



## *Mi-yo: comprendiendo la identidad sexual.*

*Antonia Martínez Ayala*



# *Mi-yo: comprendiendo la identidad sexual.*

**Antonia Martínez Ayala**

Memoria presentada a la Facultad de Diseño de la  
Universidad del Desarrollo para optar al Título  
Profesional de Diseñador

**Profesores Guía**  
*Alejandra Peralta*  
*Julio Moya*

*Santiago, Diciembre 2022*

# Índice

**Abstract** pág. 05

---

**Introducción** pág. 06

---

## Antecedentes

**Capítulo 1**  
**El proceso identitario** pág. 12

---

- 1.1 ¿Qué entendemos por identidad?
- 1.2 Un atributo del que no se habla
- 1.3 La sexualidad como aspecto inherente a las personas
- 1.4 Tu norma versus mi identidad

**Capítulo 2**  
**Entre el exceso y la falta de información** pág. 21

---

- 2.1 La influencia de la cultura digital
- 2.2 Una base inestable
- 2.3 ¿Por qué es importante que se aprenda sobre identidad sexual en la adolescencia?

**Capítulo 3**  
**Publico objetivo** pág. 27

---

- 3.1 ¿A quién le afecta, interesa o necesita saber de esto?
- 3.2 Características básicas
- 3.3 Valorización a la problemática
- 3.4 Volumen poblacional

**Capítulo 4**  
**Actores en el proyecto** pág. 35

---

- 4.1 Entidades interesadas
- 4.2 Mapa de actores involucrados

**Capítulo 5**  
**Estudio de casos** pág. 39

---

- 5.1 Carnet no binario
- 5.2 La educación sexual integral (ESI) es un derecho humano
- 5.3 Libres e iguales + Love for all

## **Propuesta**

### **Capítulo 1**

#### **Contenidos**

pág. 49

---

1.1 Definición y estructura de contenido

### **Capítulo 2**

#### **Objetivos**

pág. 53

---

2.1 Objetivo general

2.2 Objetivos específicos

### **Capítulo 3**

#### **Análisis de referentes**

pág. 57

---

3.1 Data portraits

3.2 We feel fine

3.3 Mii

### **Capítulo 4**

#### **Intervención**

pág. 65

---

4.1 Resumen

4.2 Conceptualización.

4.3 Proceso de diseño y producción:

Estado de avance, elementos rescatados y descartados.

4.4 Detalle de diseño

4.5 Tabla de piezas y partes a diseñar.

4.6 Planificación: Procesos del proyecto y equipo de trabajo.

4.7 Costos asociados al diseño y su producción.

4.8 Proyección. Otras posibilidades, extensiones, conexiones y continuidad del proyecto

### **Bibliografía**

pág. 98

---



## Abstract

Identidad sexual / Heteronormatividad / Discriminación / Educación / Gamificación.

La sexualidad es parte innegable en el proceso para el autoconocimiento de las personas, especialmente en la etapa de la adolescencia cuando los jóvenes se encuentran en un momento de cambio y descubrimiento. Esta etapa generalmente tiene lugar en el periodo escolar, momento que es clave en la construcción de la personalidad y que aún sigue siendo un espacio inseguro para el desarrollo identitario de las diversidades sexuales.

La falta de herramientas pedagógicas que eduquen sobre sexualidad, el exceso de información en internet y la invisibilización del tema entre familias, están contribuyendo a que se sigan replicando actitudes discriminatorias o violentas que ponen en riesgo el derecho de las personas a vivir una libre y sana sexualidad.

Mi-yo es una plataforma digital que explica a través de la creación de un personaje, las diferencias entre sexo, identidad de género, orientación sexual y expresión de género. Surge como respuesta frente a la confusión que genera la desinformación en la cultura chilena y tiene como fin el fomentar las relaciones respetuosas e igualitarias a través de la empatía y el entendimiento de la diversidad sexual desde la educación.



Fig. 01 Fotografía de elaboración del autor  
Marcha del Orgullo, Santiago de Chile 2022.

## Introducción

¿Recuerdas cómo fué el inicio de tu adolescencia? De seguro al igual que para todas las personas que atraviesan por esa etapa, fué algo nuevo y completamente desconocido. La sensación de extrañeza es bastante común, pues ocurren cambios a nivel hormonal en el cuerpo que traen consigo cambios en la anatomía, en la forma de pensar y dan inicio a la etapa de la maduración sexual. El empezar a conocerse y relacionarse con los demás son momentos cruciales para la construcción de la identidad.

Si de por sí esta etapa de la vida ya es difícil, imagina atravesar por estos cambios y darte cuenta de que en algunos aspectos, no eres ni sientes igual que los demás. Algunos niños, niñas y adolescentes (NNA) se dan cuenta de que no se ajustan al género impuesto, comúnmente entre los 5-11 años y empiezan a vivir según su identidad de género -en el mejor de los casos- recién entre los 12 o 25 años. NNA que atraviesan por esta confusión, se ven expuestos a más discriminaciones no sólo en ámbitos escolares si no también familiares. El cuestionamiento de la identidad, las agresiones verbales y el ignorar son posturas muy comunes y pueden afectar profundamente en la personalidad. Debido a estas lamentables situaciones, muchos NNA buscan una salida a través del suicidio y las edades más recurrentes son entre los 11 y 18 años. (Encuesta T. OTD Chile, 2017)



La educación sexual integral en Chile es una necesidad apremiante, pues mientras más desinformación exista con respecto a las diversidades, más se sustentan los estereotipos de género heteronormados que luego se traducen en aversión con las disidencias sexuales.

Es por eso que este proyecto busca generar espacios para aprender de manera consciente la importancia de reconocer la diversidad sexual como algo común y normal, quebrando con los prejuicios y la patologización desde la información confiable y sencilla de entender.

Se trata de una investigación *para* el diseño, la cual se realizó a través de una metodología mixta, estudiando tanto datos estadísticos como humanos a través del análisis de material teórico, encuestas, entrevistas y observaciones. El fin de la investigación no era crear nuevos conocimientos, si no el crear un sistema para mostrar los resultados de la investigación y proveer nuevos recursos enfocados en las prácticas de diseño.



SECCIÓN I

# *Antecedentes*

Empatizar, Definir, Idear

“Vivimos en un mundo absurdo, donde el género determina las posibilidades de vida, los términos de la normalidad, de la patología y la inscripción del cuerpo en distintas instituciones”

Paul B. Preciado, El País 2019

## CAPÍTULO 1

# *El proceso identitario*

- 1.1 ¿Qué entendemos por identidad?
- 1.2 Un atributo del que no se habla
- 1.3 La sexualidad como aspecto inherente a las personas
- 1.4 Tu norma versus mi identidad



IDENTIDAD

NO ASUMAS  
PREGUNTA

ATRACCIÓN

SEXO

EXPRESIÓN



ELLE => EL => ELLA

COSEGEN

CEM UNAB

Fig. 02 Fotografía de elaboración del autor  
Marcha del Orgullo, Santiago de Chile 2022.

## 1.1 ¿Qué entendemos por identidad?

Según la antropóloga María Isabel Toledo, la identidad se define como algo que **se construye a partir de la relación entre el sujeto, su entorno y las personas con las que interactúa**. Por esto mismo, explica que la identidad no es fija y que es una construcción permanente y que puede variar según la cultura en la que se desarrolle. Dependerá entonces de la historia y de las experiencias que acumula cada lugar y su gente, el marco del contexto sociocultural en el que estará inmerso.

La identidad corresponde al resultado del proceso de apropiación simbólica del conjunto de experiencias que el sujeto encuentra durante su trayectoria vital. El ser humano como sujeto, **adquiere sentido cuando se concibe en el mundo del lenguaje** y es a través de este medio que la persona se integra en la realidad.

Desde el inicio de la existencia de cada ser humano, se empieza a tomar conciencia acerca de la posesión de un cuerpo y de las capacidades que este le confiere. Es a partir de ese cuerpo, que el sujeto comienza a establecer su relación con el entorno. La corporeidad vincula la vivencia interna de la identidad con la percepción que tienen las demás personas y pasa a ser el vehículo para llevar a cabo las relaciones sociales.

“El sujeto tiene la capacidad de autodefinición: está limitado por las relaciones sociales que lo constituyen, pero también **tiene una capacidad de respuesta, de creación, de resistencia**. El sujeto actualiza su capacidad de administrar las tensiones entre lo que los otros esperan de él y lo que él espera de sí mismo”

(Bajoit, 1997)

## 1.2 Un atributo del que no se habla

Si bien la identidad se desarrolla a lo largo de toda la vida, Erik Erikson propone en su teoría del desarrollo psicossocial, que dentro de las ocho etapas para el desarrollo de la personalidad desde la infancia hasta la vejez, **la adolescencia es la etapa de la exploración de la identidad**, en la cual la juventud comienza a mostrarse más independiente y a ser más consciente de la búsqueda de su identidad propia basándose en las experiencias vividas.

A su vez, Diane Papalia en su libro “Desarrollo humano” profundiza en esta etapa y la define como la transición entre la niñez y la adultez, que va acompañada de cambios significativos en el aspecto físico, cognitivo, emocional y social y que da su inicio con la pubertad; momento en el que se manifiestan cambios físicos importantes y se alcanza la madurez sexual o fertilidad.

Inevitablemente para hablar del desarrollo de la identidad, **debemos hablar sobre sexualidad**, pues dependiendo de la cultura, existen diferentes normas que definen lo que es aceptable y lo que no, con respecto a su libre expresión. Esto en muchos casos termina traducándose en un límite difícil y peligroso de cruzar para las personas que no se ajustan a la heteronorma, pues se someten involuntariamente al juicio de personas que históricamente se han regido por cánones binarios y se ven más expuestos a sufrir discriminación o violencia.

Esta limitante en el proceso de la construcción de la identidad podría considerarse como un acto de discriminación, pues **ninguna práctica o norma cultural puede estar por encima de principios básicos como el consentimiento, la autonomía de nuestros cuerpos, o el derecho a no ser violentado o acosado**. (Amnistía, 2022)

Papalia, D (2013) *Desarrollo humano (undécima edición)*  
*Psicología y Mente (2015). La Teoría del Desarrollo Psicossocial de Erik Erikson*



Fig. 0 Fotografía de elaboración del autor  
Marcha del Orgullo, Santiago de Chile 2022.



### 1.3 La sexualidad como aspecto inherente a las personas

En el curso realizado por Amnistía internacional “**La educación sexual integral (ESI/EIS) es un derecho humano**” se definió la sexualidad 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 un campo bastante complejo, pues converge dimensiones tanto biológicas como sociales, psicológicas, espirituales, religiosas, políticas, legales, históricas, éticas y culturales que se encuentran en constante cambio, evolución y crítica dependiendo de la situación histórica.

Si nos situamos en el contexto actual en Chile; temas como el **sexo, la identidad de género, la orientación sexual y la expresión de género**, aún generan confusión pues siguen siendo factores extraños y desconocidos para personas que no conocen sobre esta realidad. La ignorancia frente a este tema, permite que se sigan reproduciendo actitudes discriminatorias que ponen en riesgo la integridad de las personas, en especial de aquellas que aún están en búsqueda de su identidad.

Es por esto que el acceso a una educación sexual integral, será fundamental para el desarrollo de las generaciones futuras del país, pues esta tiene como objetivo entregar información correcta, relevante y científica sobre la sexualidad humana desde una mirada holística enfocada en lo social y emocional, y de esta forma prevenir las situaciones de violencia y discriminación, promoviendo la igualdad de género a través de la educación.

*Algunos datos legales que son de interés para el proyecto:*

En Chile, recién en el año 2010 se estableció la ley 20.418 FIJA NORMAS SOBRE INFORMACIÓN, ORIENTACIÓN Y PRESTACIONES EN MATERIA DE REGULACIÓN DE LA FERTILIDAD, en la cual se declara que “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”. Esta ley no parece suficiente para regular la educación sexual, pues cae en el mismo error de poner énfasis sólo en el ámbito reproductivo y deja de lado campos tan importantes como lo biológico: lo emocional, psicológico y sociocultural.

Por otra parte, la ley 20.609 de no discriminación (también conocida como la ley Zamudio, en conmemoración de su asesinato el 2012) tiene por objetivo fundamental “instaurar un mecanismo judicial que permita restablecer eficazmente el imperio del derecho cuando se cometa un acto de discriminación arbitraria”. Esta ley tampoco se encuentra libre de críticas, puesto que a pesar de que se instauró en el año 2012, siguieron ocurriendo hechos de violencia sobre las disidencias sexuales.

Evidencia de esto, es el caso de José Matías (16) quien en el año 2019 decidió quitarse la vida a raíz del bullying y acoso que sufrió por su identidad de género en su establecimiento escolar en Copiapó. Hoy en día su madre, Marcela Guevara, lucha por la implementación del proyecto de ley José Matías que busca mejorar la convivencia escolar y sancionar los casos de bullying homofóbico en los establecimientos educacionales.

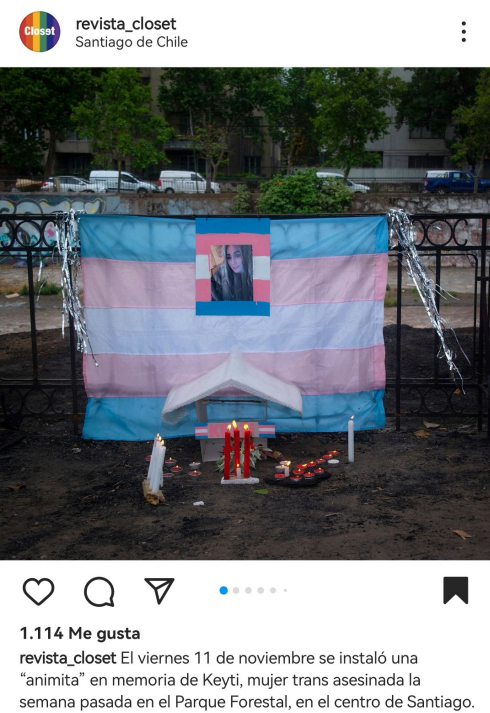
Por otra parte, la ley 21.120 de identidad de género implementada desde el año 2019, propone que toda persona tiene derecho a ser reconocida e identificada conforme a su identidad de género, una vez realizada la rectificación. Esta ley permite que se pueda cambiar el género en el documento de identidad entregado por el Registro civil, pero no da la opción para personas de género no conforme. Además, esta ley sólo se aplica a personas que tengan mayoría de edad, dejando de lado a los niños, niñas y adolescentes que no están conforme con el género asignado.

<https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=1042092&idParte=9282757&idVersion=2022-05-07>

<https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=1010482>

<https://www.bcn.cl/leyfacil/recurso/ley-de-identidad-de-genero>





**POLICIAL**

**Mujer trans es encontrada muerta en las cercanías del Parque Forestal: habría sido apuñalada**

La Brigada de Homicidios de la Policía de Investigaciones encabeza las pesquisas del caso.

marcelaguevaradelafuente

15 Octubre 2022 | 08:49

Un niño de 14 años se suicidó a solo un kilómetro del colegio donde estudiaba en Traiguén. Según la familia, acusan que el menor sufría bullying y el liceo lo sabía, pero nunca hizo nada. El establecimiento apunta a que el joven tenía problemas familiares.

Le gusta a marcelaguevaradelafuente y 338 personas más

fundacion\_selenna "Sin memoria no hay historia"

movilh

BIENVENIDOS SAINT LOUIS SCHOOL

**LESBOFOBIA**

**Colegio publica anuario que trata de "fleta" y "maraca" a una estudiante**

Tras reclamo del padre, la respuesta del profesor jefe fue insólita: **"no quise censurar por respeto a la libertad"** de los estudiantes.

El Movilh exigió el retiro inmediato de los anuarios y la impresión de uno nuevo donde se garantice la **no discriminación** y la **dignidad** de todas las personas.

www.movilh.cl

marcelaguevaradelafuente Copiapo, Desierto De Atacama, Chile

Respeto, Tolerancia y Empatía

**LEY JOSÉ MATÍAS**

#LEYJOSEMATIAS

Le gusta a otdchile y 72 personas más

marcelaguevaradelafuente A todos aquellos que aún no comprenden la importancia del respeto a la identidad de los demás, a los que no respetaron la identidad de José Matías, deben entender algo, el proceso de construcción de la identidad es complejo, se realiza mediante la interacción con los otros. Es un proceso reflexivo e introspectivo, que tiene lugar en todos los niveles de funcionamiento mental donde cada uno entiende y sabe lo que hay, tristemente el individuo se juzga así mismo a partir de la mirada de los demás, cómo se juzga Mati? Frente a lo que los demás le hacían sentir? La identidad es singular de cada persona y se va a dar de infinitas maneras en cada sujeto, para mí es explicarlo muy simple, cada quien es una receta nueva, puede tener los mismos ingredientes pero será distinta según el matiz que cada uno le de lugar, situación, contexto social cultural, siempre buscaremos algo con que nos identifiquemos con otros y tengamos grupos de referencia para poder decir "él es como yo" ahí la importancia fundamental de la visibilidad, celebro a cada agrupación y fundación por todo lo que dan y por todo lo que ayudan a contener, ayudar a que otros nos se sientan tan solos y peor aun raros y no humanos valiosos, José Matías escribió: Me siento como una "guea rara" con suerte saben que yo estoy aquí.

Uno de los pioneros en abordar el concepto de identidad fue Erikson quien la definió como un conjunto de rasgos innatos hereditarios propios del sujeto, que gracias a las interacciones sociales implica una construcción de la misma, que jamás un padre una madre se les olvidó que mucho de lo que sus hijos traen viene desde ellos, son muchísimos los rasgos que mi hijo tuvo de mí.

Las identidades son un discurso narrativo social, que se vincula a un concepto psicológico que nos ayuda a entender al otro en relación del sí mismo, desde inicios de la adolescencia hasta la adultez que importante es que permanezca estable en el tiempo, ya que sin una identidad estable puede conllevar a que el sujeto entre en crisis.

Espero que si lees bien esto, ayudes a construir identidades no a destruirlas, quizás estarás haciendo tu mayor aporte al mundo.

#leyjosematias

## 1.4 Tu norma versus mi identidad

Como se comentó anteriormente, el espacio sociocultural se forma a partir de un cúmulo de experiencias históricas que marcan las creencias de una sociedad, y temas como la discriminación de la mujer y la invisibilización e invalidación de las disidencias de género, siguen siendo razón de lucha hasta el día de hoy.

La escritora y antropóloga feminista Rita Segato, recalca la importancia de entender el sexismo como “una mentalidad discriminadora no sólo en relación con la mujer sino, sobre todo, en relación con lo femenino”. En su libro *Las estructuras elementales de la violencia* explica que a lo largo de la historia, se ha formado una ordenación jerárquica de la sociedad y cómo ha sido el sujeto masculino, quien ha representado el “impulso agresivo (...) hacia quien muestra los signos y gestos de la femineidad”.

Como explica el filósofo argentino Darío Sztajnszrajber, no es que la heterosexualidad sea el problema, si no el concebirla como la forma canónica, correcta o esencial de vincularse con el otro. De esta manera se transforma en una matriz para todo vínculo y se perjudica injustamente a quien no se ajuste a ella.

Es clave en este punto comprender que la réplica generacional de esta creencia, contribuyó en el nacimiento de la **heteronormatividad**, la cual se define como el conjunto de normativas socioculturales que se basan en la idealización de la sexualidad como un campo estrecho y binario. Propone que lo aceptable es sólo la identidad masculina y femenina y que en tanto a la orientación sexual sólo es normal la heterosexualidad (relación entre un hombre y una mujer), minimizando e invisibilizando el espectro sexual.

