



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

DISEÑO | UC
Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño

SIN VER GÜE NZA

Juego interactivo de sexualidad

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

Autor: Josefa Costa Ariztía
Profesor guía: Rodrigo Ramírez
Enero 2022, Santiago, Chile



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

DISEÑO | UC
Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño

Sinvergüenza

Juego interactivo de sexualidad

Autor

Josefa Costa Ariztía

Profesor guía

Rodrigo Ramírez

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

Enero 2022

Santiago, Chile

Agradecimientos

Quiero agradecer a todas las personas que me acompañaron y fueron parte de del proceso para hacer posible este proyecto.

Gracias a mi profesor guía Rodrigo Ramírez por ser una persona clave en este proceso. Por su enorme disposición y tiempo, por resolver todas mis dudas e impulsarme a entregar lo mejor de mi.

Gracias a Magdalena, por estar siempre presente a lo largo de todo el proyecto y aportarme desde tu mirada profesional, siendo crítica para lograr un proyecto “integrado”.

Gracias a mi familia por el apoyo, ánimo y ayuda durante todo el proceso, en especial mi hermano Matías. Por entregarme los recursos para poder lograrlo y fomentarme que fuera más allá.

Gracias a Ignacio, por ser una ayuda y un apoyo incondicional durante todo este año. Acompañandome en los buenos y malos momentos, y aportarme de manera crítica para lograr un mejor proyecto.

Gracias a mis amigos por el apoyo y la retroalimentación que me ayudó a iterar y mejorar este proyecto. En especial a Catalina y Anís.

Gracias a todas las personas que fueron parte de los testeos, ya que sin ellos y sus comentarios, no hubiera sido posible llegar al producto final que se logró.

ÍNDICE

Motivación personal	6
Introducción	7
Planteamiento del Problema	8
Marco Teórico	12
Definición sexualidad	13
Educación Sexual	14
Educación Sexual en Chile	15
Acesso a la Información de Educación Sexual	17
La Sexualidad como Tema Tabú	22
Definición de Juego	24
Juego Interactivo	25
Formulación del Proyecto	26
Qué, Por Qué, Para Qué	27
Objetivo General y Específicos	28
Usuario	29
Contexto	31
Antecedentes	32
Referentes	37
Análisis Antecedentes y Referentes	43
Patrón de Valor	43

ÍNDICE

Proceso de Diseño	44
Metodología del Proyecto	45
Etapa Descubrir	47
Encuesta Educación Sexual	48
Interacciones Críticas	51
Etapa Definir	52
Etapa Desarrollar	53
Línea del Tiempo	54
Pretotipo	55
Prototipo 1	56
Testeos Prototipo 1	58
Hallazgos Testeos	60
Prototipo 2	61
Testeos Prototipo 2	63
Tabla de Evaluación Testeos	65
Hallazgos Testeos	67
Etapa Entregar	69
Propuesta Final	71
Componentes Juego	72
Tarjetas	74
Instructivo	90
Elementos complementarios	93
Packaging	94
Identidad Gráfica	99
Logotipo	100
Paleta de Colores	101
Tipografía	102

ÍNDICE

Elementos Gráficos	103
Pictogramas	104
Dinámica de Juego	105
Testeos Prototipo Final	107
Encuesta Testeos Prototipo Final	114
Análisis Encuesta	118
Implementación de Proyecto	119
Modelo Business Canvas	120
Estudio de Mercado	122
Costos	123
Flujo de Caja	125
Financiamiento	128
Estrategia de Comunicación y Difusión	129
Puntos de Venta	130
Proyecciones	131
Conclusión	134
Referencias	137
Anexos	141

MOTIVACIÓN PERSONAL

Decidí trabajar con esta temática porque a medida que fui creciendo fui gestando un particular interés por la sexualidad y por cómo está va evolucionando a lo largo de la vida. Es a través de mis experiencias personales y la falta de información dispuesta a mí por mis padres y profesores, que se me hizo evidente la necesidad. Cuando comencé a experimentar mi sexualidad me vi en la obligación de informarme por mi propia cuenta, no siempre desde sitios confiables, generando inseguridades y falsas creencias, lo que hoy me hizo querer hacer un cambio y un aporte desde el área de diseño. Al igual que muchas chilenas y chilenos recibí una educación basada en la religión, en la que la sexualidad se vivía con ignorancia y en silencio, era un tema tabú que solo se escuchaba de vez en cuando en conversaciones de adultos, que rápidamente callaban porque no correspondía

hablar de eso ni siquiera entre cercanos. El misterio que rodeaba el tema y la inseguridad que esto me generaba cuando crecí, me hizo preguntarme cómo la vivían mis amigos y para mi sorpresa, no era la única que pasaba por esto. Una vez me hice consciente de esta realidad, quise hacer algo al respecto para que las personas hablaran sobre la sexualidad, pudieran expresar su sentir, preguntar e informarse en un entorno natural y acogedor en donde cualquier pregunta e información puesta sobre la mesa es acogida y agradecida por los demás por lo que decidí hacer mi proyecto en torno esto. Desde que tomé este camino, percibí en mí un gran cambio, porque ya no vivo mi sexualidad y la del resto como un tabú, sino que me di cuenta que mientras más informada estaba, más segura me sentía sobre el tema y más libertad tenía para hablarlo. Rápidamente mi proyecto me hizo notar la

diferencia, normalizando todo lo relacionado a la sexualidad, lo que me hizo querer compartir este sentimiento con los demás, porque todos pasan por esto y todos merecen vivirla de una manera sana, en donde prime la confianza y la seguridad, dejando las viejas enseñanzas atrás.

The background is a solid pink color with several white, hand-drawn, wavy lines that create a pattern of irregular, organic shapes. The lines are thick and vary in length and curvature, giving the background a textured, abstract appearance.

INTRODUCCIÓN

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Este proyecto plantea la educación sexual como un problema a abordar desde la intervención de diseño, a partir de la extensa búsqueda bibliográfica y las encuestas realizadas en relación a cómo interactúan y perciben las personas esta temática, se evidencia que uno de los principales problemas que enfrenta la sociedad chilena, al igual que otras culturas, reside en la inexistencia de una educación sexual integral y formal, de calidad, libre de sesgos valóricos; temática que será ampliamente abordada en el trabajo a continuación.

El acuerdo impulsado por la Federación Internacional de Planificación de la Familia (IPPF)¹, llamado “Prevenir con Educación” (2008), fue firmado por los Ministerios de Salud y Educación de América Latina y el Caribe con el fin de mejorar la salud y los derechos sexuales y reproductivos (IPPF, 2015). La Evaluación de la Implementación de la Declaración Ministerial,

que detalla el cumplimiento de “Prevenir con Educación” en América Latina desde 2008 hasta 2015, posiciona a Chile en el último lugar. Se evalúa al país con un avance general del 39%, relativo a la implementación y el cumplimiento de la declaración, donde presentamos un avance del 4% entre 2011 y 2015. Nuestra calificación deficiente puede verse reflejada en el aumento de enfermedades de transmisión sexual, donde los casos de VIH entre 2010 y 2018 han aumentado un 96%, agravándose en los segmentos jóvenes de la población (Ramírez, 2019). También, enfermedades como la sífilis han ido en aumento desde el 2012, alcanzando una tasa de 32,3 por cien mil habitantes, con 6.043 casos nuevos para el año 2019 (MINSAL, 2020, p.11). Lo anterior afecta principalmente a personas en edad fértil, concentrándose el mayor riesgo entre los 20 a los 39 años (MINSAL, 2020, p.11). El Director del Centro de VIH del Hospital Clínico de la Universidad de Chile, Alejandro Afani, menciona

que “tenemos leyes que están obsoletas o fuera de contexto” (Ramírez, 2019).

En relación a la educación sexual, Chile promulgó la Ley 20.418 el año 2010, siendo “el último país de la región con una ley que hace obligatoria la educación sexual para la enseñanza media” (CESOLAA, s.f.). En tal legislación se establece, en el Artículo 1o, que:

“[...] los establecimientos educacionales reconocidos por el Estado deberán incluir dentro del ciclo de Enseñanza Media un programa de educación sexual, el cual, según sus principios y valores, incluya contenidos que propendan a una sexualidad responsable e informe de manera completa sobre los diversos métodos anticonceptivos existentes y autorizados, de acuerdo al proyecto educativo, convicciones y creencias que adopte e imparta cada establecimiento educacional en conjunto con los centros de padres y apoderados.” (Gobierno de Chile, 2010).

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

De acuerdo al artículo expuesto, los establecimientos educacionales poseen libertad de enseñanza en lo que concierne a la educación sexual, resguardando las creencias y los valores que imparten. La libertad de enseñanza es una facultad que la Iglesia Católica promovió, ya que “cuestionó la propiedad de propender una discusión sobre temas de moral sexual más allá del ámbito privado de la familia” (Araujo, 2014, p.118). Aquello genera una limitante “en el delineamiento de políticas públicas referidas a la sexualidad” (Morán, 2013, p.487), a pesar de que la separación de la Iglesia Católica con el Estado se produjo en el año 1925. Esta ha tenido una fuerte influencia sobre la sociedad chilena, reflejándose en la implementación de políticas públicas en el país, donde “la intervención de la Iglesia se ha dirigido a oponerse, limitar e incluso intentar revertir la ampliación producida en el campo de la experiencia socio-sexual en la que han intervenido de manera activa algunos sectores organizados políticamente” (Araujo, 2014, p.115). Esto se puede

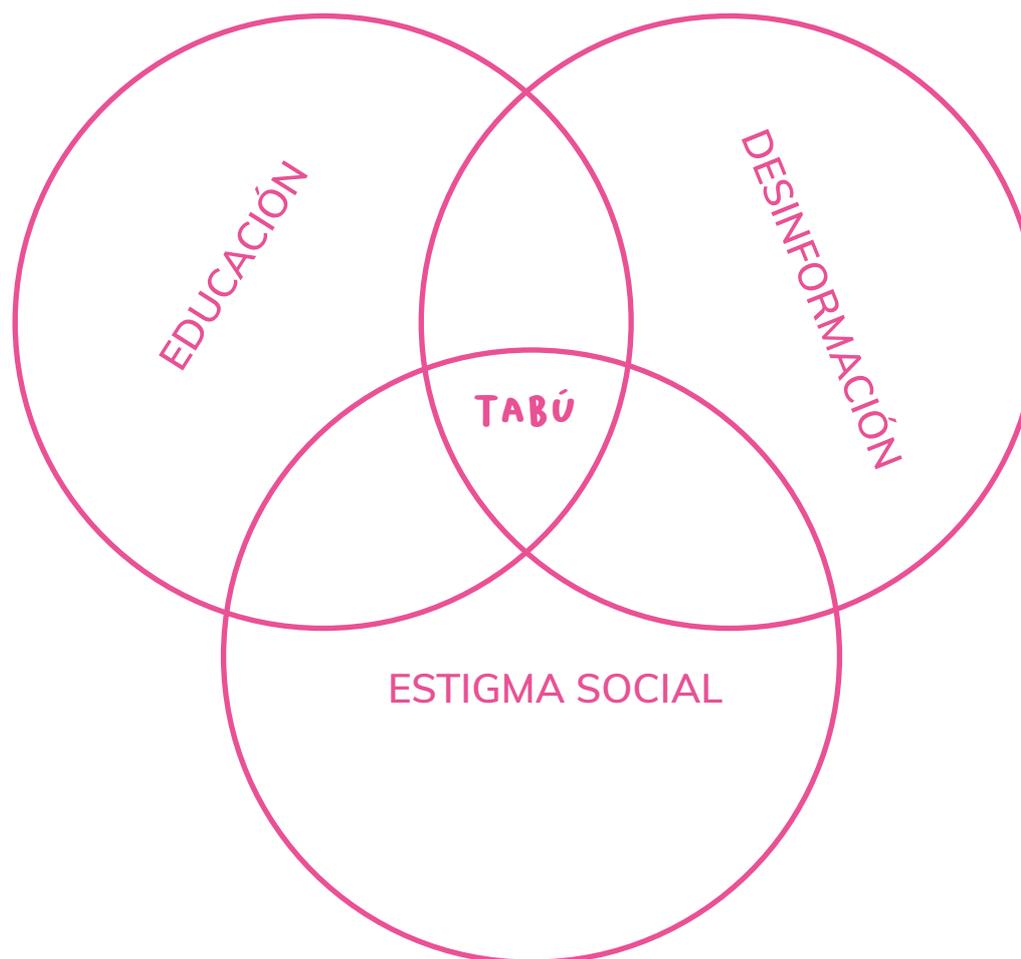
evidenciar en “su oposición a la promulgación de una ley de divorcio, a la legalización del aborto [...], a la distribución gratuita de anticoncepción de emergencia, a la educación sexual laica en las escuelas, entre otros temas” (Morán, 2013, p.489).

En base a lo descrito anteriormente, el problema reside en que la libertad de enseñanza en relación a la educación sexual en Chile, junto con la influencia de los valores de la Iglesia Católica, provocan que cada establecimiento desarrolle su programa en torno a ello, priorizando un enfoque biologicista. Además, al no fiscalizarse la aplicación de la educación impartida en el ámbito sexual se desarrolla una brecha en relación al aprendizaje que cada estudiante recibe, repercutiendo en la formación sexo-afectiva de estos. La consecuencia que aquello genera se traduce en el alza constante de las ITS2 en Chile, en especial en el rango de los adultos jóvenes. El conservadurismo ligado a la Iglesia Católica y sus establecimientos educacionales es un hecho

que influye en la problemática expuesta, ya que las familias que abogan por ser las únicas responsables de la educación sexual de sus hijos no la recibieron durante su infancia y su adolescencia.

Considerando estos antecedentes, se presentan varias limitaciones al generar programas de educación sexual integral con material atingente, inclusivo y accesible que logre penetrar en las nuevas generaciones. Su falta de regulación y estandarización, al no existir un programa gubernamental común para la nación, afecta la salud sexual de los chilenos e influye en que se continúe concibiendo como un “tema tabú”. Esto último se contrapone a la infoxicación, porque, a pesar de que es concebido como un ámbito que debe tratarse con cautela y privacidad, existe un exceso de información en internet que puede transmitir conocimientos erróneos y falsas creencias.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA



The background is a solid orange color with a pattern of white, hand-drawn, wavy lines that create a sense of movement and organic shapes. The lines are thick and irregular, resembling a stylized, abstract pattern.

MARCO TEÓRICO

A partir de lo mencionado anteriormente, el proyecto a continuación estará enfocado en el desarrollo de la siguiente premisa: Existe una carencia en la educación sexual chilena, debido a una herencia cultural y religiosa, fuertemente arraigada a la legislación de esta. Esto último ha generado que la sexualidad sea percibida como un tema tabú; y por consiguiente ha causado percepciones negativas respecto al tema y una desinformación en la educación. A continuación se desarrollan las siguientes variables que definen las aproximaciones al proyecto.

“La “sexualidad” por lo tanto puede entenderse como una dimensión central del ser humano que incluye: el conocimiento del cuerpo humano y nuestra relación con este; lazos afectivos y amor; sexo; género; identidad de género; orientación sexual; intimidad sexual; placer y reproducción. La sexualidad es compleja e incluye dimensiones biológicas, sociales, psicológicas, espirituales, religiosas, políticas, legales, históricas, éticas y culturales que evolucionan a lo largo de una vida.”

- UNESCO, 2018, p.17

EDUCACIÓN SEXUAL

Para efectos de este trabajo se partirá definiendo qué es lo que se entiende educación sexual integral, según la UNESCO se entiende como un “proceso que se basa en un currículo para enseñar y aprender acerca de los aspectos cognitivos, emocionales, físicos y sociales de la sexualidad. Su objetivo es preparar a los niños, niñas y jóvenes con conocimientos, habilidades, actitudes y valores que los empoderarán para: realizar su salud, bienestar y dignidad; desarrollar relaciones sociales y sexuales respetuosas; considerar cómo sus elecciones afectan su propio bienestar y el de los demás; y entender cuáles son sus derechos a lo largo de la vida y asegurarse de protegerlos.”(2018, p.16).

Un tema que surge a raíz del planteamiento es que la sexualidad es percibida como tema tabú; la RAE define tabú cómo: “Prohibición de tocar, mencionar o hacer algo por motivos religiosos, supersticiosos o sociales” (RAE, s.f.) Lo que en este caso podría

traducirse en que la sexualidad está asociada a la intimidad de las personas, y por consiguiente no es un tema que se suele expresar con libertad. “El mundo adulto [...] fue criado bajo estrictas reglas morales y religiosas que han impactado negativamente en la capacidad de abrirse a estas temáticas” Karla Donoso, psicóloga especialista en sexualidad. (Bruna, 2020)

Esto último, remonta su origen, principalmente en las creencias transmitidas por la Iglesia Católica, lo que se evidencia por Meneses y Garrido (2009), quienes mencionan que la iglesia es considerada una autoridad moral y un actor fundamental en el desarrollo de políticas públicas en lo que incumbe a la sexualidad.

EDUCACIÓN SEXUAL EN CHILE

Tal como fue mencionado, la educación sexual en Chile está fuertemente influenciada por la participación constante de la Iglesia Católica en las políticas públicas del país, en especial las que involucran la sexualidad como temática central. Esta ha tenido “un rol protagónico en lo concerniente a decisiones de Estado relacionadas con temas de corte valórico y aun cuando, en lo referente a la educación sexual” (Figueroa, 2012, p.124).

A pesar de estos antecedentes, la ley actual que rige en el país, tal como fue mencionado anteriormente, fue creada en el año 2010 en el gobierno de Michelle Bachelet. Esta procura que se imparta la enseñanza de educación sexual en los establecimientos educacionales desde enseñanza media. ARTÍCULO 1 LEY 20.418: Toda persona tiene derecho a recibir educación, información y orientación en materia de regulación de la fertilidad, en forma clara, comprensible, completa y,

en su caso, confidencial (Gobierno de Chile, 2010).

Esta ley deja la libertad de educación según los ideales, creencias y valores que cada establecimiento tenga. Debido a esto, no hay una unificación en el programa gubernamental que incluya lo que debieran enseñar a los estudiantes, además de lo enseñado en las clases de ciencias naturales. Si bien no existen limitantes en cuanto a cómo se debería enseñar a los estudiantes, además de lo enseñado en las clases de ciencias naturales. Si bien no existen limitantes en cuanto a cómo se debería impartir la educación en sí, el que sea libremente termina siendo una limitante ya que genera una brecha dependiendo del establecimiento educacional que se asista. Tomando esto en consideración habría una brecha entre los distintos establecimientos educacionales y desde la mirada de Karla Donoso, el foco de la educación sexual en la biología generando que la sexualidad se reduzca a la explicación

del “coito, las ITS, el uso del preservativo y los anticonceptivos, pero sin un marco que entregue la real importancia del uso de estos dos últimos elementos”. (Bruna, 2020)

A raíz de la legislación, la educación sexual puede ser impartida por los mismos establecimientos educacionales, o por programas externos creados por instituciones privadas seleccionadas por el gobierno, las cuales se deben contratar de manera externa por estos mismos. Estos siete programas fueron creados en el Gobierno de Sebastián Piñera (2011-2014), “TeenStar”, “Sexualidad, Autoestima y Prevención del Embarazo en la Adolescencia”, “Programa de Aprendizaje en Sexualidad y Afectividad” (PASA), Programa de Educación en Valores, Afectividad y Sexualidad (PAS), “Adolescencia: Tiempo de decisiones”, “Curso de Educación Sexual Integral” (CESI) y por último “Aprendiendo a querer” (MINEDUC, 2011). Es aquí donde se genera una brecha educacional,

EDUCACIÓN SEXUAL EN CHILE

ya que no todos los colegios cuentan con los recursos para poder acceder a estos programas que cuentan con profesionales especializados para poder educar de la mejor manera a los estudiantes en educación sexual. Por otro lado no es obligación educar mediante estos programas, es una sugerencia, por lo que queda a libre disposición del establecimiento educar de la forma que se adapte a sus valores y accesibilidad en otros casos.

“El 80% de los establecimientos ha implementado iniciativas propias, y el 84% ha recibido asesoría externa sobre educación sexual. Con respecto a los programas de educación sexual, [...] un 43% de las escuelas ejecutó alguno de los programas [...] En el 59% de los establecimientos el profesor/a encargado/a de desarrollar los contenidos de los programas fue la jefatura, seguido por profesor/a de biología en un 53%, luego orientador/a en un 27% y finalmente profesor/a de filosofía en un 24%.” (INJUV, 2020, P.27-28)

Uno de los mayores problemas es que tal como se menciona en la cita anterior, los establecimientos educacionales implementan sus propios programas, donde muchas veces no están capacitados o no cuentan con educadores para formar en este ámbito a los estudiantes. “Muchos docentes no tienen conocimiento y experiencia en la enseñanza de temas delicados y controvertidos y no reciben el acceso a oportunidades de aprendizaje específicas y profesionales que se enfoquen en EIS” (Oofsted, 2017).

En conclusión las limitantes en cuanto a las legislaciones y políticas de la educación sexual en Chile son: por un lado, las creencias y valores de los establecimientos, las legislaciones, la libertad de educación debido a que no hay un alineamiento común a lo largo del país y por último la capacidad adquisitiva de los establecimientos educacionales. Todos estos factores ocasionan una dificultad en la regulación de la correcta implementación del programa de educación sexual.

ACCESO A LA INFORMACIÓN DE EDUCACIÓN SEXUAL

Otra temática importante a abordar es el cómo las personas se informan en el ámbito de la sexualidad. Existen principalmente mediante tres puntos críticos, el primero, vendrían siendo los establecimientos educacionales seguido por el entorno familiar y grupo de pares, y por último los medios de comunicación. En relación a la educación impartida en las escuelas, tal como se ha mencionado anteriormente, es catalogada como deficiente y con un enfoque biologicista. Por otro lado, esta puede educar en base a sus propias creencias, valores e ideales religiosos proporcionando información seleccionada que se adapte a su línea educativa. Específicamente en Chile, a la fecha el país cuenta con 2.862 establecimientos educacionales con orientación religiosa católica de 11.342, de los cuales también existen algunos con orientación evangélica y judía (BCN, 2020). Esto deja en evidencia la relevancia de las creencias religiosas como factor influyente en la educación sexual y en cómo esto al mismo

tiempo genera una brecha en la información recibida por los estudiantes.

Desde otra perspectiva, en relación a la educación a través de la familia, específicamente según el artículo 19, número 10 de la Constitución Política de la República los padres tienen el deber de educar a sus hijos por sobre el Estado, teniendo la responsabilidad de transmitir información en el ámbito sexual, lo que según Donoso no siempre ocurre porque “los padres se niegan a una realidad que ocurre y que es que la edad de inicio sexual es muy baja en el país y aún así muchas veces prefieren evitar la temática y confiarle al establecimiento educacional ese trabajo, el problema es que allí tampoco se aborda la temática y los adolescentes siguen quedando con las mismas dudas” (Bruna, 2020). Por el contrario cuando esto sí ocurre “las conversaciones, creencias, criterios morales y mitos asociados y que impide la transmisión de información

certera hacia los adolescentes”. (Bruna, 2020). Lo que también concuerda con lo mencionado anteriormente con la limitante que genera la iglesia sobre el Estado y estos sobre los establecimientos, generando una cadena de información difusa, sesgada por los valores morales, teniendo como consecuencia la desinformación generalizada de la educación sexual (figura 1 y 2).

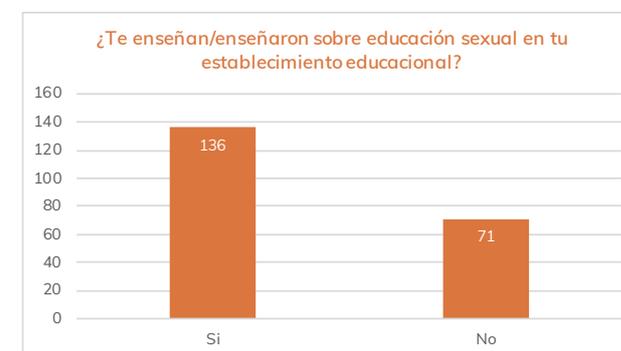


figura 1

Elaboración propia a partir de la encuesta realizada sobre educación sexual (2021).

ACCESO A LA INFORMACIÓN DE EDUCACIÓN SEXUAL

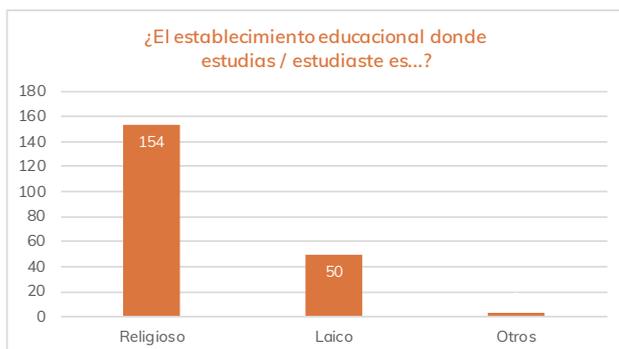


figura 2

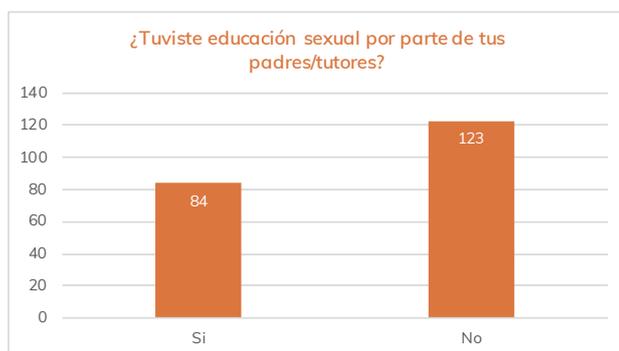


figura 3
Elaboración propia a partir de lo encuesta realizada sobre educación sexual (2021).

En cuanto al grupo de pares, al ser instruidos en el mismo sistema educativo y considerando la brecha que puede existir entre los diferentes establecimientos educacionales, los jóvenes recurren a sus grupos de amistades para suplir esta carencia sobre el tema, compartiendo sus experiencias o conocimientos generados a partir de una educación informal, sin contener información fidedigna. Haciendo en muchas ocasiones un traspaso de información basado en lo vivido, pero al mismo tiempo se valida, ya que es una fuente de información cercana que están pasando por lo mismo.

Finalmente, una última fuente de información a destacar, se relaciona con los medios de comunicación. La generación de jóvenes es la más expuesta a estos medios, en especial la generación Z y los Millennials (MINSAL,2020) que se han visto incrementadas por la pandemia. Los jóvenes tienden a recurrir de manera innata

a la búsqueda de información por internet y por otro lado se ven obligados a recurrir a este medio, ya que la sexualidad al ser un tema tabú, dificulta la exploración y el informarse sobre eso para satisfacer su curiosidad e inquietudes, exponiendolos a comportamientos sexuales de alto riesgo. En línea con esto, en internet se encuentra una amplia variedad de contenido y fuentes, generando una saturación de información, término que se entiende como “infoxicación”, dificultando la selección confiable de información. Tal como se menciona “estas tecnologías también pueden proporcionar el acceso a una información que es errónea e inapropiada y que puede reforzar normas de género que son nocivas al aumentar el acceso a una pornografía frecuentemente violenta” (Peter & Valkenburg, 2011).

Debido a la gran variedad de información que circula por internet, se facilita el acceso a fuentes de información que responde de manera inmediata

ACCESO A LA INFORMACIÓN DE EDUCACIÓN SEXUAL

su inquietud, sin verificar su respaldo o seguir investigando al respecto. Dentro de los sitios web que pueden caer o que son más recurrentes que se relacionan con la educación sexual es la pornografía, redes sociales como Instagram y las aplicaciones de sexting como es el caso de Tinder y Grindr. Siendo estas fuentes de fácil acceso que son consideradas erróneamente como fuentes confiables (figura 4).

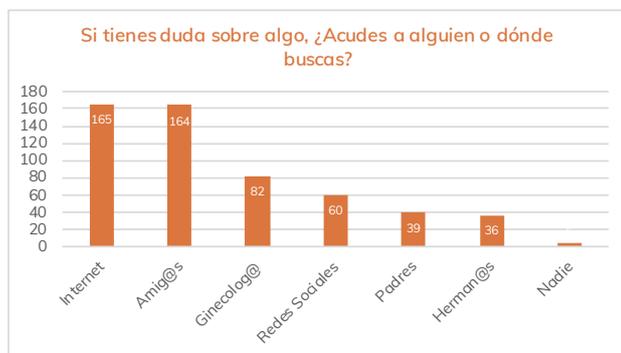


figura 4
Elaboración propia a partir de la encuesta realizada sobre educación sexual (2021).

En el caso de la pornografía Chile, se posiciona dentro de los Top 20 países que más consumen porno con un tiempo promedio de 9 minutos y 7 segundos por visita al sitio web (PORNHUB, 2021). (figura 5 y 6)

El porno en muchos casos es considerada como una fuente de información confiable por los consumidores, pero esto no es así ya que muestra una realidad falsa. Rodrigo Jarpa, doctor sexualidad humana menciona en el programa “El Informante” que “Lamentable que para muchos el porno siga siendo el gran educador sexual [...] muchas personas aprenden desde lo que ven en el porno y se van creando expectativas y se van planteando que eso es lo que deberían hacer y disfrutar” esto se vuelve un modelo bastante peligroso (24Horas.cl, 2017).

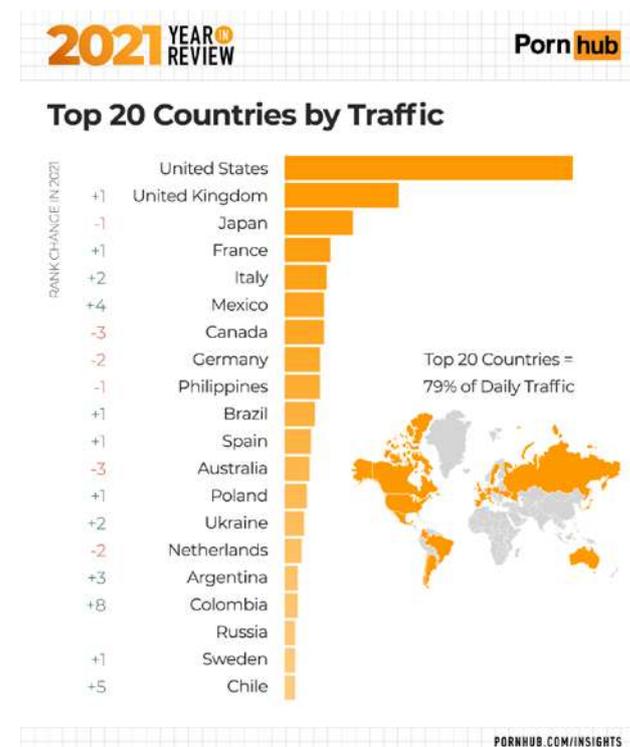


figura 5
Gráfico realizado por PornHub sobre el resumen del año 2021. Se muestra el Top 20 de Países que consumen pornografía en el mundo, representan el 79% del tráfico diario de Pornhub (PornHub, 2021).

ACCESO A LA INFORMACIÓN DE EDUCACIÓN SEXUAL



figura 6
Gráfico realizado por Pornhub sobre el resumen del año 2021. Se muestra el Tiempo promedio destinado por visita al sitio web por país (PornHub, 2021).

En relación con las redes sociales, esta se ha vuelto un medio informativo para muchos jóvenes y al mismo tiempo la existencia de tanta información dando vuelta que es compartida de manera instantánea, que pierde su fuente de origen, se tergiversa la información y por último puede llevar a la desinformación de los usuarios.

