



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DISEÑO Y ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

“Diseño de material editorial informativo sobre el ciberacoso dirigido a adolescentes de 15 a 18 años, en colaboración con la Policía Nacional del Ecuador”

Modalidad: Proyecto investigación integrador

Trabajo de Titulación, proyecto integrador previo a la obtención del Título de Licenciatura en Diseño Gráfico, otorgado por la Universidad Técnica de Ambato.

Autor: Javier Alejandro Cuji Yanza

Tutor: Mg. Julia Andrea Mena Freire

Ambato – Ecuador

Enero, 2026

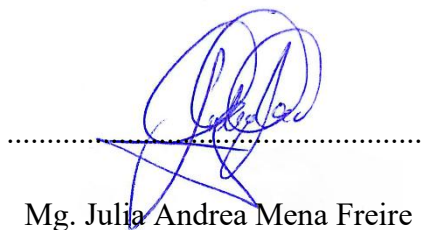
APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación sobre el tema:

“Diseño de material editorial informativo sobre el ciberacoso dirigido a adolescentes de 15 a 18 años, en colaboración con la Policía Nacional del Ecuador” del alumno Javier Alejandro Cuji Yanza, estudiante de la carrera de Diseño Gráfico, considero que dicho Trabajo de Titulación bajo la Modalidad Proyecto integrador ha sido revisado en su totalidad, el mismo que responde a las normas establecidas en el Reglamento para la Titulación de Grado en la Universidad Técnica de Ambato.

Por lo tanto, autorizo la presentación del mismo, ante el organismo pertinente para ser sometido a la evaluación de los profesores calificadores designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad.

Ambato, diciembre 2025



Mg. Julia Andrea Mena Freire

1804239182

TUTOR(A)

AUTORÍA DEL TRABAJO

Yo, Javier Alejandro Cuji Yanza con cédula de ciudadanía No 1850443894, declaro que los criterios emitidos en el trabajo de titulación, modalidad Proyecto Integrador bajo el tema: **“Diseño de material editorial informativo sobre el ciberacoso dirigido a adolescentes de 15 a 18 años, en colaboración con la Policía Nacional del Ecuador”**, así como también los contenidos presentados, ideas, análisis, síntesis de datos y conclusiones, son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autor/a de este trabajo de Titulación.

Ambato, diciembre 2025



Javier Alejandro Cuji Yanza

1850443894

AUTOR(A)

DERECHOS DE AUTOR

Yo, Javier Alejandro Cuji Yanza con C.C.: 1850443894 en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación **“DISEÑO DE MATERIAL EDITORIAL INFORMATIVO SOBRE EL CIBERACOSO DIRIGIDO A ADOLESCENTES DE 15 A 18 AÑOS, EN COLABORACIÓN CON LA POLICÍA NACIONAL DEL ECUADOR”**, autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible con fines netamente académicos para su lectura, consulta y procesos de investigación.

Cedo una licencia gratuita e intransferible, así como los derechos patrimoniales de mi Trabajo de Titulación a favor de la Universidad Técnica de Ambato con fines de difusión pública; y se realice su publicación en el repositorio institucional de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, siempre y cuando no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Ambato, diciembre 2025



Javier Alejandro Cuji Yanza

1850443894

AUTOR(A)

TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal de Grado del Trabajo de Titulación, Modalidad Proyecto Integrador sobre el **TEMA “DISEÑO DE MATERIAL EDITORIAL INFORMATIVO SOBRE EL CIBERACOSO DIRIGIDO A ADOLESCENTES DE 15 A 18 AÑOS, EN COLABORACIÓN CON LA POLICÍA NACIONAL DEL ECUADOR”**, de Javier Alejandro Cuji Yanza estudiante de la carrera de Diseño Gráfico, de la Facultad de Diseño y Arquitectura de conformidad con el Reglamento para la Titulación de Grado para obtener el título terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato, una vez revisado y calificado

Ambato, diciembre 2025

Para constancia firman:

Nombres y Apellidos

PRESIDENTE

Nombres y Apellidos

MIEMBRO CALIFICADOR

Nombres y Apellidos

MIEMBRO CALIFICADOR

DEDICATORIA

*Le quiero dedicar este trabajo a mi mami **Bertha Yanza**, por haber sido un pilar fundamental en el desarrollo de mi vida tanto académica como personal, agradezco por haber sido la persona que más ha confiado en mí, en el potencial que aún no logro encontrar, y por impulsarme a seguir adelante a pesar de todo, si tengo algo que resaltar es que quisiera ser como ella, que aunque haya estado muy cansada eso nunca la detuvo para siempre siguió adelante, trabajando para que nunca falte nada, y espero haberle podido recompensar con mi esfuerzo, gracias a ella puedo decir que soy la persona que soy, **TE AMO MUCHO MAMI**.*

*Se lo dedico a mi padre **Franco Cuji** por el esfuerzo que ha hecho por su parte para que yo alcance este logro.*

*Le dedico a mi mascota **Lola** que en los últimos años ha sido quien me impulsó a seguir adelante por más triste que haya estado, fue la única a la que pude contarle todo lo que me pasaba y la que me ha acompañado cuando siento que no tenía a quien decirle lo tan mal que me sentía, y quisiera decirle que este universo no será suficiente para demostrarle cuanto la amo, y el hecho de que logró salvarme de la depresión.*

*Me dedico a mí mismo por haber logrado seguir adelante a pesar de todo lo que he sobre pensado y ha pasado en los últimos años, **el fin de algo siempre es el comienzo de algo mejor...***

Y le dedico a todas esas personas que creyeron en mí y que me motivaron a seguir adelante, los quiero mucho. :)

Javier Alejandro Cuji Yanza

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis padres y a mi familia por todo el apoyo para poder alcanzar este importante logro.

*Quiero agradecer a mis amigos **Ronaldo Analuisa, Laura Ordoñez y Alison Chicaiza**, compañeros del colegio que me han acompañado y aconsejado, durante mucho tiempo.*

*Quiero agradecer a **Liliana Salazar, Katherine Ramón, Rosario Díaz** por haber sido unas grandes amigas y a todos aquellos amigos que hice en este transcurso*

*Agradezco a mi tutora **Mg. Julia Mena**, por haber confiado en mí, en mi trabajo y aconsejarme, por impartir sus conocimientos para que pudiera seguir adelante con el proyecto, y sobre todo por tenerme paciencia.*

*Agradezco a la profe **Mg. Carolina Maldonado** por mostrarme que la carrera tiene profesores que te motivan a seguir y a encontrar tu lugar y talento en este mundo.*

Agradezco a Taylor Swift, Lana del Rey y Olivia Rodrigo, porque a pesar de no conocer mi existencia de alguna forma con su música aprendí muchas cosas del mundo y de mí mismo.

Por último, quiero agradecer al universo y a Dios por haber hecho que el transcurso de esta experiencia haya sido muy hermoso, la mejor parte de la universidad fue que hice amigos y tuve muy lindas experiencias.

Javier Alejandro Cuji Yanza

ÍNDICE GENERAL

APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO.....	iii
DERECHOS DE AUTOR	iv
TRIBUNAL DE GRADO.....	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE GENERAL.....	viii
ÍNDICE DE IMÁGENES	xiii
ÍNDICE DE TABLAS	xiv
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xv
RESUMEN EJECUTIVO.....	xvi
ABSTRACT	xvii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1. ANTECEDENTES.....	3
1.1. Tema	3
1.2. Planteamiento del problema	3
1.2.1. Contextualización.....	5
1.2.1.1 Macro.....	5
1.2.1.2 Meso	9
1.2.1.3 Micro	11
1.2.2. Árbol de problemas	14
1.2.3. Enunciado del problema.....	15
1.3. Justificación del proyecto	16
1.4. Objetivos.....	18
1.4.1. Objetivo general.....	18
1.4.2. Objetivos específicos	19
1.5. Línea de investigación	19

CAPÍTULO 2. MARCO REFERENCIAL	20
2.1. Categorías fundamentales.....	20
2.2. Red conceptual.....	21
2.3. Antecedentes de la investigación.....	23
2.4. Marco Legal.....	30
2.4.1. Constitución de la república del Ecuador	30
2.4.2. Ley orgánica de Educación Intercultural	32
2.4.3. Código Orgánico de la Niñez y Adolescencia	33
2.4.4. Ley Orgánica de Comunicación.....	35
2.4.5. Ley Orgánica de Protección de Datos Personales (2021)	37
2.5. Marco Teórico	40
2.5.1. Variable independiente	40
2.5.1.1 Comunicación.....	40
2.5.1.2 Elementos de la comunicación	40
2.5.2. Comunicación visual.....	41
2.5.3. Tipografía.....	45
2.5.4. Principios de la Gestalt	46
2.5.5. Diseño gráfico	47
2.5.6. Elementos básicos del diseño.....	48
2.5.7. Identidad corporativa	51
2.5.8. Metodología	53
2.5.9. Tipos de soportes impresos	60
2.5.10. Variable dependiente.....	65
CAPÍTULO 3. MARCO REFERENCIAL	74
3.1. Análisis externo	74

3.1.1. Análisis PEST	74
3.1.1.1 Político.....	74
3.1.1.2 Análisis Económico.....	77
3.1.1.3 Social	78
3.1.1.4 Tecnológico	81
3.2. Análisis interno	81
3.2.1.1 Fortalezas.....	81
3.2.1.2 Debilidades	82
3.2.1.3 Oportunidades	82
3.2.1.4 Amenazas	83
3.2.2. Tendencias	84
3.2.2.1 Cuadro resumen del análisis FODA	89
CAPÍTULO 4. DISEÑO METODOLÓGICO	91
4.1. Método.....	91
4.2. Enfoque del proyecto	91
4.3. Modalidad de investigación	92
4.3.1. Investigación bibliográfica o Documental	93
4.4. Nivel de investigación	94
4.4.1. Investigación Exploratoria	94
4.4.2. Investigación Descriptiva.....	94
4.4.3. Investigación Explicativa.....	95
4.5. Operacionalización de variables	96
4.6. Diseño de investigación.....	105
4.6.1. Población y muestra	105
4.6.2. Segmentación del mercado potencial.....	108

4.7. Técnicas de estudio (observación, entrevista y/o encuesta)	109
4.8. Modelo de instrumentos	109
4.8.1. Entrevistas	109
4.8.2. Encuestas	109
4.9. Matriz síntesis diseño metodológico (Análisis e interpretación de resultados)	109
4.9.1. Resultado de las encuestas	109
4.9.2. Resultado de las entrevistas	119
4.9.2.1 Entrevistas a diseñadores gráficos e ilustradores	119
4.9.2.2 Entrevistas a psicólogos	135
4.10. Matriz de triangulación de datos.....	157
CAPÍTULO 5. DESARROLLO DE LA PROPUESTA	167
5.1. Metodología proyectual (Descripción)	167
5.2. Aplicación metodológica de la propuesta	167
5.3. Descripción de la propuesta	168
5.3.1. Objetivos	168
5.4. Perfil de cliente	169
5.5. Desarrollo de la propuesta	169
5.5.1. Concepto e identidad visual	169
5.5.2. Personaje	173
5.5.2.1 Nombres de los personajes:	174
5.5.2.2 Maquetación	175
5.6. Evaluación de la propuesta	180
5.7. Presupuesto	183
CAPÍTULO 6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	185

6.1. Conclusiones.....	185
6.2. Recomendaciones	186
BIBLIOGRAFÍA	187
ANEXOS	187
Bibliografía	191

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1 Árbol de problemas	14
Imagen 2 Categorías Fundamentales.....	20
Imagen 3 Red conceptual Variable Dependiente	21
Imagen 4 Red conceptual Variable Independiente.....	22
Imagen 5. Calibración de color	44
Imagen 6. Principios de la Gestalt.....	47
Imagen 7. Elementos básicos del diseño	49
Imagen 8. Figuras geométricas.....	49
Imagen 9. Formas orgánicas.....	50
Imagen 10 Basada en Munari, 2013	54
Imagen 11. Tamaños del formato A.....	60
Imagen 12. Identificador gráfico	170
Imagen 13 Tipografía	172
Imagen 14. Paleta cromática	172
Imagen 15. Bocetos de los personajes.....	173
Imagen 16. Personajes.....	174
Imagen 18. Referencia para la elaboración de “Milo”	175
Imagen 17. Referencia para el personaje “Lola”.....	175
Imagen 19. Planillo guía educativa	176
Imagen 20. Retícula de construcción de guía educativa y libro de escritura	176
Imagen 21. Diario de escritura	177
Imagen 22. Guía educativa.....	177
Imagen 23. Tríptico	178
Imagen 24. Juego de mesa Banderas y serpientes.....	179
Imagen 25. Mockup del juego de mesa.....	180

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Estadísticas con datos relacionados al ciberacoso en países Latinoamericanos	8
Tabla 2 Identificadores gráficos	51
Tabla 3 Tendencias de Diseño Gráfico	84
Tabla 4 Tendencia de ilustración.....	87
Tabla 5 Cruce FODA.....	89
Tabla 6 Operacionalización variable dependiente: Ciberacoso.....	96
Tabla 7 Operacionalización variable independiente: Diseño editorial.....	101
Tabla 8 Perfil de entrevistas	107
Tabla 9 Perfil de encuestas	107
Tabla 10 Segmentación de público estudiantil: geográfica, demográfica y psicográfica	108
Tabla 11 Matriz de triangulación	157
Tabla 12 Resultados de la evaluación a los Diseñadores gráficos	181
Tabla 13 Ficha de evaluación a los psicólogos	182
Tabla 14 Presupuesto de conceptualización	183

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Edades	110
Figura 2 género.....	111
Figura 3. Prevalencia del problema.....	111
Figura 4 Estadísticas de las plataformas donde más ocurre el ciberacoso	112
Figura 5. Estadísticas de difusión de información falsa	113
Figura 6. Estadística de suplantación de identidad.....	114
Figura 7. Estadísticas de sexting	114
Figura 8. Estadística de extorsión.....	115
Figura 9. Conocimiento del proceso de denuncia	116
Figura 10. Nivel de confianza en su círculo de cercanía.....	116
Figura 11. Factores que inciden en no denunciar	117
Figura 12. Nivel de confianza en la policía.....	117
Figura 13. Preferencia de diseño	118
Figura 14. Factores de riesgo para el producto editorial	118

RESUMEN EJECUTIVO

El ciberacoso es una problemática creciente en los adolescentes de Ambato, agravada por la digitalización post-pandemia y la normalización de la violencia en redes sociales. El presente proyecto tuvo como objetivo diseñar material editorial informativo para la prevención del ciberacoso en jóvenes de 15 a 18 años, en colaboración con la Policía Nacional del Ecuador. La metodología aplicada fue de enfoque mixto bajo el método proyectual de Bruce Archer, triangulando datos de encuestas a 381 estudiantes y entrevistas a expertos. Los resultados evidenciaron una preferencia por estéticas disruptivas tipo cómic y collage para generar conexión emocional. Como solución, se desarrolló la propuesta "Banderas en Línea", un kit editorial que incluye una guía, un libro interactivo y un juego de mesa. Se concluye que el diseño editorial actúa como un agente estratégico para desnormalizar el acoso y fomentar la cultura de la denuncia.

PALABRAS CLAVES: CIBERACOSO, POLICÍA NACIONAL, DISEÑO EDITORIAL, ADOLESCENTES, PREVENCIÓN.

ABSTRACT

Cyberbullying is a growing issue among adolescents in Ambato, exacerbated by post-pandemic digitalization and the normalization of violence on social media. This research project aimed to design informative editorial material for the prevention of cyberbullying in youths aged 15 to 18, in collaboration with the National Police of Ecuador. A mixed methodology was employed using Bruce Archer's design method, triangulating data from surveys of 381 students and interviews with experts. The results revealed a preference for disruptive aesthetics, such as comic and collage styles, to generate an emotional connection. As a solution, the "Banderas en Línea" (Flags Online) proposal was developed, an editorial kit that includes a guide, an interactive book, and a board game. It is concluded that editorial design acts as a strategic agent to denormalize bullying and encourage a culture of reporting.

KEYWORDS: CYBERBULLYING, NATIONAL POLICE, EDITORIAL DESIGN, ADOLESCENTS, PREVENTION.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de titulación propone una intervención desde el diseño gráfico. A través de una metodología proyectual y un enfoque mixto, se busca crear un canal de comunicación empático y disruptivo que no solo informe, sino que empodere a los jóvenes para identificar, prevenir y denunciar la violencia digital.

La estructura de esta investigación se organiza en seis capítulos fundamentales que guían el proceso desde el análisis del problema hasta la materialización de la solución gráfica:

Capítulo I: En este capítulo se establecen los antecedentes y el planteamiento del problema, identificando al ciberacoso como una "epidemia silenciosa" en Ambato que carece de tipificación legal específica y de atención preventiva suficiente. Se justifica la investigación por la necesidad de crear herramientas que rompan el ciclo de violencia y el subregistro de denuncias, definiendo los objetivos generales y específicos que guiarán el proyecto.

Capítulo II: Aquí se fundamenta la investigación mediante la revisión del estado del arte y las bases teóricas de dos grandes áreas: el Diseño Gráfico (comunicación visual, psicología del color, tipografía, ilustración) y la Seguridad Digital (definiciones de ciberacoso, grooming, sexting). Además, se analiza el marco legal ecuatoriano, incluyendo la Constitución y el Código de la Niñez, para sustentar los derechos de los adolescentes a una vida libre de violencia y al acceso a la información.

Capítulo III: Este capítulo se enfoca en el diagnóstico del entorno. Se realiza un análisis externo (PEST) para entender los factores políticos, económicos, sociales y tecnológicos que influyen en la problemática. También se incluye un análisis interno (FODA) de las capacidades institucionales para enfrentar el ciberacoso y se estudian las tendencias de diseño actuales (como el estilo retro y el collage) para definir la estética del producto.

Capítulo IV: Se describe la metodología utilizada, definida como una investigación de enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo) y de alcance descriptivo-explicativo. Se detalla el cálculo de la muestra poblacional (381 estudiantes) y el desarrollo de instrumentos de

recolección de datos, como encuestas a adolescentes y entrevistas a expertos en psicología y diseño, fundamentales para validar las decisiones gráficas y conceptuales.

Capítulo V: Es la fase ejecutiva donde se materializa la solución: la campaña y kit editorial "Banderas en Línea". Se detalla la construcción de la identidad visual, la creación de los personajes arquetípicos (Milo y Lola) y el diseño de los productos finales: una guía educativa, un diario de escritura, un tríptico y un juego de mesa. Además, se presenta la validación de la propuesta mediante fichas técnicas y el presupuesto referencial para su implementación.

Capítulo VI: Finalmente, se exponen los hallazgos principales, concluyendo que el diseño editorial con una estética disruptiva ("orden con rebeldía") es efectivo para captar la atención de los adolescentes. Se ofrecen recomendaciones para ampliar el alcance del proyecto hacia padres y docentes, y se sugiere a las autoridades locales fortalecer las políticas públicas de prevención digital.

CAPÍTULO 1. ANTECEDENTES

1.1. Tema

“Diseño de material editorial informativo sobre el ciberacoso dirigido a adolescentes de 15 a 18 años, en colaboración con la Policía Nacional del Ecuador”

1.2. Planteamiento del problema

El ciberacoso, también denominado acoso en línea, implica el acto de divulgar información negativa, así como cualquier tipo de agresión por medios telemáticos, con el propósito de causar intimidación a una o varias personas. Tal como señala UNICEF (2023) es el acoso hacia una persona que se desarrolla mediante plataformas digitales, como, redes sociales, juegos en línea u otros medios tecnológicos, con el objetivo de infundir miedo o incluso humillar a una persona. Este fenómeno se caracteriza por acciones como la difusión de fotografías o videos de situaciones vergonzosas, mensajes con contenido ofensivo y amenazante, que incluso se podrían escalar a un ámbito sexual.

Las víctimas del ciberacoso pueden experimentar diversos efectos negativos que afectan las áreas psicológicas, emocionales tanto como físicas, lo que genera un impacto perjudicial en el desarrollo en distintos ámbitos de la vida cotidiana, así como en su autopercepción.

Dentro del área psicológica se evidencia la generación de trastornos de ansiedad y depresión, ya que muchos adolescentes están expuestos a una gran carga emocional derivada del constante ataque psicoemocional que reciben. Como parte de la afectación psicológica también se encuentran problemas como el aislamiento social, baja autoestima e incluso, en casos más graves, como pensamientos autolesivos. “Las conductas de ciberacoso representan un fenómeno complejo y de riesgo que tiene un impacto significativo en la ideación suicida y malestar psicológico” (Domínguez Mora, Vargas Jiménez, Castro Castañeda, Medina Centeno, & Huerta Zúñiga, 2019)

En el ámbito académico puede verse afectado directamente el rendimiento, con bajas calificaciones, dificultad para concentrarse, además presentar situaciones de inasistencia a clases, todo esto debido al sentimiento de angustia y estrés que genera el estado incesante de alerta. Al respecto se afirma que “El estrés, la ansiedad, la falta de concentración y el miedo pueden afectar significativamente la capacidad de los estudiantes para concentrarse en las tareas escolares, lo que lleva a una disminución del rendimiento” (Cabañas Rojas, 2022)

En cuanto al área física, las víctimas de ciberacoso suelen presentar alteraciones en los patrones de sueño y cambios en los hábitos alimentarios, lo que genera un impacto negativo en su salud en general. Estos efectos subrayan la importancia de abordar esta problemática con mayor atención y eficacia.

La perpetración de acoso cibernético se asoció de manera similar con mayores problemas para conciliar el sueño y permanecer dormido, lo que podría estar vinculado a través de mecanismos similares, incluida la depresión, la ansiedad, el estrés y un mayor uso de la pantalla. Además, los agresores de ciberacoso pueden experimentar emociones contrafácticas como vergüenza, arrepentimiento y culpa, lo que conduciría a alteraciones del sueño. (Nagata, 2023, pág. 1223)

Un factor de riesgo a tener en consideración que contribuye a la problemática es la disminución de la supervisión adulta, como efecto de la independencia personal en la adolescencia. Esto provoca que, ante la aparición de un problema, no siempre exista un adulto que los guíe, además, en dado caso de que se llegue a suscitar un problema, a esto se le añade la dificultad de afrontar el problema y pedir ayuda, por miedo a ser juzgados.

Durante la adolescencia, la creciente autonomía reduce la supervisión directa de adultos, lo que puede generar un vacío en el apoyo emocional y práctico. Además, el temor a ser juzgados limita la disposición de los jóvenes a buscar ayuda cuando enfrentan problemas, aumentando así su vulnerabilidad (Loades, Higson-Sweeney, & Teague, 2021).

El ciberacoso es un fenómeno que afecta a los adolescentes, sin embargo, existe mayor prevalencia en ciertos grupos que están particularmente expuestos a sufrir este tipo de violencia digital. Estos incluyen a las mujeres jóvenes, los adolescentes LGBTQ+, grupos étnicos y aquellos que presentan características de vulnerabilidad física, emocional o social.

Las mujeres adolescentes son especialmente vulnerables al ciberacoso. Según un estudio de Plan Internacional (2020) el 60% de las niñas en el mundo reportan haber sido acosadas en línea en algún momento de sus vidas. Las mujeres se enfrentan a formas específicas de violencia digital, como la difusión no consensuada de imágenes íntimas, la intimidación por su apariencia física y la presión para cumplir con estereotipos de género. Además, el contexto social y cultural de las adolescentes en muchas comunidades, incluidas las de Ecuador, potencia el riesgo de sufrir estas agresiones.

El grupo de adolescentes LGBTQ+ también es altamente vulnerable al ciberacoso. Según Garaigordobil, M., & Larraín, E. (2020, pág. 79) los jóvenes que no se ajustan a las normas tradicionales de género y sexualidad son objeto de acoso en línea debido a su identidad o expresión de género. Estos adolescentes experimentan altos niveles de discriminación digital, lo que afecta profundamente su bienestar emocional y psicológico. El acoso en línea dirigido a este grupo no solo incluye insultos, sino también amenazas de violencia y exclusión social.

1.2.1. Contextualización

1.2.1.1 Macro

Dentro del contexto mundial la problemática se ha convertido en un peligro de constante crecimiento en los últimos años, exponiendo a niños y adolescentes a múltiples riesgos, derivados de la expansión del internet y su mayor accesibilidad. Según UNICEF (2019), el 70,6% de los jóvenes de una edad promedio entre 15 a 24 años han sufrido de violencia en línea o ciberacoso.

El auge de plataformas digitales ha permitido una comunicación de manera más amplia, sin embargo, no solo existe interacción con personas de cercana relación, sino también con aquellos desconocidos que buscan víctimas por canales de contacto en línea, los medios más comunes son las redes sociales y los juegos. Ray, McDermott, & Nicho (2024) explican que el ciberacoso se ha convertido en un problema de aumento progresivo en las redes sociales debido a la alta posibilidad de interactuar con extraños que pueden tener un propósito con un trasfondo malicioso.

La pandemia de COVID-19 tomó un rol importante al forzar el uso de tecnología como un método eficiente de conectividad y comunicación en tiempos de cuarentena, lo cual implicó el uso de redes sociales por parte de a un público cada vez más amplio. Así también, este proceso acelerado permitió la proliferación de varias problemáticas relacionadas a su uso, entre ellas el ciberacoso como resultado del aumento en la difusión de datos personales. El Banco Mundial (2024) explica que la pandemia de COVID-19 aceleró de una manera nunca antes vista la adaptación a un mundo más digital y por consecuencia, un mercado con mayor transferencia de datos, desarrollo de las tecnologías de la información y un aumento del uso de aplicaciones.

De la misma forma para los adolescentes, la pandemia de COVID-19 fue un gran impacto al limitar sus interacciones con amigos y conocidos. Ante esta situación su única forma de mantener comunicación y una accesible forma de ocio fue el internet, que se transformaría en un medio imprescindible. No obstante, en paralelo los expuso a los crecientes riesgos de violencia dentro del entorno digital, con la posibilidad de escalar a problemas de mayor gravedad.

Según una declaración hecha por una adolescente de 15 años durante el estudio realizado por UNICEF (2021), señala que “Los riesgos en internet siempre han estado ahí. Ahora que estamos en cuarentena somos un blanco aún más grande. [...] Para el Grooming, sexting, mala información, [...] tengo amigas a las que están empezando a acosar desconocidos” (párr. 4)

Por otro lado, el enfoque no solo debería posicionarse en las redes sociales, sino además en los juegos en línea que hacen parte de las plataformas clave por las cuales se puede

contactar con otros usuarios de forma directa en foros de interacción masiva y por consecuente estar expuestos a la vulneración de sus derechos. ANAR (como se citó en El Mundo, (2023) expresa que:

...además de estar especialmente atentos a algunas de las plataformas donde más acoso suelen recibir, como WhatsApp, Instagram y TikTok, también debemos conocer el uso que los jóvenes hacen de otros medios muy presentes en su vida diaria como son los videojuegos, donde el 37% afirma haber sido víctima de ciberacoso.

Un caso muy relevante dentro de los juegos online es el de Roblox una plataforma de alcance internacional, destinada a crear un ambiente de diversión entre su comunidad, con un enfoque en el público joven, es decir, niños, niñas y adolescentes. Sin embargo, este entorno no está exento de público de una mayor edad; existen adultos haciéndose pasar por menores de edad, con el objetivo de contactarlos y posterior adoptar una actitud manipuladora hacia ellos. Estas personas no establecen únicamente contacto por el juego, ya que como acto siguiente lo trasladan a otras plataformas como redes sociales donde la comunicación es más directa y menos restrictiva, a este tipo de situación se lo conoce como “Grooming” problema de estrecha relación con el ciberacoso, pero de un nivel más peligroso.

Referente a este problema se ha mencionado por parte del Instituto Nacional de Ciberseguridad (2025) que llegó una denuncia a la “línea de ayuda de ciberseguridad” donde una madre reportó el caso de su hija, afirmando que tenía contacto directo con un desconocido que conoció por Roblox. A continuación, se trasladó a WhatsApp manteniendo una conversación manipuladora a razón de obtener contenido íntimo de la víctima. En este caso, la situación pasa a ser lo que se conoce como *grooming* otra forma de violencia digital. Muchos usuarios dentro de la plataforma afirman la existencia de contenido inapropiado, al que están expuestos miles de jóvenes desde edades tempranas.

En el continente Latinoamericano el ciberacoso ha crecido como una problemática con mucho menor visibilidad, debido a la poca atención por parte de la comunidad adulta, pero presente en la realidad de muchos jóvenes. Esto se manifiesta por mensajes en

aplicaciones de mensajería como WhatsApp, extorsión con amenazas de publicar fotos íntimas o incluso un término de reciente adaptación, *funar*, que se refiere al linchamiento en redes debido a exponer ideas distintas o expresar gustos fuera de lo considerado cotidiano, a lo que muchas veces las víctimas callan por miedo

Las actitudes de violencia hacia adolescentes más reconocidas por especialistas en México, se divide en tres aspectos, el 65% comenzó con mensajes de odio en WhatsApp, el 20% denuncia la extorsión con la difusión de contenido íntimo y el “*Funing*” ligado estrechamente al auge de las redes sociales (Palomino, 2025).

Como se muestra a continuación en la tabla extraída de la campaña Latinoamericana por el Derecho a la Educación, recopilada en distintos países.

Tabla 1
Estadísticas con datos relacionados al ciberacoso en países Latinoamericanos

País	Estadística clave	Fuente
México	32% de víctimas pensó en suicidio.	INEGI (2023)
Brasil	56% de los casos ocurren en juegos como Free Fire	SaferNet (2024)
Chile	70% de docentes no saben cómo actuar ante un acoso.	Ministro de Educación

Nota. Fuente: El ciberacoso en las aulas latinoamericanas: la epidemia silenciosa que avanza tras la pantalla. (Palomino, 2025)

Como un método para contrarrestar esta problemática, se han ejecutado distintos tipos de acciones alrededor del mundo, ya sean, campañas, charlas en escuelas, material informativo y educativo. Un ejemplo de ello es la campaña denominada “Acelera el reloj” impulsada por la ONG “Plan Internacional”. Dicha iniciativa se desarrolló en alrededor

de 80 países y cuyo objetivo era visibilizar la desigualdad de género con el enfoque en niñas y adolescentes, para promover la igualdad en un periodo de tiempo menor al estimado de las cifras obtenidas en diversos estudios alrededor del mundo. Cabe destacar que una de las iniciativas lleva el nombre de “Quiero ser libre en internet” o también conocida como #ConectadasYSeguras, en la cual menciona la importancia de promover la difusión de guías informativas como herramienta para las niñas y adolescentes con la finalidad de ayudar a identificar y denunciar la violencia digital de forma oportuna. Esto se plantea como una posible solución, debido a que el mundo digital toma una posición muy importante en la formación de la opinión propia, del mundo que los rodea y cuál es su rol dentro del mismo. Por la misma razón el internet debería ser un lugar libre de violencia en cualquiera de sus formas y proporcionar confiabilidad en la información que es publicada (Plan Internacional, 2023).

Con base a lo antes mencionado, se ha llegado a establecer la idea de la peligrosa presencia del ciberacoso en el ámbito mundial y en distintos medios tecnológicos y plataformas de uso constante, un factor potenciador en la aceleración de la digitalización fue a causa de la pandemia de COVID-19. Como otro factor importante, se ha llegado a deducir cómo ciertas actitudes pueden ser incluso normalizadas y consideradas de poca relevancia por las mismas víctimas, y por lo consecuente no llegan a ser denunciadas. En cambio, en otros casos se presenta miedo a represalias o vergüenza a ser juzgadas, situaciones que pueden tomar un tono más agresivo como una extorsión mediante la amenaza de revelar contenido delicado para la víctima.

Para varias campañas que abordan el problema, el primer paso es brindar visibilidad con el fin de informar al núcleo familiar y escolar sobre su existencia, prevalencia y consecuencias, tanto al adolescente que lo vive como a las personas de contacto cercano.

1.2.1.2 Meso

Dentro del contexto nacional, se ha evidenciado un incremento significativo en el uso de dispositivos móviles y la influencia de la conectividad instantánea en la vida cotidiana, lo que ha aumentado los reportes de ciberacoso entre los años 2020 a 2025. Como menciona Recalde Monar (2021):

Ecuador, al año 2020 la violación a la intimidad tuvo 118 denuncias con aumento del 18%, y la pornografía adolescente tuvo 2008 denuncias con aumento del 32%; la regresión lineal indica 7070 casos de ciberacoso para el año 2025, es decir, 70% de crecimiento. (pág. 11)

La pandemia ha impulsado de manera obligatoria la transición a un mundo más digital y con un formato de comunicación eficaz en segundos por medios electrónicos, Ecuador ha formado parte de esta globalización, por tanto, las redes sociales tomaron un rol importante en la vida de las personas, incluidos los niños y jóvenes, que no solo fueron expuestos a beneficios del internet, sino también a los constantes peligros que acechan dentro de cualquier entorno digital.

Durante el periodo de un año correspondiente al 2020, se registró la denuncia muy reducida a comparación del nivel de la problemática, el registro contabiliza 203 casos de acoso sexual a menores de edad, según registros de la Fiscalía. “Un informe de la Fiscalía señala que, entre marzo, cuando estalló la pandemia, y agosto, en el Ecuador se han reportado 70 casos de ciberacoso sexual de menores de edad. En todo el 2020 se registraron 203 casos” (El Comercio, 2020).

Como una medida para resolver un problema de atención urgente se han desarrollado varias campañas alrededor del país en colaboración con empresas privadas y de otros países, impulsadas por el mismo Gobierno del Ecuador. Estas han sido implementadas los últimos años para prevenir la violencia digital, focalizando a los grupos de vulnerabilidad, con objetivos enfocados en el tratamiento de la problemática desde las distintas aristas que lo componen, pero principalmente en la prevención.

Como un esfuerzo para crear un ambiente digital seguro, el Gobierno del Ecuador lanzó en 2020 la campaña “Por un internet seguro para niños, niñas y adolescentes” en redes sociales, con material informativo dirigido a padres, comunidad educativa y servicios de telecomunicaciones, entre otros, con el objetivo de prevenir peligros y vulneración a los derechos del grupo de mayor riesgo. Así como se ha detallado (ARCOTEL, 2023)

En el Día del Internet Seguro, la ARCOTEL lanza la Campaña “Por un internet seguro para niños, niñas y adolescentes” y hace un llamado a padres, madres, educadores, prestadores de servicios de telecomunicaciones y otras instituciones públicas, para unir esfuerzos para lograr un internet seguro para nuestros niños, niñas y adolescentes.

1.2.1.3 Micro

La realidad de la ciudad de Ambato no es muy distante a la realidad internacional refiriéndose a la existencia del ciberacoso; sin embargo, no existe una ley que penalice el ciberacoso específicamente, como en todo el país, dado que muchos de los casos que recepta la Fiscalía o la Policía se procesan mediante reglamentos ya existentes dependiendo de la actitud a la que si inclinen las acciones del agresor. Además, no se ha logrado recabar información que establezca estadísticas del progreso del ciberacoso en la ciudad de Ambato, por lo que de igual forma la investigación se inclina al estudio de las distintas denuncias de actitudes agresoras netamente vinculadas con el ciberacoso.

Por otro lado, cabe mencionar que, si bien no existen registros claros sobre la problemática, eso no se entiende como una inexistencia de esta; por el contrario, evidencia la necesidad de visibilizar del ciberacoso a través de la respectiva información que ayude a la identificación, así como la denuncia en las entidades encargadas. Además, es un paso fundamental incentivar a la confianza con padres y otros actores.

En la intervención realizada durante una entrevista, el Fiscal Provincial de Tungurahua, Galo Romero Torres (2025), menciona que dentro del ámbito judicial no existe un tipo penal que sancione el ciberacoso y considera que es necesario estructurar leyes que respondan de forma legal a este tipo de problemáticas. Esta carencia genera una falta de investigación formal por parte de las entidades estatales que permita establecer una realidad situacional en la ciudad de Ambato. Sin embargo, las denuncias receptadas corresponden a las actitudes de violencia digital que, sí tienen penalización; es decir, según el comportamiento con el que se efectúa o al que se relaciona será como se denuncie; por ejemplo, la violencia psicológica, la violación a la intimidad, por la difusión de imágenes sin autorización del titular, así como el contacto a menores con fines sexuales.

Así mismo, se menciona que una de las mayores deficiencias es la falta de expertos que tengan el conocimiento adecuado de las áreas que manejan la problemática, así como de equipos que sean de apoyo.

Por otro lado, el Fiscal hace énfasis en que uno de los factores principales es que los adolescentes, al no tener el debido conocimiento sobre actitudes que se considera como violencia digital, resulta en que ciertas acciones se lo han establecido como algo normalizado. Pero el problema no radica en el público joven, sino en la ciudadanía en general.

La violencia digital se ha convertido en un problema cada vez más presente en la vida de los adolescentes de Ambato. El acceso a internet y el uso intensivo de redes sociales han incrementado los riesgos de ciberacoso, el grooming y la sextorsión. Según autoridades como el fiscal de la provincial y el director de la Unidad de Delitos Sexuales UNCIS, consideran que los adolescentes de Ambato son vulnerables a múltiples riesgos, debido a su falta de conocimiento e incluso la manipulación por parte de personas conocidas y desconocidas.

Wilson Sandoval (2025), durante una entrevista, menciona que hace falta información para los adolescentes sobre el manejo adecuado de información de carácter personal dentro de plataformas en línea, tales como las redes sociales. La actividad más común en jóvenes es el contacto con personas desconocidas en redes, por lo que son vulnerables a distintos delitos dentro del entorno digital. Se hace mención de que los grupos de mayor riesgo son las mujeres y aquellos que presentan algún rasgo fuera de lo considerado común.

La autoridad considera que es importante lograr establecer una confianza verdadera con los padres o con profesores que los ayude a sobrellevar este problema, puesto que frecuentemente no se denuncian los casos por miedo a represalias o porque consideran que aquellas actitudes que ejerce tanto el agresor como la víctima son normales dentro del grupo poblacional.

Desde la Policía Nacional se trabaja con las instituciones educativas de mayor riesgo, aquellas que fueron previamente estudiadas, pero también se impulsan iniciativas con aquellas instituciones que de manera formal solicitan el apoyo de la institución, con material que ayude a la correcta información de la población joven. Cabe resaltar que dichas iniciativas se enfocan más en la violencia digital; dentro de ellas, el problema con más atención es la pornografía en menores de edad.

Gracias a la investigación en distintos niveles de tamaño poblacional y realidades, se ha logrado identificar tres aspectos que forman parte del proceso del ciberacoso: el medio, la respuesta y la consecuencia. Es decir, los medios que alojan el problema, la eficacia de su detección, así como la ayuda correspondiente, finalmente los efectos en la víctima.