SER TRANS  
NO ES UNA DECISIÓN  
ODIARNOS, INVISIBILIZAR NOS  
Y MATARNOS SÍ  
# ORGULLO ES PROTESTA

“Una de las razones de la discriminación es la falta de claridad respecto de los conceptos que involucran a la diversidad sexual”

+Inclusión +Protección en la Comunidad Educativa. -Discriminación -Violencia Orientaciones para promover espacios de participación y sana convivencia escolar. Ministerio de educación. 2017

## CAPÍTULO 2

# *Entre el exceso y la falta de información*

2.1 La influencia de la cultura digital

2.2 Una base inestable

2.3 ¿Por qué es importante que se aprenda  
sobre identidad sexual en la adolescencia?

## 2.1 La influencia de la cultura digital

El sociólogo francés Friederic Martel en su libro “Global Gay”, ya explicaba hace 10 años cómo la globalización y la cultura digital estaban acelerando la expansión de esta liberación homosexual. En el mismo texto, sostiene que se gatilló debido a 4 revoluciones en curso: La televisión satelital, el teléfono móvil, Internet y las redes sociales.

Hoy en día, con el fácil acceso a internet y en especial gracias a las redes sociales, se han formado diferentes grupos de personas que trabajan en la difusión de información sobre sexualidad como respuesta frente a los bajos niveles de educación sexual en general. Además, la creación de una comunidad virtual, **ha significado un acompañamiento para personas que han sufrido violencia de género** y que se encuentran en un ambiente poco seguro.

Aún así, el internet no supone un ambiente 100% seguro, pues situaciones como el ciberacoso, la difusión de discursos de odio, la información falsa y estigmatizada, la expectativa hegemónica de los cuerpos, las amenazas de carácter sexual, la pornografía y entre muchas más, siguen siendo parte de la cultura visual a la que gran parte de la población tiene acceso hoy en día y que inconscientemente sigue replicando.

Cabe destacar que este libre acceso a la información en internet, puede generar problemas de infoxicación debido al sinnúmero de páginas web y de perfiles en instagram, que hablan sobre identidad de género y sexualidad, y en cada una de ellas la información varía o incluso puede ser errónea. De esta forma, se contribuye al enredo que hay sobre los principales conceptos asociados a las diversidades sexuales.

“La falta de educación sexual integral sustenta las relaciones patriarcales violentas, estereotipadas, racistas y homofóbicas”

Aprofa, 2022

## 2.2 Una base inestable

Las escuelas jugarán un papel fundamental en el proyecto pero no principal, ya que si bien son el principal referente de intercambio y contacto presencial entre pares durante la adolescencia y al mismo tiempo la principal fuente de información confiable en esta etapa de la vida, muchas veces dependerá de los administrativos del establecimiento si se habla o no de sexualidad y qué tan profunda es la información.

El Ministerio de Educación tiene disponible diferentes programas con orientaciones para la educación sexual para que docentes se acerquen al tema y tengan material para abordarlo; Sin embargo, no se profundiza en contenidos que apunten específicamente al **sexo, la identidad de género, la orientación sexual ni a la expresión de género**; Solo se menciona la importancia de hablar de estos, pero no entrega sugerencias de cómo llevarlo a cabo ni de los principales términos que le conforman.

A pesar de que las instituciones escolares son consideradas como la principal fuente de información confiable para los estudiantes, no cuentan con las herramientas suficientes para acompañar a la juventud en la construcción de sus identidades con perspectiva de género, especialmente para aquellos jóvenes que pertenecen a la diversidad sexual.

El choque con las diferentes perspectivas que tienen docentes con pocos conocimientos sobre identidad sexual y sin formación con perspectiva de género, la sobreinformación que reciben jóvenes en internet y de diferentes fuentes y la falta de instancias educativas con respecto a la identidad sexual en los establecimientos escolares **contribuyen a generar un ambiente inestable para conversar, preguntar y pedir apoyo en caso de necesitarlo.**

*MINEDUC (2017). Orientaciones para el diseño e implementación de un programa en sexualidad, afectividad y género*

*MINEDUC (2017) +Inclusión +Protección en la Comunidad Educativa. -Discriminación -Violencia Orientaciones para promover espacios de participación y sana convivencia escolar”*

*2do Estudio sobre Violencias de Género en la Escuela. Fundación semilla, 2019*

# 53,7%

De docentes y asistentes de colegios públicos **no se siente con las capacidades suficientes** para ofrecer una clase de educación sexual a sus estudiantes

# 42,7%

De los docentes no cree tener preparación ni sentirse con la comodidad necesaria para hablar de VIH/Sida.

# 95,7%

reconoce que el tema debe abordarse más de lo que se hace en la actualidad

# 48%

De las familias consideran que la educación en sexualidad impartida en las escuelas a las niñas/os/es y jóvenes es insuficiente

# 53,8%

De quienes recurren a personal del establecimiento ante un episodio de discriminación o violencia, dicen que no se tomaron medidas al respecto.

### 2.3 ¿Por qué es importante que se aprenda sobre identidad sexual en la adolescencia?

En esta etapa de la vida, en donde todos están atravesando por cambios, se encuentran más sensibles a factores externos y buscan más aprobación entre sus pares, es más fácil caer en situaciones de burlas, que por muy inocentes que parezcan a esta edad, pueden tener serias repercusiones en la vida de los adolescentes.

Los datos presentados son parte del resultado del 2do Estudio sobre Violencias de Género en la Escuela, realizado por la fundación semilla en 2021.

La muestra de encuestados consta de 1095 estudiantes de 1° a 4° medio en 6 regiones del país.

# 20,7%

De los estudiantes han sido víctimas de violencia sexual.

# 2,1

Veces aumenta la posibilidad de sufrir violencia sexual si eres mujer.

# 52%

Estudiantes no heterosexuales tienen mayor probabilidad de sufrir discriminación respecto a sus pares heterosexuales.

# 18,4%

Escucha habitualmente de parte de personal del establecimiento, refuerzos estereotipados dirigidos hacia mujeres, respecto a su femineidad.

# 17,8%

Escucha habitualmente de parte de personal del establecimiento, refuerzos estereotipados dirigidos hacia hombres, respecto a su masculinidad.

# 39,4%

Afirma no haber recibido, o no haber quedado conforme con la educación sexual recibida.

# 41,3%

De las personas encuestadas, declara que entre los 0-5 años, no se adecuaba al género impuesto.

# 37,8%

Declara que entre los 12-18 años empezó a vivir según su identidad de género.

# 40%

Señala haber sufrido violencia en su lugar de estudio.

# 50%

Declara que han cuestionado su identidad

# 39%

Señala haber sido ignorado o agredido verbalmente

# 56%

De los encuestados declara haber intentado suicidarse.

# 46%

Entre los 11 y 15 años

# 26%

Entre los 16 y 18 años

Los datos presentados son parte del resultado de la Encuesta T, realizada por Organizando Trans Diversidades (OTD) en 2017.

La muestra de encuestados consta de 315 personas, entre los 14 y 67 años, con un promedio de edad entorno a los 25 años.

“La violencia escolar no es un fenómeno aislado de la violencia de la sociedad ni se puede separar de ella. En las escuelas se reproduce lo que las comunidades educativas ven y viven en sus casas y en sus barrios.

Nada de esto, por cierto, es una excusa ante la violencia, sino todo lo contrario: es un llamado a la urgente y apremiante necesidad de hacerse cargo de la violencia escolar y de la violencia social.”

VIOLENCIA EN LAS ESCUELAS:  
UN DESAFÍO A TOMARSE EN SERIO

Colegio de profesoras y profesores de Chile, 2022.

### CAPÍTULO 3

# *Público objetivo*

3.1 ¿A quién le afecta, interesa o necesita saber de esto?

3.2 Características básicas

3.3 Valorización a la problemática

3.4 Volumen poblacional



### 3.1 ¿A quién le afecta, interesa o necesita saber de esto?

Si bien la desinformación que hay acerca de la identidad sexual afecta a personas de toda edad y género, este proyecto buscará llegar a tres públicos específicos:

1. **Jóvenes entre los 13 y 16 años**, que se encuentran en una etapa de transición escolar significativa clave en el desarrollo de sus personalidades (de 7mo a 1º Medio). Son el principal público al que se espera llegar y por lo tanto el más estudiado para este proyecto.
2. **Docentes** que precisen de una herramienta para enseñar y acompañar a los jóvenes en esta etapa de crecimiento.
3. **Madres, padres, y todo adulto que se encuentre a cargo de un adolescente** y que necesite una guía para acompañarle y entenderle, poniendo especial énfasis en aquellos adultos que acompañen a un adolescente disidente de género.

### 3.2 Características básicas

El paso de la pubertad a la adolescencia es diferente para cada joven, ya que el contexto en el que ocurre, quiénes le rodean, e infinitas otras variables pueden incidir en este proceso. A pesar de esto, existen características que comparten adolescentes de todo el mundo a raíz de los cambios hormonales que se dan en esta etapa de crecimiento.

\*

Los jóvenes que tienen entre 13 y 16 años hoy en día, se encuentran en el punto medio de transición entre la generación Z y la generación alpha. A pesar de eso, siguen siendo conocidos por ser los primeros nativos digitales.

Para conocer al público objetivo real y unir la información teórica con evidencia empírica, se realizaron encuestas, observaciones y búsqueda de datos estadísticos en Chile, con el fin de descubrir si el público era sustancial, alcanzable y reactivo. La información recopilada más relevante se presenta en las siguientes páginas.

*“Hacer cortes generacionales no es una ciencia exacta. Sin embargo, según un análisis de 2018 del centro de estudios Pew Research Center, analizar las generaciones ofrece una manera de entender cómo los acontecimientos globales y los cambios tecnológicos, económicos y sociales interactúan para definir la forma en que la gente ve el mundo. Y está claro cómo ve el mundo la próxima generación: a través de una pantalla”*

BBC News Mundo (2019) *Qué es la generación Alfa, la primera que será 100% digital*

Stanford Medicine Children's Health (s.f) *The Growing Child: Teenager.*

Recoletas Red Hospitalaria (2021) *CAMBIOS PSICOLÓGICOS Y EMOCIONALES DURANTE LA ADOLESCENCIA.*



#### Maduración sexual y física:

- / Vello corporal, púbico y facial
- / Cambios en la voz
- / Cambios en la forma del cuerpo
- / Aumento en el tamaño de los senos
- / Aumento en el tamaño del escroto y los testículos
- / Menarquia
- / Acné



#### Psicológicas

- / Egocentrismo
- / Conductas impulsivas
- / Pensamiento formal para argumentar opiniones
- / Emociones contradictorias
- / Búsqueda de identidad
- / Incomprensión



#### Sociales

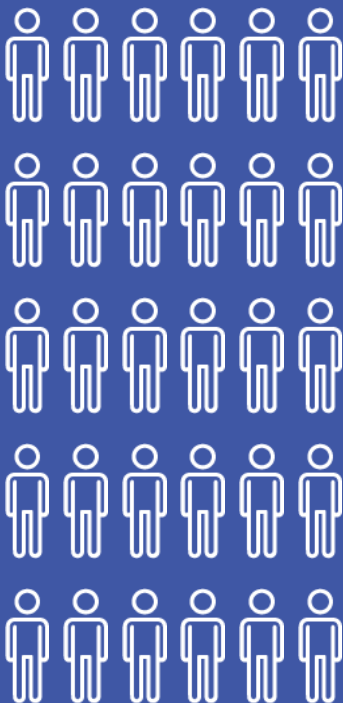
- / Se comparan con sus pares
- / Desea más independencia de los padres
- / La influencia y la aceptación de sus pares es muy importante
- / Interés por relaciones románticas-sexuales



# MUESTRA ENCUESTA N°1

05/2022

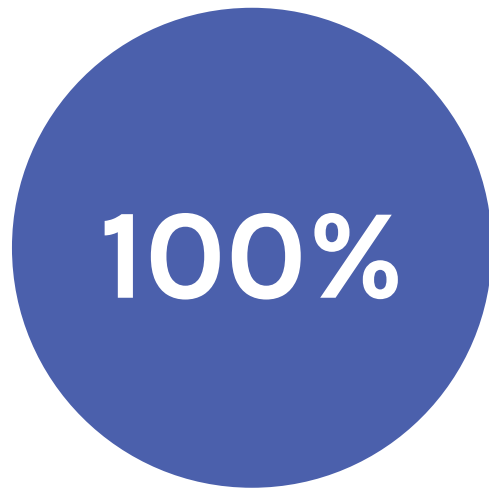
**30** PARTICIPANTES  
REGIÓN METROPOLITANA



**12-17**  
AÑOS

**17** MUJERES

**13** HOMBRES



De las personas encuestadas tiene celular propio.

# 3-9hrs

Promedio diarias en el celular

¿Qué hacen en sus celulares?

## 28/30

Revisar redes sociales

## 24/30

Chatear

## 24/30

Jugar

## 22/30

Ver videos

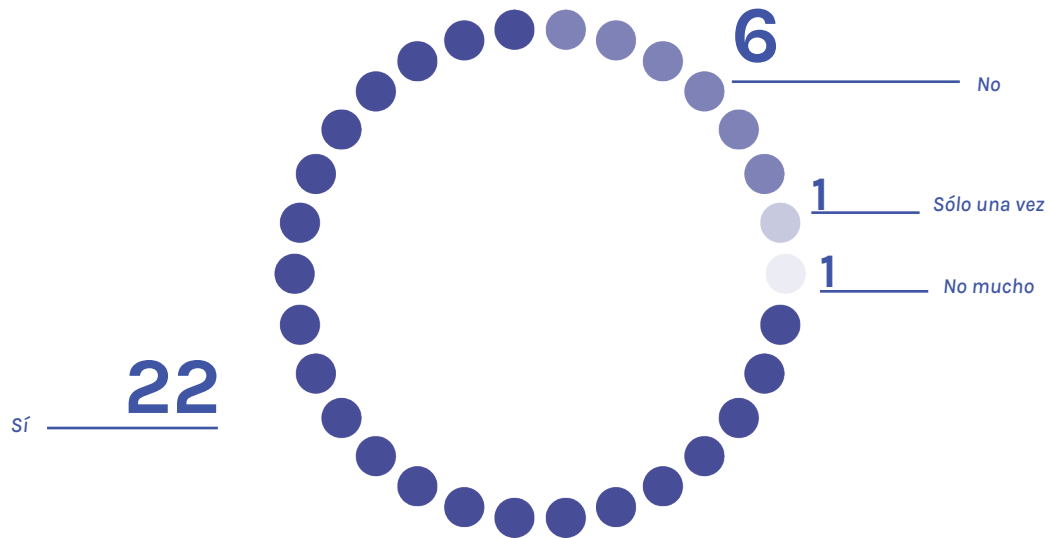
## 22/30

Llamadas

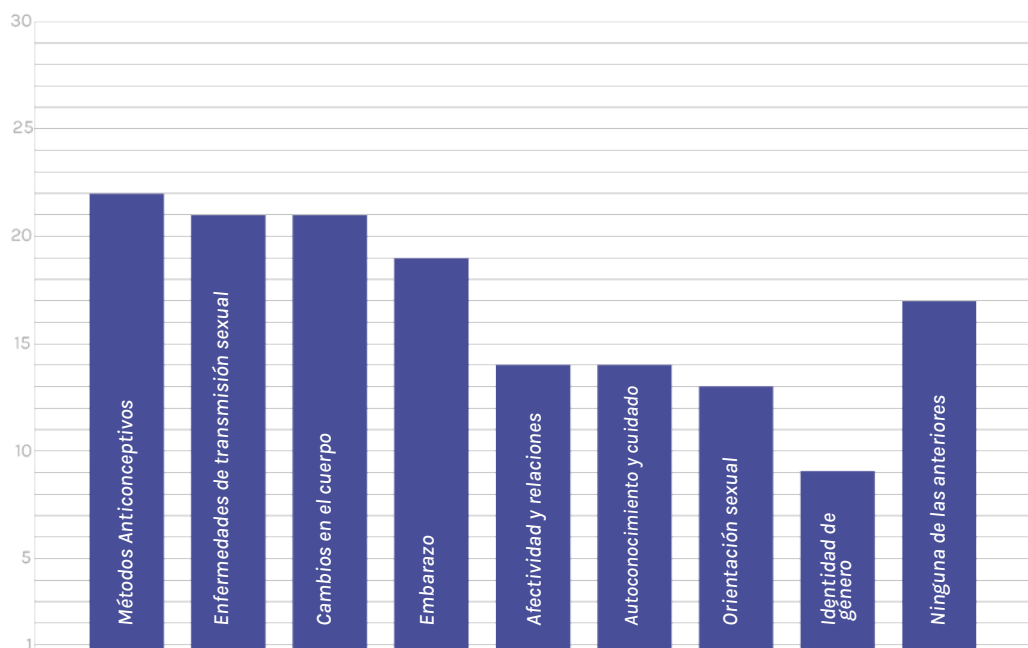
\* Para la siguiente encuesta especificar una pregunta para descubrir cuáles son las aplicaciones más utilizadas.

### 3.3 Valorización de la problemática

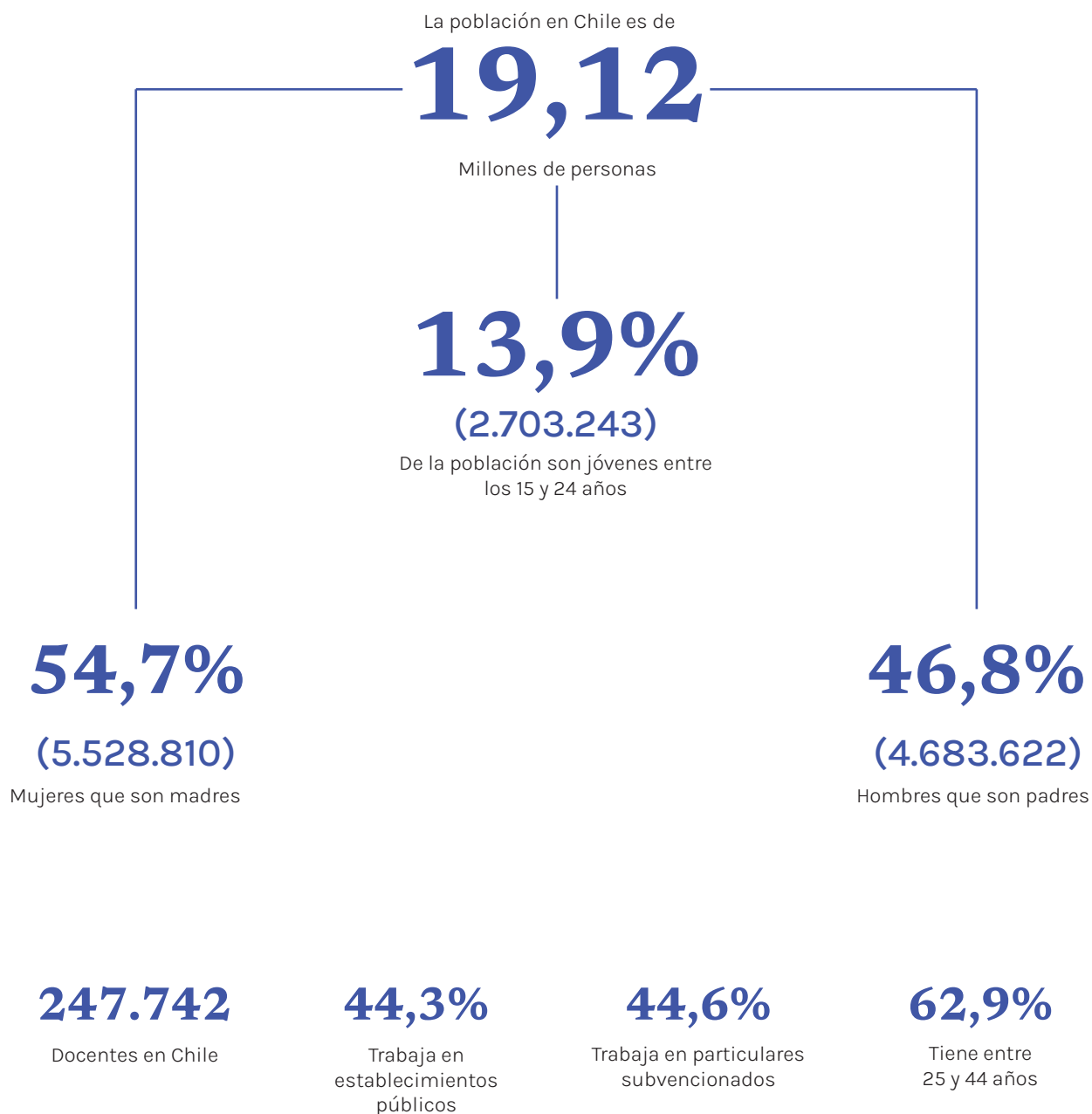
¿Te han enseñado sobre sexualidad en donde estudias?