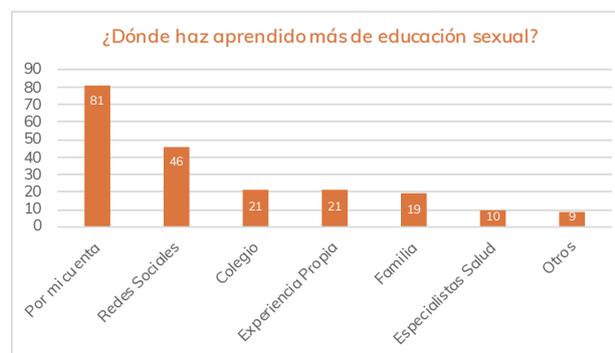
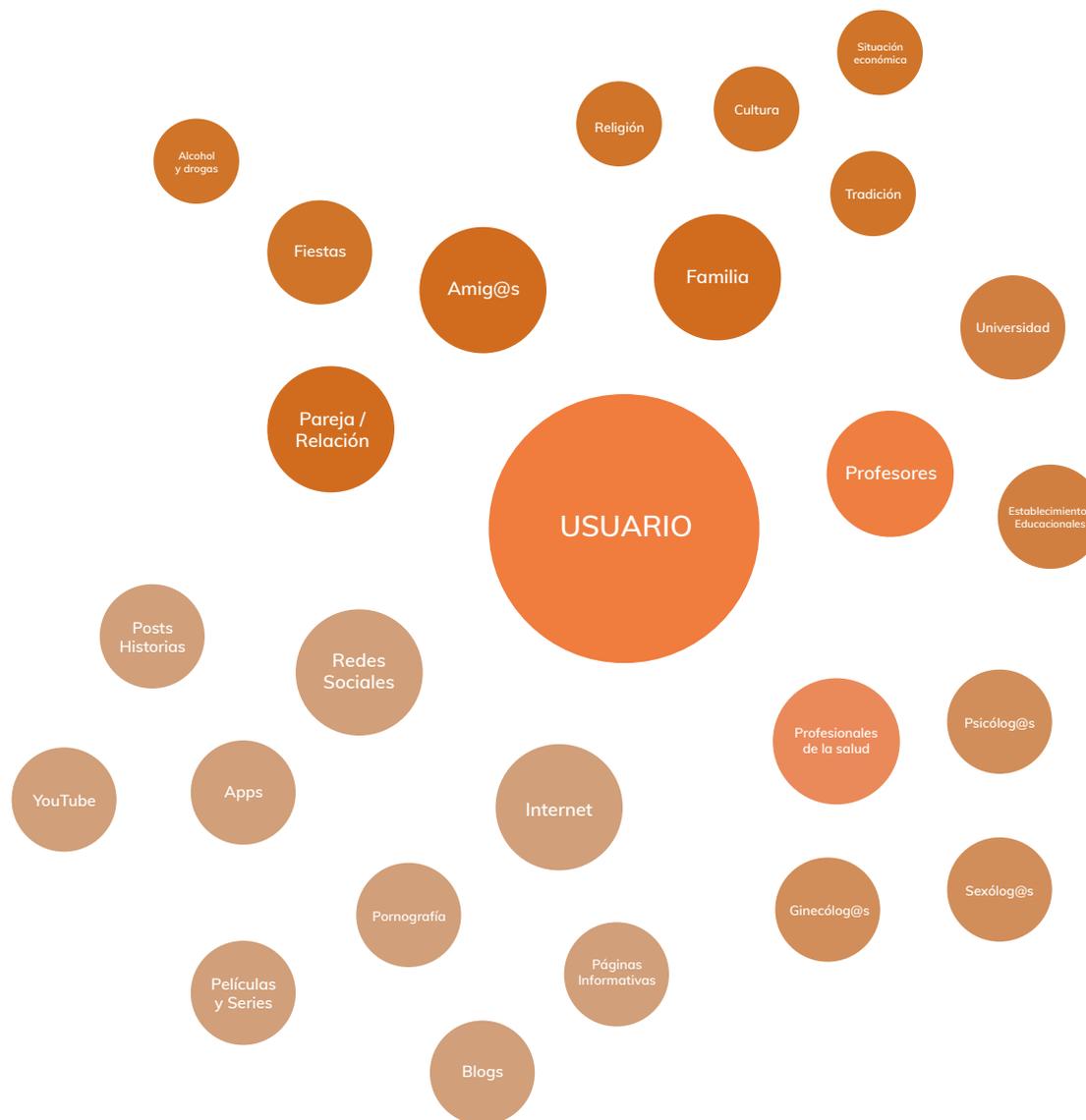


figura 7
Elaboración propia a partir de la encuesta realizada sobre educación sexual (2021).

Es importante destacar que existen usuarios que combaten esta desinformación, entregando contenido confiable en sus plataformas; tal es el caso de Starsex y PlátanoMelon, entre otras. Finalmente, dentro de los medios, también se encuentran aplicaciones de citas, las que fomentan los comportamientos sexuales de riesgo como relaciones causales y el bajo uso de preservativo (Stokłosa. et. al, 2021).

A partir de los datos recopilados en la encuesta realizada, los adultos jóvenes se informan en su mayoría por Internet, Amigos, Redes Sociales y Profesionales de la Salud. Lo que respalda la conclusión de que estos medios en varias ocasiones terminan generando más desinformación, llevando al conocimiento sexual distorsionado basado en mitos y falsas creencias, con una fuerte influencia en lo correcto y lo incorrecto.

ACCESO A LA INFORMACIÓN DE EDUCACIÓN SEXUAL



Esquema mapa de actores de como se accede a la información.

LA SEXUALIDAD COMO TEMA TABÚ

A partir de los datos obtenidos en la encuesta, se hace evidente que la educación sexual es un tema tabú en la sociedad chilena (figura 8); dejando al descubierto, la incomodidad y las percepciones negativas que se tienen hacia la sexualidad y la falta de educación sexual.



figura 8
Elaboración propia a partir de la encuesta realizada sobre educación sexual (2021).

Además de esto, tiende a haber un general descontento con respecto a la falta de educación sexual que se ha recibido, creando inseguridad en muchos adultos jóvenes cuando se trata sobre su sexualidad y explorarla. Esto se certifica en alguno de los testimonios de la encuesta, cómo: “Encuentro una vergüenza que el tipo de colegio por el que vine yo, no te enseñen algo tan humano y tan importante como lo es la educación sexual. Por experiencias propias mías, he tenido que investigar y aprender yo sola, y la verdad saber cada vez más del tema empodera” (Comunicación personal, 2020).

La sexualidad tiende a tratarse como un tema delicado y vergonzoso debido al estigma que se le ha puesto a esta. La existencia de esta delicadeza y vergüenza crea una inseguridad cuando se trata de entender la sexualidad, lo cual es dañino debido a que esta es una parte importante del desarrollo personal y afecta de manera directa el cómo nos

relacionamos con el resto. Esto se respalda en respuestas como: “Me siento inferior, porque no sé casi nada de ningún tema. Me gustaría saber más pero al mismo tiempo me avergüenza preguntar o ni siquiera se que preguntar. Me genera intriga, curiosidad, control” (Comunicación personal, 2020). Un elemento importante a destacar es que si existe curiosidad e intención de informarse y desmitificar esta temática, como queda ejemplificado en una de las encuestadas “La verdad me gustaría mucho que se hablara del tema. Siento que mi sexualidad la hubiese vivido de otra manera” Comunicación personal, 2020). En línea con esta evidente desinformación y en la etapa en la que se encuentran los adultos jóvenes, Karla Donoso menciona que viven “ al límite creyendo que a otros les ocurrirán cosas y no a mí, por lo tanto, tienden al descuido, a olvidarse de las pastillas anticonceptivas o del preservativo” (Bruna, 2020), aportando a una exploración riesgosa.

LA SEXUALIDAD COMO TEMA TABÚ

Desde una mirada psicológica, autores como Arnett postulan que este rango etario se encuentra en una etapa de exploración de sí mismos, buscando roles y proyectos; lo que también podría estar exponiéndolos a un mayor acercamiento y exploración de la sexualidad. En línea con esto, Erickson plantea que los adultos jóvenes enfrentan la crisis de intimidad vs aislamiento, buscando pareja y estabilidad en las relaciones, posicionando la vivencia de la sexualidad como temática fundamental para surcar esta etapa.

Para concluir la sexualidad es algo que se vive a lo largo de toda la vida y se va adaptando dependiendo de la etapa de desarrollo en el que se encuentre y la influencia de diversos factores. Es algo muy natural y parte de todas las personas. (OMS, 2006, p 10) Demostrando la importancia del tema y el por qué este debería ser abordado, además de la necesidad de un ambiente que sea realista, estén en sintonía emocional, no juzguen

y estén abiertos a los mensajes que ellos mismos crean.

“Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.”

- Real Academia Española

JUEGO INTERACTIVO

El concepto de juego se resume en ser una actividad voluntaria de entretención realizada por uno o más jugadores con reglas establecidas, que desconectan de la realidad.

Crawford (1984), plantea que los juegos poseen cuatro características comunes: "representation, interaction, conflict, and safety". La primera significa que el juego representa una visión de la realidad. La interacción es importante en dos sentidos, el primero es que introduce un elemento social y transforma el reto del juego de técnico a interpersonal; por otro lado, a interacción transforma un reto pasivo en uno activo, donde el jugador se enfrenta a retos diferentes cada vez. Esto sugiere que la interactividad es un índice de "jugabilidad". El conflicto surge de la interacción en un juego, cuando el jugador persigue algún objetivo, que los obstáculos le impiden alcanzar fácilmente. Por último un juego es una forma segura de experimentar la realidad. Más

exactamente, las consecuencias de un juego son siempre menos duras que las situaciones que el juego modela.

Para concluir Koster (2013), define en su libro "A Theory of Fun for Game Design" un buen juego como: "one that teaches everything it has to offer before the player stops playing."



FORMULACIÓN DEL PROYECTO

¿QUÉ?

Juego interactivo que busca promover el **diálogo entre los usuarios** de manera horizontal, fomentando la **interacción** y el **traspaso** de opiniones, conocimientos y experiencias sobre la sexualidad.

¿POR QUÉ?

La sexualidad sigue siendo un **tema tabú** en la sociedad Chilena. Esta tiende a encontrarse delimitada por la educación recibida por los establecimientos educacionales y sus familias, teniendo sesgos valóricos y religiosos. Es por esto que, es **necesario generar espacios de conversación** donde los usuarios puedan crear vínculos de confianza, compartir experiencias y aprender mediante el juego.

¿PARA QUÉ?

Fomentar el **diálogo** y la **apertura frente al tema de la sexualidad**, para que los usuarios puedan **aprender y compartir** experiencias. Todo con el fin de **generar aprendizaje horizontal**, de forma que se pueda entender la sexualidad como una experiencia placentera y parte integral de las relaciones interpersonales.

OBJETIVO GENERAL

Generar un espacio de diálogo, lúdico y distendido para los usuarios donde puedan compartir sus experiencias e informarse en un ambiente seguro, mediante un juego interactivo que aborda el tabú de la sexualidad.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Comprender las limitaciones y factores influyentes en la educación sexual.

I.O.V. revisión crítica de bibliográfica y realización y análisis de encuestas.

2. Definir el contenido, instrucciones y la modalidad del juego interactivo.

I.O.V. Esto se logró por medio de sesiones colaborativas junto con usuarios e información recopilada.

3. Generar prototipos que incentiven a la interacción entre los usuarios y se genere conversación y aprendizaje frente al tema.

I.O.V. Evaluación de las sesiones mediante el análisis de los testeos de jugabilidad y usabilidad, observación de interacciones entre usuarios y recopilación de información desde el formulario creado.

4. Modificar el juego final para responder a las variables identificadas en las instancias de testeos realizadas.

I.O.V. Validación del juego diseñado con los usuarios y profesionales.

USUARIO

Al inicio del proyecto, Sinvergüenza estaba pensado para ser utilizado solamente por jóvenes adultos entre 18 a 29 años de edad, ya que son el rango etario con mayor índice de riesgo (OMS, 2016). Esto se debe a diferentes factores, partiendo por el incremento de casos de ITS, de los embarazos no deseados, debido a la falta de protección y el uso de preservativo o otros medios anticonceptivos y por último un factor que no debe dejarse de lado, la constante exposición al consumo de alcohol y drogas (INJUV, 2018), si bien este no tiene una relación directa con la educación sexual si es influyente ya que llevan a la pérdida de conciencia o razonamiento de las personas, influyendo en la toma de decisiones al momento de enfrentarse a situaciones de carácter sexual.

Sumado a esto las respuestas obtenidas en la encuesta realizada a 207 participantes entre los 17 a 29 años de edad, consideran que la sexualidad sigue siendo un tema tabú en el siglo

XXI, cómo se evidenció anteriormente. A raíz de esto existe una inseguridad frente a la información que manejan frente a la sexualidad y por ende una intención a educarse.



figura 9
Elaboración propia a partir de la encuesta realizada sobre educación sexual (2021).

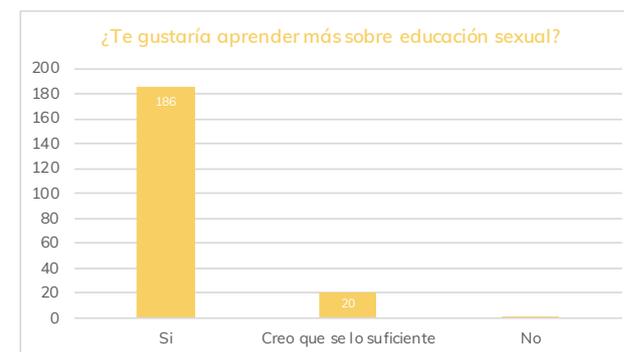


figura 10
Elaboración propia a partir de la encuesta realizada sobre educación sexual (2021).

USUARIO

Pero este rango etario se fue modificando a partir de los testeos realizados y actualmente el juego está dirigido para mayores de 18 años de edad, al incluir contenido sexual sin censura. Debido a que no tiene ningún sentido restringir a un rango etario en específico, ya que la sexualidad y el tabú existente sobre este tema se encuentra presente en las personas, independiente de la edad.



Foto usuarios haciendo uso de Sinvergüenza.

CONTEXTO DE IMPLEMENTACIÓN

El proyecto está pensado para ser implementado en un entorno adecuado e íntimo, como por ejemplo un espacio cotidiano como el hogar de los usuarios, para que los jugadores puedan desenvolverse en un ambiente de confianza. Ya que este no cuenta con un lugar como tal, sino más bien con una instancia donde se realizará la experiencia de juego. Los usuarios deberán elegir dónde llevarán a cabo esta experiencia, según su comodidad. El ambiente en donde se desencadenará el juego va a ser de carácter informal para lograr la cercanía para generar diálogo y un aprendizaje horizontal, acompañado de un grupo de personas, juntas con grupos de amigos y también podría darse con desconocidos, pero siempre siendo un grupo acotado de personas, para mantener un ambiente cercano y más íntimo donde puedan relacionarse en confianza. Está pensado para darse en situaciones nocturnas, **en algunos casos acompañado del consumo de alcohol.**



Imagen propia - grupo de usuarios sobre 18 años, realizando una prueba con el prototipo final de Sinvergüenza.

ANTECEDENTES

STARSEX - Sex shop Chilena
 PLATANO MELÓN - Sex Shop Española
 ROMINA CASTRO - Psicóloga, Sexóloga Peruana

Hacen uso de sus redes sociales y blogs para subir publicaciones informativas sobre sexualidad con la finalidad que las personas se eduquen sexualmente y al mismo tiempo se normalice hablar de esos temas, para que puedan llevar una vida saludable y que el sexo se viva con naturalidad y libertad.



STARSEX (2005-2021)



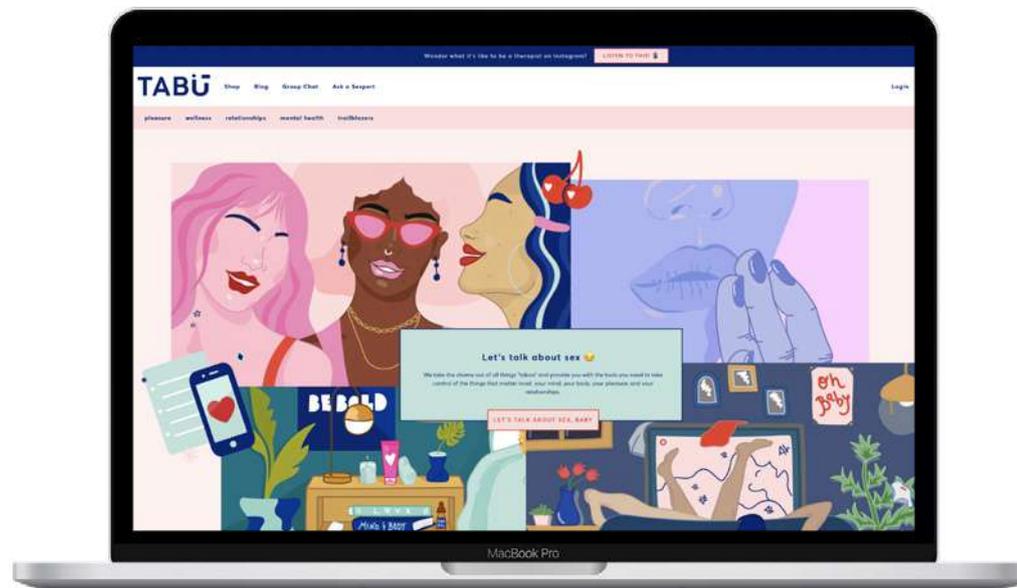
PLATANOMELÓN (2015-2021)



ROMINA CASTRO - Psicóloga Sexóloga

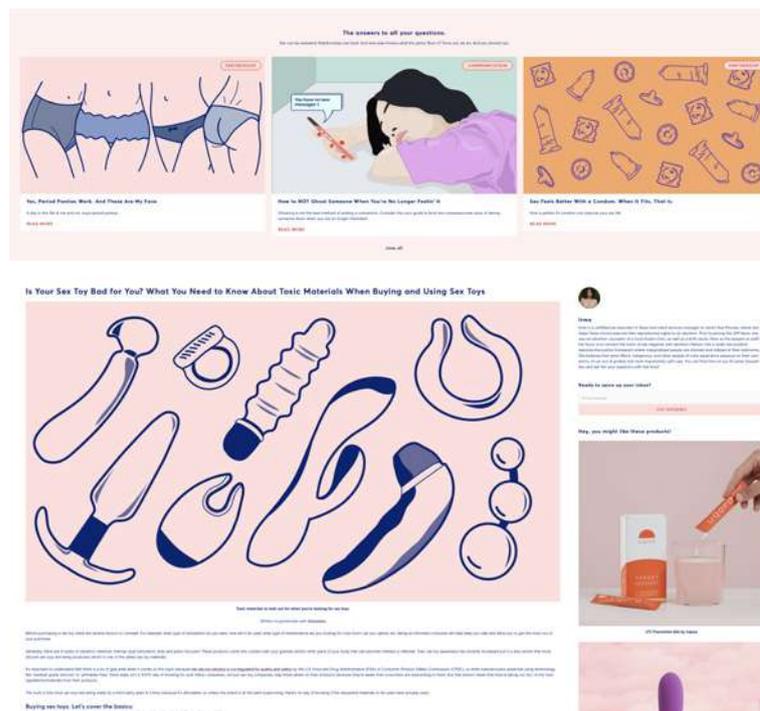
ANTECEDENTES

TABÚ



Plataforma web de bienestar, creada por estudiantes de Stanford Mia Davis y Elise Racine con la finalidad de derribar el tabú de la sexualidad. Esta página está dirigida en especial a las mujeres jóvenes y adultas para que se informen y eduquen sexualmente. Tienen como propósito entregar herramientas para que las usuarias puedan vivir de forma sana y saludable su sexualidad, en todos los ámbitos que este abarca, desde el placer, relaciones, salud mental, bienestar, entre otras. Esta cuenta con un blog, donde se suben artículos de un tema; también tiene un chat grupal, son creados con un tema y finalidad específica para que usuarios de la comunidad comenten sus experiencias e inquietudes y por último tiene una sección de apoyo, donde puedes comunicarte con expertos en el área sexual. Además de la plataforma web, Tabú cuenta con instagram, donde sube contenido y charlas relacionados a la sexualidad.

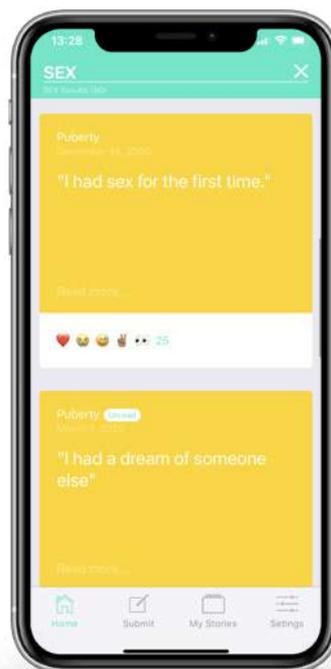
- <https://www.talktabu.com>



ANTECEDENTES

REAL TALK

Aplicación móvil que comparte lecciones de educación sexual a través de historias de adolescentes que publican su experiencia personal. Estas son mostradas como "post" para que los usuarios puedan leer la historia, dentro del post hay un link para acceder a más información sobre ese tema en específico, tienen diferentes temáticas a tratar para las semanas. El objetivo principal de esta aplicación es que los usuarios puedan compartir sus experiencias y al mismo tiempo, entender que otros usuarios pasan por lo mismo y que no son los únicos.



post sobre una experiencia



post con la historia completa



redirección a sitio web con más información sobre el tema

ANTECEDENTES

CONSEXUATE (2020)



Es uno de los juegos de Educación Sexual creados por la marca +Mercurio. El juego está pensado para ser utilizado como complemento en clases de educación sexual o para tocar el tema en familia. Este consiste en una trivia de 71 preguntas, más un manual de instrucciones con sus respectivas respuestas. Las cartas están divididas en diferentes categorías para abarcar la sexualidad desde todos sus ámbitos. Su finalidad es generar diálogo y poner el tema de la educación sexual sobre la mesa, facilitando a los docentes y padres el cómo hablar sobre sexualidad.



REFERENTES

ESCRÚPULOS (1986)

Juego de mesa creado por Milton Bradley Company en el año 1986. Este juego busca poner en cuestionamiento los valores de las personas, basándose en dilemas éticos. En base a las preguntas que contienen las cartas se debe elegir tu postura frente a esa situación expuesta. El objetivo del juego es fomentar el diálogo y discusión sobre los valores de los jugadores.



REFERENTES

JUEGO CUARTO REY

A: Todos toman
 2: Historia
 3: Poder del dedo
 4: Chancho inflado
 5: Regla

6: Nunca nunca
 7: Múltiplos de 7
 8: Cultura Chupística
 9: Cascada
 10: Pato pum al agua

J: Hombres toman
 Q: Mujeres toman
 K: Cuarto Rey

Juego interactivo generalmente jugado en ambientes de fiesta, acompañado del consumo de alcohol. Se juega con las naipes ingleses, y a cada carta se le asigna una regla o juego. En cada turno se roba una carta y se debe realizar la actividad acordada. El juego tiene diferentes juegos dentro del mismo juego, haciendolo más dinámico y versátil.



REFERENTES

CRANIUM

Juego de mesa de la marca Hasbro. Este juego busca que los participantes muestren sus talentos al resto, mediante las 4 categorías codificadas con colores distintos. Cada una de ellas define la actividad a realizar por los jugadores, como actuar, dibujar, responder preguntas y juegos de palabras. Al contener diferentes actividades a realizar lo vuelve un juego versátil e interactivo. El juego está pensado para jugarse en equipos (máx 4) y este no tiene un máximo de jugadores.



REFERENTES

GUATAFAC - Juego español
 AMIGOS DE MIERDA - Juego español
 DO OR DRINK



Juegos de carta para acompañar las fiestas y juntas con los amigos, junto con el consumo de alcohol. Todos están compuestos solamente por cartas y tienen la misma dinámica de juego, de responder o hacer lo que la carta indique. La idea principal es que se interactúe entre los jugadores, se rían y se diviertan.



REFERENTES

LA ISLA DE LAS TENTACIONES (2021)

Juego de mesa creado por el reality español “La Isla de las Tentaciones”, en noviembre del 2021. Es un juego compuesto por 350 cartas con temáticas variadas, en su mayoría de carácter sexual. Estas se dividen en 3 categorías, una de random quiz (220), de desafíos (70) y de acusación (60). Está pensado para ser usado en ambientes de fiesta con los amigos para divertirse y pasar el rato. El claim del juego es solamente para personas atrevidas y también preguntan ¿Cómo acabarás el juego? ¿Con tu pareja, sólo, o con un nuevo amor?



ANTECEDENTES Y REFERENTES

A modo de cierre, de la investigación elaborada se rescataron las siguientes características para guiarse en la elaboración de los próximos prototipos y por ende el producto final.

- Dinámicas de juego
- Versatilidad
- Interacción entre los jugadores
- Cáácter informativo

Por otro lado, se evidenciaron las necesidades de los usuarios en las encuestas realizadas.

- Necesidad de dialogar
- Percepciones de la sexualidad
- Interés por el tema
- Aprendizaje horizontal

Este proyecto busca ir más allá y ampliar el concepto de sexualidad entregado en las escuelas, abarcándolo en su totalidad; considerando desde el lado biologicista hasta el lado afectivo, para así

hacer frente al tabú existente y al mismo tiempo concientizar sobre esta falta de educación.

Sinvergüenza se diferencia de los otros juegos, ya que se caracteriza por crear un espacio de diálogo, adaptarse a las necesidades de los usuarios y lograr un aprendizaje horizontal.

PATRÓN DE VALOR

En cuanto al patrón de valor del proyecto, el producto final pretende diferenciarse y generar impacto a través de ciertas características propias que lo distinguen de otros juegos ofrecidos por el mercado actual.

Las características principales son las siguientes:

1 ESPACIO DE DIÁLOGO

Crea una instancia de conversación para que los usuarios puedan compartir sus experiencias y/o conocimientos, a partir de las temáticas planteadas en el juego.

2 VERSATILIDAD

Es adaptable a los usuarios. Estos tienen que decidir la modalidad de juego que les acomoda para optimizar experiencia.

3 DINÁMICO

Tiene diferentes actividades y/o modalidades dentro del mismo juego, esto hace que no sea un juego monótono, sino que busca constantemente la interacción entre los participantes.

4 SIN JUICIOS VALÓRICOS

Se establece un ambiente propicio, sin pasar a llevar a los participantes con sus convicciones, valores y/o religión.

5 APRENDIZAJE HORIZONTAL

Los usuarios pueden aprender a partir de las experiencias y/o conocimientos que comparten todos los participantes.

El juego busca ser una experiencia amigable utilizado en una instancia informal, con amigos, para adaptar la educación sexual a la realidad y experiencia personal.

The background is a solid green color with several thick, white, wavy lines that meander across the page, creating an abstract, organic pattern. The lines vary in thickness and flow, resembling hand-drawn or liquid-like shapes.

PROCESO DE DISEÑO

METODOLOGÍA DEL PROYECTO

Para el desarrollo de este proyecto se ha elegido la metodología “Doble Diamante” planteada por el Design Council. Esta es utilizada como una representación visual que demuestra el proceso de diseño e innovación por el que pasa un proyecto, desde los pasos hasta las herramientas utilizadas para su creación, llevado a cabo de una manera colectiva (Design Council, 2019). La siguiente figura expuesta presenta el esquema de las etapas de la metodología, descubrir, definir, desarrollar y entregar, estas consisten en lo presentado a continuación.

* **Descubrir** - El proceso comienza con el cuestionamiento del reto y conduce rápidamente a la investigación para identificar las necesidades del usuario.

* **Definir** - Dar sentido a los hallazgos, comprendiendo cómo se alinean las necesidades del usuario y el problema. El resultado es la creación de un briefing de diseño que defina

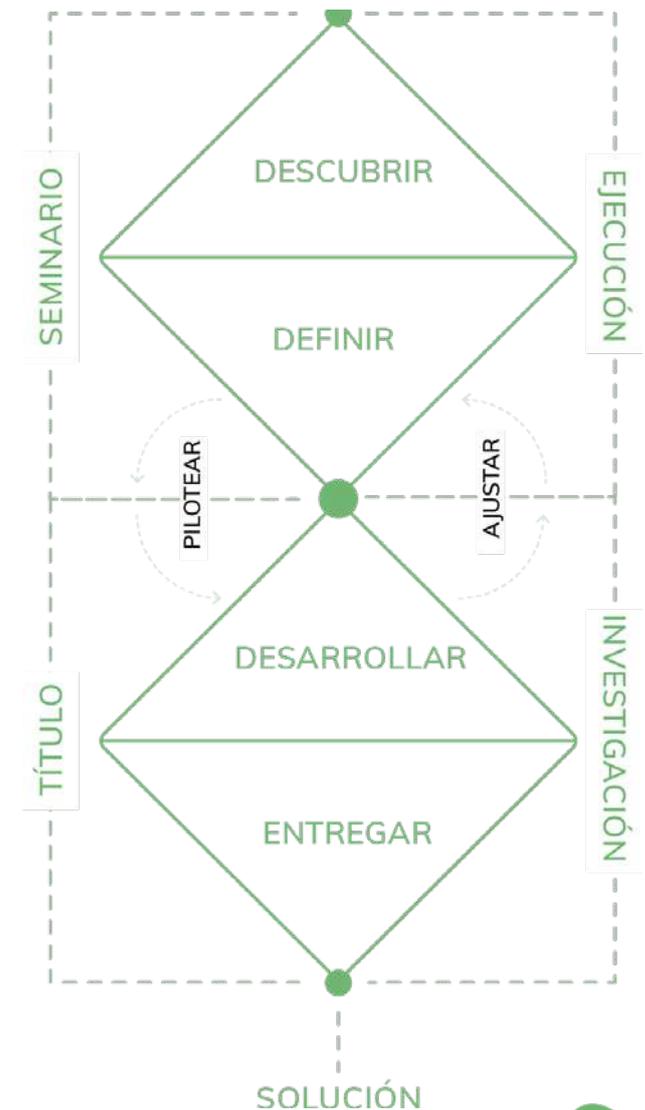
claramente el reto basándose en estos conocimientos.

* **Desarrollar** - Se centra en desarrollar, probar y perfeccionar múltiples soluciones potenciales.

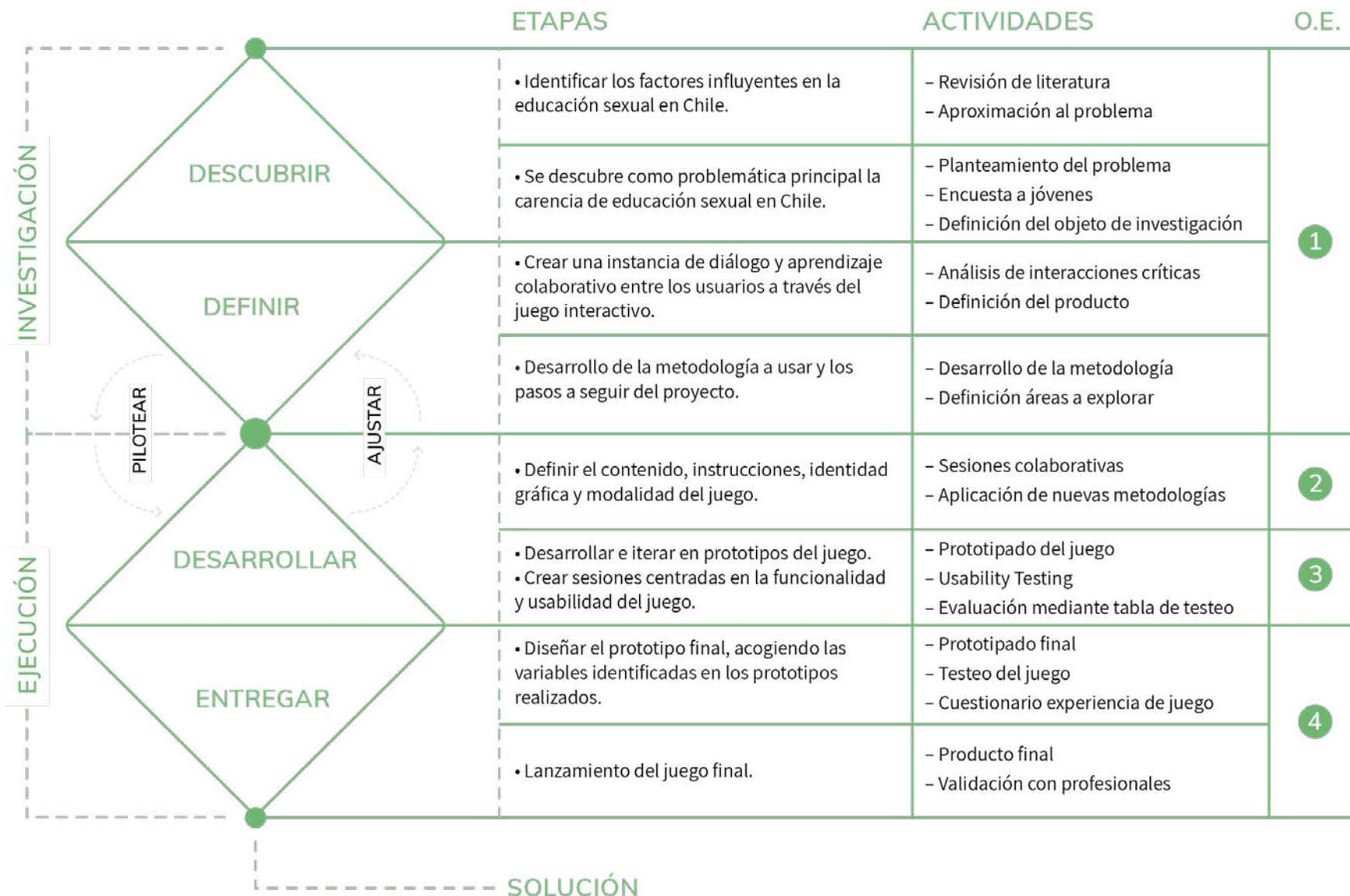
* **Entregar** - Seleccionar una única solución que funcione y prepararla para su lanzamiento.

