



BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA

PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN

Uso de Animaciones Gráficas para Sensibilizar a Niños de Primaria sobre Ciberseguridad

Integrantes del equipo:

Rosa Amelia López Viveros

Silva Morales Andre

Maritza Marlen López Romero

Humberto Santel Morales

Facultad de Arquitectura

Dra. Verónica Beatriz Gamboa Canales

Dra. Aleida Rojas Barranco

INTRODUCCIÓN

El acceso a internet se ha vuelto una parte fundamental de la vida cotidiana, y en México no es la excepción. De acuerdo con la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de las Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2023, la población de 12 años en adelante fue estimada en 106.7 millones de personas, de las cuales 87 millones (82.4%) utilizaron internet entre marzo y agosto de 2023. De estos usuarios, 46 millones fueron mujeres y 41 millones, hombres, con un uso promedio de 4.7 horas al día (INEGI, 2023).

Este aumento en el acceso a la tecnología también conlleva riesgos, especialmente para los menores de edad. En México, los delitos virtuales más comunes incluyen el ciberacoso, el *grooming* y el robo de identidad, afectando al 25.7% de los menores. Los delitos han aumentado considerablemente desde la pandemia de COVID-19, exponiendo a niños y jóvenes a peligros significativos en el entorno digital (Casillas & Ehrenzweig, 2024).

JUSTIFICACIÓN

La elección de este tema surge de la necesidad urgente de proteger a los menores de edad, especialmente a los niños de 10 a 12 años, mientras navegan en internet. La preocupación ha crecido ante el aumento significativo de delitos cibernéticos desde la pandemia de COVID-19 en 2020, que ha expuesto a una gran cantidad de niños a diversos riesgos digitales. Esto nos lleva a plantear una solución educativa para disminuir su vulnerabilidad en el entorno digital. (Cristina, 2023)

Dado que la ciberseguridad no siempre se aborda de manera consistente en el hogar, nuestro trabajo busca facilitar esta tarea mediante una herramienta accesible y comprensible para los niños. Queremos que la información esté disponible de manera sencilla y visual, permitiendo el aprendizaje de buenas prácticas de seguridad de forma amena y adaptada a su edad.

Aunque el enfoque principal de esta investigación es llegar a los niños, la información también podría ser útil para cualquier persona interesada en mejorar su comprensión de la ciberseguridad, incluidos adultos que deseen entender mejor los riesgos en línea. Esperamos que los padres y tutores tomen conciencia del problema y puedan utilizar la información para proteger a sus hijos en el entorno digital. El producto final será una producción audiovisual animada enfocada en la enseñanza de distintas medidas de seguridad, orientada a guiar a los niños hacia una interacción segura en el mundo digital.

OBJETIVO PROFESIONAL

Crear una animación diseñada para enseñar conceptos de seguridad digital a niños de quinto de primaria empleando conocimientos en ilustración, edición de video y animación.

APORTE DISCIPLINAR

Este proyecto contribuye al campo del Diseño Gráfico al traer un enfoque más cercano con el público meta (niños de 10 a 12 años) por medio de diseños y elementos gráficos que sean del agrado de ellos, priorizando aquellos que sean más llamativos y agradables en base a sus preferencias.

APORTE PERSONAL

Para la realización de este proyecto nosotros ponemos a disposición nuestros conocimientos en edición y animación de medios que serán útiles al momento de dar vida a la animación misma. Al mismo tiempo, pondremos nuestras capacidades como ilustradores para poder diseñar elementos y personajes, así como crear el ambiente más apropiado para que este proyecto se desarrolle.

OBJETIVO GENERAL

Proporcionar a los niños de 10 a 12 años una guía visual para navegar en línea de manera segura, ayudándoles a identificar y evitar los riesgos asociados con el entorno digital.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fomentar en los niños el uso de contraseñas seguras, controles parentales y la navegación segura en internet, así como la educación sobre el uso de sitios web adecuados para su edad, y la forma de prevenir los riesgos que existen en la red.
- Crear un material educativo accesible y que se adapte a las necesidades y contexto de los estudiantes ayudando a promover el aprendizaje por medio del uso de recursos digitales.
- Dar a conocer la información de forma clara y precisa, al optimizarla para facilitar su comprensión y el procesamiento de estos datos.
- Aplicar principios de diseño centrados en el usuario para crear materiales visualmente atractivos que faciliten el aprendizaje, utilizando iconografía clara y un diseño que se ajuste a las capacidades cognitivas de los niños de 10 a 12 años.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

“¿Cómo proteger a los niños de 10 a 12 años en Puebla de los riesgos en redes sociales debido a su falta de conocimiento en seguridad?”

