ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

Entornos de Aprendizaje Inmersivos y Campañas de Concientización Digital: El rol del diseño integral en la prevención del Cyberbullying en instituciones educativas secundarias privadas

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN ARQUITECTURA DE INTERIORES

PRESENTADA POR

Romero Iberico, Tracy Pamela
DNI: 72548943, Perú
ORCID: 0000-0003-3493-6918
Salazar Castillo, Cyndel Camila
DNI: 72689425, Perú
ORCID: 0000-0003-1649-8651

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN COMUNICACIONES AUDIOVISUALES MULTIMEDIA

PRESENTADA POR

Sifuentes Zarate, Axel
DNI: 77566284, Perú
ORCID:0009-0004-2003-8353

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN DIRECCIÓN Y DISEÑO GRÁFICO

PRESENTADA POR

Unancha Caballero, Jimmy
DNI: 71196651, Perú
ORCID: 0000-0002-4279-5804

ASESOR

Ampuero Quezada, Héctor David
DNI: 09531935, Perú
ORCID: 0000-0001-7339-650X

JURADO

Lamas Gonzalez,Susana Cecilia
Aranibar Duniam,Vanessa
Robles Montes,Victor Adrian

Lima, Junio 2026

Reporte de Similitud

Cyndel Salazar%2C Tracy Romero%2C Axel Sifuentes%2C Jimmy Unancha.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:589273074

Fecha de entrega
11 may 2026, 10:50 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
12 may 2026, 10:42 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
Cyndel Salazar, Tracy Romero, Axel Sifuentes, Jimmy Unancha.pdf

Tamaño del archivo
813.5 KB

62 páginas

12.435 palabras

76.103 caracteres

7% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado

Fuentes principales

5% Fuentes de Internet
1% Publicaciones
5% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.° de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Dedicatoria

A Dios, por guiarnos y darnos la fortaleza necesaria para culminar esta etapa tan importante de nuestras vidas.

A nuestras familias, por su apoyo incondicional, comprensión y confianza en cada paso que hemos dado; por ser el motor que nos impulsa a seguir adelante incluso en los momentos más difíciles.

A cada uno de nosotros, como equipo, por el esfuerzo, la constancia, la paciencia y el compromiso que hemos demostrado a lo largo de este proyecto. Este logro es el reflejo del trabajo conjunto, la dedicación y la perseverancia que compartimos.

De manera especial, expresamos nuestro más sincero agradecimiento a nuestro asesor, Héctor David Ampuero Quezada, por su orientación, conocimiento y apoyo constante durante el desarrollo de esta tesis. Su guía ha sido fundamental para alcanzar este objetivo.

Finalmente, dedicamos este trabajo a todos aquellos que creyeron en nosotros y nos motivaron a no rendirnos.

Agradecimiento

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que formaron parte de este proceso de investigación y que, de una u otra manera, contribuyeron a la realización de este trabajo. En primer lugar, agradezco a mi familia por su apoyo incondicional, comprensión y motivación constante a lo largo de esta etapa académica. Su confianza en mí fue fundamental para seguir adelante y culminar esta investigación.

Asimismo, agradezco a mi docente por compartir sus conocimientos, orientaciones y recomendaciones, las cuales enriquecieron el desarrollo de este estudio y fortalecieron mi formación profesional.

Axel Sifuentes Zarate

En primer lugar, agradezco profundamente a Dios por brindarme la vida, la fortaleza y las oportunidades necesarias para llegar hasta este momento tan importante. Su guía ha sido fundamental en cada paso de este camino, especialmente en aquellos momentos en los que las fuerzas parecían agotarse.

A mi madre Enelith, a mi padre Carlos y a mi hermana Ayleen, quienes han sido mi mayor soporte a lo largo de toda mi formación profesional. Gracias por su amor, paciencia y apoyo incondicional, por creer en mí incluso cuando yo dudaba, y por darme ánimo en los momentos más difíciles. Guardo con especial cariño aquellos inicios de la carrera, cuando me acompañaban en largas madrugadas ayudándome a armar mis maquetas; esos momentos no solo fortalecieron mi aprendizaje, sino también nuestro vínculo familiar.

A mis queridas mascotas, mis perritos Milu y Marley y a mi coneja Nini, por su compañía constante y silenciosa. Por estar a mi lado en cada desvelo, brindándome ternura y alegría en el proceso de la carrera.

A mis mejores amigas Camila y Yadhira, a quienes llevo siempre en el corazón, con quienes compartí desde el inicio de la carrera. Gracias por su amistad sincera, por el apoyo incondicional en cada curso y trabajo en grupo, y por hacer de este camino una experiencia mucho más llevadera y significativa.

Finalmente, agradezco a todas aquellas personas que, de una u otra manera, formaron parte de este proceso y contribuyeron a que hoy pueda alcanzar esta meta.

Tracy Pamela Romero Iberico

Agradezco a mi mamá Janet y a mi hermano Adrian por no dejarme caer cuando el camino se ponía difícil y por ser la fuerza que me impulsó a seguir adelante. Este logro no es solo mío, es el resultado de su amor incondicional, de su paciencia y de creer en mí incluso en los días en los que yo misma dudaba de mi. Ustedes son mi motor y el pilar para lograr cualquier cosa que me proponga.

A mi perrita Kira, mi compañera de desvelos, gracias por estar a mi lado con tu presencia silenciosa, tus juegos en los momentos de estrés y tu apoyo emocional sin palabras fueron lo que necesité para no rendirme.

A mis mejores amigas Yadhira y Pamela, mis hermanas de vida que me regaló esta carrera. Gracias por las motivaciones constantes, por las risas que aligeraron la carga y por el pacto implícito de que ninguna se quedaría atrás. Juntas convertimos los retos en anécdotas y las dudas en certezas. Gracias por caminar a mi lado y por demostrarme que la amistad es el mejor combustible para alcanzar cualquier meta.

Finalmente, a mis profesores, por compartir su conocimiento. Gracias por desafiarme a ir más allá de lo que creía que podía, por su guía y por ser parte fundamental en mi desarrollo profesional. Y a todas las personas que de una u otra manera participaron y pusieron su granito de arena para este logro.

Cyndel Camila Salazar Castillo

Agradezco, en primer lugar, a Dios, por acompañarme y darme fortaleza durante cada etapa de este camino. En los momentos de dificultad, incertidumbre y esfuerzo, su guía fue fundamental para continuar y culminar esta meta tan importante en mi vida.

A mis padres, Úrsula y Jaime, les expreso mi más profundo agradecimiento por su amor, sacrificio y apoyo incondicional. Gracias por creer en mí, por impulsarme a seguir adelante y por enseñarme, con su ejemplo, el valor de la perseverancia, la responsabilidad y el esfuerzo.

A mis hermanas, Li y Anel, gracias por su compañía, comprensión y palabras de ánimo durante este proceso. Su apoyo y cariño hicieron más llevadero cada desafío y fueron una motivación constante para no rendirme.

Finalmente, agradezco a todas las personas que, de una u otra manera, formaron parte de este logro y contribuyeron a mi crecimiento académico, profesional y personal. Esta tesis representa no solo el resultado de un esfuerzo individual, sino también el apoyo y la confianza de quienes estuvieron presentes a lo largo del camino.

Jimmy Unancha Caballero

Resumen Ejecutivo

La presente investigación aborda la problemática del ciberacoso en instituciones de educación secundaria, centrando su atención en cómo el diseño de los entornos de aprendizaje puede mitigar conductas de riesgo. A través de un enfoque cualitativo con un diseño fenomenológico, se analizaron las percepciones de la comunidad educativa mediante entrevistas a profundidad y observación de campo. Los hallazgos revelan que la configuración espacial y la visibilidad en los laboratorios de cómputo son determinantes críticos para la prevención, demostrando que el aislamiento digital y la falta de supervisión facilitan el anonimato del agresor. Asimismo, se determinó que las campañas de concientización inmersivas, basadas en narrativas multimedia y psicología del color, logran una mayor resonancia emocional y compromiso ético en los adolescentes que los métodos informativos tradicionales. La relevancia de este estudio radica en proponer al diseño integral no solo como un factor estético, sino como una arquitectura de soporte esencial para garantizar el bienestar psicológico y fortalecer la cultura de convivencia saludable en el entorno escolar contemporáneo.

Palabras Clave

Diseño integral, ciberbullying, entornos inmersivos, prevención educativa, concientización digital, bienestar psicológico.

Tabla de Contenidos

Reporte de Similitud 3

Dedicatoria 4

Agradecimiento 5

Resumen Ejecutivo 8

Capítulo I: Introducción 12

1.1. Problema de Investigación 12

1.2. Vacío en el Conocimiento 13

1.3. Justificación de la Investigación 14

Capítulo II: Revisión de la literatura 15

2.1. Estado del Arte 15

2.2. Marco Teórico 20

Capítulo III: Propósitos y fundamentos de la investigación 23

3.1. Objetivo General 23

3.2. Objetivos Específicos 23

3.3. Pregunta General 23

3.4. Preguntas Específicas 23

3.5. Proposición General 24

3.6. Proposiciones Específicas 24

Capítulo IV: Metodología 25

4.1. Tipo y enfoque de investigación 25

4.2. Diseño metodológico 26

4.3. Participantes o casos de estudio 27

4.4. Técnicas e instrumentos 28

4.5. Procedimiento 29

Capítulo V: Resultados 31

5.1. Configuración Espacial y Arquitectura de la Vigilancia 31

5.2. Estrategias Visuales de Conexión Emocional e Identidad 33

5.3. Transición de la Instrucción Tradicional hacia Experiencias Inmersivas 34

5.4. Sistemas de Soporte Digital, Reporte y Alianzas Estratégicas 36

5.5. Corresponsabilidad y Alfabetización Digital en la Triada Educativa 38

Capítulo VI: Discusión 41

Capítulo VII: Conclusiones y Recomendaciones 46

7.1. Conclusiones 46

7.2. Recomendaciones para futuras investigaciones 47

Referencias 49

Anexos 58

Anexo 1: Guía de Entrevista 58

Índice de Tablas y Figuras

Figura 1 Fachada de la I. E. P. Barcia Bonifatti 32

Figura 2 Aula de clase de secundaria 34

Figura 3 Patio de recreo 36

Figura 4 Pasadizo de colegio 38

Figura 5 Plataforma de educación Google Classroom 40

Capítulo I: Introducción

1.1. Problema de Investigación

El fenómeno del ciberacoso en la etapa adolescente se ha consolidado como un problema de salud pública de alcance global que afecta profundamente el desarrollo socioemocional y el rendimiento académico en las escuelas secundarias. La creciente adopción de tecnología digital y el uso extensivo de plataformas sociales han eliminado las fronteras físicas del acoso tradicional, permitiendo que las agresiones ocurran de forma anónima y repetitiva en cualquier momento del día (Zhu et al., 2021). Ante esta situación, se hace evidente la falta de estrategias preventivas que integren el diseño de los entornos donde los jóvenes interactúan digitalmente para mitigar conductas de riesgo. Resulta imperativo analizar cómo la mediación y las estrategias de seguridad en internet influyen directamente en la reducción de la victimización, considerando que una disminución en la vigilancia y la seguridad digital se asocia significativamente con un aumento de incidentes de cyberbullying (Aljasir & Alsebaei, 2022).