Las formas de diamante representan cómo el pensamiento diverge y converge. Los símbolos de cada fase representan puntos de iteración para la investigación, el aprendizaje, la creación de prototipos y las pruebas. (Design Council, 2019).

Durante el período de seminario se llevó a cabo las primeras dos etapas de la metodología: descubrir y definir, correspondientes al primer diamante; esta primera etapa corresponde a la investigación del proyecto. En título se realizó el segundo diamante correspondiente a la etapa de desarrollar y entregar; en esta se desarrolló y diseñó el producto.



METODOLOGÍA DEL PROYECTO



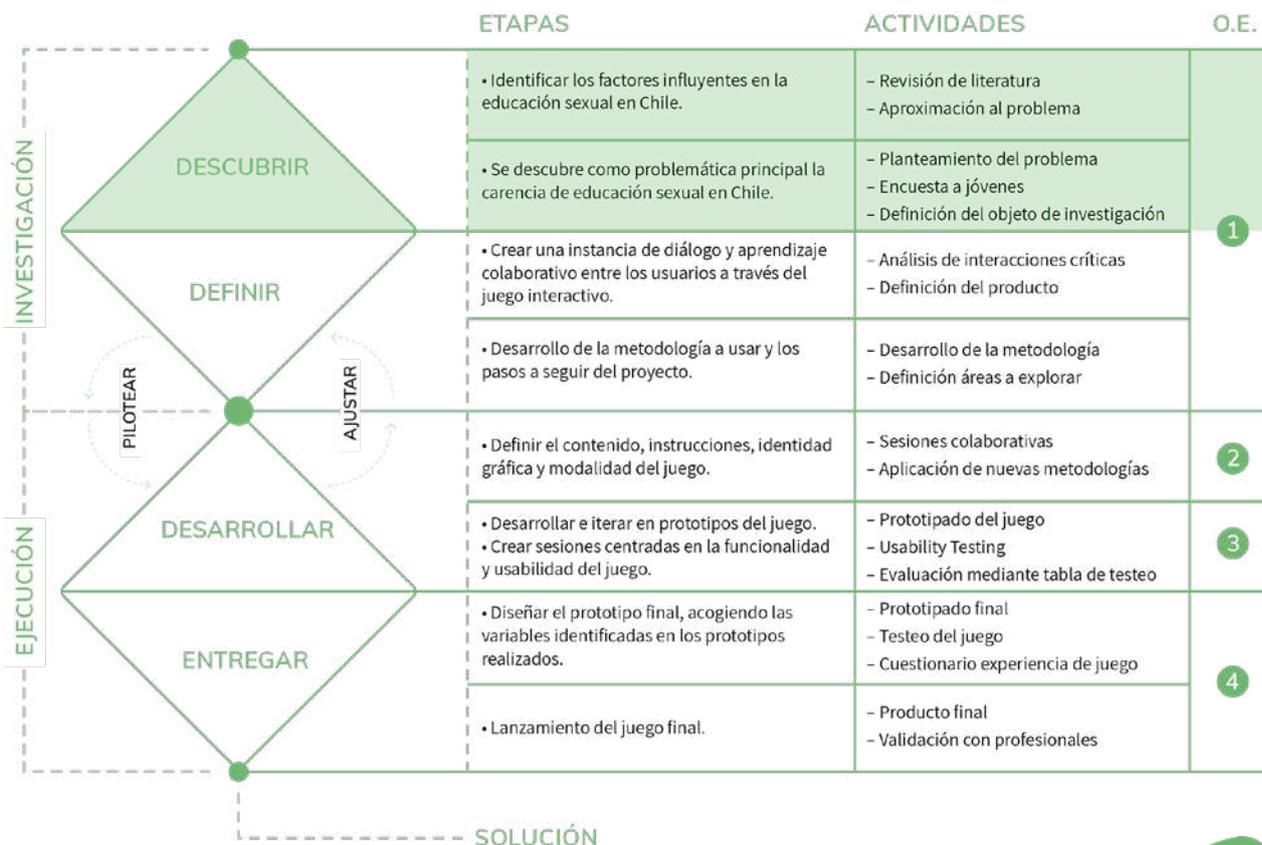
METODOLOGÍA DEL PROYECTO

Etapa Descubrir

Descubrir

El proyecto se inició con la etapa de descubrir, la cual está relacionada con el desarrollo del primer objetivo específico orientado a reconocer las limitaciones y factores influyentes en la educación sexual. Para lograr esto, primero se hizo un levantamiento de información exhaustivo para comprender en qué consistía la educación sexual y la sexualidad, cómo es la educación sexual en Chile, cómo las personas llegan a la información y el por qué se percibe como tema tabú.

Para complementar la investigación, se realizó una encuesta anónima realizada a 207 participantes entre las edades 17 a 29. A partir de la revisión bibliográfica y las respuestas de los usuarios se dió a conocer la problemática del proyecto, que fue presentada en la introducción y en el marco teórico.



ENCUESTA EDUCACIÓN SEXUAL 207 participantes (17 a 29 años)

Esta encuesta se realizó en la plataforma de Typeform, para obtener información cualitativa y cuantitativa. Se usaron gifs en las preguntas para hacerla más atractiva, lúdica y generar cercanía con los usuarios, ya que es una temática íntima y las personas tienden a ser más reservadas con la sexualidad.

La encuesta consistió en 33 preguntas, algunas con alternativas y otras de desarrollo. El objetivo de esta era extraer información de primera fuente de los usuarios del producto diseñado. Se pretendía para obtener más información sobre la educación recibida por los participantes, su percepción y comodidad frente a la sexualidad, y por último, si contaban con los conocimientos suficientes para llevar una sexualidad saludable.

Algunas de las preguntas que fueron claves para la investigación y para identificar las interacciones claves del proyecto son las siguientes:

- * ¿Qué edad tienes? (definición de usuario)
- * ¿Cuál es tu género?
- * ¿Cuál es tu orientación sexual?
- * El establecimiento escolar donde estudias/ estudiaste es... Religioso, Laico u Otro
- * ¿Te enseñan/enseñaron sobre educación sexual en tu establecimiento educacional?
- * ¿Cómo fue el acercamiento o experiencia?
- * ¿Cómo te sentiste hablar/escuchar de la sexualidad?
- * ¿Qué entiendes por Educación Sexual?
- * Si tienes duda sobre algo, ¿Acudes a alguien o donde buscas?
- * ¿Tuviste educación sexual por parte de tus padres/tutores?
- * ¿A qué edad tuviste tu primera experiencia sexual?
- * ¿Crees que es la sexualidad es un tema tabú en Chile?
- * ¿Qué sensaciones te genera hablar del tema?
- * ¿Qué métodos anticonceptivos conoces?
- * ¿Haz asistido al ginecolog@, urolog@ y/o matrona?
- * Si haz asistido... ¿Tus padres tenían el conocimiento?
- * ¿Conoces las ETS y sus diferentes causas?
- * ¿Conoces la diferencia entre género, orientación sexual e identidad sexual?
- * ¿Dónde haz aprendido más de educación sexual?
- * ¿Tus acercamientos sexuales o relaciones han sido con consentimiento?
- * ¿Te sientes segur@ con la información que sabes sobre sexualidad?
- * ¿Te gustaría aprender más sobre educación sexual?

Se finalizó la encuesta con una pregunta que pedía el consentimiento de las personas para poder utilizar la información recopilada en la investigación del proyecto.

ENCUESTA EDUCACIÓN SEXUAL

Análisis respuestas obtenidas

Los resultados de la encuesta fueron utilizados en el marco teórico del proyecto y se representaron mediante gráficos para visualizar de mejor manera la información recopilada. Estos dieron a conocer el manejo de información que poseían, sus redes de información y percepciones frente a la temática, logrando complementar la información extraída de la búsqueda bibliográfica.

La mayoría de los encuestados concuerdan con que la sexualidad sigue siendo un tema tabú en Chile, qué es un tema que genera incomodidad y vergüenza al hablar. Esto se debe a la falta de conversación, espacios seguros y conocimientos, prejuicios existentes, por educación recibida y valores inculcados dentro de su establecimientos y familias. Los adultos jóvenes suelen informarse por su propia cuenta y por los amigos, cayendo en varias ocasiones en errores que podrían haber sido evitados con una mejor educación y al mismo tiempo si el tema no fuera tabú.

Por otro lado, una minoría afirma que lo consideran algo natural y que no tienen problemas con hablar sobre la sexualidad.

Para finalizar, la mitad de los encuestados no sienten seguridad con la información que manejan, mostrando un gran interés por informarse y querer dialogar sobre la sexualidad.

ENCUESTA EDUCACIÓN SEXUAL

Comentarios anónimos extraídos de la encuesta

“Ser cuidadosa dependiendo del entorno, comodidad si es entre amigas”

“Encuentro una vergüenza que el tipo de colegio por el que vine yo, no te enseñen algo tan humano y tan importante como lo es la educación sexual. Por experiencias propias más, he tenido que investigar y aprender yo sola, y la verdad saber cada vez más del tema empodera”

“Me siento inferior, porque no sé casi nada de ningún tema. Me gustaría saber más pero al mismo tiempo me avergüenza preguntar o ni siquiera se que preguntar. Me genera intriga, curiosidad, control”

“Me gusta mucho hablar de las distintas experiencias que podamos tener, así conozco cada vez más cosas y descubro lo que me gusta y lo que no”

“En el colegio era un tema súper tabú, enseñaban pésimo a mi parecer, solo a abstenernos básicamente, jamás cómo cuidarnos”

“Nada en especial, es como hablar de frutas”

“Me gustaría que se hablara más libremente”

“Privacidad y bastante temor ya que no he tenido ninguna relación sexual por lo tanto tengo miedo que me tachen de monja o reprimida cuando solo es una devoción que yo he tomado porque es mi cuerpo y mis tiempos”

“A mí me interesa hablar del tema porque creo que es súper importante, pero que no se toca por un tema tabú y al final uno tiene que ir buscando información en otras partes o algunos ni siquiera se informan”

“Es un tema que no se toca y por ende se cometen muchos errores”

“Un poco de decepción debido a la falta de conocimiento alrededor del tema”

“Entender que todes pasamos por lo mismo”

“Me gusta que salga el tema y poder resolver dudas, educarnos entre nosotres y conversar sin pudor”

“Algo natural”

“Intercambio de información es útil y necesario”

“Impotencia ante la poca información que hay, me molesta que las mujeres estemos más preocupadas del tema”

“La verdad me gustaría mucho que se hablara del tema. Siento que mi sexualidad la hubiese vivido de otra manera”

“Me gusta hablarlo con gente que no tiene problemas en hablarlo, pero me da rabia cuando es tabú o cuando hay muchos prejuicios al respecto”

“Me gusta hablar del tema porque lo encuentro controversial, es un tema poco hablado pero que merece ser más tratado y dialogado”

“A mi me gusta hablar del tema porque siento que hay que normalizarlo”

“Incomodidad, sobre todo porque no se sobre el tema”

INTERACCIONES CRÍTICAS

Las interacciones críticas analizadas durante el proceso de investigación, estas fueron extraídas de las respuestas cualitativas de las encuestas, donde los participantes pudieron dar a conocer sus percepciones, sentimientos y emociones que tienen al hablar sobre la sexualidad.

- 1 Percepciones negativas e influencia valórica**
Se observó de manera reiterativa que la sexualidad era un tema complicado, por la falta de confianza, vergüenza, prejuicio, seguridad. También la influencia de los ideales y valores, generan culpabilidad y sentirse juzgados por sus pensamientos y/o acciones.
- 2 Falta de información y conocimiento**
Recalcan la repercusión que tiene la falta de educación o la enseñanza sesgada por los valores. También al no saber al respecto, no tienen un espacio confiable dónde buscar, por ende terminaban informándose por su propia experiencia.

- 3 Interés de un aprendizaje colaborativo**
Existe un interés colectivo en el aprendizaje integral y colaborativo para vivir la sexualidad de una mejor manera, y así lograr empatizar y normalizar.
- 4 Necesidad de dialogar**
Fue muy recurrente en las respuestas, ya que si el tema no es hablado seguirá siendo un tabú para las próximas generaciones, influyendo en las experiencias que los jóvenes vivencien.

METODOLOGÍA DEL PROYECTO

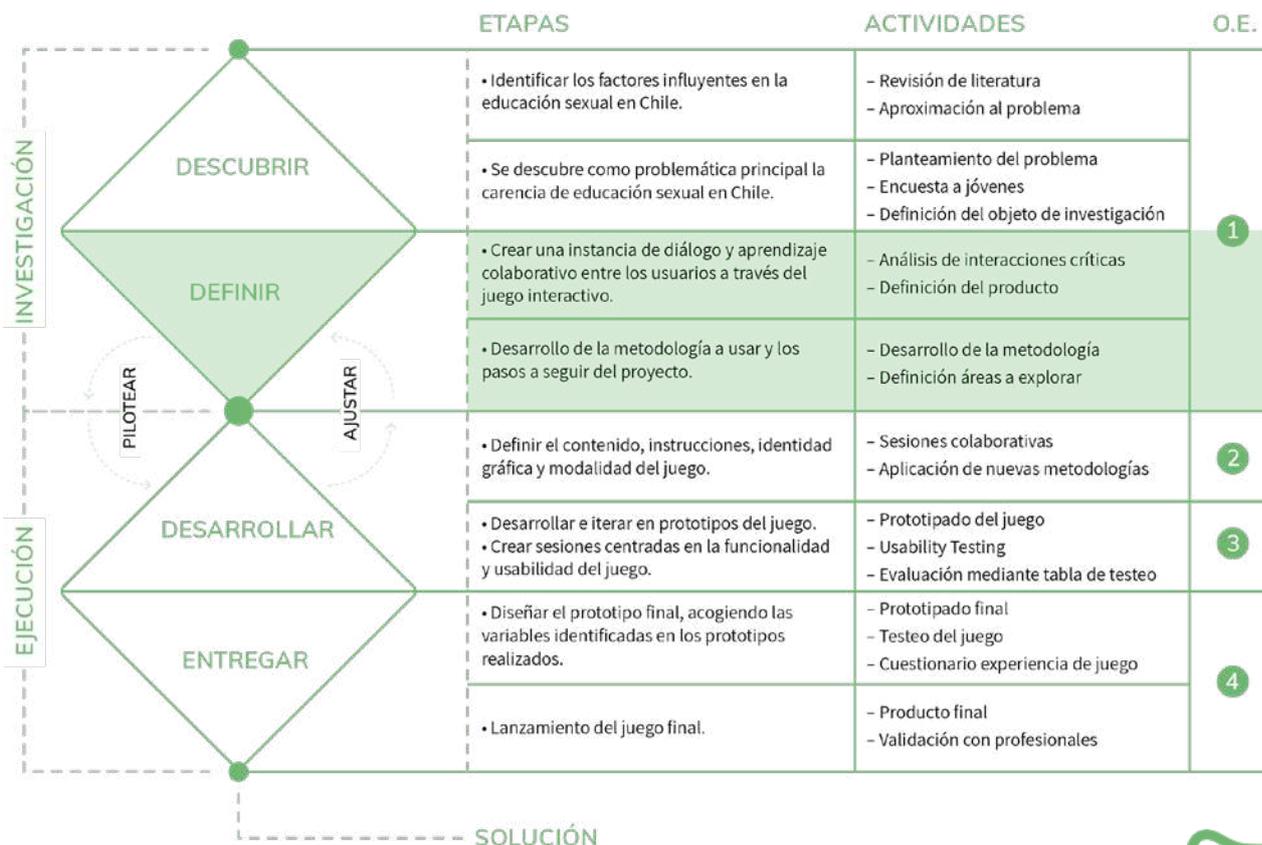
Etapa Definir

Definir

En la etapa definir, tal como se mencionó anteriormente se analizarán los hallazgos, las necesidades del usuario y la problemática encontrada.

En esta etapa se desarrolló la formulación del proyecto, en qué consiste, por qué se realiza y para qué sirve el proyecto. Sumado a esto, se definió el objetivo general y los objetivos específicos junto con sus respectivos índices de objetivos verificables (I.O.V.). También se determinó el público al que está dirigido y el contexto en el cual se va a utilizar el producto. Además, se identificó las características de diferenciación.

Por último, se definió la metodología que se iba a utilizar para el proceso de diseño del proyecto y los pasos a seguir en el proceso de título.



METODOLOGÍA DEL PROYECTO

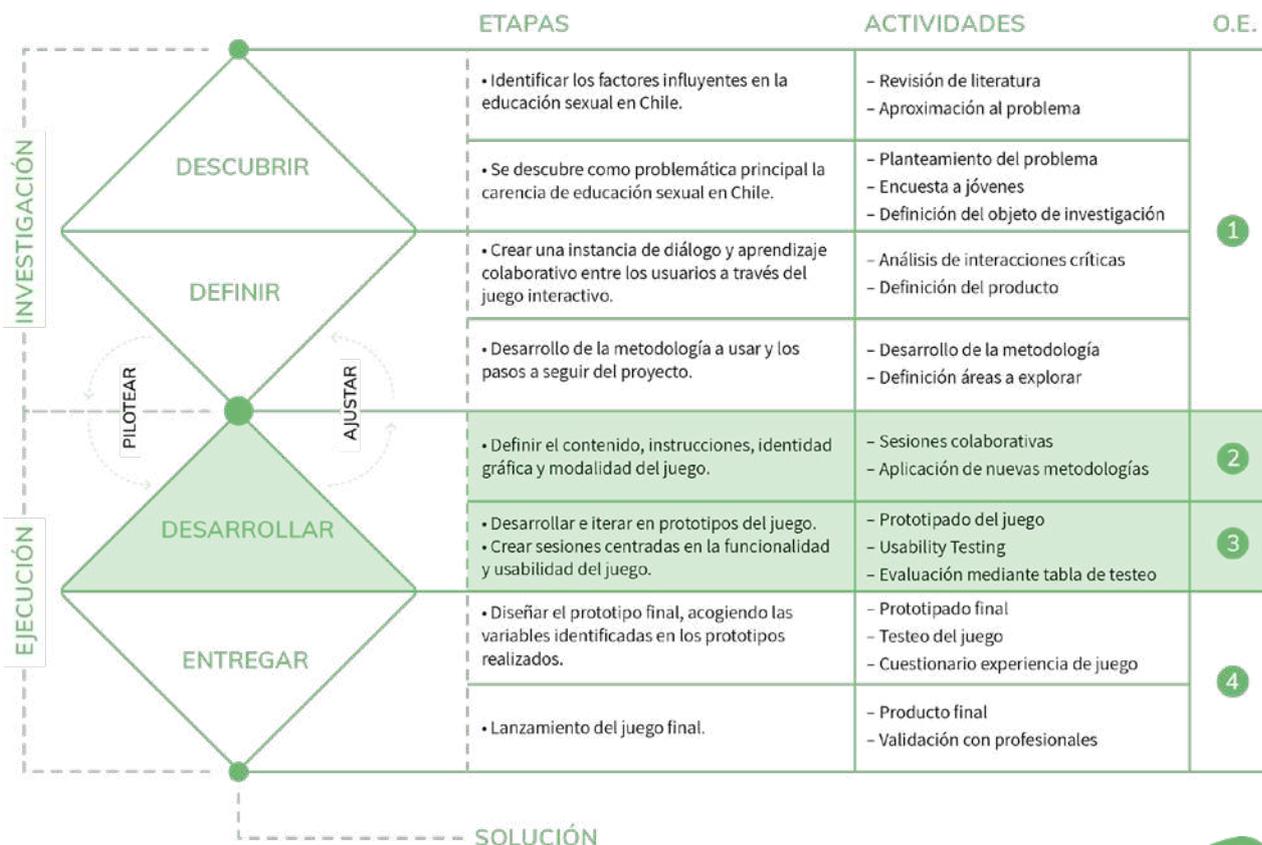
Etapa Desarrollar

Desarrollar

El proceso de titulación dió inicio a esta etapa y junto con eso, al desarrollo del segundo y tercer objetivo específico. Esta etapa consiste en desarrollar, probar y perfeccionar múltiples soluciones del producto.

Dentro de esta, se definió y desarrollo el contenido, la gráfica del juego, su modalidad y actividades, el instructivo, el packaging, los componentes del juego y las materialidades a usar. Luego se fueron desarrollando prototipos, los cuales fueron testeados e iterados para poder lograr un prototipo final que cumpliera con los objetivos y necesidades de los usuarios.

A continuación se profundizará en los prototipos, testeos realizados, junto con sus hallazgos y modificaciones para poder llegar al producto final.



LÍNEA DEL TIEMPO

Procesos de diseño del juego



PRETOTIPO

Prototipo del Prototipo

Se inició la etapa de Desarrollar con la creación de un pretotipo, con el propósito de aterrizar, concretar y tangibilizar la idea del juego que se tenía en mente.

Para la construcción del pretotipo se utilizaron cartulinas de colores y cartón para crear las tarjetas y el dado. Se hicieron 18 tarjetas que se clasificaban en 6 categorías, indicadas por el color correspondiente. Las categorías estaban dadas por el tema a tratar de la sexualidad: **Salud y Prevención, Amor y Relaciones, Placer y Erotismo, Cuerpo y Género**, y la última correspondía modalidades dentro del juego. El contenido de las tarjetas fue creado a partir de una búsqueda de escritorio profunda, donde se indagó en las aristas que abarcaba la sexualidad. La modalidad del juego era lanzar el dado, y según el color obtenido se debía responder la pregunta que se encontraba en la tarjeta.

Se realizó un testeo de este pretotipo con tres participantes, para ver su funcionalidad, dinámica y si cumplía con los objetivos pensados. A partir de este se dieron a conocer los siguientes hallazgos:

- * Las categorías divididas por temática era una limitante, ya que estas podían pertenecer a dos temáticas al mismo tiempo.
- * La modalidad de juego era intuitivo y simple.
- * El juego no era atractivo, al componerse en su mayoría de preguntas de trivia.
- * Las tarjetas más atractivas y entretenidas eran las de compartir experiencias.
- * Se debía generar más interacciones entre los participantes para que puedan crear un espacio para dialogar.

Todos estos hallazgos y críticas fueron percibidas a partir de la instancia de testeo, los participantes también realizaron comentarios que fueron acogidos para la creación del primer prototipo.

PROTOTIPO 1



Foto prototipo 1 de Sinvergüenza, con su despliegue de las piezas que componen el juego.

PROTOTIPO 1

El primer prototipo se construyó a partir de los hallazgos y críticas recibidas del prototipo. Los componentes del primer prototipo son:

- * 60 tarjetas (12 por categoría)
- * Dado con caras de colores
- * Plumón de pizarra
- * Pizarra blanca
- * Packaging

La identidad gráfica del juego se desarrolló previamente a la realización de este prototipo, pero esta será detallada y justificada cuando se presente el producto final.

En este prototipo las categorías pasaron de estar divididas por temáticas a actividades o tipos de preguntas a realizar. Las actividades escogidas para las tarjetas se pensaron por las interacciones y dinámicas que iban a generar entre los participantes, también era importante crear un juego que no fuese monótono.

Las categorías creadas fueron las siguientes:

- * **Categoría Celeste**, contiene preguntas relacionadas a la creatividad, en ella se tiene realizar actividades de actuación, dibujo y descripción.
- * **Categoría Verde**, está pensada para que todos los participantes jueguen. En estas tienen que compartir conocimientos, gustos, historias y experiencias con el resto, con el propósito de generar diálogo.
- * **Categoría Amarilla**, corresponde a las preguntas de trivía. Estas son sobre datos curiosos y de conocimiento, preguntadas de 3 formas distintas: verdadero y falso, alternativa y desarrollo. Las repuestas están contenidas en la misma tarjeta.
- * **Categoría Roja**, está compuesta por actividades rápidas, que conteste o haga el primer participante.
- * **Categoría Fucsia**, contiene tarjetas diversas como: desafíos, revelar secretos, casos hipotéticos y comodines.

El packaging del juego se hizo con cartón piedra negro y luego fue forrado en adhesivo con la gráfica del juego, luego fue forrado con un adhesivo transparente. Al reverso de la caja se encuentra una cara blanca, que cumple con la función de ser una pizarra blanca para que los usuarios pueda dibujar en las tarjetas que se les pida.

Para la creación del dado se utilizaron adhesivos que fueron colocados sobre todas las caras del dado.

PROTOTIPO 1

Testeos

Luego de desarrollar el primer prototipo se organizaron tres instancias de testeo. Estas tenían como **objetivo probar la jugabilidad, usabilidad, dinámicas del juego y las interacciones que se daban entre los participantes**. Los participantes pertenecían al rango etario planteado en un inicio, 18 a 29 años de edad.

En la primera instancia se realizó un testeo con un grupo mixto de conocidos, compuesto por tres personas. En esta se utilizaron todos los componentes que se detallaron anteriormente. Primero se explicó el cómo jugar, las categorías y el cómo ganar; luego se dió inicio al juego. Durante el juego se dió que **un participante no quería responder una tarjeta**, esto fue una interacción clave, ya que no se había pensado en esa posibilidad. Una vez finalizado el juego se le pidió a los participantes que comentaran qué les había parecido la dinámica del juego, y las temáticas que se habían tocado.

A partir del primer testeo **se iteró el prototipo agregando algunos elementos al juego**. La segunda instancia fue con un grupo de cuatro amigas, del cual fui participante. En esta instancia **se agregó el uso del timbre y tarjetas de colores que permitían tener un paso en todo el juego**. Se explicaron las instrucciones del juego, y se comenzó a jugar. Durante el juego se observó la interacción con los elementos de juego integrados. **Una de las participantes utilizó la tarjeta de paso** que se había integrado porque le daba vergüenza actuar la tarjeta que le había tocado. Al concluir el juego se les preguntó a las participantes qué les parecía el juego y los componentes incorporados, también qué temáticas les gustaría agregar a las tarjetas.

La última instancia de juego se realizó en una junta de amigos con un grupo mixto de 5 personas y un espectador que no quiso participar. Para este **se incorporó un reglamento**, dando inicio al juego con

la lectura de las instrucciones desde computador, ya que no se encontraban impresas. La **integración del instructivo era necesaria para que el juego se diera a entender bien**. Durante la partida los participantes estaban **consumiendo alcohol y esto influyó en el ambiente del juego**. Finalmente se les pidió a los participantes su impresión del juego y si realizarían cambios.

PROTOTIPO 1

Testeos



Foto de instancia de testeo con el prototipo 1 de Sinvergüenza.



Foto del prototipo 1 iterado, luego del primer testeo.

PROTOTIPO 1

Hallazgos testeos

A continuación se dará cuenta de los hallazgos y observaciones identificadas a partir de las instancias de testeo del prototipo 1 de Sinvergüenza y los comentarios acogidos de los participantes.

- * Se genera interacción entre los participantes, debido a las diferentes categorías y dinámicas de juego. Sobretudo en la categoría verde, donde todos los participantes juegan.
- * La integración de las tarjetas de paso, es un acierto y hace más amigable el juego, debido a que **no se fuerza a los participantes a responder algo que no quieren.**
- * Las tarjetas de la **categoría roja y fucsia se ven similar** cuando hay poca iluminación en el lugar.
- * El uso del **timbre puede ser una distracción** en la instancia de juego con el consumo de alcohol, ya que los participantes tocaron el timbre en varias ocasiones sin que la actividad lo requiriera.
- * Las **actividades son atractivas** para los

jugadores, ya que estas son entretenidas para ellos .

- * La participación de **personas bajo los efectos del alcohol entorpecen la dinámica del juego**, debido a que **se distraen o no comprenden las instrucciones.**
- * La pizarra al reverso del packaging funciona, la **materialidad se puede mejorar** porque este **no se borra con facilidad.**
- * Hacer corrección en la redacción de las tarjetas, para que las instrucciones de las actividades se den a entender bien.
- * Eliminación de una tarjeta que puede ser problemática, ya que **puede gatillar alguna mala experiencia de algún jugador.**
- * Tener cuidado con el lenguaje que se utiliza en las tarjetas, para **no pasar a llevar a nadie.**
- * Los **participantes se identifican con el nombre del juego**, ya que este alude al sentimiento que sienten con el tema de la sexualidad.

De todos los hallazgos se destaca el siguiente, se **produjo un gran interés por los participantes en seguir hablando sobre las temáticas** propuestas en las tarjetas del juego.

PROTOTIPO 2



Foto prototipo 2 de Sinvergüenza, con su despliegue de las piezas que componen el juego.

PROTOTIPO 2

Para llevar a cabo el segundo prototipo de Sinvergüenza, se analizó toda la información extraída de los testeos realizados, para lograr un prototipo más completo y que respondiera a las necesidades planteadas por los usuarios.

Este prototipo está compuesto por:

- * 150 tarjetas (30 por categoría)
- * 16 tarjetas de vergüenza
- * Dado con caras de colores
- * Plumón de pizarra
- * Pizarra blanca
- * Timbre
- * Instructivo
- * Packaging

En este prototipo se enfatizó en aumentar el número de tarjetas, abarcando nuevas temáticas para lograr una visión más integral de la sexualidad. El contenido de estas fue desarrollado en base a los temas sugeridos, revisión de perfiles de sexólogos, terapeutas sexuales y educadores sexuales que se preocupan de informar por medio

de sus redes sociales, y por último la búsqueda de escritorio.

Un foco crucial para la creación de las tarjetas fue el **fraseo**, ya que fue considerado sumamente importante el no emitir juicios valoricos en la redacción de estas para no pasar a llevar a ninguno de los usuarios en la experiencia de juego. También se mantuvieron al margen temas que pueden ser considerados polémicos para no generar instancias incómodas o de roce. El lenguaje utilizado en las tarjetas es informal, para que sea más cercano a los usuarios y no generar una posición de poder.

En algunas tarjetas se incorporaron pictogramas para acompañar y guiar la acción y/o actividad a realizar, como el uso del timbre. También se tuvo en consideración tener la misma cantidad de tarjetas por actividad a realizar, para que el juego estuviera equilibrado y para tener variedad al momento de jugar. Sumado a esto, en el ámbito estético se despuntaron las tarjetas, para aumentar la vida útil

de ellas y evitar el deterioro de las esquinas.

Las categorías de las tarjetas se mantuvieron y fueron nombradas: **Lo que toca, toca**, **Touch & Go**, **Quién lo diría**, **Nadie se salva**, y **Atrévete**. A todas las categorías se les agregaron nuevas modalidades para crear diferentes dinámicas en el juego.

Por otro lado se incorporaron las “tarjetas de vergüenza”, estas les permiten a los participantes a no contestar una tarjeta que no quieran en todo el juego. Junto con esto, se desarrolló el instructivo, que indica a los participantes los componentes de juego y su preparación, cómo jugar, las categorías, restricciones, explicación de algunos pictogramas, cómo ganar y recomendaciones para que la experiencia de juego sea agradable para todos los participantes.

Para este prototipo se mantuvo el packaging del juego, ya que no hubo necesidad de cambiarlo.

PROTOTIPO 2

Testeos

Después de desarrollar el segundo prototipo se generaron tres instancias de testeo. Se consideró el mismo objetivo planteado para el prototipo anterior **evaluar la jugabilidad, usabilidad, elementos de juego, dinámicas del juego y las interacciones entre los participantes.**

El primer testeo fue organizado y compuesto por un grupo mixto de amigos de 24 a 26 años de edad. En este testeo se leyeron las instrucciones rápidamente y los participantes iniciaron el juego. Al estar en **grupo en confianza, los participantes se desarrollaron sin problema en las actividades.** También se **generó conversación** en torno a las tarjetas que iban apareciendo durante el juego, **produciendo curiosidad e intriga.** Luego se les pidió su opinión sobre el juego, qué cambios realizarían y que temáticas les gustaría que se abarcará. Los participantes detallaron que fue una experiencia entretenida, amigable y informativa, esto se debió a las actividades que se tuvieron que

realizar fueron **instancias de risas y entretenimiento sumándose al aprendizaje que obtuvieron del juego y de los participantes.**

Luego de este testeo, se dió cuenta que para evaluar y hacer registros cualitativos de estos testeos era mejor hacer una **tabla para medir de la misma manera estas instancias.** Se creó una tabla, en la cual el juego se divide en cuatro ejes importantes para evaluar: las instrucciones, la jugabilidad, las tarjetas y por último la gráfica del juego. Una vez completada la tabla, se les pidió a los participantes que evaluaran el juego de la escala del 1 al 7 y ¿Cómo había sido su experiencia de juego? Esta tabla fue utilizada en el segundo y tercer testeo de este prototipo.

