

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD  
CATÓLICA DEL PERÚ**

**FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO**



Diseño de juego de mesa sobre educación sexual infantil  
para la prevención de abusos, dirigido a padres de  
menores entre los 6 a 10 años

Tesis para obtener el título profesional de Licenciado en Arte con  
mención en Diseño Gráfico que presenta:

***Wilber Martin Quijano Quispe***

Asesor:

***Rafael Ernesto Vivanco Alvarez***

Lima, 2026

## Informe de Similitud

Yo, Rafael Ernesto Vivanco Alvarez, docente de la Facultad de ARTE Y DISEÑO de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesor(a) de la tesis titulada: Diseño de juego de mesa sobre educación sexual infantil para la prevención de abusos, dirigido a padres de menores entre los 6 a 10 años del autor


Quijano Quispe, Wilber Martin

dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de **9%**. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el **06/11/2025**.
- He revisado con detalle dicho reporte y la Tesis, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha:

Lima 06 de noviembre de 2025

|   |   |
|---|---|
| Apellidos y nombres del asesor:<br><u>Vivanco Alvarez, Rafael Ernesto</u> |   |
| DNI: 10803916   | Firma<br> |
| ORCID: 0000-0001-8279-7647  |   |

## **AGRADECIMIENTOS**

A mi futura esposa, Lucía Chávez, mi compañera de vida y motor incondicional. Gracias, amor, por acompañarme en cada paso de este proceso, por las desveladas compartidas, por tu paciencia, motivación y por creer en mí incluso en los momentos más difíciles. Este logro también es tuyo.

A mis padres, Wilber Quijano y Ana Delia, por su amor, sacrificio y por confiar siempre en que lo lograría. Ustedes son mi mayor ejemplo de perseverancia y valores.

A mi hermano, Renzo Quijano, y a Marcia Nole, quienes con su ejemplo me inspiraron a alcanzar cada uno de mis objetivos.

A mi familia, que con su cariño y palabras de aliento me impulsaron a seguir adelante sin rendirme.

A mi abuela Sabina y a mi tía Giovanna, por alegrarse con cada uno de mis logros y ser luz en mi camino.

A mi abuela Herlinda, a mis tíos Walter y Yeny, a mi abuelo Toñito, a mis hermosas hermanas, y a mis seres queridos que hoy me guían desde el cielo: estoy seguro de que se sienten orgullosos de este momento.

A mi asesor, Raffo, por su guía, paciencia y apoyo constante durante el desarrollo de este proyecto. Gracias por creer en mi propuesta y ayudarme a darle forma con dedicación y compromiso.

## **RESUMEN**

En el Perú, la problemática del abuso sexual infantil continúa siendo una realidad alarmante que afecta a miles de niñas y niños, especialmente entre los 6 y 10 años. A pesar de los esfuerzos institucionales, aún persisten tabúes y barreras comunicativas dentro del hogar, donde muchos padres carecen de herramientas para abordar la educación sexual con naturalidad, confianza y seguridad. Frente a este contexto, la presente tesis plantea el diseño de un recurso lúdico que contribuya a fortalecer el vínculo entre padres e hijos, promoviendo una comunicación abierta y sin prejuicios sobre temas relacionados con la protección del cuerpo, los límites y la prevención de abuso.

Desde el enfoque del diseño gráfico como agente de cambio y generador de bienestar social, se desarrolla AL·CON – Aliados de la Confianza, un juego de mesa orientado a crear un ambiente seguro y participativo, donde las familias puedan aprender, dialogar y reflexionar de manera didáctica y divertida. El juego busca empoderar a los niños para expresar sus emociones y proteger su integridad, mientras brinda a las padres herramientas para guiar conversaciones sensibles sin tabúes. De esta manera, el proyecto contribuye a la construcción de relaciones más cercanas, afectivas y protectoras dentro del entorno familiar.

**Palabras clave:** Diseño gráfico, juego de mesa, abuso sexual infantil, comunicación familiar; confianza.

## **ABSTRACT**

In Peru, the issue of child sexual abuse continues to be an alarming reality that affects thousands of boys and girls, particularly those between the ages of 6 and 10. Despite institutional efforts, taboos and communication barriers persist within the home, where many parents lack the tools to address sexual education with naturalness, confidence, and safety. In response to this context, the present thesis proposes the design of a playful resource that contributes to strengthening the bond between parents and children by promoting open, prejudice-free communication on topics related to body protection, personal boundaries, and abuse prevention.

From the perspective of graphic design as an agent of change and a generator of social well-being, AL·CON – Allies of Trust is developed as a board game aimed at creating a safe and participatory environment where families can learn, dialogue, and reflect in a didactic and enjoyable way. The game seeks to empower children to express their emotions and protect their integrity, while providing parents with tools to guide sensitive conversations without taboos. In this way, the project contributes to the construction of closer, more affectionate, and protective family relationships.

**Key Words:** Graphic design, board game, child sexual abuse, family communication, trust.

## ÍNDICE DE CONTENIDO

|   |    |
|---|----|
| INTRODUCCIÓN .....  | 10 |
| CAPÍTULO I .....  | 13 |
| 1.1. Definición del problema.....   | 13 |
| 1.1.1. Problema principal .....   | 15 |
| 1.1.2. Problemas secundarios.....   | 16 |
| 1.2. Justificación de la investigación.....                                     | 16 |
| 1.3. Pregunta de investigación.....   | 17 |
| 1.4. Hipótesis.....   | 18 |
| CAPÍTULO II.....  | 19 |
| 2.1. Marco teórico del problema .....   | 19 |
| 2.1.1. Abuso sexual infantil .....  | 19 |
| 2.1.2. Consecuencias del abuso sexual infantil.....                             | 22 |
| 2.1.3. Alteraciones en el comportamiento social y el autocuidado infantil ..... | 23 |
| 2.1.4. Sobre la Educación Sexual Infantil.....                                  | 24 |
| 2.2. Marco teórico de la especialidad de diseño.....                            | 26 |
| 2.2.1. Diseño gráfico y educación.....  | 26 |
| 2.2.2. Diseño lúdico aplicado a la educación sexual infantil .....              | 27 |
| 2.2.3. Fundamentos para el diseño de juegos de mesa educativos.....             | 28 |
| 2.2.4. Estado del arte.....   | 31 |
| CAPÍTULO III.....   | 34 |
| 3.1. Metodología .....  | 34 |
| 3.1.1. Descripción de los actores .....   | 34 |
| 3.1.2. Descripción del campo.....   | 35 |
| 3.1.3. Métodos y herramientas .....   | 36 |
| 3.2. Metodología de la conceptualización.....                                   | 38 |
| 3.3. Metodología de la validación .....   | 40 |
| CAPÍTULO IV.....  | 42 |
| 4.1. Concepto.....  | 42 |
| 4.2. Descripción del proyecto de diseño .....                                   | 42 |

|  |    |
|--|----|
| 4.3. Diseño de la comunicación .....       | 44 |
| 4.4. Descripción del público objetivo..... | 52 |
| 4.5. Objetivos del proyecto .....          | 54 |
| 4.6. Dinámica del juego.....               | 55 |
| 4.7. Piezas gráficas .....                 | 57 |
| 4.8. Implementación o juicio de pares..... | 79 |
| CONCLUSIONES .....                         | 83 |
| RECOMENDACIONES.....                       | 84 |
| REFERENCIAS:.....                          | 85 |
| ANEXOS .....                               | 96 |



## LISTA DE FIGURAS

|  |    |
|--|----|
| Figura 1. Evolución de denuncias por violencia sexual en Perú. Fuente: Elaboración propia (2025) .....                     | 22 |
| Figura 2. Imágenes del manual y fichas de Safe Kids. Fuente: Petra Duijze (2016) .....                                     | 31 |
| Figura 3. Imágenes del manual y fichas de Mi Escudo. Fuente: Fundación Azulado (2019) .....                                | 32 |
| Figura 4. Imágenes del manual y fichas de Coletas y verdi. Fuente: Coletas y Verdi (2013) .....                            | 32 |
| Figura 5. Esquema visual de construcción del nombre. Fuente: Elaboración propia (2025)                                     | 39 |
| Figura 6. Moodboard del concepto. Fuente: Elaboración propia (2025).....   | 40 |
| Figura 7 Publicaciones promocionales para redes sociales del proyecto AL-CON. Fuente: Elaboración propia (2025) .....      | 50 |
| Figura 8. Imagen promocional para redes. Fuente: Elaboración propia (2025).....  | 52 |
| Figura 9. Prototipo del juego AL-CON Fuente: Elaboración propia (2025).....  | 57 |
| Figura 10. Superhéroes principales. Fuente: Elaboración propia (2025).....   | 59 |
| Figura 11. Cartas de superhéroes del juego AL-CON Fuente: Elaboración propia (2025) ..                                     | 60 |
| Figura 12. Villano MisterYo del juego AL-CON. Fuente: Elaboración propia (2025).....                                       | 61 |
| Figura 13. Armable Villano MisterYo. Fuente: Elaboración propia (2025).....  | 61 |
| Figura 14. Máscaras del villano MisterYo. Fuente: Elaboración propia (2025).....   | 62 |
| Figura 15. Máscara del Engaño. Fuente: Elaboración propia (2025) .....   | 63 |
| Figura 16. Máscara del Miedo. Fuente: Elaboración propia (2025).....   | 64 |
| Figura 17. Máscara del Juego Prohibido. Fuente: Elaboración propia (2025).....   | 65 |
| Figura 18. Máscara del Silencio. Fuente: Elaboración propia (2025).....  | 65 |
| Figura 19. Tablero del juego AL-CON. Fuente: Elaboración propia (2025).....  | 67 |
| Figura 20. Dado del juego AL-CON. Fuente: Elaboración propia (2025) .....  | 67 |
| Figura 21. Dado del juego AL-CON. Fuente: Elaboración propia (2025) .....  | 69 |
| Figura 22. Cartas rojas de “Mentiras”. Fuente: Elaboración propia (2025) .....   | 71 |
| Figura 23. Cartas amarillas de “Límites”. Fuente: Elaboración propia (2025).....   | 73 |
| Figura 24. Cartas turquesas de “Percepción”. Fuente: Elaboración propia (2025) .....                                       | 75 |
| Figura 25. Cartas verdes de “Privacidad”. Fuente: Elaboración propia (2025) .....  | 77 |
| Figura 26. Cartas de Confianza Total. Fuente: Elaboración propia (2025) .....  | 79 |
| Figura 27. Diagrama de Gantt del desarrollo del proyecto de tesis AL-CON. Fuente: Elaboración propia (2025) .....          | 82 |
| Figura 28. Interacción entre adulto y niños durante el uso de Cartas de Confianza. Fuente: Elaboración propia (2025) ..... | 82 |

## LISTA DE TABLAS

|   |    |
|---|----|
| Tabla 1. Cuadro comparativo de los juegos de mesa del estado del arte. Fuente: Elaboración propia (2025)..... | 33 |
| Tabla 2. Cuadro de los conceptos y sub-conceptos. Fuente: Elaboración propia (2025).....                      | 38 |
| Tabla 3. Cuadro de objetivos y resultados. Fuente: Elaboración propia (2025) .....                            | 51 |



## Introducción

El abuso sexual infantil comprende la participación de un menor en actividades sexuales que no puede comprender o para las cuales no puede otorgar su consentimiento, incluyendo aquellas en las que interviene un adulto o una persona con mayor poder respecto del niño (Cortés, 2022).

Según el informe marco conceptual para la prevención de la el abuso sexual infantil comprende la participación de un menor en actividades sexuales que no puede comprender o para las cuales no puede otorgar su consentimiento, incluyendo aquellas en las que interviene un adulto o una persona con mayor poder respecto del niño (Cortés, 2022).violencia de género contra las mujeres, en los primeros seis meses del 2022 se reportaron 2,839 casos de violencia sexual en niñas y niños de entre 6 y 11 años, posicionando a este grupo como el segundo más afectado, superado únicamente por los adolescentes de 12 a 17 años (Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables, 2022).

Así pues, la educación sexual infantil constituye una herramienta adecuada y necesaria para promover el autocuidado entre los niños y niñas, de modo que puedan reconocer situaciones de peligro, aplicar técnicas de protección e incluso prevenir dichas situaciones tanto en ellos como en sus compañeros y compañeras.

Como referencia de lo expuesto, el Perú ha adoptado diversas medidas para la prevención y lucha contra la violencia sexual contra los niños y las niñas, entre ellas la implementación de los Lineamientos de Educación Sexual Integral para la Educación Básica, aprobados mediante la Resolución Viceministerial N.º 169-2021-MINEDU, cuyo objetivo es establecer parámetros mínimos y necesarios para una pertinente y oportuna educación sexual integral en las instituciones y programas educativos de educación básica.

De acuerdo con la Encuesta Nacional de Relaciones Sociales (ENARES) 2019, el 31.8% de adolescentes sufrió violencia sexual y el 58.5% de los adultos entrevistados refirió tolerar la

violencia hacia niños, niñas y adolescentes (Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI], 2019). En contraste, los resultados de la ENARES 2024 muestran una ligera reducción de la violencia sexual ejercida contra mujeres por parte de la pareja o expareja (de 4.3% en 2019 a 2.4% en 2024), pero evidencian que la problemática persiste, ya que los niveles de violencia psicológica y física continúan siendo elevados (17.0% y 5.3%, respectivamente) (INEI, 2025). En atención a esta realidad, la educación sexual no solo resulta necesaria, sino también urgente, de modo que los profesionales responsables de impartirla cuenten con herramientas efectivas e idóneas.

Cabe denotar que en el Perú existen realidades alarmantes en relación con la violencia sexual contra los niños y las niñas. A modo de ejemplo, se expone la situación del distrito de San Juan de Lurigancho, en Lima, espacio en el que la violencia contra menores constituye una problemática persistente. En efecto, según la Defensoría del Pueblo, entre enero y setiembre de 2024 se registraron 46,113 casos de violencia contra niñas, niños y adolescentes atendidos por los Centros Emergencia Mujer (CEM). De éstos, 16,447 (35.67 %) fueron casos de violencia sexual. Esto equivale a que diariamente se reportan aproximadamente 54 niñas, niños y adolescentes víctimas de agresión sexual (Defensoría del Pueblo, 2024).

Así pues, siendo que la educación sexual implica brindar acceso a una información determinada a un grupo de personas (específicamente niños, niñas y adolescentes), carreras como el diseño gráfico pueden coadyuvar a que la información sea efectivamente asimilada por el público objetivo, ello en tanto dicha carrera cuenta con competencias particulares como la ilustración, diagramación, composición y maquetación, diseño de información, experiencia de usuario y comunicación visual efectiva.

Sobre el particular, tomando en cuenta que el público objetivo son niños y niñas, resulta pertinente que el producto gráfico sea un juego de mesa, en tanto no solo otorga el acceso a la información, sino que permite que el público objetivo de manera lúdica y distendida interactúe

acorde a su edad, ello bajo la supervisión y guía de un profesional capacitado o un adulto responsable.

En ese sentido, la presente investigación propone emplear las herramientas del diseño gráfico en el diseño de un juego de mesa que despierte y motive la confianza de conversar sobre la educación sexual en niños supervisado por los padres o tutores quienes tienen total control del tema y de la dinámica de este juego.



## CAPÍTULO I

### 1.1. Definición del problema

En la actualidad, persiste cierta resistencia social y familiar para dialogar con los niños sobre temas relacionados con la sexualidad y el cuerpo. Este silencio, influido por temores culturales o creencias sobre una supuesta “inocencia infantil”, mantiene el tema en un terreno de tabú y desinformación. Las limitaciones comunicativas dentro del hogar afectan la comprensión del propio cuerpo y las emociones, reproduciendo estereotipos y actitudes de censura desde edades tempranas (Quirola, 2020).

Los niños construyen su comprensión sobre la sexualidad a partir de lo que observan y escuchan en su entorno cercano, por lo que la ausencia de espacios seguros de diálogo los expone a información errónea o inadecuada (Ríos, 2023). Asimismo, fomentar una comunicación temprana, clara y adaptada a la edad fortalece la confianza y la capacidad de los menores para reconocer y expresar situaciones de incomodidad o riesgo (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, 2022).

Frente a dicha situación, diversos estudios han señalado la importancia de fortalecer los lazos afectivos y de confianza entre los niños, sus familias y entornos educativos como fundamentales para su desarrollo integral y seguro. Por ejemplo, el informe "Vínculos afectivos centrados en el cuidado de sí y del otro" destaca que los vínculos afectivos en niños y niñas son una herramienta apropiada para la promoción del desarrollo integral de los infantes (Patiño Velásquez & López Mazo, 2023).

En el Perú, la educación sexual escolar se desarrolló durante décadas bajo un enfoque predominantemente biológico y reproductivo, lo que dejó un tratamiento parcial del tema y menor atención a dimensiones emocionales y sociales del desarrollo infantil (Rodríguez Reyes & Pease Dreibelbis, 2020). Esto ha contribuido a que los niños, niñas y adolescentes no cuenten con la información necesaria para entender y protegerse adecuadamente del abuso sexual. La

falta de una educación sexual que aborde de manera comprensiva la autoestima, el consentimiento, y la identificación de conductas inapropiadas, entre otros temas, ha dejado a menores en una situación de vulnerabilidad.

Durante la pandemia de COVID-19, las medidas de confinamiento exacerbaron esta problemática. La inmovilización social obligó a los niños, niñas y adolescentes a permanecer en sus hogares, en algunos casos con sus agresores, aumentando el riesgo de exposición al abuso. En Perú, las llamadas a la Línea 100 —servicio de atención a víctimas de violencia familiar y sexual— se duplicaron entre febrero y julio de 2020, pasando de aproximadamente 13 000 a 26 000 llamadas, y el 35 % de los casos involucraban a menores de 11 años. Esta situación de emergencia evidenció la necesidad crítica de implementar estrategias efectivas de prevención y educación (PNUD, 2022).

El contexto peruano evidencia realidades críticas en materia de violencia sexual contra menores de edad. Entre los distritos más afectados se encuentra San Juan de Lurigancho, en Lima, donde se registran elevados índices de violencia sexual infantil. De acuerdo con una investigación desarrollada en dicho distrito, el 63 % de los escolares manifestó haber sufrido o presenciado algún tipo de violencia en su entorno familiar o comunitario, lo que refleja una situación de alta vulnerabilidad (López Díaz, 2022).

En el tema del abuso sexual infantil concurren diversos factores que, directa o indirectamente, lo favorecen o perpetúan. Entre ellos, se encuentra la insuficiente educación sexual infantil, cuya carencia impide que los niños y niñas cuenten con herramientas efectivas para la detección temprana de situaciones de riesgo y el autocuidado de su integridad personal.

A modo de ejemplo de lo anterior, el Estado adoptó medidas para la prevención y combate de la violencia sexual infantil entre las que destaca la aprobación de los lineamientos en materia de Educación Sexual Integral (ESI) en los centros de educación escolar, aprobada mediante la

Resolución Viceministerial N° 169-2021-MINEDU, la cual implementó las actuales bases educativas sobre las cuales los profesionales encargados de la educación básica deben impartir información necesaria relativa a la sexualidad, así como salud sexual y reproductiva de los niños, niñas y adolescentes.

Sin embargo, pese a existir dicho mandato legal de obligatorio cumplimiento en la educación básica escolar, inclusive, en la realidad todavía persiste la violencia sexual hacia los niños y niñas, la cual además es normalizada, bajo ese tenor, toda acción que contribuya a la prevención y combate resulta necesaria.

Cabe destacar que los motivos por los cuales, al día de hoy, pese a las diversas acciones en materia de prevención y combate de la educación sexual infantil, todavía persiste la violencia sexual contra los niños, siendo que, entre los motivos que justifican dicha situación se encuentran los modos y formas de impartir la educación sexual infantil, haciendo que sus contenidos e información calen en su público objetivo.

Así pues, la presente investigación apunta a explorar el uso de herramientas del diseño gráfico con la finalidad de coadyuvar a las labores de educación sexual infantil, tomando en cuenta las competencias en ilustración, diagramación, composición y maquetación, diseño de información, experiencia de usuario y comunicación visual efectiva; así pues, pretende contribuir a la sensibilización y formación en contenidos en la referida materia.

Siendo ello así, el objetivo es diseñar un producto gráfico como un juego de mesa educativo que, bajo la supervisión de un profesional en educación sexual o adulto responsable, dote a los niños de herramientas para prevenir el abuso sexual.

### **1.1.1. Problema principal**

El abuso sexual infantil generado por una falta de conocimiento sobre prevención y educación en familias con niños de 6 a 10 años del NSE C y D del distrito de San Juan de Lurigancho.

### **1.1.2. Problemas secundarios**

Alteraciones en el desarrollo social debido al abuso sexual infantil a generado por una falta de conocimiento sobre prevención y educación en familias con niños de 6 a 10 años del NSE C y D del distrito de San Juan de Lurigancho.

Alteraciones en el desarrollo emocional debido al abuso sexual infantil a generado por una falta de conocimiento sobre prevención y educación en familias con niños de 6 a 10 años del NSE C y D del distrito de San Juan de Lurigancho.

### **1.2. Justificación de la investigación**

La investigación destaca la importancia de fortalecer la educación sexual infantil en el contexto peruano, donde su desarrollo continúa siendo limitado (Rodríguez Reyes & Pease Dreibelbis, 2020). Este tipo de formación resulta esencial no solo para el desarrollo cognitivo y socioemocional, sino también como medio de prevención frente al abuso sexual infantil, problemática que persiste con alta incidencia en el país (MIMP, 2023; INEI, 2019). En distritos como San Juan de Lurigancho se evidencia una especial vulnerabilidad, lo que refuerza la necesidad de implementar estrategias educativas más integrales (López Díaz, 2022). Desde una mirada contemporánea, el diseño gráfico se concibe como un medio pedagógico capaz de transformar información compleja en mensajes accesibles, promoviendo aprendizajes significativos y fomentando valores como la empatía y el autocuidado infantil (Sánchez Borrero & Bravo Castañeda, 2024).

El incremento sostenido de denuncias por abuso sexual infantil en los últimos años refleja una problemática que requiere atención urgente por parte de las instituciones educativas y familiares. Según el Instituto Nacional de Estadística e Informática, durante 2023 se registraron más de 30 000 denuncias por violencia sexual contra menores de edad, cifra que evidencia una tendencia creciente a nivel nacional (INEI, 2025). A su vez, el Centro Nacional de Planeamiento Estratégico advierte que la prevalencia estimada de violencia sexual infantil

alcanzó el 2,3 % en 2023, aunque el número real podría ser mayor debido al subregistro y a la falta de denuncias formales (CEPLAN, 2024).

La aplicación efectiva de una adecuada educación sexual puede transformar significativamente la manera en que los niños y niñas comprenden y abordan temas relacionados con la sexualidad, el consentimiento y la integridad personal. Al promover un entendimiento saludable y respetuoso sobre estos temas desde una edad temprana, se contribuye a la creación de entornos más seguros para su desarrollo. Asimismo, el proyecto busca combatir la estigmatización y los prejuicios relacionados con la sexualidad, fomentando un diálogo abierto y constructivo (Riedemann, 2021).

En conclusión, el objetivo principal de esta investigación es ofrecer una solución concreta a la problemática del abuso sexual infantil mediante la propuesta de un juego de mesa educativo. Esta herramienta no solo busca prevenir el abuso, sino también equipar a los niños con el conocimiento y la confianza necesarios para enfrentar desafíos relacionados con su sexualidad y desarrollo personal. Este enfoque integral pretende no solo impactar positivamente en los niños y niñas de uno de los distritos más afectados por la violencia sexual infantil como es San Juan de Lurigancho, sino también ofrecer un modelo replicable que pueda adaptarse y aplicarse en otras regiones del Perú y más allá, marcando un paso adelante en la protección y el empoderamiento de los infantes frente a los riesgos del abuso sexual.

### **1.3. Pregunta de investigación**

El proyecto busca responder la siguiente pregunta:

¿Cómo el diseño de un juego de mesa sobre educación sexual infantil puede contribuir a evitar situaciones de abuso en familias con menores entre los 6 a 10 años en San Juan de Lurigancho, Lima?

#### **1.4. Hipótesis**

El diseño de un juego de mesa sobre educación sexual infantil contribuye a prevenir situaciones de abuso en familias con menores de 6 a 10 años en San Juan de Lurigancho, Lima, al generar un espacio lúdico de comunicación y confianza entre padres e hijos.



## CAPÍTULO II

### 2.1. Marco teórico del problema

El abuso sexual infantil constituye una problemática de gran impacto en el desarrollo integral de los niños y niñas. Esta situación se agrava cuando, en el entorno familiar y educativo, existe una falta de diálogo y formación que impide a los menores reconocer los límites de su propio cuerpo, lo que los hace más vulnerables ante personas cercanas o de confianza (Save the Children Perú, 2022).

La ausencia de información clara y accesible limita su capacidad de autocuidado y de expresión asertiva, dificultando que puedan decir “no” frente a actos que vulneran su intimidad (MIMP, 2023).

