

Fundación Universitaria
SAN MATEO

TÉCNICO PROFESIONAL EN PROCESOS DE
PRODUCCIÓN GRÁFICA



Fundación Universitaria
SAN MATEO

INGENIERÍA Y AFINES

TÉCNICA PROFESIONAL EN PROCESOS DE PRODUCCIÓN GRÁFICA

**DISEÑO DE JUEGO DIDACTICO PARA DIFUNDIR INFORMACIÓN ACERCA DE
LA SEXUALIDAD RESPONSABLE**

TRABAJO DE GRADO MODALIDAD DE OPCIÓN DE GRADO

LESLY NATALIA CARDOZO ESCOBAR

GINETH JASBLEIDY AVILA LOZANO

DIRECTOR (A)

YUBAR D. PORTILLA BENITEZ

BOGOTÁ D.D

2020

NOTA DE SALVEDAD DE RESPONSABILIDAD INSTITUCIONAL

"La Fundación Universitaria San Mateo NO se hace responsable de los conceptos emitidos en el presente documento, el departamento de investigaciones velará por el rigor metodológico de la investigación".

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

CAPITULO I

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

PRESENTACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	12
JUSTIFICACIÓN	13
OBJETIVO GENERAL	15
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	15

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	17
BASES TEÓRICAS O FUNDAMENTOS CONCEPTUALES	18
BASES LEGALES DE LA INVESTIGACIÓN	19

CAPITULO III

DISEÑO METODOLÓGICO

TIPO DE INVESTIGACIÓN	21
POBLACIÓN	22
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	23

CAPITULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

RESULTADOS DEL OBJETIVO ESPECIFICO NO. 1	24
RESULTADOS DEL OBJETIVO ESPECIFICO NO. 2	24
RESULTADOS DEL OBJETIVO ESPECIFICO NO. 3	25

CAPÍTULO V.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

BIBLIOGRAFÍA

ADECUACIÓN DE ESTILO	27
<i>Referencias parentéticas:</i>	27
RECOMENDACIONES GENERALES SOBRE EL MANEJO DE LA BIBLIOGRAFÍA	28
CITAS DE REFERENCIA O CITA CONTEXTUAL.	29

ANEXOS

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Imagen 1. imaginarium el país de las ideas, 2019, tomado de autor Popayán, Colombia	P17
Imagen 2. Instituto de Sexología de Málaga: "jóvenes, sexualidad y género" (2006).	P18
Imagen 3. Lotería diversa, todos a jugar, materiales didácticos ámbito educativo familiar.	P19
Imagen 4. Aventupalabras	P20
Imagen 5. Consexuados: innovación en la comunicación familiar Y educación sexual, Colombia, 2018	P21
Imagen 6. Funny Sex. Fichas de preguntas, las autoras	P31
Imagen 7. Funny sex. Fichas de penitencias, las autoras	P32
Imagen 8. Funny sex. Tablero, las autoras	P33
Imagen 9. Funny Sex. Bocetos de personajes, Las autoras	P59
Imagen 10. Funny sex. Digitalización de personajes, las autoras	P59
Imagen 11. Funny Sex, lluvia de ideas, nombre las autoras	P60
Imagen 12. Funny Sex, digitalización del nombre, las autoras	P60
Imagen 13. Funny sex, Boceto tarjetas, las autoras	P62
Imagen 14. Funny sex, Digitalizacion tarjetas, las autoras	P62
Imagen 15. Funny sex. Paleta de color, las autoras.	P62
Imagen 16. Tipografía Fuente No.1 Rabbit	P63
Imagen 17. Fuente tipografía No. 2 Nexa	P63
Imagen 18. Funny sex, Tablero, las autoras	P64

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Actividad de encuesta para jóvenes

Tabla 2. Actividad de encuesta padres de familia

INDICE DE GRAFICOS

Grafico 1. Primera pregunta encuesta padres de familia

Grafico 2. Segunda pregunta encuesta padres de familia

Grafico 3. Tercera pregunta encuesta padres de familia

Grafico 4. Cuarta pregunta encuesta padres de familia

Grafico 5. Quinta pregunta encuesta padres de familia

Grafico 6. Primera pregunta encuesta Adolescentes

Grafico 7. Segunda pregunta encuesta Adolescentes

Grafico 8. Tercera pregunta encuesta Adolescentes

Grafico 9. Cuarta pregunta encuesta adolescentes

Grafico 10. Quinta pregunta encuesta adolescentes

Grafico 11. Sexta pregunta encuesta adolescentes

DEDICATORIA

Este trabajo de grado lo dedicamos principalmente a Dios por darnos la sabiduría, fuerza y motivación para avanzar en este camino que nos llevará a cumplir una de nuestras metas más deseadas.

A nuestras madres por ser nuestras compañeras incondicionales y ser nuestra fuente de inspiración y apoyo para seguir adelante, gracias a ustedes que con su ejemplo nos han demostrado que para nosotras no hay ningún límite y que todo lo que nos propongamos lo podemos cumplir.

A nuestros abuelitos por darnos la mejor formación de vida y por recargarnos de energía con cada sonrisa y consejo que nos brindan.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a la Fundación Universitaria San mateo por todo el proceso de formación y por brindarnos las herramientas técnicas necesarias para alcanzar este logro.

Agradecemos también a nuestro tutor de trabajo de grado Yubar Portilla por la paciencia, dedicación y por guiarnos en este proyecto.

RESUMEN

La sociedad actual se enfrenta con una variedad de temas sobre la sexualidad que requieren ser contadas con personas preparadas para resolver toda duda, se hace indispensable que los jóvenes y su comunidad tengan un mejor desenvolvimiento y reconocimiento sobre el tema.

El presente trabajo pretende facilitar la educación sexual en los adolescentes implementando un juego de mesa como material didáctico que facilite la comprensión de conceptos sexuales, abordando temas como enfermedades de transmisión sexual y métodos anticonceptivos, evitando que el desconocimiento del tema logre impactar negativamente sus vidas.

PALABRAS CLAVE: Diseño, juego didáctico, sexualidad responsable, adolescentes

ABSTRACT

Today's society is faced with a variety of issues on sexuality that have to be contacted with people prepared to answer all questions, it is essential that young people and their community have a better development and recognition on the subject.

The present work aims to facilitate sexual education in adolescents by implementing a board game as didactic material that facilitates the understanding of sexual concepts, addressing issues such as sexually transmitted diseases and contraceptive methods, preventing ignorance of the subject from negatively impacting their lives.

KEY WORDS: Design, educational game, responsible sexuality, adolescents

INTRODUCCIÓN

La sexualidad es un tema que ha estado presente desde nuestro nacimiento. En la adolescencia puede ser muy difícil de atravesar si no se habla de sexo, la sexualidad y la orientación sexual. Es importante tener en cuenta que la sexualidad no solamente se refiere al acto reproductivo si no que derivan otros temas tales como; la generación de deseos, sentimientos, fantasías y emociones, es decir, el desarrollo de una identidad sexual.

Para esto es importante tener una buena comunicación entre padres e hijos a medida que el adolescente va madurando física, mental y emocionalmente; lo que permitirá cultivar una buena formación desde casa, además de fomentar uniones familiares basadas en la confianza y respeto.

Por lo tanto el propósito de este proyecto es poder complementar esa comunicación con un material didáctico que facilite la explicación y entendimiento de la temática de una manera divertida y sin tapujos.

CAPITULO I

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Presentación del problema de investigación

El proceso comunicativo actualmente hace uso de múltiples herramientas que permiten difundir, divulgar, o dar a conocer un mensaje.

El objetivo más importante de la comunicación es llegar a las personas receptoras de estos medios que permitan asimilar o entender mensajes que los inciten a tomar determinados comportamientos. Por lo tanto, el diseño gráfico actúa como un instrumento que proporciona la comunicación clara y eficaz de un mensaje.

En efecto el presente proyecto consta de una investigación que busca determinar las principales causas por las cuales los jóvenes no están informados completamente del tema; teniendo como objetivo orientar a través del desarrollo de un juego didáctico temáticas fundamentales de la educación sexual de una manera divertida y dinámica en adolescentes de 11 a 17 años.

Justificación

La sexualidad es un asunto importante que cada ser humano comienza a descubrir y experimentar en algún momento de su vida, actualmente vivimos en una sociedad en la cual cada vez las personas inician su vida sexual a temprana edad exponiéndose a una multitud de riesgos al no tener total conocimiento del tema y las consecuencias que conllevan la práctica irresponsable de la conducta sexual.

Los padres y docentes tienen una gran responsabilidad frente a la educación sexual de los adolescentes; su presencia activa y afectuosa es fundamental en el completo desarrollo de los jóvenes. Nuestra labor como diseñadoras en formación al ser comunicadoras visuales, es fundamental, ya que dependerá de nosotras la correcta transmisión de los mensajes y la forma en que se retenga la información de manera visual del tema.