La relevancia de esta investigación para la disciplina del diseño integral radica en su capacidad para transformar espacios educativos tradicionales en entornos de aprendizaje inmersivos que promuevan activamente la empatía y la convivencia digital. El uso de la narrativa digital y herramientas transmedia permite a los estudiantes mejorar sus competencias computacionales y motivación, ofreciendo un recurso valioso para enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje frente a las demandas contemporáneas (Gómez-Martín et al., 2026). Por tanto, el diseño no debe limitarse a lo estético, sino proyectarse hacia la creación de espacios compartidos que trasciendan los límites institucionales y redefinan los roles entre los actores educativos. En este sentido, el desarrollo de un espacio de aprendizaje digital compartido permite la alineación de soluciones tecnológicas con los objetivos pedagógicos, facilitando una transformación

digital que fomente interacciones seguras y formas de aprendizaje más profundas (Bygstad et al., 2022).

1.2. Vacío en el Conocimiento

A pesar del incremento en las investigaciones sobre violencia digital, persiste una desconexión entre el diagnóstico del problema y la creación de soluciones basadas en el diseño de experiencias tecnológicas realistas para los jóvenes. Existe actualmente una brecha crítica entre la necesidad de programas de prevención innovadores vinculados a la realidad digital de los adolescentes y la falta de medidas que aborden la distancia psicológica del agresor mediante entornos inmersivos (Wienrich et al., 2024). Esta ausencia de integración sugiere que las intervenciones tradicionales han descuidado la dimensión espacial y sensorial del comportamiento en línea. Por ello, se observa que los estudios suelen centrarse en la alfabetización digital y el apoyo docente, dejando de lado cómo el diseño técnico y estético de las herramientas multimedia puede potenciar la sensibilidad ante el acoso (Sanhaji & Winingsih, 2025).

La literatura académica actual tiende a tratar el ciberacoso como un fenómeno puramente conductual, ignorando a menudo el potencial del diseño participativo y los entornos lúdicos para fomentar el aprendizaje preventivo. Los enfoques convencionales fallan al no integrar a las comunidades en el proceso de diseño, perdiendo la oportunidad de crear ambientes situados culturalmente que resuenen con las experiencias vividas por los usuarios (Bermudez et al., 2023). Esta falta de perspectiva integral limita la efectividad de las campañas de concientización, las cuales no siempre logran transformar la sensibilidad del estudiante hacia la víctima. Se requiere, por tanto, transitar desde un análisis basado únicamente en variables demográficas hacia uno que explore cómo la configuración del ecosistema escolar influye en la responsabilidad digital de los alumnos de secundaria (Gündüz et al., 2021).

1.3. Justificación de la Investigación

La integración de tecnologías inmersivas en el diseño educativo representa una oportunidad crucial para que el sector creativo desarrolle soluciones que trasciendan la simple automatización de contenidos. El uso de la realidad virtual permite crear escenarios donde los estudiantes experimentan de forma tangible las consecuencias del acoso, logrando una conexión emocional que los métodos tradicionales de texto no alcanzan a generar (Ružický et al., 2024). Este enfoque demanda que los diseñadores no sólo dominen la técnica visual, sino que comprendan profundamente la psicología de la interacción en espacios digitales compartidos. En este sentido, el diseño de intervenciones inmersivas debe priorizar la reducción de la distancia psicológica entre el agresor y la víctima para combatir eficazmente la omnipresencia de los ataques en el ciberespacio (Wienrich et al., 2024).

El sector creativo debe liderar la creación de narrativas y entornos digitales que promuevan una cultura de respeto, utilizando herramientas de vanguardia para mitigar la propagación de comportamientos abusivos. La implementación de tecnologías avanzadas, como el aprendizaje profundo y la inteligencia artificial, facilita la detección temprana de contenido ofensivo, mejorando significativamente la seguridad de los ecosistemas en línea (Alfaleh et al., 2024). Por tanto, la investigación es necesaria para establecer un puente entre la innovación tecnológica y las estrategias pedagógicas que protejan la salud mental de los adolescentes. Actualmente, existe una necesidad crítica de evaluar la eficacia de los programas emergentes para asegurar que las soluciones creativas se traduzcan en cambios de comportamiento positivos y sostenibles en el tiempo (Siddiqui & Schultze-Krumbholz, 2023).

Capítulo II: Revisión de la literatura

2.1. Estado del Arte

A nivel global, el acoso escolar y el ciberacoso se han consolidado como problemas de salud pública persistentes que afectan aproximadamente a uno de cada diez estudiantes, manifestándose a través de agresiones físicas, verbales y relacionales en diversos entornos educativos (Diac et al., 2025). Ante este panorama, se ha identificado que la implementación de programas de capacitación que utilizan tecnologías digitales incrementa significativamente el conocimiento de los estudiantes sobre estrategias de seguridad en línea y amenazas digitales, fortaleciendo la protección en el espacio educativo (Arsenovych et al., 2024). En el ámbito local de la interacción escolar, la evidencia sugiere que el diseño interior de los espacios de aprendizaje influye directamente en el comportamiento y bienestar psicológico de los alumnos, donde un entorno deficiente puede generar sentimientos de frustración y vulnerabilidad (Gad et al., 2022). De la misma forma, la integración de herramientas de salud digital y videojuegos educativos en las intervenciones escolares ha demostrado ser una estrategia eficaz para reducir la perpetración del ciberacoso entre adolescentes de secundaria al mejorar sus habilidades para la vida y su capacidad de autorregulación (Williams et al., 2023).

El análisis de esta problemática resulta crucial para el campo creativo porque permite diseñar estrategias de participación que utilizan tecnologías educativas para fortalecer el vínculo emocional y el compromiso de los estudiantes en entornos virtuales (Balalle, 2024). A través del diseño de modelos de aprendizaje en el metaverso, la disciplina creativa puede construir aulas inmersivas e inclusivas que transformen la interacción social y reduzcan los riesgos de conductas negativas en el ciberespacio (Yeganeh et al., 2025). Asimismo, la implementación de enfoques basados en el juego y

el diseño de experiencias lúdicas ofrece una vía innovadora para aumentar la motivación de los jóvenes mientras adquieren competencias críticas sobre seguridad digital (Videnovik et al., 2023). Por otro lado, el diseño integral debe considerar la interacción dinámica entre el comportamiento del usuario y las características del entorno de aprendizaje para crear espacios que promuevan activamente el bienestar y la convivencia saludable (Li & Xue, 2023).

La investigación académica reciente ha resaltado que la configuración física de los nuevos edificios escolares influye directamente en la percepción de seguridad y bienestar de los estudiantes durante su jornada académica (Saur & Ulleberg, 2025). Diversos estudios exploran cómo la implementación de tecnologías inmersivas, como la realidad virtual, permite a los adolescentes experimentar la vulnerabilidad de las víctimas y reducir la distancia psicológica que facilita el ciberacoso (Wienrich et al., 2024). Además, se ha identificado que el diseño participativo de intervenciones digitales es fundamental para que las soluciones preventivas resuenen con las experiencias reales y las necesidades de la población juvenil (Chen & Chen, 2026). Por ende, la participación activa de los jóvenes en la creación de herramientas contra el acoso fomenta un sistema de justicia restaurativa y una mayor responsabilidad sobre sus interacciones en las plataformas sociales (Aliyu et al., 2024).

Las investigaciones actuales han empleado técnicas cualitativas como el análisis de contenido para examinar las narrativas y emociones expresadas por los estudiantes en producciones creativas como los cómics (Mameli et al., 2022). También, se han utilizado enfoques metodológicos de diseño centrado en el humano y estudios de usuarios para evaluar la efectividad y usabilidad de prototipos tecnológicos de intervención (Yaar et al., 2022).

En el ámbito cuantitativo, predomina el uso de revisiones sistemáticas que permiten sintetizar datos de múltiples plataformas digitales para identificar patrones de prevención en adolescentes (Amran & Hassan, 2023). Incluso, se han desarrollado sistemas multimodales que integran la recolección de datos biométricos y el análisis de señales de audio para la detección automatizada de conductas agresivas en tiempo real (Orrù et al., 2023).

Los resultados de investigaciones previas demuestran que el uso de entornos lúdicos y métodos de retroalimentación multimedia mejora significativamente el conocimiento sobre el ciberacoso y la actitud de los estudiantes hacia la prevención (Poompimol et al., 2023). Por consiguiente, se ha evidenciado que el aprendizaje colaborativo en red permite a los futuros docentes analizar críticamente casos de violencia digital y proponer estrategias de intervención más empáticas y situadas (Tahull-Fort et al., 2025).

Por otro lado, la literatura científica subraya que la cooperación interdisciplinaria entre directivos, docentes y familias es un factor determinante para la eficacia de los programas de seguridad en las instituciones educativas (Bell et al., 2026). En consecuencia, los análisis sistemáticos indican que la falta de herramientas tecnológicas predictivas y de apoyo social continuo en las plataformas digitales exacerba las consecuencias psicológicas negativas en las víctimas de exclusión (Ademiluyi et al., 2022).

A pesar de los avances tecnológicos, todavía no se ha explorado suficientemente cómo la integración de la inteligencia artificial generativa puede personalizar las herramientas educativas para fomentar una conciencia digital crítica desde una perspectiva visual (Catalano et al., 2025). De modo que, persiste una brecha importante en la implementación de metodologías de co-diseño que involucren activamente a los

jóvenes como investigadores para comprender la naturaleza relacional y multimodal del ciberacoso en las plataformas sociales modernas (Verma & Milosevic, 2024). Por ello, es necesario profundizar en el análisis de cómo diversos canales de comunicación y kits de herramientas interactivas pueden adaptarse a contextos culturales específicos para mejorar la eficacia de las campañas de salud mental (Mohammad et al., 2025). Además, la literatura actual carece de estudios exhaustivos que evalúen cómo las estrategias escolares integrales pueden sostener una cultura inclusiva a largo plazo, más allá de las intervenciones punitivas o restaurativas aisladas (Saleh et al., 2025).

