



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR  
ESCUELA ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES**

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR/TITULACIÓN PREVIO A LA  
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO**

**"CAPACITACIÓN EN HABILIDADES TÉCNICAS DERIVADAS DEL DISEÑO  
GRÁFICO PARA ADOLESCENTES PRIVADOS DE LIBERTAD DEL CENTRO  
DE ADOLESCENTES INFRACTORES CAI-IBARRA"**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:  
EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN, CULTURA, SOCIEDAD Y VALORES.**

**SEYBER ARMANDO FONSECA ALMEIDA  
TUTOR: JOSÉ MIGUEL SEGNINI MAIZO**

**IBARRA – ECUADOR  
JULIO, 2025**

Ibarra, 14 de agosto del 2025

## CERTIFICACIÓN TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Integración curricular titulado: Capacitación en habilidades técnicas derivadas del diseño gráfico para adolescentes privados de libertad del centro de adolescentes infractores CAI-Ibarra, presentado por el estudiante Seyber Armando Fonseca Almeida con cédula de ciudadanía N° 1718903329, para obtener el Título de Licenciado en Diseño Gráfico.

Certifico que el trabajo cumple con todos los parámetros establecidos, mediante el cual el estudiante demuestra el desarrollo de competencias en el campo de conocimiento de su profesión con un nivel de argumentación coherente, para ser sometido a la evaluación por parte de los lectores.

Adicionalmente, se adjunta el certificado de porcentaje de originalidad de TURNITIN.

turnitin Página 2 of 135 - Descripción general de integridad Identificador de la entrega trroid::13289103473

### 2% Similitud general

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

**Filtrado desde el informe**

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado

---

**Fuentes principales**

- 2% Fuentes de Internet
- 1% Publicaciones
- 1% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

---

**Marcas de integridad**

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

(f): \_\_\_\_\_

**Mtr.**  
**José Miguel Segnini Maizo**  
C.C.: 1759363193

## **PÁGINA DE APROBACIÓN DEL TRIBUNAL**

El tribunal examinador, aprueba el presente trabajo en nombre de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Ibarra:

(f): .....

Mtr. José Miguel Segnini Maizo  
C.C.: 1759363193

(f):.....

Mtr. Verónica Chávez  
C.C.: 1003683222

(f):.....

Mtr. Oswaldo Portilla  
C.C.: 0401006853

## ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS

Yo, *Seyber Armando Fonseca Almeida* declaro conocer y aceptar la disposición del Art. 165 del Código Orgánico de Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, que manifiesta textualmente: “Se reconoce facultad de los autores y demás titulares de derechos de disponer de sus derechos o autorizar las utilidades de sus obras o prestaciones a título gratuito y oneroso, según las condiciones que determinen. Esta facultad podrá ejercerse mediante licencias libres, abiertas y otros modelos alternativos de licenciamiento o la renuncia”.

Ibarra, 14 de agosto del 2025

(f): \_\_\_\_\_

*Seyber Armando Fonseca Almeida*

C.C.: 1718903329

## AUTORÍA

Yo, *Seyber Armando Fonseca Almeida*, portador de la cédula de ciudadanía N° 1718903329, declaro que el presente trabajo de investigación es de total responsabilidad del autor, y eximo expresamente a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Ibarra de posibles reclamos o acciones legales.

(f):.....

*Seyber Armando Fonseca Almeida*

C.C.: 1718903329

## **DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS**

### **DEDICATORIA**

A Dios, fuerza que sostiene y horizonte que orienta mi vida. En cada paso de este trayecto sentí su llamado a servir y el impulso para transformar lo que parecía imposible. Este trabajo nace como un acto de fe y como respuesta concreta al mandato de amar al prójimo. A todas las personas que hoy viven en contextos de vulnerabilidad. Cada página late con el deseo de recordarles que los límites no definen el destino y que siempre existirán manos dispuestas a ayudarlos, voces dispuestas a escuchar y voluntades decididas a marcar la diferencia y que *lo que haces en vida resuena en la eternidad*.

### **AGRADECIMIENTOS**

A la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, sede Ibarra, semillero de ideas y taller de inquietudes, por abrir puertas, canalizar preguntas y mostrar caminos que enlazan conocimiento y acción social. Mi gratitud al cuerpo docente, al personal administrativo y a quienes compartieron aula; sus enseñanzas han dejado huella.

A mis padres, Cristóbal y Cecilia. padre, tu esfuerzo material levantó los cimientos de este sueño que hoy se hace realidad; madre, tus palabras sabias y oportunas calmaba mi ánimo en momentos de duda. Juntos convirtieron los tropiezos en impulso y me demostraron que cuando se quiere algo se puede lograr.

A mi hermana Gisela. Tu mirada atenta, tu criterio profesional y tu compañía durante todo este recorrido transformaron retos en aprendizajes. Gracias por celebrar cada avance y sostener el paso cuando el cansancio asomaba.

A mi pareja Stefany Játiva, compañera de ruta. Gracias por escuchar desahogos y mis quejas, por plantearme preguntas que aclararon mis ideas, por compartir madrugadas y café. Cada gesto contigo era un recordatorio de que rendirse no era opción.

Agradezco a Dios, a mi familia, a mi pareja, a mis maestros y, sobre todo, a quienes inspiran esta causa, extendiendo una gratitud que trasciende estas líneas y se proyecta en cada acción futura de servicio. Lucho cada día por ese ideal y confío en que este proyecto sea el punto de partida para nuevas iniciativas en este campo, motivando redes de apoyo que demuestren que la solidaridad es camino para una vida con sentido.

## ÍNDICE DE CONTENIDO

|  |    |
|--|----|
| <b>CAPÍTULO I</b> .....  | 18 |
| <b>1.1 Introducción</b> .....  | 18 |
| <b>1.2 Problema de investigación</b> .....   | 19 |
| <b>1.3 Justificación</b> .....   | 21 |
| <b>1.4 Objetivos</b> .....   | 22 |
| <b>1.4.1. Objetivo General.</b> .....  | 22 |
| <b>1.4.2. Objetivos Específicos.</b> .....   | 22 |
| <b>1.4.3. Preguntas de investigación.</b> .....                                      | 23 |
| <b>CAPITULO II</b> .....   | 24 |
| <b>2.1 Estado del arte</b> .....   | 24 |
| <b>2.2 Fundamentación teórica</b> .....  | 27 |
| <b>2.2.1 Definición y función del diseño gráfico.</b> .....                          | 27 |
| <b>2.2.2 Teoría del aprendizaje social (Albert Bandura)</b> .....                    | 28 |
| <b>2.2.3 Métodos o técnicas de diseño gráfico</b> .....                              | 29 |
| <b>2.2.4 Diseño gráfico y Psicología</b> .....                                       | 31 |
| <b>2.2.5 Reinserción y Rehabilitación social</b> .....                               | 32 |
| <b>2.2.6 Relación entre el diseño gráfico y la reinserción social.</b> .....         | 34 |
| <b>2.2.7 Talleres y Proyectos laborales como estrategia de rehabilitación.</b> ..... | 35 |
| <b>2.3 Referentes de diseño</b> .....  | 36 |
| <b>2.3.1 Referentes de benchmarking</b> .....  | 36 |
| <b>2.3.2 Revista la Carcelaria Ecuador</b> .....                                     | 37 |
| <b>2.3.3 Comunicación Integral/Cárceles Productivas</b> .....                        | 38 |
| <b>2.3.4 Proyecto la Lleca</b> .....   | 39 |
| <b>CAPITULO III</b> .....  | 41 |
| <b>3.1 Introducción</b> .....  | 41 |
| <b>3.2 Diseño de la investigación</b> .....  | 41 |
| <b>3.3 Enfoque de la investigación</b> .....   | 41 |
| <b>3.4 Alcance de la investigación</b> .....   | 42 |
| <b>3.5 Selección de la Población</b> .....   | 42 |
| <b>3.6 Muestra</b> .....   | 43 |
| <b>3.7 Técnicas de recolección de datos</b> .....                                    | 45 |
| <b>3.7.1 Encuestas</b> .....   | 45 |
| <b>3.7.2 Entrevistas</b> .....   | 45 |
| <b>3.8 Instrumentos de recolección de datos</b> .....                                | 47 |

|  |     |
|--|-----|
| 3.9 Técnicas de procesamiento de datos .....   | 56  |
| 3.9.1 Encuesta a adolescentes del (CAI) en la ciudad de Ibarra .....                         | 56  |
| 3.9.2 Encuesta a personal administrativo y de apoyo del (CAI) en la ciudad de Ibarra .....   | 71  |
| 3.9.3 Entrevistas a Expertos (Sociólogos, Educadoras y Pedagogas en educación y diseño)..... | 76  |
| 3.9.4 Tabulación (Resultados Encuestas) .....  | 84  |
| <b>CAPITULO IV.</b> ....   | 93  |
| <b>4.1 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS</b> .....  | 93  |
| <b>4.2 Propuesta</b> .....   | 96  |
| <b>4.3 Metodología de Diseño</b> .....   | 96  |
| 4.3.1 Fase 1: Investigación .....  | 97  |
| 4.3.2 Fase 2: Síntesis.....  | 98  |
| 4.3.2.1 Propuesta 1 Taller de Audiovisuales .....  | 100 |
| 4.3.2.2 Propuesta 2 Taller de Ilustración de personajes .....                                | 101 |
| 4.3.2.3 Propuesta 3 Taller de Lettering .....  | 103 |
| 4.3.2.4 Propuesta 4 Taller de Serigrafía.....  | 104 |
| 4.3.2.5 Evaluación con los usuarios .....  | 106 |
| 4.3.3 Fase 3: Desarrollo.....  | 110 |
| 4.3.3.1 Creación de marca: “Desde a Dentro” .....  | 110 |
| 4.3.3.1.1 Origen y Conceptualización.....  | 110 |
| 4.3.3.1.2 Paleta cromática .....   | 113 |
| 4.3.3.1.3 Tipografía .....   | 113 |
| 4.3.3.1.4 Marca Final.....   | 115 |
| 4.3.3.2 Evaluación Diagnóstica .....   | 116 |
| 4.3.3.2.1 Técnica de semaforización o semáforo de autoevaluación.....                        | 119 |
| 4.3.3.3 Planificación del Taller.....  | 120 |
| 4.3.3.4 Creación de Recursos Didácticos .....  | 123 |
| 4.3.3.5 Cronograma de Actividades del Taller .....   | 128 |
| 4.3.3.5.1 Fundamentos de la Ilustración .....  | 128 |
| 4.3.3.5.2 Creación de personajes .....   | 131 |
| 4.3.3.5.3 Exposición final, cierre del Taller.....   | 134 |
| 4.3.3.6 Evaluación de Resultados del taller .....  | 136 |
| 4.3.3.6.1 Resultados Evaluación diagnóstica .....  | 136 |

|  |     |
|--|-----|
| 4.3.3.6.2 Resultados Semana 1 .....  | 136 |
| 4.3.3.6.3 Resultados Semana 2 .....  | 138 |
| 4.3.3.6.4 Resultados Semana 3 .....  | 140 |
| 4.3.2 Fase 4: Evaluación.....  | 141 |
| 4.3.2.1 Resultados finales de adolescentes privados de libertad .....              | 141 |
| 4.3.2.2 Resultados Finales del personal Administrativo y de apoyo del CAI<br>..... | 141 |
| 4.4 Costos de materiales utilizados en el taller piloto.....                       | 142 |
| 4.2 Presentación del Prototipo o Producto final .....                              | 146 |
| CAPITULO V.....  | 147 |
| 5.1 CONCLUSIONES.....  | 147 |
| 5.2 RECOMENDACIONES.....   | 149 |
| BIBLIOGRAFÍA.....  | 151 |
| ANEXOS .....   | 158 |

## Índice de Figuras

|   |     |
|---|-----|
| Figura 1 <i>Documental Exit Through the Gift Shop</i> .....   | 37  |
| Figura 2 <i>Revista La Carcelaria</i> .....   | 38  |
| Figura 3 <i>Cárceles Productivas</i> .....  | 39  |
| Figura 4 <i>Proyecto la Lleca</i> .....   | 40  |
| Figura 5 <i>Interés-Habilidad</i> .....   | 56  |
| Figura 6 <i>Ideas digitales-impresas</i> .....  | 57  |
| Figura 7 <i>Participación-Creatividad</i> .....   | 58  |
| Figura 8 <i>Interés- Vectorización</i> .....  | 59  |
| Figura 9 <i>Habilidad - Diseño</i> .....  | 60  |
| Figura 10 <i>Artes visuales</i> .....   | 61  |
| Figura 11 <i>Expresividad</i> .....   | 62  |
| Figura 12 <i>Emprender</i> .....  | 63  |
| Figura 13 <i>Productos</i> .....  | 64  |
| Figura 14 <i>Herramienta- Ingresos</i> .....  | 65  |
| Figura 15 <i>Programas</i> .....  | 66  |
| Figura 16 <i>Actividades creativas</i> .....  | 67  |
| Figura 17 <i>Manualidades</i> .....   | 68  |
| Figura 18 <i>Dibujo</i> .....   | 69  |
| Figura 19 <i>Composición visual</i> .....   | 70  |
| Figura 20 <i>Taller creativo</i> .....  | 71  |
| Figura 21 <i>Dificultades</i> .....   | 72  |
| Figura 22 <i>Instalaciones</i> .....  | 74  |
| Figura 23 <i>Valores</i> .....  | 75  |
| Figura 24 <i>Elección de Propuestas</i> .....   | 109 |
| Figura 25 <i>Moodboard de referencia para la creación de la identidad del taller “Desde Adentro”</i> .....                  | 111 |
| Figura 26 <i>Concepto simbólico central de la marca: candado en forma de corazón como metáfora del mundo interior</i> ..... | 111 |
| Figura 27 <i>Bocetos iniciales de la marca “Desde Adentro”</i> .....  | 112 |
| Figura 28 <i>Gama cromática de la marca “Desde Adentro”</i> .....   | 113 |
| Figura 29 <i>Sistema tipográfico utilizado en la marca “Desde Adentro”</i> .....  | 114 |
| Figura 30 <i>Logotipo final de la marca “Desde Adentro”</i> .....   | 116 |
| Figura 31 <i>Aplicación prueba diagnóstica</i> .....  | 116 |
| Figura 32 <i>Prueba Diagnóstica</i> .....   | 118 |
| Figura 33 <i>Niveles de dibujo de los adolescentes</i> .....  | 120 |
| Figura 34 <i>Láminas de calentamiento, ejercicios de trazo y control de pulso</i> .....                                     | 123 |
| Figura 35 <i>Plantilla de Circulo Cromático</i> .....   | 124 |
| Figura 36 <i>Moodboard 1: El Arcángel San Miguel de Ibarra</i> .....  | 125 |
| Figura 37 <i>Moodboard 2: El Taita Imbabura</i> .....   | 125 |
| Figura 38 <i>Moodboard 3: El Ferrocarril de Ibarra</i> .....  | 126 |
| Figura 39 <i>Moodboard 4: El Torreón del Parque Pedro Moncayo</i> .....   | 126 |
| Figura 40 <i>Guía paso a paso: Rostro de personaje y cuerpo de personaje básico</i> .....                                   | 127 |

|  |     |
|--|-----|
| Figura 41 <i>Semana 1: Ejercicios de Sombreado y Puntillismo</i> ..... | 137 |
| Figura 42 <i>Socialización de Moodboards</i> .....                     | 138 |
| Figura 43 <i>Semana 2: Creación de Personajes</i> .....                | 139 |
| Figura 44 <i>Vectorización</i> .....                                   | 141 |

## Índice de Tablas

|   |    |
|---|----|
| Tabla 1 <i>Parámetros selección muestra</i> .....   | 44 |
| Tabla 2 <i>VARIABLES OPERATIVAS</i> .....   | 46 |
| Tabla 3 <i>Matriz de variables del cuestionario estructurado dirigido a los adolescentes del CAI</i> .....  | 50 |
| Tabla 4 <i>Matriz de variables del cuestionario dirigido al personal del CAI y de apoyo</i>   | 53 |
| Tabla 5 <i>Matriz de variables a Expertos Externos (Sociólogos, Educadoras y Pedagogas en educación y diseño)</i> .....   | 54 |
| Tabla 6 <i>Interés-Habilidad</i> .....  | 56 |
| Tabla 7 <i>Ideas digitales-impresas</i> .....   | 57 |
| Tabla 8 <i>Participación-Creatividad</i> .....  | 58 |
| Tabla 9 <i>Interés- Vectorización</i> .....   | 59 |
| Tabla 10 <i>Habilidad-Diseño</i> .....  | 60 |
| Tabla 11 <i>Artes visuales</i> .....  | 61 |
| Tabla 12 <i>Expresividad</i> .....  | 62 |
| Tabla 13 <i>Emprender</i> .....   | 63 |
| Tabla 14 <i>Productos</i> .....   | 64 |
| Tabla 15 <i>Herramienta – Ingresos</i> .....  | 65 |
| Tabla 16 <i>Programas de diseño</i> .....   | 66 |
| Tabla 17 <i>Actividades creativas</i> .....   | 67 |
| Tabla 18 <i>Manualidades</i> .....  | 68 |
| Tabla 19 <i>Dibujo</i> .....  | 69 |
| Tabla 20 <i>Composición visual</i> .....  | 70 |
| Tabla 21 <i>Taller creativo</i> .....   | 71 |
| Tabla 22 <i>Dificultades</i> .....  | 72 |
| Tabla 23 <i>Instalaciones</i> .....   | 73 |
| Tabla 24 <i>Valores</i> .....   | 75 |
| Tabla 25 <i>Codificación cualitativa de entrevista realizada a Wilson Alfredo Fonseca Pérez (Sociólogo con Especialidad Neuro criminólogo)</i> .....                          | 76 |
| Tabla 26 <i>Codificación cualitativa de entrevista realizada a Pedro Javier Paredes Fernández, Sociólogo y subdirector de la Penitenciaría del CPL 1 Litoral Guayas</i> ..... | 79 |
| Tabla 27 <i>Codificación cualitativa de entrevista realizada a Jessica Paola Madrid de la Cruz MSc. Ciencias de la Educación. Y Lic. En Ciencias de la Educación</i> .....    | 81 |
| Tabla 28 <i>Resultados de Encuestas a adolescentes del CAI</i> .....  | 85 |
| Tabla 29 <i>Resultados de Encuestas al personal del CAI</i> .....   | 86 |
| Tabla 30 <i>Resultados de Entrevistas a Expertos Externos en Sociología, Educación y Diseño Gráfico</i> .....   | 88 |

|   |     |
|---|-----|
| Tabla 31 <i>Tabulación de Resultados Finales</i> .....                          | 89  |
| Tabla 32 <i>Tabla de requerimientos de Diseño</i> .....                         | 94  |
| Tabla 33 <i>Propuesta 1: Taller Audiovisual</i> .....                           | 100 |
| Tabla 34 <i>Propuesta 2: Taller de Ilustración de Personajes</i> .....          | 101 |
| Tabla 35 <i>Propuesta 3: Taller de Lettering</i> .....                          | 103 |
| Tabla 36 .....  | 104 |
| Tabla 37 <i>Resultados de la selección de la propuesta (medidas en %)</i> ..... | 107 |
| Tabla 38 <i>Calificación total de niveles de habilidad de dibujo</i> .....      | 118 |
| Tabla 39 <i>Creación de Personajes</i> .....                                    | 122 |
| Tabla 40 <i>Estructura del taller “Creación de Personajes” (SEMANA 1)</i> ..... | 128 |
| Tabla 41 <i>Estructura del taller “Creación de Personajes” (SEMANA 2)</i> ..... | 131 |
| Tabla 42 <i>Estructura del taller “Creación de Personajes” (SEMANA 3)</i> ..... | 134 |
| Tabla 43 <i>Costos de Producción del Taller Piloto</i> .....                    | 142 |
| Tabla 44 <i>Costos de Producción por Lote</i> .....                             | 144 |

## RESUMEN

Este trabajo tiene como finalidad visibilizar el potencial del diseño gráfico como una herramienta que contribuya a la reinserción social de adolescentes privados de libertad. En Ecuador, el panorama penitenciario se ve afectado por una creciente violencia y un sistema deficiente, donde estos jóvenes enfrentan prejuicios y estigmatización, prolongados periodos de inactividad y un progresivo aislamiento social que, en muchos casos, favorece la reincidencia delictiva. Uno de los principales desafíos en este proceso es el acompañamiento integral durante las tres etapas críticas de la privación de libertad: ingreso, permanencia y retorno a la sociedad. En la ciudad de Ibarra, esta problemática se agrava ante la inexistencia de programas específicos que articulen procesos reales de reinserción. En este contexto, se llevó a cabo un análisis descriptivo orientado a identificar las habilidades y necesidades de capacitación en diseño gráfico de los adolescentes, a través de encuestas aplicadas a la población objetivo y entrevistas a expertos en rehabilitación social, como sociólogos y educadores. Los resultados obtenidos reflejan que el diseño gráfico promueve la participación activa, estimula la creatividad, refuerza la autoestima y opera como un medio recreativo que favorece la expresión simbólica, el desarrollo personal y la proyección cultural. La implementación del taller “Creación de Personajes-Desde Adentro” evidenció efectos positivos del diseño gráfico, destacando que el 80 % de los adolescentes mejoró significativamente sus habilidades comunicativas, mientras que en términos técnicos el 90% de los adolescentes se situó en un nivel alto de dibujo, y el 10% restante ocupó un nivel medio. Por otra parte, los participantes fortalecieron competencias clave como la paciencia, la creatividad, la empatía, el trabajo en equipo, el manejo del tiempo y la disposición para escuchar y valorar observaciones constructivas. Pese a estos avances, la falta de un sistema penitenciario articulado y eficiente pone en evidencia una marcada brecha entre el discurso institucional y la

ejecución de acciones concretas, limitando así la generación de oportunidades reales y sostenibles de reinserción social.

**Palabras clave:** Diseño gráfico, Reinserción Social, Adolescentes, Centros Penitenciarios, Ilustración digital

## ABSTRACT

This paper aims to highlight the potential of graphic design as a tool that contributes to the social reintegration of incarcerated adolescents. In Ecuador, the prison landscape is plagued by increasing violence and a deficient system, where these young people face prejudice and stigmatization, prolonged periods of inactivity, and progressive social isolation that, in many cases, fosters recidivism. One of the main challenges in this process is providing comprehensive support during the three critical stages of incarceration: entry, stay, and return to society. In the city of Ibarra, this problem is exacerbated by the lack of specific programs that articulate real reintegration processes. In this context, a descriptive analysis was conducted to identify adolescents' skills and training needs in graphic design, using surveys administered to the target population and interviews with social rehabilitation experts, such as sociologists and educators. The results obtained reflect that graphic design promotes active participation, stimulates creativity, reinforces self-esteem, and acts as a recreational medium that fosters symbolic expression, personal development, and cultural projection. The implementation of the "Character Creation - From Within" workshop demonstrated positive effects of graphic design, highlighting that 80% of adolescents significantly improved their communication skills, while in technical terms, 90% achieved a high level of drawing, and the remaining 10% achieved an intermediate level. Furthermore, participants strengthened key competencies such as patience, creativity, empathy, teamwork, time management, and a willingness to listen and appreciate constructive feedback. Despite these advances, the lack of an articulated and efficient prison system highlights a marked gap between institutional discourse and the implementation of concrete actions, thus limiting the creation of real and sustainable opportunities for social reintegration.

**Keywords:** Graphic design, Social reintegration, Adolescents, Penitentiary Centers,

Digital illustration

# CAPÍTULO I

## 1.1 Introducción

El presente capítulo se centra en la necesidad de apoyar a la rehabilitación de los adolescentes privados de libertad del Centro de Adolescentes Infractores (CAI) de Ibarra, Ecuador, en un entorno marcado por la deficiencia del sistema penitenciario y el incremento de la violencia a nivel nacional. Aunque la Constitución ecuatoriana establece como prioridad la rehabilitación social mediante la educación, los adolescentes continúan enfrentando barreras estructurales como la estigmatización social y la carencia de programas educativos efectivos que les permitan desarrollarse de manera integral en los diferentes escenarios de vida. Si bien el Estado ecuatoriano declara su intención de proteger los derechos humanos de la población privada de libertad, persiste la urgencia de implementar estrategias más completas y coherentes que generen un cambio sustancial (Ruiz M. , 2024a).

Además, desde su creación, el fin del sistema penitenciario ha sido la rehabilitación de personas conflictivas mediante intervenciones terapéuticas y laborales. No obstante, la falta de políticas adecuadas y condiciones como el hacinamiento, la violación de derechos y la mala infraestructura han convertido este modelo en un mecanismo fallido (Ruiz M. , 2024a).

De acuerdo con Machado et al. (2019), los individuos en situación de reclusión suelen experimentar extensos periodos de inactividad, ya sea confinados en sus celdas, transitando por las áreas comunes del penal o, en escenarios adversos, articulando nuevos actos delictivos, esta realidad se agrava por el bajo nivel educativo predominante, dado que apenas el 31% posee formación secundaria, lo cual representa una barrera para su adecuada rehabilitación social y reintegración.

Según lo planteado por la Fundación Nuevo Propósito (FNP), se recomienda incrementar la integración de las personas privadas de libertad en talleres productivos y de esparcimiento, así como incorporar herramientas tecnológicas (Enríquez et al. , 2024). De igual manera, Garzón et al. (2017) destacan la implementación de acciones orientadas a la formación, la integración social y productiva, así como en el desarrollo del autocuidado y el aprovechamiento del tiempo libre, identificando los talleres de capacitación en oficios como la estrategia predominante.

En tal sentido, se propone un taller de capacitación de oficios derivados del diseño gráfico como una alternativa viable que puede ayudar a estos adolescentes a desarrollar habilidades creativas y laborales, facilitando su reintegración en la sociedad y contribuyendo a su bienestar emocional.

Es así como, a lo largo de este capítulo, se presentarán diferentes subtemas que se enfocan en el contexto actual sobre la reinserción social para adolescentes privados de libertad, la justificación de la elección del diseño gráfico como herramienta de apoyo para la misma, el problema de investigación y objetivos. Esta estructura busca exponer un panorama conciso y respaldado con la debida literatura que recalque la importancia de capacitar a los adolescentes en el proceso de reinserción social mediante el diseño gráfico.

## **1.2 Problema de investigación**

La reinserción social de adolescentes privados de libertad aborda numerosos desafíos a nivel mundial. En el continente Latinoamericano, países como: Argentina, Perú y Chile han adoptado diversas estrategias destinadas a la reintegración de adolescentes infractores, no obstante, dichas iniciativas han resultado insuficientes debido a limitaciones estructurales como la carencia de infraestructura adecuada, condiciones de sobrepoblación en los centros juveniles y la limitada disponibilidad de

programas formativos y ocupacionales orientados a la reintegración comunitaria de esta población (Zapata, 2021).

Los países en vías de desarrollo caracterizados por bajos niveles de vida y educación presentan una escasa atención al sistema penitenciario lo cual afecta de manera significativa el bienestar de la población reclusa. El Servicio Nacional de Atención Integral a Personas Adultas, Privadas de Libertad y Adolescentes Infractores (SNAI) en Ecuador, se reporta la existencia de 35 centros de rehabilitación en 17 provincias, concentrando el 53 % de la población carcelaria en la Sierra, el 45 % en la Costa y el 2 % en el Oriente, estas instalaciones presentan serias falencias estructurales y funcionales, altos índices de violencia, escasa provisión de servicios básicos, así como, limitaciones en los programas de educación, empleo y reinserción social (Santa Cruz et al. , 2022).

De igual manera, Galán & Moraleda (2018) sostienen que, en numerosos centros penitenciarios, los internos están expuestos a entornos marcados por violencia, control excesivo y condiciones opresivas, lo que vulnera su dignidad y deteriora su salud emocional. Desde el punto de vista de Mancheno et al. (2022) el hacinamiento produce complicaciones como el aumento de enfermedades físicas y mentales de los reclusos, racismo, violencia, aumento de organizaciones delictivas y altos niveles de estrés.

Por otra parte, Brito & Alcocer (2021) plantean que uno de los desafíos centrales en el proceso de reinserción social de las personas privadas de libertad radica en su desarrollo a través de tres fases: el ingreso al centro de reclusión, la permanencia durante la condena y la transición hacia la libertad. A nivel local, en la ciudad de Ibarra, la falta de programas específicos de reinserción social incrementa la crisis del sistema penitenciario. Los adolescentes internos en el (CAI) de Ibarra tienen pocas oportunidades de aprender habilidades que les permitan con el tiempo reinsertarse en la

sociedad una vez cumplida su sanción, puesto que la falta de talleres novedosos, como por ejemplo oficios derivados del diseño gráfico, disminuyen la probabilidad de obtener una oportunidad en el ámbito laboral, donde también puedan adquirir nuevos conocimientos, descubrir habilidades con base al diseño gráfico, así como, mejorar su autoestima y desarrollar un sentido de pertenencia, en medio de su realidad.

Según Ferrer (2019) es fundamental llevar a cabo un análisis profundo sobre el uso adecuado del tiempo libre en contextos penitenciarios, ya que no basta con considerar enfoques filosóficos, psicológicos o criminológicos que abordan la personalidad del individuo; resulta imprescindible enfocarse también en el desarrollo integral y el comportamiento de las personas privadas de libertad. En este plano, Giorgi (2012) explica que el tiempo libre puede tener efectos contrapuestos: sin control, representa un riesgo, pero con una orientación adecuada y propósito formativo, puede ser clave en la construcción de principios y conductas alineadas con las normas sociales.

### **1.3 Justificación**

El diseño gráfico surge como una opción para la reinserción social tomando en cuenta el contexto de la falta de oportunidades laborales en nuestra sociedad. A juicio de Nariño (2018) el diseño gráfico constituye una herramienta que facilita la expresión visual de las emociones en adolescentes, aportando beneficios terapéuticos y contribuyendo significativamente a su proceso de reinserción social. Adicional a esto, López (2015) afirma que la implicación en iniciativas creativas, como el diseño gráfico, promueve el desarrollo de competencias técnicas apreciadas en el entorno profesional como al fortalecimiento de la autoestima y la seguridad personal, aspectos fundamentales para un crecimiento personal pleno, también enfatiza el potencial del diseño gráfico como medio para impulsar la inclusión cultural y promover la

integración social, proporcionando así una base sólida para su aplicación en la realidad ecuatoriana.

En relación con lo expuesto, Salazar (2023) expone que mediante dichas iniciativas se busca reducir el estigma social asociado a estos adolescentes mediante su participación en actividades productivas y creativas que promuevan una imagen positiva dentro de la comunidad.

Finalmente, cabe mencionar que esta iniciativa de brindar enseñanzas derivadas del diseño gráfico, se alinea con El Plan de Creación de Oportunidades 2021-2025 que respalda el Objetivo 1 mediante la generación de empleo digno e inclusivo para jóvenes en situación de privación de libertad, con el fin de reducir las brechas de desigualdad y atender a grupos prioritarios como la juventud y la población LGBTI (Política 1.1) y el Objetivo 7 al desarrollar sus capacidades mediante una educación moderna y tecnológica, incorporando recursos creativos que potencian su formación integral (Política 7.2).

## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1. Objetivo General.**

- Implementar un taller de capacitación en habilidades técnicas derivadas del diseño gráfico a los adolescentes privados de libertad del CAI en la ciudad de Ibarra con el fin de apoyar y promover su reinserción social.

### **1.4.2. Objetivos Específicos.**

- Investigar la literatura relacionada a la aplicación del diseño gráfico en talleres de reinserción social.
- Identificar las habilidades de los adolescentes privados de libertad del CAI con respecto al diseño gráfico.

- Desarrollar un taller de capacitación en el uso de habilidades técnicas derivadas del diseño gráfico adaptado al contexto del CAI en Ibarra.
- Socializar la propuesta con expertos y la comunidad para evidenciar el aporte de esta.

#### **1.4.3. Preguntas de investigación.**

¿De qué manera contribuye el diseño gráfico como herramienta de apoyo en la reinserción social de los adolescentes privados de libertad del CAI en la ciudad de Ibarra?

¿Cuál es el efecto del taller de capacitación en la adquisición de habilidades de los adolescentes privados de libertad del CAI?

## CAPITULO II

### 2.1 Estado del arte

El diseño gráfico ha experimentado una evolución constante y acelerada, profundamente influenciada por el entorno digital, lo que ha dado lugar a múltiples oportunidades y retos en el contexto social contemporáneo. Desde sus orígenes, el diseño gráfico se concibió como un recurso orientado a la comunicación visual mediante el uso del color, la imagen y la persuasión publicitaria, transformándose en una forma de expresión más compleja, capaz de conectar con las personas a nivel emocional y psicológico, misma que se percibe con un enfoque más artístico y poético (Dawn, 2021).

Conforme indica el COLEGIO DE ARTE Y DISEÑO DE ROCKY MOUNTAIN (2024) la labor del diseñador gráfico ha adquirido mayor relevancia en la vida cotidiana debido al desarrollo de tecnologías digitales desde los años 80, aunque inicialmente estas herramientas fueron consideradas recursos avanzados para optimizar el proceso de diseño, fue con la expansión del internet a inicios del siglo XXI cuando su campo de acción se diversificó significativamente, de igual manera, entre finales del siglo XIX y comienzos del XX, las revistas se posicionaron como medios fundamentales para la expresión visual. El uso innovador de la tipografía y la estructuración mediante cuadrículas contribuyó significativamente a su papel central en la publicidad.

Entre 1970 y 1990, la revolución digital impulsada por las computadoras redefinió el marketing, y, a la par, surgió una mayor conciencia social en EE. UU., promoviendo la inclusión de distintas perspectivas en los medios y la comunicación con los consumidores, y para los años 2000, el marketing digital reemplazó casi por completo al impreso, lo que transformó significativamente las tendencias en diseño gráfico. Actualmente, esta disciplina continúa evolucionando con enfoques más diversos

y se consolida como una herramienta clave en distintos ámbitos sociales (Colegio de arte y diseño de Rocky Mountain, 2024).

Es inminente mencionar que, el rol del diseñador gráfico se centra en cuatro responsabilidades. En primer lugar, tenemos a la responsabilidad profesional, la cual implica brindar al público soluciones visuales claras y libres de discriminación, en segundo lugar, la responsabilidad ética, que promueve la creación de mensajes que respalden o protejan los derechos humanos, en tercer lugar, la responsabilidad social que es aquella que impulsa la participación activa y consciente del diseñador, reconociendo que su trabajo influye directamente en la sociedad, y por último, la responsabilidad cultural que se refiere a la producción de contenidos visuales que valoren y promuevan la identidad y el patrimonio cultural de las comunidades (Martínez R. , 2022).

Ahora bien, la comunicación visual en redes sociales desempeña un rol esencial en las dinámicas de interacción entre adolescentes, los contenidos gráficos permiten una transmisión ágil y efectiva de mensajes, lo que les resulta atractivo, esta herramienta puede utilizarse para educar, informar, entretener, motivar o influir, convirtiéndose en una vía estratégica para fortalecer su conexión con este segmento clave de la población (Caraballo, 2024).

Es así como, luego de indagar en la temática del diseño gráfico como herramienta esencial en la actualidad, se encontraron los siguientes antecedentes investigativos que argumentarán el presente proyecto de grado enfocado en los adolescentes privados de libertad:

Un estudio realizado por Cervantes et al. (2021) en México, pone de manifiesto que, aunque existen iniciativas internacionales orientadas a asegurar el derecho a la

educación, todavía se presentan obstáculos que limitan el acceso de adolescentes privados de libertad a programas de formación básica adaptados a sus necesidades particulares.

De manera similar, en Colombia, Guerrero et al. (2021) llevó a cabo un estudio que vinculó a jóvenes infractores con el proyecto Humanismo y Democracia, enfocado en su capacitación técnica para facilitar la reinserción laboral, para ello, se aplicaron entrevistas a empleadores, autoridades y participantes, con el fin de detectar las habilidades necesarias y los desafíos en su proceso de reinserción, tales como: la empatía, el trabajo en equipo, la responsabilidad individual y la resiliencia.

