PUCE
Pontificia Universidad Católica del Ecuador
Diseño Gráfico

Pontificia Universidad Católica del Ecuador
Facultad de hábitat, infraestructura y creatividad
Carrera de Diseño Gráfico

Proyecto de integración curricular

REACCIÓN
VENENOS Y ANTÍDOTOS

Diseño de un sistema didáctico para la prevención de estrategias de captación criminal en adolescentes de 12 a 15 años del entorno escolar ecuatoriano.

Nombre:
Darla Carolina Villacís Cabascango

Tutor:
Dis. Xavier Jiménez Álvaro, M.D

Julio, 2026

Dedicatoria

Cada esfuerzo, lágrima y logro alcanzado durante este camino quiero dedicarlo a mis padres, Catalina y Edgar. Ellos, más que nadie, conocen la dedicación que pongo en cada cosa que hago, pues fueron quienes me enseñaron a ser tenaz, capaz y a mantener siempre la frente en alto. Han estado a mi lado desde el inicio, acompañándome en cada etapa de mi vida.

A mis abuelos, Gloria y Manuel, quienes me vieron comenzar esta etapa, pero no lograron verla concluir. Su recuerdo me acompañó durante este proceso y me dieron la fuerza necesaria para continuar en las madrugadas largas y las tardes más cansadas.

"Nuestro futuro solo tendrá felicidad, así que deja tus preocupaciones a un lado. Disfrútalo porque trabajaste duro, estamos bien."

BTS, I'm Fine

Agradecimientos

A mi hermano Sebastián, quien siempre encuentra la manera de hacerme sonreír cuando estoy cansada o estresada. Gracias por ser mi compañero de vida y estar en cada etapa de este camino.

A Tami, mi compañera, amiga y hermana de experiencias. Gracias por convertir incluso los días más difíciles en algo más llevadero; ir a clases era diferente porque sabía que estabas allí. Gracias por ser apoyo y escucha durante las crisis de cada semestre, y por ver mis fortalezas incluso antes de que yo pudiera reconocerlas.

A Cami, Abi y Mathi, por convertir los días más agotadores en momentos llenos de risas y anécdotas. Gracias por estar presentes cuando más lo necesitaba. Abi, gracias por formar parte de tantas historias compartidas; Mathi, por todas aquellas madrugadas en las que nos acompañamos mientras terminábamos tareas; y Cami, por cuidar siempre de todos y asegurarte de que llegáramos al final de cada semestre.

A Carolina, Nacho y Emiliano, amistades que llegaron cuando menos lo esperaba. Gracias por formar parte de un grupo que convirtió las clases, incluso en las mas cansadas, en momentos llenos de risas y buenos recuerdos.

Finalmente, a BTS, por acompañarme durante incontables madrugadas de trabajo con su música, sus programas y sus mensajes. Gracias por estar presentes en los momentos de mayor cansancio. En muchas ocasiones, sus canciones y la filosofía que transmiten me ayudaron a seguir adelante. Me han acompañado en distintas etapas de mi vida, y esta no fue la excepción.

Resumen

El incremento de la violencia y la actividad de grupos delictivos en Ecuador ha generado un escenario de creciente vulnerabilidad para niños, niñas y adolescentes, quienes se encuentran expuestos a diversas estrategias de captación y reclutamiento criminal. Esta problemática afecta de manera directa al entorno escolar, donde muchos estudiantes manifiestan sentirse inseguros y desconocer las redes de apoyo y medidas de prevención disponibles.

El presente proyecto tuvo como objetivo diseñar un sistema didáctico orientado a la Policía Nacional que facilite la enseñanza de medidas de seguridad y prevención sobre las estrategias de captación criminal en adolescentes de 12 a 15 años del entorno escolar ecuatoriano. Para ello, se analizaron materiales educativos existentes y se identificaron oportunidades de mejora relacionadas con la participación, comprensión y retención de la información por parte de los usuarios.

Como resultado, se desarrolló Reacción: Venenos y Antídotos, un sistema didáctico compuesto por un juego de mesa narrativo y diversos recursos gráficos de apoyo. La propuesta utiliza una metáfora basada en la alquimia para representar situaciones de riesgo, procesos de análisis y toma de decisiones, promoviendo la participación activa de los adolescentes durante talleres preventivos impartidos por la Policía Nacional del Ecuador.

La solución desarrollada busca contribuir al fortalecimiento de los procesos de enseñanza preventiva mediante recursos visuales, narrativos e interactivos que favorezcan la comprensión y retención.

Índice de contenidos



INTRODUCCIÓN 9
Antecedentes 10
Hipótesis de trabajo 15
Objetivo general 16
Objetivos específicos 16



CAPÍTULO 1
Descripción del caso y Diagnóstico 17
1.1 Presentación del caso 18
1.2 Diagnóstico del caso 21
1.3 Hallazgos principales 24
1.4 Caracterización del usuario 29
1.5 Análisis tipológico 33
1.6 Definición del problema gráfico 39
1.7 Requerimientos del proyecto 40



CAPÍTULO 2
Desarrollo 43
2.1 Generación de la idea 44
2.2 Exploración de la forma 51
2.3 Evaluación del concepto y estilo gráfico 56
2.4 Desarrollo del prototipo 59
2.5 Detalles técnicos y de producción 80
2.6 Evaluación de la propuesta 91



CAPÍTULO 3
Conclusiones y recomendaciones 96
Conclusiones y recomendaciones 97
Referencias 100
Anexos 104

Índice de figuras

Figura 1. Árbol de problemas..... 14
Figura 2. Personal de la Policía Nacional del Ecuador..... 18
Figura 3. Ubicación del Distrito Manuela Sáenz..... 19
Figura 4. Informe Reclutamiento..... 22
Figura 5. Infografía Síntesis de diagnóstico..... 28
Figura 6. Diagrama de Persona perfíl del usuario..... 30
Figura 7. ROOM – Educational Awareness Campaign 34
Figura 8. Unbox Stereotypes..... 35
Figura 9. CLAIM..... 36
Figura 10. Hoakes Island..... 37
Figura 11. Vectores de la forma..... 42
Figura 12. Proceso de bocetaje primera propuesta..... 45
Figura 13. Proceso de bocetaje segunda propuesta..... 47
Figura 14. Proceso de bocetaje tercera propuesta..... 49
Figura 15. Exploración de la forma “laberinto del Minotauro”..... 51
Figura 16. Exploración de la forma “Laboratorio del alquimista”.. 53
Figura 17. Exploración de la forma “Código oculto”..... 54
Figura 18. Tablero central del juego..... 60
Figura 19. Tableros individuales de juego..... 61
Figura 20. Tablero de juego individual envidia..... 62
Figura 21. Diagramación interna cuadernillo..... 63
Figura 22. Flor de las mentiras..... 65
Figura 23. Calabaza del engaño..... 65
Figura 24. Raíz manipuladora..... 66
Figura 25. Capullo del miedo..... 67
Figura 26. Historias ira y orgullo..... 68
Figura 27. Historias avaricia y envidia..... 71
Figura 28. Bocetaje de venenos y símbolos..... 69

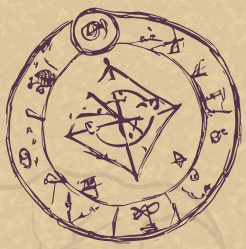
Figura 29. Gráfico elixir final..... 72
Figura 30. Fichas con símbolos..... 72
Figura 31. Diseño para bolsitas de fichas..... 73
Figura 32. Retícula usada en cuadernillos..... 73
Figura 33. Diseño de portada y contraportada de cuadernillos..... 74
Figura 34. Tipografía Jim Nightshade..... 75
Figura 35. Tipografía Garamond 76
Figura 36. Logotipo del juego didáctico Reacción venenos y antídotos..... 77
Figura 37. Diseño de tote bag..... 78
Figura 38. Diseño del manual de juego..... 79
Figura 39. Tablero central del juego..... 80
Figura 40. Tableros individuales del juego..... 81
Figura 41. 4 Cuadernillos para el juego Reacción..... 82
Figura 42. Fichas del juego en material acrílico..... 83
Figura 43. Manual del juego Reacción..... 84
Figura 44. Tote bag con diseño de Reacción..... 85
Figura 45. Bolsas de fichas para el juego Reacción..... 86
Figura 46. Validación juego Reacción con especialista policial Erika López Mora..... 91
Figura 47. Validación juego Reacción partida de practica..... 93
Figura 48. Validación juego Reacción segunda y tercera partida del juego..... 93
Figura 49. Validación juego Reacción Partida final..... 94
Figura 50. Juego completo Reacción venenos y antídotos..... 95



Índice de tablas

Tabla 1. Datos generales..... 20
Tabla 2. Análisis tipológicas..... 38
Tabla 3. Resultados de la validación realizada a Erika López Mora, analista..... 58
Tabla 4. Listado de venenos Personaje Avaricia..... 69
Tabla 5. Listado de venenos Personaje Envidia..... 70
Tabla 6. Listado de venenos Personaje Orgullo..... 70
Tabla 7. Listado de venenos Personaje Ira..... 71
Tabla 8. Costos de trabajo creativo, gestión y operativo..... 87
Tabla 9. Costos de producción más servicio de diseño del prototipo del juego completo de Reacción..... 88
Tabla 10. Costos de producción de prototipo por elemento, por doce unidades del juego..... 89
Tabla 11. Precio de venta estimado de una unidad del juego completo Reacción..... 90





INTRODUCCIÓN

Antecedentes

Delincuencia organizada-terrorismo actual

La Asamblea General de las Naciones Unidas (1994). Define el terrorismo como:

> “Actos delictivos concebidos o planeados para provocar un estado de terror en la población en general, en un grupo de personas o en determinadas personas, que son injustificables en todas las circunstancias, cualquiera que sea la consideración política, filosófica, ideológica, racial, étnica, religiosa o de cualquier otra índole que se utilice para justificarlos.

De tal manera que el terrorismo comprende diversas amenazas contemporáneas, incluyendo el terrorismo organizado en zonas de conflicto, la presencia de combatientes terroristas extranjeros y la actuación de individuos radicalizados conocidos como “lobos solitarios” (INTERPOL, 2023).

Según el FBI (2016),

> “El terrorismo se clasifica en dos categorías principales. La primera, el terrorismo internacional, que se refiere a actos violentos y criminales cometidos por organizaciones terroristas extranjeras o con estados patrocinadores del terrorismo, generalmente vinculados con los atentados que forman parte del imaginario colectivo.
>
> La segunda categoría corresponde al terrorismo interno o delincuencia organizada, que involucra actos violentos perpetrados por individuos o grupos dentro de un país con el objetivo de promover ideologías o intereses internos de carácter político, religioso, social o racial (párrs. 2–3).

Human Rights Watch (2025) define los **“ataques a la educación”** a todo acto que ponga en peligro la integridad de niños, niñas, adolescentes y maestros. Esto incluye ataques armados contra la integridad de los individuos que forman parte de un plantel, la toma de la infraestructura y el reclutamiento de niños, niñas y adolescentes para convertirlos en “soldados”.

El reclutamiento de menores de edad por parte de grupos criminales en el continente latinoamericano constituye una problemática creciente, intensificada por el uso de entornos digitales. Según InSight Crime (2025) la región se encuentra en completa crisis a pesar de que países como México, Ecuador y Colombia han implementado medidas contra las formas de reclutamiento a menores y han fracasado debido al crecimiento tecnológico que sirve como intermediario ente estos grupos y sus víctimas. Entre 2022 y 2024 los grupos armados han utilizado plataformas como

WhatsApp, TikTok, Facebook y videojuegos móviles para ponerse en contacto con infantes. En consecuencia, aunque se han eliminado aproximadamente 200 cuentas vinculadas a estas actividades y se han identificado cerca de 3.000 jóvenes en riesgo, la problemática persiste y evidencia la necesidad de estrategias más efectivas. En el contexto ecuatoriano reciente, las organizaciones delictivas ya son consideradas una amenaza terrorista debido a su capacidad de generar terror en la población y atentar contra la soberanía (Ministerio de Defensa Nacional, 2026).

Tomando en cuenta que, a nivel nacional, estas organizaciones criminales han incrementado su presencia desde 2019, período marcado por una de las primeras crisis penitenciarias del país, en el que emergieron nuevas bandas que han consolidado su control territorial, la violencia, el tráfico de drogas y el secuestro (Observatorio Ecuatoriano de Crimen Organizado, 2024, citado en Revista Vistazo, 2025).

Diversos estudios realizados por organismos como la Fundación Panamericana para el Desarrollo (PADF), el Observatorio Ecuatoriano del Crimen Organizado (OECO), con el aval académico de la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO) y el programa Comunidades Seguras, evidencian que, debido a la expansión de estos grupos a nivel nacional, la población se ha visto obligada a adaptarse a nuevas dinámicas de convivencia y la incorporación a organizaciones criminales puede darse desde edades muy tempranas, incluso alrededor de los diez años. Los menores que ingresan a estos grupos suelen estar motivados por la búsqueda de pertenencia, reconocimiento y protección, así como por la necesidad

de enfrentar condiciones de pobreza y desigualdad social. Por su parte, las organizaciones criminales se benefician de la participación de menores debido a su condición de imputabilidad.

En el ámbito educativo, muchos niños, niñas y adolescentes afirman no sentirse seguros, ya que desconocen sobre las redes de apoyo, además de haber sido testigos de situaciones de intimidación y violencia, como enfrentamientos entre grupos, amenazas de bomba, extorsiones más conocidas localmente como "vacunas" e incluso la muerte de compañeros (Revista Vistazo, 2025).

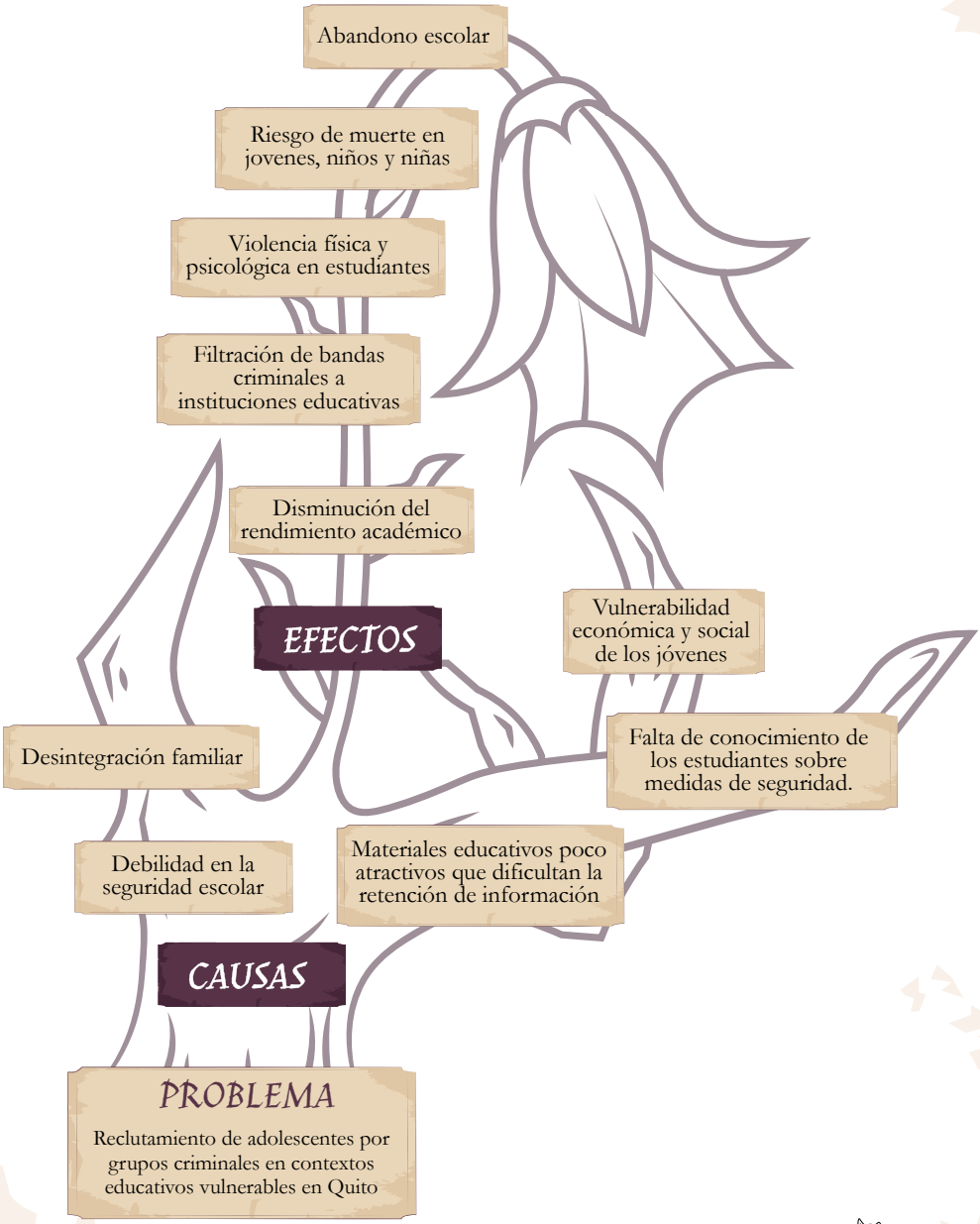
En este contexto, El País (2025) señala que:

> "En Ecuador, entre enero y agosto de 2025, 386 menores de edad han sido asesinados, lo que equivale a tres niños y adolescentes muertos cada 48 horas como consecuencia de la creciente violencia en el país. Se evidencia una grave crisis de seguridad que afecta de manera directa a la población infantil y adolescente, posicionándola en una situación de alta vulnerabilidad (párr. 4).