Las plataformas digitales están implementando marcos de intervención que combinan la lógica de gobernanza con "nudge theory" o pequeños empujones digitales para moldear positivamente el comportamiento de los observadores frente al acoso (Jia et al., 2026). De modo que, la formación docente está integrando el análisis del ciberodio para comprender cómo los discursos violentos de las redes sociales se trasladan y afectan el clima de convivencia dentro del aula física (Marolla-Gajardo & Lozano Mas, 2025).

Una innovación destacada es el desarrollo de aplicaciones web progresivas que conectan a las víctimas con consejeros certificados en tiempo real, facilitando el acceso a testimonios y recursos multimedia de apoyo psicológico (Aliyu et al., 2024). Asimismo, la integración de herramientas de inteligencia artificial que utilizan el análisis de sentimiento permite a las instituciones educativas contar con tableros de control predictivos para detectar riesgos antes de que el daño emocional sea irreversible (Dubois & Novak, 2025).

La arquitectura de las soluciones preventivas actuales se fundamenta en marcos digitales escolares que integran herramientas tecnológicas para mejorar la aceptación y el compromiso de los estudiantes en la lucha contra el acoso (Murray et al., 2026). Por

otro lado, la inteligencia artificial se consolida como un eje transversal mediante el uso de algoritmos de aprendizaje automático y procesamiento de lenguaje natural para la detección efectiva de agresiones en entornos virtuales (Barbosa-Santillán et al., 2025).

Además, el aprendizaje basado en juegos digitales surge como una estrategia pedagógica innovadora que combina componentes psicosociales y de comportamiento para reducir la incidencia de la victimización en adolescentes (Chen et al., 2025). Por ende, el desarrollo de la empatía digital y la conciencia ética son conceptos esenciales que deben integrarse con las posibilidades socio-pedagógicas de las nuevas tecnologías para garantizar un bienestar psicológico integral en el aula (Suleimenova & Algozhaeva, 2025).

Existe una discrepancia importante en la literatura sobre si las intervenciones basadas en realidad virtual son intrínsecamente más eficaces que los formatos multimedia tradicionales, sugiriendo que la tecnología por sí sola no garantiza una mayor reducción de conductas agresivas (Rodríguez-deArriba et al., 2025).

Además, mientras que algunos enfoques se centran exclusivamente en el impacto psicológico individual, otros estudios subrayan que la transformación digital ha modificado las estructuras mismas de las instituciones educativas, exigiendo un cambio en la gobernanza escolar más que solo en el comportamiento del alumno (Kustiyaningsih et al., 2025). Por lo tanto, se detecta un sesgo en la investigación que prioriza el análisis de las consecuencias mentales sobre el desarrollo de soluciones tecnológicas preventivas integrales, lo que limita la capacidad de respuesta proactiva desde el diseño (Casaña-Mohedo et al., 2026). Entonces, se observa una contradicción respecto al rol de los observadores, ya que las experiencias previas de victimización pueden actuar tanto como un motivador para la ayuda como un inhibidor por miedo a sufrir represalias en el entorno digital (Hanna & Zoghaib, 2024).

La implementación de entornos de aprendizaje inmersivos se sustenta en la evidencia de que perfiles de alta inmersión mejoran significativamente los resultados de aprendizaje y el compromiso del estudiante con el contenido educativo (Uriarte-Portillo et al., 2022). Asimismo, la necesidad de un diseño integral se justifica por la importancia de combinar la interacción humano-computadora con estrategias de salud mental digital para crear plataformas seguras y adaptables a las necesidades adolescentes (Balcombe & De Leo, 2022).

Por consiguiente, la proposición sobre el monitoreo y la prevención se apoya en el desarrollo de sistemas inteligentes capaces de identificar patrones de agresión de forma automatizada para reducir los riesgos en el ciberespacio (Aldhyani et al., 2022). Finalmente, la exploración cualitativa de la convivencia escolar es validada por la relevancia de contar con instrumentos precisos que monitoreen el clima social y las dinámicas de victimización en contextos específicos (Dominguez-Vergara et al., 2025).

2.2. Marco Teórico

La comprensión del ciberacoso se fundamenta en gran medida en la Teoría del Comportamiento Planificado, la cual explica cómo las actitudes y las normas subjetivas influyen en la intención de los adolescentes de participar en actividades de aprendizaje digital seguro (Poompimol et al., 2023). Por otro lado, la Teoría de la Inoculación se presenta como un enfoque preventivo clave, sugiriendo que exponer a los jóvenes a ejemplos controlados de mensajes dañinos puede fortalecer sus defensas psicológicas contra la desinformación y el odio en línea (Marolla-Gajardo & Lozano Mas, 2025). Asimismo, el fenómeno se analiza desde la Teoría de la Interacción Humano-Computadora, que subraya la necesidad de diseñar interfaces que no solo sean funcionales, sino que protejan activamente la salud mental del usuario (Balcombe & De

Leo, 2022). Finalmente, la Teoría de la Presencia Social en entornos inmersivos sostiene que una mayor sensación de "estar allí" puede potenciar la empatía y mejorar los resultados del aprendizaje socioemocional en contextos de realidad aumentada (Uriarte-Portillo et al., 2022).

En cuanto a las estrategias de intervención, la Teoría del Nudge o del "empujón digital" propone el uso de señales sutiles en la interfaz para orientar el comportamiento de los observadores hacia acciones de defensa de la víctima (Jia et al., 2026). Complementariamente, el Modelo de Enfoque Escolar Integral (Whole-School Approach) defiende que la prevención no debe ser un esfuerzo aislado, sino una cultura inclusiva que involucre a directivos, docentes y padres por igual (Saleh et al., 2025). Bajo esta perspectiva, se integran las Prácticas Restaurativas, que buscan reparar el daño en el tejido social escolar en lugar de aplicar únicamente medidas punitivas tradicionales (Sanhaji, 2024). Este marco se refuerza con el Modelo de Diseño Participativo, donde los jóvenes dejan de ser usuarios pasivos para convertirse en co-diseñadores de las herramientas tecnológicas que buscan protegerlos (Verma & Milosevic, 2024).

Desde un enfoque tecnológico y predictivo, la corriente del Aprendizaje Computacional (Machine Learning) permite modelar el ciberacoso como un problema de clasificación de datos multimodales para detectar agresiones en tiempo real (Barbosa-Santillán et al., 2025). Esta corriente se complementa con la Teoría de la Conciencia Digital, que vincula el conocimiento técnico con la responsabilidad ética para que el estudiante reconozca los riesgos antes de que ocurran (Dubois & Novak, 2025). Adicionalmente, el Aprendizaje Basado en Juegos (Game-Based Learning) se establece como una corriente pedagógica que utiliza la simulación para entrenar competencias conductuales y reducir la victimización (Chen et al., 2025). Finalmente, el

análisis de las dinámicas de grupo se apoya en los modelos de Intervención del Observador, que exploran cómo la severidad percibida del incidente y la empatía determinan si un joven ayudará a un compañero acosado (Hanna & Zoghaib, 2024).

Capítulo III: Propósitos y fundamentos de la investigación

3.1. Objetivo General

Analizar el rol del diseño integral en la prevención del cyberbullying mediante la exploración de entornos de aprendizaje inmersivos y campañas de concientización digital en el contexto de la educación secundaria.

3.2. Objetivos Específicos

1. Explorar la influencia de la configuración física y digital de los espacios de aprendizaje en la vigilancia y mitigación de conductas de riesgo asociadas al ciberacoso.
2. Identificar los componentes visuales y gráficos de las campañas de concientización que favorecen una comunicación efectiva y una mayor sensibilización sobre la seguridad digital.
3. Evaluar el impacto de las narrativas multimedia y las herramientas inmersivas en el desarrollo de la empatía y la responsabilidad digital de los estudiantes.

3.3. Pregunta General

¿De qué manera el diseño integral de entornos de aprendizaje inmersivos y campañas de concientización digital contribuye a la prevención del cyberbullying en instituciones educativas secundarias?

3.4. Preguntas Específicas

1. ¿Cómo influye la configuración espacial de los entornos de aprendizaje físicos y digitales en la supervisión y comportamiento de los estudiantes frente al acoso digital?
2. ¿Qué elementos de diseño gráfico y comunicación visual resultan efectivos en las campañas de concientización para reducir la distancia psicológica entre agresor y víctima?

3. ¿Cómo potencia el uso de narrativas transmedia y recursos multimedia inmersivos la empatía y la sensibilidad de los adolescentes hacia la convivencia digital segura?

3.5. Proposición General

El diseño integral, al articular espacios físicos estratégicos, comunicación visual empática y recursos multimedia inmersivos, constituye una herramienta preventiva que reduce la incidencia del cyberbullying al transformar el colegio en un ecosistema digital seguro.

3.6. Proposiciones Específicas

1. Una configuración espacial que elimine el aislamiento digital y fomente la visibilidad en las aulas híbridas dificulta la ejecución de agresiones anónimas y facilita la mediación docente.
2. Las campañas de concientización que utilizan un lenguaje visual cercano a la estética adolescente y códigos de diseño participativo logran una mayor retención del mensaje preventivo que los métodos institucionales tradicionales.
3. El uso de entornos inmersivos y narrativas transmedia permite a los estudiantes experimentar de forma tangible las consecuencias del acoso, incrementando significativamente sus niveles de empatía y sensibilidad digital.

Capítulo IV: Metodología

4.1. Tipo y enfoque de investigación

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, debido a que el objetivo central fue comprender las percepciones, significados y experiencias subjetivas de los actores educativos frente al ciberacoso. En lugar de buscar la medición de variables numéricas o la generalización estadística, este enfoque permitió explorar a profundidad las dinámicas socioemocionales que emergen en las instituciones de educación secundaria. A través de este método, fue posible recolectar datos narrativos que revelaron la complejidad de la convivencia digital, priorizando la voz de los participantes para entender cómo se manifiestan las agresiones y la empatía en los entornos virtuales.

