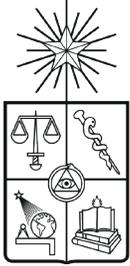




SEDÚCAME

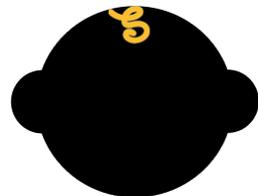
UNA PROPUESTA LÚDICA DE APRENDIZAJE SOBRE
SEXUALIDAD INFANTIL PARA PADRES

MEMORIA PRESENTADA PARA OPTAR A TÍTULO DE
DISEÑADORA GRÁFICA
DEIANIRA JAVIERA REYES GARCÍA
PROFESOR GUÍA: LEONARDO SOTO CALQUÍN
SANTIAGO DE CHILE, 2024



UNIVERSIDAD
DE CHILE

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO



SEDÚCAME

UNA PROPUESTA LÚDICA DE APRENDIZAJE SOBRE
SEXUALIDAD INFANTIL PARA PADRES

MEMORIA PRESENTADA PARA OPTAR A TÍTULO DE
DISEÑADORA GRÁFICA
DEIANIRA JAVIERA REYES GARCÍA
PROFESOR GUÍA: LEONARDO SOTO CALQUÍN
SANTIAGO DE CHILE, 2024

RESUMEN

Sedúcame: una propuesta lúdica de aprendizaje sobre sexualidad infantil para padres es un proyecto de investigación aplicada, basado en la sexualidad, en cómo se educa (o no) esta en el contexto chileno y cómo lo lúdico a través del juego puede ser una herramienta factible y viable para el aprendizaje de la sexualidad infantil en los adultos.

El proyecto se concreta con la creación de un prototipo de juego de cartas con preguntas e información seleccionada de manuales de sexualidad infantil disponibles para todo público, de los cuales se recopiló los temas más recurrentes.

Al estudiar el impacto de la sexualidad en la vida de las personas y lo que provoca la desinformación de esto, se cree que el principal foco de atención deberían ser los niños, ya que en la niñez formamos gran parte de las bases de nuestra personalidad y formas de relacionarnos. Sin embargo, a través del estudio del desarrollo cognitivo infantil, se concluye que la niñez está condicionada principalmente por nuestros cuidadores o núcleo familiar, por lo que se redirigé la investigación hacia ellos: los padres.

Teniendo una investigación base del desarrollo cognitivo y del aprendizaje, indagamos en los cambios que surgen durante la adultez y notamos que ante el deterioro de la capacidad de concentración con los años, la mejor solución para capturar esta es aplicando el concepto de lo lúdico al aprendizaje, naciendo la idea de la creación de un prototipo de juego para finalmente ponerlo en práctica con un grupo reducido de participantes que con su retroalimentación nos ayudan a comprobar si las decisiones fueron acertadas o no.

PALABRAS CLAVES

SEXUALIDAD
INFANCIA
APRENDIZAJE
DISEÑO
JUEGO/LÚDICO

ÍNDICE

1. PRESENTACIÓN

- 1.1 Introducción (7)
- 1.2 Motivaciones personales(7)

2. INVESTIGACIÓN

- 2.1 Planteamiento del problema(9)
- 2.2 Sexualidad(10)
- 2.3 ESI(12)
- 2.4 ESI en Chile(14)

3. FUNDAMENTACIÓN

- 3.1 Desarrollo cognitivo(17)
- 3.2 Aprendizaje(19)

4. DESARROLLO DEL PROYECTO

- 4.1 Idea(21)
- 4.2 Objetivos(21)
- 4.3 El juego(22)
- 4.4 Referentes(24)
 - 4.4.1 Referentes visuales(26)
 - 4.4.2 Conceptualización(27)
- 4.5 Bocetos
 - 4.5.1 Primeras propuestas (28)
 - 4.5.2 Propuesta digitalizada (29)

- 4.6 Consulta a experta (30)
- 4.7 Contenido(32)
- 4.8 Dinámica (33)
- 4.9 Propuesta gráfica(34)
 - 4.9.1 Logotipo(36)
 - 4.9.2 Paleta de color(37)
 - 4.9.3 Tarjeta virtual(38)
 - 4.9.4 Tarjetas finales(39)
 - 4.9.5 El dado(40)
 - 4.9.6 El instructivo(41)

5. TESTEO

- 5.1 Difusión(45)
- 5.2 Instancia(46)
- 5.3 Rondas(47)
- 5.4 Encuesta(48)
- 5.5 Conclusión(49)

6. CONCLUSIONES

- 6.1 General(51)
- 6.2 Personal(52)

7. Bibliografía

- 7.1 Bibliografía(55)
- 7.2 Referencias(56)
- 7.3 Anexos(57)



PRESENTACIÓN

- 1.1 INTRODUCCIÓN
- 1.2 MOTIVACIONES PERSONALES

INTRODUCCIÓN

La educación sexual es una promesa que incluso estando en nuestras políticas públicas y leyes, sigue sin cumplirse del todo. Desde el ámbito curricular, la educación sexual en Chile deja fuera la sexualidad infantil, solo considerando a los pre-adolescentes y adolescentes como sujetos de aprendizaje y en un área más bien biológica, descartando todos los procesos sociales, emocionales y psicológicos que este gran concepto abarca.

En consideración de lo anterior, el presente proyecto busca explorar una solución para la desinformación existente sobre la educación sexual infantil al crear un prototipo de juego para padres que abra el diálogo, aporte conocimientos y normalice la conversación en torno a la temática. Para esto, en primer lugar, se estudian los componentes de la sexualidad infantil y el desarrollo cognitivo que tienen tanto los niños como los adultos, explorando lo que el juego o el concepto lúdico puede aportar para crear un aprendizaje significativo. Y, en segundo lugar, poner en práctica cada concepto aprendido al elaborar una propuesta de herramienta lúdica que ayude a los padres a conocer más de lo que la sexualidad implica.

MOTIVACIONES PERSONALES

Considero la infancia la etapa más importante del ser humano, lo que vivimos de niños nos marca y determina nuestras formas de expresarnos y enfrentar la vida. Esto va de la mano con la sexualidad al considerar que nos acompaña desde nacemos e incluso un poco antes.

Por esto surge mi interés y preocupación en crear entornos amables y respetuosos para los niños que están conociendo el mundo a través de quienes son sus cuidadores; sus padres.

Como bien dicen "la educación viene de casa" y quisiera que las herramientas que he ido aprendiendo a lo largo de la carrera, puedan contribuir en fomentar una enseñanza integral, donde los niños puedan sentirse escuchados, respetados y libres de expresarse sin que los prejuicios o los estereotipos los atormenten. Que tanto sus padres como ellos, puedan ver la sexualidad como algo sano que es parte de nosotros.

Es por esto, que mi principal objetivo como diseñadora, es aportar en nuevas formas de comunicación donde el diseño facilite el aprendizaje y el diálogo con temas que aún son vistos como tabús, como lo es la educación sexual infantil.



INVESTIGACIÓN

- 2.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA
- 2.2 SEXUALIDAD
- 2.3 ESI
- 2.4 ESI EN CHILE

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La falta de educación sexual en Chile se manifiesta de distintas maneras, ya sea por la cultura del silencio que ve a la sexualidad como tabú, o por la ausencia de programas educativos que preparen a profesionales para abordarla, así se revela en una de las últimas encuestas realizada por APROFA (2022) donde los profesores dejan en evidencia que: **“Más del 50% de las y los docentes no ha recibido formación sobre educación sexual”** y un **“80,5% de estos nos dice que fue debido a no tener la oportunidad.”** Por lo que es preocupante, que en un país como Chile, donde existe la ley 20.418 donde se exige Educación Sexual Integral, no se esté preocupando de preparar a los docentes para impartirla. Es por esto que diferentes entidades han realizado encuestas para poner en manifiesto la importancia de esta materia en la vida de las personas, dando a conocer que:

“El 67,4% de encuestados(as) considera que la educación sexual debiera entregarse desde la enseñanza básica en los establecimientos educacionales, aunque sólo el 30% considera que son los colegios las entidades que tienen la mayor responsabilidad en educar en este tema; la mayoría, un 64,5%, sostiene que la familia es el principal agente que debiera ocuparse de proporcionar educación sexual a los niños.” (CESOP, 2013). Abriendo así una posibilidad de enfatizar en el agente familiar como un núcleo donde se puede trabajar en conjunto.

Es en este sentido que nos encontramos con otra gran consecuencia de la ausencia de educación en sexualidad en el país. La Subsecretaría de Prevención del Delito durante el 2020 realizó una encuesta sobre la discriminación que viven las personas de la comunidad LGTBI+, con una muestra de alrededor de 3.300 personas entre los 18 y 40 años donde se reveló que el **89,3% de los encuestados vivió, al menos, un episodio de discriminación en su vida.** Y que dentro de esos agentes discriminatorios, en segundo lugar, se encontraba el núcleo familiar, tal como muestran la figura 1 y 2.

La encuesta evidencia una tensión entre el autoceptarse, y la sensación de no poder expresarse libremente debido a que las experiencias de discriminación se dan en lugares que debieran ser espacios “protegidos” para las personas. Espacios donde no se comprende el impacto que tiene la sexualidad en el desarrollo del ser humano.

A raíz de esto nos preguntamos, si la sexualidad es algo de lo que debe ocuparse la familia y es aquí donde se está dando la discriminación, ¿cómo podríamos aportar desde el diseño para acercar el aprendizaje de esta área a los padres y contribuir a espacios más seguros? Es esta problemática la que se busca aclarar en la investigación.

Figura 1
Lugares en experiencias de discriminación



Nota. Obtenido de Estudio exploratorio sobre discriminación y violencia hacia personas LGTBI+ [Gráfico], por Subsecretaría de Prevención del Delito, 2020, CEAD (<http://cead.spd.gov.cl/>)

Figura 2
Agresores en experiencias de discriminación



Nota. Obtenido de Estudio exploratorio sobre discriminación y violencia hacia personas LGTBI+ [Gráfico], por Subsecretaría de Prevención del Delito, 2020, CEAD (<http://cead.spd.gov.cl/>)

SEXUALIDAD

Existen diversas definiciones de Sexualidad, sin embargo, muchas de ellas solo apuntan hacia el ámbito reproductivo, reduciendo el campo de la sexualidad solamente al acto sexual. Pero la Organización Mundial de la Salud en conjunto con la Sociedad Mundial de la Sexología en el año 2002, entregaron una definición completa que da cuenta de todo lo que abarca este termino y lo fundamental que es para el ser humano:

“un aspecto central del ser humano que involucra el sexo, la identidad y los roles de género, la orientación sexual, el erotismo, el placer, la intimidad y la reproducción. La sexualidad se experimenta y se expresa en los pensamientos, fantasías, deseos, creencias, actitudes, valores, comportamientos, prácticas, roles y relaciones. Aunque la sexualidad puede incluir todas estas dimensiones, no todas ellas son siempre experimentadas o expresadas. En la sexualidad influye la interacción de factores biológicos, psicológicos, sociales, económicos, políticos, culturales, éticos, legales, históricos y religiosos.”

Como se puede ir viendo y tal como señala la definición de sexualidad, son múltiples los factores y procesos los que afectan la percepción de este gran concepto.

Dentro de ellos, hay tres grandes áreas de los cuales depende la sexualidad de cada persona:

Procesos biológicos (genéticos, hormonales, anatómicos y fisiológicas que distinguen a los hombres de las mujeres. Estas características biológicas, que se comienzan a establecer desde la fecundación, corresponden a lo que se denomina sexo), **procesos socioculturales** (normas, responsabilidades, privilegios, oportunidades, cualidades y comportamientos que una sociedad ha definido como deseables para un hombre o una mujer, estos procesos conforman lo que es conocido como género) y **procesos psicológicos** (reconocimiento y la valoración que hace la persona de a) los aspectos biológicos que la caracterizan como mujer u hombre (identidad con el sexo); b) el grado de conformidad con los atributos y los comportamientos que la sociedad en la que vive establece como deseables y apropiados para su sexo (identidad con el género); c) el sexo de las personas por las cuales experimenta interés y atracción física, emocional o sexual (identidad con la orientación sexual)).

Conceptos claves

Con el fin de evitar confusiones, se esclarecerá los conceptos claves pertinentes para esta investigación. Vargas Trujillo los define como:

Sexo: Lo que uno es. Características genéticas, hormonales, fisiológicas y anatómicas que diferencian a las personas y que permiten catalogarlas como hombres, como mujeres o como intersexuales.

Género: Lo que uno aprende a ser y a hacer. Conjunto de normas y expectativas sobre cómo deben ser y actuar las personas, por el hecho de haber sido asignadas a una de las dos categorías sexuales.

Orientación sexual: Lo que a uno le interesa o atrae preferentemente. Está determinada por el sexo de las personas hacia las cuales uno se siente particularmente interesado y atraído física o emocionalmente. Puede ser homosexual (interés y atracción por personas del mismo sexo), heterosexual (interés y atracción por personas del otro sexo), bisexual (interés y atracción por personas tanto del mismo sexo como del otro sexo), asexual (ningún interés afectivo o sexual).