Este fenómeno puede representarse a través del siguiente árbol de problemas:

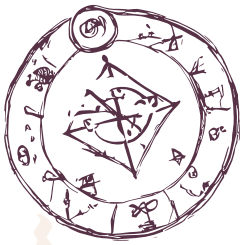


Figura 1
Árbol de problemas



Hipótesis de trabajo

En el contexto ecuatoriano, se evidencia un incremento en la vulnerabilidad de niños, niñas y adolescentes frente a grupos delictivos, lo que se relaciona con la falta de conocimientos sobre medidas de prevención y la poca efectividad de los materiales educativos tradicionales. La problemática se aborda desde el diseño gráfico, a través del desarrollo de materiales didácticos interactivos, que integren elementos visuales atractivos y dinámicos para el usuario. Estos recursos permitirán mejorar la comprensión, retención y aplicación de medidas de seguridad, generando un aprendizaje significativo que contribuya a la prevención y protección de los menores frente a los contextos de violencia.



Objetivo general

Fortalecer la enseñanza de medidas de seguridad y prevención sobre el reclutamiento criminal en talleres preventivos de la Policía Nacional del Ecuador dirigidos a adolescentes de 12 a 15 años, mediante el diseño de un sistema didáctico interactivo que integre recursos visuales atractivos y dinámicos para mejorar la comprensión, retención de la información.

Objetivos específicos

1. Analizar las características y limitaciones de los materiales educativos existentes sobre prevención de la violencia en contextos escolares.
2. Elaborar un sistema didácticos que la Policía Nacional pueda usar en talleres y charlas dirigidas a adolescentes, fortaleciendo el aprendizaje de medidas de prevención y seguridad.
3. Evaluar la efectividad del material y su aplicación por parte de la Policía Nacional para la mejora de la comprensión y retención de la información sobre las medidas de seguridad y prevención.



CAPÍTULO 1

Descripción del caso y Diagnóstico

1.1 Presentación del caso

Figura 2
Personal de la Policía Nacional del Ecuador

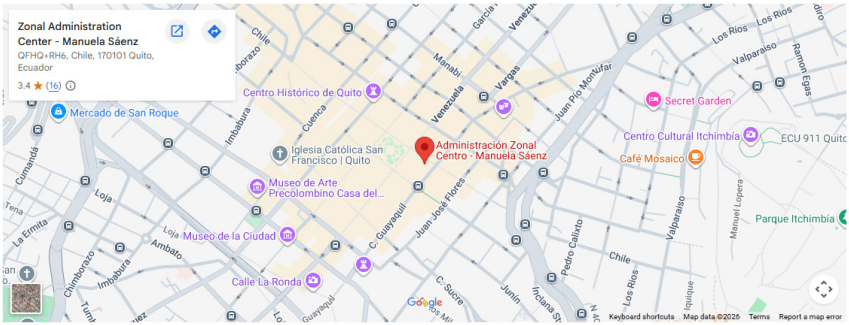


El presente caso de estudio se desarrolla en colaboración de dos instituciones públicas, la Policía Nacional del Ecuador y la Administración Zonal Manuela Sáenz. La Policía Nacional del Ecuador es una institución pública con presencia en todo el territorio nacional. Su función principal es garantizar la seguridad ciudadana, mantener el orden público y proteger el libre ejercicio de los derechos de todas las personas.

Como parte de su planeación estratégica, la institución se guía por una misión que es orientada a brindar seguridad integral, actuando bajo principios de eficiencia, eficacia, innovación, calidad y transparencia. Su visión institucional es convertirse en la institución más confiable y tecnificada de la región, caracterizada por la integridad y su compromiso con el servicio público (Policía Nacional del Ecuador, s.f.).

Figura 3

Ubicación del Distrito Manuela Sáenz



La Administración Zonal Manuela Sáenz, perteneciente al Municipio del Distrito Metropolitano de Quito, es la entidad encargada de ejecutar las políticas públicas territoriales, promover la participación ciudadana y coordinar proyectos de desarrollo social, cultural y urbano. Su misión esta orientada en gestionar servicios públicos y proyectos de manera eficiente, contribuyendo al crecimiento del territorio. Esta administración trabaja bajo un enfoque de intervención integral, lo que significa que busca equilibrar el desarrollo social, el cuidado del entorno físico y natural, y la mejora de las condiciones de vida de sus habitantes.

Entre sus objetivos destacan garantizar el acceso a la cultura y el deporte, asegurar servicios públicos de calidad, fortalecer la seguridad ciudadana, planificar el desarrollo integral y promover sistemas de movilidad ágiles y seguros. (Municipio del Distrito Metropolitano de Quito, s.f.).

La relevancia del caso radica en que ambas instituciones convergen en un mismo propósito: proteger, organizar y mejorar la vida en comunidad. Mientras la Policía Nacional actúa en el campo operativo de la seguridad y el orden público, la Administración Zonal lo hace desde la gestión territorial y el desarrollo social.

Tabla 1
Datos generales

Categoría	Información
Comitentes	Policía Nacional del Ecuador y Distrito Manuela Sáenz.
Misión Policía Nacional	Atender la seguridad ciudadana y proteger el libre ejercicio de los derechos y la seguridad de las personas dentro del territorio nacional.
Visión Policía Nacional	Al 2025 seremos la institución más confiable y tecnificada de la región; efectiva, integra y transparente del sector público.
Principios Institucionales	Eficiencia, eficacia, innovación, desarrollo, calidad y transparencia.
Misión Administración Zonal	Administrar y gestionar la ejecución de las políticas generadas por los niveles estratégicos y sectoriales del Gobierno Autónomo Descentralizado, mediante la prestación de servicios y la implementación de proyectos de gestión territorial y desarrollo social participativo.
Relevancia del Caso	Articulación entre seguridad, gestión urbana y participación ciudadana en un territorio estratégico

1.2 Diagnóstico del caso

Investigación secundaria

La Guía metodológica para el diseño de planes locales de seguridad señala que el reclutamiento infantil se relaciona directamente con la presencia de economías ilegales y la ausencia de políticas de oportunidad juvenil (Ministerio del Interior de Ecuador, 2024). La estrategia nacional de protección presentada por UNICEF destaca la necesidad de reforzar la prevención en escuelas, dado que los adolescentes están siendo captados cada vez más a edades más tempranas (UNICEF Ecuador, 2025).

A partir de esta revisión de información, se identifican los patrones más comunes dentro de varios contextos latinoamericanos que forman parte de los perfiles expuestos al creciente influencia de grupos criminales.

Investigación secundaria

A partir del informe Reclutamiento y utilización de niñas, niños y adolescentes por grupos delictivos (2021), se tomaron en cuenta varios testimonios de jóvenes que fueron víctimas y observadores de casos de captación para poder tener un contexto más cercano:

Figura 4
Informe Reclutamiento y utilización de niñas, niños y adolescentes por grupos delictivos



❝ **Rodrigo (México):** Joven reclutado inicialmente por promesas económicas y una relación de "amistad protectora" (Valdez, 2018).

❝ **Sandra (Colombia):** Fue reclutada a temprana edad por una organización criminal, iniciando con roles básicos que, con el tiempo, evolucionaron hacia funciones de mayor responsabilidad dentro del grupo, lo que evidencia un proceso progresivo de involucramiento en dinámicas delictivas (Infobae, 2020).

Se identifica cómo estas bandas realizan sus acercamientos usando varias tácticas llamativas para los jóvenes. Reportajes donde destacan que la captación suele empezar por conversaciones inocentes con promesas de supuestos "trabajos" o solicitudes de "ayuda simple" que luego escalan (InSight Crime, 2025).

Investigación cuantitativa

A través de una encuesta realizada por UNICEF Ecuador (2025), se identificó que la mayoría de los casos de reclutamiento

NNA: Niñas, Niños y Adolescentes, un acrónimo utilizado en el ámbito legal y de los derechos humanos para referirse a personas menores de 18 años.

corresponden a adolescentes de género masculino, con un 83,3%, seguidos por un 8,92% de niñas y adolescentes mujeres. En cuanto a la edad, los grupos más afectados se encuentran entre los 13 y 15 años, con un 48,41%, seguidos por adolescentes de 16 a 18 años, con un 23,57%.

Además, se destaca que el 49,04% de los niños, niñas y adolescentes (NNA) reclutados asiste a la escuela, siendo la educación básica superior (8.°, 9.° y 10.°) Los niveles con mayor número de estudiantes vulnerados. En cuanto a las motivaciones, estos grupos suelen ofrecer recursos materiales y económicos (31,53%), seguidos por la curiosidad y la búsqueda de emociones (28,03%) y la necesidad de la pertenencia o identidad (26,75%). Se indico que los niños, niñas y adolescentes también suelen ser reclutados por influencias o presión familiar, de pares u otras personas de su entorno (23,57%).

Investigación primaria: entrevista

Se llevó acabo una entrevista estructurada con Richar Achina Torres (Anexo 1), psicólogo general y analista de información. El entrevistado pertenece a la Unidad de Investigación contra la Trata de Personas y Tráfico Ilícito de Migrantes, Protección de NNA y delitos relacionados con la Captación Criminal. El objetivo fue contrastar la información teórica, identificar señales tempranas y profundizar en rutas de prevención pertinentes para adolescentes, familias y escuelas. La entrevista abarcó cinco ejes: señales de alerta, rutas de acción, contexto nacional, vacíos institucionales y recomendaciones para mejorar la detección temprana.

1.3 Hallazgos principales

Modus operandi de las GDO (Grupos de Delincuencia Organizada)

Las GDO emplean estrategias específicas para la captación de menores, iniciando con una selección estratégica enfocada en jóvenes que presentan deserción escolar, dificultades económicas o entornos familiares vulnerable. En este sentido, UNICEF Ecuador (2025) señala que la selección responde a una acumulación de factores de vulnerabilidad y a la existencia de oportunidades limitadas. Además de tener entornos digitales que facilitan la captación mediante el uso de perfiles falsos, lenguajes seductores y referencias estéticas asociadas al crimen organizado (Indight Crime, 2025).

En cuanto a la generación de confianza, UNICEF Ecuador (2025) indica que el acercamiento suele comenzar con mensajes amistosos o promesas de apoyo económico. Posteriormente, en el primer contacto, los jóvenes son citados a encuentros presenciales bajo pretextos como conocer un trabajo o participar en actividades sociales. Esto ocurre una vez se ha consolidado un vínculo inicial (Hanafi, 2025).

Respecto al traslado, UNICEF Ecuador (2025) indica tanto casos voluntarios, motivados por expectativas económicas, como situaciones engañosas derivadas de la manipulación o amenazas durante

la fase de explotación. En dicha fase, una vez que los adolescentes son incorporados a dinámicas delictivas, se produce un proceso de normalizan de la violencia, en el que prácticas como la violencia física, psicológica y sexual pasan a formar parte de su entorno cotidiano (Consejo Nacional para la Igualdad Intergeneracional, 2025). A partir de este proceso, se facilita su participación progresiva dentro de estructuras delictivas, donde se les asignan tareas permanentes y se les otorgan beneficios que refuerzan su permanencia y dependencia hacia la organización (Hanafi,2025).

Tácticas de captación

Las tácticas utilizadas por las GDO incluyen diversas estrategias de persuasión. Entre ellas, destacan las promesas económicas, donde se ofrecen ingresos diarios aparentemente accesibles para atraer a los jóvenes (Insight Crime, 2025). Se emplea la manipulación emocional, proporcionando afecto, sentido de pertenencia o protección frente a otros riesgos (UNICEF Ecuador, 2025).

Los engaños digitales juegan un papel clave a través de perfiles falsos que simulan ser empresas, influenciadores o incluso otros menores (Insight Crime, 2025). Finalmente, el proceso incluye estrategias de aislamiento, donde se debilitan los vínculos familiares y escolares de los adolescentes, reforzando su dependencia al grupo (Hanafi, 2025).

Según Achina (psicólogo general y analista, 2025) existen señales clave como: regalos, dinero u objetos sin explicación recibidos por en adolescente. Cambios de amistades, aislamiento progesivo y disminución del rendimiento escolar. Modificaciones en la apariencia física (cortes de cabello, pierc ings, tatuajes distintivos).

Mentiras o relatos inconsistentes sobre actividades diarias o ayudas "inocentes" como guardar paquetes, hacer recados o recibir "favores" que muchas veces pasan desapercibidos.

Acciones recomendadas ante sospechas de captación

Achina (psicólogo general y analista, 2025) afirma que el primer espacio de protección es la familia, seguida por la escuela y, solo en casos necesarios, la denuncia oficial. La policía recomienda: No aceptar regalos, dinero o ayuda económica de personas externas, reconocer círculos sociales negativos y evitar rutinas impuestas por terceros, ofrecer un ambiente de apoyo emocional, evitando juzgar al adolescente, fortalecer la comunicación entre familia, docentes y DECE, además de acudir a canales oficiales. También resaltó que no se debe confrontar al captador ni exponer o humillar al adolescente, y no normalizar amenazas o "ayudas económicas" en el hogar.

Problemáticas identificadas en Ecuador

Se identifica una pérdida de confianza de la población, especialmente de los adolescentes, hacia las instituciones de seguridad y control (Consejo Nacional para la Igualdad Integral, 2025). La estigmatización hacia los jóvenes es mas acentuada.

> "Hanafi (2025) advierte que muchos enfoques institucionales tratan al adolescente como "futuro delincuente" en vez de como víctima.

Existencia de material de capacitación

En este sentido, el Consejo Nacional para la Igualdad Intergeneracional (2025) propone el desarrollo de talleres, guías metodológicas y otros materiales técnicos como parte de las estrategias de

prevención. Estos recursos están dirigidos principalmente a educadores, municipios y funcionarios, lo que evidencia una limitada orientación hacia los adolescentes. Existe escasez de material visual, interactivo y accesible dirigido a jóvenes.

Canales seguros y unidades responsables en Ecuador

Achina (psicólogo general y analista, 2025) señala los canales oficiales de denuncia como el 911, 1800-DELITO, Línea 131 (Plan Recompensas), Juntas Cantonales de Protección de Derechos o fiscalía general del Estado.

Unidades especializadas: DINAPEN – Prevención y protección de NNA, Unidad Contra la Trata de Personas y Tráfico Ilícito de Migrantes – Investigación y la Policía Comunitaria cumple un rol de prevención y primeros auxilios, derivando los casos a unidades especializadas.

Vacíos actuales y recomendaciones institucionales

La entrevista reveló que las campañas actuales no están dirigidas a adolescentes, sino a instituciones, y algunas recomendaciones del personal policial fueron:

1. Crear programas dirigidos a familias para fortalecer la detección temprana.
2. Consolidar campañas preventivas en zonas con mayor riesgo de violencia.
3. Diseñar material educativo accesible y adaptado a jóvenes.

Figura 5
Infografía Síntesis de diagnóstico

Fuentes de investigación

- Documentos oficiales
- Datos estadísticos nacionales
- Entrevista a Psicologo policial (investigación primaria)

Factores de riesgo identificados

- Abandono escolar
- Violencia
- Entornos familiares frágiles
- Zonas controladas por bandas
- Poca presencia policial

Perfiles más vulnerables

- Baja autoestima
- Necesidad de pertenencia
- Abandono o negligencia
- Poco acompañamiento adulto
- Redes sociales como principal espacio

Tácticas de captación

Promesas económicas

Manipulación emocional

FAKE NEWS

Perfiles falsos o engaños digitales

Normalización del delito

Aislamiento del entorno familiar o escolar

Señales de alerta

- Regalos o dinero inesperado
- Nuevas amistades sospechosas
- Aislamiento repentino
- Historias contradictorias
- Cambios en apariencia o rutinas

Qué hacer y qué NO hacer

Recomendado:

Comunicación familiar
No juzgar
Buscar apoyo escolar
Acudir a canales oficiales cuando sea necesario

No recomendado:

Confrontar al captador
Exponer al adolescente
Minimizar amenazas

Canales oficiales

- 911
- 1800-DELITO
- 131
- Juntas de Protección
- Fiscalía

Modus Operandi

1. Selección
2. Contacto digital
3. Cita presencial
4. Tareas "simples"
5. Integración, dependencia, control



Diagnóstico de la captación de NNA en Ecuador

1.4 Caracterización del usuario

La caracterización del usuario se construyó a partir del cruce entre la investigación secundaria (documentos oficiales, reportes de UNICEF Ecuador y el Consejo Nacional para la Igualdad Intergeneracional), los testimonios cualitativos analizados y la entrevista primaria realizada al especializado en protección de NNA. Este enfoque permitió delinear un perfil de usuario, contextualizado y directamente relacionado con las dinámicas de captación criminal identificadas en Ecuador.

Se orienta principalmente a estudiantes entre 12 y 15 años que cursan Educación General Básica Superior (8.º a 10.º), ya que se encuentran en una etapa de transición entre la niñez y la adolescencia, caracterizada por procesos de construcción de identidad, mayor influencia del entorno social y una creciente exposición a entornos digitales.