1.2.2. Árbol de problemas

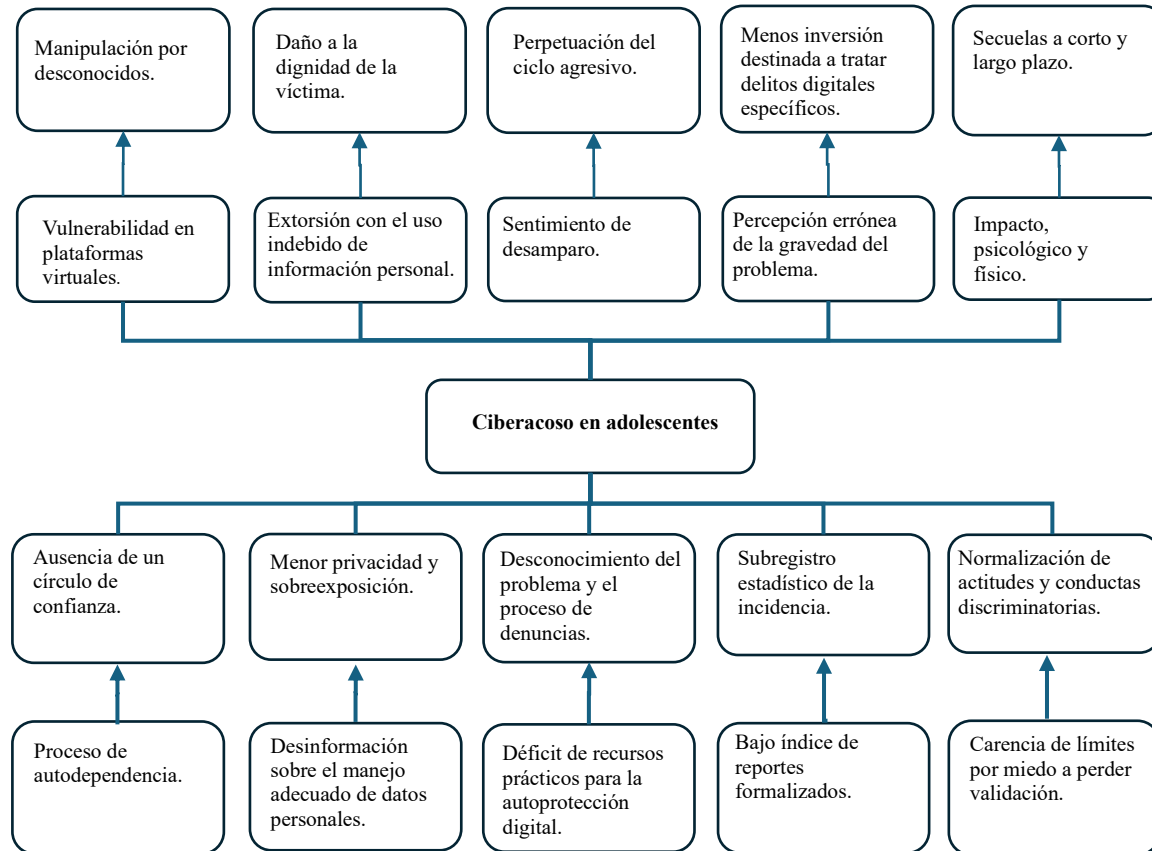


Imagen 1 Árbol de problemas

Fuente: Elaboración propia

1.2.3. Enunciado del problema

El ciberacoso en adolescentes está condicionado por distintos factores, sin embargo, se han identificado los más recurrentes, como uno de los elementos principales se identifica el proceso de autodependencia propio de las edades entre 15 a 18 años. Por este motivo, su círculo de confianza puede verse reducido e incluso ser inexistente, lo que resulta en una mayor propensión a verse vulnerables a riesgos en plataformas digitales, siendo influenciados por actores externos.

Además, el desconocimiento sobre el manejo adecuado de la información personal en internet puede exponer a los jóvenes a usar su propia información como un arma de extorsión que cause daños a la dignidad de la persona y desate consecuencias a corto y largo plazo.

Por otro lado, la carencia de información que involucre el autocuidado en el espacio digital, así como sobre el proceso de denuncia, puede derivar en desconocimiento. Esto da como resultado una percepción errónea donde se interpreta la de falta de herramientas de apoyo y acompañamiento, prolongando así el proceso de victimización de un adolescente. Por otro lado, si no existe la denuncia correspondiente que llegue a mostrar la realidad del problema se establecerá como un fenómeno de supuesta baja incidencia; aunque exista un subregistro, invisibilizado la realidad situacional por las que muchos adolescentes pueden estar viviendo y, por consecuente, las autoridades no le proporcionarán la atención debida, lo que conlleva a una reducción de la inversión estatal para el tratamiento de la problemática.

Por otra parte, la falta de material informativo puede privar a los jóvenes de protocolos de acción que puedan adoptar para establecer límites, evitar que se normalicen conductas de discriminación y así darles una respuesta eficaz a los casos de ciberacoso, evitando su impacto en áreas psicológicas, físicas y académicas. Es fundamental recalcar la importancia de informar al círculo cercano a los adolescentes como parte de la guía de apoyo al tratamiento del ciberacoso.

Basado en el precedente descrito, se ha planteado la pregunta:

¿Cómo el material editorial informativo contribuye a la prevención del ciberacoso en adolescentes de 15 a 18 años?

1.3. Justificación del proyecto

El ciberacoso es una problemática de creciente preocupación en los últimos años, a razón de la implementación de nuevas tecnologías y el fácil acceso a internet mediante un dispositivo electrónico. Si bien el internet ha proporcionado beneficios para el desarrollo de actividades en la vida cotidiana, también ha creado un entorno vulnerable, al que están expuestos los adolescentes de manera constante, como lo afirma Interpol (2024):

A medida que crece nuestra dependencia a la tecnología, con las ventajas innegables que ofrece la conectividad en línea, también aumentan los riesgos. La ciberdelincuencia entraña un gran peligro para las personas y para la sociedad, ya que explota las vulnerabilidades de nuestras actividades por Internet, desde el uso de los medios sociales y la banca hasta las compras, entre otras.

La importancia del proyecto se sustenta en la necesidad de crear una herramienta informativa que ayude a la prevención y sirva como guía sobre cómo actuar ante un caso de ciberacoso. El público al cual va dirigido el material son adolescentes de edades entre 15 a 18 años quienes, debido a su alta exposición a redes sociales y mayor tiempo en internet, en conjunto con su proceso de autodependencia los hace vulnerables a delitos digitales. Como lo señala el Ministerio de Educación de Ecuador (2023) “Se destaca que niñas, niños y adolescentes de 12 a 14 años enfrentan más riesgos de retos virales y grooming, mientras que las y los de 15 a 18 años se ven más afectados por el grooming.” (pág. 8)

Desde la Policía Nacional señalan la importancia de abordar el ciberacoso en a la adolescencia en general, sin embargo, considera que es un factor importante darle la atención adecuada a los adolescentes que ya cursan edades con mayor autosuficiencia, por lo que ya presentan un criterio propio, pero aún son influenciados por el entorno, sobre todo el digital, que no muchas veces tiene el control adecuado.

Cabe destacar que el grooming es una problemática condescendiente del ciberacoso y puede ser entendida que está dentro del contexto de la sobrexposición en internet.

La Policía Nacional como institución es un gran apoyo para la difusión del material y para el desarrollo de la investigación del proyecto, al ser una institución que enfrenta directamente este problema, y recopila información fundamental que podrá ser útil como sustento bibliográfico, así como para la creación del material preventivo.

Para propuesta como aporte del diseño gráfico a la prevención y lucha contra el ciberacoso, se definió el uso de material editorial para lograr persuadir al público objetivo, captar su atención y finalmente transmitir el mensaje de manera efectiva. Al respecto, Martínez, (2024) menciona que el diseño editorial juega un papel fundamental en la captación de la atención del lector joven, ya que, mediante el uso adecuado de tipografía, color y composición, se puede favorecer la motivación hacia la lectura y mejorar la experiencia estética del contenido, lo cual contribuye a consolidar hábitos de lectura más duraderos y satisfactorios.

El proyecto es económicamente viable, dado que la institución cuenta con fondos destinados a la prevención de delitos digitales, así como un presupuesto destinado por el estado en el tratamiento de problemáticas sociales. Adicionalmente, el material es producible en su totalidad dentro de la ciudad con un costo menor de producción en grandes cantidades, logrando reducir el valor por unidad. Por otro lado, el alcance es mucho mayor debido a la factibilidad de entrega al grupo destinatario, pudiendo ser utilizado por la Policía en cualquier evento organizado para la prevención del ciberacoso.

En base a la información recopilada, se hace énfasis en la importancia de proporcionar herramientas informativas al público adolescente con el fin de lograr una sociedad más consciente de la prevalencia del ciberacoso, sus causas y consecuencias. Además, se busca incentivar la denuncia de dicho problema, estableciendo un panorama más realista que ayudaría a la debida atención por parte de las autoridades de la ciudad de Ambato.

Este proyecto presenta una línea acorde a las políticas de prevención de violencia y protección de la infancia y adolescencia del Gobierno del Ecuador, así como a las

iniciativas del Ministerio de Educación, Ministerio de Telecomunicaciones y la Estrategia Nacional de Ciberseguridad, cuyos objetivos son reducir los riesgos digitales en jóvenes. Tal como lo expone en su sitio web el Ministerio de Educación del Ecuador (2023), como parte de su misión de construir una educación de calidad se presentó el “Protocolo de actuación frente a situaciones de violencia digital detectadas en el Sistema Nacional de Educación” a fin de establecer un espacio digital sin violencia.

El ciberacoso necesita ser abordado de la manera correcta, partiendo de estrategias de prevención por parte de las autoridades, con material de apoyo que pueda guiar a los estudiantes, sobre el proceso de identificación, denuncia y acompañamiento. Dicho esto, el diseño gráfico es un actor imprescindible que trabaja desde la comunicación visual, usando la composición, elementos gráficos, además de la conceptualización para lograr difundir un mensaje de forma clara, concisa y memorable.

De esta forma, se implementará el área del diseño editorial con el fin de exponer la problemática a favor de la prevención del ciberacoso, así como también impulsar un entorno digital de respeto, libertad y conciencia. En consecuencia, al ser un problema que afecta a diversas áreas del adolescente, se contribuye al desarrollo una sociedad que conozca sobre sus derechos, responsabilidades y que tenga el apoyo adecuado con respecto a este desafío.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Diseñar material editorial informativo orientado a la prevención del ciberacoso, dirigido a adolescentes de 15 a 18 años en colaboración con la Policía Nacional del Ecuador.

1.4.2. Objetivos específicos

1. Definir el ciberacoso, las formas en las que se manifiesta, sus causas, consecuencias y las principales estrategias de prevención, mediante la búsqueda bibliográfica y entrevistas a expertos, para la construcción de la base conceptual del material gráfico.

2. Establecer los fundamentos del diseño editorial y elementos visuales destinados al público adolescente, a partir de referentes bibliográficos y entrevistas a expertos en diseño, como base para la elaboración del material editorial.

3. Diseñar el material editorial, aplicando la información teórica recolectada de ambas variables, así como la opinión de expertos en diseño, psicología y la Policía Nacional, con la finalidad de entregar una herramienta informativa para la prevención del ciberacoso.

1.5. Línea de investigación

Diseño, Materiales, Producción, Identidad, Sostenibilidad y Tecnologías aplicadas.

Comunicación, Sociedad, Cultura y Tecnología,

Salud Humana.

CAPÍTULO 2. MARCO REFERENCIAL

2.1. Categorías fundamentales



Imagen 2 Categorías Fundamentales

Nota. Elaboración propia

2.2. Red conceptual

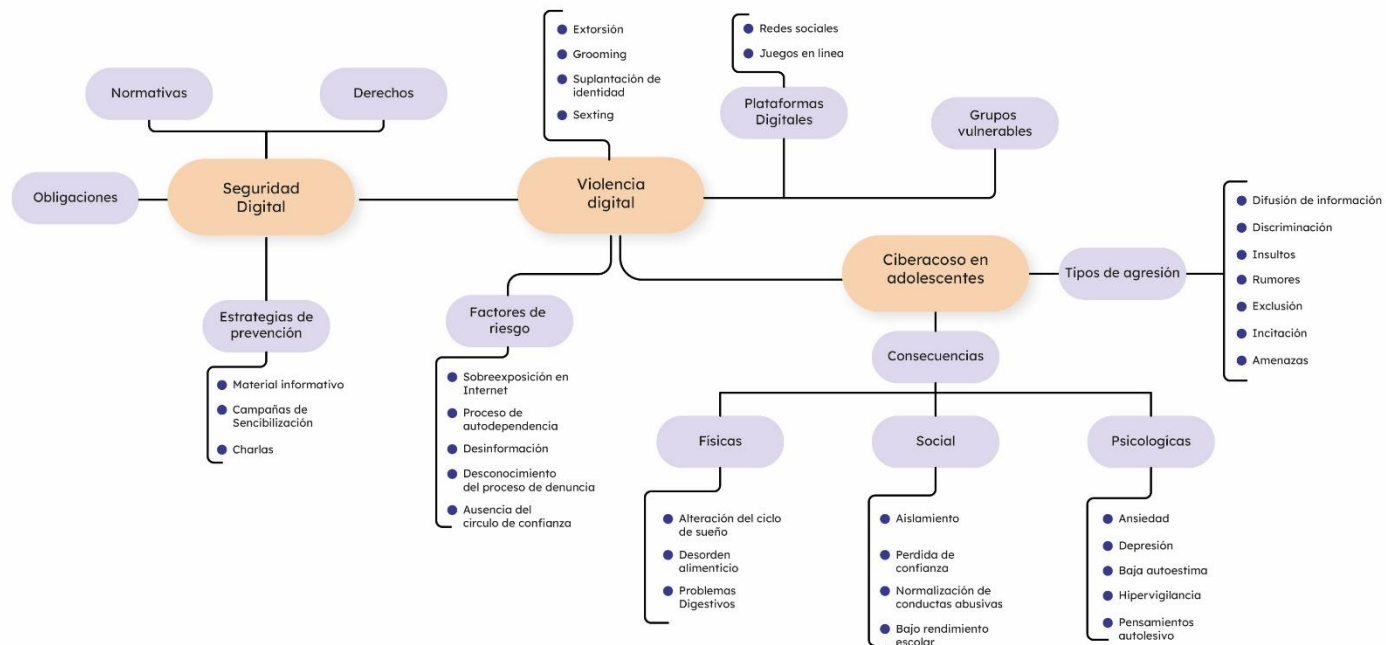


Imagen 3 Red conceptual Variable Dependiente

Nota. Elaboración propia

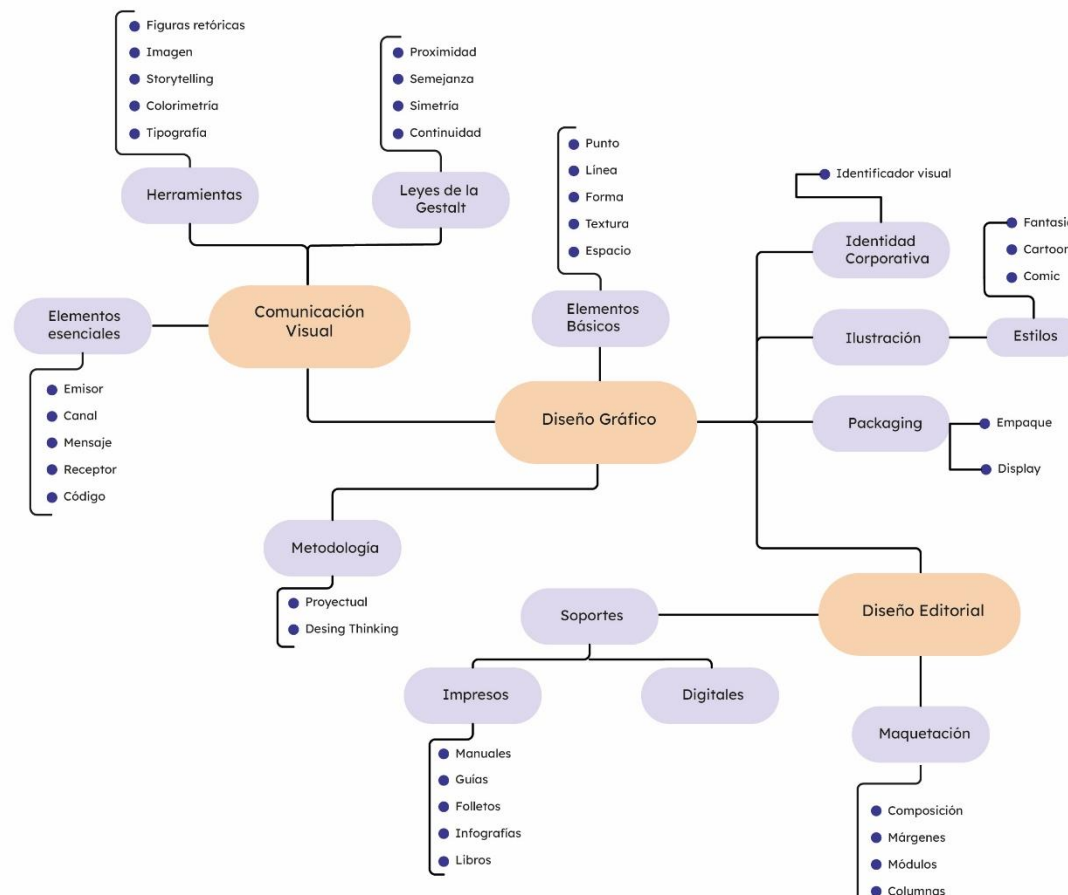


Imagen 4 Red conceptual Variable Independiente

Nota. Elaboración propia

2.3. Antecedentes de la investigación

El ciberacoso en adolescentes se ha consolidado como una problemática de urgente tratamiento que ha afectado a los jóvenes de varias formas, por lo que se han realizado diversas investigaciones con el propósito de trabajar desde la prevención, aplicando métodos que no solo proporcionen información, sino también sean logren una mejor conexión con todo el proceso que aborda el problema.

Una campaña que logró causar impacto en su público fue “Perspectivas” (2019) impulsada por la alianza de Movistar Argentina y Faro Digital, una ONG especializada en derechos digitales. Desarrollada en su fase inicial en Argentina, posteriormente, a causa del éxito que obtuvo pudo ser replicada en varios países de la región, entre ellos Ecuador. Abordó la violencia digital en adolescentes, tal como el ciberacoso. El objetivo central fue concientizar al público joven y adulto de la comunidad educativa sobre la importancia de visibilizar la problemática desde distintos puntos de vista, con el fin de promover un rol más participativo de los adultos y, por consecuente, fomentar la confianza para así lograr la respectiva denuncia por parte de aquellos que eran víctimas de ciberacoso o violencia digital.

La metodología empleada fue cualitativa, diseñada para comprender en profundidad la percepción de los jóvenes sobre la violencia digital. Como medio se usaron entrevistas y talleres. El estudio se llevó a cabo con un total de 240 estudiantes de quinto año de secundaria en siete colegios mediante talleres, los cuales integraron una metodología de codiseño que consistía en la participación durante la creación, análisis y búsqueda de soluciones, con el fin de establecer un panorama más realista, así como construir estrategias basadas en sus necesidades.

La comunicación visual fue el pilar principal del proyecto, logrando consolidar el núcleo conceptual y construyendo el mensaje con el propósito de ser claro, comprensible y recordable. Se estableció la conceptualización de los recursos gráficos de distintas áreas del diseño gráfico, tales como un audiovisual que visibilizaba el ciberacoso desde distintas perspectivas; como aporte innovador se integró la tecnología, haciendo uso del giroscopio del celular, de modo que cuando el dispositivo rotaba en 180° cambiaba el punto de vista

narrativo, pasando de ser la víctima a ver la situación desde los ojos de un adulto. Por su parte, el editorial aportó con la elaboración de afiches, carteles, folletos y guías informativas apoyándose de la ilustración en la realización de elementos visuales, como iconografía e ilustraciones pedagógicas. El branding estableció los lineamientos para la creación de una identidad visual, slogans, así como la línea gráfica de todos los productos, se usaron canales tanto físicos como digitales en la promoción de la campaña.

Se logró obtener un panorama más claro del nivel de conocimiento de los jóvenes acerca del ciberacoso. La campaña obtuvo un alcance de 42 millones de impresiones en medios y redes, un estimado de comentarios positivos que alcanza el 80,3% y, lo más importante, se formalizaron 200 denuncias relacionadas con el ciberacoso, siendo un eje importante para posteriores procesos de sensibilización.

Para concluir, se definió la importancia del público adulto en la vida digital de los adolescentes. La comunicación con estrategias innovadoras promueve un impacto y comprensión mucho mayor que logra ser recordado si en paralelo se realizan actividades en las cuales los jóvenes sean participantes activos. Además, se reitera la necesidad de continuidad que deberían tener los programas de conciencia social. Pero también se evidencia el gran aporte del diseño gráfico como un área que permite la visibilidad de problemas sociales con el fin de causar un impacto y, al mismo tiempo, un cambio en la mentalidad de las personas.

La “Guía práctica para la prevención del acoso escolar y el ciberacoso” (2023) aborda el problema desde la perspectiva de la carencia de información adecuada en adolescentes, familias y docentes, centrándose en cómo prevenir, detectar y qué actitudes tomar frente a estas situaciones. Tiene como objetivo ser una herramienta informativa para la comunidad educativa, con la finalidad de prevenir el acoso y ciberacoso partiendo desde la orientación sobre qué acciones son las adecuadas, así como promover la reflexión en los actores que están inmersos en el problema. Se fundamenta en la metodología bibliográfica y descriptiva, dado que la guía está sustentada por información ya existente, recopilando estudios e informes. Se usaron herramientas didácticas, tales como talleres, debates, material audiovisual y dinámicas. Los datos resultantes fueron la detección de

consecuencias psicológicas derivadas directamente del problema, tales como ansiedad, problemas en el ciclo de sueño, un rendimiento académico menor, e ideación autolesiva. Además, se fundamenta como elemento clave trabajar desde la prevención y detección temprana, con el objetivo de establecer un entorno más seguro.

El estudio que lleva el título de “El Neurodiseño como herramienta para concientizar acerca del *Bullying* en el sistema de educación general de la ciudad de Ambato” (Gavilanes Poveda, 2020) aborda como problema central el *Bullying* en adolescentes y sus consecuencias. Sin embargo, a su vez resulta importante tomar en cuenta las propuestas vinculadas al diseño de materiales informativos y preventivos que induzcan a lograr un verdadero impacto en el público, apoyándose en el área de la neurociencia, el método de investigación fue bibliográfica. Mientras que los resultados obtenidos señalan la importancia de generar material gráfico que logre una permanencia del mensaje en los jóvenes, tomando en cuenta elementos como la teoría del color, tipografías adecuadas, imágenes, símbolos e ilustraciones que faciliten la comprensión, además de la jerarquía de la composición y sobre todo un mensaje conciso y coherente.

Por otro lado, es imprescindible detectar los efectos psicológicos que se presentan en las víctimas. Un estudio realizado por Hinduja y Patchin (2025) que lleva el nombre de “Cyberbullying through the lens of trauma: An empirical examination of US youth” tuvo el objetivo de analizar los síntomas y el nivel de afectaciones generados por el ciberacoso en adolescentes de Estados Unidos. La metodología empleada fue cuantitativa, dado que se aplicaron encuestas a 2.697 estudiantes de edades que oscilaban entre 13 a 17 años, que fueron medidos mediante escalas estandarizadas, es decir, mediante un rango numérico el nivel de agresión que se presentó dependiendo de diversas actitudes enlistadas, tales como burlas, rumores, vulneración de privacidad, etc. De esta forma se llegó a consolidar resultados que reportaban que al menos el 87,2% de los jóvenes denunció algún tipo de ciberacoso en el último mes, de los cuales presentaron síntomas como ansiedad, depresión, baja autoestima, hipervigilancia y pesadillas que afectaban directamente a los ciclos de sueño; además, se menciona el riesgo adicional que presentan grupos vulnerables como mujeres y LGBT+. Además, menciona la afectación en el área académica, con situaciones como bajo rendimiento, problemas de concentración y ausentismo.

Por tanto, el ciberacoso tiene una fuerte influencia en la realidad de los jóvenes dado que resulta en efectos traumáticos que, por consiguiente, afectan la vida de los adolescentes en múltiples áreas, siendo más recurrente en grupos vulnerables. Adicionalmente, se justifica que el rechazo, la exclusión, rumores o burlas deberían ser tratadas con igual seriedad que una amenaza. Finalmente, como propuesta de solución se menciona el acompañamiento por parte del personal educativo y fomentar el apoyo desde el núcleo familiar, así como la preparación de recursos informativos como guías que permitan la respuesta más adecuada a la problemática.

A su vez, un estudio llamado “Dar voz a los protagonistas: La participación estudiantil en el proceso de enseñanza-aprendizaje” (Hidalgo & Perines, 2018) destaca como problema los métodos de enseñanza tradicionales y su verdadera efectividad en la adaptación de la información en los adolescentes, debido a que se demostró que muchos de los docentes solo empleaban el sistema de enseñanza típico. Además, se analizó la importancia de la participación de los estudiantes para lograr una mayor retención de información. El método para recopilar información estuvo basado en el enfoque cualitativo dado que se usaron herramientas como entrevistas, observación y experiencias dichas por el estudiante. Como resultado, se evidenció una mejor relación con el contenido explicado y, por tanto, mejoró su comprensión sobre el tema, debido a que los estudiantes adaptaban mejor la información al ser partícipes de actividades. Por otro lado, esto fomenta un mayor compromiso de los estudiantes, debido a que presentan una actitud mucho más activa en el proceso educativo, activando las áreas cerebrales como: la cognitiva, emocional y conductual, ayudando a fortalecer la capacidad de crear un pensamiento crítico para evaluar y reflexionar.

Un estudio que lleva el nombre “Conceptualization and Quantitative study of Aesthetic and Affective Perception of Pictures in Physics Education” elaborado por (Zähringer, Girwidz, & Müller, 2024), analiza la influencia de la imagen en el aprendizaje de adolescentes, comparando su respuesta emocional y estética, en la cual ocupan imágenes que sean de tipo informativo sin la aplicación de diseño y por otro lado están las que son visualmente atractivas. Utiliza la metodología de investigación cuantitativa donde se muestran diferentes imágenes en distintos momentos del día a 118 estudiantes; los

instrumentos de evaluación utilizados dentro del estudio fueron dos entrevistas y encuestas. Las encuestas ayudadas de método de Likert permitieron medir su nivel de interés por cada grupo de imagen, así también se fundamentaron las respuestas en las opiniones de los encuestados, mediante encuestas cortas donde explicaban su respuesta.

Se aborda la importancia primordial del color como un elemento para llamar la atención del público, siendo los colores vivos y naturales aquellos que son de mayor preferencia. Por otro lado, el contraste ayuda a un mejor procesamiento de las imágenes haciendo que sea más fácil de interpretar y entender la composición.

Los resultados mostraron una tendencia significativa hacia las imágenes estéticas comparadas con aquellas que solo buscaban informar sin hacer uso de diseño. Factores como el género llegan a presentar percepciones distintas, puesto que las mujeres calificaron como de mayor importancia las imágenes donde se prioriza la estética en relación con los hombres. La conclusión que arroja el estudio es que las imágenes que son más atractivas estéticamente no siempre generan una respuesta emocional positiva, más bien ayudan a generar una mayor motivación e interés por algún contenido, en este caso relacionado con el tema científico. También menciona que elementos decorativos no causan provocan distracciones en cuanto al tema, por el contrario, ayudan a crear un gancho visual, que permite retener la atención al material informativo, así como una mejor recordación del contenido.

Los personajes son una herramienta de suma importancia al momento de comunicar un mensaje con el público adolescente, así como menciona el estudio que lleva el nombre de “La influencia del diseño gráfico en la creación de personajes animados publicitarios” elaborado por Rodríguez Ore, Miranda Matos, & Cornetero Tramontana (2024) El objetivo es analizar cómo el diseño gráfico y sus elementos, como la creación de personajes animados publicitarios, influye en la audiencia. Aborda la capacidad que tienen los personajes para generar una conexión emocional y efectiva con el público objetivo. Dentro del estudio se usó la metodología de investigación con enfoque cualitativo, mediante encuestas digitales como herramienta principal de recopilación a 31

participantes, así como la opinión de los diseñadores gráficos, animadores y consumidores.

El resultado fue que el 38,7% expresa que el atributo de atracción visual es lo más importante. Además, la mayoría considera que un personaje con una construcción adecuada llega a ser efectivo para conectar de manera emocional con el público al que se dirige. Por otro lado, el personaje debe tomar un contexto vigente donde sea parte de tendencias, así como conceptos de relevancia que transcurren en la realidad actual. El estudio demuestra la capacidad de generar una conexión emocional con el público, fortalecer un mensaje, así como persuadir; funciona como una herramienta estratégica para captar la atención, permite generar una afinidad emocional y de cierta forma verse reflejado por parte del usuario, si ese es el caso. A su vez permite hablar de temas de interés dentro del contexto presente y de igual forma informa de una manera más personalizada.

Uno de los elementos primordiales dentro de la composición es el color, el estudio que lleva el nombre de “A Study on Emotional Design in Visual Advertisements: How Colour and Layout Influence Buying Behaviour” elaborado por Mariyappan, Sakthi, B, & Akila (2025), menciona que un factor importante dentro de la composición gráfica es el color. El estudio tiene como objetivo analizar cómo el diseño emocional en piezas visuales influye en las decisiones de los consumidores. La metodología empleada es la cualitativa y descriptiva, sustentada en el análisis de contenidos y a través de la observación de las respuestas del público. Se estudia cómo los componentes de un anuncio afectan la percepción del público; los que llegan a ser de mayor importancia son el color y la composición. Las aplicaciones en las que suele ser útil en marketing y diseño gráfico, dado que dentro de esos campos profesionales es mucho más útil en el momento de presentar estrategias de venta y lograr captar la atención del público.

Los resultados demuestran que el color, así como la disposición de elementos gráficos presentan un mayor impacto en el área decisiva de una persona, dado que influye en sus emociones. El color permite establecer relaciones con varios conceptos entre ellos las emociones. En cuanto a la disposición, un material con una estructura sólida y adecuada

permite una mayor legibilidad y comprensión del contenido. Para concluir se señala la importancia imprescindible que tiene el color y la composición dentro de la publicidad visual; los colores transmiten sentimientos, emociones y son un gancho muy útil para atraer la atención del público. Por otro lado, la composición regula el orden y la jerarquía de cómo se relacionan elementos con el fin de crear una estructura visual que ayude a la legibilidad y comprensión del mensaje a comunicar.

El trabajo de titulación “Diseño de un producto editorial para prevenir el cyberbullying a niños” (Llore, 2019) si bien tiene un enfoque hacia los niños, el objetivo es la creación de herramientas informativas. Sin embargo, lo importante a resaltar es la metodología ocupada en el desarrollo del proyecto, aplicando el co-diseño que permitió involucrar a varios profesionales, como psicólogos y expertos en literatura para niños, por lo cual se desarrolló un material más acorde a las necesidades del público objetivo, para lograr un lenguaje tanto visual como textual, que llegue a ser llamativo y de igual forma entendible.

Se determina a la ilustración como una pieza clave debido a su relación simbólica entre imagen y texto, lo que ayuda a una mejor adaptación del mensaje a transmitir y así, por ende, una mayor amplificación de la información a comunicar.

Dentro de la investigación “Representación visual de emociones en la adolescencia” elaborada por María García (2024) el objetivo de la investigación indaga con respecto a la ilustración como herramienta de ayuda al entendimiento y expresión de emociones en adolescentes, como un canal que permita la identificación de emociones. Dentro de la metodología de investigación se optó por un enfoque cualitativo con un estudio de campo, además se crearon grupos en los cuales los jóvenes interactuaban con una serie de ilustraciones que fueron posteriormente evaluadas por el mismo público. Como resultado se obtuvo la preferencia de los adolescentes a los elementos visuales sobre las textuales, expresando su mayor accesibilidad y comodidad. La autora de la investigación sugiere a la ilustración como una herramienta influyente para captar la atención del público joven.

2.4. Marco Legal

El proyecto se sustentará en múltiples reglamentos dentro del ordenamiento jurídico ecuatoriano que contienen lineamientos para la protección de los derechos de los adolescentes, así como las reglas de convivencia.

2.4.1. Constitución de la república del Ecuador

Art. 16.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos.
2. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.
4. El acceso y uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y a otras que permitan la inclusión de personas con discapacidad.
5. Integrar los espacios de participación previstos en la Constitución en el campo de la comunicación. (República del Ecuador, 2008, pág. 7)

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. (República del Ecuador, 2008, pág. 9)

Art. 35.- Las personas adultas mayores, niñas, niños y adolescentes, mujeres embarazadas, personas con discapacidad, personas privadas de libertad y quienes adolezcan de enfermedades catastróficas o de alta complejidad, recibirán atención prioritaria y especializada en los ámbitos público y privado. La misma atención prioritaria recibirán las personas en situación de riesgo, las víctimas de violencia doméstica y sexual, maltrato infantil, desastres naturales o antropogénicos. El Estado prestará especial

protección a las personas en condición de doble vulnerabilidad. (República del Ecuador, 2008, pág. 11)

Art. 44.- El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas.

Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales. (República del Ecuador, 2008, pág. 14)

Art. 45.- Las niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El Estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción. Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; a ser consultados en los asuntos que les afecten; a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales propios de sus pueblos y nacionalidades; y a recibir información acerca de sus progenitores o familiares ausentes, salvo que fuera perjudicial para su bienestar. El Estado garantizará su libertad de expresión y asociación, el funcionamiento libre de los consejos estudiantiles y demás formas asociativas. (República del Ecuador, 2008, pág. 15)

Art. 46.- El Estado adoptará, entre otras, las siguientes medidas que aseguren a las niñas, niños y adolescentes:

7. Protección frente a la influencia de programas o mensajes, difundidos a través de cualquier medio, que promuevan la violencia, o la discriminación racial o de género. Las

políticas públicas de comunicación priorizarán su educación y el respeto a sus derechos de imagen, integridad y los demás específicos de su edad. Se establecerán limitaciones y sanciones para hacer efectivos estos derechos. (República del Ecuador, 2008, pág. 16)

Art. 66.- Se reconoce y garantizará a las personas:

18. El derecho al honor y al buen nombre. La ley protegerá la imagen y la voz de la persona.

19. El derecho a la protección de datos de carácter personal, que incluye el acceso y la decisión sobre información y datos de este carácter, así como su correspondiente protección. La recolección, archivo, procesamiento, distribución o difusión de estos datos o información requerirán la autorización del titular o el mandato de la ley. (República del Ecuador, 2008, pág. 25)

2.4.2. Ley orgánica de Educación Intercultural

Art. 7.- Derechos. - Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos:

a. Ser tratado con justicia, dignidad, sin discriminación, con respeto a su diversidad individual, cultural, sexual y lingüística, a sus convicciones ideológicas, políticas y religiosas, y a sus derechos y libertades fundamentales garantizados en la Constitución de la República, tratados e instrumentos internacionales vigentes y la Ley;

b. Recibir gratuitamente servicios de carácter social, psicológico y de atención integral de salud en sus circuitos educativos;

g. Ejercer activamente su libertad de organización y expresión garantizada en la Constitución de la República, a participar activamente en el proceso educativo, a ser escuchados y escuchadas, a que su opinión sea considerada como parte de las decisiones que se adopten; a expresar libre y respetuosamente su opinión y a hacer uso de la objeción de conciencia debidamente fundamentada.

i. Ser protegidos contra todo tipo de violencia en las instituciones educativas, así como a denunciar ante las autoridades e instituciones competentes cualquier violación a sus

derechos fundamentales o garantías constitucionales, cualquier acción u omisión que atente contra la dignidad e integridad física, psicológica o sexual de la persona; a ejercer su derecho a la protección

Art. 11.- Obligaciones. - Las y los docentes tienen las siguientes obligaciones:

d. Elaborar su planificación académica y presentarla oportunamente a las autoridades de la institución educativa y a sus estudiantes; (Asamblea Nacional del Ecuador, 2011, pág. 22)

Art. 34.- Funciones. - El gobierno escolar tiene las siguientes funciones:

a. Participar en la elaboración del plan educativo institucional (PEI);

b. Participar activamente en el diagnóstico y solución de las necesidades de los centros educativos;

c. Participar activamente en la formulación, elaboración de planes y programas de prevención y contingencia de riesgos y seguridad ciudadana;

d. Participar activamente en la formulación de planes y programas de mejoramiento continuo de la educación de los centros educativos;

i. Promover la realización de proyectos educativos ligados al desarrollo comunitario; (Asamblea Nacional del Ecuador, 2011, pág. 36)

2.4.3. Código Orgánico de la Niñez y Adolescencia

Art. 8.- Corresponsabilidad del Estado, la sociedad y la familia. - Es deber del Estado, la sociedad y la familia, dentro de sus respectivos ámbitos, adoptar las medidas políticas, administrativas, económicas, legislativas, sociales y jurídicas que sean necesarias para la plena vigencia, ejercicio efectivo, garantía, protección y exigibilidad de la totalidad de los derechos de niños, niñas y adolescentes. ¡El Estado y la sociedad formularán y aplicarán políticas públicas sociales y económicas; y destinarán recursos económicos suficientes, en forma estable, permanente y oportuna. (Congreso Nacional del Ecuador, 2003, pág. 1)

Art. 11.- El interés superior del niño. ¡El interés superior del niño es un principio que está orientado a satisfacer el ejercicio efectivo del conjunto de los derechos de los niños, niñas y adolescentes; e impone a todas las autoridades administrativas y judiciales y a las instituciones públicas y privadas, el deber de ajustar sus decisiones y acciones para su cumplimiento. Para apreciar el interés superior se considerará la necesidad de mantener un justo equilibrio entre los derechos y deberes de niños, niñas y adolescentes, en la forma que mejor convenga a la realización de sus derechos y garantías. (Congreso Nacional del Ecuador, 2003, pág. 1)

Art. 12.- Prioridad absoluta. - En la formulación y ejecución de las políticas públicas y en la provisión de recursos, debe asignarse prioridad absoluta a la niñez y adolescencia, a las que se asegurará, además, el acceso preferente a los servicios públicos y a cualquier clase de atención que requieran. Se dará prioridad especial a la atención de niños y niñas menores de seis años. (Congreso Nacional del Ecuador, 2003, pág. 1)

Art. 45.- Derecho a la información. - ¡Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a buscar y escoger información; y a utilizar los diferentes medios y fuentes de comunicación, con las limitaciones establecidas en la ley y aquellas que se derivan del ejercicio de la patria potestad. ¡Es deber del Estado, la sociedad y la familia, asegurar que la niñez y adolescencia reciban una información adecuada, veraz y pluralista; y proporcionarles orientación y una educación crítica que les permita ejercitar apropiadamente los derechos señalados en el inciso anterior. (Congreso Nacional del Ecuador, 2003, pág. 5)

Art. 46.- Prohibiciones relativas al derecho a la información. - Se prohíbe: 1. La circulación de publicaciones, videos y grabaciones dirigidos y destinados a la niñez y adolescencia, que contengan imágenes, textos o mensajes inadecuados para su desarrollo; ¡y cualquier forma de acceso de niños, niñas y adolescentes a estos medios; 2. La difusión de información inadecuada para niños, niñas y adolescentes en horarios de franja familiar, ¡ni en publicaciones dirigidas a la familia y a los niños, niñas y adolescentes; y, 3. La circulación de cualquier producto destinado a niños, niñas y adolescentes, con envoltorios

que contengan imágenes, textos o mensajes inadecuados para su desarrollo. (Congreso Nacional del Ecuador, 2003, pág. 5)

Art. 50.- Derecho a la integridad personal. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a que se respete su integridad personal, física, psicológica, cultural, afectiva y sexual. No podrán ser sometidos a torturas, tratos crueles y degradantes. (Congreso Nacional del Ecuador, 2003, pág. 6)

Art. 51.- Derecho a la libertad personal, dignidad, reputación, honor e imagen. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a que se respete: a) Su libertad, sin más limitaciones que las establecidas en la ley. ¡Los progenitores y responsables de sus cuidados los orientarán en el ejercicio de este derecho; y, b) Su dignidad, autoestima, honra, reputación e imagen propia. Deberá proporcionárseles relaciones de calidez y buen trato fundamentadas en el reconocimiento de su dignidad y el respeto a las diferencias. (Congreso Nacional del Ecuador, 2003, pág. 6)

Art. 59.- Derecho a la libertad de expresión. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a expresarse libremente, a buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo, oralmente, por escrito o cualquier otro medio que elijan, con las únicas restricciones que impongan la ley, el orden público, la salud o la moral públicas para proteger la seguridad, derechos y libertades fundamentales de los demás. (Congreso Nacional del Ecuador, 2003, pág. 6)

2.4.4. Ley Orgánica de Comunicación

Art. 15.- Principio de interés superior de niñas, niños y adolescentes. - Los medios de comunicación promoverán de forma prioritaria el ejercicio de los derechos a la comunicación de las niñas, niños y adolescentes, atendiendo el principio de interés superior establecido en la Constitución y en el Código de la Niñez y la Adolescencia. (Asamblea Nacional del Ecuador, 2013, pág. 7)

Art. 31.- Derecho a la protección de las comunicaciones personales. - Todas las personas tienen derecho a la inviolabilidad y al secreto de sus comunicaciones personales, ya sea que éstas se hayan realizado verbalmente, a través de las redes y servicios de

telecomunicaciones legalmente autorizadas o estén soportadas en papel o dispositivos de almacenamiento electrónico. Queda prohibido grabar o registrar por cualquier medio las comunicaciones personales de terceros sin que ellos hayan conocido y autorizado dicha grabación o registro, salvo el caso de las investigaciones encubiertas autorizadas y ordenadas por un juez competente y ejecutadas de acuerdo con la ley. La violación de este derecho será sancionada de acuerdo con la ley. (Asamblea Nacional del Ecuador, 2013, pág. 12)

Art. 32.- Protección integral de las niñas, niños y adolescentes. - Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la expresión de sus ideas, pensamientos, sentimientos y acciones desde sus propias formas y espacios en su lengua natal, sin discriminación, ni estigmatización alguna. Los contenidos que difundan los medios de comunicación social y las demás entidades públicas y privadas privilegiarán la protección integral de las niñas, niños y adolescentes, especialmente contra la revictimización en casos de violencia sexual, física, psicológica, intrafamiliar, accidentes y otros. La revictimización, así como la difusión de contenidos que vulneren los derechos de los niños, niñas y adolescentes, se tratarán de acuerdo con lo establecido en las leyes referentes a la materia. (Asamblea Nacional del Ecuador, 2013, pág. 12)

Art. 61.- Contenido discriminatorio.- Para los efectos de esta Ley, se entenderá por contenido discriminatorio todo mensaje que se difunda por cualquier medio de comunicación social que haga distinción, restricción, exclusión o preferencia basada en razones de nacionalidad, etnia, lugar de nacimiento, edad, sexo, identidad de género, identidad cultural, estado civil, idioma, religión, ideología, filiación política, pasado judicial, condición socioeconómica, condición migratoria, orientación sexual, estado de salud, portar VIH, discapacidad o diferencia física y otras que tenga por objeto o resultado menoscabar o anular el reconocimiento, goce o ejercicio de los derechos humanos, incite a la propagación de estereotipos que promuevan cualquier tipo de violencia de género o limite la libertad de expresión de los grupos minoritarios. (Asamblea Nacional del Ecuador, 2013, págs. 22-23)

Art. 62.- Prohibición. - Está prohibida la difusión a través de todo medio de comunicación social de contenidos discriminatorios que tenga por objeto o resultado menoscabar o anular el reconocimiento, goce o ejercicio de los derechos humanos reconocidos en la Constitución y en los instrumentos internacionales ratificados por el Ecuador. Se prohíbe también la difusión de mensajes a través de los medios de comunicación que constituyan apología de la discriminación e incitación a la realización de prácticas o actos violentos basados en algún tipo de mensaje discriminatorio. La persona afectada podrá ejercer las acciones constitucionales que le asista o acudir a la Defensoría del Pueblo para que inicie los procesos de protección de derechos, de conformidad a sus competencias. (Asamblea Nacional del Ecuador, 2013, pág. 23)

2.4.5. Ley Orgánica de Protección de Datos Personales (2021)

Art. 8.-Consentimiento. - Se podrán tratar y comunicar datos personales cuando se cuente con la manifestación de la voluntad del titular para hacerlo. El consentimiento será válido, cuando la manifestación de la voluntad sea:

- 1) Libre, es decir, cuando se encuentre exenta de vicios del consentimiento;
- 2) Específica, en cuanto a la determinación concreta de los medios y fines del tratamiento;
- 3) Informada, de modo que cumpla con el principio de transparencia y efectivice el derecho a la transparencia,
- 4) Inequívoca, de manera que no presente dudas sobre el alcance de la autorización otorgada por el titular.

