



APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA DESIGN THINKING EN EL AULA PARA LA PREVENCIÓN DE DELITOS CIBERNÉTICOS EN COLEGIOS

APPLICATION OF THE DESIGN THINKING METHODOLOGY IN THE CLASSROOM FOR THE PREVENTION OF CYBERCRIME IN SCHOOLS

Karla Carolina López Cedeño ^{1*}

E-mail: kclopezc@ulvr.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6526-0792>

Roxanna Leslie Rivadeneira Arias

E-mail: rrivadeneiraar@ulvr.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-2734-0003>

María Fernanda Carvajal Muñoz

E-mail: mcarvajalm@ulvr.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3253-3413>

¹ Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil. Ecuador

* Autor para correspondencia

Cita sugerida (APA, séptima edición)

López, K., Rivadeneira, R., y Carvajal, M. (2025). Aplicación de la metodología Design Thinking en el aula para la prevención de delitos cibernéticos en colegios. *Revista Conrado*, 21(S1), e4820.

RESUMEN

Este artículo explora cómo la metodología Design Thinking puede integrarse en la academia para prevenir delitos cibernéticos entre estudiantes de 12 a 15 años de Colegios de Guayaquil. Se revisan marcos conceptuales, se evidencia la efectividad del Design Thinking y la necesidad de la educación en ciberseguridad orientada a menores. A partir de una propuesta pedagógica y actividades concretas se plantea el proyecto áulico desde la carrera de Derecho de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil (ULVR), denominado "JurisConecta: Juventud consciente frente a la prevención de delitos cibernéticos para promover la alfabetización o educación legal en los adolescentes con base al buen uso de la tecnología. La investigación que tiene un enfoque cualicuantitativo se consolidó con la aplicación de dos técnicas: el análisis documental y la encuesta. El 92,9% de los encuestados considera que es pertinente o muy importante aprender a prevenir el ciberacoso. Un 82,9% de estudiantes conoce sobre el hostigamiento virtual, a través de información difundida en redes sociales y socializada en el entorno escolar.

Palabras clave:

Enseñanza jurídica, Medios Sociales, Protección de Datos, Crimen, Cibernética

ABSTRACT

This article explores how the Design Thinking methodology can be integrated into academia to prevent cybercrimes among students aged 12 to 15 in schools in Guayaquil. Conceptual frameworks are reviewed, highlighting the effectiveness of Design Thinking and the need for cybersecurity education aimed at minors. Through a pedagogical proposal and concrete activities, the classroom project is developed within the Law program of Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil (ULVR), entitled "JurisConecta: Conscious Youth in the Prevention of Cybercrimes to Promote Legal Literacy or Education among Adolescents Based on the Responsible Use of Technology." The research, which adopts a qualitative-quantitative approach, was carried out through two techniques: documentary analysis and a survey. Findings reveal that 92.9% of respondents consider it relevant or very important to learn how to prevent cyberbullying. Additionally, 82.9% of students reported being familiar with online harassment through information disseminated on social media and discussed within the school environment.

Keywords:

Legal Education, Social Media, Data Protection, Crime, Cybernetics



Esta obra está bajo una licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0.

Vol 21 | S1 | Diciembre | 2025
Publicación continua
e4820



INTRODUCCIÓN

La digitalización de la vida escolar transforma las dinámicas de socialización, interacción, aprendizaje y acceso a la información entre niños, niñas y adolescentes. Este fenómeno, impulsado por el auge de las redes sociales, la educación en modalidad virtual-online- y la disponibilidad de dispositivos móviles personales, genera nuevas oportunidades pedagógicas, pero también incrementa la exposición de los estudiantes a riesgos en línea que afectan directamente su bienestar y seguridad. Entre estos riesgos se incluyen el phishing, la suplantación de identidad, el grooming, el doxxing, difusión no consentida de información personal, acoso académico y acoso escolar entre pares, fenómenos que han tomado fuerza en los últimos años y que se mencionan en la literatura como problemáticas urgentes por atender desde el ámbito educativo (Oguine et al., 2025).

De acuerdo a recientes investigaciones de organismos internacionales, la infancia y la adolescencia en contextos digitales requieren estrategias de prevención integrales que combinen currículos adaptados, formación docente y programas de concienciación que no se limiten a transmitir información, sino que transformen actitudes y conductas digitales (UNICEF, 2025; Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico: OECD, 2024). De allí que, la escuela y colegio se convierten en un espacio privilegiado para la construcción de competencias digitales seguras, con capacidad para reducir la vulnerabilidad ante delitos cibernéticos y al mismo tiempo potenciar el ejercicio del derecho a la información y la ciudadanía digital, como parte de la prevención que se debe promover desde el ámbito educativo.