El segundo testeo se dió de manera espontánea en un cumpleaños, el grupo de participantes fue de 10 personas entre los 24 y 35 años de edad. Este **rango etario se escapaba del planteado**

para los usuarios del producto, pero de todas formas se quiso testear la dinámica que se daba en un público diferente. El juego se inició cuando llegaron personas que venían de una despedida de solteras, y se prosiguió a leer las reglas del juego y para que los participantes empezaran a jugar. A medida que avanzaba el juego, **parte de los participantes abandonaron la partida,** esto se debió a que algunos jugadores se distraían y generaban conversación cortando la dinámica de juego. Sumado a esto, las participantes que venían de la despedida de solteras mostraban interés por el juego, pero se encontraban bajo los efectos del alcohol. Debido al gran número de participantes de este testeo y las constantes distracciones la duración de esta partida fue de aproximadamente 2 horas, siento esta la partida más larga debido al contexto. Luego de la experiencia los participantes hicieron críticas y además comentarios positivos del juego.

PROTOTIPO 2

Testeos

El último testeo se realizó en una junta de tres amigas, esta instancia fue organizada para compartir entre ellas y me incluyeron para probar el juego. Al inicio las **jugadoras tenían intriga y estaban ansiosas por lo que se les podía preguntar** por el contenido de las tarjetas. A medida que iban jugando, **se relajaron y disfrutaron de la experiencia de juego al familiarizarse** con el tipo de preguntas y diferentes desafíos. **Las jugadoras decidieron seguir jugando, a pesar de que una de ellas ya hubiera ganado.**

Luego de terminar se rellenó la tabla de testeo y se pidió su opinión sobre su experiencia, críticas y sugerencias. Las **usuarias agradecieron de este momento**, comentando que **hacían falta dinámicas de este tipo** para fortalecer los lazos en su grupo de amigas y de **espacios para hablar sobre su sexualidad.**

A continuación se muestra la tabla de evaluación utilizada en las instancias de testeos que se acaban de mencionar. Para revisar las tablas resultantes de los testeos pueden dirigirse a la sección de anexos.

TABLA DE EVALUACIÓN DE LOS TESTEOS

FECHA: / / 21

INFO DEL JUEGO	NÚMERO DE JUGADORES	GRUPO DE JUGADORES	RANGO ETARIO	TIEMPO DE JUEGO	LUGAR DE TESTEO	SE RETIRA ALGUIÉN?
		MIXTO - MUJERES - HOMBRES				

INSTRUCCIONES	SE ENTIENDEN?	REDACCIÓN	EXTENSIÓN	ADAPTAN REGLAS?	CAMBIO

JUGABILIDAD	FLUIDEZ Y RITMO DE JUEGO	ES DINÁMICO	N DE RONDAS	TIEMPO X RONDA	USO DE ELEMENTOS DE JUEGO	COMENTARIOS
	GENERA CONVERSACIÓN ?	GENERA INTERÉS ?	BUSCAN INFORMACIÓN ?	AMBIENTE DE JUEGO	DESENVOLVIMIENTO JUGADORES	

TARJETAS	CATEGORÍAS	CONTENIDO	REDACCIÓN	USOS DE TARJETA DE VERGUENZA	TARJETAS QUE ELIMINAR	TEMAS PARA AGREGAR

GRÁFICA	LEGIBILIDAD	COLORES	INSTRUCCIONES	TARJETAS	TIPOGRAFÍAS	CAMBIO

COMENTARIOS: _____

PROTOTIPO 2

Testeos



Fotos de la tercera instancia de testeo del prototipo 2 de Sinvergüenza.

PROTOTIPO 2

Hallazgos testeos

Luego de los las instancias de testeo del prototipo 2, se analizaron las observaciones y apuntes extraídos de la tabla de testeo y los comentarios realizados por los participantes.

* La manera en que se presentan los temas son atractivos para los participantes. Esto se debe a que **los temas se representan de diferentes formas y dinámicas** en las tarjetas, no solamente tocando la temática.

* Se **crean instancias de diálogo y aprendizaje** a partir de las tarjetas, por las experiencias y conocimientos compartidos por los participantes.

* Los colores de la categoría **roja y fucsia se siguen confundiendo cuando hay falta de iluminación**, se debe hacer un cambio en el color de una categoría.

* El uso del **timbre puede ser una distracción en la instancia de juego**, se debe agragar una regla sobre este o eliminar su uso.

* Las actividades son atractivas para los jugadores por las diferentes dinámicas que se crean, se mantienen los participantes atentos al juego.

* Se reafirma que la participación de **personas bajo los efectos del alcohol entorpecen la dinámica del juego**.

* Participantes **crean nuevas reglas al momento de llegar a un empate** en el juego para decidir quien se queda con la tarjeta.

* El **ambiente que se crea** al momento de jugar es de **confianza** y **permite** que los participantes puedan **compartir sus experiencias**.

* Hacer más interesante el objetivo del juego en el instructivo, para generar enganche con los usuarios desde el inicio de la experiencia.

* Los participantes **al saber de que trata el juego están predispuestos a hablar, pero al mismo tiempo no saben que esperar**.

* La gráfica utilizada es atractiva y lúdica, representa el carácter del juego, los usuarios validaron la gráfica creada para el juego.

* Las tipografías son legibles sobre el fondo negro, esto es importante para que la lectura del texto sea posible.

PROTOTIPO 2

Hallazgos testeos

Surgieron tres elementos claves durante las instancias de testeo y estas fueron acogidas e integradas en la nueva versión de Sinvergüenza

* **Crear diferentes niveles de juego y modalidades de juego, para que se adapte a diferentes usuarios.** Esto surgió a raíz de un comentario realizado en la tercera instancia por una de las participantes, que se podrían hacer diferentes niveles para las situaciones cuando se juega con gente desconocida y tienen que interactuar con ellas, puede ser una situación incómoda.

* **Crear una ronda de calentamiento antes de partir jugando, para introducir el juego y que las personas puedan entrar en confianza.** Esto fue comentado ya que las participantes se sentían ansiosas al saber que el juego tocaba el tema de la sexualidad, estando predispuestas a hablar sobre esto pero al mismo tiempo estaban nerviosas porque no sabían a que se iban a enfrentar.

* **Se redefinió el usuario a mayores de 18, ya que a partir del testeo se dio cuenta que es un tema transversal independiente de la edad y al mismo tiempo no tienen de instancias en donde compartan y se hable sobre la sexualidad.**

Para que el prototipo final de Sinvergüenza logre responder a todas las necesidades, objetivos planteados y su diferenciador de los otros juegos se acogieron todos los hallazgos mencionados anteriormente.

METODOLOGÍA DEL PROYECTO

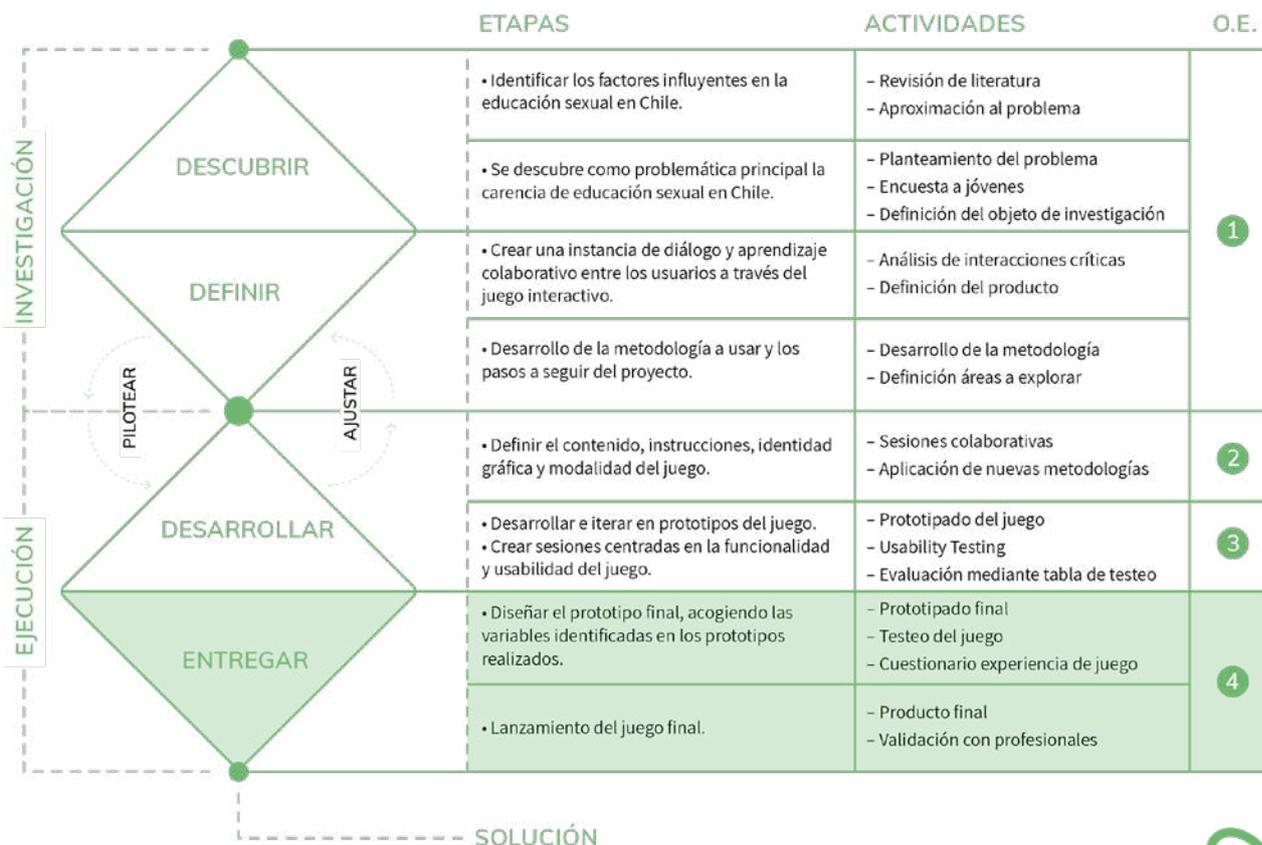
Etapa Entregar

Entregar

Esta etapa corresponde a la última del segundo diamante, que consiste en seleccionar el producto final y realizar el lanzamiento del producto. En esta se desarrolla el cuarto y último objetivo específico del proyecto, la creación del prototipo final que responde a las variables identificadas en las instancias de testeo.

El prototipo final se quiere seguir desarrollando, para llegar al producto final, y luego lanzarlo en el mercado. Para esto se realizarán validaciones con profesionales y usuarios. Sumado a esto se trabajará con un equipo de expertos para crear el contenido que se quiere exponer en el sitio web, este se explicará en las proyecciones del proyecto.

A continuación se explicará en detalle el prototipo final al que se llegó.





**PROPUESTA
FINAL**

PROTOTIPO FINAL



Foto del prototipo final de Sinvergüenza, despliegue de las piezas que componen el juego

COMPONENTES JUEGO

TAPA PACKAGING

INSTRUCTIVO

PIZARRA BLANCA

CAJA JUEGO



TARJETAS POR CATEGORÍA

TIMBRE

DADO

TARJETAS DE JUEGO PREVIO

TARJETAS DE VERGÜENZA

TARJETA MODO CARRETE

COMPONENTES JUEGO

Tarjetas

JUEGO PREVIO

Hay 30 tarjetas de juego previo en el juego, estas se usan para “romper el hielo” al momento de iniciar el juego. El nombre de esta tarjeta hace alusión al acto previo del sexo. Tienen como finalidad introducir el juego en una ronda o más y hacer que los participantes se suelten y entren en confianza con el grupo de juego.



ROMPE HIELO

¿Te sientes comod@ hablando de sexualidad?

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIELO

¿Qué método anticonceptivo usas?

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIELO

¿Cuál consideras que fue tu primera experiencia sexual?
Es tu decisión ver cuanto detalle quieres contar.

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIELO

¿Crees qué después de jugar vas a querer probar o investigar cosas nuevas?

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIELO

En los juegos...
¿Te consideras una persona amistosa o competitiva?

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIELO

¿Quién crees que va a ganar el juego?

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIELO

¿Cuál es la parte favorita de tu cuerpo?

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIELO

¿Este juego te da curiosidad y/o incomodidad?

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

COMPONENTES JUEGO

Tarjetas

TARJETA DE VERGÜENZA

Las tarjetas de “vergüenza” son tarjetas que se entregan en la preparación del juego. Estas le permiten a los participantes no responder una tarjeta en todo la partida. Funciona como un apoyo, ya que está permitido sentir vergüenza o incomodidad frente a alguna tarjeta. Se hace énfasis a los jugadores que está bien sentir vergüenza, no querer responder algo o pensar diferente al resto.



COMPONENTES JUEGO

Tarjetas

TARJETA MODO CARRETE

La tarjeta de "Modo Carrete" es una modalidad del juego para adaptarlo al contexto de fiesta. Está pensado para estar acompañado del consumo de bebidas alcoholicas. Esta tarjeta está plastificada para que los participantes entre todos, determinen la cantidad de tragos que deben regalar los ganadores por cada tarjeta ganada y cuantos tragos deben tomar cuando un participante pierda una tarjeta. La tarjeta fue pensada ya que el juego es para mayores de 18, y el contexto donde se desenvuelve Sinvergüenza en algunas ocasiones puede existir la presencia de alcohol.



COMPONENTES JUEGO

Tarjetas

Las categorías tienen clasificaciones según dificultad e intimidad de la pregunta que se encuentra en la tarjeta. Estas se pueden diferenciar por el ícono de fuego que se encuentran en la esquina inferior derecha de cada tarjeta para que los participantes puedan identificar la clasificación sin la necesidad de ver la pregunta.

Esta decisión fue tomada a partir de uno de los tests realizados, donde se validó una idea que se quería implementar. A raíz que los participantes dieron a conocer que si jugaran Sinvergüenza con personas desconocidas les gustaría decidir el nivel de juego, ya que se podían sentir incómodos con tener interacciones más íntimas con el resto.



COMPONENTES JUEGO

Tarjetas

LO QUE TOCA, TOCA

Esta categoría consiste en una mezcla de tarjetas que debe responder solo el participante en juego. Está compuesta por desafíos, casos hipotéticos, revelar cosas, comodines, yo nunca nunca, acusaciones y que expresen su opinión. Los participantes se quedan con la tarjeta cuando la responden, a no ser que la tarjeta indique otra cosa. Algunas tarjetas tienen pictogramas, para acompañar la actividad a realizar.



TE HICISTE UN TEST DE VIH Y SALIÓ POSITIVO

¿Le dirías a tus parejas sexuales para que estén enterados de la situación o lo mantendrías en secreto?



PONTE EN SINTONÍA

Tienes que revelar cuál es la **LISTA DE SPOTIFY** que usas para dejarte llevar en una noche de pasión.



ADIVINA BUEN ADIVINADOR

Tienes que adivinar el **MÉTODO ANTICONCEPTIVO** que utiliza cada participante. Si aciertas te quedas con esta tarjeta.

SUGAR BABY

Puedes agradecerle a tu **SUGAR** todo el cariño que te entrega, regálale esta tarjeta.



QUÉ HARÍAS SI...

Nunca logras llegar al orgasmo con tu pareja.

Si respondes te quedas con esta tarjeta.



ENSÉÑALE AL RESTO

Enseña a los participantes a **PONERSE UN CONDÓN FEMENINO**. Cuéntanos cómo se hace.



YO NUNCA NUNCA...

Me he ido a **UNA SEX SHOP**. (Revela a cuál si te animas)

Si lo haz hecho, te quedas con esta tarjeta.

LEY DE ATRACCIÓN

¿Con qué participante sientes que existe una **CONEXIÓN ESPECIAL**?



COMPONENTES JUEGO

Tarjetas

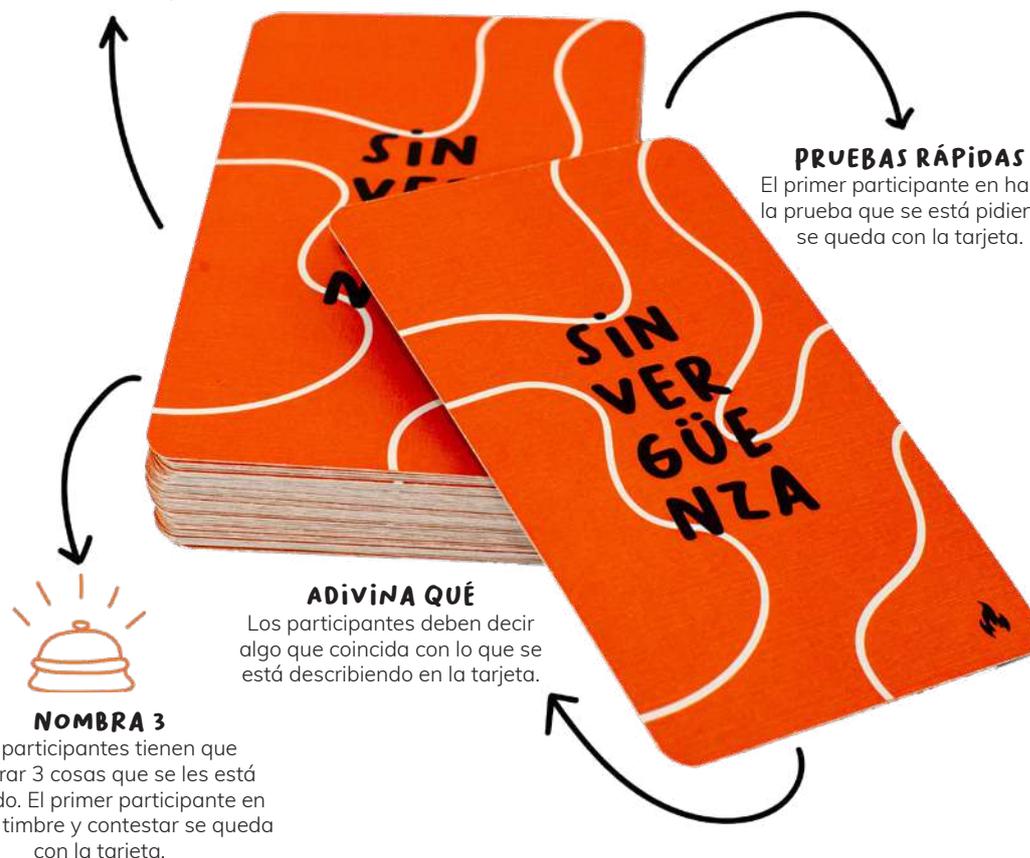
TOUCH & GO

Esta categoría consiste en hacer pruebas rápidas o ser el primero en contestar para ganarse las tarjetas. Está compuesta por cuatro actividades, nombra 3, adivina que, acusación y pruebas rápidas. El color de esta tarjeta paso de rojo a naranja, ya que en los testeos se presentaban dificultades para diferenciarse con el fucsia. Para acompañar algunas tarjetas se ocuparon pictogramas.



ACUSACIÓN

Los participantes deben apuntar al participante que creen que coincide con la descripción escrita.



ADIVINA QUÉ

El primer participante en decir una respuesta que coincida con la descripción se queda con esta tarjeta.

**SI ME AGITAN
EXPLOTO...**

ACUSACIÓN

Apunten al participante que creen que es más
MALPENSAO@

El participante más votado se queda con esta tarjeta.

**SIEMPRE
PREPARAD@**

El primer participante en
SACAR UN CONDÓN
se queda con esta tarjeta.

NOMBRA 3

El primer participante en tocar el timbre y nombrar 3
COVAS QUE DAN PLACER
se queda con esta tarjeta.

**ADIVINA QUÉ**

El primer participante en decir una respuesta que coincida con la descripción se queda con esta tarjeta.

**MEJOR AFUERA
QUE ADENTRO...**

ACUSACIÓN

Apunten al participante que creen que es más
**IRRESPONSABLE
SEXUALMENTE**

El participante más votado se queda con esta tarjeta.

**FALOS FÁLICOS**

El primer participante en encontrar un objeto con
FORMA FÁLICA
se queda con esta tarjeta.

NOMBRA 3

El primer participante en tocar el timbre y nombrar 3
FRUTAS SEXUALIZABLES
responde y se lleva esta tarjeta.



COMPONENTES JUEGO

Tarjetas

QUIÉN LO DIRÍA

Esta categoría corresponde a preguntas tipo trivia, hay tres formatos de preguntas: verdadero y falso, de alternativa, y de desarrollo. Está compuesta por preguntas de conocimiento y datos curiosos para que los participantes demuestren cuanto saben y que al mismo tiempo puedan informarse.



¿QUÉ ES UN ORGASMO?

- A.** Estimulación de las zonas errógenas.
- B.** Sonido emitido durante el acto sexual.
- C.** Momento culminante del placer sexual.
- D.** Eyacuación en zona genital.

R: C

VERDADERO O FALSO

La píldora del día después solo debe usarse en casos de emergencia.

???

Verdadero

¿ EN QUÉ CONSISTE EL CUNNILINGUS?

R: Sexo oral que consiste en estimular la zona vaginal con la lengua

VERDADERO O FALSO

El libido o deseo sexual puede disminuir por el estrés.

???

Verdadero

¿CUÁNTAS MUJERES LLEGAN AL ORGASMO CON LA PENETRACIÓN?

- A.** 18,4%
- B.** 21,8%
- C.** 28,1%
- D.** 41,2%

R: A

VERDADERO O FALSO

Las mujeres producen testosterona.

???

Verdadero

¿ QUÉ ES LA DISFUNCIÓN ERÉCTIL ?

R: Incapacidad de conseguir o mantener una erección firme durante la relación sexual.

¿ CÓMO SE LLAMA EL CONDON QUE CAMBIA DE COLOR CUANDO DETECTA ALGUNA ITS?

- A.** Condón Inteligente
- B.** Condón Arcoíris
- C.** Condón Semáforo
- D.** Condón Detector

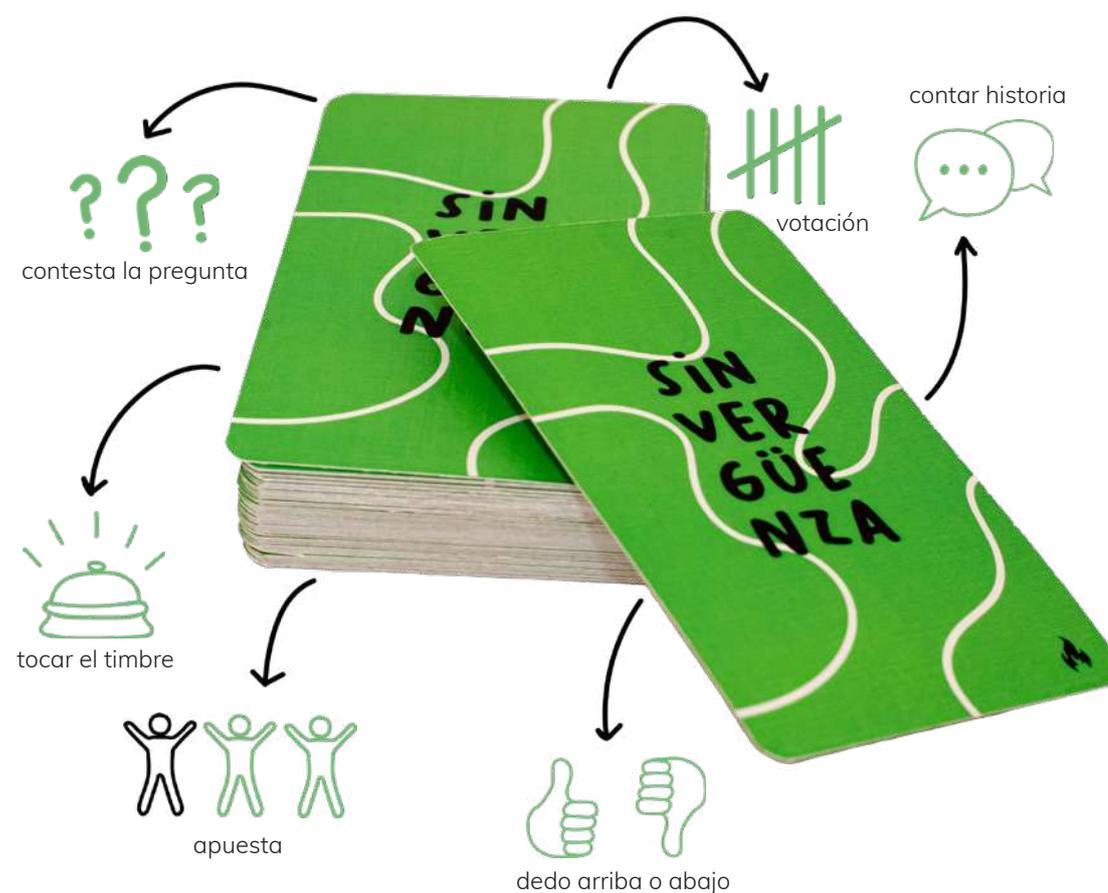
R: C

COMPONENTES JUEGO

Tarjetas

NADIE SE SALVA

Esta categoría invita a todos los participantes a jugar, deben compartir historias, experiencias, sus gustos y opiniones. En cada tarjeta se indica la actividad a realizar y junto con esto su instrucción. Esta es la categoría en que los participantes más interactúan entre ellos, ya que se incentiva a que se cree diálogo y generen aprendizaje en conjunto. Todas las tarjetas de esta categoría están acompañadas de pictogramas, que acompañan y guían la actividad que se debe realizar.



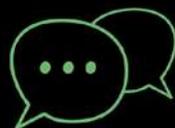
MATCH

Todos los participantes que **tengan descargada alguna aplicación para tener citas** deben tocar el timbre.

El primero en tocarlo se queda con esta tarjeta.

**ZONAS ERÓGENAS DE UNA MUJER**

Todos los participantes deben decir alguna **zona erógena**. El participante que repita o no diga ninguna será "eliminado". Se debe jugar hasta que haya un solo participante. Tú partes.

**PUEDEN SER DILDOS...**

Todos los participantes deben encontrar un **objeto que pueda usarse como dildo**.

El participante más votado se queda con esta tarjeta.

**ALCOHOL Y SEXO**

El alcohol y sexo son...
¿aliados o enemigos?



Si votaste lo que la mayoría de los participantes haría te quedas con esta tarjeta.

NOMBRÁTE...

Todos los participantes tienen decir qué **nombre artístico se pondrían si trabajaran sexualmente**.

El participante más votado se queda con esta tarjeta.

**CUÁNTOS DE AQUÍ...**

Crees que han estado con personas de su mismo sexo.

Todos los participantes deben hacer una apuesta. El que estuvo más cerca se queda con esta tarjeta. No se pueden repetir números. Tú partes.

**PRIMERA VEZ**

Tu primera experiencia teniendo relaciones sexuales fue...
¿buena o mala?



Si votaste lo que la mayoría de los participantes haría te quedas con esta tarjeta.

¿ CUÁNTOS MÚSCULOS SE EJERCITAN AL BEJAR ?

Todos los participantes deben decir **una cantidad de músculos**. El participante que se acerque más se queda con esta tarjeta. Tú partes.



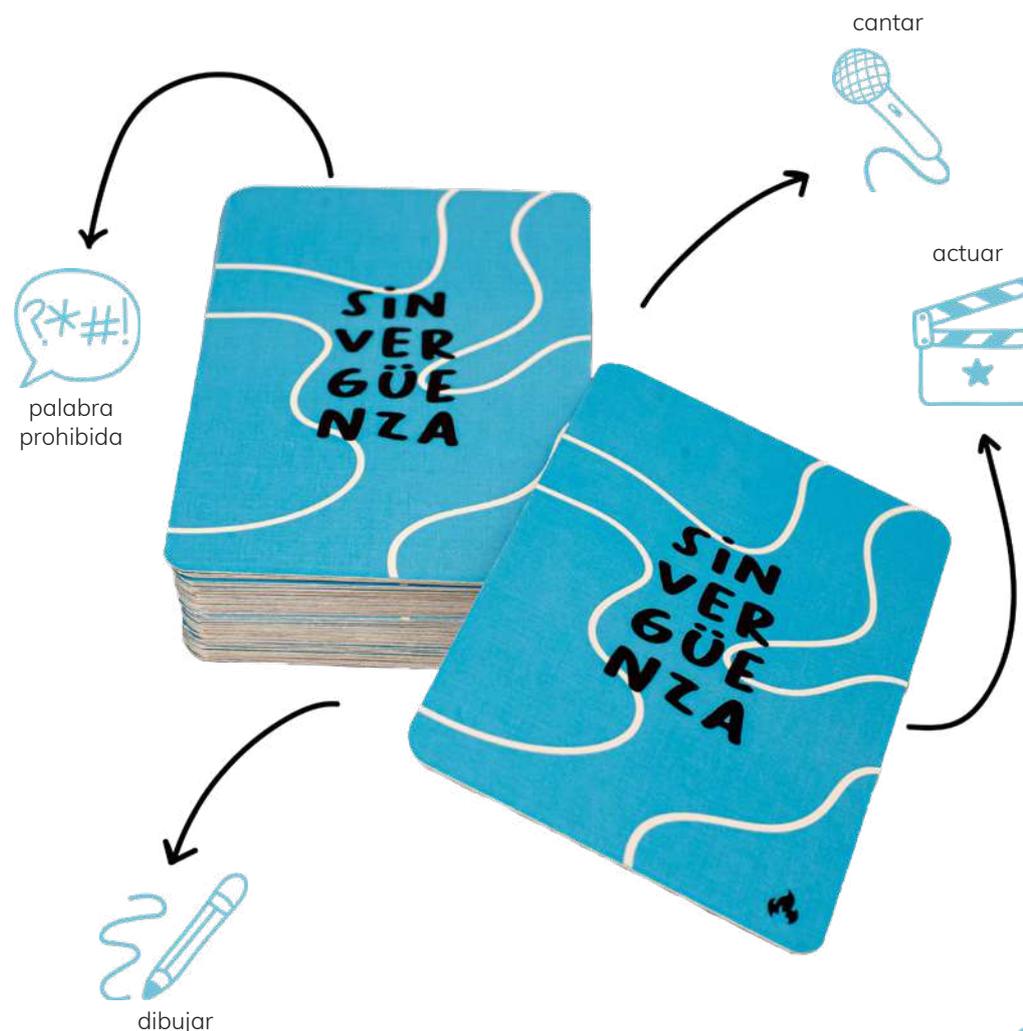
R: 30 Músculos

COMPONENTES JUEGO

Tarjetas

ATÉVETE

Esta categoría saca el lado creativo de los participantes, en ella deben describir, actuar, dibujar y cantar. Mediante estas se pretende impulsar a los participantes a normalizar y perder el pudor sobre actividades cotidianas. Cada actividad está acompañada de un pictograma, para visualizar la acción que deben hacer. Las actividades son las siguientes.



PALABRA PROHIBIDA...

Se debe describir en qué consiste, sin mencionar sinónimos que hagan alusión a la palabra.

LiBiDo

Las palabras prohibidas son:
apetito sexual, deseo sexual
y ganas.

**LUZ, CÁMARA, ACCIÓN!**

Tienes que actuar
"DONACIÓN DE ESPERMA"
El participante que acierte, se
queda con esta tarjeta.

**MANOS A LA OBRA**

Dibuja
"PONERSE UN CONDÓN"
El participante que acierte, se
queda con esta tarjeta.

**THE VOICE**

Tienes que cantar una canción
que aluda al "ACTO COITAL".

Si los participantes aprueban,
te quedas con esta tarjeta.

**PALABRA PROHIBIDA...**

Se debe describir en qué consiste, sin mencionar sinónimos que hagan alusión a la palabra.

SEXTiNG

Las palabras prohibidas son:
celular, mensaje y chatear.

**LUZ, CÁMARA, ACCIÓN!**

Tienes que actuar
"LIMPIARSE LOS GENITALES"
El participante que acierte, se
queda con esta tarjeta.

**MANOS A LA OBRA**

Dibuja un "PEZÓN CON FRÍO".
El participante que acierte, se
queda con esta tarjeta.