Por su finalidad, el estudio se definió como una investigación aplicada, ya que estuvo orientada a la resolución de un problema práctico y latente dentro del campo creativo y educativo. La relevancia del diseño integral no se limitó a una formulación teórica, sino que buscó transformar la realidad social mediante el análisis de entornos de aprendizaje inmersivos y campañas de concientización digital. Al centrarse en un problema de salud pública de alcance global, la investigación utilizó el diseño como una herramienta estratégica para mitigar conductas de riesgo, alineando las soluciones tecnológicas con las necesidades pedagógicas reales de los adolescentes.

Finalmente, este enfoque permitió interpretar la construcción de sentido que los estudiantes y docentes realizaron en torno al fenómeno del ciberbullying y el rol de las herramientas multimedia. Mediante la observación y las entrevistas, se analizaron los marcos interpretativos que los participantes utilizan para dar significado a su interacción con el ecosistema escolar y digital. Este nivel de análisis fue fundamental para identificar el potencial del diseño participativo, permitiendo comprender cómo la

configuración estética y funcional de los entornos inmersivos influyó directamente en la responsabilidad ética y la sensibilidad hacia las víctimas de acoso.

4.2. Diseño metodológico

La investigación se articuló bajo un diseño de estudio cualitativo exploratorio, el cual permitió abordar el fenómeno del ciberacoso desde una perspectiva abierta y flexible. Este diseño resultó idóneo para examinar la intersección entre el diseño integral y los entornos inmersivos, un área donde la literatura previa había identificado una desconexión entre el diagnóstico conductual y la creación de experiencias tecnológicas realistas. Al ser de naturaleza exploratoria, el estudio no buscó generalizar resultados, sino sentar las bases teóricas y proyectuales para comprender cómo los elementos espaciales y sensoriales del diseño influyen en la prevención de la violencia digital en adolescentes.

Este diseño se consideró adecuado debido a que se centró en un grupo reducido y selecto de participantes, lo que facilitó una inmersión profunda en sus discursos, percepciones y comportamientos específicos. La elección de una muestra pequeña permitió priorizar la calidad de la información sobre la cantidad, logrando captar matices sobre la "distancia psicológica" del agresor que las metodologías cuantitativas masivas suelen omitir. A través de este acercamiento estrecho, se pudo analizar cómo la configuración del ecosistema escolar impacta en la construcción de la responsabilidad digital, validando la importancia de entornos situados culturalmente que resuenen con la vivencia real de los jóvenes.

Para la recolección de los datos, se emplearon de manera complementaria dos técnicas principales: la entrevista semiestructurada y la observación mediante una etnografía ligera. Las entrevistas permitieron obtener relatos detallados sobre la eficacia percibida de las campañas de concientización y el uso de herramientas transmedia,

mientras que la observación directa facilitó el análisis de las interacciones en los espacios de aprendizaje y el comportamiento de los usuarios ante estímulos visuales y tecnológicos. Esta triangulación metodológica fue clave para entender cómo el diseño técnico y estético de las herramientas multimedia puede potenciar la empatía y transformar la sensibilidad del estudiante hacia la víctima.

4.3. Participantes o casos de estudio

Para el desarrollo de la investigación se seleccionó de manera intencional a un grupo estratégico de cuatro participantes pertenecientes a una institución educativa secundaria privada, cuya experiencia directa permitió abordar la problemática del ciberacoso desde múltiples frentes operativos. El primer perfil correspondió a la directora de la institución, quien aportó una visión macro sobre la gestión administrativa, las alianzas estratégicas y las políticas normativas de convivencia escolar vigentes. Asimismo, se incorporó a una profesora de aula y a una psicóloga especializada en desarrollo adolescente, lo cual facilitó la obtención de testimonios directos sobre las interacciones digitales de los alumnos y el análisis del impacto afectivo que provocan las conductas de riesgo en la salud mental. Finalmente, la muestra se completó con la participación de una auxiliar de educación, cuyo rol en el monitoreo cotidiano permitió registrar las dinámicas del comportamiento juvenil en los pasadizos, laboratorios de cómputo y áreas de tránsito donde suele manifestarse el anonimato virtual.

La elección de estos cuatro perfiles específicos resultó idónea para los fines de la tesis debido a que garantizó una triangulación de datos multidimensional para evaluar la efectividad real del diseño integral. El cuerpo directivo y docente proporcionó información crítica respecto a la viabilidad pedagógica de implementar campañas de concientización multimedia y entornos inmersivos dentro del currículo escolar

contemporáneo. Por su parte, la perspectiva del área psicológica validó cómo la configuración estética de los recursos lúdicos y la reducción de la distancia psicológica influyen de forma positiva en el desarrollo de la empatía digital. En última instancia, el testimonio de la auxiliar fue determinante para contrastar el discurso institucional con la realidad espacial, revelando de qué manera las barreras visuales del mobiliario y las deficiencias de la señalética estática exacerban la vulnerabilidad de los estudiantes.

4.4. Técnicas e instrumentos

Para la recolección de los datos primarios, se diseñó una guía de entrevista semiestructurada compuesta por preguntas abiertas, la cual fungió como el instrumento principal para explorar las percepciones y experiencias de los participantes. Este instrumento permitió profundizar en aspectos críticos como el impacto de la disposición física del mobiliario en la conducta estudiantil y la eficacia de las narrativas digitales en la generación de empatía. Al evitar respuestas cerradas, se facilitó un diálogo fluido que capturó la subjetividad de los entrevistados respecto al rol del diseño integral en la prevención del ciberacoso, permitiendo que emergieran matices sobre la identidad digital y la eficacia de las campañas de concientización actuales.

La rigurosidad científica del instrumento fue garantizada a través de un proceso de validación de contenido, llevado a cabo por el Magister Héctor David Ampuero Quezada. El experto evaluó minuciosamente cada ítem bajo criterios de claridad, pertinencia y coherencia, asegurando que las interrogantes estuvieran estrictamente alineadas con los objetivos de la investigación y el vacío de conocimiento identificado. Esta validación permitió refinar el lenguaje y la estructura de las preguntas, confirmando que la guía era capaz de medir efectivamente las dimensiones de diseño

arquitectónico, gráfico y multimedia que influyen en la seguridad y el bienestar emocional de los adolescentes en el entorno escolar.

De manera complementaria, se aplicó la técnica de observación directa con un enfoque etnográfico ligero, utilizando como instrumento una ficha de registro de campo. A través de esta técnica, se documentaron comportamientos espontáneos, patrones de interacción social en laboratorios de cómputo y la disposición de elementos visuales o señalética de convivencia dentro de las instituciones. Este proceso fue fundamental para contrastar los discursos obtenidos en las entrevistas con la realidad física y funcional del ecosistema escolar, permitiendo identificar deficiencias en los canales de comunicación y el estado estético de los espacios que podrían exacerbar la vulnerabilidad de los estudiantes frente al acoso digital.

4.5. Procedimiento

La ejecución de la investigación inició con la delimitación rigurosa del problema y la formulación de los objetivos, orientados a explorar el rol del diseño integral en la prevención del ciberacoso. Una vez establecido el marco teórico, se procedió a la elaboración de la guía de entrevista, la cual fue estructurada para captar percepciones sobre entornos inmersivos y campañas de concientización. Posteriormente, se realizó la selección de los participantes bajo criterios de inclusión específicos relacionados con su rol en la comunidad educativa; tras el contacto inicial, se gestionaron los consentimientos informados correspondientes para garantizar el cumplimiento de los principios éticos y la confidencialidad de la información recolectada.

La fase de campo consistió en la aplicación de las entrevistas semiestructuradas, las cuales fueron grabadas íntegramente para asegurar la fidelidad de los testimonios. De forma paralela, se llevó a cabo la observación en contexto mediante una etnografía ligera en las instituciones educativas, registrando mediante notas de campo e imágenes

los elementos visuales, la disposición del mobiliario y las interacciones tecnológicas de los estudiantes. Esta etapa permitió contrastar los discursos de los participantes con la realidad física y digital del ecosistema escolar, capturando la dimensión sensorial y espacial que caracteriza a este estudio exploratorio.

Finalmente, el proceso concluyó con la transcripción sistemática y la organización de la información recolectada para su posterior análisis. Se realizó una codificación temática que permitió identificar categorías emergentes y patrones recurrentes en los discursos y registros de observación. Estas unidades de significado facilitaron la interpretación de los datos bajo el enfoque cualitativo propuesto, culminando en la redacción de los resultados. Dichos hallazgos fueron vinculados directamente con los objetivos y las proposiciones de la investigación, permitiendo validar cómo el diseño de herramientas multimedia y entornos compartidos puede potenciar la sensibilidad ante el acoso digital.

Capítulo V: Resultados

5.1. Configuración Espacial y Arquitectura de la Vigilancia

La categoría analiza cómo la disposición física de los elementos dentro del entorno educativo condiciona la capacidad de monitoreo de los adultos y el comportamiento digital de los adolescentes. Los hallazgos sugieren que el diseño del espacio no es un factor neutro, sino que actúa como un facilitador o inhibidor de conductas de riesgo. Por ejemplo, la auxiliar de la institución señala que si las computadoras están dispuestas de espaldas al docente, "es difícil controlar a los alumnos", quienes aprovechan para ingresar a contenidos no debidos; en contraste, "si las computadoras están delante del profesor... tendríamos más facilidad de controlar lo que el niño está haciendo".

Esta conexión entre el diseño arquitectónico y la seguridad se vuelve crítica en los laboratorios de cómputo, donde configuraciones tradicionales pueden propiciar el anonimato. La investigación revela que el mobiliario organizado en filas individuales crea un campo visual limitado para el educador, fomentando un "aislamiento digital" donde cada estudiante se siente "encerrado en su pantalla". Al respecto, la psicóloga de la institución refuerza esta idea desde una perspectiva conductual, afirmando que "una disposición abierta facilita la supervisión y reduce conductas de riesgo", mientras que la falta de visibilidad favorece el uso inadecuado de los dispositivos y el aislamiento.

Finalmente, la arquitectura de la vigilancia se entiende no sólo como un mecanismo de control punitivo, sino como una herramienta para la autorregulación y la convivencia segura. Los docentes indican que el diseño ideal debe permitir un desplazamiento fluido para observar el trabajo de cada alumno, transformando el aula en un espacio de interacción transparente. Como menciona la profesora entrevistada, la efectividad del monitoreo depende de que las estaciones de trabajo están "conjugadas"

con la computadora principal de la maestra para visualizar a todos los alumnos simultáneamente. En suma, la investigación demuestra que un diseño integral que considere la visibilidad y la movilidad es fundamental para prevenir dinámicas de ciberacoso en el entorno escolar.