En este contexto, UNICEF (2025) subraya que la infancia contemporánea está marcada por una inmersión digital temprana: más del 70 % de los adolescentes de entre 12 y 15 años en países de ingresos medios interactúan diariamente en plataformas sociales. Este dato revela la importancia de que la educación aborde no solo los beneficios de la conectividad, sino también los riesgos derivados de la exposición prolongada a espacios digitales sin regulación adecuada. De forma similar, el informe de la OECD (2024) alerta que los riesgos de contacto —como el grooming o el acoso sexual en línea—, la exposición temprana a contenido sexual explícito y el ciberacoso constituyen problemas globales que demandan respuestas institucionales y pedagógicas sólidas.

Los efectos psicosociales del uso intensivo de medios digitales son también objeto de estudio en la literatura reciente. Gath et al. (2024), por ejemplo, encontraron que el acceso temprano a dispositivos personales y la ausencia

de mediación parental se asocian con mayores niveles de depresión, autoestima reducida y problemas de socialización en la niñez temprana. Este tipo de hallazgos refuerza la importancia de diseñar estrategias educativas orientadas no solo a la alfabetización digital, sino también al acompañamiento emocional y la creación de entornos de aprendizaje más seguros y resilientes frente a los riesgos en línea.

La respuesta académica y práctica frente a estas problemáticas es diversa. Una de las líneas emergentes se orienta hacia la habilitación de juegos educativos y entornos gamificados para enseñar ciberseguridad desde edades tempranas. Damenu et al. (2025) efectuaron una revisión sistemática sobre el uso de videojuegos con fines de prevención en ciberseguridad infantil, lo que destaca su potencial para fomentar el aprendizaje experiencial y la retención de conocimientos sobre prácticas seguras en línea. De manera complementaria, Pérez et al. (2023) desarrollaron un “serious game” basado en redes bayesianas para analizar el ciberacoso, a fin de evidenciar que el uso de metodologías interactivas permite a los estudiantes comprender la complejidad de los entornos virtuales y reflexionar sobre sus propias conductas digitales.

Otra línea relevante de estudio se centra en el papel de la ciudadanía digital como competencia fundamental en el siglo XXI. Investigaciones recientes evidencian que programas estructurados, como el “Be Internet Awesome” de Google, tienen impactos positivos en el desarrollo de conocimientos y actitudes críticas hacia la seguridad digital entre estudiantes de educación básica. Jones et al. (2023) reportaron, a partir de un ensayo controlado aleatorizado, mejoras significativas en el conocimiento sobre privacidad, ciberacoso y uso responsable de internet entre alumnos de cuarto a sexto grado expuestos al currículo de ciudadanía digital. Asimismo, un estudio de Multidisciplinary Digital Publishing Institute: MDPI (2023) identificó que el fortalecimiento de la ciudadanía digital se correlaciona con una mayor capacidad de los estudiantes universitarios para prevenir delitos cibernéticos, lo que evidencia que estas competencias son transferibles a diferentes etapas educativas.

En Europa, la implementación de programas interactivos de educación en ciberseguridad muestra resultados alentadores. Blazic (2024) documentaron cómo el uso de recursos tecnológicos inteligentes y herramientas interactivas en secundaria contribuyó a mejorar las prácticas seguras y el conocimiento de riesgos cibernéticos en jóvenes. Estos hallazgos refuerzan la idea de que los procesos de aprendizaje deben ser activos, participativos y basados en experiencias significativas para que los estudiantes internalicen prácticas digitales responsables.

En este marco, metodologías como el Design Thinking adquieren relevancia como modelos de trabajo que impulsan la innovación, creatividad, resolución de problemas y la participación activa, asimismo, tributan a consolidar estrategias y tácticas pedagógicas desde el aula para aportar en la prevención de delitos cibernéticos. Según Barboza et al. (2023), la metodología Design Thinking es una herramienta crucial, que consta de cinco etapas, y permite la transformación del aprendizaje a la creación de proyectos, ver figura 1.

Fig. 1: Fases del Design Thinking



Nota. La figura representa las cinco fases del Design Thinking: empatizar, definir, idear, prototipar y testear.

Fuente: Elaboración propia en base al Design Thinking: Understand – Improve – Apply de Plattner et al. (2011), Springer.