Comportamiento sexual: Lo que uno hace. Incluye los juegos de exploración sexual, la auto-estimulación, la masturbación, las prácticas de seducción y conquista, las manifestaciones de afecto en las relaciones románticas y las diversas expresiones de actividad sexual (abrazos, besos, caricias en diferentes partes del cuerpo, estimulación de los genitales, relaciones sexuales penetrativas, entre otras).

Y a estos conceptos claves, añadiría un quinto, que son los más vigentes en el contexto actual, considerando la importancia de la inclusión: la diversidad sexual y la identidad sexo-genérica. CONAPRED en el 2012 las definió como:

Diversidad sexual: hace referencia a las diversas formas de expresar la afectividad, el erotismo, el deseo y las prácticas amorosas, así como de asumir identidades y preferencias que no se limitan a lo que conocemos como heterosexualidad o a las relaciones de pareja entre hombres y mujeres, es decir, se refiere al universo de posibilidades de asumir y vivir la sexualidad. Esta dimensión implica la orientación o preferencia sexual, el comportamiento sexual y la identidad sexo-genérica.

ESI: EDUCACIÓN SEXUAL INTEGRAL

La organización Mundial de la Salud, define a la educación sexual como:

“La educación sexual debe abarcar mucho más que la información. Debe dar una idea de las actitudes, de las presiones, conciencia de las alternativas y sus consecuencias. Debe de aumentar el amor, el conocimiento propio, debe mejorar la toma de decisiones y la técnica de la comunicación”. (OMS, 1983)

En este sentido, la educación sexual abarca más allá de lo que comúnmente y confusamente se ha enseñado y relacionado. Educación sexual suele confundirse con la enseñanza de la Biología de la reproducción, o la sexología en términos de lo que conlleva la respuesta sexual humana, y en términos más conservadores, se relaciona con la enseñanza de valores morales, religiosos o culturales.

Lo cierto es que la educación sexual, acarrea un poco de todo esto, ya que las personas somos seres sexuados, que evolucionamos cada día, por lo que la sexualidad nos acompaña hasta que fallecemos. Y esta sexualidad, se ve fuertemente influenciado no solo por la enseñanza (o la falta de esta), sino también por factores sociales en gran medida, tales como: los medios de comunicación, la familia, la iglesia, nuestros pares, nuestras experiencias individuales... todo esto influye en cómo desarrollamos y nos educamos en sexualidad.

Por lo cual, es una enseñanza tanto formal como informal, siendo más recurrente lo informal, debido a que nuestras interacciones sociales, condicionadas por la cultura, son las que nos forman en primera instancia. Además del hecho de que en muy pocos países existe una educación sexual formal.

Es así, como la educación sexual, se puede formar en diferentes ámbitos y con diferentes miradas. El doctor Ramiro Molina de la universidad de Chile (2017), define cinco ámbitos en los cuales se podría desarrollar una educación sexual.

Cultura del silencio: La sexualidad es un tema privado del cual no se puede hablar. Todo lo que se aprende sobre sexualidad es solo desde la experiencia personal. La educación sexual es mal vista ya que incentivaría a la sexualidad desenfadada e irrestricta.

No se habla ni de anticonceptivos, ni de embarazo adolescente, ni de violencia sexual, ni mucho menos aborto. No se tiene una definición clara de lo que es el género y tampoco les causa interés tenerla.

ESI

Cultura familiar exclusiva: La educación sexual es únicamente educada desde un entorno familiar, solo dentro de la familia se pueden tocar esos temas. Y se incentiva a formar solo un tipo de familia nuclear heterosexual donde ambos padres están presentes. Las madres solteras, los padres solteros, las familias con padres o madres del mismo sexo, o familias sin hijos no entran en las enseñanzas de esta educación pues es mal visto.

Delegación de la enseñanza de los aspectos biológicos por parte de la familia a la escuela: Se acepta que hay temas biológicos que son más difíciles de explicar para un padre, por lo que se delega esta responsabilidad a las escuelas, pero solo desde un ámbito de la reproducción humana y solo para alumnos mayores cercanos a su mayoría de edad. Y todo lo que no tenga que ver con aspectos biológicos, los ligan a temas espirituales y religiosos. Es una educación que se basa en el castigo hacia quienes se salen de las normas, si una estudiante se embaraza, es expulsada de la escuela y solo puede estudiar de noche. Las violaciones las dejan a responsabilidad de las mujeres, pues ellas son las culpables al ser quienes provocaron al hombre abusador.

Familia y escuela co-responsables de la educación de la sexualidad: Se inician políticas oficiales acerca de la educación sexual, delegando los contenidos y metodologías a cada comunidad escolar. Las autoridades no se hacen cargo del tipo de educación que reciben los estudiantes, sino que las únicas responsables son las comunidades al ser ellas quienes deciden qué temas tocar y de qué forma. Además, los profesores no son quienes imparten esta educación, pues no los ven capacitados para ello. Solo expertos pueden hacerlo; llámese doctores, ginecólogos o matronas.

Escuela, Familia y Comunidad participan de la Educación de la Sexualidad como parte integrante regular de la cultura y desarrollo humano: La familia es fundamental y se acepta que es la principal en la transmisión de valores. Se respetan los diferentes modelos de familia y se acepta la importancia de las escuelas en la enseñanza de valores y metodologías de educación en la sexualidad.

Existen programas de Educación Sexual, regidos por los ministerios de educación, quienes especifican qué objetivos y temas debe cubrir cada comunidad educativa.

Se elimina el conflicto del inicio de la educación sexual, pues se reconoce que es algo que está desde siempre presente en el ser humano, por lo que se adecuan los temas a cada etapa de desarrollo de los estudiantes.

“Ya no se discute acerca del modelo ideal de educación de la sexual, pues no existe. Sólo existe un proceso dinámico interactivo y que se adapta a las necesidades y demandas de los alumnos y la sociedad.”

ESI EN CHILE

Figura 3
Línea temporal educación sexual en Chile (1927-2022)



Nota. Línea temporal para sintetizar la historia de la educación sexual en Chile.

Gracias a los aportes de Arenas (2016) se pudo diagramar una línea temporal de lo que ha sido la historia de la educación sexual en el contexto chileno. Dando cuenta que, desde un inicio, la visión sobre la sexualidad se centraba principalmente en el área de la salud. Así los siete manuales de prevención profiláctica solo nos enseñaban cómo prevenir enfermedades de transmisión sexual y nada más. Pero dando paso a que se consideraran nuevas políticas donde se viera a la sexualidad como una materia de enseñanza.

Arenas comenta que frente a los distintos planes y programas propuestos por el gobierno chileno, se llegaron a dos aspectos fundamentales:

1. Son las comunidades educativas las que deben decidir respecto de los contenidos y modalidades de la educación en sexualidad; y
2. **Es la familia la primera educadora de las/os niños y jóvenes. Por tanto, son protagonistas de este proceso.**



Por otra parte, tras el análisis de los distintos programas, pero principalmente, en los resultados que arrojó el documento "Políticas de Educación en Sexualidad para el mejoramiento de la calidad de la Educación" (1993) es claro en afirmar que:

"La familia es la primera formadora, si bien presenta numerosas dificultades para emprender dicha tarea"

Por lo cual se reconoce la importancia que tiene la familia para la educación en sexualidad y el cómo, desde las políticas públicas e iniciativas curriculares, el país no se está haciendo cargo de preparar a los cuidadores.



FUNDAMENTACIÓN

3.1 DESARROLLO
COGNITIVO

3.2 APRENDIZAJE

DESARROLLO COGNITIVO

Berger (2009) estudia la psicología del desarrollo desde diferentes autores y nos cuenta que todo estos se cuestionan si en la adultez la capacidad de aprendizaje es menor que en la niñez o la adolescencia, sin embargo, se ha demostrado que los adultos son más selectivos a la hora del aprendizaje, no así menos capaces. Según Paul y Margaret Baltes (1990, como se citó en Berger 2009), **los adultos se rigen por la optimización selectiva con compensación. La que sostiene que una persona trata de equilibrar su vida buscando la mejor manera de compensar el desgaste físico y cognitivo, y mejorar en el desempeño de actividades que ya sabe llevar a cabo satisfactoriamente.**

Considerando que, según la visión de Berger, desde la adultez (25 a 60 años) la capacidad de concentración en múltiples tareas se va perdiendo. Para los adultos cada es más difícil poder hacer más de una cosa a la vez, por esto nos dice que **“cada persona se convierte en un experto selectivo que se especializa en actividades que tienen sentido para ella”** (Berger, 2009, pág. 126) tal como apunta la optimización selectiva en compensación. Un adulto no invertirá su energía en cosas que no tengan un valor para ellos.

En este sentido, el autor se basa en las etapas de la adultez de Erikson para entender qué cosas van tomando especial valor para las personas a medida se acercan a la vejez. Como podemos ver en la figura 4, distingue cuatro, pero para esta investigación nos interesan especialmente dos: la generatividad y la intimidad frente a aislamiento. Berger (2009) las resume así:

“El desarrollo en la adultez parece estar marcado por dos necesidades básicas: intimidad, que se logra a través de la amistad, lazos familiares y relaciones románticas. Y por la generatividad, que se logra a través del cuidado, la paternidad y el trabajo.

Frente a esto, se considera relevante que a la hora de diseñar el juego, se tengan en consideración estos dos factores: que exista una interacción con sus pares y que se fomenten áreas sobre el cuidado del otro.

Figura 4
Etapas de la adultez según Erikson

Identidad frente a confusión de roles
Aunque la crisis de la identidad fue originalmente pensada para la adolescencia, Erikson notó que las preocupaciones acerca de la identidad pueden existir durante toda la vida. La identidad combina valores y tradiciones adquiridos durante la niñez con el contexto social del momento. Como los contextos se modifican permanentemente, muchos adultos reevalúan los cuatro tipos de identidad (sexual/de género, vocación/trabajo, religiosa/espiritual, política/étnica)
Intimidad frente a aislamiento
Los adultos buscan intimidad, una conexión recíproca y cercana con otro ser humano. La intimidad es mutua, recíproca, lo que significa que los adultos necesitan dedicarse tiempo y energía entre ellos. Este proceso comienza en la adultez emergente y continúa durante toda la vida. Es más probable que se produzca el aislamiento cuando el divorcio o la muerte afectan una relación íntimamente establecida.
Generatividad frente a estancamiento
Los adultos necesitan cuidar de la generación siguiente, ya sea criando sus propios hijos o guiando, enseñando y/o ayudando a los más jóvenes. La primera descripción de Erikson de esta etapa estuvo centrada en la paternidad, pero más tarde concluyó otros modos de lograr la generatividad. Los adultos extienden el legado de su cultura y su generación con los cuidados, creatividad y sacrificios permanentes.
Integridad frente a desesperación
Cuando Erikson tenía 70 años decidió que la integridad, con el objetivo de combatir el prejuicio y ayudar a toda la humanidad, era demasiado importante para dejarla solo para la ancianidad. También pensó que toda la vida de una persona podría estar dirigida a conectar el viaje personal con el propósito histórico y cultural de toda la sociedad humana, el último logro de la integridad.

Nota. Adaptado etapas de la adultez de Erikson [Gráfico] Berger (2009) pág. 136

DESARROLLO COGNITIVO

Por otro lado, tenemos a Flavell (2019) quien, a través de la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, nos explica que las formas de aprendizaje entre un niño entrando en la adolescencia y un adulto, no tienen diferencias tan significativas como se podría llegar a creer. Si nos centramos en el concepto de adaptación donde los aspectos complementarios y simultáneos de adaptación (la captación mental de las cualidades estructurales de la información que proviene del medio) y asimilación (interpretación o construcción de objetos o acontecimientos exteriores en función de las formas de comprender la realidad disponibles y preferibles para el propio sujeto) con los que aprende un niño, los adultos tenemos esa misma capacidad para adaptar y asimilar nuevos conceptos, solo que con una gama más amplia de conocimientos. En este sentido, nos explica finalmente que: **“Lo que ya se conoce determinará y restringirá en gran medida la información ambiental que puede percibirse y procesarse, de la misma forma que lo que puede percibirse y procesarse es una llave fundamental para la activación de los conocimientos que ya se poseen y para la adquisición de nuevos conocimientos.”** (Flavell, 2019, pág. 20).

También nos enseña que, al igual que nos decía Berger, a medida que avanza el tiempo, las personas buscamos la optimización de nuestra energía. Por esto, Flavell interpreta a Case quien señala que nuestra capacidad estructural se refiere a la reserva total de energía atencional potencialmente disponible mientras que la capacidad funcional la define el cómo utilizamos esa energía de forma hábil y eficaz. De aquí surge la pregunta de cómo se puede lograr tener más capacidad funcional sin tener que recurrir a la capacidad estructural, para esto hay varias formas, pero una de ellas es la reducción de pasos a seguir, gastar menos energía atencional en cada paso del procesamiento.