A nivel socioeducativo, los usuarios se encuentran en un entorno donde las responsabilidades académicas conviven con cargas laborales o familiares, lo que puede debilitar su percepción de riesgo y disminuir el tiempo disponible para actividades extracurriculares o de apoyo emocional.

Figura 6
Diagrama de Persona perfil del usuario

PERSONA

CARACTERÍSTICAS
DEMOGRÁFICAS

Edad: 12–15 años

Nivel educativo: Educación básica superior

Acceso a tecnología: Teléfono celular individual; uso frecuente de redes sociales

Lugar de residencia: Zonas con presencia de pandillas o limitada presencia institucional

NECESIDADES
MOTIVACIONES

Sentir pertenencia

Tener apoyo emocional

Buscar referentes positivos

Conseguir independencia temprana

Espacios seguros y acompañamiento.

Educación continua y apoyo psicológico.

Actividades de desarrollo personal (arte, deporte, tutorías).

Información clara sobre riesgos y alternativas reales.

MOMENTO
ESCENARIO

Vive en un entorno donde existen pandillas, microtráfico o grupos irregulares. Puede tener problemas familiares, baja vigilancia adulta y presión de pares. Suele pasar tiempo fuera de casa o en espacios públicos sin supervisión.



Adolescente en entorno vulnerable
Daniel, entre 12 y 15 años, se encuentra cursando noveno de basica superior.
Contexto: Vive en un barrio con presencia de pandillas
Dinámica familiar: Madre ausente por trabajo, escaso acompañamiento adulto.

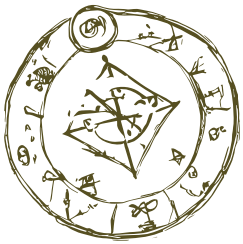
Nota: Elaboración propia, basada en el modelo de buyer persona presentado en Designpedia: 80 herramientas para construir tus ideas (Gasca & Zaragoza, 2014).

En consecuencia, su nivel cultural está fuertemente determinado por su contexto familiar, sus experiencias laborales y su interacción con pares; sin embargo, la escuela continúa siendo un espacio de referencia relevante, especialmente para la legitimación de información.

Los docentes y los departamentos de consejería estudiantil (DECE) cumplen un rol de protección de segunda línea, pero su alcance suele ser limitado por la saturación institucional o por vacíos metodológicos en contenidos preventivos dirigidos a jóvenes.

La ausencia de apoyo familiar consistente o la exposición a ambientes conflictivos suele reflejarse en baja autoestima, necesidad de validación externa y una sensación de oportunidad limitada. Tales condiciones coinciden con los perfiles más reclutados.

El usuario es diverso en edad, pero comparte patrones de vulnerabilidad psicosocial y de exposición territorial. Esto implica entender sus motivaciones, sus canales de comunicación preferidos y las particularidades de su entorno.



Reflexión

Comprender de manera profunda a los adolescentes y jóvenes en riesgo de reclutamiento, sus contextos, motivaciones, vulnerabilidades y necesidades reales, permite que la propuesta gráfica no solo transmita información, sino que lo haga de una manera pertinente, accesible y con impacto preventivo.

Esto implica evitar visuales alarmistas o que refuercen estigmas, privilegiando lenguajes visuales simples, simbología comprensible y recursos gráficos que promuevan confianza. El público adolescente muestra mayor afinidad por materiales visualmente atractivos, de lectura ágil y con mensajes que validen sus experiencias, reconozcan sus temores y presenten alternativas viables, evitando enfoques moralizantes.

La propuesta gráfica, por tanto, debe ofrecer información útil, rutas de acción visibles y una estética que comunique oportunidades sin infantilizar al usuario. La claridad estructural y la organización del contenido son determinantes para este público, pues sus necesidades están más relacionadas con la toma de decisiones informada y la posibilidad de acceder a apoyos institucionales.

1.5 Análisis tipológico

Con el fin de fundamentar las decisiones de diseño, se realizó un análisis de referentes gráficos como parte del proceso de exploración del terreno. Este procedimiento se relaciona con el planteamiento de Frascara (2000), quien señala la importancia de basar las decisiones del diseñador en información confiable, explicable y en el análisis racional del problema de comunicación. A partir de ello, se seleccionaron referentes dentro de un contexto cercano al tema, donde se pueden observar a detalle varios lenguajes y temas gráficos que ayudan a poder identificar con claridad que características como la forma, el color, la tipografía y la composición son manejadas y pueden llegar al público objetivo y, más importante, poder entregar correctamente el mensaje. Se revisó con detalle puntos importantes como material educativo visual con enfoque juvenil, lenguaje gráfico experimental (romper con el lenguaje tradicional institucional), uso de historias para promover la reflexión, la interacción de lo físico con lo digital, el cuestionamiento de ideas preestablecidas, la representación retórica, formatos que lleguen a los jóvenes de una manera didáctica y experiencias gráficas con percepción visual y color.

Figura 7
ROOM – Educational Awareness Campaign



Nota: Imágenes recuperadas de: https://www.behance.net/gallery/209110317/ROOM-Educational-Awareness-Campaign

ROOM, Educational Awareness Campaign diseñador por Ning Ong es una campaña de concientización educativa que aborda las relaciones parasociales en jóvenes. El proyecto se desarrolla a través de diversos formatos como revistas, pósters, piezas para redes sociales y animaciones en medios mixtos, construyendo una identidad visual experimental y contemporánea. El concepto principal se basa en la estética y experiencia de un álbum de K-pop, aprovechando la cercanía de los jóvenes con la música y la cultura pop actual. A partir de esta idea, el proyecto propone una experiencia de unboxing y descubrimiento, en la que el público accede progresivamente a la información mientras interactúa con las piezas gráficas. Lo que caracteriza a este proyecto es su enfoque educativo apoyado fuertemente en lo visual. En el uso de la imagen se combinan ilustración, collage y fotografía intervenida con una estética pop y experimental, recursos que apelan directamente al lenguaje visual juvenil. La paleta cromática es vibrante y de alto contraste, reforzando el dinamismo y la atención del usuario. Asimismo, el proyecto se destaca por su carácter multiformato, integrando piezas impresas y digitales, y por romper con el lenguaje gráfico institucional.

Figura 8

Unbox Stereotypes



Nota: Imágenes recuperadas de: https://www.behance.net/gallery/222736015/Unbox-Stereotypes-AdvertisingSocial-Campaign

Unbox Stereotypes diseñado por Hui Xin Chee es una campaña interactiva de concientización que busca desafiar estereotipos culturales en jóvenes a través de una experiencia física y digital. El proyecto utiliza cajas sorpresa con personajes ilustrados y códigos QR que conducen a contenidos audiovisuales, generando una dinámica de exploración y descubrimiento. El uso del humor y la narrativa visual permite abordar la temática de manera accesible, fomentando la reflexión y la comprensión cultural sin recurrir a un discurso moralista. La estrategia principal del proyecto radica en la sorpresa y la participación del usuario, quien se involucra directamente con el mensaje.

Gráficamente, el proyecto se caracteriza por el uso de ilustraciones de personajes y elementos visuales que representan estereotipos culturales, acompañados de colores llamativos y contrastantes. El lenguaje gráfico es directo y cercano al público joven, facilitando la interacción y la apropiación del mensaje. Este enfoque resulta relevante como referente para proyectos de prevención, ya que demuestra cómo es posible cuestionar prejuicios e ideas preestablecidas que pueden influir en la toma de decisiones de riesgo.

Figura 9
CLAIM





Nota: Imágenes recuperadas de: https://www.behance.net/gallery/218868867/CLAIM-Short-Comic-about-Controlling-Relationships

CLAIM diseñado por Heather Hattrick es un cómic autobiográfico que narra la experiencia de relaciones controladoras y manipuladoras, abordando la vulnerabilidad de jóvenes frente a dinámicas de control. El proyecto representa gráficamente emociones, conflictos internos y procesos de transformación personal, poniendo énfasis en la dimensión emocional de la problemática. Se caracteriza por una composición secuencial propia del formato cómic, que guía al lector de manera progresiva a través de la narrativa visual. Las ilustraciones no se centran en representaciones literales o explícitas, sino que utilizan recursos retóricos y simbólicos para transmitir sensaciones y estados emocionales, evitando lo grotesco y privilegiando una lectura más empática. El uso de una paleta cromática limitada o monocromática refuerza el tono introspectivo del relato y dirige la atención hacia la experiencia emocional del personaje. Resulta relevante como referente, ya que el formato cómic permite abordar temáticas sensibles de manera accesible. Es posible comunicar problemáticas complejas sin recurrir a imágenes explícitas, estrategia que puede aplicarse a proyectos preventivos dirigidos a jóvenes.

Figura 10
Hoakes Island



Nota: Imágenes recuperadas de: https://www.helenfriel.com/hoakesisland/

Hoakes Island, A Fiendish Puzzle Adventure es un libro interactivo diseñado por Helen Friel y Ian Friel, que combina narrativa, ilustración y mecánicas lúdicas para crear una experiencia visual y participativa. Se presenta como una aventura de rompecabezas en la que el lector debe resolver pistas, seguir un mapa y usar un lente rojo especial para descubrir mensajes y claves ocultas impresas en las páginas. Este caso se plantea como un referente metodológico basado en el uso del color como herramienta perceptiva y de revelado. La información visual no es evidente sin la mediación de un filtro cromático. Esta estrategia no solo añade un nivel de participación por parte del usuario, sino que también convierte el acto de descubrir el mensaje en un paso necesario para comprender la narrativa, generando un vínculo profundo entre lector y contenido. En términos de forma y composición,utiliza un formato editorial que integra diversos elementos impresos (diario, notas, pistas) y un mapa desplegable que organiza la exploración visual. La presencia del lente rojo altera la percepción del color en las ilustraciones, permitiendo que ciertas áreas revelen textos o símbolos que permanecen ocultos. Este uso del color como sistema estructural de revelación, en lugar de un simple recurso estético, transforma la experiencia de lectura en un acto activo.

Tabla 2
Análisis tipológicas

	Forma y composición	Imagen	Tipográfia	Función comunicativa
	Composición editorial experimental, multiformato (zine, póster, animación).	Ilustración (estilo pixel), collage, pictogramas y fotografía intervenida.	Tipografías expresivas y variadas; jerarquías flexibles. Caja alta, modificación tipográfico estilo pixel.	Educativa persuasiva.
	Estructura modular e interactiva (cajas, piezas físicas + QR). formas ovaldas	Ilustración de personajes, y símbolos culturales como burbujas de texto e imagenes estilo sticker.	Tipografía san serif, clara, distintos pesos. Adaptable tanto para formatos impresos compara formatos digitales.	Educativa persuasiva social.
	Narrativa secuencial tipo cómic. Impreso y digital.	Ilustración expresiva, recursos simbólicos, representaciones emocionales	Integrada al lenguaje del cómic, funcional a la narrativa, alta legibilidad, sans serif, cjas altas, textos cortos.	Educativa, testimonial y de concientización
	Editorial impreso: libro ilustrado, mapa desplegable, lente/filtro rojo incluido como parte del sistema	Gráfica oculta que se revela mediante color.	Tipografía funcional al sistema de revelado, sans serif.	Educativa experiencial reflexiva.



1.6 Definición del problema gráfico

Para la definición e identificación del problema gráfico se utilizó el libro de Michael Jhonson Problem Solved (2002). En el cual se encuentran varias preguntas que ayudarán a identificar información clara para la definición del problema gráfico. En el contexto ecuatoriano, la comunicación preventiva sobre el reclutamiento de adolescentes por bandas criminales se desarrolla principalmente a través de materiales informativos dirigidos a adultos responsables, caracterizados por un alto contenido textual y el uso limitado de recursos visuales.

Esta situación dificulta el acceso directo de los jóvenes a información clara, cercana y comprensible, así como al conocimiento de los canales de ayuda disponibles. Además, las estrategias gráficas empleadas responden a estilos tradicionales, predecibles y poco dinámicos, lo que genera desinterés y baja conexión con el público juvenil, cuyo consumo de información se da en entornos visuales y digitales más interactivos. El lenguaje poco accesible y la escasa apelación emocional limitan la comprensión y apropiación del mensaje preventivo. En consecuencia, se evidencia una deficiencia en la comunicación visual dirigida a adolescentes, que no considera sus formas de aprendizaje ni sus códigos culturales, lo que hace necesario replantear la propuesta gráfica mediante recursos contemporáneos, accesibles y éticamente responsables, que permitan generar identificación, facilitar la comprensión y fortalecer la prevención.

1.7 Requerimientos del proyecto

Para la determinación de los requerimientos del proyecto se tomó en cuenta la información obtenida tanto de la investigación primaria como secundaria, con un énfasis especial en los requerimientos informativos, de seguridad y sociales. De acuerdo con la OECO (2025), la normalización de la presencia de grupos criminales en barrios y espacios educativos resulta preocupante, ya que operan mediante mecanismos de coacción, seducción y vínculos familiares o comunitarios. Ante esta problemática, se concluye que la prevención debe abordarse de manera integral.

En este contexto, el desarrollo del sistema gráfico interactivo propuesto considera diversos aspectos fundamentales. Entre ellos, se prioriza una interacción intuitiva y natural, así como el uso de un lenguaje visual contemporáneo. Además, se plantea una estética juvenil no infantil y la incorporación de códigos gráficos cercanos a la cultura joven, que faciliten la comprensión inmediata del mensaje. Se propone el uso de dinámicas lúdicas e interactivas, como juegos de roles y simulaciones, que permitan al usuario enfrentar situaciones y reconocer las consecuencias de sus decisiones.

Desde el enfoque del diseño gráfico, se consideran elementos clave como la legibilidad, el contraste adecuado, el uso correcto del tamaño tipográfico, la jerarquización de la información y evitar la sobresaturación de texto. Además, se contempla el uso de íconos comprensibles, una coherencia formal dentro del sistema y elementos gráficos que guíen la lectura y navegación del contenido. El formato del sistema se concibe como flexible y adaptable, compatible tanto con soportes físicos, garantizando su escalabilidad y versatilidad.

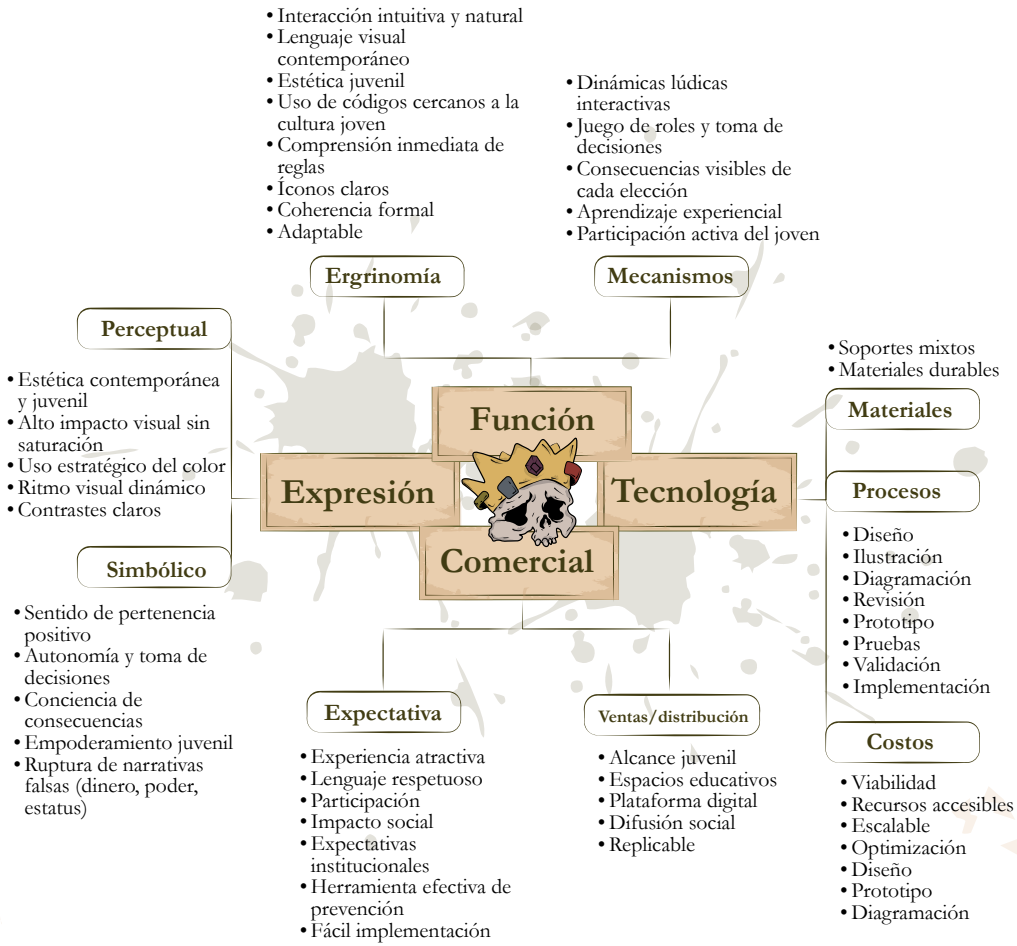
En el ámbito estético y conceptual, se busca generar un alto impacto visual mediante el uso estratégico del color, el ritmo visual y la composición, con el fin de captar la atención del público joven y mantener su interés durante la experiencia. Paralelamente, desde el componente simbólico y emocional, el proyecto pretende transmitir un mensaje de conciencia, prevención y seguridad, fomentando un sentido de pertenencia positivo, la reflexión sobre las consecuencias de las decisiones, la autonomía personal, la ruptura de narrativas falsas (dinero, poder, estatus) y el fortalecimiento de la confianza en los canales de ayuda disponibles.