**THE VOICE**

Inventa un rap con la palabra
"SEXO"

Si los participantes aprueban,
te quedas con esta tarjeta.



COMPONENTES JUEGO

Instructivo

Para acompañar el juego se decidió hacer un instructivo, dentro de este se explican las reglas del juego, sus componentes, objetivo, la preparación, sus modalidades de juego, cómo se juega, las tarjetas y categorías que lo componen y cómo se gana.

Se hizo hincapié en que los textos del instructivos fueran redactados de manera concisa, y con un carácter cercano al usuario.

En la página que se presenta se explica, el inicio del juego, las diferentes modalidades que tiene y cómo se juega.



Foto del instructivo de Sinvergüenza.

COMPONENTES JUEGO

Instructivo

Por último en esta página se explica sobre la tarjeta de vergüenza, se enfatiza en casos que se pueden presentar durante la partida del juego y se explica cómo se gana.

Se decidió incorporar una página extra para recalcarle a los jugadores que la instancia de juego pretende ser amistosa y no se trata de exponer, pasar a llevar o avergonzar a algún participante. Sumado a esto, se expone que está prohibido hacer registro de lo que pasa en el juego, a no ser que se tenga el consentimiento expreso de la persona.

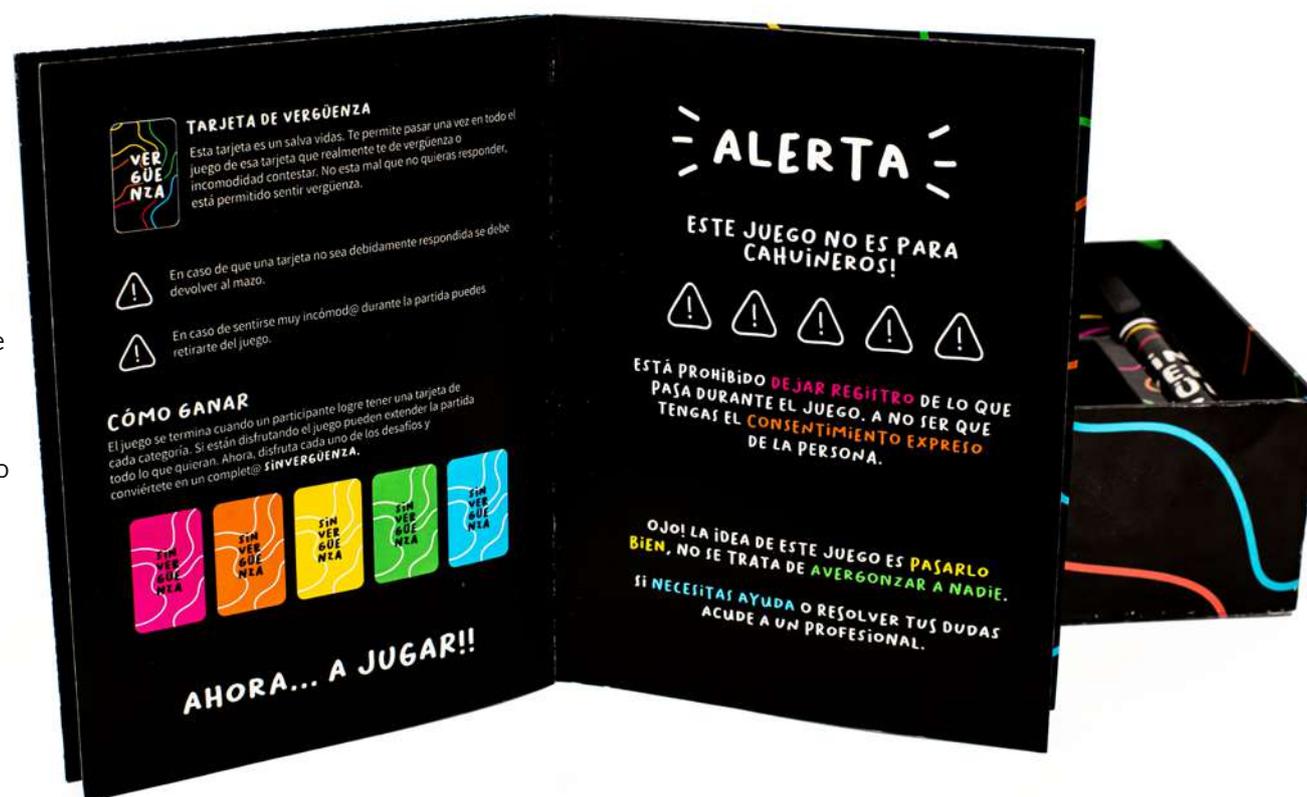


Foto del instructivo de Sinvergüenza.

COMPONENTES JUEGO

Elementos complementarios

Los componentes complementarios del juego son el dado con caras de colores, se utiliza en todos los turnos para indicar cual es la categoría que se debe jugar. El timbre se utiliza en algunas actividades de las categorías "Nadie se salva" y "Touch & Go", para establecer que el primer participante en tocarlo debe responder la tarjeta. Por último el plumón de pizarra negro se utiliza con la categoría "Atrévete" en las actividades de dibujo.



PACKAGING



Foto del packaging del prototipo final de Sinvergüenza

PACKAGING

Durante la etapa de testeos, surgieron problemáticas respecto al packaging de Sinvergüenza, en donde en su primera versión el pizarra se encontraba al reverso de la caja, quedando expuesto a diferentes factores como ralladuras. Para evitar esto, se modificó la forma de cerrar el packaging, en vez de encajar por arriba esta se hace un deslizamiento horizontal para cerrarla, quedando el pizarra completamente protegido.

Cabe destacar que la nueva forma de cerrar el packaging permite una mayor portabilidad, porque esta queda sellada casi en su totalidad. En cuanto al tamaño de la caja, este fue aumentado para que los elementos pudieran ser dispuestos en una estructura interna de manera atractiva incitando al usuario a jugar.



PACKAGING

El packaging en su interior está dividido para que cada componente del juego vaya en su lugar. Las tarjetas están separadas en sus respectivas categorías, para que al momento de preparar el juego sea más eficiente e identificable.



Foto del interior del packaging con los elementos de juego del prototipo final de Sinvergüenza.

PACKAGING

En la siguiente imagen se puede apreciar la estructura interna del packaging, donde cada categoría de tarjetas está indicada con su color correspondiente para que al momento de ordenar los elementos se guíe al usuario para poner las tarjetas donde corresponde.

El producto final está hecho con cartón negro recubierto en adhesivo de pvc por su resistencia y en su interior por adhesivo.



Foto del interior del packaging del prototipo final de Sinvergüenza.

PACKAGING

En la parte posterior de la caja se encuentra la pizarra blanca, su materialidad ha ido cambiando luego de las instancias de testeo. Esto se debe a que al usar el plumón no era posible borrar sin que esta quedara manchada. El material final fue consultado con el profesor de la escuela Alberto Gonzalez. La pizarra actual es del material formica, este es facil de limpiar, tiene mayor resistencia a los rallones, y no queda con manchas de tinta.

Este elemento del juego se utiliza con la categoría "Atrévete", en las tarjetas que se requiere dibujar. Se tomó la decisión de que el juego contara con una pizarra en el packaging por tres razones: para ahorrar espacio, optimizar la cantidad de elementos del juego y por último evitar el uso de los talonarios de papel, ya que este tiene una vida útil cortas, limitando el numero de partidas que se pueden tener.



Foto de la pizarra, plumón y tarjetas de la categoría atrévete del prototipo final de Sinvergüenza.

IDENTIDAD GRÁFICA



Naming

El nombre escogido para el juego “sinvergüenza” nace por el interés de compartir conocimientos y experiencias entre los usuarios. La expresión pretende hacer un llamado a perder la vergüenza al hablar de sexualidad.

Al desglosar el nombre “sinvergüenza”, la palabra “sin” significa falta o carencia de algo; y la palabra “vergüenza” significa sentimiento de incomodidad producido por el temor a hacer el ridículo ante alguien, o a que alguien lo haga.

Por otro lado, al desglosar el nombre tiene otro significado; la primera parte “sin” significa pecado en inglés. Esto hace referencia a la connotación valórica y religiosa que existe sobre el sexo.

También el nombre hace referencia al objetivo que se quiere lograr con la implementación del juego, perder el pudor al hablar sobre la sexualidad y la eliminación del tabú existente.

Carácter

Se utiliza una tipografía que tiene un carácter lúdico. A través de esta se intenta representar el carácter informal, cercano y entretenido. También esta pretende representar una letra a mano alzada, como si se estuviera escribiendo con un plumón de pizarra, estilo tipo “doodle”.

Colores

El logotipo tiene dos variaciones: de color blanco puesta sobre fondo negro, o negro puesto sobre los colores de las categorías. Está pensada para ser acompañada por los colores que integran el juego. Se utilizó una paleta de colores llamativos y saturados para contrastar con el negro.

IDENTIDAD GRÁFICA

Logotipo

Original

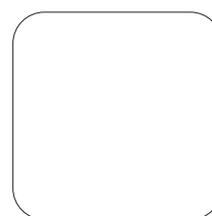


IDENTIDAD GRÁFICA

Paleta de Colores

Paleta de colores utilizada en el juego

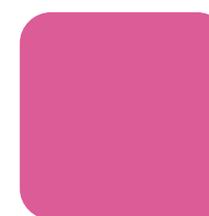
Los colores que se escogieron para el juego son el blanco, negro, fucsia, naranja, amarillo, verde y celeste, todos poseen el mismo nivel de saturación. Fueron escogidos como necesidad para diferenciar las categorías, es por eso que se utilizaron colores que fuesen distintos entre ellos para que evitar confusiones. También se escogieron estos colores por ser llamativos y vibrantes aportando al carácter lúdico y dinámico del juego.



C	0%	R	255
M	0%	G	255
Y	0%	B	255
K	0%		



C	75%	R	0
M	68%	G	0
Y	67%	B	0
K	90%		



C	0%	R	220
M	84%	G	92
Y	2%	B	152
K	0%		



C	4%	R	219
M	69%	G	118
Y	95%	B	62
K	0%		



C	0%	R	248
M	18%	G	207
Y	81%	B	99
K	0%		



C	67%	R	112
M	1%	G	182
Y	79%	B	114
K	0%		



C	60%	R	113
M	1%	G	194
Y	12%	B	216
K	0%		

IDENTIDAD GRÁFICA

Tipografía

Bako Sapi

Esta tipografía se utiliza tanto en el nombre del juego como en el título de las tarjetas e instructivo. Esta versión de la tipografía solamente tiene disponibles las letras en mayúscula.

**AA BB CC DD EE FF GG HH II JJ KK LL MM NN
 ÑÑ OO PP QQ RR SS TT UU VV WW XX YY ZZ
 Á É Í Ó Ú Ä Ë Ì Ö Ü
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
 + - ; , ' ! ? * ^ ` " @ # \$ % & / () = _ .**

Assistant Regular

Esta tipografía se utiliza para el texto de las tarjetas y para el instructivo debido a su fácil lectura.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
 Ññ Oo Pp Qq Rr sS Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
 á é í ó ú ä ë ì ö ü
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
 + - ; , ' ! ? * ^ ` " @ # \$ % & / () = _ .

IDENTIDAD GRÁFICA

Elementos gráficos

Los elementos gráficos que acompañan al logotipo son contornos de figuras amorfas, con el mismo estilo “doodle” del logotipo. Estas son de los colores de las categorías cuando son aplicadas sobre el fondo negro con el logotipo en blanco; y son de color blanco cuando se aplican sobre los colores de las tarjetas.



IDENTIDAD GRÁFICA

Pictogramas



desafío



regalar o entregar tarjeta



revelar



contesta la pregunta



actuar



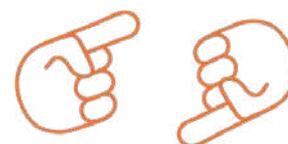
dibujar



palabra prohibida



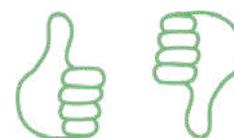
cantar



apuntar



tocar el timbre



dedo arriba o abajo



votación



contar historia



apuesta

Se crearon pictogramas para acompañar a algunas tarjetas, en su mayoría estas aluden a un tipo de acción a realizar, guiando al usuario. El estilo de ilustración es a mano alzada para simular el dibujo con plumón de pizarra, estilo "doodle".

DINÁMICA DE JUEGO

Se deben leer las instrucciones para entender los componentes, objetivos del juego, cómo jugar, la preparación del juego, las distintas modalidades de juego que tiene, las tarjetas que lo componen, sus categorías, restricciones, y cómo ganar. Es muy importante la última parte del instructivo, ya que este es crucial para lograr una experiencia grata donde todos los participantes se sientan en un ambiente de confianza y puedan compartir con el resto. Luego se procede a disponer los elementos del juego como se indican en las instrucciones. Cabe destacar que se debe repartir una tarjeta de “vergüenza” a cada participante.

Antes de comenzar a jugar se debe escoger la modalidad/es de juego con el que todos los integrantes se sientan cómodos, este determina la intensidad y dificultad del juego. Estos niveles se simbolizan con un fuego que se encuentra en la parte de inferior derecha de las tarjetas, la cantidad de fuegos (1-3) indica la intensidad del nivel siendo tres el mayor.

También se puede adaptar al juego a modo carrete, este está pensado para jugarse con bebidas alcohólicas y en un contexto de fiesta. Los participantes tienen que determinar el número de tragos que debe regalar el participante que gane una tarjeta y cuantos deben tomar el participante que pierda.

El juego se inicia con la tarjeta de “juego previo”, estas deben disponerse boca abajo y escoger una al azar, para luego ser respondida por todos los participantes. Una vez realizada esta ronda de juego previo se comienza a jugar con la modalidad de juego escogida.

El participante catalogado por los jugadores como “más sinvergüenza” es el primero en partir. Se debe lanzar el dado y dependiendo del color obtenido se debe obtener la tarjeta correspondiente al color y realizar la actividad que se determine en la tarjeta. En el caso de que salga la cara sinvergüenza el participante debe escoger la categoría que quiera.

DINÁMICA DE JUEGO

Ej: Si el dado indica el color **fucsia**, se debe sacar una tarjeta de la categoría **“lo que toca, toca”** y debe realizar lo que la tarjeta indique. En este caso el participante debe adivinar el método anticonceptivo usado por todos, en el caso de acertar a todos, se queda con la tarjeta. En el caso contrario esta debe ser devuelta al mazo.



ADIVINA BUEN AdivINADOR

Tienes que adivinar el **MÉTODO ANTICONCEPTIVO** que utiliza cada participante. Si aciertas te quedas con esta tarjeta.

Una vez finalizado el turno se debe seguir el juego en el sentido del reloj y cada participante debe lanzar el dado en su turno. La dinámica del juego será dado por la categoría y la tarjeta que se deba realizar, como dibujar, apostar, acusar a un participante, cantar, actuar, revelar historias, entre otras.

Se debe repetir esta dinámica hasta que un participante logre conseguir una tarjeta de cada categoría y convertirse en un completo sinvergüenza.



TESTEOS PROTOTIPO FINAL

Testeo 1

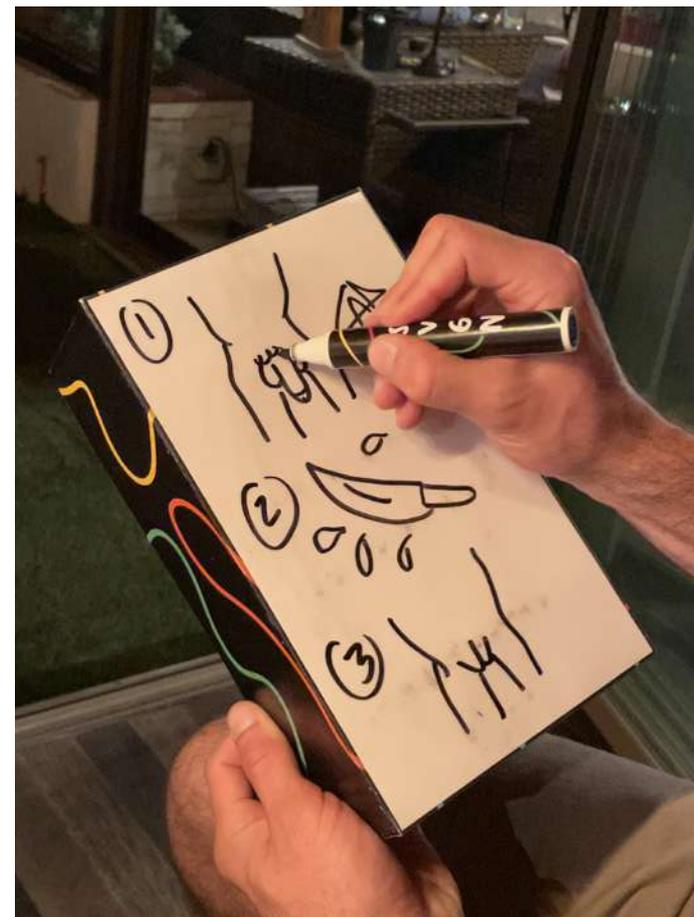
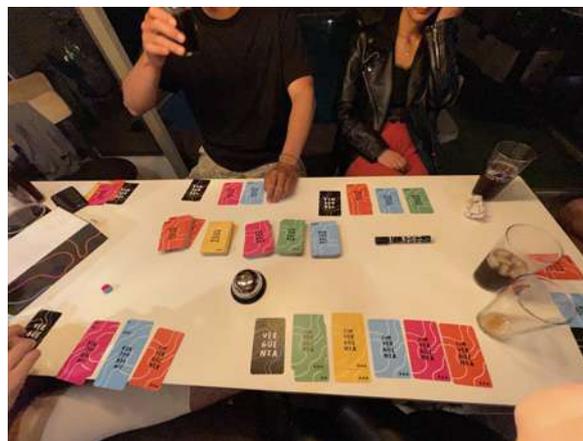
Se organizaron tres instancias de testeo con el producto final. El objetivo de estas era **probar las diferentes modalidades de juegos y lograr diferenciar entre el juego con consumo de bebidas alcohólicas y sin el consumo de estas**. Estas modalidades fueron validadas con los diferentes usuarios.

La primera instancia de testeo se realizó con un grupo mixto de 6 personas de 25 - 27 años de edad, todos los participantes se conocían. En esta instancia se decidió jugar con el modo carrete y con todos los niveles de las categorías. A medida que avanzaba el juego los participantes separaron las tarjetas y **decidieron jugar solamente con las tarjetas con tres fuegos, el nivel más alto, ya que se encontraban en un ambiente de confianza**. Los participantes se desarrollaron con risas, presentando curiosidad y encontrando cosas en común con los integrantes de la partida. En este testeo los participantes decidieron seguir jugando a pesar de existir un ganador, porque estaban

disfrutando la instancia del juego. En cuanto a la **modalidad “modo carrete”, pasó a segundo plano** y se cumplía cuando los usuarios se acordaban. Este testeo fue un éxito por la alta participación de los jugadores, interacciones que se generaron, espacios de diálogo, y buen recibimiento del juego. Luego de esto se envió una encuesta para saber la opinión, calificación y experiencia de juego que habían tenido los participantes.

TESTEOS PROTOTIPO FINAL

Fotos testeo 1



Fotos testeo 1 del prototipo final de Sinvergüenza.

TESTEOS PROTOTIPO FINAL

Testeo 2

La segunda instancia de testeos fue con un grupo mixto conformado por 7 personas que se conocían entre ellos, el rango etario fue de 22 - 29 años de edad.

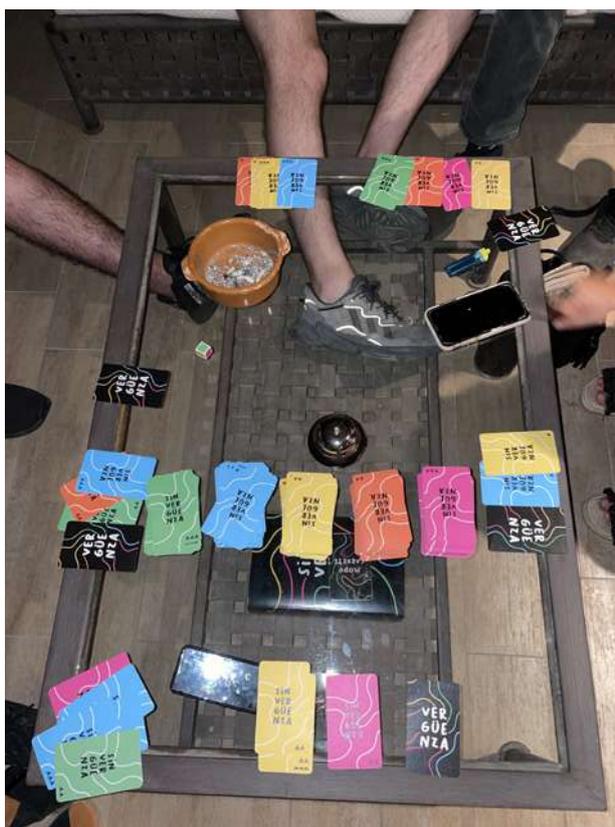
Se inició el juego ojeando las instrucciones y a medida que fueran apareciendo dudas eran consultadas con el instructivo. Se decidió jugar con los tres niveles de juego, para tener variedad y no se consumió alcohol durante el juego. Se inició el juego con la ronda de **juego previo, y se hicieron dos rondas** de esta. Al principio los jugadores estaban ansiosos por el juego y a medida que se fue desarrollando el juego fueron perdiendo la vergüenza y se sintieron en confianza, a pesar de estar en un grupo con gente conocida.

La partida de este juego se dió más rápida que en otros testeos y tuvo una duración de 1 hora a pesar del alto número de participantes. En este testeo se generaron instancias de conversación, compartir historias y de risas. Al finalizar el juego

los participantes expresaron sus ganas de explorar y de investigar más sobre la sexualidad y las temáticas habladas durante el juego. Luego de esto se envió una encuesta para saber la opinión, calificación y experiencia de juego habían tenido los participantes.

TESTEOS PROTOTIPO FINAL

Fotos testeo 2



Fotos testeo 2 del prototipo final de Sinvergüenza.

TESTEOS PROTOTIPO FINAL

Testeo 3

La última y tercera instancia de testeo se realizó con un grupo mixto de 7 participantes, donde no todos se conocían. El rango etario de este grupo fue de 19 - 22 años de edad.

Se inició el juego leyendo las instrucciones del juego, los participantes destacaron la integración de la última página de este, debido a la importancia y que los jugadores fueran concientes de esto al momento de jugar. Todos los participantes dedieron jugar con el **nivel dos y tres, a pesar de no conocer a todos los integrantes del grupo**. Se hicieron **3 rondas de juego previo** antes de empezar a jugar con las categorías, para romper el hielo, conocer un poco más a los integrantes y entrar en la dinámica de juego.

Durante toda la partida los participantes consumieron cervezas pero jugaron sin la modalidad "modo carrete". En este grupo de **jugadores entró en un ambiente de confianza**

muy rápido y empezaron a compartir sus experiencias, historias y gustos. **Todas las tarjetas que salieron a juego generaron diálogo entre los participantes**, haciendo que se distanciara el turno entre cada jugador, aún así siempre supieron a quién le tocaba jugar. En algunas tarjetas los participantes decidían **llegar a un consenso del significado del concepto preguntado**, para que todos respondieran teniendo claro a lo que se refería. Por varias rondas a varios participantes les salió el mismo color de dado, alargando la partida y dificultando que estos pudieran ganar. Por último en una tarjeta de **"Nadie se salva"** los participantes acordaron devolverla al mazo, ya que podían estar seguir jugando por muchas rondas para llegar a un ganador.

El juego duró dos horas, siendo la partida más larga de todos los testeos. Esta se tuvo que finalizar antes de que algún participante ganara, ya que varios de los integrantes tenían que asistir a otros compromisos previos al testeo.

TIPS PARA LLEGAR AL ORGASMO

Todos los participantes deben decir algún **tip para lograr el orgasmo**. El participante que repita o no diga ninguna será "eliminado". Se debe jugar hasta que haya un solo ganador. Tú partes.



Tarjeta eliminada de la partida del juego.

Luego de esto todos agradecieron la invitación a la experiencia de juego y expresaron su opinión, recalcando lo bien que lo habían pasado y que lo jugarían otra vez, por todo lo aprendido y conversado, sumando que las risas no faltaron en la partida. Se les pidió rellenar un formulario para tener registro de sus opiniones.

TESTEOS PROTOTIPO FINAL

Fotos testeo 3



Foto testeo 3 del prototipo final de Sinvergüenza.

TESTEOS PROTOTIPO FINAL

Fotos testeo 3



Fotos testeo 3 del prototipo final de Sinvergüenza.

ENCUESTA TESTEOS PROTOTIPO FINAL

Para acompañar los testeos del prototipo final de Sinvergüenza, se creó una encuesta en google forms. Esta tiene la **función de recopilar las experiencias del juego y las opiniones de los participantes**.

Se obtuvieron 10 respuestas en este cuestionario de todos los participantes que participaron en los testeos. A continuación se mostrarán los resultados de la encuesta.

La encuesta tiene 8 preguntas, en la primera se les pide a los participantes su percepción del juego en la escala del 1 al 7 (gráfico 1). En la segunda, se les pide que desarrollen cómo fue su experiencia de juego. La tercera pregunta les pide que pongan cómo se sintieron antes vs después de jugar Sinvergüenza. En la cuarta, se les pregunta qué les pareció la dinámica del juego. Luego de esto, si le recomendarían el juego (gráfico 2) y si comprarían Sinvergüenza con las opciones: sí, no y depende del precio (gráfico 3). En la séptima se les pregunta cuánto estarían dispuestos a pagar y se presentan seis precios: \$10.000, \$15.000, \$20.000, \$25.000, \$30.000 y \$35.000 (gráfico 4). Por último se les pone de manera opcional que dejen sus comentarios y/o críticas del juego.

ENCUESTA TESTEOS PROTOTIPO FINAL

Resumen respuestas

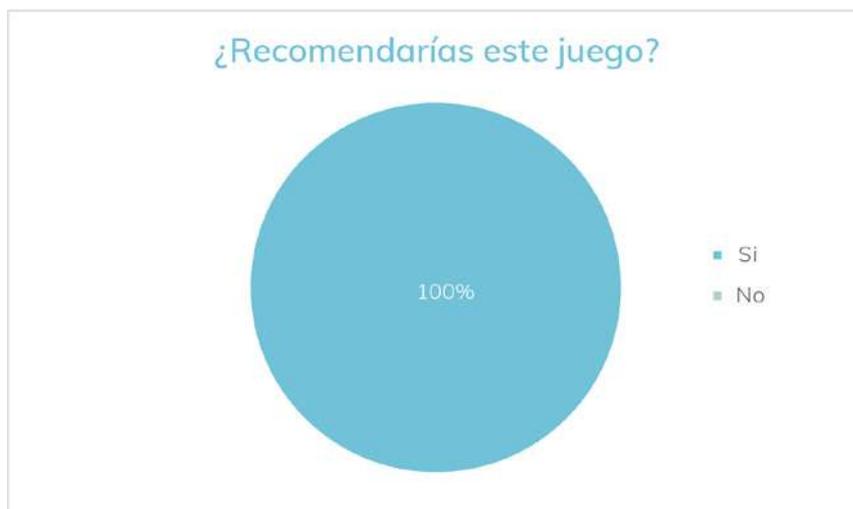


Gráfico 1 encuesta prototipo final de Sinvergüenza.



Gráfico 2 encuesta prototipo final de Sinvergüenza.



Gráfico 3 encuesta prototipo final de Sinvergüenza.

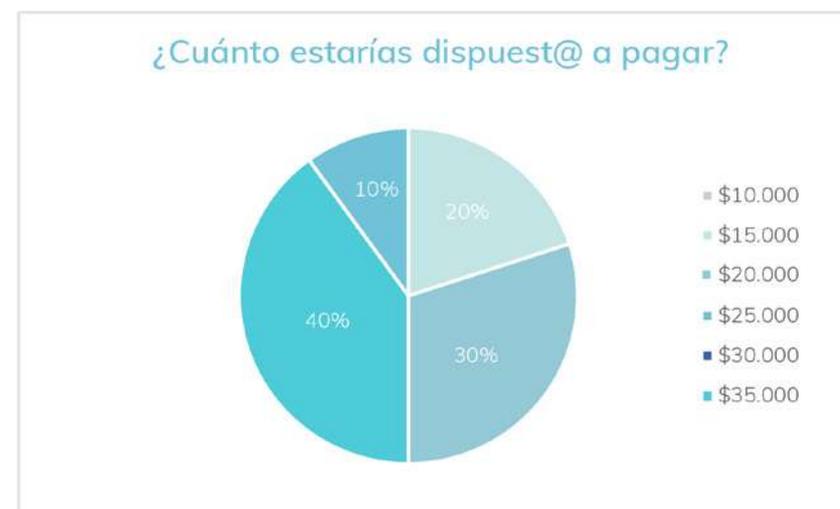


Gráfico 4 encuesta prototipo final de Sinvergüenza.

ENCUESTA TESTEOS PROTOTIPO FINAL

Resumen respuestas

¿Cómo fue la experiencia de juego?

“Muy buena!”

“Increíble. Al principio llegué un poco tímida pero a medida que fue avanzando el juego y las preguntas se pusieron más osadas, (a pesar de las preguntas “incómodas”) los jugadores nos relajamos y tuvimos la instancia para hablar de temas que uno normalmente no habla. Nos reímos y aprendimos.”

“Muy entretenida”

“Muy bueno, en especial la versión final”

“Mucho mas lúdica de lo que me esperaba”

“Muy buena experiencia, buena combinación de juego chistoso y conversa intelectual”

“Muy agradable y entretenido aprendí mucho y fue muy chistoso.”

“Muy buena, es entretenido y dinámico”

“Fue chistoso, educativo e íntimo también, porque daba el espacio para compartir cosas personales e intercambiar opiniones.”

“Muy entretenido si se hace con la gente correcta, produce un espacio muy libre y orientado a la conversación. Buen balance entre risas y desarrollo de ideas mas profundas.”

¿Cómo te sentiste antes vs después de jugar Sinvergüenza?

“Con ganas de jugar más”

“Por lo general no me cuesta hablar de estos temas, por ende me agrada la existencia de este juego, en el sentido que es una puerta para que más personas pierdan el miedo y puedan conversar de las cosas que a veces les dan pudor, pero que son sanas y

“Sentí que podría aprender más sobre el tema”

“Nerviosa vs Bacán”

“Bastante similar”

“Antes de jugar estaba un poco nerviosa pero después lo pasé muy bien, y quería seguir jugando.”

“Después uno se siente más en confianza con el grupo y relajada.”

“No conocía la gente así que al principio tenía un poco de vergüenza pero después de jugar el juego ya no tenía

“Bastante parecido”

“Después me sentí un poco más suelta y relajada y sin duda que con más disposición a hablar de sexualidad. Quería ir a contarle a todos mis conocidos y conocidas del juego y jugarlo con ellos/as.”

ENCUESTA TESTEOS PROTOTIPO FINAL

Resumen respuestas

¿Qué te pareció la dinámica del juego?

“Me gusto”

“Muy buena especialmente para gente joven y que quiere hablar de estas cosas”

“Muy entretenido si se hace con la gente correcta, produce un espacio muy libre y orientado a la conversación. Buen balance entre risas y desarrollo de ideas más profundas.”

“Muy fluida, entretenida e informativa.”

“Muy buena, era rápida y entretenida las categorías”

“Muy entretenida y libre de juicios. Muy buen juego para conocer a un grupo de personas.”

“Muuuuuy buena”

“Muy entretenida, es choro que se arme conversación a partir de las distintas cartas.”

“Bastante buena, que hayan distintos colores de cartas hace que no sea monotonoso, me gustó que haya tantas actividades distintas.”

“Fácil, educativa y me encantó que despertara tanto humor.”

Comentarios y/o críticas del juego (pueden expresarse si quieren)

“Honestamente encuentro que el juego está muy bueno y que estos son simplemente detalles que no influyen en que el juego sea entretenido y disfrutable.”

“Me gusta la idea de mas info!”

“Creo que tiene mucho potencial para hacerlo más dinámico entre los participantes, se me hizo un poco monótono. Creo que se le podría agregar mayor interacción entre los participantes para hacerlo más dinámico.”