Flavell (2019) nos dice: **“¿cómo se puede aumentar la velocidad de procesamiento? Por medio de la práctica y la experiencia. Los items se pueden identificar o, dicho de otra manera, procesar con mayor rapidez a medida que se vuelven más familiares. De la misma forma, operaciones que se practican mucho pueden realizarse rápidamente y con poco gasto de atención”**. Y además añade que: **“hacer un uso sensato de ayudas mnemotécnicas y atencionales externas, como lápiz y papel, bibliotecas, computadores y las mentes de otras personas** (Flavell, 1982a; Flavell y Wellman, 1977; Larkin, McDermott, Simon y Simon, 1980, como se citó en Flavell 2019).”

Tanto la reiteración de una acción y la ayuda de mnemotécnicas, son aspectos significativos que se consideran a la hora del aprendizaje de un adulto y, por tanto, que se planean aplicar en la elaboración de la dinámica del juego.

APRENDIZAJE

Como vimos anteriormente, la ayuda mnemotécnica que hace referencia a “otras mentes” hace referencia a la necesidad de la comunicación o interacción para aprender. Esto también nos lo demuestra Freire (1970) al explicar que:

“el diálogo es una exigencia existencial. Y siendo el encuentro que solidariza la reflexión y la acción de sus sujetos encauzados hacia el mundo que debe ser transformado y humanizado, no puede reducirse a un mero acto de depositar ideas de un sujeto en el otro, ni convertirse tampoco en un simple cambio de ideas consumadas por sus permutantes. Tampoco es discusión guerrera, polémica, entre dos sujetos que no aspiran a comprometerse con la pronunciación del mundo ni con la búsqueda de la verdad, sino que están interesados solamente en la imposición de su verdad”

Dando a entender que el diálogo abre las puertas a un nuevo entendimiento donde dos mundos convergen: el conocimiento propio y el del otro. Para esto debe existir una relación de igualdad y no de poder, donde se reconozcan que todos tienen algo que aportar y se respete la inteligencia cultural de todos los participantes.

Ahora bien, también recalca que no es un acto simple de poner ideas en el otro. Esto quiere decir que al dialogar hay una intención detrás, un querer saber, y este querer saber puede manifestarse a través de una pregunta. Como nos explica Rodríguez-Mena (2007):

“(…) la interrogante es indicativa de lo que no se sabe y se necesita o quiere saber. Claro está que la pregunta concreta es en relación con el problema como la parte visible del iceberg: ¿cuánto se puede generar a partir de ella? Esto es sencillamente impredecible. La pregunta es un arma para la caza de significados y la guía que regula su alcance. Respondiendo a la pregunta se producen transferencias múltiples: se buscan en la mente ideas pertinentes para evacuar las dudas, y se comparten mutuamente las formas de pensar sobre el contenido de la pregunta”.

Son estas interacciones las que le dan forma y aportan al concepto de lo lúdico en el aprendizaje, entendiendo lo lúdico como todo aquello relativo al juego, recreación, ocio, entretenimiento o diversión. El término lúdico se origina del latín ludus que significa “juego”. La enciclopedia Significados también lo define como: “Lo lúdico se caracteriza por ser placentero, es decir, debe generar satisfacción y agrado a quien lo practica. La participación en actividades lúdicas ha de ser voluntaria, sin obligaciones externas, permitiendo a la persona elegir libremente cómo disfrutar de su tiempo libre.”

Y es eso lo que se busca experimentar.



EL PROYECTO

4.1 IDEA

4.2 OBJETIVOS

4.3 EL JUEGO

4.4 REFERENTES

4.5 BOCETOS

4.6 CONSULTA A EXPERTA

4.7 CONTENIDO

4.8 DINÁMICA

4.9 PROPUESTA GRÁFICA

IDEA

Tras las múltiples opciones existentes para comunicar y enseñar, notamos que la variedad que ofrece el mundo del juego, son mucho más atractivos en un contexto donde la necesidad de ocio frente al estrés constante del ritmo de vida es primordial, sobre todo en adultos. Como para estos, la interacción y el diálogo son fundamentales para el desarrollo cognitivo de un ser humano, tal como señalaba Piaget, Erikson, Flavell y Berger, se consideró que la mejor opción para la dinámica del juego, era el juego colaborativo y educativo. Donde no existieran ganadores ni perdedores, solo una meta en común: favorecer a la educación en sexualidad infantil de cada participante.

Para esto se indagó en los diferentes juegos de mesa que abren el diálogo, donde la mayoría utiliza tarjetas para dar indicaciones sobre el tema a tratar. Así que se recurrió a esto como material central de la creación del juego.

OBJETIVOS

Objetivo general

Creación de un prototipo de juego que atienda los desafíos más comunes a los que se enfrentan los padres frente a la sexualidad infantil de sus hijos

Objetivos específicos

Indagar en el desarrollo cognitivo y del aprendizaje a través del juego

Modelar una dinámica lúdica que fomente el diálogo y entregue conocimientos relevantes sobre la sexualidad

Evaluar la funcionalidad de la dinámica con padres interesados en el área

EL JUEGO

“El juego cobra inmediatamente sólida estructura como forma cultural. Una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento, ya sea inmediatamente después de terminado, como un juego infantil, una partida de boliche, una carrera, o transcurrido un largo tiempo” (Huizinga, 2012).

El juego es presentado como una herramienta que impacta a la cultura y a la vida de las personas, la que puede ser utilizada para el ocio, como también asociado a los conceptos de deber y tareas. En este sentido, es una herramienta que dentro de su definición logra abordar o ponerse en diferentes espacios de aprendizaje, ocio, lúdicos, como también en busca del bienestar de las personas.

Aquí es cuando entra el juego colaborativo, el que se define como: **“(…) propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros (Pérez, 1998:1 como se citó en Cerdas Agüero 2013).”**

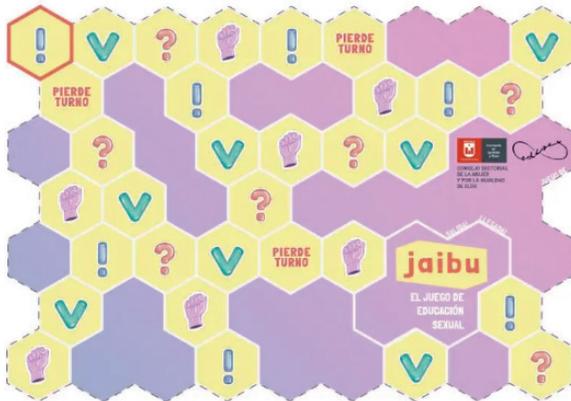
En este sentido, los juegos colaborativos buscan romper con la competencia, no estás contra otros, estás jugando con otros. Desde la colaboración, se pueden llegar en este caso, los(as) jugadores(as) ayudan a los (as) otros(as) y también reciben ayuda, tanto que se fortalecen y desarrollan habilidades y actitudes de cooperación, comunicación, toma de decisiones, búsqueda de soluciones creativas, entre otros. Como señala Cerdas Agüero(2013): **“conlleva un trabajo cooperativo, pensar en todos(as) y no en los intereses individuales, aunque sí en la riqueza de cada aporte individual para el logro de las metas comunes. Este aporte individual implica, dentro del proceso de cooperación que se vive en los juegos cooperativos, asumir una responsabilidad solidaria individual para aportar a la responsabilidad grupal para el mejoramiento de la experiencia, pues se busca crear relaciones menos competitivas, menos excluyentes y más respetuosas, armoniosas, afectivas y empáticas.”** además añade que “Esto implica que no son neutrales, sino que tienen propósitos y valores para mejorar las relaciones humanas, la sociedad, transformando actitudes, fortaleciendo habilidades y buscando el cambio individual y colectivo.”

La colaboración, la interacción y el aprendizaje diálogo son las bases en las que trabajamos para desarrollar la propuesta del proyecto, el que veremos a continuación.

REFERENTES

¿Qué juegos existen sobre sexualidad? ¿hay juegos de sexualidad infantil solo para padres? Exploramos el mercado internacional y proyectos que se han desarrollado en torno a estas temáticas y nos encontramos con los siguientes:

Figura 5
Jaibu



Nota. Captura de pantalla de Jaibu [Fotografía] <https://juegojaibu.es>

Jaibu: Juego de mesa de educación sexual y afectiva, de descarga gratuita, para todas las familias. Pueden jugar personas adultas solas o acompañadas por menores que estén cursando quinto y sexto de primaria. Consta de un tablero, cartas para responder y dibujar y dados que te ayudan a avanzar.

Figura 6
Consexuados



Nota. Captura de pantalla de Consexuados[Fotografía] <https://www.javerianacali.edu.co/centro-de-innovacion-y-emprendimiento/tecnologias/consexuados>

Consexuados: Juego de preguntas para padres y sus hijos adolescentes. Basta con poner a rodar la ruleta para poner a prueba los conocimientos sobre sexo que tienen los adolescentes y adultos, resolver dudas y compartir experiencias entre las dos generaciones.

Figura 7
ConSEXuate



Nota. Captura de pantalla de ConSEXuate infancia [Fotografía] <https://www.masmercurio.com.ar/productos/consexuate-infancia/>

ConSEXuate: juego de Educación Sexual Afectiva, una trivia, más un manual de instrucciones con sus respectivas respuestas. El juego contiene naipes divididas en las siguientes categorías: Amor y Erotismo, Prevención, Cuerpo, Genero y Debate. Juego para el diálogo entre padres y sus hijos infantiles.

En cuanto al mercado nacional chileno, en su mayoría son juegos enfocados en la adolescencia más que en la infancia, encontrándonos así con dos proyectos universitarios y un juego disponible para la compra. En los tres casos los padres no son un participante a considerar para su creación.

Figura 8
Hablemos de sexualidad



Nota. Captura de pantalla de Hablemos de Sexualidad [Fotografía] <https://www.aprofa.cl/tienda/product/hablemos-de-sexualidad/>

Desarrolla procesos de educación sexual, reflexionando en torno a los roles de género, habilidades sociales, conducta sexual, salud sexual y reproductiva con personas desde los 13 años de edad.

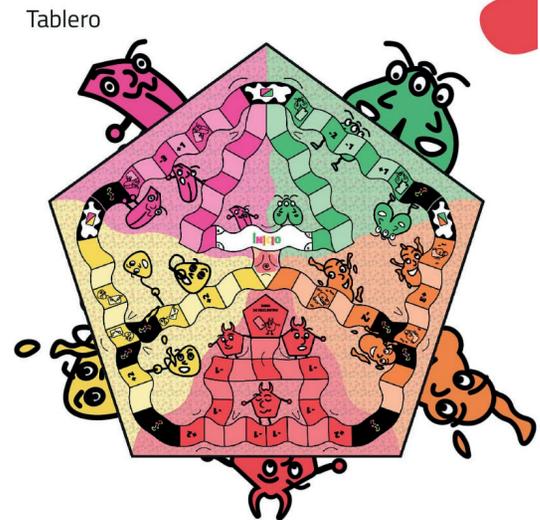
Figura 9
Te quiero educao



Nota. Captura de pantalla de Te quiero educao' [Fotografía] https://www.behance.net/gallery/146780677/TeQuieroEducao?tracking_source=search_projects&l=36

Te quiero educao', busca fomentar conductas responsables, conscientes, empoderar y promover una vida sexual libre en los jóvenes adolescentes. Se compone de cuatro tipos de cartas a las que se deben responder en un límite de tiempo.

Figura 10
Oye ya po'



Nota. Captura de pantalla de Oye ya po' [Fotografía] https://www.instagram.com/oyeyapo_cl/

Oye ya po' es un juego +18 pero que se puede jugar desde los 14 años acompañado de un adulto. Busca ser un espacio seguro para la comunidad LGTBIAQ, donde se educa en sexualidad y se refuerzan los lazos entre los participantes al intentar formar una red de apoyo.

REFERENTES VISUALES

Una vez explorado los juegos de sexualidad existentes, se buscaron referentes visuales que fueran afines con las características del proyecto. Para esto se vieron diferentes propuestas en pinterest.

Figura 11
Collage de referentes visuales



Nota. Autoría propia

Se destacan las ilustraciones vectoriales, con formas simples y coloridas. En su mayoría son figuras redondeadas o irregulares.

CONCEPTUALIZACIÓN EN BASE A REFERENTES

Dentro de la gama de juegos de sexualidad estudiados, podemos destacar lo siguiente:

1. Las preguntas son claves para dar pie a los conceptos de sexualidad.
2. Las tarjetas o cartas son la herramienta principal de todos los juegos estudiados.
3. El color, en la mayoría de los formatos de tarjetas, es el que diferencia las categorías.

Por lo que se tendrá en cuenta el mantener el color como ente diferenciador dentro del juego, ya que ha ido funcionando y permaneciendo a lo largo del tiempo.