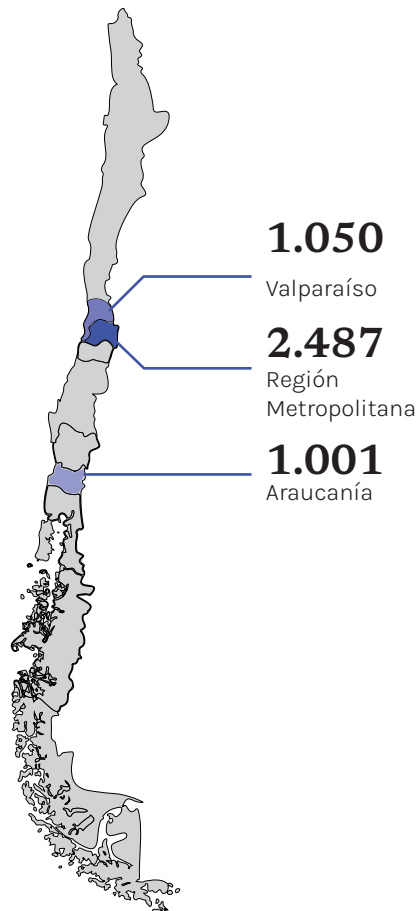
Si la respuesta anterior fue sí, ¿Cuáles de estos temas se hablaron?



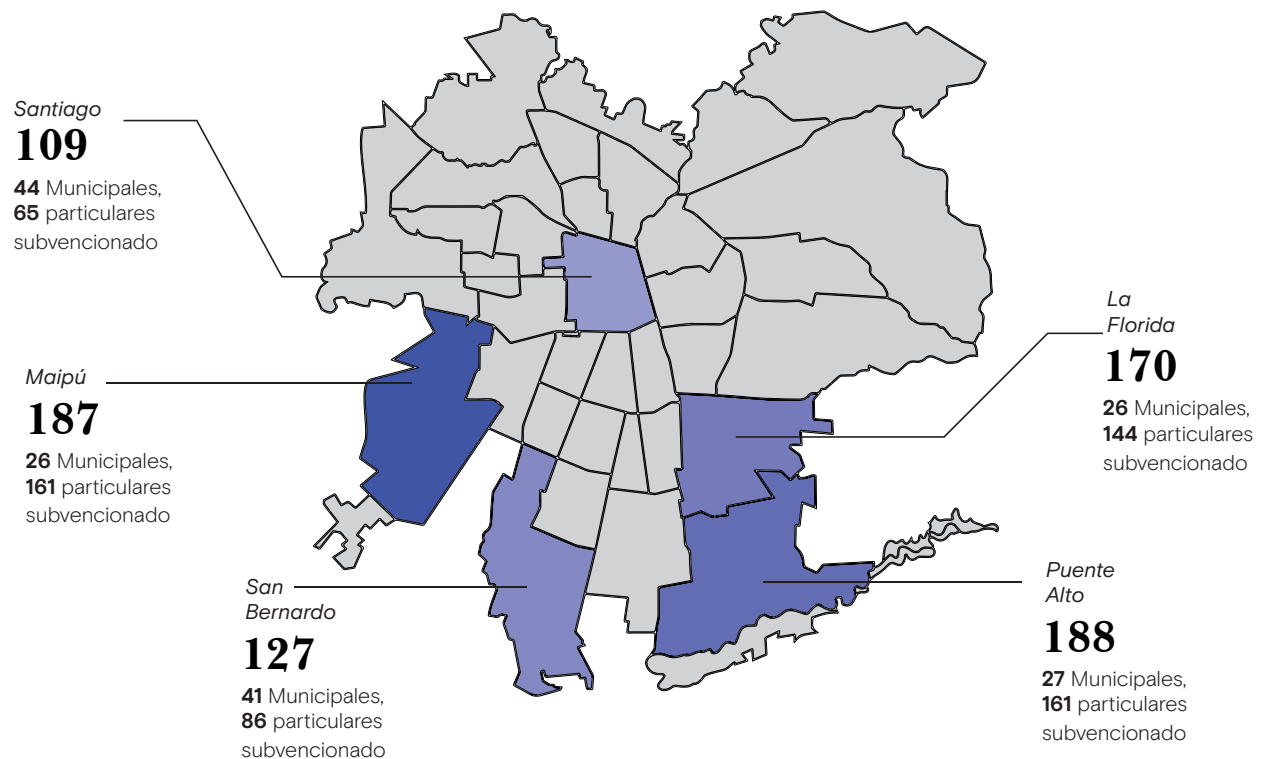
### 3.4 Volumen poblacional



A lo largo de Chile, las regiones que cuentan con más establecimientos escolares municipales o subvencionados son:



En la región metropolitana, las comunas que cuentan con más establecimientos escolares municipales o subvencionados son:



“Hacer visible la diversidad, conversar sobre las diferencias, conocer y escuchar al otro/a son experiencias que ayudan a acercarse a lo desconocido; adquiriendo la información necesaria para derribar los mitos y estereotipos que están en la base de los actos de discriminación”

+Inclusión +Protección en la Comunidad Educativa. -Discriminación -Violencia  
Orientaciones para promover espacios de participación y sana convivencia  
escolar. Ministerio de educación. 2017

CAPÍTULO 4

*Actores en  
el proyecto*

4.1 Entidades interesadas

4.2 Mapa de actores involucrados

## 4.1 Entidades interesadas

### PROVEEDORES DE CONTENIDOS

Ginecología  
Urología  
Endocrinología  
Psicología  
Antropología

### PROVEEDORES DE RECURSOS

OTD: Encuestas y datos  
Amnistía: Cursos  
Ministerio de Educación:  
Programas  
UNFE: Imágenes e  
informaciones

### PATROCINADORES

**Ministerio de Educación:**  
No compromete recursos  
financieros, solo simbólicos en  
el caso de proyectos que a juicio  
del ministerio tengan un aporte  
significativo para el desarrollo de  
la educación del país.  
**Los mismos usuarios**

### POSIBLE FINANCIANTE

UNFE (Naciones Unidas )

### Amnistía internacional.

Equipo de diversidades sexuales  
y de géneros

Tiene como principal misión la protección de los derechos de las personas LGTBQ+ a través de **la educación, el empoderamiento y la incidencia legislativa y de políticas públicas** en materia de derechos humanos de las diversidades.

### OTD

Organizando trans  
diversidades

Una comunidad basada en los valores y las prácticas de la democracia, en la que todas las personas puedan decidir autónomamente respecto de sus cuerpos e identidades, sin pautas ni mandatos sociales de género

### UNFE

United Nations Free & Equal

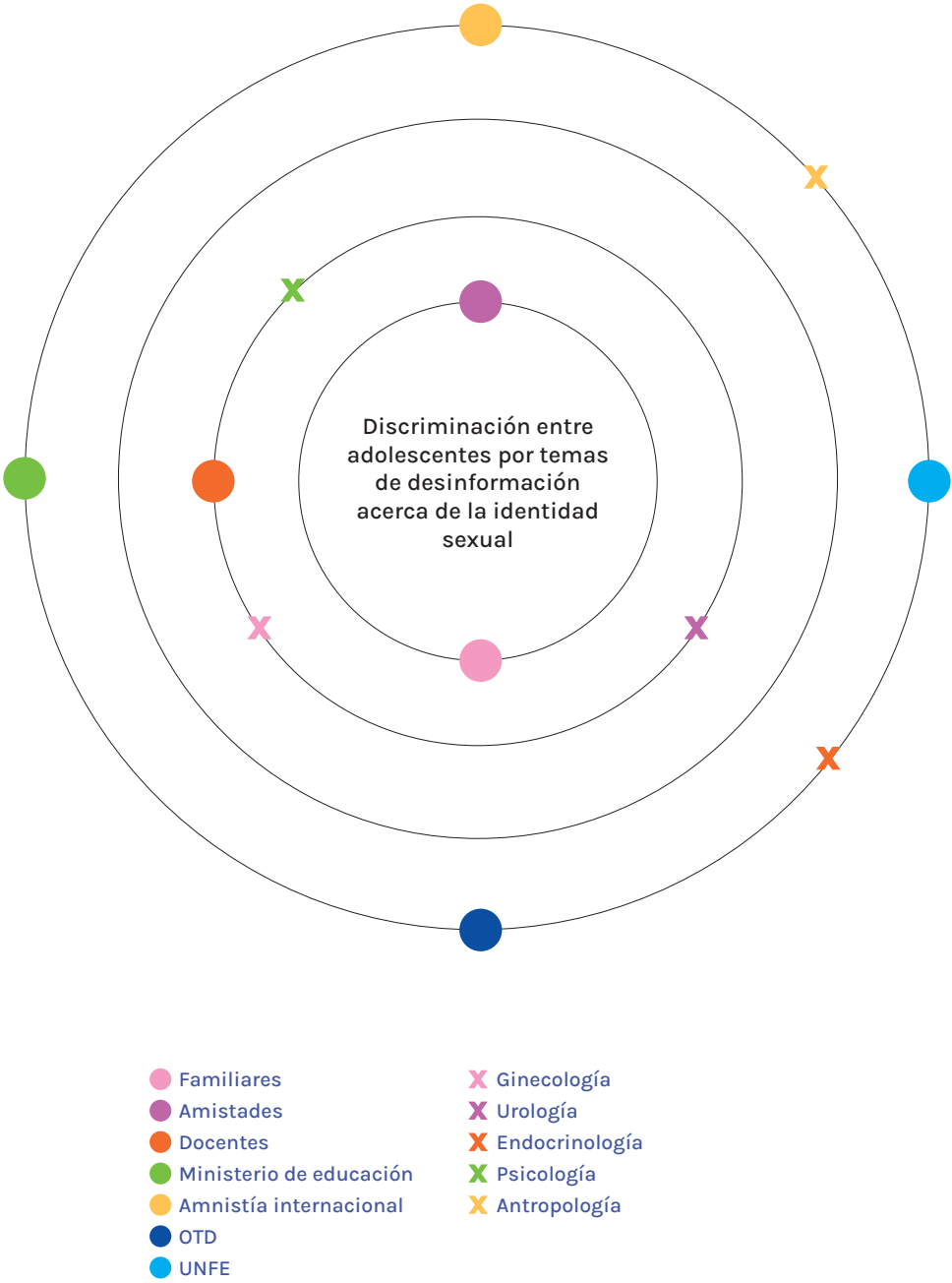
Es una iniciativa de información pública de las Naciones Unidas, mundial y sin precedentes, que tiene por objetivo el promover la igualdad de derechos y el trato equitativo de las personas LGBTI.

### MINEDUC

Ministerio de Educación

Tiene como misión asegurar un sistema educativo inclusivo y de calidad que contribuya a la formación integral y permanente de las personas y al desarrollo del país, mediante la formulación e implementación de políticas, normas y regulación, desde la educación parvularia hasta la educación superior.

4.2 Mapa de actores involucrados





## CAPÍTULO 5

# *Estudio de casos*

5.1 Carnet no binario

5.2 La educación sexual integral (ESI)  
es un derecho humano

5.3 Libres e iguales + Love for all



Fig. 06 Performance Carnet no binario  
Recuperada en Instagram @trincher.lgbtqiqa



Fig. 07 Shane Cienfuegos recibiendo su carnet  
Recuperada en <https://www.uchile.cl/noticias>

## NACIONAL

### 5.1 Carnet no binario Trinchera LGBTQIA+, 2021

Trinchera LGBTQIA+ es una comunidad de disidencias sexuales creada con el fin de resistir y acompañar frente a la imposición de la heteronorma. Realizan convocatorias a actividades performativas y difunden información en redes sociales acerca de la diversidad sexual.

Esta actividad tuvo lugar fuera del registro civil, en donde personas no binarias (No se siente identificación con el género masculino ni femenino) protestaron por el derecho a un amparo estatal que les permita acceder a los derechos sociales **“sin disfraces y sin desmedro de nuestra identidad propia”**.

El acto consistió en la toma de fotografías a más de 60 personas con un marco representativo del carnet de identidad chileno que contiene la opción “X” en la categoría sexo/género. Más de 60 personas participaron en los registros.

Se destaca de este caso, la interacción de las personas con el material gráfico y cómo el registro fotográfico permite descubrir a las personas detrás de este problema de falta de representación.

#### Actualización:

El 14 de octubre del 2022 se entregó por primera vez en la historia de Chile la primera cédula de identidad que reconoce a una persona no binaria. Esta le pertenece a Shane Cienfuegos, de 29 años quien tiene en la sección sexo/género de su carnet la opción “X”.

Fuentes:  
Instagram @trincher.lgbtqiqa  
<https://www.uchile.cl/noticias/191434/shane-cienfuegos-entrevista-a-alumni-trans-no-binaria>

INTERNACIONAL

### 5.2 La educación sexual integral (ESI) es un derecho humano Amnistía internacional, 2022

Amnistía tiene disponibles para todo público diferentes cursos de e-learning sobre temas que engloban los derechos humanos, los cuales son accesibles desde su sitio web y constan de actividades autodidácticas, acompañadas de preguntas, infografías, videos y audios que informan acerca de temas específicos.

En este caso, se realizó el curso sobre educación sexual integral para conocer más acerca del tema en una etapa temprana del proyecto, pero rápidamente se convirtió en un caso interesante para el mismo debido a la dinámica forma de entregar los contenidos.

Me pareció una iniciativa con un tremendo potencial debido a que responde a la falta de educación sexual en general, entrega conocimientos y al mismo tiempo evidencia con casos y hechos de la vida real la importancia de tener acceso a la ESI.

Lo que se destaca de este caso, son las formas de dosificar la información en etapas que se van desbloqueando a medida que se avanza entre los contenidos. La entrega de complementos como el bloc de notas que contienen datos e informaciones legales además de actividades. Finalmente, la tonalidad de los mensajes que se dirigen directamente al público y le hace preguntas que incentivan la reflexión en torno a la educación sexual.

Imágenes e información recuperada en:

Amnistía Internacional. (2022) Curso: La Educación Sexual Integral (ESI/EIS) es un derecho humano.

# LA EDUCACIÓN SEXUAL INTEGRAL (ESI) ES UN DERECHO HUMANO

CURSO E-LEARNING

COMENZÁ AHORA

## Módulo 4

### ¿CÓMO PUEDO CONVERTIRME EN UN O UNA ACTIVISTA?

#### Plan de acción

Aquí puedes idear tu plan para exigir la ESI / EIS en tu escuela y/o comunidad:

DÓNDE PUEDO ACTIVAR	QUÉ VOY A EXIGIR	A QUIÉN LE VOY A EXIGIR	QUÉ VOY A HACER

Ahora que pudimos identificar algunos mitos sobre la ESI/EIS te invitamos a responder algunas preguntas para reflexionar sobre lo que pasa en tu entorno:

- ¿Qué preguntas o mitos incómodos has recibido en una mesa familiar que no supiste contestar?

- ¿Cuáles son los mayores miedos que encuentras en las personas que se niegan a la aplicación de la ESI / EIS en las escuelas?

AMNESTY INTERNATIONAL

ACADEMIA DE DERECHOS HUMANOS

## CERTIFICADO DE PARTICIPACIÓN

Este certificado acredita que

**Antonia Martinez**

Ha participado en el curso

**La Educación Sexual Integral (ESI/EIS) es un derecho humano**

Fecha de finalización: 05/07/2022

Agnès Callamard  
Secretaria General, Amnistía Internacional

*Agnès Callamard*

41

## INTERNACIONAL

### 5.3 Libres e Iguales + Love for all Organización de Naciones Unidas (ONU) y H&M, 2018

“En julio de 2013, la Oficina del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos (ACNUDH) puso en marcha la campaña “Libres e Iguales”, **iniciativa de información pública** de las Naciones Unidas, mundial y sin precedentes, cuyo objetivo es **promover la igualdad de derechos y el trato equitativo de las personas LGBTI**.

En 2017, la campaña “Libres e Iguales” de las Naciones Unidas llegó a 2.400 millones de usuarios de distintos medios sociales en todo el mundo y **generó un amplio intercambio de material**, como vídeos y gráficos de gran impacto y folletos informativos escritos en un lenguaje sencillo

En casi 30 países se han organizado campañas y actividades nacionales dedicadas a “Libres e Iguales” a las que dirigentes de las Naciones Unidas y líderes políticos, comunitarios y religiosos, así como personalidades y famosos de todas las regiones del mundo, han brindado un apoyo visible.”

Una de las personalidades que se adhirió a esta campaña es la famosa marca sueca de ropa H&M, quienes en 2018 lanzaron una colección llamada “love for all”. La colección consistía en prendas coloridas que evocaban el arcoíris y los colores de la bandera LGBTIQA+ e iban acompañados de mensajes como “Proud” “Stay true stay you” “Love” “Equality”, y tenían como fin difundir discursos de amor, respeto e igualdad por las diversidades sexuales. El 10% de las ventas sería donado a la campaña Libres e iguales de la Oficina de Derechos Humanos de la ONU.

Se destaca de este caso la iniciativa de entregar un mensaje a través de la vestimenta, pero también una crítica a esta pues la forma en la que se presenta fácilmente podría pasar por pinkwashing, a pesar de que la empresa abiertamente declara que son parte de la campaña libres e iguales y demuestran su compromiso a través la inclusión laboral de su empresa (70% de sus empleados son mujeres) y entregando apoyo a iniciativas que comparten estos ideales.

En el caso de libres e iguales, se destaca el tono de los mensajes de invitación a formar parte de la iniciativa y la forma en la que se difunde esta información, poniéndola a disposición de todos los usuarios para compartir.

Actores como ACNUDH y su campaña de Free&Equal podrían ser parte importante en el patrocinio del proyecto, pues declaran estar abiertos a iniciativas que promuevan la igualdad de género, los derechos de las mujeres y el positivismo corporal.