“Lo único que siento que se podría arreglar es el hecho de que te puede tocar la misma carta repetida muchas veces. Podría haber alguna dinámica para tirar de nuevo el dado y así poder elegir otra carta, por ejemplo gastando la carta de vergüenza. Otra opción podría ser que puedes volver a lanzar el dado si te tocó un color del cual ya tienes dos cartas coleccionadas.”

“ Podrías agregar un reloj de arena para que en las rondas en que cada uno tiene que decir cosas, no sea tan largo y no se chacree si a alguien no se le ocurre nada que decir”

“También siguiendo esa lógica sería interesante poder recuperar las cartas de vergüenza de alguna manera. Por ejemplo si alguien dice algo muy entretenido, cualquier otro jugador puede tocar el timbre para llamar a una votación y que él pueda recuperar de su carta de vergüenza.”

“Encuentro excepcional la advertencia de grabar las instancias del juego solo bajo el consentimiento expreso de las personas que participan. Realmente es una herramienta útil para hacer de la experiencia un ambiente seguro y da una lección breve pero efectiva sobre el consentimiento y sus extensiones.”

ENCUESTA TESTEOS PROTOTIPO FINAL

Análisis respuestas

A partir de todas las respuestas recibidas en la encuesta, se puede ver que los objetivos planteados para el juego se cumplieron. Sumado a esto se validaron los patrones de valor: *espacios de diálogo, versatilidad, dinámico, sin juicios valóricos y aprendizaje horizontal*, estos se encuentran desarrollados en la formulación del proyecto.

Sinvergüenza fue bien recibido por todos los participantes que lo testearon y afirmaron que este aportó en el diálogo de la sexualidad. Se quiere realizar más instancias de testeo del producto final a diferentes grupos etarios. Sumado a esto se quiere hacer una validación del contenido con profesionales.



**AL 100% DE LOS PARTICIPANTES
ENCUESTADOS LES GUSTÓ EL JUEGO**

The background is a solid pink color with several white, hand-drawn, wavy lines that create a pattern of irregular, organic shapes. The lines are thick and vary in length and curvature, giving the background a dynamic and artistic feel.

IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO

MODELO BUSINESS CANVAS

Para la implementación del proyecto, es importante tener en cuenta que éste pueda ser rentable en el tiempo. Esto se debe por la motivación personal de seguir desarrollando el proyecto, después de entregar el título. Para que pueda concretarse de la mejor manera posible y poder poner a la venta este producto.

Para evaluar este aspecto, se utilizó la metodología del Modelo Business Canvas (Osterwalder & Pigneur, 2004), mediante la cual se puede observar y evaluar el modelo de negocios que permitirá llevar a cabo el proyecto de la manera más adecuada.

MODELO BUSINESS CANVAS

SOCIOS CLAVES	ACTIVIDADES CLAVES	PROPUESTA DE VALOR	RELACIÓN CON EL CLIENTE	SEGMENTOS DE CLIENTES	
<ul style="list-style-type: none"> * Equipo de profesionales, para la validación del contenido y creación del juego * Fábrica que realiza juegos en China * Empresa de envío y despacho de productos * Tienda de Juegos * Sexshops como "Japi Jane" * Embajadores, a través de sus cuentas de instagram promuevan y den a conocer SINVERGÜENZA. * Inversionistas 	<ul style="list-style-type: none"> * Diseñar material gráfico, instructivo y Packaging del producto * Reuniones con Socios claves * Proceso de difusión del proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> * Espacio de diálogo, crea una instancia de conversación para que los usuarios puedan compartir sus experiencias y/o conocimientos. * Versatilidad, es adaptable a los usuarios. Estos tienen que decidir la modalidad de juego que les acomoda para optimizar experiencia. * Dinámico, tiene diferentes actividades y/o modalidades dentro del mismo juego, busca constantemente la interacción entre los participantes. * Sin juicios valóricos, se establece un ambiente propicio, sin pasar a llevar a los participantes con sus convicciones, valores y/o religión. * Aprendizaje horizontal, los usuarios pueden aprender a partir de las experiencias y/o conocimientos que comparten todos los participantes. 	<ul style="list-style-type: none"> * Libertad de expresión * Confianza * Cercano e íntimo 	Dirigido a mayores de 18 años de edad, que quieran hablar abiertamente de sexualidad con su círculo social.	
	RECURSOS CLAVES		CANALES		
<th>ESTRUCTURA DE COSTOS</th>		ESTRUCTURA DE COSTOS	<ul style="list-style-type: none"> * Tiendas de juego * Sexshops (Japi Jane) * Tiendas de retail * Plataformas digitales: Redes sociales y Sitio web 	<th>FUENTES DE INGRESO</th>	FUENTES DE INGRESO
<ul style="list-style-type: none"> * Costos de producción y manos de obra (impresión de tarjetas e instructivo, dado, plumón, timbre y packaging) * Costos de distribución * Costos de personal y/o honorarios 		<ul style="list-style-type: none"> * Capital semilla emprende - Sercotec * Inversionistas (inversor ángel) 			

ESTUDIO DE MERCADO

Se realizó un estudio de mercado del rango de valores de los juegos de mesa, que se encuentran en Tiendas de Juego, Retail y Sexshops con características y componentes similares para ver si el producto se encontraba dentro o fuera de este margen. En su mayoría los juegos de mesa tienen un valor mínimo de \$9.990 hasta los \$49.990. Según lo visto el valor de venta pensado para el juego Sinvergüenza se encuentra dentro del rango de precios de los juegos de mesa.

JUEGO	VALOR	LUGAR DE VENTA
Amigos de Mierda	\$ 15.990	Tiendas de Retail
Atrévete con Japi Jane	\$ 16.990	Sexshop
Dilo con un Meme	\$ 18.990	Tiendas de Retail y de Juegos
Mente, cuerpo y alma	\$ 19.990	Sexshop
Mala Leche	\$ 19.990	Tiendas de Retail y de Juegos
Guatafac	\$ 27.990	Tiendas de Retail y de Juegos
Cranium	\$ 29.990	Tiendas de Retail y de Juegos
Dixit	\$ 29.990	Tiendas de Retail y de Juegos
Do or Drink	\$ 29.990	Tiendas de Retail y de Juegos

COSTOS

A continuación se muestran los costos del producto en donde se muestra su costo por unidad y su costo dentro de un escenario de unidades al por mayor, ya que quiero seguir desarrollando sinvergüenza y venderlo en el mercado. Se tiene pensado externalizar la producción del producto, ya que cuentan con todas las piezas para poder realizarlo en una sola empresa; mientras que fabricarlo en Chile se tendrían que contactar varios proveedores, elevando los costos de producción del producto. Por otro lado, los costos de impresión son muy altos.

Con los cálculos realizados y con el fin de obtener una ganancia relevante para poder crecer como empresa el juego Sinvergüenza está pensado en venderse a un valor de \$25.990. Este precio se encuentra dentro del rango de precios de los juegos que se encuentran actualmente en el mercado, por ende permitirá posicionar a la marca dentro del segmento de clientes al cual se apunta.

COSTOS

Costos de Producción Unitario en Chile

Item	Unidades	Precio de Unitario
Impresión de Tarjetas	349	\$7.590
Plastificación de tarjeta	1	\$800
Dado con caras de colores	1	\$1.200
Timbre	1	\$5.990
Plumón de pizarra negro	1	\$1.590
Impresión de Instructivo	1	\$3.300
Pizarra (material formica)	1	\$200
Packaging	1	\$8.590
Total		\$ 29.260

Costos de Producción Mayorista en China

Componente	Unidades	Precio de Unitario	1.000 unidades	2.000 unidades	3.000 unidades
Impresión de Tarjetas	349	\$2.620	3,10 USD	2,90 USD	2,80 USD
Plastificación de tarjeta	1	\$42	0,05 USD	0,04 USD	0,02 USD
Dado con caras de colores	1	\$210	0,25 USD	0,20 USD	0,15 USD
Timbre	1	\$608	0,72 USD	0,70 USD	0,68 USD
Plumón de pizarra negro	1	\$220	0,25 USD	0,20 USD	0,15 USD
Impresión de Instructivo	1	\$215	0,25 USD	0,20 USD	0,15 USD
Pizarra (material formica)	1	\$200	0,25 USD	0,20 USD	0,15 USD
Packaging	1	\$590	0,70 USD	0,60 USD	0,50 USD
Total por Unidad		\$ 4.705	5,57 USD	5,04 USD	4,6 USD
Total			5.570 USD	5.040 USD	4.600 USD

*Los costos son valores aproximados, pueden variar dependiendo del proveedor.

FLUJO DE CAJA

A continuación se muestra el flujo de caja por siete años, en el cual se detallan los costos generados por la empresa, los ingresos y las utilidades.

Se considera un supuesto de producción inicial de 2.000 unidades, al fabricarse en Asia. Esto se financiaría con capital propio de la empresa y las ventas se iniciarían una vez producidos e importados los juegos.

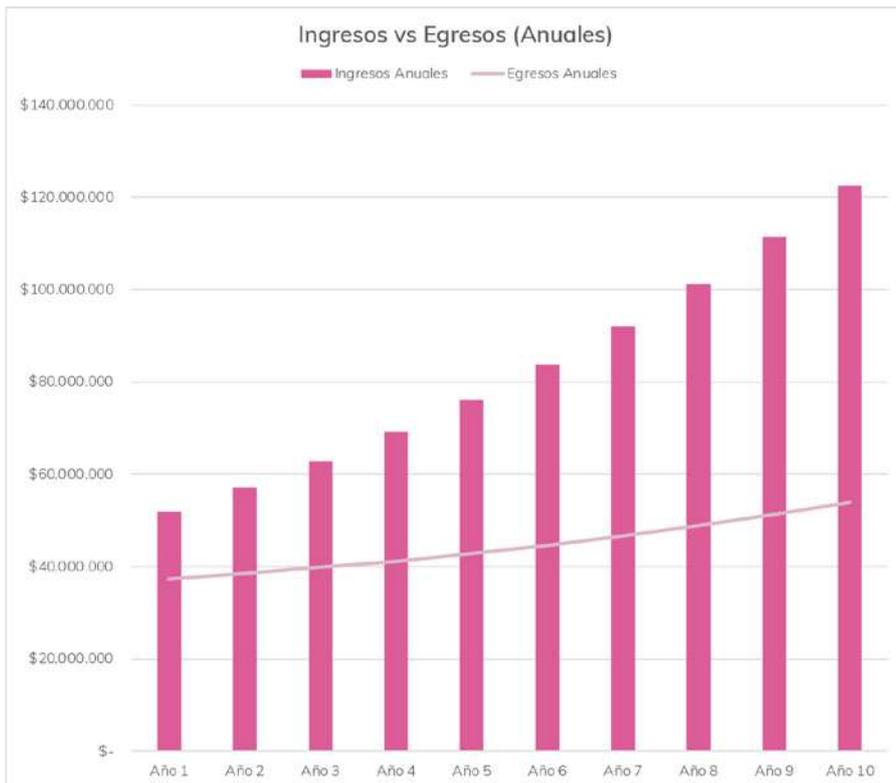
Se espera que el crecimiento de ventas sea el señalado, de ser así, dentro del primer año se alcanzaría un punto de equilibrio entre los ingresos y egresos de la empresa. A partir del primer año, el proyecto se sustenta por sí solo, logrando generar utilidades.

Se proyecta un **crecimiento exponencial del 10%** anual sobre las unidades producidas del producto.

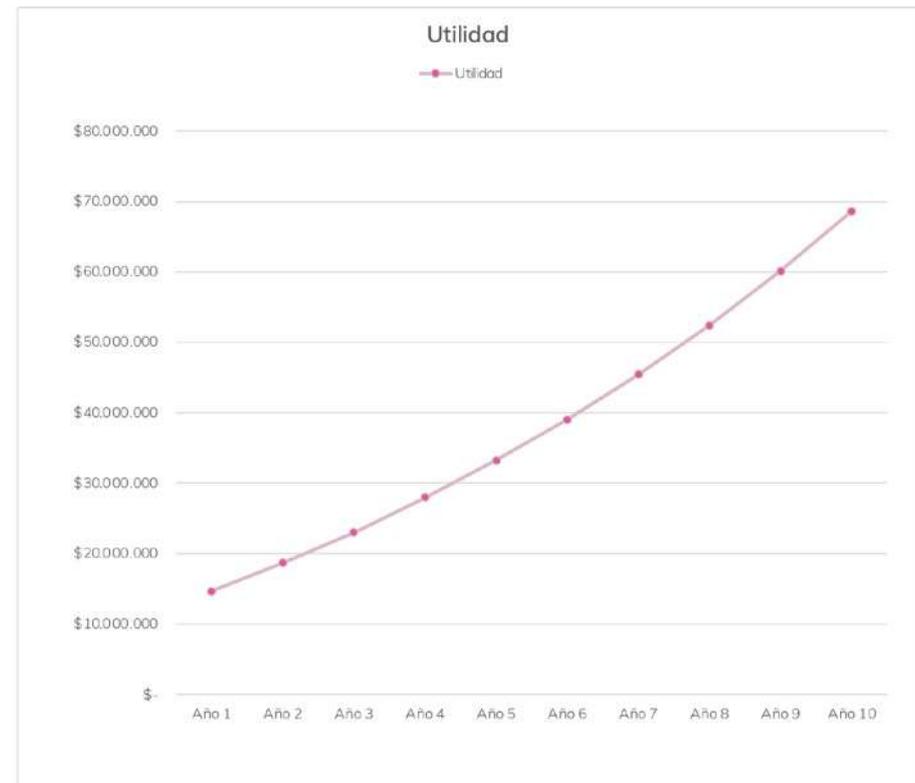
FLUJO DE CAJA

	Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5	Año 6	Año 7
INGRESOS							
Ingresos por venta	\$ 51.980.000	\$ 57.178.000	\$ 62.895.800	\$ 69.185.380	\$ 76.103.918	\$ 83.714.310	\$ 92.085.741
Total Ingreso	\$ 51.980.000	\$ 57.178.000	\$ 62.895.800	\$ 69.185.380	\$ 76.103.918	\$ 83.714.310	\$ 92.085.741
EGRESOS							
Costo de producción	\$ 11.412.000	\$ 12.553.200	\$ 13.808.520	\$ 15.189.372	\$ 16.708.309	\$ 18.379.140	\$ 20.217.054
Honorarios	\$ 15.000.000	\$ 15.000.000	\$ 15.000.000	\$ 15.000.000	\$ 15.000.000	\$ 15.000.000	\$ 15.000.000
Costo de Distribución	\$ 9.600.000	\$ 9.600.000	\$ 9.600.000	\$ 9.600.000	\$ 9.600.000	\$ 9.600.000	\$ 9.600.000
Mantenimiento plataformas web	\$ 20.000	\$ 20.000	\$ 20.000	\$ 20.000	\$ 20.000	\$ 20.000	\$ 20.000
Publicidad	\$ 250.000	\$ 200.000	\$ 200.000	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -
Comisiones de Venta (2%)	\$ 1.039.600	\$ 1.143.560	\$ 1.257.916	\$ 1.383.708	\$ 1.522.078	\$ 1.674.286	\$ 1.841.715
Total Egreso	\$ 37.321.600	\$ 38.516.760	\$ 39.886.436	\$ 41.193.080	\$ 42.850.388	\$ 44.673.426	\$ 46.678.769
Flujo de Caja Económico	\$ 14.658.400	\$ 18.661.240	\$ 23.009.364	\$ 27.992.300	\$ 33.253.530	\$ 39.040.883	\$ 45.406.972

FLUJO DE CAJA Gráficos



Este gráfico muestra el crecimiento anual de los Ingresos y Egresos del producto



Este gráfico muestra el crecimiento anual de las Utilidades generadas por el producto

FINANCIAMIENTO

Para implementar Sinvergüenza, se proyecta postular a diferentes fondos. Se realizó una búsqueda de opciones que permiten el desarrollo e implementación del juego, para lograr los objetivos propuestos.

Capital Semilla Emprende - Sercotec

Es un fondo concursable de Sercotec que apoya la puesta en marcha de nuevos negocios con oportunidad de participar en el mercado. Cofinancia un plan de trabajo destinado a implementar un proyecto de negocio. Este plan de trabajo incluye acciones de gestión empresarial (capacitación, asistencia técnica y acciones de marketing) e inversiones en bienes necesarios para cumplir el objetivo del proyecto. (Sercotec, 2021)

Entregan un apoyo de hasta \$3.500.000 CLP para concretar las actividades detalladas en el plan de trabajo. De este monto se deben destinar como mínimo \$200.000 CLP y un máximo de \$500.000 CLP, a acciones de gestión empresarial (como asistencia técnica, capacitación y acciones de marketing). Por último pueden destinarse hasta \$3.300.000 en inversiones. Se pretende postular a este fondo apenas abran las convocatorias, ya que se encuentran finalizando el proceso anterior.

Inversionistas

Es posible obtener un financiamiento externo entregado por un “inversor ángel”, que son personas externas a la empresa que invierten en la fase inicial del proyecto a cambio de una participación de capital a futuro.

La idea de tener inversionistas, es para tener un capital inicial mayor y poder tener un mayor crecimiento y posicionamiento en el mercado.

ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN Y DIFUSIÓN

La estrategia de comunicación y difusión que se implementará para que Sinvergüenza logre posicionarse en el mercado es la siguiente. Este contará con una cuenta de instagram para llegar a más usuarios y posibles compradores del juego, esperando potenciar e incrementar las ventas del producto.

Sumado a esto se tiene pensado entregar el producto a influenciadores en el área de la sexualidad, como sexólog@s, psicólog@s, terapeutas sexuales y ginecól@s, entre otros. Se les contactará vía mail o por sus redes sociales. Alguno de los profesionales a los que se les quiere contactar son los siguientes:

- * Regina Educa - Educadora y consejera sexual
- * Nicole Cafatti - Psicóloga, sexualidad y parejas
- * Dra. Andrea Huneeus - Ginecologa y Autora libro sexointeligente y educadora sexual
- * Josefa Arentsen (Corazon sin calzon) - Terapeuta sexual

- * Juan Cristobal Concha - Psicólogo LGBTQ+
- * Dra. Loreto Vargas - Ginecóloga y Obstetra
- * Claudia Hurtado - Psicóloga y Sexoterapeuta
- * Rodrigo Jarpa Schäcker - Psicólogo y Terapeuta sexual

PUNTOS DE VENTA

Tal como se mencionó en el Canvas Business Model, los puntos donde estará a la venta el juego serán principalmente

- * **Tiendas de retail**
- * **Tiendas de juego de mesa** como Genial, Juegopoli, Magic Sur y Devir
- * **Sitio web** propio de la marca



Mock up página web de Sinvergüenza.

PROYECCIONES

Desarrollo de sitio web

Se desarrollará un sitio web como complemento del juego con la finalidad de que los participantes puedan indagar más en las temáticas presentadas en las tarjetas ya sea antes, durante o después de la partida. Esta plataforma digital está contemplado como una parte fundamental de Sinvergüenza, ya que busca potenciar el carácter informativo del juego, donde el usuario puede encontrar todo tipo de información acerca de los temas tabú. Cabe destacar, que la plataforma estará disponible para todas las personas que quieran informarse sobre sexualidad, no solo para las personas que hayan adquirido el juego. Esto para facilitar y hacer accesible la información validada por profesionales, en un solo sitio web.

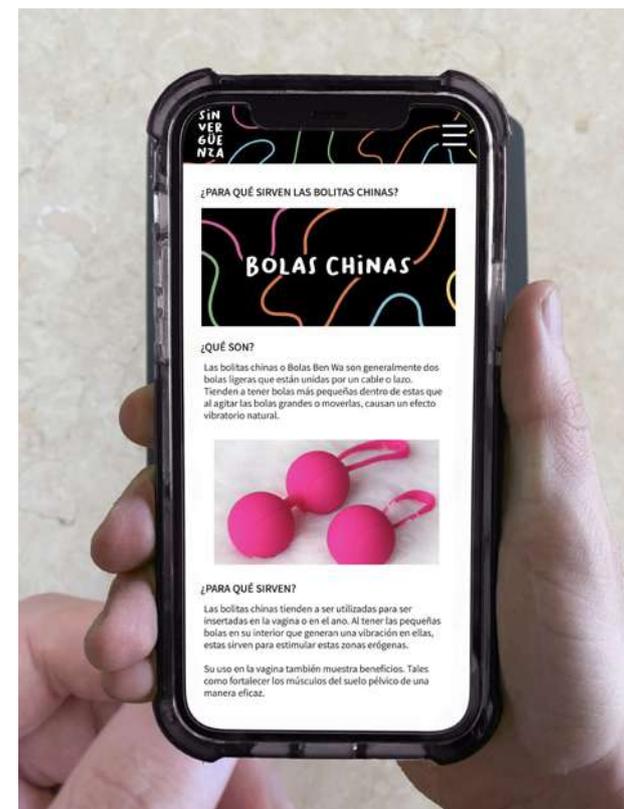
El contenido de esta página será construido junto con un equipo de expertos en el área de la sexualidad, quienes certificarán la veracidad de la

información disponible.

El juego y sitio web estarán conectados a través de códigos QR que se encontrará en las tarjetas que contengan temáticas que requieran de más información, donde puedan surgir dudas e inquietudes por parte de los jugadores. Al escanear el QR, se redireccionará al usuario al sector específico del sitio web que contenga la información referida a esa tarjeta.

En el siguiente esquema muestra un mockup de como se realizaría.

PROYECCIONES Mockup escaneo QR



Mock up escaneo de código QR, con redirección a la sección informativa de la plataforma web de Sinvergüenza.

PROYECCIONES

Realización de expansiones

Está pensado realizar packs de expansiones para poder complementar y abarcar el contenido del juego, tocando temáticas emergentes que sean tabú. Además se buscará incorporar tarjetas creadas por los mismo usuarios, para que formen parte del proceso de creación y a la vez expresen las temáticas que desean abordar y compartir. Dentro del sitio web, se puede encontrar una sección donde los usuarios pueden dejar sus ideas de temáticas y/o tarjetas, que serán evaluadas y/o modificadas por el equipo de expertos para luego ser incorporadas al juego.

Crear una versión del juego, enfocada en la enseñanza sexual escolar.

Se quiere realizar una versión de Sinvergüenza enfocado en la enseñanza de la sexualidad en los establecimientos educacionales, para ser utilizado como una herramienta por los profesores para facilitar la enseñanza hacia estudiantes. Para fortalecer los conocimientos a temprana edad, y lograr tener una formación integral de sexualidad.

The background is a solid orange color with several thick, white, wavy lines that meander across the page, creating a pattern of irregular, organic shapes. The word "CONCLUSIÓN" is centered in the middle of the page in a bold, black, sans-serif font.

CONCLUSIÓN

CONCLUSIONES

Sinvergüenza nace como un proyecto que busca desarrollar un juego interactivo que permita a los usuarios derribar el tabú existente de la sexualidad, incentivando a compartir, hablar, normalizar, aprender del resto e informarse.

Elegir temática, para el proyecto de título, fue sin duda un gran desafío. Principalmente por dos razones. En primer lugar, por la situación mundial en la que nos encontramos, afectando en los procesos de diseño e imposibilitando en varias ocasiones un proceso continuo. Y, en segundo lugar, debía escoger una temática que me motivara para trabajar durante todo el año para llevar a cabo mi proyecto.

Durante el desarrollo del proyecto se incorporaron distintas áreas del diseño, como lo son la gráfica, diseño de servicios, diseño de producto; logrando aplicar todos los conocimientos aprendidos a lo largo de la carrera.

El mayor desafío al que me vi enfrentada durante el proceso de diseño fue el lograr que la sexualidad se volviera un tema atractivo y sin estigmas para los usuarios. Por otro lado, la adaptación de las temáticas a las diferentes actividades fue un proceso largo, ya que tenían que ser informativas, generaran conversación y ser lúdicas al mismo tiempo para lograr que los usuarios derribaran el tabú, mediante las variadas dinámicas dentro del mismo juego. Se intentó abarcar una gran variedad de temáticas de la sexualidad en todas las categorías.

Por otro lado, un trabajo muy importante en la formulación del juego fue el lenguaje que se utilizó para Sinvergüenza. Este debía ser informal, generando cercanía y confianza en el usuario. A su vez, este debía ser cuidadoso para no pasar a llevar a algún participante. A medida que se fueron desarrollando los prototipos del juego, me di cuenta que cada detalle conllevaba una gran importancia

para crear un producto que respondiera a todas las necesidades de los usuarios. Como por ejemplo la redacción de las tarjetas, ya que estas fueron analizadas, editadas y validadas en varias ocasiones por diferentes usuarios, para tener mayor variedad de percepciones y opiniones sobre ellas.

El contexto actual fue una limitante en el proceso de testeos de los prototipos, por los aforos, precauciones y los riesgos que implicaba el juntarse con grupos de personas por la exposición al contagio. En línea con esto, las instancias de testeos fueron clave para la iteración y mejora de los prototipos y el producto final. Por las interacciones claves que se daban en cada una de las partidas y por los comentarios recibidos por los participantes.

CONCLUSIONES

Del mismo modo, se pudo apreciar el interés de los participantes, al utilizar el juego. Siendo gratificante ver como los usuarios disfrutaban de la experiencia de juego. La retroalimentación positiva por parte de los usuarios potenció la viabilidad del proyecto, y generó un interés en mí de seguir desarrollando mi proyecto una vez finalizada la etapa de titulación, para contribuir desde el diseño una experiencia de juego dinámica, interactiva e informativa.

Durante este proceso pude comprender la versatilidad que tiene el diseño al entrelazarlo en diferentes ámbitos, como la educación, sexualidad, el mercado de juegos, entre otros.

De esta forma, Sinvergüenza y su sistema de juego creado, presenta varias diferenciaciones respecto a los otros juegos existentes en el mercado, incentivando a los participantes a compartir sus conocimientos e historias con el resto e informarse

de una manera lúdica para desestigmatizar la sexualidad. Ya que el juego busca ser una experiencia amigable utilizado en una instancia informal, con amigos, para adaptar la educación sexual a la realidad y experiencia personal.

The background is a solid yellow color with several white, hand-drawn, wavy lines that create a pattern of irregular, organic shapes. The lines are thick and have a slightly irregular, sketchy quality.

REFERENCIAS

REFERENCIAS

- 100 preguntas sobre sexualidad adolescente. (2016). Municipalidad de Santiago. <http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/100-Preguntas-Sobre-Sexualidad-Adolescente.pdf>
- 24Horas.cl TVN. (2017, 21 septiembre). El Informante: El consumo de pornografía en Chile. El Informante: El consumo de pornografía en Chile. <https://www.24horas.cl/programas/elinformante/el-informante-el-consumo-de-pornografia-en-chile-2510066>
- 24Horas.cl. (2017, 20 septiembre). El informante [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=J4zTsrNqYPY>
- Alfons Cornella | Infoxicación. (2013, 2 octubre). Alfons Cornella. <https://alfonscornella.com/2013/10/02/infoxicacion/>
- Araujo, K. (2014). Sobre ruidos y nueces: debates chilenos en torno a la sexualidad. IBEROAMERICANA. América Latina - España - Portugal, 5(18), 109–125. <https://doi.org/10.18441/ibam.5.2005.18.109-125>
- Asale, R. (s. f.). juego | Diccionario de la lengua española. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. <https://dle.rae.es/juego>
- Ash Hardell. (s. f.). Ash Hardell. <https://www.hardellmedia.com>
- Ball, B. J. (2019, 7 octubre). The Double Diamond: A universally accepted depiction of the design process. Design Council. <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/double-diamond-universally-accepted-depiction-design-process>
- Bruna, J. (2020). Hablar sobre sexualidad continúa siendo un tabú: los pendientes de la educación sexual en Chile. El mostrador. <https://www.elmostrador.cl/braga/2020/07/17/hablar-sobre-sexualidad-continua-siendo-un-tabu-los-pendientes-de-la-educacion-sexual-en-chile/>
- Capital Semilla Emprende. Sercotec. (s.f.). Página web: <https://www.sercotec.cl/capital-semilla-emprende/>
- CESOLAA. (s. f.). Educación Sexual en Chile. CESOLAA, Universidad de Chile. <http://educacionsexual.uchile.cl/index.php/hablando-de-sexo/la-educacion-sexual/educacion-sexual-con-referencia-a-chile>
- CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE LA REPÚBLICA DE CHILE. (1980). https://www.camara.cl/camara/doc/leyes_normas/constitucion_politica.pdf
- Crawford, C. (1984). The Art of Computer Game Design. Internet Archive. <https://archive.org/details/artofcomputergam00chri/page/12/mode/2up?q=game>
- Establecimiento educacional con Orientación religiosa Católica. (2020). SIIT Estadísticas Territoriales. <https://www.bcn.cl/siit/estadisticasterritoriales/resultados-consulta?id=71994>
- Ferrer, J. R. C. (2018). Juegos, videojuegos y juegos serios: Análisis de los factores que favorecen la diversión del jugador. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6268953>
- Figuroa, E. (2012). Política pública de educación sexual en Chile: actores y tensión entre el derecho a la información vs. la libertad de elección. Revista Chilena de Administración Pública, 19, 105–131. recuperado de: <https://revistaeggp.uchile.cl/index.php/REGP/article/view/25861/27185>
- García, G., & Torrijos, E. (2002). Juegos de Mesa. Los Mas Populares. Historia y reglas. Quarzo. https://books.google.cl/books?hl=es&lr=&id=VPhku-AGfSUC&oi=fnd&pg=PA13&dq=%22juego+de+mesa%22&ots=Zsf8ODVIQM&sig=vGTMiR7gHJlo28v5rysjl6A2xFE&redir_esc=y#v=onepage&q=%22juego%20de%20

REFERENCIAS

- Informe General de Resultados área de estudios departamento de planificación y estudios (N.o 9). (2018). INJUV. https://www.injuv.gob.cl/sites/default/files/ix_encuesta_nacional_de_la_juventud_2018.pdf
- Instituto Nacional de la Juventud. (2020). El descenso de la fecundidad adolescente en Chile Antecedentes, magnitud, determinantes y desigualdades. INJUV. <https://www.injuv.gob.cl/sites/default/files/estudioembarazo.pdf>
- IPPF. (2015). EVALUACIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA DECLARACIÓN MINISTERIAL “PREVENIR CON EDUCACIÓN”. International Planned Parenthood Federation/ Western Hemisphere Region, Inc. (IPPF/WHR). <https://aprofam.net/wp-content/uploads/2018/06/EVALUACION-2015-FINAL-VERSION-WEB.pdf>
- Juego Consexuate. (s. f.). Más Mercurio. <https://masmercurio.com.ar>
- Ley 20418 de 2010. Diario Oficial de la República de Chile, Santiago, Chile, 28 de enero de 2010. <https://www.bcn.cl/leychile/>
- Koster, R. (2013). Theory Of Fun For Game Design (2.a ed.). O'Rilley. <https://archive.org/details/theoryoffunforgamedesign2ndeditionpdfbo/mode/2up>
- Meneses, A. & Garrido, L. (2009). “Actores sociales y políticas públicas: el discurso de la Iglesia Católica chilena frente a las políticas públicas en salud sexual adolescente”. Revista Enfoques: ciencia política y administración pública, Vol. VII, N° 11, pp. 399-414. <http://www.revistaenfoques.cl/index.php/revista-uno/article/view/172/150>
- MINSAL. (2017). ENCUESTA NACIONAL DE SALUD 2016–2017 Primeros resultados. Ministerio de Salud. <https://www.minsal.cl/wp-content/uploads/2017/11/ENS-2016-17-PRIMEROS-RESULTADOS.pdf>
- MINSAL. (2020). Estrategia de Prevención de las Infecciones de Transmisión Sexual (ITS). <https://diprece.minsal.cl/wp-content/uploads/2020/08/Estrategia-de-Prevención-de-las-Infecciones-de-Transmisión-Sexual-final-09-07-2020.pdf>
- Miro. (2021). Business Model Canvas Template | Miro. https://miro.com/aqps/templates/business-model-canvas/?utm_source%3Dgoogle%26utm_medium%3Dcpc%26utm_campaign%3DS%7CGOO%7CNB%7CTier2%7CALL-EN%7CCore%26utm_
- Morán, J. M. (2013). Feminismo, Iglesia Católica y derechos sexuales y reproductivos en el Chile post-dictatorial. Estudios Feministas, 21(2). <https://doi.org/10.1590/S0104-026X2013000200004>
- Oosterhoff, P., Muller, C., & Shepard, K. (2017). Sex Education in the Digital Era. IDS Bulletin. <https://doi.org/10.19088/1968-2017.100>
- Organización Mundial de la Salud. (2019). Recomendaciones de la OMS sobre salud y derechos sexuales y reproductivos de los adolescentes. https://educacionsexual.mineduc.cl/docs/2019_OMS_%20Derechos%20sexuales%20.pdf
- Platanomelon. (2015). Más que un Sexshop o Tienda Erótica Online. <https://www.platanomelon.com>
- Peter, J., & Valkenburg, P. (2011). The Use of Sexually Explicit Internet Material and Its Antecedents: A Longitudinal Comparison of Adolescents and Adults. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3180617/>
- Pornhub. (2021). 2021 Year in Review. <https://www.pornhub.com/insights/yir-2021#Countries-by-Traffic>

REFERENCIAS

- Pornhub. (2021). 2021 Year in Review. <https://www.pornhub.com/insights/yir-2021#Countries-by-Traffic>
- Porn Hub. (2021, 14 diciembre). 2021 Year in Review [Fotografía]. Porn Hub. <https://www.pornhub.com/insights/yir-2021#Countries-by-Traffic>
- RAE. (s. f.). tabú | Diccionario panhispánico de dudas. Real Academia Española. <https://www.rae.es/dpd/tab%C3%BA>
- Ramírez, F. (2019). «Se requiere estructurar una educación sexual desde las etapas más precoces de la enseñanza». Universidad de Chile. <https://www.uchile.cl/noticias/151149/u-de-chile-participo-en-evaluacion-de-ley-20418>
- Ramos Valenzuela, J. (2021). ¿CÓMO HACER UN BUEN SEXO ORAL? Starsex. <https://www.starsexchile.cl/blogs/news?page=1>
- Regina Educa. (2022). Regina Educa. <https://www.instagram.com/regina.educa/>
- Rodríguez, C. G., & Fernández-González, L. (2019). ¿SE RELACIONA EL CONSUMO DE PORNOGRAFÍA CON LA VIOLENCIA HACIA LA PAREJA? EL PAPEL MODERADOR DE LAS ACTITUDES HACIA LA MUJER Y LA VIOLENCIA. *Psicología Conductual*, 27(3), 431-454. <http://ezproxy.puc.cl/scholarly-journals/se-relaciona-el-consumo-de-pornografía-con-la/docview/2327841444/se-2?accountid=16788>
- Castro, R. (2021). yacallateromina. Romina Castro. https://pay.hotmart.com/Y61947914Y?checkoutMode=10&utm_campaign=Instagram&bid=1641596178970
- Starsex (2021). Sexshop online y Tiendas Eróticas en Chile | STARSEX@. Starsex. <https://www.starsex.cl>
- Stokłosa, I., Stokłosa, M., Porwolik, M., Bugajski, M., Więckiewicz, G., Piegza, M., ... Gorczyca, P. (2021). Analysis of High-Risk Sexual Behavior among Polish University Students. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(7), 3737. doi:10.3390/ijerph18073737
- Tabú. (2021, 10 junio). Tabú - Sex, Relationships, Mental Health. Tabú. <https://www.talktabu.com>
- UNESCO. (2018). Orientaciones técnicas internacionales sobre educación en sexualidad: un enfoque basado en la evidencia. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265335>
- WHO Regional Office for Europe and BZgA. (2010). Standards for Sexuality Education in Europe. WHO. https://www.bzga-whocc.de/fileadmin/user_upload/WHO_BZgA_Standards_English.pdf
- Encuesta propia, (Encuesta anónima, mayo 2021).
- Gráficos realizados elaboración personal. (2021)
- Tabla de testeo, elaboración personal. (2021)
- Fotografías, fuente propia. (2021)

The background is a solid green color with several thick, white, wavy lines that meander across the page, creating a pattern reminiscent of topographic contour lines or organic, flowing shapes. The lines vary in thickness and direction, creating a sense of movement and depth.