El consentimiento podrá revocarse en cualquier momento sin que sea necesaria una justificación, para lo cual el responsable del tratamiento de datos personales establecerá mecanismos que garanticen celeridad, eficiencia, eficacia y gratuidad, así como un procedimiento sencillo, similar al proceder con el cual recabó el consentimiento. El tratamiento realizado antes de revocar el consentimiento es lícito, en virtud de que este no tiene efectos retroactivos. Cuando se pretenda fundar el tratamiento de los datos en el

consentimiento del afectado para una pluralidad de finalidades será preciso que conste que dicho consentimiento se otorga para todas ellas. (Asamblea Nacional del Ecuador, 2021, págs. 8-9)

Art. 12.-Derecho a la información.- El titular de datos personales tiene derecho a ser informado conforme los principios de lealtad y transparente por cualquier medio sobre: 1) Los fines del tratamiento; 2) La base legal para el tratamiento; 3) Tipos de tratamiento; 4) Tiempo de conservación; 5) La existencia de una base de datos en la que constan sus datos personales; 6) El origen de los datos personales cuando no se hayan obtenido directamente del titular; 7) Otras finalidades y tratamientos ulteriores; 8) Identidad y datos de contacto del responsable del tratamiento de datos personales, que incluirá: dirección del domicilio legal, número de teléfono y correo electrónico; (Asamblea Nacional del Ecuador, 2021, pág. 11)

Art. 21.-Derecho de niñas, niños y adolescentes a no ser objeto de una decisión basada única o parcialmente en valoraciones automatizadas.- Además de los presupuestos establecidos en el derecho a no ser objeto de una decisión basada única o parcialmente en valoraciones automatizadas, no se podrán tratar datos sensibles o datos de niñas, niños y adolescentes a menos que se cuente con la autorización expresa del titular o de su representante legal; o, cuando, dicho tratamiento esté destinado a salvaguardar un interés público esencial, el cual se evalúe en atención a los estándares internacionales de derechos humanos, y como mínimo satisfaga los criterios de legalidad, proporcionalidad y necesidad, y además incluya salvaguardas específicas para proteger los derechos fundamentales de los interesados. Los adolescentes, en ejercicio progresivo de sus derechos, a partir de los 15 años, podrán otorgar, en calidad de titulares, su consentimiento explícito para el tratamiento de sus datos personales, siempre que se les especifique con claridad sus fines. (Asamblea Nacional del Ecuador, 2021, pág. 15)

Art. 23.-Derecho a la educación digital.- Las personas tienen derecho al acceso y disponibilidad del conocimiento, aprendizaje, preparación, estudio, formación, capacitación, enseñanza e instrucción relacionados con el uso y manejo adecuado, sano, constructivo, seguro y responsable de las tecnologías de la información y comunicación,

en estricto apego a la dignidad e integridad humana; los derechos fundamentales y libertades individuales con especial énfasis en la intimidad, la vida privada, autodeterminación informativa, identidad y reputación en línea, ciudadanía digital y el derecho a la protección de datos personales, así como promover una cultura sensibilizada en el derecho de protección de datos personales. El derecho a la educación digital tendrá un carácter inclusivo sobre todo en lo que respecta a las personas con necesidades educativas especiales. El sistema educativo nacional, incluyendo el sistema de educación superior, garantizará la educación digital no solo a favor de los estudiantes de todos los niveles sino también de los docentes, debiendo incluir dicha temática en su proceso de formación. (Asamblea Nacional del Ecuador, 2021, pág. 15)

Art. 24.-Ejercicio de derechos.- El Estado, entidades educativas, organizaciones de la sociedad civil, proveedores de servicios de la sociedad de la información y el conocimiento, y otros entes relacionados, dentro del ámbito de sus relaciones, están obligados a proveer información y capacitación relacionadas con el uso y tratamiento responsable, adecuado y seguro de datos personales de niñas, niños y adolescentes, tanto a sus titulares como a sus representantes legales, de conformidad con la normativa técnica emitida por la Autoridad de Protección de Datos Personales. Los adolescentes mayores de doce (12) años y menores de quince (15) años, así como las niñas y niños, para el ejercicio de sus derechos necesitarán de su representante legal. Los adolescentes mayores de quince (15) años y menores de dieciocho (18) años, podrán ejercitarlos de forma directa ante la Autoridad de Protección de Datos Personales o ante el responsable de la base de datos personales del tratamiento. (Asamblea Nacional del Ecuador, 2021, pág. 16)

Art. 26.-Tratamiento de datos sensibles. - Queda prohibido el tratamiento de datos personales sensibles salvo que concurra alguna de las siguientes circunstancias:

f) El tratamiento es necesario con fines de archivo en interés público, fines de investigación científica o histórica o fines estadísticos, que debe ser proporcional al objetivo perseguido, respetar en lo esencial el derecho a la protección de datos y establecer medidas adecuadas y específicas para proteger los intereses y derechos fundamentales del titular. (Asamblea Nacional del Ecuador, 2021, pág. 16)

2.5. Marco Teórico

2.5.1. Variable independiente

2.5.1.1 Comunicación

Es compartir nuestro pensamiento basándose en lo que receptamos con nuestros sentidos, además de las ideas propias que formamos. Para varios especialistas, como psicólogos o aquellos relacionados con las ciencias humanas y sociales, se consideran como un canal por el cual circulan elementos como las ideas. (Gil-Juárez & Victores, 2011, págs. 56-57)

Por otro lado, se define a la comunicación como el acto de compartir pensamientos, emociones o necesidades; por tanto, consiste en transmitir información a un receptor de manera intencional usando como el lenguaje basado en su sistema propio de símbolos y regulado con normas para construir un adecuado proceso de transición de ideas. (Albuérne & Pino, 2013, pág. 8).

2.5.1.2 Elementos de la comunicación

Emisor

Se define como aquel intérprete del proceso de la comunicación encargado de crear el mensaje que se transmitirá. Para algunos expertos se refiere a una sola persona o incluso a varias como aquella fuente primaria de origen, dado el tipo de mensaje que se esté transmitiendo. Debe seguir un debido proceso: partiendo de la codificación del mensaje en un sistema entendible para el destinatario, en este caso puede ser el lenguaje o la comunicación visual.

El canal

Se entiende como el medio o la vía por la cual será transmitido el mensaje de forma masiva, a un sector más focalizado o incluso a una sola persona. Ya dentro de la comunicación masiva existen varias formas mediante las cuales se puede alcanzar el objetivo de impartir un mensaje a una gran cantidad de personas. Presenta distintas

características como el nivel socioeconómico, experiencia o incluso la interpretación del mensaje dependerá de la cultura de cada sector poblacional. Elementos como los libros, la prensa, el cine, la televisión, la radio y el medio que ha ganado mayor popularidad en la última década, el internet, son canales de comunicación masivos.

El mensaje

Como menciona Helene Beristain, un mensaje se define como una “cadena con un número determinado de señales” que ha sido construida siguiendo los reglamentos del código sobre el que se trabaja, sea de lenguaje o visual. En el proceso interviene el emisor codificando las señales y el receptor como decodificador, siendo esencial para la efectividad. El mensaje, para representarse como una cadena por más simple que sea, debe ordenar los signos que componen la idea. Debe prevalecer el orden si es un lenguaje verbal o son signos gráficos.

El receptor

Es aquel que recibe el mensaje, pero puede convertirse en un emisor cuando da respuesta al mensaje original o, en dado caso, lo replica; también se lo conoce como destino o destinatario. Por otro lado, el receptor debe conocer los signos bajo los cuales fue estructurado, para poder entender el mensaje bajo el contexto que se creó originalmente. El receptor no se considera pasivo dado que resignifica el mensaje y lo adopta a su pensamiento. (Santos, 2012)

El código

Se define como el conjunto de reglamentos y principios formado por un determinado grupo de signos. Para la construcción de un código, este debe regirse a un sistema de signos que debe ser comprendido por el primer interlocutor, que es el emisor, y el destinatario para garantizar una correcta interpretación del mensaje con la mayor exactitud posible. (Albuérne Gonzáles & Pino Fernández, 2013, pág. 8)

2.5.2. Comunicación visual

La definición abarca todo aquello que nuestros ojos son capaces de detectar y están en nuestro rango visual; entonces se entiende como imágenes que transmiten distintos mensajes dependiendo del concepto con el que esté relacionado. Así se clasifican en:

La comunicación casual, se define por el receptor que lo percibe, ya que no presentan un significado deliberado, es decir, es lo que una persona observa en su entorno que se ha generado de forma natural.

Por otro lado, existe la comunicación intencional, es aquella que tiene un significado codificado para ser transmitido y de esa forma emitir un determinado mensaje a través de distintos canales, que llegue a ser entendido de la misma manera por cada receptor. Dependiendo de la finalidad se subdivide en estético y práctico.. (Munari, 2016)

Elementos visuales

Se entiende por elementos visuales aquellos que presentan características como textura, color, medidas de estructura. Pasaron de ser un concepto originado desde una idea, es decir, toda forma observable o composición sobre un soporte visible que previamente fue construida como una idea verbal o escrita. (Wong, 2014)

Imagen

Es la representación visible que se le da a una determinada idea cuyo fin se sustenta en perdurar a través del tiempo. Siendo un elemento primordial en los medios de comunicación masivos, usando formatos como fotografía, ilustración, cine, televisión, escultura y pintura. (Morales, 1991)

Fotografía

Es el arte y la técnica de capturar imágenes dibujadas mediante la luz visible; se usan películas sensibles en el método analógico o los sensores. Para una adecuada integración en diseño editorial es fundamental que sean adaptadas a formatos digitales aquellas de origen analógico. Su aporte destacado es la representación realista que otorga, ya que

representa una realidad capturada. Así también actúa como un método de explicación visual, divulga información científica. Está dividida en varios tipos de fotografía según su función, se encuentran la: documental, publicitaria, de moda, artística, entre otras. Según sus objetivos, una imagen debe tener presente lo que quiere transmitir y qué quiere lograr en el público. (Iñigo & Makhoul, 2014)

Cromática

El color como parte del lenguaje tiene la facultad de comunicar un significado, dependiente de su uso y combinación. Se debe tomar en cuenta el contraste, la armonía, su efectivo acoplamiento en relación con la tipografía. Dentro del diseño la psicología del color logra crear una fuerza de comunicación para la difusión del mensaje al público objetivo incluso de forma inconsciente. (Dabner, Stewart , & Vickress, 2022)

Psicología del color

Área que da estudio a la repercusión que ejerce el color sobre las emociones de cada persona, siendo subjetivo a la interpretación relacionado con la cultura y el pensamiento.

Sin embargo, los colores están muy presentes, incluso en la vida cotidiana influenciando en nosotros, tomando como ejemplo la existencia de colores cálidos que se asocian a sentimiento de positividad, por otro lado, los colores fríos pueden evocar calma o tristeza. (García, 2016) Párr. 1-2-9)

El color apela de forma más efectiva a los sentimientos que alguna otra herramienta, y por lo mismo provoca una reacción inmediata, consolidado un significado independiente de forma individual, así también se relaciona con algún sentimiento determinado. (Cañellas, 1979, pág. 35)

Calibración de color

Se define como una adecuada interpretación y reproducción cromática. Dependiendo de su uso se identifican dos sistemas de color que manejan dos espacios de colores distintos, siendo RGB exclusivamente destinado al uso digital; mientras que el CMYK se usa dentro del entorno de impresión, se considera como un paso esencial para seguir una fiel consistencia en el área editorial, ya sea en pantallas como en impresión.

RGB

Sistema de color que tiene una estrecha relación en cómo los dispositivos de visualización digital generan las imágenes que percibimos. Relacionado directamente con el proceso físico de la composición de una pantalla, la cual hace un uso combinado de las luces de los colores primarios el rojo, verde y azul.

CMYK.

Involucra un proceso sustractivo que es similar al uso de pigmentos físicos, siendo un sistema de impresión de gran uso en el ámbito comercial. Las siglas representan las cuatro tintas sobre las que se compone el proceso: Cian, Magenta, Amarillo (Yellow), Negro (Key). (Iñigo Dehud & Makhoulf Akl, 2014, pág. 106) (Iñigo & Makhoulf, 2014)

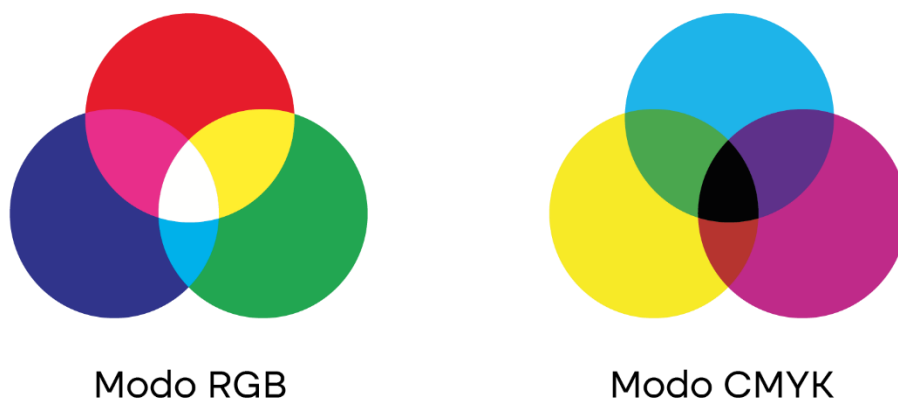


Imagen 5. Calibración de color

Fuente: Elaboración propia basada en Iñigo Dehud & Makhoulf Akl (2014)

Storytelling

Estudia la narrativa psicológica que transmite un mensaje usando la comunicación visual. Los humanos como especie buscan o crean estímulos que apelen a sus sentimientos, fundamentado en dicho principio el Storytelling funciona como una herramienta que permite estimular a un individuo a realizar ciertas acciones o sentir determinadas emociones dependiendo del concepto evocado.

El Storytelling dentro del diseño se divide en 3 aspectos: el primero retrata la “Acción” mostrando así el producto y su interacción con el público usando el arco narrativo. El segundo refiere a la “Emoción” y como el diseño tiene la capacidad de influir en sentimientos y el estado de ánimo. Y como tercer punto la “Sensación” que argumenta la relación que existe entre interacción el usuario con el producto para crear un significado usando elementos como el color, la forma de interacción, basándose en los principios como la Gestalt. (Lupton, El diseño como storytelling, 2019, págs. 11-12)

2.5.3. Tipografía

Su objetivo es transmitir un mensaje de tal forma que llegue a cumplir su propósito inicial, unificando varios aspectos: como el estético, psicológico y el pedagógico, la eficacia en esas áreas depende de la anatomía propia de la letra y la legibilidad que permite un adecuado proceso comunicativo. (Iñigo Dehud & Makhlouf Akl, 2014, pág. 75)

Las características que componen la tipografía dan un valor significativo comunicativo través de la estética, tales características forman el canal para la transmisión del mensaje. Así por tanto existe un vínculo entre la forma de la tipografía (significante) y el contenido del mensaje (significado) demostrando un valor semiótico. (Pérez Peña, 2010, pág. 1)

Es la acción de plasmar la comunicación en elementos visuales bajo un código definido como el lenguaje escrito, sobre un soporte impreso, como revistas, periódicos, folletos, entre otros. (McLean, 1993, pág. 8)

2.5.4. Principios de la Gestalt

Las leyes de la Gestalt articulan principios fundamentales de la precepción, demostrando que cada acción que ejerce el cerebro humano en el campo perceptivo desarrolla el proceso de organización eficiente y coherente de los elementos que capta. A través de los principios se detalla cómo funciona dicha organización. (León Díaz, pág. 1)

Continuidad

Adopta un concepto relativamente parecido a la ley de cierre, dado a que la cercanía de elementos entre sí los relaciona o incluso si llega a ver un espacio faltante, el cerebro los llega a completar sobreentendiendo el patrón que maneja toda la composición, pero en esta situación toma como fundamento la sucesión que existe entre los objetos.

Proximidad

Determina que los elementos cercanos entre sí son asociados como una unidad y tienden a relacionarse con un único grupo, así siendo casi imposible visualizarlos como individuos a razón de ser percibidos por el cerebro como un único bloque.

Semejanza

Sustenta como los elementos semejantes entre sí suelen tener una mejor adaptación de aprendizaje. Se crea una organización que se visualiza como un grupo basado en una mayor igualdad de características compartidas entre cada individuo, es decir, entre más atributos parecidos, mayor será su vinculación a un mismo conjunto. (Angeles & Ruiz de la Rosa, 2011, pág. 26)

Simetría

Instrumento muy importante en el área del diseño que permite ordenar los elementos que intervienen en una composición. Se vincula directamente con términos que refieren al equilibrio, orden de alta perceptibilidad, así como la jerarquía correspondiente. (Boscarino, y otros, 2007, pág. 116)

Por otro lado, la simetría otorga a las composiciones visuales características de poco movimiento o estáticas, además de ser limitante en cuanto a una composición que busca ser más disruptiva y presentar un concepto fuera de lo común. (Samara, Los elementos del diseño. Manual de estilo para diseñadores gráficos., 2008, pág. 27)



Imagen 6. Principios de la Gestalt

Fuente Elaboración propia

2.5.5. Diseño gráfico

“Diseño” se refiere al proceso mediante el cual se programa, proyecta, coordina, selecciona y ordena un conjunto de elementos que tienen la finalidad de transmitir un significado, haciendo uso de la comunicación. Además, diseño se entiende como un proceso para la creación de un producto y no solo como un sinónimo de dibujar dado que dicha acción hace parte del proceso de elaboración. El término “gráfico” se refiere como aquel momento de evaluación de un desarrollo adecuado del diseño y sus productos.

Por tanto, el “Diseño Gráfico” se entiende como una especialidad o área profesional que hace uso de elementos visuales para generar un resultado comunicativo mediante un proceso que intervienen las etapas de concebir, programar y proyectar para realizar

productos comunicacionales con códigos lingüísticos gramáticos y visuales para transmitir un mensaje a un público previamente definido. (Frascara, 2000, pág. 19)

2.5.6. Elementos básicos del diseño

Punto

Se define como una ubicación específica en el espacio. En la geometría no posee una masa, pero está compuesta de las coordenadas X, Y. Su conceptualización se fundamenta en recursos como el tamaño, posición, la relación que guarda con su entorno, y como resultante se puede entender como una unidad individual o un grupo. La unión de varios puntos puede llegar a convertirse en una línea. (Lupton & Cole Phillips, 2016, pág. 73)

Línea

Se conforma por la sucesión de puntos, formando una conexión que se extiende en longitud. La geometría expresa que una línea no presenta un ancho sin embargo en el entorno visual el grosor es una característica esencial, junto con la textura y el trazado, ya sea recto, curvo, de continuación o interrumpido. (Lupton & Cole Phillips, 2016, pág. 81)

Plano

Es una superficie bidimensional que presenta características como la altura y la anchura. Se genera a partir de líneas ya sea mediante el recorrido de ella y posterior vinculación o cuando una línea adquiere un grosor. Puede ser paralelo a una superficie o en un ángulo determinado, para otorgarle la percepción de profundidad. (Lupton & Cole Phillips, 2016, pág. 85)

Forma

La forma se compone de la agrupación y unificación de elementos como el punto la línea y el plano. Debe estar materializado en algún formato en el cual sea visible. Presenta características en su anatomía como el tamaño, la textura, el color. Otro atributo que puede tener una forma es la tridimensionalidad donde una figura puede tener visualmente una

profundidad, sin embargo, sigue siendo un objeto de doce dimensiones. Wong (2014)



Imagen 7. Elementos básicos del diseño

Fuente: Basado en Wong (2014)

Geométricas

Las formas geométricas son aquellas que tienen una estructura matemática definida, como círculos, cuadrados, triángulos y otras figuras que siguen reglas precisas de simetría y proporciones. Estas son figuras regulares que se encuentran en el diseño gráfico y arquitectónico debido a su precisión y simetría. (Wong, 2014)



Imagen 8. Figuras geométricas

Fuente: Elaboración propia

Orgánicas

Las formas orgánicas son aquellas que no siguen reglas geométricas exactas, siendo irregulares y fluidas, y a menudo inspiradas en la naturaleza. Estas formas son más libres

y naturales, sin la simetría o las proporciones exactas de las formas geométricas. (Wong, 2014)



Imagen 9. Formas orgánicas

Fuente: Elaboración propia

Textura

Es de carácter táctil, así como visual de una superficie que permite identificar a un objeto basándose en su composición física. Dentro del diseño la textura puede estar presente como un atributo físico que se puede percibir a través del tacto, sin embargo, puede ser también percibido de manera visual como un efecto óptico en imágenes. Es un elemento que aporta detalle, profundidad, siendo una cualidad de utilidad al expresar significados o sensaciones. (Lupton & Phillips, 2016)

Espacio

Se refiere a la distancia o área entre los elementos visuales dentro de una composición. Es un principio fundamental en el diseño gráfico, ya que organiza, estructura y define la relación entre los diferentes componentes de una obra, como imágenes, textos o gráficos. El uso adecuado del espacio permite lograr un diseño equilibrado, armonioso y fácil de comprender, dirigiendo la atención del espectador hacia los elementos más importantes. El espacio se divide en espacio positivo (área ocupada por los elementos visibles) y

espacio negativo (área vacía alrededor de los elementos), siendo este último fundamental para mejorar la legibilidad, resaltar los elementos importantes y crear equilibrio visual (Wong, 2014)

2.5.7. Identidad corporativa

Aporta atributos de autenticidad a una institución, mediante la creación de una personalidad que proporcione características que la definan, los cuales serán expuestos a su audiencia. Otorgándole cualidades excepcionales, irrepetibles, así como reconocibles. La esencia de identidad no se mantendrá constantemente, su valoración se establece mediante el criterio de afinidad del grupo que la conforma. (Argüello, 2011, págs. 8-9)

Identificador visual

Es un elemento gráfico que representa o simboliza una marca, empresa o producto, permitiendo que sea fácilmente reconocido y distinguido de otros. Los identificadores visuales incluyen logotipos, símbolos, colores, tipografía y otros elementos gráficos que trabajan juntos para crear una identidad coherente y memorable. Estos elementos no solo sirven para identificar, sino también para transmitir los valores, personalidad y mensaje de la marca. (Márquez, 2021)

Tabla 2
Identificadores gráficos

Significado	significado	Referencia
Logotipo	Se refiere únicamente a una representación gráfica formada de palabras. No incorpora símbolos ni iconos en su composición, es decir son aquellas marcas que usan muestran gráficamente su	

	nombre sin elementos extra, solo tipografía.	
Isotipo	Es el elemento simbólico o el icono gráfico de la marca, en su composición no incluye tipografía o el nombre de la marca. Funciona con propia autonomía y puede comunicar el nombre de la marca sí que esté explícitamente.	
Imagotipo	Identificador gráfico que combina texto. El imagotipo es un tipo de logotipo que combina texto y símbolo, donde ambos elementos permanecen diferenciados. Tanto el texto como el ícono pueden funcionar de manera independiente, lo que permite que se utilicen por separado o juntos sin perder su capacidad de ser identificados. Este tipo de logotipo ofrece flexibilidad, permitiendo que el nombre de la marca y su símbolo se usen de manera conjunta o separada. El imagotipo es ideal para marcas que desean mantener una conexión visual clara entre su	

	nombre y un elemento gráfico que refuerce su identidad.	
Isologo	Es una representación gráfica en la que el texto y el símbolo están fusionados en un solo elemento indivisible. No es posible separar estas partes ni usarlas de manera independiente, ya que ambas son esenciales para transmitir la identidad de la marca; se complementan y pierden su significado si se utilizan por separado. El isologotipo es ideal para marcas que desean una representación visual cohesionada, en la que la tipografía y el símbolo funcionen como un todo unificado, fortaleciendo la identidad y asegurando un reconocimiento claro y consistente.	

Nota: Elaboración propia, basada en (Argüello, 2011)

2.5.8. Metodología

Se define como una disciplina teórica, dedicada al estudio y el ordenamiento de un sistema de métodos, cada método constituye un camino que ordena una actividad hacia un fin específico, y la metodología le da validez a dicho camino a través del estudio. (Navarro Chávez, 2014, pág. 24)

Método proyectual

Es el conjunto de operaciones lógicas que siguen un orden, de fundamental importancia, su objetivo principal es lograr un resultado de máxima eficiencia con un



Imagen 10 Basada en Munari, 2013

Fuente: Elaboración propia

esfuerzo mínimo. Además, resalta que la creatividad no implica improvisación sin una estructura base, dado que requiere de un estudio y documentación preliminar para evitar la confusión, se define como un proceso formal para la resolución de problemas, pero sin embargo está sujeto a ser modificable según la necesidad de cada proyecto. (Munari, Metodología proyectual, 2013, pág. 1)

Design Thinking

También conocido como el pensamiento de Diseño, es un enfoque dinámico y colaborativo para solucionar problemas. Se sustenta en la exploración y tiene por objetivo la innovación, vinculado la ciencia, tecnología y talento humano. Se establece como el método que cuyo propósito es generar memorables experiencias al usuario a través de soluciones valiosas, en tiempos cortos, con evaluaciones en entornos reales para asegurar una buena eficiencia del producto.

La Universidad Politécnica de Madrid lo considera como una mentalidad que adopta valores de inclusión y empatía del diseñador con el usuario, así como con la introspección

con sus habilidades técnicas para desarrollar soluciones para productos o servicios. (Universidad Politécnica de Madrid, 2020, pág. 3)

Co-diseño (diseño participativo)

Término que refiere a cualquier acto cooperativo de creatividad impulsado por un grupo que reúne a dos o más personas. Se define como la instancia de co-creación, en la cual se aplica la creatividad de forma colectiva durante todo el proceso de diseño de algún producto. Muchas veces el término se limita a diseñadores que trabajan colaborativamente, pero sin embargo también se puede referir a el aporte de personas desde otras áreas profesionales que no necesariamente sean del diseño. (Sanders & Stappers, 2008, pág. 6)

Packaging

Cumple una función de contenedor físico para el transporte de un producto, pero a su vez también se convierte en un medio de comunicación estética y de un mensaje. El diseño no solo es estético si no que transmite una identidad y las características que componen al producto. Se transforma en un mensaje que llega directamente al consumidor, siem embargo debe cumplir con requerimientos como cubrir las necesidades el potencial consumidor tanto informativas como ergonómicas, además de ir acorde al plan de marketing con el que se está manejando el producto. (Devismes, 2009, pág. 19)

Display publicitario

Dentro de la publicidad y del marketing, sirve como soporte visual para exhibir productos de manera estratégica, diseñado para estar en el punto de compra con el objetivo de cautivar la atención del público y promover la decisión de compra. Elaborado por lo fabricantes como parte del material POP entregado, además incluyen productos como cajas exhibidoras, letreros, tarjetas de precios. (Moriarty, Mitchell, & Wells, 2011)

Ilustración

Técnica artística que tiene el poder de representar la imaginación de un autor y conectar el presente con un momento de relevancia para una persona. Teniendo una presencia de

gran importancia en la vida contemporánea, en libros ilustrados para niños o hasta portadas de música en la adolescencia. Pero como parte de la historia la ilustración se ha convertido en una herramienta para plasmar y registrar los logros de la humanidad antes de la existencia de la fotografía. (Zeegen, 2013, pág. 12)

Ilustración digital

Forma parte de la cultura actual, en la que mezcla habilidades artísticas tradicionales con la tecnología para la creación de nuevos conceptos. Se puede definir como aquella practica artística que utiliza la tecnología durante el proceso creativo y de presentación, abarcando pintura digital, el modelado 3D, entre otras. Surgió como una herramienta versátil que permite abordar temas contemporáneos de una forma más participativa y dinámica. (Kennedy & Smith, 2024, pág. 16)

Ilustración de personajes

La creación de un personaje está ligado a un proceso con el objetivo de darle una identidad y vida. El proceso está formado por etapas técnicas como el planteamiento o la idealización, el bocetaje, la selección de la silueta. Complementando con la construcción de una personalidad. Designarle una historia al personaje le otorga una identidad y complejidad narrativa. (Sevilla, Tripaldi Proaño, Landívar Feicán, & Malo Torres, 2018, pág. 31)

Arquetipos

La palabra arquetipos define a como contenidos universales del inconsciente colectivo. Jung aclara que los arquetipos no se heredan si no que se desarrollan bajo influencias culturales y del entorno. Y se establece como una idea que emerge en el subconsciente mucho antes de que conscientemente se pueda convertir en la idea de un mito. (Jung, como se cita en (Brieva, 2020, pág. 23)

Los arquetipos serán usados para la creación de personajes dentro del material del proyecto, por lo cual se le dará una personalidad influenciada del tema con el que se está tratando.

El inocente

Se presenta como un arquetipo relacionado con la personalidad más simple, mostrándose al mundo como aquel que cumple una promesa de mejorar la vida, de forma feliz y sencilla, sus cualidades son la lealtad, el optimismo y la buena voluntad.

El héroe

Dentro del mundo del branding se establecen como aquel que genera un verdadero cambio y busca inspirar a las personas. Su promesa es solucionar un problema de su entorno de forma positiva. Se define con valores de valentía, seguridad, audacia e inspiración.

El hombre común

Busca crear empatía y una verdadera conexión, apelando al deseo humano de pertenecer. Su enfoque es crear una relación auténtica con su cliente. Los valores que lo definen son el realismo y la solidaridad.

El cuidador

Se presenta con la misión de fomentar el cuidado de los demás, promueve el apoyo, la seguridad y la protección como su propuesta principal, cuyo rasgo le llega a distinguir de los demás. Las cualidades con las que se define son la generosidad, un espíritu altruista y de naturaleza relacionada con el cuidado maternal.

El creador

Su construcción se fundamenta en la innovación y la originalidad, donde se muestra como aquel que propone algo distinto a mostrar. Busca establecer algo nuevo, pero con un significado y llegue a perdurar y ser recordado. Busca ser experimental sin caer en la mediocridad, sustentándose en la autoexpresión y liberación creativa. Las características que lo definen son la imaginación y su espíritu emprendedor.

El explorador

Posee un espíritu valiente a descubrir algo nuevo, experimentar plenamente. Por lo cual ofrece cosas novedosas, emocionantes y que no están ligadas a lo que comúnmente se ve. Promete apoyar la libertad y aventura del consumidor. Los valores que lo definen son la independencia, la autenticidad y un espíritu aventurero.

El amante

Vinculado al valor del amor y al concepto del romanticismo afecto e intimidad, su objetivo es otorgarle una experiencia distinta al cliente fundamentado en los valores del amor. Promete que al consumidor valor atractivo propio potenciado por los productos que ofrece la marca, apelando a áreas físicas como emocionales. Los valores que lo definen son la pasión, sensualidad, el idealismo y el romanticismo.

El visionario

Presenta ideales que promueven un positivismo a futuro integrando ideas de aspiración para cambiar vidas o al mundo, buscan ser innovadores y únicos. Promete convertir un sueño en algo que sea real y que no solo se quede en la imaginación o en una idea. Presenta rasgos de carisma, el idealismo y una gran imaginación.

El rey

Asociado a la realeza, o en un contexto más actual con el mercado lujoso. Se presenta como aquella marca relacionada con un sector consumidor en busca de lo mejor que pueda ofrecer. Su objetivo es dotarle al consumidor de poder y estatus. Relacionado con rasgos como la autoridad, integración y la organización.

El animador

También conocido como el bufón, su filosofía se radica en la frase “solo se vive una vez” por lo que inspira a los demás a disfrutar cada momento de la manera más divertida posible y anima tener una actitud más alegre, ante todo. Se define con características como el humor, aventura y la irreverencia.

El sabio

Le da prioridad al conocimiento. Opta por darle una mayor importancia al ideal de que el saber va de la mano con el crecimiento personal, su objetivo es compartir información que resulte de utilidad al público. Sus características predominantes son el análisis, ser metódico y un gran conocedor dentro de su área. (Merlo , Eisingerich , Gillingwater, & Cao, 2022)

Diseño editorial

Subcategoría del diseño gráfico, con la función de establecer una estructura y la diagramación de textos e imágenes enfocados en diversos formatos de publicación, como folletos, revistas, libros, entre otros. La creación de cualquier producto editorial debe estar sujeta a las normativas de formato, maquetación, composición, y el adecuado manejo de contenidos textuales y visuales. (Iñigo Dehud & Makhoulf Akl, 2014, pág. 11)

Maquetación

Es el proceso de organizar los elementos visuales y textuales en una página con el fin de crear una presentación funcional y estética, siguiendo principios de diseño como la jerarquía visual y el equilibrio para facilitar la lectura y comprensión del contenido. Lupton (2016)

Formatos de papel

Existe medidas estándar que están definidas en la mayor parte del mundo en cuanto al papel, tomando como referencia los formatos definidos en el año 1922 en la norma DIN 476 (Deutsches Institut für Normung). Que posteriormente dichos formatos se estandarizaron de la mayoría de los países del mundo con la norma ISO 216. 39 (Iñigo Dehud & Makhoulf Akl, 2014, pág. 38)

Las más conocidas son el formato A, acompañado de un prefijo que señala el tamaño, Partiendo desde el A1 hasta el A8, que son la escala mayor y la mínima respectivamente.

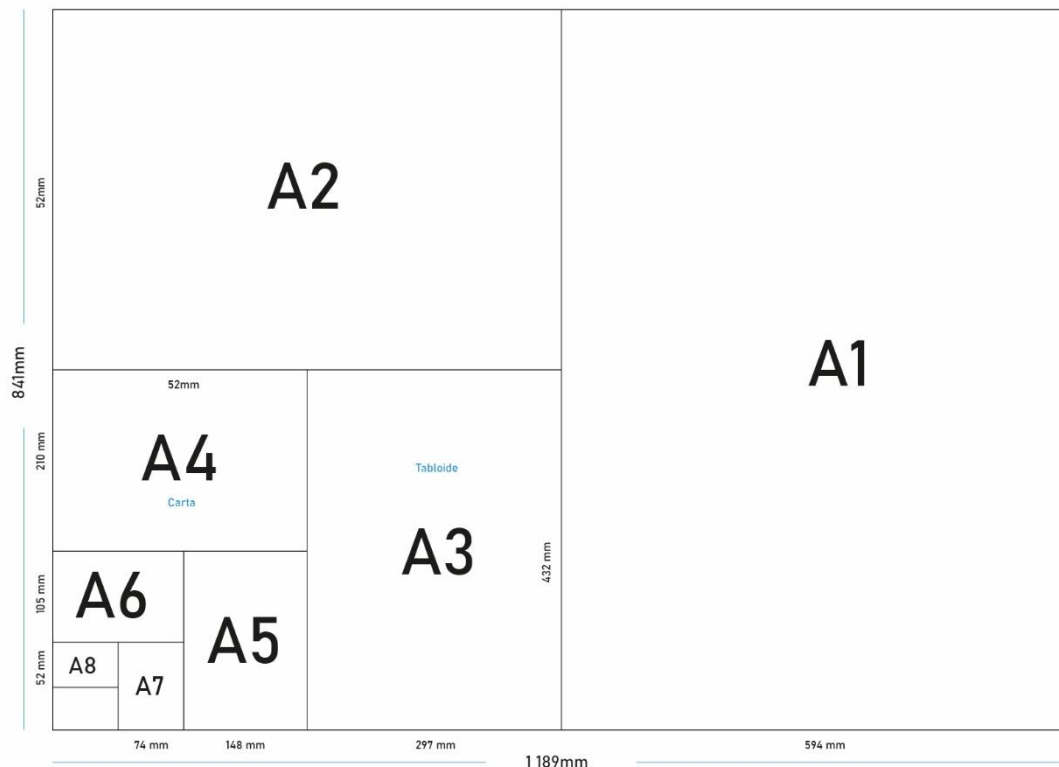


Imagen 11. Tamaños del formato A

Elaboración propia

2.5.9. Tipos de soportes impresos

Libros

Se trata de una obra escrita de forma manual o de forma impresa, sobre varias hojas de papel, pergaminos u otros materiales, que están enlazadas y cubiertas por tapas, también pastas o forros. Su origen proviene del latín liber, libri que significa “membrana” o “corteza de árbol” (Iñigo Dehud & Makhlouf Akl, 2014, pág. 26)

Folletos

Herramienta impresa que tiene el objetivo de ser publicitario y alcanzar un mayor número de personas, con pocas hojas es una eficaz forma de promocionar un producto o servicio. Presenta una jerarquía tipográfica que resume los contenidos siendo acompañada

de recursos fotográficos relacionado con el tema abordado, se subdividen en dípticos, trípticos, tetrápticos polípticos o multipágina. (Iñigo Dehud & Makhoulouf Akl, 2014, pág. 18)

Guías

Es un documento que recopila información para su organización de recursos literarios relevantes, proporcionando datos específicos de algún tema en específico que va direccionado a un usuario determinado, cabe mencionar que está acompañada de recursos visuales. (Villaseñor Rodríguez, 2008, pág. 11)

Infografías

Se define como una herramienta de la comunicación visual que tiene el propósito de transmitir información compleja de una manera más atractiva y que sea recordable para el público. Al construir una composición que reúne texto, número y elementos gráficos como imágenes de manera estratégica. Siendo así una forma adecuada de facilitar el procesamiento cognitivo, optimizando el aprendizaje, la retención y el recuerdo de la información, buscando generar un verdadero cambio en el comportamiento del público. (Traboco, Pandian, Nikiphorou, & Gupta, 2022)

Composición

Es la construcción de un lenguaje visual mediante una organización determinada para los elementos que lo componen, así otorgándole una jerarquía que resulte ser efectiva para comunicar un mensaje. (Olivares & Vilahur, 2014, pág. 41)

Tipos de composiciones

La proporción aurea

También llamada número de oro, razón o media áureas y se define como la relación entre un área pequeña otra de gran proporción de sí misma y se compara entre lo grande y el todo. Se sustenta en una operación matemática descubierta por Fibonacci, presente en el grosor de las ramas, caparazón de los moluscos, galaxias, entre otras.