Finalmente, se contempla la implementación del sistema en espacios educativos, en articulación con programas preventivos y con el apoyo de instituciones como la Policía Nacional del Ecuador.



Figura 11
Vectores de la forma

Vectores de la forma



Nota: Los vectores de la forma fue elaborada siguiendo los lineamientos metodológicos propuestos por Rodríguez Morales (2004).



CAPÍTULO 2

Desarrollo

2.1 Generación de la idea

Luego de analizar e implementar diversas técnicas para la generación de ideas, en función de los requisitos previamente establecidos, se determinó que todas las propuestas se estructurarán en cuatro pilares: narrativo, emocional, reflexivo y participativo. Desde la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget (2016), el juego constituye un elemento fundamental en la construcción del conocimiento, este permite al individuo interactuar activamente con su entorno mediante procesos de asimilación y adaptación. En este sentido, el juego no se limita a una actividad recreativa, sino que representa una forma de pensamiento.

Piaget clasifica el juego en distintas estructuras, entre ellas el juego de ejercicio, el juego simbólico y el juego de reglas. El juego simbólico permite la representación de la realidad a través de elementos imaginados, favoreciendo la construcción de significado; mientras que el juego de reglas introduce la organización social, la toma de decisiones y la comprensión de normas.

De esta manera, el uso de estrategias lúdicas en procesos de aprendizaje facilita no solo la adquisición de conocimientos, sino también el desarrollo de habilidades cognitivas como la interpretación, la experimentación y la resolución de problemas.



Primera propuesta: El laberinto del Minotauro

Conceptualmente, se construye a partir del uso de la figura retórica de la alusión, planteada por Lupton (2016, pp.82-87).

Como referentes, se retoman elementos de la mitología griega, específicamente el laberinto del Minotauro y la caja de Pandora. En este caso, el laberinto se emplea como recurso gráfico para estructurar el juego y representar el recorrido del usuario. Por su parte, la caja de Pandora se incorpora como un elemento simbólico asociado a una recompensa engañosa, que los participantes deben evitar alcanzar.

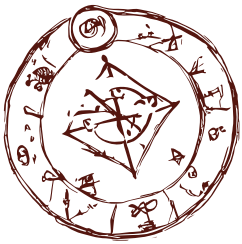
Figura 12

Proceso de bocetaje primera propuesta



La propuesta consiste en un juego de mesa representado tipo laberinto, diseñado para simular el proceso de toma de decisiones de los jóvenes frente a situaciones de riesgo vinculadas con el reclutamiento. Funciona a base de la interacción de los usuarios con un tablero que presenta múltiples rutas para varios participantes, donde se pueden encontrar varios retos donde se deben enfrentar diversas situaciones mediante las cartas disponibles, tentación, decisión y protección. A diferencia de los juegos tradicionales, la experiencia propone un giro significativo: avanzar no implica ganar, sino reconocer el momento de detenerse, entendiendo que evitar caer en la trampa es la verdadera decisión correcta.

El propósito es generar conciencia y fortalecer el reconocimiento de señales de peligro y que el usuario lo haga desde su propia interacción y experiencia. En cuanto a la estructura, el sistema está compuesto por el tablero de juego tipo laberinto con información visual integrada, fichas para cada jugador con un mínimo de 3 participantes y un máximo de 6, cartas según su función, una ruleta que te ayudará a avanzar o salvarte.

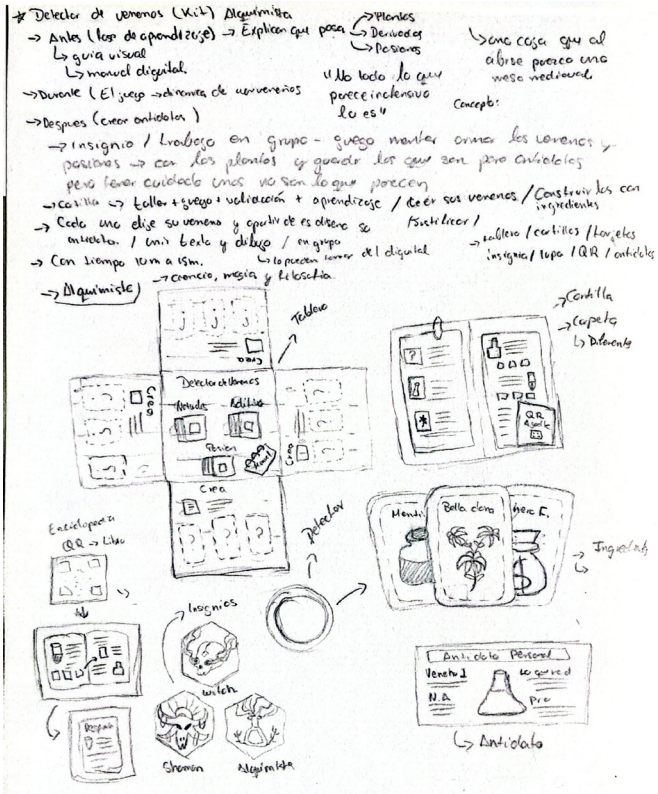


Segunda propuesta: El laboratorio del alquimista

Conceptualmente, la propuesta se fundamenta en la metáfora, planteada por Lupton (2016, pp.82-87). Donde consiste en un laboratorio donde el veneno y su detección es lo esencial, entendiendo que las situaciones de riesgo no son evidentes a simple vista, sino que se configuran a partir de múltiples factores. A través de esta representación, es una experiencia reflexiva, emocional, narrativa y participativa, en la que el usuario no solo identifica el peligro, sino que comprende cómo se construye y cómo evitarlo.

Figura 13

Proceso de bocetaje segunda propuesta



La propuesta consiste en un laboratorio de un alquimista desarrollado como un taller lúdico, en el cual los usuarios asumen el rol de detectores de sustancias peligrosas (alquimista). Su funcionamiento se basa en una dinámica grupal en la que los participantes, organizados en equipos, reciben una cartilla con distintos "venenos, hechizos y males" que representan situaciones de riesgo, los cuales deben construir mediante la selección y combinación de cartas de "ingredientes" que serán acciones o frases usualmente usadas para enganchar a los jóvenes; contará con tiempo limitado entre 10 y 15 minutos. Estas cartas contienen información simbólica que puede ser engañosa o puede ayudar a crear tu antídoto, por lo que los usuarios deben analizar, interpretar y justificar sus decisiones dentro de un tiempo determinado. Posteriormente, los resultados son contrastados mediante una guía digital tipo enciclopedia, accesible a través de un código QR, que permite validar las respuestas y comprender la lógica detrás de cada combinación.

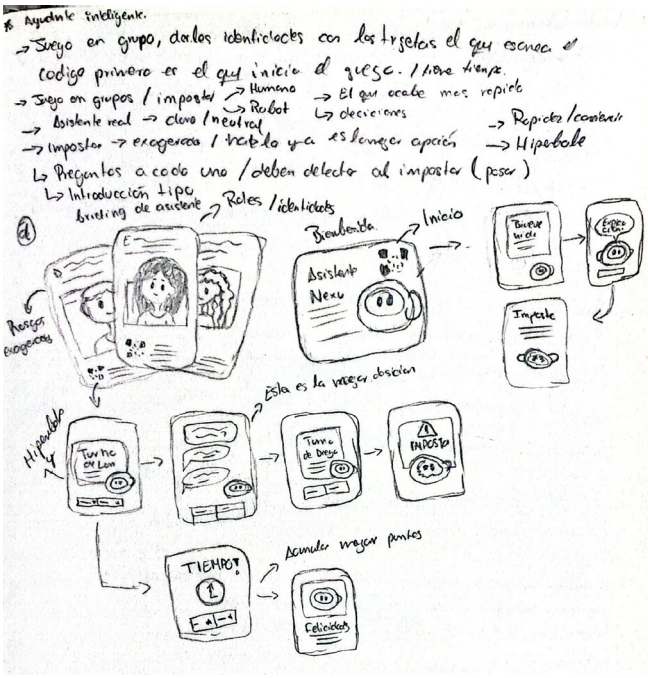
Su estructura, el sistema se presenta en una caja portátil que, al desplegarse, se transforma en una superficie de trabajo interactiva donde 4 grupos tendrán su espacio de experimentación, e incluye cartas de ingredientes, cartillas de venenos por grupo, herramientas de análisis como filtros para revelar información oculta, acceso a un manual digital, y una fase final de construcción de "antídotos" personales, entendidos como estrategias de prevención. que los usuarios desarrollan y conservan como recurso propio que los convertirán en alquimistas.

Tercera propuesta: Código Oculto

El diseño del juego de roles y trivia se apoya en el uso de la hipérbole y las asociaciones forzadas como recursos narrativos y visuales, planteada por Lupton (2016, pp.68-82). Exagerando beneficios y estableciendo relaciones incoherentes.

La propuesta consiste en un kit de cartas que asigna roles a los participantes y activa una experiencia interactiva mediante el escaneo de un código QR, planteando una dinámica grupal basada en la toma de decisiones en entornos simulados. El juego se desarrolla en grupos de 4 a 5 integrantes, quienes acceden a una interfaz guiada por un asistente digital a través de un dispositivo móvil compartido.

Figura 14
Proceso de bocetaje tercera propuesta



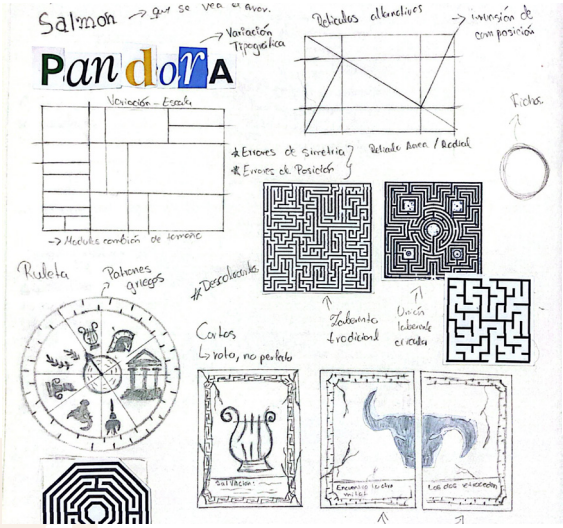
Cada participante asume una identidad específica definida por características y contextos particulares, a partir de los cuales debe responder a diversas situaciones planteadas por el sistema. La dinámica se organiza por rondas, en las que los jugadores, por turnos, interactúan con el dispositivo, respondiendo a los escenarios propuestos, mientras el celular circula entre los integrantes del grupo, garantizando la participación de todos. Las respuestas son evaluadas en función de su rapidez, pertinencia y coherencia con el rol asignado, permitiendo la acumulación de puntos a lo largo del juego. No obstante, el sistema introduce un elemento de incertidumbre mediante la presencia de un "impostor" integrado en el asistente digital, el cual, en determinados momentos, altera la información, modifica condiciones o induce a errores de manera sutil. Esta intervención obliga a los participantes a cuestionar la veracidad de los datos, promoviendo el análisis crítico, la discusión colectiva y la toma de decisiones fundamentadas. El juego concluye al finalizar un número determinado de rondas, resultando ganador el grupo que haya acumulado la mayor cantidad de puntos o que haya logrado identificar con mayor precisión las intervenciones engañosas del sistema.

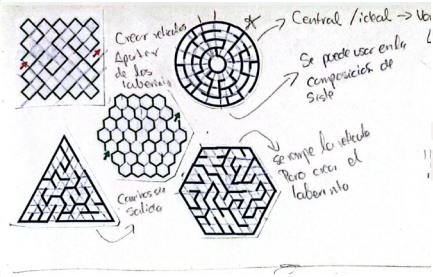
De esta manera, la propuesta no solo busca generar una experiencia lúdica, sino también desarrollar en los usuarios una postura crítica frente a las herramientas digitales, fomentando la capacidad de cuestionar, interpretar señales y tomar decisiones informadas en contextos de incertidumbre, tanto a nivel individual como colectivo.

2.2 Exploración de la forma

La exploración de forma de la propuesta "Laberinto del Minotauro" se fundamenta en el uso de las retículas alternativas planteadas por Lupton (2016, pp.120-121), como una estrategia para reinterpretar la estética del arte griego clásico. A partir de una investigación visual previa, se identificó que este estilo se caracteriza por la perfección, la simetría y el orden visual. En contraste, se planteó una intención conceptual de ruptura, utilizando la metáfora del laberinto no solo como elemento narrativo, sino como un sistema visual que cuestiona esa perfección.

Figura 15
Exploración de la forma "laberinto del Minotauro"



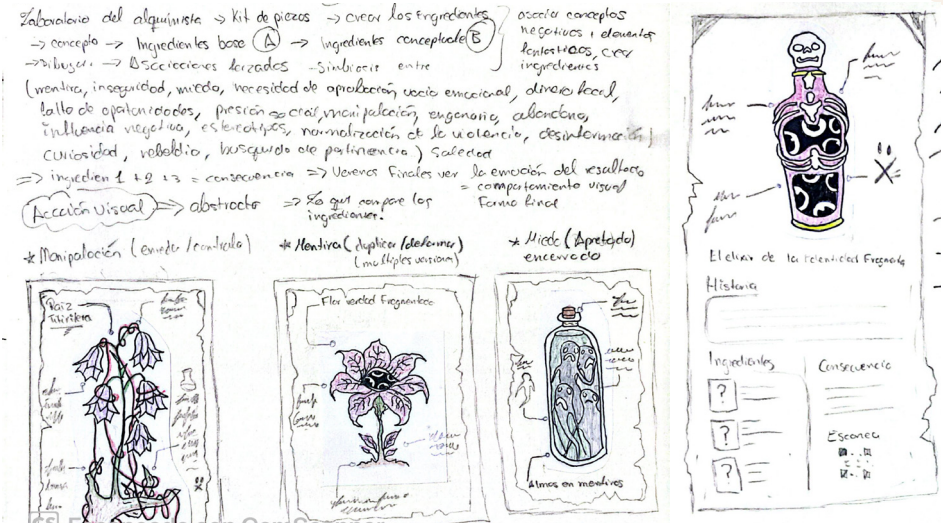


La exploración se desarrolló mediante la construcción de retículas a partir de laberintos de distintas configuraciones geométricas. Estos laberintos fueron inicialmente impresos y posteriormente intervenidos manualmente, conectando sus líneas para producir retículas irregulares y dinámicas. Se determinó que la retícula central ofrecía mayores posibilidades compositivas al permitir múltiples entradas y salidas. Se incorporaron recursos gráficos que refuerzan la ruptura de la simetría, como variaciones tipográficas entre serif y sans serif, así como errores intencionales en proporción, posición y equilibrio visual. Estos se evidencian en elementos como las tarjetas, la ruleta y la representación del minotauro, donde se alteran formas, escalas y distribuciones para generar tensión visual.

La propuesta "Laboratorio del alquimista" se fundamenta en la técnica de kit de piezas planteada por Lupton (2016, pp.126-127), con el objetivo de construir un sistema gráfico a partir de la combinación de elementos. Conceptualmente, la propuesta parte de la alquimia como metáfora del proceso de transformación, donde distintos ingredientes dan origen a un resultado final. En este caso, se plantea la creación de "venenos, pociones y males" a partir de la mezcla de componentes visuales y conceptuales, vinculados a emociones y comportamientos negativos. Se tomó como base la relación entre un ingrediente físico como plantas u elementos orgánicos y conceptos abstractos como la mentira, el miedo, la inseguridad, la necesidad de aprobación emocional, el deseo de dinero fácil, etc. Generando una narrativa que conecta lo tangible con lo simbólico.

Figura 16

Exploración de la forma "Laboratorio del alquimista"

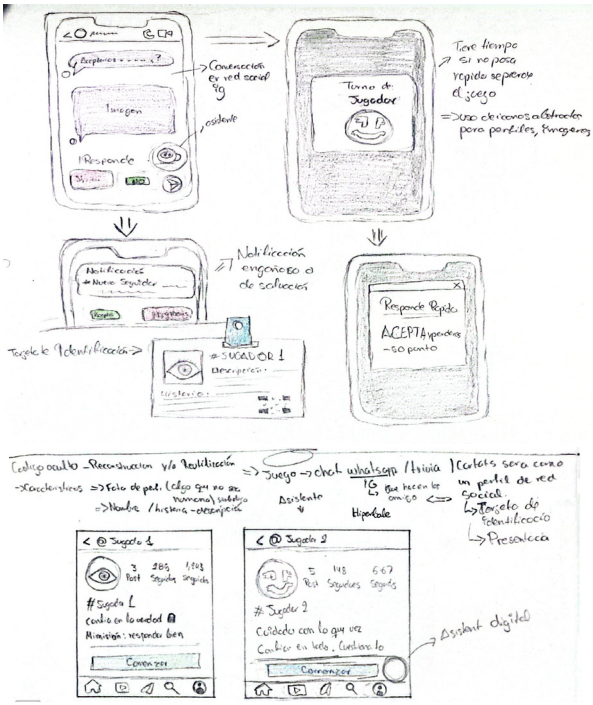


La exploración se desarrolló mediante asociaciones forzadas entre elementos gráficos orgánicos y representaciones abstractas de emociones negativas, dando lugar a ingredientes híbridos. Cada ingrediente fue construido a partir de la combinación de un elemento base con atributos conceptuales. Se trabajaron tarjetas específicas enfocadas en conceptos como la manipulación, la mentira y el miedo, donde se exploraron formas y composiciones que reflejan estas ideas. Se diseño un frasco de veneno y una cartilla de juego que integra tanto los ingredientes como sus consecuencias, acompañadas de microhistorias que refuerzan la narrativa. El sistema se complementa con una bitácora digital que contiene las respuestas y un empaque concebido como laboratorio portátil, consolidando la experiencia del usuario dentro de un universo gráfico unificado.

