



DISEÑO|UC

Pontificia Universidad Católica de Chile
Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos
Escuela de diseño

Julio 2019, Santiago, Chile

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la
Pontificia Universidad Católica de Chile para
optar al título profesional de Diseñador.

Autora: Gabriela Belén Vicuña Muñoz
Profesor: Álvaro Sylleros

Te escucho

Juego para el diálogo de la sexualidad
entre niños y adultos.





DISEÑO | UC

Pontificia Universidad Católica de Chile
Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos
Escuela de diseño

Julio 2019, Santiago, Chile

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la
Pontificia Universidad Católica de Chile para
optar al título profesional de Diseñador.

Autora: Gabriela Belén Vicuña Muñoz
Profesor: Álvaro Sylleros

Te escucho

Juego para el diálogo de la sexualidad
entre niños y adultos.



AGRADECIMIENTOS

A mi familia, por tenerme paciencia en mis cambios de ánimo, por intentar entender mis dolores y frustraciones, y a pesar de todo estar ahí para mí cuando necesitaba una mano.

A mis amigos, por siempre estar dispuestos a ayudarme a pesar de sus tiempos, por compartir mis emociones y alegrías y siempre prestarme oído.

A mi profesor guía, por tenerle fe a este proyecto a pesar de mis caprichos y mis métodos, gracias por tus comentarios y el tiempo que me dedicaste.

Y a todas las familias, sobretodo los niños que me ayudaron a sacar adelante este proyecto con su disposición, sus ganas y su imaginación. Espero de todo corazón que mi trabajo pueda serles de utilidad y ponga sonrisas en sus caras.

Contenidos

INTRODUCCIÓN

1.1 Motivación personal.....	11
1.2 Brief del proyecto.....	13

LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN

2.1 Planteamiento del problema	17
2.2 Sexualidad infantil.....	20
2.3 Educación sexual en Chile.....	22
2.4 Aprendizaje dialógico y Enseñanza problémica	24
2.5 El juego.....	26
2.6 Encuesta	28

“TE ESCUCHO”

3.1 Formulación	32
3.2 Usuario y contexto.....	34
3.3 Antecedentes	36
3.4 Referentes.....	38
3.5 Referentes de ilustración.....	39

PROCESO DE DISEÑO

4.1 Testeo.....	42
4.2 Diseño final	48

CONCLUSIONES

5.1 Proyecciones.....	58
5.2 Conclusiones personales.....	61

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

1.1 Motivación personal

Personalmente, entiendo muy bien que la sexualidad no es algo que aparece mágicamente cuando entramos en la pubertad. Durante mi niñez me vi forzada a ser consciente y cuestionar ciertos aspectos de mi sexualidad, al ver las diferencias que me separaban del resto.

Yo siempre quise vestir distinto, jugar distinto, hablar distinto. Solo hace unos meses, hablando con mi mamá ella me dijo que junto con mi papá solían preguntarse por estas diferencias cuando yo apenas tenía 4 años, pero nunca hablé de nada parecido con ellos.

A los 10, recuerdo una gran curiosidad de mi parte por entender estas diferencias, incluso a veces intentando encontrar una solución para aquellas que me generaban mayor frustración y dolor. Esto, sumado a fuertes sentimientos de vergüenza y miedo al rechazo de mi familia y mis amigos, me llevó a buscar información que muchas veces parecía ser demasiado y muy poco a la vez.

Constantemente aparecían nuevas dudas por responder y una curiosidad aún mayor por entender un mundo entero de posibilidades y diferencias. Lo que me enseñaban en el colegio era por lo general muy limitado y si no fuera por esta iniciativa, mi vida hoy probablemente se vería de forma muy distinta.

Sin embargo, considerando los riesgos presentes en esa curiosidad desatendida, veo también la importancia de que los niños puedan hablar con normalidad de su sexualidad, sin sentir culpa ni vergüenza por algo tan inherente a ellos.

1.2 Brief del proyecto



En Chile, los movimientos feministas y de diversidad sexual y de género han puesto sobre la mesa temáticas de sexualidad que, como sociedad, hemos evitado tratar. Esto es producto de una política conservadora que rige nuestro sistema educativo, propiciando una cultura de pudor y vergüenza.

Este problema también existe en el hogar, dado que la educación recibida por los padres muchas veces les impide hablar del tema libremente con sus hijos, de forma que los niños entran a la pubertad con la noción de que hablar de sexualidad es algo malo e inapropiado, forzándolos a quedarse sin respuestas o a buscarlas en otro lado, y no en un ambiente seguro.

Este proyecto pretende ofrecer una instancia que promueva el diálogo y la normalización del tema en el hogar desde una temprana edad, no solo facilitando la entrega de información a los niños, sino también permitiendo a los padres entender mejor la sexualidad de sus hijos y reforzar los lazos familiares.

2.1 Planteamiento del problema

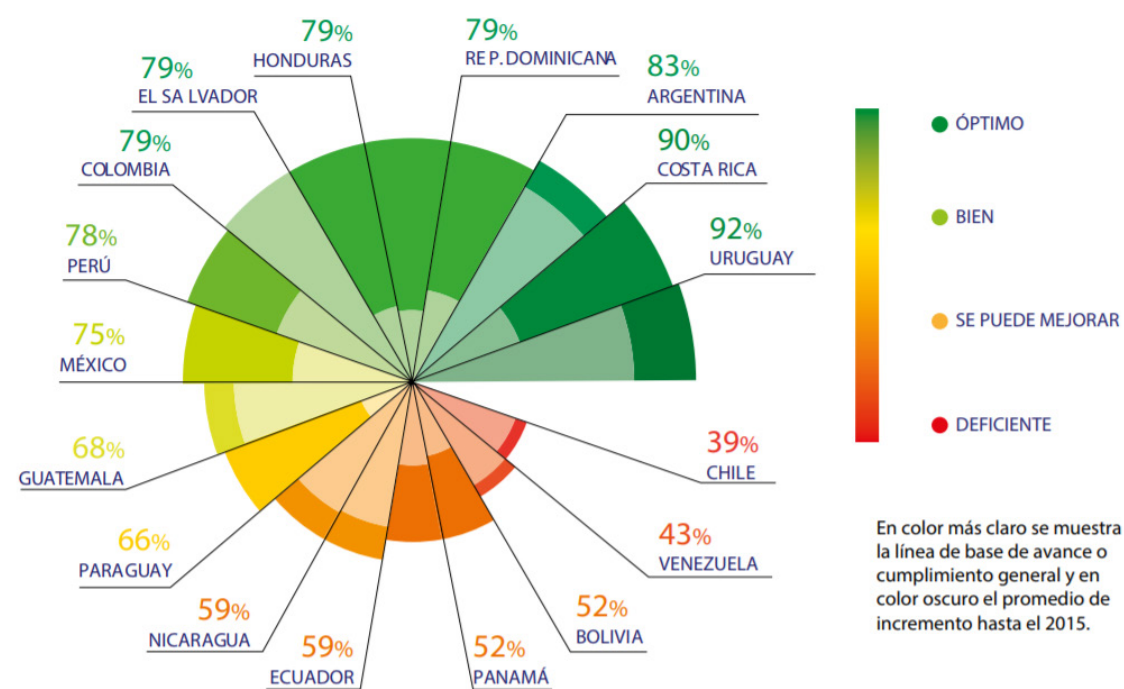


Cerveza Cristal (2014) "Verano Cristal" por Nina Angel

Hoy en día vivimos en una sociedad hiperconectada y sumamente expuesta a una cultura que expone y lucra con el sexo. Esto se puede observar principalmente en los medios de comunicación y la publicidad como, por ejemplo, el auge y la popularización de la pornografía. Consumir este contenido nunca había estado tan a la mano, sin embargo, a pesar de estar sumamente expuesto a estos temas desde temprana edad, existe una gran ignorancia en torno a contenidos sobre el sexo y la sexualidad propia, sobretodo en Chile (Montenegro A., 2000). Como bien cita Alexander Lowen: "La sexualidad no es actividad de medio tiempo. Es una forma de ser" (Lowen, 1965) y los seres humanos somos seres sexuales desde el nacimiento, por lo que nuestras experiencias y aprendizajes pueden determinar nuestra futura relación con nuestra sexualidad desde una muy temprana edad. Sin embargo, los padres pueden sentirse intimidados al enfrentarse a la sexualidad de sus hijos, dado que la sexualidad adulta resulta muy distinta de la infantil, lo que concluye en una comunicación deficiente y de poca

frecuencia que forma parte de la inevitable y, en este caso, involuntaria educación sexual. Si se reacciona con enojo, o se evita hablar del tema, responder preguntas o incluso escucharlas, esto le comunica al niño que está mal preguntar y hablar de sexualidad, alimentando el ciclo de desinformación y tabúes frente al tema (Gossart, 2002).

Por otro lado, en nuestro país cualquier iniciativa para fomentar la educación sexual ha sido retrasada y obstruida una y otra vez por grupos políticos de gran influencia católica, incluida esta misma universidad. Esta misma influencia católica se puede ver, por lo general, en las familias de estrato social alto, donde existe un ciclo en el cual se perpetua la cultura de la vergüenza, el pudor y el imaginario tabú que rodea al sexo y la sexualidad. Esto, lógicamente, no solo afecta la sexualidad adulta de muchas formas, sino también la sexualidad adolescente e infantil al negar e incluso demonizar su existencia, afectando así a su desarrollo personal y social. (Casas & Ahumada, 2009). Además, Chile ha sido identificado



“Para comunicarnos de manera efectiva, debemos darnos cuenta de que todos somos diferentes en la forma en que percibimos el mundo y usar esta comprensión como una guía para nuestra comunicación con los demás.”
(Robbins, 1986)

Evaluación de la implementación de la declaración ministerial “Prevenir con educación”. Su cumplimiento en América Latina 2008 – 2015. IPPF (2015).

en varias ocasiones como uno de los países con menor educación sexual en Latinoamérica, no solo generando altas cifras de embarazo adolescente y enfermedades de transmisión sexual, sino también propiciando la intolerancia frente a la diversidad sexual y de género. (Montenegro A., 2000).