En sintonía con el párrafo anterior, en Argentina, Cerrella (2019) diseñador gráfico y activista social, ha puesto en práctica el uso del diseño gráfico como medio de reinserción social para personas en contextos confinados o privados de libertad, dado que, dirigió un espacio formativo en diseño de afiches dentro del Centro Universitario Devoto (CUD), donde participaron más de 500 internos, dio origen a la imprenta Esquina Libertad, además de fomentar el aprendizaje de habilidades técnicas en diseño gráfico, este taller ofreció a los internos un medio de expresión personal, a través de recursos limitados como lápices, papel y revistas. Incluso, Verjel et al. (2018) explica que los programas de educación y trabajo pueden ayudar a las personas privadas de libertad a reintegrarse a la sociedad mejorando sus habilidades y conocimientos en un área específica.

Es oportuno indicar que las artes, en sus múltiples expresiones: visuales, musicales, escénicas, entre otras, al ser construcciones simbólicas de la humanidad, constituyen soportes esenciales de la memoria colectiva y la identidad cultural. En este sentido, articulan un vínculo profundo entre el individuo y su pertenencia histórica (Gaete, 2021). De igual manera, mantienen una vigencia esencial en la actualidad, especialmente para las juventudes, al ofrecerles herramientas para la expresión crítica,

la construcción de sentido y la participación activa en los procesos sociales y culturales contemporáneos.

Tal es el caso del taller de expresión artística, del Centro Penitenciario Madrid IV en el municipio de Navalcarnero, un proyecto de arte comunitario y educación artística comparte finalidades con las iniciativas de voluntariado y acción social, orientándose a respaldar procesos de reintegración e inclusión social de quienes participan en ellas, según su autor, Cadena (2017) se ha evidenciado que los participantes han reportado mejoras significativas en sus relaciones interpersonales, en su capacidad de análisis y reflexión, en la autoestima y en sus conocimientos vinculados al ámbito artístico, en esta misma línea, tres de los veintiún participantes de este taller expresaron su intención de colaborar con organizaciones de apoyo social tras el cumplimiento de su condena.

Finalmente, resulta fundamental impulsar la investigación y el diseño de programas o talleres específicos que respalden los beneficios de la educación y la creación artística en contextos penitenciarios, con el fin de fomentar su reconocimiento e implementación por parte de las instituciones (Cadena, 2017). En este sentido, la articulación de esfuerzos con educadores sociales, a través de la definición de objetivos compartidos y el desarrollo de propuestas integradas, representa una herramienta de apoyo para favorecer, en determinados casos, procesos de reeducación y reinserción social de la población privada de libertad.

## **2.2 Fundamentación teórica**

### **2.2.1 Definición y función del diseño gráfico**

Como campo que integra dimensiones abstractas y elementos del entorno urbano, el diseño gráfico, en conjunto con los recursos pedagógicos, tiene la función de

articular el conocimiento teórico consolidado con las características culturales y capacidades cognitivas de quienes se encuentran en etapa formativa (Moreno, 2009). Además, se entiende al diseño gráfico como una actividad creativa visual dirigida a alcanzar objetivos determinados, es decir, una creación con propósito (Bernis, 2008).

Cabe mencionar que el diseño gráfico se encuentra íntimamente vinculado a la cultura visual contemporánea, interviene activamente en la manera en que percibimos e interpretamos nuestro entorno, mediante sus recursos expresivos, transmite valores, relata la historia de los grupos sociales y contribuye a la construcción de la identidad colectiva (Villegas, 2024).

### **2.2.2 Teoría del aprendizaje social (Albert Bandura)**

Bandura (1986) plantea que, a través del aprendizaje, es posible estructurar y organizar información proveniente de experiencias conductuales y eventos del entorno, estos se transforman en esquemas mentales o modelos representacionales que actúan como marcos de referencia para la planificación y ejecución de comportamientos posteriores (Villagómez et al. , 2023).

Es decir, se trata de una perspectiva psicológica que interpreta el proceso de adquisición de conductas y habilidades como el resultado de la observación activa y la participación social en contextos determinados, se sustenta en cuatro procesos esenciales: la atención, que se refiere a la disposición cognitiva para identificar y seleccionar estímulos conductuales relevantes, la retención, que abarca los mecanismos mediante los cuales la información observada es consolidada en la memoria, la reproducción, que contempla la capacidad del individuo para replicar conductas previamente internalizadas y finalmente, la motivación, que se relaciona con el impulso que orienta la ejecución de dichas conductas (Torre, 2024).

En el ámbito educativo, a través de la observación de figuras, los alumnos internalizan conductas y habilidades, desarrollan una percepción positiva de su eficacia personal, responden favorablemente a los reforzadores positivos, interactúan de manera constructiva en entornos sociales de aprendizaje, y asumen un rol activo en la planificación y monitoreo de sus metas u objetivos personales (Torre, 2024).

### **2.2.3 Métodos o técnicas de diseño gráfico**

La enseñanza del diseño gráfico requiere un enfoque pedagógico que valore tanto el desarrollo de competencias técnicas como el fortalecimiento de la creatividad. Según Saquicela (2020) la creatividad es altamente apreciada en el contexto actual, donde la capacidad de generar ideas innovadoras y responder eficazmente a los procesos de transformación resulta esencial. También, Guilford (1967) sostiene que la creatividad se presenta al superar lo convencional para producir resultados únicos, lo cual requiere habilidades como la generación fluida de ideas, la innovación y la adaptación a diferentes enfoques. En consonancia, Martínez (2008) sostiene que la creatividad se manifiesta particularmente en contextos de necesidad, y enfatiza que no se trata de una capacidad innata exclusiva, sino de una facultad inherente al ser humano, susceptible de ser desarrollada por cualquier individuo.

Por otra parte, Belluccia (2007) sostiene que los programas formativos en diseño gráfico deben estar estructurados con una progresión gradual en la complejidad de los contenidos y desafíos, permitiendo que los estudiantes enfrenten problemas cada vez más sofisticados, este enfoque facilita un proceso formativo en el que el diseño actúa como eje articulador del aprendizaje.

Ahora bien, desde el punto de vista de Gondomar & Mor (2021) existen diversas técnicas o herramientas derivadas del diseño gráfico que facilitan el desarrollo de un

proyecto, contribuyendo a la generación de soluciones innovadoras, su comprensión y aplicación representan una práctica esencial para estudiantes y diseñadores principiantes, ya que promueven el desarrollo de competencias y habilidades de estos. A continuación, se presenta, algunos ejemplos:

- **Lenguaje audiovisual:** Constituye una herramienta fundamental en los ámbitos audiovisuales, incluyendo el cine, la televisión, la publicidad y los contenidos digitales, al conjugar estímulos visuales y auditivos para facilitar la transmisión de ideas y emociones, su estructura se rige por fundamentos como el encuadre, la iluminación, el montaje, el ritmo y la narrativa, cuya interacción genera una comunicación significativa (Ruiz A. , 2024b).
- **Ilustración:** Según Cahuasa (2023) es una herramienta visual adaptable que, al combinarse con diversos recursos gráficos, facilita la representación de contenidos históricos, científicos, técnicos y narrativos. Su capacidad para comunicar de forma clara y atractiva ha consolidado su importancia dentro del diseño gráfico, tanto en estrategias publicitarias como en otros formatos de comunicación visual.
- **Lettering:** Consiste en la creación manual de letras con un enfoque único, diseñado trazo por trazo. Su valor estético y expresivo la posiciona como una herramienta relevante en el diseño gráfico contemporáneo, ideal para piezas visuales como logotipos y afiches (Universidad Europea CREATIVE CAMPUS, 2024).
- **Tipografía:** Conforme indica Izquierdo (2024) es la disciplina que combina arte y técnica para la elaboración y distribución de caracteres alfanuméricos en diversos formatos y plataformas de comunicación visual.

- **Serigrafía:** Se trata de un método artesanal de impresión que utiliza una malla fina como medio para depositar tinta sobre una superficie, empleando una racleta para distribuir el color de forma uniforme (Vernière, 2021).

Asimismo, dentro del conjunto de herramientas y técnicas asociadas al diseño gráfico, se identifican habilidades técnicas complementarias que fortalecen la producción visual y optimizan los procesos de diseño como, por ejemplo:

- **Vectorización:** Como habilidad técnica complementaria, la vectorización de imágenes permite transformar una imagen en una estructura compuesta por vectores. Esta técnica mejora la calidad y adaptabilidad de los diseños, ya que posibilita modificar colores, formas y dimensiones sin perder nitidez. Su aplicación facilita la creación de gráficos escalables y precisos, esenciales para distintos entornos de impresión y medios digitales (Ridge, 2023).

#### **2.2.4 Diseño gráfico y Psicología**

Desde la perspectiva de Murrugarra (2018) a pesar de que la psicología y el diseño gráfico pertenecen a campos disciplinares distintos, ambas áreas mantienen una vinculación significativa, ya que el diseño gráfico requiere una comprensión profunda de los procesos mentales para incidir en la percepción y la toma de decisiones del receptor, por ejemplo, este vínculo cobra especial relevancia en el análisis del comportamiento del consumidor, donde se examina cómo los recursos gráficos afectan la interpretación de mensajes en distintos contextos, como las decisiones de compra o las iniciativas de concientización, en consecuencia, el diseño gráfico se posiciona como un instrumento clave para responder a diversas necesidades humanas a través de soportes visuales, objetos utilitarios y entornos digitales.

Por otro lado, a juicio de Pérez (2007) el diseño gráfico, al integrarse con los principios de la psicología, adquiere un enfoque más humano, pedagógico y social, lo que permite comprender mejor al usuario y potenciar su bienestar, esta integración no solo amplía el marco teórico del diseño, sino que también lo convierte en una herramienta capaz de provocar respuestas emocionales y cognitivas profundas, al redefinir el lenguaje visual y proyectarlo en entornos bidimensionales que luego se incorporan a la vida diaria, el diseño genera atmósferas que favorecen la interacción, la reflexión y, potencialmente, la salud mental.

### **2.2.5 Reinserción y Rehabilitación social**

La Reinserción Social se entiende como el retorno del individuo a la sociedad tras haber sido apartado de ella por la comisión de un delito. Este proceso se considera un objetivo fundamental de la pena privativa de libertad, concretándose al finalizar su cumplimiento (Machado et al., 2020).

Por su parte, la Rehabilitación social es un proceso orientado a facilitar la reintegración de las personas en la comunidad, promoviendo la mejora de su funcionamiento psicosocial. Su finalidad es que los individuos puedan desenvolverse en su entorno de forma autónoma. Se trata de una intervención de duración limitada, con objetivos específicos que buscan ayudar a los reclusos a alcanzar su máximo potencial físico, mental y social, brindándoles herramientas para transformar su propia realidad, en este marco, debe destacarse que, aunque las personas privadas de libertad (PPL) ven restringidos algunos de sus derechos civiles o políticos al cumplir una sentencia, mantienen intactos aquellos derechos que, por su carácter fundamental, no pueden ser suspendidos, entre estos se encuentran el derecho a la salud, la educación, el trabajo y la integridad personal, los cuales constituyen garantías universales que el Estado tiene la

obligación de asegurar durante su reclusión o permanencia en los Centros de Rehabilitación Social (Machado et al., 2020).

El entorno carcelario impacta de manera directa en la percepción de dignidad y autoestima de los reclusos, es esencial ofrecerles alternativas de desarrollo, como empleos acordes a sus habilidades físicas y mentales, que favorezcan la rehabilitación, fomenten hábitos laborales y reduzcan la inactividad dentro de los centros penitenciarios, así mismo, fomentar la participación de los reclusos en actividades productivas como talleres, expresiones culturales, deportes, oficios artesanales o mecánicos, contribuye significativamente a su proceso de rehabilitación, ya que estas iniciativas favorecen la organización interna de las cárceles, disminuyen el tiempo ocioso, mitigan el estrés y ayudan a prevenir conductas delictivas (Machado et al., 2020).

Según Beloff (1996) los sistemas de justicia juvenil en América Latina han evolucionado hacia un enfoque que reconoce a los adolescentes como titulares de derechos, mediante la implementación de medidas socioeducativas que promueven su reinserción. Sin embargo, estos modelos presentan ciertas debilidades, especialmente en la vinculación entre los jóvenes en conflicto con la ley y el sistema educativo, lo que puede profundizar su exclusión social (Mendicoa, 2003). Además, Fernández (2003) añade que la falta de coordinación entre las políticas públicas vinculadas a justicia, educación y otras áreas relevantes limita la eficacia de las intervenciones, que suelen enfocarse exclusivamente en la reducción de la reincidencia, sin contemplar soluciones educativas integrales que faciliten la integración social del adolescente.

Según la normativa legal ecuatoriana, el artículo 208 de la Constitución de 2008 establece que el sistema penal debe enfocarse en la educación y la capacitación laboral como medios para lograr una rehabilitación efectiva. De manera complementaria, el

artículo 12 del Código de Ejecución de Penas señala que la rehabilitación debe orientarse a la reintegración social del interno y a la prevención de futuras conductas delictivas (Palacios, 2005).

Por último, en Ecuador, la reinserción social de las personas privadas de libertad está conformada por diversas disposiciones legales que garantizan el ejercicio de sus derechos fundamentales. Conforme al Código Orgánico Integral Penal (COIP), tanto el trabajo como la formación profesional constituyen derechos fundamentales para este grupo. En concordancia con ello, el Acuerdo Interministerial No. MDT-2015, aprobado por los ministerios de Justicia y de Trabajo, establece directrices para regular el trabajo penitenciario, con el fin de fomentar el desarrollo de competencias y apoyar su reinserción en el ámbito social y económico (Barrera & Gallegos , 2022).

## **2.2.6 Relación entre el diseño gráfico y la reinserción social**

Considerando el contexto de las personas privadas de libertad en Irlanda, se estableció una fundación denominada “Artes de la Prisión”, cuyo propósito es facilitar el acceso a las artes para personas privadas de libertad, exconvictos, adolescentes infractores y ex -infractores juveniles, a través del programa “Artista en Residencia”, la organización fomenta la apreciación y práctica del arte entre los internos mediante actividades como teatro, escritura y música, estas experiencias permiten a los participantes explorar su creatividad, fortalecer la autoestima y, una vez en libertad, contar con herramientas que favorezcan su reinserción social (OFICINA DE LAS NACIONES UNIDAS CONTRA LA DROGA Y EL DELITO [ONUDDO], 2013).

En este mismo contexto, Ruiz & Vidal (2014) han abordado otro programa centrado en la integración de prácticas artísticas dentro de los centros penitenciarios, destacando proyectos vinculados con las artes escénicas, la fotografía y los medios

visuales, muchos de los cuales actúan como formas de terapia recreativa, estas experiencias promueven tanto la proyección cultural como el crecimiento personal de los internos.

En adición, un estudio realizado por Reinoso (2022) evidenció que el diseño gráfico puede desempeñar un papel significativo en la reducción de la delincuencia mediante la elaboración de campañas visuales de concientización, aunque se enfocó en la prevención del delito en la sociedad civil, proporciona una perspectiva relevante sobre el potencial del diseño gráfico como medio para influir en la percepción pública y contribuir al bienestar social, incluyendo a los jóvenes en proceso de reinserción tras cumplir una condena.

En resumen, a partir de los aportes de distintos investigadores, se evidencia un enfoque favorable en torno a las estrategias de intervención en el ámbito penitenciario, que integran medios visuales, arte y diseño gráfico como herramientas de transformación.

### **2.2.7 Talleres y Proyectos laborales como estrategia de rehabilitación**

Históricamente, el sistema penitenciario ha sido concebido como un mecanismo destinado a sancionar a quienes infringen las normas establecidas por la sociedad. Por ende, la incorporación de talleres laborales ha contribuido a transformar parcialmente esta visión tradicional del sistema penitenciario, promoviendo el trabajo como un recurso terapéutico capaz de influir positivamente en la conducta y carácter de las personas privadas de libertad (Salvatore & Aguirre , 2017). No obstante, aunque este enfoque ha demostrado efectividad en otros contextos, su aplicación en América Latina ha sido limitada debido a la escasez de recursos y a la falta de compromiso político, en contraste con otras regiones, los sistemas penitenciarios latinoamericanos no han

logrado consolidar el modelo de cárcel-fábrica, donde el trabajo productivo forma parte central del proceso de rehabilitación.

De igual manera, para ejemplificar lo expuesto, Salvatore & Aguirre (2017) explican que, en el Centro de Rehabilitación Social de Ambato, Ecuador, la implementación de estos programas ha contribuido significativamente a mejorar la convivencia interna y a promover la autonomía de las personas privadas de libertad, quienes reciben formación especializada con el respaldo de instituciones y profesionales capacitados en cada disciplina.

En conclusión, los talleres de aprendizaje se acoplan como una herramienta terapéutica que aporta de manera positiva a la rehabilitación de personas privadas de libertad.

## **2.3 Referentes de diseño**

Los referentes de diseño constituyen un punto de partida fundamental para el desarrollo conceptual y visual del taller. Su análisis permite identificar lenguajes gráficos, estilos y narrativas que orientan la construcción estética de los personajes. A continuación, se presentan algunos ejemplos:

### **2.3.1 Referentes de benchmarking**

**Exit Through the Gift Shop:** Este es un documental centrado en Thierry Guetta, un inmigrante francés residente en Los Ángeles, cuya fascinación por el arte urbano pictórico lo lleva a documentar extensamente esta práctica, dirigido por Shepard Fairey, el filme se caracteriza por una estética visual distintiva y una narrativa dinámica, con el uso de cámara en mano que aporta un enfoque cercano y genuino, la identidad de Banksy se mantiene en el anonimato mediante planos en penumbra y la distorsión deliberada de su voz (Peralta, 2015).

## Figura 1

### *Documental Exit Through the Gift Shop*



Nota: Jimmy Peralta (2015). *Banksy's Exit Through the Gift Shop*. YouTube.

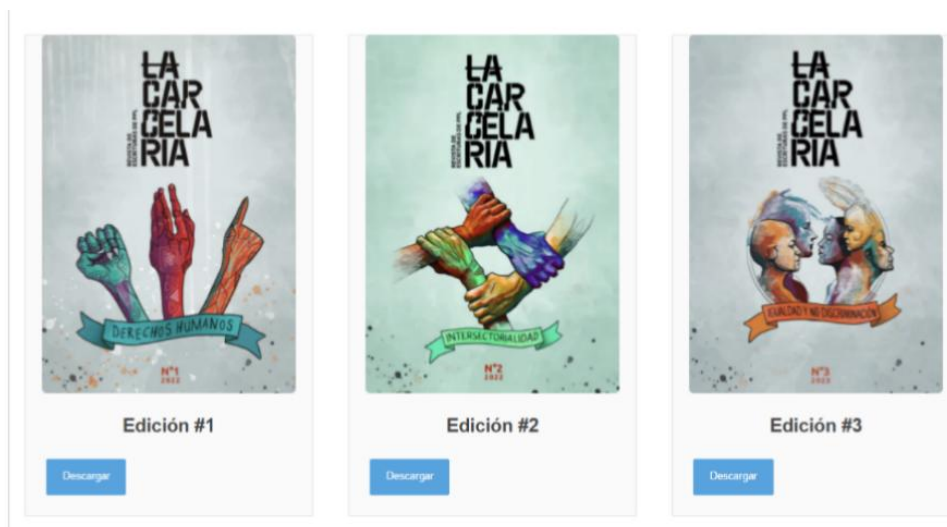
<https://www.grafiati.com/es/info/apa-7/image/>

- **Funcionalidad:** La estética cruda y cercana de este documental es un referente para captar de manera honesta las experiencias de los adolescentes privados de libertad del CAI, durante su proceso de aprendizaje y autoexploración.

**2.3.2 Revista la Carcelaria Ecuador:** Es una publicación creada por el SNAI en el año 2021, cuyo fin es visibilizar la vida de las personas privadas de libertad abarcando una mirada o perspectiva humanizadora (SNAI, 2025).

## Figura 2

*Revista La Carcelaria*



**Nota:** Servicio Nacional de Atención Integral. *Revista la Carcelaria*.

<https://www.atencionintegral.gob.ec/revista-la-carcelaria/>

- **Funcionalidad:** Constituye un referente fundamental, ya que ofrece una base teórica sólida sobre el contexto carcelario y evidencia el potencial del diseño editorial como herramienta terapéutica y medio de expresión individual.

**2.3.3 Comunicación Integral/Cárceles Productivas:** El programa de Cárceres Productivas, impulsado por el Instituto Nacional Penitenciario (INPE), tiene como objetivo mejorar la eficacia de los procesos de reinserción social en los centros penitenciarios del Perú. Asimismo, busca fortalecer la construcción de identidad, valores y autoestima entre los adolescentes privados de libertad, dentro de un contexto marcado por estigmas y prejuicios sociales (Marin, 2021).

### Figura 3

#### *Cárceles Productivas*



Nota: Harianne Marin (2021). *Cárceles Productivas*.

[https://www.behance.net/gallery/127913747/Comunicacion-Integral-Carceles-Productivas?tracking\\_source=search\\_projects|carceles&l=9](https://www.behance.net/gallery/127913747/Comunicacion-Integral-Carceles-Productivas?tracking_source=search_projects|carceles&l=9)

- **Funcionalidad:** Esta iniciativa inspira la creación de un título coherente y distintivo para los talleres de diseño gráfico del CAI. Definir una identidad clara no solo fortalece la visibilidad del proyecto, sino que también permite su proyección a futuro, facilitando la incorporación de nuevos programas y la extensión de sus beneficios a otros contextos.

**2.3.4 Proyecto la Lleca:** La Lleca es una colectiva feminista, artística y abolicionista fundada en 2004 por Lorena Méndez y Fernando Fuentes. Durante más de 16 años, ha congregado a personas de distintas disciplinas para desarrollar intervenciones escénicas y corporales en contextos de encierro y violencia. Su práctica se fundamenta en una pedagogía feminista radical, donde los afectos, el deseo y la construcción colectiva transforman el tiempo, el espacio y el vínculo con quienes han sido excluidos de la sociedad (LA LLECA, 2025).

## Figura 4

### *Proyecto la Lleca*



**Nota:** La Lleca (2025). *Cuerpo, efectos y performance*. <https://www.lalleca.org/>

- **Funcionalidad:** Esta iniciativa fomenta el trabajo colaborativo, que trasciende una participación superficial o sencilla de los educadores para integrar a todos los actores presentes en el contexto de encierro. Es decir, que promueve el apoyo mutuo y la posibilidad de compartir diversos saberes más allá de los acostumbrado, generando espacios propicios para la reflexión, el aprendizaje y el compromiso colectivo.

## CAPITULO III

### 3.1 Introducción

Esta sección expone el enfoque metodológico que sustenta el desarrollo del proyecto titulado “*Desde adentro: Capacitación en habilidades técnicas derivadas del diseño gráfico para adolescentes privados de libertad del centro de adolescentes infractores CAI-Ibarra*”. En ella se detalla la articulación de los métodos e instrumentos empleados para la recolección de información que será presentada en el capítulo siguiente.

### 3.2 Diseño de la investigación

La presente investigación incorpora un trabajo de campo realizado en el Centro de Adolescentes Infractores (CAI) de la ciudad de Ibarra. En esta etapa la recolección de datos primarios se efectuó mediante la interacción directa tanto con los jóvenes internos como con el equipo profesional del Centro, lo que permitió identificar las habilidades y percepciones de los participantes, además, de estructurar y analizar información precisa acerca del contexto formativo de los adolescentes en situación de privación de libertad, describiendo de forma ordenada y rigurosa las condiciones actuales que enfrentan, destacando la ausencia de talleres de capacitación orientados a disciplinas no tradicionales, como el diseño gráfico.

### 3.3 Enfoque de la investigación

El estudio se enmarca dentro de una perspectiva metodológica de naturaleza mixta, que contempla tanto el análisis cualitativo como el cuantitativo. Respecto al primer análisis, se refleja el uso de encuestas dirigidas a los adolescentes privados de libertad y al personal técnico del Centro de Adolescentes Infractores (CAI) de Ibarra, mismos que posibilitan la recolección de datos relacionados con variables como: intereses personales, conocimientos previos, disposición hacia la formación, percepción

de utilidad del diseño gráfico y familiaridad con herramientas digitales, por lo que la organización de esta información resulta clave para la identificación de patrones y tendencias que orienten el diseño de talleres formativos de diseño gráfico adaptados a sus contextos, condiciones materiales y necesidades reales.

Por su parte, en el segundo análisis, se planteó a partir del uso de un cuestionario que permitió recopilar datos cuantificables relacionados con aspectos concretos previamente establecidos en el marco de la investigación, lo que facilitó un análisis objetivo y estructurado para identificar las habilidades y necesidades de aprendizaje en la población de estudio.

### **3.4 Alcance de la investigación**

El presente proyecto de investigación se configura como un estudio de caso que tiene como núcleo de análisis al Centro de Adolescentes Infractores (CAI) de Ibarra, situado en el sector de los Huertos Familiares. Esta investigación adopta un enfoque descriptivo, orientado a conocer el contexto social, educativo y cultural en el que se desenvuelven los adolescentes privados de libertad. A partir de este análisis, se busca identificar no solo sus principales necesidades, sino también las potencialidades y habilidades que pueden ser fortalecidas a través de intervenciones formativas, creativas y orientadas a su proceso de reinserción social.

### **3.5 Selección de la Población**

La población objeto de estudio está conformada por tres grupos fundamentales vinculados al Centro de Adolescentes Infractores (CAI) de Ibarra, con un total de 26 miembros, abordados desde una perspectiva social y comunitaria.

En primer lugar, se encuentran los Adolescentes Privados de Libertad (APL), quienes se hallan en proceso de reinserción social. Este grupo constituye el principal

destinatario de las acciones formativas y está integrado por adolescentes varones con edades comprendidas entre los 14 y 18 años.

En segundo lugar, se considera al personal administrativo y de apoyo del CAI, compuesto por autoridades, educadores y técnicos que mantienen una relación directa y constante con los adolescentes, y cuya visión fue esencial para comprender el entorno institucional.

Finalmente, se incluye un grupo de expertos externos en los ámbitos social, educativo y pedagógico, conformado por dos sociólogos especializados en problemáticas juveniles, dos docentes de nivel secundario con experiencia en contextos de vulnerabilidad, y una pedagoga con formación en diseño gráfico. La participación de este grupo fue para la validación de los instrumentos de investigación y para el fortalecimiento teórico, práctico y metodológico de la propuesta.

### **3.6 Muestra**

Para la selección de la muestra, se utilizó un muestreo intencional o también conocido como muestro de juicio no probabilístico, según Stewart (2025) este método se basa en la selección intencional de los participantes, tomando en cuenta las características específicas de la población y la pertinencia de estos con respecto a los objetivos planteados en la investigación. A continuación, se presenta los parámetros considerados en la Tabla 1:

**Tabla 1***Parámetros selección muestra*

| <b>Población</b>  | <b>Rango de edad</b> | <b>Cantidad</b> | <b>Fuente</b>   |
|---|----------------------|-----------------|---|
| <b>Adolescentes PL</b>                                    | 14 a 18 años         | 10              | Centro de Adolescentes Infractores (CAI) de la Ciudad de Ibarra |
| <b>Personal del CAI</b>                                   | 30 a 35 años         | 11              | Centro de Adolescentes Infractores (CAI) de la Ciudad de Ibarra |
| <b>Expertos del ámbito social, educativo y pedagógico</b> | 35 a 40 años         | 5               | Determinación del Investigador                                  |

La muestra del presente estudio (tabla 1) está conformada por tres grupos diferenciados:

**Adolescentes Privados de Libertad (PL):** Se seleccionaron 10 adolescentes, cuyas edades oscilan entre los 14 y 18 años, todos internos en el CAI, la selección fue realizada tomando como criterio principal sus habilidades en dibujo, identificadas durante su participación en talleres artísticos internos e incluso tomando en consideración la aplicación de una evaluación diagnóstica.

**Personal del CAI:** El equipo está conformado por 11 profesionales, cuyas edades se sitúan entre los 30 y 35 años. Incluye personal administrativo, técnico y de apoyo, todos con un conocimiento sólido y directo tanto del contexto institucional como de la situación de los adolescentes vinculados al centro.

**Expertos del ámbito social, educativo y del diseño gráfico:** Integrado por 5 profesionales, cuyas edades van entre 35 a 40 años, este grupo fue conformado bajo la determinación del investigador, seleccionando perfiles con experiencia en procesos de reinserción social, educación no formal y disciplinas creativas como el diseño gráfico.

### **3.7 Técnicas de recolección de datos**

**3.7.1 Encuestas:** Estas fueron aplicadas específicamente a los adolescentes privados de libertad para conocer sus percepciones respecto al aprendizaje del diseño gráfico, habilidades, necesidades insatisfechas en el aprendizaje, conocimientos previos, entre otros. Y al personal técnico del CAI, para obtener una visión clara sobre las condiciones formativas actuales del centro y la percepción institucional sobre la posible incorporación de talleres de diseño gráfico como apoyo en procesos de reintegración.

**3.7.2 Entrevistas:** Estas fueron dirigidas a expertos externos, entre ellos sociólogos, educadores y profesionales en diseño gráfico con amplia trayectoria en procesos de rehabilitación social, formación en contextos de vulnerabilidad y acompañamiento psicosocial. A través de estos encuentros se indagaron valoraciones especializadas en relación con los principales desafíos que enfrentan los adolescentes durante su proceso de reinserción, así como las condiciones fundamentales para la implementación de talleres formativos en oficios no tradicionales. Dichos espacios buscan responder a los intereses actuales de esta población, promoviendo nuevas posibilidades de desarrollo personal.

Es importante recalcar que, la combinación de ambos instrumentos ofreció un enfoque complementario para el desarrollo de la investigación y, al haber sido validados mediante juicio de expertos, se aseguró su coherencia y pertinencia con los objetivos del estudio.

### **Variables**

Por otra parte, se presentan las principales variables organizadas según su enfoque específico dentro del proceso formativo (tabla 2):

**Tabla 2**

*Variables operativas*

| <b>Variable</b>              | <b>Enfoque</b>                  |
|------------------------------|---------------------------------|
| <b>Interés</b>               | Habilidad                       |
| <b>Valor percibido</b>       | Futuros<br>microemprendimientos |
| <b>Conocimientos previos</b> | Diseño pedagógico<br>efectivo   |

Estas variables ofrecen una base analítica para la toma de decisiones pedagógicas orientadas a fortalecer las capacidades individuales de los adolescentes, promoviendo el desarrollo de habilidades concretas, el reconocimiento del valor de los futuros microemprendimientos y la adecuación de los contenidos al nivel de sus conocimientos previos en la temática de diseño gráfico como una herramienta efectiva en contextos de reinserción social. A continuación, se presenta el concepto de cada una de ellas:

**Variable interés:** La variable de interés se sustenta en la teoría del aprendizaje social propuesta por Bandura (1986), específicamente en el proceso motivacional que implica un compromiso activo en actividades formativas. Estudios recientes como el de Torre (2024) destaca la relevancia del interés personal en contextos penitenciarios juveniles como elemento clave para facilitar procesos significativos de reinserción, al fomentar la participación activa, la atención sostenida y la predisposición a incorporar nuevos conocimientos.

**Valor percibido:** Se fundamenta en la perspectiva psicosocial de Bandura (1986), especialmente en la percepción de suficiencia, donde la creencia sobre la utilidad práctica y económica de habilidades adquiridas sea fundamental para consolidar el aprendizaje y promover un cambio conductual positivo. Según López (2015) es crucial entender cómo los adolescentes valoran estas competencias desde una visión

más ocupacional y social facilitando la adecuación metodológica del diseño, permitiendo orientar su implementación hacia actividades de emprendimiento o inserción laboral efectiva, lo que genera un impacto positivo en su autoestima y sentido de pertenencia social.

**Conocimientos previos:** se basa en los principios constructivistas del aprendizaje significativo planteados por Hansen (2009) quien sostiene que identificar y activar los conocimientos previos permite construir nuevas competencias de manera efectiva y contextualizada. Para este estudio, evaluar los conocimientos gráficos iniciales de los adolescentes es crucial, pues la combinación de la muestra (en términos de edad, formación previa y habilidades observadas de talleres dentro del CAI) demandaría adaptar los contenidos del taller a niveles diversos de habilidad gráfica. La selección previa de adolescentes con capacidades iniciales en dibujo, identificados mediante una evaluación diagnóstica preliminar, asegura la pertinencia y precisión pedagógica en el desarrollo del programa formativo.

### **3.8 Instrumentos de recolección de datos**

Con el objetivo de comprender las percepciones del personal institucional y profesional del CAI en relación con las necesidades y desafíos de aprendizaje que enfrentan los adolescentes privados de libertad, se tomaron en cuenta las siguientes observaciones recogidas durante el proceso de entrevista:

**Entrevistador:** ¿Qué avances ha observado en los adolescentes que han participado en el taller de dibujo artístico que ya se imparte dentro del CAI durante las últimas semanas?

Según lo indicado por la Coordinadora del Centro de Adolescentes Infractores de Ibarra, G. Frías “Los avances, bueno, primeramente, les relaja hacen un momento de

catarsis en sus vidas es un medio de expresión donde aprenden habilidades como pintar, expresar los anhelos que tienen, crear retratos, así también el tallerista que está con ellos les ofrece este medio, como un medio para generar recursos a futuro les enseña hacer retratos, dibujos en espacios públicos, todo esto al servicio de la comunidad y también es una buena manera de utilizar su tiempo libre” (Comunicación personal, 19 de mayo, 2025).

**Entrevistador:** ¿Qué factores influyeron en la decisión de promover el aprendizaje en vectorización dentro de las actividades formativas para adolescentes?

Según lo indicado por la Coordinadora del Centro de Adolescentes Infractores de Ibarra, G. Frías “El principal factor es el dotar a los adolescentes en tendencias innovadoras en habilidades innovadoras que están vigentes actualmente en el mundo, para que los procesos de educación y reintegración a la sociedad sean verdaderos y beneficiosos para ellos en el futuro, actualmente estamos viendo maneras de actualizar los oficios y adaptarlos a las nuevas tecnologías y vemos también que intentamos responder a la demanda social tecnológica actual” (Comunicación personal, 19 de mayo, 2025).

**Entrevistador:** ¿Cuál es su opinión sobre la incorporación de herramientas como las artes visuales y el diseño gráfico en los procesos formativos de adolescentes en contextos de encierro?

Según lo indicado por el Tallerista del Centro de Adolescentes Infractores, A. Arévalo “Los adolescentes tienen la oportunidad de conocer el proceso de diseño gráfico. Son jóvenes talentosos y con muchas habilidades por descubrir, por lo tanto, es importante que tengan estos espacios para aprender como transformar su producto creativo en algo más elaborado y profesional. Además, adquieren nuevas habilidades para su proceso de reinserción social” (Comunicación personal, 21 de mayo, 2025).

**Entrevistador:** ¿Qué elementos deberían tomarse en cuenta al implementar un taller de formación en habilidades creativas o digitales en un centro de adolescentes infractores?

Según lo indicado por el Tallerista del Centro de Adolescentes Infractores, A. Arévalo “El acceso limitado a la tecnología en el centro puede representar un obstáculo, sin embargo, se hicieron gestiones para poder habilitar un espacio destinado a la enseñanza del diseño gráfico” (Comunicación personal, 21 de mayo, 2025).

**Entrevistador:** ¿Cuál es su apreciación sobre la iniciativa de implementar talleres formativos con enfoque en el diseño gráfico dentro del CAI?

Según lo indicado por el Tallerista del Centro de Adolescentes Infractores, A. Arévalo “Es una excelente iniciativa, los adolescentes pueden adquirir nuevos conocimientos sobre el uso de tecnologías y software de diseño. Es oportuno el tiempo en el que se dictan estos talleres formativos, ya que en el centro se están implementando nuevos talleres de impresión 3D e impresión DTF enmarcados en el eje laboral que busca específicamente brindar herramientas y oportunidades para que los adolescentes adquieran un sustento económico para sus familias. Además, estos talleres fomentan la cooperación entre instituciones que siempre es bienvenida” (Comunicación personal, 21 de mayo, 2025).