***Pinkwashing:** variedad de estrategias de marketing dirigidas a promocionar productos o empresas apelando a su condición de simpatizante con la causa, con el objetivo de ser percibidos como progresistas, modernos y tolerantes.*

Imágenes e información recuperada en;

[https://www2.hm.com/es\\_mx/sustentabilidad-en-hm/our-work/for-all.html](https://www2.hm.com/es_mx/sustentabilidad-en-hm/our-work/for-all.html)  
<https://www.unfe.org/es/about/>  
<https://hmg.eu/pinkwashing/>



# DIFUNDE EL MENSAJE

Apoya Libres e Iguales descargando nuestro contenido y conectando con nosotros en las redes sociales.



VIDEOS



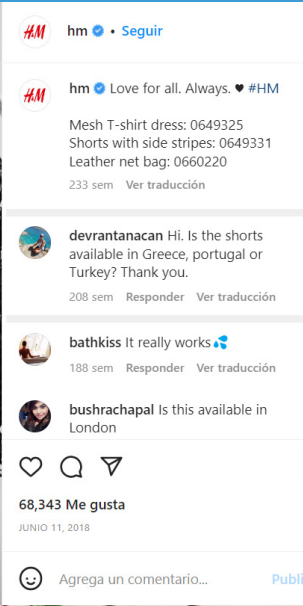
MEMES



GIFs



Muchas de las leyes que se utilizan en la actualidad para sancionar penalmente a la comunidad de LGBT se basan en leyes impuestas por las potencias coloniales en el siglo XIX



## *Conclusiones*

La falta de conocimiento respecto a la sexualidad tiene consecuencias graves en el desarrollo de la identidad de las personas, pues el desconocimiento y el estigma que rodea a la diversidad sexual suponen una limitante al momento en que un adolescente se encuentra construyendo su propia identidad.

El derecho a la educación sexual integral, no se estará cumpliendo mientras la mayoría de la juventud no tenga acceso a información rigurosa y evidenciada. A pesar de que se apunta a establecimientos escolares, se buscará que la difusión de esta información pueda llegar a adolescentes no escolarizados.

Si bien el desconocimiento con respecto a la educación sexual tiene consecuencias en la vida de todas las personas sin importar su edad, se decidió que este proyecto apuntará a la adolescencia por dos principales razones:

1. Las nuevas generaciones son nativas tecnológicas, por lo cual desde temprana edad tienen acceso a más información pero de menor importancia y credibilidad. Se necesitan fuentes de información confiables para dar más seguridad a los niños, niñas y adolescentes al momento de tomar decisiones.

2. Eventualmente esa juventud se convertirá en adultez. Las experiencias sociales que ocurran en esta etapa inevitablemente influenciarán en el desarrollo de su identidad y pueden marcar la diferencia en su calidad de vida y de las personas que le rodean.

Algunos de los elementos que se deben tener en cuenta para el desarrollo del proyecto de diseño, es lo líquido de las identidades de género y de las categorías que se asocian a la identidad sexual en general. Muchas de estas pueden cambiar o tener variaciones a medida que se van definiendo y contruyendo en la sociedad de hoy en día. Como se ha mencionado anteriormente, la identidad es algo que se contruye a lo largo de la vida, y el identificarnos con ciertos elementos no necesariamente debe limitarnos a poder cambiar y crecer.

Si bien Chile se encuentra en un momento histórico de cambios, la cultura no es algo que se pueda modificar de un día para otro. Históricamente y no sólo a nivel nacional, la heteronormatividad ha reglado las relaciones sociales y causó una aversión colectiva frente a las disidencias sexuales. Se debe tener en cuenta para el proyecto, ser muy cuidadoso con el lenguaje que se utiliza y contar siempre con un respaldo de confianza para validar los contenidos entregados.



SECCIÓN II

*Propuesta*

Idear, Prototipar, Testear



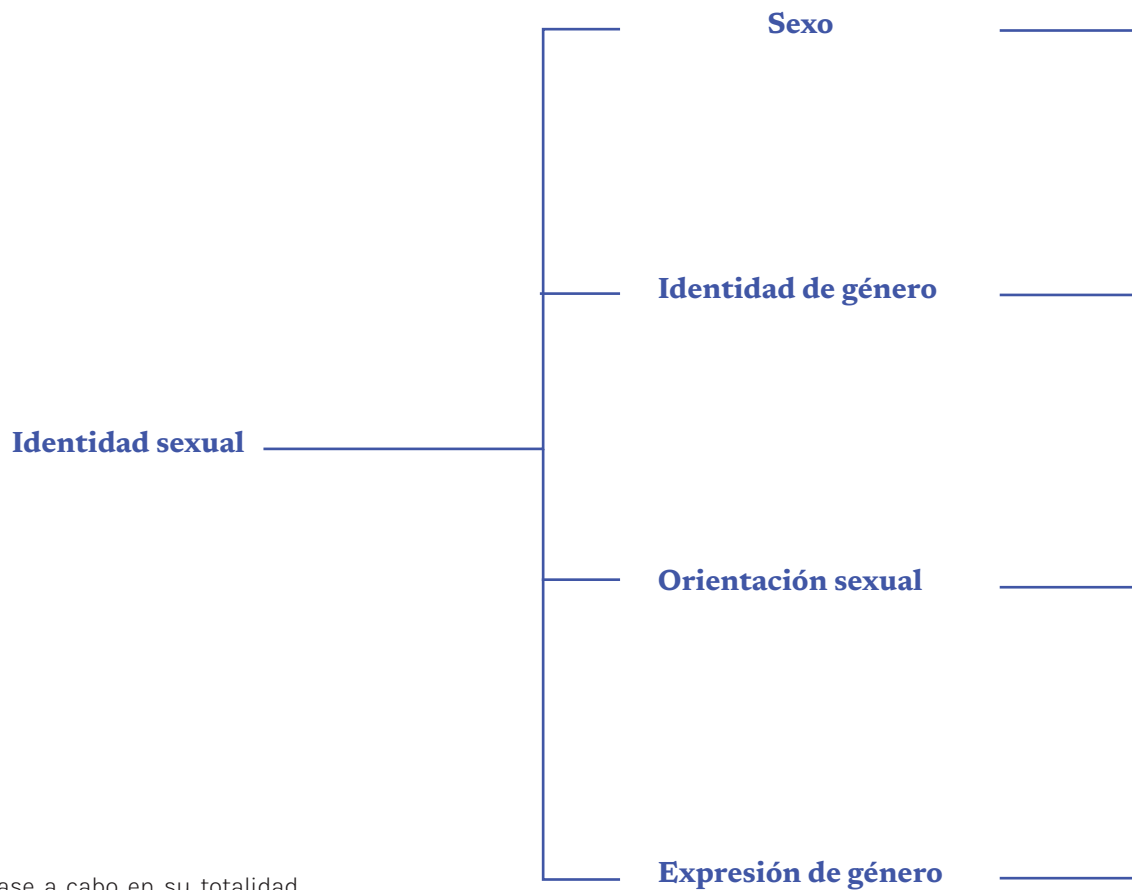
## CAPÍTULO 1

# *Contenidos*

1.1 Definición y estructura de contenidos

## 1.1 Definición y estructura de contenidos

Para la creación del avatar:



Para que el proyecto se llevase a cabo en su totalidad, sería necesario dosificar los contenidos de 3 maneras diferentes dependiendo del público al que se dirigirá. A pesar de que la tipología del mensaje puede cambiar, los contenidos siempre se moverán dentro de los mismos conceptos.

Por ahora el proyecto se enfocará en los contenidos generales que serán parte del núcleo de la iniciativa: La página web y sus secciones de creación de avatar y consulta de información.

¿Qué es?

¿Por qué es importante saberlo?

Pregunta a plantear al usuario en esta etapa para incentivar la reflexión

¿Qué es?

¿Por qué es importante saberlo?

Pregunta a plantear al usuario en esta etapa para incentivar la reflexión

¿Qué es?

¿Por qué es importante saberlo?

Pregunta a plantear al usuario en esta etapa para incentivar la reflexión

¿Qué es?

¿Por qué es importante saberlo?

Pregunta a plantear al usuario en esta etapa para incentivar la reflexión

**Genitales:**

Femenino  
Masculino  
Intersexual

**Pecho:**

Femenino  
Masculino  
Masculinizado

Cisgénero  
Transgénero  
No binario  
Género fluido  
Género queer  
Agenero  
Entre otros

**Pronombres:**

Ella, él, elle

Heterosexual  
Gay  
Lesbiana  
Bisexual  
Asexual  
Pansexual  
Otros

Características (parte de la creación del personaje)

Ropa  
Maquillaje  
Accesorios  
Otros elementos

Intereses

Mediante el acceso a la información, los jóvenes tendrán las herramientas para exigir que se cumpla su derecho a ejercer el libre control sobre su cuerpo y sexualidad, sin sufrir discriminación, coacción ni violencia.

Amnistía, 2022

## CAPÍTULO 2

# *Objetivos*

2.1 Objetivo general

2.2 Objetivos específicos

**Problema social:** Las aún presentes situaciones de discriminación/burla entre adolescentes por temas de identidad sexual, que pueden tener consecuencias en el desarrollo de la personalidad en jóvenes.

La invisibilización del tema en establecimientos escolares y la falta de docentes capacitados para dar clases de educación sexual.

**Problema comunicacional:** Ausencia de herramientas que eduquen y visibilicen sobre la identidad sexual. La sobre información en internet y cómo contribuye a que se creen enredos entre los conceptos

## **2.1 Objetivo general**

Elaborar una herramienta que facilite la explicación de las diferencias entre sexo, identidad de género, orientación sexual y expresión de género, con el fin de promover la normalización de las diversidades sexual.

## **2.2 Objetivos específicos**

Dosificar la información a través de la gamificación, con el fin de conectar al público objetivo con el contenido y mostrarle el progreso que tiene a medida que juega.

Visualizar la información en una plataforma colectiva e interactiva, con el fin de crear un espacio para la conexión y el reconocimiento de otredades.

Evidenciar las consecuencias graves que puede tener la falta de apoyo y de información para el desarrollo de las identidades adolescentes, a través de testimonios reales

“El diseño gráfico le debe al público la creación de mensajes comprensibles.”

Jorge Frascara, 2000

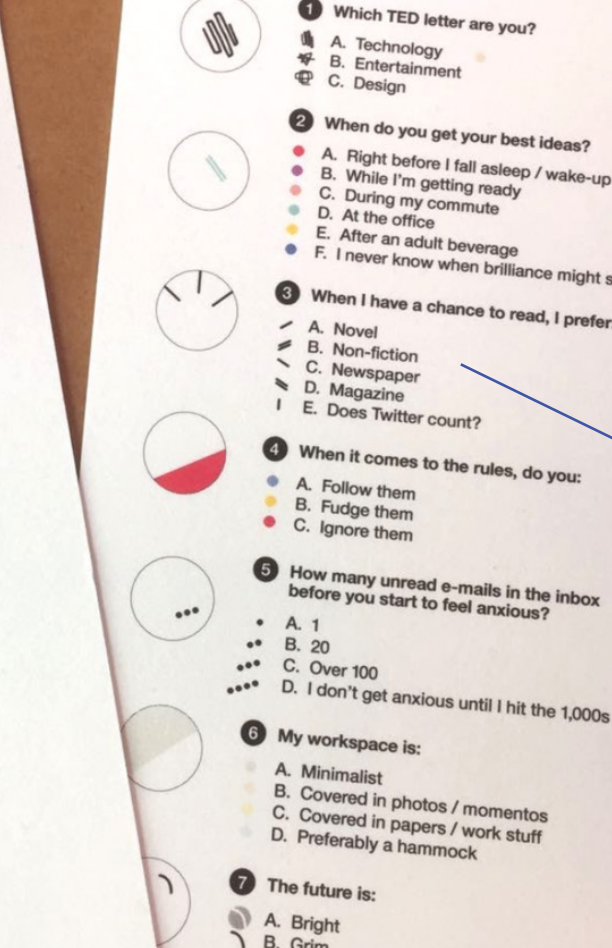
CAPÍTULO 3

*Análisis de  
referentes*

3.1 Data portraits

3.2 We feel fine

3.3 Mii



Entrega del pin en un soporte que contiene las preguntas realizadas y las diferentes posibilidades de respuestas.

## CONCEPTUAL

### 3.1 Data portraits Giorgia Lupi para TED, 2017

El proyecto consistía en, como dice su nombre, un retrato de data. Se debían responder siete preguntas diseñadas para no ser invasivas y sencillas pero a la vez evocativas, que revelarían datos divertidos sobre los participantes, como por ejemplo: "Cuando se trata de reglas, ¿qué haces? a. Seguir las b. Eludirlas c. Ignorarlas"

Dependiendo de la respuesta, se asociaba a una representación gráfica. Al unir todas las respuestas, se crea el "retrato" único de cada participante y luego se transforma en un wearable que facilita el inicio de conversaciones con otros participantes.

Se esperaba lograr una experiencia innovadora que uniera a los participantes y que revelara algo de ellos mismos que no sabían; Al mismo tiempo que alentaba las conversaciones espontáneas entre ellos, a través del reconocimiento de similitudes y diferencias de intereses que se veían representados en sus pines.

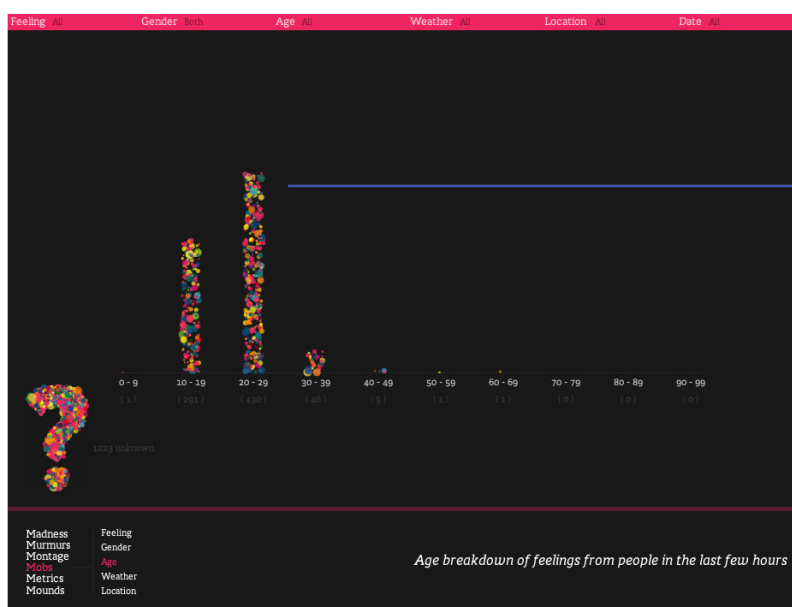
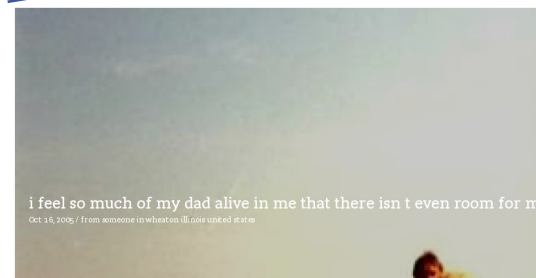
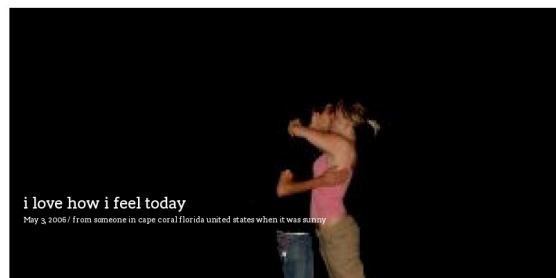
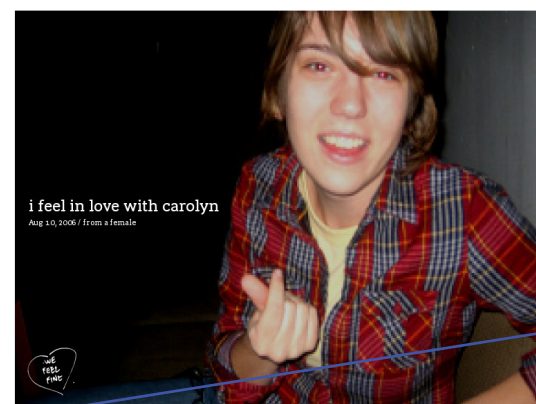
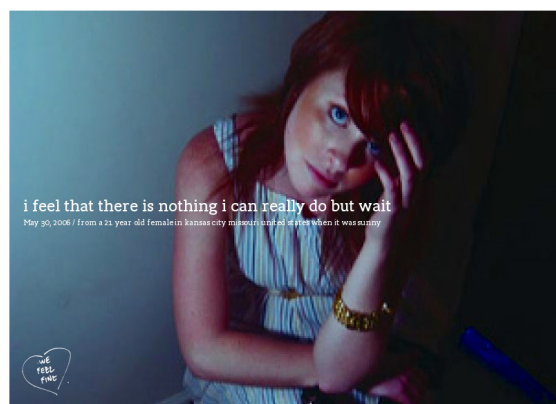
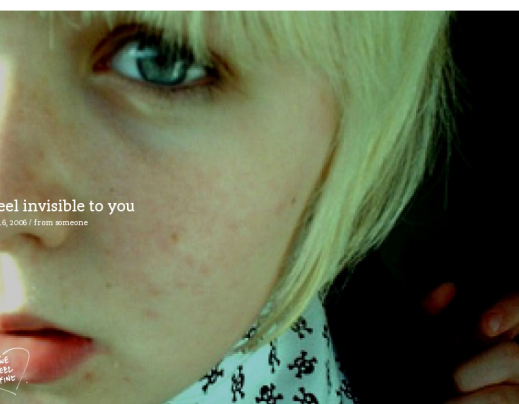
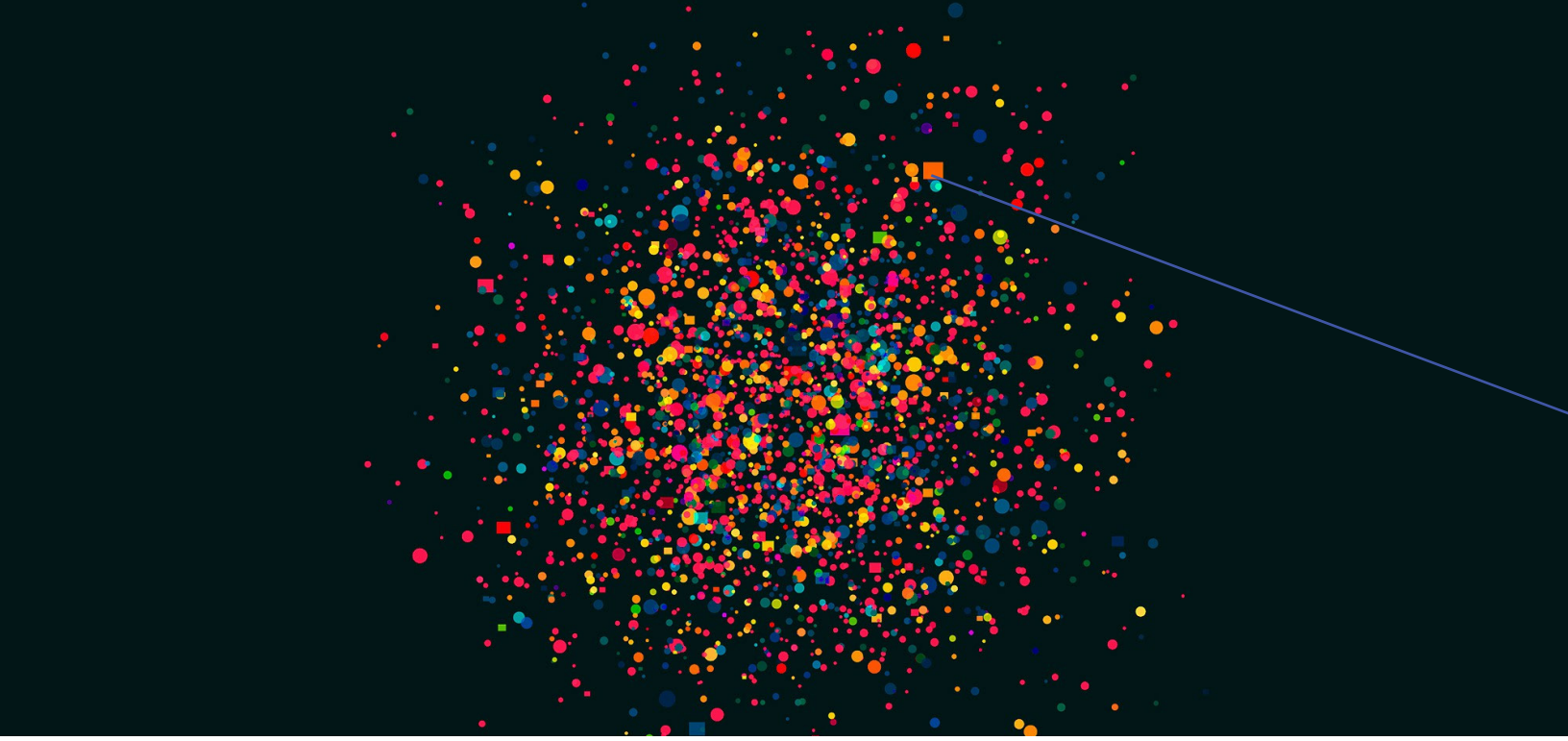
Se rescata de este proyecto, la forma en la que se sintetiza y representa la información personal de los usuarios y cómo esto logra generar espacios para iniciar conversaciones y descubrir datos personales.