Esta exploración busca representar visualmente cómo la combinación de elementos aparentemente inofensivos puede derivar

en consecuencias negativas, estableciendo un paralelismo con las decisiones humanas. A través de la construcción de un sistema modular y narrativo, se pretende que el usuario no solo interactúe con piezas gráficas, sino que comprenda el proceso de transformación detrás de cada resultado.

Figura 17
Exploración de la forma "Código oculto"



La propuesta "Código oculto" se fundamenta en las técnicas de reconstrucción y reutilización planteadas por Lupton (2016, pp. 156-161), con el objetivo de reinterpretar interfaces digitales existentes dentro de un nuevo contexto lúdico. En este caso, se toma como referencia la estructura de la red social Instagram, reconocida por su alto uso entre jóvenes, para transformarla en una experiencia

interactiva tipo trivia. Conceptualmente, la propuesta gira en torno a la idea de identidad digital y percepción, donde cada participante asume un rol dentro del sistema, generando una dinámica de descubrimiento a partir de la información visible y oculta.

Se trabajó mediante la adaptación de los elementos característicos de la interfaz de Instagram, reconstruyendo su estructura visual para integrarla en una lógica de juego. Se diseñó un sistema de perfiles donde cada participante cuenta con un carnet de identificación que incluye imagen simbólica, nombre, descripción, historia y un código QR que permite iniciar la interacción. Se incorporaron recursos como un asistente digital que guía el desarrollo del juego, así como notificaciones dinámicas que intervienen en la experiencia del usuario. Se utilizaron estrategias como la hipérbole en los elementos de interfaz, exagerando tamaños de botones para dirigir la atención, y mecánicas de interacción como cambios de turno basados únicamente en la identificación visual. Además, se integraron trampas mediante notificaciones engañosas, como acciones de respuesta rápida que afectan el puntaje, reforzando la tensión dentro del juego.

Como resultado, esta exploración busca generar una experiencia que cuestione la forma en que los usuarios interpretan la información en entornos digitales, poniendo en evidencia la facilidad con la que pueden ser influenciados o confundidos. A través de la simulación de una interfaz familiar, se pretende crear una sensación de confianza inicial que luego es alterada mediante mecánicas inesperadas, promoviendo la atención, el análisis y la toma de decisiones.

2.3 Evaluación del concepto y estilo gráfico

Una vez definidas las ideas, los conceptos y los estilos gráficos de las tres propuestas, se dio el siguiente paso: realizar las debidas validaciones con el comitente y dos docentes. Este proceso tuvo como objetivo recolectar opiniones y nuevos puntos de vista que pudieran enriquecer las propuestas planteadas, además de corroborar su pertinencia frente al problema que se busca resolver. La validación fue realizada con Erika Mora, analista de la Policía Nacional.

La propuesta 1 fue reconocida por su potencial; sin embargo, las validaciones señalaron aspectos importantes a considerar. En cuanto al referente gráfico, el comitente recomendó mantener la simbología de la mitología griega y evitar el uso de elementos que pudieran vincularse con el entorno y contexto actual del país. De manera más relevante, advirtió que ciertos símbolos podrían despertar curiosidad o generar identificación involuntaria con grupos de delincuencia organizada. En cuanto a la forma, se indicó que las irregularidades visuales propuestas deben manejarse con equilibrio, sin descuidar la legibilidad del texto. Finalmente, se sugirió integrar la dinámica de recorrido de esta propuesta dentro de la segunda.

La propuesta 2 fue la que mayor aceptación recibió por parte de los tres validadores, siendo considerada la más pertinente por su capacidad de promover la reflexión y el pensamiento crítico en los jóvenes. Se identificó como principal reto el manejo y la profundidad de la información, y se recomendó revisar la cantidad de participantes para optimizar la dinámica grupal. El comitente destacó su valor preventivo y propuso enriquecerla incorporando elementos funcionales reales, como un código QR que conecte directamente con una línea de ayuda o denuncia. Adicionalmente, sugirió integrar la dinámica de recorrido proveniente de la primera propuesta.

La propuesta 3 fue valorada positivamente por la complejidad de su dinámica, considerada adecuada para el público joven. No obstante, el comitente identificó un riesgo significativo en el uso de una interfaz digital, dado que muchos jóvenes utilizan dispositivos intervenidos o rastreados por grupos delictivos, lo cual podría generar confusiones o poner en riesgo a los usuarios. Por esta razón, aunque la propuesta es conceptualmente sólida, su formato digital representa una barrera de viabilidad, se sugirió plantearla en un formato físico, pero con la misma dinámica.

Como conclusión general, las tres propuestas demostraron potencial para abordar la problemática del reclutamiento juvenil desde el diseño. Sin embargo, la validación convergió en que la propuesta 2 es la más viable, pertinente y segura para el contexto de aplicación. Se integrara la dinámica de recorrido de la propuesta 1 e incorporando herramientas de conexión real, como líneas de ayuda, consolidando así una propuesta final más completa, reflexiva y adaptada a la realidad del usuario.

Tabla 3

Resultados de la validación realizada a Erika López Mora, analista

Tabla de evaluación del concepto y estilo gráfico

Título del trabajo: Diseño de un sistema didáctico preventivo para la identificación de estrategias de captación criminal.

Estudiante: Darla Villacís

Evaluado por: Cap. Erika López Mora, Analista.

Fecha: 10/09/2026

Preguntas	Concepto y estilo 1	Concepto y estilo 2	Concepto y estilo 3	Observaciones/ sugerencias
1) ¿El concepto responde al objetivo general del trabajo?	5	5	5	Propuesta 1 – Tratar de no usar simbología que se conecte con los GDO, pueden incentivar a la curiosidad (existen actualmente muchos problemas tatuaje). Propuesta 2 – Es lo que más invita a pensar más, reflexionar más.
2) ¿El concepto responde a las expectativas de los usuarios a los que se dirige el trabajo?	5	5	5	
3) ¿El concepto responde de forma novedosa al problema planteado?	5	5	5	Se podrían incluir elementos existentes para denuncias (QR). Pensar consecuencias.
4) ¿El concepto propone una experiencia de uso adecuada?	5	5	5	3 – Es una muy buena propuesta pero por su estilo es muy riesgosa para los jóvenes.
5) ¿El estilo gráfico es adecuado para el/los usuarios a los que se dirige el trabajo?	4	5	4	Muchos suelen tener sus celulares "pinchados" y esto puede poner en riesgo al menor, ya que muchas GDO suelen rastrear sus movimientos digitales.
6) ¿El estilo gráfico propone una experiencia visual atractiva?	5	5	4	Se podría unir la dinámica de un recorrido en la segunda propuesta (unir 1 y 2).
7) ¿El concepto y estilo proponen un grado de innovación o novedad con relación a las soluciones existentes?	5	5	5	

2.4 Desarrollo del prototipo

Para el desarrollo de la propuesta final de diseño se tomó la decisión de fusionar la dinámica de la propuesta 1 basada en el recorrido, con la narrativa de la propuesta 2, correspondiente al laboratorio alquimista. Esta integración permite articular el sistema de recorrido con una línea narrativa coherente, facilitando que los participantes sigan el hilo de las historias de manera progresiva y comprensible.

El juego está compuesto por los siguientes elementos:

- Tablero de juego central
- 4 tableros individuales
- 4 cuadernillos con historias
- 4 bolsas con fichas
- Tote bag
- Manual de juego

Como se mencionó anteriormente, retomando los planteamientos de Jean Piaget (2016), el juego se emplea como herramienta para la construcción de conocimiento a partir de actividades que resulten significativas para los participantes.

Tablero de juego

Se propone un tablero central en formato de 26 x 26 cm que funciona como eje del sistema. La gráfica general está basado en la imagen de los alambiques, por lo que en el centro del tablero se ubica el elemento principal del cual se desprenden varias conexiones hacia los tableros individuales. En este tablero central también se encuentran ilustrados los frascos para armar los antídotos. Se cuenta con cuatro pestañas que permiten conectar los tableros individuales; en cada pestaña se incluyen elementos gráficos con el color y el nombre de cada personaje, de modo que al abrirlas los participantes descubren qué personaje les corresponde.

Figura 18

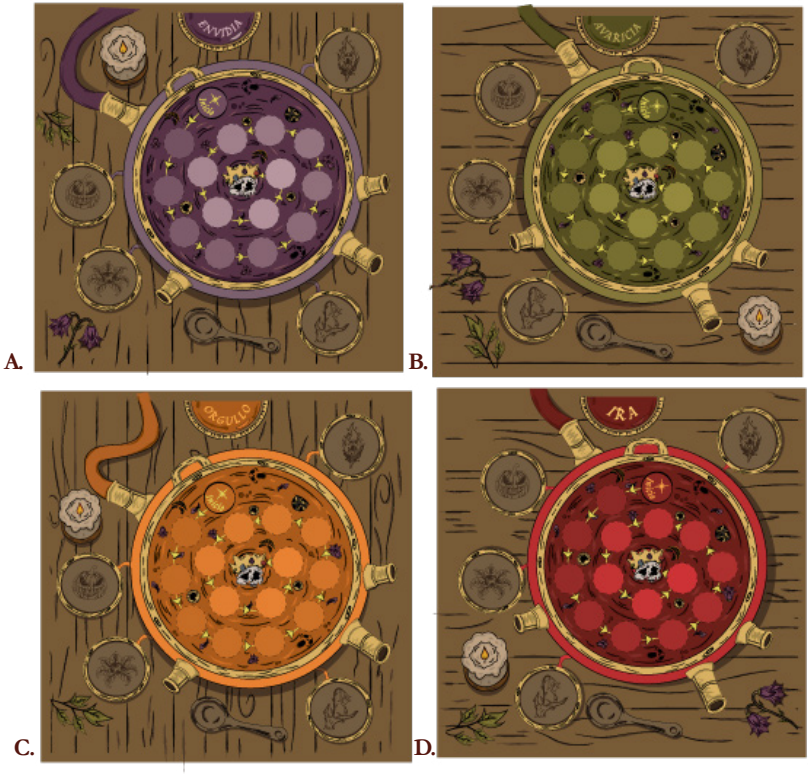
Tablero central del juego



Complementariamente, se diseñaron 4 tableros individuales de 25 x 25 cm que, deben conectarse con el tablero central. Por cuestiones de comodidad y manipulación, esta conexión no es obligatoria y quedará sujeta al espacio disponible donde se desarrolle el juego. Cada tablero individual cuenta con un alambique de su color correspondiente y de secciones de suministros donde los participantes podrán almacenar fichas durante el juego.

Figura 19

Tableros individuales de juego



Nota: El panel (A) muestra el tablero individual de la envidia. El panel (B) muestra el tablero individual de la avaricia. El panel (C) muestra el tablero individual del orgullo. El panel (D) muestra el tablero individual de la ira.

Recorrido

Una vez los participantes descubren su color y personaje, se ubican en parejas y seleccionan el cuadernillo y la bolsa de fichas correspondiente a su color. La dinámica consiste en extraer fichas al azar de la bolsa. Cada ficha contiene símbolos y números que determinan el avance dentro del recorrido, se puede avanzar desde una a tres casillas. La primera ficha extraída debe colocarse en el primer casillero para marcar el inicio del juego, el recorrido consta de 16 casillas para llegar al centro.

Figura 20

Tablero de juego individual envidia



Durante el trayecto, los participantes deben revisar en su cuadernillo la sección de venenos e identificar cuáles van desbloqueando, se requieren tres fichas del mismo símbolo para poder acceder a cada historia. Las historias de los venenos incorporan palabras clave que forman parte del relato, identificables porque corresponden a nombres de componentes que funcionan como catalizadores dentro del sistema de antídotos. Esta estrategia se sustenta en el aprendizaje representacional descrito por Ausubel, según el cual el sujeto asigna significados a símbolos o palabras específicas identificándolos con sus referentes concretos (Ausubel, 1980, p. 582). Los jugadores no leen de manera pasiva, sino con un propósito definido, reconocer dentro del contexto narrativo estos elementos y comprender su función dentro del juego, lo que activa una significativa hacia el contenido y vincula con un proceso de construcción de conocimiento.

Figura 21

Diagramación interna cuadernillo



En caso de completar el recorrido sin haber desbloqueado todos los venenos, el jugador deberá continuar extrayendo fichas de forma aleatoria y guardarlas en la sección de suministros de su tablero individual, ya que estos elementos pueden resultar determinantes en la etapa final.

Cromática y símbolos

Se trabajó con cuatro colores centrales el rojo, verde, morado y anaranjado a partir de los planteamientos de Eva Heller en Psicología del color (2004), tomando como criterio de selección las connotaciones negativas y se diseñaron cuatro símbolos a partir de asociaciones forzadas entre elementos botánicos y conceptos simbólicos como el miedo, la mentira y el engaño.

La flor de las mentiras.

Figura 22
Flor de las mentiras



Es una flor cuyo centro está integrado por múltiples ojos, esta imagen representa el ciclo continuo de mentiras. Los ojos aluden tanto a la vigilancia constante como a los escenarios falsos que se

construyen a partir del engaño. Su color es el Violeta. Heller describe el violeta como un color ambivalente y polarizador. Lo caracteriza como frívolo y lo vincula con la ambigüedad, lo inadecuado, lo subjetivo y la vanidad.

La calabaza del engaño.

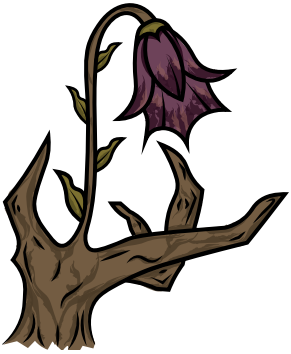
Figura 23
Calabaza del engaño



A partir de una calabaza con una sonrisa tétrica y un ojo que se asoma desde su interior, el símbolo busca representar los engaños ocultos en la oscuridad. Así como en las calabazas se talla un rostro visible hacia afuera, aquí se representa esa misma dualidad. Su color es Naranja. Heller sostiene que el naranja esta dentro de los colores del peligro, señalando que los venenos se identifican tradicionalmente con una calavera sobre fondo naranja, y que es empleado en señales de advertencia, ademas de ser poco serio. Aparentemente es inofensivo, también es capaz de despertar desconfianza, celos y egoísmo.

La raíz manipuladora.

Figura 24
Raíz manipuladora





Una rama con forma de mano de la que nace una flor marchita representa la manipulación que ejercen las organizaciones delictivas sobre los jóvenes. La mano que sostiene muestra el control y el poder que se ejerce sobre quienes intentan captar. Su color es el Verde. Heller advierte que el verde es un color profundamente contextual un mismo verde puede parecer saludable, venenoso.

El capullo del miedo.

Figura 25
Capullo del miedo



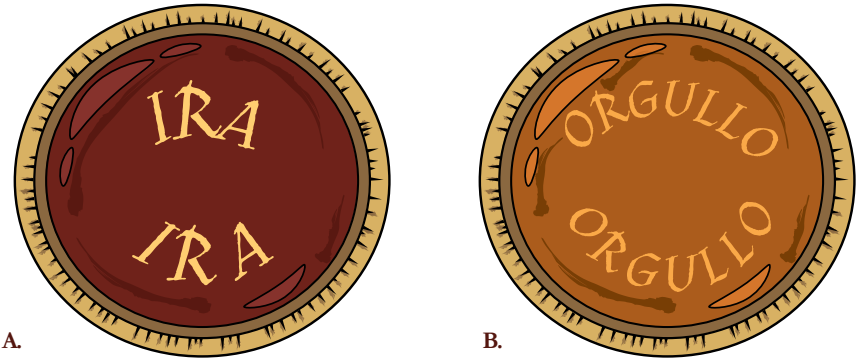


Una flor donde los pétalos son en realidad llamas, con un rostro de horror en su interior, busca representar la desesperación y el miedo que experimentan los jóvenes dentro de los grupos delictivos o como consecuencia de la presión para integrarse a ellos. El fuego como metáfora del miedo que quema y que, muchas veces, obliga. Su color es el rojo. Según Heller, el rojo es el color de la guerra y de lo inmoral. La autora señala además que puede representar la violencia y el odio.

Narrativa e historias

Para las historias se utilizaron simbólicamente cuatro pecados capitales la ira, la envidia, el orgullo y la avaricia con el fin de evitar la personalización y la estigmatización de perfiles específicos.