Por otro lado, los referentes visuales escogidos están dentro de dos contextos: juegos y manuales de sexualidad. En los juegos, podemos distinguir un rango más infantil en cuanto a su forma y en los manuales las formas son más irregulares y un poco duras. Evaluando cuál sería la mejor vía para decidir qué aspecto tendrán las tarjetas, llegamos a los siguientes conceptos:

DIVERSO

Diferente (que no es igual) variado, numeroso, distinto, dispar, múltiple.

VERSÁTIL

Entendido como algo capaz de adaptarse con facilidad y rapidez a diversas funciones.

INFANTIL

Perteneciente o relativo a la infancia.

Si estos conceptos los llevamos a la forma, necesitaríamos tener en cuenta que debe ser: suave (redondeada) por lo infantil, con variedad ya sea en color o tamaños, y que se adapte a cualquier formato o material por lo versátil.

BOCETOS: PRIMERAS PROPUESTAS

En base a lo anterior, llegamos a las primeras propuestas del diseño del juego, que constaba de: un tablero, tres diferentes tipos de tarjetas y un dado, los cuales podremos apreciar a continuación:

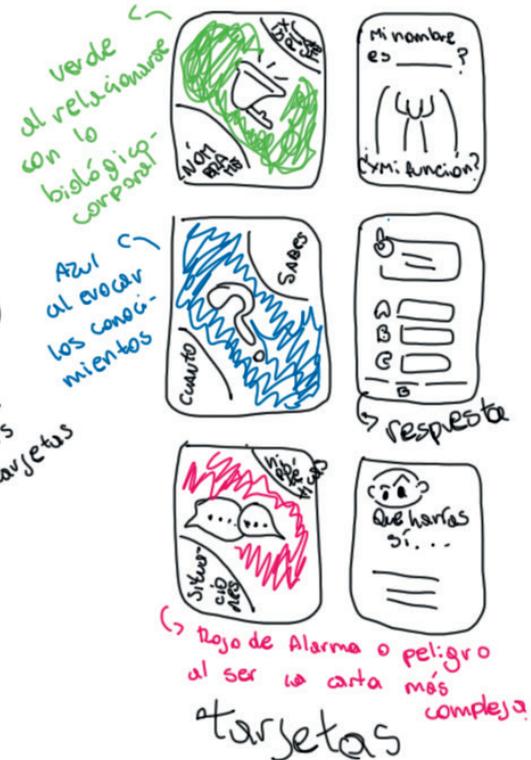


dado



dado con números de los colores de las tarjetas

Figura 12
Bocetos

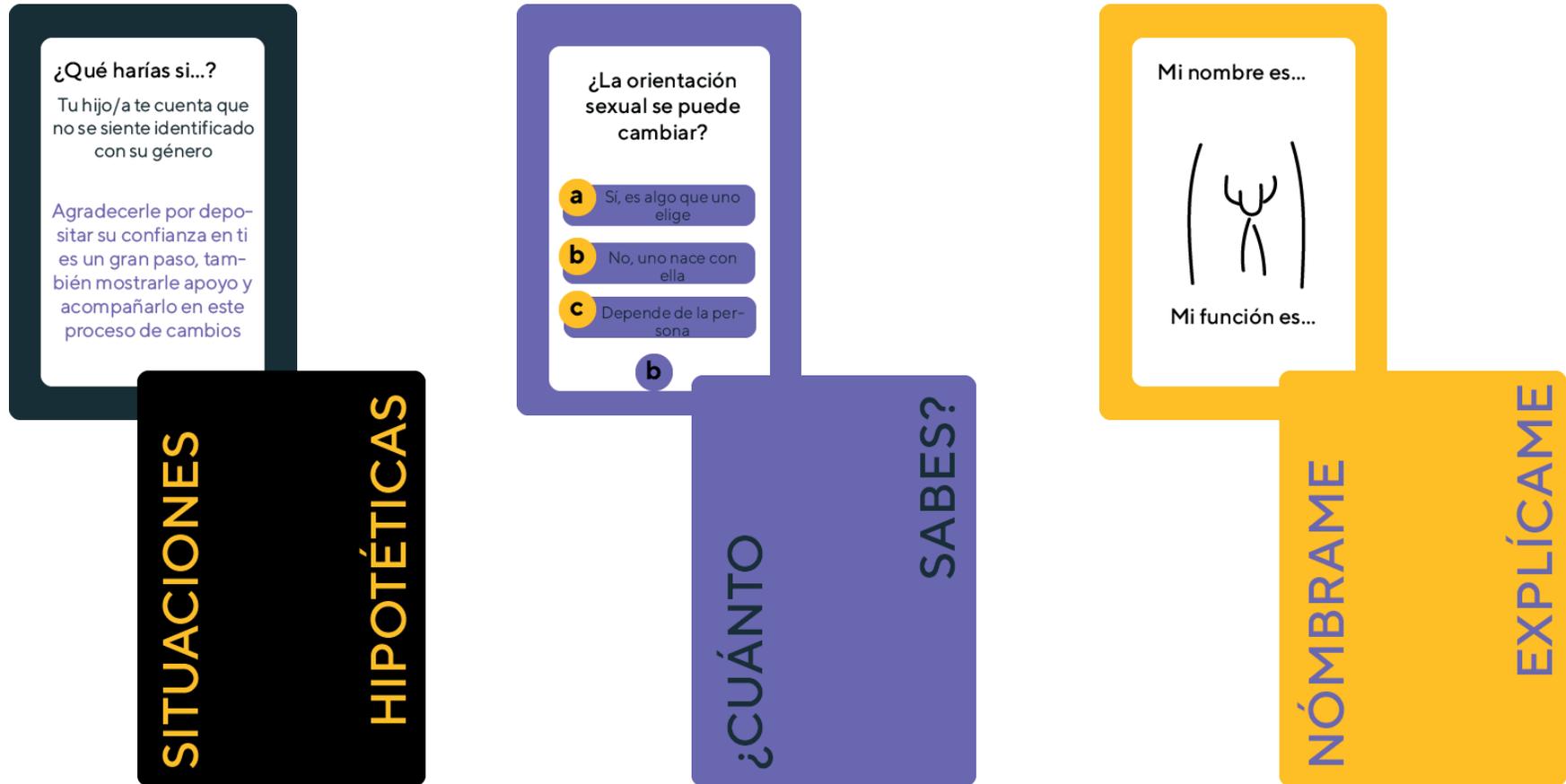


Nota. Autoría propia

Estos bocetos se pensaron para una dinámica de juego de competencia, donde dos grupos debían responder las preguntas según el color del dado y avanzar o retroceder según el número del dado. Si respondían correctamente, avanzaban, si se equivocaban, retrocedían. Quien llegara primero a la meta era el equipo ganador.

PROPUESTA DIGITALIZADA

Figura 13
Propuesta de tarjetas digitalizada



Nota. Autoría propia, realizada en illustrator

Tras conseguir una reunión con la experta en educación sexual, Laura Huertas, se digitalizó el boceto para poder mostrarle la propuesta. No se tenía aún ni el contenido ni la cantidad, solo la dinámica y las tarjetas. Considerando en estas propuesta la simplificación de la forma, destacando los símbolos representativos para ver cómo lucía la carta tan solo con letras.

CONSULTA A EXPERTA

Laura Huerta Parra

Psicóloga, master en investigación e intervención psicosocial
Fundadora de Fundación Educación Sexual Ahora

Durante una videollamada, se realizó una entrevista con el fin de saber el contexto de la educación sexual en la actualidad en Chile, en específico de la infantil. Sin embargo, nos comenta que desde la fundación trabajan desde primero básico y los temas no han cambiado para esas edades. Para la educación sexual infantil, siguen trabajando las temáticas de: la salud, higiene, las partes del cuerpo, nombres reales, como hacer amigos. Lo que sí han visto más conocimientos previos que antes. Nos comenta que en sus inicios, los estudiantes se sorprendían con la información que les entregaban, cuando llevaban modelos del cuerpo humano o implementos como los condones, la copita menstrual, etc. En la actualidad ve que no hay tanta sorpresa, que ya reconocen más conceptos y tienen un conocimiento más presente de la sexualidad, sin embargo nos dice **“los conocimientos no garantizan los comportamientos”** por lo que asegura que es algo en lo que se debe seguir trabajando.

Un tema que han visto que sí ha cambiado en cuanto a su relevancia o importancia, es la pornografía, tanto en básica como en media.

“Ese es como un tema que normalmente los apoderados y las apoderadas están como bien interesados tanto en trabajarlos con ellos como apoderados como con los estudiantes que es algo que está como muy... en el día a día de los estudiantes y ni los apoderados tienen las herramientas para manejarlo ni los estudiantes tienen como las herramientas. Entonces yo creo que todo lo que tiene que ver con pornografía

redes sociales, cyberbullying que ahora están siendo más importantes porque hay más estudiantes con acceso a celular o a tablet o al computador”

Sobre las temáticas relevantes:

1. pornografía con las mamás y papás para que estén al pendiente y cómo manejarlo o cómo acercarse a los estudiantes para advertir
2. género, roles de género que los apoderados y apoderadas infunden en los estudiantes sin darse cuenta
3. menstruación, productos, normalizarlo, cómo usarlo, no tanto conceptuales, sino en el qué hacer

Considera que las orientaciones sexuales se deben trabajar con demasiado tacto, no por los niños ni las niñas, sino por la sociedad en la que están. En este sentido considera que las orientaciones sexuales o la diversidad sexual son temas que se deben trabajar con adultos antes que con los niños, porque la percepción de los adultos puede influir mucho en esos temas.

Abuso sexual es un tema que considera de los más relevantes y considera que los padres deben tener herramientas para identificar señales en los niños abusados, darles herramientas comunicacionales es muy importante.

Luego se le presentó el juego, los tipos de tarjetas, el primer prototipo donde las respuestas estaban en la misma tarjeta y señaló:

“Si leen la pregunta, por ejemplo, en el de situaciones hipotéticas, al tiro leerían la respuesta, entonces está como muy condicionado a ya dar una respuesta” En este sentido, sugirió que quizá la dinámica se centrara en que al escoger una carta, fuera otra persona la que la leyera por ti, la que te preguntara y en base a tu respuesta, te evaluara.

CONSULTA A EXPERTA

Nos aconseja que, si uno de los propósitos del juego es aprender conceptos, si necesitamos tener algo extra a las cartas donde estén las explicaciones de los conceptos. Sugirió: otras cartas solo de respuestas, algún manual o un glosario. Sobre todo para la tarjeta de alternativas donde las opciones son acotadas.

Ahora, para la tarjeta de "nómbreme y explícame" nos decía que por la parte de "nómbreme" tiene sentido que utilizáramos un dibujo que los participantes interpreten y, en efecto, nombren y expliquen qué es. Pero también nos decía que el "explícame" también sugería conceptos, no necesariamente utilizar solo dibujos. Podrían ser conceptos tipo: género, lo masculino, heterosexual, etc. Que es el sentido contrario de la tarjeta de "¿Cuánto sabes?" Y añade que:

"Tendríamos que tener una guía que finalmente... guíe también esa discusión. Porque si por ejemplo ponemos a los apoderados a decir, por ejemplo, no sé en el tema de violación. Qué es la violación. Un apoderado puede decir: "la violación es cuando un hombre introduce el pene en la vagina de una mujer en contra de su voluntad" y ponte tú que el resto de apoderados considera que eso está bien y listo, pasan al siguiente." En ese sentido, tenemos que pensar si es suficiente que solo exista la interacción y solo quedarse con los conocimientos colectivos o tener esta guía de la que hablamos.

También nos habla de que ellos trabajan las explicaciones en tercera persona para que quién las lea o necesite responder, se ponga en los zapatos de otro. Así que nos da esa sugerencia para la redacción de las situaciones y/o preguntas.

Nos dice también **"Yo creo que si es un juego para los apoderados, no creo que encuentres muchas resistencias negativas, yo creo que ellos lo van a ver como un buen insumo para ellos. Los apoderados normalmente tienen miedo con el trabajo directo con sus hijos e hijas, porque no saben exactamente qué se va a trabajar o cómo se va a trabajar. Pero si es como el trabajo con ellos directamente como apoderados, yo creo que... más bien van a estar interesados y agradecidos de tener como un espacio para ellos"**. Por lo que nos da más seguridad en que el público objetivo fue escogido sabiamente.

Gracias a sus acotaciones, el prototipo de las cartas cambia y se reconsideran las temáticas, los nombres de las tarjetas y el cómo presentaremos las soluciones a cada una de ellas.

CONTENIDO

Para poder llevar a cabo el juego, lo más importante era el contenido. Qué dirían las preguntas, cómo las dirían y cómo responderían. Para esto, gracias a la reunión con Laura, logramos identificar al menos seis temáticas clave:

1. Peligros de la internet: pornografía, cyberbullying, grooming.
2. Cuerpo: partes del cuerpo, higiene, funcionalidad, reproducción.
3. Aristas de género: Identidad, orientación sexual, expresión del género.
4. Relaciones: intimidad, relaciones de pareja, relaciones de amigos, toxicidad.
5. Abuso sexual: límites, privacidad, acoso, abuso.
6. Menstruación: qué es, qué ocurre durante, cómo se cuida, productos.