La regla de los tercios

Establece una cuadrícula de nueve cuadrantes que sostienen 4 puntos de mayor atención sobre los cuales se establecerá los elementos más importantes de la composición.

Retícula

Se define como una plantilla estructural o un guía que forma parte esencial durante el proceso de maquetación, se utiliza con el propósito de organizar los elementos de una composición, denota orden, claridad, legibilidad y coherencia en la estética y funcionalidad, su uso correcto permite transmitir un equilibrio entre la creatividad y el orden, lo que evita caer en monotonía dentro del diseño. (Iñigo Dehud & Makhoulouf Akl, 2014, pág. 45)

Retícula modular

Se compone de una cuadrícula de columnas subdividida por varias líneas de flujo horizontales que generan una matriz de unidades o celdas llamadas módulos. Cada unidad modular funciona como un contenedor donde se puede colocar elementos como información, y los módulos al agruparse forman zonas especiales. Se debe considerar los espacios entre módulos, llamados medianiles además de los márgenes. (Samara, Making and Breaking the Grid, 2002)

Retícula jerárquica

Sistema de organización visual construida a partir del análisis de la interacción de elementos dentro de una composición. Su característica fundamental es su flexibilidad estructural para integrar variaciones de peso, tamaño y ubicación de manera que se pueda crear un orden visual y coherente sin la necesidad de apelar a una organización simétrica, pero haciendo uso de un método dinámico y adaptable. Por lo que su función se establece en acoplar distintos componentes asimilando una estructura que contraste con formas más orgánicas. (Samara, Making and Breaking the Grid, 2002)

Anatomía de la retícula

Su construcción se basa en la creación de guías alineadas, que sirve como directrices de organización sobre el cual se colocaran lo elementos compositivos para dotar de una mejor organización de elementos, cuyo objetivo es cumplir una función organizacional dependiendo del objetivo asignado y la complejidad de la retícula.

Márgenes

Es aquel espacio que existe entre el borde del soporte y del contenido, delimita el área en el que se organizan textos e imágenes. Es un elemento muy importante a tomar en cuenta, dado a que su proporción influye significativamente en la tensión visual de la composición. Es un recurso que puede dirigir la atención y ofrecer pausas visuales para descanso, así como ser áreas destinada a la colocación de información secundaria.

Columnas

Se denomina a los espacios verticales formados por texto, que parten desde los márgenes donde se pueden incluso se usan como guía de colocación de otros elementos como las imágenes y formas. El número de columnas depende de la necesidad y el ancho de puede ser equitativo entre todas las unidades o variar anchos según corresponda la necesidad de diseño.

Módulos

Corresponde a unidades de espacio que se repiten de manera constante y son separadas por intervalos, siendo los medianiles, al replicarse en la composición en dirección horizontal como vertical crean una estructura reticular.

Líneas de flujo

Corresponde a los espacios que dividen la página en dirección horizontal. Su función es orientar la lectura, además de ser puntos de inicio y cierre para elementos textuales o imágenes. En una retícula está presente entre los módulos de forma horizontal.

Zonas espaciales

Formadas por la unión de varios módulos, crean áreas orientadas a una función específica dentro del diseño, puede usarse para la colocación de imágenes en un espacio más amplio de la misma forma con el texto. (Samara, 2002)

Medianil

Se denomina a la separación que existe entre columnas en dirección vertical, su tamaño se define por la relación del ancho de las columnas. Su finalidad es otorga un espacio de descanso visual entre columnas, además de funcionar como un separador de bloques de texto u otros elementos dentro de la composición.

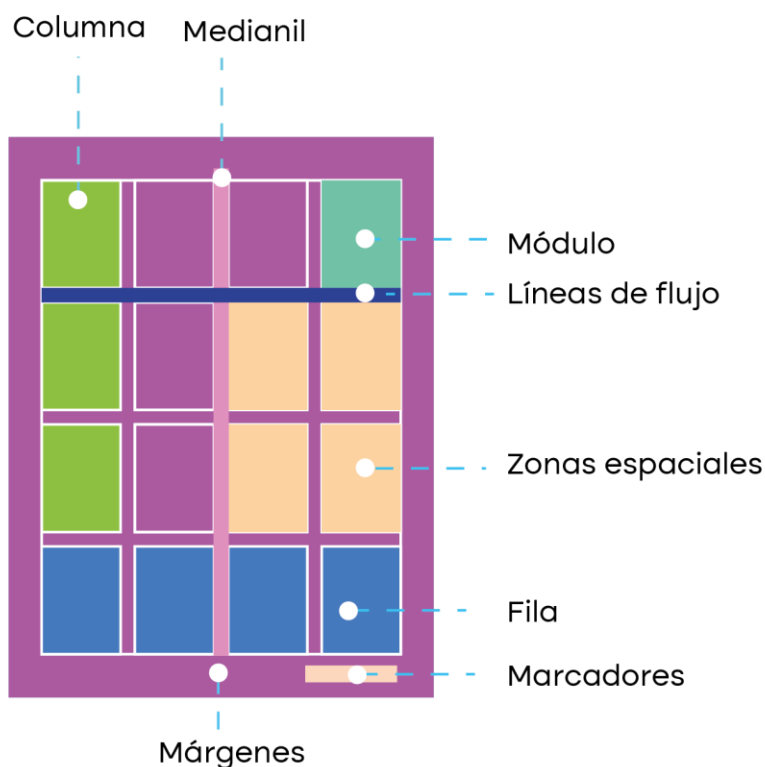


Ilustración 1. Anatomía de la retícula

Fuente: Elaboración propia

Soportes digitales

Son aquellos formatos que son almacenados a través de un código binario en un soporte físico, como los dispositivos tecnológicos. Todo aquel soporte digital que logre almacenar, reproducir e interpretar mediante programas la información encriptada se considera soportes digitales, un ejemplo de ellas son las redes sociales y los sitios web. (Ordoñez Santiago, 2005)

2.5.10. Variable dependiente

Seguridad digital

Es el conjunto de acciones y herramientas que tienen el propósito de asegurar la integridad y confidencialidad de los datos que residen en dispositivos interconectados a través de diversas plataformas, haciendo uso un soporte digital. (Sánchez Vera, Martínez Guirao, & Téllez Infantes, 2022, pág. 243)

Violencia digital

Es cualquier acción con una intención maliciosa de por medio que se lleva a cabo dentro del entorno tecnológico, donde se exponen, distribuyen, exhiben o comparte información delicada sexual o falsa de una persona con la finalidad de humillar discriminar u obtener algo a cambio, como es el caso de la extorsión. Las consecuencias pueden ser muy invasivas dependiendo del grado de afectación y pueden llevar a la víctima a presentar patologías psicológicas o en la alteración de su estilo de vida, así como su imagen. (INFOEM, 2025)

Ciberacoso

Se considera a toda aquella acción que genera intimidación haciendo uso de plataformas digitales, ya sean por redes sociales, juegos en línea, o aplicaciones de mensajerías.

Marcado por comportamientos como la difusión de contenido multimedia, falsos rumores, suplantación de identidad o acoso sexual con el objetivo de amedrentar y causar miedo en la víctima. (UNICEF, 2025)

Grooming

Forma de abuso en la que los adultos crean vínculos con niños o adolescentes con los cuales intercambian datos de contenido sexual haciendo uso de las plataformas digitales. Esta problemática puede suscitarse de distintas formas, partiendo de una comunicación directa en los juegos o redes sociales, Es un fenómeno de riesgo al cual muchos jóvenes y niños están expuestos y el apoyo familiar es muy importante. (UNICEF, 2025)

Extorsión

La extorsión es un delito que consiste en obligar a otra persona, mediante el uso de violencia, intimidación, amenazas o coacción, a realizar, tolerar u omitir un acto o negocio jurídico que la víctima no haría voluntariamente, con el propósito de obtener un beneficio económico o una ventaja indebida para el autor o un tercero, y en perjuicio del patrimonio o de la libertad de la víctima. En su manifestación jurídica, este delito se caracteriza por el hecho de que el sujeto activo actúa con ánimo de lucro, ejerce sobre la víctima una presión mental o física que le genera temor, y condiciona la entrega de dinero, bienes o la realización de una obligación, a cambio de no ocasionarle un mal mayor o para evitar una amenaza (Real Academia Española, 2021)

Suplantación de identidad

Se entiende como el robo de la identidad de una persona, un problema de creciente desarrollo dentro del mundo digital, mientras el mundo y su sociedad cada vez tiene más acceso a internet, por lo que los delincuentes lo usan como un nuevo método para lucrar y sacar provecho (como se citó en Lux & Calderón). Consecuencias como pérdidas económicas y daño a la imagen son las más frecuentes. (Macias-Lara)

Sexting

Se denomina al intercambio de imágenes con contenido sexual entre adolescentes como forma de entablar algún vínculo sexual con un par o su pareja. Sin embargo, las consecuencias son altamente negativas en los involucrados, dañando su autoestima y su salud sexual. Al compartir este tipo de contenido una víctima está sujeta a ser extorsionada con la difusión de este contenido que podría causar daños en la imagen del adolescente que está sufriendo de agresión. (UNICEF, 2025)

Deberes y obligaciones

Un deber se define como aquel comportamiento, que se le impone a un sujeto o a una colectividad, donde se le indica que de manera estricta que debe seguir los parámetros establecidos, un deber se sustenta en la base moral y normativa y moral, mientras que una obligación sigue los mismos lineamientos, pero su ejecución se vincula en el área jurídica. Como menciona García y Ramón. (Díaz Revorio, 2011)

Derechos

Es la declaración que protege la dignidad de la que goza cada persona con la finalidad de lograr una sociedad tenga las condiciones adecuadas para vivir, y está defendida por el Estado. (Nikken, 1994, pág. 15)

Prevención

Se define por la OMS a toda acción tomada para interrumpir el progreso de alguna enfermedad o problemática, con el objetivo de reducir lo más que se pueda toda aquella probabilidad que existe del desarrollo de alguna patología que pueda incidir de manera negativa en una persona o a su vez en un grupo. (Prevention Centre, 2025)

Estrategias

Implica toda acción basada en una proyección sustentada en la probabilidad, siendo un elemento de suma importancia tener en cuenta cada uno de los detalles que forman parte de su elaboración. De esta forma se puede hacer las correcciones necesarias en cada etapa, con el propósito de lograr el objetivo propuesto para resolver el problema central. (Barrios Gárciga & Díez Fumero, 2018)

Conversatorios

Se define a aquella reunión de varios individuos que forman un grupo en el cual existe un actor expositor que imparte información de algún tema en específico con la finalidad de comunicar algún tipo de información de utilidad así también un dialogo multidireccional entre todos los participantes. (Del Toro Cabrera, 2024)

Grupos vulnerables

Los *grupos vulnerables* son aquellos sectores de la población que, debido a factores estructurales, sociales o personales (como edad, género, origen étnico, discapacidad, situación económica o cultural), tienen un acceso limitado a derechos, recursos y oportunidades, lo que los coloca en una situación de desventaja frente al resto de la sociedad y los hace más susceptibles a sufrir daños, discriminación o violaciones de sus derechos. (Organización Mundial de la Salud)

LGBTI+

Según Naciones Unidas, las personas «lesbianas, gais, bisexuales, transgénero, intersexuales o queer (LGBTIQ+)» son objeto de discriminación, persecución y violencia, lo cual puede conducir al desplazamiento forzado y a la necesidad de protección internacional. (Rodriguez, 2018)

Mujeres

Hace referencia a las personas de sexo femenino que, además de su identidad biológica, se encuentran socialmente influenciadas por roles y expectativas de género establecidos culturalmente. En términos generales, las mujeres tienen los mismos derechos humanos que los hombres, incluyendo el derecho a la igualdad, la participación plena en la sociedad, el acceso a la educación, la salud, la justicia, y la protección contra la violencia y la discriminación. (ONU 1948)

Personas con discapacidad

Las personas con discapacidad son aquellas que tienen deficiencias físicas, mentales, intelectuales o sensoriales a largo plazo, que, al interactuar con diversas barreras, pueden impedir su participación plena y efectiva en la sociedad, en igualdad de condiciones con las demás. (Naciones Unidas, 2006)

Grupos étnicos

Los grupos étnicos son comunidades que comparten características comunes como el idioma, la cultura, la religión o la ascendencia, lo que les otorga una identidad colectiva. La ONU promueve la protección de la diversidad cultural y étnica, garantizando los derechos humanos de todos los grupos étnicos, y fomentando la no discriminación y la igualdad ante la ley. (Naciones Unidas, 2021)

Factores de riesgo

Los factores de riesgo son condiciones o comportamientos que aumentan la probabilidad de que una persona o población desarrolle una enfermedad, lesión o condición negativa. Estos factores pueden ser modificables, como el tabaquismo o la obesidad, o no modificables, como la genética o la edad. (Dumoy, 1999)

Sobreexposición

Se refiere a la exposición excesiva a factores de riesgo, como la radiación, la luz solar o la información mediática, lo que puede tener efectos adversos en la salud física y mental de las personas, aumentando el riesgo de enfermedades como el cáncer de piel o alteraciones emocionales. (Organización Mundial de la Salud, 2017).

Proceso de independencia

El proceso de autodependencia se refiere a la capacidad de una persona o grupo para satisfacer sus propias necesidades y tomar decisiones de manera independiente, desarrollando habilidades y recursos que les permitan manejar su vida sin depender de factores externos. (Novo Lima, y otros, 2022)

Desinformación

La desinformación se refiere a la difusión intencionada de información falsa o engañosa con el fin de manipular o alterar la percepción de las personas, y su propagación a través de plataformas digitales puede tener consecuencias graves en la salud pública y otros ámbitos. (Muñoz, 2024)

Denuncia

La denuncia es el acto de informar sobre situaciones ilegales o perjudiciales, y constituye un derecho fundamental que permite a las personas buscar justicia y reparación, especialmente en casos de violaciones de derechos humanos. (Comisión Interamericana de Derechos Humanos, 2013)

círculo de confianza

El círculo de confianza es un grupo de personas con las que se mantiene una relación de confianza mutua, permitiendo compartir pensamientos y sentimientos de manera abierta y sincera, lo que favorece el bienestar emocional y la salud mental. (American Psychological Association, 2019).

Plataformas digitales

Las plataformas digitales son sistemas basados en la tecnología de internet que permiten la interacción y el intercambio de información entre usuarios, facilitando el acceso a la comunicación, la información y el entretenimiento, pero también presentando desafíos relacionados con la privacidad y la desinformación. } (Jalefe, 20'25)

Redes sociales

Se define aquellos espacios virtuales que otorgan la posibilidad de crear vínculos o relacionarse de forma directa con personas de otras partes mediante la conexión a internet. Estas plataformas en línea pueden ser sitios web o aplicaciones en las cuales puede relacionarse usuarios que comparten gustos y actividades similares, la actividad

predomínate de un usuario con un perfil plataformas digitales es compartir información personal. (UNESCO, 2018, pág. 16)

Juegos en línea

Son videojuegos jugados a través de internet, permitiendo la interacción entre jugadores de diferentes ubicaciones geográficas, lo que puede promover la socialización y habilidades cognitivas, pero también generar dependencia y problemas de salud mental si se juegan en exceso. (Organización Mundial de la Salud, 2018).

Agresión

La agresión se entiende como un comportamiento que tiene la intención de causar daño, ya sea físico, emocional o psicológico, y puede ser el resultado de factores como el estrés, la frustración o trastornos emocionales, afectando las relaciones sociales y la salud mental. (Baron & Byrne, 2005).

Discriminación

Presenta distintos significados, pero dentro de las relaciones sociales presenta una connotación de relación negativa dado que se refiere a un tratamiento de inferioridad a una persona o a cierto grupo de personas por presentar rasgos que los haga distintos ya sea de motivo cultural, raza o religión. Siguiendo una supuesta jerarquía donde se atribuye inferioridad a todo aquel que presente una característica que sea de rechazo, por ejemplo, el color de piel, discapacidad u homosexualidad. (Rodríguez Zepeda, 2005)

Amenazas

Las amenazas son expresiones o comportamientos que indican la intención de causar daño a otra persona o grupo, y pueden tener un impacto significativo en la salud mental de las víctimas, generando ansiedad, estrés postraumático y otros trastornos psicológicos. (American Psychological Association, 2019)

Exclusión

Según Figueroa menciona que la exclusión es un concepto social por el cual atraviesa una persona o un grupo que es apartado de sectores como la economía, servicios básicos o interacción humana, basándose en distintas características que destaca al grupo o individuo. Atribuciones como la edad, el género, la etnia, preferencias o ideologías fuera de lo considerado común son una justificación para no permitir el mismo acceso a los derechos humanos universales. (Reyes Hernández, Díaz Molina, Aguiar Alayola, & Graciela, 2016)

Subregistro

Se refiere a la falta de registro o la subestimación de eventos, personas o hechos en estadísticas oficiales, lo que puede llevar a una representación incompleta de la realidad, afectando la planificación y la toma de decisiones políticas y sociales. (Organización Mundial de la Salud, 2015).

Consecuencias

Es el resultado que se obtiene a partir de una acción de origen, que se haya suscitado previamente. Es el efecto que deriva como una repercusión a cualquier hecho efectuado y puede ser observable. En el sentido ético se entiende como la relación que existe entre los principios de una persona con su forma de actuar. (Real Academia Española, 2023)

Psicológica

Se describe como una ciencia que estudia el comportamiento humano, parte del trabajo que desempeña consiste en la observación y el análisis de la actuación de una persona o un grupo, se interesan por aquellas situaciones que experimentan en distintas vivencias. Sin embargo, no solo se limita al análisis conductual sino también a procesos mentales y biológicos y rasgos de personalidad que influyen en un individuo. (Hewstone, Fincham, & Foster, 2009)

Ansiedad

Patología psicológica que se define como un miedo excesivo a la realización de alguna actividad y por lo cual se ven en la necesidad de evitar dicha situación, que no son una

amenaza real como tal. Sin embargo, este trastorno puede afectar el rendimiento de una persona en múltiples áreas de su vida como el rendimiento laboral, académico y social, generando incluso problemas físicos como enfermedades cardiovasculares, así como depresión y trastornos en la alimentación. (Martínez Mallen & López Garza, 2011)

Depresión

Se define como un trastorno del estado de ánimo que genera su decaimiento. Se presenta como un desinterés notable que dificulta tener la misma experiencia sobre aquellas actividades cotidianas que las hacía con regularidad. Generalmente va en conjunto con otros síntomas psicológicos tal como la tristeza, problemas para una adecuada concentración y memoria, por otro lado, dentro del área física se presenta en alteraciones en el apetito, ciclos de sueño, anorexia. (Retamal, 1998, pág. 9)

Soledad

Se define como un conjunto de sentimientos relacionados con la poca o la completa ausencia de intención social con otras personas. Puede ser definido como una situación temporal o a largo plazo. Tener un origen vinculado a una situación que comprometa su integridad, y por consecuencia generar una desconexión social, desconfianza en sí mismos, así como un recurrente pensamiento de fracaso. (Ernst & Cacioppo, 1999)

Baja autoestima

Es una patología psicológica en la que predomina la idea de insuficiencia a sí mismo, así como toda acción que desarrolla. Actitudes como el desánimo el aislamiento, poca capacidad de expresión y defensa e incluso la depresión suelen estar vinculadas a dicha patología. Como menciona Coopersmith citado en (Lojano Alvarado, 2017, pág. 11)

Hipervigilancia

Estado psicológico complejo que se define por una atención excesiva hacia el entorno que lo rodea con el propósito de encontrar posibles peligros. Es un mecanismo de defensa que se vuelve un problema cuando sin justificación se mantiene en permanente observación constante. Puede estar asociado con ansiedad y estrés. Producido por la

ansiedad generada por un evento postraumático, causas sociales o ambientes hostiles. Algunos de sus síntomas son: la falta de conciliar el sueño debido a la preocupación, irritabilidad, hipersensibilidad a estímulos como ruidos, una conducta evitativa, que lleva al aislamiento de la víctima. (Clínica Universidad de Navarra, 2023)

CAPÍTULO 3. MARCO REFERENCIAL

3.1. Análisis externo

Se han analizado elementos y variables que influyen directamente, aquellos que favorecen o que dificulten el proceso del desarrollo del proyecto. Se ha establecido un período de análisis de cinco años en el cual se explorará desde distintas áreas el ciberacoso, tales como políticos, económicos, sociales, tecnológicos y legales, con la finalidad de acoplar el proyecto a la realidad en la que está inmersa el país.

3.1.1. Análisis PEST

3.1.1.1 Político

Desde el gobierno se han impulsado distintas acciones que buscan mejorar la seguridad dentro del espacio digital. Pero debido a la inestabilidad política por la que ha transcurrido el país desde el año 2020, se han abordado las políticas impulsadas por cada periodo presidencial, buscando definir la línea del progreso de la política pública en favor de la seguridad digital hacia los adolescentes.

Durante la presidencia de Lenin Moreno, en el año 2020, la sociedad se vio obligada a una acelerada digitalización debido a la pandemia de COVID-19 por lo cual el gobierno lanzo la Política Pública por una Internet Segura para Niñas, Niños, y Adolescentes”. Desarrollada con el apoyo de organizaciones como el Concejo Nacional de Igualdad

Intergeneracional, Ministerio de Telecomunicaciones y de la sociedad de la información, Ministerio de Educación, Gobierno, y varias carteras de estado más, por su parte el sector privado tuvo inversión por parte de Movistar, ChildFund Ecuador, Asociación Ecuatoriana de ciberseguridad, entre otros. El objetivo principal era lograr un uso responsable de tecnologías en menores de edad mediante a información de los riesgos del espacio virtual.

La presidenta del Consejo de la Judicatura (CJ), María del Carmen Maldonado, participó, este jueves 24 de septiembre de 2020, en el lanzamiento de la Política Pública por una Internet Segura para Niñas, Niños y Adolescentes. [...] El evento se desarrolló de manera virtual [...] indicó que el tema de la protección a niñas, niños, y adolescentes de las terribles amenazas que se ciernen en internet. (Consejo de la Judicatura, 2020) (Párr. 1)

En el gobierno de Guillermo Laso impulsó el Protocolo de Actuación Frente a Situaciones de Violencia Digital, consistió en proporcionar información a instituciones de la red educativa con respecto a violencia digital, abordando puntos como la identificación, respuesta y como tratar los casos, de igual manera el sector privado participó, encabezado por la organización ChildFund Ecuador. Siendo una guía sobre cada paso que debe seguir una institución y sus docentes además como directrices que capaciten a su comunidad educativa profesional con el fin detectar signos en los estudiantes que estén siendo víctimas de ciberacoso, por otro lado, visibilizando la importancia de proporcionar una red de apoyo psicológico. Tomando como fundamento principal la realidad del internet que no solo es un método de ayuda comunicacional e informativo, si no que existen peligros acechando al público joven. Así como menciona Ministerio de Educación de Ecuador (2023) “La utilización de tecnologías digitales de parte de las niñas, niños y adolescentes es una fuente importante de información, establecimiento de relaciones y entretenimiento. Sin embargo, es necesario tener en cuenta que estas tecnologías también pueden representar peligros.” (pág. 7)

Bajo el ultimo y actual periodo de gobierno dirigido por el presidente Daniel Noboa, se ha impulsado la Estrategia Nacional de Protección Infantil en Línea durante en 2024,

tomando líneas paralelas en cuanto a política internacional, direccionada a público infantil que mostrándose como un paso importante a la prevención del ciberacoso desde edades tempranas. Destacando puntos importantes como la creación de campañas de sensibilización hacia los padres y maestros, una infraestructura tecnológica fortalecida para ofrecer una mejor seguridad a los menores. Como parte de la programación anual del Fortalecimiento de Capacidades en Ciberseguridad en conjunto con “Promoción de una comunidad de ciberseguridad diversa e inclusiva” La Oficina de Área de la UIT de Chile ha exhortado la necesidad de una política nacional que proporcione una mejor protección infantil en entornos digitales. (Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información, 2024)

Por su parte las carteras de estado como el Ministerio de Telecomunicaciones, han llevado a cabo una serie de campañas de sensibilización sobre los peligros en internet acompañadas con materia informativo, si bien no se enfocan al ciberacoso como prioridad, afrontan la ciberseguridad en general utilizando elementos como la privacidad, redes sociales y la construcción del respeto hacia los demás.

A pesar de contar con propuestas que pueden llegar a generar un verdadero cambio, existen variables que se contraponen a los objetivos de cada una, o por su defecto no han causado el impacto que se esperaría, debido a la influencia de muchos aspectos, como la falta de una mayor inversión en recursos logísticos y para su capacitación por lo cual no tuvo Por otro lado, la falta de coordinación entre instituciones públicas que muchas veces realizan el mismo trabajo o por a lo contrario dejan de darle el seguimiento pertinente.

La realidad del país en los últimos años ha estado en una constante crisis política, que no permite una adecuada atención de muchas problemáticas por el hecho de darle prioridad a unas pocas como el caso de la seguridad nacional y narcotráfico. Así entonces no se dan las herramientas necesarias para combatir temas como ciberdelitos.

Por su parte el gobierno actual no le ha dado un enfoque específico al tratamiento de delitos digitales a diferencia de los anteriores, por lo cual se traduce a un menor esfuerzo a la creación e implementación de políticas direccionadas a su tratamiento, de igual forma se ha dado más importancia a delitos de prioridad nacional.

3.1.1.2 Análisis Económico

Analizando el panorama en general económico del Ecuador a través de los últimos cinco años, la problemática se ha visto influenciada por diversos factores, que se han desarrollado en distintas épocas de gobernanza.

Partiendo desde la inversión pública como actor fundamental en el tratamiento de violencia digital y más en concreto el ciberacoso, se ha visto una tendencia de crecimiento sostenida, relacionado con cada gobierno, dedicándole un presupuesto asignado principalmente en materia de políticas públicas que derivan en acciones concretas como campañas de concientización, charlas, material informativo, entre otras. Sin embargo, por parte del gobierno no se especifica datos o cifras oficiales, que demuestren la inversión económica que se ha destinado en este periodo, pero analizando las acciones realizadas, se ha llegado a establecer un crecimiento estable pero no importante, dado a que no se ha visto un mayor número de acciones en comparación entre años anteriores.

La inversión desde el sector privado ha sido un pilar fundamental como un apoyo al gobierno, dado que muchas de las campañas se han generado en base a la participación de varias entidades privadas y organizaciones, por nombrar algunas Movistar y ChildFund, siendo así que la última nombrada ha estado presente en las campañas de los últimos años, que se han realizado anualmente. Por su parte organizaciones como la Unión Europea, UNICEF, OEA, GOOGLE, han destinado inversión a acciones que fomenten la conciencia digital y de igual forma en el ámbito tecnológico. como una evidencia del progreso en cuanto a la disposición del sector a contribuir al desarrollo programas de prevención e información sobre los ciberdelitos, incluido así el ciberacoso siendo uno de los temas prioritarios.

La policía como un ente encargado en de velar por el orden público, así como de la seguridad ciudadana y el cumplimiento de normas en todas las instancias y espacios, es parte de primera línea en cuanto a tratamiento de la problemática, debido a la cercanía al público joven, por las facultades que el estado le otorga, ha estado presente en campañas y charlas de prevención, en instituciones de educación, más sin embargo el monto económico destinado a dichas campañas es reservado. A su vez la inversión de recursos

se ve influenciado con la estadística de prevalencia del problema en cada ciudad, basándose en las denuncias registradas, además de agentes externos como crisis social.

Como puntos negativos que tengan influencia directa al tratamiento del ciberacoso desde el enfoque económico, se destacan las múltiples crisis por las que ha atravesado el país lo que ha llevado a realizar recortes presupuestarios en otras áreas, así también en el destinado a ciberseguridad, por lo que se realizan menos iniciativas, que a su vez dan prioridad a las ciudades de mayor densidad poblacional por su importancia.

Como punto a resaltar es que la realidad en el sector rural es muy distinta al urbano dado a que no existe la atención debida por lo que se registra una menor la asignación de recursos hacia el tratamiento del ciberacoso, probablemente la razón se deba a una baja incidencia de denuncias, dotando de una realidad distinta como es el caso de muchas otras problemáticas.

Desde la perspectiva de los propios actores destacan las brechas de acceso y alfabetización digital marcadas por una desigualdad territorial y socioeconómica. En zonas rurales, solo el 48.2% de los hogares cuenta con conexión a internet según INEC, 2024, y únicamente el 44.6% de niñas y niños en estas áreas accede a dispositivos tecnológicos, según datos del Consejo Nacional para la Igualdad Intergeneracional y ChildFund, 2025. Adolescentes indígenas en Imbabura relataron en grupos focales que dependen de datos móviles ante la ausencia de infraestructura estable, lo que limita su capacidad para acceder a plataformas educativas y denunciar riesgos. Esta situación contrasta con el 82.02% de acceso a internet en zonas urbanas para el mismo grupo etario, revelando una brecha que profundiza exclusiones históricas. (ChildFund International - Oficina Nacional Ecuador, 2025, pág. 53)

3.1.1.3 Social

Como se ha mencionado previamente dentro del tejido social, varios aspectos han estado presentes como un elemento importante de cambio en la mentalidad ciudadana con respecto a la digitalización y sus peligros, en el transcurso de estos 5 años, el COVID-19

se ha convertido en el precursor inicial en cuanto a la transformación del mundo a uno mucho más dependiente de medios tecnológicos y comunicación en periodos cortos, así como la divulgación de contenido personal en redes sociales, como un medio de ocio entre los jóvenes, dado la necesidad de comunicación. Sin embargo, la violencia de tipo digital como el ciberacoso han visto una oportunidad para captar víctimas, mostrando un crecimiento importante valiéndose de otros aspectos como el transcurso de la adolescencia en el periodo de encierro y con ello también la búsqueda de independencia personal y la exploración del mundo digital. A razón de la mayor exposición de datos personales especialmente en edades de 15 a 18 años no solo se enfrentan a él ciberacoso, si no a problemas de nivel más grave, como el sexting y grooming, por mencionar algunos. En adición se registra una relativa normalización de actitudes discriminatorias principalmente hacia grupos como mujeres y personas LGTBIQ+ en entornos digitales.

Por su parte los algoritmos de plataformas digitales influyen en la población masculina joven, impulsando narrativas como la normalización del odio, machismo, discriminación. Con relación a la opinión propia sobre algún tema en específico dentro de redes sociales, se está a la deriva de ser objeto a la crítica mediática por argumentar de forma distinta a al ideal de un grupo de personas.

A causa de una red de salud debilitada y el alto coste de tratamiento psicológico hace que las consecuencias del ciberacoso u otras formas de violencia digital logren perdurar en la victima por falta de un tratamiento en un tiempo más prolongado, que apoye en el proceso de superación, por lo que trabajar desde la prevención del ciberacoso resulta importante para evitar secuelas emocionales y la falta de un posible tratamiento. Como señala que La salud mental es un eje fundamental para el bienestar de la sociedad, y la calidad de vida como individuo, más sin embargo lo ha dejado en segundo plano con inversión presupuestaria deficiente, derivando en un sistema de salud de poca accesibilidad. (Defensoría del Pueblo del Ecuador., 2025, pág. 9)

La participación de adultos tanto en la comunidad educativa como en la familia es primordial, debido a ser considerado como la primera línea de apoyo hacia los adolescentes. El acompañamiento de los padres no siempre es constante, vinculado a

diversos factores, tales como la desinformación sobre las tecnologías, la falta de herramientas informativas que visibilicen el problema, o por su defecto el desconocimiento de la gravedad de la violencia digital, así como la falta de un dialogo entre padres e hijos. Desde el gobierno se impulsó por parte del Ministerio de Educación el “Protocolo de actuación frente a situaciones de violencia digital detectadas en el Sistema Nacional de Educación” (2023) que menciona sobre la necesidad de una involucrar a padre, así como los docentes, dentro del proceso, en prevención, detección y seguimiento, además de capacitaciones que permitan la alfabetización digital, con el fin de ofrecer una mejor respuesta desde distintos momentos dentro de la problemática.

Existe la percepción del falso anonimato, que radica en que los adolescentes temen por represalias hacia su integridad relacionado con las denuncias y creen que su identidad puede ser revelada, con lo que pueden sufrir de ataques por parte del mismo agresor o juzgamiento por parte de sus cercanos tanto en el ámbito familiar como académico, o como otro factor el desconocimiento del debido proceso.

Representante de la fiscalía general del Estado (como se citó en (ChildFund International - Oficina Nacional Ecuador, 2025) La principal dificultad los procesos investigativos es relacionado con la desinformación al reportar o eliminar enlaces como una herramienta de contrarrestar delitos digitales, pero a su vez por consecuencia la evidencia fundamental de la investigación es eliminada. (págs..54-55)

Como parte de la investigación sobre la prevalencia del delito por impunidad se menciona la siguiente afirmación:

Un alto porcentaje de casos de ciberacoso quedan impunes debido a la falta de pruebas, la complejidad de las investigaciones y la insuficiencia de las sanciones. Como ya se mencionó, la evidencia digital puede ser fácilmente alterada o eliminada, lo que dificulta su preservación y admisibilidad en un juicio. El uso de perfiles falsos, VPN y otras herramientas de anonimato dificulta la identificación de los responsables. En casos transfronterizos, determinar la jurisdicción competente puede ser un desafío. (Vicuña Pozo, Silva Andrade, Yaulema Colcha, & Avilés Valdiviezo, 2025, pág. 227)

Entonces se puede concluir como una relativa normalización del problema por parte de los mismos adolescentes. Además de la necesidad de la prevención aplicada desde la familia, que puede no darse por varios factores, así como una guía de apoyo direccionada a adolescentes, la comunidad educativa y a los padres.

3.1.1.4 Tecnológico

Como un método de protección para menores y el público en general, dentro de las plataformas como redes sociales y juegos, existen herramientas de reporte, que ayudan a tener un mayor control por parte del propio usuario, de esta manera se otorga un instrumento de apoyo en contra de actitudes de odio, personas con patrones acosadores, y actores de violencia en general.

En el Ecuador si bien no existe una línea telefónica directa enfocada en el ciberacoso o la violencia digital, pero se puede denunciar al marcar el número de atención para emergencias como el 911, mientras que el “1800Denuncia” recepta todo tipo reportes, así como aquellas de entornos digitales, sin embargo, son de manera anónima y no sustituye la denuncia directamente en fiscalía.

La deficiencia informativa sobre el proceso de recopilación de información dentro de plataformas digitales hace que muchas de las pruebas que obtiene la víctima no puedan ser usadas dentro de un caso judicial por el hecho de ser efímeras o manipulables

El país carece de una infraestructura digital que cuente con herramientas que permitan la detección temprana de la problemática analizando las redes sociales, lo que se ha visto implementado en otros países como un medio de regulación.

3.2. Análisis interno

3.2.1.1 Fortalezas

F1. Departamentos como fuente cercana y fiable sobre el ciberacoso y violencia digital. (DINAPEN, UNCIS), Fiscalía.

F2. Herramientas de ayuda en plataformas digitales, para denunciar y reportar.

F3. Cercanía con la ciudadanía, tanto con instituciones educativas como con la comunidad educativa.

F4. Acompañamiento a la víctima durante la denuncia.

F5. Formatos editoriales que permiten un mayor alcance del mensaje.

3.2.1.2 Debilidades

D1. Carece de una planificación que aborde el ciberacoso como un problema específico.

D2. Escaso conocimiento sobre que actitudes normalizadas pueden considerarse agresión.

D3. Falta de un mensaje conciso, atractivo y moderno en las acciones direccionadas al público joven.

D4. Falta de una adecuada comunicación con adultos para hablar de temas como el ciberacoso.

D5. Desconocimiento de sobre cuáles son las medidas adecuadas para frenar el ciberacoso

3.2.1.3 Oportunidades

O1. Apertura de la Policía Nacional para trabajar con proyectos de carácter social.

O2. Apoyo económico por parte del estado para el financiamiento de iniciativas que aborden problemáticas como la violencia digital.

O3. Iniciativas direccionadas a la prevención de problemáticas del ámbito digital.

O4. La fotografía y la ilustración son elementos gráficos que llaman la atención de los adolescentes.

O5. Poco material editorial que aborde el ciberacoso en instituciones educativas.

O6. Interés del público objetivo a materiales didácticos y participativos.

3.2.1.4 Amenazas

A1. Poca visibilidad de la problemática que produce una menor importancia en el público joven.

A2. Crecimiento del ciberacoso en plataformas digitales, nuevas tecnologías y falta de regulaciones acordes a la realidad.

A3. Cultura de inmadurez y viralidad, desinformación del nivel de consecuencias por violencia digital.

A4. Menor número de denuncias por la alta percepción de impunidad en instituciones públicas.

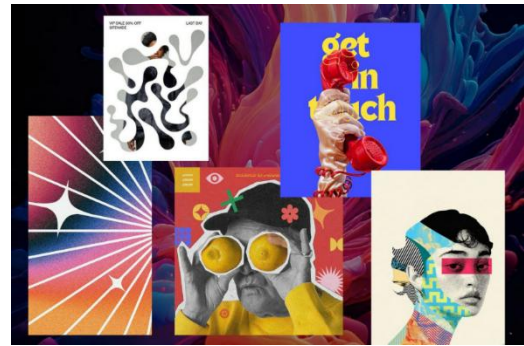
A5. Captación de menores por bandas criminales con el uso de la extorsión o la estafa.

3.2.2. Tendencias

Tabla 3
Tendencias de Diseño Gráfico

Tendencias	Concepto	Referencia
Diseño Conceptual y Abstracto – Desafiando las normas visuales	Uso de la conceptualización para transmitir mensajes de impactantes, con el uso de elementos geométricos, trazos y colores experimentales. No solo apelando a la imaginación si no que invita al espectador a ser parte del concepto y lograr un vínculo emocional, estableciendo la idea de que la creatividad no solo se limita a reglas.	

Texturas, Integración de
Gradientes y gradientes y texturas,
Nostalgia para lograr una
Retro convergencia entre
los estilos retro y el
contemporáneo.
Buscando rendir
homenaje al pasado,
pero adaptándole al
presente con
elementos
modernistas.

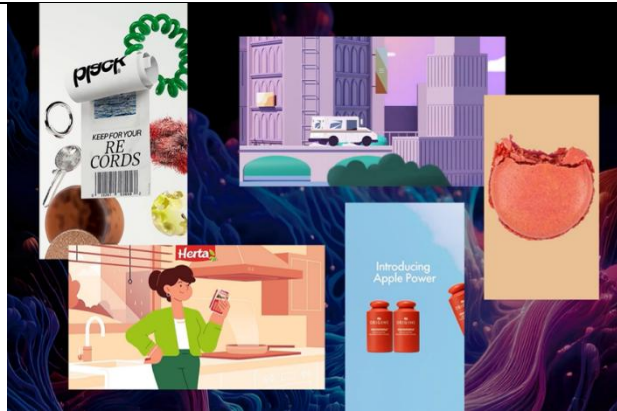


Tipografía La tipografía se ha
creativa y convertido en un
experimental elemento importante
en la transmisión de
ideas por lo que juega
con nuevas formas
que le otorguen
libertad conceptual,
con estilos como las
tipográficas líquidas
y el regreso de la
serias.



Animación
Narrativa

La animación es una herramienta muy útil en la captación de la atención del público, con una narrativa visual y emocional, es una forma que otorga dinamismo a la experiencia de usuario.



Granulado

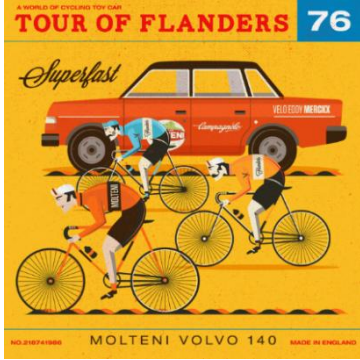
EL uso de granulado dentro del diseño se ha vuelto una tendencia que se contrapone al minimalismo.

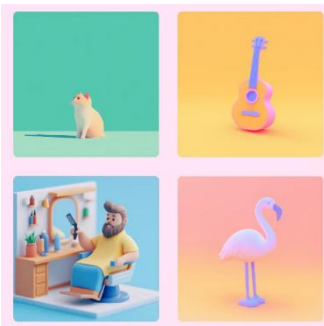
Consiste en el gradiente texturizado basado en el puntillismo.