Figura 26
Historias ira y orgullo



A. B.

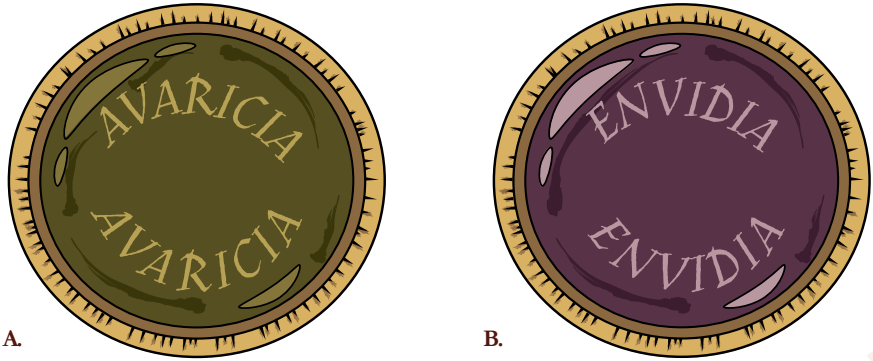
El desarrollo narrativo de los pecados se apoya en los postulados de la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura. Según McLeod (2025), esta teoría sostiene que gran parte de las conductas humanas se

adquieren mediante la observación de personas consideradas modelos o referentes. Durante la adolescencia, los jóvenes tienden a prestar mayor atención a figuras que perciben como similares o exitosas, especialmente cuando estas representan atributos como poder, reconocimiento, dinero o pertenencia. A través de cuatro procesos: atención, retención, reproducción y motivación, los jóvenes pueden adoptar comportamientos y actitudes sin haber experimentado directamente sus consecuencias. En este sentido, la propuesta utiliza historias inspiradas en referentes reconocibles para mostrar de manera crítica cómo determinadas decisiones y factores de riesgo pueden conducir a consecuencias negativas.

A nivel narrativo, las historias presentan situaciones y escenarios de manera poética, articuladas con los venenos que simbólicamente pertenecen a cada historia.

Figura 27

Historias avaricia y envidia



A. **B.**

Nota: El panel (A) muestra la gráfica representativa de la avaricia. El panel (B) muestra la gráfica representativa de la envidia.

Figura 28
Bocetaje de venenos y símbolos



Se diseñaron un total de 13 venenos: 12 distribuidos entre las cuatro historias y uno final, compartido. Los venenos se construyen a partir de elementos derivados de los cuatro símbolos centrales.

Personaje Avaricia:

Tabla 4
Listado de venenos Personaje Avaricia

Veneno 1 Flor fragmentada	Veneno 2: Fruto dorado	Veneno 3: Raíz de mandrágora
		
Mentiras disfrazadas de oportunidad	Dinero fácil	Deseo que distorsiona la percepción

Personaje Envidia:

Tabla 5
Listado de venenos Personaje Envidia

Veneno 1 Belleza controlada	Veneno 2: Hiedra errante	Veneno 3: Llama de aprobación
		
Comparación constante	Dependencia de la aprobación ajena	Presión para actuar

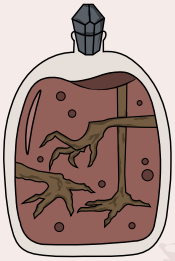
Personaje Orgullo:

Tabla 6
Listado de venenos Personaje Orgullo

Veneno 1 Ojo del narciso	Veneno 2: Enredadera susurrante	Veneno 3: Engaño hueco
		
Obsesión con la imagen	Ingluencia externa constante	Valor aparente sin sustento

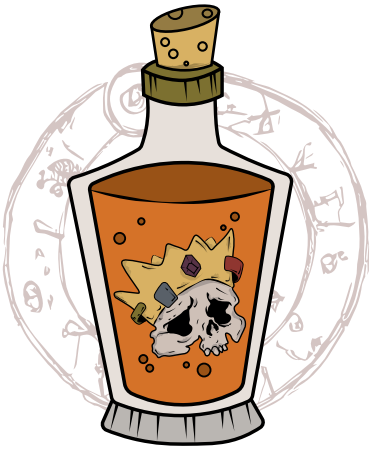
Personaje Ira:

Tabla 7
Listado de venenos Personaje Ira

Veneno 1 Sonrisa hueca	Veneno 2: Brasa inquieta	Veneno 3: Rosa sombría
		
Aislamiento del entorno cercano	Reacción impulsiva	Influencia que se instala lentamente

Elixir final (compartido):

Figura 29
Gráfico elixir final



Fichas

Cada pareja de jugadores dispone de 28 fichas distribuidas entre los cuatro símbolos, numeradas del 1 al 3 para indicar la cantidad de casilleros que se pueden avanzar en cada turno.

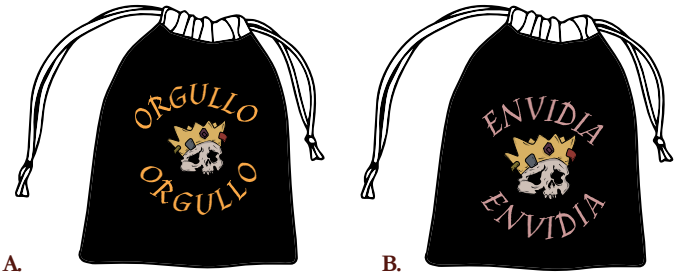
Figura 30
Fichas con sómbolos



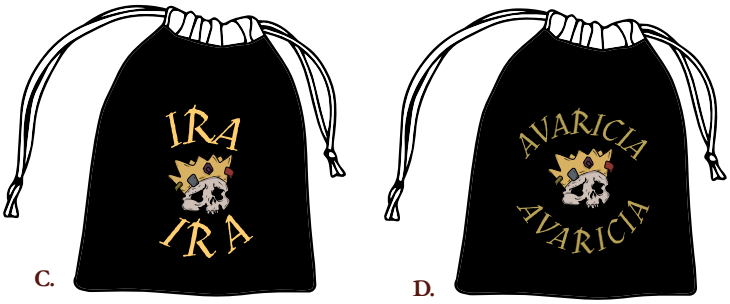
En cuanto al diseño, se optó por superponer el número sobre los símbolos para mantener la legibilidad y facilitar la identificación de cada ficha.

Dentro de cada grupo se entregarán 7 fichas por símbolo, completando un total de 28 fichas. Estas estarán organizadas en bolsas identificadas con el color representativo de cada personaje e incluirán su respectivo cuadernillo.

Figura 31
Diseño para bolsas de fichas



A. B.



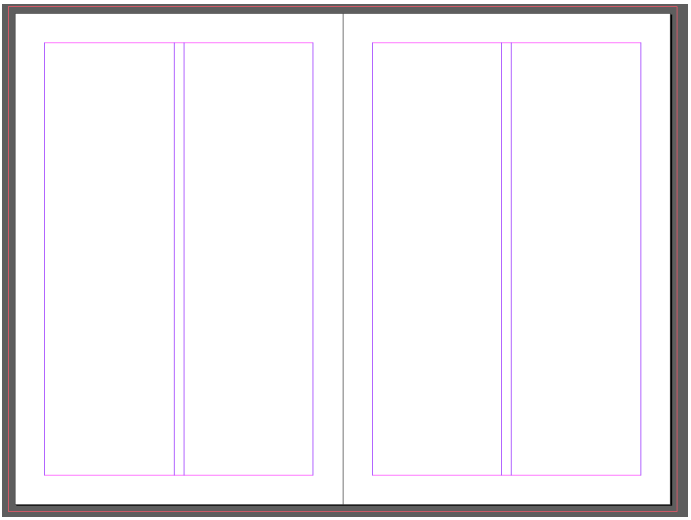
C. D.

Nota: El panel (A) muestra el diseño de la bolsa de fichas del orgullo. El panel (B) muestra el diseño de la bolsa de fichas de la envidia. El panel (C) muestra el diseño de la bolsa de fichas de la ira. El panel (D) muestra el diseño de la bolsa de fichas de la avaricia.

Cuadernillos

Figura 32

Retícula usada en cuadernillos



Cada participante cuenta con un cuadernillo individual cuyas páginas miden 10 x 15 cm, configuradas en páginas enfrentadas, con márgenes de 1 cm en todos sus lados. El cuadernillo está compuesto por 16 páginas en total, cuyo diseño editorial responde a la estética

general del juego, un diario de laboratorio alquimista. Para reforzar esta narrativa visual, cada cuadernillo incorpora sellos, ilustraciones de los venenos y manchas de tinta que dotan al objeto de una apariencia orgánica y de uso. Además, cada cuadernillo está identificado con el color de su personaje correspondiente, funcionando como un elemento más del sistema de identidad visual del juego.

La estructura interna del cuadernillo está dividida en dos mitades. La primera mitad corresponde al registro de sustancias peligrosas, donde se encuentran los venenos con sus respectivas historias y las combinaciones de símbolos necesarias para desbloquearlos y leerlos.

Figura 33
Diseño de portada y contraportada de cuadernillos



La segunda mitad del cuadernillo contiene las fórmulas de los antídotos y se encuentra diferenciada visualmente mediante un cambio cromático y una página de transición que marca el inicio de esta nueva etapa del recorrido. Este recurso permite señalar momento en el que los participantes pasan de descubrir los venenos a formular los antídotos correspondientes. La última página de esta sección contiene el Recetario de Catalizadores, donde se especifican los ingredientes necesarios para completar cada fórmula. Estos catalizadores corresponden a palabras ocultas dentro de las narrativas de los venenos, las cuales los participantes deben identificar durante el desarrollo de la partida.

Tipografía

Para la composición tipográfica se utilizaron dos familias tipográficas. Para los títulos se empleó Jim Nightshade, cuyas terminaciones gestuales y carácter expresivo se ajustan a la estética de diario alquimista trabajada a lo largo del proyecto.

Figura 34
Tipografía Jim Nightshade

Jim Nightshade

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
0123456789 .,;:!?¡¿'"()[]{}<>/\|-_+=*&%$#@°



Esta tipografía se uso en todos los elementos del sistema como en los cuadernillos con un tamaño de 25 puntos, en el tablero central para los nombres de los personajes, y en las bolsas de fichas, incluyendo los números impresos en estas últimas, donde su tamaño varía según las necesidades compositivas de cada pieza. Para el texto corrido de los cuadernillos se utilizó Garamond a 10 puntos, una tipografía serif cuya estructura fina genera un contraste eficaz con el peso visual de Jim Nightshade, favoreciendo la legibilidad del contenido narrativo y la jerarquía tipográfica del conjunto.

Figura 35
Tipografía Garamond

Garamond

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
0123456789 .,;:!?¡¿”’()[]{}<>/\|-_+=*&%$#@°

Logotipo

De acuerdo con la clasificación propuesta por Chaves y Espinosa (2022), la marca **Reacción venenos y antídotos** esta dentro de la categoría de logotipo estándar alterado, ya que parte de caracteres tipográficos reconocibles y legibles en la cual la composición ha sido intervenida para reforzar su significado visual. Para la construcción del logotipo se utilizaron las tipografías Cinzel y Cinzel Decorative, seleccionadas por sus características clásicas. A partir de ambas familias tipográficas se realizaron modificaciones coherente con el universo gráfico de la propuesta. Esta alteración esta principalmente en la letra O, la cual incorpora la representación gráfica de un frasco asociado con la dinámica del juego y su estética alquímica.

Figura 36
Logotipo del juego didáctico Reacción venenos y antídotos



Gráficamente, también se realizaron modificaciones en varias letras como la **R** donde se ajustó el remate para generar una apariencia más expresiva y distintiva, mientras que en la letra **N** se intervino ligeramente el asta ascendente para mantener coherencia formal. Estas modificaciones contribuyen a fortalecer la personalidad visual de la marca y su relación con la atmósfera de misterio y experimentación presente en el juego.

Tote bag

Fue desarrollada como un elemento complementario del sistema, destinada al transporte, almacenamiento y organización de los componentes del juego. Su diseño incorpora la identidad visual de la marca Reacción. Además de su función de transporte, en la parte posterior se incorporaron cuatro bolsillos destinados a almacenar los cuadernillos narrativos y las bolsas de fichas correspondientes. Esta distribución permite mantener separados los componentes de Ira, Avaricia, Orgullo y Envidia, facilitando su identificación y organización.

Figura 37
Diseño de tote bag



Nota: El panel (A) muestra el diseño general del tote bag . El panel (B) muestra el diseño mas ceca del tote bag.

Manual de juego

El manual fue diseñado con el propósito de orientar a en la comprensión de las mecánicas, componentes y dinámica general de Reacción. Se diseño en un formato A5, para su manipulación y almacenamiento junto al resto de los elementos del sistema.

En términos de diagramación, se empleó una retícula de dos columnas con márgenes de 1,5 cm, permitiendo organizar la información de forma clara y jerárquica. Asimismo, se incorporaron imágenes descriptivas y recursos gráficos de apoyo que facilitan la comprensión de las instrucciones y complementan la experiencia visual propuesta por la identidad del proyecto.

Figura 38
Diseño del manual de juego

A.



B.



C.



Nota: El panel (A) presenta el diseño de la portada del manual. El panel (B) muestra el diseño correspondiente a las dos primeras páginas. El panel (C) presenta el diseño de las páginas interiores del manual.

2.5 Detalles técnicos y de producción

Tablero central

Figura 39
Tablero central del juego



Características:
Medida del tablero central: 26 × 26 cm.
Cuatro pestañas laterales de 6,5 cm cada una.
Medida total desplegada: 39 × 39 cm.
Revestimiento: impresión full color sobre papel couché laminado.
Sistema de unión: imanes

Proceso de producción:
Impresión digital a color y laminado.
Forrado sobre cartón prensado gris.
Corte, armado y colocación de imanes.

Tableros individuales

Figura 40
Tableros individuales del juego



Características:
Medida: 25 × 25 cm.
Material estructural: cartón gris de 1,03 mm.

Revestimiento posterior: adhesivo negro.
Gráfica frontal: impresión full color sobre papel couché laminado.
Sistema de unión: imanes .

Proceso de producción:
Impresión digital de la gráfica.
Laminado sobre soporte rígido.
Corte y ensamblaje manual.

Cuadernillos

Figura 41
4 Cuadernillos para el juego Reacción



Características:
Formato cerrado: 10 × 15 cm.
Formato abierto: 20 × 15 cm.
Material: papel couché de 150 g.
Extensión: 16 páginas.
Sistema de encuadernación: grapado.

Proceso de producción:
Impresión digital a color.
Doblado y grapado.
Corte y acabado final.

Fichas de juego

Figura 42
Fichas del juego en material acrílico



Características:
Material: acrílico transparente.
Diámetro: 2,5 cm.
Aplicación gráfica: impresión UV al acrílico transparente.

Proceso de producción:
Impresión de los símbolos.
Corte y acabado de las piezas.

Manual de juego

Figura 43
Manual del juego Reacción



Características:
Formato cerrado: A5 (14,8 × 21 cm).
Material: papel couché 150g
Sistema de encuadernación: grapado.
Diagramación basada en una retícula de dos columnas con márgenes de 1,5 cm.

Proceso de producción:
Impresión digital full color.
Doblado y grapado.
Corte y acabado final.

Tote bag

Figura 44
Tote bag anverso y reverso con diseño de Reacción



Características:
Material: lona Manuela 194A Marfil Ivory.
Medidas: 36,6 × 31,5 cm.
Sistema de organización posterior compuesto por cuatro bolsillos destinados al almacenamiento de cuadernillos y bolsas de fichas correspondientes a cada historia.

Proceso de producción:
Impresión de la identidad visual.
Confección y costura.
Incorporación de bolsillos organizadores.

Bolsas para fichas

Figura 45
Bolsas de fichas para el juego Reacción



Nota: El panel (A) muestra el diseño de la bolsa de fichas de la ira. El panel (B) muestra el diseño de la bolsa de fichas de la envidia. El panel (C) muestra el diseño de la bolsa de fichas del orgullo. El panel (D) muestra el diseño de la bolsa de fichas de la avaricia.

Características:

Material: licra scuba Nadona P.19 negro.
Medidas: 9 × 11 cm.
Sistema de cierre mediante cordón tipo cola de ratón.

Proceso de producción:

Corte de tela.
Costura y ensamblaje.
Colocación de cordón de cierre.

Costos

Con el propósito de determinar la inversión requerida para el desarrollo del proyecto, se realizó una estimación de los costos para la elaboración de cada uno de los componentes del sistema.

Tabla 8
Costos de trabajo creativo, gestión y operativo

Costos de diseño		
Gestión	**Valor base para el calculo**	**$ 1.150,44**
Total horas laborables al mes		160
Valor hora		$ 7,42
Horas estimadas de trabajo de gestión		90
Valor bruto por Gestión		$ 667,73
Creativo	**Valor base para el calculo**	**$ 890,31**
Total horas laborables al mes		160
Valor hora		$ 5,56
Horas estimadas de trabajo creativo		140
Valor bruto por Gestión		$ 779,02
Operativo	**Valor base para el calculo**	**$ 593,54**
Total horas laborables al mes		160
Valor hora		$ 3,71
Horas estimadas de trabajo operativo		130
Valor bruto por Gestión		$ 431,42
Valor bruto por diseño		**$ 1.929,01**
Materiales		**$63,70**
Transprote		**$ 77,28**
Improvisto 10%		**$ 14,11**
Total de presupuesto		**$ 2.084,10**

La Tabla 9 presenta el costo total de elaboración del prototipo final, considerando los materiales utilizados, transporte y demás gastos necesarios para su producción. Se incluye el presupuesto correspondiente al servicio de diseño, el impacto del proyecto y el costo total estimado de la propuesta.