Una vez seleccionados los temas, se exploró en seis distintos manuales de educación sexual para poder ver cómo trataban estas temáticas y si existían preguntas ya establecidas que pudiéramos utilizar. Los seis manuales utilizados fueron:

1. Educación sexual de bolsillo una guía para la familia
2. Respuestas fáciles a preguntas difíciles
3. Manual para operadores: Mucho, poquito o nada
4. Guía para sexualidad sobre jóvenes 2020
5. Construyendo sexuales o cómo educar la sexualidad de los hijos y las hijas
6. La educación sexual en la primera infancia, guía para madres, padres, profesores y profesora de la educación infantil

De estos se sacó una batería de alrededor 108 preguntas divididas en 3 para que cada categoría de las tarjetas tuviera, en total, 36 preguntas.

Toda pregunta requiere una respuesta, sin embargo, al no ser una experta del área y al no disponer ayuda directa para poder evaluar el contenido en esta etapa de prototipo, se utilizó la ayuda del buscador de google para ir armando las respuestas de la mejor forma posible. Cabe destacar, que el enfoque del juego es poder otorgarles herramientas comunicacionales a los padres, por lo que en un futuro se busca trabajar con algún especialista que nos ayude a dar herramientas comunicativas reales. Por esta etapa, solo se busca evaluar cómo funciona la dinámica de las cartas y si la propuesta del juego resulta atractiva para quienes lo juegan.

DINÁMICA

Como se pudo ver, en primera instancia se consideró la idea de competitividad como motor de enseñanza durante el juego, para esto se implementaría un tablero y una meta visual y física.

Sin embargo, al ser un entorno de enseñanza y que busca ser respetuosa, consideramos que el factor competitividad puede dar pie a la agresividad. Si bien, otorga más diversión al estar en tensión y querer alcanzar una meta física lo antes posible, podía ser contraproducente con el objetivo del juego: ser un espacio de respeto donde se dialoguen experiencias y situaciones de sexualidad. Por este motivo, se descartó la idea inicial y con ello el tablero.

Ahora bien, como ya no se consideraría un juego en equipos con una meta física, ¿cómo podíamos seguir diseñando una dinámica que respondiera al juego colaborativo al que se apela? Aquí es cuando fuimos cuidadosos a la hora de decidir cómo iban a funcionar las cartas. Decidimos que una de ellas, sí o sí implicaría una interacción con los participantes, invitándolos a delegar la responsabilidad de una respuesta que se considera difícil o no, a alguien más.

El resto de cartas, en cambio, seguirían siendo personales, pero su funcionalidad social se basa en poner en el centro situaciones complejas que quedan a discusión del grupo que juegue. Así, una vez se estableció que seguíamos en el camino del juego colaborativo, llegamos a la propuesta final de la dinámica que se aplicaría más tarde en el texto.

DINÁMICA: PROPUESTA FINAL

El objetivo del juego es promover la educación sexual a través de un diálogo donde se normalicen sus temáticas. Por esto, no hay ganadores ni perdedores, tampoco puntaje. La dinámica del juego se basa en una trivia conversatoria donde no hay límite ni de tiempo ni de rondas, los jugadores deciden cuando se termina. En cuanto a sus elementos, hay tres tipos de tarjetas:

Negra: que representa a las situaciones hipotéticas. Esta tarjeta invita al participante a ponerse en el caso de una situación específica y problemática que podría enfrentar un niño en el ámbito de la sexualidad acorde a su edad, y así, buscar una solución para poder ayudarlo a resolver dicho problema o situación. Se debe leer la tarjeta en voz alta, al igual que la solución dada y comentarla con el grupo para ver si están de acuerdo o si buscarían una solución diferente, tras esto, deben leer la respuesta sugerida por el juego y ver qué tan cerca estaban.

Morada: preguntas con alternativas, mayoritariamente conceptos donde solo deben escoger la alternativa que más le parece correcta y ver si todos están de acuerdo para luego leer en conjunto la respuesta propinada por el juego.

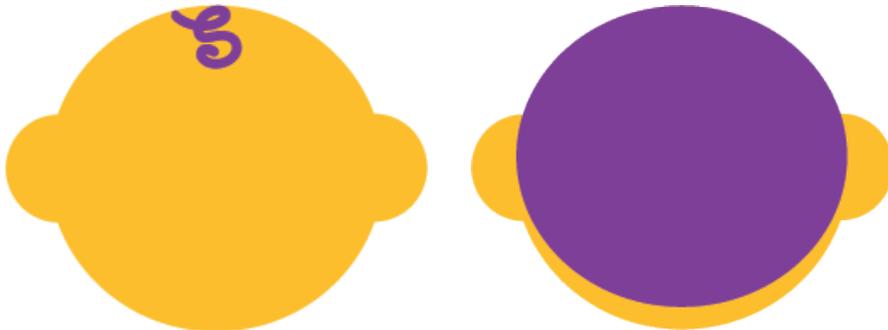
Amarilla: llamada también explícame. Esta carta, a diferencia de las otras, no es personal. El jugador que la posea debe entregársela a alguien más y pedirle que le explique lo que la tarjeta le pide como si le estuviera explicando a un niño.

Para saber qué tarjeta sacar, solo deben girar el dado y este dictara el color que le toca. El dado lo que busca es darle mayor dinamismo, aunque también se evaluó la idea de quitarlo y dejar que las personas escogieran al azar, pero es algo que se decidirá una vez se pruebe el juego.

PROPUESTA GRÁFICA

Al tener en mente los tres conceptos principales: diverso, versátil e infantil, la idea de que las tarjetas tomaran una forma que a primera vista llamara a la infancia surgió. Así que se modificó la forma común de las cartas, sustituyendo el rectángulo por una figura ovalada que representara el rostro y cabeza de un niño, como se puede apreciar en la figura.

Figura 14
Forma de tarjetas



Nota. Autoría propia, realizada en illustrator

Figura 15
Formas de tarjetas con texto integrado

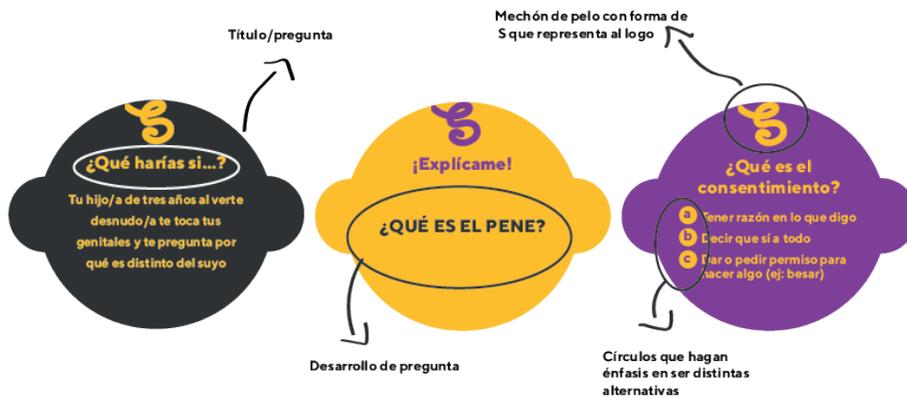


Nota. Autoría propia, realizado en illustrator

Teniendo la forma de la tarjeta definida, se procedió a pensar cómo iría distribuida la información, teniendo en consideración que al ser una forma ya establecida, la implementación de figuras podría distorsionar la idea de un rostro. Por lo cual, en lo ideal, solo habrían letras conformando el diseño. Por el lado de la "cara" iría el contenido de la tarjeta: la pregunta, concepto o situación, mientras que por el lado de la cabeza iría el QR con la respuesta, como podemos ver a continuación:

En cuanto a la diagramación de la información y los elementos que componen cada tarjeta, nos encontramos con que, en primer lugar, el mechón de pelo representa al logo del juego. Bajo este tenemos el título/indicación o la pregunta a responder y enseguida, el desarrollo de la misma. Las tres tarjetas tienen la misma composición, siendo la morada la única que añade un elemento extra que sería para ordenar las alternativas y que se entendiera que cada frase está separada de la otra y no componen un mismo texto.

Figura 16
Tarjetas y su diagramación



Nota. Autoría propia, realizada en illustrator

Figura 17
Tipografía Ttnorms

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789 (!#\$%&/.|*`@',?;:)

Penultimate
 The spirit is willing but the flesh is weak
SCHADENFREUDE
 3964 Elm Street and 1370 Rt. 21

Nota. Captura de pantalla de Fonts-download [Fotografía] <https://font.download/font/tt-norms-pro>

La tipografía que se escogió para la aplicación de contenido, fue la familia tipográfica TTNORMS. Para los títulos utilizamos su variedad Extrabold en tamaño 15 pts. Para el cuerpo de texto utilizamos Bold en 11 pts. Solo para la tarjeta amarilla utiliza tanto para título como contenido Extrabold en 15 pts, diferenciándose con el contenido por escribir en mayúsculas.

El motivo por el cual se escogió esta familia tipográfica, es por la amplitud en el ancho de sus letras que las hace más redondeadas y acorde a la forma de las cartas, además su grosor permite que se lea bien en sus distintas variables. La otra ventaja, es que la encontramos gratuita en cualquier sitio de internet dedicado a tipografías.

LOGOTIPO

Al ver que necesitábamos un distintivo dentro de la carta que ayudara a interpretarla como el rostro de un infante y notar que en la mayoría de representaciones para esto recurrían a un mechón de cabello, surge la idea de modificar la "S" de tal forma que se vea más orgánica y similar a la figura de un cabello ondulado. Ante esto, gracias a que la palabra escogida para nombrar al juego es una compuesta entre "S" de sexualidad y "edúcame" referente a la educación, se determinó que solo la "S" sería distinta al resto de la palabra. Quedando como nos muestra la figura 18. Pero además, para darle una cara al juego en sí, se aprovechó la figura de las cartas para añadir elementos que hicieran aún más explícito que se trata de un infante: elementos como dos ojos y una sonrisa conformada por la palabra "Edúcame".

El logo de Sedúcame, así, queda en sus dos versiones: el isologo, que se utiliza principalmente en la composición de las respuestas a las preguntas, y el logotipo que está presente en el manual de instrucciones. Ambos elementos componen la identidad del juego, aunque lo predominante es la "S" tanto de Sedúcame como una ayuda visual del mechón de un infante.

Figura 18
Logo de Sedúcame



Nota. Autoría propia, realizada en illustrator

PALETA DE COLOR

La paleta de color fue escogida tras analizar todas las banderas representativas de la comunidad LGTBQIA+. Consideramos la importancia de respetar a la diversidad y poder ver cómo en este ámbito los colores tienen un significado especial para cada grupo. Es así, como se puede observar en la figura 19, que el color morado predomina en las banderas. Por lo que es un color clave que no podemos descartar, a esto se le suma el amarillo y negro por lo que representa en cada bandera. Estos significados hacen alusión a:

Morado: espíritu, bisexualidad, fluidez, plenitud, androginia, comunidad

Amarillo: luz del sol, esperanza, no binario, fuera del género,

Negro: universal, asexualidad, ágenero, neutro, muerte

Estos tres colores, a la vez, nos ayudan mucho para definir cuál representará cada categoría de tarjetas. Decidiendo así, que el negro, el color más fuerte y que en algunas partes considera la muerte de las personas que han luchado por su comunidad, es el mejor para situaciones hipotéticas, donde se pone en juego la capacidad resolutive frente a un conflicto.

Por otro lado, el amarillo, de esperanza, es utilizado para la carta de "explícame", al ser su función buscar ayuda en un otro para resolver la pregunta.

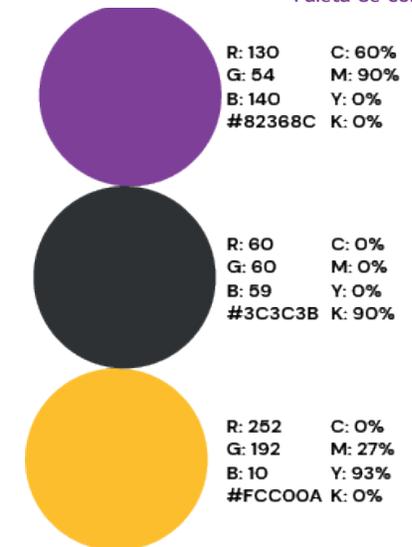
Y, por último, el morado de plenitud para las tarjetas con alternativas al tener mayor ayuda en cómo responder, además de evocar a la comunidad por tener diversidad en respuestas.

