

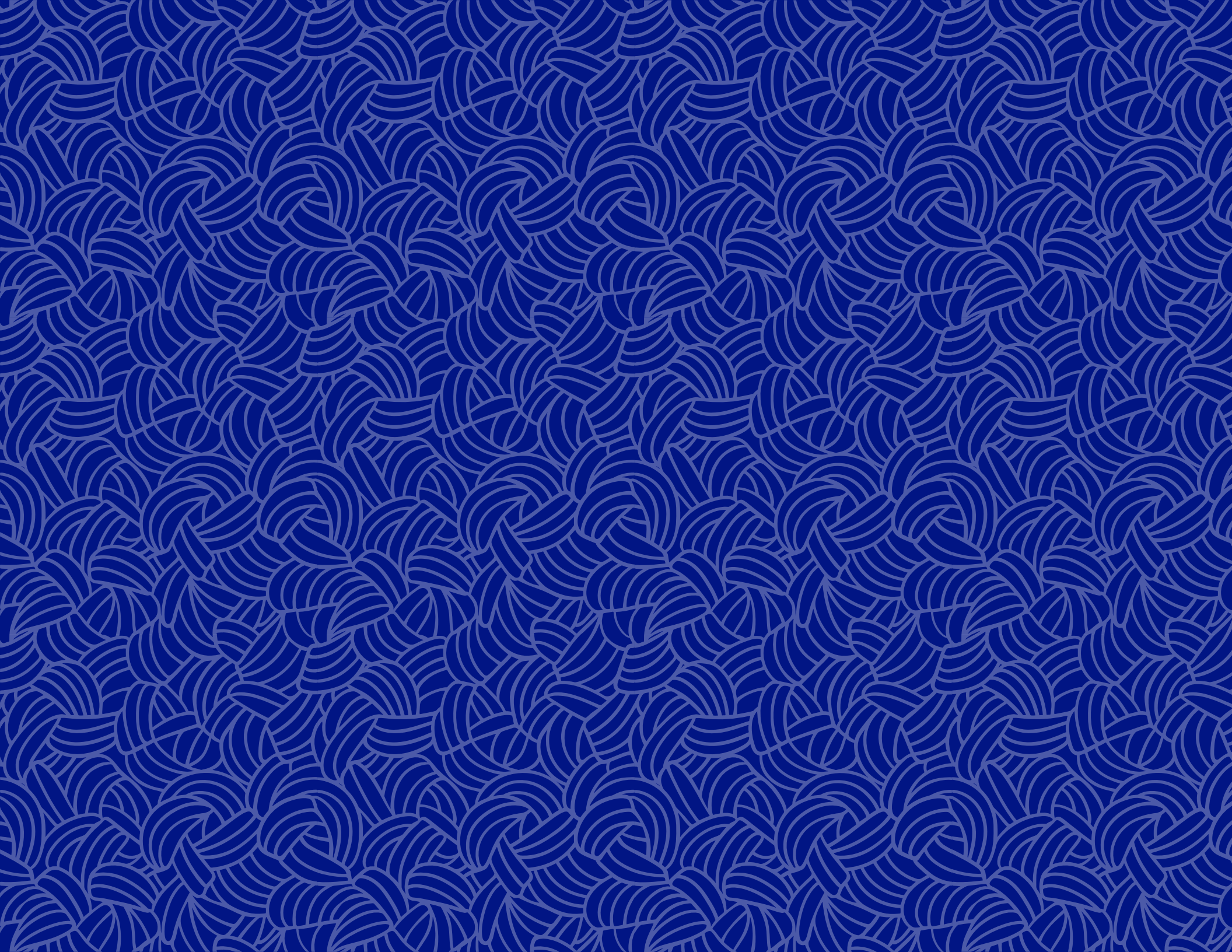


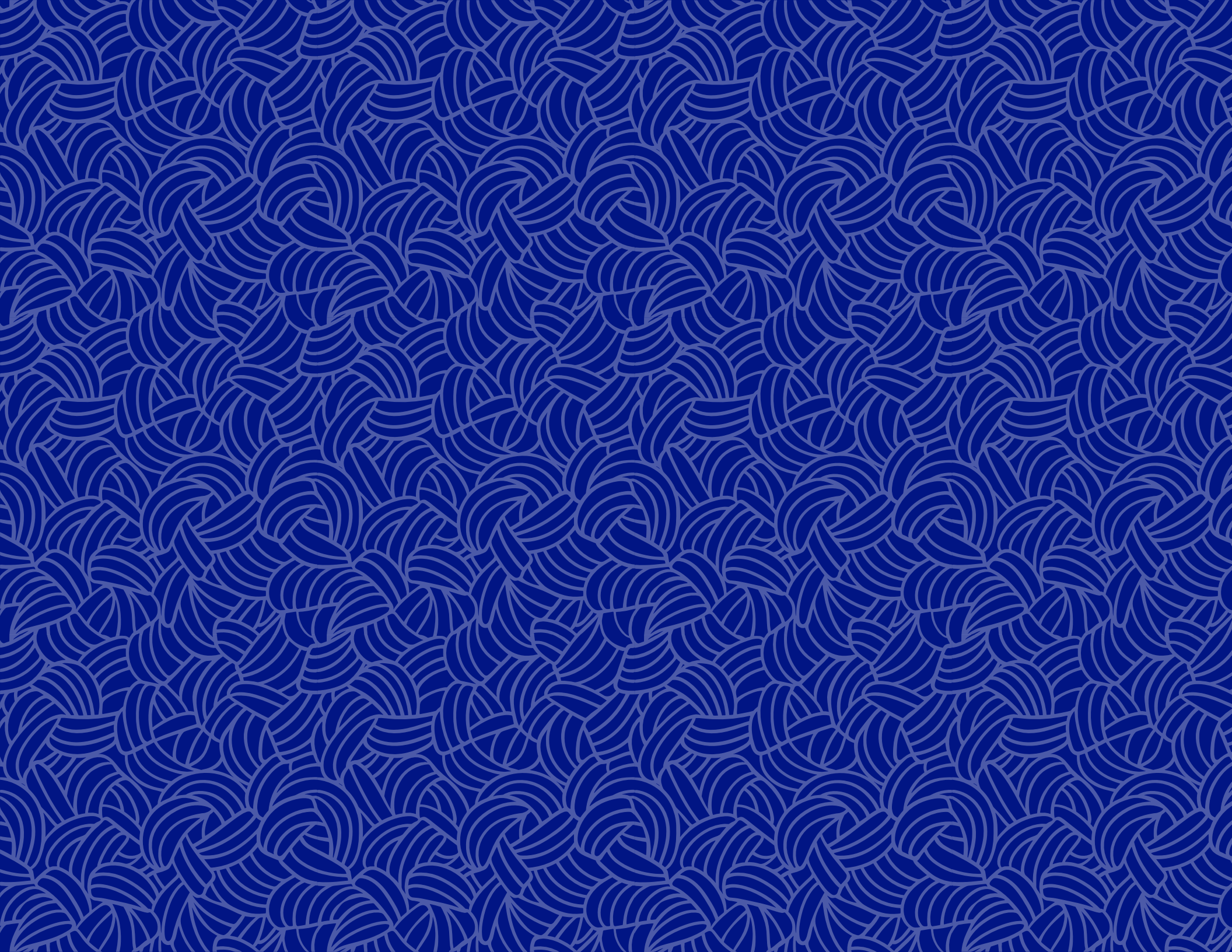
Universidad del Desarrollo
Facultad de Diseño