Esta metodología contribuye a la colaboración y la producción de soluciones eficaces frente a problemáticas reales. La literatura indica que la metodología al estar centrada en el usuario y promover procesos de empatía, definición de problemas, ideación, prototipado y prueba, se alinea con los requerimientos de una educación preventiva en ciberseguridad que no se limite a transmitir información, sino que genere aprendizajes vivenciales y sostenibles (Nature, 2023).

Por tanto, la convergencia de tres factores —la creciente digitalización escolar, la necesidad de prevenir delitos cibernéticos y el potencial de metodologías pedagógicas participativas como el Design Thinking— configura un escenario en el cual se hace fundamental repensar los programas educativos, con el objetivo de construir una cultura digital crítica, responsable y empática que prepare a los estudiantes para ejercer plenamente su derecho a la información sin poner en riesgo su seguridad y bienestar.

De acuerdo a distintos autores, los ciberdelitos son una forma de violencia verbal, psicológica e incluso física que incluso se deriva en agresiones fuera de la red y que ocurre entre menores cuya situación se ha visto agravada por el uso constante de redes sociales. Lejos de ser solo bromas, estas acciones afectan directamente los derechos de niños, niñas y adolescentes y por tanto se requieren medidas de protección eficaces, que aseguren la intervención oportuna de las autoridades competentes (Torrecillas Lacave et al., 2022).

En el caso de las investigaciones desarrolladas entre 2018 y 2022 en Ecuador y cuyos resultados se difundieron en el año del 2025 indican que en Ecuador uno de cada diez adolescentes ha sido víctima de ciberacoso, mientras que uno de cada veinte actuó como ciberacosador. Dicho estudio, que incluyó a más de diecisiete mil estudiantes entre 12 y 18 años, evidenció que la etapa de mayor riesgo se sitúa entre los 13 y 15 años, justamente cuando los adolescentes hacen un uso intensivo de plataformas como Instagram y TikTok (El Comercio, 2022).

En cuanto al entorno escolar, los datos proporcionados por el Ministerio de Educación de Ecuador señalan que entre 2022 y 2024 se registraron 1.195 casos de acoso escolar en instituciones educativas del país. Es por ello que, si bien las cifras muestran una reducción progresiva, también reflejan la persistencia de un problema que afecta la convivencia y la seguridad emocional de los estudiantes (El Comercio, 2025). Además, un reporte publicado en 2025 advirtió que el acoso escolar puede ser sancionado con multas que ascienden hasta los 6.900 dólares o incluso con penas privativas de libertad, de acuerdo con las reformas introducidas al Código Orgánico Integral Penal en 2021 (Asamblea Nacional del Ecuador, 2021), aunque en la práctica persiste un subregistro de casos que limita la eficacia de estas medidas (El Diario, 2025).

Por su parte, en el ámbito jurídico, en septiembre de 2024 la Asamblea Nacional recibió un proyecto de ley para tipificar el ciberacoso como delito para de esta manera incorporar un enfoque de género y anexar un especial énfasis en la protección de niñas, niños y adolescentes frente a agresiones en medios digitales. (Asamblea Nacional, 2024). Este hecho refleja la creciente preocupación por parte del Estado ecuatoriano para regular y sancionar conductas que hasta ahora se encontraban en un vacío legal o eran abordadas únicamente a través de normas generales de violencia y hostigamiento.

En la actualidad, el incremento de casos de ciberacoso resulta alarmante, es así que según (UNICEF, 2017) un dato que resulta particularmente relevante para dimensionar la magnitud del problema, es que en Ecuador uno de cada diez estudiantes ha sido víctima de violencia mediante medios electrónicos, lo que evidencia que el ciberbullying constituye una amenaza crucial para los estudiantes y por ello requiere de acciones inmediatas desde el ámbito educativo y jurídico. En este contexto, surge el proyecto “Conecta, pero previene”, una propuesta desarrollada en la carrera de Derecho bajo el enfoque de la metodología Design Thinking, y su efectividad es uno de los métodos más utilizados en el campo académico e investigativo para lograr el aprendizaje que se requiere en el estudiante, es así, la aplicación suele ser beneficiosa en base a la creación y diseño del resultado sensibilizando el modo de aprendizaje en las aulas para fomentar el pensamiento crítico y analítico del estudiante (Storni, 2021). A través de la aplicación de dicha metodología, en las encuestas se identificó la necesidad de trabajar con los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Miraflores. A partir de ello, y con una lluvia de ideas, se seleccionaron los distintos prototipos que servirían como base fundamental para el desarrollo del proyecto, expuestos durante la II Jornada de ProInspira de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil (EL UNIVERSO, 2025) en consonancia con el objetivo 16 de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible y que pretende promover sociedades pacíficas e inclusivas, facilitar el acceso a la justicia para toda la población y crear instituciones eficaces, responsables e inclusivas a todos los niveles.