**Tabla 3**

*Matriz de variables del cuestionario estructurado dirigido a los adolescentes del CAI*

| <b>Variable</b> | <b>Preguntas</b>  | <b>Instrumento</b> |
|-----------------|---|--------------------|
| <b>Interés</b>  | P1. ¿Te interesa aprender habilidades creativas como dibujar, hacer afiches, crear logotipos, diseñar camisetas o crear imágenes en la computadora? | Cuestionario       |
|                 | P2. ¿Te emociona la posibilidad de transformar tus ideas en creaciones visuales, ya sea en formato digital o impreso?                               |                    |
|                 | P3. ¿Te gustaría participar en actividades donde puedas crear imágenes o dibujos?   |                    |
|                 | P4. ¿Te gustaría aprender a vectorizar tus dibujos favoritos?   |                    |

**Valor percibido**

P5. ¿Crees que las habilidades de diseño te pueden servir en el futuro?

P.6 ¿Te gustaría aprender sobre diseño o artes visuales como una forma de prepararte para emprender en el futuro?

P.7 ¿Crees que estas actividades te ayudan a expresarte mejor?

P.8 ¿Has pensado alguna vez tener un emprendimiento donde apliques tus habilidades creativas?

P.9 ¿Consideras que aprender diseño gráfico puede darte ideas para crear productos propios en el futuro?

**Cuestionario**

**Conocimientos previos**

**Cuestionario**

P.10 ¿Imaginas el diseño gráfico como una herramienta que podría ayudarte a generar ingresos en el futuro?

P.11 ¿Has usado programas como Canva, Photoshop o Illustrator?

P.12 ¿Alguna vez has participado en un taller de arte o de alguna actividad creativa?

P.13. ¿Has realizado dibujos o manualidades dentro del CAI?

P.14 ¿Alguna vez has intentado copiar un dibujo observando una imagen o un objeto?

P.15 ¿Sabes en qué consiste una composición visual, es decir, ¿cómo organizar elementos dentro de un espacio?

**Tabla 4**

*Matriz de variables del cuestionario dirigido al personal del CAI y de apoyo*

| <b>Indicador</b>                         | <b>Preguntas</b>  | <b>Instrumento</b> |
|--|---|--------------------|
| <b>Percepción funcional del taller</b>   | P.16 ¿Cree que la creación de un taller de habilidades técnicas en diseño gráfico puede ayudar al desarrollo de habilidades en los adolescentes?  | Cuestionario       |
| <b>Posibles obstáculos</b>               | P.17 ¿Qué dificultades cree que podrían presentarse al implementar un taller de habilidades técnicas en diseño gráfico?   | Cuestionario       |
| <b>Adecuación de espacios y recursos</b> | P.18 ¿Qué tan adecuadas considera que son las instalaciones del CAI para la realización del taller (recursos o materiales didácticos, acceso a computadores, entre otros)?<br>P.19 ¿Usted cree, que este taller podría fomentar compromiso y responsabilidad de los adolescentes? | Cuestionario       |

**Tabla 5**

*Matriz de variables a Expertos Externos (Sociólogos, Educadoras y Pedagogas en educación y diseño)*

| <b>Indicador</b>                                 | <b>Preguntas</b>   | <b>Instrumento</b> |
|--|--|--------------------|
| <b>Percepción de utilidad del diseño gráfico</b> | P.20 ¿Cuál es su opinión sobre la incorporación de herramientas como el arte visual y el diseño gráfico en los procesos formativos de adolescentes en contextos de encierro?       | Entrevista         |
|  | P.21 ¿De qué manera considera que una actividad creativa con fines formativos puede contribuir al desarrollo de la identidad y la motivación en adolescentes privados de libertad? |                    |
| <b>Factor psicosocial en los adolescentes</b>    | P.22 ¿Considera que participar en procesos formativos puede fortalecer la autoestima y la autoconfianza de los adolescentes?   | Entrevista         |

P.23 ¿Cómo podrían estas herramientas creativas ayudar a los adolescentes a superar estigmas o barreras sociales en su entorno?

**Factores de reinserción**

P.24 ¿Qué condiciones sociales considera esenciales para que un adolescente logre reinsertarse exitosamente en su comunidad?

Entrevista

---

### 3.9 Técnicas de procesamiento de datos

#### 3.9.1 Encuesta a adolescentes del (CAI) en la ciudad de Ibarra

P1. ¿Te interesa aprender habilidades creativas como dibujar, hacer afiches, crear logotipos, diseñar camisetas o crear imágenes en la computadora?

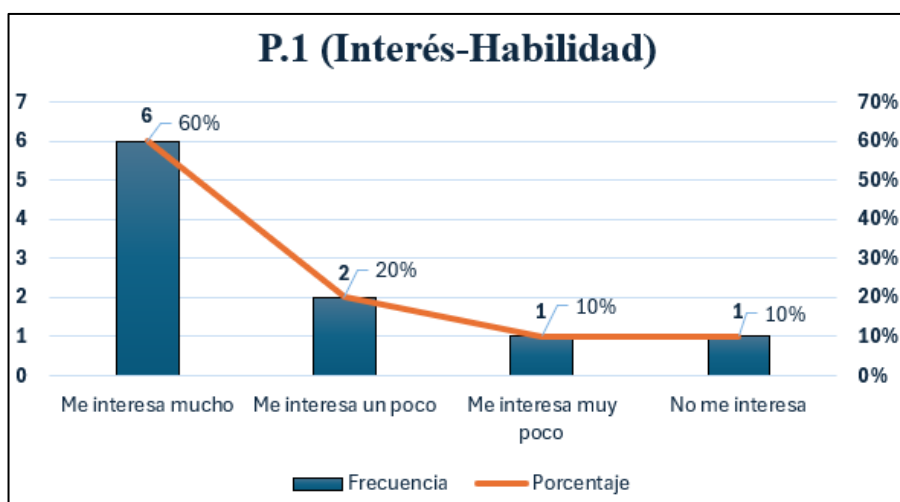
**Tabla 6**

*Interés-Habilidad*

| Respuestas           | Frecuencia | Porcentaje  |
|----------------------|------------|-------------|
| Me interesa mucho    | 6          | 60%         |
| Me interesa un poco  | 2          | 20%         |
| Me interesa muy poco | 1          | 10%         |
| No me interesa       | 1          | 10%         |
| <b>TOTAL</b>         | <b>10</b>  | <b>100%</b> |

**Figura 5**

*Interés-Habilidad*



Como se puede observar en la figura 5, el 60 % de los adolescentes manifestó un marcado interés por adquirir habilidades creativas vinculadas al diseño gráfico, mientras que un 20 % expresó un interés moderado. Solo el 20 % restante mostró escaso o nulo entusiasmo al respecto. Estos resultados reflejan una actitud ampliamente favorable

hacia este tipo de formación, lo que respalda la factibilidad de incorporar un taller creativo en el CAI.

P2. ¿Te emociona la posibilidad de transformar tus ideas en creaciones visuales, ya sea en formato digital o impreso?

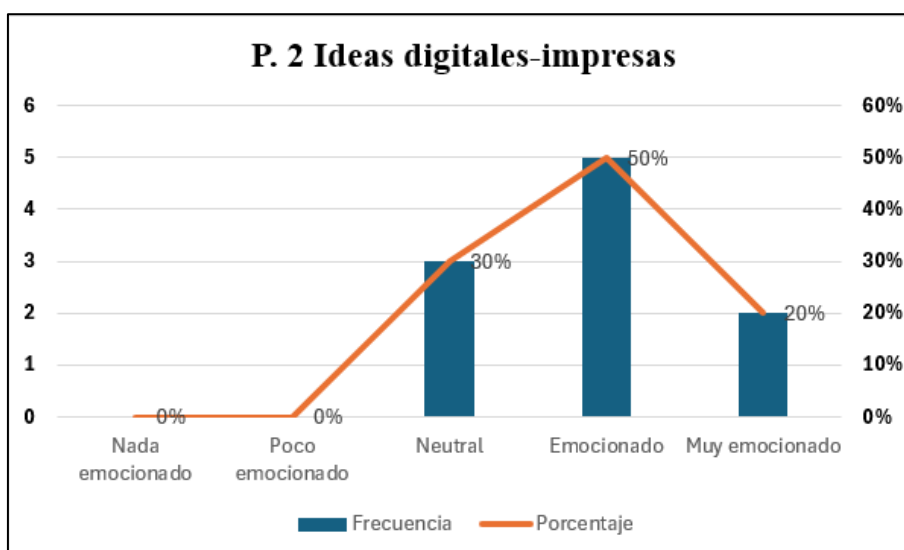
**Tabla 7**

*Ideas digitales-impresas*

| Respuestas             | Frecuencia | Porcentaje |
|------------------------|------------|------------|
| <b>Nada emocionado</b> | 0          | 0%         |
| <b>Poco emocionado</b> | 0          | 0%         |
| <b>Neutral</b>         | 3          | 30%        |
| <b>Emocionado</b>      | 5          | 50%        |
| <b>Muy emocionado</b>  | 2          | 20%        |
| <b>TOTAL</b>           | <b>10</b>  | <b>1</b>   |

**Figura 6**

*Ideas digitales-impresas*



Como podemos observar en la figura 6, el 50% de los participantes encuestados indica estar emocionado ante la posibilidad de transformar o plasmar sus ideas a través de un medio digital o impreso, el 30% afirma permanecer neutral y el 20% señala estar

muy emocionado. De esta manera se evidencia un gran interés por el aprendizaje en artes visuales o de diseño gráfico.

P3. ¿Te gustaría participar en actividades donde puedas crear imágenes o dibujos?

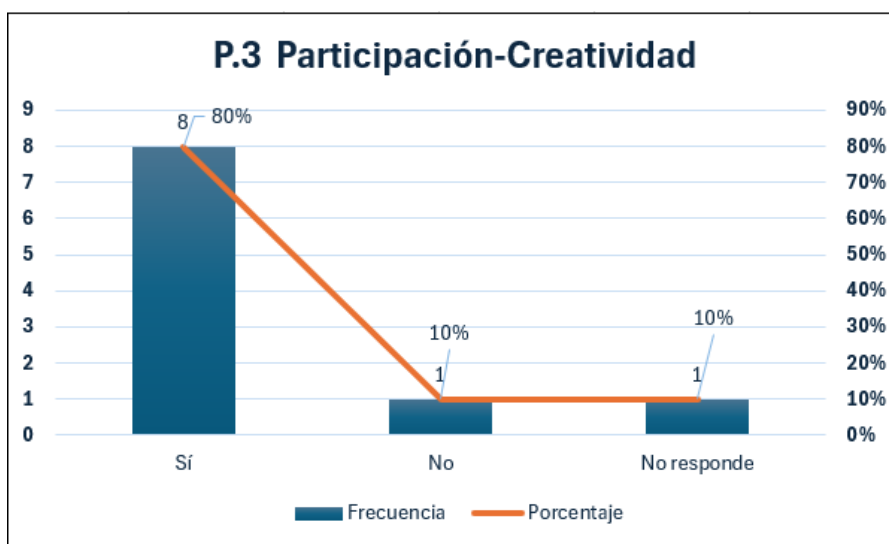
**Tabla 8**

*Participación-Creatividad*

| Respuestas         | Frecuencia | Porcentaje  |
|--------------------|------------|-------------|
| <b>Sí</b>          | 8          | 80%         |
| <b>No</b>          | 1          | 10%         |
| <b>No responde</b> | 1          | 10%         |
| <b>TOTAL</b>       | <b>10</b>  | <b>100%</b> |

**Figura 7**

*Participación-Creatividad*



Como podemos observar en la figura 7, El 80% de los adolescentes respondió de manera afirmativa, lo que pone de relieve una marcada afinidad por las actividades de índole creativa. Este hallazgo respalda la viabilidad de incorporar talleres visuales en el

CAI, ya que podrían fomentar una participación activa y facilitar el proceso de reinserción de los adolescentes privados de libertad.

P4. ¿Te gustaría aprender a vectorizar tus dibujos favoritos?

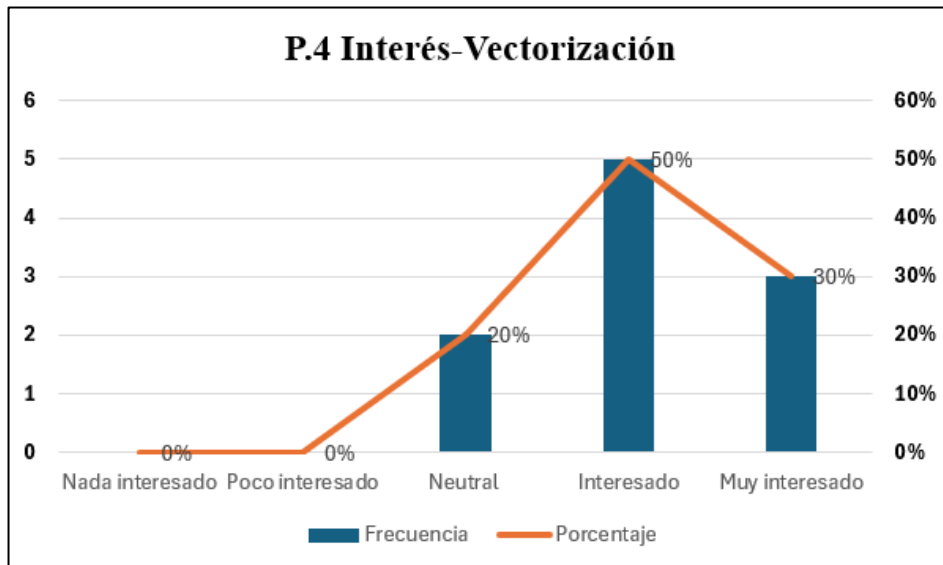
**Tabla 9**

*Interés- Vectorización*

| <b>Respuestas</b>      | <b>Frecuencia</b> | <b>Porcentaje</b> |
|------------------------|-------------------|-------------------|
| <b>Nada interesado</b> | 0                 | 0                 |
| <b>Poco interesado</b> | 0                 | 0                 |
| <b>Neutral</b>         | 2                 | 20%               |
| <b>Interesado</b>      | 5                 | 50%               |
| <b>Muy interesado</b>  | 3                 | 30%               |
| <b>TOTAL</b>           | <b>10</b>         | <b>1</b>          |

**Figura 8**

*Interés- Vectorización*



Tal como se muestra en la figura 8, el 50% de los encuestados expresa interés en aprender a vectorizar sus dibujos favoritos, mientras que un 30% manifiesta un alto nivel de interés y el 20% se mantiene neutral. Estos resultados evidencian una clara apertura hacia la incorporación de este tipo de enseñanza.

P5. ¿Crees que las habilidades de diseño te pueden servir en el futuro?

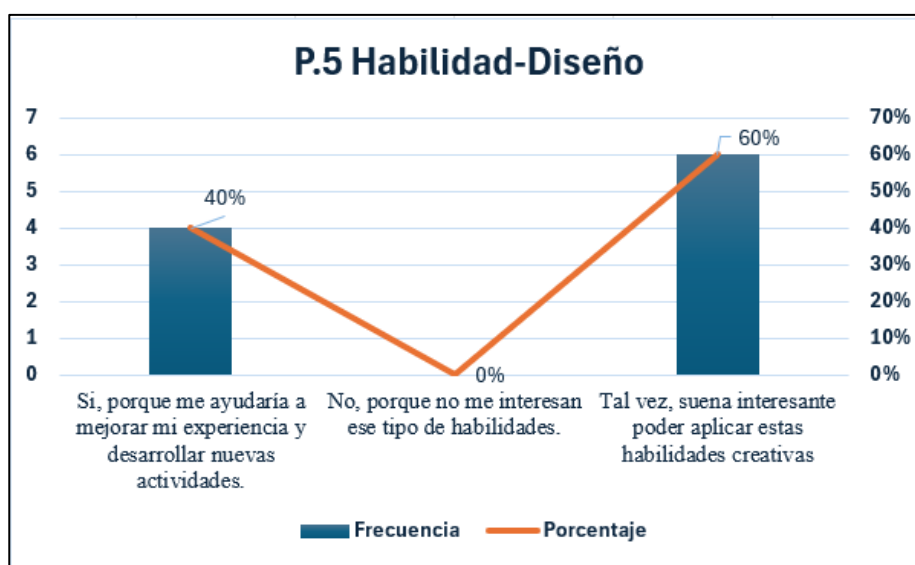
**Tabla 10**

*Habilidad-Diseño*

| Respuestas  | Frecuencia | Porcentaje  |
|---|------------|-------------|
| Sí, porque me ayudaría a mejorar mi experiencia y desarrollar nuevas actividades. | 4          | 40%         |
| No, porque no me interesan ese tipo de habilidades.                               | 0          | 0%          |
| Tal vez, suena interesante poder aplicar estas habilidades creativas              | 6          | 60%         |
| <b>TOTAL</b>  | <b>10</b>  | <b>100%</b> |

**Figura 9**

*Habilidad - Diseño*



Como se observa en la figura 9, el 60% percibe un alto potencial en su aplicación, mientras que el 40% considera que podrían contribuir al desarrollo de nuevas actividades. La ausencia de respuestas negativas refuerza la percepción del diseño gráfico como una herramienta con proyección tanto formativa como ocupacional.

P.6 ¿Te gustaría aprender sobre diseño o artes visuales como una forma de prepararte para emprender en el futuro?

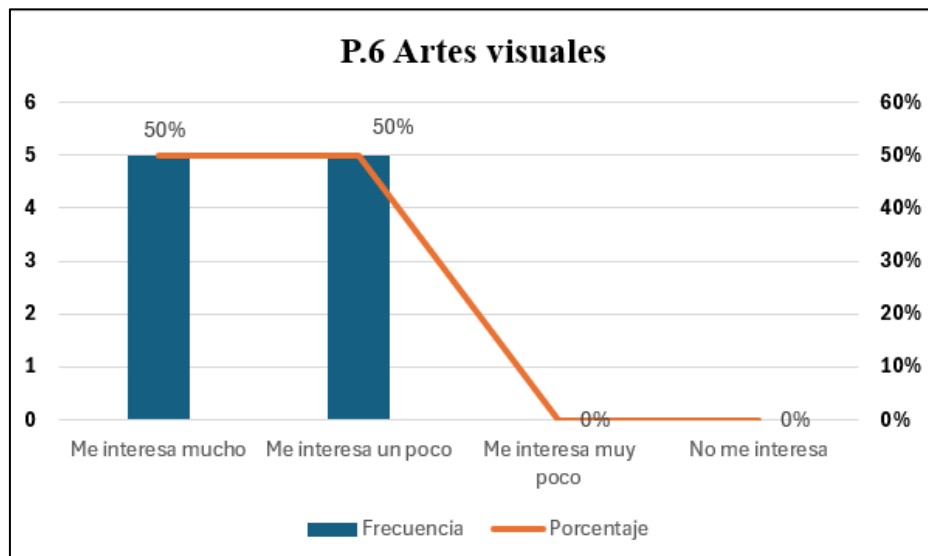
**Tabla 11**

*Artes visuales*

| Respuestas           | Frecuencia | Porcentaje  |
|----------------------|------------|-------------|
| Me interesa mucho    | 5          | 50%         |
| Me interesa un poco  | 5          | 50%         |
| Me interesa muy poco | 0          | 0%          |
| No me interesa       | 0          | 0%          |
| <b>TOTAL</b>         | <b>10</b>  | <b>100%</b> |

**Figura 10**

*Artes visuales*



Como se observa en la figura 10, el 50% de los participantes evidenció un alto nivel de interés en aprender sobre diseño y artes visuales y el otro 50% reflejó un interés moderado. Este resultado indica una clara disposición hacia el desarrollo de habilidades creativas como herramienta que les permita emprender en el futuro.

P.7 ¿Crees que estas actividades te ayudan a expresarte mejor?

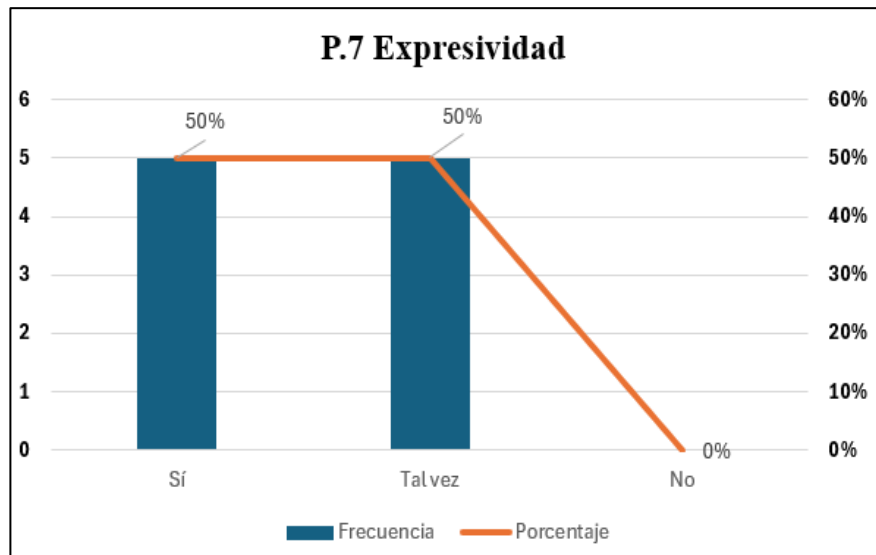
**Tabla 12**

*Expresividad*

| Respuestas   | Frecuencia | Porcentaje  |
|--------------|------------|-------------|
| Sí           | 5          | 50%         |
| Tal vez      | 5          | 50%         |
| No           | 0          | 0%          |
| <b>TOTAL</b> | <b>10</b>  | <b>100%</b> |

**Figura 11**

*Expresividad*



Como se observa en la figura 11, el 50% respondió de manera afirmativa, mientras que el otro 50% adoptó una postura abierta expresada mediante un 'tal vez'. La ausencia de respuestas negativas sugiere que el diseño gráfico se perfila como una vía legítima de expresión emocional y comunicativa en contextos de rehabilitación.

P.8 ¿Has pensado alguna vez tener un emprendimiento donde apliques tus habilidades creativas?

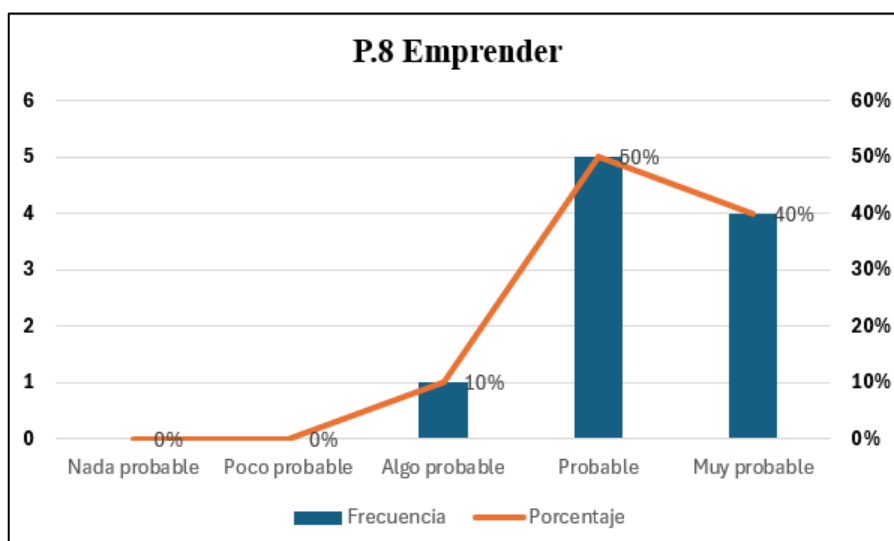
**Tabla 13**

*Emprender*

| <b>Respuestas</b>    | <b>Frecuencia</b> | <b>Porcentaje</b> |
|----------------------|-------------------|-------------------|
| <b>Nada probable</b> | 0                 | 0%                |
| <b>Poco probable</b> | 0                 | 0%                |
| <b>Algo probable</b> | 1                 | 10%               |
| <b>Probable</b>      | 5                 | 50%               |
| <b>Muy probable</b>  | 4                 | 40%               |
| <b>TOTAL</b>         | <b>10</b>         | <b>1</b>          |

**Figura 12**

*Emprender*



Como se puede observar en la figura 12, el 50% de los adolescentes manifestó haber considerado la posibilidad de emprender un proyecto en el que pueda aplicar sus habilidades creativas. Un 40% calificó esta posibilidad como muy probable, y un 10% como algo probable. Estos resultados reflejan un alto nivel de disposición e interés por canalizar sus capacidades creativas hacia iniciativas productivas y autónomas.

P.9 ¿Consideras que aprender diseño gráfico puede darte ideas para crear productos propios en el futuro?

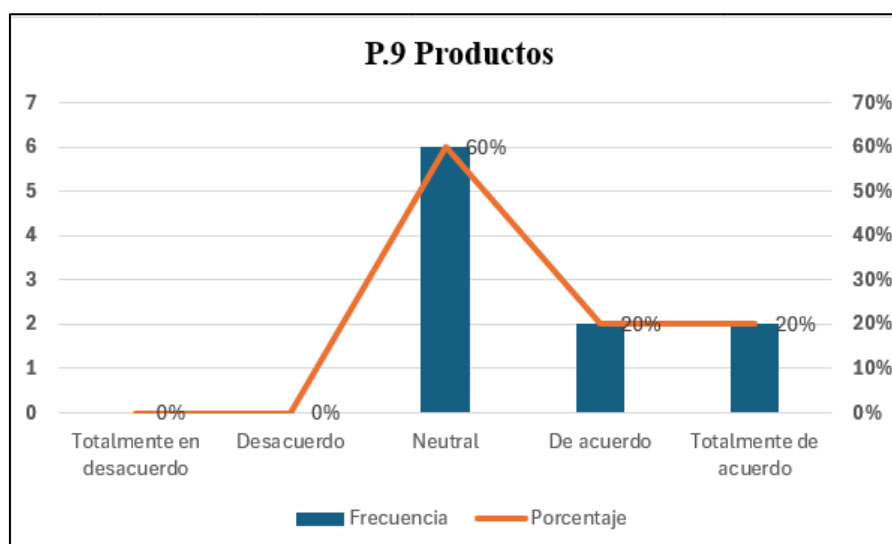
**Tabla 14**

*Productos*

| <b>Respuestas</b>               | <b>Frecuencia</b> | <b>Porcentaje</b> |
|---------------------------------|-------------------|-------------------|
| <b>Totalmente en desacuerdo</b> | 0                 | 0%                |
| <b>Desacuerdo</b>               | 0                 | 0%                |
| <b>Neutral</b>                  | 6                 | 60%               |
| <b>De acuerdo</b>               | 2                 | 20%               |
| <b>Totalmente de acuerdo</b>    | 2                 | 20%               |
| <b>TOTAL</b>                    | <b>10</b>         | <b>1</b>          |

**Figura 13**

*Productos*



Como se puede observar en la figura 13, el 60% de los adolescentes manifestó una postura neutral ante la posibilidad de que el diseño gráfico les permita, en el futuro, crear productos propios con un propósito específico. Por otro lado, un 20% se mostró de acuerdo con esta idea y otro 20% totalmente de acuerdo. Estos resultados sugieren que si bien existe una parte del grupo que reconoce el potencial del diseño gráfico como una herramienta para la creación de productos con fines concretos (como emprendimientos, proyectos personales o laborales), la mayoría aún no tiene una opinión clara o formada al respecto.

P.10 ¿Imaginas el diseño gráfico como una herramienta que podría ayudarte a generar ingresos en el futuro?

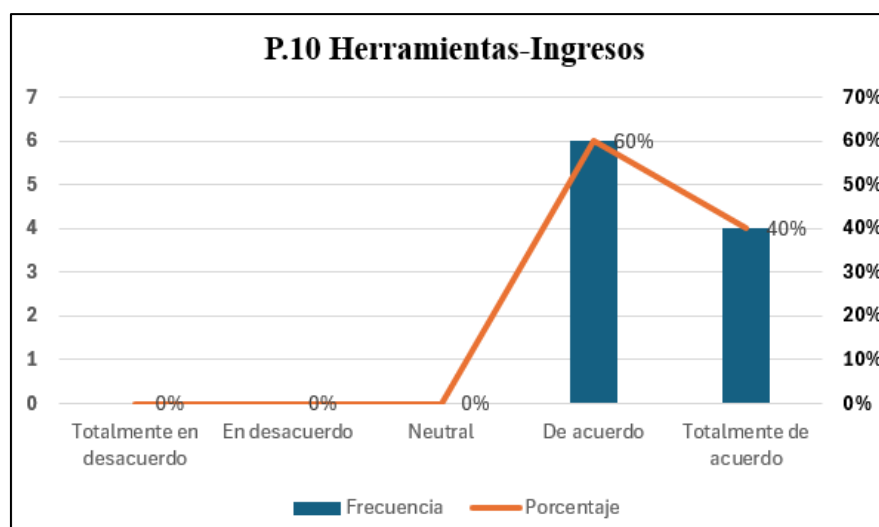
**Tabla 15**

*Herramienta – Ingresos*

| Respuestas                      | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------------------------|------------|------------|
| <b>Totalmente en desacuerdo</b> | 0          | 0%         |
| <b>En desacuerdo</b>            | 0          | 0%         |
| <b>Neutral</b>                  | 0          | 0%         |
| <b>De acuerdo</b>               | 6          | 60%        |
| <b>Totalmente de acuerdo</b>    | 4          | 40%        |
| <b>TOTAL</b>                    | <b>10</b>  | <b>1</b>   |

**Figura 14**

*Herramienta- Ingresos*



Como se muestra en la figura 14, el 60% de los adolescentes expresó estar de acuerdo con la idea de que el diseño gráfico podría representar una fuente de ingresos en el futuro, mientras que el 40% manifestó estar totalmente de acuerdo. Estos resultados reflejan una percepción positiva y creciente sobre el valor económico potencial de esta disciplina.

P.11 ¿Has usado programas como Canva, Photoshop o Illustrator?

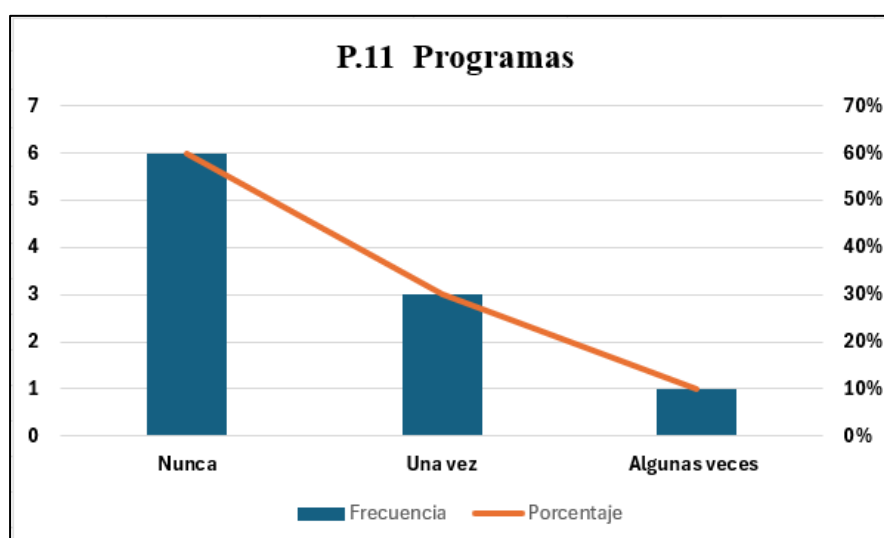
**Tabla 16**

*Programas de diseño*

| <b>Respuestas</b>    | <b>Frecuencia</b> | <b>Porcentaje</b> |
|----------------------|-------------------|-------------------|
| <b>Nunca</b>         | 6                 | 60%               |
| <b>Una vez</b>       | 3                 | 30%               |
| <b>Algunas veces</b> | 1                 | 10%               |
| <b>TOTAL</b>         | <b>10</b>         | <b>100%</b>       |

**Figura 15**

*Programas*



Como se puede observar en la figura 15, el 60% de los adolescentes señaló no haber utilizado nunca programas de diseño gráfico, un 30% reportó haberlos empleado en una sola ocasión y únicamente un 10% posee una experiencia mínima. Estos datos evidencian una exposición limitada a herramientas digitales especializadas, lo que sugiere la necesidad de que el taller contemple una fase inicial de familiarización progresiva con el uso de software de diseño y el desarrollo de competencias básicas en el manejo de computadoras, garantizando así una base sólida para el aprendizaje posterior.

P.12 ¿Alguna vez has participado en un taller de arte o de alguna actividad creativa?

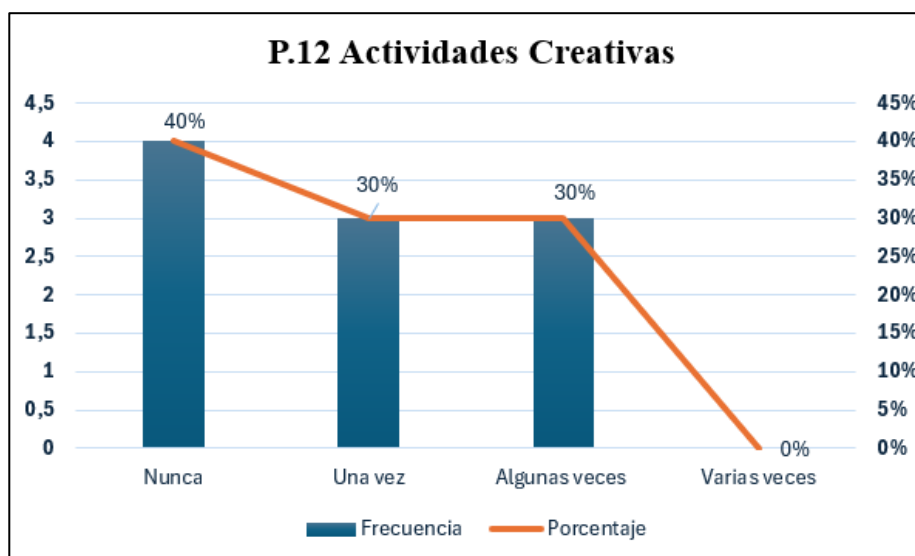
**Tabla 17**

*Actividades creativas*

| <b>Respuestas</b>    | <b>Frecuencia</b> | <b>Porcentaje</b> |
|----------------------|-------------------|-------------------|
| <b>Nunca</b>         | 4                 | 40%               |
| <b>Una vez</b>       | 3                 | 30%               |
| <b>Algunas veces</b> | 3                 | 30%               |
| <b>Varias veces</b>  | 0                 | 0%                |
| <b>TOTAL</b>         | <b>10</b>         | <b>100%</b>       |

**Figura 16**

*Actividades creativas*



Como podemos observar en la figura 16, el 40% de los adolescentes nunca ha participado en talleres artísticos o creativos, mientras que el 60% reporta una experiencia limitada, habiendo asistido solo una vez o en contadas ocasiones. Ninguno ha tenido una participación recurrente. Esta situación pone de manifiesto que, si bien ha existido algún acercamiento previo, aún persiste una amplia oportunidad para introducir

y consolidar espacios formativos que promuevan el desarrollo creativo de forma continua y estructurada.

P13. ¿Has realizado dibujos o manualidades dentro del CAI?