Prototipo de figuras, colores y formas a mezclar.

Interacción entre usuarios a partir del pin.

Giorgia Lupi (2017). Data Portraits at TED

Imágenes e información recuperada en:  
<http://giorgialupi.com/data-portraits-at-ted2017>



Partículas dispersas por toda la pantalla. Cada una representa un sentimiento compartido en internet.

Información visible al hacer click en las partículas.

Información organizada para una consulta rápida y específica.

## FUNCIONAL

### 3.2 *We feel fine* Jonathan Harris, 2005

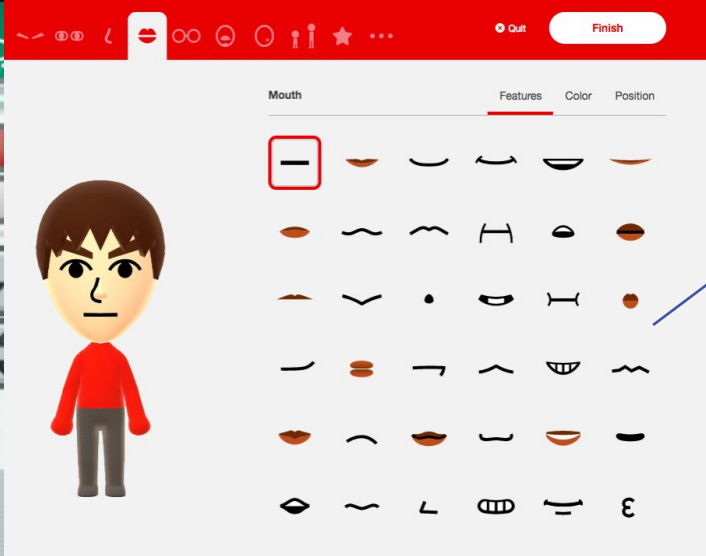
Es un proyecto que recolecta sentimientos humanos desde un gran número de blogs en la web. Cada ciertos minutos, el sistema analiza los nuevos posteos en línea que tengan la frase “i feel” o “i’m feeling” y graba la frase entera, luego esta es analizada para descubrir cuál es el sentimiento involucrado en la frase y lo categoriza junto a millones de publicaciones más. Otros datos que se toman de la persona que postea sus sentimientos, son su edad, el género, ubicación geográfica y también factores como el clima y la hora del día en el que se publicó.

Estos se presentan a través de una plataforma interactiva en donde podemos ver todos los sentimientos recopilados en forma de figuras geométricas con diferentes colores, tamaños, formas y opacidades que se desplazan por toda la pantalla y pueden ser clasificados en categorías alfabéticas.

Cada una de estas partículas se puede clicar y aparece nueva información como la frase completa de donde se extrajo el sentimiento y una fotografía. El proyecto busca ser una forma de reflejar lo que está en el corazón y cabeza de todas las personas que publican, con la esperanza de hacerles sentir que el mundo es más pequeño y que hay belleza en los altos y bajos de la vida. Se rescata de este proyecto la colectividad de la plataforma y cómo gracias a la visualización masiva de participantes se genera una sensación de acompañamiento.

Jonathan Harris (2005). We Feel Fine.

Imágenes e información recuperada en:  
<http://www.wefeelfine.org/>



Todos los usuarios disponen de los mismos elementos, pero al crear cada personaje dependerá de las decisiones del usuario lo único que será el personaje.

Comparación entre la interfaz de personalización del Mii en Wii 2006 versus la versión actual de Mii disponible en la página de Nintendo.

Interfaz de interacción entre Mii's. Todos están a la vista y se mueve aleatoriamente hasta que se les ordena que se formen. También es posible hacerles click y acceder a editarlos.

ESTÉTICO

### 3.3 Mii

Shigeru Miyamoto para Nintendo Wii, 2006

Mii es la plataforma de creación de personajes de la famosa consola de Nintendo Wii. La idea fue desarrollada por alrededor de 20 años por Shigeru Miyamoto, el desarrollador de juegos como Mario, Donkey Kong o The Legend of Zelda. Tomó todo ese tiempo ya que muchas de las veces que presentó la idea a su equipo de trabajo, esta era rechazada debido a que no se consideraba como un juego divertido.

Finalmente no terminó siendo un juego de por sí, pero se transformó en la primera plataforma para crear un personaje a a quien le podías atribuir características tanto propias como de otras personas y luego ocupar esos personajes en diferentes juegos de la consola como Mario Kart o Wii sports.

Lo que se destaca de este referente es la sencillez de los personajes y sus características y cómo se logra crear diferentes personajes a partir de estas. Además, se destaca la plataforma en donde se pueden ver todos los Mii's creados en movimiento, pues genera una sensación de colectividad en el juego.

“People learn best by example. Don’t just tell  
people what to do. Show them”

Susan Weinschenk, 2011

## CAPÍTULO 4

# *Intervención*

4.1 Resumen

4.2 Conceptualización.

4.3 Proceso de diseño y producción: Estado de avance, elementos rescatados y descartados.

4.4 Detalle de diseño

4.5 Tabla de piezas y partes a diseñar.

4.6 Planificación: Procesos del proyecto y equipo de trabajo.

4.7 Costos asociados al diseño y su producción.

4.8 Proyección. Otras posibilidades, extensiones, conexiones y continuidad del proyecto



## 4.1 Resumen

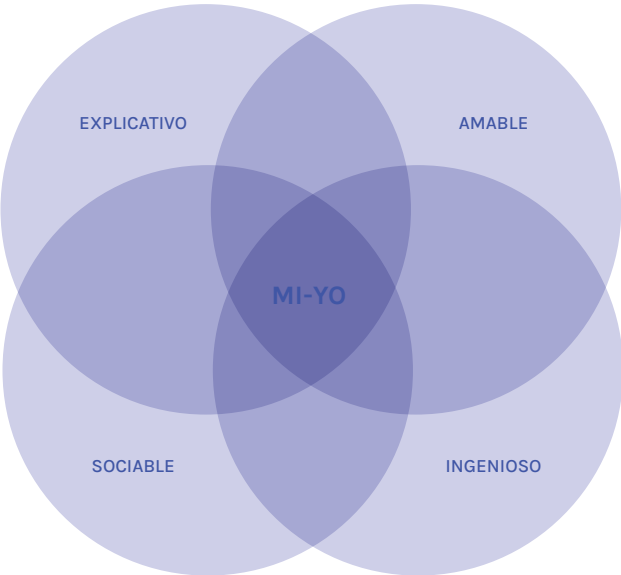
La sexualidad es parte innegable en el proceso para el autoconocimiento de las personas, especialmente en la etapa de la adolescencia cuando los jóvenes se encuentran en un momento de cambio y descubrimiento. Esta etapa generalmente tiene lugar en el periodo escolar, momento que es clave en la construcción de la personalidad y que aún sigue siendo un espacio inseguro para el desarrollo identitario de las diversidades sexuales.

La falta de herramientas pedagógicas que eduquen sobre sexualidad, el exceso de información en internet y la invisibilización del tema entre familias, están contribuyendo a que se sigan replicando actitudes discriminatorias o violentas que ponen en riesgo el derecho de las personas a vivir una libre y sana sexualidad.

Mi-yo es una plataforma digital que explica a través de la creación de un personaje, las diferencias entre sexo, identidad de género, orientación sexual y expresión de género. Surge como respuesta frente a la confusión que genera la desinformación en la cultura chilena y tiene como fin el fomentar las relaciones respetuosas e igualitarias a través de la empatía y el entendimiento de la diversidad sexual desde la educación.

## 4.2 Conceptualización

Se trata de un proyecto de transformación social desde el diseño emocional. Esto quiere decir que se buscará aportar en la construcción de una sociedad más empática desde el diseño de experiencias que lleguen al usuario a través de la percepción, la usabilidad y la toma de decisiones.



- EXPLICATIVO** *Acto de ‘desplegar’ lo que estaba doblado y oculto en su interior, que no es visible o perceptible a la razón, haciendo comprensible lo que en un primer momento no lo era.*
- AMABLE** *Que se comporta con agrado, educación y afecto hacia los demás*
- INGENIOSO** *Que tiene capacidad para imaginar o inventar cosas combinando con inteligencia y habilidad los conocimientos que posee y los medios de que dispone.*
- SOCIABLE** *Que tiene facilidad para entablar relaciones sociales y le gusta relacionarse con otras personas*

Fig. 08 Prototipos Anteproyecto  
Fotografía de elaboración de autor



### 4.3 Proceso de diseño y producción: Estado de avance, elementos rescatados y descartados.

En la primera etapa del proyecto, se realizaron stickers que buscaban gatillar el interés por aprender de la identidad sexual. Estos contenían principalmente mensajes de apoyo a la diversidad sexual, llamados a la no discriminación y mensajes positivos acerca de la diversidad corporal. La razón por la que el formato era sticker, es que era una manera sencilla y llamativa de repartir información en diferentes contextos.

Se llevó a cabo un testeo con un grupo de tres jóvenes de 13 años, para observar el comportamiento que tenían frente a los stickers y descubrir si realmente estarían interesados en ellos. El resultado fue interesante, ya que cada uno de ellos tuvo un comentario diferente:

Fig. 09 Prototipos Anteproyecto  
Fotografía de elaboración de autor



Fig. 10 Testeo prototipos Anteproyecto  
Fotografía de elaboración de autor



**Natalia, 13:** *¿Esta es la bandera asexual?*

Tiene conocimientos sobre el tema, reconoce varias de las palabras y símbolos que representan los stickers. Se quedó con un sticker de la bandera bisexual, uno de los pronombres y uno sobre homofobia.



**Javier, 13:** *¿Esto qué significa?*

Tiene interés en aprender sobre el tema, no conoce algunas de las palabras pero entiende de la existencia de la diversidad y la importancia del respeto. Se quedó con un sticker de "los niños también lloran"



**Josefa, 13:** *La verdad no me quedaría con ninguno*

Tiene interés en mirar los stickers, pero ninguno le llama la atención en particular. Los dibujos de cuerpos con genitales le provocaron un poco de risa. No tiene mucho interés en el tema por lo que no se quedó con ninguno.

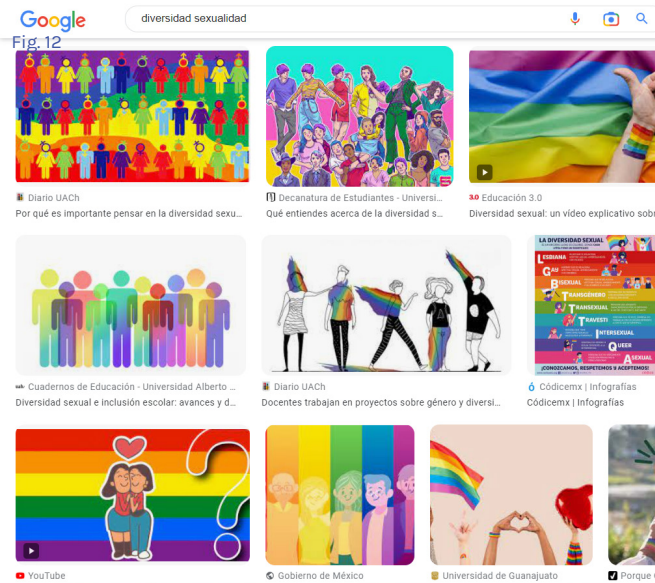
Fig. 11



El trabajo de Anne Lund "Atomkraf? nej tank" (Fig. 11) se transformó en un símbolo internacional para el movimiento antinuclear, sólo con un mensaje claro y conciso acompañado de una cara sonriente. Desde mi punto de vista, la razón por la que este diseño pasó a ser un símbolo es porque decía lo que muchas personas querían decir pero no tenían el medio para hacerlo. Al igual que el trabajo de Milton Glaser: cuando Nueva York parecía estar perdida entre el caos de la delincuencia, creó el famoso logo "I love NY" el cual transformó la visión que se tenía de la ciudad y reactivó el turismo y la seguridad.

Búsqueda de "diversidad sexual" en google. (Fig. 12)

El uso de los colores de la bandera LGBTQIA+ se repite bastante. Al siempre utilizar estos mismos colores, se crea un patrón que empieza a marcar en nuestra memoria: Diversidad = Colorido; En vez de Diversidad = Diferencias.



Gracias a este testeo, me di cuenta de que para el proyecto era importante entregar información más concreta sobre las definiciones de la identidad sexual, pues si bien las frases podrían ser atractivas para alguien que sabe sobre el tema, aquellos usuarios que tenían menos conocimientos quedaban fuera y no recibían la información de manera clara. Sumado a esto, uno de los comentarios en la etapa de anteproyecto por parte de la comisión era una invitación a crear un sistema comunicacional, por lo cual empecé a buscar nuevas formas de entregar esta información de manera que conectara más con el usuario.

En esta etapa aún líquida de diseño, se planteó también diseñar poleras que hablaran de la identidad sexual, el cual podría ser un formato interesante ya que es una prenda de vestir usual entre el público objetivo. Luego de realizar prototipos y revisarlos en el taller de título, fueron descartados por la misma razón que los stickers: aún no estaba logrando entregar la información de manera clara y además, al momento de enfrentarme con el contenido de la identidad de género, la expresión de género y la orientación sexual era tanta información que representarla en una polera sería contraproducente.

Representar la diversidad sin caer en estereotipos de género me parecía una tarea imposible ¿Cómo hablar de diversidad si las posibilidades de expresiones de género son infinitas? Probé hablar de diversidad con imágenes que demostraran variedad y diferencias como dulces, lápices, juguetes, etc. pero ninguno de estos me ayudaría a hablar de identidad.

En este momento dejé de pensar en cómo lo iba a hacer y me enfoqué en conocer más el mundo visual del público objetivo a través de una encuesta en donde me contaban acerca de sus intereses.

Imágenes e información recuperada en:  
<https://graffica.info/anne-lund-smiling-sun-antinuclear/>  
<https://graffica.info/maestros-del-diseno-milton-glaser/>  
 Google.com



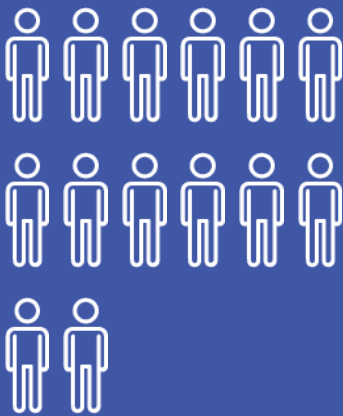
Prototipo de propuesta descartado  
 Fig. 12 Fotografía de elaboración de autor



# MUESTRA ENCUESTA N°2

10/2022

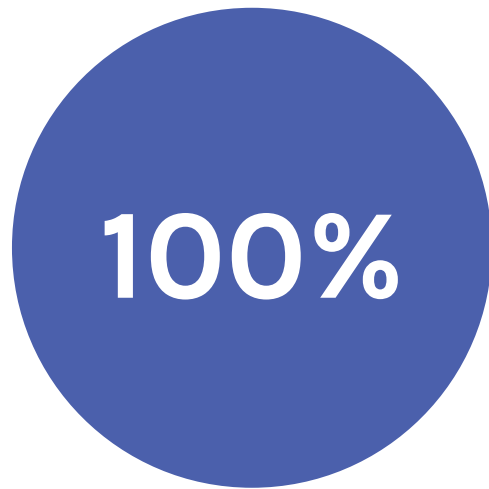
**14** PARTICIPANTES  
REGIÓN METROPOLITANA



**13-16**  
AÑOS

**8** HOMBRES

**6** MUJERES



De las personas encuestadas tiene celular propio.

Si tuvieras que borrar todas las aplicaciones que tienes descargadas en tu celular y sólo dejar las 3 que más usas, ¿Cuáles serían?

**12/14**

Whatsapp

**11/14**

Instagram

**8/14**

Tiktok

**2/12**

Youtube

**1/14**

Spotify

Otras de las aplicaciones mencionadas: Brawl Stars, Minecraft, Watpad, Guitartuna, Pokemon Go, Google, Galería.

¿Qué telefono tienes?

**4/14**

Samsung

**3/14**

Xiaomi

**3/14**

Iphone

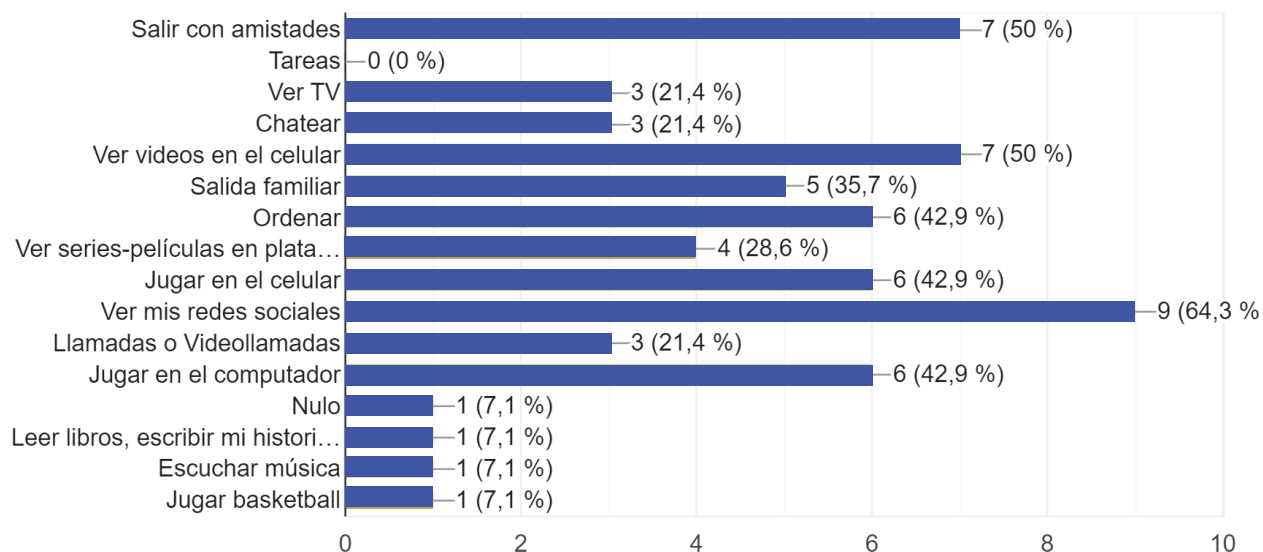
**3/14**

Motorola

**3/14**

Huawei

Tienes la tarde libre ¿Qué prefieres hacer?