MATERIALES Y MÉTODOS

La investigación que tiene un enfoque cualicuantitativo, es de tipo descriptiva. Las técnicas de investigación usadas son las encuestas y el análisis documental. Se aplican encuestas a 70 estudiantes de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Miraflores, correspondientes a los cursos de 8vo, 9no y 10mo, en jornadas matutina y vespertina, durante el periodo académico 2025-2026. Se usó un muestreo no probabilístico por conveniencia, a fin de seleccionar a estudiantes que cumplen los criterios del estudio, ver tabla 1. Esta técnica, según (Hernández Sampieri et al., 2014), es adecuada cuando “los investigadores seleccionan los elementos de la muestra porque son accesibles, están disponibles y representan un bajo costo para la investigación”. Se revisó literatura doctrinal y jurisprudencial para consolidar el marco teórico de la investigación.

Tabla 1: Criterios de la muestra de estudio sobre percepciones del ciberdelito

Criterio	Descripción
Población de estudio	Estudiantes de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Miraflores.
Tamaño de la muestra	70 estudiantes.
Cursos incluidos	8vo, 9no y 10mo.
Jornadas	Matutina y vespertina.



Periodo académico	2025 – 2026.
Técnica de muestreo	Muestreo no probabilístico por conveniencia.
Justificación del muestreo	Se seleccionaron estudiantes accesibles, disponibles y de bajo costo para la investigación. Según Hernández Sampieri et al. (2014), este tipo de muestreo es adecuado en estas condiciones.

Nota. La tabla muestra los criterios de selección de la muestra aplicada en estudiantes de Educación Básica Superior para identificar percepciones sobre el ciberdelito.

Fuente: Elaboración de autores

Es importante subrayar que en la exploración documental se evidenció que, en los últimos años, la violencia hacia niños, niñas y adolescentes es objeto de múltiples investigaciones, ya que constituye una problemática creciente en la sociedad. Según un informe reciente de ChildFund International, “Aproximadamente tres de cada diez menores sufren violencia en línea y que al menos uno de cada diez es víctima de propuestas sexuales o intentos de extorsión en medios digitales”. (ChildFund International, 2025, p.9). El mismo estudio identifica 22 formas de violencia digital, lo que demuestra la magnitud del problema y el impacto crucial que recae en la vida cotidiana de los adolescentes. El objetivo de la aplicación de las encuestas es identificar las emociones, necesidades y percepciones de los adolescentes respecto al ciberacoso.

Como parte de la fase prototipar de la metodología Design Thinking, se desarrollaron tres prototipos principales:

- Los trípticos informativos, que fueron diseñados con lenguaje sencillo y elementos visualmente atractivos para facilitar la comprensión. Estos materiales abordan los conceptos básicos del ciberacoso, los derechos digitales, las normativas legales aplicables y recomendaciones prácticas para identificar y actuar frente a estas conductas.
- Las charlas informativas y preventivas, que se implementaron de manera presencial, dirigidas a la comunidad educativa. Estas sesiones combinaron exposiciones con dramatizaciones y actividades participativas como juegos interactivos, en el caso del proyecto se aplicaron dos, el primero fue “Tingo, tingo, tango” centrado en la reflexión de los estudiantes de manera divertida y por otra parte el segundo se basó en que los estudiantes formen equipos, e identifiquen los tipos penales previamente explicados, estos juegos involucraron activamente a los asistentes, promovieron el diálogo y empatía.
- El blog educativo en google, es un espacio virtual interactivo que integró conceptos claves, vídeos informativos de corta duración, los videos incluyeron la ruta que se debe seguir en caso de ser víctima de violencia digital, además están anexados los trípticos, ofreciendo a los jóvenes un entorno accesible y dinámico para el aprendizaje autónomo y reflexivo sobre el ciberacoso y el uso responsable de las redes sociales.

RESULTADOS-DISCUSIÓN

Las encuestas evidencian que la principal necesidad radica en el desconocimiento de los estudiantes sobre sus derechos y las sanciones derivadas de su vulneración, especialmente en el ámbito de los delitos cibernéticos y el uso inadecuado de los medios tecnológicos. Ante el incremento de casos de ciberacoso y otros delitos cibernéticos, es indispensable generar espacios de aprendizaje que no solo informen, sino que exhorten a los estudiantes a reconocer, denunciar y prevenir estas conductas. En virtud de ello, la propuesta adquiere relevancia porque relaciona la educación con el ámbito jurídico para garantizar el ejercicio efectivo de los derechos, el cumplimiento de las normativas vigentes y la protección integral de los niños, niñas y adolescentes. Es fundamental brindar alfabetización jurídica y estrategias de prevención a los estudiantes de educación básica superior, para que reconozcan sus derechos, utilicen de manera responsable las redes sociales e identifiquen herramientas de protección frente a la violencia digital.