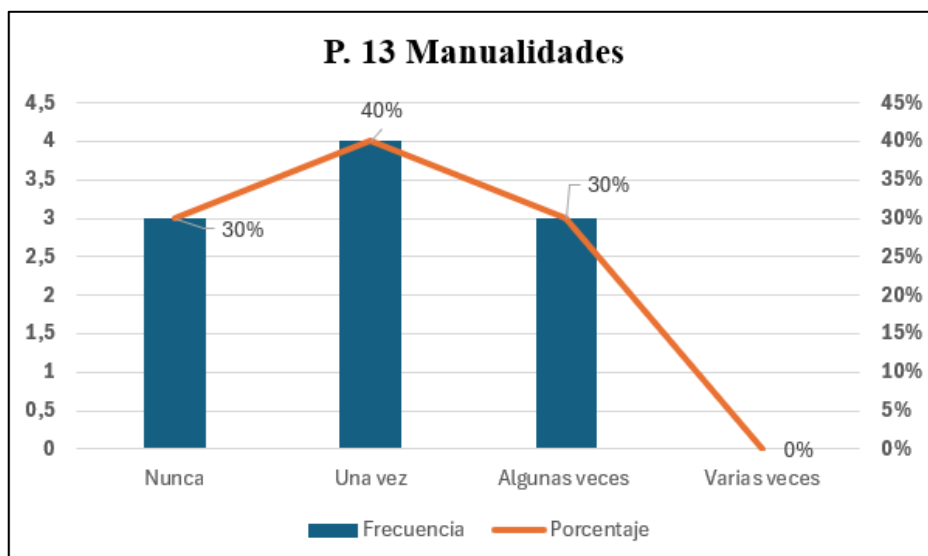
**Tabla 18**

*Manualidades*

| <b>Respuestas</b>    | <b>Frecuencia</b> | <b>Porcentaje</b> |
|----------------------|-------------------|-------------------|
| <b>Nunca</b>         | 3                 | 30%               |
| <b>Una vez</b>       | 4                 | 40%               |
| <b>Algunas veces</b> | 3                 | 30%               |
| <b>Varias veces</b>  | 0                 | 0%                |
| <b>TOTAL</b>         | <b>10</b>         | <b>100%</b>       |

**Figura 17**

*Manualidades*



Como podemos observar en la figura 17, el 70% de los adolescentes ha tenido alguna experiencia realizando dibujos o manualidades en el CAI, aunque en su mayoría de manera esporádica: un 40% solo una vez y un 30% en pocas ocasiones. El restante 30% no ha participado en este tipo de actividades. Estos datos evidencian una apertura institucional limitada pero existente hacia las prácticas creativas, lo cual representa una

oportunidad valiosa para fortalecer propuestas continuas que fomenten la expresión personal y el desarrollo de habilidades manuales dentro del centro.

P.14 ¿Alguna vez has intentado copiar un dibujo observando una imagen o un objeto?

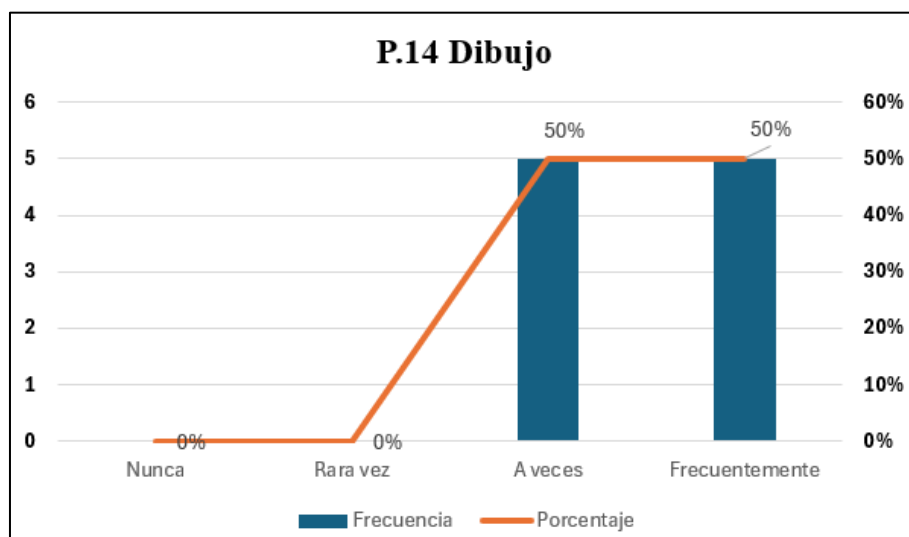
**Tabla 19**

*Dibujo*

| Respuestas     | Frecuencia | Porcentaje |
|----------------|------------|------------|
| Nunca          | 0          | 0%         |
| Rara vez       | 0          | 0%         |
| A veces        | 5          | 50%        |
| Frecuentemente | 5          | 50%        |
| <b>TOTAL</b>   | <b>10</b>  | <b>1</b>   |

**Figura 18**

*Dibujo*



Como se puede observar en la figura 18, el 50% de los adolescentes señala que en ocasiones ha intentado reproducir un dibujo a partir de una imagen u objeto, mientras que el otro 50% indica que lo hace con frecuencia. Estos datos reflejan una práctica extendida entre los adolescentes relacionada con la observación y la reproducción gráfica.

P.15 ¿Sabes en qué consiste una composición visual, es decir, ¿cómo organizar elementos dentro de un espacio?

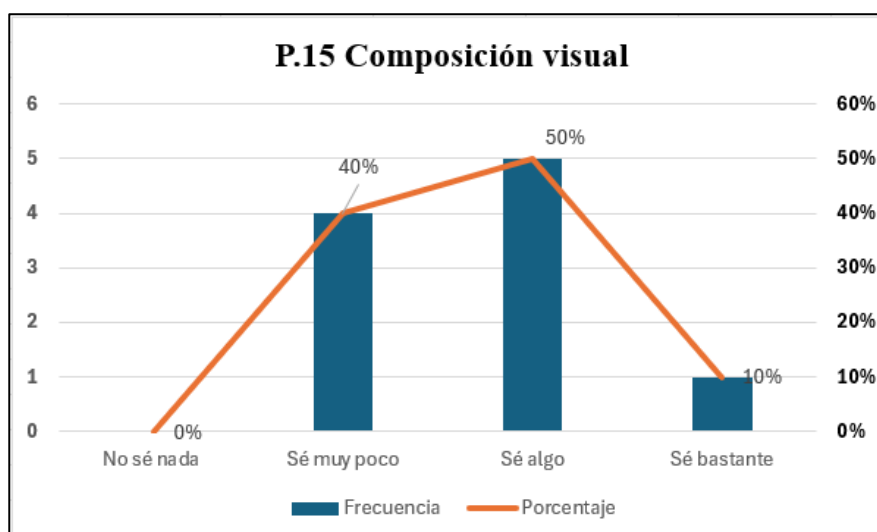
**Tabla 20**

*Composición visual*

| Respuestas   | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------|------------|------------|
| No sé nada   | 0          | 0%         |
| Sé muy poco  | 4          | 40%        |
| Sé algo      | 5          | 50%        |
| Sé bastante  | 1          | 10%        |
| <b>TOTAL</b> | <b>10</b>  | <b>1</b>   |

**Figura 19**

*Composición visual*



Como se aprecia en la figura 19, el 50% de los adolescentes indica tener ciertos conocimientos sobre composición visual, mientras que el 40% manifiesta un conocimiento muy limitado y solo un 10% afirma contar con un conocimiento más sólido en esta área. Estos resultados reflejan un nivel general de familiaridad inicial, aunque desigual, con los principios básicos del lenguaje visual. Además, esto sugiere que, si bien la mayoría de los adolescentes ha tenido algún contacto con el concepto de

composición visual, su comprensión aún se encuentra en desarrollo y requiere ser fortalecida.

### 3.9.2 Encuesta a personal administrativo y de apoyo del (CAI) en la ciudad de Ibarra

P.16 ¿Cree que la creación de un taller creativo puede ayudar al desarrollo de habilidades en los adolescentes?

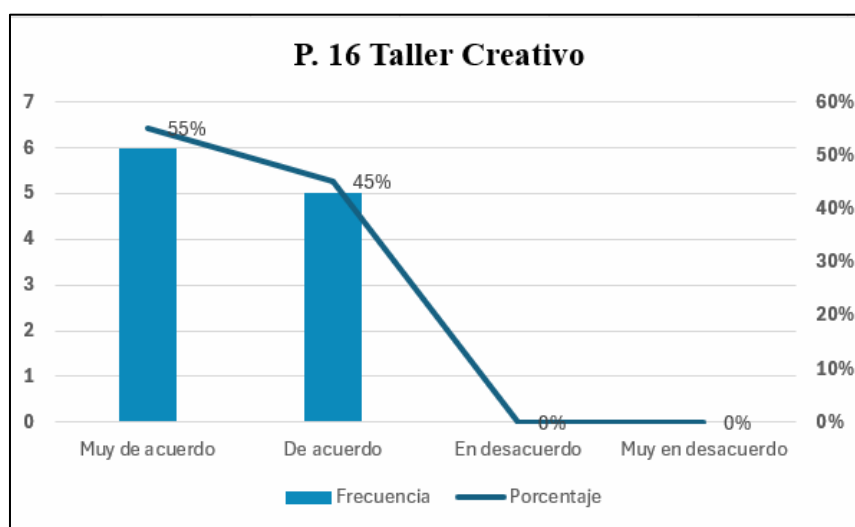
**Tabla 21**

*Taller creativo*

| Respuestas               | Frecuencia | Porcentaje  |
|--------------------------|------------|-------------|
| <b>Muy de acuerdo</b>    | 6          | 55%         |
| <b>De acuerdo</b>        | 5          | 45%         |
| <b>En desacuerdo</b>     | 0          | 0%          |
| <b>Muy en desacuerdo</b> | 0          | 0%          |
| <b>TOTAL</b>             | <b>11</b>  | <b>100%</b> |

**Figura 20**

*Taller creativo*



Como se puede observar en la figura 20, el 55% del personal encuestado considera que la creación de un taller creativo puede ayudar al desarrollo de habilidades en los adolescentes, lo que refleja cierto grado de aceptación de la propuesta, y alto

nivel de convicción sobre su utilidad, mientras que el 45% estuvo de acuerdo, lo que indica una actitud positiva, aunque con menor intensidad.

P.17 ¿Qué dificultades cree que podrían presentarse al implementar un taller creativo en diseño gráfico?

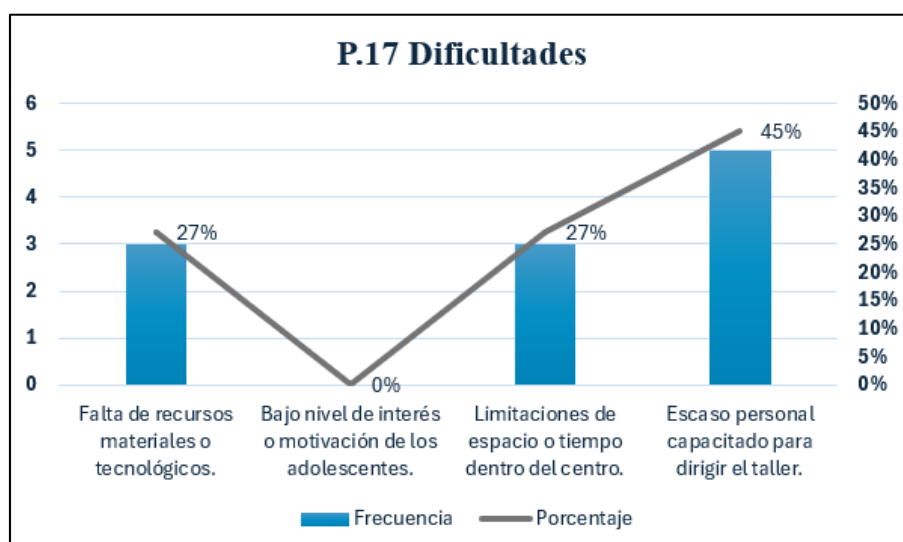
**Tabla 22**

*Dificultades*

| <b>Respuestas</b>  | <b>Frecuencia</b> | <b>Porcentaje</b> |
|--|-------------------|-------------------|
| <b>Falta de recursos materiales o tecnológicos.</b>            | 3                 | 27%               |
| <b>Bajo nivel de interés o motivación de los adolescentes.</b> | 0                 | 0%                |
| <b>Limitaciones de espacio o tiempo dentro del centro.</b>     | 3                 | 27%               |
| <b>Escaso personal capacitado para dirigir el taller.</b>      | 5                 | 45%               |
| <b>TOTAL</b>   | <b>11</b>         | <b>100%</b>       |

**Figura 21**

*Dificultades*



Como se puede observar en la figura 21, el 45% del personal señaló como principal dificultad la ausencia de personal capacitado para conducir el taller, lo que pone de relieve la necesidad de formación especializada o de apoyo externo. Por su parte, el 27% identificó como obstáculos la carencia de recursos tecnológicos, así como las restricciones de espacio y tiempo dentro del centro. Es relevante destacar que ningún encuestado mencionó la falta de interés por parte de los adolescentes, lo que sugiere una percepción favorable respecto a su disposición y subraya que las barreras existentes son, fundamentalmente, de índole logística e institucional.

P.18 ¿Qué tan adecuadas considera que son las instalaciones del CAI para la realización del taller (recursos o materiales didácticos, acceso a computadores, entre otros)?

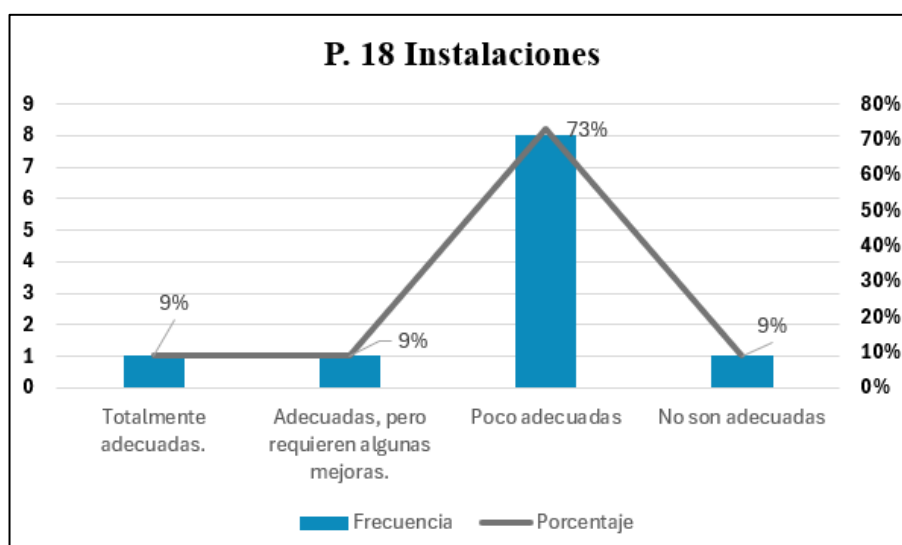
**Tabla 23**

*Instalaciones*

| <b>Respuestas</b>                                 | <b>Frecuencia</b> | <b>Porcentaje</b> |
|---|-------------------|-------------------|
| <b>Totalmente adecuadas.</b>                      | 1                 | 9%                |
| <b>Adecuadas, pero requieren algunas mejoras.</b> | 1                 | 9%                |
| <b>Poco adecuadas</b>                             | 8                 | 73%               |
| <b>No son adecuadas</b>                           | 1                 | 9%                |
| <b>TOTAL</b>                                      | <b>11</b>         | <b>100%</b>       |

**Figura 22**

*Instalaciones*



Como se puede observar en la figura 22, el 73% del personal considera que las instalaciones del CAI son poco adecuadas para la implementación de un taller creativo en diseño gráfico, mientras que un 9% las percibe como completamente inadecuadas. Solo un 9% las evalúa como totalmente adecuadas y otro 9% considera que, si bien son funcionales, requieren ciertas mejoras. Estos resultados ponen de manifiesto una significativa limitación a nivel infraestructural, lo que representa un desafío para la ejecución del taller y subraya la necesidad de realizar adecuaciones físicas o tecnológicas antes de su puesta en marcha.

P.19 ¿Usted cree, que este taller podría fomentar compromiso y responsabilidad de los adolescentes?

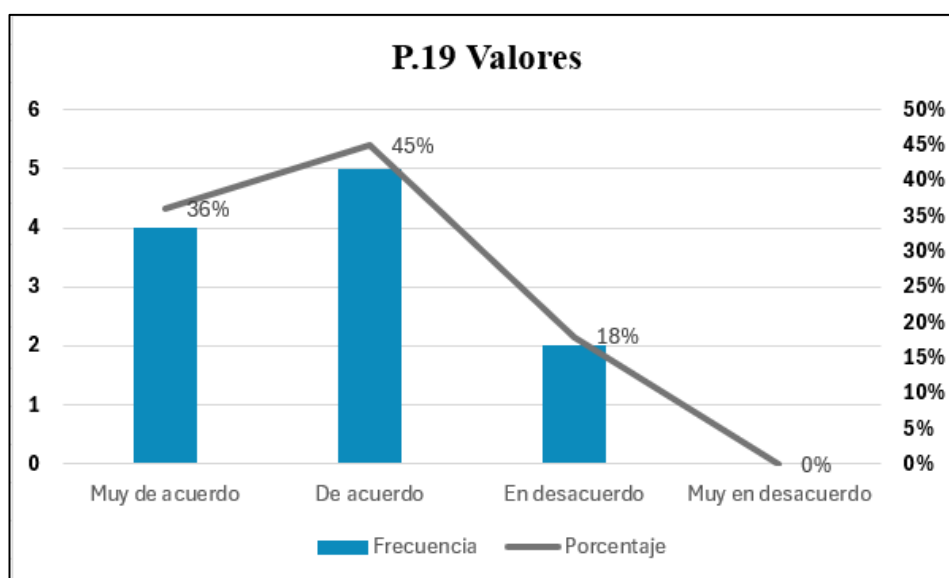
**Tabla 24**

*Valores*

| <b>Respuestas</b>        | <b>Frecuencia</b> | <b>Porcentaje</b> |
|--------------------------|-------------------|-------------------|
| <b>Muy de acuerdo</b>    | 4                 | 36%               |
| <b>De acuerdo</b>        | 5                 | 45%               |
| <b>En desacuerdo</b>     | 2                 | 18%               |
| <b>Muy en desacuerdo</b> | 0                 | 0%                |
| <b>TOTAL</b>             | <b>11</b>         | <b>100%</b>       |

**Figura 23**

*Valores*



Como se puede observar en la figura 23, del total del personal encuestado el 36% respondió “Muy de acuerdo” que el taller podría fomentar compromiso y responsabilidad en los adolescentes, un 45% contestó “De acuerdo”. Sin embargo, un 18% expresó desacuerdo, lo que indica que, aunque la mayoría ve el taller como una oportunidad para fortalecer valores como la responsabilidad, existe una minoría que mantiene dudas sobre su impacto en la conducta y actitud de los participantes. Esto sugiere que será clave la metodología aplicada para lograr estos objetivos formativos.

### 3.9.3 Entrevistas a Expertos (Sociólogos, Educadoras y Pedagogas en educación y diseño)

**Tabla 25**

*Codificación cualitativa de entrevista realizada a Wilson Alfredo Fonseca Pérez*

*(Sociólogo con Especialidad Neuro criminólogo)*

| <b>Indicador</b>                                 | <b>Pregunta</b>  | <b>Respuesta</b>  | <b>Notas del Entrevistador</b>   |
|--|--|---|--|
| <b>Percepción de utilidad del diseño gráfico</b> | P.20 ¿Cuál es su opinión sobre la incorporación de herramientas como el arte visual y el diseño gráfico en los procesos formativos de adolescentes en contextos de encierro? | “La Criminología Educativa tiene como fin rehabilitar al adolescente poniéndolo en condiciones sociales aceptables para que pueda reinsertarse.”<br><br>“Este taller creativo debe entenderse desde la sociología, la criminología y la criminología educativa.”<br><br>“La actividad creativa no solo educa, también reintegra a la sociedad.” | El diseño gráfico, dentro del marco de la criminología educativa, se proyecta como una herramienta que va más allá del arte decorativo; se convierte en un lenguaje de expresión simbólica y en un puente hacia la reinserción social. Su capacidad para transmitir emociones, pensamientos y vivencias sin necesidad de palabras permite que los adolescentes enfrenten y resignifiquen sus realidades. Además, este enfoque creativo contribuye a la disolución de estigmas sociales, favoreciendo un proceso de reintegración más humano, empático y comprensivo. La integración del diseño gráfico en contextos de encierro abre un espacio multidimensional donde |

convergen educación, arte y transformación social

P.21 ¿De qué manera considera que una actividad creativa con fines formativos puede contribuir al desarrollo de la identidad y la motivación en adolescentes privados de libertad?

“Todos buscamos tener una identidad propia y pertenecer a un grupo.”

“El arte les permite a los adolescentes construir su propia narrativa y dejar de identificarse solo con sus errores.”

El taller creativo puede ser un vehículo para que los adolescentes comiencen a construir una nueva identidad, desvinculada del pasado delictivo. A través del arte, se sienten visibilizados, escuchados y capaces de narrar su historia desde una perspectiva propia. El sentido de pertenencia y la colectividad creativa generan motivación, autoestima y compromiso. Estos espacios simbólicos permiten que los adolescentes no solo se expresen, sino que también formen parte de un grupo con objetivos comunes, lo que fortalece su identidad y la aleja del aislamiento.

**Factor psicosocial en los adolescentes**

P.22 ¿Considera que participar en procesos formativos puede fortalecer la autoestima y la

“El entorno en el que se encuentran condiciona su disposición, pero también puede ser transformado.”

Los adolescentes privados de libertad cargan con una carga emocional profunda marcada por la invisibilización, el estigma y la exclusión social. El diseño gráfico, en este

autoconfianza de los adolescentes? “Ellos necesitan confianza, empatía y sentirse visibilizados.” sentido, se presenta como una herramienta para ser vistos, escuchados y comprendidos.

P.23 ¿Cómo podrían estas herramientas creativas ayudar a los adolescentes a superar estigmas o barreras sociales en su entorno? “Superar el estigma requiere un cambio en la actitud y conducta, pero también una oportunidad para mostrar otra faceta.” “Uno de los factores dañinos es sentirse excluidos, rechazados e invisibles para la sociedad.” “Adaptarse no significa justificarlos, sino comprender sus condiciones y buscar una vía de contacto.” La empatía se vuelve fundamental tanto para el diseño del taller como para su implementación. Brindarles confianza y un espacio seguro puede marcar la diferencia entre la resistencia y la participación activa. El producto final de su trabajo más creativo puede convertirse en una herramienta para derribar barreras sociales y cambiar percepciones estigmatizantes desde el entorno externo.

**Factores de reinserción** P.24 ¿Qué condiciones “La familia es la estructura social puede pensarse sin

sociales considera más importante considerar el entorno esenciales para para la familiar. La familia que un reinserción.” representa un núcleo adolescente logre “El amor, la emocional y de apoyo reinserción confianza y la fundamental para que el exitosamente en empatía familiar adolescente no reincida. El su comunidad? son la base para amor, la empatía y la que un joven no confianza en el hogar son reincida.” pilares tan importantes como cualquier proceso educativo. A nivel comunitario, es indispensable romper paradigmas que excluyen a los adolescentes en conflicto con la ley.

**Tabla 26**

*Codificación cualitativa de entrevista realizada a Pedro Javier Paredes Fernández, Sociólogo y subdirector de la Penitenciaría del CPL 1 Litoral Guayas.*

| <b>Indicador</b>                                 | <b>Pregunta</b>   | <b>Respuesta</b>   | <b>Notas del Entrevistador</b>   |
|--|---|--|--|
| <b>Percepción de utilidad del diseño gráfico</b> | P.20 ¿Cuál es su opinión sobre la incorporación de herramientas como el arte visual y el diseño gráfico en los procesos formativos de adolescentes en | “Permite expresar lo que no se puede decir con palabras” | Valora positivamente el uso del arte en el proceso de rehabilitación. Destaca el impacto emocional y terapéutico del arte visual y el diseño gráfico. El muralismo |

contextos de encierro?

y la música son especialmente efectivos para generar cambios en la percepción personal de los adolescentes. Resalta la importancia del proceso artístico como un vehículo de integración, más que el resultado final

P.21 ¿De qué manera considera que una actividad creativa con fines formativos puede contribuir al desarrollo de la identidad y la motivación en adolescentes privados de libertad?

“Facilita canalizar emociones reprimidas. Refuerza la identidad de los adolescentes. Las artes visuales tienen un impacto terapéutico”

Acentúa la necesidad de reforzar la autoimagen positiva

**Factor psicosocial en los adolescentes**

P.22 ¿Considera que participar en procesos formativos puede fortalecer la autoestima y la autoconfianza de los adolescentes?

“El arte permite liberar emociones de manera simbólica. Facilita una catarsis emocional al no tener que verbalizar el

Las actividades formativas son cruciales para el desarrollo de la autoconfianza. Subraya que los logros alcanzados en el proceso formativo generan un sentido de

|                                 |      |   |   |   |
|---------------------------------|------|---|---|---|
|                                 |      |   | dolor. Ayuda a evitar la represión emocional. La expresión artística es un canal para la salud mental. Es esencial tratar el trauma vivido por los jóvenes” | control y autovaloración.   |
| <b>Factores de re inserción</b> | P.24 | ¿Qué condiciones sociales considera que un adolescente logre reinsertarse exitosamente en su comunidad? | “Apoyo familiar constante es indispensable. Necesitan acceso a una educación real y accesible”<br>“Sentir que pertenecen a una comunidad que los apoya”     | Recalca que el diseño gráfico, serigrafía y música son opciones viables debido a la baja inversión que requieren para empezar. Destaca la importancia de que los jóvenes tengan acceso a estas actividades para facilitar su integración laboral. |

**Tabla 27**

*Codificación cualitativa de entrevista realizada a Jessica Paola Madrid de la Cruz*

| <b>Indicador</b>                                 | <b>Pregunta</b>   | <b>Respuestas</b>   | <b>Notas del entrevistador</b>  |
|--|---|---|---|
| <b>Percepción de utilidad del diseño gráfico</b> | P.20 ¿Cuál es su opinión sobre la incorporación de herramientas como el arte visual y el diseño gráfico en los procesos formativos de adolescentes en contextos encierro? | “Es el vínculo que ellos tienen a través de su creatividad para poderse insertar en el campo social, educativo, laboral...”<br>“Se comunican de una manera no verbal” | El diseño como medio de comunicación no verbal, representa una herramienta clave para que los adolescentes en contexto de encierro puedan expresar emociones, vivencias y conflictos internos que difícilmente verbalizan. Más allá del valor estético, se convierte en un espacio de encuentro consigo mismos y con su entorno, facilitando su reinserción social y laboral. Estas prácticas creativas, como el muralismo o la serigrafía, incluso han dado lugar a emprendimientos juveniles, lo que evidencia su potencial para transformar una expresión artística en una oportunidad |

económica. El diseño gráfico así se posiciona como un lenguaje de inclusión, autoexpresión y proyección personal

P.21 ¿De qué manera considera que una actividad creativa con fines formativos puede contribuir al desarrollo de la identidad y la motivación en adolescentes privados de libertad? “Este tipo de actividades permite crear una narrativa personal de los adolescentes y la dejar de identificarse solo con los errores.”

Uno de los hallazgos más poderosos es que el encierro, aunque limitante, puede activar en algunos adolescentes una introspección que los lleva a descubrir capacidades que en libertad no emergen.

“Muchos piensan que se expresan contra la sociedad, pero en realidad se expresan contra lo que han recibido de ella.”

El contexto de abandono, violencia y pobreza los ha llevado a desconfiar y a desinteresarse en procesos educativos, pero cuando encuentran espacios seguros,

reconocimiento y aceptación, su respuesta puede ser profundamente positiva

**Factor psicosocial en los adolescentes**

P.22 ¿Considera que participar en procesos formativos les ayuda a “Participar en estos procesos les ayuda a

Los adolescentes necesitan sentir que hay una nueva

|                                 |  |   |  |
|---------------------------------|--|---|--|
|                                 | puede fortalecer la autoestima y la autoconfianza de los adolescentes?   | visualizar una vida distinta.” “El contexto de violencia, abandono y pobreza genera desconfianza y desinterés en los procesos formativos.”  | oportunidad para desarrollarse como miembros activos de la sociedad. A través del diseño gráfico, es posible estimular su sentido de pertenencia y contribuir a su integración comunitaria de forma innovadora y significativa |
| <b>Factores de re inserción</b> | P.24 ¿Qué condiciones sociales considera esenciales para que un adolescente logre reinsertarse exitosamente en su comunidad? | “El diseño gráfico no solo es papel y lápiz, también es emprendimiento y creatividad en distintos oficios.” “Deben sentir que tienen una nueva oportunidad para desarrollarse como ciudadanos.” | El diseño gráfico debe verse no solo como una forma de expresión, sino como una puerta hacia oficios productivos, autosostenibles y creativos que pueden integrarse en la comunidad.   |

---

### 3.9.4 Tabulación (Resultados Encuestas)

En esta sección se presentan los resultados de las encuestas aplicadas a la población de estudio, como se puede observar en la tabla 28:

**Tabla 28***Resultados de Encuestas a adolescentes del CAI*

| <b>Variables</b>  | <b>Preguntas Asociadas</b> | <b>Resultados Finales</b>   |
|---|----------------------------|---|
| Interés y motivación por actividades visuales           | P1, P2, P3                 | Los resultados obtenidos reflejan una tendencia positiva hacia la participación en actividades gráficas. La mayoría de los adolescentes expresó interés en involucrarse en procesos de creación visual, tanto por afinidad personal como por la posibilidad de desarrollar competencias útiles. Se identificó una apertura general hacia metodologías activas que utilicen recursos visuales para facilitar el aprendizaje. |
| Interés por herramientas digitales y técnicas de diseño | P4, P11                    | Si bien se evidenció un alto nivel de interés en el aprendizaje de técnicas digitales como la vectorización, los datos indican una experiencia previa limitada en el uso de software especializado. Este hallazgo justifica la inclusión de una fase de familiarización con herramientas digitales como parte del diseño instruccional del taller.  |
| Valor percibido del diseño gráfico a futuro             | P5, P6, P10                | La percepción del diseño gráfico como herramienta funcional en el mediano y largo plazo fue mayoritariamente favorable. Se identificó su asociación con el desarrollo de nuevas actividades y como posible medio para la generación de ingresos. Esta percepción aporta evidencia para sustentar su potencial formativo con proyección ocupacional.   |
| Expresión personal mediante el diseño gráfico           | P7                         | Se observó que el diseño gráfico es considerado por los adolescentes como un medio posible para la expresión de ideas y emociones. Aunque no todos afirman con certeza su utilidad expresiva,   |

|   |                    |   |
|---|--------------------|---|
| Potencial emprendedor vinculado al diseño | P8, P9             | <p>existe una disposición general a explorar su potencial comunicativo, lo cual permite considerar el componente expresivo como un eje transversal del taller.</p> <p>La mayoría de los encuestados considera factible aplicar habilidades gráficas en proyectos de tipo productivo. Aunque algunos participantes mantienen una postura neutral sobre la creación de productos propios, se identifica una actitud favorable hacia la formación orientada al autoempleo.</p> |
| Conocimientos y experiencias previas      | P12, P13, P14, P15 | <p>Se constató una exposición limitada a actividades creativas y artísticas previas. No obstante, existe cierta familiaridad con prácticas como el dibujo por observación y una comprensión básica de principios visuales. Este diagnóstico sugiere la necesidad de iniciar el proceso formativo desde un enfoque secuencial que parta de habilidades básicas hacia competencias más complejas.</p>   |

**Tabla 29**

*Resultados de Encuestas al personal del CAI*

| <b>Indicador</b>                              | <b>Preguntas Asociadas</b> | <b>Resultados finales</b>   |
|---|----------------------------|---|
| Percepción sobre utilidad del taller creativo | P16                        | El personal considera que un taller puede contribuir significativamente al desarrollo de habilidades tanto técnicas como personales en los adolescentes. No solo lo ven como una herramienta para estimular la creatividad, sino también como una estrategia para mejorar la conducta, canalizar emociones, fomentar el sentido de identidad y reforzar la participación activa. Además, perciben |

|  |     |  |
|--|-----|--|
| Dificultades percibidas para la implementación | P17 | <p>que estas actividades podrían influir positivamente en la percepción que los adolescentes tienen de sí mismos, fortaleciendo su autoestima.</p> <p>Se identifican importantes barreras institucionales para la implementación del taller, principalmente relacionadas con la falta de personal capacitado, la disponibilidad parcial de recursos tecnológicos y materiales, y las limitaciones en la infraestructura del CAI. A pesar de ello, el personal expresa cierta voluntad para colaborar, aunque condicionada por el tiempo laboral y las responsabilidades existentes. Esta dualidad evidencia que la propuesta es viable si se planifica de forma estratégica, se fortalece la infraestructura y se cuenta con apoyo externo</p> |
| Condiciones institucionales                    | P18 | <p>Se reconoce una limitación considerable en cuanto a las condiciones físicas y tecnológicas del centro. El personal percibe que las instalaciones actuales no son del todo adecuadas para un taller de diseño gráfico, aunque algunas observaciones indican que podrían adaptarse con mejoras mínimas. Esta apreciación institucional subraya la importancia de fortalecer el entorno físico como parte de la propuesta.</p>   |
| Impacto formativo en valores                   | P19 | <p>El personal observa que estas actividades podrían fomentar valores como la responsabilidad y el compromiso en los adolescentes. Aunque existen algunas reservas, la mayoría considera que este tipo de propuestas pueden generar un impacto formativo positivo en la actitud de los participantes. Este enfoque aporta elementos valiosos para diseñar procesos orientados al desarrollo de habilidades personales y sociales.</p>  |

**Tabla 30***Resultados de Entrevistas a Expertos Externos en Sociología, Educación y Diseño**Gráfico*

| <b>Variables</b>                                 | <b>Preguntas Asociadas</b> | <b>Resultados finales</b>   |
|--|----------------------------|---|
| <b>Percepción de utilidad del diseño gráfico</b> | P20                        | Todos los expertos coincidieron en que el diseño gráfico, en contextos de encierro, se convierte en una herramienta de transformación profunda. Se le reconoce como medio de expresión no verbal, reflexión simbólica y activación del pensamiento creativo. Activa la sinapsis neuronal, fomenta la criticidad y permite resignificar realidades personales. Es un canal de comunicación emocional y de resignificación identitaria, útil tanto en lo educativo como en lo terapéutico y social. Su integración en programas de formación se percibe como altamente valiosa y necesaria. |
| <b>Identidad y motivación</b>                    | P21                        | Las actividades creativas permiten que los adolescentes construyan una nueva narrativa personal y se desvinculen progresivamente de su pasado delictivo. El proceso de creación visual refuerza la autoestima, la motivación intrínseca y el sentido de pertenencia, generando vínculos colectivos y nuevas aspiraciones personales.  |
| <b>Factor psicosocial en los adolescentes</b>    | P22 P23                    | Los expertos resaltan que el diseño gráfico, al producir objetos visibles y útiles, puede insertarse en procesos comunitarios. Estas prácticas ayudan a los adolescentes a ser vistos y valorados desde una perspectiva más empática, reduciendo el estigma social y promoviendo una salud emocional más estable.   |

|                                 |     |   |
|---------------------------------|-----|---|
| <b>Factores de re inserción</b> | P24 | Se destaca que la re inserción exitosa depende de factores como el apoyo familiar, el acompañamiento emocional y la participación comunitaria. El diseño gráfico es visto como una vía viable para facilitar la integración sociolaboral, al generar productos tangibles que visibilizan las habilidades y capacidades de los adolescentes. |
|---------------------------------|-----|---|

**Tabla 31**

*Tabulación de Resultados Finales*

| <b>Variable</b>  | <b>Preguntas Asociadas</b> | <b>Análisis Final</b>  | <b>Requerimientos de Diseño</b>   |
|--|----------------------------|--|---|
| <b>Interés y motivación por actividades visuales</b>           | P1, P2, P3                 | Los Adolescentes reflejan una disposición positiva hacia actividades gráficas y un alto interés en crear e ilustrar como medio de aprendizaje y expresión. | Diseñar actividades visualmente estimulantes que integren color, narrativa gráfica y participación activa desde el primer módulo. |
| <b>Interés por herramientas digitales y técnicas de diseño</b> | P4, P11                    | Existe interés por aprender técnicas como la vectorización, aunque hay poca experiencia previa con herramientas digitales.                                 | Incluir una fase inicial de familiarización tecnológica y prácticas asistidas con software de diseño básico.                      |

|   |                    |   |   |
|---|--------------------|---|---|
| <b>Valor percibido del diseño gráfico a futuro</b>                  | P5, P6, P10        | El diseño gráfico es visto como una habilidad útil con potencial laboral, formativo y económico a mediano y largo plazo     | Vincular contenidos del taller con posibles salidas productivas o emprendimientos visuales simples.         |
| <b>Expresión personal mediante el diseño gráfico</b>                | P7                 | Se identifica el diseño como una vía para expresar emociones, experiencias y reconstruir la identidad.                      | Incluir ejercicios de expresión emocional no verbal y reflexión simbólica a través de la imagen.            |
| <b>Potencial emprendedor vinculado al diseño</b>                    | P8, P9             | Los adolescentes muestran interés en aplicar sus habilidades gráficas a proyectos productivos.                              | Proponer actividades que resulten en productos concretos y replicables como carteles, stickers o camisetas. |
| <b>Conocimientos y experiencias previas</b>                         | P12, P13, P14, P15 | La mayoría tiene poca o nula experiencia previa en talleres creativos, pero cierto contacto con el dibujo artístico básico. | Estructurar el contenido desde un enfoque progresivo y técnico que inicie con fundamentos del dibujo.       |
| <b>Percepción sobre utilidad del taller creativo (personal CAI)</b> | P16                | El personal considera que estas actividades fortalecen habilidades  | Enfocar el taller como una estrategia formativa que   |

|  |     |   |
|--|-----|---|
|  |     | personales, complemente los objetivos expresivas y institucionales del CAI. sociales.   |
| <b>Dificultades percibidas para la implementación</b>                | P17 | Se señalan limitaciones de infraestructura, recursos humanos y materiales. Diseñar una propuesta adaptable a contextos de baja infraestructura, priorizando recursos manuales y reutilizables.  |
| <b>Condiciones institucionales</b>                                   | P18 | Las instalaciones actuales son limitadas, pero podrían ser adaptadas con ciertas mejoras. Adecuar un espacio dentro del CAI utilizando el mobiliario existente de modo que el taller pueda instalarse y retirarse con agilidad sin interferir en otras actividades institucionales.   |
| <b>Impacto formativo en valores</b>                                  | P19 | Las actividades pueden contribuir al fortalecimiento de valores como la responsabilidad y el compromiso. Diseñar dinámicas grupales con objetivos colaborativos que estimulen la participación activa y el sentido de logro.  |
| <b>Percepción de utilidad del diseño gráfico (expertos externos)</b> | P20 | Se reconoce el diseño gráfico como herramienta terapéutica, comunicativa y de transformación personal. Incorporar actividades gráficas que propicien la representación simbólica a través de metáforas visuales y recursos expresivos. Estas dinámicas deben facilitar una reflexión introspectiva y permitir que los participantes resignifiquen |

|   |         |   |  |
|---|---------|---|--|
|   |         |   | su historia desde un enfoque creativo y constructivo.  |
| <b>Identidad y motivación (expertos externos)</b>                 | P21     | El proceso creativo contribuye al fortalecimiento de la identidad y la motivación personal.   | Plantear ejercicios que incluyan autorretrato, creación de personajes propios o narrativas visuales propias. |
| <b>Factor psicosocial en los adolescentes (expertos externos)</b> | P22 P23 | El diseño permite liberar emociones, reducir el estigma social, fomentar la salud emocional, comunicar mensajes de manera más fácil y visual. | Aplicar herramientas que prioricen la autoexpresión, la empatía y la validación del proceso creativo.        |

## CAPITULO IV.

### 4.1 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En esta sección se presenta la interpretación de los datos adquiridos a través de los diferentes capítulos del presente estudio investigativo, mismos que se detallan a continuación, el capítulo II permitió establecer los fundamentos teóricos que respaldan su aplicación del diseño gráfico como herramienta de aprendizaje para adolescentes privados de libertad, se evidenció que esta disciplina no solo favorece el aprendizaje técnico, sino que promueve el autoconocimiento, la comunicación simbólica y la construcción de una identidad personal. Por su parte, el capítulo III confirmó que los adolescentes manifiestan un notable interés por adquirir competencias vinculadas al diseño gráfico, reconociéndolo como una vía concreta hacia el desarrollo de habilidades prácticas y la apertura de oportunidades tanto personales como laborales, esta inclinación hacia lo visual y lo creativo se revela como un canal legítimo para potenciar capacidades existentes. Finalmente, el personal del CAI y los especialistas consultados avalaron la propuesta, validando su pertinencia a través de encuestas y entrevistas, aunque también identificaron ciertas limitaciones institucionales que deben ser consideradas.