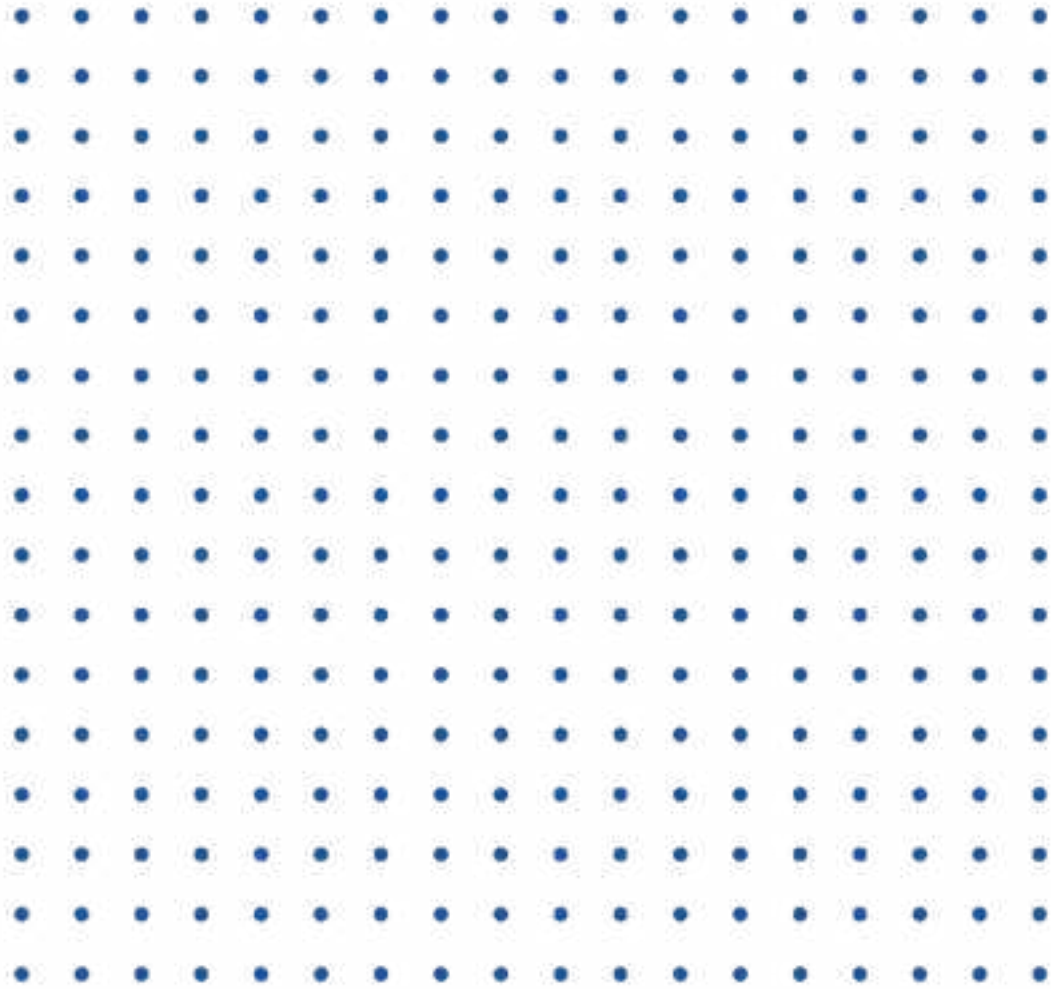
EDUCACIÓN SEXUAL INTEGRAL EN NIÑOS Y JÓVENES DE 10 A 15 AÑOS

Leonardo Aníbal Luengo Villagrán

Memoria Proyecto de Título 2024







ESIYOUTH.

Leonardo Luengo Villagrán.



Universidad del Desarrollo

Facultad de Diseño

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

Profesores Guías: Sra. Daniela Cartes Alarcón y
Sr. Rodrigo Caparrós Manosalva.

Concepción, Diciembre 2024.



AGRADECIMIENTOS

Quiero comenzar agradeciendo a **mi yo del pasado**, a ese Leonardo que, a pesar del miedo y las dudas, decidió seguir su corazón y dedicarse al diseño. Gracias por haber tenido el coraje de dar ese paso, por haber creído en tus sueños y por no rendirte, incluso cuando el camino era incierto.

Mi más profundo agradecimiento a **mis padres, Ingrid y Jorge**, quienes siempre me apoyaron incondicionalmente. Gracias por creer en mí desde el principio y darme todo lo necesario para poder desarrollarme, aún a costa de sus propios esfuerzos. Sin su amor y sacrificio, este camino no habría sido posible.