El problema que enfrentamos es la vulnerabilidad de los niños de 10 a 12 años frente a los riesgos del mundo digital. Esta situación se debe a que los niños no tienen suficiente información ni habilidades básicas en ciberseguridad, lo que les dificulta reconocer y evitar amenazas comunes en internet, como el ciberacoso, el grooming y el robo de identidad. La falta de herramientas educativas adaptadas a su edad los pone en riesgo, ya que no saben cuándo están expuestos a peligros ni cómo proteger sus datos personales.

Además, el aumento de delitos cibernéticos empeora la situación. Durante y después de la pandemia de COVID-19 se ha notado un incremento en casos de ciberacoso y otros riesgos en línea, haciendo que el entorno virtual sea aún menos seguro para los menores. Este panorama, evidenciado también en lugares como Puebla, demuestra la necesidad de aplicar medidas de prevención y educación en ciberseguridad, ya que estos delitos afectan no solo la privacidad y seguridad digital de los niños, sino también su bienestar emocional.

El problema se agrava por la falta de supervisión y orientación por parte de padres y tutores, quienes en muchos casos no cuentan con el conocimiento o el tiempo suficiente para monitorear la actividad en internet de los niños. Esto significa que, sin una guía educativa específica, los niños siguen expuestos a riesgos digitales sin contar con las herramientas necesarias para protegerse. Por ello, es fundamental desarrollar estrategias y recursos visuales, como animaciones gráficas, que ayuden a enseñar de manera sencilla las prácticas de seguridad en internet y promuevan un uso más seguro de la red.

HIPÓTESIS

“El uso de animaciones gráficas y recursos visuales interactivos diseñados específicamente para niños de 10 a 12 años mejora significativamente su capacidad para identificar riesgos en línea y aplicar prácticas de seguridad digital de manera efectiva.”

CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

La importancia de este estudio radica en prevenir situaciones que puedan comprometer los datos y la privacidad de las personas con fines malintencionados, además de proponer opciones para evitar estos casos. Hoy en día nos enfrentamos a innumerables riesgos en internet que pueden perjudicar y poner en riesgo a las víctimas, tanto física como psicológicamente.

Según la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares en México obtenemos que:

- En 2021 había 88.6 millones de personas usuarias de internet, lo que representó 75.6 % de la población de seis años o más.
- Se registraron 91.7 millones de personas usuarias de telefonía celular. La cifra equivale al 78.3 % de la población del estudio.
- El 37.4 % de la población de seis años o más utiliza computadora. Comparado con 2017, el uso de este dispositivo se redujo 7.8 puntos porcentuales.
- Se estimaron 33.4 millones de hogares que cuentan con al menos un televisor, lo que significa que 91.2 % del total de hogares tiene uno en casa. (Instituto Nacional de Estadística y Geografía. INEGI, s. f.)

El internet actualmente garantiza a los jóvenes información, socializar, jugar, crear, etc. Todo esto con el fin de desarrollar a los niños. Esto los orilla a entrar a comunidades como en juegos online y redes sociales, dichas comunidades se adaptan a la edad de su público. En el caso de los niños se necesita autorización de la familia o mayores para su aprendizaje digital. (UNICEF, s. f.)

Otro problema relacionado a esto es la falta de supervisión parental a los niños al momento de navegar en línea, ya sea por falta de tiempo o

por desconocimiento del tema, así como de las opciones de seguridad que existen, tales como herramientas de bloqueo parental o de supervisión de chats en línea. (Secretaría de Gobernación, 2020.)

De acuerdo con el INEGI (2019), en 2017 aproximadamente 10.3 millones de personas experimentaron algún tipo de ciberacoso. En particular, Puebla se ubicó en el puesto número 7 a nivel nacional, con el 19% de su población afectada por este tipo de delito. Este contexto resalta la necesidad de medidas de protección y educación en ciberseguridad para niños y adolescentes, quienes son especialmente vulnerables ante estos riesgos en el entorno digital.

Los productos audiovisuales tienen una gran influencia al momento de moldear la conducta de los niños, dado que ellos aprenden principalmente a través de la observación. Además, cualquier elemento de animación se asocia comúnmente con lo infantil, por lo que, aunque no se pueda definir una relación de causalidad directa entre el contenido animado y el comportamiento infantil, se sabe que esta conexión existe. (García, 2009.)

De la misma forma, la transmisión de mensajes a través de dibujos animados se da gracias a algunas características propias de estos, la principal viene siendo la hipérbole que permite comunicar ideas de una forma expresiva y exagerada para hacerlo de una forma más clara. Otro ejemplo es la narración del relato breve, pues al ser un producto que lleva más labor de por medio que alguno de otro tipo, lo cual se volvería muy costoso hacer producciones largas. (Castillo, 1999.)