En definitiva, nos encontramos en un contexto en el que nos vemos enfrentados constantemente a nuevos desafíos socioculturales, donde la globalización y la interculturalidad se hacen cada vez más presentes y se hace necesario tomar conciencia de temas que antes nos parecían ajenos. Entre ellos, las problemáticas de género y diversidad sexual son las que se han hecho más evidentes en los últimos años en Chile, desde las marchas del Orgullo Gay, las marchas feministas y por la diversidad de género. Estos son temas que han generado conflicto en las mentes y hogares de muchas chilenas y chilenos, ya que cuestionan ideologías, actitudes e incluso un lenguaje que hemos adoptado por años, haciéndose más evidente aún la necesidad de actualizar

y cuestionarnos los contenidos respecto a cómo entendemos la sexualidad, el género y la orientación sexual. Ahora bien, ¿cómo enfrentamos estos nuevos desafíos como sociedad? Como base, es necesario informarse. Y para esto es necesario ser capaz de cuestionar aquellos conocimientos que nos han entregados desde pequeños y ponerlos en perspectiva, ya sea para reafirmarlas o desecharlas y adoptar un nuevo pensamiento.

“Crear y sostener un cambio duradero exige un cambio en los valores, creencias y patrones de comportamiento, es decir: cambio cultural. Si bien las leyes y políticas cambiantes son esenciales, no se seguirán las leyes ni se promulgarán políticas a menos que las personas hayan internalizado los valores que se encuentran detrás de ellas. Y aunque las marchas, los mítines y las protestas son importantes, no tendrán un impacto duradero a menos que los problemas resuenen con las personas. La cultura sienta las bases de la política. Describe los contornos de nuestras propias nociones de lo que es deseable e indeseable, posible e imposible” (Center for Artistic Activism, 2018)

El diálogo y el debate son la primera instancia para generar nuevos conocimientos o nuevos entendimientos. La retroalimentación de ideas permite que se generen cambios sustanciales en la conducta de las personas, preparándonos mejor para enfrentar los cambios a nivel global y así eliminar el ciclo de desinformación y pudor que rodea la sexualidad de chilenas y chilenos en la actualidad.

Es necesario que este espacio de diálogo se dé en un ambiente seguro y dé una connotación positiva a la educación sexual, de forma que las nuevas generaciones desarrollen una nueva perspectiva y miren con ojos nuevos la realidad que se nos presenta.

2.2 Sexualidad infantil

El sexo y la sexualidad son dos términos que suelen confundirse o usarse indiscriminadamente. Si revisamos el diccionario de la Real Academia Española define la sexualidad como:

1. f. Conjunto de condiciones anatómicas y fisiológicas que caracterizan a cada sexo.
2. f. Apetito sexual, propensión al placer carnal. (“Sexualidad”, 2017)

Estas acepciones son sumamente limitadas puesto que solo refieren a la anatomía y al acto sexual, dejando de lado las relaciones afectivas y la expresión personal.

A lo largo de este trabajo entenderemos el sexo como las características orgánicas que diferencian a hombres y mujeres a nivel biológico, y la sexualidad como la expresión y comunicación del sexo. No se limita a la reproductividad, sino que abarca también el erotismo y la vinculación afectiva, por lo que vendría siendo no solo una dimensión, si no parte esencial del ser humano.

La idea de hablar de sexualidad con un niño de 4 años puede resultar desconcertante para muchas personas, dado que existe una tendencia a pensar en los niños como seres asexuados hasta su posterior desarrollo, durante el periodo de la pubertad. A pesar de esta tendencia, no es raro ver que, por otro lado, los adultos exponen constantemente a sus hijas e hijos a un gran contenido sexual por medio de sus propias vivencias. Desde besos y cariños hasta la ropa que usamos y los distintos comentarios y bromas que hacemos acerca de sus relaciones con otros niños de su edad. Esto se debe a que los seres humanos somos seres sexuados por naturaleza desde el momento en que nacemos, por lo que no podemos simplemente esconderlo bajo la alfombra.

“El sentido y los significados que niñas y niños dan a sus descubrimientos y juegos sexuales poco tienen que ver con los dados por las personas adultas. Sus actividades sexuales se basan en motivos diferentes. Por ello, es importante no interpretar las expresiones de su sexualidad desde nuestra óptica y nuestra experiencia de

*“La sexualidad infantil existe, aunque en diversos contextos y momentos históricos se haya dicho que no. Se desarrolla y expresa fundamentalmente a través de la curiosidad y el juego”
(Hernández Morales & Jaramillo Guijarro, 2004)*

personas adultas y atribuirles significados que no tienen” (Hernández Morales & Jaramillo Guijarro, 2004)

Ignorar la existencia de la sexualidad en los niños pequeños puede tener muchas repercusiones en su desarrollo. Muchos padres pueden considerar que no es necesario o conveniente enseñar sexualidad a sus hijos a tan temprana edad, pero la educación sexual resulta inevitable. A los 3 años los niños ya empiezan con las preguntas que complican a los padres, y sus respuestas les comunican más de lo que ellos piensan. A los 5 años ya se pueden hacer una idea de lo que pueden preguntar y qué no, de qué pueden hablar y de qué no, incluso que cosas deben pensar y qué no. Si se ignoran estas instancias de enseñanza, se pierde la confianza con el niño, dado que se le comunica que no está bien hablar de estos temas y que debe buscar respuestas en otro lado. (Gossart, 2002) Estas actitudes frente al tema condicionan su percepción de la sexualidad propia y la de las personas a su alrededor, generando intolerancia e ignorancia frente a lo que es diferente y los

deja desprevenidos para enfrentar temas de contingencia en Chile actualmente, como la diversidad sexual y de género.

Sumado a esto, la falta de comunicación producto de estas percepciones negativamente formadas pueden llevar a una grave falta de información a lo largo de su desarrollo, resultando en decisiones mal informadas, lo que puede llevar a un embarazo no deseado o una enfermedad de transmisión sexual.

2.3 Educación sexual en Chile

"El gran enemigo de la comunicación es la ilusión de ello. Ya hemos hablado bastante; Pero no hemos escuchado. Y al no escuchar, no hemos podido reconocer la inmensa complejidad de nuestra sociedad, y por lo tanto las grandes brechas entre nosotros y aquellos a quienes buscamos comprender."
(Whyte, 1952)

Chile ha demostrado ser un país sumamente deficiente en temáticas de educación sexual (Hunt, Monterrosas Castrejón & Mimbela, 2015). Actualmente, en pleno debate sobre el proyecto de ley de Identidad de Género aparecen términos tales como transgénero, cisgénero o intersexual que confunden a una buena parte del país. Además, Chile fue el último país en Latinoamérica en incorporar la obligatoriedad de la educación sexual en enseñanza media, bajo la Ley 20.418 promulgada el 2010. Lidia Casas y Claudia Ahumada ahondan en las razones de esto en su escrito *Teenage sexuality and rights in Chile: from denial to punishment*:

"Shallat, Blofield y Shepard caracterizan a Chile como una sociedad con dobles estándares. El sexo y la sexualidad están en todas partes y se utilizan para vender cerveza, automóviles y desodorantes. Existe una tensión constante entre el gobierno, que ha intentado tomar medidas para apoyar el bienestar de los adolescentes a través de los impulsos de preservativos de las ONG y las iniciativas de educación en sexualidad, y las elites políticas y sociales,

que intentan evitar que estos esfuerzos fructifiquen. Estas elites están formadas por figuras políticas de derecha, incluidos parlamentarios, personal municipal y líderes religiosos católicos" (Casas & Ahumada, 2009).

A partir de esto podemos ver cómo la sociedad conservadora predominante en Chile juega un papel importante no sólo en la percepción que se tiene de la sexualidad infantil, sino también el efecto directo que esto tiene en las políticas concernientes. En relación con nuestra temática anterior, Casas y Ahumada mencionan cómo el discurso público y la implementación de políticas o la falta de esta muestran la gran brecha entre las percepciones poco realistas de los adultos de que los adolescentes son seres célibes o asexuados, y sus necesidades y derechos reales en este respecto. Incluso cuando se reconoce la sexualidad infantil, los políticos y la sociedad tienden a tratarla como problemática, como si los niños y jóvenes tuvieran que protegerse de sí mismos cuando, realmente, el peligro está en la negación misma.



Un Diario Ciudadano de 

[Inicio](#) [Local](#) [Cultura](#) [Deporte](#) [Economía](#) [Política](#) [Sociedad](#) [Tecnología](#) [Contáctenos](#)

Sociedad » Nacional

¡Wena Naty! ¿Qué es lo que pasa con nuestros jóvenes?

Por si aún no lo sabe, aunque lo dudo, Natalia es una niña de 14 años a quien se le grabó haciendo un felatio a otro estudiante de la misma edad. Lo que más asombra es cómo los sitios permiten que se exhiba este tipo de prácticas de menores.