En la figura 1 se evidencia la infraestructura exterior de la Institución Educativa Particular Barcia Bonifatti, la cual presenta una fachada cerrada y compacta que prioriza la seguridad perimetral a través del uso de rejas metálicas en ventanas y accesos principales. Esta configuración arquitectónica exterior, caracterizada por vanos



protegidos y una distribución vertical en niveles, refleja una delimitación clara entre el espacio público de la calle y el entorno privado escolar. No obstante, esta rigidez estructural externa contrasta con la necesidad interna, identificada en las entrevistas, de generar espacios más dinámicos y transparentes que permitan un puente efectivo entre la vida física del alumno y su actividad en el mundo digital.

5.2. Estrategias Visuales de Conexión Emocional e Identidad

Se destaca la importancia de trascender la información técnica para enfocarse en el impacto afectivo del diseño dentro de la prevención del ciberbullying. La investigación revela que el diseño no es meramente estético, sino un vehículo para que el adolescente se sienta escuchado y valorado, facilitando la construcción de una identidad digital segura a través de un entorno acogedor. Como menciona la psicóloga de la institución: "Un entorno bastante acogedor con todo lo que la tecnología nos muestra va a aumentar la atención de los estudiantes y van a sentirse jóvenes identificados, escuchados y valorados".

Esta categoría se conecta con el estudio al proponer que el lenguaje visual debe ser empático y adaptado específicamente a la etapa adolescente para generar un cambio conductual real. Los resultados sugieren que el uso de la psicología del color, fuentes atractivas y contenidos multimedia vivenciales permite que los estudiantes internalicen los valores de respeto antes que una charla tradicional. Al respecto, la directora enfatiza la necesidad de innovar en los formatos: "Si no trabajamos de esa manera tan interactiva donde al estudiante le da este interés, simplemente no vamos a lograr el propósito que nos hemos planteado".

Finalmente, la conexión emocional se logra cuando los recursos visuales reflejan la realidad cotidiana del alumno, alejándose de mensajes abstractos o "fantasiosos". La integración de herramientas como el storytelling o videos cortos permite que el estudiante experimente la empatía desde la posición de la víctima o el agresor. En este sentido, la profesora señala que el éxito de estas estrategias reside en su cercanía: "Tratamos de que tengan sus propias experiencias con videos que vayan más cerca a su realidad y no tanto fantasiosamente, con ejemplos cotidianos".

En la figura 2 se evidencia un aula de secundaria con una disposición de mobiliario tradicional, donde las carpetas individuales están orientadas hacia un frente común, lo que, según las entrevistas, podría favorecer el trabajo individual pero también limitar la interacción segura y la supervisión constante. Se observa un periódico mural o panel de "Anuncios" con elementos visuales estáticos y coloridos; sin embargo, este tipo de señalética física compite con el "aislamiento digital" que generan los dispositivos personales si no se integran de forma inmersiva. La iluminación y la estructura del salón muestran un espacio funcional que, de acuerdo con los hallazgos, requiere de una transformación hacia un "diseño pensado para la convivencia" que rompa la sensación de anonimato y facilite al docente el desplazamiento para monitorear las interacciones de los alumnos.



5.3. Transición de la Instrucción Tradicional hacia Experiencias Inmersivas

Representa el cambio de paradigma en la comunicación educativa, donde se abandona el modelo de transmisión pasiva de información para adoptar métodos que involucren sensorial y emocionalmente al estudiante. En el contexto de la investigación,

esta transición es vital para combatir el ciberacoso, ya que el diseño inmersivo permite que los adolescentes no solo escuchen reglas, sino que vivan las consecuencias de sus actos en entornos controlados. Como señala la auxiliar de la institución, este cambio es necesario porque "las charlas informativas tradicionales suelen quedarse en el plano racional", mientras que las herramientas inmersivas "activan la experiencia emocional e involucran más acción".

Esta categoría se conecta con los resultados al demostrar que la efectividad de una campaña de prevención depende de su capacidad para mimetizarse con la realidad digital del alumno, utilizando formatos como el storytelling o la realidad aumentada para generar una empatía profunda. La directora subraya que la institución ya ha iniciado este proceso al entender que "no podemos avanzar solo con la educación tradicional" y que es necesario que los chicos "creen contenido de otra forma que sea más interesante, como el uso de TikTok" para salir de la zona de confort pedagógica. De este modo, la investigación identifica que el diseño integral debe proponer escenarios donde el estudiante sea el protagonista de su propio aprendizaje ético.

Finalmente, la transición implica el uso de recursos visuales y tecnológicos avanzados que capturen la atención dispersa del adolescente actual. La psicóloga destaca que, para lograr un cambio conductual, es indispensable presentar "un video vivencial donde ellos vivan realmente la experiencia" de la víctima o el agresor, en lugar de recibir una instrucción plana. Por su parte, la profesora coincide en que los métodos inmersivos son más efectivos porque "hacen la realidad más dinámica y atractiva", permitiendo que el alumno sea "más simpático con su par" al sentir la situación como algo cercano a su vida cotidiana.

En la figura 3 se evidencia un espacio de tránsito y recreo dentro de la institución, caracterizado por una infraestructura de muros sólidos en colores azul y

amarillo, donde la presencia de elementos de comunicación es aún incipiente o tradicional. Se observa un podio de madera y algunos carteles informativos dispuestos de forma estática en las esquinas, lo cual contrasta con la necesidad expresada por los entrevistados de transformar estos puntos de encuentro en zonas de interacción dinámica e inmersiva. Este escenario físico representa el punto de partida de la transición mencionada: un entorno que cuenta con la señalética básica de seguridad, pero que requiere de una integración de diseño gráfico y multimedia más "llamativo y visible" para captar realmente la atención de los adolescentes durante sus momentos de socialización, convirtiendo el patio en un puente efectivo entre la convivencia escolar y la identidad digital.



5.4. Sistemas de Soporte Digital, Reporte y Alianzas Estratégicas

Se define como la infraestructura tecnológica y la red de colaboración institucional orientada a la detección temprana y atención de casos de violencia escolar en el entorno virtual. Esta categoría subraya que la prevención del ciberacoso no es una tarea aislada, sino que requiere de canales claros de comunicación y el respaldo de

entidades externas. Según explica la psicóloga de la institución, se cuenta con herramientas normativas como la plataforma del SíseVe del MINEDU, la cual "es un canal digital para reportar casos de violencia escolar ejercidas a estudiantes", permitiendo una respuesta estructurada ante incidentes de ciberbullying.

La conexión de esta categoría con la investigación reside en identificar cómo la efectividad del diseño integral se ve potenciada por la solidez de los canales de denuncia y la participación de la comunidad. No basta con tener un entorno estético si no existen mecanismos de respuesta rápidos; al respecto, la auxiliar administrativa señala que una de las deficiencias actuales es "la falta de anonimato o confidencialidad real" y la existencia de "canales poco visibles o difíciles de usar". Por ello, el diseño debe integrar estas rutas de acción de manera coherente para que todos los actores (padres, docentes y alumnos) comprendan cómo actuar.

Finalmente, las alianzas estratégicas se presentan como el soporte humano y legal que valida las acciones preventivas de la escuela. La directora, resalta que el éxito institucional depende de trabajar con aliados como la "Policía Nacional, el Centro de Emergencia Mujer (CEM) y el Guarmayán". Esta colaboración permite que la concientización sea constante, ya que, como ella misma afirma, "el trabajo en conjunto se va a realizar si tenemos buenos aliados... para fortalecer el uso de los aparatos tecnológicos de manera responsable". Así, la categoría une la herramienta digital con la red de protección física y profesional necesaria para un entorno seguro.

En la figura 4 se evidencia el pasadizo que conduce a las aulas de la institución educativa, donde se observa una infraestructura de muros pintados en tonos azul y beige que carece de señalética digital o visual vinculada a los sistemas de soporte o reporte de ciberacoso. A pesar de que la profesora menciona en la entrevista que las normativas están "diseñadas y colocadas en zonas comunes de los chicos... en los pasadizos", la

imagen revela una ausencia de estímulos gráficos dinámicos o inmersivos que inviten al



estudiante a identificar los canales de denuncia. El espacio se percibe funcional pero estático, lo que refuerza la observación de la auxiliar sobre la necesidad de "carteles más llamativos en lugares donde ellos puedan ver mejor", sugiriendo que este tránsito cotidiano es un área de oportunidad desaprovechada para integrar el lenguaje visual de los sistemas de soporte digital y las rutas de auxilio institucional.

5.5. Corresponsabilidad y Alfabetización Digital en la Triada Educativa

Define la necesidad de una alineación estratégica entre padres, docentes y directivos para garantizar la seguridad del menor en el entorno virtual. Esta categoría subraya que la prevención del ciberbullying no depende de acciones aisladas, sino de un "sistema coherente" donde el diseño integral (arquitectónico, gráfico y multimedia) actúe como un lenguaje común que facilite la supervisión y la formación de valores. Como señala la auxiliar en su entrevista: "Para que los padres, los docentes y los

directivos realmente hablen en un mismo idioma el diseño integral debe funcionar como un sistema coherente, no como piezas sueltas".

La conexión con la investigación reside en que la alfabetización digital trasciende el aula; implica que la institución brinde las herramientas y pautas necesarias para que la familia pueda extender la protección fuera del horario escolar. Existe una preocupación compartida sobre la brecha de supervisión que ocurre en el hogar, lo que refuerza la importancia de este eje de corresponsabilidad. Al respecto, la directora enfatiza que su labor de protección de ocho horas dentro del colegio no es suficiente sin el respaldo familiar: "Esto tiene que ir de la mano con los padres de familia, porque solos no lo podemos hacer es la labor del padre de familia que siempre esté en supervisión".