En el momento que un adolescente comienza a descubrir y experimentar su sexualidad se producen en su mente una serie de interrogantes; cuando esto sucede tienden a recurrir a otras personas, libros, revistas y páginas web para encontrar una respuesta, sin embargo, la información que adquieren en estos medios no siempre es en su totalidad acertada o verídica y pueden orientar al adolescente por caminos

erróneos al momento de sus decisiones sexuales, es aquí, donde queremos intervenir con las habilidades y conocimientos que hemos adquirido en el transcurso de nuestro ciclo técnico implementando un juego didáctico como estrategia de aprendizaje que permite a los jóvenes instruirse sobre temas importantes de sexualidad de una manera divertida.

Objetivos

Objetivo General

- Elaborar a partir del diseño gráfico un juego didáctico que permita facilitar la enseñanza y el aprendizaje sobre la sexualidad responsable en adolescentes entre los 11 y 17 años.

Objetivos Específicos

- identificar las características de los materiales didácticos orientados a la educación.
- Establecer el tipo de material didáctico como lo es un juego de mesa, que en su acción conjunta logren entregar herramientas necesarias a los adolescentes para que inciten hacia un cambio de acciones respecto a la educación sexual y sus derivados.
- Desarrollar un material didáctico que sirva como herramienta de aprendizaje para facilitar el entendimiento de la sexualidad en los adolescentes.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

Para realizar este proyecto, primero tenemos que entender las etapas y los diferentes niveles de aprendizaje en las personas, para esto nos basaremos en la teoría del desarrollo cognitivo planteada por el famoso psicólogo suizo Jean Piaget (1896-1980) en donde expone el desarrollo cognitivo como un proceso que se produce debido a la maduración biológica y la interacción con el medio ambiente, además de contribuir con una serie de estudios observacionales y pruebas sencillas e ingeniosas que demuestran las diversas capacidades cognoscitivas en los niños y adolescentes (Rojas, 2020).

En su teoría explica las cuatro etapas diferenciales del desarrollo intelectual, de las cuales tomaremos como referencia para el desarrollo de este trabajo de grado la cuarta etapa, denominada Etapa de las operaciones formales en donde se demuestra un pensamiento abstracto, esta etapa se evidencia y desarrolla a partir de los 11 años hasta la adultez.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente se desarrolló un juego de mesa que funcione como material didáctico para facilitar el aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los adolescentes.

Antecedentes de la investigación

2.1 Antecedentes

Locales

- En primer lugar se tiene que haciendo referencia a estudios e investigación

Imaginarum, el país de las ideas, es un proyecto de diseño de experiencias que aborda la educación sexual en la secundaria, identificando la necesidad de crear herramientas y ambientes adecuados para propiciar diálogos sobre esta temática entre estudiantes, profesores y padres de familia. (Fernandez y Daian. 2019,)



Imagen 1. imaginarium el país de las ideas, 2019, tomado de autor Popayán, Colombia

- Como bien sabemos y a medida que transcurre el tiempo el desarrollo de nuevas tecnologías y el alcance que tenemos nosotros los jóvenes a ella hace que la educación se vuelva más competitiva, con esto se requiere del apoyo de recursos que nos ayuden en el proceso de enseñanza de los estudiantes, como lo son los materiales didácticos, su uso tiende a guiar y

motivar al estudiante con esto hacemos referencia a lo siguiente "El uso de material didáctico y las tecnologías de información comunicación (TIC's) para mejorar el alcance académico"(Bautista, Martínez y Hiracheta, 2014, pp. 183-194)

- "Los juegos de mesa como recurso didáctico en el mejoramiento del proceso lecto-escritor" la importancia de la comunicación es una de las características que identifica a una persona, obteniendo buena información y ser captada obtiene habilidades al poder comunicarse con rapidez y efectividad. (Luz Estela Cruz Galeano y Gladis Margarita Hernández Hernández, 2016)
- "Diseño e implementación de una estrategia para el desarrollo efectivo del proyecto de educación sexual y la ciudadanía desde una propuesta de gestión educativa."(Páez,2017)
- Sapiensex se ha creado con la intención de enseñar de una forma divertida y lúdica sobre un asunto muy serio e importante: La sexualidad. (Madrid, España, 2006)



Imagen 2. Instituto de Sexología de Málaga: "jóvenes, sexualidad y género" (2006).

- Existen diversas concepciones de sexualidad y de educación sexual, algunas de ellas, más o menos prescriptivas (Valdez, 2020). La presente experiencia se enmarca en una concepción de educación sexual integral que responde a posicionamientos más flexibles vinculados con la recuperación y el análisis crítico de las historias personales y profesionales. (Argentina, Buenos Aires,2006)
- Lotería Diversa: Esta lotería fue diseñada con el fin de disfrutarla tanto en el ámbito de la familia como en la educación formal, tendiendo a potenciar el desarrollo integral de las personas. (Uruguay, material didactico)



Imagen 3. Lotería diversa, todos a jugar, materiales didácticos ámbito educativo familiar recuperado de

<https://penitenciasyretos.blogspot.com/2015/08/sexeduca-juegos-y-materiales-didacticos.html>

- Aventupalabras: apuesta a la creatividad de cada Educador/a para generar con este set de tarjetas múltiples actividades y dinámicas. Se pueden diseñar e implementar actividades disparadoras, evaluativas, de profundización de conceptos y muchas más. (Uruguay,)



Imagen 4. Aventupalabras, recuperado de

<https://penitenciasyretos.blogspot.com/2015/08/sexeduca-juegos-y-materiales-didacticos.html>

- En el año de 1999, junto con el UNFPA, el Ministerio de Educación desarrolló el Proyecto Educación en Salud Sexual y Reproductiva de Jóvenes para Jóvenes. Se trató de caracterizar a los/las jóvenes escolarizados y no escolarizados de los departamentos de Bolívar, Cauca, Córdoba, Nariño y Sucre en aspectos relacionados con sexualidad, salud sexual y reproductiva y sus relaciones de género.

- Resolución 03353/93 "Por la cual se establece la obligatoriedad de la Educación Sexual en todos los establecimientos educativos del país que ofrecen y desarrollan programas de preescolar, básica, media y media vocacional".

- Consexuados es el juego de mesa creado por un comunicador de la Pontificia Universidad Javeriana Cali con el que busca reunir a padres e hijos adolescentes en torno a un tema espinoso: la educación sexual.



Imagen 5. Consexuados: innovación en la comunicación familiar y educación sexual, Colombia, 2018, recuperado de

<https://www.javeriana.edu.co/>

- Promover en los estudiantes de la comunidad educativa Rosedal, la información y aplicación de normas preventivas de salud sexual, física y mental que conlleve a toma de decisiones responsables con respecto a la sexualidad y al ejercicio de ésta. Institución educativa Rosedal Cartagena.

- Proyecto de Educación Sexual y Convivencia desde la Construcción de Ciudadanía. Una Intervención Psicosocial en los Colegios Distritales de Bogotá

- Profamilia: Educa ofrece actividades educativas virtuales y presenciales personalizadas dirigidas a colegios, universidades, empresas, organizaciones públicas y privadas, con profesionales expertos en niños, adolescentes, jóvenes padres de familia, docentes y profesionales.

Bases teóricas

A continuación, presentamos las bases teóricas que nos permiten sustentar la investigación sobre la implementación de material didáctico como herramienta para facilitar el aprendizaje en los adolescentes sobre temas de sexualidad responsable.

El Catedrático de Psicología de la Universidad de Salamanca López (2017) nos dice "la familia es el agente educativo esencial, también en materia de sexualidad, porque solo ellas pueden ofrecer la experiencia de un núcleo de convivencia amoroso en el que aprendan, emocional y mentalmente las relaciones amorosas que valen la pena".

Bautista, Hiracheta y Martínez (2014) afirman "Las situaciones organizativas además de las personas, el profesor, los estudiantes,

Además de los contenidos que se enseñan, de las actividades, de la metodología que se desarrolla, están presentes un conjunto de medios, de materiales que permiten trabajar, aprender, y diseñar. Esos son los materiales didácticos."

López, Martínez y López "En el transcurso de la adolescencia se debe hacer especial énfasis en la educación de la sexualidad, sobre todo si se ha carecido de ella en las etapas anteriores, y para ello es necesario tener muy en cuenta la composición bio-psico-social de los seres humanos, la cual se define en buena medida durante este período de la vida y en

consecuencia es ineludible explorar los cambios que en estas esferas se producen.”

El juego y su importancia

Es importante revisar algunos de los aportes más relevantes que nos ofrece la implementación de un juego para así generar un mayor entendimiento del cómo actúa en la vida humana.

En cierto sentido el juego es un componente importante en la formación y en el desarrollo cognitivo y social de un individuo.