Fuente: Elaboración basada en (Mediactiu, 2025)

Tabla 4
Tendencia de ilustración

Tendencias	Concepto	Referencia
Flat illustration (ilustración plana)	Estilo minimalista caracterizado por la simplicidad de los detalles y la ausencia de características tridimensionales como luces y sombras. Usado por las marcas dentro de aplicaciones, web, editorial, entre otras.	
Vintage y retro	El estilo de ilustración vintage y retro evoca la estética de épocas pasadas. Es popular por el uso de elementos dibujados a mano, texturas granuladas y colores apagados.	

Arte minimalista	lineal	Estilo ilustrativo que hace énfasis en un minimalismo a tal punto que llega a solo usar líneas. Busca ser más limpio y dar ofrecer algo distinto en un mundo saturado.	
Ilustraciones 3D		Sustentándose en la tridimensionalidad presenta características de profundidad, expresa alegría y diversión, estilo muy llamativo para el público.	
Collage de técnica mixta		Estilo que hace uso de la combinación de la ilustración y la fotografía acompañada de la textura. Son atractivos a la vista por ser dinámicos y experimentales.	

Fuente: (Stanley, 2025)

3.2.2.1 Cuadro resumen del análisis FODA

Tabla 5
Cruce FODA

	Amenazas	Oportunidades
Interno/Externo	A1. Poca visibilidad de la problemática que produce una menor importancia en el público joven. A2. Crecimiento del ciberacoso en plataformas digitales, nuevas tecnologías y falta de regulaciones acordes a la realidad. A3. Cultura de inmadurez y viralidad, desinformación del nivel de consecuencias por violencia digital. A4. Menor número de denuncias por la alta percepción de impunidad en instituciones públicas. A5. Captación de menores por bandas criminales con el uso de la extorsión o la estafa.	O1. Apertura de la Policía Nacional para trabajar con proyectos de carácter social. O2. Apoyo económico por parte del estado para el financiamiento de iniciativas que aborden problemáticas como la violencia digital. O3. Iniciativas direccionadas a la prevención de problemáticas del ámbito digital. O4. La fotografía y la ilustración son elementos gráficos que llaman la atención de los adolescentes. O5. Poco material editorial que aborde el ciberacoso en instituciones educativas. O6. Interés del público objetivo a materiales didácticos y participativos.
Fortalezas	Estrategias FA	Estrategias FO
F1. Departamentos como fuente cercana y fiable sobre el ciberacoso y violencia digital. (DINAPEN, UNCIS), Fiscalía. F2. Herramientas de ayuda en plataformas digitales, para denunciar y reportar.	1. Creación de una guía informativa que visibilice el problema, así como apoye a la prevención y denuncia, además que funcione como un instrumento de acompañamiento en la denuncia. (A1+F4) 2. Plasmar las medidas adecuadas que debe seguir un adolescente para no ser víctima de ciberacoso, así como los instrumentos de denuncia en plataformas digitales. (F2+A1)	1. Colaborar con los departamentos encargados de la ciberseguridad para obtener información de relevante importancia relacionada con las iniciativas en la prevención de violencia digital. (O1+F1) 2. Trabajar de la mano de otras instituciones para la recopilación de data de validez fundamental que ayude a

F3. Cercanía con la ciudadanía, tanto con instituciones educativas como con la comunidad educativa. F4. Acompañamiento a la víctima durante la denuncia. F5. Formatos editoriales que permiten un mayor alcance del mensaje.	3. Incentivar a la denuncia formal mediante del uso adecuado de la comunicación correcta a través de formatos editoriales de mayor alcance en el público objetivo. (F5+A4)	enriquecer la información en el material de diseño. (F1+O1) 3. Aprovechamiento de los proyectos de prevención en unidades educativas como un método para lograr una mayor distribución del material informativo. (F3+O3) 4. Financiamiento estatal a iniciativas de prevención de problemáticas sociales impulsadas por la Policía Nacional para lograr una mayor accesibilidad al público. (F5+O2)
Debilidades	Estrategias DA	Estrategias
D1. Carece de una planificación que aborde el ciberacoso como un problema específico. D2. Escaso conocimiento sobre que actitudes normalizadas pueden considerarse agresión. D3. Falta de un mensaje conciso, atractivo y moderno en las acciones direccionadas al público joven. D4. Falta de una adecuada comunicación con adultos para hablar de temas como el ciberacoso. D5. Desconocimiento de sobre cuáles son las medidas adecuadas para frenar el ciberacoso	1. Abordar el ciberacoso como problema central dentro del material informativo, exponiendo datos relevantes que engloban a la problemática. (D1+A1) 2. Asumir un tono comunicacional de acuerdo con el público juvenil, que comunique de forma concisa y atractiva los efectos negativos de la violencia digital. (D3+A3) 3. Proporcionar información que abarque una adecuada información sobre que actitudes que se hayan normalizado, pero se consideren una agresión. (D2+ A3) 4. Herramientas informativas que permitan a los adolescentes saber cuales son las medidas adecuadas para frenar el ciberacoso desde un primer momento y evitar una escalada en el nivel de agresión. (D5+A5)	1. Uso de elementos visuales atractivos para lograr captar la atención e incentivar a la comunicación sobre el ciberacoso con adultos. (O4+D3+D4) 2. Desarrollo de productos editoriales que sean de apoyo a las iniciativas que impulsa la Policía Nacional en unidades educativas. (D1+O1+O5) 3. Creación de material editorial participativo que informe sobre las medidas adecuadas para frenar el ciberacoso e identificación de actitudes agresivas. (D5+O6)

CAPÍTULO 4. DISEÑO METODOLÓGICO

4.1. Método

El método deductivo es el más pertinente a consecuencia de la necesidad de recabar teorías previamente establecidas dentro del campo de la comunicación, diseño gráfico y la subárea del diseño editorial, así en paralelo la información referente al ciberacoso. Partiendo de premisas generales, como aquellos estudios que demuestren la influencia del diseño editorial como un canal de comunicación que permita abordar la problemática social del ciberacoso desde la etapa de prevención.

La deducción empieza por las ideas generales y pasa a los casos particulares y, por tanto, no plantea un problema. Una vez aceptados los axiomas, los postulados y definiciones, los teoremas y demás casos particulares resultan claros y precisos. [...] La deducción implica certidumbre y exactitud. (Baena Paz, 2017, pág. 34)

De esta forma se delimitará un panorama mucho más claro referente al ciberacoso y cada aspecto que está directamente vinculado el mismo, a su vez se logra construir una vía de validez argumentativa que permita elaborar herramientas desde el diseño editorial encaminadas a la prevención partiendo de la etapa informativa.

4.2. Enfoque del proyecto

La presente investigación adopta un enfoque mixto, sin embargo, será mayormente cualitativo. El cual tendrá la finalidad de entender como es abordado el ciberacoso desde distintas áreas profesionales, como la psicología y la docencia. En paralelo, la gestión que ejerce la Policía Nacional del Ecuador, cuales con las iniciativas que propone y como el presente proyecto puede resultar de apoyo en las acciones ejecutadas por la entidad. Adicionalmente permite la obtención de opiniones de los profesionales del diseño gráfico y la comunicación para lograr un material de pertinente contexto, direccionado los a adolescentes de la comunidad educativa.

El enfoque cualitativo centra su argumentación en observaciones y descripciones, para la recolección de datos, puesto que opera estrechamente vinculado al marco conceptual de estudio, buscando establecer una relación entre el contexto y el fenómeno en investigación. Así también el investigador aborda un campo de estudio que dentro del transcurso de la investigación ira dando resolución a las interrogantes. (Ackerman, 2013, pág. 41)

Por consecuente se considera un elemento indispensable que permite la obtención de información más detallada a razón de obtener datos desde la experiencia u opiniones de profesionales. Articulando una base sólida conceptual que pueda ser aplicada como la base del material editorial a realizar.

Además, se considera pertinente usar del enfoque cuantitativo como apoyo, a razón de lograr recabar información que sustente la existencia y prevalencia del ciberacoso en el público objetivo, logrando obtener una métrica más precisa en función de la poca información específica documentada en los datos recabados por la policía nacional y la fiscalía dentro de la ciudad de Ambato.

4.3. Modalidad de investigación

El presente proyecto de titulación se ha declinado por la modalidad de proyecto integrador. A razón de que no solo se elaborará una investigación en relación con la problemática abordada que es el ciberacoso en adolescentes, si no también se usará el diseño gráfico y su subrama el diseño editorial para la elaboración de herramientas informativas que ayuden a la policía nacional a combatir el problema central desde la etapa preventiva.

Durante la investigación del proyecto se ha recabado información que sea de utilidad para crear una base conceptual fundamentada mucho más apegada a las experiencias y realidades de los jóvenes, esto permitirá la adecuada creación de herramientas informativas que logren ser de utilidad para sustentar las necesidades informativas del público objetivo. Cabe mencionar que el diseño gráfico y el diseño editorial tienen el poder para abordar una problemática de ámbito social y lograr causar un verdadero impacto

apelando a la concientización de los actores que intervienen, logrando aquel objetivo de la prevenir mediante el uso adecuado de la comunicación lingüística, así como la visual, cuyo impacto es transformador.

Por consecuente la variable independiente será la que materialice los instrumentos informativos que contribuirán a la prevención del ciberacoso en adolescentes de 15 a 18 años.

La técnica de recolección de información de la cual se hará uso es:

4.3.1. Investigación bibliográfica o Documental

Se optó por la investigación documental considerando la necesidad de revisar el estado actual del problema, al ser sustentado con información disponible referente a fuentes de fiabilidad, que puedan otorgar respuesta a interrogantes que se originen durante la fase exploratoria. Se ha contemplado la búsqueda de información como un pilar esencial en el proyecto, dado que permitirá enriquecer el marco conceptual y, por consecuente, se construirá un producto desde una perspectiva mucho más realista. Según Arias (2012) la investigación documental se define como:

Un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios, es decir, los obtenidos y registrados por otros investigadores en fuentes documentales: impresas, audiovisuales o electrónicas. Como en toda investigación, el propósito de este diseño es el aporte de nuevos conocimientos.
(pág. 27)

A partir de la documentación del conocimiento obtenido de ambas variables, se podrá construir una base conceptual que dé validez al producto gráfico por desarrollar; adicionalmente, por adicional se favorecerá una mejor orientación del material editorial en favor de los de la prevención del ciberacoso en adolescentes.

Los formatos que usualmente se definen como fuentes de información validas son: directorios, revistas, impresos de organizaciones nacionales e internacionales, archivos, bases de datos o información electrónica.

4.4. Nivel de investigación

4.4.1. Investigación Exploratoria

Funciona como la fase inicial de la investigación, está vinculado a indagar todo tipo de información que resulte útil en la medida de responder aquellas necesidades conceptuales de poco conocimiento, para comprender la visión generalista de aquellos elementos que sean parte de las variables en estudio, así por tanto el objetivo es edificar las bases teóricas y conceptuales de este proyecto.

El alcance exploratorio se aplica a fenómenos que tengan presenten un escaso análisis previo sobre sus características y por consecuente busca obtener una comprensión básica de sus rasgos más esenciales. (Ramos Galarza, 2020, pág. 2)

Los estudios exploratorios se realizan cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado, del cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes. Es decir, cuando la revisión de la literatura reveló que tan sólo hay guías no investigadas e ideas vagamente relacionadas con el problema de estudio, o bien, si deseamos indagar sobre temas y áreas desde nuevas perspectivas [...] sirven para familiarizarnos con fenómenos relativamente desconocidos, obtener información sobre la posibilidad de llevar a cabo una investigación más completa respecto de un contexto particular, indagar nuevos problemas, identificar conceptos o variables promisorias, establecer prioridades para investigaciones futuras, o sugerir afirmaciones y postulados. (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, Metodología de la investigación, 2014, pág. 91)

4.4.2. Investigación Descriptiva

Se hará uso del alcance descriptivo como herramienta puntual para lograr medir la prevalencia del ciberacoso en el público joven al cual se dirige el presente proyecto para la sustentación de la existencia del problema en la ciudad de Ambato, se decidió optar por este mecanismo dada la consecuencia de la poca información estadística recopilada de las instituciones que intervienen como receptores e interpretadores de la problemática en estudio.

En este alcance de la investigación, ya se conocen las características del fenómeno y lo que se busca, es exponer su presencia en un determinado grupo humano. En el proceso cuantitativo se aplican análisis de datos de tendencia central y dispersión. En este alcance es posible, pero no obligatorio, plantear una hipótesis que busque caracterizar el fenómeno del estudio.

4.4.3. Investigación Explicativa

La presente investigación se enmarca en un alcance explicativo dado que el objetivo central del proyecto es ir más allá de la mera descripción de cómo se presenta el ciberacoso o cómo es un diseño editorial, y se centra en determinar la influencia causal que tiene el diseño editorial como factor de mitigación, prevención o amplificación de las narrativas asociadas al ciberacoso. Específicamente, buscamos establecer relaciones causales sólidas que respondan al 'por qué' ciertos elementos de diseño editorial (tipografía, maquetación, uso de imágenes) podrían explicar la efectividad o el impacto de los mensajes de prevención o, por el contrario, inadvertidamente reforzar patrones de agresión. Este nivel de alcance es fundamental para ofrecer una explicación teóricamente sustentada sobre la conexión entre la forma de comunicar y la percepción del ciberacoso, generando conocimiento con alto potencial de predicción para la creación de material informativo más efectivo.

Los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; es decir, están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta o por qué se relacionan dos o más variables.

4.5. Operacionalización de variables

Tabla 6

Operacionalización variable dependiente: Ciberacoso

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica/instrumento
Ciberacoso Se considera a toda aquella acción que genera intimidación haciendo uso de plataformas digitales, ya sean por redes sociales, juegos en línea, o aplicaciones de mensajerías. Marcado por comportamientos como	Prevención	Material informativo	Con base en su experiencia ¿cuál es su percepción actual del ciberacoso en adolescentes?	Entrevista
		Comunicación adecuada	Generalmente la violencia digital se origina en plataformas donde existe interacción con un gran número de personas cercanas, así como de varias partes del mundo, ya sean en redes sociales o juegos en línea. ¿Qué actividades se recomienda evitar para que un joven no sea víctima del ciberacoso?	Cuestionarios dirigidos a Psicólogos educativos o clínicos especializados en adolescentes
	Consecuencias	Psicológicas		
		Físicas		
		Social		
	Factores de riesgo	de Sobre exposición en internet.		

la difusión de contenido multimedia, falsos rumores, suplantación de identidad o acoso sexual con el objetivo de amedrentar y causar miedo en la víctima.	Proceso de autodependencia.	Dado que el ciberacoso se presenta en distintas actitudes ya sean de agresión leve o grave ¿Cuáles son las actitudes que un adolescente debería identificar en primera instancia como acoso digital?
	Desinformación.	
	Desconocimiento del proceso de denuncia.	Posterior a la identificación de actitudes agresivas ¿qué se recomienda hacer para frenar y evitar que dichas agresiones escalen o se prolonguen? (perspectiva de la víctima)
	Ausencia de un círculo de confianza.	
Tipos de agresión	Discriminación	
	Difusión de información.	En caso de que un joven esté sufriendo de ciberacoso, ¿cuáles son las acciones que se deben tomar en cuenta para romper el círculo de agresión? ¿Cómo puedo ayudar si a alguien cercano está atravesando esta situación?
	Suplantación de identidad.	
	Amenazas	
	Insultos	

Grupos vulnerables		Muchas veces las víctimas de ciberacoso no comunican sobre el problema por el cual están atravesando,
Plataformas digitales	Redes sociales.	sin embargo, existen actitudes que llegan a denotar que lo están atravesando ¿Qué actitudes considera que deberían llamar la atención para proporcionar una ayuda oportuna?
	Juegos en línea.	¿Cuáles son los factores que impulsan a una víctima a no denunciar las agresiones como: discriminación, estafa, chantaje o extorsión?
		De acuerdo con la investigación, se ha observado que los jóvenes no denuncian a tiempo, debido a muchos factores, como la falta de confianza en el sistema judicial, la poca importancia que se le da a la problemática, etc. ¿Cómo se podría incentivar a los jóvenes a denunciar el

ciberacoso, qué mensaje se les debería transmitir?

Dentro de los factores de riesgo se presenta la normalización de actitudes de violencia como la discriminación o chantaje en internet. ¿Desde su experiencia, cree que existen actitudes de acoso en línea que se hayan normalizado y que llegue a incidir en la víctima para no reportar dichas actitudes?

Dentro de las plataformas digitales existen varias formas de reportar el acoso en línea. ¿Qué herramientas se pueden usar para denunciar dentro de las redes sociales y juegos? ¿Y qué tan efectivas logran ser?

Mucho del material editorial que se genera para abordar problemáticas

sociales no llega a cumplir su objetivo debido a factores como manejar un incorrecto tono de comunicación. ¿Cuál es el tono comunicacional adecuado para hablar de temas como el ciberacoso con los adolescentes?

El color es una pieza fundamental para crear productos de diseño impactante y relevantes, así como denotar el tema con el que se está trabajando. Desde la psicología, ¿qué paleta cromática se recomienda usar para un público joven que logre cautivar y llamar su atención, además de ir acorde con el problema social?

Se decidió usar la creación de personajes para un mensaje más personalizado, dinámico y cercano ¿Usted considera que es adecuado usar personajes para

lograr una mejor comunicación del
mensaje en adolescentes? ¿Por qué?

Nota: Elaboración propia referente a los conceptos recabados en las redes conceptuales.

Tabla 7

Operacionalización variable independiente: Diseño editorial

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica/instrumento
Diseño editorial	Ilustración	Estilos de ilustración	de ¿Cuál cree usted que es la importancia del material editorial y la ilustración para abordar el problema central desde la prevención?	Entrevistas Diseñadores gráficos con conocimiento en editorial, ilustradores, publicistas, docentes de diseño gráfico.
Subcategoría del diseño gráfico, con la función de establecer una estructura y la diagramación de textos e imágenes enfocados en diversos formatos de	Soportes	Creación de personaje impresos	de	
		Manuales		
		Guías		

publicación, como folletos, revistas, libros, entre otros. La creación de cualquier producto editorial debe estar sujeta a las normativas de formato, maquetación, composición, y el adecuado manejo de contenidos textuales y visuales.		Folleto	¿Qué elementos gráficos considera usted que son importantes para llamar la atención del público objetivo y cuáles son los elementos que no se recomiendan usar?
		Infografías	
		Libros	
	Maquetación	Composición	¿Cuáles son los formatos impresos más atractivos para los jóvenes y adecuados para transmitir el mensaje?
		Retrícula	
	Metodología	Proyectual	Dentro de la maquetación de los productos editoriales ¿qué se recomienda evitar durante la elaboración reticular? ¿Qué retícula sería de mayor utilidad para lograr un diseño llamativo, uno que sea más disruptivo o simétrico?
	Herramientas	Design Thinking	
		Colorimetría	
		Tipografía	¿Usted considera que el uso combinado del estilo retro, formas más orgánicas, el collage e ilustración

es adecuado para captar la atención del público? ¿Por qué?

¿Qué características debería poseer una tipografía para que pueda ser de interés y comunique de forma adecuada el mensaje al público joven?

Al analizar iniciativas direccionadas a la prevención se ha detectado el uso de un personaje para una comunicación más eficaz ¿Usted cree que para abordar el tema es pertinente el uso de un personaje?

¿Cuál es la técnica de ilustración que considera usted más adecuada para la creación de personajes, es decir, basada en elementos minimalistas, más detallados o estilo “cartoon”?

¿En la colorimetría, qué colores llegan a ser atractivos y llamar la atención para el público joven, además de comunicar valores como la rebeldía, juventud, confianza y seguridad?

Si bien al crear un personaje se deben tomar ciertas consideraciones, ¿qué recomendaciones se deben tomar en cuenta y evitar a la hora de crear un personaje?

¿Es adecuada la inclusión de elementos de la cultura de internet en el proceso de diseño? ¿Cuál sería la adecuada forma de integrar estos elementos?

4.6. Diseño de investigación

El diseño de la presente investigación este compuesto por una metodología de naturaleza mixta, más sin embargo se usará de manera específica el método cuantitativo para la justificación de la existencia del problema en la población para la cual está enfocado el producto gráfico, pero se dará énfasis en el método cualitativo para la recolección de información detallada sustentada en fuentes validas y profesionales vinculados con las variables que intervienen, durante la fase exploratoria. Por otro lado, el nivel descriptivo será un elemento de apoyo al método cuantitativo. Derivando en el uso de herramientas de recolección de datos como encuestas, entrevistas para su posterior procesamiento y análisis temático. La integración del conocimiento generado servirá como la base para el prototipado del material editorial, cuya validez, fiabilidad y relevancia, vaya acorde a una la realidad estudiada y sea de apoyo a las iniciativas preventivas planteadas por la policía nacional.

4.6.1. Población y muestra

En el presente proyecto se decidió aplicar la muestra probabilística, considerando la necesidad de conocer el nivel de incidencia del ciberacoso los adolescentes en las instituciones de la ciudad de Ambato, según datos demográficos basados en proyecciones recabadas por el INEC (2021) existe un aproximado de 38,379 jóvenes entre las edades de 15 a 18 años.

$$n = \frac{(1.96)^2(0.5)(0.5)(38,379)}{(1.96)^2(0.5)(0.5) + (38,375)(0.05)^2}$$

$$n = \frac{36,859.3916}{96.8979}$$

$$n \approx 380.395...$$

$$\mathbf{n = 381}$$

Símbolo	Significado	Cantidad
N	Población:	38379
z	Nivel de confianza (96%)	1,96
e	Margen de error	0,04
p	Probabilidad de éxito	0,5
q	Probabilidad de fracaso	0,5
n	Tamaño de muestra	381

Por otro lado, se ha definido tres perfiles de investigación que serán de utilidad dentro del proyecto dado que su aporte contribuirá con datos de importancia. El perfil relacionado con la variable dependiente es el de los psicólogos, cuya opinión y conocimiento obtenidos mediante la entrevista permitirá entender distintas aristas que componen la problemática de estudio que es el ciberacoso y como está llega a incidir en adolescentes. A su vez la opinión de los expertos en diseño editorial, así como en ilustración serán de suma importancia para crear una guía sobre el lineamiento estético y funcional que debe seguir el material gráfico que se elaborará. Por último, el perfil del público objetivo al cual va dirigido el material presenta una edad de 15 a 18 años, debido a varios factores que los hacen vulnerables, son residentes de la ciudad de Ambato, el total de adolescentes que transcurren esas edades son 38379, sin embargo, se decidió realizar el estudio mediante una encuesta a parte de la población.

Perfil de entrevistas

Tabla 8
Perfil de entrevistas

Fuente de información	Perfil	Cantidad
Diseñadores gráficos	Experiencia en diseño editorial. Conocimientos en ilustraciones, tendencias, versatilidad y conocimiento de estilos de ilustración.	3
Psicólogos	Experiencia abordando violencia digital. Manejo de salud mental juvenil.	3
Fuente: Elaboración propia		

Perfil de encuestas

Tabla 9
Perfil de encuestas

Fuente de información	Perfil	Cantidad
Adolescentes de 15 a 18 años.	Estudiantes de bachillerato.	381

4.6.2. Segmentación del mercado potencial

Tabla 10

Segmentación de público estudiantil: geográfica, demográfica y psicográfica

Estudiantes	
Segmentación	Datos
Geográfica	País: Ecuador
	Región: Sierra
	Provincia: Tungurahua
	Ciudad: Ambato
Demográfica	Estado civil: soltero
	Edad: 15 a 18 años
	Estado Social: Bajo, medio y medio alto
	Género: Masculino y femenino
	Ocupación: Estudiantes
Psicográfica	Personalidad: Divertido, independiente, sociable, rebelde, responsable.
	Valores: Respeto, honestidad, curiosidad.

Medios de comunicación: Redes sociales, medios impresos, plataformas digitales.

Necesidades: Material editorial que proporcione información relevante sobre el ciberacoso.

4.7. Técnicas de estudio (observación, entrevista y/o encuesta)

4.8. Modelo de instrumentos

4.8.1. Entrevistas

El uso de entrevistas durante el proceso de investigación se justifica por la necesidad de obtener información detallada y de profunda indagación, abordando perspectivas de los distintos especialistas encuestados. Ofrece una mayor flexibilidad para la construcción de preguntas referente a el tipo de información que logre contribuir para el desarrollo de una mejor propuesta gráfica enfocada a la prevención, así como un mayor se asegura que

4.8.2. Encuestas

Las encuestas se usaron como método de medición para lograr determinar la presencia del ciberacoso en el grupo adolescente de la ciudad de Ambato, determinar el nivel de conocimiento con respecto a la problemática, su denuncia y la confianza al proceso de denuncia con instituciones como la policía nacional. Por otro lado, se decidió ocupar como una herramienta que permita conocer las preferencias de estilos gráficos propuestos, y cuales elementos del diseño son de su mayor agrado y llaman su atención.

4.9. Matriz síntesis diseño metodológico (Análisis e interpretación de resultados)

4.9.1. Resultado de las encuestas

Para la realización de la encuesta es debido a la necesidad de establecer el panorama realista de la problemática en la ciudad de Ambato, así como los múltiples factores de agresión por los cuales puede haber experimentado los adolescentes. A su vez se busca medir de conocimiento de los debidos procesos sobre el ciberacoso, así como su nivel de confianza para denunciarlo a con su circulo cerca y las autoridades. Además, como una categoría extra colocó estilos de diseño que puedan ayudar a establecer una línea gráfica que vaya acorde a las preferencias del público.

EDADES DEL PÚBLICO OBJETIVO

Establece cual es la edad donde se han transcurrido la mayor parte de casos de ciberacoso en los adolescentes encuestados.

Edad
408 respuestas

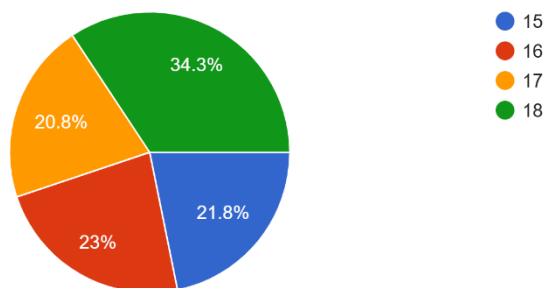


Figura 1. Edades

Fuente: Elaboración propia

GÉNERO

Una variable muy relevante dentro de la investigación es el género, dado que puede existir una mayor afectación a un sector de público al que se dirige el proyecto, con el siguiente ítem se muestra que existe casi una igualdad porcentual en casos presentados en mujeres como hombres.

Género

408 respuestas

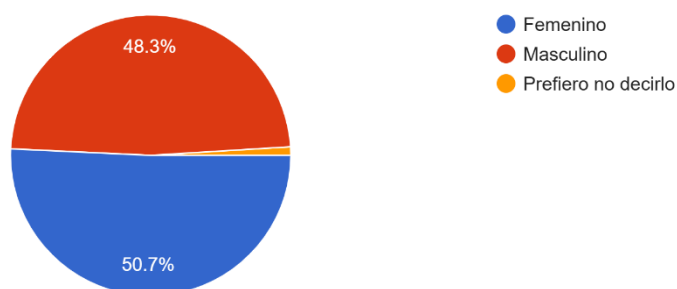


Figura 2 género

Fuente: Elaboración propia

PREVALENCIA DE LA PROBLEMÁTICA

Mide la existencia del problema dentro del público objetivo de la ciudad de Ambato, pero a su vez proporciona una medición del nivel de conocimiento para identificar si alguna vez sufrieron alguna agresión relacionada con el ciberacoso.

¿Alguna vez has sido víctima de acoso, discriminación, intimidación u odio por parte de otras personas en redes sociales o juegos en línea?

408 respuestas

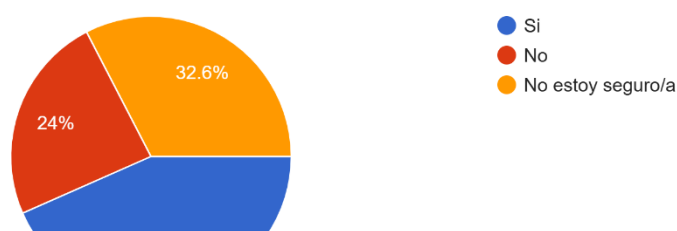


Figura 3. Prevalencia del problema

Fuente: Elaboración propia

Análisis: Una gran parte de los encuestados menciona haber sido víctimas de ciberacoso, y el otro segmento importante comunica el desconocer si han sido víctima, por lo cual se entiende que pudieron haber sufrido agresiones en el entorno digital, pero por la falta de información que les ayude a identificar, surge un desconocimiento y posiblemente una mejor importancia de la gravedad de la situación. Un grupo menor dice no haber sufrido agresiones en línea.

USO DE HERRAMIENTAS DE DENUNCIA EN PLATAFORMAS DIGITALES

Identifica en que plataformas digitales son más recurrentes las actitudes agresoras y permite la medición del nivel de importancia que le da usuario a una agresión dentro del entorno digital, así como el nivel de confianza a los instrumentos de reporte. Plasmados en las siguientes preguntas:

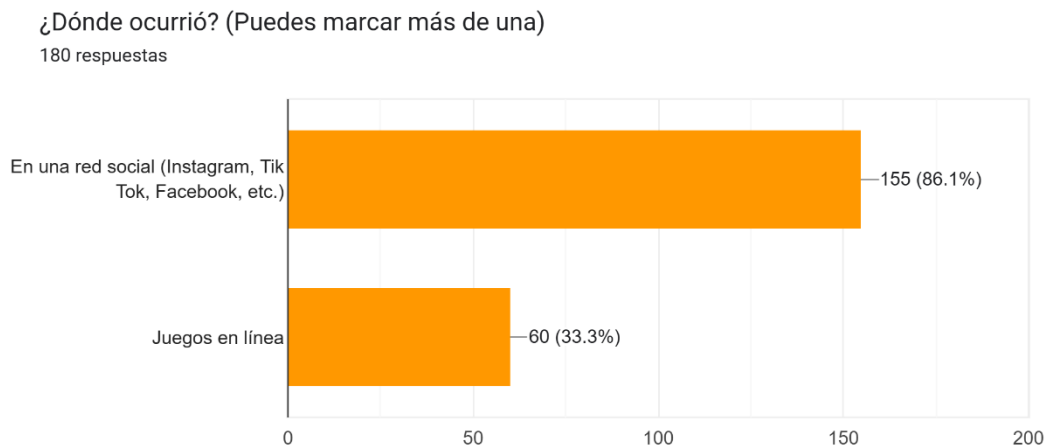


Figura 4 Estadísticas de las plataformas donde más ocurre el ciberacoso

Fuente: Elaboración propia

Análisis: Como se muestra en la tabla de porcentaje, las plataformas de mayor incidencia del ciberacoso son en redes sociales, dado a que existe una conexión más directa con otros participantes.

TIPOS DE AGRESIÓN

Permite conocer cuáles son los tipos de agresiones que se pueden experimentar dentro de entornos digitales y a los cuales están expuestos los usuarios con mayor frecuencia. Se han categorizado según la naturaleza de la agresión con la finalidad de comprender cuales son más recurrentes.

Difusión de Información Falsa: ¿Alguien ha difundido rumores, mentiras o información falsa sobre ti en línea para dañar tu reputación?

311 respuestas

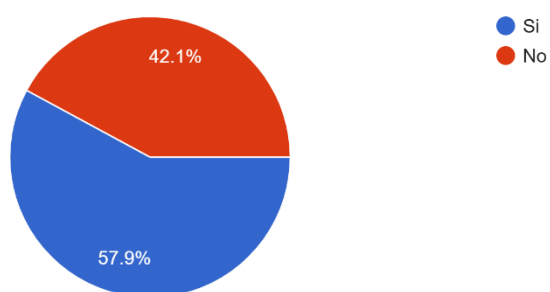


Figura 5. Estadísticas de difusión de información falsa

Fuente: Elaboración propia

Análisis: La mayor parte afirma haber sido víctima de la difusión de información falsa sobre sí mismo, lo que afecta a una persona en distintas áreas de su vida, ya que muchas veces su reputación se ve afectada.

Suplantación de Identidad: ¿Alguien ha usado tu nombre, tus fotos o se ha hecho pasar por ti en línea sin tu permiso? (creando un perfil falso, por ejemplo)

311 respuestas

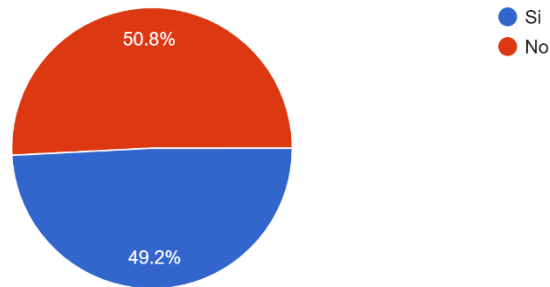


Figura 6. Estadística de suplantación de identidad

Fuente: Elaboración propia

Análisis: Existe una leve mayoría que afirma haber tenido una experiencia de suplantación de identidad por lo que se considera como otra forma de agresión importante a abordar.

Contenido Íntimo o Sexual: ¿Alguna vez alguien te ha pedido o te ha insistido para que le envíes fotos o videos tuyos de tipo sexual?

311 respuestas

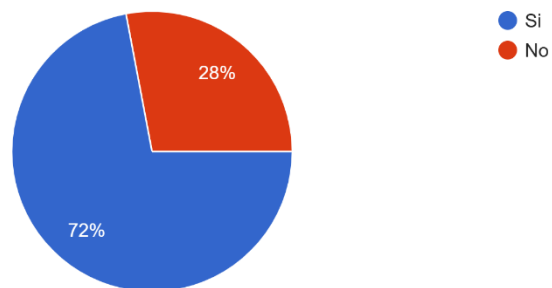


Figura 7. Estadísticas de sexting

Fuente: Elaboración propia

Análisis: establece como la forma de agresión que más ha afecto a los adolescentes, lo que resulta de mucha importancia, dado que puede convertirse en un problema de mayor riesgo.

Se busca medir el nivel de progresión esta modalidad de violencia digital, sobre todo teniendo en cuenta la realidad en la que vive el país, donde los casos de extorsión han crecido en los últimos años.

Extorsión: ¿Has recibido mensajes amenazantes donde te exigen algo (dinero, fotos, información) a cambio de no publicar información privada o vergonzosa sobre ti?

311 respuestas

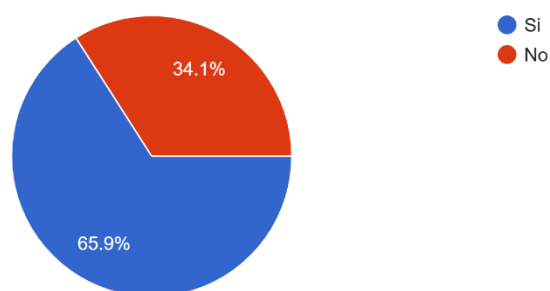


Figura 8. Estadística de extorsión

Fuente: Elaboración propia

Análisis: Se plasma una evidente mayoría donde expresan haber sido víctimas de extorsión o por su defecto engaño, en referencia a la realidad del país se considera importante informar a los jóvenes sobre cómo responder de manera adecuada.

PROCESO DE DENUNCIA

Evalúa el nivel de conocimiento acerca del proceso de denuncia en caso de

¿Conoces el proceso de denuncia en caso de presentarse un caso de ciberacoso?

311 respuestas

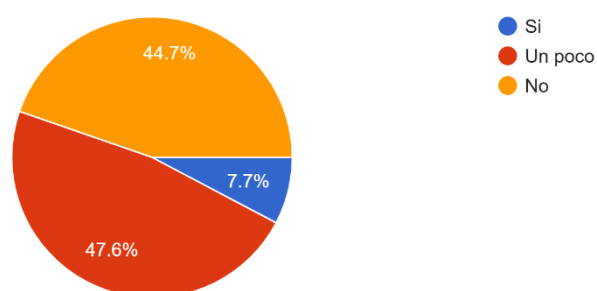


Figura 9. Conocimiento del proceso de denuncia

Fuente: Elaboración propia

NIVEL DE CONFIANZA EN SU CIRCULO DE CERCANÍA

Si viviste alguna de estas situaciones negativas, ¿hablaste con alguien al respecto? (Puedes marcar más de una)

311 respuestas

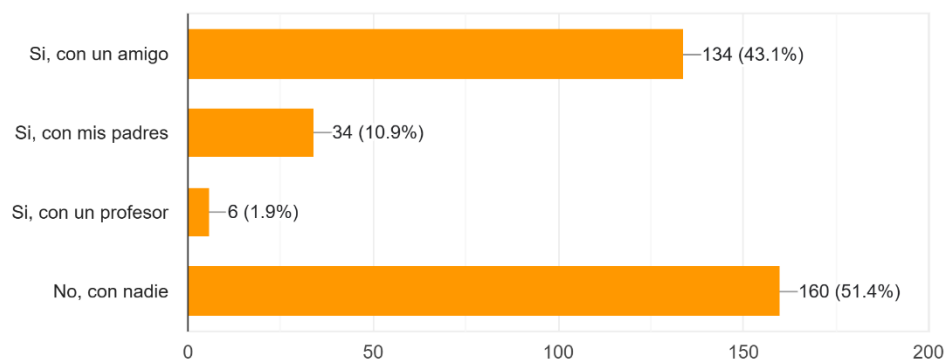


Figura 10. Nivel de confianza en sui círculo de cercanía

Fuente: Elaboración propia

FACTORES QUE INTERVIENEN EN LA DENUNCIA

NIVEL DE CONFIANZA EN LA POLICÍA

Si decidiste no decirlo o no denunciarlo con autoridades, ¿Qué te motivó a no hacerlo?

311 respuestas

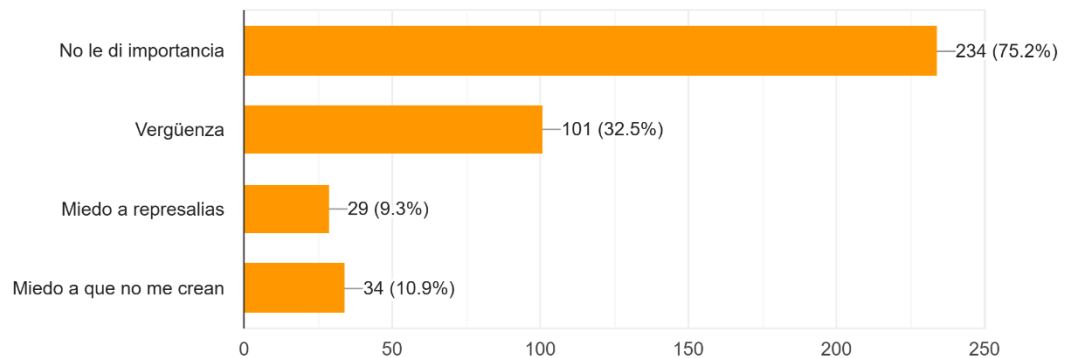


Figura 11. Factores que inciden en no denunciar

Fuente: Elaboración propia

Si alguna vez fuiste víctima de ciberacoso ¿Consideras que sea una opción adecuada denunciarlo con la policía?

311 respuestas

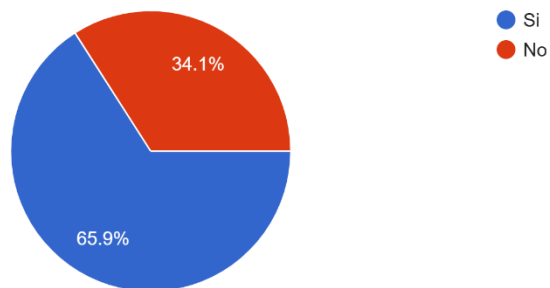


Figura 12. Nivel de confianza en la policía

Fuente: Elaboración propia

PREFERENCIA DE DISEÑO

Conocer los estilos de diseño más atractivos e interesantes para los adolescentes, así como factores que influyan en su pérdida de interés por el material editorial. Permite establecer las bases para una línea gráfica, así como aspectos a evitar en la construcción del producto.

A primera vista, ¿Cuál de estos 2 diseños te llama más la atención?