En este sentido, los padres se constituyen en actores fundamentales. Ellos requieren herramientas educativas y comunicacionales que les permitan generar un espacio de confianza, donde los hijos se sientan seguros para compartir sus inquietudes y experiencias. La prevención del abuso se sustenta en la comunicación abierta y el fortalecimiento de la autonomía infantil dentro del hogar, promoviendo la capacidad de los niños y niñas para reconocer situaciones de riesgo y buscar apoyo oportuno (Kit de Prevención para Familias, 2023)

#### 2.1.1. Abuso sexual infantil

El abuso sexual infantil puede ser comprendido desde distintas disciplinas, como el derecho, la pedagogía y la salud pública, coincidiendo todas en que constituye una de las formas más graves de violencia contra la niñez. Este tipo de agresión implica la utilización de un niño o niña con fines de satisfacción sexual por parte de un adulto, familiar o persona cercana, representando una seria vulneración de los derechos humanos y del desarrollo integral infantil (MINSA, 2024).

Asimismo, se reconoce como una forma de violencia estructural que afecta el bienestar físico, emocional y social de las víctimas. De acuerdo con la Defensoría del Pueblo del Perú, el abuso sexual infantil se manifiesta tanto en el ámbito familiar como en los entornos escolares y comunitarios, por lo que requiere estrategias de prevención y atención integral que involucren a todos los sectores del Estado y la sociedad civil (Defensoría del Pueblo, 2024). En la misma línea, UNICEF subraya que toda interacción sexual con menores constituye una violación de sus derechos fundamentales y exige la creación de entornos protectores donde los niños y niñas puedan desarrollarse libres de violencia (UNICEF, 2022).

En este contexto, el abuso sexual infantil no siempre se produce mediante violencia física directa, sino también a través de la manipulación emocional y la construcción progresiva de un vínculo de confianza con la víctima. Este proceso, conocido como grooming, se basa en estrategias psicológicas destinadas a vulnerar los límites del niño o niña y facilitar la explotación sexual, evitando en una primera etapa el uso de la fuerza (Toporosi, 2022).

Respecto a su clasificación, el Código Penal peruano, en el Título III “Delitos contra la integridad sexual” (arts. 118 al 133), reconoce tres tipos principales. El primero es el abuso sexual simple, que comprende tocamientos, manoseos o contactos sexuales en zonas íntimas de un niño, niña o adolescente. El segundo es el abuso sexual gravante ultrajante, caracterizado por circunstancias especialmente humillantes o denigrantes, como la realización de los actos en público o frente a familiares. Finalmente, el abuso sexual agravado se asocia al acceso carnal por cualquier vía —vaginal, anal o bucal—, incluyendo los casos en que se introducen objetos (Código Penal del Perú, 2021).

La investigación académica ha ampliado estas categorías. El abuso sexual con contacto físico abarca actos como coito vaginal, anal u oral, tocamientos de zonas íntimas o caricias con connotación sexual, conductas que, con o sin violencia física, generan graves consecuencias psicológicas (Gonzales Huamán, 2022). Por otro lado, el abuso sin contacto físico comprende

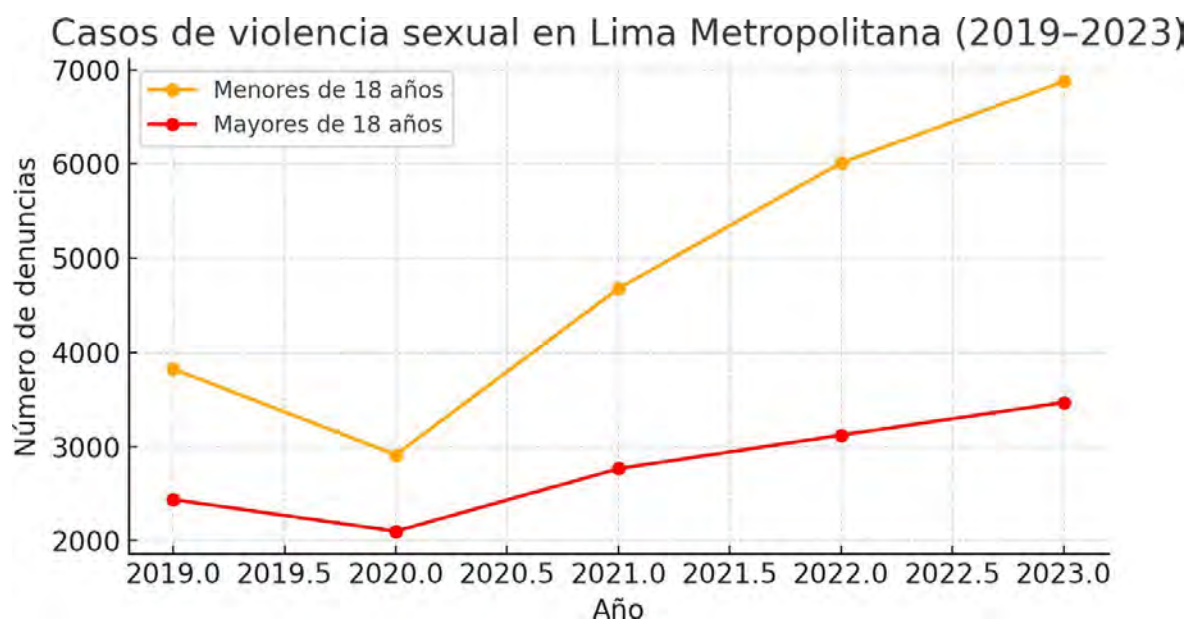
comportamientos como el exhibicionismo, el uso de lenguaje sexual explícito frente a menores o la exposición a material pornográfico (Martínez Salazar, 2022).

En cuanto a sus características, destacan tres elementos principales: la asimetría de edad entre la víctima y el abusador, que limita la capacidad de decisión del niño; la coerción, ejercida mediante fuerza física, amenazas o manipulación emocional; y la naturaleza de las conductas sexuales involucradas, las cuales pueden presentarse con o sin contacto físico, pero siempre generan vulneración y daño.

En el caso peruano, y particularmente en Lima Metropolitana, las cifras reflejan la gravedad y el incremento sostenido de esta problemática. De acuerdo con el Programa Aurora del Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables, los casos de violencia sexual contra niños, niñas y adolescentes aumentaron de 3 824 en 2019 a 6 875 en 2023, lo que representa un incremento aproximado del 80 % en cuatro años. Este crecimiento evidencia la persistencia de factores estructurales de riesgo y la necesidad urgente de fortalecer estrategias preventivas y de atención oportuna. Asimismo, el distrito de San Juan de Lurigancho figura entre las zonas con mayor número de denuncias, reafirmando la urgencia de intervenciones focalizadas (MIMP, 2024).

Este panorama confirma que el abuso sexual infantil no solo representa una agresión física y psicológica, sino también una vulneración de la autonomía del niño sobre su propio cuerpo. En este sentido, es fundamental que los menores aprendan a reconocer sus límites personales — en interacciones cotidianas como abrazos, toques o besos— y que los padres cuenten con herramientas que fortalezcan los lazos de confianza, de manera que los hijos puedan expresar con libertad sus experiencias o inquietudes y buscar apoyo oportuno.

Figura 1. Evolución de denuncias por violencia sexual en Perú. Fuente: Elaboración propia (2025)



### 2.1.2. Consecuencias del abuso sexual infantil

El reconocimiento del abuso sexual infantil no se limita a su definición, sino que implica analizar las consecuencias que genera en las víctimas. Estas repercusiones afectan su desarrollo físico, psicológico y social, incluso cuando no son inmediatamente visibles (Real-López et al., 2023). Desde el ámbito psicológico, las secuelas no pueden reducirse a un único síndrome, ya que algunos menores no muestran signos evidentes en las primeras etapas (Ferragut, Ortiz-Tallo & Blanca, 2021). En el plano físico, la detección se torna compleja, pues los primeros acercamientos con la víctima suelen realizarse mediante el diálogo y no a través de evaluaciones médicas exhaustivas, lo que retrasa el diagnóstico y la atención oportuna. Asimismo, se identifican lesiones genitales, infecciones de transmisión sexual y alteraciones somáticas que tienden a ser visibles solo por un corto tiempo (Real-López et al., 2023). Estas secuelas, tanto físicas como psicológicas, pueden manifestarse a corto o largo plazo mediante ansiedad, depresión o ideaciones autolesivas, afectando de forma significativa el bienestar emocional y social del menor (Valenzuela et al., 2022).

Una de las repercusiones psicológicas más frecuentes del abuso sexual infantil es la alteración de las relaciones sociales y del rendimiento escolar. Las víctimas tienden al aislamiento, muestran hostilidad y participan menos en actividades escolares, lo que repercute en su desarrollo social y académico (UNICEF, 2019).

Otra consecuencia relevante del abuso sexual infantil es la aparición de condiciones postraumáticas, entre las cuales destacan la depresión, la ansiedad y los trastornos del estado de ánimo. Estas manifestaciones pueden prolongarse en el tiempo y comprometer el desarrollo emocional de los niños y niñas (Real-López et al., 2023).

El estrés postraumático se considera una de las secuelas más persistentes, afectando tanto el bienestar psicológico como la adaptación social de las víctimas (Valenzuela et al., 2022).

Asimismo, estas experiencias pueden derivar en sentimientos de culpa, retraimiento y dificultades para construir una identidad estable, lo que incrementa la vulnerabilidad ante trastornos de la personalidad o conductas autolesivas (Ferragut, Ortiz-Tallo & Blanca, 2021).

A estas manifestaciones se suman los trastornos disociativos y de la personalidad, que pueden expresarse mediante dependencia emocional, evitación de vínculos o comportamientos antisociales (Real-López et al., 2023). Finalmente, también se ha observado que las víctimas presentan mayor riesgo de desarrollar alteraciones alimentarias o de recurrir al consumo de sustancias psicoactivas como forma de afrontamiento emocional (Valenzuela et al., 2022).

### **2.1.3. Alteraciones en el comportamiento social y el autocuidado infantil**

Las consecuencias del abuso sexual infantil no solo se manifiestan en el plano físico y psicológico, sino también en el ámbito social y en las prácticas de autocuidado. Estas afectaciones suelen permanecer en silencio, ya que muchos niños y niñas que sufren abuso tienden a normalizar la situación debido al miedo, la manipulación o la ausencia de recursos emocionales para expresarla (Sibauti & Losada, 2025).

En el plano social, el abuso interrumpe las interacciones tempranas y el desarrollo de vínculos afectivos saludables, provocando aislamiento, desconfianza y dificultades para integrarse en su entorno (Camargo Charris, 2025).

De igual modo, la experiencia de violencia compromete la percepción del propio cuerpo y la capacidad de autocuidado, generando sentimientos de culpa, baja autoestima y una marcada dependencia emocional hacia los adultos cercanos (González, 2023).

En el ámbito escolar, las relaciones sociales de los infantes adquieren un papel clave. De acuerdo con la Resolución Viceministerial N.º 169-2021 y la Ley General de Educación, los estudiantes deben ser reconocidos como actores activos en la comunidad educativa, con derecho a participar de manera responsable en la construcción de un entorno inclusivo y equitativo (MINEDU, 2021). Estas disposiciones enfatizan la necesidad de promover una convivencia respetuosa entre compañeros, docentes y miembros de la comunidad, garantizando igualdad de oportunidades y un clima escolar que favorezca el desarrollo integral.

Frente a las graves consecuencias del abuso sexual infantil, la educación sexual en la infancia se configura como una herramienta esencial de prevención y protección. Desde un enfoque de derechos, esta busca reconocer a los niños y niñas como sujetos activos en su aprendizaje, promoviendo la autonomía, el respeto por los demás y la capacidad de identificar situaciones de riesgo. El desarrollo de materiales educativos y guías audiovisuales orientadas a la educación sexual infantil favorece la comunicación y el autocuidado desde edades tempranas, contribuyendo así a prevenir situaciones de vulnerabilidad (Herrero Barba, 2025).

#### **2.1.4. Sobre la Educación Sexual Infantil**

En el ámbito normativo, el Estado peruano ha adoptado medidas específicas, como la Resolución Viceministerial N.º 169-2021-MINEDU, emitida el 3 de junio de 2021, que estableció los lineamientos para orientar la implementación de la educación sexual en la educación básica. Dicho marco busca que las instituciones educativas integren contenidos

esenciales sobre el cuidado del cuerpo, las relaciones interpersonales y la sexualidad en la infancia, adaptados a la etapa de desarrollo de los estudiantes (MINEDU 2021).

La educación sexual infantil forma parte de la formación integral establecida por el Estado peruano y se desarrolla a partir de los enfoques de igualdad de género, derechos humanos e interculturalidad. Estos principios orientan el desarrollo de competencias que promueven el respeto, la equidad y la toma de decisiones informadas, garantizando un aprendizaje basado en la autonomía y la convivencia democrática (MINEDU, 2021).

Su importancia radica en que fortalece la formación integral de los estudiantes desde edades tempranas, promoviendo la autonomía personal, el autocuidado y la convivencia respetuosa. Este enfoque busca prevenir situaciones de vulneración de derechos, como el maltrato o la violencia, y fomenta la empatía, la igualdad y la toma de decisiones responsables. De esta manera, contribuye al desarrollo de competencias para una vida democrática, inclusiva y libre de estereotipos (MINEDU, 2021). Desde una perspectiva pedagógica, el trabajo en la educación infantil busca fortalecer la autoestima, el respeto por la diversidad y la convivencia, promoviendo la comprensión del cuerpo y el desarrollo emocional. Este enfoque impulsa valores como la empatía, la cooperación y la responsabilidad social, favoreciendo la construcción de una ciudadanía activa y consciente desde los primeros años de vida (Romacho Herrero, 2021).

No obstante, la educación sexual infantil no debe entenderse como una responsabilidad exclusiva de la escuela, sino como un proceso compartido en el que los padres desempeñan un papel central. La participación familiar resulta esencial para reforzar los aprendizajes escolares y brindar acompañamiento emocional desde el hogar. La coherencia entre los contenidos trabajados en la escuela y las prácticas familiares fortalece la formación afectivo-sexual de los niños y niñas (Delgado y Vásquez, 2022). En esta misma línea, el MINEDU subraya que “la

participación activa de las familias es indispensable para consolidar aprendizajes y valores en el proceso de formación integral de los estudiantes” (MINEDU, 2021).

## **2.2. Marco teórico de la especialidad de diseño.**

El diseño de juegos de mesa educativos se consolida como un campo interdisciplinario que une el diseño gráfico, la pedagogía y la psicología del aprendizaje para generar experiencias significativas. A través de componentes visuales, narrativos y simbólicos, el juego se convierte en una herramienta didáctica que estimula la curiosidad, la cooperación y el pensamiento crítico en los participantes (Melián Melián et al., 2020).

El proceso de creación de un juego de mesa implica aplicar metodologías de diseño centradas en el usuario, donde se analiza la experiencia lúdica desde la estética, la funcionalidad y la interacción social. Este enfoque busca construir entornos visuales coherentes y accesibles que faciliten la comprensión de las reglas y potencien el aprendizaje a través del juego (Gómez, 2020).

Asimismo, el diseño de materiales lúdicos con propósito educativo permite abordar temáticas complejas —como el autocuidado, la convivencia y la prevención— mediante dinámicas que promueven la reflexión y el trabajo colaborativo. En este sentido, el juego de mesa trasciende su función recreativa para convertirse en una herramienta de mediación pedagógica capaz de favorecer el aprendizaje significativo y la formación de valores (Gil Tévar & Recio Moreno, 2021).

### **2.2.1. Diseño gráfico y educación**

El diseño gráfico desempeña un papel fundamental en los procesos educativos al actuar como mediador entre la información y el aprendizaje. En la infancia, esta disciplina no solo organiza y presenta contenidos, sino que también adapta visual y cognitivamente los materiales al nivel de desarrollo de los niños. Un diseño educativo efectivo puede favorecer la comprensión, la retención y la apropiación de conocimientos complejos, como los vinculados al autocuidado y

la interacción social. En recientes experiencias colaborativas de diseño gráfico y educación inclusiva se ha destacado que este debe ser accesible, coherente, emocionalmente significativo y pensado para la diversidad de lectores desde edades tempranas (Sánchez Borrero & Bravo, 2024).

En este marco, la ilustración adquiere un rol esencial como recurso cognitivo dentro del diseño gráfico educativo, ya que rebasa la mera función decorativa. A través de personajes, escenarios y secuencias visuales, la narrativa gráfica permite crear puentes entre el contenido y la experiencia infantil, facilitando la comprensión de ideas abstractas y estimulando la imaginación. Estudios recientes indican que estos elementos visuales pueden potenciar la retención de información, el reconocimiento emocional y la apropiación de valores cuando están alineados con el desarrollo del niño (Molina, 2020).

Por su parte, el diseño de información accesible dirigido a niños y niñas plantea la necesidad de organizar los datos de forma comprensible, segura y visualmente equilibrada. Esto implica integrar íconos, secuencias ilustradas, tipografía legible y jerarquías visuales simples que respondan a las capacidades cognitivas del público infantil. Desde un enfoque inclusivo, el diseño gráfico debe priorizar la simplicidad y funcionalidad estética, donde el color y la narrativa visual actúan como mediadores que facilitan el acceso al conocimiento sin barreras perceptivas ni simbólicas (Mardones, 2024).

### **2.2.2. Diseño lúdico aplicado a la educación sexual infantil**

El enfoque lúdico dentro de la educación infantil se basa en la comprensión de que los niños aprenden mediante la experiencia, la exploración y la interacción con su entorno. El uso del juego como herramienta pedagógica promueve la curiosidad, la autonomía y la reflexión, convirtiendo el aprendizaje en un proceso participativo y significativo. Los juegos de mesa educativos favorecen la motivación, la observación y la toma de decisiones, al mismo tiempo

que desarrollan habilidades cognitivas y sociales en contextos colaborativos (Melián Melián et al., 2020).

En el ámbito de la educación sexual infantil, el diseño lúdico ofrece una alternativa efectiva para abordar contenidos sensibles desde la empatía y la comprensión. La ilustración y la narrativa visual funcionan como mediadores que permiten transformar conceptos abstractos en representaciones comprensibles y emocionalmente seguras, generando un entorno de aprendizaje que fomenta la reflexión y la comunicación (Molina, 2020).

El diseño de materiales accesibles y coherentes facilita la participación activa y la comprensión del mensaje educativo. La incorporación de tipografía legible, colores funcionales, íconos claros y jerarquías visuales adecuadas garantiza que los contenidos sean comprendidos por todos los niños sin barreras cognitivas o perceptivas. Un diseño visual estructurado y funcional favorece la inclusión, el pensamiento crítico y la apropiación del conocimiento a través de la experiencia (Mardones, 2024).

El diseño lúdico aplicado a la educación sexual infantil promueve una enseñanza centrada en la experiencia estética y emocional del aprendizaje. La integración de dinámicas participativas, materiales visuales y recursos simbólicos permite que el niño se involucre activamente en su proceso formativo, fortaleciendo su autonomía y su capacidad de reflexión (Ayala Laverde et al., 2024).

### **2.2.3. Fundamentos para el diseño de juegos de mesa educativos**

El diseño de juegos de mesa educativos integra estética, funcionalidad y mecánicas didácticas adaptadas al público infantil. Los elementos como el tablero, las cartas y los íconos deben ser atractivos y claros para facilitar el aprendizaje significativo (Flores Sánchez, 2021). Además, las reglas e interacciones deben ser intuitivas, considerando el desarrollo cognitivo y emocional

del niño (Pimentel et al., 2019). El uso de dinámicas orientadas al juego en contextos infantiles favorece la transición de la motivación a la acción, incrementando la participación y haciendo más efectivos los procesos de aprendizaje (Carrillo-Prieto, 2024), mientras que las recompensas o desafíos estimulan el aprendizaje autorregulado y fortalecen su implicación en el proceso educativo (Gaitán, 2020).

Dentro de esta estructura, los componentes visuales —tablero, cartas, fichas e íconos— cumplen un papel esencial, ya que no solo comunican acciones y roles dentro del juego, sino que también establecen un lenguaje simbólico que favorece la reflexión y la toma de decisiones bajo contextos simulados. El diseño cuidadoso de estos materiales, considerando forma, color, textura y disposición, asegura la comprensión de la dinámica planteada y refuerza el compromiso emocional del participante (Flores Sánchez, 2021). La progresión del juego, potenciada por materiales de calidad, contribuye al sostenimiento de la atención y la motivación de los niños. Cuando este proceso se combina con una narrativa lúdica clara, el aprendizaje se percibe como motivador, memorable y activo (O'Neill & Holmes, 2022).

El manual del juego constituye un componente pedagógico esencial, ya que orienta la correcta interpretación de las dinámicas lúdicas y la asimilación de los contenidos educativos. Disponer de una guía clara y accesible resulta indispensable para que los jugadores comprendan las reglas y objetivos planteados, especialmente en materiales orientados a la educación sexual, donde se deben transmitir mensajes sobre el respeto, el consentimiento y el autocuidado mediante un lenguaje comprensible (Ríos, 2019).

Asimismo, las reglas del juego no solo estructuran la dinámica, sino que expresan su propósito pedagógico. En contextos preventivos, estas normas deben consolidar un espacio simbólico en el que el respeto, la convivencia y los derechos infantiles sean principios rectores, favoreciendo

la interiorización de valores y saberes vinculados a una sexualidad saludable (Sop & Hançer, 2025).

El proceso de desarrollo de un juego de mesa en materia de educación sexual infantil requiere planificación rigurosa y objetivos pedagógicos claramente definidos. Este tipo de recursos debe fomentar la reflexión sobre el autocuidado, el consentimiento y las relaciones respetuosas, integrando mecánicas que estimulen el diálogo y la toma de decisiones en un entorno seguro y participativo (Werneck, 2021). En este proceso, el prototipado iterativo y las fases de prueba con niños guiadas por especialistas en educación sexual aseguran que el contenido sea comprensible y pertinente, estimulando la participación activa sin generar temor ni confusión (López Arnaiz, 2022). Los componentes visuales y materiales como cartas, fichas y tableros deben diseñarse con intencionalidad pedagógica, empleando un lenguaje visual y verbal comprensible que estimule la participación y facilite la comprensión de conceptos y valores educativos a través de la experiencia lúdica (Bosco Global, 2021).

La selección cromática y tipográfica en materiales infantiles tiene una influencia directa en el aprendizaje y el desarrollo emocional, pues los colores inciden en los estados afectivos y en la estimulación cerebral de los infantes, especialmente en etapas tempranas en las que el sistema perceptivo se encuentra en formación (García et al., 2022). Una paleta cromática cuidadosamente seleccionada favorece la creación de entornos seguros y receptivos que fortalecen la disposición al aprendizaje. De manera complementaria, los recursos gráficos vinculados a la educación emocional, como ilustraciones de expresiones faciales, escenarios simbólicos o viñetas de diálogo, facilitan la identificación de emociones, el reconocimiento de límites y la práctica de la comunicación verbal y no verbal entre niños y adultos. Estos elementos refuerzan la construcción de vínculos de confianza y resultan especialmente valiosos en procesos de prevención de abuso y en la formación de competencias socioemocionales.

#### 2.2.4. Estado del arte

El estado del arte evidencia la existencia de experiencias internacionales en el diseño de juegos de mesa orientados a la prevención del abuso sexual infantil, los cuales constituyen referentes valiosos para el presente estudio.

Uno de los casos más destacados es Safe Kids, creado en 2016 en los Países Bajos por la educadora Petra Duijzer. Este juego, inspirado en la dinámica del tradicional “Juego de la Oca”, está dirigido a niños de entre 8 y 12 años y plantea preguntas y situaciones relacionadas con el consentimiento, los límites personales y la identificación de conductas inapropiadas. Su implementación en escuelas holandesas respondió al incremento de denuncias por pedofilia reportadas en ese país, que en 2016 se duplicaron con respecto al año anterior, lo que llevó a considerar este recurso como una herramienta clave de prevención, al permitir que los niños reconozcan riesgos de forma lúdica, participativa y reflexiva (Europa Press, 2016).

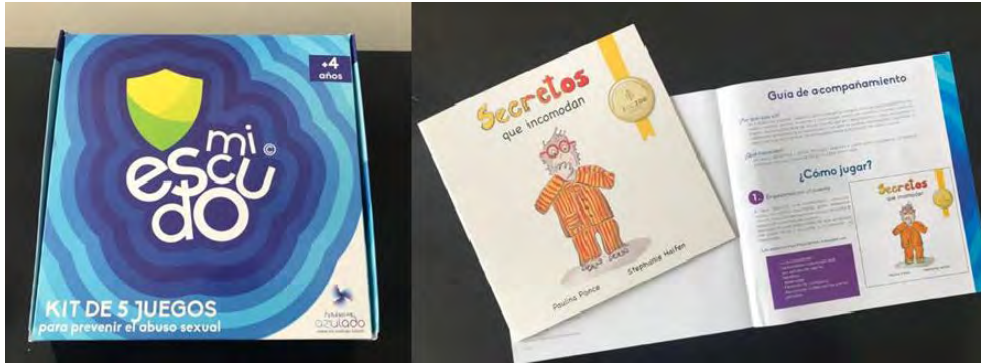
*Figura 2. Imágenes del manual y fichas de Safe Kids. Fuente: Petra Duijze (2016)*



De manera complementaria, en 2019 la Fundación Azulado desarrolló en Ecuador el programa Mi Escudo, un kit lúdico-pedagógico que combina juegos y materiales didácticos diseñados para fortalecer habilidades de autoprotección, reconocer secretos incómodos y fomentar la construcción de redes de confianza en el entorno familiar y escolar. Este enfoque integral involucra a docentes, psicólogos y trabajadores sociales en espacios educativos y comunitarios. Su propuesta visual y gráfica se caracteriza por ser accesible y empática, lo que facilita la

comprensión de temas sensibles y contribuye al desarrollo de competencias socioemocionales en la infancia (Fundación Azulado, 2019).