Es así como, la reinserción social de adolescentes privados de libertad exige enfoques integrales que articulen la educación, el desarrollo de habilidades y el fortalecimiento personal. En este contexto, el diseño gráfico se presenta como una alternativa formativa con alto potencial para contribuir al proceso educativo y a la reintegración en entornos de encierro.

Es inminente mencionar que, en primera instancia, se llevó a cabo la construcción de una tabla de requerimiento de diseño, la cual permitió estructurar la

información esencial del proyecto, orientando el proceso creativo y garantizando el cumplimiento de sus objetivos, misma que se presenta a continuación (Tabla 32):

**Tabla 32**

*Tabla de requerimientos de Diseño*

| <b>Variables de diseño</b>                                     | <b>Requerimiento de Diseño</b>  |
|--|---|
| <b>Interés y motivación por actividades visuales</b>           | Diseñar sesiones visualmente atractivas que integren color, recursos gráficos variados y actividades creativas que fomenten la participación activa desde el inicio.                    |
| <b>Interés por herramientas digitales y técnicas de diseño</b> | Incluir una fase de introducción accesible al entorno digital, utilizando software de diseño básico y dinámicas asistidas que permitan familiarizarse con herramientas digitales.       |
| <b>Valor percibido del diseño gráfico a futuro</b>             | Enlazar los contenidos del taller con ejemplos prácticos de productos gráficos aplicables a emprendimientos simples como stickers, camisetas o publicaciones digitales.                 |
| <b>Expresión personal mediante el diseño gráfico</b>           | Integrar ejercicios de creación gráfica que permitan la expresión emocional, la reflexión simbólica y la reconstrucción de identidad a través del uso de imágenes, frases o escenas.    |
| <b>Potencial emprendedor vinculado al diseño</b>               | Propuestas gráficas concretos y replicables, como carteles o material ilustrado, que fomenten el desarrollo de ideas con posible valor productivo.                                      |
| <b>Conocimientos y experiencias previas</b>                    | Diseñar el contenido del taller con un enfoque progresivo, comenzando por ejercicios de trazo, dibujo libre y observación para asegurar accesibilidad y nivelación entre participantes. |
| <b>Percepción del taller (personal CAI)</b>                    | Alinear las propuestas con los objetivos formativos del CAI, utilizando el diseño gráfico como medio para   |

fortalecer habilidades interpersonales, disciplina y responsabilidad.

|   |  |
|---|--|
| <b>Dificultades para la implementación (personal CAI)</b>         | Elaborar propuestas adaptables, priorizando materiales reutilizables como papel bond, crayones y marcadores, evitando herramientas especializadas y complejas.                     |
| <b>Condiciones institucionales (personal CAI)</b>                 | Adaptar el taller al espacio disponible (aulas, comedores, patios), utilizando exclusivamente el mobiliario existente dentro del CAI, sin alterar la dinámica institucional.       |
| <b>Percepción del diseño gráfico (expertos externos)</b>          | Incorporar técnicas simbólicas como moodboards, collage reflexivo o un mural colectivo de autoevaluación que permitan representar visualmente vivencias y perspectivas personales. |
| <b>Identidad y motivación (expertos externos)</b>                 | Incluir dinámicas que permitan explorar la identidad personal mediante autorretratos, creación de personajes propios o relatos visuales inspirados en experiencias individuales.   |
| <b>Factor psicosocial en los adolescentes (expertos externos)</b> | Fomentar la autoexpresión y la validación emocional a través de ejercicios gráficos que faciliten la comunicación no verbal, la empatía y el reconocimiento personal.              |
| <b>Factores de reinserción (expertos externos)</b>                | Incluir una exposición interna de los trabajos realizados y considerar exposiciones externas con apoyo del CAI para reforzar el vínculo comunitario y la autoestima.               |

---

## **4.2 Propuesta**

A partir del análisis de los requerimientos identificados y las problemáticas detectadas en el contexto del Centro de Adolescentes Infractores (CAI) de Ibarra, se plantea un plan de capacitación compuesto por talleres, como estrategia formativa orientada a fortalecer las habilidades técnicas, expresivas y sociales de los adolescentes.

Estos talleres se conciben como espacios de aprendizaje progresivo, práctico y flexible, orientados a fomentar la creatividad, la participación activa y la integración social. Cada uno aborda una habilidad específica como Ilustración, Lettering, Serigrafía o Producción Audiovisual y se desarrolla en módulos semanales que integran actividades secuenciales, ejercicios guiados y retos creativos.

Acorde a lo expuesto, para enriquecer el aprendizaje se emplearán recursos didácticos accesibles como plantillas impresas, guías visuales y materiales tradicionales junto con herramientas digitales disponibles en el CAI, como computadoras con software de diseño. El uso complementario de técnicas clásicas y digitales busca fortalecer habilidades técnicas y desarrollar competencias digitales relevantes, ofreciendo una experiencia formativa dinámica, contextualizada y alineada con los intereses de los adolescentes. Además, se integrarán dinámicas grupales que fomenten la reflexión, la expresión personal y el trabajo colaborativo.

En resumen, cada actividad se adapta a las condiciones y horarios definidos por la institución, e incluye una exposición final de los productos gráficos desarrollados, con el propósito de visibilizar los logros alcanzados y valorar las habilidades de los participantes en un entorno formativo y enriquecedor.

## **4.3 Metodología de Diseño**

El presente plan aborda como base estructural el Método de Diseño de Bruce Archer. Cabe mencionar que, Bruce Archer fue un firme defensor de la investigación en

diseño, destacando la necesidad de abordarla de forma metódica a través de su Systematic Method for Designers (Método sistemático para diseñadores), este enfoque, basado en evidencias y fases estructuradas, reivindica al diseño como una disciplina científica, al concebirlo como una búsqueda sistemática orientada al conocimiento (Guarnizo & Gualdron , 2023).

Originalmente, esta metodología se compone de tres fases principales analítica, creativa y ejecutiva e integra etapas como la investigación, el análisis, la síntesis, la solución y la comunicación (Villareal, 2024). No obstante, para efectos metodológicos de este proyecto, se realiza una adaptación operativa, reorganizada en cuatro fases funcionales: Investigación, Síntesis, Desarrollo y Evaluación. Esta estructura responde a la naturaleza formativa de la propuesta, que busca diseñar y ejecutar un taller de habilidades técnicas dentro del contexto del Centro de Adolescentes Infractores (CAI) de Ibarra.

#### **4.3.1 Fase 1: Investigación**

En esta fase, se analizaron las condiciones materiales y logísticas del CAI Ibarra, considerando aspectos como los espacios disponibles, la distribución del tiempo, los recursos físicos existentes y el nivel de acompañamiento institucional. Paralelamente, se abordaron los perfiles generales de los adolescentes desde un enfoque proyectual, permitiendo identificar intereses recurrentes como el dibujo, la cultura visual, habilidades, necesidades, así como reconocer limitaciones estructurales presentes en el entorno educativo y formativo de la institución.

Bajo esta perspectiva, se priorizó la documentación reflexiva de diversos referentes vinculados al diseño social, incluyendo ejemplos de talleres creativos en contextos vulnerables y proyectos gráficos implementados en centros de rehabilitación a nivel internacional, como “Imprenta Esquina Libertad” (Coco Cerrella, Argentina) y el

“Proyecto Humanismo y Democracia” (Guerrero et al., Colombia), entre otros. Estas experiencias demostraron el potencial del diseño gráfico como herramienta expresiva, formativa y transformadora en entornos de encierro. Asimismo, se revisaron estudios comparativos de metodologías didácticas en diseño gráfico orientadas a poblaciones con escasa formación previa.

A partir de este análisis, se formularon cuatro propuestas dirigidas a responder a las necesidades e intereses observados en el contexto carcelario del CAI Ibarra. Se optó por actividades de carácter simple y comprensible, adaptadas a las capacidades específicas de los adolescentes, considerando posibles dificultades en la retención de información a largo plazo. Además, se buscó favorecer el aprendizaje mediante estrategias basadas en la repetición, el refuerzo visual y la incorporación gradual de nuevos contenidos.

#### **4.3.2 Fase 2: Síntesis**

En esta etapa, la información recopilada fue organizada y analizada para establecer los lineamientos que dieron forma a las propuestas formativas. Se identificaron parámetros clave que sustentan el diseño del taller, tales como:

- Percepción del diseño gráfico; como un medio para expresar aquello que no siempre puede decirse con palabras (Gómez & Villar, 2018).
- Factor psicosocial en los adolescentes; por su valor como canal simbólico para liberar emociones (Caldas, 2021).
- Factor de reinserción, debido a su potencial para sustentar procesos formativos relevantes, orientados a la integración sociolaboral y al fortalecimiento del desarrollo personal y comunitario (Sanabria, 2019).

Asimismo, se valoró la funcionalidad de los referentes de diseño establecidos con anterioridad, los cuales incorporan al diseño gráfico como una herramienta con alto

potencial formativo, capaz de facilitar la identificación de lenguajes visuales, estilos y narrativas. En este sentido, se optó por actividades de fácil aplicación y comprensión, considerando las limitaciones en la retención de información a largo plazo que presentan algunos participantes. Por ello, las propuestas diseñadas priorizan formatos accesibles y adaptables, como la Ilustración, Audiovisuales, Lettering y Serigrafía que, al ser una práctica concreta y dinámica, permite integrar recursos digitales y promueve el aprendizaje activo bajo el principio de “aprender haciendo”, tal como lo enfatiza Albert Bandura en su Teoría del aprendizaje social “Plantea que el aprendizaje ocurre a través de la observación, el modelado y la repetición de comportamientos” (Villagómez et al. 2023). A continuación, se presentan cada una de las propuestas:

### 4.3.2.1 Propuesta 1 Taller de Audiovisuales

La presente propuesta “Taller Audiovisuales” propone un proceso formativo orientado al desarrollo de competencias creativas y técnicas en jóvenes del Centro de Adolescentes Infractores (CAI). A través del estudio del lenguaje visual, la narrativa audiovisual y la práctica aplicada, se busca fomentar la expresión, la reflexión crítica y la producción de contenidos que integren sus realidades y oficios cotidianos.

#### Tabla 33

##### *Propuesta 1: Taller Audiovisual*

---

**Objetivo:** Enseñar el manejo técnico de la cámara, abarcando movimientos y composición de escenas, con el objetivo de desarrollar competencias en producción audiovisual en el contexto del Centro de Adolescentes Infractores (CAI).

---

#### **Semana 1: Fundamentos de Cámara**

- Introducción al uso de cámara: tipos, formatos y funciones.
- Movimientos básicos de cámara: arriba, abajo, adelante y atrás.
- Configuración básica y ejercicios prácticos de grabación.

#### **Semana 2: Lenguaje Audiovisual y Narrativa**

- Tipos de planos: gran plano general, plano entero, plano medio, primer plano, plano detalle, entre otros.
- Estructura narrativa básica: inicio, desarrollo y final.
- Elaboración de guion técnico y storyboard: idea, dibujo, orden, cámara, acción.

#### **Semana 3: Producción Audiovisual Aplicada**

#### **Referencia Visual**



#### **Estructura del taller**

- 
- Grabación de escenas relacionadas con los oficios existentes en el CAI (panadería, barbería, carpintería, entre otros).
  - Desarrollo de entrevistas, escenas prácticas y planos de apoyo.
  - Proceso de edición básica y presentación del producto final.
- 

#### 4.3.2.2 Propuesta 2 Taller de Ilustración de personajes

El “Taller de Ilustración de Personajes” ofrece un espacio formativo centrado en el desarrollo de capacidades gráficas y expresivas en adolescentes del CAI, mediante la creación de figuras originales inspiradas en referentes culturales y patrimoniales de su entorno. A lo largo del proceso, se abordan fundamentos del dibujo, construcción de personajes y producción de piezas ilustradas, culminando en una exposición final que visibiliza sus propuestas creativas.

#### Tabla 34

##### *Propuesta 2: Taller de Ilustración de Personajes*

---

**Objetivo:** Fomentar en los adolescentes del CAI habilidades de ilustración a través de la creación de personajes originales inspirados en espacios turísticos y culturales de la ciudad, fortaleciendo su expresión creativa, sentido de identidad y conexión con el entorno.

---

**Semana 1: Fundamentos de Ilustración**

**Referencia visual**

---

---

## Estructura del taller

- Elementos básicos del dibujo: punto, línea, plano, forma, volumen.
- Introducción al color en la ilustración: teoría del color, tonos cálidos y fríos.
- Referentes Visuales y Moodboards.

### Semana 2: Creación de Personajes Patrimoniales

- ¿Qué es un personaje? Tipos, funciones y características.
- Cómo construir un personaje: forma, tamaño, expresión, vestimenta.
- Creación de personajes inspirados en escenarios patrimoniales y culturales de Ibarra (plazas, iglesias, museos, parques).

### Semana 3: Ilustración Final y Exposición

- Finalización de la ilustración en formato cartel.
- Impresión sobre soporte rígido (Sintra 50x70 cm).
- Montaje y exposición interna del trabajo final dentro del CAI.



### 4.3.2.3 Propuesta 3 Taller de Lettering

El “Taller de Lettering” constituye una propuesta creativa orientada al fortalecimiento de habilidades expresivas y gráficas en adolescentes del CAI de Ibarra, mediante la exploración del diseño tipográfico con sentido identitario. A través de la práctica del trazo, la composición visual y el uso del color, los participantes desarrollan mensajes ilustrados que culminan en piezas finales exhibidas como parte de un ejercicio de comunicación visual y reflexión colectiva.

#### Tabla 35

##### *Propuesta 3: Taller de Lettering*

---

**Objetivo:** Desarrollar habilidades creativas y comunicativas en los adolescentes del CAI de Ibarra a través del diseño tipográfico de frases con sentido personal, cultural y colectivo.

---

**Semana 1: Fundamentos del Lettering**

**Referencia visual**

---

---

### Estructura del taller

- Introducción al Lettering: qué es, funciones y características.
- Partes de la letra y trazos básicos: línea base, altura de x, ascendentes, descendentes.
- Familias tipográficas: Serif, Sans Serif, Manuscritas y Decorativas.

#### Semana 2: Composición y Color en Lettering

- Bocetaje y Diseño de frases con identidad: mensaje, emoción, reflexión.
- Tipos de composición: bloque, circular, pirámide, lineal.
- Paleta cromática: contrastes y aplicación del color.

#### Semana 3: Producción Final y Exhibición

- Detalles finales y montaje del diseño.
- Impresión en formato rígido (Sintra 50x70 cm).
- Exposición interna con opción de itinerancia externa.



---

#### 4.3.2.4 Propuesta 4 Taller de Serigrafía

El “Taller de Serigrafía” está orientado al desarrollo de destrezas gráficas y manuales en adolescentes del CAI, mediante la creación e impresión de composiciones visuales aplicadas a camisetas. A lo largo del proceso, se abordan los fundamentos técnicos del estampado y la transferencia de diseños, culminando con la producción de una prenda personalizada como expresión simbólica de identidad y creatividad.

#### Tabla 36

*Propuesta 4: Taller de Serigrafía*

---

**Objetivo:** Cultivar habilidades gráficas y manuales mediante el diseño e impresión serigráfica de composiciones originales sobre camisetas, fomentando la expresión visual y la creación de objetos con significado personal.

---

**Estructura del taller**

**Semana 1: Fundamentos de la Serigrafía**

- La serigrafía: concepto, origen y aplicaciones actuales.
- Características del proceso: capas, tinta, presión, repetición.
- Herramientas básicas: bastidor, malla, rasero, tinta, emulsión, mesa.
- Preparación de la malla: tensado, encintado, limpieza y revelado.

**Semana 2: Transferencia Gráfica: De la Plantilla a la Malla**

- Presentación de diseños prediseñados entregados por el facilitador.
- Uso de la plantilla sobre la malla con emulsión.
- Exposición a la luz y revelado del diseño en la malla.
- Verificación de la correcta transferencia del diseño.

**Semana 3: Estampado Final y Exhibición**

- Pruebas de impresión sobre papel o cartulina para calibrar presión y alineación.
- Estampado final sobre camiseta individual utilizando el diseño entregado.
- Secado, limpieza de herramientas y exposición interna de los resultados.

---

**Referencia visual**

---



#### **4.3.2.5 Evaluación con los usuarios**

Con el propósito de seleccionar la propuesta de taller más pertinente y alineada con los objetivos del proyecto, se diseñó un instrumento de evaluación estructurado. Esta herramienta permitió valorar de manera objetiva y comparativa cada una de las alternativas presentadas.

La evaluación de las propuestas de talleres se llevó a cabo a través de una ficha técnica especialmente diseñada para analizar de forma integral los distintos componentes de cada opción. Este instrumento permitió establecer criterios objetivos y comparables para seleccionar la alternativa más pertinente.

La ficha contemplaba, en primer lugar, una presentación general de cada propuesta, seguida del contenido temático, los objetivos formativos y una descripción detallada de las actividades previstas. Esta estructura facilitó una lectura comprensiva y homogénea de cada opción presentada.

Asimismo, se definieron parámetros específicos para orientar la selección de la propuesta más adecuada. Entre ellos se consideraron:

En primer lugar, el interés y adecuación al contexto, según Knowles (1984) esto corresponde al nivel de interés que generan los contenidos y la metodología del taller en relación con las características del perfil adolescente.

En segundo lugar, el impacto personal y social, para Arrieta & Salas (2021) esto se relaciona con la capacidad del taller para promover el desarrollo de la autoestima, el autocontrol y las habilidades interpersonales, en coherencia con los principios de la criminología educativa.

En tercer lugar, la viabilidad operativa, que se refiere a la factibilidad logística, en este caso dentro del CAI se refiere a los espacios, horarios, materiales, seguridad.

En cuarto lugar, el potencial formativo y ocupacional, conforme señala la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (2015) este punto hace referencia a la eficacia del taller para fomentar habilidades aplicables en contextos laborales o actividades productivas.

En quinto lugar, el nivel de apropiación por parte de los participantes, Freire (1972) sostiene que es el grado de apropiación de los participantes respecto al proceso y sus resultados.

Y, por último, la posibilidad de evaluación y continuidad del taller, que es la facilidad para medir logros y proyectar el taller en un tiempo determinado.

Cada uno de estos criterios fue valorado en una escala del 1 al 5, donde 1 representaba “No cumple en absoluto”, 2 “Cumple de manera muy limitada o confusa”, 3 “Cumple parcialmente, podría mejorarse”, 4 “Cumple adecuadamente, con pocos aspectos por mejorar”, y 5 “Cumple de manera excelente”.

Finalmente, la ficha técnica incorporó la identificación de los evaluadores participantes la Directora General del CAI, un sociólogo externo y un especialista en diseño gráfico junto con la fecha en la que se realizó la evaluación.

En este apartado, se expone una tabla comparativa que sintetiza la evaluación de los cuatro talleres previamente descritos: Audiovisual, Ilustración, Lettering y Serigrafía, considerando seis parámetros fundamentales que se detallan a continuación (tabla 37):

**Tabla 37**

*Resultados de la selección de la propuesta (medidas en %)*

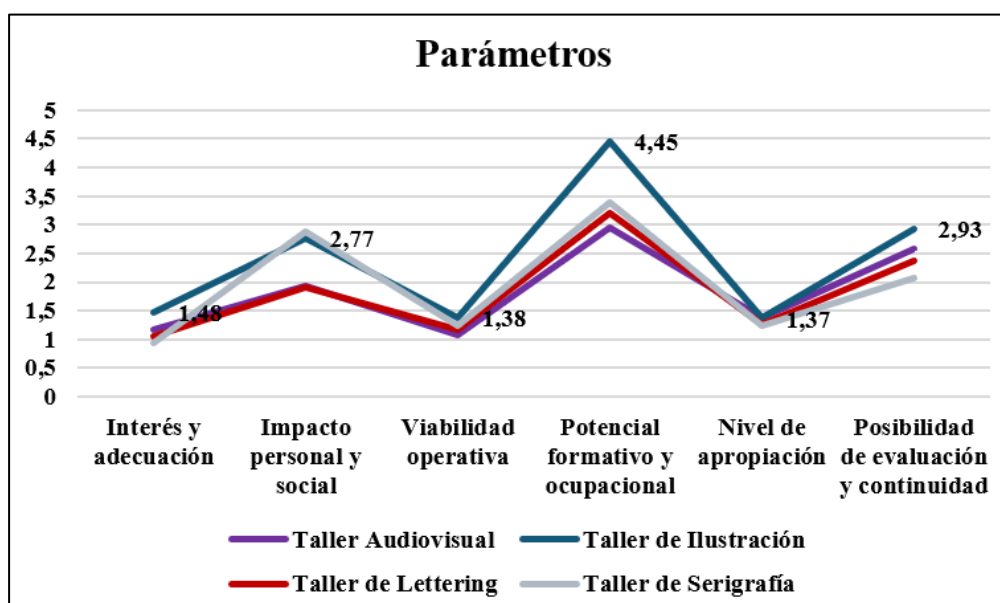
| <b>PARÁMETROS</b> | <b>Taller Audiovisual</b> | <b>Taller de Ilustración</b> | <b>Taller de Lettering</b> | <b>Taller de Serigrafía</b> |
|-------------------|---------------------------|------------------------------|----------------------------|-----------------------------|
|-------------------|---------------------------|------------------------------|----------------------------|-----------------------------|

|  |              |              |              |              |
|--|--------------|--------------|--------------|--------------|
| <b>Interés y adecuación</b>                    | 1,17         | 1,48         | 1,05         | 0,93         |
| <b>Impacto personal y social</b>               | 1,93         | 2,77         | 1,90         | 2,87         |
| <b>Viabilidad operativa</b>                    | 1,07         | 1,38         | 1,17         | 1,25         |
| <b>Potencial formativo y ocupacional</b>       | 2,95         | 4,45         | 3,20         | 3,40         |
| <b>Nivel de apropiación</b>                    | 1,38         | 1,37         | 1,27         | 1,23         |
| <b>Posibilidad de evaluación y continuidad</b> | 2,57         | 2,93         | 2,37         | 2,07         |
| <b>TOTAL</b>                                   | <b>11,07</b> | <b>14,38</b> | <b>10,95</b> | <b>11,75</b> |

Como se observa en la (tabla 37), cada taller fue calificado en función de estos criterios, obteniéndose un puntaje total que permite identificar su pertinencia y potencial de implementación. El Taller de Ilustración destaca con la puntuación más alta (14,38), evidenciando una mayor adecuación a los objetivos del proyecto en comparación con las demás alternativas evaluadas.

**Figura 24**

*Elección de Propuestas*



Como podemos observar en la figura 24, a partir de los resultados obtenidos en las fichas de evaluación de propuestas, el Taller de Ilustración se posiciona como la opción más idónea para su implementación. Esta conclusión se sustenta en el hecho de que dicho taller obtuvo los puntajes más altos en los tres criterios de mayor ponderación dentro del proceso de selección: Potencial formativo y ocupacional, con un peso del (4,45) % Posibilidad de evaluación y continuidad, con (2,93) % y el Impacto personal y social, con (2,77) %.

Además, a estos resultados se suman desempeños consistentes en los demás criterios de evaluación: interés y adecuación al contexto (1,48 %), viabilidad operativa (1,38 %) y nivel de apropiación (1,37 %). Estos elementos refuerzan la solidez de la propuesta, evidenciando que el taller no solo responde al entorno específico del CAI, sino que también puede ejecutarse con los recursos disponibles y presenta una alta probabilidad de ser apropiado y valorado por los participantes.

En virtud de ello, esta propuesta fue elegida para ser desarrollada en la siguiente etapa del proyecto.

### **4.3.3 Fase 3: Desarrollo**

#### **4.3.3.1 Creación de marca: “Desde a Dentro”**

##### **4.3.3.1.1 Origen y Conceptualización**

“Desde Adentro” nace como parte del desarrollo conceptual del taller de ilustración dirigido a los adolescentes del CAI Ibarra. Más que un simple elemento gráfico, constituye un símbolo de identidad que encarna el espíritu del proyecto: la posibilidad de expresarse, crear y reconstruirse desde lo interno, en un entorno marcado por el encierro.

Como punto de partida para la construcción visual de esta marca, se elaboró un moodboard que recopiló referentes clave a nivel gráfico, estilístico y conceptual. Este incluyó influencias vinculadas a una estética retro, tipografías con carácter, paletas cromáticas cálidas, ilustración manual, recursos visuales con carga nostálgica y mensajes de fuerte contenido emocional. Estas referencias sirvieron para definir el tono visual del proyecto, proyectando una identidad cercana, resiliente y juvenil.

En síntesis, la selección de estas imágenes respondió a criterios de color, forma y valor expresivo (comunicación de emociones), con el objetivo de representar el contraste entre encierro y expresión, así como la espontaneidad creativa que emerge en contextos vulnerables.



Durante la fase de bocetaje se exploraron varias alternativas visuales a través de ejercicios de dibujo libre y escritura creativa que ayudaron a construir el concepto visual de la marca. En esta etapa se analizaron elementos como la personalidad de los adolescentes, sus emociones internas y su contexto particular dentro del CAI.

Los bocetos iniciales incluyeron símbolos como espirales (representando confusión o pensamiento interno), pupilas (como metáfora de observación), figuras humanas abstractas y estructuras líquidas que se adaptan, haciendo alusión a la resiliencia. Se observan ideas como "tipografía líquida" o "visualizar lo que está adentro", que fueron claves para generar un lenguaje gráfico fluido y expresivo. También se discutieron elementos como la representación del encierro, la luz interior, y las preguntas clave como: "¿Cómo identificarse visualmente desde adentro?". Este proceso permitió consolidar una base conceptual sólida misma que se conecta con los objetivos del proyecto.

**Figura 27**

*Bocetos iniciales de la marca "Desde Adentro"*



#### 4.3.3.1.2 Paleta cromática

La paleta de colores elegida para la identidad visual de “Desde Adentro” fue construida a partir de las sensaciones emocionales que se buscaba transmitir: cercanía, calidez, energía positiva y reflexión. Los tonos seleccionados se alinean con las tendencias visuales del diseño retro contemporáneo y tienen además un propósito simbólico dentro del contexto del taller.

#### Figura 28

*Gama cromática de la marca “Desde Adentro”*



#### 4.3.3.1.3 Tipografía

La identidad visual de la marca "Desde Adentro" se apoya en un sistema tipográfico compuesto por tres fuentes principales que cumplen funciones específicas dentro del diseño del taller, mismas que se presentan a continuación:

**Anja Eliane Accent Normal:** Esta fuente fue utilizada para los títulos principales de la marca, especialmente en las aplicaciones visuales dirigidas a los adolescentes. Su estilo redondeado, amigable y ligeramente artesanal evoca una sensación de cercanía y calidez. La irregularidad intencionada en sus formas refuerza la estética manual y emocional del proyecto.

**Source Sans Variable:** Esta tipografía se empleó para subtítulos y textos secundarios. Su diseño limpio, moderno y altamente legible permitió mantener una estructura visual clara y profesional en los recursos didácticos. Su neutralidad ayuda a equilibrar el dinamismo de la tipografía titular.

**Acumin Variable Concept:** Esta fuente se aplicó en los textos extensos o explicativos (como párrafos de contenido o fichas técnicas). Su construcción tipográfica versátil y de lectura fluida facilita la comprensión del contenido, aportando un toque institucional sin romper con la identidad amigable del proyecto.

Estas tres tipografías, combinadas, permiten una lectura jerárquica clara, con un equilibrio visual entre lo emocional, lo funcional y lo estructurado dentro del sistema gráfico del taller "Desde Adentro"

## **Figura 29**

*Sistema tipográfico utilizado en la marca “Desde Adentro”*



#### 4.3.3.1.4 Marca Final

La versión final de la marca presenta una composición orgánica y visualmente expresiva que combina ilustración manual con tipografía personalizada. El logotipo incluye una mano estilizada sosteniendo un lápiz, lo cual simboliza el acto creativo desde un contexto de encierro, reforzando la idea de transformación personal mediante el diseño gráfico. Este isotipo, acompañado del nombre "Desde a dentro" en un trazo grueso y curvilíneo, busca representar la energía emocional e interna del taller.

El diseño utiliza una tipografía orgánica a mano, de contornos irregulares y amigables, evocando calidez, cercanía y espontaneidad. A nivel compositivo, la disposición vertical del texto potencia la lectura emocional del mensaje, y el uso de minúsculas aporta un tono accesible e inclusivo.

La paleta cromática, dominada por tonos tierra como el naranja y el amarillo cálido, refuerza el carácter humano, artesanal y afectivo del proyecto, además de conectar visualmente con la estética retro contemporánea implementada en el resto del sistema gráfico.

### **Figura 30**

*Logotipo final de la marca “Desde Adentro”*



#### **4.3.3.2 Evaluación Diagnóstica**

Previo al diseño del taller de creación de personajes, se aplicó una prueba diagnóstica a los adolescentes participantes con el propósito de evaluar sus habilidades en dibujo. La evaluación consideró aspectos clave como proporción, organización del espacio, calidad del trazo, nivel de detalle e interpretación de modelos gráficos.

Esto permitió establecer una línea base de conocimientos prácticos, proporcionando insumos clave para el diseño de una propuesta formativa de carácter progresivo. Esta se estructuró a partir de actividades iniciales centradas en el trazo y la observación, y avanzó gradualmente hacia la creación de personajes completos, tomando como referencia elementos culturales y patrimoniales. De manera complementaria, la información obtenida sirvió como base para ajustar los contenidos y metodologías del taller según las necesidades detectadas.

### **Figura 31**

*Aplicación prueba diagnóstica*



Nota: Aplicación de la prueba diagnóstica en habilidades de dibujo a Adolescentes del CAI

La aplicación de rúbricas en los procesos de evaluación resulta fundamental para optimizar el rendimiento estudiantil, ya que tiene un impacto directo en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Según Torres & Perera (2010) una rúbrica constituye un instrumento evaluativo que utiliza escalas cuantitativas y/o cualitativas, asociadas a criterios previamente definidos, con el fin de valorar el desempeño del alumnado en relación con los distintos componentes de una tarea o actividad (p. 142).

La rúbrica de evaluación aplicada estuvo compuesta por 5 criterios:

- 1) Proporción general del dibujo
- 2) Organización del espacio en la hoja
- 3) Trazos y líneas
- 4) Nivel de detalle observado
- 5) Interpretación general del modelo.

En esto se mide el nivel de dibujo que poseen los participantes, siendo 15 puntos la calificación más alta que puede obtenerse. La tabla de calificación fue la siguiente:

**Tabla 38**

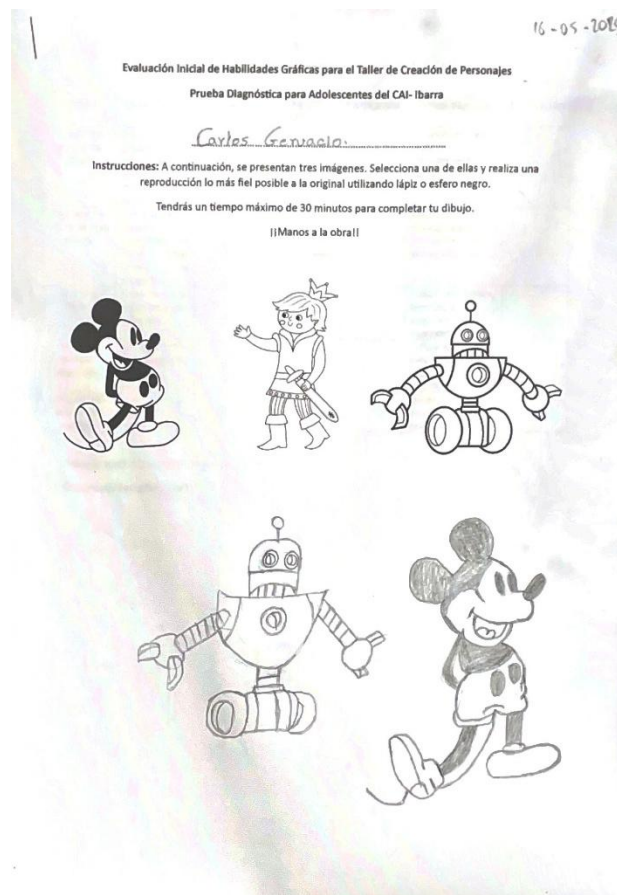
*Calificación total de niveles de habilidad de dibujo*

| <b>Puntaje</b> | <b>Nivel</b> |
|----------------|--------------|
| De 5 a 7       | Bajo         |
| De 8 a 11      | Medio        |
| De 12 a 15     | Alto         |

A continuación, se presenta una de las evaluaciones diagnósticas aplicadas a los adolescentes del CAI (figura 32):

**Figura 32**

*Prueba Diagnóstica*



#### 4.3.3.2.1 Técnica de semaforización o semáforo de autoevaluación

Se utilizó la presente técnica de semaforización para determinar los niveles de habilidades de dibujo de los adolescentes del CAI. Según la ESCUELA DE PROFESORES DEL PERÚ (2024) esta estrategia didáctica está diseñada para promover en los estudiantes una evaluación consciente y crítica de su propio desempeño. Inspirada en el esquema visual del semáforo, asigna a los colores verde, amarillo y rojo la representación de distintos grados de logro. Su uso facilita el desarrollo de la autonomía, al permitir que los estudiantes identifiquen sus avances, reconozcan sus dificultades y tomen decisiones informadas respecto a su proceso de aprendizaje.