Así mismo tiene un valor significativo en los procesos de enseñanza y aprendizaje si se emplea como una actividad didáctica, ya que se ha demostrado que por medio de la diversión y gozo que se evidencia en el juego; se potencia el progreso creativo, cognitivo y social, además de generar mayor comunicación en los individuos y en la sociedad.

¿Cómo influye el diseño gráfico en nuestras vidas como lo es un material didáctico?

Cuando hablamos de Diseño Gráfico, muchos piensan que sólo consiste en mejorar la apariencia de algún formato con colores, imágenes o figuras, pero no es así. Todos los días y en todas partes, estamos rodeados de objetos sobre los cuales muy pocas veces nos preguntamos cómo y por

quiénes fueron creados, el diseño gráfico comunica, proyecta, programa entre otros, se produce de manera industrial y se destina a transmitir mensajes concretos a grupos determinados. Por tanto, quizás su aspecto más esencial no es el de crear formas, sino el de crear comunicaciones.

El Diseñador Gráfico tiene la responsabilidad de ayudar al emisor a transmitir un mensaje para que su receptor lo capte y realice la acción deseada como consecuencia de ello.

He aquí es donde se conoce la importancia del diseño gráfico en nuestra vida cotidiana, cuando hablamos de un material didáctico como método de aprendizaje a un grupo de jóvenes PARA DIFUNDIR INFORMACIÓN ACERCA DE LA SEXUALIDAD RESPONSABLE acatamos una responsabilidad ya que tenemos que lidiar con varios factores como lo son tipografía, modo de color, concepto, formatos, lenguaje, mensaje, contexto, población, etc.

Crear Funny sex con un diseño hecho a la medida del cliente, que transmita un mensaje de manera correcta y logre generar respuesta en la gente que lo adquiera, como una forma de aprendizaje diferente y divertida.

Jugando también se aprende

Con esta estrategia de juego se busca implementar una forma de juego de mesa a jóvenes de 11 a 17 como principio fundamental de aprendizaje acerca de la sexualidad, métodos anticonceptivos,

curiosidades de los órganos sexuales, para el mejoramiento de una vida sexual y lo que deriva de esto.

Esta estrategia, involucra de manera muy participativa a los padres y jóvenes, la importancia de esta estrategia, radica en el aprendizaje que los jóvenes van a obtener a través de los juegos de mesa, actividades que fortalecen la adquisición de conocimientos esenciales de sexualidad.

A través de este juego y como principal objetivo radica en que los jóvenes pueden agilizar su aprendizaje, abriendo su mente con mayor facilidad y así comprender y mejorar su vida sexual.

14 Fundamentos conceptuales

Clasificación de los juegos

Roger Caillois fue un escritor, sociólogo y crítico literario francés que contribuyó en el estudio del desarrollo de juegos en su obra *Los Juegos y los Hombres*, en la cual nos basaremos para entender cómo se pueden clasificar los juegos.

En la obra, Caillois genera una clasificación primaria en donde expone la metodología de la multitud y variedad de juegos que existen, por los cuales plantea sólo dos categorías:

- **Paidia:** En donde se enmarcan todas aquellas actividades que se relacionan con la diversión, con la improvisación y fantasía; generalmente utilizada en los juegos infantiles.
- **Ludus:** En esta clase se encuentran las actividades con mayor dificultad y exigencia, las cuales conllevan características como ingenio, habilidad, destreza, competitividad y paciencia.

Así mismo cuentan con una serie de reglas estrictas para su correcto desarrollo.¹⁴

Partiendo de estas categorías opuestas, se produce una subcategoría de los juegos:

- **Agon** una palabra griega que se refiere a la lucha o competencia: Son los juegos en los cuales los participantes se

enfrentan entre sí para disputar la victoria; en este tipo de juegos se requiere entrenamiento, disciplina y perseverancia.

Como ejemplos: Fútbol y ajedrez.

- **Alea** (suerte): En estos los jugadores tratan de salir favorecidos por la suerte y el azar.

Ejemplos: Los dados, ruletas y lanzar una moneda al aire.

- **Mimicry** (simulacro): En esta subcategoría se emplean roles.

Ejemplos: el teatro y la interpretación dramática.

- **Ilinx** (vértigo): Son juegos en los cuales el objetivo principal es la búsqueda de emociones fuertes como la adrenalina.

Un ejemplo claro de estos juegos son las montañas rusas.

¿Qué pasos se deberían tener en cuenta

para elaborar un juego didáctico?

- Se deben establecer unos objetivos que nos permitan tener claro que es lo que se quiere obtener a través de dicho juego.
- Tener en cuenta la metodología y las instrucciones a seguir para el funcionamiento del juego.
- El siguiente paso consiste en definir qué tipo de material será usado para la elaboración del juego.
- Al iniciar cualquier tipo de juego es imprescindible exponer las instrucciones y reglas, estas tienen que ser claras y precisas para

poder desarrollar el contenido de manera correcta y cumpliendo los objetos propuestos.

- Ensayar por lo menos tres veces para confirmar si se logra cumplir los objetivos establecidos
- Aplicar el juego a los participantes y elaborar un registro de todo lo que ocurra para poder mejorarlo.
- Evaluar los conocimientos adquiridos ya sea por medio de entrevista o encuestas; para así conocer la opinión de los participantes con respecto al juego.
- Teniendo en cuenta los pasos, se logrará que este sea un material didáctico, para así adquirir un aprendizaje en los jugadores que los ayude en su crecimiento cognitivo, social y creativo.

Características que debe tener un juego didáctico

A continuación, se expone una lista con las características apropiadas que se deben tener en cuenta al realizar un juego.

- Intención didáctica.
- Objetivos didácticos.
- Reglas, limitaciones, condiciones e instrucciones.
- Un número específico de jugadores.
- Una edad específica.

- Que sea divertido y entretenido.
- Que tenga cierto nivel de tensión.
- Trabajo en equipo.
- Competición.

CAPITULO III

DISEÑO METODOLÓGICO

Nuestro juego es muy sencillo. Se juntan 4 jugadores a hacer una actividad regida por reglas impuestas por nosotras las creadoras y diseñadoras del juego.

Al aceptar jugar Funny Sex, estás aceptando cumplir las reglas y condiciones del juego, la dinámica que queremos es que puedas aprender acerca de sexualidad de manera divertida por medio de una serie de preguntas de opción múltiple que abordan temas como los son métodos anticonceptivos, enfermedades de transmisión sexual y autoconocimiento.

Contenido del juego

Funny Sex contiene un tablero de 45x45 cm, 4 fichas (4 jugadores), 1 dado, 30 tarjetas de preguntas y 30 tarjetas de penitencias para una totalidad de 60 tarjetas.

Objetivo del juego

El objetivo de Funny Sex consiste en un recorrido, el cual contiene 3 tipos de casillas que son:

- **Pregunta:** al caer en la casilla "pregunta" el jugador deberá tomar una tarjeta de color azul, donde deberá dar respuesta a una variedad de preguntas correspondientes a los temas mencionados, si no responde correctamente se enfrentará a un castigo el cual

podrá ser retroceder un número determinado de casillas y si acierta obtendrá un premio el cual será el avanzar un número determinado de casillas.



Imagen 6. Funny sex. Fichas de preguntas, las autoras

- Penitencia: al caer en la casilla "penitencia" el jugador deberá tomar una tarjeta de color negro, donde encontraras frases alusivas a posibles situaciones de riesgo por falta de conocimiento al tema de sexualidad además de la penitencia que deberá realizar el jugador.



Imagen 7. Funny sex. Fichas penitencia, las autoras.

- Zona segura: al caer en la casilla “zona segura” el jugador tendrá el privilegio estar seguro es decir no retrocederá en el juego.

Reglas y condiciones del juego Funny Sex

- La tarjeta “pregunta” está diseñada con dos caras, la cara externa contiene la pregunta con opción múltiple de respuestas y la parte interna contiene la respuesta correcta y el respectivo premio o castigo según corresponda, por ende, el jugador solo podrá desdoblar la carta después de haber expresado la respuesta que considere correcta.

- El jugador deberá dar respuesta a la pregunta estipulada en voz alta ante los otros jugadores para así NO generar confusiones ni mal entendidos.
- Jugador que no cumpla la penitencia establecida en la carta deberá someterse a un castigo el cual será asignado por los demás jugadores.

Contenido del juego

Funny Sex contiene un tablero de 45x45 cm, 4 fichas (4 jugadores), 1 dado, 30 tarjetas de preguntas y 30 tarjetas de penitencias para una totalidad de 60 tarjetas.