Figura 3. Imágenes del manual y fichas de Mi Escudo. Fuente: Fundación Azulado (2019)



Finalmente, en España se encuentra el juego Coletas y Verdi, publicado en 2013 por Laura Rodríguez Navarro y M.<sup>a</sup> Ángeles de la Cruz. Esta propuesta lúdica, reconocida previamente con el Premio TEA 2012, está dirigida a niños de 6 a 12 años y se sustenta en técnicas cognitivo-conductuales adaptadas al lenguaje infantil. El material incluye un tablero, fichas, tarjetas de distintos tipos (psicoeducación, emociones, reestructuración cognitiva, entre otras) y recursos gráficos diseñados para trabajar la detección del abuso, la expresión emocional y la puesta en práctica de estrategias de afrontamiento en un entorno seguro y terapéutico (Rodríguez Navarro & de la Cruz, 2013).

Figura 4. Imágenes del manual y fichas de Coletas y verdi. Fuente: Coletas y Verdi (2013)



Tabla 1. Cuadro comparativo de los juegos de mesa del estado del arte. Fuente: Elaboración propia (2025)

| Nombre del juego | Año  | Temática  | País de implementación | Impacto (niños alcanzados) | Resultados reportados   |
|------------------|------|---|------------------------|----------------------------|---|
| Safe the Kids    | 2016 | Prevención del abuso sexual infantil, educación sexual            | Argentina              | +5,000                     | Mejora en la identificación de situaciones de riesgo y desarrollo de habilidades de resistencia |
| Mi Escudo        | 2018 | Autoprotección, reconocimiento de secretos incómodos              | Perú                   | +3,000                     | Aumento del reconocimiento de señales de abuso y confianza para comunicar                       |
| Coletas y Verdi  | 2013 | Valoración del cuerpo, reconocimiento de situaciones inapropiadas | España                 | +4,500                     | Refuerza autoestima y capacidad de decir NO.  |



## CAPÍTULO III

### 3.1. Metodología

Para el desarrollo de la metodología, se estableció una base en el método cualitativo, partiendo del empleo del trabajo de campo y el uso de los instrumentos de la observación participante como la encuesta, entrevista, etnografía escrita y visual. La investigación se centró en la incidencia de la educación sexual en la prevención y combate del abuso sexual infantil. Desde esta premisa, se definió el enfoque del problema principal, considerando el contexto y los actores involucrados. Dentro de esta problemática, se identificaron problemas secundarios, como la alteración en las relaciones sociales y en el comportamiento psicológico.

#### 3.1.1. Descripción de los actores

**Niños y niñas.** Son los actores centrales de la problemática. Tienen entre seis y diez años de edad y residen principalmente en el distrito de San Juan de Lurigancho, Lima. Estudian en instituciones educativas públicas y privadas del nivel primario. Les atraen actividades como jugar, dibujar, leer cuentos, practicar deportes y utilizar recursos digitales de entretenimiento. Su interés principal está orientado al juego y la interacción con sus pares, aunque pasan gran parte del tiempo acompañados por sus padres o familiares cercanos. La ausencia de información adecuada sobre los límites corporales los hace vulnerables frente a situaciones de abuso.

**Padres y madres de familia.** Constituyen los actores principales en el proceso de prevención. Tienen entre treinta y cinco y cuarenta y cinco años de edad, pertenecen a los niveles socioeconómicos C y D y se desempeñan en ocupaciones diversas, muchas veces en condiciones de informalidad laboral. Son quienes acompañan cotidianamente a los niños, asegurando su alimentación, cuidado y educación. No obstante, en muchos casos carecen de herramientas pedagógicas y comunicacionales que les permitan establecer un vínculo de

confianza en torno a la educación sexual. Su rol es clave, pues a través de la comunicación abierta y la construcción de confianza, pueden brindar a los niños un espacio seguro para expresar dudas, experiencias o incomodidades.

**Psicólogos y especialistas en educación sexual infantil.** Son actores secundarios que cumplen un papel complementario al de las familias. Se trata de profesionales con formación en psicología, pedagogía o trabajo social, con experiencia en el abordaje de problemáticas vinculadas a la violencia sexual infantil. Su participación resulta fundamental para validar los contenidos del juego de mesa propuesto, asegurando que sean pertinentes al nivel de desarrollo de los niños y culturalmente adecuados al contexto familiar. Asimismo, contribuyen a orientar a los padres en la aplicación de estrategias que fortalezcan el autocuidado, el consentimiento y la comunicación afectiva con sus hijos.

**Otros familiares.** Los niños conviven frecuentemente con abuelos, tíos o primos, con quienes comparten gran parte de su vida cotidiana. Aunque no siempre sean los cuidadores principales, su interacción constante puede influir en la percepción del niño sobre lo que significa afecto, cuidado y confianza. El rol que desempeñan en el hogar también puede contribuir a reforzar — o debilitar— los límites personales que los niños deben aprender a reconocer.

**Docentes.** Los profesores del nivel primario, en su mayoría mujeres jóvenes entre 25 y 35 años, acompañan el desarrollo académico y socioemocional de los niños. Además de impartir contenidos curriculares, suelen ser una figura de referencia significativa en la vida del escolar. Su participación es importante porque actúan como mediadores entre la escuela y la familia, generando espacios de diálogo sobre la convivencia, el respeto y la protección de los estudiantes.

### 3.1.2. Descripción del campo

Para la presente investigación, se consideró como primer público a los padres de familia, quienes cumplen un rol fundamental en la formación y acompañamiento de los niños en su vida

cotidiana. Como segundo público, se eligió a especialistas en psicología infantil y educación, cuya experiencia permite comprender las dinámicas de aprendizaje y el desarrollo socioemocional de los niños. La investigación se centró en familias del distrito de San Juan de Lurigancho, con hijos e hijas entre los seis y diez años de edad, así como en la perspectiva de profesionales que trabajan directamente con esta población. El universo estuvo conformado por familias del mencionado distrito que cuentan con niños dentro del rango etario indicado, mientras que la muestra se integró por cinco familias (padres e hijos), una psicóloga especialista y tres docentes de la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú, quienes participaron en la fase de validación del juego de mesa.

### **3.1.3. Métodos y herramientas**

La investigación se desarrolló mediante un proceso de validación profesional y participativa, en el que intervinieron especialistas en psicología y educación, así como familias del distrito de San Juan de Lurigancho con hijos e hijas entre seis y diez años de edad. El propósito fue analizar la pertinencia del contenido, el lenguaje y las dinámicas del juego de mesa, con el fin de determinar su eficacia como herramienta educativa para la prevención del abuso sexual infantil y la promoción del autocuidado.

El proceso de validación del juego se desarrolló en tres etapas complementarias con el objetivo de asegurar su pertinencia psicológica, su claridad comunicacional y su adecuada recepción por parte de los niños y sus familias. En una primera etapa, se realizó una entrevista semiestructurada con la Lic. Carol Luna Castillo, psicóloga clínica e infantil que trabaja con niños con dificultades en el aprendizaje, quien evaluó la profundidad del contenido de las cartas, la pertinencia emocional del lenguaje empleado y el potencial del juego para fortalecer la comunicación y la prevención del abuso desde el entorno familiar (ver Anexo 3). Asimismo, se aplicaron fichas de validación profesional a dos psicólogas con perfiles complementarios. La Lic. Antonella Esther Coral Arista, psicóloga clínica con formación en intervención

psicoeducativa en trastornos del neurodesarrollo, analizó la claridad del lenguaje, el tono comunicacional y la adecuación de los contenidos al desarrollo emocional y cognitivo de los niños. Por su parte, la Lic. Eva Toribio López, psicóloga infantil y psicoterapeuta infanto-juvenil especializada en modificación de conducta, aportó observaciones sobre la sensibilidad del enfoque preventivo, el acompañamiento adulto y la aplicabilidad del material en contextos terapéuticos y familiares (ver Anexo 4).

La segunda etapa comprendió la validación del diseño, la narrativa y la funcionalidad del juego. Primero, se realizó una entrevista con el Magíster Rudy Ascue, docente universitario y diseñador gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP), quien analizó la estructura del juego, la experiencia del jugador, la claridad de las mecánicas y la coherencia entre el objetivo preventivo y el componente lúdico. Sus observaciones permitieron ajustar la dinámica del juego, la redacción de instrucciones y ciertos elementos del tablero para facilitar una experiencia más fluida y comprensible (ver Anexo 1)..

Posteriormente, se aplicaron encuestas de validación a tres docentes especialistas en diseño de videojuegos y comunicación visual: Rodrigo Luis Abad Iturrarán (Director y Gestor de Proyectos de Videojuegos), Pool Francis Pérez Chinga (Diseñador de Videojuegos) y Santiago Moisés Herrera Panizzo (Diseñador de Videojuegos y Entretenimiento Digital), todos de la Escuela Superior Toulouse Lautrec. Estos especialistas evaluaron criterios de legibilidad, jerarquía visual, usabilidad del tablero e idoneidad gráfica para el público infantil. Esta revisión complementaria permitió fortalecer la presentación visual del material y asegurar que los elementos gráficos apoyaran correctamente la dinámica propuesta (ver Anexo 2).

Finalmente, la tercera etapa consistió en sesiones de prueba presencial del prototipo con cinco familias conformadas por padres y niños de entre 6 y 10 años. Durante las dinámicas se registraron observaciones sobre el nivel de comprensión de las reglas, la participación activa, la interacción emocional y la calidad del diálogo entre padres e hijos. La información obtenida

se recogió mediante fichas de observación, entrevistas breves y registro audiovisual, bajo consentimiento informado de los participantes. Las evidencias permitieron ajustar elementos de las dinámicas, instrucciones y redacción de algunas cartas para mejorar la experiencia familiar y garantizar la comprensión y el impacto preventivo del juego (ver Anexo 5).

### 3.2. Metodología de la conceptualización

Para elaborar la conceptualización, se inició con una sesión de lluvia de ideas que exploró una variedad de conceptos relacionados con la educación sexual, así como los términos empleados en las campañas del MINEDU dirigidas a prevenir el abuso sexual infantil y en otras iniciativas de sensibilización pública sobre esta problemática. Durante esta sesión, surgieron palabras clave como: CONFIANZA, decir NO, Conocer, Seguridad, Sin tabús, Educación, Prevenir y Verdad sin miedo. Estos conceptos reflejan la importancia de promover un ambiente de confianza y apertura para que los niños puedan expresarse libremente y aprender a reconocer y resistir situaciones de abuso. La educación sexual busca brindarles los conocimientos y herramientas necesarias para protegerse a sí mismos y a otros, fomentando una cultura de prevención y respeto en la que se abordan temas delicados de manera franca y sin temor.

Tabla 2. Cuadro de los conceptos y sub-conceptos. Fuente: Elaboración propia (2025)

| CONCEPTO      | SUB-CONCEPTOS |            |
|---------------|---------------|------------|
| con CONFIANZA | decir NO      | Sin tabúes |
| Conocer       | Seguridad     | Verdad     |
| Prevenir      | sin miedo     | Educación  |

Basado en estos conceptos, se buscó una identidad que ayudará al infante a desarrollar su confianza y reconocer figuras que transmitieran seguridad. Los “superhéroes” resultan ser referentes especialmente significativos, ya que los niños los perciben como símbolos de protección, fuerza y apoyo, capaces de inspirar valor frente a situaciones difíciles.

En este marco se definió el nombre “Aliados de la Confianza”, abreviado como AL-CON. Este término surge de la combinación de las palabras ALianza y CONfianza, lo que resalta la idea de unión colectiva para proteger, prevenir y brindar seguridad a los niños. Además de ser un acrónimo claro y fácil de recordar, AL-CON coincide fonéticamente con el halcón, ave emblemática que simboliza visión, vigilancia y valentía. Estas cualidades se alinean con los objetivos del juego, pues los niños aprenden a identificar riesgos, establecer límites y reconocer cuándo deben pedir ayuda.

Asimismo, el halcón tiene presencia en referentes culturales andinos y amazónicos, donde es considerado un guía protector, lo que refuerza el vínculo con la identidad cultural peruana y otorga legitimidad simbólica al proyecto. De esta manera, ALCON no solo articula confianza y alianza, sino que también evoca una figura heroica y cercana para los niños, consolidándose como un nombre sonoro, significativo y pertinente dentro de la pedagogía lúdica y la prevención del abuso sexual infantil.

Figura 5. Esquema visual de construcción del nombre. Fuente: Elaboración propia (2025)



La presente composición visual se realizó como parte del moodboard conceptual del proyecto. En ella se integran referencias al universo de los superhéroes, la fantasía infantil y el juego colectivo. Se observa cómo los niños, acompañados de figuras protectoras, se transforman en héroes con capas y antifaces, transmitiendo alegría, energía y trabajo en equipo. Este recurso buscó plasmar la idea central del proyecto: que los niños, al sentirse acompañados y seguros,

pueden asumir un rol protagónico frente a situaciones de riesgo, fortaleciendo la confianza en sí mismos y en los demás.

*Figura 6. Moodboard del concepto. Fuente: Elaboración propia (2025)*



### **3.3. Metodología de la validación**

Para validar la propuesta del juego de mesa, se elaboraron materiales complementarios en formato de infografías y guías visuales, diseñadas para explicar de manera clara y accesible los objetivos, las dinámicas y la finalidad pedagógica del proyecto. Estos recursos permitieron que los padres comprendieran el propósito del material antes de aplicarlo con sus hijos, favoreciendo así una experiencia guiada y consciente.

La validación se centró en que los padres de familia fueran los principales mediadores de la experiencia lúdica, utilizando el juego como una herramienta pedagógica para dialogar con sus hijos sobre el autocuidado, los límites personales, la expresión del “NO” y el reconocimiento de conductas inapropiadas. Participaron cinco familias del distrito de San Juan de Lurigancho, compuestas por padres e hijos entre seis y diez años de edad, quienes asistieron a sesiones presenciales de aplicación y observación del prototipo. Durante las dinámicas, se registraron fichas de observación, comentarios de los padres y registros visuales, los cuales evidenciaron

la comprensión de las reglas, la participación activa de los niños y la generación de diálogo familiar a partir del juego.

De manera complementaria, se realizó una validación profesional del material con dos psicólogas especialistas: una psicóloga infantil y una especialista en educación sexual infantil. Ambas analizaron las cartas, dinámicas y objetivos del juego mediante fichas de validación profesional, evaluando la pertinencia del lenguaje, la claridad de las situaciones representadas y la coherencia emocional del contenido con las edades a las que está dirigido. Las observaciones recogidas fueron determinantes para ajustar el diseño y reforzar la utilidad pedagógica del material, especialmente en el acompañamiento adulto y la comprensión emocional de los niños.

Asimismo, se realizó una validación adicional con tres docentes de la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú, quienes analizaron los componentes visuales, comunicacionales y funcionales del juego desde una perspectiva de diseño educativo. Los aportes obtenidos fueron incorporados en la versión final del proyecto, reforzando la coherencia entre el mensaje, la estética y la experiencia del usuario.

En conjunto, el proceso de validación permitió integrar miradas pedagógicas, psicológicas y de diseño, garantizando que el juego cumpla una función educativa efectiva y pueda ser aplicado de forma segura y significativa tanto en espacios familiares como escolares.

## CAPÍTULO IV

### 4.1. Concepto

El proyecto “AL-CON (Aliados de la Confianza)” es un juego de mesa educativo que se sustenta en la metáfora de los superhéroes como figuras protectoras y de referencia para los niños. Inspirado en valores como la valentía, la unión y la seguridad, su propósito es brindar a los padres una herramienta lúdica y pedagógica que les permita dialogar con sus hijos acerca de los límites del cuerpo, el valor de decir “no”, la diferencia entre secretos positivos y dañinos, y la importancia de la confianza en los adultos responsables de su cuidado.

A través de dinámicas participativas, el juego busca fortalecer el desarrollo socioemocional y cognitivo de los niños, favoreciendo la construcción de vínculos seguros y la capacidad de reconocer situaciones de riesgo. De esta manera, AL-CON se convierte en un espacio de aprendizaje compartido, donde los padres guían la experiencia lúdica y los niños adquieren conocimientos prácticos para el autocuidado, la prevención del abuso y la comunicación asertiva.

### 4.2. Descripción del proyecto de diseño

AL-CON (Aliados de la Confianza) es un innovador juego de mesa educativo dirigido a niños y niñas de 6 a 10 años, que busca fortalecer la prevención del abuso sexual infantil a través de dinámicas lúdicas compartidas con sus padres. Su propuesta central consiste en enseñar a los niños a reconocer los límites de su propio cuerpo, diferenciar entre secretos que se pueden compartir y aquellos que deben ser revelados a un adulto de confianza, y fomentar la comunicación abierta y segura con sus cuidadores.

El juego se estructura en un tablero cuadrado, acompañado de fichas de superhéroes, cartas ilustradas y un manual pedagógico para padres. Aunque su forma es cuadrada, el recorrido de los jugadores se desarrolla de manera circular, evocando el ciclo continuo del aprendizaje, la

confianza y la cooperación. La narrativa presenta a un grupo de héroes llamados Los Aliados de la Confianza (AL·CON), quienes deben enfrentarse a MisterYo, un villano que utiliza máscaras de engaño para sembrar confusión entre los niños y poner a prueba su capacidad para reconocer situaciones de riesgo.

El nombre AL·CON surge como un juego de palabras con halcón, ave que en la cosmovisión andina simboliza la claridad de visión, la sabiduría y la protección del entorno. Desde esta perspectiva, el halcón representa la capacidad de observar desde las alturas, mantener una mirada atenta ante el peligro y actuar con decisión y libertad. Este simbolismo dialoga con los propósitos del juego, que busca fortalecer la autonomía infantil, el autocuidado y la comunicación asertiva a través del juego guiado. Así, AL·CON sintetiza tanto la alianza entre adultos y niños en la construcción de confianza, como el ideal de una educación que promueva miradas críticas, vínculos protectores y el desarrollo emocional desde la cultura local.

Cada reto superado otorga *Puntos de Protección*, los cuales se acumulan para la misión final: romper la máscara de *MisterYo* y devolver la seguridad a la ciudad. En este proceso, los padres guían a sus hijos, convirtiéndose en mediadores activos que orientan el diálogo y aseguran que las enseñanzas sean comprendidas e interiorizadas. De esta manera, el juego no solo fortalece el vínculo familiar, sino que también genera un entorno de confianza y acompañamiento frente a temas sensibles.

La experiencia está diseñada para ser atractiva y accesible: combina ilustraciones coloridas, personajes cercanos y dinámicas cooperativas que refuerzan valores como la empatía, la valentía y la comunicación asertiva. El juego puede desarrollarse tanto en sesiones familiares como en actividades grupales facilitadas por psicólogos o educadores, lo que amplía su alcance pedagógico.

La importancia de AL·CON radica en que transforma un tema complejo y muchas veces silenciado, como la prevención del abuso infantil, en una experiencia significativa,

participativa y motivadora. El juego no solo está dirigido a los niños, sino que involucra activamente a los padres o tutores como mediadores del aprendizaje, quienes asumen un rol de acompañamiento y guía emocional durante el desarrollo de las dinámicas. A través de las Cartas de Confianza y los momentos de reflexión, los adultos ayudan a los niños a comprender situaciones cotidianas relacionadas con los límites personales, el respeto y la comunicación asertiva, creando un entorno de diálogo seguro.

Se espera que los padres fortalezcan la confianza y la escucha activa, favoreciendo la apertura hacia temas sensibles desde el respeto y la empatía. De esta manera, el proyecto se consolida como una herramienta educativa que promueve la colaboración familiar, la reflexión crítica y el autocuidado, transmitiendo el mensaje de que la seguridad y el bienestar se construyen en conjunto entre niños y adultos.

### **4.3. Diseño de la comunicación**

AL-CON (Aliados de la Confianza) es un juego de mesa educativo orientado a la prevención y fortalecimiento del autocuidado infantil, diseñado para ser jugado principalmente entre padres e hijos de 6 a 10 años. Su propósito no es abordar de forma explícita situaciones de abuso, sino promover el reconocimiento de los límites personales, la comunicación abierta y el respeto propio y ajeno desde una experiencia lúdica guiada. El juego busca que los niños comprendan, a través del diálogo y la participación, que tienen derecho a decir “no” ante aquello que los incomoda y a identificar adultos de confianza a quienes acudir en caso de sentirse inseguros.

Este aprendizaje se desarrolla mediante niveles de juego progresivos, adaptados a su edad y comprensión emocional, donde los participantes asumen el rol de superhéroes que cooperan para derrotar a MisterYo, un villano que representa el engaño, el miedo y el silencio. A lo largo de la experiencia, se refuerzan valores de confianza, autocuidado, comunicación y

valentía, fortaleciendo el vínculo familiar y consolidando la prevención desde el acompañamiento afectivo y educativo.

El objetivo de la comunicación es transmitir a padres y especialistas que AL·CON no es solo un juego de mesa, sino una herramienta pedagógica y preventiva que, de manera lúdica y cercana, promueve la construcción de vínculos de confianza entre adultos y niños. A través de su enfoque visual, narrativo y participativo, el proyecto busca fortalecer la comunicación familiar y contribuir a la educación preventiva desde un lenguaje accesible y emocionalmente seguro.

Para evaluar la efectividad de esta comunicación se establecieron indicadores cualitativos y de percepción, observando la comprensión del mensaje, el nivel de participación y la respuesta emocional de los padres e hijos durante las sesiones de validación. También se analizaron las reacciones y comentarios de los especialistas en psicología y educación, quienes aportaron retroalimentación sobre la claridad, pertinencia y coherencia del contenido. Estos resultados permiten determinar si el mensaje preventivo se interioriza correctamente y si la experiencia lúdica favorece el diálogo y la confianza dentro del entorno familiar.

La estrategia comunicacional se organizó en tres fases: antes, durante y después del lanzamiento, utilizando canales digitales y materiales gráficos de alta penetración en el público objetivo con el propósito de garantizar la continuidad y el alcance del mensaje más allá del espacio de juego.

#### **Quién / A quién:**

- **Padres y madres de familia:** principales destinatarios, especialmente en contextos urbanos como San Juan de Lurigancho, quienes buscan herramientas educativas accesibles y efectivas para abordar el tema del abuso sexual con sus hijos.

- **Psicólogos y especialistas en infancia/prevención del abuso sexual:** actores clave en la validación del juego, quienes podrán recomendarlo como un recurso útil en sesiones de acompañamiento y orientación.
- **Docentes:** de forma complementaria, el juego puede implementarse en espacios escolares como herramienta de apoyo, siempre bajo la guía de profesionales.
- **Organizaciones sociales, colegios y ONGs:** aliados potenciales en la difusión e implementación del proyecto en comunidades educativas y espacios de prevención.

### Qué / Cómo:

La campaña de difusión se implementará a través de contenidos audiovisuales breves, accesibles y visualmente coherentes con la identidad del juego AL·CON, empleando una planificación estructurada en tres etapas: producción, publicación y monitoreo. El contenido se adaptará al lenguaje y características de cada plataforma digital.

- **Facebook e Instagram:** Dirigidos a padres y especialistas. Se publicarán videos animados de 30 a 60 segundos con mensajes de prevención, testimonios de validadores y clips explicativos sobre el uso del juego. Cada semana se difundirá una pieza audiovisual y dos publicaciones gráficas de refuerzo. El objetivo es fomentar la identificación emocional con el mensaje y fortalecer la percepción de AL·CON como recurso educativo y familiar.
- **TikTok:** Enfocado en niños y familias. Se publicarán microvideos de 15 a 30 segundos protagonizados por los personajes de Los Aliados de la Confianza, quienes transmitirán valores de autocuidado, empatía y respeto a través de retos, frases o escenas cortas. La frecuencia será de tres publicaciones semanales, con énfasis en la interacción mediante sonidos o hashtags temáticos (#ConfianzaALCON, #JuguemosSeguro).
- **YouTube:** Canal destinado a psicólogos, especialistas y docentes. Se compartirán videos de formato explicativo (2–4 minutos) donde se detalle la estructura del juego, su

aplicación en entornos educativos y las estrategias pedagógicas empleadas. También se incluirán entrevistas breves con los validadores profesionales.

El uso de herramientas de segmentación como Google Ads y Meta Ads permitirá dirigir los contenidos al público objetivo (padres de niños entre 6 y 10 años del distrito de San Juan de Lurigancho y zonas urbanas similares). El monitoreo se realizará a través de métricas de alcance, interacción y tiempo de visualización, complementadas con encuestas digitales a los participantes para evaluar el nivel de recordación y comprensión del mensaje. Estos datos permitirán determinar la eficacia comunicativa y el grado de impacto preventivo de la campaña.