ElAmaule.cl "¡Wena Naty! ¿Qué es lo que pasa con nuestros jóvenes?" (2019). por Cynthia Rey

"Los ideales de abstinencia y celibato proclamados por la mayoría de las escuelas católicas son una parte particularmente notoria de la cultura de control y represión. A fines de 2007, los medios informaron que una pareja adolescente, preocupada por haber tenido relaciones sexuales sin protección, fue suspendida después de consultar a un consejero escolar sobre anticoncepción de emergencia. La suspensión fue levantada solo después de la intervención del Ministerio de Educación. La discriminación de género también estaba en juego en el caso de una niña grabada sin querer mientras realizaba sexo oral en un compañero de clase en un parque público. El video clip fue subido a un sitio web popular. Argumentando que había comprometido la reputación de la escuela y sus alumnas, la escuela le pidió a la niña que buscara una ubicación alternativa, pero no tomó ninguna medida contra su pareja sexual o los compañeros varones que capturaron la escena en sus celulares" (Casas & Ahumada, 2009)

Podemos ver entonces a partir de este fragmento como la sociedad Chilena

demoniza y problematiza la sexualidad de sus jóvenes, como recurre a políticas castigadoras que, podríamos señalar, están sumamente sesgadas al aplicarse únicamente para con la mujer en el caso de la famosa noticia de la "Wena Naty", mientras que los hombres no recibieron ningún castigo, a pesar de transgredir gravemente contra los derechos de su compañera al grabarla sin consentimiento y subirlo a un sitio web.

2.4 Aprendizaje dialógico y Enseñanza problemática

Como podemos ver en las temáticas anteriores, existe una problemática común: la negación e incompreensión de la sexualidad en la infancia. La educación sexual impartida a los jóvenes por lo general ocurre demasiado tarde y de forma muy limitada y parcial a la perspectiva adulta. Es por esto que se investigaron distintas metodologías de aprendizaje y enseñanza con las cuales se puede abordar la temática de la sexualidad, como lo son el Aprendizaje Dialógico y la Enseñanza Problemática.

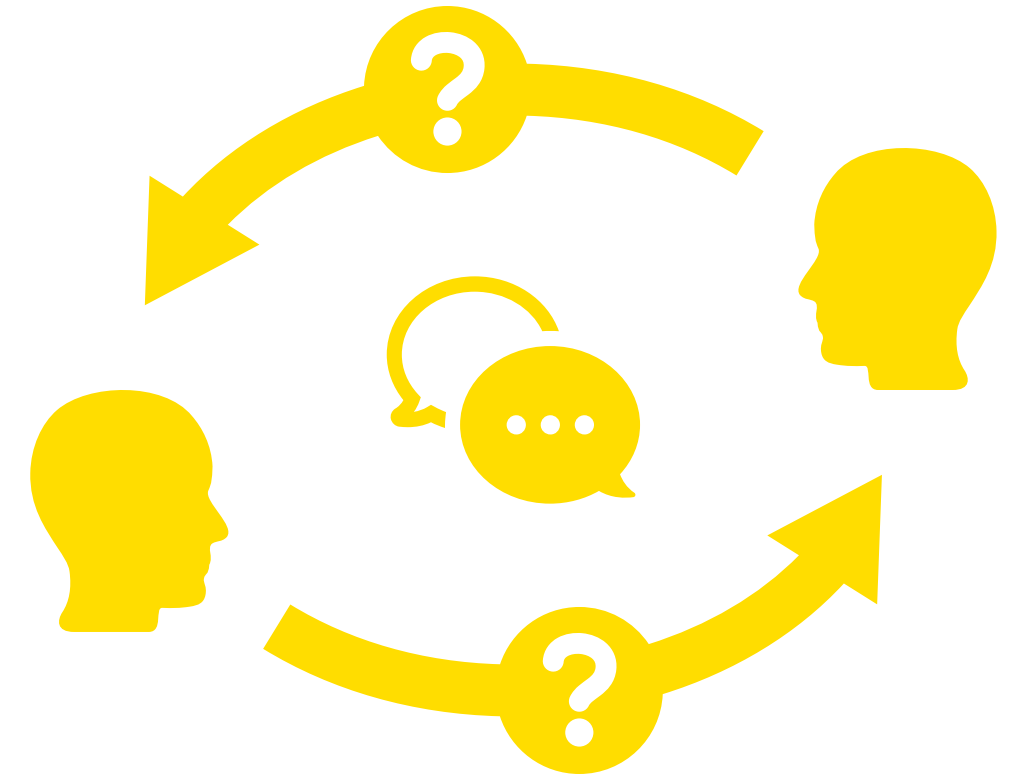
Dentro del Aprendizaje Dialógico, las personas necesitan de situaciones de interacción. El diálogo que se establezca debe estar basado en una relación de igualdad y no de poder, lo que significa que todas y todos tienen conocimientos que aportar, reconociendo así la inteligencia cultural en todas las personas. Esto resulta relevante cuando consideramos que por medio de esta relación igualitaria, las niñas y niños pueden aprender de los adultos y viceversa. Si existe una incompreensión y falta de conocimiento por parte de los adultos, quién mejor para darles las

respuestas que necesitan que los mismos sujetos en cuestión.

En el escrito *Pedagogía del Oprimido* del fallecido educador y filósofo Paulo Freire, nos explica el rol del diálogo:

“Por esto, 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” (Freire, 1970)

Por otro lado, y de forma complementaria al Aprendizaje Dialógico, tenemos la metodología conocida como Enseñanza Problemática. Esta metodología es comúnmente utilizada por docentes para



Elaboración propia:
Aprendizaje Dialógico y
Enseñanza Problemática
para la retroalimentación
de información en cuanto a
sexualidad (2019)

motivar a los estudiantes por medio de la participación activa en la búsqueda de soluciones a problemas determinados, en vez de ofrecer la respuesta sin más. Para este trabajo nos centraremos en el valor que adquiere la pregunta con esta metodología:

“(…) 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” (Rodríguez-Mena, 2007)

Podemos ver en esta cita de Rodríguez-Mena en su texto *El aula como comunidad para aprender la relación entre la Enseñanza Problemática y el Aprendizaje*

Dialógico, pues el intercambio a través de las interrogantes en el diálogo no sólo genera un vaivén de información entre los participantes, sino que también propicia el cuestionamiento y pensamiento crítico frente al tema, lo que genera un aprendizaje motivante y continuo.

2.5 El juego

“El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente” (Huizinga, 1938)

De esta manera define el juego Johan Huizinga en su libro *Homo Ludens*. Creemos que la interacción lúdica es la herramienta más adecuada para integrar similitudemente la temática que queremos abarcar y las metodologías de enseñanza y aprendizaje anteriormente mencionadas.

A partir de esta definición podemos reconocer en el juego las características de voluntario, ya que nadie nos obliga a formar parte de este; regulado, al estar determinado por reglas que definen roles de complementariedad entre los participantes; objetivo, al poseer un propósito claro como fin; y por último pero no menos importante, divertido, al ser la alegría y el disfrute una parte fundamental durante el acto.

Es importante considerar estas características dentro de nuestra definición, dado que queremos utilizar el juego como una herramienta para el descubrimiento y aprendizaje. El juego actúa como mediador motivante no solo para la búsqueda de conocimiento, sino también para el hallazgo de este, permitiendo así que los

participantes asocien la experiencia y el contenido con algo positivo y gratificante.

Dentro de los distintos tipos de juegos que existen, están los juegos en soportes físicos y en soportes digitales. Los soportes físicos nos permiten integrar de mejor manera las herramientas vinculadas al diálogo y la interacción entre jugadores, dado que se encuentran en el mismo espacio físico. Específicamente, la interacción que ofrecen los juegos de mesa es particularmente interesante para el problema al cual nos enfrentamos:

“Este hecho habla directamente de la pregunta principal que se examina aquí: ¿deberían los padres y las familias incorporar juegos de mesa en sus vidas? La respuesta es sí, pero las razones principales no son específicas del juego de mesa. Jugar juegos de mesa no hará inherentemente que una persona sea mejor o una familia sea más amorosa simplemente jugando, pero los juegos facilitan esto indirectamente. Como ya se ha señalado, ya se conoce la solución a la desintegración familiar. Las familias necesitan conocerse



Fig. 1: Lambert/Getty Images (2018) "The Best Family Board Games on Amazon" por nymag.com



Fig. 2: "The Surprising Benefits Your Kids Get From Playing Board Games" (2018) por scholastic.com

y pasar más tiempo juntos. El problema es que no lo hacen y la cultura dominante los separa cada vez más. El principal beneficio de los juegos de mesa es que facilitan la interacción cara a cara entre sí. Si las personas se divierten pasando tiempo juntos, se genera un valioso paliativo para las relaciones. Los juegos de mesa hacen exactamente eso" (Edwards, 2014)

Como bien menciona Edwards en este extracto, la instancia del juego es un espacio físico que permite la interacción de la familia, reforzando una experiencia de vínculo positiva, generando un hábito y descentralizando la comunicación.

Relacionando la dinámica del juego con nuestras temáticas anteriores, Every's de Zaera señala algunos aspectos importantes en el uso del juego en la estrategia para la educación sexual, por ejemplo:

- ▶ Crea clima de confianza, al permitir el establecimiento de relaciones armónicas entre los jugadores.

- ▶ Deja que cada jugador tenga una actitud permisiva de tal forma que cada uno se sienta libre para expresar pensamientos y sentimientos.

