

Resultados – Encuesta sobre Ciberseguridad y Prototipo (50 Participantes)

Perfil

Los encuestados corresponden a un grupo mixto de 50 jóvenes entre 16 y 22 años, compuesto por estudiantes de educación secundaria (48%) y estudiantes universitarios (52%). Este rango etario representa una población altamente activa en el entorno digital, con un uso frecuente de dispositivos como computadores, teléfonos móviles y plataformas en línea tanto para actividades académicas como recreativas. La mayoría reporta estar expuesta diariamente a redes sociales, aplicaciones de mensajería y servicios de correo electrónico, lo que los convierte en un grupo especialmente relevante para estudiar hábitos de seguridad digital y vulnerabilidad frente a amenazas cibernéticas comunes.

En términos de experiencia digital, los participantes presentan un nivel de alfabetización tecnológica medio, caracterizado por un uso constante de herramientas digitales pero con vacíos significativos en prácticas seguras. Aunque la mayoría afirma haber estado expuesta a situaciones de riesgo como correos sospechosos, enlaces dudosos y contraseñas débiles, pocos se consideran plenamente capaces de identificar amenazas como el phishing o el malware. Sin embargo, el grupo muestra una actitud receptiva hacia métodos innovadores de aprendizaje, manifestando interés en adquirir conocimientos sobre ciberseguridad mediante recursos interactivos como videojuegos educativos.

1. ¿Qué tan seguro(a) te sientes al identificar un correo de phishing?

- A. Muy seguro(a): 6
- B. Algo seguro(a): 18
- C. Poco seguro(a): 17
- D. Nada seguro(a): 9

2. ¿Cuál consideras que es la amenaza digital más común?

- A. Phishing: 21
- B. Malware/descargas inseguras: 13
- C. Suplantación de identidad: 12

D. Contraseñas débiles: 4

3. ¿Qué tan seguido verificas la autenticidad de un enlace antes de hacer clic?

- A. Siempre: 11
- B. A veces: 22
- C. Rara vez: 12
- D. Nunca: 5

4. ¿Con qué frecuencia descargas programas de sitios desconocidos?

- A. Nunca: 10
- B. Muy pocas veces: 23
- C. Algunas veces: 14
- D. Frecuentemente: 3

5. ¿Qué tan fuertes consideras que son tus contraseñas?

- A. Muy fuertes: 5
- B. Fuertes: 14
- C. Débiles: 20
- D. No lo había pensado: 11

6. ¿Qué tan importante es aprender ciberseguridad con videojuegos?

- A. Muy importante: 15
- B. Importante: 22
- C. Poco importante: 10
- D. Nada importante: 3

7. ¿Qué tan fácil fue entender las mecánicas del prototipo?

- A. Muy fácil: 18
- B. Fácil: 20
- C. Algo difícil: 10
- D. Muy difícil: 2

8. ¿El prototipo te ayudó a comprender riesgos digitales?

- A. Sí, mucho: 17
- B. Sí, parcialmente: 21
- C. Muy poco: 9
- D. Nada: 3

9. ¿Qué tan entretenida fue la experiencia del prototipo?

- A. Muy entretenida: 12
- B. Entretenida: 23
- C. Poco entretenida: 12
- D. Nada entretenida: 3

10. ¿Qué tan útil sería usar este videojuego en colegios/universidades?

- A. Muy útil: 20
- B. Útil: 19
- C. Poco útil: 8
- D. Nada útil: 3