**Por qué / Para qué:**

El problema que enfrenta este proyecto parte de que una proporción significativa de niños y niñas en el Perú aún presenta dificultades para reconocer los límites de su cuerpo y expresar rechazo frente a situaciones inadecuadas, debido a la falta de comunicación y educación afectiva dentro del hogar. De acuerdo con el Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (MIMP, 2023) y la UNICEF (2022), la ausencia de diálogo sobre el autocuidado y la confianza limita la capacidad de los menores para identificar conductas inapropiadas y pedir ayuda oportuna.

En este contexto, AL·CON (Aliados de la Confianza) surge como una herramienta lúdica y accesible que busca fortalecer el vínculo familiar y promover la educación preventiva desde la infancia. A través del juego, padres e hijos pueden abordar temas sensibles de manera guiada, generando espacios de conversación y aprendizaje basados en la empatía y el respeto.

**Cuándo / Cuánto:**

La campaña de difusión del juego AL·CON (Aliados de la Confianza) se desarrollará durante seis meses, organizada en tres fases complementarias que permitirán una ejecución progresiva y sostenida.

Cada fase abarca dos meses, con objetivos específicos y acciones escalonadas que van desde la generación de expectativa hasta la validación de resultados y sostenibilidad del proyecto.

### **Fase 1: Antes (Mes 1 y Mes 2) – Generación de expectativa y curiosidad**

#### **Mes 1 – Planificación y producción de contenido**

Durante el primer mes, se realizará la planificación estratégica y producción del material audiovisual y gráfico que dará forma a la campaña.

Las acciones principales incluyen:

- Definición de la línea visual del proyecto (colores, estilo gráfico y tono comunicacional).
- Guionización de las piezas teaser que introducirán a los personajes principales: Valora, Clario, Lucendra y Zorion.
- Producción de clips animados y diseño de piezas visuales para redes sociales.
- Configuración técnica de campañas publicitarias en Meta Ads, TikTok Ads y YouTube.
- Creación del calendario de publicaciones y asignación de responsables de monitoreo.

#### **Mes 2 – Lanzamiento de teasers y construcción de comunidad inicial**

En el segundo mes, se activará la difusión del contenido producido.

Las acciones estarán orientadas a generar expectativa y curiosidad en el público objetivo (padres, niños, psicólogos y docentes).

- Publicación de teasers animados en redes sociales con el mensaje principal: “Hablar con confianza también es cuidar”.
- Activación de encuestas y trivias en Instagram Stories y TikTok.
- Segmentación de campañas publicitarias para aumentar el alcance en Lima Metropolitana, priorizando zonas educativas.
- Monitoreo semanal de métricas (alcance, interacciones y comentarios).

- Apertura del canal de YouTube AL·CON como base para los futuros videos tutoriales.

### **Resultado esperado:**

Despertar el interés del público, presentar la identidad de los personajes y posicionar el mensaje principal del proyecto.

### **Fase 2: Durante (Mes 3 y Mes 4) – Lanzamiento y consolidación del mensaje**

#### **Mes 3 – Lanzamiento oficial del juego**

Esta etapa marca el inicio formal de la campaña pública.

Las acciones estarán dirigidas a mostrar el valor educativo del juego y su aplicación tanto en el hogar como en espacios escolares.

- Publicación del video oficial de lanzamiento (1 minuto).
- Estreno del tutorial “Cómo jugar AL·CON” en YouTube y difusión en redes sociales.
- Publicación de cápsulas animadas que refuercen los valores de autocuidado, comunicación, confianza y valentía.
- Activación de la campaña de hashtags: #AliadosDeLaConfianza y #JugandoConValor.
- Primer sorteo digital: “Juega con confianza” (premio: set de cartas + tablero).

#### **Mes 4 – Interacción y crecimiento de comunidad**

Durante el cuarto mes, se intensificará la interacción con el público a través de dinámicas participativas.

- Publicación de retos semanales como “El reto del NO” o “MisterYo no me engaña”.
- Publicación de clips cortos donde padres e hijos muestran cómo aplican los aprendizajes del juego.
- Primer testimonio audiovisual de padres participantes.

- Ajustes en las estrategias publicitarias según el rendimiento de las métricas (CTR y engagement).
- Generación de contenido educativo complementario sobre los beneficios del juego en el diálogo familiar.

### **Resultado esperado:**

Consolidar una comunidad activa y posicionar a AL·CON como herramienta pedagógica innovadora que promueve la confianza y el diálogo entre padres e hijos.

*Figura 7 Publicaciones promocionales para redes sociales del proyecto AL·CON. Fuente: Elaboración propia (2025)*



### **Fase 3: Después (Mes 5 y Mes 6) – Validación y sostenibilidad del proyecto**

#### **Mes 5 – Evaluación y difusión de resultados iniciales**

En este periodo, el foco estará en la validación del impacto educativo y comunicacional del proyecto.

- Publicación de videos con docentes y psicólogos que participaron en la validación profesional del juego.
- Difusión de cápsulas “AL·CON en el aula” y “AL·CON en casa” con consejos prácticos para el uso pedagógico del material.
- Presentación de infografías con los principales hallazgos sobre confianza y comunicación familiar.
- Inicio del registro audiovisual de testimonios de padres y docentes.

## Mes 6 – Cierre de campaña y sostenibilidad

El último mes estará dedicado a consolidar la credibilidad y permanencia del proyecto.

- Publicación del video resumen final con los logros de la campaña y los testimonios más representativos.
- Elaboración y difusión del informe de impacto en redes y plataformas institucionales.
- Campaña de cierre bajo el lema: “Con confianza, seguimos aprendiendo”.
- Presentación del caso en espacios académicos y difusión en medios educativos aliados.
- Programación de publicaciones mensuales de continuidad con temas de autocuidado y convivencia familiar.

### Resultado esperado:

Evidenciar el impacto pedagógico de AL·CON, fortalecer su reputación como herramienta de prevención y garantizar su sostenibilidad a largo plazo.

Tabla 3. Cuadro de objetivos y resultados. Fuente: Elaboración propia (2025)

| Objetivos   | Acciones  | Resultados esperados  |
|---|---|---|
| <b>Dar a conocer el juego ALCON a padres y docentes como herramienta de prevención del abuso sexual infantil.</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Publicación de animaciones cortas en Facebook e Instagram mostrando la narrativa de superhéroes.</li> <li>- Lanzamiento de una campaña con Google Ads y Meta Ads dirigida a familias y educadores.</li> </ul>                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mayor visibilidad de la propuesta.</li> <li>- Alcance en redes de padres y docentes en la primera fase.</li> </ul>   |
| <b>Generar interés y confianza en los padres para implementar el juego en casa con sus hijos.</b>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Difusión de videos testimoniales de psicólogos y educadores.</li> <li>- Publicación de consejos prácticos en formato carrusel en Instagram.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Padres más informados y motivados a usar el juego.</li> <li>- Generación de una comunidad online que refuerce la prevención.</li> </ul>                                |
| <b>Involucrar a los niños en la narrativa de ALCON de forma atractiva y divertida.</b>                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Creación de videos en TikTok con personajes de los Aliados de la Confianza transmitiendo mensajes breves sobre autocuidado.</li> <li>- Dinámicas de retos (“Di NO”, “Secreto bueno / secreto malo”) en formato interactivo.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Alta interacción infantil en TikTok.</li> <li>- Mayor recordación del mensaje en un lenguaje cercano y lúdico.</li> </ul>  |
| <b>Explicar a psicólogos y docentes cómo implementar el juego en contextos educativos.</b>                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Producción de videos tutoriales en YouTube.</li> <li>- Publicación de una guía descargable en la web del proyecto.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Validación del juego como recurso pedagógico.</li> <li>- Adopción del juego en escuelas o talleres comunitarios.</li> </ul>  |
| <b>Consolidar la credibilidad del proyecto en el mediano plazo.</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Publicación de testimonios de padres y docentes que aplicaron el juego.</li> <li>- Difusión de casos de éxito en redes sociales y la web.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Posicionamiento de ALCON como referente en juegos educativos para prevención.</li> <li>- Reconocimiento de la marca en comunidades educativas y familiares.</li> </ul> |

Figura 8. Imagen promocional para redes. Fuente: Elaboración propia (2025)



#### 4.4. Descripción del público objetivo

El proyecto AL·CON (Aliados de la Confianza) está dirigido principalmente a padres y madres de familia con hijos e hijas entre seis y diez años, quienes cumplen un rol decisivo en la formación emocional y en la educación preventiva de los menores. Dado que el abordaje de la educación sexual infantil requiere sensibilidad, acompañamiento y orientación adulta, los padres se constituyen como el público objetivo principal, al ser quienes gestionan la compra, aplicación y guía del juego dentro del entorno familiar.

Este grupo se caracteriza por buscar herramientas accesibles, confiables y visualmente atractivas que les permitan abordar temas sensibles como el autocuidado, los límites personales, la confianza y la intimidad en un lenguaje respetuoso y cercano. AL·CON responde a esta necesidad ofreciendo un recurso pedagógico que facilita el diálogo entre adultos y niños, promueve la reflexión compartida y fortalece la comunicación afectiva en el hogar, contribuyendo así a la prevención de situaciones de riesgo.

En segundo lugar, el público usuario lo conforman los niños y niñas entre seis y diez años, quienes participan activamente en la experiencia lúdica del juego. Este grupo etario atraviesa una etapa clave de su desarrollo socioemocional, caracterizada por la curiosidad, la

imaginación y la capacidad de aprendizaje a través del juego y la interacción. A través de las dinámicas de AL·CON, los niños aprenden a reconocer los límites de su cuerpo, diferenciar entre secretos saludables y dañinos, identificar situaciones de incomodidad y expresar el “no” con seguridad, siempre acompañados de adultos de confianza que orientan el proceso.

El contexto de San Juan de Lurigancho, distrito limeño con altos índices de violencia y abuso infantil, refuerza la pertinencia de este proyecto como una herramienta de educación preventiva y fortalecimiento familiar. Su propósito es contribuir a la construcción de entornos seguros, empáticos y conscientes donde la comunicación entre padres e hijos se convierta en el principal medio de protección y cuidado.

Como público secundario, se consideran a los psicólogos infantiles y especialistas en prevención del abuso sexual, quienes pueden emplear el juego como una herramienta de apoyo en contextos terapéuticos y preventivos. Su participación es esencial para validar la pertinencia pedagógica y emocional del material, así como para emitir una evaluación profesional sobre la adecuación de la dinámica y los contenidos. Además, acompañan a las familias en su correcta implementación, garantizando que el recurso sea utilizado de forma segura y orientada al bienestar infantil.

De manera complementaria, también se incluyen los docentes de nivel primario, quienes podrían incorporar el recurso en dinámicas grupales con el fin de reforzar competencias socioemocionales y fortalecer entornos escolares seguros.

Desde el diseño gráfico, el proyecto contempla una estética visual atractiva y amigable para los niños, basada en ilustraciones de estilo *cartoon* colorido, con personajes de superhéroes que transmiten seguridad, valentía y confianza. Se priorizan formas simples y colores sólidos, que facilitan la comprensión e identificación de los personajes por parte del público infantil. Esta propuesta busca captar la atención de los niños y, al mismo tiempo, generar confianza en los

adultos, reforzando el mensaje central de prevención y protección a través del juego compartido.

#### **4.5. Objetivos del proyecto**

##### **Objetivo principal**

Fomentar la confianza entre niños y niñas de 6 a 10 años y sus padres o tutores mediante el uso de un juego de mesa educativo e interactivo que promueva la prevención del abuso sexual infantil y facilite el diálogo sobre temas considerados tabú, fortaleciendo la comunicación, el respeto propio y el autocuidado dentro de un entorno familiar seguro.

##### **Objetivos secundarios**

- Que los niños aprendan a decir “no” frente a situaciones que les resulten incómodas o inadecuadas.
- Promover el respeto por el propio cuerpo, entendiendo que nadie debe tocarlo sin su consentimiento.
- Fomentar el respeto hacia el cuerpo de los demás, reconociendo que cada persona tiene derecho a sus propios límites.
- Enseñar a los niños a diferenciar los límites del afecto y del cariño, identificando cuándo un gesto es apropiado o cuándo puede ser una señal de riesgo.
- Ayudar a reconocer la diferencia entre una caricia adecuada y una inadecuada, desarrollando criterio para buscar apoyo en caso necesario.
- Transmitir la importancia de la honestidad y la transparencia, explicando que una mentira nunca es una solución y puede aumentar el riesgo de daño.
- Incentivar la comunicación abierta con los padres o tutores, generando confianza para compartir experiencias, dudas o preocupaciones relacionadas con su seguridad y bienestar.

#### **4.6. Dinámica del juego**

**Inicio del Juego:** Cada jugador escoge un superhéroe y coloca su figura en la casilla de salida. El objetivo colectivo es derrotar al villano "MisterYo", cuya máscara representa mecanismos de manipulación y engaño hacia la niñez.

**El Turno de Juego:** Por turnos, los jugadores lanzan el dado de colores y avanzan hacia la siguiente casilla del color correspondiente.

**Acción de las Cartas:** Al llegar a una casilla de color, el jugador toma una carta del mismo color y responde o actúa según la instrucción que esta contiene. Si la acción se realiza correctamente, se gana un punto para el equipo. Durante esta fase, el adulto acompaña la experiencia con orientación, fomentando la reflexión.

**Sistema de Máscaras y Ruptura por Puntos:** Al inicio de cada partida, se elige una de las máscaras de MisterYo, cada una asociada a un tipo de amenaza o conducta riesgosa:

#### **Final del Juego**

**Derrotando al Villano MisterYo:** El juego puede desarrollarse con un mínimo de un jugador y un máximo de cuatro, quienes asumen el rol de los superhéroes Valora, Clario, Lucendra y Zorion. Cuando participa un solo jugador, el adulto guía (padre, madre o especialista) cumple la función de acompañante y moderador de las dinámicas. En caso de grupos mayores, los jugadores pueden dividirse en equipos colaborativos, compartiendo las decisiones y resolviendo juntos los retos de las cartas, siempre con el objetivo común de derrotar a MisterYo y fortalecer la confianza mutua.

**Celebración Padre-Hijo(a):** Ambos celebran este logro juntos, no como una competencia, sino como una experiencia compartida. Se refuerza la idea de que conversar, acompañarse y tomar decisiones juntos fortalece el vínculo familiar y genera confianza.

**Momento Educativo (con el adulto):** Al terminar la partida, el adulto tiene la oportunidad de conversar con el niño o niña sobre lo vivido, guiado por las reflexiones presentes en cada

carta y el simbolismo de la máscara enfrentada. Este diálogo permite que el aprendizaje no quede solo en una respuesta, sino que se transforme en una conversación significativa donde el niño pueda expresar sus emociones, reconocer sus límites y reforzar su confianza.

- Qué enseñanzas dejó el juego.
- Qué les hizo pensar la máscara de la partida (por ejemplo, el engaño o la manipulación).
- Por qué es importante hablar cuando algo no se siente bien, incluso con personas cercanas.
- Cómo el adulto siempre estará para escuchar, proteger y acompañar.

Para asegurar que este momento educativo se cumpla efectivamente, el proyecto incluye una Guía de Acompañamiento para el Adulto, donde se explica la relevancia de su rol antes, durante y después del juego. Esta guía ofrece orientaciones claras sobre cómo abordar las reflexiones con un lenguaje respetuoso y adaptado a la edad del niño o niña, además de sugerencias para mantener una comunicación abierta y empática. De esta manera, el adulto asume un papel activo como mediador y protector, garantizando que la experiencia lúdica trascienda hacia una enseñanza en confianza, autocuidado y prevención.

#### 4.7. Piezas gráficas

Figura 9. Prototipo del juego AL-CON Fuente: Elaboración propia (2025)



#### Superhéroes AL-CON “Aliados de la Confianza”

Los superhéroes representan a los jugadores y cumplen una función clave dentro del juego, ya que cada uno posee un diseño y un poder asociado a las acciones de las cartas. Su presencia busca generar identificación y atracción visual en los niños, permitiendo que se sientan parte del juego y se involucren con mayor confianza y entusiasmo en cada dinámica. Asimismo, se incorporó el concepto de “Alcón” dentro de su identidad visual mediante el uso de antifaces y accesorios que incluyen su logotipo, con el fin de reforzar el alcance simbólico de los personajes y su rol dentro de la narrativa del juego. *Figura 10. Personajes del juego AL-CON*

Figura 10. Superhéroes principales. Fuente: Elaboración propia (2025)



- **Superhéroe Rojo, Valora “La Guerrera de la Fuerza”:** Viste con prendas rojas y cómodas, similares a las que usaría cualquier niño: una casaca ligera, zapatillas y pantalones deportivos. El rojo comunica energía, acción y valentía, reforzado por una composición firme y dinámica. Su superpoder, la fuerza interior, no solo representa lo físico, sino el coraje para enfrentar las mentiras y defender la verdad. En el juego, Valora inspira a los niños a reconocer que la fuerza también está en atreverse a hablar y proteger sus propios límites.
- **Superhéroe Amarillo, Clario “La Voz de la Valentía”:** Con una polera amarilla, pantalones sueltos y patines, Clario transmite libertad, movimiento y cercanía. Su diseño refleja dinamismo mediante líneas diagonales y un color asociado a la alegría y la comunicación. Su superpoder es el supergrito, símbolo de la capacidad de expresarse y hacerse escuchar. A través de él, los niños aprenden que hablar con confianza y pedir ayuda es una muestra de valentía, mientras los padres comprenden la importancia de escuchar con atención y empatía.
- **Superhéroe Turquesa, Lucendra “La Protectora de la Mente”:** Luce un overol turquesa con detalles luminosos, prendas cotidianas que reflejan comodidad y serenidad. Su color principal, mezcla de azul y verde, evoca equilibrio, calma y empatía, reforzado por una composición vertical que transmite estabilidad. Su superpoder es la telequinesis y la lectura mental, que simboliza la capacidad de entender y percibir las emociones de los demás. Lucendra representa el poder de la mente y el autocontrol emocional, enseñando a reconocer y respetar los propios pensamientos.
- **Superhéroe Verde, Zorión “El Maestro del Cambio”:** Viste ropa deportiva verde y una bandana naranja, inspiradas en prendas cotidianas que todo niño podría usar. Su diseño, de líneas curvas y postura dinámica, transmite movimiento, curiosidad y libertad. Desde la teoría del color, el verde representa crecimiento, armonía y conexión

con uno mismo, mientras que el naranja añade energía y vitalidad. Su superpoder es la transformación corporal, que en el juego se relaciona con el conocimiento y cuidado del propio cuerpo. A través de Zorión, los niños aprenden a identificar las partes de su cuerpo, reconocer sus límites y comprender que conocerlo no es algo vergonzoso, sino una forma de protegerse y valorarse.

### **Cartas de Superhéroe**

Cada jugador elige un superhéroe al inicio de la partida. Cada uno posee un poder especial que se activa cuando vence una carta del color correspondiente. Al cumplir la condición, el jugador obtiene un punto adicional, reforzando tanto la mecánica del juego como el aprendizaje del valor que representa su personaje.

- **Valora – La Guerrera de la Fuerza:** Su poder Superfuerza se activa al vencer una carta roja (mentiras). Después de su turno, el jugador levanta el puño y dice: “Decir la verdad me hace fuerte”.
- **Clario – La Voz de la Valentía:** Su poder Súper Grito se activa al vencer una carta amarilla (límites). Al finalizar, el jugador levanta las manos y grita con fuerza: “¡No! ¡Eso no me gusta!”.
- **Lucendra – La Protectora de la Mente:** Su poder Escudo Mental se activa al vencer una carta turquesa (percepción). Luego de su turno, cierra los ojos, respira y dice: “Nadie puede confundir mi mente”.
- **Zorion – El Maestro del Cambio:** Su poder Transformación se activa al vencer una carta verde (privacidad). Cruza los brazos y dice: “Mi cuerpo es mío y lo cuido”, simulando un movimiento de fuerza.

Cada acción combina expresión verbal y corporal, lo que permite a los niños interiorizar los mensajes del juego mientras avanzan hacia la meta de reunir 20 puntos para derrotar al villano Míster Yo y destruir sus máscaras.

Figura 11. Cartas de superhéroes del juego AL-CON Fuente: Elaboración propia (2025)



### **MisterYo – Villano del Juego**

MisterYo es el antagonista principal del juego, representado como una figura imponente y enigmática. Su diseño destaca por una paleta de morados y negros, colores que evocan misterio, manipulación y poder. La capa amplia y el traje formal sugieren una apariencia elegante que contrasta con su verdadera intención, simbolizando cómo ciertas conductas pueden ocultarse tras gestos de amabilidad o respeto. Su mirada fija, cejas fruncidas y postura firme refuerzan una actitud de autoridad y control, generando una sensación de tensión en el tablero (Figura 14). Ubicado en el centro, MisterYo actúa como el eje principal del conflicto, ya que los jugadores deben enfrentarlo simbólicamente retirando las máscaras que lo cubren, cada una asociada a una forma de manipulación (engaño, miedo, silencio o juego prohibido). Esta dinámica busca favorecer la reflexión conjunta entre padres e hijos sobre la importancia de reconocer comportamientos que se esconden bajo apariencias falsas, aportando impacto visual y sentido pedagógico al juego al promover la comunicación, la confianza y la identificación de señales de alerta en un entorno seguro y lúdico (Figura 15).

Figura 12. Villano MisterYo del juego AL-CON. Fuente: Elaboración propia (2025)



Figura 13. Armable Villano MisterYo. Fuente: Elaboración propia (2025)



### Las máscaras de MisterYo

Estas máscaras, diseñadas de manera independiente, simbolizan las apariencias engañosas con las que los adultos dañinos pueden ocultar sus verdaderas intenciones. Cada una representa un disfraz distinto que MisterYo utiliza para manipular y confundir: la Máscara del Miedo, que paraliza; la Máscara del Engaño, que busca ganar confianza con mentiras; la Máscara del Juego

Prohibido, que disfraza el abuso con diversión; y la Máscara del Silencio, que impone el secreto y la culpa.

Su diseño no solo aporta dinamismo visual al personaje, sino que también invita a los niños a identificar que, en la vida real, las intenciones dañinas pueden esconderse detrás de gestos amables o figuras aparentemente confiables. Al enfrentarse a estas máscaras durante el juego, los jugadores aprenden a reconocer señales de alerta y a fortalecer su capacidad de reacción ante situaciones de riesgo, transformando el miedo en una oportunidad para aprender a protegerse.

Figura 14. Máscaras del villano MisterYo. Fuente: Elaboración propia (2025)



**Máscara del Engaño:** Representa cuando el agresor se disfraza de alguien “bueno”, usando halagos, regalos o falsas promesas para ganarse la confianza del niño o la niña. En el juego, esta máscara enseña a reconocer cuando algo agradable puede esconder una intención falsa, promoviendo el diálogo entre padres e hijos sobre la importancia de la confianza verdadera. Visualmente, utiliza una paleta de morado y amarillo, donde el morado sugiere lo oculto o confuso y el amarillo refleja la aparente alegría del engaño. La expresión sonriente y exagerada transmite falsa amabilidad, evidenciando cómo el agresor puede disfrazarse de cercanía. Al romperla, los jugadores simbolizan el acto de descubrir la verdad detrás de las apariencias, aprendiendo que no todo lo que parece bueno lo es, y que hablar con los padres ayuda a mantenerse seguro.

Reflexiones al romperla:

Parte 1: “Si algo te hace sentir raro o incómodo, cuéntamelo.”

Parte 2: “Puedes confiar en mí, siempre.”

Parte 3: “Un regalo nunca debe obligarte a hacer algo que no quieres”

Parte 4: “Hay personas que fingen ser buenas para engañar”

Figura 15. Máscara del Engaño. Fuente: Elaboración propia (2025)



**Máscara del Miedo:** Representa cuando el agresor usa amenazas o intimidación para mantener el silencio del niño o la niña, generando miedo a hablar o pedir ayuda. En el juego, esta máscara simboliza el control que el miedo ejerce sobre la voz y busca que los niños comprendan que el miedo pierde fuerza cuando se comparte con alguien de confianza. Visualmente, emplea una paleta de morados y azules oscuros, asociada a la tensión y la represión emocional. Las cejas fruncidas y la boca abierta reflejan una expresión de furia y amenaza, reforzando la sensación de temor que intenta imponer el agresor. Al romperla, se representa la liberación del silencio y el retorno de la confianza, mostrando que hablar y pedir ayuda es una forma de recuperar la seguridad junto a los padres.

Reflexiones al romperla:

Parte 1: “Nadie debe hacerte sentir miedo por contar lo que te pasa.”

Parte 2: “Tu voz es importante, siempre puedes contarme lo que sientes.”

Parte 3: “Si alguien te dice que te van a castigar si hablas, es porque sabe que está mal.”

Parte 4: “No estás solo/a, siempre voy a protegerte.”

Figura 16. Máscara del Miedo. Fuente: Elaboración propia (2025)



**Máscara del Juego Prohibido:** Simboliza cuando el agresor intenta disfrazar el abuso como un juego o una “broma”, confundiendo al niño o la niña con acciones que parecen inofensivas. En el juego, esta máscara ayuda a identificar cuándo un juego deja de ser divertido y pasa a ser incómodo o inapropiado, fortaleciendo la comunicación entre padres e hijos sobre los límites del contacto físico y la confianza. Visualmente, emplea una paleta de morado y rojo intenso: el morado representa lo oculto o manipulador, mientras que el rojo evoca alerta y peligro disimulado. La expresión burlona y los ojos entrecerrados reflejan engaño y malicia, mostrando cómo el agresor puede usar la diversión para confundir. Al romperla, los jugadores simbolizan el rechazo a cualquier juego que cause incomodidad o vergüenza, recordando que ningún juego que haga daño está bien.