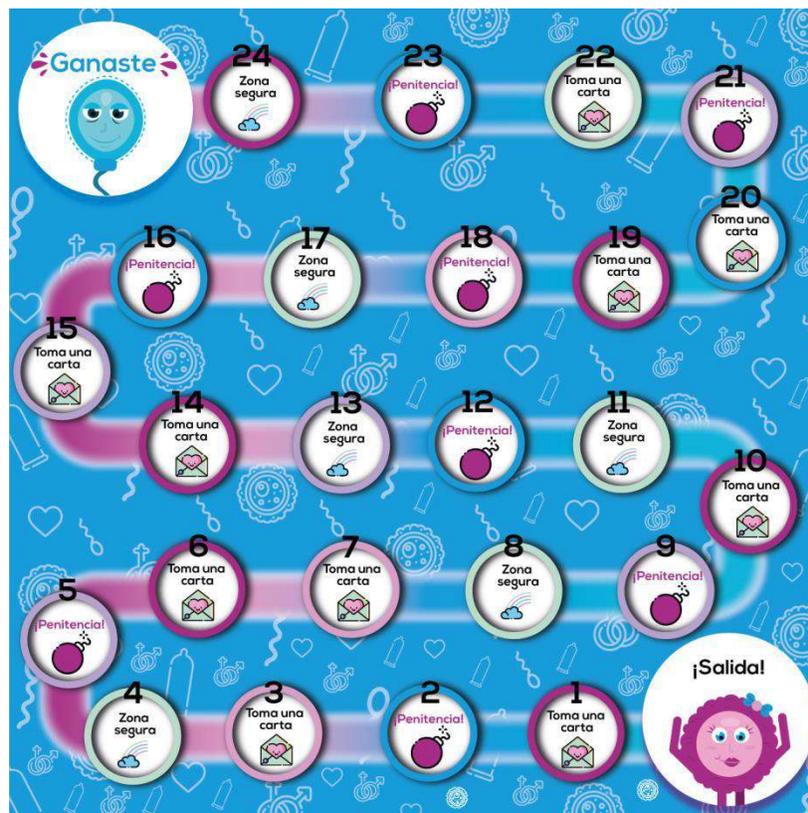


Imagen 8. Funny sex. Tablero, las autoras.

Objetivo del juego

El objetivo de Funny Sex consiste en un recorrido, el cual contiene 3 tipos de casillas que son:

- **Pregunta:** al caer en la casilla "pregunta" el jugador deberá tomar una tarjeta de color azul, donde deberá dar respuesta a una variedad de preguntas correspondientes a los temas mencionados, si no responde correctamente se enfrentará a un castigo el cual podrá ser retroceder un número determinado de casillas y si acierta obtendrá un premio el cual será el avanzar un número determinado de casillas.
- **Penitencia:** al caer en la casilla "penitencia" el jugador deberá tomar una tarjeta de color negro, donde encontraras frases alusivas a posibles situaciones de riesgo por falta de conocimiento al tema de sexualidad además de la penitencia que deberá realizar el jugador.
- **Zona segura:** al caer en la casilla "zona segura" el jugador tendrá el privilegio estar seguro es decir no retrocederá en el juego.

Reglas y condiciones del juego Funny Sex

- La tarjeta "pregunta" está diseñada con dos caras, la cara externa contiene la pregunta con opción múltiple de respuestas y la parte interna contiene la respuesta correcta y el respectivo premio o castigo según corresponda, por ende, el jugador solo podrá desdoblar la carta después de haber expresado la respuesta que considere correcta.
- El jugador deberá dar respuesta a la pregunta estipulada en voz alta ante los otros jugadores para así NO generar confusiones ni mal entendidos.
- Jugador que no cumpla la penitencia establecida en la carta deberá someterse a un castigo el cual será asignado por los demás jugadores.

Tipo de investigación

- Propósito:

Investigación aplicada: Nuestra investigación se caracterizó en la búsqueda de soluciones para la problemática por medio de datos investigados, utilizando los conocimientos adquiridos y buscando implementar soluciones prácticas.

- Lugar: Investigación documental.
- Alcance:

Investigación descriptiva: este tipo de investigación que empleamos logra caracterizar un objeto de estudio que en este caso es la metodología de enseñanza sobre la educación sexual en los adolescentes señalando sus particularidades y problemáticas, implementando así un conjunto de métodos para dar solución

- Definir:

Investigación documental: para este proyecto nos apoyamos en fuentes de carácter documental tales como fuentes bibliográficas (libros, artículos, ensayos y teoría)

- Argumentar:

Relacionamos la investigación con la propuesta presentada ya que identificamos todas las características de la investigación en este trabajo, pues partimos de una investigación básica logrando tener obtener identificaciones y datos estadísticos que nos permitieron desarrollar un material practico para darle solución al problema.

Población

La población con la que se realizó la investigación fueron adolescentes de 11 a 17 años de edad cuya población posee el perfil común de los jóvenes en relación. Se tomó como cognición la sociabilidad y que cumplieran con los criterios de inclusión para la investigación, los cuales son: adolescentes de bachillerato, ambos sexos, dispuestos

aprender y a divertirse, con el fin de agrupar e ir adquiriendo nuevos conocimientos acerca de la sexualidad responsable y sus derivados.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Tabla 1. Actividad de encuesta para jóvenes.

ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	LOGRO ALCANZADO
Encuesta	Recolectar y conocer las opiniones de los jóvenes para determinar que falencias tienen en el ámbito de la sexualidad responsable.	Computador Internet Lectura	Obtuvimos una participación activa en el proceso de recolección de datos donde demostraron su interés por poder adquirir un material didáctico para aprender sobre la sexualidad responsable con sus hijos.

Fuente: las autoras

Tabla 2. Actividad encuesta padres de familia.

ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECUROS	LOGRO ALCANZADOS
Encuesta	Recolectar y conocer las opiniones de los padres de familia para determinar que falencias tienen en la enseñanza en el ámbito de la sexualidad responsable con sus hijos.	Computador Internet Lectura	Logramos identificar que muchos de los padres de familia encuestados no tienen la suficiente seguridad y confianza de como han enseñado a sus hijos el tema de la sexualidad responsable.

Fuente: las autoras

Información recolectada

Encuesta pares de familia sin diligencia



Sexualidad responsable en adolescentes

Sabemos que para los padres es importante la vida sexual que lleven sus hijos. Por eso queremos invitarlos a responder esta breve encuesta con la cual conoceremos sus opiniones acerca del tema.

Nombre

Tu respuesta

¿Cuántos hijos tiene?

Tu respuesta

¿Las edades de sus hijos están entre los 11 y 17 años?

- Sí
- No

¿Cree usted que ha preparado a sus hijos para llevar una vida sexual responsable?

- Sí
- No
- No estoy seguro

¿Que métodos ha utilizado usted para enseñar sobre este tema a sus hijos?

- Charlas
- Películas
- Libros
- Juegos
- Otros: _____

¿Invertiría usted en la compra de un juego que le ayude a abordar este tema con sus hijos de manera divertida? ¿por qué?

Tu respuesta: _____

Pregunta No. 1 ¿Cuántos hijos tiene?

¿Cuántos hijos tiene?

29 respuestas

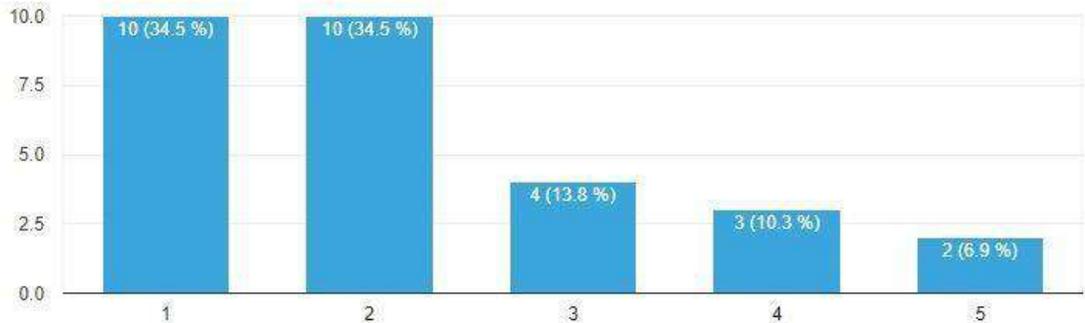


Gráfico 1. Primera pregunta padres de familia.

- Revisando las estadísticas de la primera pregunta, podemos
- deducir que la cantidad de hijos en promedio es de 1 y 2 hijos.

Pregunta No. 1 ¿Las edades de sus hijos están entre los 11 y 17 años?

¿Las edades de sus hijos están entre los 11 y 17 años?