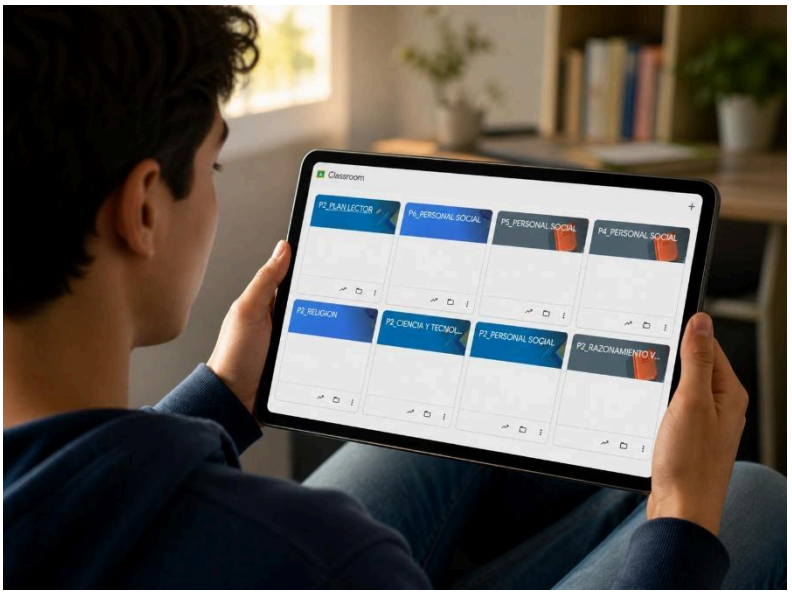
Finalmente, la categoría resalta que una alfabetización digital efectiva no solo informa, sino que utiliza el diseño para generar empatía y un uso responsable de la tecnología. La formación de una identidad digital segura requiere de un monitoreo constante y de la enseñanza de valores como el respeto mutuo, integrando tanto lo técnico como lo ético. La profesora resume esta visión al mencionar la importancia del acompañamiento constante: "Inculcamos siempre el tema responsable, enseñando también el manejo, la responsabilidad y el respeto, sobre todo el respeto hacia sus otros compañeros".

En la figura 5 se evidencia la interfaz de la plataforma Google Classroom utilizada por la institución educativa, la cual funciona como el eje central de la gestión del aprendizaje digital. Se observan diversos módulos organizados por materias como "Plan Lector", "Personal Social", "Ciencia y Tecnología" y "Religión", lo que demuestra una digitalización estructurada del contenido académico. Sin embargo, tal como se

Figura SEQ Figura * ARABIC 5

Plataforma de educación Google Classroom

advierte en los resultados de las entrevistas, el enfoque de estos canales suele ser "solo académico", lo que podría dificultar la detección temprana de conflictos interpersonales o ciberacoso si no se integran herramientas específicas de convivencia dentro de la misma arquitectura digital. Esta plataforma representa el espacio donde la "triada educativa" converge, pero también plantea el reto de transformar un repositorio de tareas en un entorno de interacción transparente y segura.



Capítulo VI: Discusión

La interpretación de los hallazgos revela que la disposición física del mobiliario en los laboratorios de cómputo actúa como un determinante crítico del comportamiento digital, validando que el diseño interior influye directamente en el bienestar psicológico y la vulnerabilidad de los alumnos (Gad et al., 2022). Esta evidencia coincide con la literatura que sostiene que la configuración física de los edificios escolares impacta la percepción de seguridad de los estudiantes durante su jornada académica (Saur & Ulleberg, 2025). No obstante, los resultados de campo subrayan una tensión entre la "fachada cerrada" de la institución y la necesidad de "espacios dinámicos" internos, lo que refuerza la idea de que la arquitectura de la vigilancia debe transitar de un enfoque punitivo hacia uno de autorregulación y convivencia saludable (Li & Xue, 2023). Por lo tanto, se confirma que un diseño integral que minimice el "aislamiento digital" es fundamental, dado que una deficiencia en la visibilidad espacial puede exacerbar los sentimientos de frustración y facilitar conductas de riesgo en el entorno educativo (Gad et al., 2022).

Estos hallazgos se conectan directamente con el objetivo de explorar la influencia de la configuración espacial en la mitigación de conductas de riesgo, demostrando que el diseño no es un factor neutro en la prevención del ciberacoso. La transición propuesta hacia un diseño pensado para la convivencia busca reducir la distancia psicológica que facilita la agresión, permitiendo que la arquitectura física actúe como un soporte para el desarrollo de la empatía digital (Wienrich et al., 2024). Al eliminar las barreras visuales que propician el anonimato, se facilita la implementación de programas de capacitación que fortalecen la protección del espacio educativo mediante una supervisión docente más fluida y eficaz (Arsenovych et al., 2024). En última instancia, esta interpretación respalda la proposición de que un ecosistema

escolar diseñado estratégicamente constituye una herramienta preventiva esencial para transformar la interacción social y garantizar el bienestar psicológico integral en el aula (Suleimenova & Algozhaeva, 2025).

Los resultados revela que el diseño visual trasciende la estética para convertirse en un vehículo de impacto afectivo, coincidiendo con la literatura que destaca la importancia de fortalecer el vínculo emocional mediante tecnologías educativas. Estos resultados validan la premisa de que un entorno acogedor e interactivo incrementa la atención y el sentido de identidad del estudiante, tal como sugieren las investigaciones sobre el uso de tecnologías inmersivas para reducir la distancia psicológica del acoso. No obstante, se observa una discrepancia operativa entre la disposición tradicional del mobiliario físico y la necesidad de un diseño integral inmersivo que evite el aislamiento digital y fomente la convivencia. En consecuencia, el estudio refuerza la necesidad de migrar de mensajes abstractos hacia recursos visuales vivenciales que reflejen la realidad cotidiana del alumno para lograr un cambio conductual real.

El resultado se conecta directamente con el objetivo de identificar los componentes visuales que favorecen la sensibilización sobre seguridad digital, demostrando que la empatía se construye a través de narrativas multimedia cercanas al adolescente. La interpretación de los datos sugiere que la integración de la psicología del color y formatos lúdicos es fundamental para alcanzar las metas de prevención institucional mediante una comunicación efectiva. Asimismo, la necesidad de transformar el espacio funcional en un entorno de convivencia segura responde al propósito de evaluar cómo la configuración física influye en el comportamiento ético de los estudiantes. Por lo tanto, el diseño de experiencias lúdicas y empáticas se consolida como una vía innovadora para aumentar la motivación juvenil mientras se adquieren competencias críticas contra la victimización.

La interpretación de los resultados revela que la transición de modelos de instrucción tradicionales hacia experiencias inmersivas es fundamental para activar el compromiso emocional del estudiante, coincidiendo con la literatura que sostiene que los perfiles de alta inmersión mejoran significativamente los resultados de aprendizaje (Uriarte-Portillo et al., 2022). Esta evolución pedagógica valida la premisa de que las charlas informativas convencionales resultan insuficientes frente al ciberacoso, requiriendo el uso de realidades extendidas que permitan a los adolescentes experimentar la vulnerabilidad de las víctimas de manera vivencial (Wienrich et al., 2024). No obstante, los resultados de campo evidencian una brecha entre la infraestructura física estática de la institución y la necesidad de formatos dinámicos como el storytelling o herramientas lúdicas para capturar la atención dispersa de los jóvenes (Videnovik et al., 2023). Por lo tanto, se confirma que la efectividad de la prevención depende de la capacidad del diseño para mimetizarse con la realidad digital del alumno, superando la discrepancia sobre si la tecnología por sí sola garantiza la reducción de conductas agresivas (Rodríguez-deArriba et al., 2025).

Esta interpretación se conecta directamente con el objetivo de determinar el rol del diseño integral en la prevención del ciberbullying, al demostrar que la arquitectura del aprendizaje debe transformarse en un escenario interactivo que promueva activamente el bienestar y la convivencia saludable (Li & Xue, 2023). Los hallazgos sugieren que el diseño no solo debe cumplir una función informativa, sino actuar como un soporte para el desarrollo de la empatía digital y la conciencia ética mediante la creación de contenidos más interesantes y participativos (Suleimenova & Algozhaeva, 2025). Asimismo, la integración de recursos visuales avanzados en espacios de tránsito escolar responde a la necesidad de construir aulas inmersivas e inclusivas que transformen la interacción social desde la disciplina creativa (Yeganeh et al., 2025). En

última instancia, la transición hacia experiencias inmersivas permite que el estudiante sea el protagonista de su propio aprendizaje ético, fortaleciendo el vínculo emocional y el compromiso necesarios para mitigar los riesgos en el entorno virtual (Balalle, 2024).

La interpretación de los hallazgos revela que, si bien la institución cuenta con plataformas normativas de reporte, existe una brecha crítica en la visibilidad y usabilidad de estos canales digitales dentro del espacio físico. Esta situación coincide con la literatura que subraya que la falta de herramientas tecnológicas predictivas y de apoyo social continuo en las plataformas exacerba las consecuencias negativas en las víctimas. No obstante, los resultados de campo muestran una discrepancia entre la existencia formal de rutas de auxilio y su integración visual en el entorno, lo cual refuerza la idea de que la cooperación interdisciplinaria entre docentes, familias y aliados externos es determinante para la eficacia de la seguridad. Por tanto, se valida la necesidad de transitar hacia sistemas inteligentes capaces de identificar patrones de agresión de forma automatizada para reducir los riesgos en el ciberespacio de manera proactiva.

Este hallazgo se conecta con los objetivos de la investigación al demostrar que el diseño integral debe funcionar como una interfaz que conecte la infraestructura física con los sistemas de soporte digital para garantizar un bienestar psicológico integral. La interpretación sugiere que la señalética estática en los pasadizos debe evolucionar hacia marcos digitales escolares que mejoren la aceptación y el compromiso de los estudiantes en la lucha contra el acoso. Al integrar visualmente las rutas de denuncia y las alianzas estratégicas, la disciplina creativa construye entornos más inclusivos que transforman la interacción social y reducen los riesgos de conductas negativas. En conclusión, el fortalecimiento de la red de protección física y profesional, apoyado en

un diseño participativo, asegura que las soluciones preventivas resuenen con las necesidades reales de la población juvenil.

El resultado revela que la prevención del ciberbullying requiere una alineación estratégica de la tríada educativa para superar la brecha de supervisión existente entre el aula y el hogar. Este resultado coincide plenamente con la literatura científica que subraya que la cooperación interdisciplinaria entre directivos, docentes y familias es un factor determinante para la eficacia de los programas de seguridad institucional. No obstante, se observa una discrepancia funcional en el uso de plataformas como Google Classroom, las cuales mantienen un enfoque puramente académico que ignora la necesidad de integrar herramientas tecnológicas predictivas para detectar riesgos emocionales. Por tanto, la alfabetización digital debe trascender la instrucción técnica para consolidarse como un sistema coherente donde el diseño integral actúe como un lenguaje común que fomente la autorregulación y las habilidades para la vida de los adolescentes.