Reflexiones al romperla:

Parte 1: “Hay juegos que no son divertidos y debes decir que no.”

Parte 2: “Si un juego te incomoda o te confunde, puedes parar.”

Parte 3: “Nadie debe tocar tu cuerpo sin tu permiso, ni en broma.”

Parte 4: “No es tu culpa si alguien intenta confundirte.”

Figura 17. Máscara del Juego Prohibido. Fuente: Elaboración propia (2025)



**Máscara del Silencio:** Representa el control que ejerce el agresor al hacer creer al niño o la niña que nadie le creerá o que hablar no servirá de nada. En el juego, esta máscara invita a reflexionar sobre el valor de romper el silencio y confiar en los adultos que protegen. Su función es reforzar la idea de que comunicar lo que pasa es un acto de valentía, no de culpa o vergüenza. Visualmente, combina una paleta de morado y verde, donde el morado alude al secreto y el verde simboliza la liberación y la esperanza. La expresión seria y el gesto del dedo sobre la boca representan la orden de callar que impone el agresor. Al romperla, los jugadores simbolizan el fin del miedo a hablar y el inicio de la confianza, entendiendo que toda verdad contada abre la puerta a la protección y al apoyo familiar.

Reflexiones al romperla:

Parte 1: “Siempre voy a escucharte, lo que dices es muy importante.”

Parte 2: “Aunque alguien diga que nadie te creerá, yo siempre voy a confiar en ti.”

Parte 3: “No tienes que cargar con secretos que te hacen daño.”

Parte 4: “Decir lo que te pasa es un acto valiente.”

Figura 18. Máscara del Silencio. Fuente: Elaboración propia (2025)



## **Tablero**

El tablero presenta un recorrido circular dentro de una estructura cuadrangular, ambientado en un paisaje urbano que representa los espacios cotidianos de la infancia, como casas, calles y parques. Está conformado por 24 casillas de colores (verde, amarillo, rojo y turquesa) que se repiten a lo largo del trayecto, simbolizando los distintos tipos de desafíos o aprendizajes que los jugadores deben enfrentar. En el centro se ubica MisterYo, el villano principal del juego, mientras que en los bordes se posicionan los cuatro superhéroes AL·CON, quienes acompañan las rutas de color que representan sus poderes y enseñanzas (Figura 20).

El tablero está diseñado para la participación de uno a cuatro jugadores y permite el desarrollo de la dinámica de manera individual o grupal. Su estructura organiza el recorrido, las interacciones y los momentos de reflexión, facilitando que la experiencia se desarrolle de forma guiada. La presencia de un adulto de confianza es fundamental, ya que modera el avance dentro del tablero, orienta el diálogo que surge en cada etapa y garantiza que la interacción se mantenga en un espacio seguro y respetuoso.

Antes de iniciar, cada participante selecciona un héroe, lo que fortalece la identificación con el recorrido y la narrativa del juego. En el tablero aparecen flechas asociadas a cada héroe, indicando claramente la dirección de inicio y el trayecto que debe seguir cada jugador.

Durante su turno, cada jugador lanza el dado y avanza según el número obtenido. Las acciones dependen del color de la casilla en la que cae: responder preguntas, realizar dinámicas o reflexionar sobre situaciones específicas. La partida concluye cuando la máscara de MisterYo se quiebra y revela su verdadero rostro, simbolizando el reconocimiento de conductas que pueden ocultarse bajo apariencias engañosas y reforzando la importancia de la comunicación y la confianza en el entorno familiar.

Figura 19. Tablero del juego AL-CON. Fuente: Elaboración propia (2025)



### Dado

El dado es el motor del juego, guiando el avance de los jugadores en el tablero y definiendo los retos a superar. En sus caras se encuentran los números del 1 al 4, que indican el movimiento en el tablero y la dinámica de progreso. Una de sus caras especiales permite elegir cualquier color al azar, dando acceso a las distintas *Cartas de Confianza*, y la otra muestra el símbolo *AL-CON*, que activa las *Cartas de Confianza Total*, diseñadas para fortalecer el trabajo en equipo.

Figura 20. Dado del juego AL-CON. Fuente: Elaboración propia (2025)



## Cartas de Confianza

El juego cuenta con un total de 50 Cartas de Confianza, divididas en cinco categorías que representan los principales ejes de aprendizaje del juego: Mentiras, Límites, Percepción, Privacidad y Confianza Total. Cada grupo está vinculado a uno de los superhéroes AL·CON, cuyos poderes y colores guían las rutas del tablero. Estas cartas constituyen el eje central de la dinámica pedagógica, ya que a través de ellas se presentan situaciones cotidianas que promueven el diálogo, la reflexión y el aprendizaje en torno al autocuidado, la comunicación y la confianza.

- **Mentiras (rojas – Valora):** 10 cartas centradas en el reconocimiento del engaño y la importancia de la verdad. Permiten identificar promesas falsas y fortalecer la confianza en los adultos protectores.
- **Límites (amarillas – Clario):** 10 cartas que abordan el consentimiento y el respeto por el espacio personal, enseñando a reconocer cuándo decir “no” y expresar incomodidad con seguridad.
- **Percepción (turquesas – Lucendra):** 10 cartas orientadas a desarrollar la empatía y el pensamiento crítico, ayudando a identificar señales o situaciones que podrían generar desconfianza.
- **Privacidad (verdes – Zorión):** 10 cartas enfocadas en la protección del cuerpo y el respeto a la intimidad, promoviendo el autocuidado y la seguridad personal.

- **Desafío AL·CON (azul):** 10 cartas grupales donde todos los jugadores colaboran para cumplir un reto o responder en conjunto. Reforzando la confianza colectiva, promueven la escucha, el trabajo en equipo y la cooperación frente a MisterYo.

Durante la partida, el jugador lanza el dado y avanza hasta una casilla de color, lo que determina el tipo de carta que debe leer el adulto guía o moderador. Este lee en voz alta la situación y plantea la pregunta o el reto al niño, quien debe responder o actuar según la consigna. Una vez respondida, el adulto comparte la reflexión complementaria que aparece en la carta, reforzando el aprendizaje del mensaje.

Si el niño escoge un superhéroe al inicio del juego y durante su turno cae en una casilla de su mismo color, tiene la posibilidad de ganar el doble de puntos al superar el desafío o responder correctamente. Esto refuerza el vínculo entre los jugadores y sus héroes, motivando la participación y el reconocimiento de los valores que cada personaje representa.

Cada carta funciona de manera independiente, pero todas comparten un propósito común: favorecer la conversación entre niños y adultos, impulsar la identificación de límites y emociones, y fortalecer la confianza mutua como herramienta de prevención y aprendizaje.

*Figura 21. Dado del juego AL-CON. Fuente: Elaboración propia (2025)*



### **Cartas Rojas - Reconociendo Mentiras**

- MisterYo dice que los superhéroes guardan sus secretos.

¿Está bien guardar un secreto que te hace sentir bien, como una sorpresa de cumpleaños, o uno que te hace sentir mal, como una amenaza?

Reflexión AL·CON: No todos los secretos se guardan. Si algo te hace sentir mal, hablarlo con mamá o papá te hace más fuerte.

- Alguien que conoces te pide guardar un secreto que te hace sentir incómodo.

¿Está bien guardarlo o contárselo a tus padres?

Reflexión AL·CON: Cuando algo no se siente bien, contarlo a mamá o papá es la mejor forma de cuidarte.

- Si alguien que conoces te ofrece un regalo para que no cuentes que te hizo daño, ¿está bien aceptarlo aun si te hace sentir incómodo?

Reflexión AL·CON: Los regalos son buenos cuando no esconden nada. Si te piden silencio, mejor cuéntalo.

- MisterYo te pide no decir nada sobre un juego que te hace sentir raro.

¿Está bien guardar el secreto o usar tu poder para contarlo?

Reflexión AL·CON: Los juegos divertidos no te hacen sentir mal. Si algo te incomoda, dilo sin miedo.

- MisterYo te da un juguete para que guardes un secreto.

¿Prefieres quedarte con el juguete o contarle a tus padres?

Reflexión AL·CON: Ningún juguete, ni tu favorito, es más importante que tu tranquilidad. Si algo te confunde, háblalo con mamá o papá.

- MisterYo te hizo daño y te amenaza diciendo que algo malo te pasará si cuentas lo que pasó.

¿Te quedas callado o buscas ayuda?

Reflexión AL·CON: Los regalos son buenos cuando no esconden nada. Si te piden silencio, mejor cuéntalo.

- MisterYo dijo que solo jugaría algo divertido contigo pero luego te hirió y te dijo que no cuentes nada porque eso da vergüenza.

¿Está bien guardarlo o contárselo a tus padres?

Reflexión AL·CON: Un héroe no guarda secretos que duelen. Si algo te hizo sentir mal, cuéntaselo a mamá o papá. Aunque te dé vergüenza, recuerda que tú no hiciste nada malo.

- MisterYo te amenaza y te dice que si hablas tu familia podría desaparecer.

¿Eso es una promesa de superhéroe o táctica de villano?

Reflexión AL·CON: Nadie que te quiera de verdad te asusta o amenaza. Contar lo que no te hace sentir tranquilo está bien y es un acto valiente.

- MisterYo te dice que estás protegiendo a tu familia con un secreto que te hace sentir mal.

¿Un verdadero héroe guarda silencio o le cuenta a mamá o papá?

Reflexión AL·CON: Proteger a tu familia también es hablar cuando algo está mal.

Contarlo ayuda a todos y te convierte en un héroe valiente.

- Un superhéroe sabe que hay secretos buenos, como una sorpresa, y secretos malos que te hacen sentir mal.

¿Cuál deberías contar?

Reflexión AL·CON: Los secretos que hacen sonreír se guardan, los secretos que duelen se cuentan.

Figura 22. Cartas rojas de “Mentiras”. Fuente: Elaboración propia (2025)



## Cartas Amarillas - Super No y Límites Personales

- ¿Cómo gritarías si MisterYo intenta tocar tu capa de superhéroe sin permiso?

Reflexión AL·CON: Si alguien intenta tocarte sin tu permiso, puedes gritar fuerte y pedir ayuda. Defenderte no está mal, es ser valiente.

- MisterYo intenta sobrepasarse y mirar lo que tú debes cuidar. ¿Qué palabra de superhéroe usarías para detenerlo?

Reflexión AL·CON: Si alguien quiere ver algo que solo a ti te pertenece, puedes decir “¡No!, eso es mío”. Nadie debe mirar lo que tú cuidas.

- Si alguien te pide hacer algo que no te gusta, ¿qué palabra de poder usarías?

Reflexión AL·CON: Decir NO está bien. Es una forma de cuidarte y mostrar que sabes lo que te hace sentir bien o mal.

- MisterYo te pide que te quites tu traje de héroe. ¿Qué dices para mantener tu poder seguro?

Reflexión AL·CON: Si alguien te pide quitarte tu traje, puedes decir que NO, tu cuerpo es tuyo. Solo mamá, papá o una persona que ellos autoricen, te ayudará cuando es necesario.

- Después de usar tu poder de superhéroe para decir que NO a algo que no te gustó, ¿guardas lo que pasó o se lo cuentas a mamá o papá?

Reflexión AL·CON: Decir NO está muy bien, pero también quiero que me cuentes si algo te hizo sentir raro. Yo siempre te voy a escuchar.

- Si MisterYo intenta entrar a tu fortaleza secreta, ¿qué palabras de superhéroes usarías para mantenerlo fuera?

Reflexión AL·CON: Tu cuerpo es como una fortaleza. Solo tú decides quién y cuándo puede acercarse. Si algo te incomoda, cuéntamelo.

- MisterYo quiere saludarte con un abrazo, pero tú no. ¿Cómo lo detienes sin usar las manos?

Reflexión AL·CON: No tienes que abrazar a alguien si no quieres. Puedes decir “No, gracias” o saludar de otra forma que a ti te guste.

- Practica un poder que solo los héroes conocen cuando algo los incomoda: el fuerte “¡No gracias!”

Reflexión AL·CON: Decir “No, gracias” también es ser amable y valiente. No tienes que aceptar todo por ser bueno.

- Con tu mano de superhéroe dibuja un escudo alrededor de ti. ¿Qué dirías para que nadie cruce sin permiso?

Reflexión AL·CON: Ese escudo te protege. Si alguien quiere pasar sin tu permiso, puedes decir “¡ALTO! Ven a buscarme para pedir ayuda.”

- Si MisterYo quiere que hagas algo que no te gusta, ¿qué prefieres: encender tu poder diciendo “¡No!” o apagarlo quedándote callado?

Reflexión AL·CON: Tu voz es tu poder. Cuando dices NO, te proteges y demuestras que sabes cuidarte.

Figura 23. Cartas amarillas de “Límites”. Fuente: Elaboración propia (2025)



### Cartas Turquesas - Poderes de Percepción y Pensamiento Crítico

- “MisterYo te incomoda y te dice “No le cuentes a nadie”, ¿lo guardas o lo cuentas?

Reflexión AL·CON: Los secretos que incomodan se cuentan, eso es ser valiente.

- MisterYo te hace sentir incómodo y te dice: “Será tu culpa si hablas”. ¿Crees que es tu culpa o no lo es?

Reflexión AL·CON: Nunca es tu culpa si alguien te hace sentir incómodo. Si alguien te asusta o dice que no hables, cuéntaselo a mamá o papá.

- MisterYo te daña y te dice: “Es nuestro secreto”, ¿eso te hace sentir bien o te mantiene preocupado?

Reflexión AL·CON: Los secretos buenos te hacen sonreír. Si un secreto te preocupa o te asusta, no es un buen secreto. Es mejor contarlo para estar seguro.

- MisterYo te daña y luego te dice “No fue para tanto”, ¿lo dejas pasar o dices cómo te sientes?

Reflexión AL·CON: Tus sentimientos importan. Si alguien te hace daño o dice que no es para tanto, igual puedes decir cómo te sientes y contármelo.

- Después de lastimarte, MisterYo te dice: “Si lo cuentas, nadie te creerá”. ¿Guardas silencio o lo cuentas a tus padres?

Reflexión AL·CON: Siempre te vamos a escuchar y creer. Si alguien te hace daño o te asusta, cuéntaselo a mamá o papá. Ellos siempre estarán para cuidarte.

- MisterYo te ofrece un regalo para que juegues con él aunque no te guste, ¿aceptas o lo rechazas?

Reflexión AL·CON: Eso es un soborno. Si te hace sentir raro, no se debe aceptar nada y lo mejor es contarlo de inmediato a mamá o papá.

- MisterYo te toca sin consentimiento y te dice “que quede entre nosotros”. ¿Haces caso a lo que dice?

Reflexión AL·CON: Tu cuerpo es tuyo y tu voz importa. Lo correcto es alejarte de esa persona, y pedir ayuda. Siempre hay alguien dispuesto a escucharte.

- MisterYo te dice “eres mi persona favorita” para que aceptes algo que no quieres. ¿Lo aceptas?

Reflexión AL·CON: El cariño nunca se obliga o presiona a través de halagos. Tus decisiones importan y siempre tienes derecho a decir no.

- MisterYo te pide chatear a escondidas y exige fotos tuyas o tu dirección para conocerte. ¿Lo ocultas de tus padres?

Reflexión AL·CON: Cuando alguien te pide secretos raros o información privada, está tratando de engañarte. Contarlo a mamá o papá te protege y demuestra que eres valiente.

- MisterYo te ofrece algo que quieres y te apura diciendo: “¡Responde ahora mismo!”. ¿Aceptas rápidamente o te tomas un tiempo para pensarlo?

Reflexión AL·CON: Si alguien te apura, no cuida de ti. Puedes decir NO, pensar con calma y contarlo a tus papás. Tu tranquilidad es primero.

Figura 24. Cartas turquesas de “Percepción”. Fuente: Elaboración propia (2025)



### Cartas Verdes - Conocimiento del Cuerpo y Privacidad

- Con tu mano de superhéroe señala tus ojos. ¿Es una parte de tu cuerpo que todos pueden ver o que está oculta en privado?

Reflexión AL·CON: Tus ojos se ven siempre, pero igual se cuidan porque con ellos miras el mundo. Si algo te molesta o alguien los tapa y no te gusta, avísame.

- Con tu mano de superhéroe señala tu cabeza. ¿Es una parte de tu cuerpo que todos pueden ver o que está oculta en privado?

Reflexión AL·CON: Tu cabeza se ve siempre, pero igual se cuida porque la usas para pensar y soñar. Si alguien te toca el pelo y no te gusta, avisa a mamá o papá.

- Con tu mano de superhéroe señala tu barriga. ¿Es una parte de tu cuerpo que todos pueden ver o que está oculta en privado?

Reflexión AL·CON: Tu barriga se puede ver a veces, como cuando vas a la playa, pero siempre bajo supervisión de mamá o papá.

- Con tu mano de superhéroe señala tu pene/vagina. ¿Es una parte de tu cuerpo que todos pueden ver o que está oculta en privado?

Reflexión AL·CON: Esta parte es muy privada y se cuida muchísimo. Solo tú, mamá, papá o algún adulto que ellos autoricen pueden ayudarte cuando es necesario, como al cambiarte o bañarte.

- Con tu mano de superhéroe señala tu pecho. ¿Es una parte de tu cuerpo que todos pueden ver o que está oculta en privado?

Reflexión AL·CON: A veces el pecho se ve como cuando mamá te baña, pero recuerda que no todos están autorizados a tocarlo. Si alguien lo toca y no te gusta, avísame.

- Con tu mano de superhéroe señala tus pies. ¿Es una parte de tu cuerpo que todos pueden ver o que está oculta en privado?

Reflexión AL·CON: Con los pies caminas, saltas y juegas y se pueden ver a veces. Si alguien los toca o te hace tropezar, avisa a mamá o papá.

- Con tu mano de superhéroe señala tu nariz. ¿Es una parte de tu cuerpo que todos pueden ver o que está oculta en privado?

Reflexión AL·CON: La nariz, aunque siempre se puede ver, no debe ser tocada si tú no quieres o te sientes incómodo.

- Con tu mano de superhéroe señala tu boca. ¿Es una parte de tu cuerpo que todos pueden ver o que está oculta en privado?

Reflexión AL·CON: A pesar de ser una parte que se ve, tu boca es tuya y tú decides cuándo hablar o dar un beso. Nadie puede decidir por ti.

- Con tu mano de superhéroe señala tus orejas. ¿Es una parte de tu cuerpo que todos pueden ver o que está oculta en privado?

Reflexión AL·CON: Las orejas siempre se ven, pero se cuidan mucho porque con ellas escuchas música y palabras lindas. Si alguien te grita o te dice algo que te hace sentir mal, cuéntamelo.

- Con tu mano de superhéroe señala tu hombro. ¿Es una parte de tu cuerpo que todos pueden ver o que está oculta en privado?

Reflexión AL·CON: Los hombros a veces se ven y también se cuidan. Si alguien los aprieta y no te gusta, puedes decir que pare y contarlo a mamá o papá.

Figura 25. Cartas verdes de “Privacidad”. Fuente: Elaboración propia (2025)



### Cartas de desafío AL·CON

- Grito de protección

Todos gritan al mismo tiempo una frase de protección:

“¡Mi cuerpo es mío!”.

(El guía puede agregar más frases que desee que el niño siempre tenga presente).

- Gestos de rechazo

Situación: MisterYo te pide hacer algo que no te gusta.

(El guía puede agregar un ejemplo: Te pide un beso, te pide tocarte, etc.)

Haz una cara de rechazo (frunce el ceño, mueve la cabeza diciendo “no”).

- Respirar todos juntos

Todos respiran profundo tres veces al mismo ritmo.

(El guía debe comentar que pueden usar este ejercicio cuando sientan miedo o se sientan ansiosos).

- Alarma de emociones

Situación: MisterYo te daña y te dice que no le cuentes nada a tus papás.

(El guía puede agregar un ejemplo: Te acaricia o abraza sin consentimiento, etc.)

Todos levantan la mano y dicen fuerte: “¡Eso no me gusta!”.

- Gestos de superhéroes

Todos hacen una pose de superhéroe por 5 segundos.

(El guía debe ser el ejemplo para los niños).

- El eco protector

Uno dice una frase positiva (“Yo puedo pedir ayuda”) y todos repiten en coro.

(El guía debe ofrecer más frases para los niños como: Yo cuento todo a mis papás, y soy valiente, etc.)

- Semáforo de decisiones

Los niños se ponen de pie y realizan una de estas acciones:

- Verde: doy un paso adelante (seguro).
- Rojo: doy un paso atrás (peligro).

Situación: Alguien te pide...

(El guía agrega ejemplos buenos y malos: Guardar un secreto raro, prestarle un juguete, cambiarte la ropa, etc.)

- Frases en cadena

El guía dice: “Me cuido cuando...” y cada niño añade una acción corta.

(El guía debe ofrecer ejemplos: Me cuido cuando digo no, cuando le cuento todo a mi mamá, etc.)

- Chocar los cinco

Todos recorren el grupo y chocan las manos de sus compañeros.

(El guía debe animar a que lo hagan con energía y puede proponer un grito de equipo para cada vez que chocan las manos).

- Manos al centro

Todos ponen sus manos en el medio, dicen “¡Vamos Alcones!” y suben las manos al aire.

Figura 26. Cartas de Confianza Total. Fuente: Elaboración propia (2025)



#### 4.8. Implementación o juicio de pares

El juego de mesa AL·CON (Aliados de la Confianza) fue sometido a un proceso de validación y retroalimentación por parte de especialistas en psicología infantil, psicología clínica, diseño educativo y familias del público objetivo, con el fin de garantizar la coherencia entre los objetivos pedagógicos, las dinámicas lúdicas y los elementos visuales del prototipo.

Los profesionales que participaron en este proceso fueron Antonella Esther Coral Arista, psicóloga clínica; Eva Toribio López, psicoterapeuta infanto-juvenil y especialista en modificación de conducta; y Carol Luna Castillo, psicóloga clínica e infantil, quien reforzó los criterios de evaluación del contenido emocional de las cartas (ver Anexos 3 y 4). Las tres coincidieron en que el juego constituye una herramienta pedagógica innovadora, al promover la interacción directa entre padres e hijos dentro de un entorno seguro, reflexivo y accesible. Según Toribio (2025), “el contenido logra transmitir mensajes de prevención sin generar temor en los niños, fomentando un clima de confianza durante el juego”. De igual forma, Luna Castillo (2025) señaló que “las cartas utilizan un lenguaje claro y emocionalmente empático, y el acompañamiento adulto es fundamental para reforzar los mensajes positivos y cuidar la respuesta emocional del niño”.

Durante la revisión, los especialistas enfatizaron la necesidad de que los padres mantengan un rol activo en el desarrollo del juego, ya que son ellos quienes orientan la interpretación de los mensajes y modelan conductas de confianza y cuidado. En ese sentido, recomendaron reforzar el diseño de las dinámicas, incorporando indicadores que orienten sobre las habilidades socioemocionales trabajadas en cada actividad, como la empatía, el autocontrol y la comunicación.

En cuanto al aspecto visual, se contó con la validación de especialistas del área de diseño y comunicación, entre ellos Rudy Ascue, docente de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP); y los docentes Rodrigo Luis Abad Iturrarán, Pool Francis Pérez Chinga y Santiago Herrera Panizzo, de Toulouse Lautrec, quienes evaluaron la funcionalidad, coherencia visual y usabilidad del material (ver Anexos 1 y 2). Los expertos destacaron la consistencia del estilo gráfico, el uso de colores asociados a emociones positivas y la pertinencia de los personajes superhéroes como referentes simbólicos de protección, empatía y confianza.

Abad (2025) indicó que “el uso del color rojo resulta muy acertado, ya que refuerza la asociación emocional con la alerta y la prevención”. Por su parte, Ascue (2025) afirmó que “la identidad visual del producto denota una clara intención comunicativa y emocional, con equilibrio entre atractivo lúdico y mensaje preventivo”.

Asimismo, se sugirió mantener la línea inclusiva del diseño, evitando estereotipos de género y reforzando la representación de la diversidad infantil. Los docentes valoraron el uso de personajes que permiten que tanto niños como niñas se identifiquen con el grupo de Aliados de la Confianza, fortaleciendo el sentido de pertenencia y colaboración.

De manera complementaria, se realizaron entrevistas y sesiones de validación con cinco familias del distrito de San Juan de Lurigancho, conformadas por padres, madres y niños de entre seis y diez años (ver Anexo 5). Estas pruebas de campo permitieron observar el comportamiento real de los jugadores, las interacciones familiares y el nivel de comprensión de las reglas. Los resultados evidenciaron una alta aceptación emocional y lúdica, destacando que el juego ayudó a mejorar la comunicación entre padres e hijos, así como a identificar y expresar límites personales.

Los testimonios recogidos reflejaron la efectividad del juego como medio de reflexión conjunta. Una madre participante señaló que “a veces los padres no conversamos con los hijos y esto ayuda a demostrar que estamos ahí para ellos” (Chávez, 2025), mientras que un niño comentó: “aprendí a decir que no y contarle la verdad a mi papá” (A. Chávez, 2025).