- ▶ Descubre, por ejemplo, la alegría de estar en actividad, la disposición de conocer algo nuevo y de poner a prueba las posibilidades de cambiar.

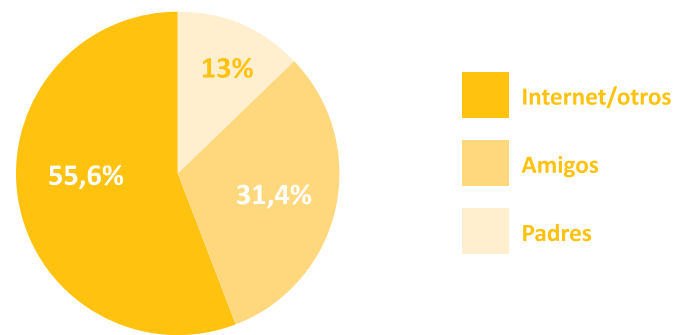
- ▶ Ofrece la oportunidad de desplegar iniciativas, de ser independiente; actuar de acuerdo a las propias necesidades, y de ser uno mismo.

- ▶ Contribuye a la formación de la personalidad; lo que se aprende por medio del juego, igual que los conocimientos y habilidades que por él se adquieren, luego se transfiere a la vida diaria.

- ▶ Proporciona una sensación de vitalidad y libertad. Libertad determinada, en primer lugar por el hecho de que quien juega se deja guiar por su propia necesidad (de Zaera, 2013)

2.6 Encuesta

Quando tienes dudas de sexualidad, ¿a quién le preguntas?



Elaboración propia a partir de encuestas sobre educación sexual (2019)

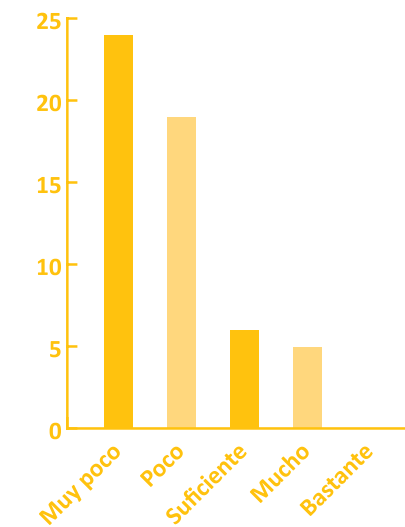
Paralelamente a la investigación teórica, durante el segundo semestre del 2018, se realizó una encuesta a jóvenes de 15 a 23 años para levantar información acerca de la educación sexual recibida en la casa y el colegio y su percepción de esta. La muestra consistió de 54 personas, de las cuales aproximadamente un 76% asistió a un colegio católico (tanto de carácter público, privado o particular subvencionado). Se decidió trabajar principalmente con personas de colegios católicos puesto que según la investigación realizada, y mencionada previamente en el marco teórico, la mayor oposición que ha sufrido la Educación Integral Sexual en Chile ha sido por agrupaciones católicas (organizaciones, colegios y universidades) y partidos políticos conservadores, por lo que se consideró apropiado indagar de primera fuente en el área donde más conflictos surgen entorno a la temática. Algunos de los resultados obtenidos se muestran a continuación:

Como podemos ver en el primer gráfico, más de la mitad de los jóvenes que contestaron la encuesta evitan expresar sus

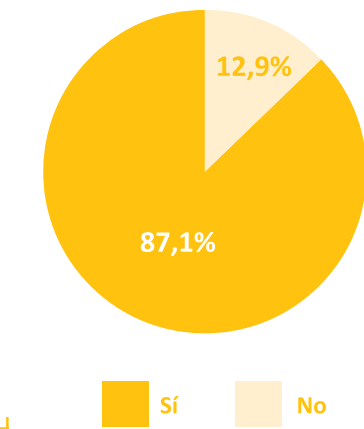
inquietudes en voz alta con sus cercanos, ya sean sus padres o amigos, aunque el 31,4% preferirían hablar con estos últimos antes que con sus padres. Esto nos deja con sólo un 13% que llevaría sus dudas con respecto a sexualidad con sus padres. En el segundo gráfico, al preguntarles con qué frecuencia hablan con sus padres de sexualidad, 43 personas, es decir, un 79,6% respondieron un grado de insuficiencia.

Además, al preguntarles en detalle acerca de estas instancias de comunicación, la mayoría señaló que se trataban por lo general de conversaciones unidireccionales en las que sus padres realizaban una "charla" acerca de métodos anticonceptivos y, en algunos casos, enfermedades de transmisión sexual, mostrando insatisfacción con la variedad de temáticas. En el tercer gráfico vemos que un 87,1% de los encuestados consideran que la educación sexual que han recibido, tanto en el colegio como en la casa, podría haber sido mejor de lo que fue. Nuevamente, al preguntar de qué forma, mencionaron que les gustaría tratar una mayor diversidad de temáticas alrededor de la sexualidad.

¿Con qué frecuencia hablas con tus padres de sexualidad?



¿Sientes que tu educación sexual podría haber sido mejor?



Elaboración propia a partir de encuestas sobre educación sexual (2019)

Posteriormente se habló con los padres de los encuestados y al preguntarles cómo calificarían la frecuencia de las instancias de educación sexual que mantienen con sus hijos, un 64% la calificó como suficiente. Consideraremos esta discordancia como nuestra principal interacción crítica.

Estos resultados, en conjunto con la investigación teórica, nos permiten concluir que existe una disconformidad por parte de los jóvenes con su conocimiento en cuanto a sexualidad y además, un sentimiento de desconfianza a la hora de hablar de sexualidad con sus padres. Como vimos en el marco teórico, esto es generalmente debido a una respuesta negativa o evasiva por parte de los padres al enfrentarse a las inquietudes de sus hijos pequeños.

A partir de esta investigación, creemos que si se quiere generar un hábito y normalizar el diálogo en torno a la sexualidad, lo mejor sería determinar a qué edad los niños comienzan a tener noción de si puede o no hablar de sexualidad con los adultos que los rodean y qué tan seguros

se sienten haciéndolo. Este periodo es el de los 3 a los 5 años, cuando empiezan a verbalizar sus inquietudes al respecto, obteniendo reacciones más concretas. Sin embargo, el periodo más crítico donde estas percepciones formadas comienzan a afectar realmente a los niños es el de los 6 a los 8 años, cuando entran a la etapa escolar. Es aquí cuando comienzan a relacionarse más frecuentemente con otros niños, compartiendo y comparándose entre sí. (Gossart, 2002) Durante esta edad, sus dudas van en la línea de la diferencia sexual, la privacidad y nociones básicas de reproducción. Además comienzan a tener una mejor noción de los sentimientos de los demás, es decir, la empatía ("Sex education: What children should learn and when", 2011).

Trabajaremos entonces con los padres de estos niños, quienes entran en un rango de edad de 30 a 40 años, y muestren un interés por la educación sexual de sus hijos, sin embargo no están seguros de cómo abarcarlo correctamente ni por dónde empezar a hablar del tema.

3.1 Formulación

QUÉ

Instancia de juego entre niños y adultos que incite al diálogo en torno al tema de la sexualidad.

POR QUÉ

Porque la falta de conversación en torno a la sexualidad en el núcleo familiar y la negación de la sexualidad infantil por parte de la sociedad entorpece y afecta tanto el desarrollo individual y social pleno de los niños, como sus relaciones interpersonales.

PARA QUÉ

Para fomentar el diálogo abierto y el aprendizaje multidireccional entre niños y adultos en torno a la sexualidad, desarrollando el pensamiento crítico y generando un ambiente seguro en el cual expresarse.

OBJETIVO GENERAL

Ofrecer una instancia en la que niños y adultos conversen y resuelvan sus dudas de sexualidad mutuamente de forma abierta y continua, normalizando la discusión del tema.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ▶ Aumentar la frecuencia en la que padres e hijos discuten la sexualidad, tanto dentro como fuera del juego.
- ▶ Aumentar el nivel de comodidad con la expresión de emociones e inquietudes respecto al tema.
- ▶ Desarrollar un nivel mayor de empatía cognitiva entre padres e hijos.

3.2 Usuario y contexto

Durante la primera parte del proceso se trabajó con niños desde los 3 a los 8 años, observando las diferencias en su comportamiento, su capacidad motriz, comunicacional, emocional y cognitiva, y cómo esto afectaba la forma en que utilizaban y comprendían el material.

A partir de estas observaciones se determinó que la modalidad y contenido del juego estaría enfocado en los niños entrando a la etapa escolar, es decir, de 6 a 8 años. Como ya mencionamos anteriormente, en esta etapa comienzan a relacionarse con otros niños de su edad y a compararse con ellos, por lo que es importante iniciar una conversación con ellos de estos temas, reconocer y escuchar las dudas que puedan tener al respecto. Además cuentan con un desarrollo mayor de sus capacidades, lo que les permite llevar a cabo conversaciones y actividades de manera más fluida y prolongada.

Nuestro usuario se define entonces como niños y niñas entrando a la etapa escolar (6 a 8 años) y sus padres que, siendo estos

sus primeros hijos entrarían en un rango etario de entre 30 a 40 años, viven juntos y son de clase media. Sin embargo, debido a las características del juego (donde es más importante conocer y compartir las experiencias del otro que el contenido) se puede adaptar y apelar a otros grupos familiares que puedan salirse de esta norma.