¿Dónde preferirías comprar ropa?



**78,6%**

En el mall



**21,4%**

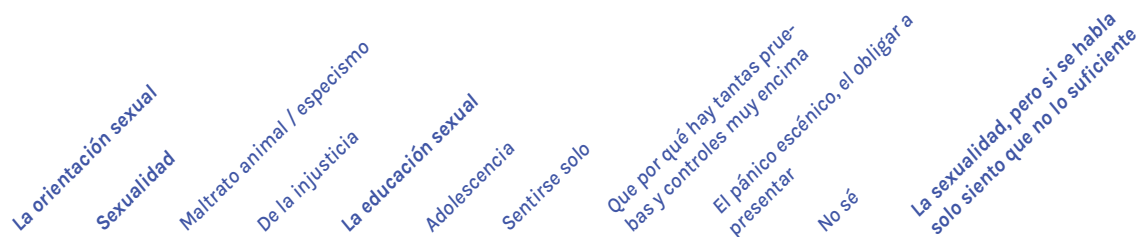
En la feria o  
2da mano



**14,3%**

En tiendas  
independientes

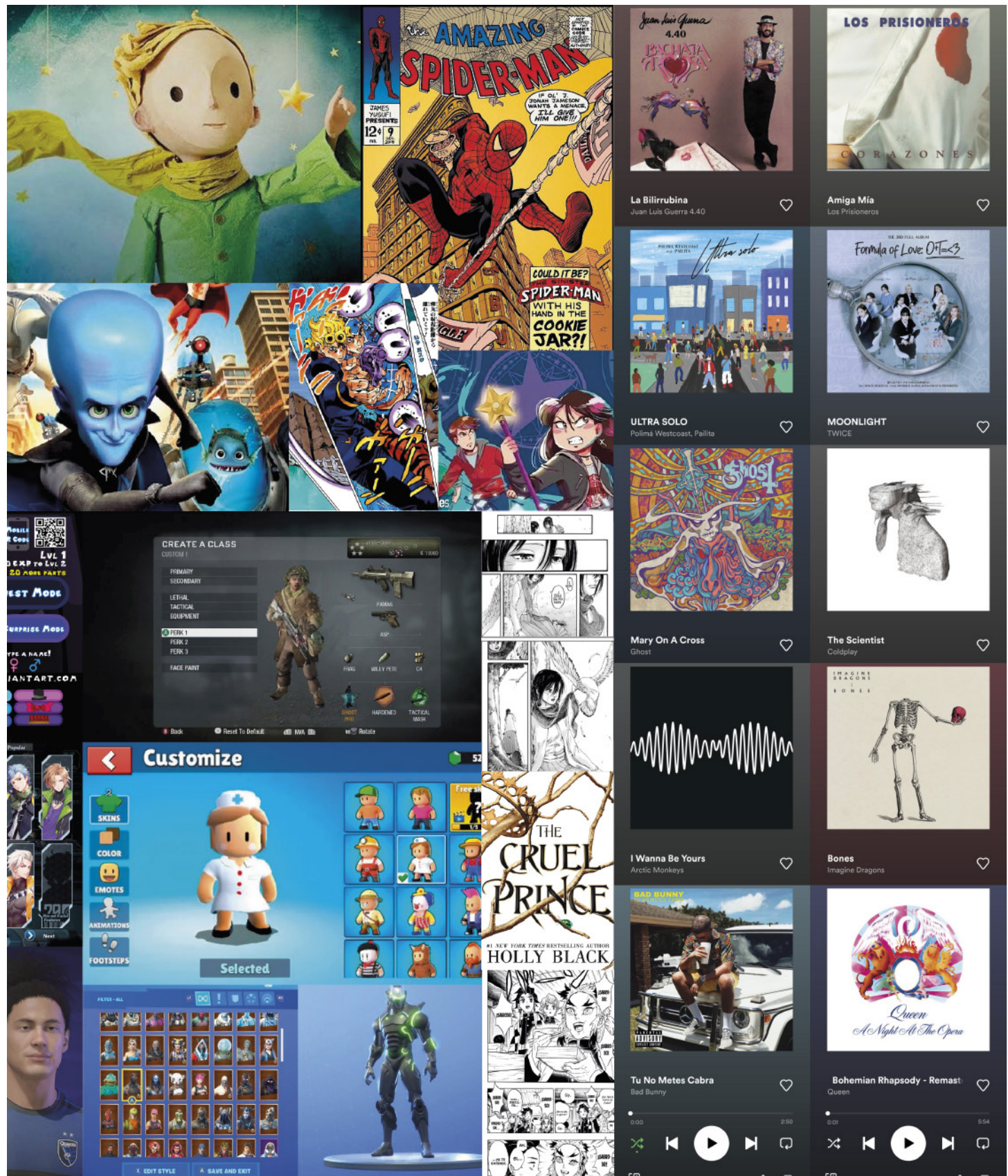
¿Cuál es para ti un tema importante que no se habla en tu colegio?



Se realizó esta pregunta finalizando la encuesta. Sin haber mencionado nada sobre educación sexual, de todas formas aparece como algo que consideran importante.



¿Qué canción te gustaría escuchar en vivo? ¿Qué te gusta leer?





"Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario"

Para mantener el interés del público por participar, se recomiendan estas técnicas dinámicas que motivan la participación del usuario a través del reconocimiento de la consecución de sus objetivos.

La gamificación es una técnica de aprendizaje, que mezcla el ámbito de la educación con el juego. Su objetivo es conseguir mejores resultados gracias a su carácter lúdico. La interiorización de los conocimientos es más fácil acompañada de motivaciones como el reconocimiento de logros del usuario.

Para ofrecer estos reconocimientos al usuario, se decidió que en el diseño del juego **los contenidos deberán dosificarse por etapas** y que a medida que el usuario va interactuando con las definiciones y conceptos entregados, se irán desbloqueando los siguientes niveles y en algunas ocasiones accesorios especiales para usar en la expresión de género.

\*

Los juegos de rol hoy en día son algo común para la juventud. La elección de personajes y sus elementos pasan a ser una tarea prácticamente inconsciente, pero que a su vez puede reflejar muchos aspectos de la personalidad de cada jugador. Un informe realizado por un estudiante de psicología de la Universidad EAFIT, reveló que los juegos de rol pueden ser utilizados como una herramienta para la exploración de las pasiones, creencias, orgullos, deseos y conflictos que cada jugador proyecta en sus personajes y también en la manera en que estos interactúan entre ellos y con su entorno.

Por otro lado, los juegos MMO (Multijugador Masivo Online) también puede tener beneficios en el desarrollo de la personalidad, a través de la interacción y competición con otros jugadores en tiempo real y la creación de equipos que tienen un mismo objetivo. De esta manera se trabajan las capacidades para socializar e interactuar en situaciones de presión.

Se destaca el caso de *Club Penguin* el juego MMO de Disney diseñado por Lance Priebe, que a pesar de ser anticuado en comparación con los juegos actuales, combina perfectamente el juego de rol con la interacción de personajes y además tiene elementos muy destacables para el proyecto como la seguridad dentro del juego gracias a sus sofisticados filtros de mensajes, los cuales no permitían malas palabras ni malos tratos entre jugadores.

[https://www.javeriana.edu.co/unesco/humanidadesDigitales/ponencias/IV\\_39.html](https://www.javeriana.edu.co/unesco/humanidadesDigitales/ponencias/IV_39.html)  
<https://www.laps4.com/comunidad/threads/que-beneficios-traen-a-tu-personalidad-los-juegos-mmorpg.429402/>



Fig. 16 Técnicas dinámicas gamificación  
 Recuperada en: <https://www.educativa.com/>



Fig. 17 Técnicas dinámicas gamificación  
 Recuperada en: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com)



Fig. 18 Club Penguin aviso de banner  
 Recuperada en: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com)



## 4.4 Detalle de diseño

### Naming

El nombre Mi-yo es la unión del Adjetivo posesivo -Mi- y el pronombre personal -Yo-.

-Mi- de propiedad  
-Yo- de identidad

Podría traducirse como "Identidad propia"

El primer prototipo de logo es tipográfico, (Tipografía utilizada: kelsi. Estilo burbuja graffiti) con un color amarillo llamativo. Fué descartado debido a que se asemeja más al logo de un juego casual y se pierde lo confiable.

El segundo logo desarrollado, fué inspirado en el famoso dibujo del hombre vitruvio de Da Vinci, que buscaba ser la representación del hombre perfecto con proporciones matemáticas, pero esta vez con características simplificadas que permitieran hablar de una totalidad y sus componentes.

\* El logo aún se encuentra en desarrollo en esta etapa del proyecto.

La familia tipográfica complementaria es Karla. Una tipografía sanserif fácil de leer en pantallas y que cuenta con diferentes pesos tipográficos que ayudarán en la jerarquización de la información.

La paleta de colores, en RGB para pantallas: parte con tonos morados por ser un color representativo del movimiento feminista y la liberación homosexual. Los tonos amarillos y naranjos, hacen referencia al optimismo y la sociabilidad pero al mismo tiempo a la alerta. El negro también será un color importante en la marca para darle sobriedad.


Eva Heller (2019) Psicología del color.



Primera prueba de logo



Segunda prueba de logo

					
R: 93 G: 22 B: 166	R: 150 G: 131 B: 236	R: 247 G: 184 B: 1	R: 241 G: 135 B: 1	R: 243 G: 91 B: 4	R: 0 G: 0 B: 0

KARLA BOLD ITALIC

**ABCDEFGHIJKLMN**  
**ÑOPQRSTUVWXYZ**  
**ABCDEFGHIJKLMN**  
**ÑOPQRSTUVWXYZ**  
**1234567890**

KARLA LIGHT

ABCDEFGHIJKLMN  
ÑOPQRSTUVWXYZ  
ABCDEFGHIJKLMN  
ÑOPQRSTUVWXYZ  
1234567890

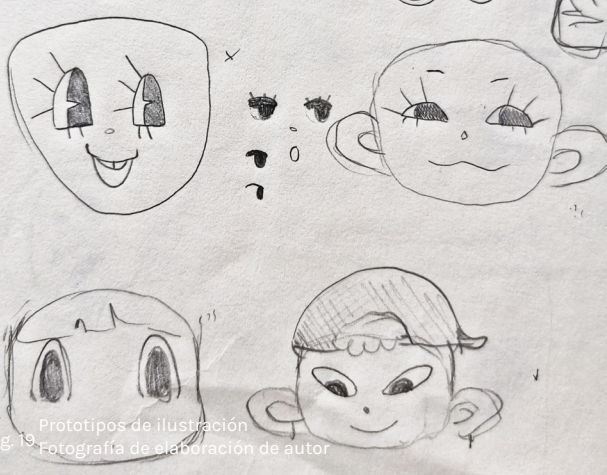


Fig. 19 Prototipos de ilustración  
Fotografía de elaboración de autor



Fig. 20 Dos estilos de ilustración diferentes  
Recuperado en: Pinterest.com

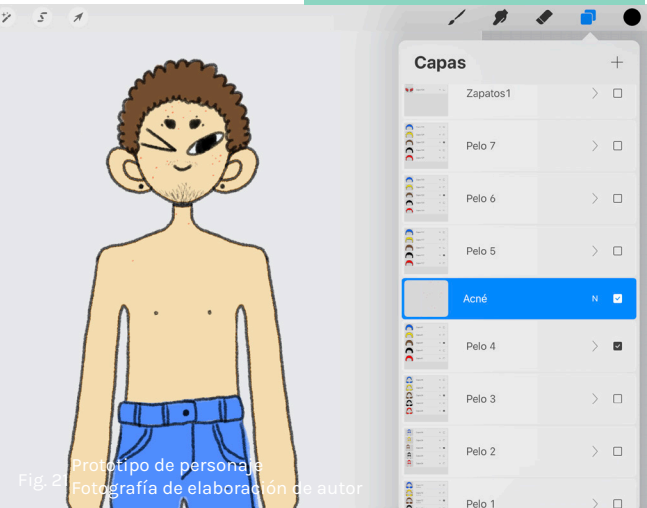


Fig. 21 Prototipo de personaje  
Fotografía de elaboración de autor



Fig. 22 Primer testeo prototipo de personaje  
Fotografía de elaboración de autor

## Avatar

Para los prototipos de ilustración del personaje, primero realicé una búsqueda de referentes estéticos para la ilustración. Al principio lideraba el estilo anime: Ojos grandes, figuras alargadas y las expresiones que le hacen característico. Este estilo fué descartado luego de que me di cuenta de que para mi proyecto, era **importante ilustrar también el área de los genitales** y en el mundo del animé-manga es muy fácil caer en la sexualización de los personajes.

A partir de eso, pensé en que al dibujar una figura humana que tuviese características más estándar y desproporcionadas como ojos más grandes o piernas y brazos ensanchados, sería menos raro-chocante el ver la ilustración con genitales.

Al continuar con la búsqueda, llegué a ilustraciones más independientes y con estilos únicos. Algunos de los bocetos de ojos se fueron descartando principalmente por razones como no caer en la infantilización del personaje y que se acercara a una imagen más humanizada manteniendo lo caricaturizado.

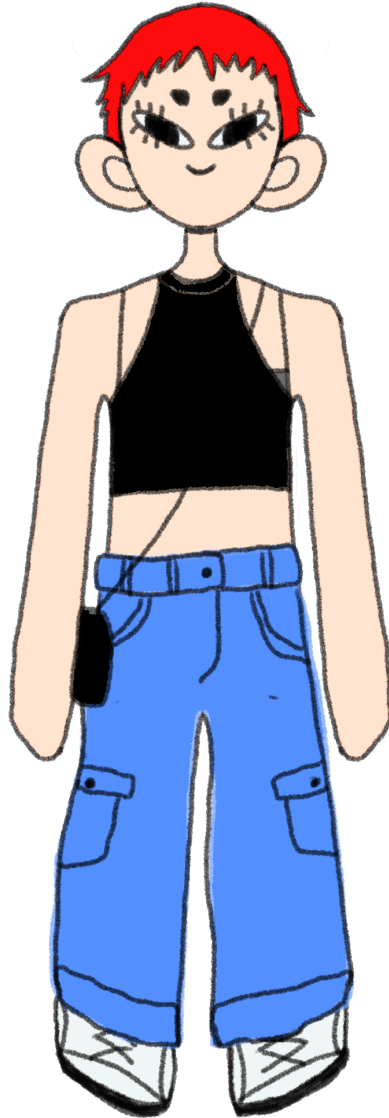
Al finalizar los primeros prototipos de ilustración, se realizó un testeo con Javier de 13 años, quién sin ningún problema creó su personaje eligiendo las características a pesar de que se encontraban organizadas por capas, lo cual si bien no era la forma más óptima de presentar el personaje, resultó serle bastante familiar.

No tuvo ninguna pregunta al momento de interactuar con los elementos del avatar. En la sección de los genitales y del pecho, no le tomó más de un minuto seleccionarlo.

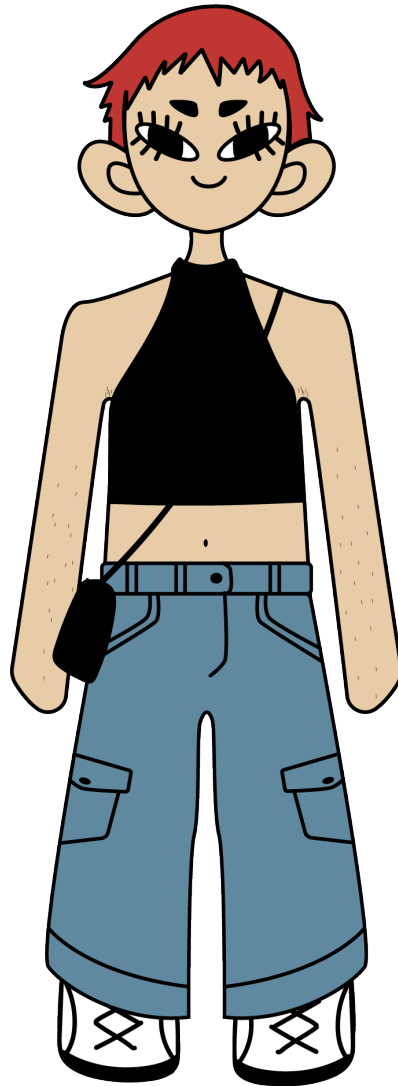
Luego del testeo y de ilustrar los principales elementos en ProCreate, se traspasó a Illustrator para que los acabados fuesen más limpios y simétricos.



Tonos de piel disponibles

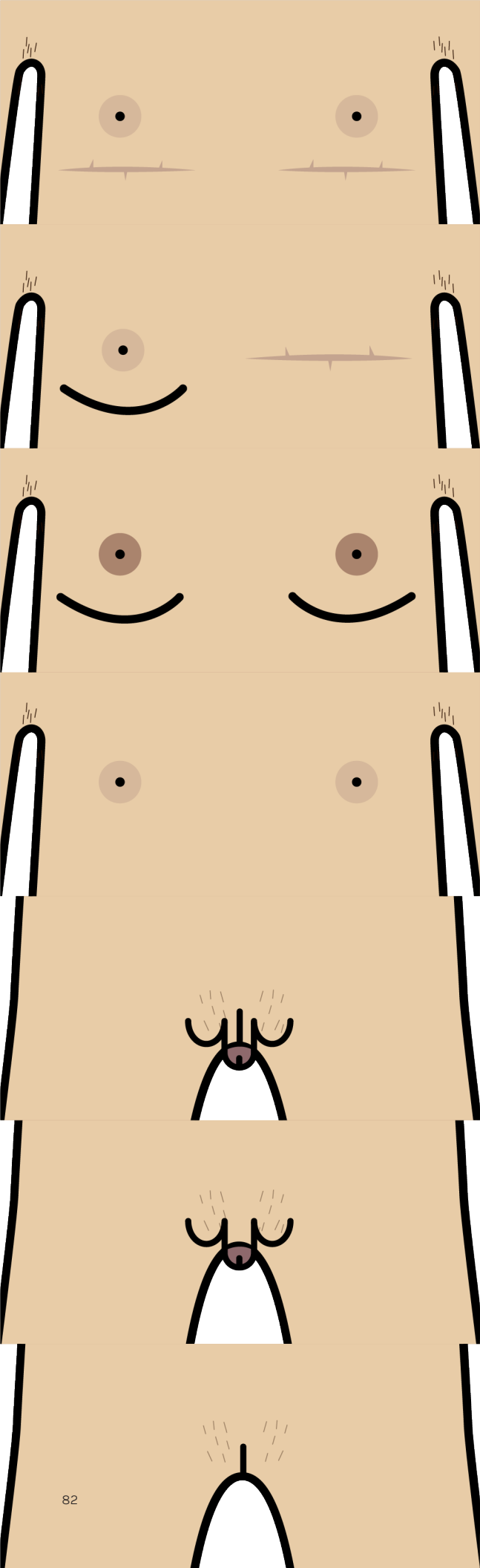


**Avatar original.**  
Programa utilizado: Procreate



**Avatar vectorizado.**  
Programa utilizado: Illustrator

Se decidió que la estructura base del personaje debía llevar vello corporal para normalizar la presencia de este en la pubertad-adolescencia.