A **mi hermana Melissa**, por ser una fuente constante de apoyo incondicional y motivación ante cualquier mal venir. Gracias por estar a mi lado, por ser mi pilar cuando más lo necesitaba.

A **mi hermano Rodrigo**, que aunque ya no se encuentra con nosotros, sigue siendo una parte fundamental de mi vida. Su alegría y carisma me acompañan todos los días. Él fue una de mis mayores inspiraciones, y su amor y energía siguen en cada paso que doy.

Mis perritos Milan y Viena, quienes fueron mis compañeros silenciosos en las noches de trabajo. Gracias por darme su amor incondicional, por estar siempre a mi lado y brindarme su patita cuando más lo necesitaba, por recordarme que siempre hay espacio para el cariño, incluso en los momentos más estresantes.

A **mis profesores**, que siempre estuvieron presentes, dispuestos a escucharme, aconsejarme y darme su apoyo. Su paciencia y sabiduría me ayudaron a crecer, y sus consejos han sido fundamentales para llevar este proyecto a buen puerto. No sé si habría llegado hasta aquí sin ellos.

Finalmente, a **mis amigas Constanza, Sofía y Victoria**, mi gratitud eterna. Gracias por ser mis compañeras de vida, por estar a mi lado sin dudarlo, por aguantar mis momentos de estrés, mal humor y desesperación.

Este proyecto es **tan suyo como mío**, y espero que lo reciban con el mismo amor y dedicación con que lo he creado.

INDICE

CAPÍTULO 1 **DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

1.1 Tema	Pág. 14
1.2 Caso	
1.3 Problema	
1.4 Objetivo general	Pág. 15
1.5 Objetivo específico	
1.6 Usuarios	Pág. 16
1.7 Motivación personal	
1.8 Metodología de diseño	Pág. 17

CAPÍTULO 2 **ANTECEDENTES GENERALES**

2.1 Enfermedades de transmisión sexual (ETS)	Pág. 20
2.2 Tipos de ETS más comunes	Pág. 21
2.2.1 Gonorrea	Pág. 22
2.2.2 Virus inmunodeficiencia humana (VIH)	Pág. 23
2.2.3 Sífilis	Pág. 24
2.2.4 Clamidia	Pág. 25
2.2.5 Virus papiloma humano (VPH)	Pág. 26
2.3 Personas afectadas por ETS a nivel mundial	Pág. 28
2.3.1 A nivel nacional	Pág. 32
2.4 Sectores vulnerables a las ETS	Pág. 34
2.5 Relación entre jóvenes y ETS	Pág. 37
2.5.1 Adolescencia temprana	Pág. 38
2.5.2 Factores de riesgo en jóvenes	Pág. 39

2.5.3 Educación temprana para la prevención de ETS en jóvenes	Pág. 40
---	---------

CAPÍTULO 3 **MARCO TEÓRICO**

3.1 Introducción a la educación	Pág. 46
3.2 Importancia de la educación	Pág. 47
3.3 Elementos clave de la educación	Pág. 49
3.3.1 Profesor	Pág. 50
3.3.2 Métodos de enseñanza	Pág. 52
3.3.3 Ambiente de aprendizaje	Pág. 62
3.3.4 Organización de los contenidos	Pág. 66
3.3.5 Áreas de conocimiento	Pág. 67
3.4 Tipos de educación	Pág. 68
3.4.1 Educación informal	Pág. 69
3.4.2 Educación formal	Pág. 70
3.4.3 Educación no formal	Pág. 71
3.5 Introducción a la Educación Sexual Integral (ESI)	Pág. 72
3.5.1 Objetivos de la ESI	Pág. 74
3.5.2 Temas clave abordados en la ESI	Pág. 76
3.6 Relevancia de la ESI	Pág. 76
3.6.1 Dimensión social	Pág. 78
3.6.1.1 Disminución del estigma	Pág. 79
3.6.1.2 Menos discriminación	Pág. 80
3.6.1.3 Menor aislamiento social	Pág. 81
3.6.2 Dimensión económica	Pág. 82