Dado que los niños están recién en la transición hacia la etapa escolar, hasta ese momento los padres eran la principal figura a la que recurren frente a cualquier duda o problema. Es a partir de esta relación que surge cualquier percepción que los niños puedan tener acerca de la sexualidad, sea buena o mala. Si bien el profesor o profesora se integra a la vida de estos niños para actuar como una segunda figura a la cual recurrir, creemos que es importante que se genere una continuidad del vínculo existente con los padres, dándoles además una oportunidad de inculcar una percepción positiva en torno al tema de la sexualidad, fortaleciendo simultáneamente el vínculo familiar.



Fig 1: iStock/ThinkStock.
(2015). NEW STUDY REVEALS
PARENTS' AND KIDS' PLAY
HABITS por associationsnow.
com

Por ende, el contexto del juego es el hogar con al menos dos jugadores: uno de los padres con su hijo o hija y un tiempo estimado de 20 a 30 minutos para completar el recorrido del juego. Debido al ambiente cotidiano del hogar se facilita una mayor confianza, seguridad y naturalidad a la hora de abarcar temas más delicados que puedan surgir durante la instancia del juego.

Si bien, el juego está pensado para este contexto, no está de más mencionar que el contexto del hogar y del colegio estarán inevitablemente relacionados en cada instancia de juego debido a las características del mismo, las cuales permiten que las experiencias vividas en uno se retroalimenten con las experiencias vividas en el otro. De esta forma puede dar cabida a instancias de juego e imitación en otros contextos como el mismo colegio.

3.3 Antecedentes



TRIVIUM

Asociación Chilena de Protección de la Familia (www.aprofa.cl)

Trivium es un juego de mesa diseñado para personas en situación de discapacidad intelectual, particularmente recomendado para iniciar y sostener procesos de Educación Integral de la Sexualidad con este público. Integra temas relacionados con el reconocimiento del cuerpo, prevención de violencia sexual, roles de género, afectividad y placer.



LIBRO PARA COLOREAR

Asociación Chilena de Protección de la Familia (www.aprofa.cl)

Este libro narra las historias de diferentes familias que forman parte de una comunidad muy diversa y entretenida. Pensado para niñas y niños de primer y segundo ciclo el material tiene como objetivo reflexionar acerca de las diversidades en todas sus expresiones (edad, género, cultura, entre otras).



CONTRACEPTION: THE BOARD GAME

Contraception Education Ltd. (www.healtheducationuk.com)

Recomendado para mayores de 11 años, este juego presenta preguntas y escenarios relacionados con la anticoncepción y el sexo. Los jugadores tiran los dados para hacer avanzar sus piezas por el tablero y tratan de recopilar información de seis puntos en los que se ofrecen consejos sobre salud sexual y anticoncepción: unidades de emergencia / accidentes, máquinas de condones, clínicas de planificación familiar, médicos generales, farmacias y organizaciones de salud sexual para jóvenes.



SILLY STREET

Wannaplé (www.playsillystreet.com)

Silly Street fabrica juegos, juguetes y artículos que ayudan a los niños a desarrollar habilidades de carácter como iniciativa, curiosidad, empatía y creatividad.

Utiliza técnicas de juego reflexivo para ayudar a los niños a desarrollar habilidades de carácter que apoyan su aprendizaje cognitivo y les ayuda a prosperar durante toda su vida.

3.4 Referentes



Fig. 1: Dreamstime.com (2009) "Grupo de niños sonrientes que juegan charadas" por es.dreamstime.com

Fig. 2: Gameonfamily. (2015). DIY Pictionary por gameonfamily.com

Fig. 3: craftaholicsanonymous. (2016). "Kid drawing" por craftaholicsanonymous.net



"PICTIONARY" & "CHARADAS"

Estos son juegos de comunicación y representación en los cuales se debe intentar comunicar ciertos conceptos por medio del lenguaje corporal o el dibujo.

No solo refuerzan la capacidad comunicativa de los niños, si no que también los desafía a trabajar la resolución de problemas al enfrentarse a condiciones limitadas, y ofrece una oportunidad para observar más a fondo la percepción que los niños puedan tener respecto a diversos conceptos y situaciones.

3.5 Referentes de ilustración



Fig. 1: Go nuts. (2018). "Snoopy and the gang (Peanuts)" por standard.co.uk

Fig. 2: Salvador, J. (2015). "51 años de Mafalda" por diariolaventana.com

Fig. 3: 4usky. (s. f.) "Gravity Falls Wallpapers" por 4usky.com



"CHARLIE BROWN Y SNOOPY", "MAFALDA" & "GRAVITY FALLS"

Charles M. Schulz; Quino; Alex Hirsch

De estos referentes rescatamos la redondez de la fisonomía y las proporciones anatómicas en la creación de sus personajes.

La simpleza en la generalidad de su forma, sobretodo en la representación de los géneros, permite que el lector pueda distinguir cada personaje y verse reflejado en ellos al mismo tiempo.

Por último, para trabajar las expresiones, se utilizaron elementos que se repiten en las caras de cada uno de estos referentes.



4.1 Testeo



Tiempo Azul PSICOTERAPIA

PRUEBA DE MATERIAL

Antes de comenzar el proceso de diseño, se estableció contacto con Alejandra Repetto, sicóloga clínica infantil en Tiempo Azul Psicoterapia.

Alejandra nos habló de las distintas técnicas y herramientas que ella utilizaba en su consulta para establecer el diálogo con los niños y qué cosas se pueden observar en la utilización de cada una. Dentro de estas herramientas, destacaban el juego y la instancia lúdica, desde casas de muñecos, libros de dibujo e incluso cajas de arena.

A partir de esto se hicieron pruebas de material con niños de 3 a 8 años, y se observó cómo se desenvolvían con cada una, tanto en el ámbito motriz como comunicacional.

Una vez terminada esta etapa se llevó esta información al prototipado y se procedió a testear con niños en etapa escolar.





Sesión de testeo con Camila de 7 años y sus padres Solange y Carlos (2019)

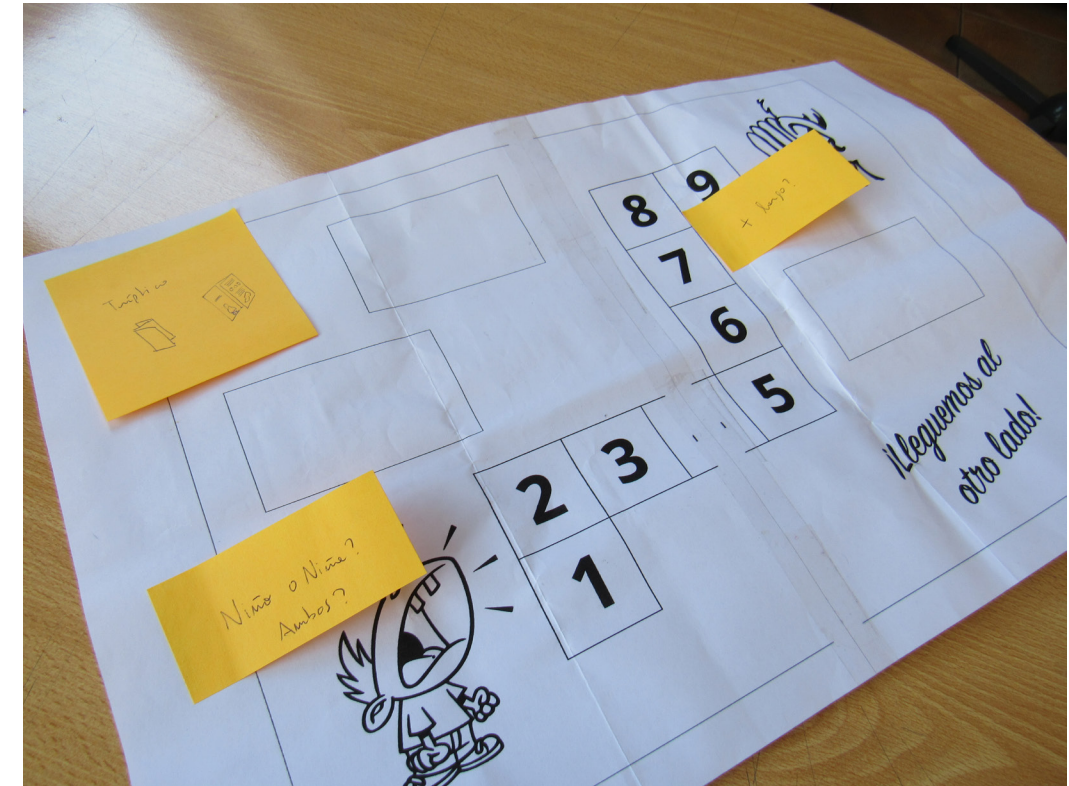
PRIMER PROTOTIPO

Para el primer prototipo se trabajó con una modalidad de juego de mesa. Este consistía en un tablero con 9 casillas, por las cuales los jugadores debían avanzar de manera continua, siguiendo la historia de un niño que necesitaba ayuda para llegar al otro lado y llevando a cabo una actividad en cada turno para poder avanzar. Los jugadores no debían competir unos contra otros, si no que llevar a cabo las actividades y llegar juntos a la meta.

Se definieron 3 actividades a desarrollar, y por cada una un set de tarjetas. Para la primera actividad, debían sacar una tarjeta, la cual mostraría una parte del cuerpo y su nombre. Los jugadores debían leer el nombre correcto de dicha parte y apuntar dónde estaba. Para la segunda actividad, la tarjeta mostraría una emoción, según la cual cada jugador debía relatar una instancia en la cual se sintieran de esta forma. Por último, para la última actividad, la tarjeta contendría una pregunta más amplia, según la cual cada jugador debía dibujar la respuesta en un papel.