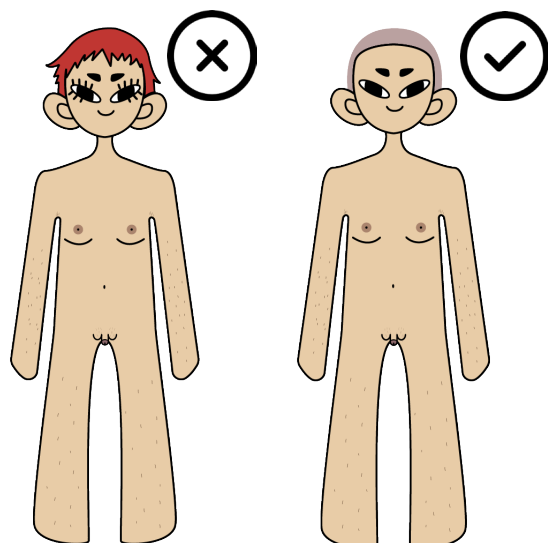


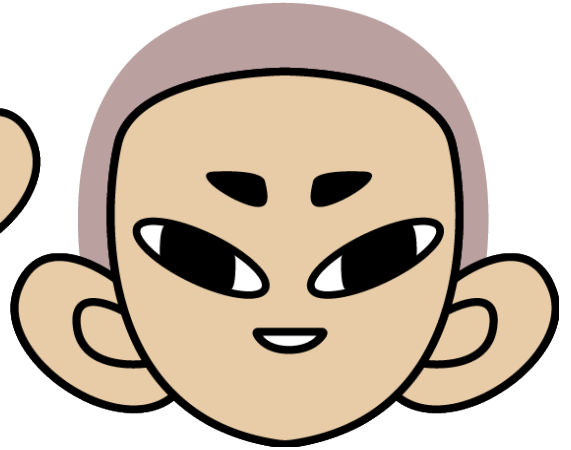
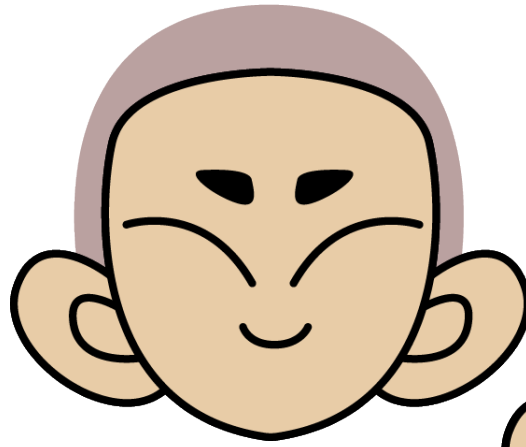
### Genitales y pecho

Para la sección de elección de sexo es importante visualizar también la existencia de los genitales intersexuales, ya que existe un espectro de órganos diferentes. Debido a esto se decidió diseñar uno solo que representara todos, ya que el fin de esta sección es visibilizar la existencia de la personas intersexuales y no enseñar sobre la existencia de diferentes órganos sexuales.

Se decidió además que en esta sección se podría personalizar el pecho, ya que también son una característica fisiológica importante en la definición del sexo. Se aprovechó esta instancia también para visibilizar las cicatrices del cancer de mamas y la operación de masculinización de pecho que es recurrente entre hombres trans.

Para el desarrollo del juego, será importante cuidar que en la sección de sexo el personaje se encuentre siempre en su formato base.

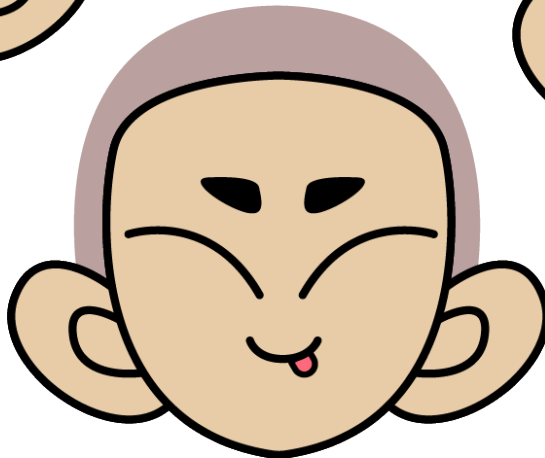
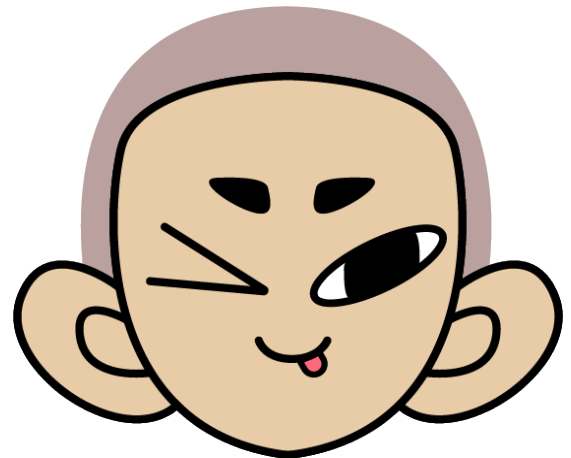
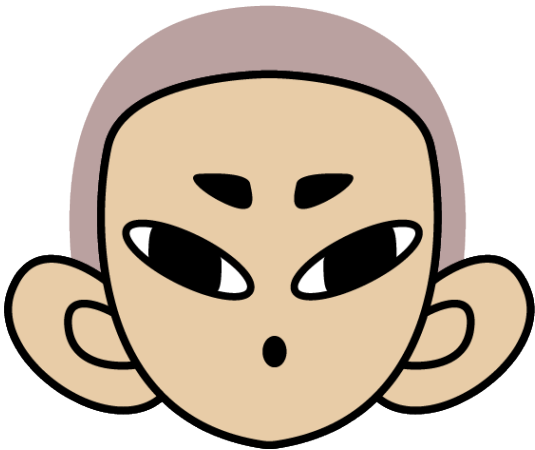
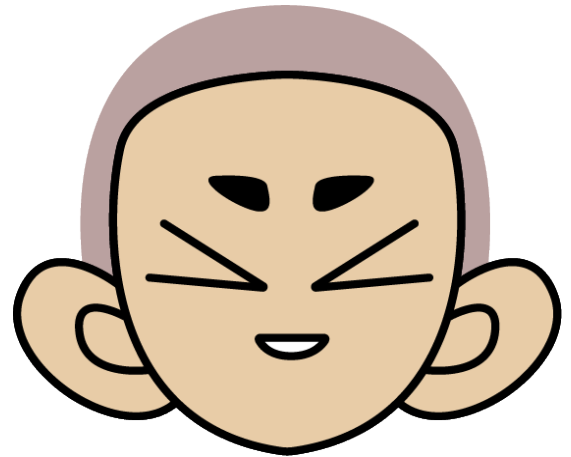




### Elementos de expresión

Algunas de las principales maneras de expresar el género es a través de la vestimenta, el peinado y las actitudes. A partir de esto, se diseñaron diferentes elementos que permitirán la creación de un personaje único dependiendo del gusto y los intereses de cada usuario.

Algunos de los principales elementos que se diseñaron son: Peinados, expresiones faciales, vello facial, poleras, faldas, pantalones, carteras, maquillajes, zapatos, accesorios, etc.

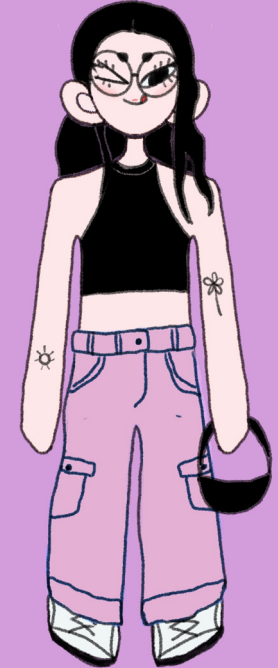
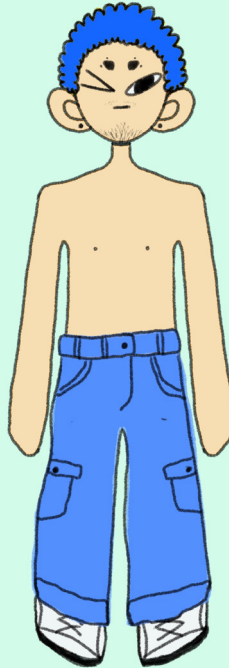
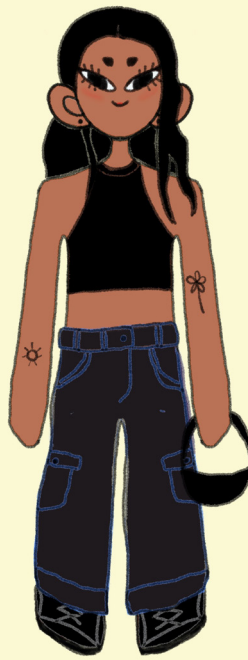




Un resumen de las primeras ilustraciones realizadas en procreate para testear la creación del personaje.

Con aproximadamente 100 variables entre la ropa, el pelo, las expresiones y tonos de piel ya empiezan a aparecer personajes similares pero con elementos que les hacen diferenciarse.

Aún faltan elementos que puedan hacer aún más único cada personaje como tatuajes, piercings, lunares, etc.



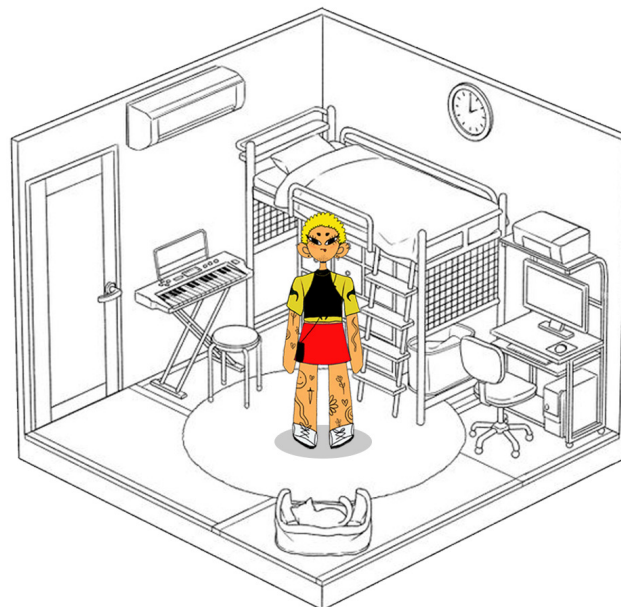
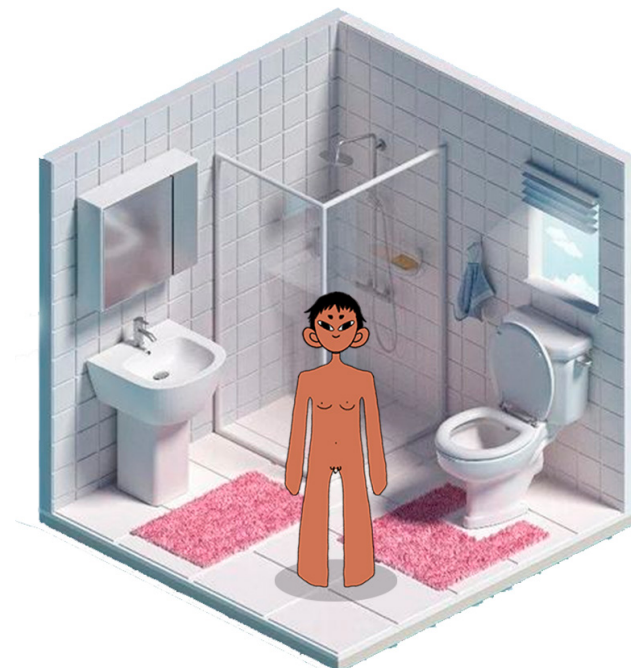
A pesar de que ya lograba empezar a ver diversidad, aún me parecían solitarios y descontextualizados, por lo cual comencé a probar insertar a estos personajes en diferentes contextos.

Para visualizar mejor mi idea, realicé un fotomontaje rápido con una ilustración encontrada en pinterest\*

Después de este rápido testeo, me di cuenta de que funciona con el primer personaje, pero al colocar uno más colorido este empezaba a perderse en el fondo. Además, el tipo de habitación era muy específico y quizás muchos usuarios no se sentirían representados por ese ambiente.

Una ilustración sin color podría funcionar para cualquier personaje independiente de los colores que tenga, pero el tipo de habitación seguía sin ser estándar.

Al seguir buscando me encontré con un render realizado por el artista digital Mohamed Chahin: un baño sencillo y estándar, el cual generó un interesante contexto de realidad en contraste con el avatar ilustrado. Esto logró darle la sensación de privacidad al personaje.



\*Las imágenes no contenían información del autor original.

## Sitio web

Se decidió que la plataforma digital más eficiente para llegar al público objetivo en esta primera instancia sería una página web, responsiva al formato celular. Los primeros prototipos de baja fidelidad se diseñaron en Figma, con el fin de testear la usabilidad y plantear el esqueleto de la página.

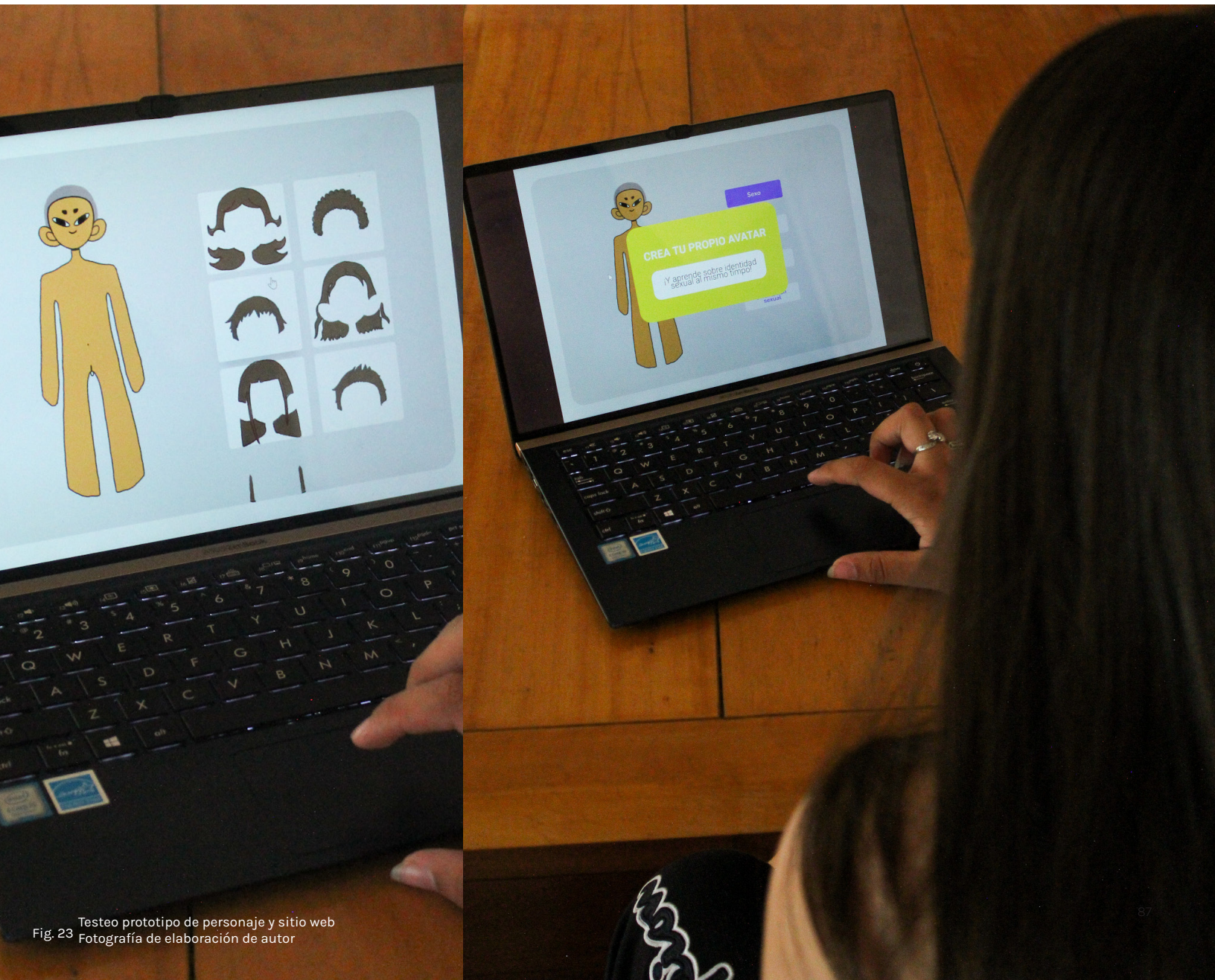


Fig. 23 Testeo prototipo de personaje y sitio web  
Fotografía de elaboración de autor



Fig. 24 Testeo prototipo de personaje y sitio web  
Fotografía de elaboración de autor



Se realizó un testeo de la página web y de la creación de personaje con Natalia, de 13 años. A pesar de que el sitio web es un prototipo de baja fidelidad, el usuario se mueve con facilidad a través de él.

En la creación del personaje, lo primero que decidió personalizar fue el maquillaje. Luego piercings, pelo, poleras, pantalón y zapatos. Comenta que le gustaría tener una opción de anillos y pulseras.

Se descubrió gracias a este testeo, que las etapas del juego en el sitio web deben ser guiadas para que el usuario deba atravesar por todas ellas. Partiendo por lo más complejo -el sexo- a lo más cotidiano -la expresión de género-.

Comenta que le gustaría poder conectar con amigas y ver las historias e intereses de los demás participantes.

*"Internet se convierte en un espacio propio para que la ciudadanía se empodere y tome conciencia de su capacidad de influencia en la toma de decisiones. En el mejor sentido de la palabra, la ciudadanía se apodera de la tecnología para convertirla en una **herramienta cívica**."*

*El activismo digital te permite **contactar, intercambiar información, participar de decisiones colectivas, influir sobre otros que están a miles de kilómetros, ser proactivos y no solo receptores, dar voz, educar y movilizar a la sociedad**. Esto convierte a la ciudadanía en potenciales activistas que participan activamente en el ejercicio de sus derechos como seres humanos y como grupo social, ya que la difusión es el primer paso para la movilización"*



# APRENDE SOBRE IDENTIDAD SEXUAL

Al crear tu propio personaje estarás aprendiendo la diferencia entre sexo, identidad de género, orientación sexual y expresión de género.