ANEXOS

TE HICISTE UN TEST DE VIH Y SALIÓ POSITIVO

¿Le dirías a tus parejas sexuales para que estén enterados de la situación o lo mantendrías en secreto?



ROMPE CORAZONES

Inventa una historia de **CÓMO TERMINARÍAS CON ALGUIEN**.

El resto de participantes determinan si es aceptable la excusa que le dió fin a tu relación.

LADRÓN

Tienes el poder y puedes **ROBARLE** la tarjeta que tú quieras a cualquier participante.

Debes devolver esta tarjeta al mazo.



SUGAR BABY

Puedes agradecerle a tu **SUGAR** todo el cariño que te entrega, regálale esta tarjeta.



YO NUNCA NUNCA...

Me he **METIDO CON EL EX DE UN AMIG@**.

Si lo haz hecho, te quedas con esta tarjeta.

ADIVINA BUEN ADIVINADOR

Tienes que adivinar el **MÉTODO ANTICONCEPTIVO** que utiliza cada participante. Si aciertas te quedas con esta tarjeta.

TU CRUSH ESTA CURAD@

¿Aprovecharías esta oportunidad para tener algo o esperarías hacerlo cuando no se encuentre borrach@?



QUÉ HARÍAS SI...

Te das cuenta que tu pareja está saliendo con otra persona

Si respondes te quedas con esta tarjeta.



COLORES QUE PRENDEN

Qué **COLOR** es el que te enciende cuando lo ves en el sexo que te atrae.

Si respondes te quedas con esta tarjeta.

ADIVINA BUEN ADIVINADOR

Tienes que adivinar que **TALLA DE SOSTENES** utiliza cada participante.

Si aciertas, te quedas con esta tarjeta.

YO NUNCA NUNCA...

He tenido que **REPETIR LA ROPA INTERIOR SUCIA**.

Si lo haz hecho, te quedas con esta tarjeta.

YO NUNCA NUNCA...

He **GHOSTEADO A ALGUIEN**. (Revela a quién si te animas)

Si lo haz hecho, te quedas con esta tarjeta.

ELASTIC BOMBASTIC

A probar tu **ELASTICIDAD!** Ábrete de piernas lo que más puedas. Cuidado con desgarrarse!



YO NUNCA NUNCA...

He tenido un **REMEMBER CON MI EX PAREJA**.

Si lo haz echo, te quedas con esta tarjeta.

ESTAY EN TODO Y TE ARREPENTISTE

¿Cómo saldrías de esta situación?

Los participantes determinan si te quedas con esta tarjeta.



YO NUNCA NUNCA...

Me he ido con **ALGUIEN QUE CONOCÍ EN LA DISCO**. (Revela a quién si te animas)

Si lo haz hecho, te quedas con esta tarjeta.

MITOS SEXUALES

Sorprende a los participantes con un **MITO SEXUAL**.

Si lo haces, te quedas con esta tarjeta.



COQUETEO DE PIES

Seducer a un participante **CON UN CARIÑITO DE PIES** ¿Se sintió seducid@?

De ser así, te quedas con esta tarjeta



YO NUNCA NUNCA...

Me he ido a **UNA SEX SHOP**.
(Revela a cuál si te animas)

Si lo haz hecho, te quedas con esta tarjeta.

PEŞADILLA SUPERADA

Revela una **EXPERIENCIA SEXUAL CHISTOSA**.

Cuenta la cantidad de detalles que tu quieras.



QUÉ HARÍAS SI...

Tu mejor amig@ le está siendo infiel a su pareja.

Si respondes te quedas con esta tarjeta.



POSE, POSE, POSE

Menciona cuál es la **POSICIÓN SEXUAL** que te hace sentir el máximo placer. En caso de no saber el nombre, descríbela.

FANTASÍA ERÓTICA

Déjate llevar y piensa en el **LUGAR** que te gustaría tener sexo sin control.

Si lo revelas, te quedas con esta tarjeta.

PONTE EN SINTONÍA

Tienes que revelar cuál es la **LISTA DE SPOTIFY** que usas para dejarte llevar en una noche de pasión.



FRIEND ZONE

Aprovecha esta tarjeta y manda una **INDIRECTA DIRECTA**.
¿A qué jugador friendzonearías?



WORK IT

Si tuvieras que elegir algún **TRABAJO SEXUAL** ¿Qué te gustaría hacer?



YO NUNCA NUNCA...

He tenido **SEXO ANAL**.

Si lo haz hecho, te quedas con esta tarjeta.

ON FIRE

Pon una **CANCIÓN SEXY** para entrar en calor. El resto de los participantes tienen que determinar si la canción es lo suficientemente sexy.



JUGUEMOS

Menciona un **JUQUETE SEXUAL** que tengas. En el caso de no tener ninguno, menciona el que te gustaría tener.

Si respondes te quedas con esta tarjeta.

BAUTIZO

Llegó la hora de **PONERLE NOMBRE** a tu juguete sexual! ¿Cuál le pondrías?



TWERK

Tienes que hacer un **TWERK**. El resto de los participantes determinan si lo lograste. Puedes poner una canción que te ayude con el ritmo.



QUÉ HARÍAS SI...

Tus suegros te pillan teniendo relaciones sexuales con su hij@.

Si respondes te quedas con esta tarjeta.



TIENES QUE PEDIRLE LOS PAPELES DE VIH O ITS A ALGUIEN

¿Cómo se los pedirías?

Si respondes te quedas con esta tarjeta.



QUÉ HARÍAS SI...

Nunca logras llegar al orgasmo con tu pareja.

Si respondes te quedas con esta tarjeta.



POSE SEXY

Tienes que ponerte en una **POSE SEXY**. El resto de los participantes determinan si lo lograste.



JUEGO DE ROLES

Revela de qué te gustaría **DISFRAZARTE**.

YO NUNCA NUNCA...

He tenido **RELACIONES SEXUALES EN LA CAMA DE LOS PAPAS.**

Si lo haz hecho, te quedas con esta tarjeta.

MIRÁDAS SEDUCTORAS

Intenta seducir a un participante **CON LA MIRADA** ¿Se sintió seducid@?

De ser así, te quedas con esta tarjeta



SI LAS MASCOTAS HABLARAN...

Revela si tu mascota te ha **PILLADO EN UN ACTO SEXUAL.**

¿Cómo ha reaccionado?



QUÉ HARÍAS SI...

Tu genital tiene mal olor y estas teniendo un encuentro sexual.

Si respondes te quedas con esta tarjeta.



PATAS NEGRAS

Entrega esta tarjeta al participante que **HAYA SIDO PARTE DE UNA INFIDELIDAD.** Si hay más de un participante patas negras tú eliges a quién entregarle esta tarjeta.



FOREVER ALONE

Entrega esta tarjeta al participante que **NO HAYA TENIDO UNA RELACIÓN SERIA.** Si hay más de un participante forever alone tu eliges a quién entregársela.



KARDASHIANS

Quién crees que es el participante que tiene el **POTO MÁS GRANDE.**



MAGIC MIKE

Haz un **BAILE STRIPEASE** al participante que tú quieras, puedes elegir la canción que te motive para hacer el baile.

PONLE LA COLA AL BURRO

Quién crees que es el participante que la tiene **MÁS GRANDE.**



LEY DE ATRACCIÓN

¿Con qué participante sientes que existe una **CONEXIÓN ESPECIAL?**



3 SON MULTITUD

Cuáles son los 2 participantes con los que tendrías el honor de **TENER UN TRIO** ¿A quiénes elijes?



YO NUNCA NUNCA...

He **FINGIDO UN ORGASMO.**

Si lo haz hecho, te quedas con esta tarjeta.

FANTASÍA ERÓTICA

Revela qué es lo que **TE MUERES POR PROBAR** con alguien en la cama.



FRENTE PEGADAS

PEGA TU FRENTE al participante de tu izquierda por 5 segundos. (Pide consentimiento)



SILLITA MUSICAL

Te quedaste **SIN ASIENTO**, tendrás que sentarte sobre el participante de tu izquierda hasta tu próximo turno, con su consentimiento obviamente. Si lo haces te quedas con esta tarjeta.



PRIMER@ EN...

¿Quién crees que sería el primer participante en tener una **INFECCIÓN DE TRANSMISIÓN SEXUAL (ITS)?**

Si respondes te quedas con esta tarjeta.

SEND NUDES

¿Quién fue la última persona a la que le mandaste una **FOTO PROVOCADORA?** Posa como tu foto.



DEGUSTACIÓN

¿Qué **TRASERO** de los participantes te gustaría degustar?



ACUSACIÓN

Apunten al participante que creen que es menos **PUDOROS@**

El participante más votado se queda con esta tarjeta.



NOMBRA 3

El primer participante en tocar el timbre y nombrar 3 **POSICIONES DEL KAMASUTRA** responde y se lleva esta tarjeta.



NOMBRA 3

El primer participante en tocar el timbre y nombrar 3 **MÉTODOS ANTICONCEPTIVOS** responde y se lleva esta tarjeta.



ADIVINA QUÉ

El primer participante en decir una respuesta que coincida con la descripción se queda con esta tarjeta.

SACO SONRISAS DE PRINCIPIO A FIN...

ADIVINA QUÉ

El primer participante en decir una respuesta que coincida con la descripción se queda con esta tarjeta.

ME REPRESENTAN CON FRUTAS...

ADIVINA QUÉ

El primer participante en decir una respuesta que coincida con la descripción se queda con esta tarjeta.

PUEDO SER ACOLCHAD@ Y ESPONJOS@...

ACUSACIÓN

Apunten al participante que creen que está **VESTID@ MÁS PROVOCATIV@**

El participante más votado se queda con esta tarjeta.



ADIVINA QUÉ

El primer participante en decir una respuesta que coincida con la descripción se queda con esta tarjeta.

SI ME AGITAN EXPLOTO...

NOMBRA 3

El primer participante en tocar el timbre y nombrar 3 **MARCAS DE ROPA INTERIOR MASCULINA** se queda con esta tarjeta.



NOMBRA 3

El primer participante en tocar el timbre y nombrar 3 **MARCAS DE ROPA INTERIOR FEMENINA** se queda con esta tarjeta.



ACUSACIÓN

Apunten al participante que creen que **FUE EL PRIMER@ EN DAR EL PRIMER BESEO** El participante más votado se queda con esta tarjeta.



ACUSACIÓN

Apunten al participante que creen que **FUE EL PRIMER@ EN COMPRAR UN CONDÓN**

El participante más votado se queda con esta tarjeta.



ACUSACIÓN

Apunten al participante que creen que es más **MALPENSAD@**

El participante más votado se queda con esta tarjeta.



ACUSACIÓN

Apunten al participante que creen que es más **PUDOROS@**

El participante más votado se queda con esta tarjeta.



NOMBRA 3

El primer participante en tocar el timbre y nombrar 3 **ZONAS ERÓGENAS** se queda con esta tarjeta.



SIEMPRE PREPARAD@

El primer participante en **SACAR UN MÉTODO ANTICONCEPTIVO** se queda con esta tarjeta.

NOMBRA 3

El primer participante en tocar el timbre y nombrar 3 **COVAS QUE DAN PLACER** se queda con esta tarjeta.



NOMBRA 3

El primer participante en tocar el timbre y nombrar 3 **MARCAS DE CONDONES** se queda con esta tarjeta.



NOMBRA 3

El primer participante en tocar el timbre y nombrar 3

COVAS QUE SEAN MATA PASIONES se queda con esta tarjeta.



SACA PRENDA

El primer participante en **SACARSE UNA PRENDA** se queda con esta tarjeta.

ADIVINA QUÉ

El primer participante en decir una respuesta que coincida con la descripción se queda con esta tarjeta.

MEJOR AFUERA QUE ADENTRO...

NOMBRA 3

El primer participante en tocar el timbre y nombrar 3

COSAS ESENCIALES PARA TIRAR se queda con esta tarjeta.



ADIVINA QUÉ

El primer participante en decir una respuesta que coincida con la descripción se queda con esta tarjeta.

EMPIEZO SEC@, MOJADIT@ TERMINO...

ADIVINA QUÉ

El primer participante en decir una respuesta que coincida con la descripción se queda con esta tarjeta.

CUANDO NO ME TRATAN COMO ME GUSTA HAGO HUELGA...

ACUSACIÓN

Apunten al participante que creen que es más

IRRESPONSABLE SEXUALMENTE

El participante más votado se queda con esta tarjeta.



NOMBRA

El primer participante en tocar el timbre y nombrar una **PERSONA TRANS FAMOS@** se queda con esta tarjeta.



ACUSACIÓN

Apunten al participante que creen que es más

CALIENTE

El participante más votado se queda con esta tarjeta.



ADIVINA QUÉ

El primer participante en decir una respuesta que coincida con la descripción se queda con esta tarjeta.

NO IMPORTA EL TAMAÑO CUANDO SOY EMPEÑOSO...

ACUSACIÓN

Apunten al participante que creen que tiene más

SEX APPEAL

El participante más votado se queda con esta tarjeta.



ADIVINA QUÉ

El primer participante en decir una respuesta que coincida con la descripción se queda con esta tarjeta.

SI ME USAN MUCHO QUEDO MÁS SEC@ QUE EL DESIERTO...

NOMBRA 3

El primer participante en tocar el timbre y nombrar 3

JUEGETES SEXUALES se queda con esta tarjeta.



SIEMPRE PREPARAD@

El primer participante en **SACAR UN CONDÓN** se queda con esta tarjeta.

ACUSACIÓN

Apunten al participante que creen que tendría

UN FETICHE

El participante más votado se queda con esta tarjeta.



NOMBRA 3

El primer participante en tocar el timbre y nombrar 3

SEX SHOPS se queda con esta tarjeta.



ACUSACIÓN

Apunten al participante que creen que

AGARRA MEJOR

El participante más votado se queda con esta tarjeta.



ADIVINA QUÉ

El primer participante en decir una respuesta que coincida con la descripción se queda con esta tarjeta.

SE METE Y SE SACA...

ACUSACIÓN

Apunten al participante que creen que

PRENDE CON AGUA

El participante más votado se queda con esta tarjeta.



ADIVINA QUÉ

El primer participante en decir una respuesta que coincida con la descripción se queda con esta tarjeta.

**CUANDO ME SECO
ME PONGO
PEGAJOS@...**

ADIVINA QUÉ

El primer participante en decir una respuesta que coincida con la descripción se queda con esta tarjeta.

**CUANDO ME
TOCAN ME
MOJO...**

ADIVINA QUÉ

El primer participante en decir una respuesta que coincida con la descripción se queda con esta tarjeta.

**CON EL FRÍO
ME PARO...**

SEDUCTORES

El primer participante que muestre que está usando
**ROPA INTERIOR
DE COLOR NEGRO**
se queda con esta tarjeta.

NOMBRA 3

El primer participante en tocar el timbre y nombrar 3
DISFRACES ERÓTICOS
responde y se lleva esta tarjeta.



NOMBRA 3

El primer participante en tocar el timbre y nombrar 3
**INSTRUMENTOS
MÚSICALES QUE TENGAN
FORMA SEXUAL**
se queda con esta tarjeta.



NOMBRA 3

El primer participante en tocar el timbre y nombrar 3
ALIMENTOS AFRODISÍACOS
se queda con esta tarjeta.



SIEMPRE PREPARAD@

El primer participante en
SACAR UN LUBRICANTE
se queda con esta tarjeta.

FALOS FÁLICOS

El primer participante en encontrar un objeto con
FORMA FÁLICA
se queda con esta tarjeta.

ACUSACIÓN

Apunten al participante que es más probable que tenga una
RELACIÓN ABIERTA

El participante más votado se queda con esta tarjeta.



ACUSACIÓN

Apunten al participante que es más probable que tenga un **TRIO**.

El participante más votado se queda con esta tarjeta.



ACUSACIÓN

Apunten al participante que creen que ha hecho una
**VIDEO LLAMADA
SEXUAL**

El participante más votado se queda con esta tarjeta.



ACUSACIÓN

Apunten al participante que creen que
**DURA MÁS
EN LA CAMA**

El participante más votado se queda con esta tarjeta.



NOMBRA

El primer participante en tocar el timbre y nombrar una
**PÁGINA O RED SOCIAL
DE SEXUALIDAD**
se queda con esta tarjeta.



BÚSQUEDA DE VULVAS

El primer participante en encontrar un objeto con
FORMA DE VULVA
se queda con esta tarjeta.

NOMBRA 3

El primer participante en tocar el timbre y nombrar 3
COVAS QUE VIBRAN
se queda con esta tarjeta.



NOMBRA 3

El primer participante en tocar el timbre y nombrar 3 objetos que
SIRVAN COMO DILDO
se lleva esta tarjeta.



**VERDADERO
O FALSO**

El sexo no es solamente penetración.

???

Verdadero

**VERDADERO
O FALSO**

El orgasmo se da al eyacular.

???

Falso

**TODAS LAS
VULVAS SON
IGUALES?**

R: Cada vulva es única.

**¿EL SEXO SE
TERMINA CUANDO
ALGUN@ SE VA?**

El sexo se termina cuando ambos lo decidan.

**VERDADERO
O FALSO**

Es necesario realizar una operación para que una persona cambie de género.

???

Falso

**VERDADERO
O FALSO**

Tener relaciones sexuales libera endorfinas.

???

Verdadero

**VERDADERO
O FALSO**

Los condones tienen talla.

???

Verdadero

**¿QUÉ ES LA
DISFUNCIÓN
ERÉCTIL ?**

Incapacidad de conseguir o mantener una erección firme durante la relación sexual.

**¿SE PUEDE SER
MAL@ PARA
EL SEXO?**

R: No, simplemente debes saber que es lo que le gusta a tu pareja.

**VERDADERO
O FALSO**

Los hombres son más calientes que las mujeres.

???

Falso

**VERDADERO
O FALSO**

Se pueden tener relaciones sexuales durante los días de menstruación.

???

Verdadero

**¿QUÉ ES UN
ORGASMO?**

- A. Estimulación de las zonas erógenas.
- B. Sonido emitido durante el acto sexual.
- C. Momento culminante del placer sexual.
- D. Eyacuación en zona genital.

R: C.

**VERDADERO
O FALSO**

Los hombres siempre tienen ganas de tener sexo.

???

Falso

**VERDADERO
O FALSO**

Las mujeres producen testosterona.

???

Verdadero

**VERDADERO
O FALSO**

Usar doble condón brinda mayor protección.

???

Falso

**¿CUAL ES EL
MÉTODO
ANTICONCEPTIVO
MÁS USADO
EN EL MUNDO ?**

Estilización femenina (ONU 2019)

**¿QUÉ ES EL
TRABAJO SEXUAL?**

- A. Utilización del cuerpo para tener sexo.
- B. Profesión que enseña o trabaja con la sexualidad.
- C. Servicios sexuales a cambio de una remuneración.
- D. Prestación de servicios en la industria cinematográfica.

R: C.

**¿CUAL ES EL
MÉTODO
ANTICONCEPTIVO
MÁS ANTIGUO ?**

El condón (Inversión en el siglo XVI, luego de la epidemia del sifilis).

**VERDADERO
O FALSO**

Los métodos anticonceptivos tienen fecha de caducidad.

???

Verdadero

**VERDADERO
O FALSO**

No existe riesgo de embarazo con el líquido preseminal.

???

Falso

**VERDADERO
O FALSO**

La circuncisión masculina reduce el riesgo de que un hombre contraiga VIH.

???

Verdadero

**VERDADERO
O FALSO**

Los hombres también tienen un ciclo hormonal.

???

Verdadero

**¿ QUÉ ES EL
VAGINISMO?**

- A. Cáncer de Cuello Uterino
- B. Disfunción Sexual Femenina
- C. Enfermedad de Transmisión Sexual
- D. Operación de la vagina

R: B

**VERDADERO
O FALSO**

Se puede tener hijos con sólo un testículo.

???

Verdadero

**¿ CON CUÁNTA
FRECUENCIA SE
DEBERÍA HACER EL
EXAMEN DEL PAP?**

- A. 1 vez al año
- B. cada 1-2 años
- C. cada 2 - 4 años
- D. cada 3 - 5 años

R: D

**¿ QUÉ DÍA SE
VENDEN MÁS
CONDONES ?**

- A. 31 de Diciembre
- B. 13 de Febrero
- C. 6 de Septiembre
- D. 8 de Agosto

R: B

**VERDADERO
O FALSO**

El óvulo es visible por el ojo humano.

???

Verdadero

**¿ DÓNDE SE
ENCUENTRA EL
"PUNTO G"
DE LA MUJER ?**

R: En el área clitoral

**¿ DÓNDE SE
ENCUENTRA EL
"PUNTO G"
DEL HOMBRE?**

R: En la zona de la próstata

**VERDADERO
O FALSO**

Las pechugas se caen cuando las mujeres no usan sostenes.

???

Falso

**¿ CÓMO SE LLAMA
EL CONDON QUE
CAMBIA DE COLOR
CUANDO DETECTA
ALGUNA ITS?**

- A. Condón Inteligente
- B. Condón Arcoíris
- C. Condón Semáforo
- D. Condón Detector

R: C

**VERDADERO
O FALSO**

La mujer nace con el máximo los óvulos que tendrá en su vida.

???

Verdadero

**¿ CÓMO SE LLAMA
EL PROCESO DE
CONGELACIÓN
DE SEMEN?**

- A. Criopreservación
- B. Espermiación
- C. Seminograma
- D. Espermiograma

R: A

**¿ QUÉ ES EL
"SQUIRT"?**

- A. Eyacuación femenina.
- B. Líquido expulsado por la uretra.
- C. Líquido expulsado por la próstata.
- D. Lubricación de la vagina.

R: B

**¿ EL TÉRMINO
VIRGINIDAD ES?**

- A. La ruptura del himen
- B. Un concepto médico
- C. Un concepto religioso
- D. Una construcción social

R: D

**VERDADERO
O FALSO**

El pene se puede fracturar.

???

Verdadero

¿CUÁNTO DURAN LOS CONDONES?

- A. Depende del condón
- B. 2 a 3 años
- C. 4 a 5 años
- D. No tienen caducidad

R: A

VERDADERO O FALSO

La píldora del día después solo debe usarse en casos de emergencia.

???

Verdadero

VERDADERO O FALSO

El VIH se puede contagiar por medio de la saliva.

???

Falso

VERDADERO O FALSO

El libido o deseo sexual puede disminuir por el estrés.

???

Verdadero

VERDADERO O FALSO

Es más fácil llegar al orgasmo teniendo los pies calientes.

???

Verdadero

VERDADERO O FALSO

Las mujeres no pueden tener erecciones.

???

Falso

¿A CUÁNTAS MUJERES PUEDE EMBARAZAR UN HOMBRE EN UN DÍA?

Todas las con las que tenga relaciones sexuales.

VERDADERO O FALSO

La vagina se agranda después de tener muchas relaciones sexuales.

???

Falso

¿PARA QUÉ SIRVEN LAS BOLITAS CHINAS?

- A. Alcanzar el orgasmo más rápido.
- B. Expandir el tamaño de los labios.
- C. Intensificar el placer durante la penetración.
- D. Mantener el suelo pélvico sano y una mayor lubricación.

R: D

¿CUÁNTO ES EL MARGEN DE ERROR DE LA PÍLDORA DEL DÍA DESPUÉS?

- A. 2%
- B. 5%
- C. 12%
- D. 15%

R: D

¿CUÁL NO ES UN PIERCING GENITAL FEMENINO?

- A. Christina
- B. Princesa Albertina
- C. Princesa Diana
- D. Princesa Aurora

R: D

¿CUÁL DE LOS SIGUIENTES ES UN PIERCING GENITAL MASCULINO?

- A. Príncipe Alberto
- B. Príncipe Carlos
- C. Príncipe Henry
- D. Príncipe William

R: A

¿CUÁNTO TIEMPO DURA UNA ERECCIÓN?

- A. 15 - 30 min
- B. 20 - 35 min
- C. 25 - 40 min
- D. 30 - 45 min

R: D

¿EN QUÉ CONSISTE EL CUNNILINGUS?

Risico oral que consiste en estimular la zona vaginal con la lengua

¿QUÉ DÍA SE CELEBRA EL PORNO?

- A. 28 de Agosto
- B. 8 de Septiembre
- C. 18 de Octubre
- D. 1 de Noviembre

R: B

¿CUÁNTAS MUJERES LLEGAN AL ORGASMO CON LA PENETRACIÓN?

- A. 18,4%
- B. 21,8%
- C. 28,1%
- D. 41,2%

R: A

VERDADERO O FALSO

Las mujeres y los hombres pueden tener multiorgasmos.

???

Verdadero

¿CUÁNTO MIDEN EN PROMEDIO LOS PENES CHILENOS?

- A. 10,27 cm
- B. 10,59 cm
- C. 14,27 cm
- D. 14,59 cm

R: D

CUÁNTOS DE AQUÍ...

Crees que agarran con los ojos abiertos.

Todos los participantes deben hacer una apuesta. El que estuvo más cerca se queda con esta tarjeta. No se pueden repetir números. Tú partes.



CUÁNTOS DE AQUÍ...

Crees que han mandado una nude.

Todos los participantes deben hacer una apuesta. El que estuvo más cerca se queda con esta tarjeta. No se pueden repetir números. Tú partes.



LUGARES NO CONVENCIONALES

Todos los participantes deben decir algún lugar no convencional para tener relaciones sexuales, el participante que repita o no diga ninguna será "eliminado". Se debe jugar hasta que haya un solo ganador. Tú partes.



PORNO

Haz visto porno... ¿sí o no?



Si votaste lo que la mayoría de los participantes votó te quedas con esta tarjeta.

AVERGONZAD@S

Todos los participantes tienen que contar una experiencia sexual chistosa.

El participante más votado se queda con esta tarjeta. Tú partes.



NO ERES TU, SOY YO...

Todos los participantes tienen que decir cómo rechazarían a alguien.

El participante más votado se queda con esta tarjeta.



CUCHARITA CUCHAREAD@

Qué prefieres... ¿hacer cucharita o ser cucharead@?



Si votaste lo que la mayoría de los participantes haría te quedas con esta tarjeta.

ALCOHOL Y SEXO

El alcohol y sexo son... ¿aliados o enemigos?



Si votaste lo que la mayoría de los participantes haría te quedas con esta tarjeta.

CAÍSTE

Todos los participantes que hayan caído en un mito sexual deben tocar el timbre.

El primero en tocarlo y explicar en qué consiste se queda con esta tarjeta.



PRENDA SEXY...

Todos los participantes deben decir cuál es la prenda que consideran más sexy, no se pueden repetir prendas.

El participante más votado se queda con esta tarjeta.



TALENTOS OCULTOS

Todos los participantes que tengan un talento oculto y lo hayan usado para conquistar deben tocar el timbre.

El primero en tocarlo y revelar su talento se queda con esta tarjeta.



CON O SIN

Te gusta dormir... ¿con ropa o sin ropa?



Si votaste lo que la mayoría de los participantes haría te quedas con esta tarjeta.

MATCH

Todos los participantes que tengan descargada alguna aplicación para tener citas deben tocar el timbre.

El primero en tocarlo se queda con esta tarjeta.



PEOR CITA

Todos los participantes tienen que contar la peor cita que hayan tenido.

El participante más votado se queda con esta tarjeta. Tú partes.



BESUQUEAD@S

Todos los participantes deben decir a cuántas personas creen que han besado en su vida. El participante más besado se gana esta tarjeta y tiene que revelar alguno de los nombres.



PENE LOVERS

Todos los participantes deben decir algún nombre o apodo para el aparato reproductor masculino. El participante que repita o no diga ninguna será "eliminado". Se debe jugar hasta que haya un solo ganador. Tú partes.



PRIMER PASO

Quién prefieres que tome la iniciativa... ¿tú o la otra persona?



Si votaste lo que la mayoría de los participantes haría te quedas con esta tarjeta.

ARRIBA O ABAJO

Te gusta más estar... ¿arriba o abajo?



Si votaste lo que la mayoría de los participantes haría te quedas con esta tarjeta.

VULVA LOVERS

Todos los participantes deben decir algún nombre o apodo para el aparato reproductor femenino. El participante que repita o no diga ninguno será "eliminado". Se debe jugar hasta que haya un solo ganador.



PEOR DECLARACIÓN DE AMOR

Todos los participantes tienen que contar la peor declaración de amor que hayan tenido.

El participante más votado se queda con esta tarjeta. Tú partes.



APAGÓN

Te gusta tener relaciones sexuales con...
¿luz prendida o luz apagada?



Si votaste lo que la mayoría de los participantes haría te quedas con esta tarjeta.

CUÁNTOS DE AQUÍ...

Creés que tienen juguetes sexuales.

Todos los participantes deben hacer una apuesta. El que estuvo más cerca se queda con esta tarjeta. No se pueden repetir números. Tú partes.



INFIELES

Si un día le eres infiel a tu pareja...
¿le contarías o no le dirías?



Si votaste lo que la mayoría de los participantes haría te quedas con esta tarjeta.

JUGUETES SEXUALES

Todos los participantes deben decir algún juguete sexual. El participante que repita o no diga ninguna será "eliminado". Se debe jugar hasta que haya un solo ganador. Tú partes.