3.6.2.1 Disminución de gastos en salud	Pág. 83	3.11 Realidad aumentada	Pág. 124
3.6.2.2 Aumento de productividad	Pág. 84	3.11.1 Impacto social y ético	Pág. 132
3.6.3 Dimensión política	Pág. 85	3.12 Plataforma de realidad aumentada	Pág. 136
3.6.3.1 Fomento de leyes y regulaciones	Pág. 86	3.13 Conclusión del marco teórico	Pág. 142
3.6.4 Dimensión tecnológica	Pág. 87		
3.6.4.1 Aumento de desarrollo tecnológico	Pág. 88		
3.6.5 Dimensión histórica	Pág. 90		
3.6.5.1 Evolución de la educación sexual	Pág. 91		
3.7 ¿Cómo ha sido adoptada la ESI a nivel global?	Pág. 98		
3.8 ¿Qué países se encuentran más atrasados respecto a la ESI?	Pág. 102		
3.9 Situación actual de la educación sexual en Chile	Pág. 106		
3.9.1 Enfoque actual en aspectos biológicos y reproductivos	Pág. 107		
3.9.2 Temario por niveles de enseñanza	Pág. 108		
3.9.2.1 5° Básico (10 - 11 años)	Pág. 109		
3.9.2.2 6° Básico (11 - 12 años)	Pág. 110		
3.9.2.3 7° Básico (12 - 13 años)	Pág. 111		
3.9.3 Teoría de las inteligencias múltiples	Pág. 114		
3.9.3.1 Tipos de inteligencia abarcadas en la educación chilena	Pág. 116		
3.9.3.2 Metodologías de enseñanza según tipos de inteligencia	Pág. 118		
3.9.3.3 ¿Cómo afecta el paso del tiempo a las inteligencias clásicas?	Pág. 120		
3.10 Realidad extendida	Pág. 122		
		CAPÍTULO 4	
		MARCO METODOLÓGICO	
		4.1 Levantamiento de información	Pág. 146
		4.1.1 Metodología proyectual	Pág. 148
		4.1.2 Mapa de stakeholders	Pág. 150
		4.1.3 Entrevista a stakeholders e insights	Pág. 152
		4.2 Observación de campo	Pág. 166
		4.2.1 Observación de campo: niños CMC	Pág. 167
		4.2.2 Observación de campo: niños LTPAEZ	Pág. 169
		4.3 Herramienta A.E.I.O.U	Pág. 172
		4.4 Conclusión del capítulo	Pág. 174
		CAPÍTULO 5	
		DEFINICIÓN DE USUARIO	
		5.1 Niños de 10 a 14 años	Pág. 178
		5.1.1 Perfil demográfico niños/as	Pág. 179
		5.1.2 Perfil psicográfico niños/as	Pág. 180
		5.1.3 Perfil geográfico niños/as	Pág. 184
		5.1.4 Moodboard generacional	Pág. 184
		5.2 Tutores de 25 a 45 años	Pág. 186

5.2.1 Perfil demográfico tutores/as	Pág. 187
5.2.2 Perfil geográfico tutores/as	Pág. 187
5.2.3 Moodboard generacional	Pág. 188
5.3 Conclusión del capítulo	Pág. 190

CAPÍTULO 6

RESUMEN DE LA INVESTIGACIÓN

6.1.1 Problema	Pág. 194
6.1.2 Causa y efecto	Pág. 195
6.1.3 Impacto social, cultural y económico	Pág. 196
6.2 Oportunidad de diseño	Pág. 198
6.3 Objetivos de diseño	Pág. 200
6.4 Palabras clave	Pág. 201