29 respuestas

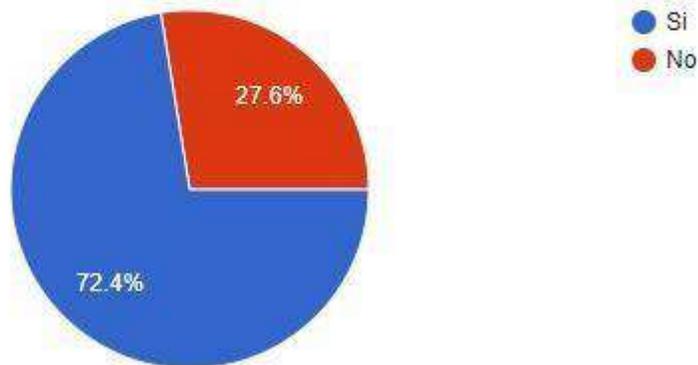


Gráfico 2. Segunda pregunta padres de familia.

- 72.4% de los hijos de los padres encuestados están en un rango de edad entre los 11 y 17 años.

Pregunta No. 3 ¿cree usted que ha preparado a sus hijos para llevar una vida sexual responsable?

¿Cree usted que ha preparado a sus hijos para llevar una vida sexual responsable?

29 respuestas

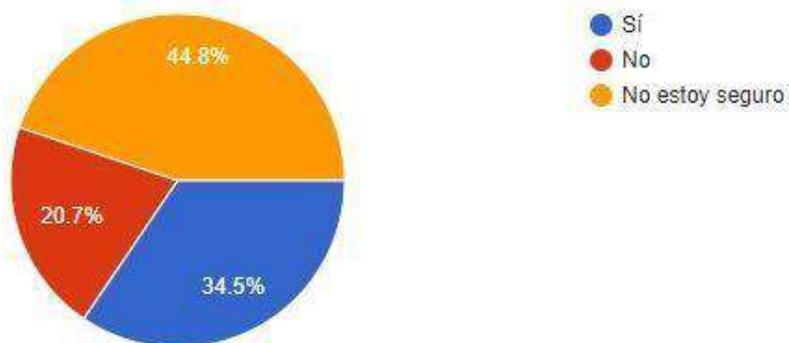


Grafico 3. Tercera pregunta padres de familia.

- Se analizó detenidamente los resultados obtenidos en la encuesta los cuales arrojaron que el 44.8% de los padres no están seguros de la enseñanza que han impartido a sus hijos en temas de sexualidad, el 34,5% si estuvieron seguros de la preparación que han inculcado en sus hijos sobre el tema y el 20,7% no creen que prepararon a sus hijos para llevar una vida sexual responsable.

Los resultados de esta pregunta fueron muy importantes para la investigación ya que se evidencia contundentemente que en la mayoría de los hogares encuestados no se le da la suficiente importancia a la enseñanza de este tema, ya sea por motivos de confianza, timidez, tiempo, entre otros.

Pregunta No. 4 ¿Qué métodos ha utilizado para enseñar sobre este tema a sus hijos?

¿Que métodos ha utilizado usted para enseñar sobre este tema a sus hijos?

29 respuestas

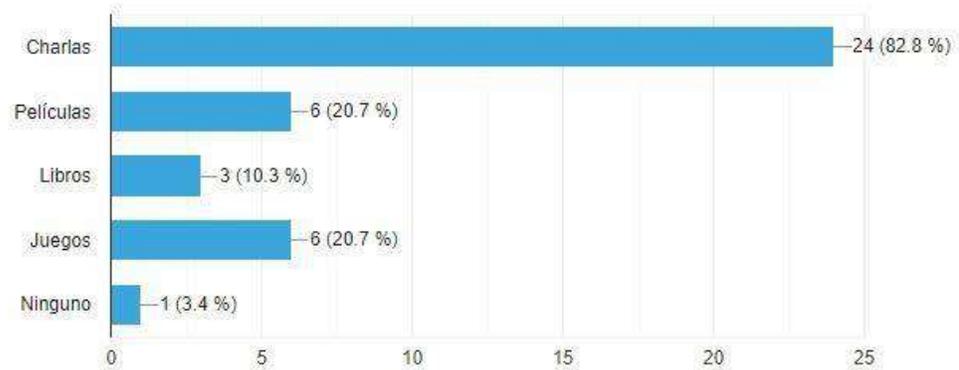


Grafico 4. Cuarta pregunta padres de familia.

- El método de enseñanza mas utilizado por los padres de familia encuestados fue las charlas con un porcentaje de 82.8%, en segundo lugar, películas y juegos con 20.7% cada método, continuando con los resultados se encuentran los libros con un porcentaje del 10,3% y por ultimo el 3.4% de los padres encuestados respondieron que no han utilizado ningún método de enseñanza a sus hijos.

De esta pregunta podemos deducir que el método mayormente utilizado por los padres de familia son las charlas.

Pregunta No. 5 ¿invertiría usted en la compra de un juego que le ayude a abordar este tema con sus hijos de manera divertida? ¿Por qué?

¿Invertiría usted en la compra de un juego que le ayude a abordar este tema con sus hijos de manera divertida? ¿por qué?

29 respuestas

Si

Si porque así sería más fácil y divertido abordar el tema con mis hijos

Sería más facil

Si, sería más fácil educarlos

Si por qué es importante para mí que ellos lleven una vida sexual responsable

No, por que no sé cuál es la metodología o enfoque del juego

Si, por que es necesario tener material de apoyo

No

Para que sea responsable

¿Invertiría usted en la compra de un juego que le ayude a abordar este tema con sus hijos de manera divertida? ¿por qué?

29 respuestas

Probablemente, pienso que sería un buen puente de comunicación con mis hijos ya que así se me haría más fácil poder enseñarles del tema.

Sí, puede ser un método interesante para poder abordar esos temas con mi hijo sin que se sienta avergonzado o tímido

sí, ya que aun no me desenvuelvo bien teniendo estas conversaciones con ella, tal vez jugando pueda ser más fácil para mí explicarle y ella entenderlo

Claro que sí, soy padre soltero y mi hija tiene 12 años, he tratado de tocar el tema varias veces con ella pero siempre se rehúsa, entonces totalmente si lo compraría por que me facilitaría mucho el enseñarle sobre el tema

Sí, sería más fácil el entendimiento para ellos y para mí

Sí, ya que no tengo la plena confianza con mis hijas y así sería una manera más fácil para que ellas puedan aprender

Si, por que aprenderian mas rapido y ludico

Sí, podría resolver algunas dudas que tengan mis hijos de manera divertida

No lo sé, seguramente primero investigaría como sería la metodología del juego y si realmente vale la pena para enseñarle a mis hijos divirtiéndonos a la vez

Sí, sería una manera diferente para un mejor aprendizaje

Sí me parece divertido, aunque primero consultaría con mis hijos si les interesaría jugarlo

Sí estoy acostumbrado a realizar juegos para que entiendan mejor acerca del tema

Probablemente

Grafico 5. Pregunta 5 padres padres de familia.

- Con esta pregunta logramos conocer con más detalle el interés de los padres el adquirir un material didáctico que les sirva de apoyo para abordar estos temas con sus hijos.

Encuesta adolescentes sin diligenciar



Sexualidad responsable en adolescentes

Queremos invitarlos a responder esta breve encuesta sobre sexualidad responsable en los adolescentes.

¡Sus opiniones son importantes para nosotros!

Nombre

Tu respuesta: _____

Edad

Tu respuesta: _____

¿Cree usted que los adolescentes actualmente abordan la sexualidad de manera responsable ?

Si

No

¿Tiene usted conocimientos de algún material didáctico con el cual pueda aprender sobre sexualidad de una manera divertida?

- Sí
- No

En caso de conocerlo, indique cual

Tu respuesta _____

¿Sobre que temas le gustaría aprender?

- Métodos anticonceptivos
- Autoconocimiento
- Enfermedades de transmisión sexual
- Curiosidades de los órganos sexuales
- Otros: _____

¿Que opina usted de un juego de mesa divertido que enseñe temas de sexualidad? ¿Lo compraría?

Tu respuesta _____

Encuesta Jóvenes

Edad

42 respuestas

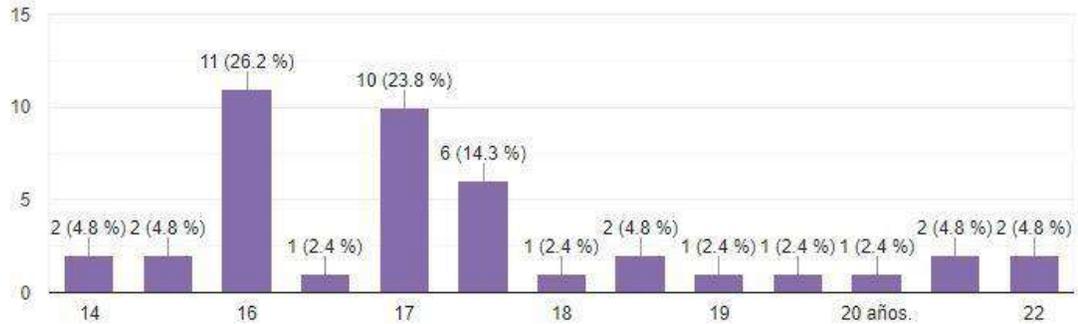


Grafico 6. Pregunta no. 1 encuesta adolescentes.