EL QUE LA SIGUE LA CONSIGUE...

Todos los participantes deben contar qué es lo máximo que han hecho para poder conquistar a alguien.

El participante más votado se queda con esta tarjeta.

PELUD@S

Prefieres que las zonas genitales esten...
¿depiladas o no depiladas?



Si votaste lo que la mayoría de los participantes haría te quedas con esta tarjeta.

PRIMERA VEZ

Tu primera experiencia teniendo relaciones sexuales fue...
¿buena o mala?



Si votaste lo que la mayoría de los participantes haría te quedas con esta tarjeta.

TIPS PARA LLEGAR AL ORGASMO

Todos los participantes deben decir algún tip para lograr el orgasmo. El participante que repita o no diga ninguna será "eliminado". Se debe jugar hasta que haya un solo ganador. Tú partes.



CAMA SUTR@

Todos los participantes deben decir alguna posición sexual. El participante que repita o no diga ninguna será "eliminado". Se debe jugar hasta que haya un solo ganador. Tú partes.



NOMBRÁTE...

Todos los participantes tienen que decir qué nombre artístico se pondrían si trabajaran sexualmente.

El participante más votado se queda con esta tarjeta.



AMISTADOS

Tienes amig@s del sexo que te atrae...
¿sí o no?



Si votaste lo que la mayoría de los participantes haría te quedas con esta tarjeta.

SOBRENOMBRE

Todos los participantes deben decir el sobrenombre que le pondrían al genital de su pareja, pongánselos creativos.

El participante más votado se queda con esta tarjeta.



SIN GORRITO NO HAY FIESTA

Todos los participantes que hayan tenido su última relación sexual con condón deben tocar el timbre.

El primero en tocarlo se queda con esta tarjeta.



ZONAS ERÓGENAS DE UNA MUJER

Todos los participantes deben decir alguna zona erógena. El participante que repita o no diga ninguna será "eliminado". Se debe jugar hasta que haya un solo participante. Tú partes.



CUÁNTOS DE AQUÍ...

Creés que han tenido relaciones sexuales en la pieza de sus papás.

Todos los participantes deben hacer una apuesta. El que estuvo más cerca se queda con esta tarjeta. No se pueden repetir números. Tú partes.



CUÁNTOS DE AQUÍ...

Creés que han estado con personas de su mismo sexo.

Todos los participantes deben hacer una apuesta. El que estuvo más cerca se queda con esta tarjeta. No se pueden repetir números. Tú partes.



CUÁNTOS DE AQUÍ...

Crees han tenido actos sexuales en un espacio con más personas.

Todos los participantes deben hacer una apuesta. El que estuvo más cerca se queda con esta tarjeta. No se pueden repetir números. Tú partes.



CUÁNTOS DE AQUÍ...

Crees han comprado un test de embarazo.

Todos los participantes deben hacer una apuesta. El que estuvo más cerca se queda con esta tarjeta. No se pueden repetir números. Tú partes.



SUPERDOTADOS

Prefieres que el pene sea...
¿más largo o más ancho?



Si votaste lo que la mayoría de los participantes haría te quedas con esta tarjeta.

BUENAS VIBRAS

Todos los participantes que tengan un vibrador deben tocar el timbre.

El primero en tocarlo se queda con esta tarjeta.



MOOD SEXUAL

Prefieres tener sexo...
¿salvaje o civilizado?



Si votaste lo que la mayoría de los participantes haría te quedas con esta tarjeta.

PAJA RUSA

Todos los participantes que conozcan que es la "paja rusa" deben tocar el timbre.

El primero en tocarlo y explicar en qué consiste se queda con esta tarjeta.



EXTREME

Todos los participantes tienen que contar el lugar más extremo donde hayan tenido relaciones sexuales.

El participante más votado se queda con esta tarjeta. Tú partes.



¿CUÁNTOS CREES ?

Todos deben adivinar el número de parejas sexuales del participante que ha tenido más de estas.

El participante que se acerque más se queda con esta tarjeta, no se pueden repetir números.



SEX TAPE

Te grabarías mientras tienes relaciones sexuales...
¿grabarse o no grabarse?



Si votaste lo que la mayoría de los participantes haría te quedas con esta tarjeta.

TESTEADOS

Todos los participantes que se hayan realizado el test de VIH deben tocar el timbre.

El primero en tocarlo se queda con esta tarjeta.



ACTORES PORNO

Todos los participantes deben decir algún nombre de actor o actriz, el participante que repita o no diga ninguna será "eliminado". Se debe jugar hasta que haya un solo ganador. Tú partes.



¿QUÉ VELOCIDAD PUEDE ALCANZAR EL SEMEN AL SER EYACULADO ?

Todos los participantes deben decir una velocidad, el participante que se acerque más se queda con esta tarjeta. Pista: medición en Km/hr. Tú partes.



R: 45 km/hr

CÓMETE UNA COSITA

Prefieres tener sexo...
¿con comida o sin comida?



Si votaste lo que la mayoría de los participantes haría te quedas con esta tarjeta.

NUEVAS FRONTERAS

Todos los participantes que hayan explorado su sexualidad con drogas deben tocar el timbre.

El primero en tocarlo se queda con esta tarjeta.



CUÁNTOS DE AQUÍ...

Crees que han visto desnud@ a algún participante.

Todos los participantes deben hacer una apuesta. El que estuvo más cerca se queda con esta tarjeta. No se pueden repetir números. Tú partes.



CUÁNTOS DE AQUÍ...

Crees que han hecho juego de roles.

Todos los participantes deben hacer una apuesta. El que estuvo más cerca se queda con esta tarjeta. No se pueden repetir números. Tú partes.



PUEDEN SER DILDOS...

Todos los participantes deben encontrar un objeto que pueda usarse como dildo.

El participante más votado se queda con esta tarjeta.



SEMEN

El semen se traga...
¿sí o no?



Si votaste lo que la mayoría de los participantes haría te quedas con esta tarjeta. 153

THE VOICE

Tienes que hacer un **LIP SYNC** de una canción que los participantes elijan. Si los participantes determinan que estuvo a la altura te quedas con esta tarjeta.



MANOS A LA OBRA

Dibuja un **"CLÍTORIS DISGUSTADO"**. El participante que acierte, se queda con esta tarjeta.



LUZ, CÁMARA, ACCIÓN!

Tienes que actuar **"SACARSE UN TAMPÓN"**. El participante que acierte, se queda con esta tarjeta.



MANOS A LA OBRA

Dibuja un **"JUGUETE SEXUAL"**. El participante que acierte, se queda con esta tarjeta.



PALABRA PROHIBIDA...

Se debe describir en qué consiste, sin mencionar sinónimos que hagan alusión a la palabra.

VULVA

Las palabras prohibidas son: vagina, labios y aparato reproductor femenino.



PALABRA PROHIBIDA...

Se debe describir en qué consiste, sin mencionar sinónimos que hagan alusión a la palabra.

SEXO ANAL

Las palabras prohibidas son: sexo, ano y relación sexual.



MANOS A LA OBRA

Dibuja una **"COPITA MENSTRUAL"**. El participante que acierte, se queda con esta tarjeta.



PALABRA PROHIBIDA...

Se debe describir en qué consiste, sin mencionar sinónimos que hagan alusión a la palabra.

TESTÍCULOS

Las palabras prohibidas son: pene y espermatozoides.



THE VOICE

Tienes que cantar una canción que aluda al **"CORAZÓN ROTO"**.

Si los participantes aprueban, te quedas con esta tarjeta.



THE VOICE

Qué canción le dedicarías a tu **EX PAREJA**.

Si los participantes aprueban, te quedas con esta tarjeta.



MANOS A LA OBRA

Dibuja el **"CAMELTOE"**. El participante que acierte, se queda con esta tarjeta.



PALABRA PROHIBIDA...

Se debe describir en qué consiste, sin mencionar sinónimos que hagan alusión a la palabra.

MASTURBACIÓN

Las palabras prohibidas son: tocarse, placer sexual y ganas.



PALABRA PROHIBIDA...

Se debe describir en qué consiste, sin mencionar sinónimos que hagan alusión a la palabra.

PENE

Las palabras prohibidas son: aparato reproductor masculino, testículos, genital y semen.



PALABRA PROHIBIDA...

Se debe describir en qué consiste, sin mencionar sinónimos que hagan alusión a la palabra.

PEZONES

Las palabras prohibidas son: senos y zona erógena.



LUZ, CÁMARA, ACCIÓN!

Tienes que actuar **"LIMPIARSE LOS GENITALES"**. El participante que acierte, se queda con esta tarjeta.



PALABRA PROHIBIDA...

Se debe describir en qué consiste, sin mencionar sinónimos que hagan alusión a la palabra.

VELLO PÚBLICO

Las palabras prohibidas son: pelo, genitales y depilación.



THE VOICE

Tienes que cantar una canción sobre **"SEXO"**.

Si los participantes aprueban, te quedas con esta tarjeta.



MANOS A LA OBRA

Dibuja **"COCOS TRANSPÍRADOS"**. El participante que acierte, se queda con esta tarjeta.



MANOS A LA OBRA

Dibuja el "GLANDE HINCHADO"
El participante que acierte, se queda con esta tarjeta.



LUZ, CÁMARA, ACCIÓN!

Tienes que actuar "HACERSE UN TEST DE EMBARAZO"
El participante que acierte, se queda con esta tarjeta.



MANOS A LA OBRA

Dibuja un "STRAP ON"
El participante que acierte, se queda con esta tarjeta.



MANOS A LA OBRA

Dibuja "PONERSE UN CONDÓN"
El participante que acierte, se queda con esta tarjeta.



LUZ, CÁMARA, ACCIÓN!

Tienes que actuar "FALTA DE APETITO SEXUAL"
El participante que acierte, se queda con esta tarjeta.



LUZ, CÁMARA, ACCIÓN!

Tienes que actuar "DEPILACIÓN DEL REBAJE"
El participante que acierte, se queda con esta tarjeta.



THE VOICE

Tienes que cantar una canción que aluda al "ACTO COITAL".

Si los participantes aprueban, te quedas con esta tarjeta.



THE VOICE

Tienes que cantar una canción que contenga la palabra "SEXY" dentro de su letra.

Si lo haces, te quedas con esta tarjeta.



MANOS A LA OBRA

Dibuja un "SQUIRT"
El participante que acierte, se queda con esta tarjeta.



LUZ, CÁMARA, ACCIÓN!

Tienes que actuar "ESPERMIO GANADOR"
El participante que acierte, se queda con esta tarjeta.



LUZ, CÁMARA, ACCIÓN!

Tienes que actuar "DONACIÓN DE ESPERMA"
El participante que acierte, se queda con esta tarjeta.



PALABRA PROHIBIDA...

Se debe describir en qué consiste, sin mencionar sinónimos que hagan alusión a la palabra.

SEXTING

Las palabras prohibidas son: celular, mensaje y chatear.



MANOS A LA OBRA

Dibuja un "PEZÓN CON FRÍO".
El participante que acierte, se queda con esta tarjeta.



THE VOICE

Tienes que cantar una canción que contenga la palabra "CALIENTE" dentro de su letra.

Si los participantes aprueban, te quedas con esta tarjeta.



LUZ, CÁMARA, ACCIÓN!

Tienes que actuar "DISIMULAR UNA ERECCIÓN".
El participante que acierte, se queda con esta tarjeta.



LUZ, CÁMARA, ACCIÓN!

Tienes que actuar "CAMBIAR UNA TOALLITA HIGIÉNICA"
El participante que acierte, se queda con esta tarjeta.



THE VOICE

Tienes que cantar una canción que contenga la palabra "CULO" dentro de su letra.

Si los participantes aprueban, te quedas con esta tarjeta.



PALABRA PROHIBIDA...

Se debe describir en qué consiste, sin mencionar sinónimos que hagan alusión a la palabra.

ORGASMO

Las palabras prohibidas son: clímax, placer e irse.



THE VOICE

Tienes que cantar una canción que contenga la palabra "AMANTE" dentro de su letra.

Si los participantes aprueban, te quedas con esta tarjeta.



LUZ, CÁMARA, ACCIÓN!

Tienes que actuar "EXAMEN DE PRÓSTATA" El participante que acierte, se queda con esta tarjeta.



PALABRA PROHIBIDA...

Se debe describir en qué consiste, sin mencionar sinónimos que hagan alusión a la palabra.

KAMASUTRA

Las palabras prohibidas son: posiciones sexuales, libro, sexo.



LUZ, CÁMARA, ACCIÓN!

Tienes que actuar "INFLAR UN CONDÓN" El participante que acierte, se queda con esta tarjeta.



MANOS A LA OBRA

Dibuja una "EYACULACIÓN PRECOZ" El participante que acierte, se queda con esta tarjeta.



MANOS A LA OBRA

Dibuja un "PEO VAGINAL" El participante que acierte, se queda con esta tarjeta.



MANOS A LA OBRA

Dibuja la "OPERACIÓN DE CAMBIO DE SEXO" El participante que acierte, se queda con esta tarjeta.



THE VOICE

¡Serenata! Escoge una canción y CANTASELA a un participante.

Si lo haces, te quedas con esta tarjeta.



LUZ, CÁMARA, ACCIÓN!

Tienes que actuar la "POSICIÓN DEL PERRITO" El participante que acierte, se queda con esta tarjeta.



LUZ, CÁMARA, ACCIÓN!

Tienes que actuar "QUEDARSE CON LAS GANAS" El participante que acierte, se queda con esta tarjeta.



LUZ, CÁMARA, ACCIÓN!

Tienes que FINGIR UN ORGASMO. Los participantes juzgarán si tu orgasmo es lo suficientemente creíble. Si lo haces, la tarjeta es tuya.



LUZ, CÁMARA, ACCIÓN!

Imita la CARA QUE CREES QUE PONES MIENTRAS TIENES RELACIONES SEXUALES.

Si lo haces, te quedas con esta tarjeta.



LUZ, CÁMARA, ACCIÓN!

Tienes que actuar "DUCHA ANAL" El participante que acierte, se queda con esta tarjeta.



PALABRA PROHIBIDA...

Se debe describir en qué consiste, sin mencionar sinónimos que hagan alusión a la palabra.

69

Las palabras prohibidas son: sexo oral, posición sexual, kamasutra y número.



LUZ, CÁMARA, ACCIÓN!

Tienes que actuar "SUEÑOS MOJADOS" El participante que acierte, se queda con esta tarjeta.



THE VOICE

Inventa un "RAP COCHINO",

Si los participantes aprueban, te quedas con esta tarjeta.



THE VOICE

Inventa un rap con la palabra "SEXO"

Si los participantes aprueban, te quedas con esta tarjeta.



MANOS A LA OBRA

Dibuja "OLOR GENITAL" El participante que acierte, se queda con esta tarjeta.



MASTURBACIÓN

Todos los participantes deben revelar cuándo fue la última vez que se masturbaron. El participante que lo haya hecho más reciente se queda con esta tarjeta. Tú partes.



¿CUÁNTO ES TÚ MÁXIMO?

Todos los participantes deben decir cuál es el máximo de relaciones sexuales que ha tenido en un día. El participante con mayor número se queda con esta tarjeta. Tú partes.



¿CUÁNTOS MÚSCULOS SE EJERCITAN AL BESAR?

Todos los participantes deben decir una cantidad de músculos. El participante que se acerque más se queda con esta tarjeta. Tú partes.



R: 30 Músculos

ÚLTIMA VEZ

Todos los participantes deben revelar cuándo fue la última vez que tuvieron relaciones sexuales. El participante que lo haya hecho más reciente se queda con esta tarjeta. Tú partes.



SEXO ORAL

Qué prefieres...
¿hacer sexo oral o que te hagan sexo oral?



Si votaste lo que la mayoría de los participantes haría te quedas con esta tarjeta.

CUÁNTOS DE AQUÍ...

Crees que han tenido sexo anal.

Todos los participantes deben hacer una apuesta. El que estuvo más cerca se queda con esta tarjeta. No se pueden repetir números. Tú partes.



ACUSACIÓN

Apunten al participante que creen que usaría un **DISFRAZ ERÓTICO**.

El participante más votado se queda con esta tarjeta.



FANTASÍA ERÓTICA

El primer participante en tocar el timbre y contar cuales han sido sus **DISFRACES ERÓTICOS** se lleva esta tarjeta.



ADIVINA QUÉ

El primer participante en decir una respuesta que coincida con la descripción se queda con esta tarjeta.

TENGO PUERTO USB...

ADIVINA QUÉ

El primer participante en decir una respuesta que coincida con la descripción se queda con esta tarjeta.

CON EL FRÍO ME ENCOJO...

MEDICIÓN

El primer participante en encontrar un objeto con el que se pueda

MEDIR EL PENE y justifique cómo lo mediría, se queda con esta tarjeta.

NOMBRA 3

El primer participante en tocar el timbre y nombrar 3 **FRUTAS SEXUALIZABLES** responde y se lleva esta tarjeta.



¿EN QUÉ EL BESO NEGRO?

Consiste en usar la lengua y boca para estimular el ano.

¿DE QUÉ SE ENCARGA LA TESTOSTERONA?

- A. Criopreservación
- B. Espermiación
- C. Seminograma
- D. Espermiograma

R: A

VERDADERO O FALSO

Ingerir el semen es beneficioso para la salud.



Verdadero

¿CUÁNTO ES EL % DE HOMBRES CIRCUNCIDADOS?

- A. 20 %
- B. 25 %
- C. 30 %
- D. 35 %

R: C

¿CUÁNDO SE INVENTÓ EL CONDÓN FEMENINO?

- A. 1859
- B. 1895
- C. 1958
- D. 1985

R: B

¿QUÉ ES LA LABIOPLASTIA?

Cirugía plástica para alterar la apariencia y/o tamaño de los labios menores y mayores.

CELOS

Revela con qué participantes
LE SACARÍAS CELOS A ALGUIEN.

¿Quién será el elegido@?



ENSEÑALE AL RESTO

Enseña a los participantes a
**PONERSE UN CONDÓN
FEMENINO**
Cuéntanos cómo se hace.



TU GENITAL IDEAL

Describe las características de tú
GENITAL IDEAL
Expláyate, cómo sería?



CUÉNTANOS

¿Cómo te **DEFINIRÍAS EN
LA CAMA?**

Describe con la cantidad de
detalles que tu quieras.



PÓNTE NOTA

En la escala del 1 al 7
**¿ QUÉ TAN BUEN SEXO ORAL
CREES QUE DAS ?**

SABORES

Describe el **SABOR** que
encuentras que tiene
el pene o la vagina



PALABRA PROHIBIDA...

Se debe describir en qué consiste, sin
mencionar sinónimos que hagan
alusión a la palabra.

ASEXUAL

Las palabras prohibidas son:
orientación sexual y
atracción sexual.



PALABRA PROHIBIDA...

Se debe describir en qué consiste, sin
mencionar sinónimos que hagan
alusión a la palabra.

POLIAMOR

Las palabras prohibidas son:
relación, parejas y monogamia.



PALABRA PROHIBIDA...

Se debe describir en qué consiste, sin
mencionar sinónimos que hagan
alusión a la palabra.

LIBIDO

Las palabras prohibidas son:
apetito sexual, deseo sexual
y ganas.



LUZ, CÁMARA, ACCIÓN!

Tienes que actuar
**"MASTURBARSE CON UNA
REVISTA PORNO"**
El participante que acierte, se
queda con esta tarjeta.



LUZ, CÁMARA, ACCIÓN!

Tienes que actuar
"HACER SEXO ORAL"
El participante que acierte, se
queda con esta tarjeta.



MANOS A LA OBRA

Dibuja una **"PIEL EXITADA"**.
El participante que acierte, se
queda con esta tarjeta.



ROMPE HIELO

¿Qué tan informad@ crees que estas sobre la sexualidad?

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIELO

¿Cuál consideras que fue tú primera experiencia sexual?
Es tu decisión ver cuanto detalle quieres contar.

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIELO

¿Qué método anticonceptivo usas?

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIELO

¿La pornografía fue un modelo para sus relaciones sexuales?

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIELO

¿Quién fue la primera persona que te gustó?

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIELO

¿Qué es lo que te atrae de alguien?

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIELO

¿Te sientes comod@ hablando de sexualidad?

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIELO

¿Te gustaría estar más informado de la sexualidad?

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIELO

Estas jugando este juego por...

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIELO

¿Consideras el juego previo parte del sexo?

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIELO

¿Te enseñaron sobre sexualidad durante la etapa escolar? ¿Quién te enseñó?

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIELO

¿Qué es lo que te primero te fijas en una persona?

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIELO

¿Cuál es tu dato curioso?

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIELO

¿Crees en el amor a primera vista?

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIELO

En los juegos...
¿Te consideras una persona amistosa o competitiva?

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIELO

¿Quién crees que va a ganar el juego?

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIELO

¿Qué es la sexualidad para ti?

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIELO

¿Te consideras una persona celos@?

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIÉLO

¿Cuál es la parte favorita de tu cuerpo?

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIÉLO

¿Alguna vez te han roto el corazón?

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIÉLO

¿Con qué famos@ engañarías a tu pareja?

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIÉLO

¿Crees que después de jugar vas a querer probar o investigar cosas nuevas?

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIÉLO

¿Este juego te da curiosidad y/o incomodidad?

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIÉLO

¿Te han dejado en la friendzone?

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIÉLO

¿Crees que hay una diferencia entre hacer el amor y tener sexo?

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIÉLO

¿Cuándo te sientes más atractiv@?

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIÉLO

¿Te consideras atractiv@?

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIÉLO

¿Volverías con algun@ de tus ex parejas?

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIÉLO

¿Te pones incómod@ cuando alguien te mira?

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

ROMPE HIÉLO

¿Crees que eres una persona fácil de conquistar?

Todos los participantes deben contestar esta pregunta.

JUEGO
PREVIO

VER
GÜE
NZA

ÚSALA CON
SABIDURÍA

Esta tarjeta es un salva vidas. Te permite pasar una vez en todo el juego de esa tarjeta que realmente te de vergüenza o incomodidad contestar.

MODO
CARRETE

GANADORES

REGALAN

TRAGOS

PERDEDORES

TOMAN

TRAGOS

INFO DEL JUEGO	NÚMERO DE JUGADORES	GRUPO DE JUGADORES	RANGO ETARIO	TIEMPO DE JUEGO	LUGAR DE TESTEO	SE RETIRA ALGUIEN?
	4 yo jugué	MUJERES	24 -27	1 hora con pausas	casa de una de las jugadoras	no

INSTRUCCIONES	SE ENTIENDEN?	REDACCIÓN	EXTENSIÓN	ADAPTAN REGLAS?	CAMBIO
	si, pero no se leyeron enteras		esta bien, al principio se sintió rápido. se jugó más, despues de haber ganado	si, agregan cachipun cuando se empata	objetivos podrían ser más entretenidas o más atractivos * diferentes formas de juego para tomar no tomar, pre, carrete

JUGABILIDAD	FLUIDEZ Y RITMO DE JUEGO	ES DINÁMICO	N DE RONDAS	TIEMPO X RONDA	USO DE ELEMENTOS DE JUEGO	COMENTARIOS
		si	15 aprox			
	GENERA CONVERSACIÓN ?	GENERA INTERÉS ?	BUSCAN INFORMACIÓN	AMBIENTE DE JUEGO	DESENVOLVIMIENTO JUGADORES	estas predispuesto a que tengas que hablar sobre el tema. no sabes que esperarte sorpresa
	si	si, total		si		

TARJETAS	CATEGORÍAS	CONTENIDO	REDACCIÓN	USOS DE TARJETA DE VERGUENZA	TARJETAS QUE ELIMINAR	TEMAS PARA AGREGAR
	si, habían categorías + fáciles	buenos, interesantes		2		trabajo previo sexo, tabués relacionados al género

GRÁFICA	LEGIBILIDAD	COLORES	INSTRUCCIONES	TARJETAS	TIPOGRAFÍAS	CAMBIO
	si	aman los colores	preciso el texto	se leen bien, bien el contraste	bien	a las palabras prohibidas, destacarlas todas

COMENTARIOS: cuando hay empate de votaciones hacen cachipun
niveles: ejemplo el de actuar o de interactuar con las personas
hacer una ronda de "juego previo" para partir y que sea de calentamiento e introducción al juego.

Sección 1 de 2

sinvergüenza

Ahora... la parte "latera", me interesa saber que opinan sobre el juego! Sean sincer@s, todos los comentarios y/o críticas son bienvenidas!

Después de la sección 1 Ir a la siguiente sección

Sección 2 de 2

Sección sin título

Descripción (opcional)

¿Cómo encontraste el juego? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Malo	<input type="radio"/>	Bueno						

¿Cómo fue la experiencia de juego? *

Texto de respuesta corta

¿Cómo te sentiste antes vs después de jugar sinvergüenza? *

Texto de respuesta corta

¿Qué te pareció la dinámica del juego? *

Texto de respuesta corta

¿Recomendarías este juego? *

- Sí
- No
- Otra...

¿Comprarias este juego? *

- Sí
- No
- Otra...

¿Cuánto estarías dispuest@ a pagar por el juego? *

1. \$10.000
2. \$15.000
3. \$20.000
4. \$25.000
5. \$30.000
6. \$35.000

Comentarios y/o críticas del juego (pueden explayarse si quieren)

Texto de respuesta larga

Muchas gracias por haber sido parte de mi proyecto de título!

Descripción (opcional)

Hola! soy Josefa Costa estudiante de Diseño de la Universidad Católica. Y actualmente estoy haciendo mi proyecto de título sobre educación sexual. Me ayudaría mucho que contestaran esta encuesta.

PD: Todas las respuestas son anonimas

Contestar pulsa Enter ↵

Toma X min.

1→ ¿Qué edad tienes?*

Descripción (opcional)

Escribe aquí tu respuesta...

Aceptar ✓ pulsa Enter ↵

2→ ¿En qué Región vives? *

Descripción (opcional)

Escribe o selecciona una opción ▼

[Editar opciones](#)

16 opciones en la lista

3→ ¿En qué comuna vives? *

Descripción (opcional)

Escribe o selecciona una opción ▼

[Editar opciones](#)

52 opciones en la lista

4→ 3. ¿Cuál es tu género?*

Descripción (opcional)

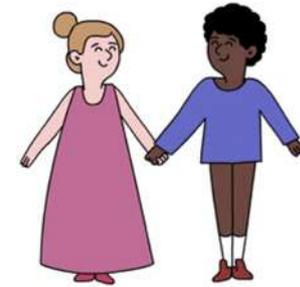
 A Femenino	 B Masculino	 C Prefiero no especificar	+ +
---	--	--	--------

5→ ¿Cuál es tu orientación sexual?*

Descripción (opcional)

- A Heterosexual
- B Homosexual
- C Bisexual
- D Asexual
- E Pansexual
- F Demisexual
- G Otro

[Añadir opción](#)



6→ Actualmente te encuentras en...*

Descripción (opcional)

- A Colegio
- B Universidad
- C Trabajo
- D Cesante

[Añadir opción](#)

7→ El establecimiento escolar donde estudiaste es...*

Descripción (opcional)

- A Laico
- B Religioso
- C Otro

[Añadir opción](#)

8 → Tu establecimiento educacional es... *

Descripción (opcional)

- A Laico
- B Religioso
- C Otro

[Añadir opción](#)

9 → ¿A qué religión y/o congregación pertenece? *

Descripción (opcional)

Escribe aquí tu respuesta...

Aceptar ✓ pulsa Enter ↵

10 → 8. ¿Te enseñan/enseñaron sobre educación sexual en tu establecimiento educacional?*

Descripción (opcional)

 <input type="checkbox"/> A Si	 <input type="checkbox"/> B No	+
--	--	---

11 → 9. ¿En qué curso fue?*

Descripción (opcional)

Escribe o selecciona una opción

[Editar opciones](#)

8 opciones en la lista

12 → ¿Cómo fue el acercamiento o experiencia?*

Ej: Charlas, Clases, Encuentros, etc.

Escribe aquí tu respuesta...

Aceptar ✓ pulsa Enter ↵

13 → 11. ¿Cómo te sentiste hablar/escuchar de la sexualidad?*

Descripción (opcional)



Escribe aquí tu respuesta...

Aceptar ✓ pulsa Enter ↵

14 → 12. ¿Sientes que te aportó esa información?*

Descripción (opcional)

A Si

B No

[Añadir opción](#)

15 → ¿Qué entiendes por Educación Sexual?*

Descripción (opcional)

Escribe aquí tu respuesta...

Aceptar ✓ pulsa Enter ↵



16 → 13. Si tienes duda sobre algo, ¿Acudes a alguien o donde buscas?*

Descripción (opcional)

Elige tantas opciones como desees

- A Amig@s
- B Herman@s
- C Padres
- D Ginecolog@
- E Redes Sociales
- F Internet
- G Nadie

[Añadir opción](#)

17 → 14. ¿Tuviste educación sexual por parte de tus padres/tutores?*

Descripción (opcional)

 <input type="checkbox"/> A Si	 <input type="checkbox"/> B No	+
--	--	---

18 → 15. ¿A qué edad tuviste tu primera experiencia sexual?*

Descripción (opcional)

Escribe aquí tu respuesta..

pulsa Enter +!



19 → ¿Crees que es la sexualidad es un tema tabú en Chile?*

Descripción (opcional)

- A Si
- B No

[Añadir opción](#)



20 → 17. ¿Qué sensaciones te genera hablar del tema?*

Descripción (opcional)

Escribe aquí tu respuesta...

Aceptar ✓ pulsa Enter ↵



21 → 18. ¿Qué métodos anticonceptivos conoces? *

Descripción (opcional)

Elige tantas opciones como desees

 A Pastillas Anticonceptivas	 B Implante	 C DIU	 D SIU
 E Condón Masculino	 F Condón Femenino	 G Calendario Menstrual	 H Inyección Anticonceptiva

22 → 19. ¿Alguna vez haz usado uno?*

Descripción (opcional)

A Si

B No

[Añadir opción](#)

23 → ¿Por qué no haz utilizado un método anticonceptivo?*

Descripción (opcional)

Escribe aquí tu respuesta...

Aceptar ✓ pulsa Enter ↵

24→ ¿Cuál/es?*

Descripción (opcional)

Elige tantas opciones como desees

- A Pastillas Anticonceptivas
- B Implante
- C DIU
- D SIU
- E Condón Masculino
- F Condón Femenino
- G Calendario Menstrual
- H Inyección Anticonceptiva
- I Anillo Vaginal



25→ ¿Haz asistido al ginecolog@, urolog@ y/o matrona?*

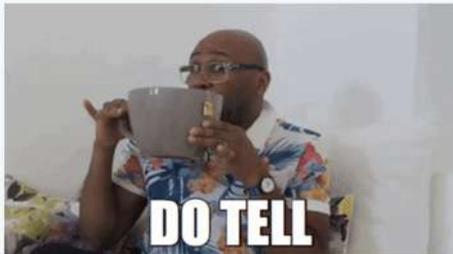
Descripción (opcional)

- A Si
- B No
- C No tengo acceso

[Añadir opción](#)

26→ Si haz asistido... ¿Tus padres tenían el conocimiento?*

Descripción (opcional)



- A Si
- B No

[Añadir opción](#)

27→ 21. ¿Conoces las ETS y sus diferentes causas?*

Descripción (opcional)

- A Si
- B No

[Añadir opción](#)

28 → 22. ¿Conoces la diferencia entre género, orientación sexual e identidad sexual?*

Descripción (opcional)

- A Si
- B No

[Añadir opción](#)

29 → ¿Dónde haz aprendido más de educación sexual?*

Descripción (opcional)

- A Colegio
- B Familia
- C Redes Sociales
- D Por mi cuenta
- E Especialistas Salud
- F Experiencia propia
- G Otro

[Añadir opción](#)

30 → ¿Tus acercamientos sexuales o relaciones han sido con consentimiento? *

Descripción (opcional)

- A Si
- B No
- C No se qué significa

[Añadir opción](#)



31 → 25. ¿Te sientes segur@ con la información que sabes sobre sexualidad?*

Descripción (opcional)

 <input type="checkbox"/> A Si	 <input type="checkbox"/> B No	 <input type="checkbox"/> C Más o menos	<input type="checkbox"/> +
--	--	---	----------------------------

32 → ¿Te gustaría aprender más sobre educación sexual?*

Descripción (opcional)

 <p>A Si</p>	 <p>B No</p>	 <p>C Creo que se lo suficiente</p>	
---	--	--	---

33 → Estas de acuerdo con que esta información se utilice para un proyecto de investigación. *

Descripción (opcional)

<input type="checkbox"/> A Acepto
<input type="checkbox"/> B No acepto