Según (Jiménez Sánchez. et al., 2021), la frecuencia del ciberacoso depende de la edad y del nivel educativo de los estudiantes. La adolescencia es la etapa en la que se registra la mayor cantidad de casos de cyberbullying, estableciendo que existe una relación curvilínea entre la edad y la victimización, con un pico de incidencia especialmente marcado entre los 12 y 15 años.

Se reflexiona a partir de ello, que los menores como población vulnerable, son los más propensos a sufrir este tipo de agresiones en redes sociales. La falta de conocimientos sobre sus derechos y sobre las sanciones a estos actos, tal como lo establece la Constitución de la República del Ecuador (Registro Oficial, 2008), el Código Orgánico Integral Penal (Asamblea Nacional del Ecuador, 2021), el Código de la Niñez y Adolescencia (Asamblea Nacional del Ecuador, 2014) y las medidas disciplinarias propuestas por el Ministerio de Educación y aplicadas por el Departamento de Consejería Estudiantil, dificulta que los adolescentes identifiquen conductas sancionables y sepan cómo actuar frente a ellas (Ministerio de Educación, 2023).

Siendo así, las conductas que afectan la convivencia y el bienestar de los adolescentes en el ámbito escolar están reguladas por un marco normativo integral, diseñado para garantizar tanto la corrección de los comportamientos como la protección de los derechos de los estudiantes. En primer lugar, el Ministerio de educación, (en adelante MINEDUC), establece medidas disciplinarias que se aplican por las instituciones educativas frente a conductas que alteren la paz, la convivencia armónica o la dignidad de los miembros de la comunidad educativa. Este acuerdo establece que, además de las sanciones, los estudiantes deben recibir acompañamiento emocional y atención psicosocial como parte de la ruta para prevenir la reincidencia según lo dispuesto en el artículo 37 de esta normativa, garantizando así, un abordaje educativo integral (Ministerio de Educación. (2023).

De la misma forma, la Ley Orgánica de Educación Intercultural en adelante (LOEI), regula el régimen disciplinario de los estudiantes mediante el Art. 211, que identifica faltas como alteración de la paz escolar, agresiones físicas o verbales, y acciones que afecten la dignidad de los estudiantes a través de medios digitales o cualquier otro tipo de expresión. Según el Art. 212, las sanciones aplicables incluyen amonestación escrita, suspensión temporal y separación definitiva de la institución, dependiendo de la gravedad de la falta y de la reincidencia. La LOEI también reconoce que cuando estas conductas no puedan resolverse mediante mecanismos alternativos de resolución de conflictos, la Junta Distrital de Resolución de Conflictos tiene competencia para intervenir, asegurando que el proceso educativo del estudiante continúe, incluso desde el hogar, mientras se gestiona su reubicación (Registro Oficial, 2023).

Cuando los adolescentes incurrir en faltas más graves, se pueden imponer las medidas socioeducativas establecidas por el (Código Orgánico de la Niñez y Adolescencia-CONA, 2003), según lo dispuesto en el Libro IV de esta normativa, estas medidas no privativas de libertad las cuales se encuentran en el artículo 378 incluyen amonestación, imposición de reglas de conducta, orientación psico-social y familiar, servicio a la comunidad, y libertad asistida (Registro Oficial, 2003). En casos más severos, se pueden aplicar medidas privativas de libertad como internamiento domiciliario, internamiento de fin de semana, régimen semiabierto o internamiento institucional como lo dispone su artículo 379. La imposición de estas medidas busca corregir la conducta del adolescente y fomentar su integración familiar y social, respetando siempre su desarrollo educativo.

En situaciones donde la agresión proviene de un mayor de edad, es decir de una persona imputable y capaz legalmente, el cual comete un delito tipificado, se aplican las sanciones correspondientes, tal como lo dispone el Código Orgánico Integral Penal-COIP (Asamblea Nacional del Ecuador, 2014). Entre ellas, dentro del proyecto se consideraron los siguientes tipos penales; el hostigamiento (art. 154.2), las contravenciones de acoso escolar y académico (art. 154.3) y el acoso sexual (art. 166) que constituyen infracciones que protegen directamente la integridad física, psicológica y sexual de niñas, niños y adolescentes, ver tabla 2.