408 respuestas

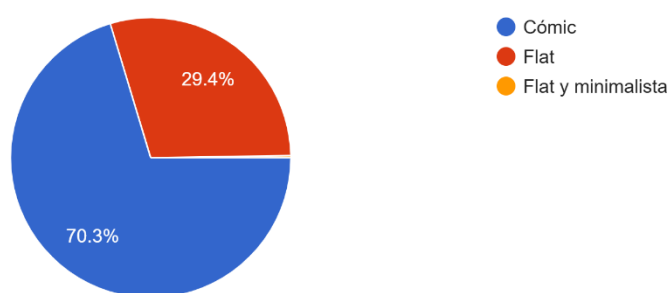


Figura 13. Preferencia de diseño

Fuente: Elaboración propia

Que te motivaría a no leer productos informativos sobre el ciberacoso.

408 respuestas

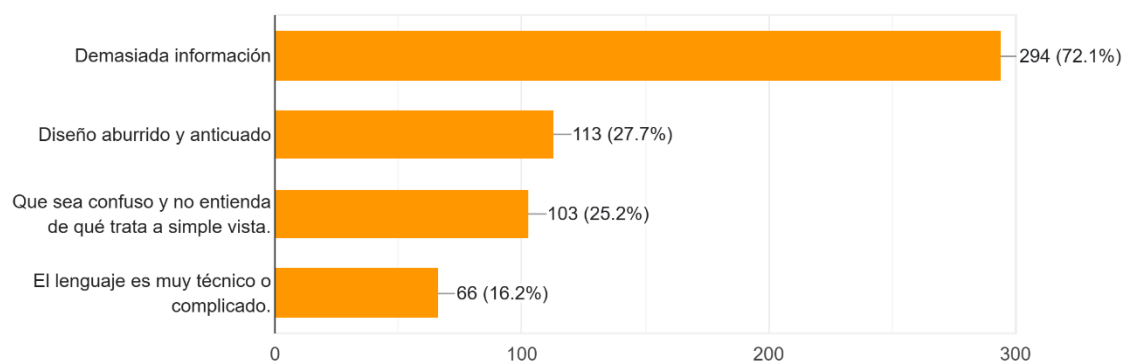


Figura 14. Factores de riesgo para el producto editorial

Fuente: Elaboración propia

Como conclusión, se llega a evidenciar que el ciberacoso afecta a ambos géneros, sin embargo, existe una ligera inclinación al género femenino. Por otro lado, es muy importante resaltar que un gran porcentaje menciona el haber sido víctimas de ciberacoso y otra parte importante desconoce si lo fue, debido a una falta de información que les ayude a identificar actitudes de agresión.

Las plataformas donde más se detectan casos de ciberacoso es en las redes sociales debido a su naturaleza de comunicación rápida y directa, muchos de los jóvenes prefieren no denunciar o no lo hacen por vergüenza, miedo o poca importancia. También se ha detectado que existe una disposición para la denuncia en caso de ser víctimas de ciberacoso. La agresión con más incidencia es la de contenido sexual dado a que en los últimos años se ha normalizado. El estilo que más prefieren los jóvenes son el comic.

4.9.2. Resultado de las entrevistas

4.9.2.1 Entrevistas a diseñadores gráficos e ilustradores

El objetivo de la realización de entrevistas a diseñadores e ilustradores es conocer los lineamientos que se debe seguir en cuanto a la construcción del producto editorial, así como recomendaciones para la creación de personajes.

Diana Vázquez	Diseñadora gráfica, máster en diseño y dirección de arte, máster en diseño editorial y publicitario e ilustradora.
Maylee Abad	Diseñadora gráfica e ilustradora, con experiencia en la creación de personajes corporativos y narrativos.
Tatiana Núñez	Diseñadora gráfica, en proceso de especialización de ilustración digital y en marketing digital

Fuente. Elaboración propia

1. Es muy importante el estilo visual a la hora de transmitir un mensaje a los jóvenes ¿Qué elementos gráficos considera usted que son importantes para llamar la atención del público objetivo y cuáles son los elementos que no se recomiendan usar?

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Tendría que hacer como un análisis de qué tipo de ilustración favorita, a lo mejor es lo que más les llama la atención. Pensaría que una buena herramienta sería como usar referencias de algún ilustrador que a lo mejor sea bastante conocido y ver qué estilos de ilustración están funcionando. Creo que sí debería ser imágenes bastante sintetizadas y no largas o tal vez, en una sola imagen, tipo infografía y yo pensaría.	Sobre todo, en cuestión de piezas visuales del sistema compositivo es la base que te ayuda a definir el protagonismo que cada elemento tiene dentro de la pieza visual. Entonces, en cuanto a que tanto se abarcan a colores, texturas, ilustración como tal, hay varios tipos de esquemas compositivos que pueden potenciar tu propósito comunicativo. También el direccionamiento de uso de colores, combinaciones análogas o complementarias que le dé	Hacer un estudio del tipo de contenido que ellos consumen, en consecuencia, que es importante para ellos, algo que logre llamar su atención, quizás usar la polémica, usando títulos que enganchen al público, se puede usar el recurso llamado “ <i>clickbait</i> ”. En cambio, en el área informativa se debe ser más organizado a la hora de mostrar información a los jóvenes, debe tener una buena jerarquía agradable y agregarle un toco un poco más serio, se debe llegar a un equilibrio entre ser

un sentido más humano y formal o serio, así como coherente a lo que quieres enganchar la atención con comunicar. Y, desde luego, elementos comunicativos el estilo visual también le como “*clickbait*” o el brinda cierto tono chiste.

comunicativo a lo que quieres decir, por lo que también es algo importante a considerar que dependiendo del propósito. Si tú quieres proponer algo que apele más al humano sería más recomendable que tú uses retículas que combine, lo modular con lo asimétrico. Entonces tú le das protagonismo diferente. Elementos sin irte por algo tan rígido o demasiado limpio. Y también considera mucho los descansos visuales, así tampoco te saturas demasiado y tampoco te pierdes con a que le debo prestar atención.

Por otro lado los que no recomiendo usar a nivel compositivo es mucho texto, se debe sintetizar la información lo más posible que se pueda, no profundizar demasiado en el tema, ya que se vuelve muy aburrido, para la creación de un texto que sea un elemento fundamental a resaltar, y ya luego el resto de información puede ir acompañándola por consiguiente, La imagen deber ser lo que más impacte dentro de la composición, Además se recomienda usar una jerarquía visual que le dé protagonismo a la imagen o al texto que se busca

transmitir con mayor especialidad.

Análisis e interpretación

Basado en la opinión de los expertos, se entiende que el mensaje visual es muy importante para los adolescentes, donde se recomienda de manera inicial analizar los contenidos en tendencia. Además, usar una retícula y composición que se inclinen por la asimetría dado que llega a ser más llamativo y menos rígido, con una jerarquía visual clara donde se relate elementos de suma importancia, sin saturar mucho, otorgando espacios de descanso visual. Se recomienda no saturar con demasiado texto. En cuanto a los colores deben ser aquellos que comuniquen y transmitan.

Fuente: Elaboración propia

2. Dado que el objetivo del producto editorial es cautivar la atención de los adolescentes ¿Cuáles son los formatos impresos más atractivos para los jóvenes y adecuados para transmitir el mensaje?

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Se recomienda un manual no tan complejo donde se pueda exponer toda la información sintetizada, abordando cada aspecto que engloba la problemática, desde la identificación, así como el proceso de denuncia. Puede ser de utilidad folletos y formatos	Yo creo que una forma sería los stickers, separadores de páginas o formatos pequeños como postales o tarjetita, también sería muy funcional el hecho de considerar e historietas o narrativas. Ya que así pueden enfatizar los chicos con tu producto. Si, pudiese ayudarte una	Dentro del público objetivo joven hay mucha segmentación, por ejemplo, están los que les gusta el manga, los comics o artículos científicos, entonces, creo que habría que definir qué tipo de adolescentes y saber el tipo

sean de rápida lectura por el mismo hecho de que los jóvenes no leen demasiado.	infografía, pero para temas cuando son instructivos. Entonces, Es oportuno el uso de infografías o folletos para informar e instruir.	de formato que les puede ser atractivo
		Sin embargo, bueno desde mi perspectiva, los más atractivos son los
	Cabe mencionar que formatos como libros interactivos pueden ser muy llamativos para los jóvenes dado a que están motivados a la participación.	Banners, comics e infografías, aunque las infografías. Es una buena opción crear un estilo híbrido donde se muestre la información de la problemática social en conjunto con una base que cuente una historia, como un comic.

Análisis e interpretación

Los formatos de interés dependen mucho de a qué sector del público va dirigido, pero en general establecen que formatos relacionados con el comic, los libros interactivos, las infografías, folletos. Sin olvidar que los stickers son elementos que pueden ser de mucho interés para los adolescentes, los separadores de páginas pueden ser de mucha utilidad.

Fuente: Elaboración propia

-
3. Dentro de la maquetación de los productos editoriales ¿qué se recomienda evitar durante la elaboración reticular? ¿Qué retícula sería de mayor utilidad para lograr un diseño llamativo, uno que sea más disruptivo o simétrico?
-

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Depende de la cantidad de información que se va a manejar, Debería no ser tradicional pero tampoco no, algo más limpio, que tenga espacios de respiro. Que no sea muy saturado, la diagramación, algo fácil de leer en este caso a sus adolescentes, lo que no te cansa como que no te aburre.	No seguir totalmente una dependencia excesiva de simetría. Si vas por ese lado vas a obtener un resultado muy rígido y poco dinámico, cuando buscas evocar impacto. Del mismo modo tomar en cuenta descansos visuales para evitar que se vea saturado. La atención acerca. Permitir que los recursos visuales, imágenes, respondan a ciertos ejes o alineación. Para que también no te pierdas. Y sentir a dónde debo enfocar. Y podrías combinar los aspectos de la retícula modular con la simetría. De ese modo puedes aperturar tu objetivo hacia diferentes posibilidades. Y obteniendo cierto orden sin llegar a un extremo, pero sobre todo dotarle de protagonismo a los recursos	En mi experiencia yo utilizo bastante la simetría. Ahora, he observado ejemplos que con diseños instructivos se obtienen un caos que hace que sea más atractivo a la atención del público joven. Pero, a su vez recalco la necesidad de tener un equilibrio para lograr esa disrupción y que tampoco se vea totalmente desequilibrado y sea poco legible. Por ejemplo, he visto jerarquías de textos que empiezan desde la derecha hacia la izquierda, y es como que contrastan a la forma tradicional de lectura a la que ya estamos acostumbrados. Desde este tipo de jerarquía produce un pequeño caos que, aunque sea inusual se vuelve más atractivo. Puedes guiarte de diseñadores editoriales que

visuales que deseas implementar.

manejan estilos simétricos, pero a partir del estilo simétrico crean una disrupción. Por ejemplo, de lo que es una jerarquía normal crean textos grandes, imagen central, hacen que la imagen central se vuelva gigante y el texto se convierte en un complemento de la idea.

A la final se entiende cómo lograr el equilibrio sin perder el orden.

Análisis e interpretación

Se recomienda evitar la rigidez simétrica, dado que se genera diseños estáticos sin el dinamismo que llama la atención de los jóvenes, saturar de muchos elementos causa cansancio visual. Si se quiere seguir una línea gráfica disruptiva lo recomendable es no llevarlo al extremo porque se busca que la información sea clara de entender. La retícula más recomendada es la modular para de ahí modificarla según la jerarquía.

Fuente: Elaboración propia

-
4. Se ha considerado el uso del estilo retro y varios otros elementos que sean de estilo orgánico por ser parte de los estilos en tendencia durante este año ¿Usted considera que el uso combinado del estilo retro, formas más orgánicas, el collage e ilustración es adecuado para captar la atención del público? ¿Por qué?
-

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Se puede usar la técnica de collage para jugar con los elementos, a su vez depende que estilos gráficos están en tendencia para los jóvenes, pero creería que es una buena idea, ya que, si se va a trabajar para la policía, debería entenderse como que todo lo que gire en torno a la institución no puede ser aburrido, debería usarse elementos que rompa con esa idea hacia la policía, pero sin embargo es importante seguir el concepto con el que se maneja la problemática.	Yo creo que sí podría ser adecuado ya que generalmente los jóvenes demuestran preferencia por lenguajes visuales más auténticos expresivos y poco institucionales. Y, de hecho, por lo que mencionas podría conectarse con el movimiento punk o urbanista, cómo otros movimientos contra estéticos, en donde el uso del collage tipografía informal y superposición fueron usados para denunciar, protestar o expresar vulnerabilidad y visibilizar conflictos sociales o afectivos. Pero la clave sería adaptarlo a lo contemporáneo y tener en cuenta que las estéticas imperfectas nos reflejan procesos internos, entonces así nos facilita conectar con el mensaje y transmitir	Es una opción efectiva porque, para empezar, le da un detalle artesanal y lo artesanal se siente refrescante, como que se hizo en ese momento, entonces como manejas un estilo editorial que termina siendo también informativo e instructivo. El hecho de utilizar este tipo de texturas o estilo retro que está en tendencia, lo hace sentir más personalizado. Digamos no se siente como algo destinado a la producción en masa si no que como una pieza original. Entonces los recortes inorgánicos de las piezas se sienten como haber tomado diferentes fragmentos para construir toda la composición. Para narrar el contexto que quiere transmitir, está súper bien.

nuestro objetivo con más factibilidad. Entonces, este aspecto también razona con la comunidad juvenil que tiene a experimentar y hablar de salud mental con diferentes medios.

Análisis e interpretación

Los entrevistados coinciden en que el uso combinado de estilos, retro, formas orgánicas, collage e ilustración es adecuado para captar la atención del público joven. Consideran que esta forma de composición permite aportar valores de dinamismo y frescura, rompiendo con la idea de la producción masiva.

Fuente: Elaboración propia

5. La tipografía es un elemento esencial del diseño dentro de la composición de cualquier material ¿Qué características debería poseer una tipografía para que pueda ser de interés y comunique de forma adecuada el mensaje al público joven?
-

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Funciona cualquier tipografía con una anatomía que logre ser legible y entendible para el público, además debe de seguir el estilo que maneja toda la composición usando la tendencia y de	Bueno, no es que debas regirte a una sola tipografía. Puedes ocupar varias mientras, debes darle prioridad a la parte estilística y también a lo que sea elegible. Te recomendaría que sea	Es importante el tema de la legibilidad, entonces, equilibrar las distorsiones, sin perder la legibilidad, por qué hacer estas composiciones caóticas y artísticas siendo arriesgado, puede resultar en un

igual forma elementos expresiva contemporáneo, material inevitablemente donde se desarrolla la y en cuanto a conexión con más atractivo, por qué es problemática. el público, por otro lado, caos que a veces buscas en podrías fijarte en que tenga el orden. Hay que tener en muy buena adaptabilidad, cuenta que no se debe así aseguras su uso en perder el mensaje, diferentes dimensiones y manteniendo un equilibrio, soportes. complementándolo con elementos menos caóticos para darle un respiro a la composición. Los pesos visuales también permiten enfatizar y crear jerarquías más claras. Finalmente, que tengan A nivel compositivo su personalidad, las formas intención comunicativa orgánicas nos permitan está el usar formas transmitir más cercanía. explosivas y distorsionarlas Entonces debes ocupar una en conjunto llega a exponer para cada aspecto que sea diversión, juventud y llega necesario dentro del a ser más atractivo al proyecto. Podrías ocupar público. una notable para títulos y otra notamente para el tema informativo. Dependerá de lo que tú buscas enfatizar, entonces, si quieres apelar algo que despierte un sentido más emocional, utilizas una tipografía más como más orgánica.		
--	--	--

Análisis e interpretación

La Tipografía al ser un elemento que comunica el mensaje, es importante que pueda conectar con el público y al a vez pueda ser fácil de entender. Debe tener coherencia con el estilo de diseño de la propuesta, así como con los atributos que definen al expresen juventud. Se hace énfasis en establecer un equilibrio entre creatividad y legibilidad.

Fuente: Elaboración propia

6. Un uso adecuado del estilo gráfico puede contribuir a captar la atención y una mejor recepción del producto, se han elegido basados en la tendencia actual ¿Cuál es la técnica de ilustración que considera usted más adecuada para la creación de personajes, basada en elementos minimalistas, más detallados o estilo “cartoon”?

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Depende del contexto y del público objetivo, pero no se recomienda usar estilos que denoten infantilidad dado que los jóvenes pueden no recibirlo de buena forma, pero sin embargo estilos como el retro con atribuciones relacionadas con su propio contexto puede ser muy útil y funcional.	Si ya haces uso de varios recursos. Tal vez lo más recomendable sería ver una ilustración que facilite la empatía el cariño, en estilo cartoon funciona mejor por ser sencillo de reconocer y recordar. No resulta ni tan agresivo, ni tan distante como estilos que rodean el realismo, pero son más adaptables ir replicables. Por eso también se lo recomiendo mucho para	Cómo estamos realizando mucho el tema del equilibrio visual, quiere decir que, si se usa mucho de algo, tenemos que reducir la cantidad del otro. Si la fotografía es la protagonista dentro de la composición se recomienda usar menos detalles en las ilustraciones. Los personajes tendrían que ser más minimalistas al

temas de mascotas corporativas.	utilizar una fotografía con la técnica de collage.
	Si embargo se puede experimentar haciendo uso de ilustración más detallada acompañada de fotografía, puedes ser más experimental, pero manteniendo el mismo equilibrio entre pesos visuales y a jerarquía.

Análisis e interpretación

Estilo gráfico depende del contexto o del tema que se aborda, así como u público objetivo. Según los entrevistados, se debe evitar estilos que se entiendan como infantiles. El estilo retro o collage resulta ser más llamativo dado que está en tendencia la nostalgia y recordar aquello elementos que son parte del pasado. Por otro lado, el estilo cartoon, resulta de mucho más interés para los jóvenes, sin embargo, las ilustraciones no deben de ser demasiado detalladas para no sobrecargar de elementos.

Fuente: Elaboración propia

-
7. El adecuado uso de la paleta cromática puede causar mejores resultados en la recepción de un producto gráfico ¿En la colorimetría, qué colores llegan a ser atractivos y llamar la atención para el público joven, además de comunicar valores como la rebeldía, juventud, confianza y seguridad?
-

Entrevistado 1

Entrevistado 2

Entrevistado 3

Depende de un análisis de gustos gráficos del público objetivo, los que son una mejor opción son los colores primarios, secundarios, pero aquellas combinaciones con colores fuerte llegan a ser más llamativos, pero también podría generarse colores a partir de los ya establecidos por la policía, sin embargo, considero que los colores vibrantes son los mas adecuados, pero puedes guiarte de ilustradores que ya hayan abordado este tipo de problemas sociales. Puedes usar colores que hagan alusión a elementos dentro de la plataformas donde ocurre el problema, con la finalidad de crear un lazo directo del problema con la información que se está mostrando.	En cuanto uso colores, sería ideal saturado, pero sin llegar a ser neutro. Contrastes complementarios. Para que pueda vender más movimiento como tonos que respondan o lo emocional, y, también, desde luego, te puedes guiar el tema de la psicología del color. Que utilices contrastes. Pero también depende de que tanto en los ocupas si es que tu composición tiene tantos colores saturados. Complementarlo con un contraste y que cada elemento dentro de la composición ocupe el protagonismo que requiere.	Rebeldía, va de la mano con colores intensos, así como con formas más extravagantes y exagerados, un ejemplo de ello son los grafitis, utilizan un montón de distorsiones y deformaciones. El tema de la confianza y la seguridad creo que se puede equilibrar con colores complementarios de los colores.
--	---	--

Análisis e interpretación

La elección de una paleta cromática adecuada es clave como otro elemento que llega a ser de suma importancia en la captación del interés del público objetivo. Para los

entrevistados, colores vibrantes, que tengan una fuerte saturación combinados con colores más neutros permiten enfatizar en las emociones de los adolescentes.

Fuente: Elaboración propia

8. Al analizar iniciativas direccionadas a la prevención se ha detectado el uso de un personaje para una comunicación más eficaz ¿Usted cree que para abordar el tema es pertinente el uso de un personaje?

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
De ley es muy importante porque en este caso, al hacer algún producto y el espectador debería estar sentirte identificado con un personaje. Entonces creo que, si es importante, la clase del personaje, con el que tú vas a llegar. Porque una mujer se sentiría identificado con aquellos aspectos que le recuerdan a si misma como persona y cuyas situaciones con las que se puede identificar, aquí lo importante es la creación de un personaje con el que el público al cual va dirigido tu propuesta	Podría ser oportuno usar a un personaje como mediador. De identificación emocional, para brindar la continuidad a tu proyecto, también se le debe dar más protagonismo a cierto personaje que le das un conector con tu público y sobredimensiones. Puede ser una buena opción usar diferentes personajes, pero lo más práctico sería irte con uno solo. Sin embargo, si es que quieres explicar una narrativa en diferentes circunstancias, podrías también optar por varios,	Yo sugiero usar un personaje porque apela mucho al “Storytelling”. Sería muy interesante como una guía dentro del manual, que siga la misma estética que maneja el producto, me refiero a el collage, con texturas como de cartón viejo, que cree un camino o una historia entre páginas. Se pueden crear varios personajes más que acompañen a un personaje principal que sea el protagonista. En lo que refiere a los colores que usa dentro del personaje puedes hacer

pueda de alguna forma pero también tendiendo el enfoque de un protagonista. mirarse.

como composiciones que hagan referencia a la problemática como tal y se sienta como parte de la misma historia.

Por otro lado, todos los elementos que construyen al personaje van a depender mucho de la intención comunicacional que se tenga previsto dentro del mensaje a transmitir, pero sería importante que resalte elementos de importancia con la ayuda del mismo personaje.

Análisis e interpretación

La elaboración de un personaje se considera pertinente para el proyecto y la forma de llegar a una comunicación más acorde a las necesidades comunicativas. Se recomienda que el personaje debe poder relacionarse con las situaciones del público para lograr una mayor conexión. Si existen varios personajes, debe haber un protagonista que sea el principal, destacando de los demás. El Storytelling es parte importante del personaje, así por tanto debe tener una historia y personalidad propia.

Fuente: Elaboración propia

9. Si bien al crear un personaje se deben tomar ciertas consideraciones, ¿qué recomendaciones se deben tomar en cuenta y evitar a la hora de crear un personaje?

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Yo normalmente cuando llego personas que yo sí escribo primero, le describo al personaje, quién es, cómo es, qué quiere hacer. Se crea personalidad, qué es lo que quiere. En este caso sería a quien quieres plasmar, si quieres que sea un personaje consejero, si quieres ser personaje que le pasan las cosas.	Defines el primero el estilo, debes tener rasgos simples con formas claras. También debes darle una personalidad coherente con el objetivo de tu mensaje o de tu proyecto. Para esto también existen los arquetipos Entonces ahí le atribuyes a tu personaje una personalidad y lo haces más humano. Más fácil de enganchar con alguien. Y también le das un propósito. Y, sobre todo, que también desde luego, hay un tema de psicología de color, que estos recursos responden con la personalidad que le quiere decir. recurrir a recursos más curvos o circulares y si quieres hacerlo algo más agresivo. Con algo que sea	Primero se debe identificar cual es la intención comunicativa que se quiere dar a conocer, un ejemplo de ello es las chicas superpoderosas, su construcción es en base a formas circulares asociadas a la amabilidad y la confianza, por otro lado, para la construcción del padre se usan formas cuadradas muy asociadas a la inteligencia, tecnicidad, profesionalismo. A lo que quiero llegar es q debes definir el mensaje que se quiere dar a conocer, luego la personalidad que tendrá tu personaje y luego puedes seguir a la creación del mismo, por su pesto, después de haber conceptualizado y creado

puntiagudo, consideras una historia con la cual se también muchas líneas. puede relacionar.

Análisis e interpretación

Es crucial definir una personalidad al personaje, con un arco narrativo que esté alineado al mensaje y el objetivo del proyecto. Se recomienda que presente una historia similar la que haya atravesado un joven que fue víctima del ciberacoso. Un estilo visual simple, con formas consecuentes a su personalidad. Tener en cuenta que los trazos deben seguir la misma coherencia del proyecto, así como el color.

Fuente: Elaboración propia

4.9.2.2 Entrevistas a psicólogos

El objetivo de las entrevistas a los psicólogos es recabar información relacionada con la problemática desde el área profesional psicológica, basado en la experiencia de expertos que puedan guiar y ofrecer recomendaciones para la elaboración de un menaje que sea mucho más conciso a las necesidades de los adolescentes, así como la forma de abordar el problema central.

Paulina Bonilla	Psicóloga clínica con especialización en neuropsicología, es profesora en la Universidad Técnica de Ambato en la facultad, en la facultad de ciencias de la salud
Marco Mena	Psicólogo clínico, con diversas especialidades dentro de la psicología.
Alejandro Vásquez de la Bandera	Psicólogo clínico, master en musico terapia y master en neuro

Elaboración propia

1. Con base en su experiencia ¿cuál es su percepción actual del ciberacoso en adolescentes?

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
El ciberacoso es muy común en los adolescentes y generalmente se presenta en cualquier momento y en cualquier lugar. Lo que se observa en la práctica clínica es que los adolescentes que sufren de ciberacoso presentan síntomas como ansiedad, como aislamiento social, irritabilidad, tienen problemas para dormir en tienden a tener síntomas como vergüenza o se aíslan. Por otro lado, los adolescentes consideran como que este tema del ciberacoso no lo ven como un problema sino como que lo normalizan y es por eso que no piden ayuda y es por	Es complejo porque ha presentado una creciente tendencia debido a la facilidad con la que las personas pueden acceder a dispositivos móviles y estar conectados en línea. Por otro lado, hace falta instrumentos informativos que permitan que los jóvenes puedan tener una adecuada educación sobre reglamentos y deberes dentro del entorno digital.	El ciberacoso en los adolescentes ha ido creciendo y se ha convertido en una violencia silenciosa. El problema es que como no se lo determina o no está muy bien englobado dentro de la violencia, es muy persistente dentro de las redes sociales, entonces esto daña la salud mental en una manera de manipular. Desde mi experiencia muchos jóvenes han pasado por este tipo de situaciones y mencionan haber tenido miedo y vergüenza para no denunciarlo, así como normalizarlo, lo que ha conllevado en consecuencias que afectan la vida de un adolescente.

eso que pasa desapercibido
el problema.

Análisis e interpretación

Para los expertos el ciberacoso en adolescentes es un problema que ha venido creciendo y persistiendo en muchos jóvenes durante los últimos años, no se le da la importancia del caso por lo que el buscar ayuda es mucho más complicado. Los jóvenes que son víctimas de ciberacoso generalmente experimentan ansiedad, aislamiento social, irritabilidad, problemas para dormir, miedo y vergüenza. A pesar de ser algo perjudicial muchos adolescentes normalizan ciertas actitudes.

Fuente: Elaboración propia

-
2. Generalmente la violencia digital se origina en plataformas donde existe interacción con un gran número de personas cercanas, así como de varias partes del mundo, ya sean en redes sociales o juegos en línea. ¿Qué actividades se recomienda evitar para que un joven no sea víctima del ciberacoso?
-

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Se recomienda a los chicos siempre tener mucho cuidado con compartir información que es de tipo personal, así como fotos que sean íntimos o fotos sensibles que se puedan prestar para justamente ser víctimas de ciberacoso. No aceptar solicitudes de personas que no conocen	Las plataformas digitales son entornos de alto tráfico comunicativo donde existe mucha interacción no solo con personas desconocidas, sino también con aquellas de otras partes del mundo y ahí radica la importancia de que un adulto tenga la confianza necesaria con el adolescente para que exista	Lo principal es no compartir las ubicaciones, no compartir fotos familiares, no compartir fotos íntimas, ni tampoco datos que puedan generar algún tipo de llamada de atención para otras personas, como, por ejemplo, los trabajos o dónde estudian o las

otra cosa importante es no iniciar ni continuar las situaciones a las que es importante no aceptar discusiones por redes sociales, por ejemplo. Y muy importante que los padres entiendan y que no se unen a realizar actividades como retos de juegos que generalmente tienden a mantener una actividad hostil o negativa frente a ellos. Además, tener mucho cuidado con exponerse en cuanto a entregar fotos privadas, información sensible para evitar daños.	la comunicación de todas cuentas bancarias. También es importante no aceptar solicitudes de amistad de personas desconocidas. Hay también foros que se crean dentro de estos contextos de las redes sociales donde predomina el lenguaje violento. Al momento en que yo respondo estos foros, estos chats yo estoy generando que también se vayan contra mí. Así generando violencia directa porque me estoy escondiendo atrás de una pantalla. Por otro lado, hay temas sexualizados y complejos que esto sí es preferible evitarlo.
--	--

Análisis e interpretación

Los entrevistados mencionan que varios aspectos a evitar como: no difundir información personal o fotos íntimas, ya que esto puede ser considerado ciberacoso. Así como no aceptar solicitudes de personas desconocidas y evitar participar en discusiones en foros en línea ya que puede fomentar a un ambiente hostil. También se sugiere no compartir ubicaciones y datos de alta sensibilidad como los del entorno familiar o bancarios.

Fuente: Elaboración propia

3. Dado que el ciberacoso se presenta en distintas actitudes ya sean de agresión leve o grave ¿Cuáles son las actitudes que un adolescente debería identificar en primera instancia como acoso digital?

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Muchos adolescentes, como que tienen normalizar esta situación. Pero hay cosas tan cotidianas, digamos como incultos, tal vez burlas, comentarios humillantes o mensajes. Por ejemplo, en publicaciones, en chats, por ejemplo, cuando difunden cierto tipo de información entre los mismos chicos de la edad. Que busquen generalmente dañar la imagen, en mensajes que sean insistentes, mensajes amenazantes, que sean intimidantes o que de alguna forma los llegue a intimidar, pero ellos lo toman como que fueran bromas, por otro lado, están la suplantación de identidad que alguien se	Existen actitudes que han sido normalizadas como el hecho de enviar imágenes de carácter sexual como algo rutinario en las relaciones de pareja y amistad, por lo que a veces es complejo que un joven denuncie o pueda identificarlo, y eso mismo es un resultante del factor desinformación. Por otro lado, para poder identificar si está siendo víctima de ciberacoso, la actitud más común es violencia de tipo discriminatoria, chantajes, extorsión, engaños, lo que comúnmente se ve en internet.	Primero, y una de las señales que se debe considerar estos mensajes insistentes, hay que tener un cuidado con comentarios que pueden exponer al individuo, cómo, por ejemplo, pueden ser comentarios que ridiculicen o comentarios que estén humillando. Además, los perfiles falsos usados para difundir rumores, capturas de fotos sin consentimiento. Y otra cosa también es todo lo que tenga que ver con solicitud de contenido sexual y la manipulación emocional para conseguirlo. Recuerde que yo puedo persuadir en la gente, en base a la manipulación emocional, esto es un lado sublime del individuo.

haga pasar por ti o cree
perfiles falsos, este tipo de
cosas ya se consideran
ciberacoso.

Análisis e interpretación

Se enumeran distintas actitudes que se pueden considerar como ciberacoso. Por ejemplo, el expresarse con comentarios humillantes o agresión disfrazada de burlas, mensajes insistentes o amenazas para conseguir algo a cambio, como por ejemplo fotos de contenido sexual. La suplantación de identidad para difundir información falsa. También, se presenta la discriminación a ideologías, gustos personales o la forma de ser de una persona.

Fuente: Elaboración propia

4. Posterior a la identificación de actitudes agresivas ¿qué se recomienda hacer para frenar y evitar que dichas agresiones escalen o se prolonguen? (perspectiva de la víctima)

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Primero es cortar el tema del ciberacoso, tomando acciones como bloquear, a estas personas que están instigándoles a través de distintas formas, a su vez es recomendable no responder mensajes ofensivos, no alimentar este tipo de	Luego de haber identificado lo recomendable es, frenar este tipo de agresión, ya sea haciendo uso de las herramientas de denuncia que existen en redes sociales o posteriormente, importante buscar ayuda	Interrumpir la interacción con quien me está acosando, directamente, bloquearse. Denunciarlo en la plataforma, nosotros tenemos el poder de denunciar perfiles y todas las acciones que lo requieran. Se resalta la importancia de

actitudes, lo que también se	con adultos de confianza o	proporcionar
suele recomendar es que	incluso lo amigos, en dado	acompañamiento
cuando en algunos casos	caso que el nivel de	emocionalmente al
este tipo de acoso escala, se	agresión escale, se puede	adolescente que está
tiene que denunciar, pero	denuncia con las	teniendo este tipo de
siempre tener en cuenta	autoridades pertinentes.	violencia.

que es necesario tener evidencia de que tipo de agresiones está siendo víctima, se recomienda imprimir esos mensajes, no continuar las conversaciones pero sí tener evidencia para un futuro si es necesario denunciar, como otra acción se puede informar a una persona de confianza, acerca de lo que está sucediendo para que reciba apoyo a tiempo y se le pueda dar la atención que requiere y a su vez la solución que necesita

Importante también es generar la confianza con el grupo prioritario de la familia. y trabajar mediante un proceso terapéutico reparando autoestima.

Es importante limitarse mucho de estar mucho tiempo en redes sociales, generar dificultades en las e incentivas a el desarrollo de esta problemática,

Dentro del proceso un paso muy importante es buscar apoyo profesional que es lo más importante.

Análisis e interpretación

Se recomienda romper el círculo de agresión, los tres entrevistados coinciden que es clave cortar toda integración con el agresor, bloquear sus cuentas y no responder a provocaciones, ya que lo único que se consigue es la continuidad del problema. Además, es importante identificar actitudes agresivas que causen daño a el adolescente. En paralelo, se recomienda informar a un adulto que pueda guiar para tomar las acciones adecuadas, así como sentirse acompañado y en caso de escalar a un problema mucho mas grave, la mejor decisión es denunciarlo con las autoridades pertinentes.

Fuente: Elaboración propia

-
5. En caso de que un joven esté sufriendo de ciberacoso, ¿cuáles son las acciones que se deben tomar en cuenta para romper el círculo de agresión? ¿Cómo puedo ayudar si a alguien cercano está atravesando esta situación?
-

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Lo principal es cortar toda conexión con el agresor o los agresores, ya sea bloquear a las cuentas o en su defecto no responder a las provocaciones ya que lo único a lo que conllevaría es a la prolongación del problema. Para ayudar a un	Por parte regular el uso de los dispositivos, tanto en lo que mira como en lo que publica, dado que el contenido al que es expuesto influye mucho en la percepción de sí mismos, así como del mundo que lo rodea, por otra parte, es	Una de las cosas que suelen pasar aquí es la burla, Entonces tenemos que aprender a escuchar a la adolescente, sin ningún tipo de discriminación, Ayudarla, de hecho, esa situación puede estar

conocido que esté pasando fundamental informar sobre causando una sensación por esta situación es qué información es la que emocional muy compleja. recomendable primero sube a redes sociales. El Revisar en el entorno identificar sus actitudes en área psicológica puede ser digital, cómo está caso de que no lo quiera un acompañante muy manejando su red social, si decir, posteriormente relevante en el proceso de en el caso. ayudar a frenar y poner un sanación ya que un joven Y, de hecho, proporcionar alto a las agresiones y en no debe sentir que está del importantísimo dado caso de que llegue a luchando solo con el necesario para sobrellevar ser un perjuicio de alto problema. el proceso traumático y grado, colocar la denuncia buscar un psicólogo para correspondiente. mediar esta imposibilidad o para ir revisando que causó algunas actuaciones.
--

Análisis e interpretación

Primero, es fundamental cortar toda conexión con el agresor, ya sea bloqueando sus cuentas o evitando responder a las provocaciones, ya que interactuar solo prolongará el problema. Además, se debe estar atento a las actitudes del joven, incluso si no quiere hablar sobre ello, y ayudar a poner un alto a las agresiones. Si la situación empeora, es crucial presentar una denuncia. En cuanto a cómo ayudar a alguien cercano, se sugiere regular el uso de dispositivos y redes sociales, ya que lo que se publica y consume en línea puede afectar la percepción del joven sobre sí mismo y el mundo que lo rodea. Es importante informarle sobre qué contenido está compartiendo y ofrecer acompañamiento emocional. La intervención psicológica también juega un papel fundamental en el proceso de sanación, ayudando al joven a no sentirse solo en la lucha contra el problema.

Fuente: Elaboración propia

6. Muchas veces las víctimas de ciberacoso no comunican sobre el problema por el cual están atravesando, sin embargo, existen actitudes que llegan a denotar que lo están atravesando ¿Qué actitudes considera que deberían llamar la atención para proporcionar una ayuda oportuna?

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Muchos de los problemas psicológicos se acompañan de los tipos de violencia, y esto es uno de ellos, en el ciberacoso, generalmente, las personas tienden a cambiar mucho en sus actitudes, entonces es importante que las personas cercanas, las redes de apoyo, familia, observen los cambios de comportamiento que mantienen. Que a veces suelen ser imperceptibles, pero en general, si puede notarse como, por ejemplo, si la persona anteriormente dormía muy bien. O en su defecto que duerme poco, la persona disfrutaba de hacer actividad, salir a divertirse ahora lo hace menos. Antes compartir	El primer paso es lograr la confianza adecuada para que el adolescente pueda comunicar en caso de que atravesase algún problema, en dado caso de que el joven esté atravesando un caso de ciberacoso lo principal que debería llamar la atención es que el joven cambie de actitud con lo que solía ser y respecto a lo que antes le gustaba, además, tiende a alejarse de otras personas y ser más reservado.	Normalmente, cuando una persona tiene algún problema, no solamente decide sobrellevar esto sino también tiende a aislarse. Cuando nosotros estamos viendo a una persona que está abandonando actividades que suelen ser placenteras, podemos denotar que está cayendo en una depresión, entonces hay que tener mucho cuidado, ya que los cambios bruscos tanto de ánimo como de actitud pueden entenderse como un signo claro de que existe un problema. Evidenciándolo en niveles de ansiedad, preocupantes. Por ejemplo, una persona que normalmente no ha sido violenta, empieza a

con la familia, ahora no tanto, si, de pronto, está estudiando, en el ámbito académico le iba muy bien en sus, pero ahora ha bajado de notas, es una persona tal vez un poco más callada, más introvertida, en gestos faciales las expresiones tienden a ser de tristeza, constantemente, puede estar irritable, entonces, hay ciertos tipos de características o síntomas que las personas presentan, pero mayormente hay que fijarse en las expresiones y actitudes.

convertirse en una persona violenta. O empieza a responder de manera inadecuada.

Análisis e interpretación

Las actitudes que deberían llamar la atención para proporcionar una ayuda oportuna a una víctima de ciberacoso incluyen cambios significativos en el comportamiento del joven, como un aumento en el aislamiento, el abandono de actividades que antes le gustaban y una actitud más reservada. También es común observar alteraciones en su estado de ánimo, como ansiedad, tristeza o irritabilidad, así como cambios en el rendimiento académico, pérdida de interés en la socialización y alteraciones en los patrones de sueño. Otros signos incluyen un cambio en su comportamiento, como volverse más violento o responder de manera inapropiada, lo cual podría ser una señal de que está atravesando una situación difícil.

Fuente: Elaboración propia

7. ¿Cuáles son los factores que impulsan a una víctima a no denunciar las agresiones como: discriminación, estafa, chantaje o extorsión?

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Ya, generalmente, las personas no denuncian por miedo a represalias. Miedo a que, tal vez la persona que está acostumbrado, tienda a generar algún tipo de venganza algún tipo de cobrarse lo que está haciendo, o porque voces muchas personas son víctimas, decide ver a cosa que se sienten culpables y sienten vergüenza. Tienden en este caso a tener mucha desconfianza en las autoridades y dicen buenos si denuncio no va a pasar nada. Entonces no lo voy a hacer. Y en otros casos hay cierto tipo de dependencia emocional hacia el agresor, y por esa razón, pues. Si son problemas muchas	El factor de mayor prevalencia es el miedo, en distintas formas ya sea a que su información personal sea divulgada por internet o que haya represalias por parte de los victimarios. Por otro lado, como se ha mencionado previamente la falta de información para identificar si una agresión se considera ciberacoso, lo que conlleva a no prestarle la importancia del caso debido a la desinformación.	Normalmente se genera este tema de vergüenza, no se lo hace o no, o no se denuncia. Justamente por el miedo, ¿Por qué puedes regresar de nuevo? Por temor a no ser tomado en serio. La desconfianza también, si una cosa importante es que los familiares en esta época. Deben darle de esa apertura la adolescencia y entender que esto es una violencia. Sí. Y también creer que no servirá de nada denunciar, es una de las cosas que la víctima hace para no hacer la denuncia valga la redundancia.

veces, que el acoso se da en personas cercanas. Tienen como ese miedo de perder a esa persona y por eso también suelen no demostrar.