Gracias a esta fase de validación, se realizaron ajustes importantes en el prototipo, como la simplificación del lenguaje de algunas cartas, la mejora de la tipografía para facilitar la lectura infantil y la incorporación de nuevas instrucciones que refuerzan el rol del guía adulto durante el juego. También se modificaron elementos gráficos del tablero y las cartas para asegurar su legibilidad y coherencia emocional, en función de las observaciones obtenidas durante la validación familiar.

Finalmente, los especialistas y las familias coincidieron en que AL·CON puede ser aplicado tanto en el contexto familiar como en espacios educativos o terapéuticos. En el hogar, el juego funciona como una herramienta de acompañamiento que fomenta la comunicación y la prevención mediante el diálogo intergeneracional. En contextos terapéuticos o escolares, puede utilizarse como recurso de apoyo para sesiones grupales guiadas por psicólogos, tutores o docentes especializados en educación sexual integral y prevención del abuso infantil.

Coral Arista (2025) destacó que “el juego logra integrar lo emocional, lo cognitivo y lo lúdico, permitiendo abordar la prevención desde el afecto y la confianza”. En conjunto, las observaciones de los profesionales y las familias fueron incorporadas en la versión final del prototipo, consolidando una propuesta educativa interdisciplinaria que articula diseño gráfico, psicología infantil y educación preventiva.

Figura 27. Diagrama de Gantt del desarrollo del proyecto de tesis AL·CON. Fuente: Elaboración propia (2025)

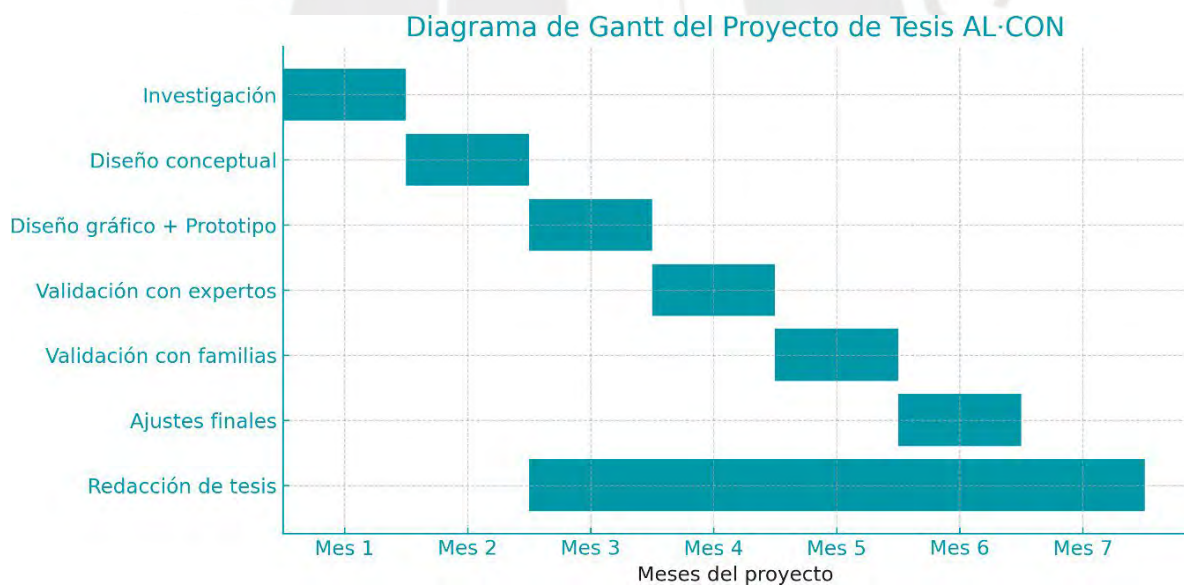


Figura 28. Interacción entre adulto y niños durante el uso de Cartas de Confianza. Fuente: Elaboración propia (2025)



### **Conclusiones**

El proyecto AL·CON – Aliados de la Confianza cumplió con el objetivo central de fomentar la confianza entre niños y niñas de 6 a 10 años y sus padres o tutores, mediante un juego de mesa educativo e interactivo que facilita la prevención del abuso sexual infantil. La propuesta logró generar espacios de diálogo sobre temas considerados tabú dentro del hogar, fortaleciendo la comunicación afectiva, el respeto propio y el autocuidado en un entorno familiar seguro. La experiencia lúdica promovió vínculos de confianza y apertura emocional, permitiendo abordajes naturales y respetuosos en torno a la educación sexual y la protección infantil.

El juego contribuyó al desarrollo de habilidades esenciales en los niños, como la capacidad de expresar límites personales y decir “no” ante situaciones incómodas o inadecuadas, afianzando su autonomía y seguridad. De manera complementaria, se promovió el respeto por el propio cuerpo y el de los demás, reforzando la idea de que toda interacción física debe partir del consentimiento y del respeto hacia los límites individuales.

Asimismo, el proyecto fortaleció la capacidad de reconocer la diferencia entre manifestaciones de afecto apropiadas e inapropiadas, ayudando a identificar señales de alerta y fomentando la búsqueda de apoyo de un adulto de confianza cuando sea necesario. También se incentivó la honestidad y la transparencia en la comunicación, resaltando la importancia de expresar

inquietudes sin temor, ya que ocultar información puede aumentar la vulnerabilidad ante situaciones de riesgo.

Finalmente, el juego promovió una comunicación abierta y continua entre los niños y sus padres o tutores, generando un espacio seguro para compartir experiencias, dudas o preocupaciones relacionadas con su bienestar. Su carácter lúdico permitió que estos temas se aborden con naturalidad y sensibilidad, disminuyendo tabúes y facilitando conversaciones que fortalecen el vínculo afectivo dentro del hogar.

### **Recomendaciones**

Se recomienda continuar el desarrollo del proyecto AL·CON – Aliados de la Confianza mediante la creación de materiales complementarios que fortalezcan su impacto educativo. Entre ellos, la elaboración de un cómic, cuentos ilustrados u otros recursos gráficos que mantengan la continuidad narrativa del universo creado y permitan a los niños identificarse con los personajes, reforzando los aprendizajes obtenidos durante el juego.

Asimismo, se sugiere explorar la adaptación del juego para adolescentes de nivel secundaria, abordando temáticas vinculadas con su etapa de desarrollo, tales como consentimiento, relaciones afectivas saludables, educación sexual responsable, límites personales, prevención del acoso digital y uso seguro de redes sociales. Esta versión permitiría ampliar el rango de intervención del proyecto y contribuir a la formación integral de los futuros jóvenes.

También se propone evaluar la posibilidad de generar un “hito” o campaña de comunicación que posicione el proyecto a nivel educativo y social, permitiendo su difusión en instituciones, comunidades y espacios formativos que trabajen la prevención del abuso sexual infantil. Este impulso comunicacional podría incluir talleres, activaciones con los personajes del juego o alianzas con organizaciones que promuevan la protección de la infancia.

Finalmente, se sugiere explorar la creación de nuevas ediciones o extensiones del juego que introduzcan otros villanos, escenarios y personajes con habilidades específicas, permitiendo

que el proyecto evolucione como una línea educativa lúdica. Esta estrategia no solo ampliaría las posibilidades pedagógicas, sino que también abriría oportunidades para su comercialización y sostenibilidad a largo plazo, posicionando a AL·CON como una franquicia educativa con impacto social.

### Referencias:

Abersek, B. (2016). *Gamification in education: Breakthroughs in research and practice*. IGI Global.

Ayala Laverde, D. F., Ospina Bustos, J. J., & González Ramírez, M. A. (2024). *Recursos lúdicos aplicados al proceso enseñanza-aprendizaje*. Revista Espacios Educativos, 41(2), 55–68. <https://goo.su/yFzlgLH>

Berlinerblau, V. (1998). Abuso sexual infantil: Una perspectiva forense. En M. Viar & M. Lamberti (Comps.), *Violencia familiar y abuso sexual*. Editorial Universidad.

Bosco Global. (2021). *Manual de aprendizaje basado en juegos*. Sevilla, España  
<https://goo.su/ivS3nI>

Cantón-Cortés, D., & Cortés, M. R. (2015). Consecuencias del abuso sexual infantil: una revisión de las variables intervinientes. *Anales de Psicología*, 31(2), 552–561.  
<https://doi.org/10.6018/analesps.31.2.180771>

Camargo Charris, Y. (2025). *Afectaciones en salud mental por abuso sexual en niños, niñas y adolescentes en Colombia*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD).

<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/74373>

Carrillo-Prieto, H. (2024). *APR3NDE: apoyo al aprendizaje infantil mediante un modelo lúdico-pedagógico*. *Revista de Investigación e Innovación Educativa*, 22(1), 45-60.

<https://revistas.usc.gal/index.php/ie/article/view/9515/14197>

Centro Nacional de Planeamiento Estratégico. (2024). *Indicadores sobre violencia sexual infantil en el Perú*. Lima, Perú: CEPLAN.

<https://observatorio.ceplan.gob.pe/ficha/t16>

Cortés, P. V., & Murillo, J. A. (2022). *Manual psicosociolegal sobre abuso sexual infantil* (Materiales docentes N.º 48). Santiago de Chile: Academia Judicial de Chile.

<https://goo.su/HV6qcwP>

Defensoría del Pueblo. (2019). *Violencia sexual infantil: Una mirada desde los servicios de atención en Lima Metropolitana y Callao*. <https://goo.su/pCJd7h>

Defensoría del Pueblo. (2024). *Se registran más de 46 000 denuncias de violencia contra niñas, niños y adolescentes*. Defensoría del Pueblo. <https://goo.su/i1wGTa3>

Defensoría del Pueblo. (2024). *Avances y desafíos sobre la violencia contra niñas, niños y adolescentes en el Perú*. Acción por los Niños. <https://goo.su/SnU2zxq>

Delgado, M., & Vásquez, S. (2022). *Educación sexual integral y el rol de la familia: Perspectivas para una intervención educativa con enfoque de derechos* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. <https://goo.su/SAHLqi>

Deza, A. (2005). *Factores protectores en la prevención del abuso sexual infantil*.

Universidad de San Martín de Porres, Escuela Profesional de Psicología.

Durán Sáez, M. P. (2024). Abuso sexual infantil: Reflexiones críticas sobre textos publicados entre 2015-2020. Una revisión. *Revista Inclusiones*, 11(3), 192–225.

<https://doi.org/10.58210/fprc3557>

Ferragut, M., Ortiz-Tallo, M., & Blanca, M. J. (2021). *Spanish women's experiences of child sexual abuse*. *Psicothema*, 33(2), 236–243.

<https://www.psicothema.com/pdf/4669.pdf>

Flores Sánchez, W. P. (2021). *Creación de un juego de mesa para fortalecer los valores humanos* [Tesis de licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://goo.su/IWSGo>

Fundación Azulado. (2019). *Mi Escudo: material lúdico para la prevención del abuso sexual infantil*. <https://goo.su/AEXep>

García, M. C., et al. (2022). El color y las emociones en infantes de edad preescolar. *Revista Boletín Redipe*, 11(6), 11–26. <https://goo.su/bhjAYvh>

García Morey, A. (2009). *Abuso sexual infantil: su diagnóstico a través de los dibujos*. Multimedia.

Gil Tévar, S., & Recio Moreno, D. (2021). *La proyección del juego de mesa como recurso didáctico para la adquisición de conocimientos y competencias*. PDF accesible.

<https://goo.su/1Cj4UJB>

Gonzales Huamán, D. J. (2022). *Tipos y consecuencias del abuso sexual infantil: análisis desde la intervención psicológica* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. <https://goo.su/RgpFp>

González, N. E. C. (2023). *El abuso sexual infantil intrafamiliar, una mirada desde la infancia*. *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación*, 10(3), 1–12.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8953048.pdf>

Gómez, A. M. (2020). *El uso de juegos de mesa estratégicos para la enseñanza de las ciencias sociales en educación secundaria: una experiencia Erasmus*. *Revista Contribuciones a las Ciencias Sociales*. PDF accesible. <https://goo.su/zTb1f>

Hamzah, M. I., Ali, H. M., Saman, M. Y. M., Yusoff, M. A., & Yacob, A. (2015). Influence of gamification on students' motivation in using e-learning applications based on learning styles. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 10(4), 30–36.

<https://goo.su/9YYFOJ>

Herrero Barba, L. (2025). *Ejemplo de buenas prácticas en educación sexual infantil: Guía audiovisual para trabajar en el aula*. En *III Congreso Internacional de Innovación Docente Universitaria*. Universidad Miguel Hernández de Elche.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10377873>

INEI. (2018). *Estadísticas de violencia sexual en menores de edad*. Instituto Nacional de Estadística e Informática.

INEI. (2019). *Encuesta Nacional de Relaciones Sociales (ENARES)*. Instituto Nacional de Estadística e Informática. <https://goo.su/Pz5e>

Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). (2019). *Perú: Encuesta Demográfica y de Salud Familiar – ENDES 2019. Resumen Ejecutivo*. <https://goo.su/8zr2b>

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2025). *Encuesta Nacional sobre Relaciones Sociales – ENARES 2024. Resultados principales*. INEI. <https://goo.su/ANzxb>

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2025, 20 de febrero). *Perú: Estadísticas de Violencia a la Niñez, 2019-2023*. Lima, Perú: INEI.

<https://goo.su/SEnud>

KIT de Prevención para Familias. (2023). *Kit de prevención para familias*.

<https://goo.su/EI4b4>

La Voz de Galicia. (2016, 26 de diciembre). Un juego de mesa para que los niños detecten a pedófilos. *La Voz de Galicia*. <https://goo.su/OQJwKL>

López Arnaiz, M. (2022). *El diseño iterativo en los juegos de mesa educativos: procesos y resultados* [Tesis doctoral, Universidad de Sevilla]. <https://goo.su/EDhpQef>

López Díaz, F. (2022). *Antecedentes de violencia infantil, tolerancia social y percepción de justicia en estudiantes de secundaria del distrito de San Juan de Lurigancho* [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana Cayetano Heredia]. <https://goo.su/KkzQY>

López, Y., Gigato, B., & Alvarez, I. (2012). Consecuencias psicológicas del abuso sexual infantil. *Eureka*.

López, L. M., & López, A. R. (2015). *Diseño de información: principios para la comunicación visual efectiva en entornos educativos infantiles*. Universidad Nacional de Colombia.

Martínez Salazar, A. S. (2022). *Abuso sexual infantil: percepción de los estudiantes universitarios de Psicología de una universidad privada de Lima Metropolitana* [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. <https://goo.su/VbUztp>

Mardones, S. N. (2024). *Diseño inclusivo y el diseño de información como aliados en el desarrollo de apoyos para las personas autistas*. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, 225, 319-327. <https://goo.su/m2J63>

Melián Melián, A., Lucero Baldevenites, E. V., Rodríguez Paz, E., Morales de Francisco, J. M., & Santana Pérez, Á. M. (2020). *Los juegos de mesa como recurso didáctico para el desarrollo del pensamiento estratégico*. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. PDF accesible. <https://goo.su/zGvw7>

Mira, O. (2009). La importancia de las relaciones tempranas y el apego en los niños con necesidades especiales. *Revista Chilena de Terapia Ocupacional*, 77–85.

Ministerio de Educación del Perú. (2021). *Guía para implementar la Educación Sexual Integral: Recurso educativo dirigido a docentes de Educación Básica Regular*. <https://goo.su/mJc9bu>

Ministerio de Educación del Perú. (2021, 3 de junio). Resolución Viceministerial N.º 169-2021-MINEDU: *Lineamientos de educación sexual integral para la educación básica*. <https://goo.su/BllgfC>

Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables. (2022). *Factores explicativos de la violencia sexual contra niños y niñas* [Informe técnico]. <https://goo.su/5uZsPY>

Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables. (2022). *Marco conceptual para la prevención de la violencia de género contra las mujeres*. <https://goo.su/CWurlzs>

Ministerio de Salud del Perú. (2023). *Reporte de evaluación independiente: Prevención de embarazo adolescente*. <https://goo.su/oPL5>

Ministerio de Salud. (2024, 14 de agosto). *Minsa reportó 10 908 casos atendidos de niñas, niños y adolescentes víctimas de abuso sexual en el 2024*. <https://goo.su/RBkP5U9>

Molina, M. A. (2020). *La ilustración como recurso didáctico*. *Revista Internacional de Educación y Aprendizaje*, 8(2), 45-58. <https://goo.su/Deiu6GP>

Molina, M. A. (2020). *La ilustración como recurso didáctico*. *Revista Internacional de Educación y Aprendizaje*, 8(2), 45–58. <https://goo.su/9z5Uu>

Parro, E., Morán, N., Gesteira, C., Sanz, J., & García, M. (2021). Duelo complicado: Una revisión sistemática de la prevalencia, diagnóstico, factores de riesgo y de protección en población adulta de España. *Anales de Psicología*, 189–201. <https://doi.org/10.6018/analesps.443271>

Paredes, F. (2017). *Diseño y prototipado de juegos de mesa educativos: una propuesta para entornos escolares* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Cuyo]. <https://goo.su/o5lx23q>

Patiño Velásquez, S. J., & López Mazo, D. A. (2023). Vínculos afectivos centrados en el cuidado de sí y del otro: una mirada desde las prácticas pedagógicas profesionales de maestros y maestras en formación. [Trabajo de grado, Institución Universitaria Tecnológico de Antioquia]. <https://goo.su/z13Mkb>

Pereda, N. (2009). Consecuencias psicológicas iniciales del abuso sexual infantil. *Papeles del Psicólogo*. <https://goo.su/RLsUJmk>

Pereda, N. (2010). Actualización de las consecuencias físicas del abuso sexual infantil. *Pediatría Atención Primaria*. <https://acortar.link/ga3PrQ>

Pereda, N. (2010). Consecuencias psicológicas a largo plazo del abuso sexual infantil. *Papeles del Psicólogo*. <https://goo.su/bM20wR>

O'Neill, D. K., & Holmes, P. E. (2022). *The power of board games for multidomain learning in young children*. *American Journal of Play*, 14(1), 58–98.  
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1357958.pdf>

Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo [PNUD]. (2022). *El impacto de la pandemia por la COVID-19 sobre la violencia familiar diferenciando víctimas, tipos de violencia y niveles*. PNUD América Latina y el Caribe. <https://goo.su/9M285>

Quirola, M., & Jaramillo, D. (2020). *Construcción de la sexualidad infantil en el ambiente familiar*. *Revista Cátedra*, 3(2), 84–97. Universidad Central del Ecuador.  
<https://goo.su/lzWxdWD>

Real-López, M., Peraire, M., Ramos-Vidal, C., Llorca, G., Julián, M., & Pereda, N. (2023). *Abuso sexual infantil y consecuencias psicopatológicas en la vida adulta*. *Revista de la Asociación Española de Psiquiatría del Niño y del Adolescente (AEPnya)*.  
<https://goo.su/ADrP5>

Riedemann, H. (2021). *Educación sexual en la escuela: Maestros y enseñanza*. Paidós Mexicana.

Ríos, L. A. M. (2019). *Juegos didácticos para estimular la educación sexual en la infancia preescolar*. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*, (Febrero), 1–15.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9160934.pdf>

Ríos, J. A. (2023). *Algunos modos de significar la sexualidad infantil según las experiencias relatadas por un grupo de niñas, niños y sus familias*. Universidad de Antioquia.

<https://goo.su/MBwUZ3>

Rodríguez, Y., Aguiar, B., & García, I. (2012). Consecuencias psicológicas del abuso sexual infantil. *Universidad Católica Ntra. Sra. de la Asunción*. <https://acortar.link/JSyTuW>

Rodríguez Reyes, A. L., & Pease Dreibelbis, M. A. (2020). *Creencias docentes: El enfoque de género en la educación y la educación sexual en secundaria*. *Revista Peruana de Investigación Educativa*, 12(12), 153–186. Sociedad de Investigación Educativa Peruana.

<https://goo.su/cOO3>

Romacho Herrero, N. (2021). *La educación en valores en las aulas de infantil* [Trabajo de fin de grado, Universidad de Oviedo]. Universidad de Oviedo. <https://goo.su/Olqh9>

Sánchez Borrero, G. R., & Bravo Castañeda, C. J. (2024). *Diseño Gráfico se encuentra con Ciencias de la Educación: El enfoque innovador del proyecto “Libros que Incluyen a Todos” para la enseñanza del diseño editorial*. *I+DISEÑO*, 19, 201-

219. <https://revistas.uma.es/index.php/idisenio/article/view/20370>

Save the Children Perú. (2022). *Informe sobre la violencia contra niñas, niños y adolescentes en el Perú para el Examen Periódico Universal (EPU) – Cuarto ciclo*. Lima: Save the

Children. <https://goo.su/co6fj>

Severino, A. (2005). *Juegos de mesa del mundo*. Editorial CSS.

Sibauti, S., & Losada, A. (2025). *Consecuencias del abuso sexual en niños, niñas y adolescentes*. ResearchGate.

<https://goo.su/p6moBh>

Sicilia, Á., & Fernández, A. (2011). Motivación en el aprendizaje mediante el juego. Universidad de Almería.

Sop, A., & Hançer, B. (2025). *From play to concentration: The effect of digital educational games on preschool children's attention skills*. *Journal of Education and Future*, 27, 17–29.

<https://dergipark.org.tr/en/pub/jef/issue/90438/1459318>

TEA Ediciones. (2013). *Coletas y Verdi: Programa educativo para la prevención del abuso sexual infantil*. Hogrefe-TEA. <https://goo.su/pBBUK>

Tobalino, López, Dolorier, Z., & Villa, M. (2017). *Acoso escolar y autoestima en estudiantes de educación primaria de Perú* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación].

Toporosi, M. (2022). Grooming en niños, niñas y adolescentes: revisión narrativa. *Revista de Psicología*, 10(2), 45–60. <https://goo.su/9wNtk>

Ullmann, E., & Werner, H. (2000). *Infancia y trauma: separación, abuso, guerra*. Editorial Brand.

UNESCO. (2018). *Orientaciones técnicas internacionales sobre educación en sexualidad: un enfoque basado en la evidencia*. Fondo de Población de las Naciones Unidas.

UNICEF. (2019). *Violence against children in Latin America and the Caribbean*.

<https://goo.su/g1YeIc>

UNICEF. (2022). *Guía: Prevengamos la violencia sexual contra niñas, niños y adolescentes en nuestra comunidad*. Guatemala: UNICEF.

<https://goo.su/OUNr26>

Vai, S. (s. f.). *Terapia asistida con animales: Un programa de terapia con gatos*. Asociación Argentina de Medicina Felina.

Valenzuela, E., Cortés, C., & González, A. (2022). *Consecuencias psicológicas del abuso sexual infantil cometido por menores de edad*. *Revista de Derecho y Ciencias Sociales*, 18(3), 397–415.

<https://goo.su/qUUftBi>

Vivas, P. (2007). *Educación sexual y salud en la infancia*. CODAJIC.

Zevallos, C. (2015). *El abuso sexual en los niños* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Santa María]. <https://goo.su/gjATJ>

## **Anexos**

### **Anexo 1: Transcripción de entrevista a expertos**

Magíster Rudy Ascue

Profesión: Docente universitario y diseñador gráfico

Universidad: Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP)

#### **Pregunta**

**1:**

**¿Consideras que la identidad visual —tanto colores, tipografía, personajes y estilo ilustrativo— es coherente con el público y el tema del juego que he realizado? El público son niños de entre 6 y 10 años.**

**Respuesta:** Sí, ahí tendría que corregirse porque debería ser de 6 a 10 años. Si ese es tu público, creo que sí es coherente.

A primera vista me parece que sí es coherente con el público.

#### **Pregunta**

**2:**

**¿El diseño transmite adecuadamente el tono emocional que el proyecto busca? En este caso, busco que resalte lo que es la confianza, la empatía y la seguridad.**

**Respuesta:** ¿Puedes repetir el inicio? Sí. Bueno, con respecto al tono emocional, me refiero a lo que puede transmitir visualmente el diseño. Por ejemplo, las máscaras. Las máscaras por sí mismas transmiten curiosidad o incluso un poco de miedo.

Como el villano representa el misterio, esa es una forma de tocar emociones del niño. Pero al mismo tiempo, algunas máscaras, como la amarilla, se ven muy amigables, lo que genera confusión.

Sería bueno que haya una diferenciación más clara entre las máscaras del villano y las de los héroes.

**Pregunta** **3:**

**¿Cómo evalúas la relación entre forma y función en el diseño del tablero, las cartas y los componentes?**

**Respuesta:** Funciona bien como juego familiar tipo *Monopolio*. El sistema del villano al centro está bien pensado, aunque podría ser más claro visualmente. Recomendaría usar dos dados, uno numérico y otro de acción, para darle más ritmo y dinamismo.

También el contador de puntos podría ser más visible para facilitar la lectura.

En general, la relación entre forma y función es buena, pero hay detalles que se pueden optimizar.

**Pregunta** **4:**

**¿El diseño favorece una experiencia de juego fluida e intuitiva?**

**Respuesta:** Sí, el juego se entiende rápido. Las dinámicas están claras, y las acciones, como quitar máscaras o cumplir retos, funcionan bien.

Los rituales, como abrazarse o repetir frases, ayudan a reforzar el vínculo padre-hijo.