Figura 19
Banderas LGTBQIA+



Nota. Autoría propia, recopilación de fotografía de banderas realizada en photoshop

Figura 20
Paleta de color

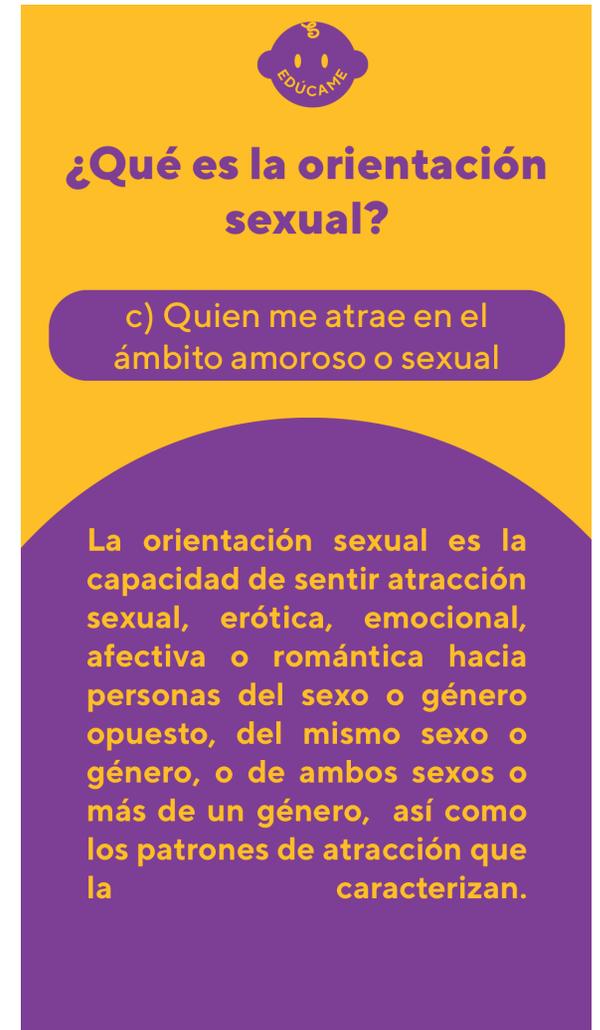


Nota. Autoría propia, realizada en illustrator

TARJETA VIRTUAL DE RESPUESTA

Al considerar la falta de apoyo para las preguntas como nos hizo ver la fundadora de la Fundación Educación Sexual Ahora y el cómo las respuestas en la misma carta condicionaban las actitudes de las personas frente a esto, se evaluó una nueva posibilidad. Aprovechando las tecnologías y el que hoy en día todo adulto posee un celular, se llegó a la solución de disponer de un QR en la parte trasera de la tarjeta que te guiara a la explicación de la pregunta. Para efectos del prototipo se utilizó drive para poder subir las imágenes que correspondían a cada pregunta. Y al ser algo que sí o sí se leerá en un celular, el formato escogido fue de 1920x1080px. Como podemos apreciar en la figura 20, toda la diagramación está centrada y por orden va: el isologo, título/indicación, la respuesta correcta y, finalmente, la explicación detallada de por qué.

Figura 20
Diseño de la explicación



Nota. Autoría propia, realizada en ilustrator

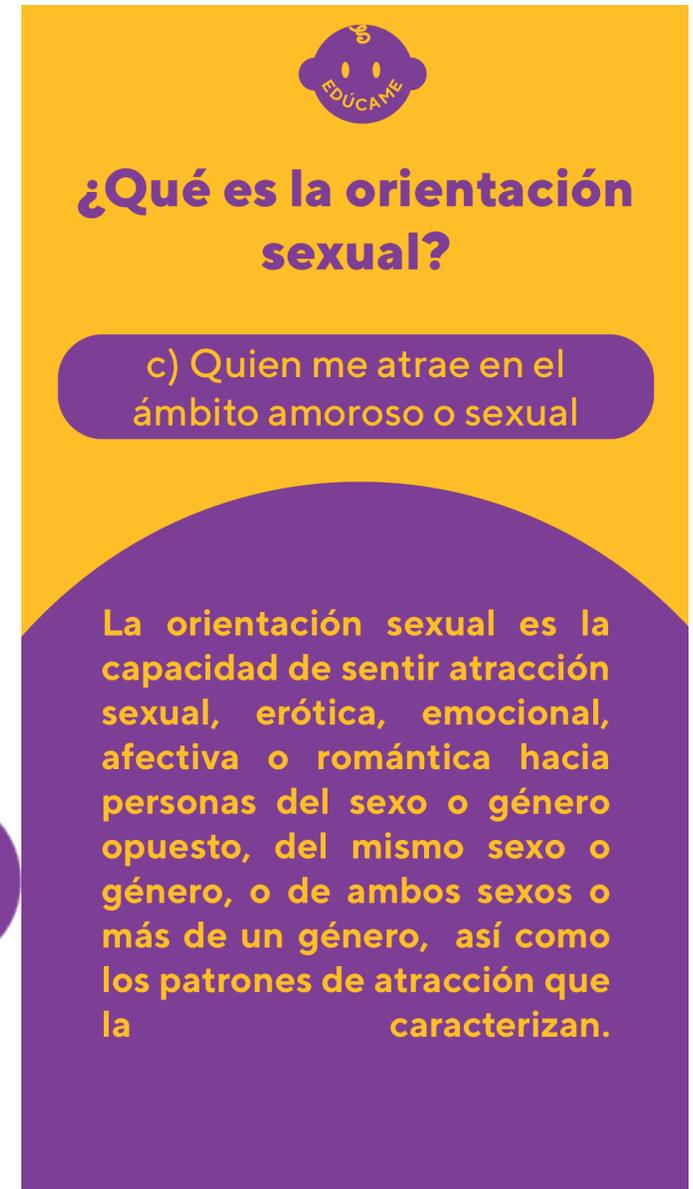
TARJETAS FINALES

Alternativas

El diseño final de lo que sería la tarjeta completa de Alternativas, donde predomina el morado contrastando con el amarillo. Para esta tarjeta los jugadores solo deben escoger una opción, decir cuál creen es la correcta en voz alta y luego escanear el QR para descubrir si tenían razón.



Figura 21
Carta, QR y Respuesta de la opción de alternativas



Nota. Autoría propia, realizada en ilustrator

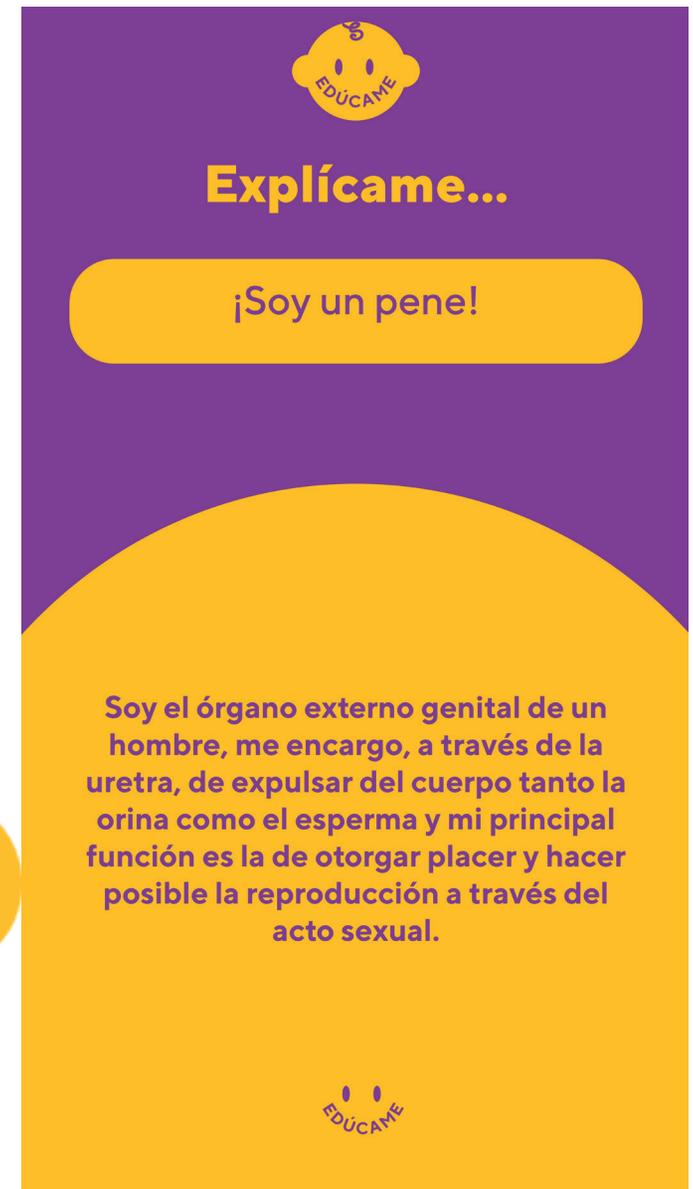
TARJETAS FINALES

Explicame

El diseño final de lo que sería la tarjeta completa de Explicame. Esta tarjeta es colaborativa, ya que quien la posea debe cedérsela a alguien más para que esa persona responda en su lugar.



Figura 22
Carta, QR y Respuesta de Explicame



Nota. Autoría propia, realizada con illustrator

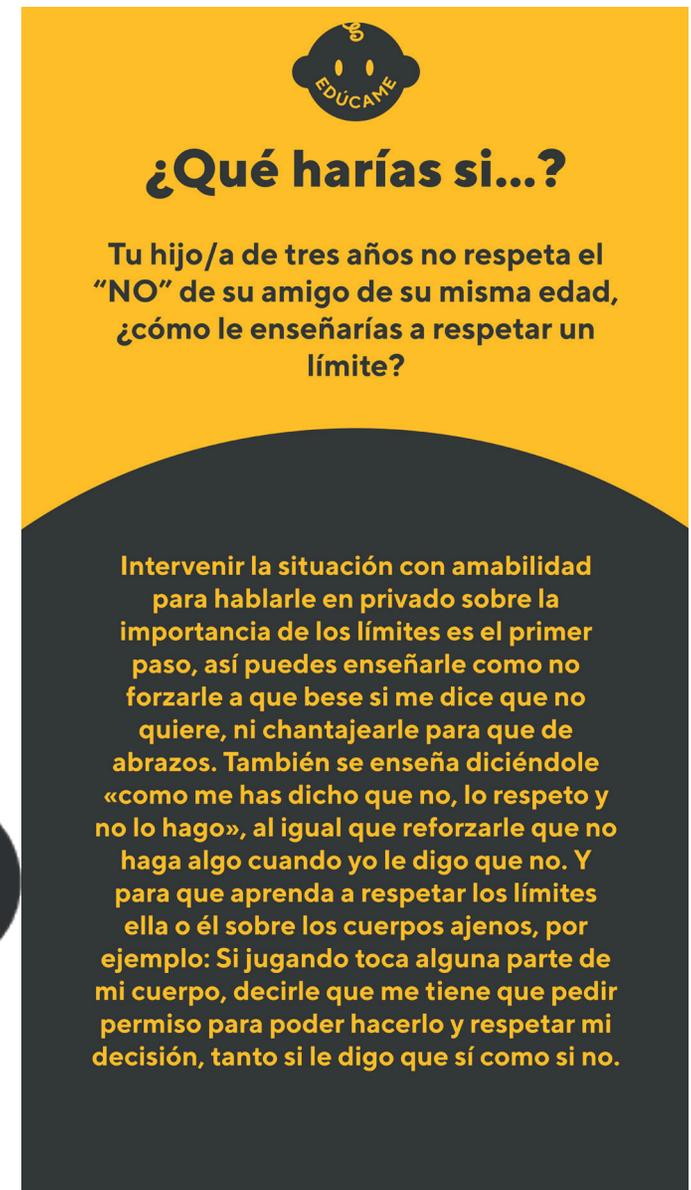
TARJETAS FINALES

Situaciones hipotéticas

El diseño final de lo que sería la tarjeta completa de Situaciones hipotéticas. Esta pregunta es resolutive, por lo que el jugador no tiene ningún apoyo más que sus experiencias o imaginación, en base a esto responderá y descubrirá si se acerca o no a lo aconsejado.