##### Colores

**Verde (Éxitos y Competencia):** El color verde del semáforo, los estudiantes reconocen los logros alcanzados y aquellas áreas en las que perciben un dominio satisfactorio de sus competencias (ESCUELA DE PROFESORES DEL PERÚ , 2024).

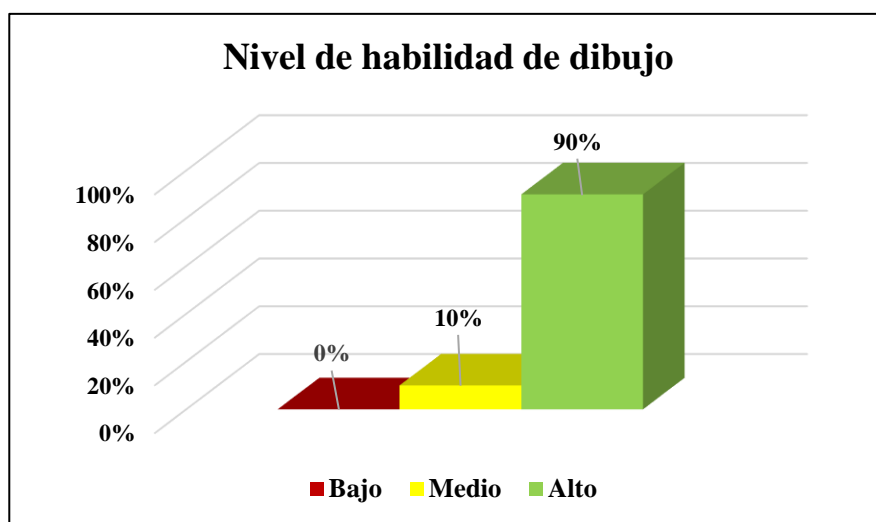
**Amarillo (Desafíos y Áreas de Mejora):** El color amarillo simboliza aquellos aspectos en los que los estudiantes encuentran dificultades o requieren fortalecer sus competencias. En esta fase, se promueve la reflexión sobre los obstáculos enfrentados y la identificación de las habilidades o conocimientos que aún deben desarrollarse (ESCUELA DE PROFESORES DEL PERÚ , 2024).

**Rojo (Necesidad de Apoyo):** El color rojo, los estudiantes identifican que requieren asistencia adicional para abordar sus dificultades. Esta etapa implica reconocer la necesidad de apoyo externo, ya sea solicitando orientación al docente, accediendo a recursos complementarios o colaborando con sus compañeros (ESCUELA DE PROFESORES DEL PERÚ , 2024).

Con base en lo anteriormente expuesto, se presentan los resultados obtenidos por los adolescentes privados de libertad del CAI, en relación con los niveles alcanzados en su habilidad de dibujo.

**Figura 33**

*Niveles de dibujo de los adolescentes*



Como podemos observar en la figura 33, los participantes fueron clasificados en tres niveles de desempeño: alto, medio y bajo. El 90 % de los adolescentes alcanzó la puntuación más alta, reflejando un manejo competente de las habilidades de dibujo. El 10 % evidenció un nivel medio, presentando algunas áreas específicas por fortalecer. Y ningún participante fue identificado en el nivel bajo. Esta categorización fue clave para diseñar la propuesta, acorde con la diversidad de capacidades del grupo.

#### **4.3.3.3 Planificación del Taller**

Como parte de la propuesta de intervención orientada al fortalecimiento de las habilidades gráficas y creativas de los adolescentes privados de libertad del CAI Ibarra, se diseñó un taller formativo enfocado en la creación de personajes ilustrados. Esta actividad tuvo como objetivo principal conducir a los participantes a través de un proceso de aprendizaje progresivo, que abarcó desde los fundamentos del dibujo, el uso

del color y la observación, hasta la elaboración digital de un personaje original, inspirado en elementos patrimoniales culturales del entorno local.

**Tabla 39***Creación de Personajes*

**Objetivo general:** Facilitar el desarrollo de habilidades gráficas y mediante un proceso paso a paso que permitiera a los adolescentes participantes diseñar un personaje original inspirado en referentes culturales de su entorno, como ejercicio de autoexpresión, identidad y proyección futura.

| <b>Población</b>  | <b>Objetivo</b>             | <b>Duración</b>  | <b>y</b> | <b>Contenidos</b>   |
|---|-----------------------------|--|----------|---|
| El taller estuvo dirigido a un grupo de 10 adolescentes previamente seleccionados por el equipo técnico del CAI Ibarra. | <b>modalidad del taller</b> | El taller se llevó a cabo durante tres semanas consecutivas, con una carga horaria de cuatro días por semana (lunes a jueves), en el horario de 14h00 a 16h30, dentro de las instalaciones del CAI Ibarra. |          | Los contenidos del taller respondieron tanto a los intereses manifestados por los adolescentes (dibujo, personajes, herramientas digitales), como a las condiciones técnicas y materiales disponibles en el centro. Se priorizó el uso de materiales accesibles y seguros, como papel bond, láminas canson, témperas, lápices, marcadores y computadores institucionales. En cada semana se abordó un eje temático y técnico específico: la primera se centró en los fundamentos del dibujo y la exploración visual; la segunda en el diseño progresivo del personaje; y la tercera en la digitalización, montaje y exposición del trabajo final. |
|   |                             | La modalidad fue presencial, priorizando el trabajo guiado paso a paso. Se emplearon recursos tradicionales y digitales que facilitaron la comprensión visual y fomentaron el aprendizaje significativo.   |          |   |

#### 4.3.3.4 Creación de Recursos Didácticos

Como parte del proceso de diseño del taller “Desde Adentro”, se elaboró un conjunto de recursos didácticos impresos y digitales diseñados específicamente para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje con los adolescentes del Centro de Adolescentes Infractores (CAI) de Ibarra. Estos recursos fueron concebidos para ser accesibles, visualmente atractivos y alineados con la identidad gráfica del proyecto, la cual se fundamenta en la paleta cromática, ilustraciones hechas a mano, tipografía legible y elementos gráficos, adaptados a las necesidades de los participantes. Entre los recursos diseñados se encuentran los siguientes:

**Láminas de ejercicios de trazo y pulso:** Se diseñaron hojas impresas que permiten a los participantes del taller desarrollar un control de trazo a través de líneas rectas, diagonales, curvas, círculos y espirales. Estas actividades funcionan como ejercicios de calentamiento.

#### Figura 34

*Láminas de calentamiento, ejercicios de trazo y control de pulso*



**Plantilla de Círculo Cromático:** Se creó una lámina visual con los colores primarios, secundarios y terciarios, junto con una explicación práctica de la diferencia

entre colores cálidos y fríos. Esta plantilla fue usada como herramienta de apoyo para el desarrollo de moodboards y la selección cromática en la creación de personajes.

### Figura 35

*Plantilla de Circulo Cromático*



**Moodboards personalizados:** Se diseñaron cuatro moodboards visuales colectivos que integran referentes culturales y patrimoniales de la ciudad de Ibarra, los cuales sirvieron como punto de partida conceptual para la creación y diseño de los personajes. Estos fueron los siguientes:

Figura 36

Moodboard 1: El Arcángel San Miguel de Ibarra

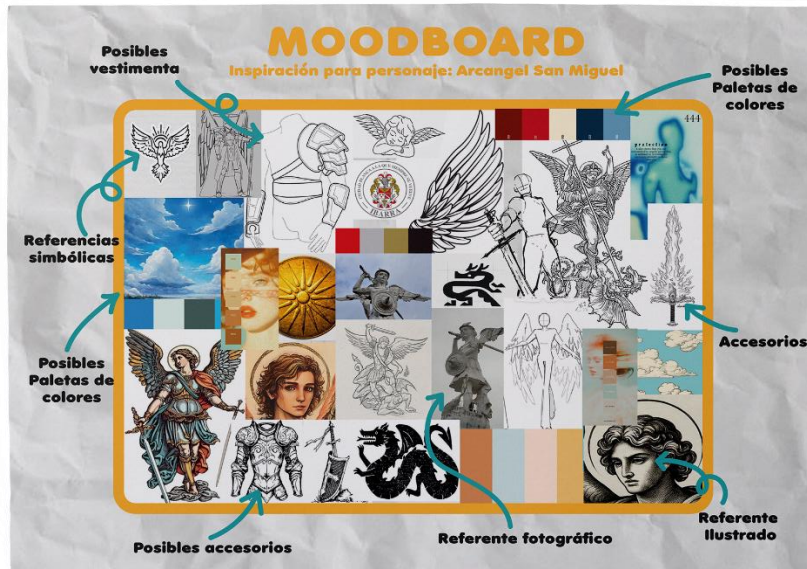


Figura 37

Moodboard 2: El Taita Imbabura



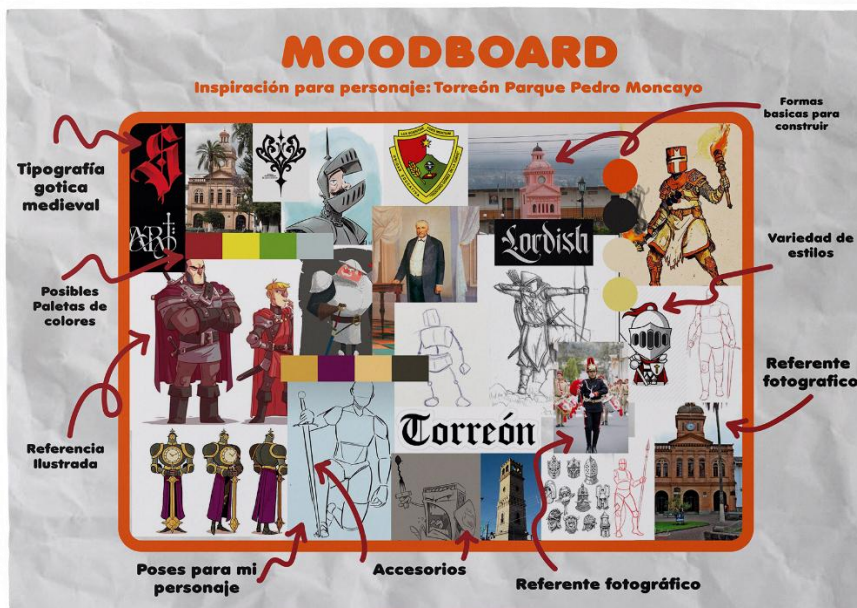
Figura 38

Moodboard 3: El Ferrocarril de Ibarra



Figura 39

Moodboard 4: El Torreón del Parque Pedro Moncayo



**Guías paso a paso:** Se elaboraron fichas ilustradas con instrucciones secuenciales, similares a una receta, que explican cómo dibujar un rostro básico incluyendo proporciones y ubicación de ojos, nariz y boca, así como un cuerpo humano estilizado. Estas guías facilitaron el aprendizaje progresivo de los participantes, permitiéndoles representar personajes sin requerir conocimientos previos en dibujo.

**Figura 40**

*Guía paso a paso: Rostro de personaje y cuerpo de personaje básico*



Es importante destacar que el formato paso a paso permite a los adolescentes avanzar de manera autónoma y ordenada, fortaleciendo su confianza en el dibujo. Esto les ayuda a reconocer patrones en la construcción de las figuras y crea una base sólida para las etapas posteriores del taller, que se enfocan en la expresión creativa y el diseño completo del personaje.

### 4.3.3.5 Cronograma de Actividades del Taller

#### 4.3.3.5.1 Fundamentos de la Ilustración

La imagen ilustrada constituye una herramienta pedagógica de alto potencial, al ser entendida como un lenguaje visual que instruye, enriquece el conocimiento perceptivo y amplía la comprensión del entorno, en la actualidad, ocupa un lugar destacado en la cultura contemporánea y comienza a consolidarse también como un recurso didáctico en el ámbito educativo, su eficacia radica en la simplicidad comunicativa y en su capacidad para captar la atención del estudiante, complementándose con el texto, el cual profundiza y desarrolla los contenidos, asimismo, la imagen tiene la facultad de suscitar interrogantes y funcionar como un puente interpretativo entre el contenido y el estudiante-lector (Molina & Salvador , 2020).

#### Tabla 40

*Estructura del taller “Creación de Personajes” (SEMANA 1)*

---

| SEMANA 1   |                                    |                         |              |  |                         |             |                          |                                      |                                  |
|--|------------------------------------|-------------------------|--------------|--|-------------------------|-------------|--------------------------|--------------------------------------|----------------------------------|
| <b>Día 1:</b> Ejercicios de calentamiento, pulso, trazo. | <b>Tema:</b> Elementos básicos del | <b>Día</b> Introducción | <b>2:</b> al | <b>Tema:</b> Teoría del color y cromático. | <b>Día</b> Introducción | <b>3:</b> a | <b>Tema:</b> Exploración | <b>Día 4:</b> Paso a paso para crear | <b>Tema:</b> Creación de rostros |

---

|  |   |
|--|---|
| <p>dibujo: punto, color en la línea, plano, ilustración forma, volumen.</p>  | <p>visuales y Visual y un rostro de formas básicas y presentación de Moodboards. personaje. manchas.</p> <p>moodboards preestablecidos inspirados en lugares icónicos de la Ciudad de Ibarra.</p>   |
| <p><b>Actividad:</b> Trabajar 9 Ejercicios de calentamiento con la mano distribuidos en un formato de lámina A4, el último ejercicio se realizó a través de la técnica de sombreado por puntos (puntillismo) en esta parte, se exploró la construcción del volumen de figuras como el cubo, el cono, el cilindro y la esfera.</p> <p>Ejercicio práctico: Los participantes copiaron las figuras mostradas en una imagen proporcionada por el tutor y usaron la técnica de puntillismo,</p> | <p><b>Actividad:</b> Desarrollar criterios visuales para el uso del color, diferenciando temperaturas (tonos cálidos y fríos), contrastes y armonías cromáticas, como base esencial para definir la identidad visual y expresiva de los personajes.</p> <p><b>Observación:</b> Se utilizaron témperas proporcionadas por el facilitador para aplicar el color directamente sobre una lámina canson.</p>   |
| <p><b>Actividad:</b> Introducir a los adolescentes al concepto de referente visual y al uso del moodboards como herramienta de organización creativa. A través de una clase expositiva dinámica, se presentaron lugares icónicos de la ciudad que pueden transformarse en inspiración para el diseño de personajes, sentando una base firme en lo emocional, cultural y estético.</p> <p>Se abordó:</p>  | <p><b>Actividad:</b> Aplicar manchas de acuarela como punto de partida para identificar y trazar formas geométricas básicas (círculo, óvalo, cuadrado y triángulo) en la construcción de rostros y, mediante la variación deliberada de la posición, tamaño y proporción de ojos, nariz y boca, generar bocetos de personajes con expresiones faciales diferenciadas, evidenciando comprensión de los principios de proporción y síntesis visual.</p> |

---

respetando la dirección de la luz y la densidad de puntos.

El concepto de inspiración visual, moodboards, utilidad y procesos creativos.

**Observación:** Se presentaron moodboards preestablecidos elaborados por el facilitador, inspirados en elementos patrimoniales y culturales de la Ciudad Ibarra como: El Arcángel San Miguel, El Volcán Imbabura, El Ferrocarril de Ibarra y el Torreón del Parque Pedro Moncayo.

**Observación:** Para facilitar el proceso de construcción de rostros y permitir que los adolescentes comprendieran cómo diseñar personajes desde lo más básico, se elaboró una infografía paso a paso. Esta guía visual tuvo como propósito acompañar a los participantes en la creación de rostros usando formas geométricas simples.

### 4.3.3.5.2 Creación de personajes

Conforme indica Burton (2005) la producción de dibujos por parte de niños y jóvenes evidencia su capacidad para representar las experiencias adquiridas, construir personajes inspirados en sí mismos, proyectar futuros imaginarios. En esta misma línea, James (1983) expone que, durante este proceso, los jóvenes manifiestan habilidades para interpretar su realidad, representar su cotidianidad y conceptualizar ideas mediante formas artísticas.

**Tabla 41**

*Estructura del taller “Creación de Personajes” (SEMANA 2)*

| SEMANA 2   |   |  |  |  |  |   |  |
|--|---|--|--|--|--|---|--|
| <b>Día 1:</b> Pasos para construir el cuerpo de un personaje y exploración del lenguaje corporal a través de la postura. | <b>Tema:</b> Construcción del cuerpo a partir del rostro, Poses y Lenguaje Corporal.  | <b>Día 2:</b> Creación de personaje inspirado en lugares icónicos de la Ciudad de Ibarra.  | <b>Tema:</b> Diseño de Personaje Final.  | <b>Día 3:</b> Uso básico de la Interfaz Adobe Illustrator. | <b>Tema:</b> Introducción a Adobe Illustrator. | <b>Día 4:</b> Vectorización básica del personaje. | <b>Tema:</b> Desarrollo visual y conceptual del personaje ilustrado. |
| <b>Actividad:</b> Comprender cómo se construye el cuerpo de un personaje utilizando formas geométricas                   | <b>Actividad:</b> Integrar los conocimientos de forma, proporción, color y lenguaje corporal para elaborar, en una sola lámina, un boceto completo de | <b>Actividad:</b> Introducir a los adolescentes y familiarizarlos con la interfaz y herramientas principales de Adobe Illustrator para digitalizar | <b>Actividad:</b> Se trabajó en la definición conceptual del personaje, asignándole un nombre y redactando una breve descripción |  |  |   |  |

---

simples, y cómo las proporciones y posturas corporales transmiten emociones, actitudes o personalidades específicas. La sesión se dividió en dos momentos.

**Primer momento:** Los participantes trabajaron en la construcción del cuerpo de su personaje utilizando una guía previamente elaborada, la técnica de acuarela para facilitar y eliminar el miedo a los trazos o formas improvisadas.

**Segundo momento:** Los participantes colocaron una hoja sobre la figura base de su personaje y dibujaron su personaje en varias poses, manteniendo la estructura corporal ya definida.

personaje inspirado en un referente patrimonial de Ibarra, con silueta legible, rasgos faciales y corporales coherentes, símbolo cultural identificable y aplicación de la paleta cromática seleccionada, dejando el diseño preparado para su posterior vectorización digital.

**Observación:** Los participantes aplicaron lo aprendido en el boceto de su personaje patrimonial, añaden vestimenta y un elemento distintivo inspirado en su referente de Ibarra que refuerce la identidad cultural del diseño, utilizando la paleta cromática acordada en sesiones anteriores y lápices de colores, cuidando armonías y contrastes para resaltar personalidad y legibilidad.

Por otra parte, el facilitador brindó retroalimentación individual señalando ajustes de proporciones, sugiriendo y vectorizar su personaje creado que resuma su identidad, su inspiración y su función simbólica.

---

---

mejoras de expresión o variaciones de color de modo que cada participante terminó su boceto con éxito.

---

#### 4.3.3.5.3 Exposición final, cierre del Taller.

Según explica Arechavaleta (2023) las actividades artísticas favorecen el desarrollo integral del individuo, potencian sus aspectos saludables y posibilitan una comprensión simbólica de la realidad, actuando como catalizadoras de procesos de transformación personal y reinserción social. En esto se puede apreciar las habilidades y actitudes que poseen los adolescentes, más aún, cuando se trata de poder expresar al mundo sus ideas y creaciones, en este contexto, la ASOCIACIÓN GRUPO TEATRO IMAGINA [AGT] (2025) plantea que el lenguaje artístico facilita la incorporación y valoración del entorno, otorgando sentido a la información en función de las múltiples dimensiones personales y generando contextos propicios para una escucha activa y significativa.

**Tabla 42**

*Estructura del taller “Creación de Personajes” (SEMANA 3)*

| SEMANA 3   |   |            |           |   |  |            |           |  |            |   |  |
|--|---|------------|-----------|---|--|------------|-----------|--|------------|---|--|
| <b>Día 1:</b> Edición final y preparación para exposición. | <b>Tema:</b> Preparación Final del Personaje. | <b>Día</b> | <b>2:</b> | <b>Tema:</b> Organización de la presentación gráfica. | Montaje del personaje y redacción de ficha descriptiva | <b>Día</b> | <b>3:</b> | <b>Tema:</b> Ensayo general y socialización del grupo. | <b>Día</b> | <b>Tema:</b> Exposición interna de los trabajos realizados. | <b>Tema:</b> Exposición final + Focus Group con el personal del CAI. |

---

**Actividad:**

Esta sesión se centró en corregir detalles visuales como proporciones, trazos, color y orden de capas, de manera que cada personaje quede listo para su impresión o montaje.

**Actividad:** Se organizó el archivo final que se imprimirá en formato físico, integrando el personaje ilustrado, su nombre y su ficha descriptiva en un formato limpio, coherente y presentable.

**Actividad:** Se procedió al ensayo de la presentación oral del personaje por parte de cada adolescente, con el fin de fomentar la expresión verbal y la confianza al momento de compartir su trabajo, y generar un espacio de reflexión grupal sobre la experiencia vivida en el taller.

**Actividad:** Se realizó la socialización de los resultados del taller a través de una exposición interna junto al personal del CAI. Adicionalmente, se llevó a cabo un espacio de diálogo estructurado (focus group) con el personal institucional, con el fin de recoger impresiones, observaciones y recomendaciones sobre el impacto del proceso.

---

### **4.3.3.6 Evaluación de Resultados del taller**

#### **4.3.3.6.1 Resultados Evaluación diagnóstica**

Según los resultados obtenidos, el 90 % de los participantes alcanzó un nivel alto en habilidades de dibujo, evidenciado por la coherencia en el tamaño y la relación proporcional de las distintas partes del personaje, lo que facilitó su correcta visualización. En cuanto a la organización del espacio en la hoja de trabajo, este se utilizó de manera eficiente, evitando áreas saturadas; donde los trazos se caracterizaron por su firmeza y seguridad, y se incluyen detalles minuciosos que enriquecen la interpretación del modelo, permitiendo una identificación clara y precisa del personaje ilustrado.

Por otro lado, el 10 % de los participantes se ubicó en un nivel medio, a causa de determinadas inexactitudes en las proporciones del dibujo y a una leve desorganización en el uso del espacio de la hoja de trabajo. Los trazos presentaron inconsistencias, combinando líneas inseguras y repetitivas; además, se omitieron detalles clave que caracterizan al personaje, lo que derivó en una representación parcialmente reconocible. Y, no se identificaron casos correspondientes al nivel bajo de dibujo. Este análisis permitió identificar el nivel de conocimientos, habilidades y competencias previas de los participantes.

#### **4.3.3.6.2 Resultados Semana 1**

A lo largo de este proceso, se identificaron diversos efectos en los ámbitos social, psicológico y formativo vinculados a la creación de personajes, los cuales se detallan a continuación.

- Fortalecimiento de la técnica en el trazo y delineado, contribuyendo al desarrollo de su habilidad motriz, concentración, paciencia y capacidad de observación, así como al manejo de recursos gráficos como el sombreado y el puntillismo.
- Se evidenció un notable interés por parte de los participantes en comprender el rol del color en la creación de personajes, destacando el aprendizaje en la combinación armónica de tonalidades y la correcta aplicación de colores cálidos y fríos, lo cual enriqueció la expresividad, narrativa y la representatividad de sus personajes.
- En la elección de los moodboards, el 80% de los participantes se sintieron identificados con el personaje “El Arcángel San Miguel de Ibarra”, dado que, tenían una referencia con connotaciones religiosas, símbolo de protección para ellos y sus familias, como seres cercanos a su contexto de encierro; el 10% con el “Ferrocarril”, ya que, lo consideraron como un símbolo de lucha, esfuerzo y trabajo, una mezcla de las máquinas y el ser humano; 10% con el “Torreón”, con base a una simbología de fortaleza, cultura y valentía, y, ninguno de ellos se identificó con el “Taita Imbabura”, debido a que este personaje representa paz, sabiduría y quietud, cualidades que no fueron de su interés.

#### **Figura 41**

*Semana 1: Ejercicios de Sombreado y Puntillismo*



**Figura 42**

*Socialización de Moodboards*



#### **4.3.3.6.3 Resultados Semana 2**

Durante la segunda semana, se trabajó en el desarrollo de habilidades fundamentales para la creación de personajes, brindando a los adolescentes herramientas teóricas y prácticas para comprender cómo se construye el cuerpo de un personaje. Se abordaron aspectos clave como la forma, la proporción, el uso del color y el lenguaje visual. Además, se inició con la familiarización con la interfaz del programa Adobe Illustrator, sentando las bases para la posterior vectorización de los personajes diseñados, en este contexto se observó lo siguiente:

- Tras una socialización previa sobre la importancia de comunicar la personalidad, las ideas y las historias a través de la creación de personajes, los adolescentes

demonstraron un alto nivel de motivación en el desarrollo de sus creaciones. Fusionaron el referente visual proporcionado (moodboards) con vivencias personales, figuras significativas, anécdotas, momentos emotivos y experiencias difíciles, las cuales se reflejaron de manera auténtica en sus diseños. Este proceso les permitió comprender que el diseño va más allá de lo estético: tiene un propósito comunicativo y expresivo.

- Durante el proceso de creación, surgieron algunas dificultades al practicar con formas básicas como el triángulo, el círculo y el cuadrado utilizadas para la construcción de rostros. Los participantes manifestaron cierta incomodidad, principalmente relacionada con la necesidad de ejercitar la paciencia que este tipo de ejercicios requiere.
- Por otra parte, durante la introducción al programa Adobe Illustrator, se observó una rápida comprensión por parte de los participantes respecto al uso de los comandos y herramientas, manteniendo con facilidad el ritmo de la clase. Sin embargo, en un momento determinado, se evidenció cierta dificultad en uno de los participantes, quien, a pesar de contar con un nivel medio de dibujo, presentó limitaciones en el dominio adecuado de las funciones del programa.

### **Figura 43**

*Semana 2: Creación de Personajes*



#### 4.3.3.6.4 Resultados Semana 3

Finalmente, en el transcurso de esta semana, se realizó una retroalimentación con base a el uso del programa en cuestión, para posteriormente, iniciar con el proceso de vectorización de los personajes culminados. Las observaciones fueron las siguientes:

- Durante el proceso de vectorización, se evidenció una notable receptividad por parte de los participantes, especialmente en lo referente a la adaptabilidad y orgullo de sus creaciones. A continuación, se presentan los siguientes testimonios:

**Entrevistador:** ¿Qué personaje creaste y por qué lo elegiste?

Según lo indicado por uno de los adolescentes infractores del CAI “Cree un guerrero y lo elegí porque me inspiré en el consejo que siempre llevo de mis hermanos, y me inspiré en el torreón que se encuentra en el Parque Pedro Moncayo” (Comunicación personal, 19 de junio, 2025).

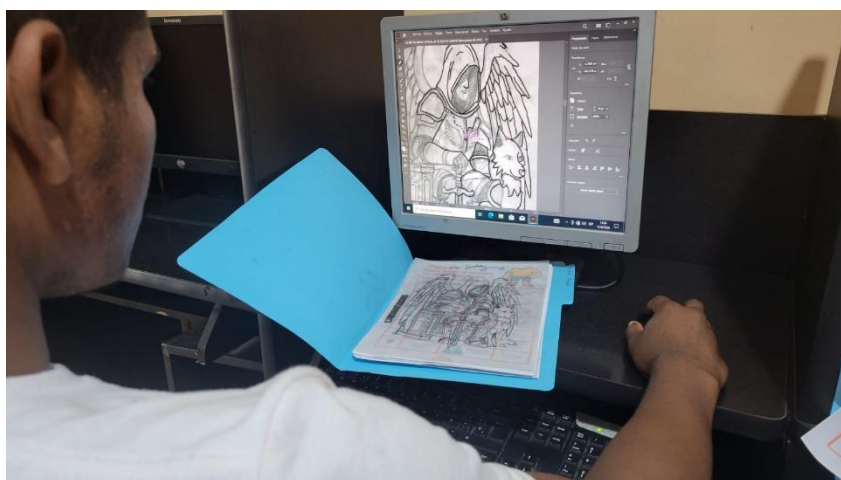
**Entrevistador:** ¿Cómo te sentiste al ver tu trabajo digitalizado?

Según lo indicado por uno de los adolescentes infractores del CAI “Me sentí orgulloso de mi mismo porque nunca imaginé de lo que era capaz y de mi creación” (Comunicación personal, 19 de junio, 2025).

- Finalmente, el facilitador llevó a cabo una revisión minuciosa de cada personaje creado por los participantes, con el propósito de asegurar una estética visual coherente y atractiva. Asimismo, se verificó que cada diseño cumpliera con el objetivo principal: reflejar los patrimonios culturales previamente definidos, integrados de manera creativa por los adolescentes, en preparación para la socialización de sus creaciones.

## Figura 44

### *Vectorización*



### **4.3.2 Fase 4: Evaluación**

#### **4.3.2.1 Resultados finales de adolescentes privados de libertad**

Los resultados evidencian una tendencia positiva hacia la participación en actividades gráficas por parte de los adolescentes, quienes manifestaron interés tanto por afinidad personal como por el desarrollo de habilidades útiles. Aunque presentan una exposición limitada a actividades artísticas previas y escasa experiencia en software especializado, muestran apertura hacia metodologías activas con recursos visuales. Además, perciben el diseño gráfico como una herramienta funcional con potencial expresivo, formativo y productivo, asociándolo con la posibilidad de generar ingresos y emprender, lo que respalda su incorporación como eje transversal en procesos educativos orientados al autoempleo y desarrollo personal.

#### **4.3.2.2 Resultados Finales del personal Administrativo y de apoyo del CAI**

El personal del centro valoró positivamente la implementación de un taller, considerándolo una herramienta con alto potencial para desarrollar tanto habilidades técnicas como personales en los adolescentes, al estimular la creatividad, canalizar emociones, fortalecer la autoestima y fomentar la participación activa. A pesar de

reconocer barreras institucionales importantes como la escasez de personal capacitado, la limitada disponibilidad de recursos tecnológicos y materiales, y las deficiencias en la infraestructura, existió colaboración en el taller.

#### 4.4 Costos de materiales utilizados en el taller piloto

En el marco del Costo del Taller de Creación de Personajes, se detalla a continuación (tabla 43), la lista de materiales requeridos para su ejecución. Incluye insumos gráficos, herramientas de dibujo, soportes visuales y recursos complementarios, cuya adquisición es fundamental para asegurar el desarrollo técnico del taller. La estimación de costos permite proyectar con precisión la inversión necesaria, optimizar el uso de recursos y garantizar la sostenibilidad de la propuesta.

**Tabla 43**

*Costos de Producción del Taller Piloto*

| Lista de materiales para El taller de Creación de personajes |          |                                      |                |             |
|--|----------|--------------------------------------|----------------|-------------|
| Nro  | Cantidad | Materiales                           | Valor Unitario | Valor Total |
| 1  | 1        | Paquete de 50 Hojas de papel bond A4 | \$0,60         | \$0,60      |
| 2  | 12       | Lápices Hb                           | \$0,25         | \$3,00      |
| 3  | 5        | Acuarelas                            | \$1,00         | \$5,00      |
| 4  | 10       | Pinceles punta cuadrada              | \$0,70         | \$7,00      |
| 5  | 10       | Carpetas color celeste               | \$0,25         | \$2,50      |
| 6  | 30       | láminas Canson A4                    | \$0,50         | \$15,00     |
| 7  | 5        | Témperas Creativ                     | \$1,25         | \$6,25      |
| 8  | 10       | Borradores                           | \$0,10         | \$1,00      |
| 9  | 10       | Sacapuntas                           | \$0,10         | \$1,00      |
| 10   | 5        | Lápices de colores                   | \$2,90         | \$14,50     |
| 11   | 10       | Cintras de 35x50cm                   | \$2,00         | \$20,00     |
| 12   | 3        | Cinta Doble Faz                      | \$1,00         | \$3,00      |
| 13   | 1        | Cinta Masking                        | \$1,50         | \$1,50      |
| 14   | 10       | Imitadores color negro 0.8           | \$1,00         | \$10,00     |
| 15   | 10       | Imitadores color negro 0.4           | \$1,00         | \$10,00     |
| 16   | 10       | Imitadores color negro 0.1           | \$1,00         | \$10,00     |
| 17   | 1        | Flash de 64 GB                       | \$10,00        | \$10,00     |
| 18   | 1        | Paquete de vasos desechables         | \$0,60         | \$0,60      |
| 19   | 1        | Paquete de toallas húmedas           | \$1,00         | \$1,00      |

|              |    |                                 |                |               |
|--------------|----|---------------------------------|----------------|---------------|
| 20           | 10 | Paletas de mezcla recicladas    | \$0,01         | \$0,10        |
| 21           | 10 | Franelas pequeñas               | \$0,05         | \$0,50        |
| 22           | 50 | Impresiones A4 (guías y fichas) | \$0,10         | \$5,00        |
| <b>TOTAL</b> |    |                                 | <b>\$22,41</b> | <b>121,55</b> |

**Tabla 44**

*Costos de Producción por Lote*

| <b>CÁLCULO BÁSICO DE COSTOS</b>                    |                               |                                  |                       |              |                            |                                     |
|--|-------------------------------|----------------------------------|-----------------------|--------------|----------------------------|-------------------------------------|
| <b>Concepto</b>                                    |                               |                                  |                       |              |                            | <b>Subtotal</b>                     |
| <b>Costos de diseño (Hasta terminar propuesta)</b> |                               |                                  |                       |              |                            | \$ 122                              |
| <b>Evaluación (Prototipado y Desarrollo)</b>       |                               |                                  |                       |              |                            | \$ 227                              |
| <b>Implementación (Ingeniería de manufactura)</b>  |                               |                                  |                       |              |                            | \$ 336                              |
| <b>TOTAL</b>                                       |                               |                                  |                       |              |                            | <b>\$ 684</b>                       |
| <b>Cantidad de CAI a nivel nacional</b>            |                               |                                  |                       |              |                            | <b>9</b>                            |
| <b>Amortización por producto</b>                   |                               |                                  |                       |              |                            | <b>\$ 76</b>                        |
| <b>COSTOS DE PRODUCCIÓN POR LOTE</b>               |                               |                                  |                       |              |                            |                                     |
| <b>Cantidad</b>                                    | <b>Número de adolescentes</b> | <b>Insumo</b>                    | <b>Costo unitario</b> | <b>Costo</b> | <b>% sobre costo total</b> | <b>Notas</b>                        |
| 1  | 10                            | Taller de creación de personajes | \$ 684,00             | \$ 684       | 0,00%                      | CAI DE AMBATO (75 ADOLESCENTES)     |
| 1  | 10                            | Taller de creación de personajes | \$ 684,00             | \$ 684       | 0,00%                      | CAI DE CUENCA (33 ADOLESCENTES)     |
| 1  | 10                            | Taller de creación de personajes | \$ 684,00             | \$ 684       | 0,00%                      | CAI DE ESMERALDAS (71 ADOLESCENTES) |

|   |    |                                  |               |        |       |   |
|---|----|----------------------------------|---------------|--------|-------|---|
| 1   | 10 | Taller de creación de personajes | \$ 684,00     | \$ 684 | 0,00% | CAI DE GUAYAQUIL (205 ADOLESCENTES)<br>(M183_F22) |
| 1   | 10 | Taller de creación de personajes | \$ 684,00     | \$ 684 | 0,00% | CAI DE IBARRA (47 ADOLESCENTES)                   |
| 1   | 10 | Taller de creación de personajes | \$ 684,00     | \$ 684 | 0,00% | CAI DE LOJA (36 ADOLESCENTES)                     |
| 1   | 10 | Taller de creación de personajes | \$ 684,00     | \$ 684 | 0,00% | CAI DE MACHALA (43 ADOLESCENTES)                  |
| 1   | 10 | Taller de creación de personajes | \$ 684,00     | \$ 684 | 0,00% | CAI DE QUITO (159 ADOLESCENTES)<br>(F37_M122)     |
| 1   | 10 | Taller de creación de personajes | \$ 684,00     | \$ 684 | 0,00% | CAI DE RIOMBAMA (30 ADOLESCENTES)                 |
| <b>Costo total por lote</b>   |    |                                  | <b>\$6840</b> |        |       |   |
| <b>Cantidad de productos en este lote</b>   |    |                                  | 9             |        |       |   |
| <b>Merma (en cantidad de productos) 0%</b>  |    |                                  | 0             |        |       |   |
| <b>Productos efectivamente fabricados y listos para venta</b>                               |    |                                  | 9             |        |       |   |
| <b>Costo de producción por pieza (Costo total entre Productos efectivamente fabricados)</b> |    |                                  | <b>\$760</b>  |        |       |   |

## **4.2 Presentación del Prototipo o Producto final**

El producto final de este proyecto es un documental audiovisual titulado “Desde Adentro”, que documenta y comunica el proceso formativo en diseño gráfico llevado a cabo con adolescentes en condición de encierro en el Centro de Adolescentes Infractores (CAI) de Ibarra. Esta obra de comunicación visual tiene como propósito evidenciar cómo, mediante un proceso estructurado de aprendizaje en ilustración de personajes, los participantes desarrollaron competencias creativas, expresivas y técnicas, en el marco de una propuesta orientada a la reinserción social.