Análisis e interpretación

Los factores que impulsan a una víctima a no denunciar agresiones como discriminación, estafa, chantaje o extorsión incluyen principalmente el miedo, tanto al daño a su privacidad, como la divulgación de información personal o como a posibles represalias por parte del agresor. Además, la falta de información sobre lo que constituye un ciberacoso lleva a no reconocer la gravedad del problema. La vergüenza y el sentimiento de culpa también juegan un papel importante, ya que muchos se sienten responsables o temen ser juzgados. En algunos casos, hay dependencia emocional hacia el agresor, especialmente cuando el acoso proviene de personas cercanas, lo que genera miedo a perder esa relación. También influye la desconfianza en las autoridades, ya que algunos creen que denunciar no servirá de nada o temen no ser tomados en serio, estos factores crean un entorno de silencio y falta de acción frente a la agresión.

Fuente: Elaboración propia

-
8. De acuerdo con la investigación, se ha observado que los jóvenes no denuncian a tiempo, debido a muchos factores, como la falta de confianza en el sistema judicial, la poca importancia que se le da a la problemática, etc. ¿Cómo se podría incentivar a los jóvenes a denunciar el ciberacoso, qué mensaje se les debería transmitir?
-

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Lo primero en este caso es entender que el ciberacoso	Para lograr que los jóvenes denuncien,	Primero, si yo no denuncio, esto va a seguir pasando.

no es algo normal. cambiar la narrativa, no Entonces la denuncia es un

Entonces, va a haber una pedirles que confíen acto importantísimo para

víctima siempre va a haber ciegamente en un sistema cuidarme a mí como para

un agresor siempre que que perciben lejano, sino cuidar a mi entorno. Esto se

existe una víctima. Es enseñarles que denunciar es va a entender desde la parte

como cortar un poco ese la única forma de recuperar de la psicoeducación, si yo no

círculo, por qué se vuelve el control de su propia vida. denuncio, se normaliza

un círculo vicioso, donde la Como psicólogo, el esto. Además, es

persona acepta la agresión mensaje que les transmitiría importante crear espacios

y no hay un límite. es que el silencio es el de psicoterapia grupal en

Entonces, parte de poner un combustible del agresor y todos los entornos

freno a eso es la denuncia y que romperlo no los educativos donde se

motivar a la persona que, si convierte en 'delatores', puedan ayudar y se pueda

quiere que esto se detenga, sino en personas valientes hablar con los jóvenes y

pues tiene también que que deciden poner un límite que tengan esta posibilidad

denunciar a las real. Debemos de hablar y contar sus

autoridades. convencerlos de que pedir experiencias reales sobre lo

ayuda es un acto de amor que les está sucediendo. Es

propio y no de debilidad, importantes la

haciéndoles entender que confidencialidad. Muchos

ninguna pantalla los jóvenes no denuncien

protege tanto como alzar la porque no hay

voz, porque al hacerlo, confidencialidad lo que

dejan de ser víctimas genera un temor a

aisladas para convertirse en represalias. Hay que

supervivientes apoyados. mostrar casos donde las

denuncias tienen resultados

positivos. Muchas

denuncias han permitido

que se capte al agresor. Por

constantemente, largo tiempo.	ejemplo, un reforzamiento positivo, de la idea de que quien víctima de acoso digital no está solo, más bien que está acompañado y que su integridad es importante.
-------------------------------	--

Análisis e interpretación

Para incentivar a los jóvenes a denunciar el ciberacoso, es crucial transmitirles que denunciar no es un acto de debilidad, sino de valentía y autocuidado, ya que es la única manera de romper el ciclo de agresión. Se debe enfatizar que el silencio alimenta al agresor y que denunciar ayuda a recuperar el control sobre su vida. Además, es importante crear espacios seguros de apoyo psicológico donde los jóvenes puedan compartir sus experiencias de manera confidencial, reforzando que no están solos y que las denuncias pueden tener resultados positivos, como la captura del agresor.

Fuente: Elaboración propia

-
9. Dentro de los factores de riesgo se presenta la normalización de actitudes de violencia como la discriminación o chantaje en internet. ¿Desde su experiencia, cree que existen actitudes de acoso en línea que se hayan normalizado y que llegue a incidir en la víctima para no reportar dichas actitudes?
-

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Sí, generalmente este se normalizan bromas, por ejemplo, y diseña que el acoso bajo la etiqueta de bromeando conmigo, pero de humor negro o ya es una forma de tienden a ser burlas y se sarcasmo. Hemos llegado a	Indudablemente, y el	Nosotros hemos visto que ha llegado a normalizarse los memes, entonces, esto violencia si busca

han normalizado esta un punto de desprestigiar a una persona. conducta, por ejemplo, de desensibilización donde Por más de que sea una compartir fotos de, por comentarios hirientes, la broma o un chiste, de ejemplo, difundir rumores difusión de stickers hecho, desde el y hay muchas personas que humillantes o la 'funa' psicoanálisis dentro de en este caso son víctimas, pública se validan nosotros como psicólogos pero ella lo ven como algo socialmente con frases clínicos, analizamos que el como lo ven como un como es solo un meme. chiste es una forma de decir problema en sí. Esta invalidación una verdad algo creciente.

sistemática funciona como Entonces cuando yo hago un silenciador perfecto, una broma que sea de mal convence al adolescente de gusto y que todos se ría que el problema no es la estoy diciendo de manera violencia que recibe, sino sutil.

su supuesta incapacidad Una posibilidad de daño al para tolerar la broma, otro, la difusión de las llevándolo a normalizar el capturas privadas también el maltrato digital como un es importante, lo costo inevitable de determinando todas estas pertenecer al grupo, en cuestiones que he visto lugar de verlo como un últimamente también en delito reportable, o también Instagram. Cómo mensajes el hecho de pedir imágenes sexualizados en forma de explícitas con la chiste, lo que llega a justificación de una normalizar este tipo de confianza mutua que actitudes y permite que sea incluso se da en parejas. más fácil de persuadir a una víctima para que comparta ese tipo de información.

Análisis e interpretación

Existen diversas actitudes de acoso en línea que se han normalizado y que afectan la capacidad de las víctimas para reportarlas. Entre ellas, se destacan las burlas disfrazadas de bromas o el uso de humor negro y sarcasmo, que minimizan comentarios hirientes y la difusión de contenido humillante, como memes o rumores. Estas actitudes, aunque vistas como inofensivas, validan socialmente el maltrato y crean la falsa idea de que las víctimas no deberían tomarse estas conductas como un problema. También se ha normalizado la solicitud de imágenes explícitas bajo la excusa de confianza mutua en relaciones, y la difusión de capturas privadas en redes sociales. Estas conductas afectan a las víctimas, haciéndolas sentir que deben soportarlas para pertenecer a un grupo, lo que disminuye la posibilidad de la denuncia.

Fuente: Elaboración propia

-
10. Mucho del material editorial que se genera para abordar problemáticas sociales no llega a cumplir su objetivo debido a factores como manejar un incorrecto tono de comunicación. ¿Cuál es el tono comunicacional adecuado para hablar de temas como el ciberacoso con los adolescentes?
-

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Lo primero, al momento de comunicar es ser empático, no juzgar otra cosa importante. Ser claro, ser asertivo, para que en este caso las personas se sientan seguros de hablar. Los principales no juzga y ser empático tienen una	El error más frecuente es utilizar un tono paternalista o autoritario, que el adolescente rechaza instintivamente porque siente que lo están 'sermoneando' o que el material es ajeno a su realidad. El tono	A ver, es importantísimo que no deberíamos infantilizar al a quien está siendo víctima del acoso. Nosotros tenemos que ser directo tener una conversación bidireccional como los estoy haciendo. Y hablar de las cosas

escucha activa y eso comunicacional adecuado directamente para que sea facilita muchas veces la debe ser horizontal, directo entendible. Y que no le comunicación. y empático, situándose a su generemos más bien un nivel sin tratarles como espacio emocional niños ni como delincuentes. inadecuado.

La clave está en evitar el juicio moral y centrarse en la validación emocional; el material debe hablarles desde la comprensión de su entorno digital, utilizando un lenguaje cercano pero serio, que les inspire confianza y seguridad en lugar de miedo o culpa, demostrando que entendemos sus códigos sin intentar forzar una falsa juventud.

Para quién está pasando por este tipo de acoso, la empatía es importantísimo ser empático, por más que el país esté mal y se diga bueno, no tenemos que ser tan empate. Yo, creo que es una fortaleza importante en el entorno y en el comportamiento de los individuos que han sufrido este tipo de violencia.

No culpabilizar, no hacerle sentir culpables a las personas que han sufrido este fenómeno, tener un lenguaje muy claro, darle ejemplos que sean reales, detectando de cosas positivas como negativas, si darle esa posibilidad de que quien fue violentado en este contexto tenga un entorno

de bienestar emocional. Un entorno que le permita tener ese autocuidado. Recordemos que los adolescentes y la gente en general se apega cuando hay autenticidad.

Análisis e interpretación

El tono comunicacional adecuado para hablar de temas como el ciberacoso con los adolescentes debe ser empático, directo y claro, evitar un tono paternalista o autoritario, ya que los adolescentes tienden a rechazarlo, sintiendo que se les está sermoneando. En lugar de eso, manejar un todo de confianza, centrado en la validación emocional y comprensión de su entorno digital. Es esencial no infantilizar al joven, tratar de manera seria pero cercana, generando confianza y seguridad, sin crear un espacio emocional negativo. Además, se debe evitar la culpabilización de las víctimas y proporcionar un entorno de bienestar emocional, permitiéndoles que sientan protegidos.

Fuente: Elaboración propia

-
11. El color es una pieza fundamental para crear productos de diseño impactante y relevantes, así como denotar el tema con el que se está trabajando. Desde la psicología, ¿qué paleta cromática se recomienda usar para un público joven que logre cautivar y llamar su atención, además de ir acorde con el problema social?

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Bueno, hay tipos de colores que se relacionan, por ejemplo, tenemos septiembre amarillo, que es	Para este grupo demográfico, es crucial alejarse de los tonos grises o lúgubres que	En la psicología, los colores tienen una representación conceptual. Pero individualmente, los

justamente	para	tradicionalmente	colores a mí parecer
conmemorar el tema igual	asociamos a la tragedia, ya	dependen del contexto que	
de violencia. También, lo	que el cerebro adolescente	le puede dar un grupo de	
que se sugeriría en tu caso,	busca estímulos y novedad,	personas y lo que está en su	
decide ver acoso. Es, por	no depresión. Desde la	cultura. Desde la	
ejemplo, un color azul, si	psicología, recomiendo una	generalidad, hay colores	
fuese bastante bueno,	paleta de 'alto contraste	que transmiten seguridad	
también otro tipo de color	digital': bases sólidas y	que transmiten confianza,	
puede ser el verde y colores	profundas, como el azul	como, por ejemplo, los	
neutros, pero generalmente	oscuro o el violeta,	colores azules bajitos, los	
pienso que podrías usar 3	contrastadas con acentos	colores violetas que	
colores de verde, azul y	vibrantes como el amarillo	tenemos. Por ejemplo, en	
colores neutros.	seguridad, el cian o el	los consultorios pediátricos	
	magenta. Los colores vivos	estos nos dan seguridad y	
	actúan como señales de	confianza no al bebé, sino a	
	alerta que capturan su	los familiares del bebé. Los	
	atención visual saturada,	colores anaranjados, todos	
	mientras que los tonos	estos tipos de colores, un	
	oscuros aportan la calma y	poquito más fuerte son un	
	autoridad necesarias para	poquito más brillante lo	
	que sientan que, detrás de la	que activa la atención y la	
	advertencia, existe un	energía positiva, el rojo,	
	espacio seguro y	por ejemplo, el rojo puede	
	profesional donde pueden	ser tanto agresividad como	
	apoyarse	algo impactante, es un	
		color que sobresale por	
		otros.	

Análisis e interpretación

Para cautivar a un público joven y abordar un problema social como el ciberacoso, se recomienda una paleta cromática que combine colores calmantes y vibrantes. Los tonos azules y verdes son apropiados porque transmiten seguridad, confianza y calma, elementos importantes para un tema tan delicado. Además, se pueden incluir colores neutros para equilibrar la paleta. Colores con alto contraste, como el azul oscuro o violeta, combinados con acento en colores vibrantes como amarillo, magenta o cian, pueden atraer la atención de manera efectiva, actuando como señales de alerta mientras ofrecen un espacio de apoyo profesional.

Fuente: Elaboración propia

12. Se decidió usar la creación de personajes para un mensaje más personalizado, dinámico y cercano ¿Usted considera que es adecuado usar personajes para lograr una mejor comunicación del mensaje en adolescentes? ¿Por qué?

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Sí el uso de personajes de ayuda totalmente al tema de la identificación porque captan como mejor la tensión y los personajes explican cómo de manera sencilla. Hacia lo que queremos transmitir a los usuales tomando en cuenta que cuando se lo hace de forma física y presencial, ellos tienden a generar cierta resistencia. Entonces, el personaje	Totalmente adecuado, ya que los personajes funcionan como un vehículo de identificación proyectiva que reduce las barreras defensivas del adolescente. A diferencia de una fotografía real, que puede resultar invasiva o generar rechazo por parecer 'actuada', un personaje ilustrado permite tercerizar el conflicto, el joven puede ver reflejados sus miedos o	En neuropsicología, es importante que las narrativas y los personajes estos hacen que activen los sistemas de memoria social. Facilite la comprensión y el aprendizaje. No hablamos solamente desde la emoción, sino desde la estructura cerebral de cómo se activa o se desactiva cuando hay algún problema, una de las cosas

acerca al mensaje de una forma más sencilla y más sí.	vivencias en un avatar sin sentirse directamente. Esta distancia psicológica segura es vital, porque les permite procesar la narrativa del ciberacoso y empatizar con la solución propuesta desde una posición de observador activo	importantes es el sistema de memoria social. EL arquetipo del héroe se aleja un poquito de lo que yo soy como víctima por lo cual no funcionaría, otro arquetipo interesantísimo es el del héroe miedoso. Que él dice que el héroe no es el fuerte, el grande sino esta persona que tiene miedo. Lo importante aquí es q la víctima pueda conectar con el personaje y en sí que sea llamativo.
---	---	--

Análisis e interpretación

El uso de personajes para comunicar el ciberacoso a adolescentes es muy adecuado, ya que facilita la identificación emocional sin generar resistencia, permitiendo que los jóvenes se conecten mejor con el mensaje. Los personajes actúan como un vehículo proyectivo, donde el adolescente puede ver reflejados sus miedos sin sentirse expuesto. Además, activan el sistema de memoria social, lo que favorece la comprensión y el aprendizaje. El uso de arquetipos, como el héroe miedoso, ayuda a que la víctima se identifique con el personaje y empatice con la solución propuesta.

Fuente: Elaboración propia

4.10. Matriz de triangulación de datos

Tabla 11
Matriz de triangulación

Elementos	Entrevistas	Encuestas	FODA-PEST	Teoría	Conclusión
Elementos gráficos	Los diseñadores enfatizan que para este público "menos es más": recomiendan huir de los bloques de texto denso y optar por la síntesis visual (infografías) y la narrativa. Sugieren mirar referencias de ilustradores	Los datos son contundentes: el 70.3% de los estudiantes se inclina por el estilo "Cómic" frente a opciones más minimalistas. Además, el factor número uno de rechazo (72.1%) es encontrar productos con "demasiada	Existe una oportunidad clara en el uso de la fotografía y la ilustración, ya que son lenguajes nativos para esta generación. Las tendencias 2025 marcan el auge del diseño conceptual y la animación narrativa.	La teoría de la Comunicación Visual abarca todo estímulo perceptible. El Storytelling se define como la narrativa psicológica capaz de conectar emocionalmente y estimular la acción del usuario	Convergencia Narrativa: La triangulación valida que el formato tradicional de "manual" no funcionará. La solución óptima es una Narrativa Visual tipo Cómic o Novela Gráfica. Esto satisface la necesidad de síntesis exigida por los

	actuales para no verse anticuados.	información" escrita.			encuestados, aprovecha la tendencia de <i>storytelling</i> (teoría) y sigue el consejo experto de "narrar" en lugar de "informar" para evitar el rechazo por saturación
Retícula	Los expertos advierten que la simetría rígida aburre al joven. Aconsejan una estructura base (modular) pero "rota" intencionalmente (asimetría) para	Un 27.7% de los adolescentes indica que dejaría de leer si el diseño le parece "aburrido o anticuado". Esto implica que buscan composiciones que se sientan modernas	Las tendencias actuales apuntan a diseños que desafían las normas visuales establecidas, buscando romper con lo tradicional para captar la atención en un mundo saturado.	La Retícula Modular es una matriz de celdas que organiza contenido complejo. La Retícula Jerárquica es flexible, permitiendo variaciones de peso y	Orden con Rebeldía Se determina el uso de una Retícula Jerárquica sobre una base Modular. Técnicamente permite organizar la información, pero estéticamente

	generar un "caos controlado" que aporte dinamismo.	y ágiles, no estáticas.		tamaño sin depender de la simetría.	Disrupción Permite "romper la grilla" para ofrecer ese dinamismo visual que los expertos recomiendan y que evita que el adolescente perciba el material como "aburrido".
Tipografía	Se sugiere una dualidad: fuentes con mucha personalidad, expresivas y contemporáneas, para los títulos que enganchen, pero fuentes muy	El 16.2% señala que se desmotiva si el lenguaje visual parece "muy técnico o complicado". Una tipografía demasiado formal podría transmitir	La tendencia 2025 destaca la "Tipografía experimental" y líquida, donde la letra misma se convierte en imagen y concepto,	La tipografía posee un valor semiótico : su forma (significante) aporta significado al mensaje (juventud, seriedad, rebeldía). Debe cumplir una función estética y	Equilibrio Expresivo-Legible: La estrategia tipográfica será híbrida. Se usarán fuentes experimentales y orgánicas en titulares para connotar

	limpias y legibles para los textos, evitando fatigar la vista Debe ser expresiva y contemporánea con personalidad, evitando lo excesivamente tradicional, pero manteniendo la legibilidad como prioridad para no perder el mensaje.	esa sensación de complejidad indeseada.	transmitiendo libertad.	pedagógica simultáneamente	modernidad y rebeldía (semiótica y tendencia), mientras que los cuerpos de texto serán Sans Serif limpias para garantizar que la lectura sea fluida y no se perciba como "técnica" o densa.
Estilo de ilustración	Se debe evitar lo "infantil". Se recomiendan estilos como el Retro, Collage y	Los estudiantes mostraron una clara preferencia por estilos que mezclan fotografía con	Las tendencias 2025 resaltan el "Collage de técnica mixta" y el estilo "Vintage y Retro" que apela a la	La ilustración tiene el poder de conectar el presente con momentos relevantes de la vida. Los	Estética Retro-Collage: Se define el uso de la técnica de Collage Mixto (Fotografía +

	Cartoon porque se sienten más auténticos, "humanos" y menos institucionales.	ilustración Collage y estéticas cercanas al cómic, rechazando lo plano o excesivamente simple.	nostalgia y a lo texturizado. Es una oportunidad para diferenciar el producto	personajes se construyen mediante Arquetipos (Jung) para facilitar la identificación psicológica.	Ilustración). Esta elección estratégica evita la percepción infantil (temor de expertos), se alinea con la moda "Nostalgia/Retro" (contexto) y ofrece una textura visual "hecha a mano" que se siente personal y auténtica para el usuario.
Cromática	Expertos sugieren paletas de alto contraste: bases oscuras como el azul, violeta con acentos vibrantes, cian, magenta,	La preferencia por diseños visualmente potentes implica que los colores apagados o pasteles podrían pasar	Las tendencias mencionan el uso de gradientes, texturas granuladas y colores experimentales.	La Psicología del Color indica que los tonos cálidos y vibrantes generan alerta y reacción emocional inmediata, mientras que los	Paleta Simulando el entorno digital Se adoptará una paleta de fondos oscuros (simulando el modo oscuro de

	amarillo, para denotar alerta y juventud.	desapercibidos o asociarse a lo "aburrido" que ellos rechazan en la encuesta.		oscuros pueden connotar seriedad o misterio.	pantallas del ciberespacio) con Colores vivos. Esto cumple con la psicología de "alerta" necesaria para el tema y encaja perfectamente con la estética digital/gamer que atrae a este grupo demográfico.
Ciberacoso	Definido como una "violencia silenciosa" que ha crecido y se ha normalizado. Los jóvenes a menudo no lo identifican	Un dato alarmante es que el 32.6% responde "No estoy seguro" si fue víctima, lo que confirma la falta de herramientas para identificarlo. El	Amenaza: Existe una cultura de viralidad e inmadurez digital donde se normalizan conductas agresivas. Debilidad: Escaso conocimiento real	Se define teóricamente como actos de intimidación y agresión intencional y reiterada mediante plataformas digitales (redes, juegos) para	Imperativo de Desnormalización: La triangulación revela una "ceguera" ante la violencia. Muchos son víctimas sin saberlo (32.6%). El material no debe solo informar, sino

	como problema hasta que es grave.	43.4% sí confirma haberlo sido.	sobre qué es agresión.	causar miedo o humillación.	educar para identificar, desmantelando la idea de que ciertas agresiones son solo "bromas" o "juegos".
Tipos de agresión	Los expertos mencionan insultos, rumores, memes humillantes y la presión por sexting como prácticas habituales que observan en consulta.	La realidad local de Ambato muestra un ranking claro: Suplantación de identidad (50.8%) , Difusión de Rumores (42.1%) y Extorsión (34.1%) son los delitos más frecuentes	Amenaza externa: Captación de menores por bandas criminales para extorsión o estafa digital, un problema creciente en el entorno.	El Marco Teórico tipifica delitos específicos como Grooming (adultos-menores), Extorsión, Suplantación y Sexting.	Priorización Temática: Aunque la teoría cubre un amplio espectro, los datos de campo obligan a que el diseño priorice visualmente la Suplantación de Identidad y los Rumores: Son las agresiones reales que más sufren

					los estudiantes encuestados, por encima de otras formas teóricas.
Como Identificarlo	Expertos enfatizan: cortar conexión bloquear, guardar evidencia, capturas y acudir a un adulto. Denunciar legalmente si escala. Signos clave: aislamiento repentino, dejar de hacer actividades placenteras, irritabilidad e insomnio. Los chicos suelen minimizarlo	El 75.2% de quienes no denunciaron fue porque "no le dio importancia", lo que valida que en el momento no identifican la gravedad ni los síntomas	Debilidad: Falta de conocimiento sobre qué actitudes normalizadas constituyen agresión. Amenaza: Desinformación sobre las consecuencias reales	Se manifiesta en patologías clínicas: Ansiedad miedo excesivo. Hipervigilancia alerta constante, Depresión y cambios físicos, ciclos de sueño y correcta alimentación.	Enfoque en el Sentir: Dado que los chicos minimizan el hecho "fue broma", el diseño debe graficar los síntomas emocionales, nudo en la garganta, insomnio, ansiedad. El mensaje es: "Si te sientes así, no es broma, es acoso".

	diciendo "era broma".				Hay que validar su malestar interno.
Como denunciarlo	Pasos técnicos: Bloquear, guardar evidencia, capturas, no responder y acudir a un adulto. Denunciar legalmente si escala.	La realidad es crítica: El 51.4% no habló con nadie. Solo el 1.9% confió en un profesor. El 43.1% habló con un amigo.	Fortaleza: Existen canales institucionales (DINAPEN, Fiscalía). Amenaza: Miedo a represalias y percepción de que "no harán nada".	El Marco Legal establece derechos de protección y protocolos, definiendo la denuncia como un derecho para buscar justicia y reparación.	Estrategia de Pares: Existe una desconfianza masiva en la autoridad padres y profesores. El material debe promover al "amigo" como primera línea de defensa, ya que es en quien más confían, para que ese amigo sea el puente hacia la denuncia formal.
Consecuencias	Daño psicoemocional	El 32.5% no denunció por	Amenaza: Desinformación	Impacto teórico: Baja autoestima	Visibilizar el Daño Invisible: Los

	severo que puede llevar al suicidio, deserción escolar y aislamiento social profundo.	vergüenza, lo que indica un impacto directo en su autoestima y autoimagen.	sobre el nivel real de las consecuencias; creen que "no pasa nada" o que es pasajero.	sentimiento de insuficiencia, Aislamiento social, pérdida de vínculos y trastornos psicosomáticos	adolescentes subestiman el riesgo. El diseño debe mostrar con empatía y crudeza el daño emocional real, la vergüenza, soledad, para romper la apatía y hacerles entender que las consecuencias son reales y graves.
--	---	--	---	---	---

Nota. Elaboración propia

Conclusión

La triangulación de datos determina que la solución de importante efectividad para prevenir el ciberacoso en los adolescentes de 15 a 18 años de Ambato a través de una guía ilustrada con una experiencia narrativa visual más llamativa. Esta propuesta se fundamenta en una estética de "orden con rebeldía" (técnica de collage retro, retícula asimétrica diseñada para evitar el rechazo por aburrimiento y conectar con sus códigos culturales. El contenido prioriza la desnormalización de la violencia, enfocándose en la

suplantación de identidad y los rumores para validar el emocional de la víctima y empoderar a la comunicación con su círculo cercano, así como con las autoridades respectivas si el caso amerita, el editorial en un motivador para establecer un canal de confianza indispensable para romper el silencio y transitar hacia la denuncia.

CAPÍTULO 5. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

5.1. Metodología proyectual (Descripción)

Según Bruce Archer (2019), el diseño debe abordarse como un proceso sistemático de resolución de problemas y no solo como un acto intuitivo. Archer estructura este procedimiento metodológico en tres fases fundamentales: la fase analítica, donde se recopila, ordena y evalúa la información; la fase creativa, en la que se formulan las ideas y se desarrollan hipótesis de diseño; y la fase ejecutiva o de realización, destinada a la valoración crítica y la materialización final de la solución.

5.2. Aplicación metodológica de la propuesta

Para el presente proyecto se aplicó la metodología de Bruce Archer con sus respectivas fases. En la fase de investigación, se realizó una recopilación de toda aquella información que resulte de utilidad para el desarrollo de la propuesta, indagando en datos de ambas variables, es así como se recopiló información sobre el diseño editorial, el diseño gráfico, ilustración, tendencias, además se usaron las encuestas para saber las preferencias el público objetivo al que llegará el producto final. Con respecto a la variable que aborda el ciberacoso, de igual forma se recopiló información de fuentes bibliográficas fiables, pero además se pudo investigar con respecto a la problemática a través de entrevistas al director del departamento de la Policía encargado de delitos sexuales y también al Fiscal provincial. De igual forma a la opinión desde la experiencia de los psicólogos que hayan trabajado con adolescentes. En las encuestas realizada se obtuvo información de categorías como la tipografía el color, el tono comunicacional, la ilustración y parámetros de la maquetación, y por el otro lado, los

5.3. Descripción de la propuesta

El proyecto se enfoca en la elaboración de distintos productos editoriales, se incluirá una guía educativa, en la cual se coloque toda la información con respecto al problema, desde la definición del problema, la identificación de actitudes que se consideran normalizados dentro del entorno digital, así como el adecuado proceso de denuncia. Será complementado con un libro interactivo, en el cual el adolescente pueda ser participe, dado que habrá actividades las cuales se puedan llenar. Además, el Storytelling formará parte dado que uno de los personajes contará su historia sobre haber sido víctima de ciberacoso, con el objetivo de empatizar con el lector y crear una conexión más cercana. Así también como parte del kit editorial habrá un juego de mesa que durante su transcurso podrá aprender, reglas y derechos mientras se divierte.

Está complementado con herramientas de difusión rápida como los trípticos e infografías, así como la creación de stickers, llaveros y pines.

Cabe destacar que se lo realizó a través de la investigación y posterior sinterización de la información obtenida por parte de fuentes académicas que ya hayan abordado el problema o en su defecto que sigan una similar línea tanto de la variable dependiente como la independiente. Para lograr un mejor producto que se acorde a las necesidades actuales de los adolescentes de 15 a 18 años en la ciudad de Ambato, se utilizó múltiples herramientas, para recabar opiniones de psicólogos, autoridades y diseñadores, pero también la opinión propia del mismo público adolescente, tanto de experiencias como preferencias.

5.3.1. Objetivos

1. Sintetizar la información recabada durante la investigación para la construcción del área conceptual del producto editorial.

2. Desarrollar herramientas informativas que sean atractivas para los adolescentes partiendo del uso adecuado del tono de comunicación para lograr transmitir un mensaje que este bajo los lineamientos del lenguaje adolescente.

3. Diseñar un kit de productos editoriales impresos, con formatos que sean llamativos mediante el uso de una adecuada jerarquía de contenidos, ilustraciones y una línea gráfica acorde al grupo objetivo.

4. Evaluar la percepción de los adolescentes relación a los materiales editoriales impresos mediante una ficha de evaluación a los profesionales relacionados con las variable, es decir, psicólogos y diseñadores gráficos con encuestas con la finalidad de saber si los 'productos resultan de su agrado.

5.4. Perfil de cliente



Ilustración 2 Buyer persona

Fuente: Elaboración propia

5.5. Desarrollo de la propuesta

5.5.1. Concepto e identidad visual

Para la línea gráfica de marca se decidió aplicar elementos alusivos a los jóvenes, expresando valores como el dinamismo el respeto, la contemporaneidad, respeto y diversión. El nombre de la marca es “Banderas en Línea” combinando un concepto muy usado en internet por los jóvenes que es “Red Flags” que hace alusión al concepto de, atención con estas actitudes que resulten ser negativas o perjudiciales, se combina con la palabra “en línea” que representa el entorno digital en el cual se desarrolla el ciberacoso.



Imagen 12. Identificador gráfico

Fuente: Elaboración propia

Estilo

A partir de la investigación realizada, se determinó una línea gráfica disruptiva y dinámica, afín a la identidad juvenil, pero manteniendo una estructura ordenada que garantice la legibilidad. La propuesta visual reinterpreta la estética del *cómic* mediante una síntesis de formas para evitar la saturación, complementada con trazos rectos que evocan el estilo *sticker art*, un recurso altamente valorado por este segmento.

En cuanto al lenguaje, se empleará un tono cercano y coloquial, adecuado al contexto adolescente. La paleta cromática se compone de colores vibrantes y saturados con el fin de captar la atención visual de inmediato. Finalmente, la estrategia se articula a través de un personaje diseñado específicamente para comunicar el mensaje de manera empática y personalizada.

Tono

La forma en que nos comunicamos es clave, porque no solo sirve para dar información, sino para conectar con quien nos lee. Para que el mensaje realmente le llegue a los adolescentes y no lo olviden, es necesario dejar de lado la formalidad que suele alejarles.

Por eso, este proyecto usa su mismo lenguaje y jerga, buscando una conversación de igual a igual. No se trata de darles una charla, sino de hablar con ellos. De aquí nace la idea de usar personajes: no están solo para decorar, sino para actuar como compañeros. Al ver personajes que se parecen a ellos y hablan igual, es más fácil que se sientan identificados y acepten los consejos como si vinieran de un amigo, y no como una orden de un adulto."

Tipografía

Se establece 3 distintas tipografías alineándose con los valores que se busca transmitir, juventud, diversión, pero también que le de ese toque de formalidad., jugando con ese contraste de trazos orgánico, tradicionales y por otro lado, líneas rectas que buscan dotar al producto de la seriedad correspondiente del mensaje.



Imagen 13 Tipografía

Fuente: Elaboración propia

Paleta Cromática

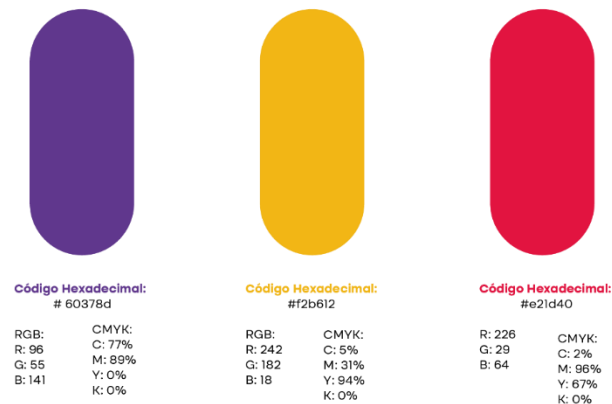


Imagen 14. Paleta cromática

Elaboración Propia

Significado psicológico

Violeta: Se asocia con la creatividad, la sabiduría, la introspección y la transformación. También tiene connotaciones de misterio y profundidad. Tiene atributos en su composición para no ser aburrido y calmar ansiedad.

Amarillo ocre: Expresa el intelecto, la información, y lo complementa con sentimientos de alegría, optimismo y busca llamar la atención visual.

Rojo: Basado en el término del concepto de marca “Red Flags”, adopta el color rojo para el llamado de atención. Dentro de la psicología se lo asocia con advertencia y peligro.

5.5.2. Personaje

Como un instrumento de comunicación se decidió la creación de personajes que ayuden a entablar un mejor canal para el mensaje, de manera que resulte el proceso informativo más divertida, personalizado y que los lectores pueden sentir representados.



Imagen 15. Bocetos de los personajes

Fuente: Elaboración propia

5.5.2.1 Nombres de los personajes:

Milo: Es un gatito naranja que presenta una personalidad arriesgada, rebelde y distante, referenciándose en la personalidad de un gato naranja real, pero también a uno de los arquetipos de personalidad.

Lola: Es una perrita shih tzu, de color beige, con una personalidad más tranquila que busca apegarse al arquetipo del amigo que intenta ayudar, basándose en la personalidad de compañero de un canino.

El uso de ambos personajes resulta como un buen contraste, intentando variar y lograr una mayor identidad con los adolescentes.

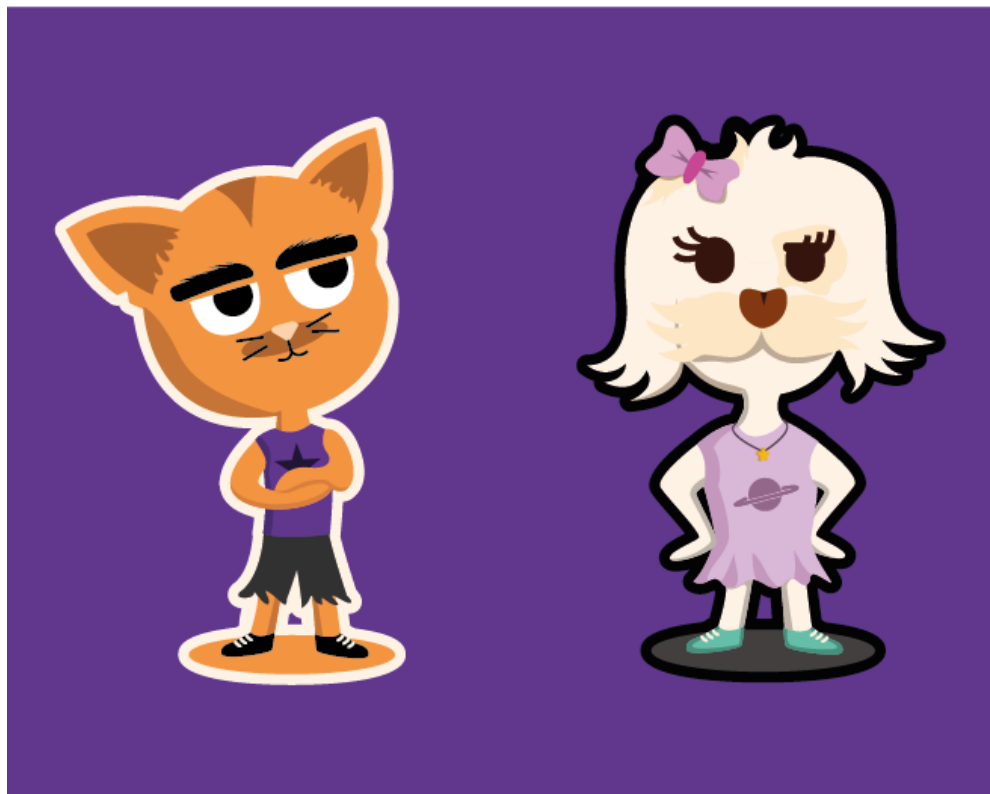


Imagen 16. Personajes

Fuente: Elaboración propia



Imagen 18. Referencia para el personaje “Lola”

Fuente: Elaboración propia



Imagen 17. Referencia para la elaboración de “Milo”

Fuente: Elaboración propia

5.5.2.2 Maquetación

Guía educativa

Para una mayor comodidad al usuario se decidió plasmar la guía educativa en el formato A5.

Se usó como base la retícula modular para una adecuada organización a través de bloques de información, sin embargo, se decidió usar zonas modulares para la colocación de imágenes y textos grandes, con el objetivo de crear una composición jerárquica donde se busca destacar ciertos elementos.



Imagen 21. Diario de escritura

Fuente: Elaboración propia



Imagen 22. Guía educativa

Fuente: Elaboración propia

Tríptico

El formato de un tríptico resulta de mucha ayuda dado que es de mayor accesibilidad al público y además se puede sintetizar la información de mayor necesidad.



Imagen 23. Tríptico

Fuente: Elaboración propia

Juego de mesa

Como un elemento extra se realizó un juego de mesa, el cual tiene como objetivo poder explicar la problemática, las actitudes que se consideran como ciberacoso, pero de una

forma que resulte ser mucho más divertida y sea más fácil de aprender, el juego tiene como nombre banderas y serpientes.

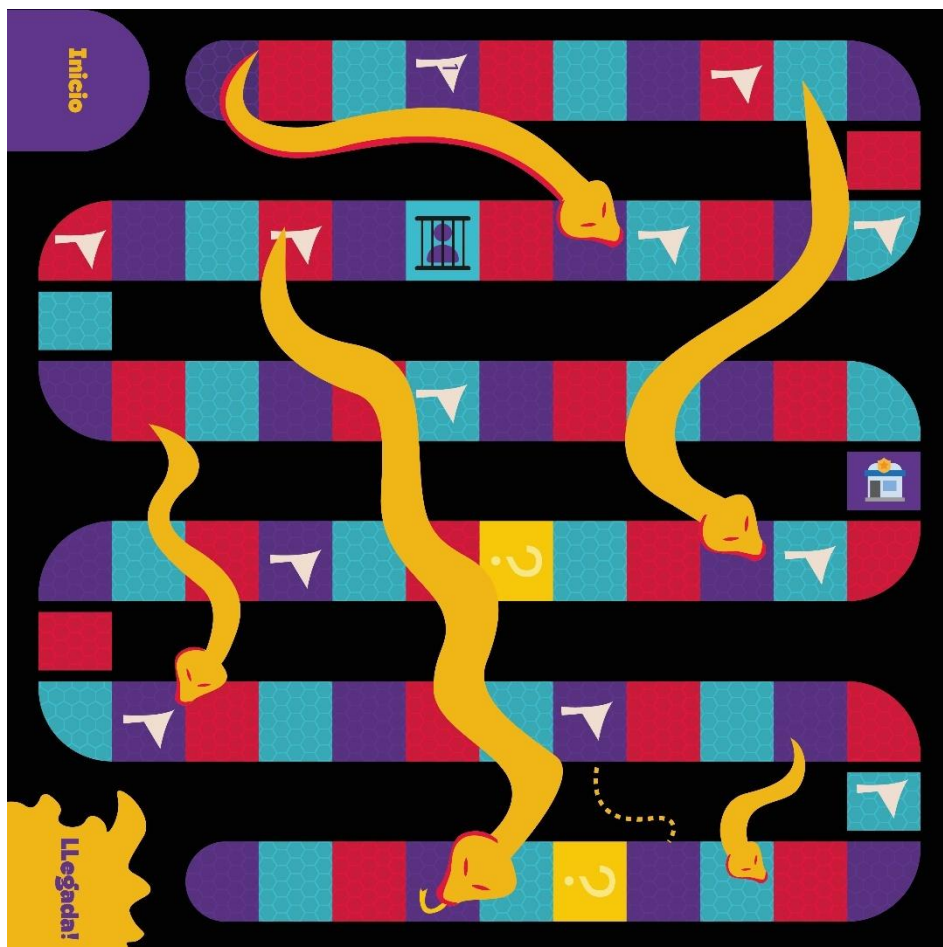


Imagen 24. Juego de mesa Banderas y serpientes

Fuente: Elaboración Propia



Imagen 25. Mockup del juego de mesa

Fuente: Elaboración propia

Nota: se adjunta el enlace donde estarán los materiales de la propuesta:

[Recursos de la propuesta](#)

5.6. Evaluación de la propuesta

Se realizaron fichas de evaluación las cuales tienen como objetivo revisar distintos parámetros que serán revisados por los profesionales de distintas áreas vinculadas a la elaboración de la propuesta de ambas variables.