Tabla 9

Costos de producción más servicio de diseño del prototipo del juego completo de Reacción

Tablero de juego			
Cantidad	**Descripción**	**P. unitario**	**Total**
1	Caja de fichas armado con cuerpos tamaño 25x25, impreso a full color en couche laminado, forrado en carton prensado gris, mas 4 piezas sueltas, armado mediante imanes	$ 100,00	$ 100,00
		Total	**$ 100,00**
	Cuadernillos		
4	Folletos impreso a full color en couche de 150gr. tamaño 10x15 de 16pg. grapados	$ 5,75	$ 23,00
		Total	**$ 23,00**
	Fichas de juego		
112	Ficha de acrílico con impresión UV	$ 0,12	$ 13,44
		Total	**$ 13,44**
	Manual de juego		
1	Folletos impreso a full color, tamaño a5 de 12 pag. grapado	$ 11,00	$ 11,00
		Total	**$ 11,00**
	Tote bag		
0.500	Lona Manuela 194A Marfil Ivory	$ 2,91	$ 7,19
1	Caja de 8 velcros redondos de 16 mm	$ 1,75	$ 1,75
1	Estampado full color doble lado	$ 3,00	$ 3,00
		Total	**$ 11,94**
	Bolsas para fichas		
0.500	Licra Scuba Nadona P.19 Negro	$ 5,40	$ 5,40
1.500	Cordón cola de ratón de 3 mm	$ 0,25	$ 0,25
4	Estampado full color	$ 1,36	$ 5,44
		Total	**$ 11,09**
Costo total de elaboración			**$ 170,47**
Presupuesto de diseño			**$ 1.929,01**
Impacto del proyecto 40%			**$ 771,60**
Total del proyecto			**$ 2.871,08**

Costos por docena

Tabla 10

Costos de producción de prototipo por elemento, por doce unidades del juego.

Cantidad	Descripción	P. unitario	Total
Tablero de juego			
12	Caja de fichas armado con cuerpos tamaño 25x25, impreso a full color en couche laminado, forrado en carton prensado gris, mas 4 piezas sueltas, armado mediante imanes	$ 100,00	$ 1.200,00
		Total	**$ 1.200,00**
Cuadernillos			
48	Folletos impreso a full color en couche de 150gr. tamaño 10x15 de 16pg. grapados	$ 5,75	$ 276,00
		Total	**$ 276,00**
Fichas de juego			
1,344	Ficha de acrílico con impresión UV	$ 0,12	$ 161,38
		Total	**$ 161,38**
Manual de juego			
12	Folletos impreso a full color, tamaño a5 de 12 pag. grapado	$ 11,00	$ 132,00
		Total	**$ 132,00**
	Tote bag		
6.000	Lona Manuela 194A Marfil Ivory	$ 2,91	$ 17,46
12	Caja de 8 velcros redondos de 16 mm	$ 1,75	$ 20,64
12	Estampado full color doble lado	$ 3,00	$ 36,00
		Total	**$ 74,10**
Bolsas para fichas			
6.000	Licra Scuba Nadona P.19 Negro	$ 5,40	$ 32,40
18.000	Cordón cola de ratón de 3 mm	$ 0,25	$ 4,50
48	Estampado full color	$ 1,36	$ 65,28
		Total	**$ 102,18**
Costo total de elaboración			**$ 1.945,66**

Para el cálculo de los costos de producción se estableció como unidad mínima una docena de juegos, considerando el contexto de aplicación del proyecto. De acuerdo con las entrevistas realizadas y la dinámica de los talleres preventivos de la Policía Nacional, un conjunto de aproximadamente diez juegos permite atender a un curso de hasta treinta estudiantes mediante trabajo en grupos. La producción de doce unidades contempla además la disponibilidad de dos juegos adicionales como respaldo ante posibles pérdidas, daños o desgaste durante el uso continuo, favoreciendo la reutilización del sistema.

Precio de venta

A partir del costo unitario de producción, calculado con base en una producción mínima de doce unidades, se estimó el precio de venta de un juego completo aplicando un margen de ganancia del 20%. Este porcentaje permite obtener una utilidad razonable sobre el costo de fabricación, estableciendo un precio de venta estimado de $194,57 por unidad para su posible comercialización.

Tabla 11
Precio de venta estimado de una unidad del juego completo Reacción

Costo de producción por docena	**$ 1.945,66**
Costo unitario de producción	**$ 162,14**
Margen 20%	**$ 32,43**
Precio de venta estimado	**$ 194,57**

2.6 Evaluación de la propuesta

Validación con el comitente

Figura 46

Validación juego Reacción con especialista policial Erika López Mora.

A. 

B. 

Nota: El panel (A) muestra la realización de la actividad con fichas. El panel (B) muestra la lectura del cuadernillo.

La evaluación fue realizada por Erika López Mora vinculada al área de prevención de la Policía Nacional, quien revisó y puso a prueba el juego didáctico. Durante la actividad se permitió que la especialista interactuara de manera autónoma con los diferentes componentes del sistema, mientras se realizaba la lectura en voz alta de las instrucciones. Los resultados obtenidos evidenciaron una valoración favorable en todos los criterios evaluados, alcanzando una puntuación de 5 sobre 5 en las diez preguntas planteadas (Anexo 2).

Destacó que la dinámica promueve la participación activa de los adolescentes y que el sistema constituye una herramienta útil de apoyo para los talleres impartidos por la Policía Nacional. También valoró positivamente los recursos gráficos empleados y la coherencia entre los objetivos planteados y la solución desarrollada.

En conclusión en función de los resultados obtenidos, se concluye que la propuesta cumple con el objetivo de desarrollar un sistema didáctico orientado a la Policía Nacional para apoyar la enseñanza de medidas de prevención y seguridad relacionadas con el reclutamiento criminal de adolescentes, evidenciando pertinencia, claridad comunicacional y potencial de aplicación en contextos educativos y preventivos.

Validación con los usuarios

La validación fue realizada con cuatro adolescentes entre 11 y 14 años (Anexo 3), quienes participaron en una sesión de juego compuesta por una partida de demostración seguida de partidas autónomas. Durante la primera ronda se explicó la dinámica general del sistema, permitiendo que los participantes comprendieran los objetivos y mecánicas principales.

Una vez finalizada la partida de prueba, los usuarios lograron desenvolverse de manera autónoma durante el resto de la actividad, evidenciando una rápida comprensión de las reglas. A solicitud de los propios participantes se realizaron tres partidas completas, rotando entre los diferentes colores e historias disponibles, lo que permitió experimentar una mayor variedad de situaciones y contenidos.

Figura 47
Validación juego Reacción partida de practica





Durante la observación se identificó un alto nivel de interés y participación. Los adolescentes manifestaron entusiasmo por descubrir nuevos elementos dentro de las historias y mostraron una actitud competitiva al comparar su avance con el de otras parejas, generando un ambiente dinámico y colaborativo. Las fichas, ilustraciones y recursos visuales fueron elementos que despertaron especial interés entre los participantes.

Figura 48
Validación juego Reacción segunda y tercera partida del juego





Las partidas tuvieron una duración aproximada de entre cinco y ocho minutos, permitiendo realizar varias rondas en una misma sesión sin que disminuyera el interés de los usuarios. Una vez comprendida la dinámica general, los participantes manifestaron su intención de continuar jugando, lo que evidencia una adecuada aceptación de la propuesta y una experiencia de uso positiva.

Figura 49
Validación juego Reacción Partida final



Validación con lectores

La propuesta fue evaluada por dos docentes lectores con el propósito de valorar la pertinencia de la solución desarrollada en relación con la problemática identificada, los objetivos de investigación y los principios de diseño aplicados.

Para ello se analizaron aspectos relacionados con la coherencia de la propuesta, la participación del usuario, la identidad visual, la organización de la información y la aplicación de recursos gráficos orientados al público objetivo.

Los resultados obtenidos reflejan una valoración altamente favorable, alcanzando una puntuación de 5 sobre 5 en todos los criterios evaluados por ambos docentes (Anexos 4 y 5). Los evaluadores consideraron que la propuesta responde adecuadamente a la problemática planteada, mantiene coherencia con los objetivos de investigación y presenta una correcta aplicación de principios de diseño gráfico y diseño de información. Adicionalmente, uno de los docentes sugirió incorporar un sistema de cierre en el bolso de transporte y ubicar de manera más visible información relacionada con la edad recomendada, número de participantes y duración aproximada de la actividad. Estas observaciones fueron consideradas como oportunidades de mejora para futuras versiones del sistema, sin afectar la valoración positiva de la propuesta.

Figura 50
Juego completo Reacción venenos y antídotos





CAPÍTULO 3

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones y recomendaciones

La creciente vulnerabilidad de niños, niñas y adolescentes frente a problemáticas asociadas a la violencia y al reclutamiento criminal plantea la necesidad de fortalecer las estrategias de prevención desde diferentes ámbitos sociales e institucionales. En este contexto, se aporta una herramienta didáctica orientada a apoyar las acciones preventivas desarrolladas por la Policía Nacional, incorporando recursos gráficos y dinámicas participativas que favorecen una comunicación más cercana y comprensible para el público adolescente. Llegando a las siguientes conclusiones:

- El análisis de los materiales educativos existentes permitió identificar que gran parte de los recursos preventivos disponibles presentan un predominio de contenido textual y una limitada incorporación de estrategias gráficas interactivas dirigidas a adolescentes, lo que dificulta la comprensión y apropiación de los mensajes preventivos por parte de este grupo etario.

- Como respuesta a esta problemática, se desarrolló un sistema didáctico compuesto por un juego de mesa, cuadernillos narrativos, fichas, manual de instrucciones y elementos complementarios, diseñado para apoyar los talleres preventivos impartidos por la Policía Nacional. La propuesta integra recursos visuales, narrativos y



lúdicos orientados a facilitar la enseñanza de medidas de seguridad y prevención relacionadas con el reclutamiento criminal.

- La efectividad de la propuesta fue validada mediante la participación de una especialista del área preventiva, docentes del área de diseño y cuatro adolescentes pertenecientes al público objetivo. Los resultados obtenidos evidenciaron una valoración favorable, alcanzando puntuaciones máximas en la evaluación de especialistas y docentes.

- Durante la validación con usuarios se observó que, tras una partida de prueba, los participantes lograron comprender la dinámica del sistema y desenvolverse de manera autónoma durante las siguientes rondas. El interés demostrado por los adolescentes, quienes solicitaron continuar jugando hasta completar tres partidas, evidenció la capacidad de la propuesta para captar y mantener la atención del público objetivo.

- Se concluye que el sistema didáctico desarrollado constituye una herramienta de apoyo viable para los talleres preventivos de la Policía Nacional.

Como recomendaciones se propone:

- Implementar el sistema didáctico en instituciones educativas de diferentes contextos geográficos y sociales para ampliar la muestra de usuarios y obtener resultados comparativos sobre su aplicación.

- Desarrollar nuevas historias y escenarios preventivos que permitan ampliar los contenidos abordados y fortalecer la capacidad del sistema para adaptarse a futuras necesidades educativas

- Capacitar previamente a los facilitadores encargados de aplicar el sistema, con el fin de garantizar una correcta comprensión de la mecánica y una adecuada orientación a los participantes durante el desarrollo de las actividades.

- Continuar investigando el uso de recursos lúdicos y narrativos como estrategias de comunicación visual para abordar problemáticas sociales dirigidas a adolescentes.

- Se recomienda considerar mejoras en los elementos de almacenamiento e identificación del juego, incorporando información visible sobre edad recomendada, cantidad de participantes y duración de la actividad, así como mecanismos que faciliten el transporte seguro de los componentes.

- Finalmente se recomienda el desarrollar una versión ampliada del sistema didáctico que permita la participación de grupos más grandes (más de 8 personas), adaptando la dinámica del juego para fomentar la interacción colectiva en distintos niveles. Esto facilitaría su aplicación en aulas numerosas y contextos educativos diversos, sin perder la efectividad de la experiencia lúdica y participativa.



Referencias

Ausubel, D. P. (1980). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo.* Trillas. https://www.scribd.com/document/461254772/Ausubel-1980-Psicologia-educativa-pdf

Chaves, N. 1942-. (2022). *Tipologías marcarias : parámetros clasificatorios de logotipos, símbolos y fondos gráficos.* Experimenta. https://bibliotecadigitalpuce.puce.elogim.com/reader/tipologias-marcarias-parametros-clasificatorios-de-logotipos-simbolos-y-fondos-graficos?location=5

Chee, H. (2025). *Unbox Stereotypes Advertising Social Campaign.* Behance. https://www.behance.net/gallery/222736015/Unbox-Stereotypes-AdvertisingSocial-Campaign

Consejo Nacional para la Igualdad Intergeneracional. (2025). *Estrategia emergente para la prevención del reclutamiento de niñas, niños y adolescentes: Resumen* [Presentación]. https://www.igualdad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2025/02/2025-01-17_estrategia_de_prevencion_de_reclutamiento_ppt_resumen-comprimido0321088001738602717-2.pdf

Council of Europe. (s.f.). *War and terrorism.* https://www.coe.int/es/web/compass/war-and-terrorism#5

EL PAÍS. (2025). *Así mataron a Eze y a 385 niños más en Ecuador.* https://elpais.com/america/2025-09-28/asi-mataron-a-eze-y-a-385-ninos-mas-en-ecuador.html

Federal Bureau of Investigation. (2016). *Terrorism.* https://www.fbi.gov/investigate/terrorism

Frascara, J. (2000). Diseño gráfico para la gente: Comunicaciones de masa y cambio social. Ediciones Infinito. Recuperado de https://ariel-amadio.com/docencia/wp-content/uploads/2018/09/Dise%C3%B1o-gr%C3%A1fico-para-la-gente-Jorge-Frascara.pdf

Friel, H., & Friel, I. (2019). *Hoakes Island.* Portafolio personal. https://www.helenfriel.com/hoakesisland/

Hanafi Afifi, C. (2025). *La delincuencia juvenil y su captación en grupos terroristas a través de Internet* (Trabajo de grado). Universidad de Valladolid. https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/79047/TFG-D_01964.pdf

Hattrick, H. (2025). *CLAIM: Short Comic About Controlling Relationships.* Behance. https://www.behance.net/gallery/218868867/CLAIM-Short-Comic-about-Controlling-Relationships

Heller, E. (2004). *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón.* Editorial Gustavo Gili. https://ia601202.us.archive.org/30/items/psicologiadelcolor_201907/Psicologia-del-Color.pdf

Human Rights Watch. (2025). *Ataques a la educación.* https://www.hrw.org/es/topic/derechos-del-nino/ataques-a-la-educacion

InSight Crime. (2025). *Reclutamiento digital de menores en América Latina exige respuestas estatales.* https://insightcrime.org/es/noticias/reclutamiento-digital-auge-america-latina/

INTERPOL. (2023). *Terrorismo.* https://www.interpol.int/es/Delitos/Terrorismo

Jhonson, M. (2002). *Problem solved.* New York: PHAIDON.

Lupton, E. (2016). *Intuición, acción, creación.* Editorial GG. https://elibro.puce.elogim.com/es/lc/puce/titulos/45604

McLeod, S. (2025). *Albert Bandura's Social Learning Theory. Simply Psychology.* https://www.simplypsychology.org/bandura.html

Ministerio de Defensa Nacional. (2026). *Comunicado de prensa: Fuerzas Armadas combate el terrorismo en el territorio nacional.* https://www.defensa.gob.ec/comunicado-de-prensa-fuerzas-armadas-combate-el-terrorismo-en-el-territorio-nacional/

Ministerio del Interior del Ecuador, & Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito (UNODC). (2024). *Guía metodológica para el diseño e implementación de Planes Locales de Seguridad y Convivencia Ciudadana en Ecuador* [Guía técnica]. https://www.ministeriodelinterior.gob.ec/wp-content/uploads/2024/07/Guia-Metodologica-para-el-Diseno-e-Implementacion-de-Planes-Locales-de-Seguridad-y-Convivencia-Ciudadana-en-Ecuador.pdf

Municipio del Distrito Metropolitano de Quito. (s.f.). *Administración zonal.* https://zonales.quito.gob.ec/?page_id=16200

OECO. (2025). *Estudio sobre vinculación de niños, niñas y adolescentes a organizaciones criminales en Ecuador.* https://oeco.padf.org/estudio-sobre-vinculacion-de-ninos-ninas-y-adolescentes-a-organizaciones-criminales-en-ecuador/

Oficina del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos. (s.f.). *Terrorismo y extremismo violento.* https://www.ohchr.org/es/topic/terrorism-and-violent-extremism

Ong, N. (2024). *ROOM Educational Awareness Campaign.* Behance. https://www.behance.net/gallery/209110317/ROOM-Educational-Awareness-Campaign

Parrales Correa, J. D., & Cedeño Delgado, G. M. (2025). Análisis y motivación del reclutamiento de menores de edad por bandas delictivas en el Ecuador. *Revista Lex,* 8(28), 220–233. https://doi.org/10.33996/revistalex.v8i28.280

Piaget, J. (2016). *La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y representación. Fondo de Cultura Económica.* https://books.google.com.ec/books?id=2m7DDwAAQBAJ&pg=PT8&source=gbs_toc_r&cad=1#v=twopage&q&f=false

Policía Nacional del Ecuador. (s.f.). *Institución.* https://www.policia.gob.ec/institucion/

Red por los Derechos de la Infancia en México (REDIM), & Observatorio Nacional Ciudadano. (2021). *Reclutamiento y utilización de niñas, niños y adolescentes por grupos delictivos en México.* https://www.sinembargo.mx/wp-content/uploads/2021/09/mexico-informe-menores-reclutamiento-redim.pdf

Rodríguez Morales, L. (2004). *Diseño: estrategia y tácticas.* Siglo veintiuno.