Algunas de las observaciones que surgieron durante este testeo fueron en primer lugar con respecto a la extensión del juego. La cantidad de casillas parecía ser insuficiente y el tiempo de juego muy corto. Por otro lado, las actividades de las emociones y las preguntas para dibujar tuvieron muy buena recepción tanto por parte de los padres como de los niños, sin embargo, la actividad de las partes del cuerpo los aburría, pues era demasiado simple de realizar y no aportaba mucho al juego según su percepción.

Por otra parte los niños demostraron un gran interés en el personaje que aparecía en el tablero, a pesar de ser mencionado muy brevemente en el comienzo de este para dar inicio al juego. Al finalizar, no era necesario volver a mencionarlo para dar por terminado el juego, pues los mismos niños preguntaban por él.



Tablero del primer prototipo con anotaciones (2019)



Tarjetas del primer prototipo con anotaciones (2019)



Sesión de testeo con Domingo de 7 años, Maite de 5 años y su madre Francisca (2019)

SEGUNDO PROTOTIPO

Para el rediseño se desarrolló más a fondo la narrativa del juego, introduciendo ya algunos elementos gráficos para acompañarla. A partir de las observaciones del testeo anterior, se profundizó en la historia del personaje en el tablero que despertaba el interés de los niños. Para esto, se decidió trabajar con una ilustradora de la universidad, Silvana González, de forma que unifique los elementos gráficos narrativos y de contenido del juego.

Se realizaron algunos cambios formales en el tablero, trabajando el formato de tríptico, permitiendo descubrir la narrativa en el proceso de despliegue y mantener una dimensión compacta al cerrarse.

Como parte de la narrativa, decidimos evidenciar la parte física, emocional y social de la sexualidad, dividiendo las actividades según cada uno de esos aspectos, para así reforzar la idea de que la sexualidad no sólo involucra el aspecto físico, sino también la parte afectiva y las relaciones interpersonales.

De esta forma las tarjetas de el cuerpo (físico) ahora contienen preguntas de mayor interés y complejidad, tomando un mayor tiempo para responder. Las tarjetas de las emociones (emocional) se adaptaron y se escogieron emociones que fueran fáciles de identificar y diferenciar, con dos preguntas distintas. Las tarjetas de las relaciones con otras personas (social) ahora contienen preguntas enfocadas al ámbito social y sobretodo las relaciones afectivas, con la posibilidad de dibujar o hablar la respuesta.

El tablero cuenta esta vez con 18 casillas, de las cuales en 15 se debe lanzar el dado para realizar una de las actividades. En las 3 restantes se dará la posibilidad de realizar una pregunta libre.

Por último, se exploró la posibilidad de incluir un instructivo en el juego que no sólo explique las instrucciones básicas, sino que actúe como una guía para que los padres puedan hablar de sexualidad con sus hijos más fácilmente.



Tablero desplegado del segundo prototipo con anotaciones (2019)

En cuanto a las observaciones que hicieron durante este testeo, tenemos en primer lugar nuevamente la extensión del juego, la cual fue demasiado larga, pues al final los niños se distraían más fácilmente. Las preguntas libres eran difíciles de entender al principio, sin embargo, se observó que a medida que se avanza en el juego las preguntas surgen con mayor fluidez y facilidad.

En cuanto a las tarjetas, los jugadores logran hacer la conexión entre sus temáticas. Existe confusión en algunos casos donde las tarjetas se ven similares o no entienden bien la redacción de algunas preguntas.

Los personajes siguen siendo un punto de interés, sin embargo pierden importancia dentro del tablero, por lo que deben hacerse más presentes.



Tablero cerrado del segundo prototipo con anotaciones (2019)

4.2 Diseño final



NARRATIVA

Finalmente, "Te escucho" se constituye como un juego para el diálogo de la sexualidad entre niños y adultos.

Comenzamos introduciendo a los personajes de Tomás y Camila, dos niños que tienen muchas dudas respecto a la sexualidad, la cual comprende temas del Cuerpo, las Emociones y las Relaciones con las demás personas. Para ayudar a Tomás y a Camila a resolver sus dudas, los participantes deberán trabajar en conjunto para avanzar por las casillas del tablero, respondiendo las preguntas que vayan apareciendo en relación a cada uno de los temas para llegar a la meta.

El juego se enfoca en el tema de la sexualidad personal de cada uno, por lo que no hay respuestas correctas ni incorrectas. Los jugadores deberán responder de acuerdo a su propio sentir, sus propias vivencias, compartiendo experiencias entre los participantes, abriendo espacio para comparaciones, intercambio de opiniones o más preguntas.



Despliegue de tarjetas:
Cuerpo, Emociones y
Relaciones (2019)



CONTENIDO

Para el producto final se mantuvo la división temática de las actividades, agregando variabilidad en el caso de las tarjetas del Cuerpo por medio de un segundo set de cartas con preguntas (Fig. 1)

También se integraron elementos diferenciadores para mitigar la confusión de pensar que se repiten algunas tarjetas, como por el ejemplo el color de pelo de los personajes en las tarjetas de las Emociones (Fig. 2)

Para las tarjetas de las Relaciones, se mantuvo la modalidad del dibujo y se sustituyó la modalidad hablada por una actuada, introduciendo la representación física como una herramienta para reforzar la empatía entre los jugadores (Fig. 3)

El tablero ahora cuenta con 12 casillas, 3 de las cuales ofrecen la posibilidad de una pregunta libre mientras que en las otras 9 se debe lanzar el dado para realizar una de las actividades. De esta forma el juego mantiene una extensión moderada.



Tablero tríptico en su estado cerrado, mostrando la portada y título del juego (2019)

Tablero tríptico en su estado semi-desplegado, mostrando las reglas básicas del juego al lado izquierdo y la narrativa introductoria en el lado derecho (2019)





Guía del adulto en su estado abierto, reverso de la portada y primera página. (2019)

GUÍA DEL ADULTO

Al trabajar en conjunto con la sicóloga, se pudo observar que los padres podían necesitar un poco de ayuda a la hora del juego, de forma que puedan profundizar y guiar la conversación, como lo haría un sicólogo con las herramientas adecuadas.

Para esto ideamos un instructivo para el juego, que a la vez contara con una lista de sugerencias y herramientas, preparando a los padres con ideas para aplicar durante el tiempo de juego. Esta parte se revisó en conjunto con la sicóloga, para determinar cuáles serían las más adecuadas.

Este instructivo lleva el nombre de "Guía del adulto" y contiene las reglas básicas del juego, instrucciones detalladas, sugerencias para el diálogo y una breve sección de apuntes para llevar un registro si así lo desean.



Guía del adulto, portada. (2019)

Te escucho Te escucho

Muestra parcial de caracteres de la fuente Quicksand en su peso regular, por Andrew Paglinawan (2016)

A a B b C c D d E e

F f G g H h I i J j K k

L l M m N n Ñ ñ O o

P p Q q R r S s T t U u

V v W w X x Y y Z z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

.,:;!¿?

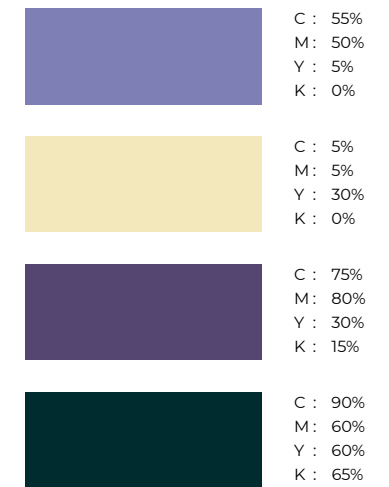
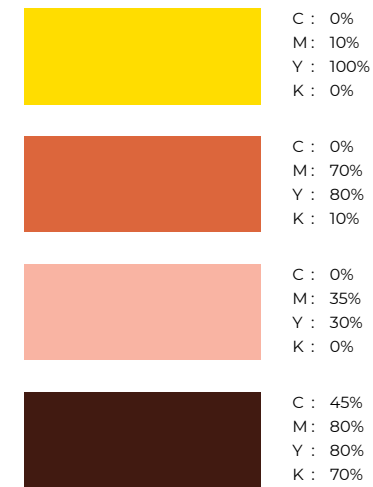
NAMING Y RECURSOS GRÁFICOS

El nombre del proyecto “Te escucho” nace por el interés de generar vínculos a través de la comunicación y un sentimiento de confianza y cercanía entre padres e hijos. La expresión pretende ser una cita directa de los padres a sus hijos al momento de jugar este juego, incitando al diálogo y al aprendizaje de ambas partes por medio de este.

Para la construcción del logotipo, se utilizó como base la fuente Quicksand de Andrew Paglinawan, la cual se utilizó también para el resto del texto incluido en el juego, a excepción de la portada de la “Guía del adulto”, que siguió el mismo tratamiento. De esta forma, se realizó una rotulación a través de dibujo digital a mano alzada. Respecto a la utilización de esta fuente tipográfica para el contenido del juego, se determinó que sus bordes redondeados y formas geométricas serían las más adecuadas para mantener coherencia tanto con la ilustración como con nuestro público infantil.