Complementariamente, se integran una serie de recursos físicos y digitales elaborados por el facilitador y utilizados a lo largo del taller. Entre ellos se encuentran fichas impresas, guías paso a paso, plantillas visuales, moodboards, ejercicios técnicos de dibujo, ejemplos ilustrados y materiales gráficos diseñados de forma específica para responder al nivel y las necesidades de los participantes.

## CAPITULO V.

### 5.1 CONCLUSIONES

Mediante los resultados obtenidos, se puede inferir que, resulta inminente la implementación de talleres orientados a reconfigurar, incluso de manera progresiva, la visión tradicional del sistema penitenciario ecuatoriano. Esta iniciativa debe contar con el respaldo de instituciones comprometidas y profesionales especializados que promuevan el diseño gráfico como una herramienta de apoyo significativo en los procesos de reinserción social de las personas privadas de libertad.

Si bien es cierto, a partir de los aportes de diversos investigadores, se destaca una perspectiva positiva respecto a las estrategias de intervención en contextos penitenciarios, las cuales incorporan recursos visuales, expresiones artísticas y diseño gráfico como instrumentos de transformación social, sin embargo, estas iniciativas aún presentan restricciones en su alcance.

Por otro lado, se observó que, los niveles de interés por aprender sobre actividades de diseño gráfico a través de este taller fueron relativamente altos, puesto que, el 60% de los adolescentes manifestó no tener conocimientos previos sobre el tema antes de su implementación, además, el 90% de adolescentes puntuó a la opción de la Ilustración como la más llamativa dentro de este proceso. Y, en relación con la identificación de habilidades en los adolescentes privados de libertad, específicamente en la contribución personal, el 80% de los adolescentes, indicó que este taller les ayudó a enriquecer sus experiencias al momento de interiorizar y expresar ideas, es decir, fortaleció sus procesos comunicativos a través del diseño gráfico, al mismo tiempo que fomentó el desarrollo de nuevas habilidades. Por su parte, en términos de convivencia, los resultados arrojaron que el 30% de los adolescentes prefieren trabajar en equipo, el

40% permanece neutral, es decir que trabajan solos o acompañados, y el 40% restante prefiere trabajar solo.

Ahora bien, en el contexto de reinserción social, el desarrollo de estos proyectos o talleres se orienta a respaldar procesos de inclusión social, ya que posee un propósito formativo y su aplicación en escenarios vulnerables permite no solo desarrollar habilidades técnicas, sino también reconstruir identidades, generar motivación y abrir oportunidades futuras. En cuanto a la percepción del diseño gráfico como una herramienta que les permita impulsar futuros emprendimientos, el 40% de los participantes indicó que les gustaría generar ingresos para su sustento y cumplir sueños personales, mediante la aplicación de las destrezas aprendidas durante este taller.

Es importante recalcar, que el propósito es fomentar la productividad en los participantes, ir más allá de solo adquirir teorías y cumplir con procedimientos y normativas tradicionales, el desafío está en aplicar lo aprendido, donde los adolescentes alcancen oportunidades novedosas que les permita superar estigmas y barreras sociales.

En esta investigación, el diseño se reveló como una herramienta para proyectarse hacia un futuro mejor, ayudándoles a comprender que hacer el bien es una elección, sin necesidad de aislarse o involucrarse en actividades delictivas; igualmente, les permitió explorar su identidad. De hecho, la creación de campañas visuales y proyectos participativos en diseño contribuye a transformar la percepción pública y ofrece a los jóvenes en proceso de reinserción social nuevas herramientas para su desarrollo personal y comunitario.

De igual forma, los adolescentes demostraron un avance considerable en sus niveles de dibujo, esto se evidenció, en la exposición de sus personajes al finalizar el

taller, en ello explicaron los motivos de creación de sus personajes, muchos se inspiraron en familiares, historias, recuerdos y situaciones de gran impacto para ellos. A nivel emocional, se observó un efecto positivo, dado que, el 90% de los adolescentes se sintieron comprendidos, escuchados, lograron fortalecer su confianza y experimentaron una sensación de comodidad durante la actividad, llegando incluso a percibirla como una vía de liberación personal y un medio para sobrellevar el encierro.

En resumen, la incorporación de este taller piloto ha contribuido a transformar parcialmente la visión tradicional del sistema penitenciario juvenil proponiendo un enfoque más humano, de modo que, también se presentó como un recurso terapéutico que incidió positivamente en la conducta de los 10 participantes.

A través de este proceso investigativo, se ha evidenciado que el diseño gráfico representa una valiosa herramienta de apoyo, al facilitar que los adolescentes en contextos de encierro adquieran y desarrollen habilidades técnicas, constituyéndose en una alternativa viable para el emprendimiento futuro y como parte integral de su proceso de reinserción social y tomando en consideración las diferentes entrevistas realizadas tanto al personal administrativo y de apoyo del CAI, como a los diferentes profesionales externos en las ramas de sociología, educación y diseño gráfico, se formulan las siguientes recomendaciones:

## **5.2 RECOMENDACIONES**

- Se requiere cuestionar y transformar los métodos actuales de reinserción social, en los centros de atención a adolescentes infractores, incorporando el diseño gráfico como una herramienta innovadora que trasciende la simple expresión artística. Esta propuesta, aún inexistente a nivel nacional, permitiría canalizar la creatividad juvenil como medio de expresión no verbal, que fomente una mejor convivencia, gestión del tiempo y proyección a futuro.

- Es fundamental analizar las deficiencias actuales tanto en la estructura institucional como en los métodos de enseñanza en estos espacios, donde predominan el abandono, la desconfianza y la desconexión con la realidad formativa. El diseño gráfico ofrece una vía concreta para transformar estos vacíos en oportunidades: fomenta el emprendimiento, el desarrollo de habilidades y la reconstrucción de su identidad personal, permitiendo que los adolescentes dejen de ser identificados por sus errores y comiencen a ser reconocidos por su potencial.

## Bibliografía

- Antonio Galán & Álvaro Moraleda. (agosto de 2018). *Reflexiones sobre el impacto de la privación de libertad en la dimensión emocional de los internos recluidos en los centros penitenciarios españoles*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6581960>
- Arechavaleta, N. (20 de octubre de 2023). *Los procesos artísticos con Infancia y Adolescencia en las Residencias de Menores de la Comunidad de Madrid: Una visión desde la Educación Socia*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9303910.pdf>
- Arrieta & Salas . (2021). *Adaptación y estigmatización en una muestra de adolescentes embarazadas de una fundación en Cartagena, Bolívar*. Obtenido de [https://bibliotecadigital.usb.edu.co/entities/publication/45156f59-df88-4b64-bd2b-cb3f5a7402dc?utm\\_source=chatgpt.com](https://bibliotecadigital.usb.edu.co/entities/publication/45156f59-df88-4b64-bd2b-cb3f5a7402dc?utm_source=chatgpt.com)
- ASOCIACIÓN GRUPO TEATRO IMAGINA [AGT]. (2025). *Estigma en Salud mental* . Obtenido de <https://estigma.som360.org/es/monografico/arte-cultura-salud-mental/pregunta-experto/bienestar-emocional-aulas-traves-arte>
- Barrera & Gallegos . (4 de enero de 2022). *Régimen de trabajo en relación de dependencia de personas privadas de libertad en Ecuador*. Obtenido de <https://www.semanticscholar.org/paper/R%C3%A9gimen-de-trabajo-en-relaci%C3%B3n-de-dependencia-de-de-Barrera-Bravo-Gallegos-Avenda%C3%B1o/df9f67ea40eb97d5216df3e884a1e5e8197398aa?p2df>
- Belluccia, R. (2007). *El diseño gráfico y su enseñanza* . Obtenido de <https://es.scribd.com/doc/132555653/RAUL-BELLUCIA-EL-DISENO-GRAFICO-Y-SU-ENSENANZA>
- Bernis, L. (2008). *El Saber ocupa un Lugar* . Obtenido de <https://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/tc080473.pdf>
- Brito Osvaldo & Alcocer Byron . (2021). *La reinserción social post penitenciaria: un reto a la justicia ecuatoriana*. Obtenido de <https://revista.uisrael.edu.ec/index.php/rcui/article/view/265>
- Burton, J. M. (2005). *THE INTEGRITY OF PERSONAL, EXPERIENCE, OR, THE PRESENCE OF LIFE IN ART*. Obtenido de [https://ed.arte.gov.tw/uploadfile/Periodical/1131\\_%E7%AC%AC%E4%B8%89%E5%8D%B7%E7%AC%AC%E4%BA%8C%E6%9C%9F9-36.pdf](https://ed.arte.gov.tw/uploadfile/Periodical/1131_%E7%AC%AC%E4%B8%89%E5%8D%B7%E7%AC%AC%E4%BA%8C%E6%9C%9F9-36.pdf)
- Cadena, J. F. (2017). *Arte y acción social en prisiones. Diseñando un taller permanente, primeras experiencias en la cárcel de Navalcarnero*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6172395.pdf>

- Cahuasa, B. (3 de noviembre de 2023). *La ilustración, una herramienta poderosa en el diseño y la publicidad*. Obtenido de <https://unifranz.edu.bo/blog/la-ilustracion-una-herramienta-poderosa-en-el-diseno-y-la-publicidad/>
- Caldas, S. (2021). *El poder del diseño gráfico para generar emociones*. Obtenido de <https://revistes.uab.cat/grafica/article/view/v9-n17-vieira>
- Caraballo, A. (8 de julio de 2024). *Comunicación visual en redes sociales: impacto en los adolescentes*. Obtenido de <https://revista925taxco.fad.unam.mx/index.php/2024/07/08/comunicacion-visual-enredes-sociales/>
- Cerrella, C. (2019). *FIGURACIONES DESDE EL ENCIERRO*. Obtenido de <https://www.publicacionescientificas.fadu.uba.ar/index.php/actas/article/view/1281>
- Cervantes et al. . (2021). *Educación y capacitación para el trabajo: contexto penitenciario femenino de Nuevo León*. Obtenido de <https://cienciauanl.uanl.mx/ojs/index.php/revista/article/view/195>
- Colegio de arte y diseño de Rocky Mountain. (14 de agosto de 2024). *La Evolución del Diseño Gráfico: un Viaje a través de las décadas*. Obtenido de <https://www.rmcd.edu/blog/the-evolution-of-graphic-design-a-journey-through-decades/>
- COLEGIO DE ARTE Y DISEÑO DE ROCKY MOUNTAIN. (14 de agosto de 2024). *La Evolución del Diseño Gráfico: un Viaje a través de las décadas*. Obtenido de <https://www.rmcd.edu/blog/the-evolution-of-graphic-design-a-journey-through-decades/>
- Dawn, T. (13 de abril de 2021). *Estado del arte* . Obtenido de <https://view.genially.com/6075b3c25ba9090dba620fc0/interactive-content-estado-del-arte-diseno-grafico>
- Enríquez et al. . (julio de 2024). *LA URGENTE NECESIDAD DE IMPLEMENTAR PROGRAMAS DE REHABILITACIÓN EFICIENTES EN EL SISTEMA PENITENCIARIO ECUATORIANO 2024*. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/12766/18447/>
- ESCUELA DE PROFESORES DEL PERÚ . (2024). *Semáforo de la Autoevaluación*. Obtenido de <https://epperu.org/el-semaforo-de-la-autoevaluacion-en-educacion-basica-guia-para-el-desarrollo-integral-del-estudiante/>
- Fernández, J. (2003). *Delincuencia y Exclusión social: Estructuras sociales y procesos de socialización imbricados*. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/43385207/Delincuencia-y-Exclusion-Social>
- Ferrer, M. d. (2019). *Ocupación del Tiempo Libre de los jóvenes privados de libertad*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7006739>

- Freire, P. (1972). *Pedagogía del Oprimido*. Obtenido de [https://www.servicioskoinonia.org/biblioteca/general/FreirePedagogiadelOprimido.pdf?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.servicioskoinonia.org/biblioteca/general/FreirePedagogiadelOprimido.pdf?utm_source=chatgpt.com)
- Gaete, M. (2021). *TALLERES ARTÍSTICOS CON ADOLESCENTES Y ADULTOS EN CÁRCELES SUBJETIVIDADES EN DISPUTA*. Obtenido de [https://revistas.unne.edu.ar/index.php/riie/user/setLocale/es\\_ES?source=%2Findex.php%2Frie%2Farticle%2Fview%2F6345](https://revistas.unne.edu.ar/index.php/riie/user/setLocale/es_ES?source=%2Findex.php%2Frie%2Farticle%2Fview%2F6345)
- Garzón et al. . (2017). *El terapeuta ocupacional en el ámbito penitenciario colombiano*. Obtenido de [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0120-00112017000100081](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-00112017000100081)
- Giorgi, M. (20 de Noviembre de 2012). *Actividades estructuradas / desestructuradas y delincuencia juvenil. Análisis de datos del ISRD-2\**. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4421156.pdf>
- Gómez & Villar. (2018). *Diseño gráfica e imagen pública, dos conceptos a debate*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4779/477954382029/html/>
- Gondomar Romualdo & Mor Enric. (septiembre de 2021). *Cuaderno de Diseño centrado en las personas* . Obtenido de <https://quadern-dcp.recursos.uoc.edu/es/5-processos-i-metodes-de-disseny-6/>
- Guarnizo & Gualdrón . (23 de noviembre de 2023). *Proyectos del primer semestre en la Universidad Santo Tomás de Bucaramanga: explorando la metodología creativa de Bruce Archer*. Obtenido de <https://www.eduscientia.com/index.php/journal/article/download/437/218>
- Guerrero et al. . (julio de 2021). *La reinserción social de las mujeres en México*. Obtenido de [https://equis.org.mx/wp-content/uploads/2021/09/Informe\\_Reinsercion\\_completo.pdf](https://equis.org.mx/wp-content/uploads/2021/09/Informe_Reinsercion_completo.pdf)
- Guilford, J. (1967). *The Nature of Human Intelligence* . Obtenido de <https://gwern.net/doc/iq/1967-guilford-thenatureofhumanintelligence.pdf>
- Hansen, K. (2009). *What do the learner know about clouds, precipitation, wind and greenhouse effect; a short review of research from 1883 to 2009*. Obtenido de [https://www.spkibd.com/english/art\\_english/art\\_51\\_030211.pdf](https://www.spkibd.com/english/art_english/art_51_030211.pdf)
- Izquierdo, T. (16 de junio de 2024). *Tipografía*. Obtenido de <https://taniaizquierdo.com/tipografia/>
- James, T. (1983). *ibujos animados y cómics en el aula: una referencia para profesores y bibliotecarios*. Obtenido de <https://searchworks.stanford.edu/view/1497626>
- Knowles, M. S. (1984). *El estudiante adulto: una especie olvidada*. Obtenido de [https://archive.org/details/adultlearnernegl0000know/page/n9/mode/2up?utm\\_source=chatgpt.com](https://archive.org/details/adultlearnernegl0000know/page/n9/mode/2up?utm_source=chatgpt.com)

- LA LLECA. (2025). *arte activismo abolicionismo carcelario*. Obtenido de <https://www.lalleca.org/>
- López, S. (2015). *Diseñar para el cambio social: La Graphic Alliance y El Manifiesto Designers Against Monoculture*. Obtenido de <https://ru.scribd.com/document/246536913/Disenar-para-el-cambio-social-la-Graphic-Alliance-y-el-manifiesto-Designers-Against-Monoculture>
- Machado et al. (15 de noviembre de 2019). *La certificación de actividades laborales como proceso rehabilitación de los privados de libertad en el Centro de Rehabilitación Social de Chimborazo*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8298094.pdf>
- Machado et al. (2020). *Rehabilitación y Reinserción social una quimera para los privados de libertad*. Obtenido de <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/DJE/article/download/1949/1292/7142>
- Mancheno et al. . (Diciembre de 2022). *Personas privadas de libertad, aglomeración en cárceles: derecho a la inclusión social* . Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202022000600496](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202022000600496)
- Marin, H. (2021). *Cárceles Productivas*. Obtenido de [https://www.behance.net/gallery/127913747/Comunicacion-Integral-Carceles-Productivas?tracking\\_source=search\\_projects|carceles&l=9](https://www.behance.net/gallery/127913747/Comunicacion-Integral-Carceles-Productivas?tracking_source=search_projects|carceles&l=9)
- Martínez, O. (2008). *Enseñar creatividad. El espacio educativo* . Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/185/18512511006.pdf>
- Martínez, R. (2022). *El Rol del diseñador y su función artística social y comercial* . Obtenido de <https://rosaelemil.com/rol-del-disenador-funcion-artistica-social-y-comercial/>
- Mendicoa, G. (2003). *Sobre Tesis y tesistas, lecciones de enseñanza y aprendizaje*. Obtenido de [https://campusvirtual.icap.ac.cr/pluginfile.php/223829/mod\\_resource/content/1/Mendicoa%20-Sobre-Tesis-y-Tesistas-Lecciones-de-Ensenanza-aprendizaje.pdf](https://campusvirtual.icap.ac.cr/pluginfile.php/223829/mod_resource/content/1/Mendicoa%20-Sobre-Tesis-y-Tesistas-Lecciones-de-Ensenanza-aprendizaje.pdf)
- Molina & Salvador . (20 de noviembre de 2020). *LA ILUSTRACIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7653710>
- Moreno, C. (2009). *El diseño gráfico en materiales didácticos*. Obtenido de <https://www.calameo.com/read/0070411208f82fa54cffe>
- Murrugarra, A. (2018). *DISEÑO GRÁFICO EN LA ELABORACIÓN DEL MATERIAL TERAPÉUTICO DIRIGIDO A NIÑOS CON TDAH, CHICLAYO 2018* . Obtenido de

<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/6670/Murrugarra%20Armas%2C%20Paola%20Ivonne.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Nariño, S. (2018). *El Diseño Gráfico como herramienta para el Cambio Social*.  
Obtenido de  
<https://repository.unipiloto.edu.co/bitstream/handle/20.500.12277/4800/00005029.pdf?sequence=1>

OFICINA DE LAS NACIONES UNIDAS CONTRA LA DROGA Y EL DELITO  
[ONUDO]. (2013). *Guía de Introducción a la Prevención de la Reincidencia y la Reintegración Social de Delincuentes*. Obtenido de  
[https://www.unodc.org/documents/justice-and-prison-reform/UNODC\\_SocialReintegration\\_ESP\\_LR\\_final\\_online\\_version.pdf](https://www.unodc.org/documents/justice-and-prison-reform/UNODC_SocialReintegration_ESP_LR_final_online_version.pdf)

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura  
[UNESCO]. (2015). *Replantear la educación: ¿Hacia un bien común mundial?*  
Obtenido de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232697>

Palacios, G. (2005). *Seguridad ciudadana y administración de justicia*. Obtenido de  
<https://repositorio.iaen.edu.ec/handle/24000/6547>

Peralta, J. (2015). *Exit Through the Gift Shop-Completo [Youtube]*. Obtenido de  
[https://www.youtube.com/watch?v=MQKA6b2Ak6o&ab\\_channel=JimmyPeralta](https://www.youtube.com/watch?v=MQKA6b2Ak6o&ab_channel=JimmyPeralta)

Pérez, A. (2007). *El diseño gráfico y su correlación con la psicología*. Obtenido de  
<https://ru.dgb.unam.mx/handle/20.500.14330/TES01000615263>

Reinoso, A. (27 de Septiembre de 2022). *La comunicación visual como herramienta de apoyo para concientizar y disminuir los índices de delincuencia en la ciudad de Ambato*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/items/9d78c5aa-a98d-47e7-ad57-7b2189adca93>

Ridge, B. (6 de octubre de 2023). *La importancia de la vectorización de imágenes en el diseño gráfico*. Obtenido de <https://www.mediummultimedia.com/disenio/cuales-el-costo-por-vectorizar-una-imagen/>

Ruiz, A. (4 de noviembre de 2024b). *Los principales elementos del lenguaje audiovisual*. Obtenido de <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio/lenguaje-audiovisual#:~:text=El%20lenguaje%20audiovisual%20combina%20elementos,se%20transmita%20el%20mensaje%20deseado.>

Ruiz, M. (15 de mayo de 2024a). *La reinserción social de Personas Privadas de Libertad: desde un análisis comparativo entre Ecuador, Finlandia y Noruega desde los Derechos Humanos y la Aplicación efectiva de Recursos Penitenciarios*. Obtenido de <https://repositorio.usfq.edu.ec/handle/23000/13815>

- Ruiz T & Vidal M. (2014). *Arte, Cultura y Cárcel. Prácticas artísticas y culturales en contextos penitenciarios*. Obtenido de [https://issuu.com/culturasinmesura/docs/arte\\_cultura\\_y\\_carcel](https://issuu.com/culturasinmesura/docs/arte_cultura_y_carcel)
- Salazar, M. d. (2023). *La expresión gráfica como aporte de diseño arquitectónico*. Obtenido de <https://fach.umss.edu.bo/wp-content/uploads/2023/09/Tomo-3-Arq.-Maria-del-Carmen-Hurtado-Final.pdf>
- Salvatore & Aguirre . (2017). *Revisando el nacimiento de la penitenciaría en América Latina veinte años después*. Obtenido de <https://www.pensamientopenal.com.ar/system/files/2017/06/doctrina45439.pdf>
- Sanabria, D. (2019). *La expresión artística como medio de reinserción social en personas en situación carcelaria*. Obtenido de <https://ru.dgb.unam.mx/bitstream/20.500.14330/TES01000789292/3/0789292.pdf>
- Santa Cruz et al. . (2022). *La rehabilitación social en el Estado Constitucional del Ecuador*. Obtenido de <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/2785>
- Saquicela, A. (12 de mayo de 2020). *Análisis teórico de la creatividad como elemento importante en el desarrollo del diseño gráfico*. Obtenido de <https://ojs.formacion.edu.ec/index.php/rei/article/download/v2.n1.a1/g1/893#:~:text=El%20Dise%C3%B1o%20Gr%C3%A1fico%20es%20una,una%20conversaci%C3%B3n%20con%20uno%20mismo.>
- SNAI. (2025). *Revista La Carcelaria*. Obtenido de <https://www.atencionintegral.gob.ec/revista-la-carcelaria/>
- Stewart, L. (2025). *El muestreo intencional en la investigación cualitativa*. Obtenido de <https://atlasti.com/es/research-hub/muestreo-intencional#:~:text=El%20muestreo%20intencional%2C%20tambi%C3%A9n%20conocido,de%20los%20objetivos%20del%20estudio.>
- Torre, S. d. (4 de septiembre de 2024). *Descubre la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura y su impacto en la formación*. Obtenido de <https://www.iseazy.com/es/blog/teoria-del-aprendizaje-social-de-bandura/>
- Torres & Perera . (2010). *LA RÚBRICA COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO PARA LA TUTORIZACIÓN Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES EN EL FORO ONLINE EN EDUCACIÓN SUPERIOR*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/368/36815128011.pdf>
- Universidad Europea CREATIVE CAMPUS. (12 de noviembre de 2024). *Qué es el lettering y qué aporta al diseño gráfico*. Obtenido de <https://creativecampus.universidadeuropea.com/blog/lettering/>
- Verjel et al. . (2018). *IMPACTO DE PROGRAMAS DE RESOCIALIZACIÓN Y DE REINSERCIÓN SOCIAL EN LOS RECLUSOS DEL CENTRO*

- PENITENCIARIO Y CARCELARIO DE CÚCUTA*. Obtenido de <https://bonga.unisimon.edu.co/server/api/core/bitstreams/bcab9266-7ab8-4e2c-98f9-106c0c621298/content>
- Vernière, R. (2021). *El proceso de impresión en serigrafía*. Obtenido de <https://www.optimastudio.com/el-proceso-de-impresion-en-serigrafia/>
- Villagómez et al. . (2023). *El aprendizaje social de Albert Bandura como estrategia de enseñanza de educación para la ciudadanía*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9335841>
- Villareal, S. (2024). *Método sistemático para Diseñadores*. Obtenido de <https://es.scribd.com/presentation/425484364/Metodologia-Bruce-Archer>
- Villegas, A. (15 de abril de 2024). *El arte de lo invisible: cómo el diseño gráfico moldea nuestro mundo*. Obtenido de <https://www.politecnicointercontinental.com/blog/2024/04/15/el-arte-de-lo-visible-como-el-diseno-grafico-moldea-nuestro-mundo/>
- Zapata, L. (2021). *El derecho a la educación en materia de niños, niñas y adolescentes privados de libertad*. Obtenido de <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/193631>

## ANEXOS

### Anexo 1: Cuestionarios a Adolescentes privados de libertad de CAI Ibarra

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR IBARRA**  
**ENCUESTA PARA ADOLESCENTES DEL CAI**

**Importante:**

La confidencialidad de los participantes es una prioridad para mí. El uso de sus nombres en los ejercicios prácticos es una herramienta pedagógica que nos permitirá personalizar el aprendizaje, pero les aseguro que esta información se mantendrá estrictamente confidencial y no será divulgada.

**P1. ¿Te interesa aprender habilidades creativas como dibujar, hacer afiches, crear logotipos, diseñar camisetas o crear imágenes en la computadora?**

1. Me interesa mucho
2. Me interesa un poco
3. Me interesa muy poco
4. No me interesa

**P2. ¿Has escuchado alguna vez sobre diseño, dibujo o ilustración?**

1. No en lo absoluto
2. Si lo he escuchado

**P3. ¿Te gusta participar en actividades donde puedas crear imágenes o dibujos?**

1. Sí
2. No

**P4. ¿Te gustaría aprender a ilustrar, dibujar o hacer bocetos como parte de un taller creativo?**

1. Me gustaría mucho
2. Me gustaría un poco
3. Me gustaría muy poco
4. No me gustaría

**P5. ¿Cómo preferirías trabajar en actividades donde se crean imágenes o dibujos?**

1. Trabajando en grupo, con otros compañeros
2. Trabajando solo, de manera individual
3. A veces en grupo y a veces solo
4. No tengo preferencia

**P6. ¿Crees que estas habilidades creativas te pueden servir en el futuro?**

1. Sí, porque me ayudarían a mejorar mi experiencia y desarrollar nuevas habilidades.
2. No, porque no me interesan este tipo de habilidades.
3. Tal vez, suena interesante poder aplicar estas habilidades creativas.

**P7. ¿Te interesa aprender diseño gráfico u otras habilidades creativas que puedan ayudarte a emprender (por ejemplo: camisetas, stickers, ilustraciones, ¿logotipos)?**

1. Me interesa mucho
2. Me interesa un poco

3. Me interesa muy poco
4. No me interesa

**P6. ¿Crees que estas actividades te ayudan a expresarte mejor?**

1. Sí
2. Tal vez
3. No

**P8. ¿Crees que podrías comunicar tus ideas con imágenes?**

1. Sí
2. Tal vez
3. No

**P10. ¿Has usado programas como Canva, Photoshop o Illustrator?**



1. Nunca
2. Una vez
3. Algunas veces
4. Frecuentemente

**P11. ¿Has tomado algún taller artístico o creativo antes?**

Opciones de respuesta:

1. Nunca
2. Una vez
3. Algunas veces
4. Varias veces

**P12. ¿Has creado dibujos o manualidades dentro del CAI?**

Opciones de respuesta:

1. Nunca
2. Una vez
3. Algunas veces
4. Varias veces

**P13. ¿Te consideras una persona creativa?**

1. Sí
2. No

**P14. ¿Sueles encontrar soluciones con nuevas ideas cuando tienes un problema?**

Opciones de respuesta:

1. Muy de acuerdo
2. De acuerdo
3. En desacuerdo

4. Muy en desacuerdo

P15. ¿Tienes acceso a una computadora dentro del CAI?

1. Si
2. No

P16. ¿Tienes tiempo libre para asistir a un taller creativo durante el día?

1. Si
2. No

P17. ¿Tienes materiales como lápices, hojas o colores, cuadernos disponibles?

1. Si
2. No

P18. ¿Te concentras bien cuando trabajas en actividades creativas?

1. Siempre me concentro.
2. Casi siempre me concentro.
3. Me cuesta concentrarme.
4. Me distraigo con facilidad.

P19. ¿Te distraes fácilmente cuando estás en grupo?

1. Siempre me distraigo.
2. A veces me distraigo.
3. Rara vez me distraigo.
4. No me distraigo.

P20. ¿Te llama la atención crear o ver diseños que mezclan colores, formas y conceptos interesantes?

1. Sí, me llama mucho la atención.
2. No, no me interesa ese tipo de cosas.

P21. ¿Te inspira la música o el entorno para crear cosas visuales?

1. Sí, me inspira mucho.
2. No, no me inspira.

P22. ¿Te gustaría aprender sobre tipografía y letras?

1. Sí, me interesa mucho y quiero aprender.
2. Me parece interesante, pero no es mi prioridad.
3. No estoy seguro, nunca lo he intentado.
4. No, no me interesa aprender sobre eso.

P23. ¿Te gustaría aprender a crear afiches o carteles?

1. Sí, me interesa mucho y quiero aprender.
2. Me parece interesante, pero no es mi prioridad.
3. No estoy seguro, nunca lo he intentado.
4. No, no me interesa aprender sobre eso.

**P24. ¿Prefieres actividades con materiales físicos o digitales?**

1. Prefiero trabajar con materiales físicos (papel, lápices, pinturas).
2. Prefiero trabajar con materiales digitales (computadora, Tablet, programas de diseño).
3. Me gustan ambos por igual.
4. No tengo una preferencia clara.

**P25. ¿Te gustaría diseñar ropa o camisetas en el futuro?**

1. Sí, me encantaría hacerlo.
2. Me interesa, pero no estoy muy seguro.
3. No lo he pensado, pero podría intentarlo.
4. No, no me interesa diseñar ropa o camisetas.

**P26. ¿Te interesaría crear stickers, postdorns u objetos decorativos?**

1. Sí, me interesa mucho y me gustaría intentarlo.
2. Me parece interesante, pero no lo haría todo el tiempo.
3. No estoy seguro, nunca lo he hecho.
4. No, no me llama la atención crear ese tipo de cosas.

**P27. ¿Cómo te gustaría que se muestre tu trabajo final al terminar el taller creativo?**

1. A través de una exposición donde se muestren los trabajos dentro o fuera del CAI
2. Por medios tradicionales como afiches, folletos o carteles impresos
3. A través de una noticia en prensa, radio o redes sociales
4. Prefiero no mostrar mi trabajo públicamente

## Anexo 2: Encuestas a Personal Administrativo y de Apoyo del CAI

### PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR IBARRA

Programa de capacitación sustentado en el Diseño Gráfico como herramienta de apoyo a la Reinserción Social: Estudio de caso "Adolescentes del CAI en la Ciudad de Ibarra"

*Encuesta dirigida al personal administrativo y de apoyo del CAI – Ibarra*  
(Centro de Adolescentes Infractores)

Nota para el encuestado:

En esta encuesta, el término "*taller creativo*" se refiere a un espacio de formación donde los adolescentes pueden aprender habilidades relacionadas al diseño gráfico, como dibujar, crear afiches, logotipos, camisetas, stickers o trabajar con herramientas digitales básicas (computadora, software de diseño simple como Canva o similares).

**P1. ¿Cree que la creación de un taller creativo puede ayudar al desarrollo de habilidades en los adolescentes?**

1. Muy de acuerdo
2. De acuerdo
3. En desacuerdo
4. Muy en desacuerdo

**P2. ¿Qué tan de acuerdo está con que el taller incentive la participación activa de los adolescentes?**

1. Muy de acuerdo
2. De acuerdo
3. En desacuerdo
4. Muy en desacuerdo

**P3. ¿Qué beneficios cree que puede generar la creación de un taller creativo para los adolescentes?**

1. Favorece la expresión emocional y el desarrollo personal.
2. Potencia habilidades útiles para su reintegración social y laboral.
3. Mejora la convivencia, el trabajo en equipo y la disciplina.
4. Mantiene a los adolescentes ocupados en actividades productivas.

**P4. ¿Considera que un taller creativo puede mejorar la conducta de los adolescentes?**

1. Muy de acuerdo
2. De acuerdo
3. En desacuerdo
4. Muy en desacuerdo

**P5. ¿Cree que las actividades de diseño gráfico (como ilustrar, crear afiches o diseñar camisetas) pueden contribuir al desarrollo de una imagen personal más positiva en los adolescentes?**

1. Muy de acuerdo
2. De acuerdo
3. En desacuerdo
4. Muy en desacuerdo

**P6. ¿Qué dificultades cree que podrían presentarse al crear e implementar un taller creativo en diseño gráfico?**

1. Escasez de materiales o equipos tecnológicos necesarios
2. Falta de interés o motivación por parte de los adolescentes
3. Espacios reducidos o falta de tiempo disponible en el centro
4. Ausencia de personal capacitado para facilitar este tipo de talleres

**P7. ¿Cree que el personal necesita preparación para participar en este tipo de taller?**

1. Muy de acuerdo
2. De acuerdo
3. En desacuerdo
4. Muy en desacuerdo

**P8. ¿Considera que podría haber resistencia por parte de los adolescentes a participar?**

1. Muy probable
2. Algo probable
3. Poco probable
4. Nada probable

**P9. ¿Cuál sería su disponibilidad para colaborar en la creación de un taller creativo?**

1. Totalmente disponible
2. Parcialmente disponible
3. Con poca disponibilidad
4. No estoy disponible

**P10. ¿Estaría dispuesto a participar en la planificación y ejecución del taller creativo dentro de su jornada laboral?**

1. Sí
2. No

**P11. ¿Qué tan adecuadas considera que son las instalaciones del CAI para implementar un taller creativo en diseño gráfico (con actividades como dibujo, afiches, uso de computadora, etc.)?**

1. Totalmente adecuadas
2. Adecuadas, pero requieren algunas mejoras
3. Poco adecuadas
4. No son adecuadas

**P12. ¿Considera que el centro cuenta con los recursos básicos para iniciar este taller?**

1. Sí
2. No

**P13. ¿Qué recursos considera prioritarios para una posible implementación de un taller creativo?**

1. Materiales de trabajo (papel, lápices, colores, marcadores, cartulinas, tijeras, goma).
2. Equipos tecnológicos (computadoras, impresoras, proyectores, software de diseño).