Pregunta No. 1 ¿cree usted que los adolescentes actualmente abordan la sexualidad de manera responsable?

¿Cree usted que los adolescentes actualmente abordan la sexualidad de manera responsable?

42 respuestas

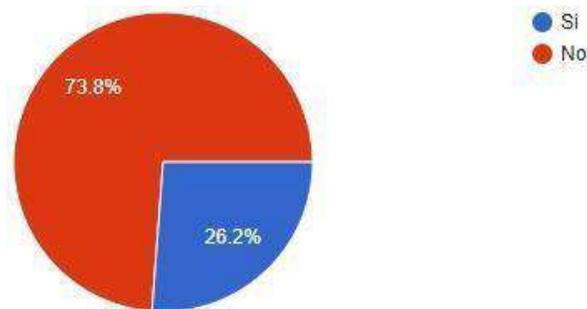


Grafico 7. Pregunta no. 2 encuesta adolescentes.

- Como bien se evidencia en la gráfica anterior el 73.8% de los jóvenes encuestados no abordan de manera responsable la sexualidad ya se por falta de confianza con sus padres, falta de

información o ya sea por querer adquirir nuevas sensaciones y experiencias.

Pregunta No. 2 ¿Tiene usted conocimiento de algún material didáctico con el cual puedan aprender sobre sexualidad de una manera divertida?

¿Tiene usted conocimientos de algún material didáctico con el cual pueda aprender sobre sexualidad de una manera divertida?

42 respuestas

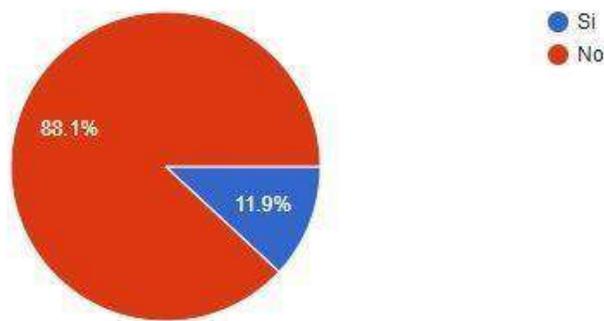


Grafico 8. Pregunta no. 3 encuesta adolescentes.

- El 88.1% de los jóvenes encuestados NO conocen algún tipo de material didáctico con el cual pueda aprender sobre sexualidad de una manera diferente y divertida, lo que podemos deducir puede ser que el entorno en el que viven lo ven de una manera poco apropiada.

Pregunta No. 3 ¿sobre qué temas le gustaría aprender?

¿Sobre que temas le gustaría aprender?

42 respuestas

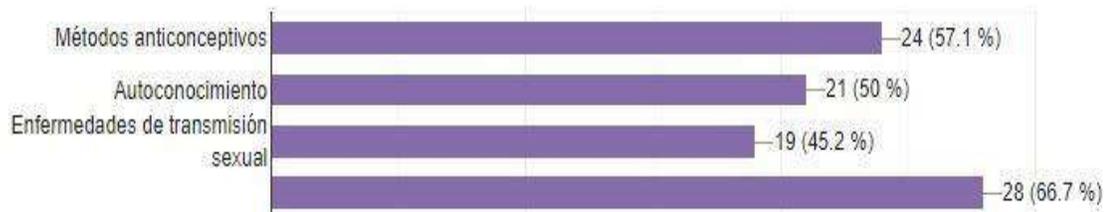


Grafico 9. Pregunta no. 4 encuesta adolescentes.

- El 66.7% de los jóvenes encuestados seleccionaron la opción de curiosidades de los órganos sexuales como un el tema que les gustaría aprender, el 57,1% de jóvenes encuestados seleccionaron los métodos anticonceptivos como segundo tema de más interés, el 50% autoconocimiento y con un 45.2% quieren aprender acerca de las enfermedades de transmisión sexual.

Pregunta No. 4 ¿Qué opina usted de un juego de mesa divertido que enseñe temas de sexualidad? ¿Lo compraría?

¿Que opina usted de un juego de mesa divertido que enseñe temas de sexualidad? ¿Lo compraría?

42 respuestas

SI

Si debido a que es una forma interesante de generar conciencia en un tema de interés colectivo

Si

Chevere, si

Muy bueno, si lo compraría para aprender como debo llevar una vida sexual responsable.

Me parece buena idea, ya que se podría aprender cosas que no enseñan sobre la sexualidad y pues entre más uno sepa del tema, de como cuidarse, etc... es mejor y al ser mediante un juego quizá llame más la atención.

Y si podría comprarlo.

no lo compraría, aunque creo que es necesario el saber sobre la sexualidad, se me hace un tema muy importante como para cogerlo como juego

Si, se podría aprender en familia

Si, opino que ayudaría demasiado a ampliar los conocimientos sobre el tema

Sería estupendo tener conocimiento respecto a esto mediante varios juegos

Claro!!!

Sería algo muy didáctico y algo que motivaría a los jóvenes con el fin de que su aprendizaje en base al tema de la sexualidad sean profundizados.

Si, ayudaría no solo a personas que no saben sino principalmente a los adolescentes, a saber a qué se enfrentan en el ámbito sexual y los cuidados que deben tener.

Si, sería entretenido

Si, sería entretenido

Si, siempre y cuando aborde temas interesantes y tabús

Me parece muy importante crear un material didáctico para hablar temas de sexualidad

Claro que si

Claro que sí

Si ; sería bueno para aprender

Sería una buena opción de aprendizaje

Si obvio

si tal vez depende si accesible

¿Que opina usted de un juego de mesa divertido que enseñe temas de sexualidad? ¿Lo compraría?

42 respuestas

Si

Si lo compraría

Super interesante

Si

Sí, lo compraría porque es un método en el cual no solo podría aprender yo, sino mis amigos o demás familiares, a través de juegos didácticos se fomenta de mejor manera el aprendizaje, así, la información quedaría más clara.

No

Si

Si debido a que es una forma interesante de generar conciencia en un tema de interés colectivo

Sí

Grafico 10. Pregunta no. 5 encuesta adolescentes.

- Con esta pregunta logramos conocer con más detalle el interés de los jóvenes en adquirir un material didáctico que les sirva como método de aprendizaje y una forma de diversión

Pregunta No. 5 en caso de conocerlo, indique cual.

En caso de conocerlo, indique cual

7 respuestas

Charlas interactivas

Escalerita vida sexual

Bingo

"COME GALLETAS" Este juego se basa principalmente en el "come galletas" tradicional, con la diferencia de que sus preguntas van guiadas con temas sexuales y reproductivos.

Grafico 11. Pregunta no. 6 encuesta adolescentes.

- Con esta pregunta conocimos que pueden haber variedad de juegos con los que se podría dar a conocer de manera divertida el tema de la sexualidad.

CAPITULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

Resultados del objetivo específico no. 1

- identificar las características de los materiales didácticos orientados a la educación.

Este objetivo fue de suma importancia para el desarrollo de este proyecto, ya que nos permitió obtener las bases necesarias para implementar en el proceso.

Para cumplir este objetivo fue necesario recurrir a recursos infográficos, libros y material pedagógico que consultamos en distintas plataformas web y bibliotecas.

Iniciamos con la búsqueda de documentos relacionados con el tema de los materiales didácticos como fuente de aprendizaje en las diferentes etapas de la vida, obteniendo así diferentes puntos de vista psicológicos, educativos y experimentales, los cuales tenían en común que los materiales didácticos son una gran forma de aprendizaje en el desarrollo de los individuos.

En segunda instancia, tomamos la información y datos recolectados para centrarnos en la cuarta etapa, denominada Etapa de las operaciones formales en donde se demuestra un pensamiento abstracto,

esta etapa se evidencia y desarrolla a partir de los 11 años hasta la adultez. La cual investigamos en base a teorías psicológicas consultadas.

Además de estos documentos escritos, investigamos también materiales audiovisuales y temas de interés formativo sobre la educación en niños y jóvenes.

De esta forma y con toda la información recolectada logramos darle solución a nuestro primer objetivo y así identificar todas las características, funcionalidades, importancia y aplicación de variados recursos didácticos.

Resultados del objetivo específico no. 2

- Establecer el tipo de material didáctico como lo es un juego de mesa, que en su acción conjunta logren entregar herramientas necesarias a los adolescentes para que inciten hacia un cambio de acciones respecto a la educación sexual y sus derivados.

Se ha demostrado que los juegos logran impactar de diversas maneras al ser humano en su proceso cognitivo, según documentos científicos y teorías investigadas.