Guía del adulto

Guía del adulto



Se utilizó una paleta de colores cálida, predominando el amarillo y el naranja, buscando llamar rápidamente la atención de los niños y evitando las posibles connotaciones de género. Para las ilustraciones de los personajes se optó por una paleta más fiel a la realidad de forma que sean más representativos y contrasten con el resto de los elementos.

5.1 Proyecciones

SOCIOS CLAVE	ACTIVIDADES CLAVE	PROPUESTA DE VALOR	RELACIONES CON CLIENTES	SEGMENTO DE CLIENTES
Asociación Chilena de Protección de la Familia (APROFA)	Producción y distribución de ejemplares.	El juego propicia una instancia lúdica y segura de comunicación que les permita tanto compartir sus experiencias como abrir puertas a conversaciones sobre temáticas de sexualidad	En el caso de los Padres, apela al deseo de proteger a sus hijos y velar por su bienestar físico y emocional.	1. Padres de 30 – 40 años de clase media con interés por enseñar educación sexual a sus hijos. 2. Psicólogos infantiles/familiares que estén en busca de nuevo material de apoyo para sus consultas.
Ministerio de la Salud (MINSAL)	Posicionamiento de la marce en Redes Sociales y sitio web		Para los psicólogos ofrece una herramienta y una fuente de información novedosa.	
Ministerio de la Educación (MINEDUC)	RECURSOS CLAVE		CANALES	
	Conocimiento en el área de diseño y marketing. Contactos con expertos en el área de la psicología y educación		Redes sociales y Página Web (Compra Online)	
ESTRUCTURA DE COSTOS			FUENTO INGRESOS	
1. Costos de producción: Manufactura e impresión del producto.			1. Fondos concursable que entrega organizaciones como JUMP Chile, SERCOTEC y CORFO.	
2. Costos de Marketing y Distribución (Redes sociales, Página Web)			2. Compra y venta del producto	

POSTULACIÓN A FONDOS

De acuerdo a las características del proyecto, se podría postular a fondos concursables, capitales semilla o kickstarters de organizaciones sin fines de lucro o del Gobierno como por ejemplo, JUMP Chile, CORFO y SERCOTEC, entre otros.

Según lo investigado, los financiamientos más apropiados para el proyecto son: Capital Semilla y Capital Abeja Emprende de SERCOTEC, Semilla Inicia de CORFO y JUMP Chile, los cuales entregan financiamiento entre \$200.000 CLP (SERCOTEC) hasta \$7.000.000 CLP (CORFO) a

personas naturales sin iniciación de actividades en primera categoría en el Servicio de Impuestos, es decir, a emprendedores.



DFI MINEDUC. (2019).
"Publicación de las BASES
FDI" por dfi.mineduc.cl

PLAN EDUCATIVO

Si bien el proyecto está pensado para ser utilizado por padres que ven la importancia en hablar con sus hijos abiertamente de la sexualidad, tanto por su seguridad como por su desarrollo emocional y social, se podría explorar la arista y función educativa que puede tener en una sala de clases. Como se ha mencionado anteriormente, Chile tiene una alta deficiencia en la materia de educación sexual y debe abordarse como un tema de suma importancia tanto en los hogares como en los colegios.

Sería sumamente provechoso poder colaborar con diferentes colegios en instancias de educación sexual u orientación para ver cómo funciona el proyecto dentro de este ambiente y qué modificaciones y mejoras se le pueden hacer para incluirlo en un plan educativo que unifique las conversaciones que se generan en el hogar con los contenidos que se ven en el colegio, haciendo una conexión entre familias y colegios, apoderados y profesores.

Por otra parte, de acuerdo a las características del proyecto podría presentarse a distintos fondos concursables financiados por el Ministerio de Educación (MINEDUC) como el "Fondo Desarrollo Institucional: Línea Emprendimiento Estudiantil (FDI EE)" ("Fortalecimiento Institucional", 2019) que otorga financiamiento a más de 100 proyectos de Educación Superior con el objetivo de desarrollar el aprendizaje y la formación de estudiantes y comunidades. Para la realización del proyecto se otorga entre \$2.500.000 y \$10.000.000 CLP por proyecto y en 2016 y 2017 se adjudicaron 8 proyectos, que trabajan la equidad de género y diversidad sexual en la etapa infantil.

5.2 Conclusiones personales



Fig 1: Muestra de proyecciones que podría tener el juego.

Fig 2: Dos clínicas donde se podría implementar el proyecto en colaboración con la psicóloga Paz Quintero de la Clínica Dávila y Alejandra Repetto de Tiempo Azul Psicoterapia

SERIE DE JUEGOS

Según la UNESCO (2015) una educación sexual efectiva debe comenzar en la niñez y, progresivamente, desarrollarse y profundizarse en la adolescencia. La importancia de la evolución paulatina tiene que ver con los cambios biológicos que experimentan los niños, por ende, una educación sexual eficaz debe atender a las necesidades y capacidades particulares de cada rango etario y sufrir adaptaciones como todas las asignaturas (UNESCO, 2015).

Por lo tanto es ideal que el contenido del juego también pueda ser adaptado para los niños a medida que crecen, utilizando ciertos elementos que continúen la narrativa de forma que integren nuevas temáticas para los niños que entran a la pre-adolescencia y adolescencia, esto permite darle un sentido de continuidad a los contenidos tratados y agregar nuevos como métodos anticonceptivos, embarazo, ETSs, seguridad online, representación en los medios, etc.

COLABORACIÓN CON SICÓLOGOS

Al trabajar con la asesoría de una psicóloga infantil durante el desarrollo de este proyecto, nos planteamos la pregunta de si es posible integrar la dinámica del juego a una consulta clínica psicológica de este tipo y qué ajustes se debieran hacer para esto.

La presencia de un mediador, en este caso el terapeuta, puede aportar en la dinámica de forma que la conversación sea más extensa y fluida, a la vez permitiéndole al profesional obtener con estas herramientas la información que necesita saber para atender a sus pacientes de forma como método alternativo y/o de apoyo a su consulta.

A lo largo del proyecto se estableció contacto con otros dos profesionales interesados en utilizar el producto como material de apoyo, lo que significaría tres consultas utilizando el producto de manera regular.

Durante la realización de este proyecto me di cuenta no solamente de lo deficiente que es la educación sexual en Chile, sino también de lo conservadora y castigadora que puede ser nuestra sociedad respecto a esta. En nuestro país hemos visto el daño que puede ocasionar en las vidas de los niños pequeños y jóvenes, por ejemplo, con el auge de las enfermedades de transmisión sexual, alcanzado cifras inigualables en nuestro país, duplicando los afectados por el Virus Inmuno Deficiente (VIH) en menos de 10 años (Monsalve, 2019).

La ausencia de educación sexual en nuestro país comienza a pesar cada vez más, sin embargo, no somos capaces de abordarlo. La realidad es que la "discusión" que existe en torno al tema, no es realmente una discusión si no existe un diálogo abierto, sin ideologías, tabúes ni restricciones no atingentes, que no solo permita entender la generalidad de la sexualidad, si no la sexualidad propia y particular de cada uno.

Al poder hablar libremente y sin culpa de nuestra sexualidad, abrimos las puertas a una educación más completa y un entorno más sano. Una sociedad que aborda estas temáticas es una sociedad más próspera, ya que es conciente de las necesidades individuales y colectivas de la gente, siendo capaz de moverse hacia delante producto de esto.

Asociación Chilena de Protección de la Familia. (2018).

Recuperado de <https://www.aprofa.cl>

Bases de Programa Universitario JUMP Chile. (2019). [Ebook].

Retrieved from <https://www.jumpchile.com/wp-content/uploads/2019/05/Bases-Jump-Chile-2019-1.pdf>

Capital Abeja Emprende – Sercotec. (2019). Retrieved from

<https://www.sercotec.cl/capital-abeja-emprende/>

Capital Semilla Emprende – Sercotec. (2019). Retrieved from

<https://www.sercotec.cl/capital-semilla-emprende/>

Casas, L., & Ahumada, C. (2009). Teenage sexuality and rights

in Chile: from denial to punishment. Recuperado de https://www-clinicalkey-com.pucdechile.idm.oclc.org/service/content/pdf/watermarked/1-s2.0-S0968808009344717.pdf?locale=en_US

Center for Artistic Activism. (2018). Why Artistic

Activism?. Recuperado de <https://artisticactivism.org/why-artistic-activism/>

CORFO - Corporación de Fomento de la Producción. (2019).

Retrieved from https://www.corfo.cl/sites/cpp/convocatorias/semilla_inicia

De Zaera, E. (2013). El Juego: Una estrategia para la educa-

ción sexual. *Revista Sexología Y Sociedad*, 2(5). Recuperado de <http://revsexologiaysociedad.sld.cu/index.php/sexologiaysociedad/article/view/95/140>

DEMYSEX-IPPF (2015) Evaluación de la implementación de la

Declaración Ministerial Prevenir con Educación. Su cumplimiento en América Latina 2008-2015. México: IPPF <http://mileschile.cl/cms/wp-content/uploads/2019/01/Informe-DDSSRR-2016-Educaci%C3%B3n-Sexual.pdf>

Edwards, J. (2019). Saving Families, One Game at a Time [Ebook].