El tiempo de juego está bien (15 a 25 minutos). No es para repetirse constantemente, sino para usarlo como herramienta educativa.

**Pregunta**

**5:**

**En general, ¿consideras que el diseño del juego *AL·CON – Aliados de la Confianza* tiene potencial para aplicarse en contextos psicoeducativos o familiares?**

**Respuesta:** Sí, creo que funciona bien en contextos familiares, aunque no todos los padres tendrán el tiempo o disposición para jugar con sus hijos. Por eso, sería importante que haya una guía o acompañamiento del adulto para orientar las reflexiones durante el juego.

**Pregunta**

**6:**

**¿Qué aspectos destacarías como principales aciertos del diseño del juego?**

**Respuesta:** El cómic es un gran acierto, motiva la lectura y conecta con los niños. Los personajes y colores están bien logrados, generan empatía y cercanía. La propuesta gráfica es atractiva y clara, mantiene el equilibrio entre lo lúdico y lo educativo. También destaco el enfoque de trabajo colaborativo, que promueve la conversación en familia.

**Pregunta**

**7:**

**Si tuvieras que definir el juego en una frase desde el ámbito del diseño gráfico, ¿cuál sería?**

**Respuesta:** Diría que es “importante y corto”. Cumple su propósito sin alargarse y transmite su mensaje de forma clara y directa.

**Comentarios finales del entrevistado**

En general, considero que el juego tiene una base muy sólida. La narrativa es coherente y logra mantener el interés del jugador, especialmente de los niños. Me parece muy valioso que combine la parte lúdica con la reflexión.

Visualmente, hay una buena intención en el equilibrio entre lo emocional y lo pedagógico, pero sería importante revisar algunos detalles para mantener la coherencia en todo el sistema. Por ejemplo, que los personajes y las máscaras tengan una línea gráfica más unificada, con un tratamiento visual similar, para que no parezca que pertenecen a estilos diferentes.

También recomendaría cuidar las proporciones del tablero. En algunos casos, ciertos elementos pueden verse recargados o muy juntos, y eso puede restar claridad al momento de jugar. Mientras más limpio sea el tablero, más rápida será la comprensión por parte del usuario.

Sobre la experiencia, lo más destacable es que el juego genera conversación, y eso es esencial. Permite que el niño hable, que el adulto escuche y que ambos reflexionen sin sentir presión. Ese es el verdadero valor del diseño en un contexto educativo: facilitar el diálogo. Finalmente, creo que el nombre *AL·CON* tiene un simbolismo potente. El halcón como guía y protector encaja muy bien con el objetivo del juego. Tal vez valdría la pena reforzar ese vínculo visualmente, para que el usuario asocie el logotipo y el mensaje de confianza con más claridad.

## **Anexo 2: Gráficas de Resultados de la Validación de diseño**

### **1. Rodrigo Luis Abad Iturrarán**

**Especialidad:** Docente / Director y Gestor de Proyectos de Videojuegos

**Institución:** Escuela Superior Toulouse Lautrec

### **2. Pool Francis Pérez Chinga**

**Especialidad:** Docente / Diseñador de Videojuegos

**Institución:** Escuela Superior Toulouse Lautrec

### **3. Santiago Moisés Herrera Panizzo**

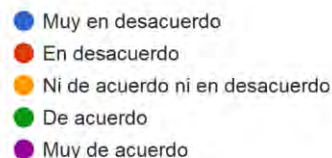
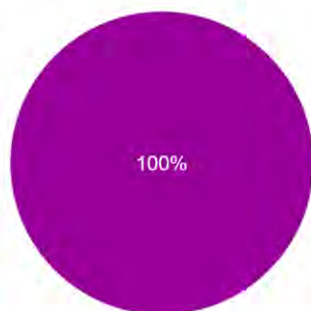
**Especialidad:** Docente / Diseñador de Videojuegos y Entretenimiento Digital

**Institución:** Escuela Superior Toulouse Lautrec

## **Identidad visual y coherencia gráfica**

Los elementos visuales mantienen consistencia entre las distintas piezas del juego (tablero, cartas, empaque).

3 respuestas



El estilo gráfico refleja adecuadamente el tono emocional del proyecto (confianza, empatía, seguridad).

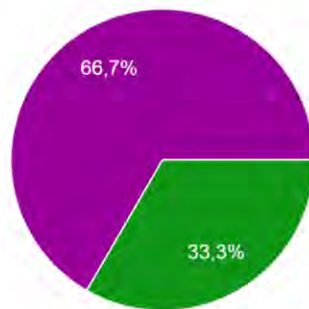
3 respuestas



- Muy en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

La identidad visual (colores, tipografía, personajes e íconos) es coherente con el público y la temática del juego.

3 respuestas



- Muy en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

### Observaciones o sugerencias sobre la identidad visual

La identidad visual funciona. Los colores escogidos para las cartas me parecen adecuados, pero el que solo se use ese tono de color genera algo de rechazo visual y hace que se pierdan un poco los diseños. De ser posible recomendaría usar diversos tonos o incluso colores complementarios en algunos lados de la carta, sin quitar la importancia del color principal.

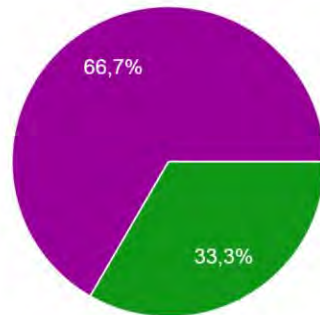
La identidad visual del producto denota una clara consistencia y armonía; sabe exactamente a qué público se dirige y con quién está tratando.

El uso del color rojo resulta muy acertado, ya que transmite una energía decisiva y clara. En la narrativa del juego, este color puede representar el "NO" valiente, simbolizando el momento en que los niños aprenden a poner límites y detener lo que les hace daño. Esta elección refuerza la coherencia entre la historia, las emociones y las situaciones cotidianas (como el rojo en el semáforo es "ALTO" o en la calle "Peligro") que busca reflejar el juego. Y el amarillo demuestra algo más la luz interior la capacidad de decir algo como "La verdad y expresión emocional"

## Claridad comunicacional y narrativa visual

El diseño logra comunicar claramente el propósito del juego.

3 respuestas

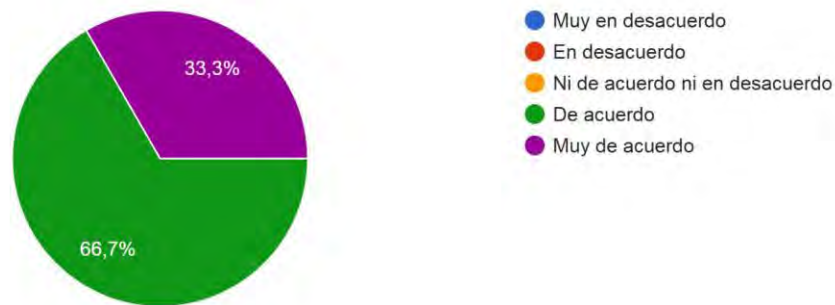


- Muy en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Muy de acuerdo



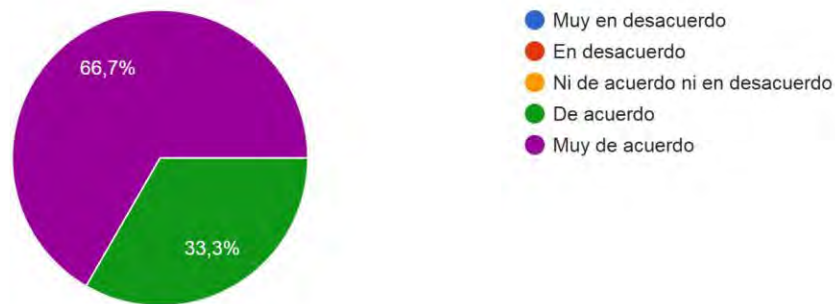
La relación entre texto e imagen es adecuada para la comprensión del mensaje preventivo.

3 respuestas



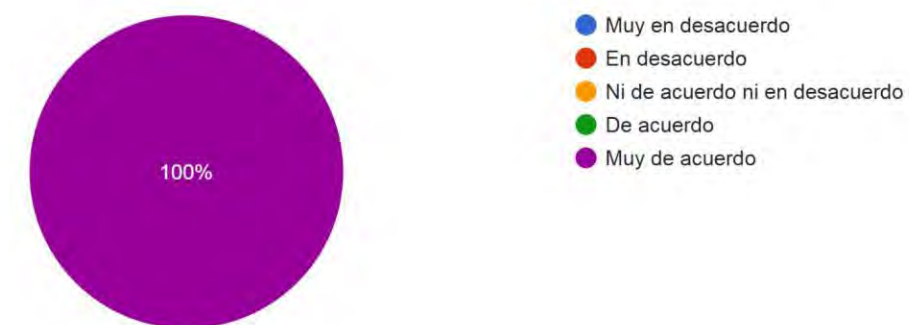
La narrativa visual (personajes, símbolos, colores) ayuda a contextualizar las situaciones del juego.

3 respuestas



El tono visual general es apropiado para el público infantil y familiar.

3 respuestas



### Observaciones o comentarios sobre la comunicación visual

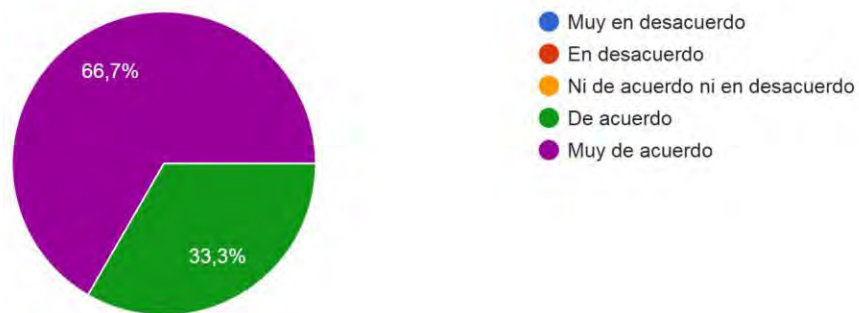
Todo funciona bastante bien, el único nombre que me resulta un poco extraño es el de MisterYo. Me gustaría entender la elección de este nombre, el hacer énfasis en el "Yo" puede hacer que los jugadores hagan un intento de identificarse con este personaje despreciable. ¿Eso era lo que se buscaba? Por último, había un par de cartas con errores gramaticales.

Considero que podrían incorporarse más íconos que faciliten la comprensión teniendo en cuenta la gran cantidad de texto presente, especialmente en las cartas. Como consejo para futuro, siempre hay que recordar que las personas cada vez tienen una capacidad de recepción más baja, por lo cual el exceso de texto podría ser "aburrido" incluso para los adultos. Dato extra: En la portada de la presentación final, los números de la sección "años" y "jugadores" tiene una fuente de letra pixel que difiera totalmente con lo demás. Incluiría pequeños íconos o sellos que refuercen las máscaras de MisterYo para ampliar la narrativa visual. También mostrar la iconografía en las tarjetas en base a los malestares de cada mascarará y la continuidad en el uso de una sola entidad para mostrar a un solo ente como "el mal", así podrá ser identificado de manera mas rápida por los usuarios.

### Usabilidad y funcionalidad del diseño

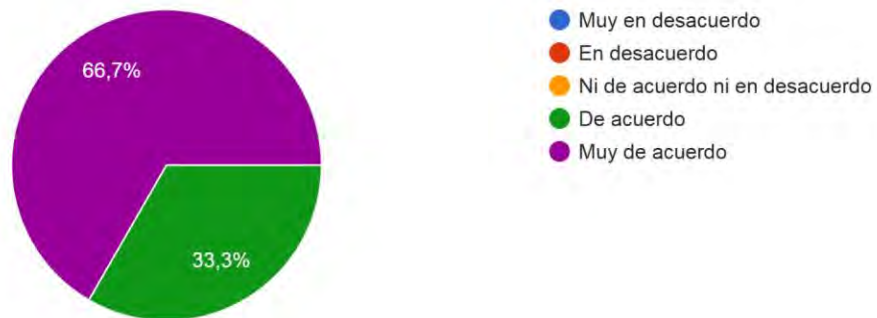
La disposición visual de los elementos facilita la lectura y la comprensión de las reglas.

3 respuestas



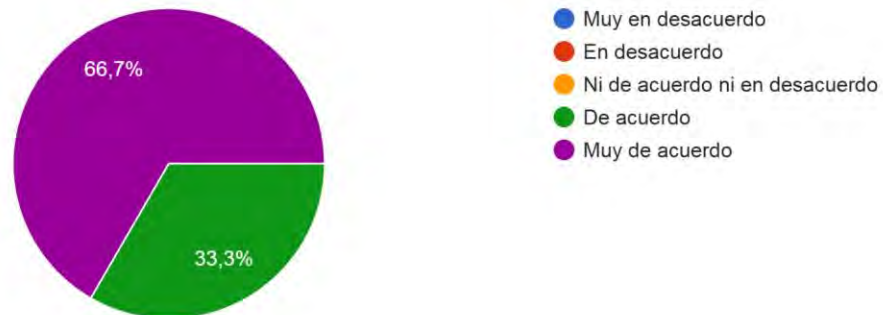
El diseño del tablero y las cartas contribuye a una experiencia de juego fluida.

3 respuestas



La jerarquía visual y los íconos facilitan la interacción y la dinámica del juego.

3 respuestas



### Observaciones o sugerencias sobre la funcionalidad

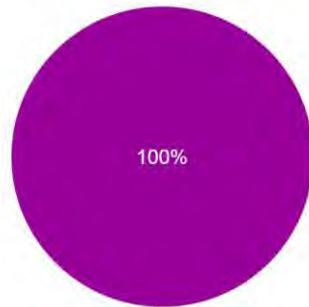
El objetivo principal del juego es expresar, reflexionar y aprender por parte de los niños. Pero el objetivo del juego se cumple con 3 golpes. Recomiendo evaluar que tan rápido acaba el juego, ya que se debería buscar que los niños prueben la mayor cantidad posible de cartas. A nivel de usabilidad y funcionalidad considero que el juego tiene uno de sus puntos más fuertes, hay una gran cantidad de contenido que de no saber organizarla podría llegar a ser frustrante de recibir. El juego logra presentarte cada elemento de manera correcta y en un orden correcto.

En cuanto a la legibilidad considero que algunos párrafos son largos; reducir a frases más cortas y usar viñetas. Aumentar tamaño del cuerpo de texto para lectura a distancia o impresión. También podrían añadir un pequeño ícono o sello fijo (esquina superior) que indique tipo de carta en la parte de lectura no solo en el reverso. Incluir símbolos/patronos rápidos para “acción del niño”, “acción del adulto/guía”, “puntos” o “condición” para que la mecánica sea instantáneamente reconocible. Esta última ayuda a las personas con condiciones visuales en el proceso del juego, pueden ser daltónicas o con visión reducida o nula.

## Impacto visual y potencial comunicativo

La propuesta visual contribuye a la transmisión de valores positivos como el respeto y la confianza.

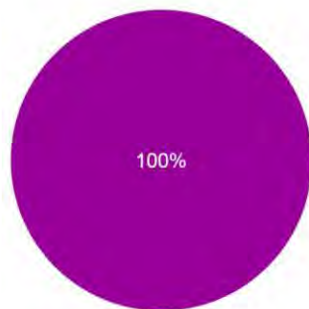
3 respuestas



- Muy en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

El diseño potencia el mensaje educativo del proyecto.

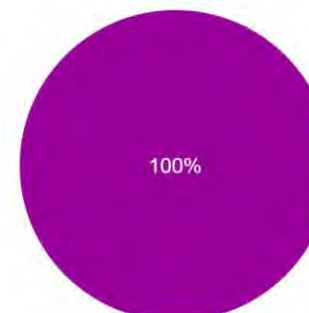
3 respuestas



- Muy en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

El diseño genera interés y motivación en el usuario para participar del juego.

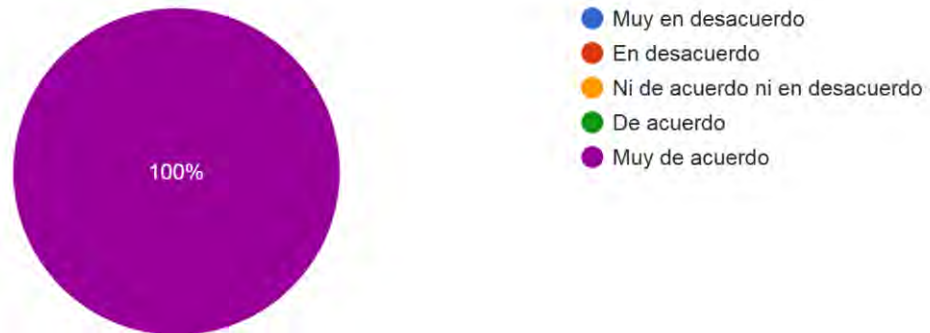
3 respuestas



- Muy en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

El material tiene potencial para ser aplicado como recurso gráfico en entornos educativos o familiares.

3 respuestas



### Observaciones o sugerencias finales

Me gusta mucho el producto final que está quedando. Me parece muy necesario este tipo de comunicación en las familias. Solo a tener en consideración las cosas que puse. Gracias

El nivel de impacto visual del juego es grande y bueno, logra llamar la atención y por consecuente tiene gran capacidad de comunicar lo que desea. Los animo totalmente a probarlo en entornos reales educativos.

No por la parte gráfica, pero podrían mejorar el diseño de los objetos que sean más redondos o boleados en caso sean llevados a un centro educativo, más por un tema de protección física entre los participantes o por si tienen condiciones medicas que lo requieran.

### Comentario final

¿Qué recomendaciones generales tendría para mejorar el contenido, el diseño o la aplicación del juego AL-CON – Aliados de la Confianza en contextos psicológicos o educativos? complementar los colores de las cartas con tonos distintos o colores complementarios, corregir gramática, y evaluar la duración del juego acorde al objetivo de este. Seguir haciendo más pruebas reales y de ser posible probarlo con distintos casos de niños, esto podría dar un margen más amplio de cosas que posiblemente no se hayan considerado antes.

Permitir que las cartas se usen en diferentes contextos (hogar, escuela, terapia) con variantes de aplicación según la edad o el entorno. Revisar el nivel de complejidad del texto, asegurando que los mensajes sean comprensibles tanto para niños de 6 años como para los de 10. Añadir cartas o dinámicas de cierre positivas, donde los niños puedan expresar cómo se sintieron o qué aprendieron tras jugar (al final del juego). Que las entidades que salgan en las cartas sea una sola, la que representa a la entidad que te quiere hacer daño. Dejar más claro cómo funciona el contador de puntos, como por ejemplo la dirección de giro o algún indicador visual que me diga si estoy en "0" o "5", no lo llegue a percibir en el ejemplo

### Anexo 3: Transcripción de entrevista a experto

Lic. Carol Luna Castillo

Profesión: Psicóloga clínica e infantil, trabaja con niños con dificultades en el aprendizaje

**Pregunta 1:**

**¿Considera que el lenguaje y las preguntas de las cartas son adecuados para niños de 6 a 10 años?**

**Respuesta:** Sí, considero que el lenguaje utilizado en las cartas es apropiado para el rango de edad propuesto. Las preguntas son claras y comprensibles, lo que permite que los niños se involucren de forma natural en la dinámica del juego. Sin embargo, es importante mantener siempre un vocabulario sencillo, evitando términos técnicos o abstractos. A esta edad, los niños aprenden mejor cuando los conceptos se presentan de manera concreta y vinculada a su experiencia cotidiana.

**Pregunta 2:**

**¿Algún término, frase o situación podría resultar confusa o demasiado compleja para los niños?**

**Respuesta:** Algunas palabras podrían simplificarse para facilitar la comprensión. Por ejemplo, el término “*soborno*” podría sustituirse por expresiones más cercanas a su realidad, como “*regalo para engañar*”. Esto ayudaría a los niños a comprender mejor el contexto de la situación sin perder el sentido moral del mensaje. Adaptar el lenguaje a su nivel de desarrollo cognitivo es clave para que la actividad mantenga su valor educativo y preventivo.

**Pregunta 3:**

**¿Las cartas abordan de manera apropiada los temas relacionados con la confianza, el cuidado personal y la prevención del abuso?**

**Respuesta:** Sí, las cartas abordan de forma adecuada y cuidadosa temas vinculados al autocuidado y la confianza. Refuerzan la importancia de pedir ayuda cuando algo los hace sentir incómodos o inseguros, y enseñan a distinguir entre los secretos que se pueden guardar y aquellos que pueden ser dañinos. Esto es esencial en la prevención del abuso, ya que empodera a los niños para identificar límites y expresar sus emociones.

**Pregunta 4:**

**¿Detecta algún riesgo de que alguna carta pueda generar ansiedad, miedo o incomodidad innecesaria en los niños?**

**Respuesta:** El contenido no genera ansiedad de por sí, pero debe aplicarse con la supervisión constante de un adulto. La presencia del facilitador es fundamental para contener posibles reacciones emocionales, especialmente cuando las cartas tocan temas sensibles. El acompañamiento adulto permite asegurar que la experiencia sea formativa y no genere temor, sino reflexión y confianza.

**Pregunta 5:**

**¿Cree que las cartas promueven la reflexión y el diálogo entre los niños y el facilitador (psicólogo, docente o padre de familia)?**

**Respuesta:** Sí, sin duda. Las cartas están diseñadas para generar un intercambio genuino entre el niño y el adulto. Las reflexiones que acompañan las preguntas son muy valiosas, ya que invitan al diálogo y fortalecen la comunicación emocional. En contextos familiares, este tipo de juego permite que los padres comprendan mejor lo que sus hijos piensan y sienten, mientras que, en contextos terapéuticos, favorece la expresión emocional de manera lúdica y segura.

**Pregunta 6:**

**¿Qué tipo de reacciones espera que tengan los niños frente a las preguntas de las cartas?**

**Respuesta:** Algunos niños podrían mostrarse tímidos o reservados al inicio, especialmente si no están acostumbrados a hablar de estos temas. Sin embargo, al percibir que el entorno es seguro y el adulto escucha sin juzgar, comienzan a expresarse con mayor apertura. Lo ideal es que el facilitador fomente la participación espontánea y celebre las respuestas, reforzando así la confianza y la autoestima.

**Pregunta 7:**

**¿Considera que estas cartas pueden ser útiles en un proceso terapéutico o en sesiones educativas sobre prevención del abuso sexual infantil?**

**Respuesta:** Sí, las cartas tienen un gran potencial terapéutico y educativo. En psicología infantil, los recursos lúdicos como este juego permiten abordar temas delicados de forma indirecta y segura. Además, podrían utilizarse en sesiones grupales para promover la empatía y la escucha activa entre los niños. Recomiendo que en el manual se especifique cómo integrarlas en diferentes contextos: familiar, educativo y clínico.

**Pregunta 8:**

**¿Qué ajustes recomendaría para que las cartas ayuden mejor a identificar señales de manipulación o situaciones de riesgo?**

**Respuesta:** Sería útil incorporar ejemplos actualizados y cercanos a la vida cotidiana de los niños, como situaciones que involucren redes sociales o chats. También se podrían añadir pautas claras sobre cómo buscar ayuda y a quién acudir en caso de sentirse inseguros. Estas mejoras harían que el material no solo sea más completo, sino también más contextualizado a la realidad actual de los niños.

**Pregunta 9:**

**¿Las cartas logran mantener un equilibrio entre el carácter lúdico y el objetivo pedagógico del juego?**

**Respuesta:** Sí, el juego logra equilibrar de forma efectiva la diversión con el aprendizaje. La estructura lúdica mantiene el interés del niño, mientras que el contenido transmite valores y herramientas de protección personal. Esta combinación permite que la experiencia sea significativa y duradera, integrando el aprendizaje emocional a través del juego.

**Pregunta 10:**

**¿Qué mejoras sugiere para que las cartas sean más efectivas en fomentar la confianza y la comunicación en los niños?**

**Respuesta:** Sería enriquecedor incluir un cierre grupal donde todos los participantes puedan compartir una conclusión positiva. Por ejemplo, después de alcanzar los 20 puntos y “romper la máscara del villano”, se podría invitar a cada niño a decir en voz alta a quién acudiría en caso de necesitar ayuda. Este tipo de dinámica refuerza el sentido de comunidad, la seguridad emocional y la importancia de pedir apoyo.

**Comentario final:**

Las cartas del juego *AL·CON – Aliados de la Confianza* logran su propósito de prevenir el abuso infantil mediante metáforas accesibles y un enfoque lúdico. Utilizan personajes de superhéroes para transmitir valores de protección y valentía, lo que resulta muy atractivo para los niños. El acompañamiento adulto es esencial para orientar las reflexiones y asegurar que

los mensajes se interpreten correctamente. En conjunto, considero que las cartas constituyen una herramienta útil, innovadora y con un impacto positivo tanto en el ámbito familiar como terapéutico.