CAPÍTULO 7

ETAPA DE DISEÑO

7.1 Conceptualización	Pág. 204
7.2 Definición de conceptos de diseño -	Pág. 206
7.2.1 Cómo se ven estos conceptos	Pág. 207
7.3 Propuesta conceptual	Pág. 210
7.4 Estado del arte + análisis FODA	Pág. 212
7.4.1 Exploración de juguetes populares	Pág. 220
7.5 Exploración formal	Pág. 226
7.6 Desarrollo idea seleccionada	Pág. 240
7.7 Desarrollo de la Web-AR de ESIYOUTH	Pág. 249
7.8 Proceso de diseño y prototipado Web-AR	Pág. 255
7.9 Implementación y pruebas en ZapWorks	Pág. 266

7.10 Desarrollo de marca	Pág. 272
7.11 Unión Web-AR y prenda	Pág. 292
7.12 Testeo y validación usuarios	Pág. 294
7.13 Conclusiones feedback usuarios	Pág. 301

CAPÍTULO 8

ESCALABILIDAD DEL PROYECTO

8.1 Costos	Pág. 304
8.2 Proyecciones	Pág. 304
8.3 Modelo de negocios (Business Canvas)	Pág. 307

CAPÍTULO 9

CONCLUSIONES

9.1 Conclusiones generales	Pág. 310
9.2 Conclusión personal	Pág. 311

CAPÍTULO 10

REFERENCIAS

10.1 Referencias	Pág. 314
10.2 Índice de gráficos	Pág. 325
10.3 Índice de figuras	Pág. 326

CAPÍTULO 11

ANEXOS

RESUMEN

La investigación aborda la educación sexual integral (ESI) en niños de 10 a 14 años del Gran Concepción, Chile. Se plantea la pregunta de cómo mejorar la enseñanza y retención de conocimientos sobre sexualidad en este grupo etario, debido al aumento de enfermedades de transmisión sexual (ETS) y embarazos no deseados. La investigación identifica que los formatos educativos actuales, centrados en inteligencias clásicas (lingüística, lógico-matemática y espacial), provocan una disminución del 68% en la retención de conocimientos a largo plazo sobre ESI. Como respuesta, se propone evaluar métodos de enseñanza que involucren otras inteligencias y enfoques más experienciales y lúdicos, adaptados a las preferencias y necesidades de este grupo. La relevancia radica en prevenir los altos índices de ETS y embarazos no deseados en adolescentes, promoviendo una educación sexual integral efectiva desde edades tempranas.

Palabras clave: Educación sexual integral, inteligencias múltiples, enseñanza experiencial, enfermedades de transmisión sexual, embarazo adolescente.

ABSTRACT

The research addresses the comprehensive sexual education (CSE) in children aged 10 to 14 in Gran Concepción, Chile. It raises the question of how to improve the teaching and retention of knowledge about sexuality in this age group, given the increase in sexually transmitted diseases (STDs) and unwanted pregnancies. The research identifies that current educational formats, focused on classical intelligences (linguistic, logical-mathematical, and spatial), lead to a 68% decrease in long-term retention of CSE knowledge. In response, it proposes evaluating teaching methods that involve other intelligences and more experiential and playful approaches, tailored to the preferences and needs of this group. The relevance lies in preventing high rates of STDs and unwanted pregnancies in adolescents, promoting effective comprehensive sexual education from early ages.

Keywords: Comprehensive sexual education, multiple intelligences, experiential teaching, sexually transmitted diseases, teenage pregnancy.

INTRODUCCIÓN

En un mundo cada vez más interconectado y abierto a la diversidad, la Educación Sexual Integral (ESI) ha cobrado una relevancia crucial para el desarrollo saludable y el bienestar de las nuevas generaciones. Sin embargo, a pesar de su importancia reconocida, existen desafíos significativos en cuanto a la implementación efectiva de la ESI, especialmente en edades tempranas.