Retrieved from https://prodairy.com.au/my-account/?redirect_to=http%3A%2F%2Fdahaga.netkl.com%2Fsaving-families-one-game-at-a-time-jason-r-edwards-ph-d.pdf

Fernández F, L., Bustos M, L., González W, L., Palma A, D.,

Villagrán A, J., & Muñoz N, S. (2000). Creencias, actitudes y conocimientos en educación sexual. *Revista Médica De Chile*, 128(6). doi: 10.4067/s0034-98872000000600002

Freire, P. (1970). Pedagogía del oprimido. Recuperado de

<http://www.servicioskoinonia.org/biblioteca/general/FreirePedagogiadelOprimido.pdf>

Freud, S. (1905). Tres ensayos de teoría sexual. Recuperado de

http://www.cieg.unam.mx/lecturas_formacion/sexualidades/modulo_1/sesion_3/complementaria/Sigmound-Freud-Tres-Ensayos-sobre-la-sexualidad.pdf

Fortalecimiento Institucional. (2019).

Recuperado de http://dfi.mineduc.cl/index2.php?id_seccion=5385&id_portal=59&id_contenido=34526

Gossart, M. (2002). There's no place like home ... for sex

education.

Hernández Morales, G., & Jaramillo Guijarro, C. (2004). La edu-

cación sexual de la primera infancia. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.

Hunt, F., Monterrosas Castrejón, E., & Mimbela, R. (2015).

EVALUACIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA DECLARACIÓN MINISTERIAL “PREVENIR CON EDUCACIÓN” Su cumplimiento en América Latina 2008 – 2015

Lowen, A. (1965). Amor y orgasmo.

Monsalve, A. (2019). Aumento de VIH en Chile: “Este es un

problema que es de Chile y que está en la base de no tener educación sexual”. Recuperado de <https://www.elmostrador.cl/agenda-pais/2019/02/15/aumento-de-vih-en-chile-este-es-un-problema-que-es-de-chile-y-que-esta-en-la-base-de-no-tener-educacion-sexual/>

Montenegro A., H. (2000). Educación sexual de niños y ado-

lescentes. *Revista Médica De Chile*, 128(6). doi: 10.4067/s0034-98872000000600001

Robbins, A. (1986). *Unlimited power*. New York: Simon & Schuster

Paperbacks.

Rodríguez-Mena, M. (2007). El aula como comunidad

para aprender. *Cultura Y Educación*, 19(1), 17-29. doi: 10.1174/113564007780191241

Sex education: What children should learn and when.

(2011). Recuperado de <https://www.aboutkidshealth.ca/Article?contentid=716&language=English>

Sexualidad. (2017). Diccionario de la lengua española (23rd ed.).

Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=XlsvtJ>

UNESCO. (2015). La Educación Integral en Sexualidad: Una

revisión global de evidencia, prácticas y lecciones aprendidas [Ebook]. Paris. Retrieved from <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/educacion-integral-sexualidad.pdf>. Paris. Retrieved from <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/educacion-integral-sexualidad.pdf>

Whyte, W. (1952). *Is anybody listening?*. New York: Simon and

Schuster.

La sexualidad es parte de la naturaleza de los seres humanos. Es una parte importante de nuestras vidas, desde que nacemos hasta que somos viejitos. Conecta nuestros cuerpos, nuestros sentimientos, y la manera en que nos relacionamos con los y las demás.



Aun cuando es algo común, a veces es difícil hablar de estas cosas, porque nos da vergüenza, o nos da miedo, o simplemente no sabemos cómo.

¿Te ha pasado alguna vez que no sabes cómo preguntar de ciertas cosas? Cuando tienes dudas de este tipo ¿a quién buscas para conversar?

Hoy queremos que conozcas a Tomás y Camila. Ellos dos tienen muchas preguntas, pero no saben cómo hablar del tema.

¿Por qué crees que tienen este problema?



Te escucho



¡Ayudemos a Tomás y a Camila para que puedan conversar y hacer todas las preguntas que quieran!

Recuerda:

ser honesto

escuchar



¡y divertirse!





The board game consists of a path of 8 squares. The squares are numbered 1 through 8, with question marks in some of them. The path starts at square 1 (yellow) with the text "¡Vamos!". It goes to square 2 (yellow), square 3 (yellow), square 4 (yellow), square 5 (yellow), square 6 (yellow), square 7 (yellow), square 8 (yellow), and ends at square 8 (yellow) with the text "¡Lo hicimos!". There are also red squares with question marks at the beginning and between squares 4 and 5. Illustrations include Tomás and Camila at square 1, hands clapping at square 4, and a person thinking at square 8.





 Cuando te sientes así, ¿qué haces?	 Cuando te sientes así, ¿qué haces?	 Cuando te sientes así, ¿qué haces?	 Cuando te sientes así, ¿qué haces?
---	---	---	---


 Cuando te sientes así, ¿qué haces?	 Cuando te sientes así, ¿qué haces?	 Cuando te sientes así, ¿qué haces?	 Cuando te sientes así, ¿qué haces?
---	---	---	---




 ¿Qué te hace sentir así?	 ¿Qué te hace sentir así?	 ¿Qué te hace sentir así?	 ¿Qué te hace sentir así?
---	---	---	---

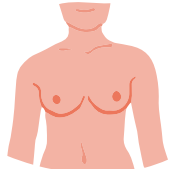

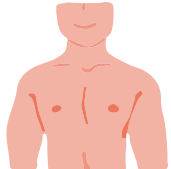
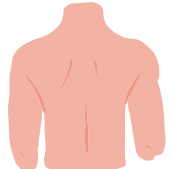

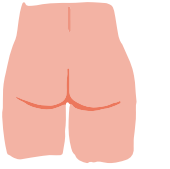

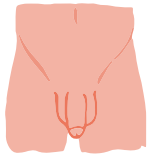

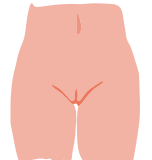



















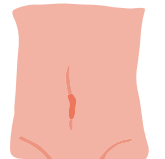

 ¿Qué te hace sentir así?	 ¿Qué te hace sentir así?	 ¿Qué te hace sentir así?	 ¿Qué te hace sentir así?
---	---	---	---

Cuando tienes un problema, ¿a quién le pides ayuda?  ¡dibujemos!	¿Cómo haces amigos?  ¡dibujemos!	Cuando peleas con alguien, ¿qué haces?  ¡dibujemos!	¿Con quién te gusta jugar?  ¡dibujemos!
---	---	--	--

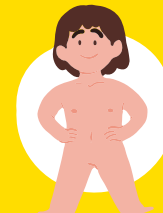



¿Con quién te sientes cómodo? ¿Con quién no?  ¡dibujemos!	Cuando estás triste, ¿dónde quieres estar?  ¡dibujemos!	¿A quién echas de menos?  ¡dibujemos!	¿A quién te gusta darle abrazos?  ¡dibujemos!
---	--	--	--



¿Qué le gusta hacer esta persona?  ¡actúa como otro jugador!	¿Qué NO le gusta hacer esta persona?  ¡actúa como otro jugador!	¿Qué hace a menudo esta persona?  ¡actúa como otro jugador!	¿Qué te gusta que haga esta persona?  ¡actúa como otro jugador!
---	--	--	--

¿Qué se le da bien a esta persona?  ¡actúa como otro jugador!	¿Qué te molesta que haga esta persona?  ¡actúa como otro jugador!	¿Qué te gustaría hacer con esta persona?  ¡actúa como otro jugador!	¿Qué harías para hacer feliz a esta persona?  ¡actúa como otro jugador!
--	--	--	--

 <p>senos</p> <p>¡Saca una tarjeta de pregunta!</p> 	 <p>pecho</p> <p>¡Saca una tarjeta de pregunta!</p> 	 <p>espalda</p> <p>¡Saca una tarjeta de pregunta!</p> 	 <p>trasero</p> <p>¡Saca una tarjeta de pregunta!</p> 
 <p>pene</p> <p>¡Saca una tarjeta de pregunta!</p> 	 <p>vagina</p> <p>¡Saca una tarjeta de pregunta!</p> 	 <p>pierna</p> <p>¡Saca una tarjeta de pregunta!</p> 	 <p>pie</p> <p>¡Saca una tarjeta de pregunta!</p> 
 <p>brazo</p> <p>¡Saca una tarjeta de pregunta!</p> 	 <p>mano</p> <p>¡Saca una tarjeta de pregunta!</p> 	 <p>cabeza</p> <p>¡Saca una tarjeta de pregunta!</p> 	 <p>ojo</p> <p>¡Saca una tarjeta de pregunta!</p> 
 <p>nariz</p> <p>¡Saca una tarjeta de pregunta!</p> 	 <p>boca</p> <p>¡Saca una tarjeta de pregunta!</p> 	 <p>oreja</p> <p>¡Saca una tarjeta de pregunta!</p> 	 <p>abdomen</p> <p>¡Saca una tarjeta de pregunta!</p> 

<p>¿Qué puedes hacer con esta parte del cuerpo?</p>	<p>¿Conoces otro nombre para esta parte del cuerpo?</p>	<p>¿Qué te gusta de esta parte del cuerpo?</p>	<p>Cuenta una historia con esta parte del cuerpo</p>
---	---	--	--

			
---	---	---	---

	
---	---



Te escucho



"Te escucho" es un juego para disfrutar en familia y acercarnos aún más a la gente que queremos.



Sabemos que a veces puede ser difícil hablar de sexualidad, pero es necesario hacerlo ya que es parte de nuestra naturaleza y es muy importante que estemos ahí para ayudar a los más pequeños (y también a los más grandes) cuando lo necesiten.



Con este juego, podrás iniciar conversaciones acerca del cuerpo, las emociones y las relaciones interpersonales de manera más fácil, fortaleciendo el vínculo entre los jugadores y creando un espacio para compartir experiencias.