#### **Anexo 4: Gráficas de Resultados de la Validación de psicólogos especializados**

**Lic. Antonella Esther Coral Arista**

**Especialidad:** Psicóloga clínica, con formación en intervención psicoeducativa en trastornos del neurodesarrollo

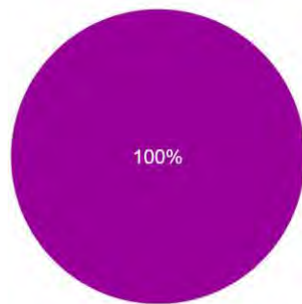
**Lic. Eva Toribio López**

**Especialidad:** Psicóloga infantil | Psicoterapeuta Infanto-Juvenil | Modificación de Conducta

#### **Pertinencia y enfoque preventivo**

El tema del juego es pertinente y necesario en la realidad actual

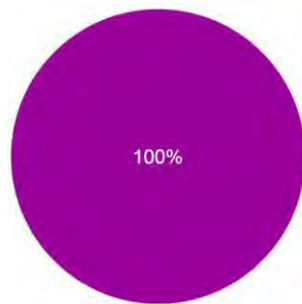
2 respuestas



- Muy en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

El enfoque de prevención del abuso infantil está tratado con sensibilidad y respeto

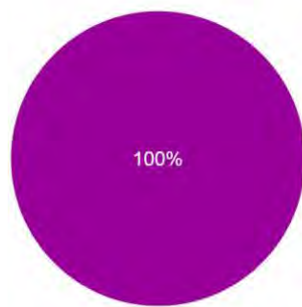
2 respuestas



- Muy en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

El lenguaje y las dinámicas son adecuados para el público infantil y sus padres

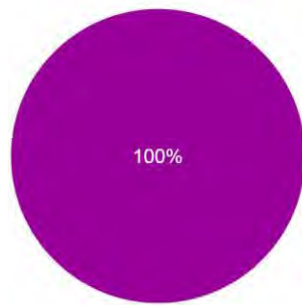
2 respuestas



- Muy en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

El juego promueve la reflexión y el diálogo en un entorno seguro

2 respuestas



- Muy en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

Observaciones o comentarios sobre la pertinencia y el enfoque

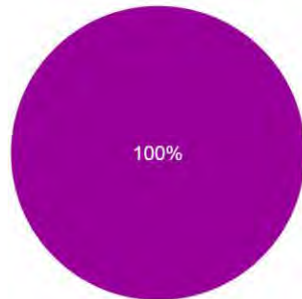
La propuesta es pertinente tanto por la necesidad de abordar estos temas de forma temprana como por el modo sensible, simbólico y lúdico con que lo hace, adaptándose adecuadamente a las características evolutivas de niños.

El material resulta pertinente porque aborda temas de prevención y confianza de forma clara y adaptada a los niños. Permite que los adultos acompañen el proceso y refuercen el diálogo sobre autocuidado sin generar temor. El enfoque es sensible y promueve la reflexión familiar desde lo lúdico.

## Contenido emocional y educativo

Las preguntas y retos del juego contribuyen al desarrollo emocional y la confianza

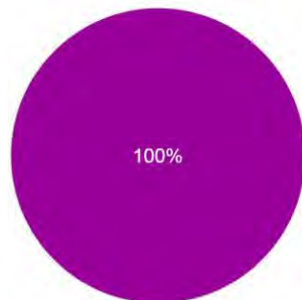
2 respuestas



- Muy en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

Los mensajes fomentan la identificación de límites y el autocuidado

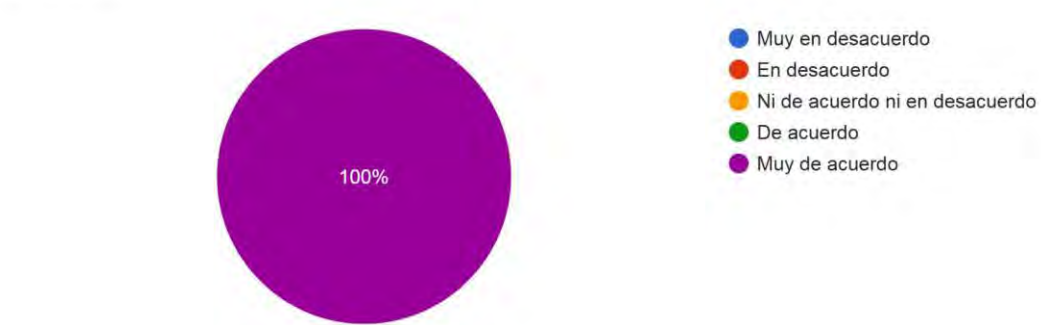
2 respuestas



- Muy en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

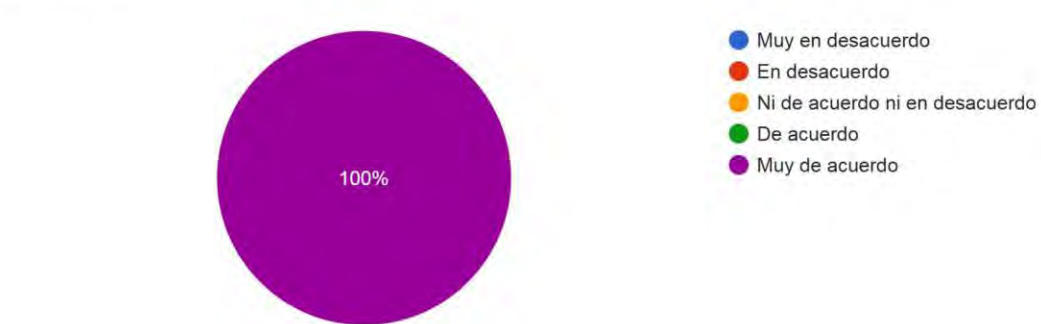
Las interacciones refuerzan el vínculo afectivo entre padres e hijos

2 respuestas



El juego puede ser un apoyo complementario en intervenciones o talleres psicológicos

2 respuestas



### **Observaciones o comentarios sobre el contenido emocional y educativo**

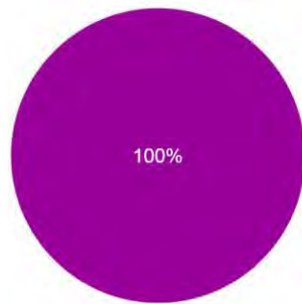
Incorporar una guía complementaria para padres o cuidadores, que refuerce en casa los mensajes de protección y confianza.

Se nota un buen trabajo emocional. Las actividades ayudan a que los niños hablen sobre lo que sienten y aprendan a reconocer lo que está bien o mal. Además, permite que los padres acompañen el proceso y se genere más confianza entre ambos.

### **Diseño y comunicación visual**

Los personajes y elementos visuales transmiten seguridad y empatía

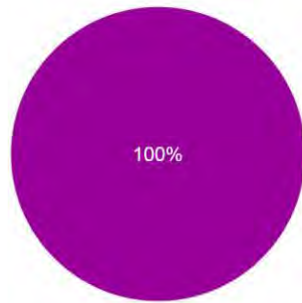
2 respuestas



- Muy en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

El estilo gráfico es claro y apropiado para la edad del público

2 respuestas

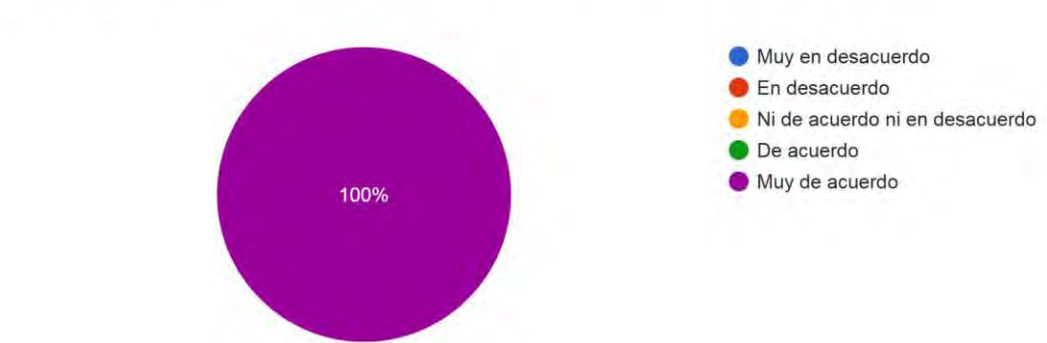


- Muy en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Muy de acuerdo



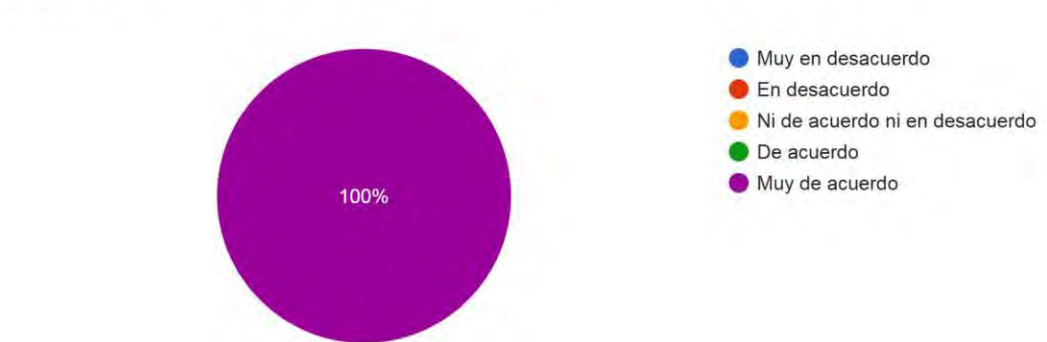
Los materiales (tablero, fichas, tablero) son comprensibles y accesibles

2 respuestas



El diseño general refuerza los objetivos del juego

2 respuestas



### **Observaciones o comentarios sobre el diseño y la comunicación visual**

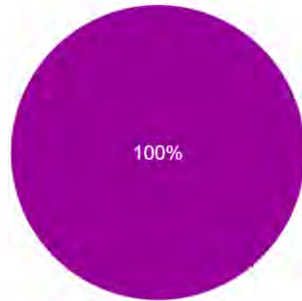
Como sugerencia, se podría reforzar la diversidad en la representación visual de los personajes (género, rasgos físicos, contextos culturales) para favorecer la inclusión y el reconocimiento de diferentes realidades infantiles.

El diseño es claro y atractivo para los niños. Los colores y personajes llaman la atención y facilitan la identificación con los temas que se trabajan. Solo tomar en cuenta que algunas imágenes o tipografías no sean muy pequeñas, para que los niños más pequeños puedan reconocerlas fácilmente.

### **Cartas y contenidos narrativos**

Las cartas abordan temas sensibles (autocuidado, confianza, límites, consentimiento) con lenguaje claro, respetuoso y empático

2 respuestas



- Muy en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

El contenido de las cartas permite reflexionar y dialogar sobre situaciones vinculadas a la prevención del abuso infantil

2 respuestas

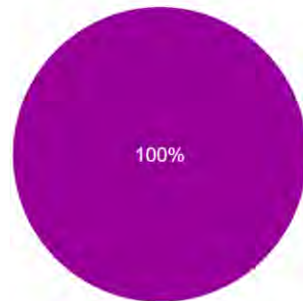


- Muy en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Muy de acuerdo



Los diferentes tipos de cartas (pregunta, reto, reflexión, etc.) fomentan la participación activa y la comprensión de mensajes educativos

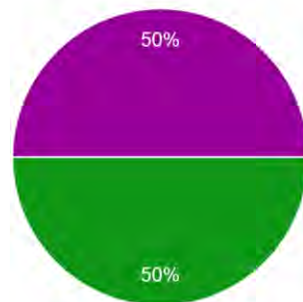
2 respuestas



- Muy en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

Las cartas mantienen coherencia con los valores, los objetivos y la edad del público al que está dirigido el juego

2 respuestas



- Muy en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

### Observaciones o comentarios sobre las cartas

El contenido narrativo de las cartas es coherente, claro y emocionalmente sensible. Presenta situaciones cercanas a la realidad de los niños y utiliza un lenguaje comprensible que facilita la identificación con los mensajes preventivos. Sin embargo, se sugiere introducir una mayor progresión en la complejidad emocional y situacional a lo largo de las cartas: iniciar con ejemplos cotidianos y neutros (p. ej., decir “no” ante algo que no gusta) y avanzar gradualmente hacia situaciones más delicadas (p. ej., guardar secretos incómodos o recibir amenazas). Esto favorecerá una comprensión más natural y reducirá la sobrecarga emocional en los primeros contactos con el juego.

Las cartas están bien estructuradas y adecuadas al público infantil, especialmente para niños de 6 a 10 años, que ya comprenden mejor los mensajes y reflexiones. Sin embargo, algunos contenidos podrían resultar un poco difíciles de entender para los más pequeños, sobre todo si no cuentan con la guía constante de un adulto. Aun así, la narrativa mantiene un tono amable y educativo, lo que permite trabajar temas de confianza, autocuidado y límites personales sin generar miedo. Con un acompañamiento adecuado, el material cumple muy bien su propósito preventivo y formativo.

### Comentario final

## ¿Qué recomendaciones generales tendría para mejorar el contenido, el diseño o la aplicación del juego AL·CON – Aliados de la Confianza en contextos psicológicos o educativos?

\*Algunas recomendaciones: Equilibrar los mensajes de advertencia (“no aceptes”, “no guardes silencio”) con mensajes de empoderamiento (“tienes derecho a hablar”, “buscar ayuda es de valientes”).

\*Incluir más afirmaciones de autocuidado y autoestima que fortalezcan la autoimagen del niño como alguien capaz de protegerse y tomar decisiones seguras.

\*Integrar pequeños mensajes de cierre en cada partida, que refuercen aprendizajes:

“Hoy aprendimos que los secretos que duelen se cuentan.”

“Ser valiente también es pedir ayuda.”

\*Adaptabilidad a contextos educativos y clínicos

•Diseñar versiones o modos de juego adaptados:

•Versión escolar: centrada en el trabajo grupal, confianza y límites.

•Versión terapéutica: para psicólogos, con énfasis en expresión emocional y manejo del miedo.

•Añadir fichas de seguimiento o registro de emociones (caritas, colores o termómetros emocionales) para ayudar a identificar cómo se sienten los niños durante el juego.

\*Evaluación y retroalimentación del aprendizaje

•Incluir un breve espacio final para reflexionar:

¿Qué aprendiste hoy?

¿Cuándo podrías usar tu poder de superhéroe?

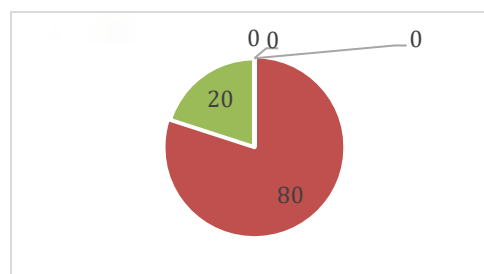
•Esto consolida los aprendizajes y permite que el adulto observe el nivel de comprensión y la internalización de los mensajes protectores.

El juego tiene un enfoque muy valioso para trabajar la prevención desde lo lúdico. Considero que podría fortalecerse la guía para el facilitador, incorporando orientaciones más precisas sobre cómo adaptar las dinámicas a las distintas edades y niveles de comprensión. También sería positivo incluir ejemplos más variados que representen diferentes entornos familiares o escolares, para ampliar la identificación del niño con las situaciones. Finalmente, un espacio de cierre o reflexión grupal permitiría consolidar los aprendizajes y reforzar el sentido de confianza que el juego busca promover.

### RESULTADO DE LAS ENCUESTAS A PADRES Y HIJOS

¿Qué tan fácil les resultó entender las reglas del juego?

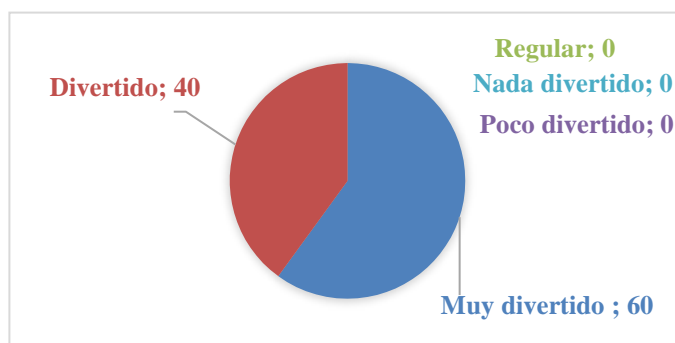
| Item      | %  |
|-----------|----|
| Muy fácil | 0  |
| Fácil     | 80 |
| Regular   | 20 |
| Difícil   | 0  |



La respuesta de los padres fueron que las reglas del juego en un 80% es muy fácil y solo en un 20% respondieron que son regulares.

¿Qué tan divertido les pareció el juego en familia?

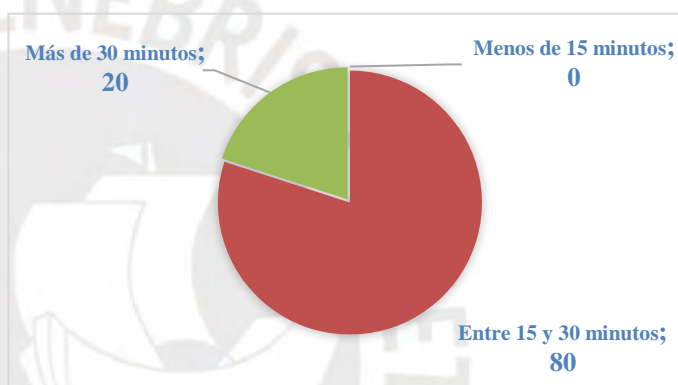
| ITEM           | %  |
|----------------|----|
| Muy divertido  | 60 |
| Divertido      | 40 |
| Regular        | 0  |
| Poco divertido | 0  |
| Nada divertido | 0  |



La respuesta fue que el 60% encuentra muy divertido y un 40% divertido, esto hace suponer que el juego es interesante permite unir a la familia.

¿Cuánto tiempo jugaron aproximadamente en cada partida?

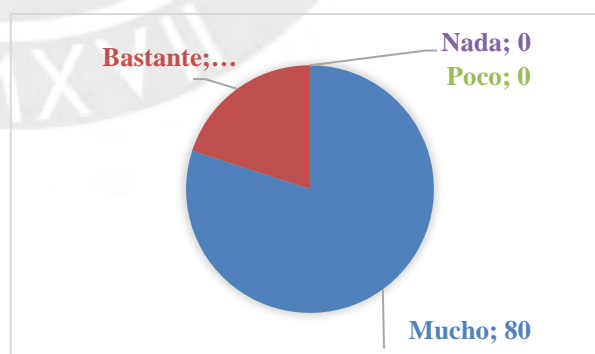
| ITEM                  | %  |
|-----------------------|----|
| Menos de 15 minutos   | 0  |
| Entre 15 y 30 minutos | 80 |
| Más de 30 minutos     | 20 |



La duración del juego a respuesta de los padres fue que duró entre 15 y 30 minutos en un 80% y que más de 30 minutos solo fu el 20%, lo que significa que son juegos rápidos y cortos.

¿Qué tanto consideran que el juego fomenta la comunicación y el trabajo en equipo entre padres e hijos?

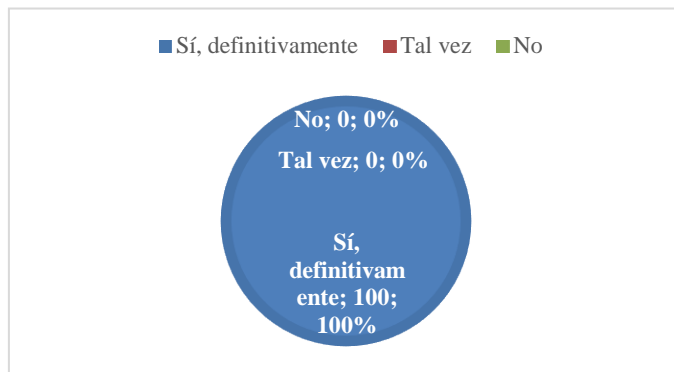
| ITEM     | %  |
|----------|----|
| Mucho    | 80 |
| Bastante | 20 |
| Poco     | 0  |
| Nada     | 0  |



A la pregunta 4 la respuesta fu que en un 80% fomenta mucho la comunicación entre padres e hijos y en un 20% bastante, esto sumados permite que el juego fomenta la unión familiar.

¿Recomendarían el juego Al.Con a otras familias?

| ITEM                | %   |
|---------------------|-----|
| Sí, definitivamente | 100 |
| Tal vez             | 0   |
| No                  | 0   |

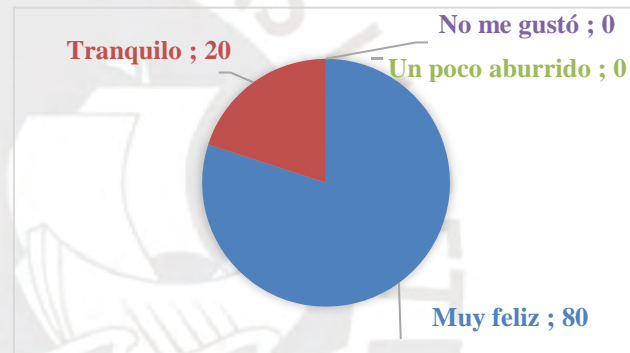


La respuesta de los padres si recomiendan el juego “Al Con” la respuesta fue unánime en un 100%, haciendo ver que es un juego muy interesante.

### RESULTADO DE LAS ENCUESTAS A NIÑOS

¿Cómo te sentiste cuando jugaste Al.Con?

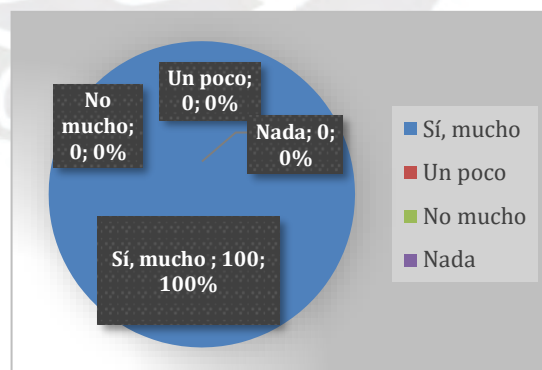
| ITEM             | %  |
|------------------|----|
| Muy feliz        | 80 |
| Tranquilo        | 20 |
| Un poco aburrido | 0  |



La respuesta a la pregunta de como se sintió el niño al jugar el juego “Al con” respondieron que, el 80% fueron felices y un 20% respondió tranquilo; en suma, al 100 % de los niños les gustó el juego.

¿Sientes que el juego te ayudó a hablar o compartir más cosas con tu mamá o papá?

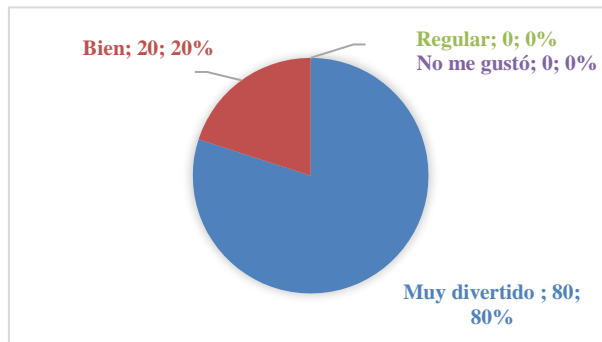
| ITEM      | %   |
|-----------|-----|
| Sí, mucho | 100 |
| Un poco   | 0   |
| No mucho  | 0   |
| Nada      | 0   |



La respuesta a la pregunta si ayudó en la comunicación con sus padres el 100% de los niños respondieron que sí, siendo un juego que permite la relación familiar con sus padres.

¿Cómo fue jugar en equipo con tu familia?

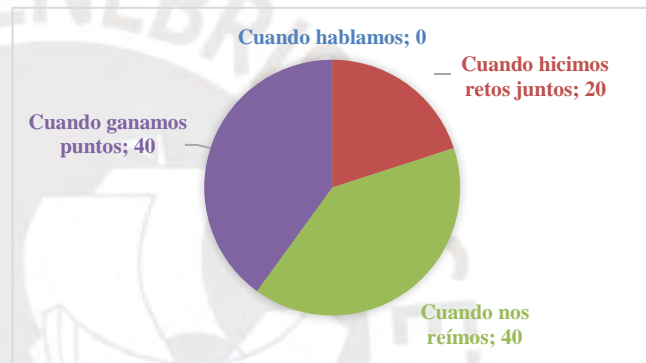
| ITEM          | %  |
|---------------|----|
| Muy divertido | 80 |
| Bien          | 20 |
| Regular       | 0  |
| No me gustó   | 0  |



A la pregunta los niños respondieron en un 80% fue muy divertido y un 20% respondió bien, significa que el juego es asequible y permite jugar con mucha diversión a los niños.

¿Qué parte del juego te hizo sentir más cerca de tu mamá o papá?

| ITEM                        | %  |
|-----------------------------|----|
| Cuando hablamos             | 0  |
| Cuando hicimos retos juntos | 20 |
| Cuando nos reímos           | 40 |
| Cuando ganamos puntos       | 40 |



A la pregunta respondieron que el 80% al estar junto a la madre ríen y permite aceptar retos y como todo juego es ganar puntos, con el ello el juego permite desarrollar mayor vínculo entre los niños y los padres

¿Te gustaría volver a jugar con ellos otro día?

| ITEM    | %   |
|---------|-----|
| ¡Sí!    | 100 |
| Tal vez | 0   |
| No      | 0   |



La respuesta fue unánime, que si volverían a jugar, con lo que se demuestra que el juego resulta muy interesante para los fines que se propuso.