UNICEF Ecuador. (2025). *Aproximación al reclutamiento de niños, niñas y adolescentes en Ecuador* [Informe]. https://www.unicef.org/ecuador/media/16576/file/Aproximaci%C3%B3n%20al%20reclutamiento%20de%20ni%C3%B1os,%20ni%C3%B1as%20y%20adolescentes%20en%20Ecuador.pdf

Vistazo. (2025). *En Ecuador los niños se vinculan a las bandas criminales desde los 10 años*. https://www.vistazo.com/actualidad/nacional/2025-06-25-ecuador-ninos-jovenes-vinculan-reclutados-bandas-criminales-10-anos-estudio-BA9561120

Anexo 1

Entrevista realizada al Psicólogo general Achina Torres Richar Paul, Analista de información de la unidad de investigación contra la trata de personas.

1. Preguntas clave entrevista (centradas en prevención)

A. Sobre señales de alerta

1.¿Cuáles son las señales más frecuentes que indican que un adolescente podría estar siendo contactado por una banda criminal?

Existencia de regalos, dinero u objetos sin explicación, aislamiento de su círculo social rutinario, cambio de amistades y sin explicación.

2.¿Qué comportamientos o cambios de rutina deben preocupar a padres, docentes compañeros?

Cambio en su rutina diaria, existencia de mentiras sobre las actividades a realizar, cambios en su apariencia física como, cortes de cabello, uso de aretes o piercing o existenia de tatuajes distintivos, aislamiento, disminución del rendimiento académico.

3.¿Qué señales suelen pasar desapercibidas?

El ayudar a un amigo a realizar mandados, guardar paquetes u objetos de amigos, ayudas económicas en el hogar.

B. Sobre qué hacer cuando se detecta riesgo

1.¿Qué debe hacer un adolescente si sospecha que alguien lo está intentando reclutar?

No recibir ayudas económicas o regalo evitando la dependencia de los sujetos, identificar el círculo social negativo, evitar una rutina con las actividades del adolescente víctima, no juzgar al adolescente ya que se transforma en víctima, apoyo psicológico sobre lo positivo y negativo de las actividades sociales,

2.¿A quién debe acudir primero: familia, escuela, policía comunitaria?

La familia es el primer interventor ante lo detectado, fortalecer el grado de comunicación y confianza, mantener una participación activa con docentes y personal del DECE ante comportamientos inusuales del adolescente y como último recurso el denunciar a la policía nacional o fiscalía por medio de sus canales oficiales con el objetivo de recatar al adolecente y evitar su victimización.

3.¿Existe algún número, línea, unidad o canal seguro para reportar intentos de captación?

Se puede realizar denuncias al 911 a nivel nacional.

1800-DELITO O o al número 131 plan recompensas

donde se puede generar una denuncia anónima. Denuncias en la junta cantonal de protección de derechos. Denuncias en Fiscalía. Las unidades especializadas para la investigación de este tipo de delitos son la DINAPEN (con un enfoque de prevención) Y LA UNIDAD CONTRA LA TRATA DE PERSONAS Y TRAFICO ILICITO DE MIGRATES (con un enfoque de investigación)

3.¿Qué procedimiento se recomienda a un familiar que detecta cambios en el comportamiento o regalos sospechosos?

Fortalecer los vínculos de comunicación con el adolescente con la finalidad de mantener un lugar seguro, indagar en el desempeño académico con visitas recurrentes a la unidad educativa, mantener contacto con docentes sobre cambios de comportamiento y identificar el vínculo social con el cual se socializa, auto educarse sobre temas de pandillas cercanas al lugar de domicilio.

4.¿Qué NO se debe hacer para evitar que el adolescente quede en mayor riesgo?

No abordar al adolescente de manera negativa, sin exponer sus errores ante los demás, no confrontar al victimario o captor, no normalizar las amenazas o ayudas económicas en el hogar

C. Sobre el contexto real en Ecuador

1.¿En qué zonas o entornos sociales se ha identificado mayor registro de captación de menores?

En Ecuador se conoce que las zonas con mayor vulneración para la captación de menores para realizar actos delictivos se encuentra en zonas de frontera y la costa ecuatoriana en relación a los altos índices de criminalidad como es en , esmeraldas, DMG . los ríos y el oro, los cuales pertenecen a entornos sociales vulnerables

por las precarias condiciones de vida privatización de servicios básicos como, estudios, agua potable, alcantarillado y demás

2.¿Cuáles son las modalidades de captación más comunes que ustedes ven en Ecuador actualmente (redes sociales, engaños laborales, presión territorial)?

Las modalidades de captación evolucionan en relación a las zonas donde se produce, las redes sociales influyen ya que los captores muestran estilos de vida superiores, mostrando lujos y beneficios, lo cual es percibido por las victimas por las precarias condiciones de vida existentes en los hogares, a su vez la presión social por encajar en un grupo de "amigos" los lleva a tomar decisiones negativas, así como las amenazas o miedo al obligarlos a formar parte de un grupo que lidera el territorio.

D. Sobre vacíos existentes en campañas preventivas

1.¿Considera que existe suficiente material de prevención dirigido directamente a adolescentes?

No se mantiene una campaña fuerte de prevención es nulo el actuar de las instituciones del estado en temas de prevencion.

2.¿Qué tipo de mensajes o enfoques preventivos suelen ser más efectivos con jóvenes?

Experiencias de adolecentes rescatados, donde en base a una experiencia vivida se genera conciencia de los actos generados

3.¿Qué tipo de contenido visual o educativo cree que hace falta en Ecuador?

Publicidad en temas de prevención para el reclutamiento, dar a conocer los canales de denuncia ante estos indicadores y planes y programas de reinserción para víctimas de reclutamiento

E. Sobre el rol de las instituciones

1.¿Cómo trabajan Policía, escuelas y comunidad en casos detectados?

Policía nacional recibe la respectiva denuncia del caso de caso de reclutamiento, generando las primeras líneas investigativas, actuando en conjunto con personal del DECE y comunidad ya que mediante entrevistas se puede continuar recopilando información sobre los posibles victimarios, rescatar y trasladas al adolecente victima a casas de acogida con la finalidad de brindarle apoyo psicológico e identifique a sus posibles captores, toda esta línea de investigación se la genera al mando de la fiscalía quien dispone los pasos a seguir en coordinación con el agente investigador asignado.

2.¿Qué limitaciones existen actualmente para prevenir el reclutamiento de NNA?

Falta de cobertura nacional ante temas de prevención, débil articulación en instituciones estatales al mantener conociendo de un evento de reclutamiento y normalización de los actores de los adolecentes por sus padres en el hogar

3. ¿Qué recomendaciones daría para mejorar la detección temprana?

Creación de programas dirigido a padres de familia con la finalidad de fortalecer e identificar actitudes o comportamientos tempranos para ser abordados positivamente,

Campañas en zonas de alta criminalidad

2. Pregunta clave

1.¿Qué información debería recibir un adolescente para reconocer a tiempo las tácticas de captación?

La existencia de incentivos como regalos o apoyos económicos para el hogar, la presión existente el su vínculo social, o las amenazas generadas las cuales van tomando fuerza ante actividades fáciles a realizar, limitar la información publicada en redes sociales

2.¿Por qué canales se podría difundir la información?

El uso de redes sociales como Facebook, TikTok, Instagram, WhatsApp y demás, radios locales o campañas preventivas por televisión en horarios familiares.

3. Sobre "qué hacer cuando uno detecta riesgo"

1.¿A quién debe acudir un adolescente en primer lugar?

A un adulto de confianza perteneciente a su lugar seguro, familiares o doscentes.

2.¿Cómo puede hacerlo de forma segura?

No revictimizando al adolescente sobre la información proporcionada, generar un espacio de confort y seguridad dando a conocer que está bien la decisión que toma y de los errores generados, en ningún momento mentir sobre las acciones a realizar y conversar los siguientes pasos a tomar tanto adolescente como adulto responsable

3.¿Qué canales oficiales existen?

911 a nivel nacional. 1800-DELITO O al número 131 plan recompensas donde se puede generar una denuncia anónima. Denuncias en la junta cantonal de protección de derechos. Denuncias en Fiscalía. Las unidades especializadas para

la investigación de este tipo de delitos son la DINAPEN (con un enfoque de prevención) Y LA UNIDAD CONTRA LA TRATA DE PERSONAS Y TRAFICO ILICITO DE MIGRATES (con un enfoque de investigación)

4.¿Qué rol juega la Policía Comunitaria

Mantiene un rol de prevención ante actos que no están acorde a la ley, siendo los primeros interventores al conocer de una emergencia, pero a su vez se relaciona con la noticia criminales y la derivación a las unidades especializadas de la investigación.

5.¿Qué rol juega la escuela o los DECE?

Es fundamental el actual del DECE ya que mantiene la capacidad de identificar comportamientos específicos en el a la unidad educativa, así como el círculo social de los adolescentes y llegando a ser los detectores de posibles casos de reclutamiento

6.¿Qué recomendaciones básicas se deben seguir para evitar un riesgo mayor?

No revictimazar al adolescente, respetar las decisiones tomadas en grupo (victima, adulto responsable) , no aislar ni imponer castigos, guiar y aconsejar sobre las consecuencias del pertenecer a un cirulo social negativo.

7.¿Cómo debe actuar un adulto cercano?

Sin normalizar el comportamiento del adolescente, reprochando o revictimizando su comportamiento, escuchar y fortalecer el conocimiento sobre temas de reclutamiento, identificar el círculo social y participar en actividades que fortalezcan la confianza en el hogar

Anexo 2

Evaluación realizada a: Erika López Mora

Evaluación a partir de una escala de valoración: 1: Muy en desacuerdo, 2: En desacuerdo, 3: Neutral, 4: De acuerdo y 5: Muy de acuerdo

1. El juego de mesa didáctico aborda de manera pertinente la problemática de la violencia y vulnerabilidad adolescente en el contexto ecuatoriano.

Calificación 5 (Muy de acuerdo)

2. Las historias presentadas permiten reflexionar sobre situaciones de riesgo que pueden afectar a los adolescentes.

Calificación 5 (Muy de acuerdo)

3. Los contenidos incluidos son apropiados para adolescentes de 12 a 15 años.

Calificación 5 (Muy de acuerdo)

4. El lenguaje empleado resulta claro y comprensible para el público objetivo.

Calificación 5 (Muy de acuerdo)

5. La metáfora de venenos y antídotos facilita la comprensión de los mensajes preventivos.

Calificación 5 (Muy de acuerdo)

6. Los recursos gráficos y visuales favorecen el aprendizaje de los contenidos abordados.

Calificación 5 (Muy de acuerdo)

7. La dinámica propuesta promueve la participación activa de los adolescentes durante el taller.

Calificación 5 (Muy de acuerdo)

8. El sistema facilita la enseñanza de medidas de seguridad y prevención por parte de la Policía Nacional.

Calificación 5 (Muy de acuerdo)

9. La propuesta mantiene coherencia entre el objetivo planteado y la solución desarrollada.

Calificación 5 (Muy de acuerdo)

10. Considero que este sistema constituye una herramienta útil de apoyo para talleres preventivos dirigidos a adolescentes.

Calificación 5 (Muy de acuerdo)

Anexo 3

Evaluación realizada a:

(1) Owen 12 años
(2) Darren 11 años
(3) Dominic 14 años
(4) Jair 14 años

Evaluación a partir de una escala de valoración: 1: Muy en desacuerdo, 2: En desacuerdo, 3: Neutral, 4: De acuerdo y 5: Muy de acuerdo

1. Las instrucciones y actividades fueron fáciles de entender.

(1) 5 Muy de acuerdo, (2) 5 Muy de acuerdo, (3) 4 De acuerdo (4) 5 Muy de acuerdo

2. Las historias me ayudaron a reflexionar sobre situaciones que pueden afectar a los adolescentes.

(1) 3 Neutral, (2) 5 Muy de acuerdo (3) 5 Muy de acuerdo (4) 5 Muy de acuerdo

3. Durante la actividad pude identificar señales de alerta o situaciones de riesgo presentes en las historias.

(1) 4 De acuerdo, (2) 5 Muy de acuerdo (3) 4 De acuerdo, (4) 4 De acuerdo

4. Comprendí las consecuencias que pueden tener determinadas decisiones.

(1) 3 Neutral, (2) 5 Muy de acuerdo (3) 4 De acuerdo, (4) 5 Muy de acuerdo

5. La actividad me ayudó a conocer mejor algunas medidas de seguridad y prevención.

(1) 4 De acuerdo, (2) 5 Muy de acuerdo (3) 4 De acuerdo, (4) 5 Muy de acuerdo

6. Las ilustraciones y elementos visuales facilitaron la comprensión de la información.

(1) 5 Muy de acuerdo, (2) 5 Muy de acuerdo, (3) 5 Muy de acuerdo, (4) 5 Muy de acuerdo

7. La dinámica del juego mantuvo mi interés durante toda la actividad.

(1) 5 Muy de acuerdo, (2) 5 Muy de acuerdo, (3) 5 Muy de acuerdo, (4) 5 Muy de acuerdo

8. La actividad me permitió relacionar lo aprendido con situaciones que podrían ocurrir en la vida real.

(1) 3 Neutral, (2) 5 Muy de acuerdo, (3) 5 Muy de acuerdo, (4) 4 De acuerdo

9. La actividad me ayudó a comprender la importancia de tomar decisiones seguras ante situaciones de riesgo.

(1) 4 De acuerdo, (2) 5 Muy de acuerdo, (3) 5 Muy de acuerdo, (4) 5 Muy de acuerdo

10. Considero que otros adolescentes podrían beneficiarse de participar en esta actividad.

(1) 5 Muy de acuerdo, (2) 5 Muy de acuerdo, (3) 5 Muy de acuerdo, (4) 5 Muy de acuerdo

11. Estética del juego, si ayuda si es motivador o interesante, para descubrir, colo tipografía, ilustración

(1) 5 Muy de acuerdo, (2) 5 Muy de acuerdo, (3) 5 Muy de acuerdo, (4) 5 Muy de acuerdo

Anexo 4

Evaluación al docente lector: Soraya Quelal

Evaluación a partir de una escala de valoración: 1: Muy en desacuerdo, 2: En desacuerdo, 3: Neutral, 4: De acuerdo y 5: Muy de acuerdo

1. La propuesta responde de manera adecuada a la problemática planteada en el proyecto.

Calificación 5 (Muy de acuerdo)

Objetivo General: Diseñar un sistema didáctico orientado a la Policía Nacional que facilite la enseñanza de las medidas de seguridad y prevención.

2. El sistema didáctico presenta coherencia entre los objetivos de investigación y la solución desarrollada.

Calificación 5 (Muy de acuerdo)

3. La dinámica propuesta promueve una participación activa del usuario.

Calificación 5 (Muy de acuerdo)

4. La identidad visual mantiene unidad gráfica en todos los componentes del sistema.

Calificación 5 (Muy de acuerdo)

5. La selección de colores, tipografías e ilustraciones resulta adecuada para el público objetivo.

Calificación 5 (Muy de acuerdo)

6. La organización y jerarquización de la información facilitan la comprensión de los contenidos.

Calificación 5 (Muy de acuerdo)

7. La propuesta evidencia una correcta aplicación de principios de diseño gráfico y diseño de información.

Calificación 5 (Muy de acuerdo)

8. Considero que el proyecto constituye una solución de diseño pertinente e innovadora para abordar la problemática identificada.

Calificación 5 (Muy de acuerdo)



Anexo 5

Evaluación al docente lector: Bogar Chancay

Evaluación a partir de una escala de valoración: 1: Muy en desacuerdo, 2: En desacuerdo, 3: Neutral, 4: De acuerdo y 5: Muy de acuerdo

1. La propuesta responde de manera adecuada a la problemática planteada en el proyecto.

Calificación 5 (Muy de acuerdo)

Objetivo General: Diseñar un sistema didáctico orientado a la Policía Nacional que facilite la enseñanza de las medidas de seguridad y prevención.

2. El sistema didáctico presenta coherencia entre los objetivos de investigación y la solución desarrollada.

Calificación 5 (Muy de acuerdo)

3. La dinámica propuesta promueve una participación activa del usuario.

Calificación 5 (Muy de acuerdo)

4. La identidad visual mantiene unidad gráfica en todos los componentes del sistema.

Calificación 5 (Muy de acuerdo)

5. La selección de colores, tipografías e ilustraciones resulta adecuada para el público objetivo.

Calificación 5 (Muy de acuerdo)

6. La organización y jerarquización de la información facilitan la comprensión de los contenidos.

Calificación 5 (Muy de acuerdo)

7. La propuesta evidencia una correcta aplicación de principios de diseño gráfico y diseño de información.

Calificación 5 (Muy de acuerdo)

8. Considero que el proyecto constituye una solución de diseño pertinente e innovadora para abordar la problemática identificada.

Calificación 5 (Muy de acuerdo)

Observaciones:

Incorporar un sistema de cierre en el bolso principal para brindar mayor seguridad durante el transporte y almacenamiento de los componentes del juego.

Ubicar en una zona de fácil visualización la información básica del sistema, incluyendo edad recomendada de los participantes, cantidad mínima y máxima de jugadores y duración aproximada de la actividad.