Sin embargo este impacto tiene que ver con la etapa en la que se encuentre el individuo, pues también se ha demostrado que es más fácil impregnar conocimientos en edades tempranas que en edades mayores, por lo cual desde esta perspectiva al trabajar con adolescentes analizamos y tuvimos en cuenta aspectos secundarios de intención visual y

llamativa que favorezcan al juego como material didáctico para lograr que estos en su acción conjunta consigan atraer y motivar a esta población para adquirir nuevos conocimientos y a su vez mejorar sus métodos comunicativos, teniendo en cuenta que el ser humano es por naturaleza sociable.

Para el desarrollo de este objetivo indagamos los diferentes puntos de vista tanto de adolescentes como de padres de familia, puesto que son una base fundamental en el aprendizaje de sus hijos. Tomando como instrumento encuestas y diálogos logramos percibir que la mayoría de padres encuestados no están seguros de la educación que han inculcado en sus hijos sobre aspectos de sexualidad responsable, encontrando también que la mayoría de estrategias implementadas son charlas superficiales del tema.

Por tales motivos diseñamos esta estrategia de juego de mesa, involucrando factores muy dinámicos y didácticos, que logren incentivar a los adolescentes para tratar estos temas de forma libre y divertida, sin que sientan presión o timidez alguna en el caso en que quieran jugarlo con sus padres.

Resultados del objetivo específico no. 3

- Desarrollar un material didáctico que sirva como herramienta de aprendizaje para facilitar el entendimiento de la sexualidad en los adolescentes.

Complementando los resultados del objetivo número uno con los resultados de las encuestas realizadas dimos inicio al proceso creativo para el diseño de nuestro juego el cual constó de las siguientes etapas:

Primera etapa: Metodología del juego

Para obtener el concepto del juego realizamos una lluvia de ideas la cual consistía en escribir las diferentes ideas, conceptos, subtemas y características posibles a tratar teniendo en cuenta las opiniones recolectadas en las encuestas realizadas.

Fue así como logramos establecer la metodología del juego explicada en el capítulo respectivo de este documento.

Segunda etapa: Bocetos

En esta etapa empezamos con el proceso de bocetación de todos los elementos gráficos que implementamos en el juego.

Iniciamos con la creación de dos personajes principales los cuales fueron un ovulo y un espermatozoide tipo cartoon, como se muestra a continuación.



Imagen 9. Funny sex. Boceto de personajes, las autoras.

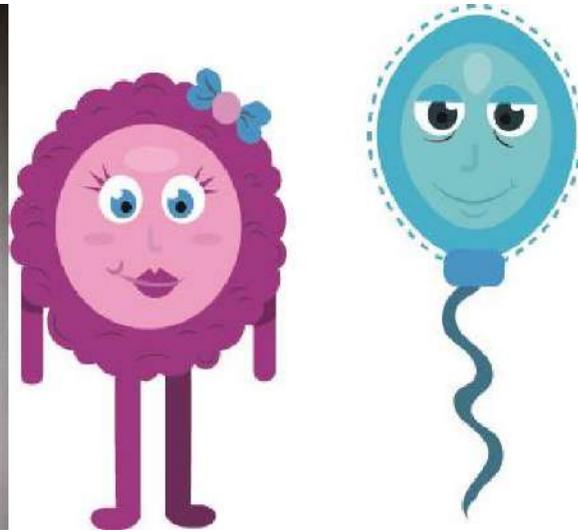


Imagen 10. Funny sex. Digitalización de personajes, las autoras.

Después realizamos una segunda lluvia de ideas para la elección del nombre del juego, en la cual incluimos palabras claves que describían los temas, sentimientos y objetivos. El nombre elegido fue **Funny Sex**; la unión de dos palabras claves: Funny (Diversión) y sex (sexualidad), palabras que definen de manera precisa la impresión que queríamos brindar a los jugadores.

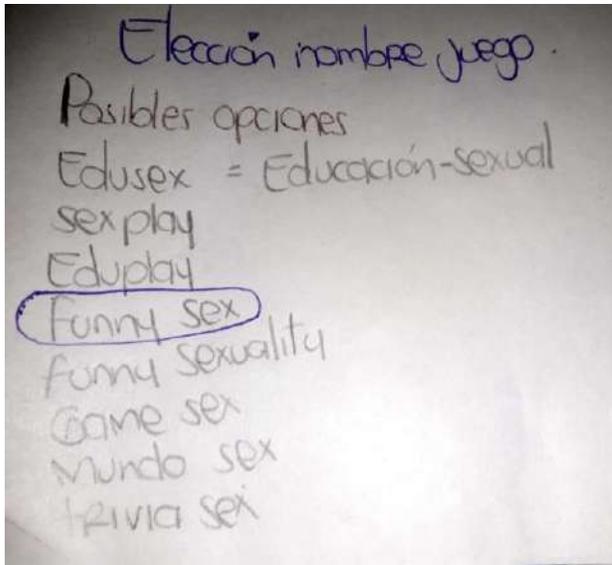


Imagen 11. Funny sex. Boceto de nombre, las autoras.



Imagen 12. Funny sex. digitalización de nombre, las autoras.

Tercera etapa: Creación y elección de preguntas y penitencias

En esta etapa volvimos a recurrir a libros y material infográfico de diferentes institutos expertos en el tema para definir qué tipo de preguntas

efectuaríamos y que temas trataríamos (Teniendo en cuenta las encuestas realizadas).

Elegimos 30 preguntas de tipo selección múltiple de diferentes temas como:

- Curiosidades de órganos sexuales
- Métodos anticonceptivos
- Enfermedades de transmisión sexual

Además de 30 penitencias divertidas y muy creativas en donde intervienen dinámicas como:

- Creación de rimas cortas
- Cuenta chistes
- Dinámicas de baile
- Retos de agilidad
- Trivias
- Realización de dibujos →

Al tener claras las preguntas y penitencias que implementamos, proseguimos con los bocetos de las tarjetas y las fichas expuestos a continuación:

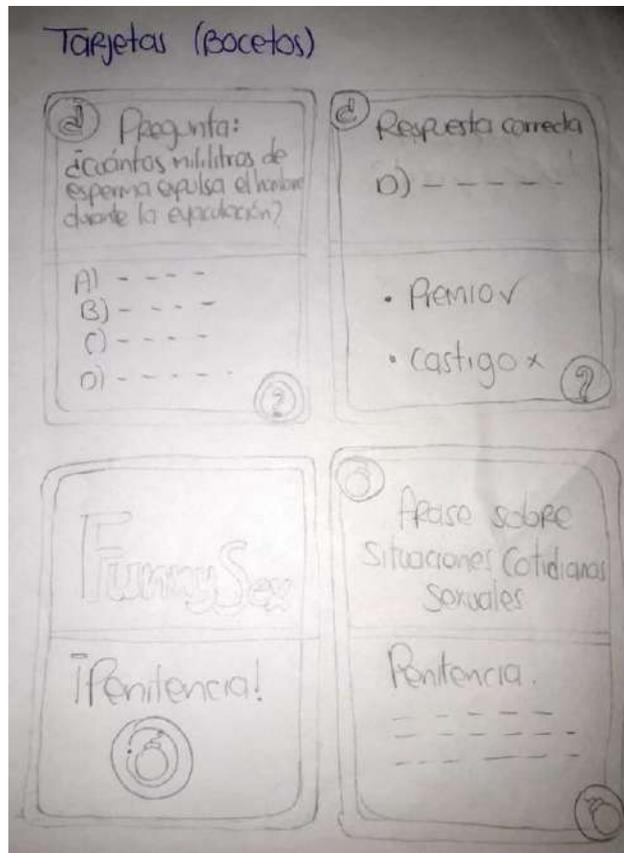


Imagen 13. Funny sex. Boceto tarjetas, las autoras.

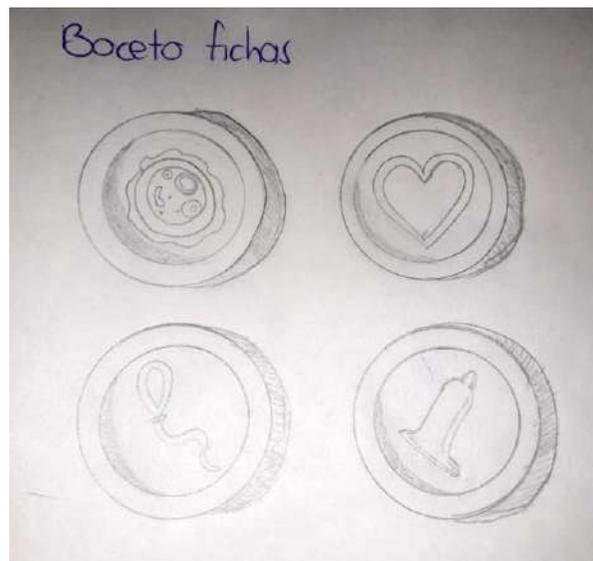


Imagen 14. Funny sex. Boceto fichas, las autoras.