Tabla 2: Infracciones vinculadas al hostigamiento, acoso y ciberacoso según el COIP

Tipo de infracción	Artículo COIP	Descripción	Sanción
Hostigamiento	Art. 154.2	Uso directo o indirecto de cualquier medio, incluso digital, para molestar, perturbar o angustiar de forma reiterada a una persona con intención de causarle daño físico o sexual. Agravante: si la víctima es menor de edad, tiene discapacidad o está inconsciente de la situación. Si genera conductas autolesivas, se aplica la pena máxima. Si proviene del entorno familiar o afectivo, se sanciona bajo normas de violencia contra la mujer o miembros del núcleo familiar.	Prisión de 6 meses a 1 año; de 1 a 3 años si concurren agravantes.

Contravenciones de acoso escolar y académico	Art. 154.3 (1)	Conducta negativa, repetida e intencional (agresiones, amenazas, ridiculización, intimidación, aislamiento u hostigamiento) ejercida por autoridades o personas con poder sobre la víctima, incluso mediante medios digitales.	Medidas no privativas de libertad (art. 60 COIP, numerales. 1, 2, 3 y 6) y medidas de reparación integral.
Acoso escolar entre pares	Art. 154.3 (2)	Conductas de acoso escolar ejercidas entre estudiantes (niñas, niños y adolescentes), incluso en entornos digitales.	Medidas socioeducativas no privativas de libertad y tratamiento especializado, garantizando protección de los derechos de los menores.
Acoso sexual	Art. 166	Solicitud de actos de naturaleza sexual en situaciones de subordinación. Incluye el ciberacoso sexual en su inciso 2.	Prisión de 3 a 5 años si la víctima es menor de edad.

Nota. La tabla resume infracciones contempladas en el Código Orgánico Integral Penal (COIP) relacionadas con hostigamiento, acoso escolar, acoso sexual y sus manifestaciones en entornos digitales.

Fuente: Elaboración propia en base al Código Orgánico Integral Penal (COIP) (2014). Registro Oficial 180, 10 de febrero de 2014. <https://www.defensoria.gob.ec/codigo-organico-integral-penal-coip/>

De este modo, el marco normativo combina acciones correctivas inmediatas y medidas de prevención a largo plazo, priorizando siempre la protección del bienestar emocional, psicológico y educativo de los adolescentes. La integración de las sanciones del Acuerdo Ministerial, la LOEI, las medidas socioeducativas del CONA y las sanciones del COIP garantizan un abordaje progresivo y en escala, adaptado a la gravedad de la conducta y a las características de quienes participan en los conflictos, fomentando una educación responsable y segura.

Las sanciones se encuentran tipificadas en diferentes normativas, y su aplicación dependerá de cada caso, es de esta manera que cuando la sanción se vaya a aplicar, se debe tener en cuenta las circunstancias en las que se está suscitando el hecho, por tanto, una vez expuesta la normativa legal que rige el proyecto, es importante destacar que no solo se busca concientizar a los adolescentes, sino también a sus tutores legales, ya que la ley así lo expresa en el artículo 2220 del Código Civil (Tenesaca Maldonado, 2015).

Los insights recolectados en las encuestas evidencian el desconocimiento de los adolescentes sobre las normativas legales que los protegen, y la falta de estrategias claras para prevenir y actuar ante situaciones de acoso. De la misma manera se identificó, que la mayoría de ellos utilizan redes sociales como Instagram y TikTok, lo que aumenta su vulnerabilidad. Los datos obtenidos muestran como desafíos principales, la ausencia de alfabetización jurídica que dificulta que los jóvenes identificar conductas sancionables, así como la comprensión de las consecuencias legales de los delitos cibernéticos. De la misma forma, se evidencia un interés por parte de los estudiantes en recibir información para una educación preventiva.

En la última etapa de la metodología Design Thinking se evaluó la presentación de estos prototipos con la comunidad educativa. Se recolectó información de las etapas anteriores, permitiendo identificar aspectos a mejorar en cuanto a claridad, formato, contenido y modos de interacción. Se detectó que la combinación de formatos impresos y digitales ampliaba el alcance y efectividad del mensaje, y que las actividades participativas aumentaron significativamente el interés y la motivación de los estudiantes. El desarrollo de este proyecto áulico demostró que para abordar un problema complejo como lo son los delitos cibernéticos, es necesario diseñar distintas soluciones que integren recursos educativos, espacios para dialogar con los estudiantes y herramientas digitales o tecnológicas, siempre adaptadas a la realidad y preferencias del público objetivo. Este proceso más allá de fortalecer el conocimiento jurídico de los estudiantes promovió valores de respeto, empatía y responsabilidad digital.