CREAR MI-YO



[Ver más](#)

### Sexo

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam,

[Ver más](#)

### Identidad de género

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam,

[Ver más](#)

### Orientación sexual

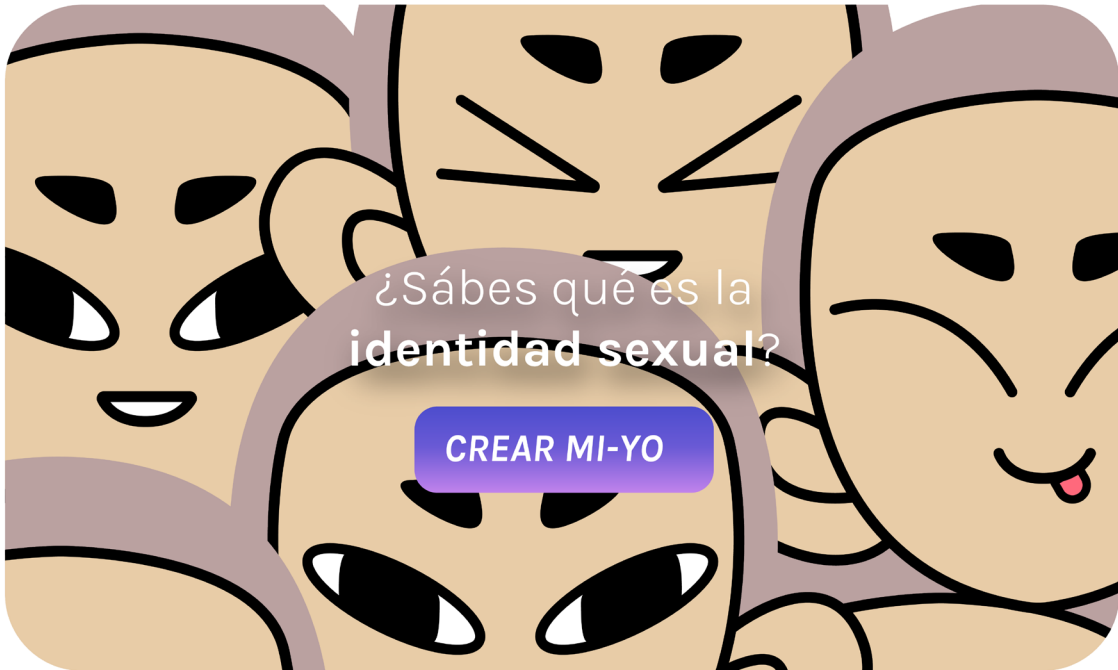
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam,

[Ver más](#)




### Expresión de género

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam,

Primer prototipo estético para el sitio web.  
Los personajes deberán ser todos diferentes o más estandar.  
El botón de inicio más llamativo, para comenzar con la creación del personaje directamente.



## La identidad sexual es...

 <p><a href="#">Ver más</a></p> <h3>Sexo</h3> <p>El sexo se define según una serie de factores fisiológicos como los genitales, las hormonas y los cromosomas que tenemos.</p>	 <p><a href="#">Ver más</a></p> <h3>Identidad de género</h3> <p>La identidad de género se define según la vivencia propia del género y puede o no corresponder con el sexo asignado al nacer.</p>	 <p><a href="#">Ver más</a></p> <h3>Orientación sexual</h3> <p>Se define por la atracción emocional, afectiva y sexual por personas de un género diferente al suyo, o de su mismo género, o de más de un género</p>	 <p><a href="#">Ver más</a></p> <h3>Expresión de género</h3> <p>Se define por la manifestación del género a través de la vestimenta, la forma de hablar, las actitudes, la interacción social, entre otros.</p>
---	--	--	--

Segundo prototipo estético para el inicio del sitio web.

#### 4.5 Tabla de piezas y partes a diseñar

	SITIO WEB		
PARTES	Página de inicio.	Personalización del Avatar y plataforma colectiva.	Consulta de información
SOPORTE/FORMATO	Soporte digital Formato desktop y celulares.	Soporte digital Formato desktop y celulares.	Soporte digital Formato desktop y celulares.
LUGAR/MOMENTO/DURACIÓN	<b>Lugar:</b> En internet. <b>Momento:</b> Desde que se ingresa a la página <b>Duración:</b> Tiempo estimado de lectura: 5 minutos.	<b>Lugar:</b> En internet. <b>Momento:</b> Después de la página de inicio <b>Duración:</b> Tiempo estimado de juego: 10 minutos.	<b>Lugar:</b> En internet. <b>Momento:</b> Después de la página de inicio o del avatar <b>Duración:</b> Tiempo estimado de lectura: +20 minutos.
CONTENIDO	Bienvenida Inicio del juego De qué trata la iniciativa Cómo el participar será de ayuda Principales definiciones Educación sexual integral	<b>Personal (creación avatar):</b> Identidad sexual, sexo, identidad de género, orientación sexual y expresión de género. ¿Qué es? Categorías ¿Por qué es importante? <b>Colectivo (plataforma)</b> Pronombres, expresión de género, orientación sexual, intereses, mensajes.	<b>Identidad sexual, sexo, identidad de género, orientación sexual y expresión de género.</b> ¿Qué es? ¿Por qué es importante? Estadísticas y mensajes Pregunta a plantear al usuario para incentivar la reflexión. Chat-bot para preguntas acerca de. Contacto directo con especialistas.
OBJETIVO	Incentivar al usuario a ser parte de la iniciativa.	Explicar las diferencias entre cada concepto, demostrando en la corporeidad qué es cada uno de ellos.  Reconocer la diversidad sexual a través de la interacción con otros usuarios.	Evidenciar la importancia de tener información y apoyo en el tema para el libre y seguro desarrollo de la juventud.
PÚBLICO OBJETIVO	Todo público. Adolescentes, docentes y padres, madres, cuidadores.	Todo público. Se espera llegar principalmente a adolescentes.	Todo público. Se espera llegar principalmente a adultos: Docentes, padres, madres, cuidadores.
TIPOLOGÍA DEL MENSAJE	Cercano, activista, social.	Explicativo, amable, creativo.	Alarmante, emotivo, alentador.
POSIBLES ENTIDADES INVOLUCRADAS	Equipo de diversidades sexuales y de géneros de Amnistía Internacional.  Antropóloga	OTD Periodista Especialistas de la salud Los mismos participantes crearán contenido.	OTD Especialistas de la salud Amnistía

## PIEZA DE PROMOCIÓN

Gráfica informativa

Soporte digital

Formato historia o post de Instagram

**Lugar:** Instagram. Se recibe a través del celular.  
**Momento:** En las mañanas antes de que inicien las clases, en la tarde antes de ir a dormir.  
**Duración:** Tiempo estimado de lectura: 1 minuto

Identidad sexual, sexo, identidad de género, orientación sexual y expresión de género.

¿Por qué es importante saber de esto?  
¿Cómo puedo aprender?

Difundir la iniciativa e invitar a diferentes públicos a participar de forma activa (Compartiendo e invitando a más personas) o pasiva (creando un avatar e interactuando con la información)

Todo público.

Se espera llegar especialmente a docentes y/o adolescentes que quieran llevar la iniciativa a la sala de clases.

Informativo, innovador, incitativo

OTD, Iguales Chile, Ministerio de educación, Ministerio de la mujer y la equidad de género.

## PIEZA IDENTIFICADORA

Ilustración y mensaje

Soporte físico

Pin, stickers, poleras

**Lugar:** Transversal. Depende del usuario.  
**Momento:** Al finalizar todas las etapas de la creación del avatar, se puede acceder a esta pieza.  
**Duración:** Tiempo estimado de interacción: Indefinible.

Educación sexual integral.  
Identidad sexual.

¿Que es? ¿Por qué es importante saber de esto?  
¿Cómo puedo ayudar?

Reconocer a otras personas que forman parte de la iniciativa, con el fin de crear conexiones en la vida real.

Difundir mensajes informativos sobre la importancia de la educación sexual

Principalmente a adolescentes y docentes.

Activista, alarmante, apañador

Equipo de diversidades sexuales y de géneros de Amnistía Internacional.

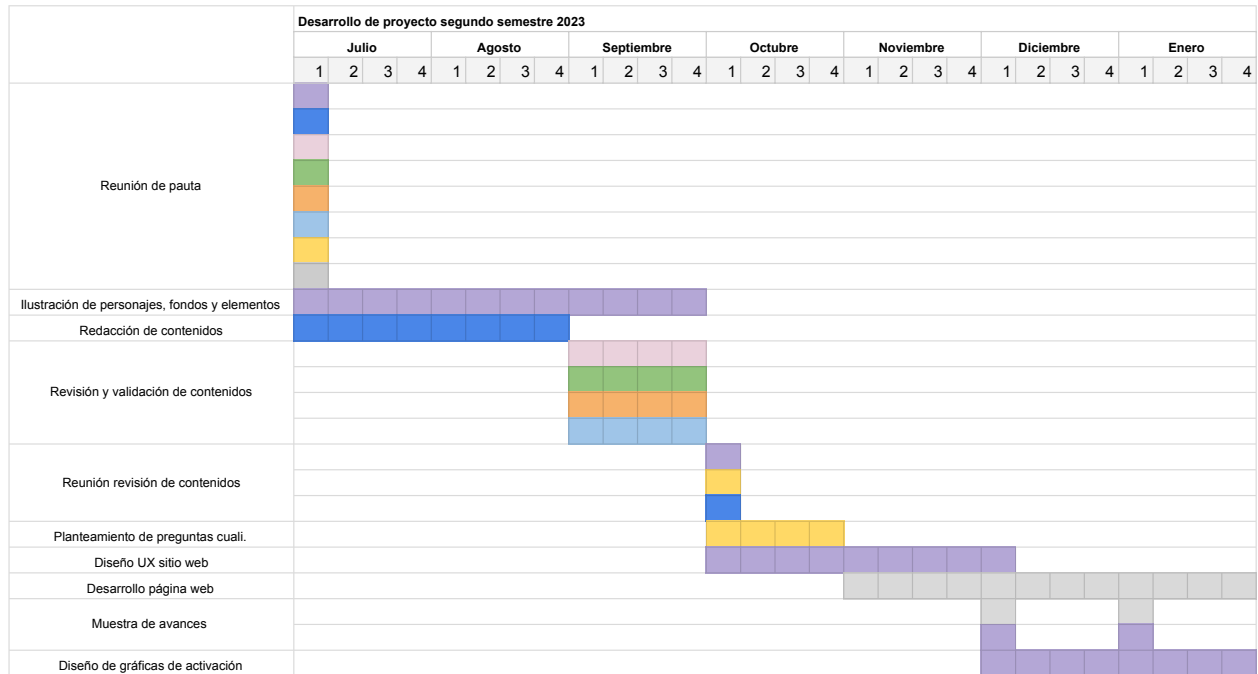
#### **4.6 Planificación: Procesos del proyecto y equipo de trabajo.**

Para el desarrollo del proyecto en primera instancia, será esencial un equipo de trabajo interdisciplinar:

Un antropólogo que pueda plantear preguntas que ayuden a incentivar la reflexión en cada etapa. Un periodista que recopile los contenidos y se encargue de la redacción. Especialistas de la salud que revisen y validen el contenido que entregará la iniciativa: Ginecología, urología, endocrinología, psicología.

Un diseñador que se encargue de la organización de los contenidos, de la ilustración de los elementos del personaje y del diseño ux de la página web. Finalmente, un desarrollador que programe el sitio web.

La planificación presentada a continuación solo incluye los costos que tendría la etapa inicial de desarrollo y no considera los factores de su implementación.



#### 4.7 Costos asociados al diseño y su producción.

	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Total
Diseñadora	1.800.000	1.800.000	1.800.000	1.800.000	1.800.000	1.800.000	1.800.000	12.600.000
Desarrollador					2.000.000	2.000.000	2.000.000	6.000.000
Antropóloga				600.000				600.000
Periodista	600.000	600.000						1.200.000
Ginecóloga			400.000					400.000
Urólogo			400.000					400.000
Endocrinólogo			400.000					400.000
Psicólogo			600.000					600.000
Registro de marca	25.000			130.000				155.000
								22.355.000

#### **4.8 Proyección. Otras posibilidades, extensiones, conexiones y continuidad del proyecto**

La plataforma podría convertirse en un juego mucho más completo y abarcar diferentes áreas de la educación sexual como por ejemplo, métodos anticonceptivos, menstruación, relaciones interpersonales, etc.

En cada sección se podría conectar con otros tipos de información como por ejemplo, en la etapa del sexo, aprender la forma correcta de cuidar y mantener una buena higiene en los genitales.

También sería interesante contar con más especialistas en el area infantil y de esta manera enriquecer el estudio y poder dirigir el juego a niños más pequeños.

Para difundir más la iniciativa y no quedar sólo en las invitaciones digitales, podrían hacerse activaciones estratégicas a lo largo del año en lugares que sean recurrentes entre el público objetivo, como por ejemplo centros comerciales o en temporada de vacaciones, playas y lagos en donde podemos encontrarnos con familias completas.

Por otro lado, no me gustaría que el proyecto quedara sólo en conexiones digitales, pues el verdadero problema social es la discriminación a raíz de la desinformación que ocurre en la vida real, entre amigos y cercanos.

Entonces nace la idea de crear un objeto que ayude a reconocerse entre participantes de la iniciativa y de esta manera, en caso de vivenciar una situación de discriminación, tener herramientas como la información y el apoyo de cercanos.

El primer planteamiento de qué objeto podría ser, se realizó en conjunto con los profesores del taller: una versión del personaje impreso en 3D, como objeto coleccionable.

Si bien esta propuesta me pareció muy atractiva, aún no lograba cerrar la idea de cómo este personaje podría facilitar el reconocimiento de que se había participado en la iniciativa, pues no es algo que el público objetivo llevaría a todos lados a la vista, por lo que nuevamente aparece la idea del sticker, pero ahora como complemento informativo. También se plantea que un pin podría ser el elemento identificador preciso, ya que se puede aplicar en mochilas, bolsos o incluso en la ropa, para llevarlo a todas partes y que forme parte de la expresión del usuario.

## Bibliografía

1. Butler, J. (1990) *El género en disputa*.
2. Segato, R. (2003) *Las estructuras elementales de la violencia*
3. MINEDUC (2017) *+Inclusión +Protección en la Comunidad Educativa. -Discriminación -Violencia Orientaciones para promover espacios de participación y sana convivencia escolar"*
4. MINEDUC (2017). *Orientaciones para el diseño e implementación de un programa en sexualidad, afectividad y género*.
5. Toledo Jofré, María Isabel. (2012). *Sobre la construcción identitaria*.
6. Lampert, M.P (2017) *Evolución del concepto de género: Identidad de género y la orientación sexual*.
7. Norman, D. (2005) *El diseño emocional: por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*
8. Weinschenk, S. (2011) *100 cosas que todo diseñador necesita saber sobre las personas*
9. Amnistía Internacional. (2022) *Curso: La Educación Sexual Integral (ESI/EIS) es un derecho humano*.
10. Fonseca Hernández, Carlos, & Quintero Soto, María Luisa. (2009). *La Teoría Queer: la de-construcción de las sexualidades periféricas*. Sociológica (México).
11. El País. (2019) *Qué es ser "Queer"*.
12. *Organizando Trans Diversidades* (2017). *Encuesta T. Primera encuesta para personas trans y de género no conforme en Chile*.
13. AMNISTÍA INTERNACIONAL (2019). *Educación sexual sí, pero que sea integral. CAMPAÑA COLABORATIVA ENTRE LA RED ABORTANDO MITOS DE LA SEXUALIDAD, PROYECTO ¡ES MI CUERPO!*
14. *Colegio de profesores* (2022). *Violencia en las escuelas, un desafío a tomarse en serio*.
15. Martel, F (2012). *Global Gay*.
16. *Psicología y Mente* (2015). *La Teoría del Desarrollo Psicosocial de Erik Erikson*
17. *Educrea* (2014) *Diversidad Sexual e Identidad de Género en la Educación*
18. Gaete, Verónica. (2015). *Desarrollo psicosocial del adolescente*. *Revista chilena de pediatría*
19. *Fundación semilla* (2019) *Segundo Estudio Sobre Violencias de Género en Contextos Escolares*.
20. *Mujeres con ciencia* (s.f.) *Anne Fausto-Sterling, una decidida apuesta por la tolerancia sexual*.
21. *BBC News Mundo* (2019) *Qué es la generación Alfa, la primera que será 100% digital*
22. *Giorgia Lupi* (2017). *Data Portraits at TED*
23. *Jonathan Harris* (2006) *We feel fine*

#### Otras páginas visitadas:

24. <https://www.bcn.cl/observatorio/asiapacifico/noticias/tricia-wang-big-data-aporte-humanidad>
25. <https://otdchile.org/5-pasos-para-entender-la-identidad-de-genero-2/>
26. <https://www.oas.org/es/cidh/multimedia/2015/violencia-lgbti/terminologia-lgbti.html>
27. <http://www.oas.org/es/cidh/informes/pdfs/ViolenciaPersonasLGBTI.pdf>
28. [https://elpais.com/elpais/2019/05/31/icon/1559299276\\_261136.html](https://elpais.com/elpais/2019/05/31/icon/1559299276_261136.html)
29. <https://www.unicef.org/uruguay/media/5436/file/Ficha%205%20-%20Amigos.pdf>
30. <https://www.unicef.org/uruguay/media/5416/file/Ficha%201%20-%20Caracter%3ADsticas%20de%20la%20adolescencia.pdf>
31. <https://www.elmostrador.cl/noticias/multimedia/2021/12/08/diputado-electo-gonzalo-de-la-carre-ra-rep-la-educacion-sexual-integral-es-un-concepto-totalitario/>
32. <https://www.homosensual.com/lgbt/endodiscriminacion-que-es-y-como-afecta-a-comunidad-personas-lgbt/>
33. <https://www.educatolerancia.com/wp-content/uploads/2016/12/RAINBOR-RESOURCES.pdf>
34. [http://www.injuve.es/sites/default/files/adjuntos/2021/02/guia\\_somos\\_diversidad.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/adjuntos/2021/02/guia_somos_diversidad.pdf)
35. <https://www.malaespinacheck.cl/pais/2022/06/21/ley-jose-matias-esto-es-lo-que-sabemos-del-pro-yecto/>
36. <https://www.movilh.cl/wp-content/uploads/2021/12/Resolucion-812-derechos-trans-Superintenden-cia-Educacion.pdf>
37. <https://www.emol.com/noticias/Economia/2020/06/21/989650/Promedio-ingresos-padres-chile-nos-Equifax.html>
38. <https://www.latercera.com/pulso/noticia/547-de-las-mujeres-del-pais-son-madres-y-ganan-en-pro-medio-34-menos-que-los-padres/60E36HKA0JAMNKEHC5V75L4ZRU/>
39. <https://centroestudios.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/100/2021/10/APUNTES-8-2020.pdf>
40. <https://www.amnistia.org/ve/blog/2017/05/2705/los-peligros-de-las-redes-sociales-para-ninos-ni-nas-y-adolescentes>
41. <https://www.swissinfo.ch/spa/chile-lgbti--previsi%C3%B3n---chile-registr%C3%B3-en-2020-un-au-mento-del-14-7---en-casos-de-abusos-contralgbti/46456778>
42. [https://www.swissinfo.ch/spa/chile-homofobia\\_casi-el-90---de-la-comunidad-lgtbi-en-chile-ha-sufri-do-discriminaci%C3%B3n/46570760](https://www.swissinfo.ch/spa/chile-homofobia_casi-el-90---de-la-comunidad-lgtbi-en-chile-ha-sufri-do-discriminaci%C3%B3n/46570760)