Esta interpretacion se conecta con el objetivo de proponer un diseño integral que fortalezca el vínculo emocional y el compromiso de los estudiantes mediante estrategias de participación efectivas. La interpretación de los datos sugiere que la formación de una identidad digital segura depende de un monitoreo constante que combine la ética con las posibilidades socio-pedagógicas de las nuevas tecnologías. Asimismo, la necesidad de un sistema coherente entre padres y docentes responde al propósito de crear espacios inmersivos e inclusivos que transformen la interacción social y reduzcan conductas negativas en el ciberespacio. En última instancia, la corresponsabilidad de la tríada educativa valida la importancia de diseñar intervenciones que no sean piezas sueltas, sino que sostengan una cultura inclusiva a largo plazo a través de un acompañamiento constante y responsable.

Capítulo VII: Conclusiones y Recomendaciones

7.1. Conclusiones

La investigación concluye que el diseño integral desempeña un rol preventivo fundamental contra el ciberacoso al actuar como un agente mediador entre el espacio físico y el bienestar emocional del estudiante. Se determinó que la transición hacia entornos inmersivos y campañas digitales con un enfoque empático reduce la distancia psicológica de la agresión y fomenta un compromiso ético proactivo. De este modo, el diseño no se limita a una función estética, sino que se constituye como una arquitectura de soporte que transforma la interacción social y fortalece la cultura de convivencia saludable en las instituciones educativas secundarias.

Respecto a la configuración espacial, se concluye que la disposición del mobiliario y la visibilidad en los laboratorios de cómputo son determinantes críticos para mitigar conductas de riesgo. El estudio demuestra que eliminar las barreras visuales que propician el anonimato facilita una supervisión docente más fluida y reduce el aislamiento digital, previniendo sentimientos de frustración en los alumnos. Por lo tanto, la arquitectura escolar debe evolucionar de un enfoque de vigilancia punitiva hacia el diseño de espacios dinámicos que promuevan la autorregulación y la percepción de seguridad durante la jornada académica.

En cuanto a las campañas de concientización, se identificó que el uso de la psicología del color, tipografías atractivas y contenidos multimedia vivenciales son componentes visuales clave para una comunicación efectiva. Estos elementos permiten que los adolescentes internalicen valores de respeto con mayor eficacia que los métodos tradicionales, al sentirse identificados y valorados por un lenguaje visual adaptado a su realidad. La investigación resalta que la efectividad de la sensibilización sobre

seguridad digital depende de la capacidad del diseño para transformar información técnica en mensajes con un alto impacto afectivo y emocional.

Finalmente, se evaluó que las narrativas multimedia y herramientas inmersivas son esenciales para el desarrollo de la empatía y la responsabilidad digital, al permitir que el estudiante experimente de forma vivencial las consecuencias del acoso. El uso de storytelling y realidades extendidas activa el compromiso emocional, logrando un cambio conductual real que las charlas informativas planas no alcanzan. Se concluye que la integración de estos recursos, respaldada por una tríada educativa (padres, docentes y directivos) alineada estratégicamente, garantiza un ecosistema de protección integral que sostiene el aprendizaje ético a largo plazo.

7.2. Recomendaciones para futuras investigaciones

Se recomienda a las autoridades educativas y directivos de instituciones de nivel secundaria implementar una reestructuración del diseño espacial en los laboratorios de cómputo y áreas comunes, priorizando configuraciones que eliminen puntos ciegos y barreras visuales que favorecen el anonimato. Esta transformación física debe acompañarse de la integración de señalética digital dinámica y sistemas de reporte altamente visibles y fáciles de usar, los cuales deben estar mimetizados con el lenguaje visual cotidiano de los estudiantes para reducir la distancia psicológica entre la víctima y los canales de auxilio. Asimismo, es imperativo que las instituciones migren de campañas informativas estáticas hacia estrategias de concientización inmersivas, utilizando el storytelling y herramientas de realidad aumentada que permitan a los alumnos vivir experiencias de empatía digital, transformando así la vigilancia pasiva en una cultura de autorregulación y convivencia saludable.

Para futuras investigaciones, se sugiere profundizar en el impacto de la inteligencia artificial generativa en la personalización de contenidos visuales para la

prevención del acoso, evaluando cómo los materiales adaptados a contextos culturales específicos pueden mejorar la eficacia de las campañas de salud mental. Resulta necesario explorar, mediante estudios longitudinales, la sostenibilidad de estas intervenciones inmersivas a largo plazo para determinar si el compromiso ético generado inicialmente se mantiene durante toda la etapa escolar. Además, se recomienda ampliar el alcance del estudio hacia la creación de metodologías de co-diseño participativo, donde los jóvenes actúen como investigadores activos en la construcción de sus propios entornos digitales y físicos. Finalmente, es fundamental investigar modelos de gobernanza escolar que integren la alfabetización digital de la tríada educativa, evaluando cómo una mayor involucración tecnológica de los padres de familia puede reducir la brecha de supervisión entre el aula y el hogar.

Referencias

Aljasir, S. A., & Alsebaei, M. O. (2022). Cyberbullying and cybervictimization on digital media platforms: the role of demographic variables and parental mediation strategies. *Humanities And Social Sciences Communications*, *9*(1). https://doi.org/10.1057/s41599-022-01318-x

Gómez, M., Prieto, J., & Álvarez, L. (2024). *Storytelling vs. digital storytelling in primary and secondary education: Systematic review*. OCNOS. Revista de Estudios sobre Lectura, 25(1). https://doi.org/10.18239/ocnos_2026.25.1.574

Zhu C, Huang S, Evans R and Zhang W (2021) Cyberbullying Among Adolescents and Children: A Comprehensive Review of the Global Situation, Risk Factors, and Preventive Measures. Front. Public Health 9:634909. https://doi.org/10.3389/fpubh.2021.634909

Vanessa N. Bermudez, Julie Salazar, Leiny Garcia, Karlena D. Ochoa, Annelise Pesch, Wendy Roldan, Stephanie Soto-Lara, Wendy Gomez, Rigoberto Rodriguez, Kathy Hirsh-Pasek, June Ahn, Andres S. Bustamante, Designing culturally situated playful environments for early STEM learning with a Latine community, Early Childhood Research Quarterly, Volume 65, 2023, Pages 205-216, ISSN 0885-2006, https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2023.06.003

Ružický, E., Rizvić, S., Lacko, J., & Čerešník, M. (2021). *A virtual reality system to tackle bullying in schools*. Information Technology Applications. https://www.itajournal.com/index.php/ita/article/view/245/245

Sanhaji, S. F., & Winingsih, E. (2024). *Preventive and curative strategies for cyberbullying among secondary school students*. Proceedings of the International Conference on Guidance and Counseling. https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/icgc/article/view/6333/2051

Saur, E., & Ulleberg, H. P. (2025). *Space, place and safety: User experiences of new school buildings*. Educational Research, 67(1), 117–134. https://doi.org/10.1080/00131881.2024.2443141

Kaya, F., & Akgün, E. (2020). *Determination of Secondary School Students' Levels of Sensitivity towards Cyberbullying and Cyberbullying Behaviour* 7(3), 256–271. http://dx.doi.org/10.17275/per.21.4.8.1

Wienrich, C., Horn, V., Krauss, J., & Bürger, A. (2024). *Personal space invasion to prevent cyberbullying: Design, development, and evaluation of an immersive prevention measure for children and adolescents*. Virtual Reality, 28(2), 75. https://doi.org/10.1007/s10055-024-00964-7

Carissoli, C., Di Natale, A. F., Caravita, S. C. S., & Villani, D. (2023). *Exploring user experience and emotional response to immersive 360° videos of bullying: Opportunities for psychoeducational trainings*. Computers & Education: X Reality, 2, 100024. https://doi.org/10.1016/j.chbr.2026.100962

Alfaleh, K., Alabdultif, A., & Aladhadh, S. (2023). *Artificial intelligence-driven cyberbullying detection: A survey of current techniques*. Computers & Electrical Engineering, 106, 108569. doi.org/10.22059/jitm.2024.99050

Diac, G., Grădinariu, T., Maor, R., Rogoz, N., & Vechiu, A.-P. (2025). Creative and Metacognitive Strategies in Anti-Bullying Programs: A Systematic Review. Education Sciences, 15(11), 1457. https://doi.org/10.3390/educsci15111457

Williams, C., Griffin, K. W., Botvin, C. M., Sousa, S., & Botvin, G. J. (2023). Effectiveness of Digital Health Tools to Prevent Bullying among Middle School Students. Adolescents, 3(1), 110-130. https://doi.org/10.3390/adolescents3010009

Arsenovych, L., Nikolaievsky, O., Skliarenko, O., Lytvynenko, L., & Kydriavskyi, I. (2023). *Organization of training with the use of digital technologies for ensuring cybersecurity in the educational space*. International Journal of Computer Science and Network Security, 23(7), 154–160. https://doi.org/10.37394/232018.2024.12.51

El-Sayed Gad, J. Q. S., Ahmed Nour, W., & Kamer El Dawla, M. (2021). *How does the interior design of learning spaces impact students' health, behavior, and performance?*. Ain Shams Engineering Journal, 12(4), 4017–4026. https://www.researchgate.net/profile/Shaymaa-Gad/publication/364334027_How_does_the_interior_design_of_learning_spaces_impact_the_students_health_behavior_and_performance/links/634a52c6ff870c55ce25ebe3/How-does-the-interior-design-of-learning-spaces-impact-the-students-health-behavior-and-performance.pdf

Li, J., & Xue, E. (2023). *Dynamic interaction between student learning behaviour and learning environment: Meta-analysis of student engagement and its influencing factors*. Sustainability, 15(3), 2488. https://doi.org/10.3390/bs13010059

Videnovik, M., Vold, T., Kiønig, L., Madevska Bogdanova, A., & Trajkovik, V. (2023). *Game-based learning in computer science education: A scoping literature review*. Education and Information Technologies, 28, 10321–10345. https://link.springer.com/article/10.1186/s40594-023-00447-2

Nouraei Yeganeh, L., Fenty, N. S., Chen, Y., Simpson, A., & Hatami, M. (2024). *The future of education: A multi-layered metaverse classroom model for immersive and inclusive learning*. Education Sciences, 14(2), 162. https://doi.org/10.3390/fi17020063

Balalle, H. (2024). *Exploring student engagement in technology-based education in relation to gamification, online/distance learning, and other factors: A systematic literature review*. Social Sciences & Humanities Open, 9, 100870. https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.100870

Chen, K., & Chen, Q. (2026). *Participatory design in digital interventions for bullying and cyberbullying: A systematic review*. International Journal of Human–Computer Interaction. https://doi.org/10.1080/10447318.2026.2632150