Tabla 12
Resultados de la evaluación a los Diseñadores gráficos

Ficha 1: Expertos en Diseño (Análisis Técnico)	
Pregunta	Análisis
Pregunta 1: Construcción de la Grilla	Evalúa la funcionalidad de la estructura reticular. Al ser una "retícula dinámica", es crucial verificar que no sea caótica, sino que mantenga un sistema lógico de ordenamiento.
Pregunta 2: Jerarquía Visual	Fundamental en el diseño editorial. Verifica que el ojo del lector viaje correctamente del punto A (título) al punto B (contenido) sin perderse entre los elementos contemporáneos.
Pregunta 3: Diagramación	El estilo contemporáneo a veces peca de "horror vacui" (miedo al vacío). Este ítem asegura que los espacios en blanco funcionan como descanso visual y no como error de diseño.
Pregunta 4: Legibilidad	Es el control de calidad básico. Si la tipografía o el fondo impiden la lectura, el diseño falla en su función principal.

Pregunta 5: Sección de Estilo, Color	Estos ítems validan la propuesta de valor. Confirman que el estilo "contemporáneo" no es solo decorativo, sino que aporta una identidad visual atractiva y moderna que conecta con el usuario actual.
---	---

Pregunta 6: Síntesis Gráfica	Evalúa la economía del lenguaje visual; que las ilustraciones comuniquen mucho con los elementos justos.
-------------------------------------	--

Nota: Elaboración propia

Tabla 13
Ficha de evaluación a los psicólogos

Ficha 2: Psicólogos (Análisis Comunicacional)	
Pregunta	Análisis
Pregunta 1 y 2: Claridad y Pertinencia	Valida la función denotativa del mensaje. Asegura que el contenido es útil y que no hay ruido semántico que confunda al lector.
Pregunta 3: Secuencia Lógica	Evalúa la didáctica del material. La información debe tener un hilo conductor

	narrativo que el cerebro pueda seguir paso a paso.
Pregunta 4 y 5: Tono y Emoción	Crítico para temas sociales o psicológicos. Verifica que el lenguaje no sea agresivo ni condescendiente, sino empático, generando la respuesta emocional correcta (confianza/seguridad).
Pregunta 6 y 7: Relación Texto, Imagen y Accesibilidad	Evalúa la carga cognitiva. Confirma que el diseño dinámico no "abruma" al cerebro, sino que las imágenes sirven de anclaje para entender mejor el texto.
Nota: Elaboración propia	

5.7. Presupuesto

Tabla 14
Presupuesto de conceptualización

Producto/ servicio	Valor unitario	Cantidad	Valor total
Diseño y conceptualización			
Diseño de la identidad de marca	\$150.00	1	\$150.00

Creación de personajes	\$150.00	2	\$300.00
Diseño (Guía, trípticos, infografías)			
Diseño y maquetación de guía educativa	\$300.00	1	\$300.00
Diseño y maquetación del diario de escritura	\$150.00	1	\$150.00
Diseño del juego “Banderas y serpientes”	\$200.00	1	\$200.00
Diseño de Packaging	\$150.00	1	\$150.00
Diseño de material POP (pack editorial)	\$250.00	1	\$250.00
Total			1250

La variabilidad en los costos de impresión se fundamenta en tres factores determinantes: el proveedor, el volumen de producción y la materialidad. En cuanto al lugar, las tarifas fluctúan según la infraestructura tecnológica y operativa de cada imprenta. Respecto a la cantidad, los costos unitarios tienden a disminuir al aprovechar economías de escala en tirajes mayores. Finalmente, la elección del material y los acabados incide directamente en el presupuesto, ya que el uso de sustratos especializados o técnicas complejas incrementa el valor final del producto gráfico.

CAPÍTULO 6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

En base a lo investigado se llegó a establecer que por parte de las autoridades es necesario la creación de una política pública que aborde directamente el problema del ciberacoso, ya que durante la recolección de información se mencionó por parte de las autoridades encargadas de la recepción de las denuncias, que no existe incluso una tipificación que este directamente vinculada al ciberacoso, pero cabe destacar que el Juez provincial de Tungurahua resalta que debido a la falta de una norma que regule esta situación es imprescindible poder educar a los adolescentes sobre los peligros a los que están expuestos en plataformas digitales sobre todo si no se lo usa de manera adecuada.

Además, en referencia a los antecedentes se puede decir que al visibilizar un problema social mediante la correcta educación y la participación de todos los actores inmersos se puede lograr apelar a la conciencia de todos ellos, lo que se traduciría a un mayor número de denuncias, lo que permitiría por tanto llamar la atención de las autoridades máximas encargada para destinar más recursos a la prevención del ciberacoso y el tratamiento correcto en caso de que un adolescente esté atravesando por algún caso de violencia digital.

Como otro punto, hay que mencionar la normalización de diversas formas de agresión que los adolescentes lo han mentalizado como parte de la socialización dentro del internet.

En base a la información recabada de distintas fuentes se pudo identificar el tono de comunicación adecuando que se usa para los jóvenes, así como la paleta cromática y estilos gráficos adecuados, se sustentó en la opinión de expertos, tanto en diseño gráfico y editorial como en psicología, lo cual plantea una vía conceptual para la elaboración de los productos.

El diseño del kit editorial "Banderas en Línea" demostró que la integración de códigos visuales juveniles, como el concepto de "Red Flags" junto con una paleta cromática vibrante y personajes arquetípicos (Milo y Lola), permite desnormalizar conductas de

riesgo como la suplantación de identidad y la difusión de rumores. El material cumple con la función de validar el malestar emocional de la víctima y empoderarla para romper el silencio.

6.2. Recomendaciones

Se recomienda la realización de productos editoriales complementarios que estén enfocados en otros actores inmersos en la problemática del ciberacoso, como los padres, docentes.

Por otro lado, se resalta la necesidad de abordar el ciberacoso desde el correcto actuar que deben tener su círculo de apoyo.

Fuera del área del diseño se recomienda que las autoridades deben realizar una mejor detección de la problemática, con un plan de gobierno que abarquen nuevas formas de violencia digital y con lo cual se pueda dotar de una mayor inversión y posterior visibilidad.

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

Anexo 1

Encuesta a los estudiantes

Las encuestas tienen el objetivo de recopilar información sobre el desarrollo de la problemática en relación con los estudiantes de edades entre 15 a 18 años, cabe recalcar que no se pedirá ningún dato personal de los participantes en las encuestas.

Encuesta 1		
El ciberacoso es toda aquella actividad que tiene por objetivo intimidar a una persona, ya sea a través de insultos, discriminación, divulgación de información falsa o incluso de contenido sexual, generalmente se desarrolla por medios digitales como redes sociales o juegos en línea.		
Nº	Pregunta	Respuesta
1	Edad	15 16 17 18
2	Género	Femenino Masculino Prefiero no decirlo

3	¿Alguna vez has sido víctima de acoso, discriminación, intimidación u odio por parte de otras personas en redes sociales o juegos en línea?	☐ Si ☐ No ☐ No estoy seguro/a
Sección 2: Plataformas de incidencia		
4	Si respondiste "Sí" a la pregunta anterior, ¿dónde ocurrió? (Puedes marcar más de una)	☐ En una red social (Instagram, TikTok, Facebook, etc.) ☐ Juegos en línea
5	¿Reportaste la cuenta o el contenido dentro de la misma plataforma donde ocurrió?	☐ Si ☐ No
Sección 3: Tipos de agresión		
6	Difusión de Información Falsa: ¿Alguien ha difundido rumores, mentiras o información falsa sobre ti en línea para dañar tu reputación?	☐ Si ☐ No
7	Suplantación de Identidad: ¿Alguien ha usado tu nombre, tus fotos o se ha hecho pasar por ti en línea sin tu permiso (creando un perfil falso, por ejemplo)?	☐ Si ☐ No
8	Contenido Íntimo o Sexual: ¿Alguna vez alguien te ha pedido o te ha insistido para que le envíes fotos o videos tuyos de tipo sexual?"	☐ Si ☐ No

9	Extorsión: ¿Has recibido mensajes amenazantes donde te exigen algo (dinero, más fotos, información) a cambio de no publicar información privada o vergonzosa sobre ti?	☐ Si ☐ No
Sección 3: denuncia		
10	¿Conoces el proceso de denuncia en caso de presentarse un caso de ciberacoso?	☐ Si ☐ Un poco ☐ No
11	Si viviste alguna de estas situaciones negativas, ¿hablaste con alguien al respecto? (Puedes marcar más de una)	☐ Si, con un amigo ☐ Si, con mis padres ☐ Si, con un profesor ☐ No, con nadie
12	Si decidiste no decirlo o no denunciarlo con autoridades, ¿qué te motivó a no hacerlo?	☐ No le di importancia ☐ No creía que fuera tan grave ☐ Vergüenza ☐ Miedo a represalias ☐ Miedo a que no me crean

13	Si alguna vez fuiste víctima de ciberacoso ¿Consideras que sea una opción adecuada denunciarlo con la policía?	☐ Si ☐ No
----	---	--

Encuesta 2		
Preferencias de estilos gráficos		
Preguntas relacionadas con las preferencias de los estudiantes para estilos gráficos y composición.		
Nº	Pregunta y Referencia	Respuesta
1	A primera vista, ¿cuál de estos 2 diseños te llama más la atención?	    Opción 1 Opción 2
2	¿Qué te motivaría a no leer productos informativos sobre el ciberacoso?	☐ Demasiada información ☐ Que parezca anticuado ☐ Que sea confuso y no entienda de qué trata a simple vista.

BIBLIOGRAFÍA

- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta ed.). Ciudad de México , México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V. Obtenido de https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf
- Novo Lima, A. M., Ferreira da Silva, M., Martins Ferreira, M. S., Fernandes, C., Dornelles Schoeller, S., & Oliveira Parola, V. (2022). Del concepto de independencia al cuestionamiento de su uso en la práctica: scoping review. *Enfermería Global*. Obtenido de https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1695-61412022000100625
- León Díaz, I. M. (s.f.). *PSICOLOGÍA DE LA GESTALT*. Obtenido de CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA: https://aulavirtual.iberu.edu.co/recursosel/documentos_para-descarga/unidad%20%20-%20Escuela%20Gestalt.docx.pdf
- Acción familiar. (2023). *Guía para la prevención del acoso escolar y el ciberacoso*. Obtenido de Acción familiar: <https://accionfamiliar.org/2023-guia-acoso-escolar-y-ciberacoso/>
- Ackerman, S. (2013). *Metodología de la investigación*. Buenos Aires: Aula Taller. Obtenido de <https://elibro-net.uta.lookproxy.com/es/ereader/uta/76246>
- Albuérne Gonzáles, S., & Pino Fernández, J. (2013). *Apoyo a la comunicación*. Madrid: Aravaca. Obtenido de <https://elibro-net.uta.lookproxy.com/es/ereader/uta/50253?>
- Angeles, M., & Ruiz de la Rosa, C. (2011). *Manual práctico de Psicoterapia Gestalt* (Vol. 8). Desclée de Brouwer. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/35099229/Manual_practico_de_psicoterapia_gestalt-libre.pdf?1413155531=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DAngeles_Martin_MANUAL_PRACTICO

_DE_PSICOT.pdf&Expires=1760505272&Signature=OTYUI5M2szgzxyZUgH
GchZ

Archer, B. (2019). Pensamiento Proyectual. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 55 - 72. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7301221>

ARCOTEL. (31 de Diciembre de 2023). *Por un internet seguro para niños, niñas y adolescentes*. Obtenido de Agencia Nacional de Regulación y Control de las Telecomunicaciones (ARCOTEL): <https://www.arcotel.gob.ec/por-un-internet-seguro-para-ninos-ninas-y-adolescentes/#:~:text=En%20el%20D%C3%ADA%20del%20internet,tecnolog%C3%ADa%20desde%20los%20diferentes%20espacios>.

Argüello, J. (2011). *Identidad e imagen corporativa*. Santa Fe: El Cid Editor. Obtenido de <https://elibro-net.uta.lookproxy.com/es/ereader/uta/35045?>

Arias, F. G. (2012). *El Proyecto de Investigación Introducción a la metodología científica*. Caracas: Episteme, C.A. Obtenido de <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>

Asamblea Nacional del Ecuador. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)*. Quito. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf

Asamblea Nacional del Ecuador. (2013). *Ley Orgánica de Comunicación*. Quito. Obtenido de <https://www.telecomunicaciones.gob.ec/wp-content/uploads/2020/01/Ley-Organica-de-Comunicaci%C3%B3n.pdf>

Asamblea Nacional del Ecuador. (2021). *Ley Orgánica de Protección de Datos Personales*. Quito. Obtenido de <https://www.registroficial.gob.ec/>

- Baena Paz, G. M. (2017). *etodología de la investigación* (3 ed.). México : Grupo Editorial Patria. Obtenido de <https://elibro-net.uta.lookproxy.com/es/ereader/uta/40513?>
- Banco Mundial. (05 de Marzo de 2024). *Acelerado por la COVID y la inteligencia artificial, el panorama digital en el mundo sigue siendo dispar*. Obtenido de Grupo Banco Mundial: <https://www.bancomundial.org/es/news/press-release/2024/03/05/accelerated-by-covid-and-ai-global-digital-landscape-remains-uneven>
- Barrios Gárciga, O., & Diez Fumero, T. (2018). Estrategias: Una sistematización de definiciones en el campo educacional. *Varona. Revista Científico Metodológica*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1992-82382018000300020&script=sci_arttext&tlng=en
- Boscarino, E., Juliá, S., González, P., García, M., Lorenzo, V., Díaz Puertas, M., & Marcotullio, C. (2007). Forma y Simetría: Arte y Ciencia. En *Simetría y Asimetría en la resolución del diseño*. (págs. 114-118). Buenos Aires: EUDEBA. Obtenido de <https://www.mi.sanu.ac.rs/vismath/BA2007/si01.pdf>
- Brieva, M. (2020). *Arquetipo artificial: protocolos de actualización proyectual*. Buenos Aires: Nobuko. Obtenido de <https://elibro-net.uta.lookproxy.com/es/ereader/uta/216849>
- Cabañas Rojas, V. (2022). *Ciberacoso entre adolescentes: Concepto, factores de riesgo y consecuencias sobre la salud mental*. Obtenido de Psiquiatría.com.: <https://psiquiatria.com/bibliopsiquis/ciberacoso-entre-adolescentes-concepto-factores-de-riesgo-y-consecuencias-sobre-la-salud-mental/>
- Cañellas, A. M. (1979). *Psicología del color*. Maina. Obtenido de <https://www.raco.cat/index.php/maina/article/download/104120/148287>
- ChildFund International - Oficina Nacional Ecuador. (2025). *Investigación sobre el uso de internet y las violencias digitales que afectan a niñas, niños y adolescentes en Ecuador*. Quito: ChildFund International - Oficina Nacional Ecuador. Obtenido

de <https://www.childfund.ec/wp-content/uploads/2025/06/Investigacion-USI-OSEAC.pdf>

Clínica Universidad de Navarra. (2023). *Hipervigilancia*. Obtenido de Diccionario Médico: <https://www.cun.es/diccionario-medico/terminos/hipervigilancia>

Congreso Nacional del Ecuador. (2003). *Código de la Niñez y Adolescencia*. Quito: Registro Oficial. Obtenido de <https://www.registrocivil.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/este-es-06-C%C3%93DIGO-DE-LA-NI%C3%91EZ-Y-ADOLESCENCIA-Leyes-conexas.pdf>

Consejo de la Judicatura. (24 de septiembre de 2020). *Ecuador cuenta con una política pública por una internet segura para niñas, niños y adolescentes*. Obtenido de Consejo de la Judicatura: https://www.funcionjudicial.gob.ec/ecuador-cuenta-con-una-politica-publica-por-una-internet-segura-para-ninas-ninos-y-adolescentes/?utm_source=chatgpt.com

Creswell, J., & Creswell, J. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.

Dabner, D., Stewart, S., & Vickress, A. (2022). *Diseño gráfico: Fundamentos y prácticas*. Barcelona: Blume. Obtenido de https://books.google.es/books?id=WUKVEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_vpt_read#v=onepage&q&f=false

Defensoría del Pueblo del Ecuador. (2025). *Informe de situación de los derechos humanos 2023-2024: el derecho a la salud mental en Ecuador*. Obtenido de <https://repositorio.dpe.gob.ec/handle/39000/3772>

Del Toro Cabrera, A. (2024). *Técnicas de Comunicación oral y escrita*. Guayaquil: Instituto Illingworth. Obtenido de <https://investiga.aitec.edu.ec/wp-content/uploads/2025/03/Guia-de-estudio-Tecnicas-de-comunicacion-oral-y-escrita-act.pdf>

- Devismes, P. (2009). *d'emploi, Packaging. Mode.* (J. G. Posiello, Trad.) España: Gràfiques 92, S.A. Obtenido de <https://elibro-net.uta.lookproxy.com/es/ereader/uta/45889>
- Díaz Revorio, F. J. (2011). Derechos humanos y deberes fundamentales. Sobre el concepto de deber constitucional y los deberes en la Constitución Española de 1978. *Revista IUS.* Obtenido de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1870-21472011000200013&script=sci_arttext
- Domínguez Mora, R., Vargas Jiménez, E., Castro Castañeda, R., Medina Centeno, R., & Huerta Zúñiga, C. (2019). Ciberacoso como factor asociado al malestar psicológico e ideación suicida en adolescentes escolarizados mexicanos. *Acta Universitaria.* Obtenido de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-62662019000100205
- Dumoy, J. S. (1999). Los factores de riesgo. *Revista Cubana de Medicina General Integra.* Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21251999000400018&lng=es&tlng=es.
- El Comercio. (24 de septiembre de 2020). 70 casos de ciberacoso sexual de menores se reportaron en Ecuador en cinco primeros meses de la pandemia. *El Comercio.* Obtenido de https://www.elcomercio.com/actualidad/seguridad/ciberacoso-sexual-menores-ecuador-pandemia/?utm_source=chatgpt.com
- el Ministerio de Educación. (28 de Septiembre de 2023). *Se presentó oficialmente el “Protocolo de actuación frente a situaciones de violencia digital detectadas en el Sistema Nacional de Educación”*. Obtenido de Ministerio de Educación del Ecuador.: https://educacion.gob.ec/se-presento-oficialmente-el-protocolo-de-actuacion-frente-a-situaciones-de-violencia-digital-detectadas-en-el-sistema-nacional-de-educacion/?utm_source=chatgpt.com

- EL MUNDO. (2023). *El 37% de los jóvenes que sufren ciberbullying lo experimentan a través de los videojuegos*. Obtenido de EL MUNDO: <https://porunosolove.elmundo.es/el-37-por-100-de-los-jovenes-que-sufren-ciberbullying-lo-experimentan-a-traves-de-los-videojuegos.html>
- Ernst, M. J., & Cacioppo, J. T. (1999). Lonely hearts: Psychological perspectives on loneliness. *Applied and Preventive Psychology*, 1-22. doi:[https://doi.org/10.1016/S0962-1849\(99\)80008-0](https://doi.org/10.1016/S0962-1849(99)80008-0).
- Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico y la comunicación*. Buenos Aires: Ediciones Infinito. Obtenido de https://www.academia.edu/11588438/jorge_frascara_Dise%C3%B1o_Gr%C3%A1fico_y_comunicaci%C3%B3n
- Garaigordobil, M., & Larrain, E. (2020). Bullying and cyberbullying in LGBT adolescents: Prevalence and effects on mental health. [Acoso y ciberacoso en adolescentes LGTB: Prevalencia y efectos en la salud mental]. *Comunicar*, 79-90. doi:<https://doi.org/10.3916/C62-2020-07>
- García Pérez , M. J. (2024). *Representación visual de Emociones en la Adolescencia: una intervención educativa mediante ilustraciones*. Obtenido de Universitat Oberta de Catalunya: <https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/150953/1/mgarciaperez14TFG0624memoria.pdf>
- García, A. J. (2016). *Psicología del color: significado y curiosidades de los colores*. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/psicologia/psicologia-color-significado>
- Gavilanes Poveda, J. R. (2020). *“El Neurodiseño como herramienta para concientizar acerca del Bullying en el sistema de educación general de la ciudad de Ambato.”*. Tesis, Universidad Técnica de Ambato, Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/items/ccf44c1f-e4bd-4829-9ce4-cef90cc4110b>

- Gil-Juárez, A., & Victores Gonzáles, A. (2011). *Comunicación y discurso*. Barcelona: UOC. Obtenido de <https://elibro-net.uta.lookproxy.com/es/ereader/uta/33435?>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.^a ed.). Ciudad de México, México : McGraw-Hill.
- Hewstone, M., Fincham, F. D., & Foster, J. (2009). *Psychology*. Oxford: Wiley. Obtenido de <https://www.blackwellpublishing.com/intropsych/pdf/chapter1.pdf>
- Hidalgo, N., & Perines, H. (2018). Dar voz a los protagonistas: La participación estudiantil en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Española de Educación Comparada*, 97-107. doi:<https://doi.org/10.15517/revedu.v42i2.27567>
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2025). Cyberbullying through the lens of trauma: An empirical examination of US youth. *BMC Public Health*, 25, 1709. doi:<https://doi.org/10.1186/s12889-025-22692-6>
- INFOEM. (2025). *¿Sabes qué es la Violencia Digital?* Obtenido de Instituto de Transparencia, Acceso a la Información y Protección de Datos Personales del Estado de México: <https://www.infoem.org.mx/es/iniciativas/micrositio/violencia-digital>
- Instituto Nacional de Ciberseguridad. (15 de julio de 2025). *Una charla en Roblox lleva a una adolescente a ser víctima de grooming*. Obtenido de Instituto Nacional de Ciberseguridad: <https://www.incibe.es/linea-de-ayuda-en-ciberseguridad/casos-reales/una-charla-en-roblox-lleva-una-adolescente-ser-victima-de-grooming>
- Interpol. (2024). *Las campañas de INTERPOL alertan sobre los riesgos en línea y aconsejan sobre cómo protegerse ante estos*. Obtenido de Interpol: <https://www.interpol.int/es/Delitos/Ciberdelincuencia/Campanas-de-sensibilizacion#:~:text=Las%20campa%C3%B1as%20de%20INTERPOL%20alertan,1%C3%ADnea%2C%20tambi%C3%A9n%20aumentan%20los%20riesgos.>

- Iñigo Dehud, L. S., & Makhoulf Akl, A. (2014). *Diseño editorial. Manual de conceptos básicos*. Cuernavaca, México: Universidad Autónoma del Estado de Morelos. Obtenido de <http://riaa.uaem.mx/handle/20.500.12055/1434>
- Jalefe, S. (2025). *Plataformas digitales: lo que son, lo que no son y por qué importan*. Obtenido de <https://centromexico.digital/plataformas-digitales-lo-que-son-lo-que-no-son-y-por-que-importan/#:~:text=Una%20plataforma%20digital%20es%20un%20espacio%20virtual,audiencias%2C%20o%20incluso%20a%20servicios%20entre%20s%C3%AD>
- Kennedy , K. R., & Smith, K. (2024). *Digital Art*. Lemoore College. Obtenido de <https://lemoorecollege.edu/oer/documents/2024-introduction-to-digital-art-art-020a-oertextbook.pdf>.
- Llore, V. E. (2019). *Diseño de un producto editorial para prevenir el cyberbullying a niños*. Obtenido de Universidad del Azuay: <https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9185>
- Loades, M., Higson-Sweeney, N., & Teague, B. (2021). *Understanding the illness representations of young people with anxiety and depression: A qualitative study*. Obtenido de The british psychological society: <https://doi.org/10.1111/papt.12345>
- Lojano Alvarado, A. D. (2017). Como influye la autoestima en el rendimiento académico de los estudiantes de tercer año de educación básica de la escuela fiscomicional cuenca en el área de matemáticas, en el periodo 2015-2016. *Universidad Politécnica Salesiana*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14319/1/UPS-CT007031.pdf>
- Lupton, E. (2019). *El diseño como storytelling*. Barcelona: Gustavo Gili. Obtenido de El diseño como storytelling: https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=9aEXEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=storytelling+que+es&ots=l7Em3zY30Q&sig=xuc9ggPpEM98vkXKAceLYVH6Bi8&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

- Lupton, E., & Cole Phillips, J. (2016). *Diseño gráfico: nuevos fundamentos*. Barcelona: Gustavo Gili. Obtenido de <https://elibro-net.uta.lookproxy.com/es/ereader/uta/211903>
- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2016). *Diseño gráfico: nuevos fundamentos*. Barcelona: Gustavo Gili. Obtenido de <https://elibro-net.uta.lookproxy.com/es/ereader/uta/211903>
- Macias-Lara, R. A.-B.-O.-A. (s.f.). Estrategias innovadoras para mitigar la suplantación de identidad en redes sociales. *Revista Científica Multidisciplinar G-ner@ndo*.
- Mariyappan, N., Sakthi, S., B, K., & Akila, B. (2025). A Study on Emotional Design in Visual Advertisements: How Colour and Layout Influence Buying Behaviour? *Journal of Marketing & Social Research*, 1-4. doi: <https://doi.org/10.61336/jmsr/25-05-01>
- Márquez, Y. Y. (2021). IDENTIDAD VISUAL COMO ESTRATEGIA DE POSICIONAMIENTO PARA EL RESTAURANTE “LA CASITA DEL ENCEBOLLADO”. *Uleam magazine*, 1-13. Obtenido de <https://revistas.uleam.edu.ec/documentosbahia/IDENTIDAD%20VISUAL%20COMO%20ESTRATEGIA.pdf>
- Martínez Mallen, M., & López Garza, D. N. (2011). Trastornos de ansiedad. *Revista Neurología, Neurocirugía y Psiquiatría*, 101-107. Obtenido de <https://www.medigraphic.com/pdfs/revneuneupsi/nnp-2011/nnp113d.pdf>
- Martínez, C. V. (2024). *Influencia del diseño editorial sobre los hábitos de lectura de los preadolescentes en Colombia*. Obtenido de Universidad de Caldas: <https://repositorio.ucaldas.edu.co/entities/publication/7acb6f7c-b10c-452c-adcc-1ce50eba0707>
- McLean, R. (1993). *Manual de tipografía*. Ediciones AKAL. Obtenido de https://books.google.co.cr/books?id=MHLfZMobAPoC&printsec=frontcover&source=gbs_vpt_read#v=onepage&q&f=false

- Mediactiu. (17 de Enero de 2025). *Las principales tendencias en diseño gráfico para 2025: Una mirada hacia el futuro creativo*. Obtenido de Mediactiu: <https://mediactiu.com/tendencias-en-diseno-grafico-2025/>
- Merlo , O., Eisingerich , A. B., Gillingwater, R., & Cao, J. J. (2022). Exploring the changing role of brand archetypes in customer-brand relationships: Why try to be a hero when your brand can be more? *Journal of Marketing Studies*, 100-125. doi:<https://doi.org/10.1016/j.bushor.2022.11.001>
- Ministerio de Educación de Ecuador. (11 de septiembre de 2023). *Protocolo de Actuación frente a Situaciones de Violencia Digital Detectadas en el Sistema Nacional de Educación*. Obtenido de Ministerio de Educación: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/09/protocolo_frente_a_violencia_digital.pdf
- Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información. (Agosto de 2024). *Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información*. Obtenido de TU/BDT Child Online Protection Protección Infantil en Línea : <https://www.telecomunicaciones.gob.ec/wp-content/uploads/2024/08/Ecuador-Estrategia-Nacional-Proteccion-Infantil-en-Linea-Ago-2024.pdf>
- Morales, A. A. (1991). *La imagen*. (Trillas, Ed.) Michoacán. Obtenido de https://www.academia.edu/download/54601969/13_IMAGEN.pdf
- Moriarty, S., Mitchell, N., & Wells, W. (2011). *Advertising & IMC: Principles and Practice* (9th ed.). Upper Saddle River: Pearson. Obtenido de <https://studylib.net/doc/27048227/advertising-imc-principles-and-practice--11th-edition---w->
- Movistar & Faro Digital. (2019). *Perspectivas: Informe sobre violencia digital*. Buenos Aires, Argentina. Obtenido de <https://farodigital.org/violencia-digital/>
- Munari, B. (2013). *Metodología proyectual*. Obtenido de Universidad del Desarrollo Facultad de Diseño: https://dlwqtxts1xzle7.cloudfront.net/47953040/Bruno_Munari-

libre.pdf?1470857198=&response-content-
disposition=inline%3B+filename%3DBruno_Munari.pdf&Expires=1761436780
&Signature=bQnarIbwXarM0tb5MA-HWCDKrlm1zpzFZ6Bsl8eUJa-
c7qk6bI1xaSPVEi77BYjc5f8x6HRDdYWmF

Munari, B. (2016). *Diseño y comunicación visual*. Barcelona: Gustavo Gili. Obtenido de
<https://elibro-net.uta.lookproxy.com/es/ereader/uta/45559?page=63>

Muñoz, J. A. (2024). Desinformación: aproximación conceptual, riesgos y remedios*. *Derecho*. Obtenido de
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0251-34202024000200055&lang=en

Nagata, J. M. (2023). Cyberbullying and Sleep Disturbance Among Early Adolescents in the U.S. *Academic pediatrics*, 23, 1220–1225. doi:<https://doi.org/10.1016/j.acap.2022.12.007>

Navarro Chávez, J. C. (2014). *Epistemología y metodología*. Ciudad de México: Grupo Editorial Patria. Obtenido de <https://elibro-net.uta.lookproxy.com/es/ereader/uta/39400>

Nikken, P. (1994). El concepto de derechos humanos. *Estudios básicos de derechos humanos*, 1, 15-37. Obtenido de https://catedraunescodh.unam.mx/catedra/CONACYT/08_EducDHMediacionEscolar/Contenidos/MODULOS/Sesion%202/contenidos/lect_1_Nikken.pdf

Olivares, E., & Vilahur, L. (2014). *Dibujo para diseñadores gráficos*. Parramón Paidotribo. Obtenido de <https://elibro-net.uta.lookproxy.com/es/ereader/uta/226932?page=41>

Ordoñez Santiago, C. A. (2005). *LA ESCRITURA Y LOS SOPORTES*. Obtenido de Revista Digital Universitaria: https://www.revista.unam.mx/vol.6/num1/art05/art05_enero.pdf

- Organización Mundial de la Salud. (s.f.). Vulnerability. *Organización Mundial de la Salud*. Obtenido de <https://wkc.who.int/our-work/health-emergencies/knowledge-hub/community-disaster-risk-management/vulnerability-and-vulnerable-populations>
- Palomino, L. (09 de Agosto de 2025). *El ciberacoso en las aulas latinoamericanas: la epidemia silenciosa que avanza tras la pantalla*. Obtenido de La Campaña Latinoamericana por el Derecho a la Educación: https://redclade.org/noticias/el-ciberacoso-en-las-aulas-latinoamericanas-la-epidemia-silenciosa-que-avanza-tras-la-pantalla/?utm_source=chatgpt.com
- Pérez Peña, N. C. (2010). Apuntes sobre semiótica en tipografía. *Revista S.*, 4. Obtenido de Revista S.: <https://revistas.uis.edu.co/index.php/revistaS/article/view/1947>
- Plan Internacional. (05 de Octubre de 2020). *Casi el 60% de las niñas y adolescentes son acosadas en las redes sociales*. Obtenido de Plan Internacional: <https://plan-international.es/noticias/2020-10-05-casi-el-60-de-las-ninas-y-adolescentes-son-acosadas-en-las-redes-sociales>
- Plan Internacional. (2023). *Plan Internacional hasta lograr la igualdad*. Obtenido de Acelera el reloj: <https://plan.org.ec/campanas/>
- Prevention Centre. (2025). *What is prevention?* Obtenido de The Australian Prevention Partnership Centre: <https://preventioncentre.org.au/about-prevention/what-is-prevention>
- Ramos Galarza, C. A. (2020). Los alcances de una investigación. *Dialnet*, 1-6. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7746475>
- Ray, G., McDermott, C. D., & Nicho, M. (19 de diciembre de 2024). Cyberbullying on Social Media: Definitions, Prevalence, and Impact Challenges. *Oxford university press*. Obtenido de Cyberbullying on Social Media: Definitions, Prevalence, and Impact Challenges: <https://academic.oup.com/cybersecurity/article/10/1/tyae026/7928395>

- Real Academia Española. (2023). *Consecuencia* . Obtenido de Real Academia Española:
<https://dle.rae.es/consecuencia>
- Recalde Monar, J. A. (2021). *El ciberacoso por redes sociales en el Ecuador*. Tesis de grado. Recuperado el 12 de septiembre de 2025, de
<https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/20945>
- República del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador (Actualizada)*. Asamblea Nacional del Ecuador. Montecristi: Registro Oficial N.º 449. Obtenido de
<https://biblioteca.defensoria.gob.ec/bitstream/37000/4083/1/Constituci%c3%b3n%20de%20la%20Rep%c3%bablica%20del%20Ecuador.%20Actualizada.pdf>
- Retamal, P. (1998). *Depresión guías para el paciente y la familia*. Santiago de Chile: Editorial Universitaria, S.A. Obtenido de
https://books.google.com.ec/books?id=1kwVmA7st_cC&pg=PA5&hl=es&source=gbbs_selected_pages&cad=1#v=onepage&q&f=true
- Reyes Hernández, O., Díaz Molina, L., Aguiar Alayola, P., & Graciela, V. (2016). *Vulnerabilidad social en cancún*. Ciudad de México: Univerddad del Caribe. Obtenido de
[chrome-extensionhttps://divcsh.izt.uam.mx/posgrado/psicologia_social/wp-content/uploads/2025/01/2014_De-la-exclusion-a-la-vulnerabilidad-social-2.pdf](https://divcsh.izt.uam.mx/posgrado/psicologia_social/wp-content/uploads/2025/01/2014_De-la-exclusion-a-la-vulnerabilidad-social-2.pdf)
- Rodriguez Ore, L. U., Miranda Matos, J. L., & Cornetero Tramontana, M. A. (2024). La influencia del diseño gráfico en la creación de personajes animados publicitarios. *Revista de ciencias y artes*, 124-143. Obtenido de
<https://www.revistasucal.com/index.php/rca/article/download/106/153/526>
- Rodríguez Zepeda, J. (2005). Definición y concepto de la no discriminación. *El Cotidiano*, 23-29. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/325/32513404.pdf>
- Rodriguez, A. (2018). *Entre estigma y performance: constitución político-cultural de una comunidad LGBTI en México*. Ciudad de México: Editorial UOC.

- Rojas, A. M. (2019). Elementos de la comunicación. *Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle*, 1-75. Obtenido de <https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/54f6c088-2ada-45e5-96bd-10a697b34c8f/content>
- Roldán, D. (2021). *Palabra de ilustrador*. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires. Obtenido de <https://elibro-net.uta.lookproxy.com/es/ereader/uta/184186?page=24>
- Samara, T. (2002). *Making and Breaking the Grid*. Rockport Publishers, Inc. Obtenido de https://designopendata.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/06/making_and_breaking_the_grid__timothy_samara.pdf
- Samara, T. (2008). *Los elementos del diseño. Manual de estilo para diseñadores gráficos*. Barcelona: Gustavo Gili. Obtenido de https://www.apadisenografico.com/wp-content/uploads/2018/12/documentop.com_loselementosdeldiseno-timothy-samarapdf_598cc5951723dd5b692db6f9.pdf
- Sánchez Vera, F., Martínez Guirao, J. E., & Téllez Infantes, A. (2022). La seguridad en el ciberespacio desde una perspectiva sociocultural. *Methaodos. Revista de Ciencias Sociales*, 10, 243-258. doi:<https://doi.org/10.17502/mrcs.v10i2.577>
- Sanders, E., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the New Landscapes of Design. *ResearchGate*, 1-17. doi:<https://doi.org/10.1080/15710880701875068>
- Sandoval, W. (4 de Noviembre de 2025). El ciber acoso en la ciudad de Ambato. (J. Cuji, Entrevistador)
- Santos Garcia , D. V. (2012). *Fundamentos de la comunciación*. Tlalnepantla: Red Tercer Milenio. Obtenido de <http://coralito.umar.mx:8383/jspui/handle/123456789/1366>
- Sevilla, P., Tripaldi Proaño, T., Landívar Feicán, R., & Malo Torres, J. S. (2018). *Nudo: Manual básico de ilustración*. Cuenca: Universidad del Azuay Casa Editora. doi:<https://doi.org/10.33324/ceazuay.25>

- Stanley, P. (2025). *6 impresionantes estilos y tendencias de ilustración para 2025*.
Obtenido de Lummi: <https://www.lummi.ai/es/blog/illustration-styles-2025>
- Torres, G. R. (11 de Noviembre de 2025). El ciberacoso en la ciudad de Ambato. (J. Cuji, Entrevistador)
- Traboco, L., Pandian, H., Nikiphorou, E., & Gupta, L. (2022). Designing Infographics: Visual Representations for Enhancing Education, Communication, and Scientific Research. *Journal of Korean Medical Science*, 37. doi:<https://doi.org/10.3346/jkms.2022.37.e214>
- UNESCO. (2018). UNESCO ICT Competency Framework for Teachers. *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*, 1-68. Obtenido de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265721>
- UNICEF . (5 de Febrero de 2019). *UNICEF*. Obtenido de Día para un Internet más seguro: UNICEF pide que se tomen medidas conjuntas para evitar el acoso y la intimidación que sufre el 70% de los jóvenes conectados mundialmente: <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/d%C3%ADa-para-un-internet-m%C3%A1s-seguro-unicef-pide-que-se-tomen-medidas-conjuntas-para>
- UNICEF. (2021). *Estudio sobre el impacto de la tecnología en la adolescencia*. Obtenido de Unicef para cada infancia: <https://www.unicef.es/educa/blog/derechos-infancia-entorno-digital>
- UNICEF. (2023). *Ciberacoso: qué es y cómo detenerlo*. Obtenido de UNICEF: <https://www.unicef.org/es/end-violence/ciberacoso-que-es-y-como-detenerlo>
- UNICEF. (2025). *Ciberacoso: qué es y cómo detenerlo*. Obtenido de UNICEF: <https://www.unicef.org/es/end-violence/ciberacoso-que-es-y-como-detenerlo>
- UNICEF. (2025). *Uso responsable de redes sociales*. Obtenido de UNICEF Cuba: <https://www.unicef.org/cuba/midete-uso-responsable-redes-sociales>

- Universidad Politécnica de Madrid. (2020). *Design Thinking*. Madrid: Servicio de Innovación Educativa de la Universidad Politécnica de Madrid. Obtenido de <https://innovacioneducativa.upm.es/sites/default/files/guias/Guia-DesignThinKing.pdf>
- Vicuña Pozo, V. E., Silva Andrade, G. J., Yaulema Colcha, J. E., & Avilés Valdiviezo, M. A. (2025). Acciones necesarias para hacer frente al acoso digital en la población ecuatoriana. *Revista Sociedad & Tecnología*, 222-233. doi:<https://doi.org/10.51247/st.v8iS1.581>
- Villaseñor Rodríguez, I. (2008). Metodología para la elaboración de guías de fuentes de información. *Investigación Bibliotecológica: archivonomía, bibliotecología e información*. Obtenido de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-358X2008000300006
- Wong, W. (2014). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili. Obtenido de <https://elibro-net.uta.lookproxy.com/es/ereader/uta/45553>
- Zähringer, T., Girwidz, R., & Müller, A. (2024). Conceptualization and Quantitative study of Aesthetic and Affective Perception of Pictures in Physics Education. *Cornell Univesity*, 21. doi:<https://doi.org/10.48550/arXiv.2411.04779>
- Zeegen, L. (2013). *Principios de ilustración* (2 ed.). Barcelona: Editorial Gustavo Gili. Obtenido de <https://elibro-net.uta.lookproxy.com/es/ereader/uta/45523>

Anexo 2

Entrevistas y evidencias se adjuntarán al siguiente link:

<https://drive.google.com/drive/folders/1jMKOkAMSommNBp0wDzliaVVsEnnU7ma?usp=sharing>