Cuarta etapa: Elección de paleta de color y tipografías

Para este paso tuvimos en cuentas variadas opciones de paletas de colores y tipografías que expresaran dinamismo y alegría; además de colores vibrantes contrastados con algunas tonalidades pastel.

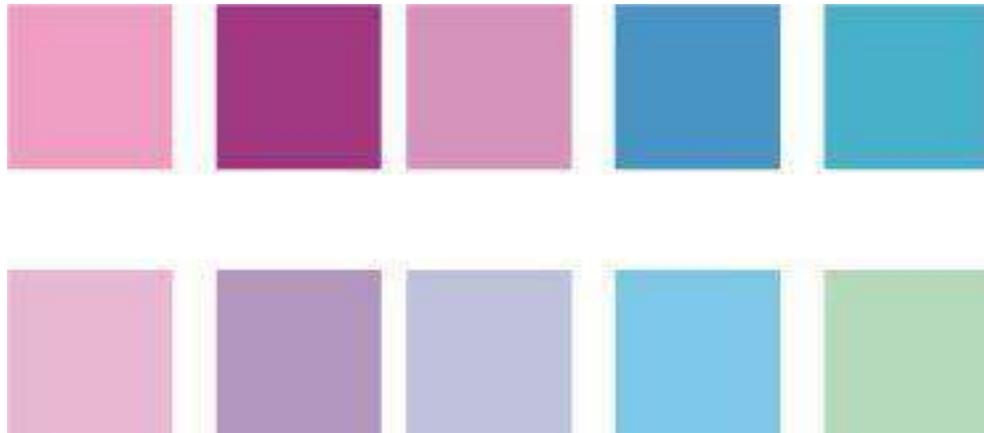


Imagen 15. Funny sex. Paleta de color, las autoras.



Imagen 16. Fuente tipografía No. 1 Rabbit

<https://www.dafont.com/es/yellow-rabbit.font>



Imagen 17. Fuente tipografía No. 2 Nexa

<https://www.dafontfree.io/nexa-font-free/>

Quinta etapa: Digitalización de tablero de juego y empaque

Creamos un recorrido que consta de 24 casillas con diferentes opciones para los jugadores.

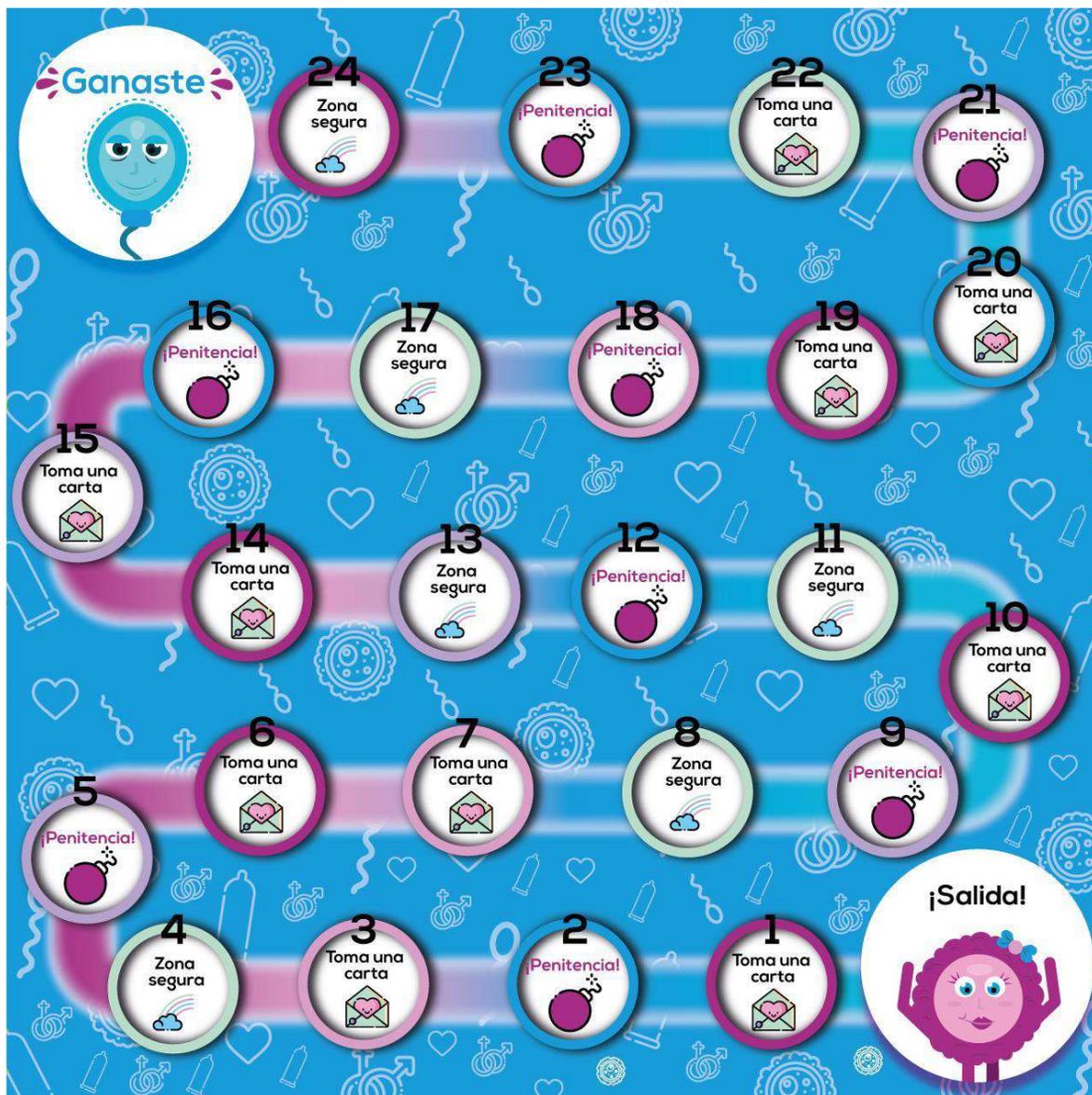


Imagen 18. Funny sex. Tablero, las autoras.



Imagen 19. Funny sex. Empaque, las autoras.

CAPÍTULO V.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En el transcurso de este proyecto logramos contribuir a una posible solución de la problemática que afrontan muchas familias con respecto a la enseñanza en sus hogares sobre sexualidad responsable; por medio de nuestra labor como diseñadoras gráficas ya que unimos en este proyecto las habilidades que hemos adquirido en el transcurso de nuestra carrera y nuestro interés de servir a la comunidad de manera eficiente.

Realizar este trabajo nos permitió, indagar, conocer y descubrir las causas más frecuentes por las cuales se presenta esta situación en la mayoría de los hogares.

De esta manera logramos desarrollar y diseñar una estrategia didáctica y comunicativa como lo es el juego de mesa "Funny Sex" con el cual se puede aprender jugando; para nosotras fue un gran logro el haber conocido la opinión positiva de tantas personas a las que entrevistamos en el proceso, la cual fue satisfactoria en la mayoría, pues descubrimos que en muchos hogares lo que falta es comunicación, y que mejor manera de conseguirla que con un juego divertido que acerque a los individuos de una familia a tener conversaciones completamente abiertas y sin ningún tipo de tabú.

BIBLIOGRAFÍA

Bol of sanint panam. (1992). El efecto de la educación sexual en los adolescentes de de SAN KITTS Y NEVI. Recuperado de <https://iris.paho.org/bitstream/handle/10665.2/16515/v112n5p413.pdf?sequence=1>

Calero Esmeralda. (2017) abordaje de la sexualidad en la adolescencia. Cuba recuperado de <http://scielo.sld.cu/pdf/hmc/v17n3/hmc10317.pdf>

Equipo de trabajo. (2016). 100 preguntas sobre sexualidad adolescente Santiago de Chile. Recuperado de <http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/100-Preguntas-Sobre-Sexualidad-Adolescente.pdf>

Gomez Marta. (2016) ¿aprender jugando? El juego como recurso didáctico. España. Recuperado de <https://tachh1.files.wordpress.com/2016/04/12-juego-como-elemento-pedagc3b3gico31.pdf>

Lopez, Paula (2018). Aprendizaje a través del juego. New York recuperado de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Opina Maria del pilar (2015). El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar. Ibagué

recuperado

de

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>

Rojas Zapata, C. (2020). El juego como punto de partida dentro de las prácticas asociadas al pensamiento de juego. *Designio*, 1(2), 90–102. <https://doi.org/10.52948/ds.v1i2.99>

Tomás Josep, master en paidopsiquiatría. Recuperado de http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf

Valdez Espinoza, C. (2020). “Rosa o azul”: Sobre los colores para hombres y mujeres. *Designio*, 1(2), 67–89. <https://doi.org/10.52948/ds.v1i2.98>