Figura 23
Carta, QR y Respuesta de Situaciones Hipotéticas

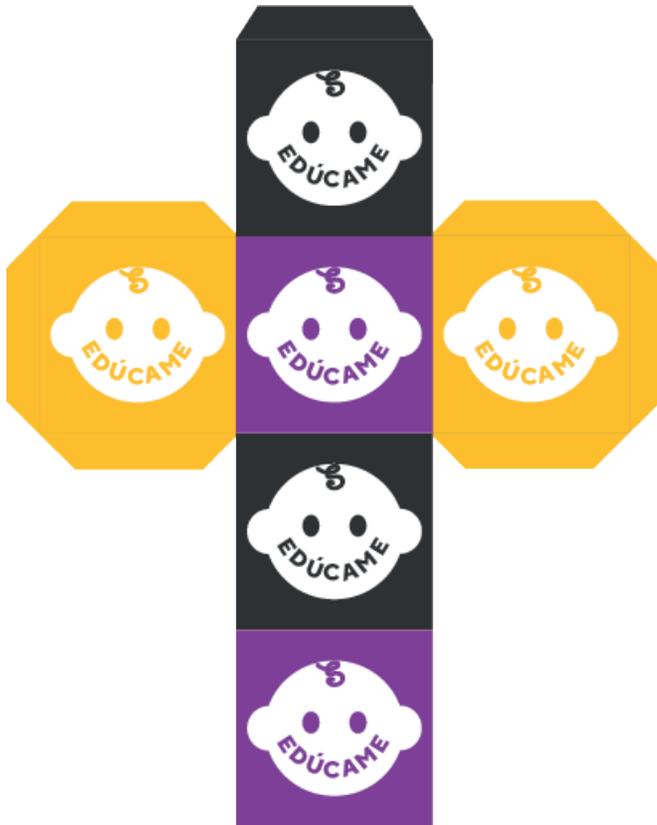


Nota. Autoría propia, realizada con illustrator

EL DADO

El elemento que le da dinamismo a la instancia. El dado posee en cada cara un color, repitiéndose el mismo en dos lados al solo tener tres categorías y no seis. El isologo se ve en cada una de ellas como un ente representativo, pero que no tiene mayor infidencia.

Figura 24
El dado



Nota. Autoría propia, realizado en illustrator

EL INSTRUCTIVO

Todo juego necesita su manual de uso, en este caso, el instructivo de Sedúcame cuenta con su logo en la primera parte mientras que detrás de esta está toda la información necesaria para entender el juego.

En primer lugar, nos explica cuál es su objetivo: el diálogo, promoviendo conversaciones donde se normalice el tópico de sexualidad, además de esclarecer que no existe ni un ganador ni un perdedor.

En segundo, y el más relevante, el cómo se juega, aquí están los requerimientos mínimos, como el que sean dos personas, seguido de los pasos a seguir para poder dar inicio a la ronda de preguntas y sacarle el mayor partido al dado.

En tercero, una explicación de qué implica cada carta, sus objetivos centrales y la acción que deben realizar al tener estas en sus manos.

Y, finalmente, qué cosas trae el juego y qué necesita, ya que si la persona no dispone de un celular, si bien el juego puede seguir funcionando, no habrá una retroalimentación que pueda confirmar si lo que está hablando o proponiendo es correcto, por lo tanto, no se produciría un aprendizaje comprobado.

EL INSTRUCTIVO

Figura 25
Instructivo



OBJETIVO

Súmergete en un diálogo sobre la sexualidad infantil a través de distintas preguntas que desafían y ponen en práctica tus conocimientos. Aquí no existen ganadores ni perdedores, solo personas buscando soluciones para enfrentarse de la mejor forma a los desafíos que la sexualidad en los infantes representa.

¿CÓMO SE JUEGA?

Se necesitan mínimo dos jugadores para dar inicio. Tras decidir quién empieza, el jugador debe girar el dado y tomar la tarjeta según el color que le indica. La negra te desafía a resolver situaciones, la morada a escoger una (o más) respuesta(s) y la amarilla te invita a pedirle a uno de los participantes que te explique lo que esta señala como si tú fueras un niño.

Comenta tu respuesta con el grupo, debatan si están de acuerdo o en desacuerdo y luego verifican si su visión era la más acertada o no al escanear el QR tras la tarjeta que los llevará a la respuesta correcta.

Pueden ser tantas rondas como ustedes quieran, recuerden que no hay ganadores ni perdedores, solo la oportunidad de poner en juego sus conocimientos.

CARTAS



ALTERNATIVAS

Preguntas conceptuales con tres alternativas donde una o varias pueden ser la respuesta correcta. Tras decirlo, comprueba si tu respuesta es correcta al escanear el QR.



SITUACIONES HIPOTÉTICAS

Entra en tu rol de cuidador y resuelve las distintas situaciones en torno a la sexualidad a las que te puedes enfrentar como padre. Luego verifica en el QR si acertaste.



EXPLÍCAME

Escoge a un jugador al azar y pídele que te explique el concepto mencionado en la carta como si tú fueras un niño. Luego, verifiquen si a través del QR su respuesta.

CONTENIDO

36 cartas de situaciones hipotéticas

36 cartas de alternativas

36 cartas de explicame

1 dado

(*) Necesitas un celular con conexión a internet y un lector de QR.

Nota. Autoría propia, realizado en illustrator



TESTEO

5.1 DIFUSIÓN

5.2 INSTANCIA

5.3 RONDAS

5.4 ENCUESTA

5.5 CONCLUSIÓN

DIFUSIÓN

A través de un comunicado por el grupo de whatsapp del vecindario, se invitó a padres de todas las edades a participar de la instancia, si bien el público objetivo eran los padres primerizos, creímos pertinente que en una etapa de prueba participaran todas las personas para ver cómo resolvían el juego.

El lugar de encuentro fue una casa del mismo pasaje para la facilidad de todos, el día viernes 12 de julio a las 21:00 horas considerando que la mayoría de posibles asistentes trabajan.

El día previo se hicieron las impresiones pertinentes. Al ser solo una prueba, las impresiones fueron hechas de forma casera, en una impresora canon g310, escogiéndose papel fotográfico para que las tarjetas fueran un poco más resistentes al tacto.

Se imprimieron solo 66 tarjetas de las 108 planeadas, de las cuales solo 20 contaban con el QR y su solución. Esto debido a que se planearon dos rondas para ver cómo funcionaba el juego sin solución y con solución. En cuanto al dado, lamentablemente no se alcanzó a imprimir, así que se improvisó modificando uno ya hecho al pegarle los colores de cada tarjeta por sus lados.

Figura 26
Propuesta impresa



Nota. Autoría propia [Fotografía] sacada el día 12 de julio del 2024 durante el testeo del juego SEDÚCAME

INSTANCIA

Al lugar de encuentro llegaron once personas de distintas edades y en su mayoría mujeres, contando tan solo con un padre. Las edades rondaban desde los 26 años el más joven, los 46 el más adulto. Todos tenían hijos desde la etapa infantil hasta la adultez. Hijos menores desde los ocho años hasta los 26 en el caso de las madres mayores.

Al llegar, se les ofreció comida y asiento en una mesa redonda que tenía las cartas y el dado en el centro, se esperó alrededor de diez minutos para que llegaran todos los asistentes y se procedió a explicarles de qué consistía el proyecto Sedúcame. Tras esto, se inició la primera ronda.

La primera ronda fue exploratoria, por lo que quisimos comprobar si, en efecto, la falta de una respuesta podía causar desconcierto en los jugadores. Así que las cartas que se utilizaron no tenían un QR integrado con respuesta, solo las preguntas.

En cambio, la segunda ronda se dispuso con los QR integrados y los participantes tuvieron una ayuda para comprobar si lo que creían era acertado o no. Esta ronda tardó alrededor de 40 minutos, a diferencia de la primera que en 25 minutos ya se había acabado. Finalizando la segunda ronda, se dió paso a una encuesta hablada donde los participantes manifestaron sus opiniones antes de dar fin a la jornada de testeo.

Figura 27
La carta aplicada



Nota. Autoría propia [Fotografía] sacada el 12 de julio del 2024 durante el testeo del juego SEDÚCAME

RONDAS

PRIMERA RONDA

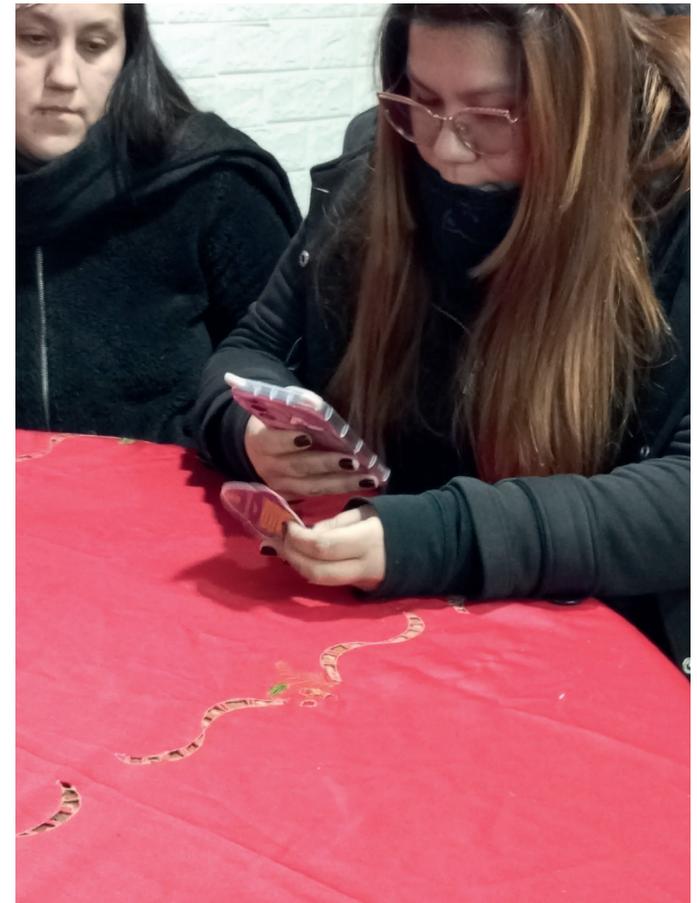
En la primera ronda, como se explicó anteriormente, se escogió un lote de tarjetas que no disponían de un QR con una solución, dejando que las personas respondieran instintivamente y que el diálogo fuera la clave para encontrar soluciones. Sin embargo, si bien las personas comentaron las respuesta en voz alta y compartieron opiniones, al finalizar estas se miraban cómo preguntándose: “¿Y ahora qué?” por lo que tras finalizar esta, se les preguntó si sentía que faltaba algo y ellos mismos señalaron que les hubiese gustado contra con algún manual o algo que los ayudara a comprobar la información porque tenían el sentimiento de incertidumbre, aunque rescataron el sentirse satisfecho al existir una interacción tan enriquecedora con un otro.

SEGUNDA RONDA

En la segunda ronda se les explicó que, en efecto, las cartas estaban diseñadas para poseer una solución, por lo que se dejó en el centro de la mesa el nuevo lote de tarjetas con su QR integrado, también enfatizando que antes de escanearlo era importante que dieran su respuesta en voz alta. Así, la segunda ronda tuvo más diálogo en torno a las respuestas. Aunque les costó un poco más leer, comentando que se debía a los espacios que dejaba el texto al justificarlo en cada línea. Fuera de esa incomodidad, nos señalaron que el tener una respuesta les ayudó a sentir mucha más seguridad de lo que se habló y que les hubiera gustado que las primeras preguntas también lo tuvieran para no irse con la duda.

Finalmente el testeo, en total, duró alrededor de una hora, siendo la segunda ronda la que más tomó tiempo al leer la respuesta y tener mayor discusión.

Figura 28
Leyendo el QR



Nota. Autoría propia [Fotografía] Sacada el 12 de julio del 2024 durante el testeo del juego SEDÚCAME.

ENCUESTA

No se pudo tener una encuesta escrita debido a que no alcanzó el tiempo, sin embargo, se les preguntó de forma oral su perspectiva del juego. Siendo la primera pregunta, qué les pareció la dinámica, si consideraron que faltó algo, si se divertieron o creen que podrían mejorar, a lo que contestaron: **“Me gustó que la dinámica fuera de diálogo porque resulta informativa y es algo que de repente hay gente que no aborda. Hemos personas que de repente cuesta conversar con otras personas fuera de tu círculo familiar sobre estos temas. Siento que es bueno porque interactuas con personas con las que no compartes en tu vida diaria y aunque es complicado y en un momento me dió vergüenza responder, me gustó mucho la dinámica”**. (Carmen Becerra, 40)

Este comentario hizo que los demás confirmaran la dificultad de hablar estos temas incluso en familia, como las generaciones anteriores, en el caso de las madres mayores de 40, tomaban la sexualidad totalmente como un tabú y que para ellas era difícil luego hablarlos con sus hijos debido a este miedo. Ante esto, se les preguntó si consideraban que el juego debería abrirse también al diálogo con los hijos y no ser solo de padres, a lo que Teresa Díaz (46) nos comenta:

“Sí, de todas maneras, porque ahí uno entiende como ellos se expresan, como ellos lo entienden también y como ellos lo pueden explicar y cómo se sienten. Yo creo que abiertamente debería ser aplicado en alguna instancia, no sé si en un colegio o en un club”.

Aquí se habla de cómo no existe la educación sexual en los colegios y lo importante que sería poder aplicar estos tipos de juegos en ellos.