CONCLUSIONES

La aplicación de la metodología Design Thinking, como parte de un proyecto áulico, se sustenta en información real y en la comprensión profunda de las necesidades de los usuarios, ya que, se definen vacíos de conocimiento en los adolescentes sobre los límites legales de sus interacciones en línea y las consecuencias jurídicas de la violencia digital.

La alfabetización jurídica adaptada al lenguaje y al entorno de los adolescentes es una herramienta de gran impacto para prevenir el ciberacoso y formar ciudadanos con cultura digital responsable.

En la etapa de prototipado de la metodología antes mencionada, se diseñaron recursos pedagógicos prácticos como la sensibilización interactiva, trípticos y blog para mejorar la comprensión de los estudiantes sobre sus derechos, las vías de denuncia y las sanciones que demandan incurrir en las infracciones vinculadas al hostigamiento, acoso y ciberacoso según el Código orgánico Integral Penal (COIP).

Los resultados evidencian una mayor claridad en los conceptos, se constatan actitudes preventivas y disposición a proceder ante incidentes digitales por parte de los alumnos. La relación entre sanciones penales, medidas socioeducativas y medidas disciplinarias, en conjunto con estrategias didácticas cercanas, protege el bienestar emocional y educativo de los adolescentes y traza una ruta viable para escalar la intervención en ámbitos escolares y comunitarios.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Asamblea Nacional del Ecuador. (2021). Código Orgánico Integral Penal. Registro Oficial. https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/03/COIP_act_feb-2021.pdf
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2014). *Código Orgánico Integral Penal*. Registro Oficial Suplemento No. 180, 10 de febrero de 2014, https://www.funcionjudicial.gob.ec/wpcontent/uploads/2015/01/codigo_organico_integral_penal.pdf
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2014). Código Orgánico de la Niñez y Adolescencia. Registro Oficial. https://www.igualdad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/codigo_ninezyadolescencia.pdf
- Asamblea Nacional. (2024, septiembre 18). *Proyecto de Ley Orgánica Reformatoria al COIP para tipificar el ciberacoso como delito*. https://www.asambleanacional.gob.ec/es/blogs/garzon-monteros-gissela-siomara/99986-proyecto-de-ley-para?utm_source=
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2021). Código Orgánico Integral Penal (Reforma). Registro Oficial. <https://www.asambleanacional.gob.ec/es/leyes-aprobadas/codigo-organico-integral-penal>
- Blažič, A. J. & Blažič, B. J. (2024). Enseñanza y aprendizaje de ciberseguridad para jóvenes europeos mediante la aplicación de tecnología interactiva y educación inteligente. *Educ Inf Technol* 30, 9093–9120. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-13155-3>
- Código Orgánico Integral Penal (COIP). (2014). *Registro Oficial* 180, 10 de febrero de 2014
- ChildFund International. (2025). *Investigación sobre el uso de internet y las violencias digitales que afectan a niñas, niños adolescentes en Ecuador*. Francisco Cevallos Tejada. <https://www.childfund.ec/wp-content/uploads/2025/06/Investigacion-UI-SEAC.pdf>
- Damenu, T. K., Zaim Gökbay, İ., Covaci, A., & Li, S. (2025). Cyber Security Educational Games for Children: A Systematic Literature Review. *arXiv preprint*. <https://arxiv.org/abs/2508.17414>
- El Comercio. (2022, octubre 14). *1 de cada 10 adolescentes sufre de ciberacoso en Ecuador, según estudio*. <https://www.elcomercio.com/sociedad/adolescentes-ciberacoso-ecuador-estudio-datos/>
- El Comercio. (2025, febrero 21). En dos años hubo 1195 casos de acoso escolar en Ecuador, ¿qué pasa con el protocolo? *El Comercio*. https://www.elcomercio.com/actualidad/ecuador/1195-casos-acoso-escolar-instituciones-ecuador-protocolo/?utm_source=
- El Diario. (2025, mayo 1). Acoso escolar en Ecuador: un tema que causa mucho daño a las víctimas y que se puede sancionar con multas y cárcel. *El Diario*. https://www.eldiario.ec/acoso-escolar-en-ecuador-un-tema-que-cause-mucho-dano-a-las-victimas-y-que-se-puede-sancionar-con-multas-y-carcel-20250501/?utm_source=
- EL UNIVERSO. (2025). Planta con riego automatizado, proyecto colegial que conquista concurso en Guayaquil: así funciona la iniciativa. *EL UNIVERSO*. <https://www.eluniverso.com/guayaquil/comunidad/planta-con-riego-automatizado-proyecto-colegial-que-conquista-concurso-en-guayaquil-asi-functiona-iniciativa-nota/>
- Gath, M. & Swit, C. (2024). Digital media in early childhood: risk factors for online harm and psychosocial correlates. *Frontiers in Developmental Psychology*, 3, 1390276. <https://doi.org/10.3389/fdpys.2024.1390276>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill.
- Jiménez Sánchez, M., Berrocal de Luna, E., y Alonso Ferres, M. (2021). Prevalencia y características del acoso y ciberacoso entre adolescentes. *Universitas Psychologica*, 20, 1-14. <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/revPsycho/article/view/22028>