3. Espacio físico adecuado (aula amplia, ventilada, con mobiliario adaptable).
4. Todas las anteriores

**P14. ¿Qué tan de acuerdo está con que el taller ayude a los adolescentes a expresar sus emociones y sentimientos?**

1. Muy de acuerdo
2. De acuerdo
3. En desacuerdo
4. Muy en desacuerdo

**P15. ¿Cree que el trabajo creativo en grupo puede fortalecer la comunicación emocional entre los adolescentes?**

1. Muy de acuerdo
2. De acuerdo
3. En desacuerdo
4. Muy en desacuerdo

**P16. ¿Considera que la creación de un taller creativo puede ayudar a los adolescentes a prepararse para su futuro?**

1. Muy de acuerdo
2. De acuerdo
3. En desacuerdo
4. Muy en desacuerdo

**P17. ¿Este taller podría fomentar compromiso y responsabilidad en los adolescentes?**

1. Muy de acuerdo
2. De acuerdo
3. En desacuerdo
4. Muy en desacuerdo

**P18. ¿Podría este tipo de talleres ayudar a prevenir reincidencias en los adolescentes?**

1. Muy de acuerdo
2. De acuerdo
3. En desacuerdo
4. Muy en desacuerdo

**P19. ¿Se siente preparado para acompañar la creación y desarrollo de un taller creativo?**

1. Muy preparado
2. Algo preparado
3. Poco preparado
4. Nada preparado

**P20. ¿Ha participado anteriormente en actividades de tipo creativo o artístico?**

1. Sí
2. No

**P21. ¿Se considera capaz de apoyar a los adolescentes durante el proceso del taller?**

1. Totalmente capaz
2. Parcialmente capaz
3. Con limitaciones
4. No me considero capaz

**P22. ¿Tiene conocimientos sobre el uso de herramientas digitales relacionadas con diseño, como Canva, Ilustrador, Photoshop u otros programas similares?**

1. Sí, tengo buen manejo
2. Tengo conocimientos básicos
3. Sé muy poco
4. No tengo conocimientos

**P23. ¿Estaría dispuesto a recibir formación en diseño gráfico digital básica para apoyar a los adolescentes durante el taller creativo?**

1. Muy dispuesto
2. Algo dispuesto
3. Poco dispuesto
4. No estoy dispuesto

**Gracias por su colaboración. Sus respuestas serán fundamentales para el diseño de estrategias educativas que apoyen la reinserción social de los adolescentes del CAI.**

## Anexo 3: Entrevistas a Expertos Externos Sociólogos, Educadores y Diseñadores Gráficos

### ▲ Guía de Entrevista a Expertos Externos

#### Objetivo de la entrevista:

Recoger la percepción de expertos del ámbito psicosocial y educativo sobre el potencial del diseño gráfico como herramienta formativa y de apoyo a la reinserción social de adolescentes privados de libertad.

#### Instrucciones al entrevistado:

Esta entrevista se enmarca en un estudio académico y tiene fines exclusivamente investigativos. Su participación es voluntaria y sus respuestas serán tratadas con absoluta confidencialidad. Le pedimos compartir su criterio profesional con respecto al uso del diseño gráfico en contextos de rehabilitación juvenil. La información recabada servirá para enriquecer el enfoque y la validez del proyecto de titulación.

#### Datos Generales del Entrevistado

Nombre completo: \_\_\_\_\_

Profesión: \_\_\_\_\_

Especialidad: \_\_\_\_\_

Fecha de la entrevista: 14\_04- 2025

Modalidad:  Presencial  Virtual

Antes de comenzar con las preguntas, es importante señalar que este estudio considera el diseño gráfico como una disciplina que permite comunicar ideas visualmente a través de herramientas gráficas, tanto manuales como digitales. Se lo entiende como una práctica que no solo transmite mensajes estéticos o publicitarios, sino que también puede desarrollar habilidades como la resolución de problemas visuales, el pensamiento crítico, la creatividad y la expresión personal.

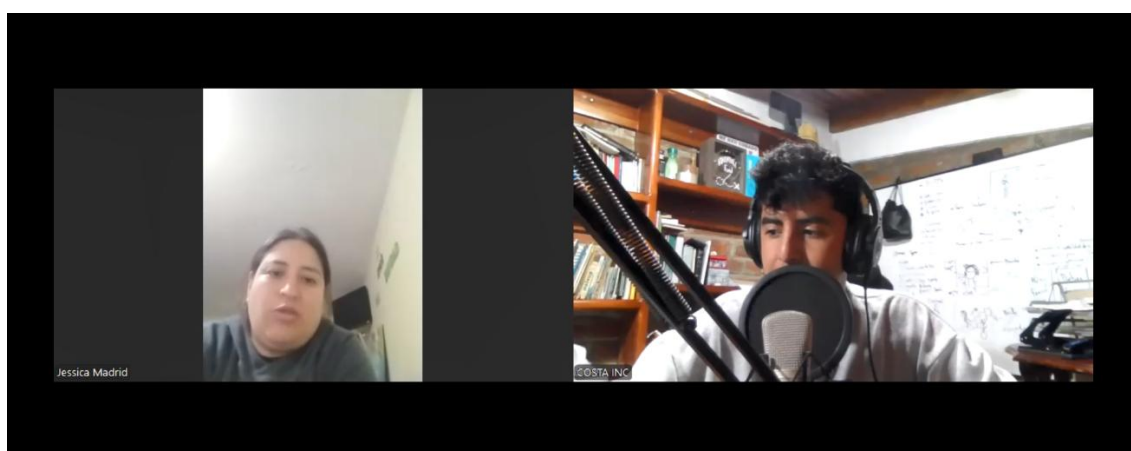
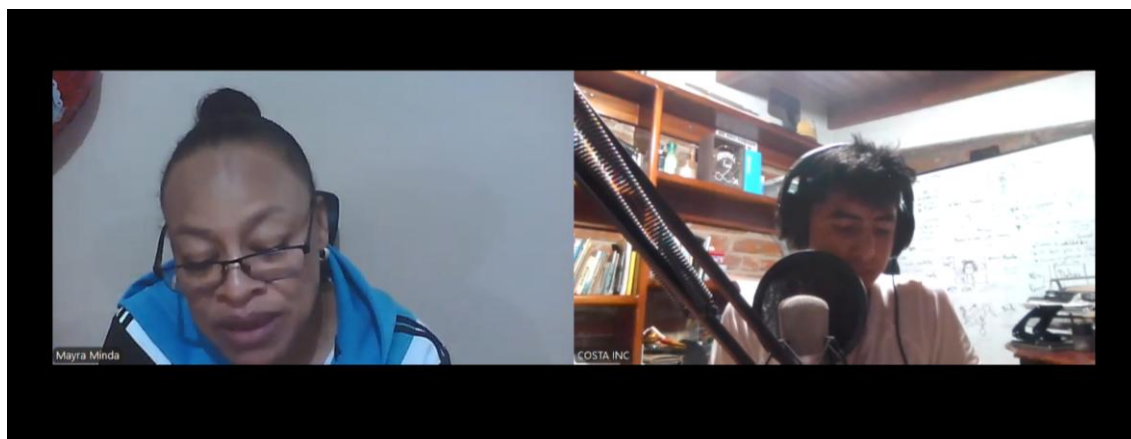
En este contexto, el diseño gráfico básico incluye actividades como:

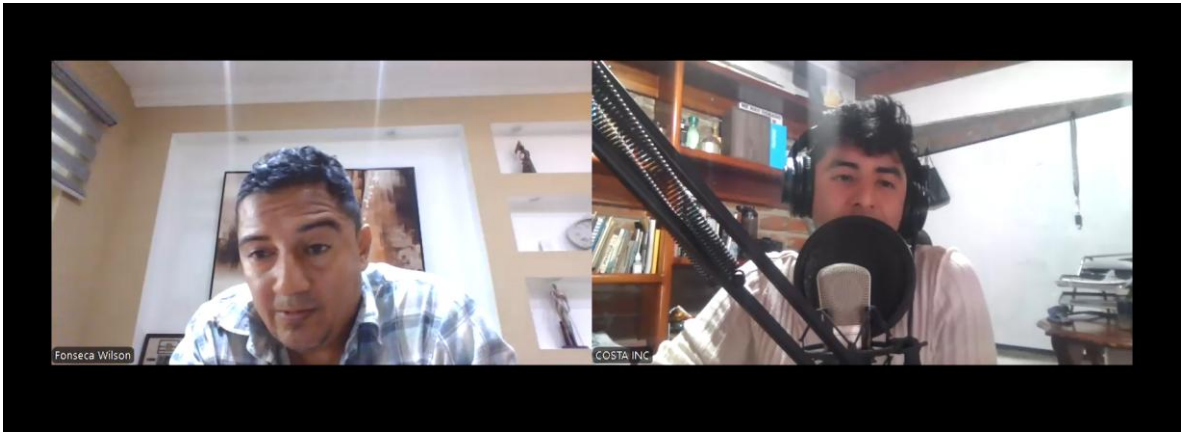
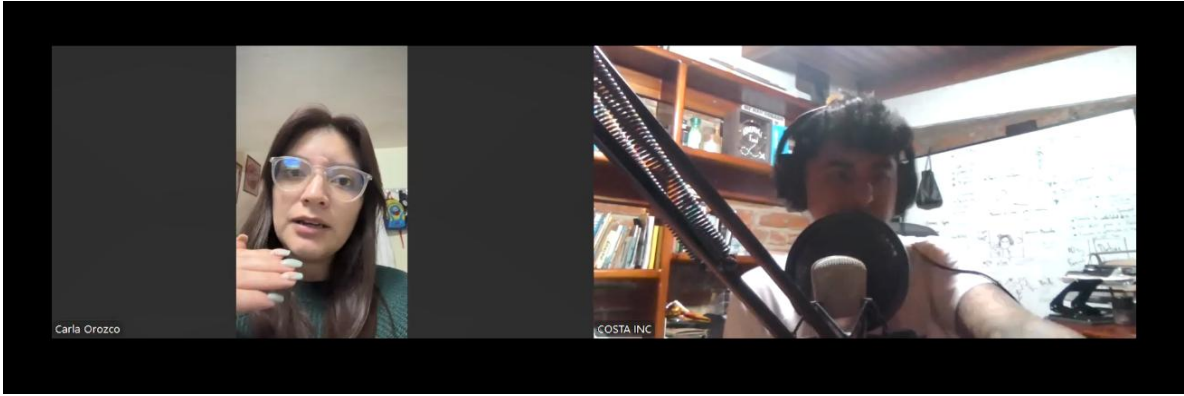
- Ilustración
- Creación de afiches y carteles
- Diseño de logotipos
- Composición tipográfica
- Diseño de productos visuales simples como camisetas, cuadernos o stickers
- Uso de herramientas digitales accesibles (como Canva, Ilustrador, Photoshop o programas similares)

Se propone que estas actividades puedan convertirse en una vía para fortalecer competencias personales, emocionales y laborales en adolescentes privados de libertad, enmarcadas dentro de procesos de rehabilitación y reinserción social.


| Variables  | Preguntas   | Espacio para la Respuesta | Notas del Entrevistador |
|--|---|---------------------------|-------------------------|
| Percepción de utilidad del diseño gráfico          | <p>1. ¿Qué opinión tiene usted sobre el uso de herramientas creativas, como las artes visuales o el diseño, en procesos de formación para adolescentes en contextos de encierro?</p> <p>2. ¿Ha conocido o escuchado experiencias exitosas donde una disciplina creativa haya contribuido a la reinserción de adolescentes en conflicto con la ley?</p> <p>De talleres creativos hablarlos</p>   |                           |                         |
| Desarrollo de habilidades y competencias laborales | 3. ¿Qué habilidades considera que pueden desarrollarse en los adolescentes a través de actividades formativas de tipo artístico o digital?  |                           |                         |
| Construcción de identidad y motivación             | 4. ¿Cómo cree que una actividad formativa de carácter creativo puede influir en la construcción de la identidad y en la motivación de los adolescentes privados de libertad?  |                           |                         |
| Factores psicosociales en los adolescentes         | <p>5. ¿Qué relación identifica entre el entorno social del adolescente y su disposición para involucrarse en procesos formativos?</p> <p>6. ¿Considera que participar en procesos formativos puede fortalecer la autoestima y la autoconfianza de los adolescentes? ¿De qué manera?</p> <p>7. ¿Qué importancia tiene, desde su perspectiva, que los adolescentes puedan expresar sus emociones a través de medios simbólicos o artísticos?</p> <p>8. ¿Qué factores psicológicos, educativos o sociológicos considera relevantes en los procesos de rehabilitación de adolescentes en contextos cerrados, desde su perspectiva profesional?</p> <p>9. ¿Cómo podrían estas herramientas creativas ayudar a los adolescentes a superar estigmas o barreras sociales en su entorno?</p> |                           |                         |
| Factores sociales y de reinserción                 | <p>10. ¿Qué condiciones sociales considera esenciales para que un adolescente logre reinserirse exitosamente en su comunidad?</p> <p>11. ¿Qué tipos de oficios o actividades considera viables para los adolescentes egresados de centros de internamiento?</p>   |                           |                         |

Anexo 4: Fotografías Realizadas durante las entrevistas vía Zoom con los Expertos externos







## Anexo 5: Fichas de evaluación de propuestas

| FICHA DE EVALUACIÓN DE PROPUESTA   |   |
|--|---|
| NOMBRE DEL EVALUADOR/A:  |   |
| FECHA:   |   |
| PROPUESTA 1  | CONTENIDOS  |
| Taller de producción audiovisual   | <p>Módulo 1: Fundamentos de Cámara</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Introducción al uso de cámara: tipos, formatos y funciones.</li> <li>● Movimientos básicos de cámara: arriba, abajo, adelante y atrás.</li> <li>● Configuración básica y ejercicios prácticos de grabación.</li> </ul> <p>Módulo 2: Lenguaje Audiovisual y Narrativa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Tipos de planos: gran plano general, plano entero, plano medio, primer plano, plano detalle, entre otros.</li> <li>● Estructura narrativa básica: inicio, desarrollo y final.</li> <li>● Elaboración de guión técnico y storyboard: idea, dibujo, orden, cámara, acción.</li> </ul> <p>Módulo 3: Producción Audiovisual Aplicada</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Grabación de escenas relacionadas con los oficios existentes en el CAI (panadería, barbería, carpintería, entre otros).</li> <li>● Desarrollo de entrevistas, escenas prácticas y planos de apoyo.</li> <li>● Proceso de edición básica y presentación del producto final.</li> </ul> |
| OBJETIVO DE LA PROPUESTA   |   |
| Enseñar el uso técnico y creativo de la cámara, incluyendo movimientos y composición de escenas, para desarrollar habilidades en la producción visual dentro del CAI.  |   |
| DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA  |   |
| Este taller está dirigido a adolescentes del Centro de Adolescentes Infractores (CAI) de Ibarra y propone el desarrollo de habilidades técnicas y expresivas en el ámbito audiovisual. A través de actividades prácticas y progresivas, los participantes aprenderán a utilizar la cámara, a narrar historias desde su perspectiva y a producir un contenido audiovisual corto, centrado en los proyectos que se desarrollan dentro del CAI. El taller promueve la expresión personal, el trabajo en equipo y la vinculación con el entorno. |   |
|    |   |


| <b>INSTRUCCIONES PARA VALORACIÓN DE LA PROPUESTA</b>  |   |  |
|---|---|--|
| <p>A continuación, se presentan cinco parámetros clave para valorar la propuesta de taller. Lea cada criterio y evalúe si la propuesta lo cumple, de forma parcial o total. La valoración puede realizarse asignando una calificación (de 1 a 5 siendo 5 satisfactorio). Esta herramienta tiene como objetivo analizar la pertinencia, viabilidad e impacto formativo del taller dentro del contexto del CAI.</p> |   |  |
| <b>PARÁMETROS</b>   | <b>DESCRIPCIÓN</b>  | <b>VALORACIÓN</b><br>Escala del 1 al 5 |
| Interés y adecuación al contexto del CAI  | Evalúa si las actividades del taller están diseñadas para captar el interés de los adolescentes, considerando sus formas de comunicación, lenguajes visuales y niveles de comprensión.              |  |
| Impacto personal y social   | ¿Permite a los participantes expresarse, construir identidad, y generar productos con sentido social o emocional?   |  |
| Viabilidad operativa  | Considera si el taller puede desarrollarse dentro de las condiciones reales del CAI (espacio, materiales disponibles, tiempos, acompañamiento), sin requerimientos externos difíciles de gestionar. |  |
| Potencial formativo y ocupacional   | Valora si el taller permite adquirir habilidades técnicas que puedan desarrollarse a futuro, en estudios, emprendimientos u oficios.  |  |
| Nivel de apropiación por parte de los participantes   | Evalúa en qué medida los adolescentes pueden comprender, involucrarse y ejecutar las actividades propuestas, considerando sus saberes y contexto.   |  |
| Posibilidad de evaluación y continuidad   | Determina si la propuesta incluye formas de seguimiento del aprendizaje (productos visuales, etapas) y si puede replicarse o continuar a futuro.  |  |
| <b>TOTAL</b>  |   |  |
| Observaciones y Sugerencias   |   |  |

| FICHA DE EVALUACIÓN DE PROPUESTA   |   |
|--|---|
| NOMBRE DEL EVALUADOR/A:  |   |
| FECHA:   |   |
| PROPUESTA 2  | CONTENIDOS  |
| <b>Taller de Ilustración de Personajes</b>   | <p>Módulo 1: Fundamentos de Ilustración</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Elementos básicos del dibujo: punto, línea, plano, forma, volumen.</li> <li>● Introducción al color en la ilustración: teoría del color, tonos cálidos y fríos.</li> <li>● Estilos de ilustración: realista, moda, lineal, caricaturas, dibujos animados, anime, vintage.</li> </ul> <p>Módulo 2: Creación de Personajes Patrimoniales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ¿Qué es un personaje? Tipos, funciones y características.</li> <li>● Cómo construir un personaje: forma, tamaño, expresión, vestimenta.</li> <li>● Creación de personajes inspirados en escenarios patrimoniales y culturales de Ibarra (plazas, iglesias, museos, parques).</li> </ul> <p>Módulo 3: Ilustración Final y Exposición</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Finalización de la ilustración en formato cartel.</li> <li>● Impresión sobre soporte rígido (Sintra 50x70 cm).</li> <li>● Montaje y exposición interna del trabajo final dentro del CAI.</li> </ul> |
| OBJETIVO DE LA PROPUESTA   |   |
| Desarrollar habilidades de ilustración en los adolescentes del CAI mediante la creación de personajes originales inspirados en espacios turísticos y culturales de Ibarra, fortaleciendo su capacidad expresiva, su identidad y su vínculo con el entorno.   |   |
| DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA  |   |
| Este taller está dirigido a adolescentes del CAI de Ibarra y se enfoca en el desarrollo de habilidades de ilustración mediante la creación de personajes originales inspirados en espacios patrimoniales, turísticos y culturales de la ciudad. A través del dibujo manual y la narrativa visual, los participantes explorarán elementos simbólicos de su entorno para transformarlos en creaciones gráficas con identidad personal y colectiva. |   |
|    |   |

| <b>INSTRUCCIONES PARA VALORACIÓN DE LA PROPUESTA</b>  |   |  |
|---|---|--|
| <p>A continuación, se presentan cinco parámetros clave para valorar la propuesta de taller. Lea cada criterio y evalúe si la propuesta lo cumple, de forma parcial o total. La valoración puede realizarse asignando una calificación (de 1 a 5 siendo 5 satisfactorio). Esta herramienta tiene como objetivo analizar la pertinencia, viabilidad e impacto formativo del taller dentro del contexto del CAI.</p> |   |  |
| <b>PARÁMETROS</b>   | <b>DESCRIPCIÓN</b>  | <b>VALORACIÓN</b><br>Escala del 1 al 5 |
| Interés y adecuación al contexto del CAI  | Evalúa si las actividades del taller están diseñadas para captar el interés de los adolescentes, considerando sus formas de comunicación, lenguajes visuales y niveles de comprensión.              |  |
| Impacto personal y social   | ¿Permite a los participantes expresarse, construir identidad, y generar productos con sentido social o emocional?   |  |
| Viabilidad operativa  | Considera si el taller puede desarrollarse dentro de las condiciones reales del CAI (espacio, materiales disponibles, tiempos, acompañamiento), sin requerimientos externos difíciles de gestionar. |  |
| Potencial formativo y ocupacional   | Valora si el taller permite adquirir habilidades técnicas que puedan desarrollarse a futuro, en estudios, emprendimientos u oficios.  |  |
| Nivel de apropiación por parte de los participantes   | Evalúa en qué medida los adolescentes pueden comprender, involucrarse y ejecutar las actividades propuestas, considerando sus saberes y contexto.   |  |
| Posibilidad de evaluación y continuidad   | Determina si la propuesta incluye formas de seguimiento del aprendizaje (productos visuales, etapas) y si puede replicarse o continuar a futuro.  |  |
| <b>TOTAL</b>  |   |  |
| Observaciones y Sugerencias   |   |  |

| FICHA DE EVALUACIÓN DE PROPUESTA  |   |
|---|---|
| NOMBRE DEL EVALUADOR/A:   |   |
| FECHA:  |   |
| PROPUESTA 3   | CONTENIDOS  |
| <b>Taller de Lettering</b>  | <p>Módulo 1: Fundamentos del Lettering</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Introducción al lettering: qué es, funciones y características.</li> <li>● Partes de la letra y trazos básicos: línea base, altura de x, ascendentes, descendentes.</li> <li>● Familias tipográficas: Serif, Sans Serif, Manuscritas y Decorativas.</li> </ul> <p>Módulo 2 Composición y Color en Lettering</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Bocetaje y Diseño de frases con identidad: mensaje, emoción, reflexión.</li> <li>● Tipos de composición: bloque, circular, pirámide, lineal.</li> <li>● Paleta cromática: contrastes y aplicación del color.</li> </ul> <p>Módulo 3: Producción Final y Exhibición</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Detalles finales y montaje del diseño.</li> <li>● Impresión en formato rígido (Sintra 50x70 cm).</li> <li>● Exposición interna con opción de itinerancia externa.</li> </ul> |
| OBJETIVO DE LA PROPUESTA  |   |
| Desarrollar habilidades creativas y comunicativas en los adolescentes del CAI de Ibarra a través del diseño tipográfico de frases con sentido personal, cultural y colectivo.   |   |
| DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA   |   |
| Este taller está dirigido a adolescentes del CAI de Ibarra y propone el diseño de frases tipográficas como una herramienta de expresión personal, cultural y colectiva. A través de la exploración del lettering —el arte de dibujar letras a mano— los participantes desarrollarán habilidades gráficas que les permitirán transformar emociones, ideas y experiencias en mensajes visuales cargados de identidad. |   |
|   |   |

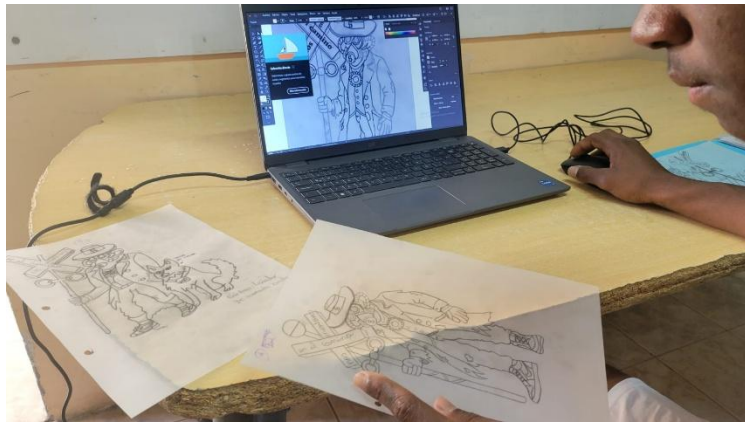
| <b>INSTRUCCIONES PARA VALORACIÓN DE LA PROPUESTA</b>  |   |  |
|---|---|--|
| <p>A continuación, se presentan cinco parámetros clave para valorar la propuesta de taller. Lea cada criterio y evalúe si la propuesta lo cumple, de forma parcial o total. La valoración puede realizarse asignando una calificación (de 1 a 5 siendo 5 satisfactorio). Esta herramienta tiene como objetivo analizar la pertinencia, viabilidad e impacto formativo del taller dentro del contexto del CAI.</p> |   |  |
| <b>PARÁMETROS</b>   | <b>DESCRIPCIÓN</b>  | <b>VALORACIÓN</b><br>Escala del 1 al 5 |
| Interés y adecuación al contexto del CAI  | Evalúa si las actividades del taller están diseñadas para captar el interés de los adolescentes, considerando sus formas de comunicación, lenguajes visuales y niveles de comprensión.              |  |
| Impacto personal y social   | ¿Permite a los participantes expresarse, construir identidad, y generar productos con sentido social o emocional?   |  |
| Viabilidad operativa  | Considera si el taller puede desarrollarse dentro de las condiciones reales del CAI (espacio, materiales disponibles, tiempos, acompañamiento), sin requerimientos externos difíciles de gestionar. |  |
| Potencial formativo y ocupacional   | Valora si el taller permite adquirir habilidades técnicas que puedan desarrollarse a futuro, en estudios, emprendimientos u oficios.  |  |
| Nivel de apropiación por parte de los participantes   | Evalúa en qué medida los adolescentes pueden comprender, involucrarse y ejecutar las actividades propuestas, considerando sus saberes y contexto.   |  |
| Posibilidad de evaluación y continuidad   | Determina si la propuesta incluye formas de seguimiento del aprendizaje (productos visuales, etapas) y si puede replicarse o continuar a futuro.  |  |
| <b>TOTAL</b>  |   |  |
| Observaciones y Sugerencias   |   |  |

| FICHA DE EVALUACIÓN DE PROPUESTA  |   |
|---|---|
| NOMBRE DEL EVALUADOR/A:   |   |
| FECHA:  |   |
| PROPUESTA 4   | CONTENIDOS  |
| Taller de Serigrafía  | <p>Módulo 1: Fundamentos de la Serigrafía</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La serigrafía: concepto, origen y aplicaciones actuales.</li> <li>• Características del proceso: capas, tinta, presión, repetición.</li> <li>• Herramientas básicas: bastidor, malla, rasero, tinta, emulsión, mesa.</li> <li>• Preparación de la malla: tensado, encintado, limpieza y revelado.</li> </ul> <p>Módulo 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación de diseños prediseñados entregados por el facilitador.</li> <li>• Uso de la plantilla sobre la malla con emulsión.</li> <li>• Exposición a la luz y revelado del diseño en la malla.</li> <li>• Verificación de la correcta transferencia del diseño.</li> </ul> <p>Módulo 3: Módulo 3: Estampado Final y Exhibición</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pruebas de impresión sobre papel o cartulina para calibrar presión y alineación.</li> <li>• Estampado final sobre camiseta individual utilizando el diseño entregado.</li> <li>• Secado, limpieza de herramientas y exposición interna de los resultados.</li> </ul> |
| OBJETIVO DE LA PROPUESTA  |   |
| Desarrollar habilidades gráficas, técnicas y expresivas en adolescentes privados de libertad mediante la creación de estampados serigráficos con identidad propia, promoviendo la participación activa, la creatividad y el aprendizaje productivo.   |   |
| DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA   |   |
| Este taller está dirigido a adolescentes del CAI de Ibarra y propone una introducción práctica a la técnica de serigrafía como medio gráfico de producción manual. A través del diseño e impresión de gráficos personales sobre camisetas, los participantes conocerán todo el proceso técnico, desde la creación del diseño hasta la impresión final, reforzando habilidades creativas, organizativas y expresivas. Esta propuesta conecta el diseño con la posibilidad de generar un objeto útil, replicable y con potencial emprendedor. |   |
|   |   |

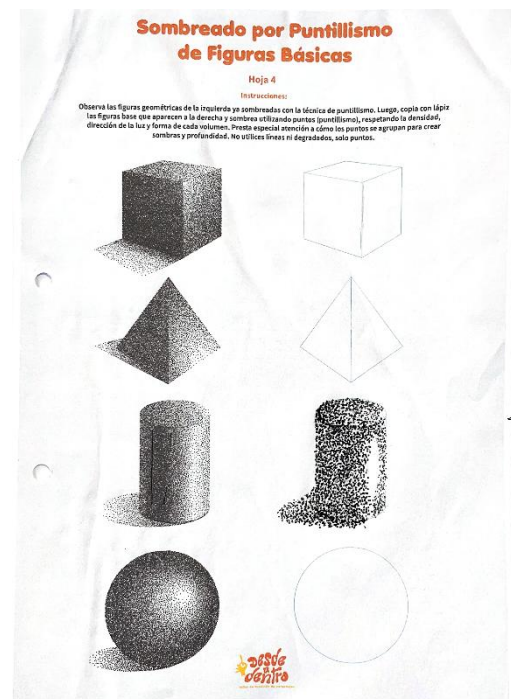
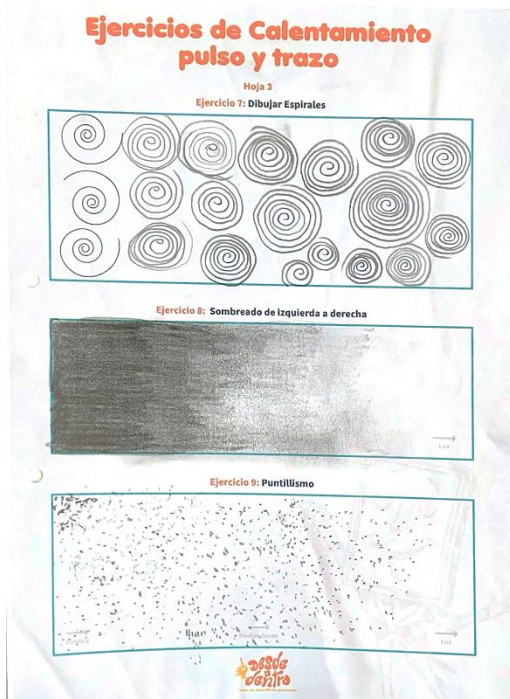
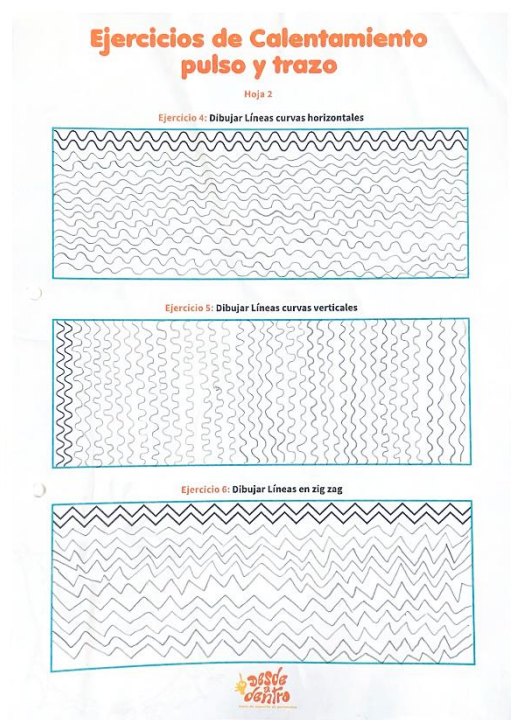
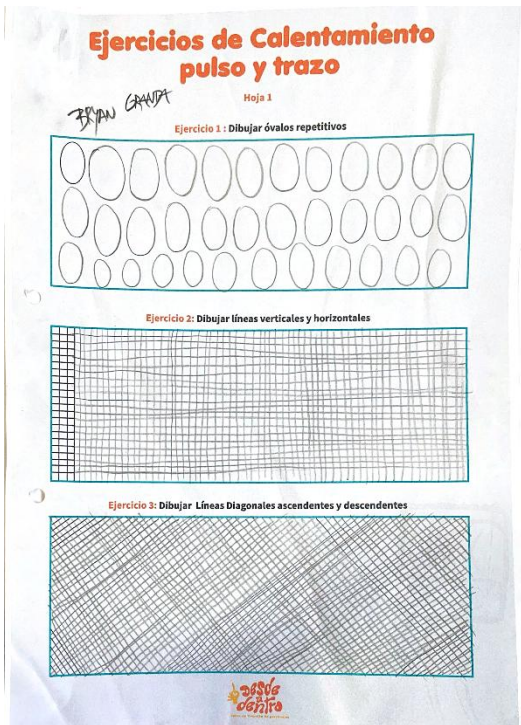
| <b>INSTRUCCIONES PARA VALORACIÓN DE LA PROPUESTA</b>  |   |  |
|---|---|--|
| <p>A continuación, se presentan cinco parámetros clave para valorar la propuesta de taller. Lea cada criterio y evalúe si la propuesta lo cumple, de forma parcial o total. La valoración puede realizarse asignando una calificación (de 1 a 5 siendo 5 satisfactorio). Esta herramienta tiene como objetivo analizar la pertinencia, viabilidad e impacto formativo del taller dentro del contexto del CAI.</p> |   |  |
| <b>PARÁMETROS</b>   | <b>DESCRIPCIÓN</b>  | <b>VALORACIÓN</b><br>Escala del 1 al 5 |
| Interés y adecuación al contexto del CAI  | Evalúa si las actividades del taller están diseñadas para captar el interés de los adolescentes, considerando sus formas de comunicación, lenguajes visuales y niveles de comprensión.              |  |
| Impacto personal y social   | ¿Permite a los participantes expresarse, construir identidad, y generar productos con sentido social o emocional?   |  |
| Viabilidad operativa  | Considera si el taller puede desarrollarse dentro de las condiciones reales del CAI (espacio, materiales disponibles, tiempos, acompañamiento), sin requerimientos externos difíciles de gestionar. |  |
| Potencial formativo y ocupacional   | Valora si el taller permite adquirir habilidades técnicas que puedan desarrollarse a futuro, en estudios, emprendimientos u oficios.  |  |
| Nivel de apropiación por parte de los participantes   | Evalúa en qué medida los adolescentes pueden comprender, involucrarse y ejecutar las actividades propuestas, considerando sus saberes y contexto.   |  |
| Posibilidad de evaluación y continuidad   | Determina si la propuesta incluye formas de seguimiento del aprendizaje (productos visuales, etapas) y si puede replicarse o continuar a futuro.  |  |
| <b>TOTAL</b>  |   |  |
| Observaciones y Sugerencias   |   |  |

## Anexos 6: Aplicación del Taller “Desde a Dentro”

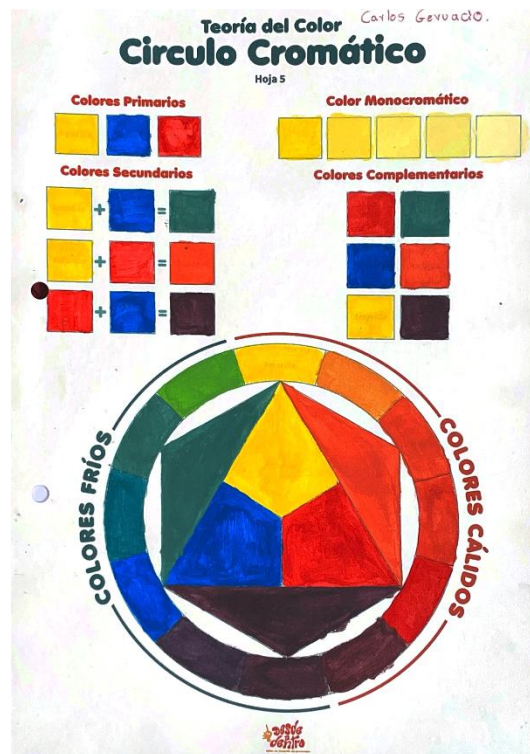




Anexo 7: Ejercicios realizado por uno de los adolescentes participantes del Taller “Desde a Dentro”.



Anexo 8: Círculo Cromático realizado por adolescente del CAI Ibarra participantes del Taller “Desde a Dentro”.



Anexo 9: Bocetos Finales realizados por los adolescentes durante el Taller “Desde a Dentro”.





Anexo 10: Productos gráficos Finales realizados por los Adolescentes en el Taller.



Anexo 11: Modelo Canva de negocios Taller “Desde a Dentro”