Aliyu, S., Khan, S., Mbodj, A. N., Osho, O., Li, L., Knijnenburg, B. P., & Cherubini, M. (2024). *Participatory design to address disclosure-based cyberbullying*. In Proceedings of the Designing Interactive Systems Conference (DIS ’24) (pp. 1547–1565). ACM. https://doi.org/10.1145/3643834.3660716

Wienrich, C., Horn, V., Krauss, J., & Bürger, A. (2024). *Personal space invasion to prevent cyberbullying: Design, development, and evaluation of an immersive prevention measure for children and adolescents*. Virtual Reality, 28, 75. https://doi.org/10.1007/s10055-024-00964-7

Mameli, C., Menabò, L., Brighi, A., Menin, D., Culbert, C., Hamilton, J., Scheithauer, H., Smith, P. K., Völlink, T., Willems, R. A., Purdy, N., & Guarini, A. (2024). *Stay safe and strong: Characteristics, roles and emotions of student-produced comics related to cyberbullying*. Education Sciences, 14(3), 302. https://doi.org/10.3390/ijerph19148776

Amran, K., & Hassan, M. S. (2023). *A review on cyberbullying prevention in social media among adolescents*. International Journal of Academic Research in

Business and Social Sciences, 13(6), 1263–1275. http://dx.doi.org/10.6007/IJARBSS/v13-i3/16384

Orrù, G., Galli, A., Gattulli, V., Gravina, M., Micheletto, M., Marrone, S., Nocerino, W., Procaccino, A., Terrone, G., Curtotti, D., Impedovo, D., Marcialis, G. L., & Sansone, C. (2024). *Development of technologies for the detection of (cyber)bullying actions: The BullyBuster project*. Sensors, 24(3), 942. https://doi.org/10.3390/info14080430

Morag Yaar, N., Grossman, E., Kimchi, N., Nash, O., Hatan, S., & Erel, H. (2023). *Tobe: A virtual keyboard and an animated character for individual and educational cyberbullying intervention*. Education and Information Technologies, 28, 12095–12115. https://doi.org/10.1145/3491101.3519731

Ademiluyi, A., Li, C., & Park, A. (2024). *Implications and preventions of cyberbullying and social exclusion in social media: Systematic review*. Journal of Medical Internet Research, 26, e54469. https://doi.org/10.2196/30286

Tahull-Fort, J., Molina-Luque, F., & Stončikaitė, I. (2025). *Cyberbullying and collaborative learning: A sociological perspective in virtual education*. Revista de Educación a Distancia (RED), 25(78). https://doi.org/10.15332/2422409X.11048

Poompimol, S., Panjaburee, P., Yasri, P., & Buaraphan, K. (2022). *Effects of board game with different debriefing preferences on cyberbullying prevention*. International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET), 17(14), 201–217. https://doi.org/10.22492/ije.11.3.10

Bell, M., Keles, S., Furenes Klippen, M. I., Caravita, S. C. S., & Fandrem, H. (2023). *Cooperation within the school community to overcome cyberbullying: A systematic scoping review*. https://doi.org/10.1080/00313831.2025.2476504

Mohammad, N. H., Zamri, N. A. K., Ahmad, N., Mohammad, L. M., Alias, A., Zahari, F., & Wan Mohamad Saferdin, W. A. A. (2024). *Interactive video and toolkit innovations for regulating cyberbullying and protecting mental health*. https://dx.doi.org/10.47772/IJRISS.2025.90300220

Saleh, M. N. I., Hanum, F., & Rukiyati. (2024). *Stakeholders' perspectives on whole-school approaches to prevent and address bullying and cyberbullying in Indonesian high schools*. https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.102336

Verma, K., Davis, B., Milosevic, T., & Umbach, R. (2025). *From users to co-designers: Youth participation in understanding cyberbullying*. Dublin City https://doi.org/10.1145/3713043.3731485

Dubois, S., & Novak, L. (2025). *Cyberbullying and online safety: Role of IT tools and awareness*. https://ijists.com/index.php/journal/article/view/9

Aliyu, S., Shehu, A., Abdulwasiu, A., & Cherubini, M. (2025). *Disclosure-based cyberbullying support app: Victims' psychological well-being, awareness, and support through counseling*. https://doi.org/10.1145/3757581

Bygstad, B., Øvrelid, E., Ludvigsen, S., & Dæhlen, M. (2022). *From dual digitalization to digital learning space: Exploring the digital transformation of higher education*. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104463

Siddiqui, S., & Schultze-Krumbholz, A. (2023). *Successful and emerging cyberbullying prevention programs: A narrative review of seventeen interventions applied worldwide*. https://doi.org/10.3390/soc13090212

Catalano, A. A., Catalano, C., Ingusci, E., & Caivano, D. (2025). *AI and digital awareness: An integrated approach for the recognition and prevention of cyberbullying through visual content*. https://ceur-ws.org/Vol-3978/short-s3-01.pdf

Marolla-Gajardo, J., & Lozano Mas, M. Y. (2025). *Anti-bullying in the digital age: How cyberhate travels from social media to classroom climate in pre-service teacher programmes*. https://doi.org/10.3390/soc15100284

Jia, Q., Ayihen, S., & Chen, R. (2026). *Soft nudges versus hard governance: How Chinese social media shape bystander behavior against cyberbullying*. https://doi.org/10.1177/21522715261441394

Chen, Q., Lu, Z., Liu, B., Xiao, Q., & Chan, K. L. (2025). *Effectiveness of digital game-based GISCC program on cyberbullying prevention among Chinese adolescents*. https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2025.107293

Murray, C., Vincent, C. G., Espelage, D. L., Anunciacao, L., Walker, H., Svanks, R., Valido, A., & Marquez, B. (2026). *Usability and feasibility of a school-based digital framework for bullying prevention*. https://doi.org/10.3390/healthcare14030412

Barbosa-Santillán, L. I., Guzman-Velazquez, B. P., Orozco-Aguilera, M. T., & Flores-Pulido, L. (2025). *Unraveling cyberbullying dynamis: A computational*

framework empowered by artificial intelligence. https://doi.org/10.3390/info16020080

Suleimenova, R., & Algozhaeva, N. (2025). *Socio-pedagogical possibilities of using artificial intelligence to prevent cyberbullying at school.* https://doi.org/10.5281/zenodo.17586274

Rodríguez-deArriba, M.-L., Muñoz-Fernández, N., Durán-Guerrero, E., Ortega-Rivera, J., Jódar-Marín, J.- Ángel, & Sánchez-Jiménez, V. (2025). Does virtual reality increase the success of interventions? Comparing non-VR and VR Virtual-PRO programmes' efficacy for the prevention of sexual harassment among adolescents. Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace, 19(2), Article 1.https://doi.org/10.5817/CP2025-2-1

Casaña Mohedo, J., Murillo-Llorente, M. T., Perez-Bermejo, M., Legidos-García, M. E., & Martínez-Peris, M. (2026). Study of the Relationship Between Cyberbullying and Mental Health in Adolescents—A Systematic Review. Children, 13(3), 367. https://doi.org/10.3390/children13030367

Kustiyaningsih, I. D., Gunansyah, G., Puspita, A. M. I., Purwoko, B., Istiq'faroh, N. ., & Mariana, N. (2025). Navigating Bullying Dynamics in Elementary Schools Amid Digital Transformation: A Systematic Literature Review. Journal of Innovation and Research in Primary Education, 4(4), 3085–3094. https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i4.1941

Balcombe, L., & De Leo, D. (2022). Human-Computer Interaction in Digital Mental Health. Informatics, 9(1), 14. https://doi.org/10.3390/informatics9010014

Aldhyani, T. H. H., Al-Adhaileh, M. H., & Alsubari, S. N. (2022). Cyberbullying Identification System Based Deep Learning Algorithms. Electronics, 11(20), 3273. https://doi.org/10.3390/electronics11203273

Uriarte-Portillo, A., Ibáñez, M.-B., Zataraín-Cabada, R., & Barrón-Estrada, M.-L. (2022). Higher Immersive Profiles Improve Learning Outcomes in Augmented Reality Learning Environments. Information, 13(5), 218. https://doi.org/10.3390/info13050218

Hanna, S. E. (2024). *Unraveling the impact of past bullying experiences on bystander intervention in cyberbullying incidents*. https://doi.org/10.21608/ejsrt.2024.379498

Dominguez-Vergara, J., Santa-Cruz-Espinoza, H., Quintanilla-Castro, M., & López-Villavicencio, C. (2025). Validity and Reliability of the ECIP-Q Among Peruvian Adolescents: A Tool for Monitoring Cyberbullying and School Coexistence. *Education Sciences*, *15*(11), 1565. https://doi.org/10.3390/educsci15111565

Anexos

Anexo 1: Guía de Entrevista

- ¿De qué manera cree usted que la disposición física del mobiliario y las pantallas en las aulas o laboratorios de cómputo influye en la supervisión y en la conducta de los alumnos?
- Desde su rol, ¿considera que el diseño actual de los espacios escolares facilita el aislamiento digital de los estudiantes o promueve una interacción transparente y segura?
- Al observar las campañas de prevención o señalética sobre convivencia digital en el colegio, ¿cree que su estilo visual, lenguaje y ubicación logran realmente captar la atención de los adolescentes?
- ¿Cómo cree que el uso de herramientas inmersivas (realidad aumentada, videos interactivos o *storytelling* digital) podría ser más efectivo para generar empatía que las charlas informativas tradicionales?
- ¿De qué forma la institución utiliza elementos visuales o digitales para ayudar a los jóvenes a construir una identidad digital responsable y segura?
- Ante la eliminación de "fronteras físicas" por el uso de redes sociales, ¿qué rol debería jugar el diseño de un "espacio de aprendizaje compartido" para unir la seguridad de la escuela con la vida digital del alumno?
- ¿Qué deficiencias identifica en los actuales canales digitales de comunicación del colegio (apps, plataformas de aprendizaje) que podrían estar dificultando la denuncia o detección temprana de casos de acoso?
- ¿Cómo percibe que el entorno estético y funcional del colegio afecta el estado emocional de los alumnos y su predisposición a participar en dinámicas de ciberacoso?
- Si pudiera rediseñar una campaña de concientización digital para adolescentes, ¿qué elementos multimedia o recursos visuales considera indispensables para que el mensaje sea "inmersivo" y memorable?
- ¿Cómo podría el diseño integral (arquitectura, gráfica y multimedia) ayudar a que padres, profesores y directivos hablen un mismo lenguaje visual y tecnológico en favor de la seguridad de los menores?