- Ministerio de Educación. (2023). MINEDUC-MINEDUC-2023-00081-A: Artículo 31 – De la no revictimización en procedimientos disciplinarios. Ministerio de Educación del Ecuador. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/11/MINEDUC-MINEDUC-2023-00081-A.pdf>
- MDPI. (2023). Investigating the effect of students' knowledge, beliefs, and digital citizenship skills on the prevention of cybercrime. *Sustainability*, 15(15), 11512. <https://www.mdpi.com/2071-1050/15/15/11512>
- Nature Research Intelligence. (2023). *Empathy in design and user understanding*. Nature Research Intelligence. <https://www.nature.com/research-intelligence/nri-topic-summaries/empathy-in-design-and-user-understanding-micro-13811>
- OECD. (2024). *How's life for children in the digital age? How children use digital media*. OECD Publishing. https://www.oecd.org/en/publications/how-s-life-for-children-in-the-digital-age_0854b900-en/full-report/how-children-use-digital-media_a8d3a6d0.html
- Oguine, O. C., Anuyah, O., Agha, Z., Melgare, I., Alvarado García, A., & Badillo-Urquiola, K. (2025). Online safety for all: Sociocultural insights from a systematic review of youth online safety in the Global South. *arXiv:2504.20308*. Cornell University. <https://arxiv.org/abs/2504.20308>
- Jones, L. M., Mitchell, K. J., y Beseler, C. L. (2024). El impacto de la educación para la ciudadanía digital juvenil: Perspectivas de la evaluación de resultados de un ensayo controlado aleatorizado por conglomerados del currículo «Sé Genial en Internet» (BIA). *Contemp School Psychol* 28, 509–523. <https://doi.org/10.1007/s40688-023-00465-5>
- Plattner, H., Meinel, C., & Leifer, L. (2011). *Design thinking: Understand – improve – apply*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-13757-0>
- Pérez, J., Castro, M., Awad, E., & López, G. (2023). Virtual harassment, real understanding: Using a serious game and Bayesian networks to study cyberbullying. *arXiv preprint*. <https://arxiv.org/abs/2309.08428>
- Registro Oficial. (2003, 3 de enero). Código Orgánico de la Niñez y Adolescencia. Lexis S.A. <https://www.lexis.com.ec/biblioteca/codigo-ninez-adolescencia>
- Registro Oficial. (2023, 7 de febrero). **LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL**. Lexis S.A. <https://www.educacionbilingue.gob.ec/wp-content/uploads/2023/03/LA-LEY-ORGANICA-DE-EDUCACION-INTERCULTURAL.pdf>
- Storni, A. (2021) *El Design Thinking como método de enseñanza*. Universidad de Palermo. <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/actas/article/view/4908/7701>
- Tenesaca Maldonado, S. O. (2015). *La responsabilidad civil contractual y extracontractual*. Universidad de Cuenca. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/21546>
- Torrecillas Lacave, T., Vázquez Barrio, T., y Suárez Álvarez, R. (2022). Experiencias de ciberacoso en adolescentes y sus efectos en el uso de internet. *Dialnet*, 20(1), 1-18. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8560687>
- UNICEF. (2017, mayo 10). *1 de cada 5 estudiantes ha sufrido de acoso escolar en el Ecuador*. <https://www.unicef.org/ecuador/comunicados-prensa/1-de-cada-5-estudiantes-ha-sufrido-de-acoso-escolar-en-el-ecuador>
- UNICEF Innocenti. (2025). *Childhood in a digital world*. UNICEF Office of Research. <https://www.unicef.org/innocenti/innocenti/innocenti/reports/childhood-digital-world>

CONFLICTO DE INTERESES:

Los autores declaran no tener conflictos de intereses.

CONTRIBUCIÓN DE LOS AUTORES:

Los autores participaron en el diseño y redacción del trabajo, y análisis de los documentos.