Luego, Javiera Brito (26) pide la palabra para comentar:

“Me llamó mucho la atención que el juego sirva como para incluir distintos rangos de edades para los jugadores. Claro porque uno que es más joven, puede oír o reflexionar sobre cuál es la experiencia que tuvieron las personas mayores

por ejemplo. Personas que ya tuvieron a sus hijos o que sus hijos están más grandes para alguien que es primerizo o si alguien no tiene hijos pero tiene planeado tenerlos escuchar la opinión que ellos tienen. O sea, cómo fue para ellos, qué hicieron ellos al momento. Porque quizá uno no tiene el instinto para enseñar algo cuando es el primer hijo y escuchar a otras personas, saber cómo lo hicieron ellos voy a tener más ideas para saber como abordar estas temáticas”

A lo que todos los participantes afirmaron.

También se les preguntó sobre la aplicación del QR, si se les hizo fácil y/o cómodo, o si consideraban que era mejor otra solución para dar la respuesta. Déborah Aviléz (26) nos contesta diciendo:

“Creo que fue buena decisión porque a veces las explicaciones eran tan largas que no hubiesen cabido atrás de la tarjeta, por ejemplo.” y los demás añaden que en sí la tecnología es tan avanzada que el QR lo hace más rápido y accesible, al menos para los menores de 40, los mayores necesitaron la ayuda de los demás participantes. Por esto, sugirieron que para las personas mayores de 40, sería más fácil tener un folleto con la respuesta. Algo físico y puntual para cada pregunta, lo mismo que estaba en digital pero impreso. Como un plan B para personas que no disponen de las habilidades tecnológicas o, en sí, un celular. Y se arma un debate sobre la importancia del QR, Michael Barrios (35) lo ve como una oportunidad para profundizar pero no como algo esencial, en cambio, Teresa Díaz (46) habla de lo importante que fue para ella y nos dice: **“Por ejemplo, yo no tenía idea lo que era no binario y gracias a la pregunta y luego la explicación pude entenderlo. Por eso creo que es importante tener la respuesta, porque también nos ayuda a saber qué palabras utilizar, porque a veces sabemos el concepto pero no cómo explicar este”**.

ENCUESTA

Al concluir que les gustó la dinámica y la aplicación del QR, se les pregunta si la utilización del dado estaba demás o si lo encontraban importante para la forma de jugar. Todos coinciden en que sí, es importante y nos comenta Tania Ramírez (32) **“Ya sabías tú cómo funcionaban las amarillas o que las moradas tenían alternativas, entonces sí o sí ibas a elegir las moradas porque era más fácil o la amarilla porque era una pregunta que estabas delegando, entonces sí, buena idea el dado porque así no escogías a tu favor”** y luego Carmen añade **“pero más grandecito sí”**. Así que el tamaño es algo que se debe considerar.

También se les preguntó cómo ellos resuelven las dudas que sus hijos les plantean, de dónde obtienen la información. A los que nos contaban que actualmente está la facilidad de buscar información en internet, pero principalmente en youtube ya que cuenta con vídeos que además de bonitos son muy interactivos y eso hace que sea más fácil de aprender tanto para ellas como madres como para sus hijos infantiles.

Con esto finaliza la encuesta que duró alrededor de 20 minutos.

CONCLUSIÓN

Gracias al testeo pudimos darnos cuenta de la importancia que tiene para un juego de educación sexual el material explicativo de cada concepto asociado a esta. Ya sea un manual, un folleto, una tarjeta o una imagen, se necesita tener algo que respalde el conocimiento para ayudar a las personas tanto para aprender como para reaprender.

El público objetivo o usuario en un inicio se pensó idealmente para padres primerizos, pero se quiso abrir el llamado a padres en general y gracias a esta instancia pudimos ver cómo esto causó un mayor interés y confianza entre los participantes, sobre todo desde los padres jóvenes, quienes se interesaban por las experiencias de los adultos. Por lo que el espectro de las edades es algo enriquecedor para los participantes.

También se evalúa la opción de abrir el juego para una instancia de padres e hijos, al notar lo importante que resulta para los padres participantes tener herramientas que le ayuden a abrir el diálogo con ellos. Aunque no es algo que consideremos en la brevedad, pero se deja como posible alternativa.

Finalmente, en cuanto al juego y su dinámica, confirmamos la importancia del dado para que las personas no hagan uso de la conveniencia y puedan enfrentarse a todas las situaciones que se le plantean. Además, el utilizar un QR sirve especialmente si hay público joven dentro de los participantes, y aunque se habló de otra opción física, se considera que es más factible el QR al esconder la información y solo dejarla a la vista cuando se necesite. Por lo que en cuanto a su diseño, se mantiene casi estable la propuesta.



CONCLUSIÓN

6.1 GENERAL

6.2 PERSONAL

GENERAL

Al finalizar toda la etapa proyectual e investigativa, nos podemos encontrar con grandes descubrimientos que apuntaban principalmente a nuestros objetivos. En este sentido, el primer hallazgo es que el desarrollo cognitivo de un adulto no difiere tanto al de un niño, más bien, lo potencia. Todas las bases de los procesos de aprendizaje de un infante, nos sirven para reconsiderar cómo estas siguen aplicándose en un adulto pero con muchas más herramientas disponibles para enfrentarse a los desafíos, aunque el principal factor de cambio es: la energía atencional. Captar la atención de un adulto y que este decida invertir su energía en alguna actividad, es el desafío al que se tiene que enfrentar un diseñador para proponer soluciones atractivas para ellos. En este sentido, el haber apelado a una de las etapas más importantes y comunes de la adultez, que es la paternidad, nos ayudó para mantener el foco de interés en ellos. Sobre todo porque se atiende una problemática que viene desde el colegio: la falta de herramientas para aprender sobre sexualidad.

Por otro lado, nos encontramos con el descubrimiento de los juegos colaborativos y su relevancia para construir espacios empáticos y respetuosos. El juego colaborativo apela a una de las herramientas del aprendizaje más primitiva y utilizada: el diálogo. Promover el diálogo ayuda a que los conocimientos se pongan en práctica y se evalúen o reevalúen al compararlos con el de nuestros padres. Esto fue primordial para poder establecer cómo sería la dinámica de nuestro juego. Principalmente porque tras aprender sobre esto y entender que viene desde un área donde no existen ganadores ni perdedores, donde no hay una jerarquía, pudimos descartar un factor competitivo que nos desviaba del propósito original del juego: la conversación y normalización de temas de sexualidad que habitualmente traen vergüenza.

Pero estos conocimientos no solo fueron útiles en la creación de la dinámica en sí, sino también en su puesta en escena. Poder testear el juego y descubrir si las decisiones que tomamos fueron las correctas nos ayudó a tener más confianza en lo que fue la creación del prototipo y las mejoras que podemos hacer frente a este. En primer lugar, no es posible que el juego salga a la luz si no existe un profesional o experto que nos evalúe el contenido, ya que, las personas toman como cierto lo que se les está explicando. Por lo que, como diseñadora, considero muy relevante la interdisciplina, porque en estos momentos modifiqué la información que creí pertinente para que calzara con mis modelos, ¿pero qué hubiese pasado si un profesional me hubiese dicho que no era suficiente y necesitábamos más texto? ¿este hubiese sido posible en la forma de las tarjetas y en los tamaños considerados? Es algo que nos gustaría saber más a futuro.

También, la forma de justificar un texto es muy relevante para el ritmo de lectura. Durante el testeo pudimos comprobar lo difícil que se les hacía a los participantes leer cuando existían espacios muy prolongados entre las letras, y cómo el juego en sí se trata de leer, no podemos ignorar este hecho. Más aún al considerarlo para un diseño de pantalla, donde si se ven en la necesidad de hacerle zoom, es más fácil que se pierdan en la lectura al poseer espacios muy amplio entre las palabras.

Fuera de los grandes detalles técnicos, la creación del prototipo Sedúcame resultó satisfactoria solo cuando pude ser puesto a prueba. Sin la interacción con el público objetivo, sin los comentarios y retroalimentaciones de los participantes, no hubiésemos podido comprobar realmente si la dinámica funcionaba o no, y, para suerte de esta investigación, funcionó.

PERSONAL

La elaboración de esta propuesta significó un gran placer para mí como diseñadora y persona. Mi interés por la educación sexual partió desde muy joven y creció aún más cuando tuve la oportunidad de trabajar con la Fundación Educación Sexual Ahora durante mi práctica y actualmente por temporadas. Enfrentarme a la planificación de un juego, a su contenido, forma y dinámica, fue un desafío más grande de lo que esperaba. No solo se trataba de tener una idea y llevarla a cabo, se necesitó constante investigación, no solo de la sexualidad, sino también de todo el área cognitiva del ser humano y sus formas de aprender. Esto me ayudó también a aprender más cosas sobre mi propio funcionamiento racional, ser más consciente de lo que me podría enfrentar y cómo poder trabajarlo.

Autores como Piaget, como Erikson, Berger o Flavell, eran desconocidos para mí hasta este momento que me ayudaron a comprender todo lo necesario para llevar a cabo mi propuesta. Por lo que fue enriquecedor el poder adquirir estos nuevos conocimientos y aplicarlos a su vez, en un juego.

Por otro lado, aprecié en carne propia lo que es el rol del diseñador como agente social. El poder poner en práctica lo que hice directamente con personas, fue lo más divertido, llenador y gratificante de este trabajo. El diseñador se debe a las personas, trabaja para las personas y tener una instancia donde se interactúa directamente con ellas, donde puedes apreciar si tu creación está siendo bien recibida como esperabas o notando en qué ha ido fallando gracias a la interacción, es algo que me ha motivado a seguir intentando y aplicando todo lo aprendido.



BIBLIOGRAFÍA

7.1 BIBLIOGRAFÍA

7.2 REFERENCIAS

7.3 ANEXOS

BIBLIOGRAFÍA

Arenas, L. (2016) Aportes para una historia de la educación sexual en Chile (1990-2016). Santiago, El buen Aire S.A.

Berger, K. S. (2009). Psicología del desarrollo: Adulthood y Vejez. Ed. Médica Panamericana.

Cerdas Agüero, E., (2013). Experiencias y aprendizajes con juegos cooperativos. Revista de Paz y Conflictos, (6), 107-123.

El Mostrador Braga (15 de diciembre del 2022). Más del 50% de las y los docentes no ha recibido formación sobre educación sexual. El mostrador. <https://www.elmostrador.cl/braga/2022/12/15/mas-del-50-de-las-y-los-docentes-no-ha-recibido-formacion-sobre-educacion-sexual/>

Flavell, J. H. (2019). El desarrollo cognitivo. Antonio Machado Libros.

Freire, P. (1970). Pedagogía del oprimido. Recuperado de <http://www.servicioskoinonia.org/biblioteca/general/Freire-PedagogiadelOprimido.pdf>

Huizinga, I. E. (2012, 3 julio). Homo ludens (1.a ed.) [Epub]. Alianza. Universitario.

Rodríguez-Mena, M. (2007). El aula como comunidad para aprender. Cultura Y Educación, 19(1), 17-29. doi:10.1174/113564007780191241

Significados, Equipo (06/06/2024). "Lúdico". En: Significados.com. Disponible en: <https://www.significados.com/ludico/>

Subsecretaría de Prevención de Delitos (2020). Estudio exploratorio de discriminación y violencia hacia personas LGBTI+ 2020. <https://cead.spd.gov.cl/wp-content/uploads/file-manager/Presentación%20de%20Resultados%20Estudio%20exploratorio%20sobre%20discriminación%20y%20violencia%20hacia%20personas%20LGBTI+.pdf>

Universidad central (2013). Encuesta CESOP-Publimetro sobre educación sexual 2013. <https://www.ucentral.cl/noticias/facso/encuesta-cesop-publimetro-sobre-educacion-sexual>

UNESCO. (2020). Informe de Seguimiento de la Educación en el Mundo 2020 – América Latina y el Caribe – Inclusión y educación: todos y todas sin excepción. París, UNESCO.

Vargas Trujillo, E. (2013). Sexualidad... mucho más que sexo. Una guía para mantener una sexualidad saludable. Bogotá: Ediciones Uniandes.

World Health Organization (2004). Definitions. Progress in Reproductive Health Research, 67, p. 3 <http://www.who.int/reproductive-health/hrp/progress/67.pdf>.

REFERENCIAS

Concejalía de Igualdad y LGBTI (2021). Educación sexual de bolsillo, una guía para familias. Ayuntamiento de la Laguna

Santacruz, D. (2017). Respuestas fáciles a preguntas difíciles. Save the children, España.

Prato, J. y Saravia, A. (2011). Manual para operadores de la guía. ¿Mucho, poquito o nada? UNICEF, Paraguay.

Diagolasex (2020). Guía sobre sexualidad para jóvenes 2020. Angelma.

Cruz, C. y Diezma, J. (2008) Construyendo sexualidades, o cómo educar la sexualidad de los hijos y las hijas. CEAPA.

Hernández, G. Y Jaramillo, C. (2003). La educación sexual de la primera infancia. Guía para madres, padres y profesorado de Educación Infantil. Neturity, España.

ANEXOS

Si se quiere ver el juego completo de SEDÚCAME, ingresa aquí: https://drive.google.com/drive/folders/1-LzhsTRmHB-J99H-RK8QFxtb5UIHEuOKp?usp=drive_link