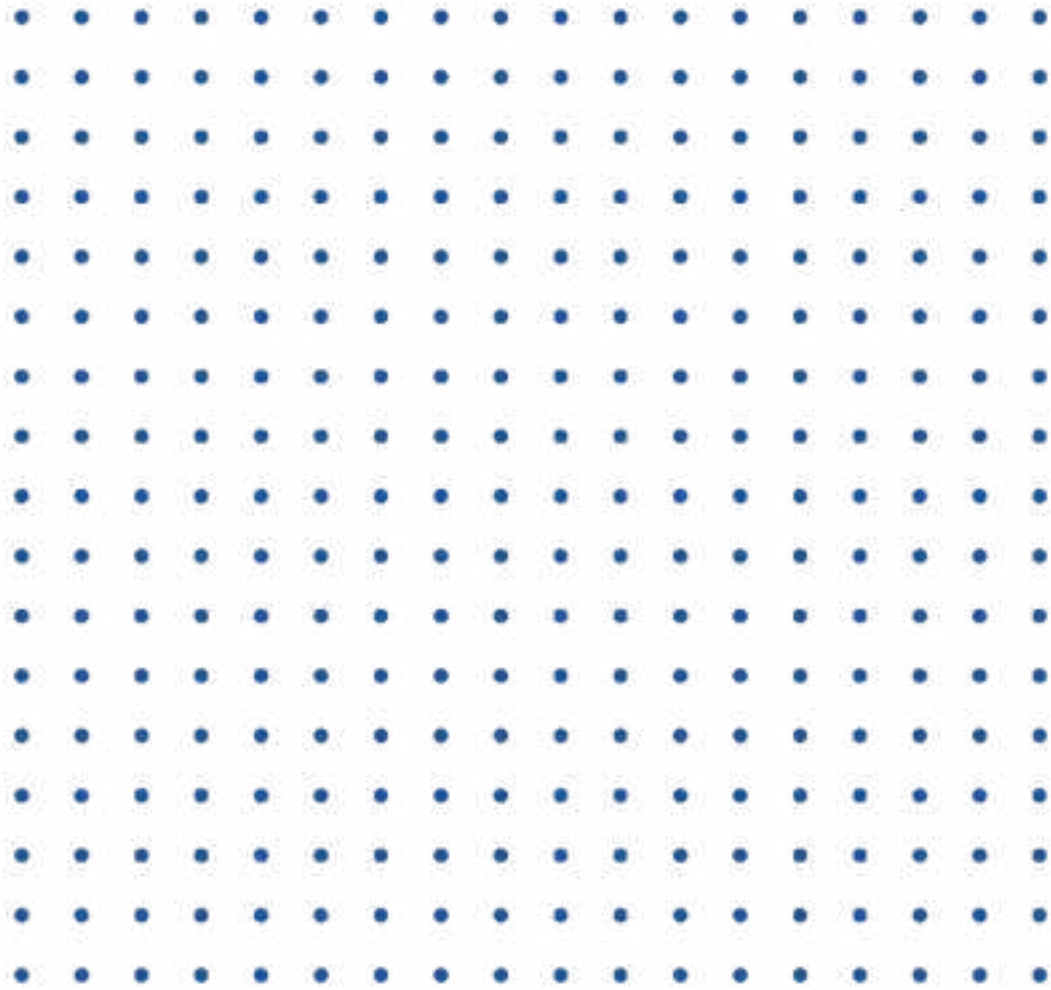
Esta investigación surge de la necesidad de abordar el aumento alarmante de enfermedades de transmisión sexual (ETS) y embarazos no deseados en adolescentes, que se atribuye en parte a las deficiencias en la educación sexual impartida. Específicamente, se enfoca en niños de 10 a 14 años del Gran Concepción, Chile, donde se ha identificado una disminución del 68% en la retención de conocimientos a largo plazo sobre ESI debido a los formatos educativos actuales centrados en inteligencias clásicas como la lingüística, lógico-matemática y espacial.

El objetivo principal de este proyecto es evaluar la enseñanza de educación sexual en este grupo etario, con el fin de proponer métodos más efectivos que involucren otras inteligencias y enfoques experienciales y lúdicos, adaptados a las preferencias y necesidades de los estudiantes. Esto se logrará a través de la recopilación de datos, revisión de la literatura, entrevistas estructuradas con stakeholders involucrados y una síntesis de los hallazgos clave.

La relevancia de esta investigación radica en su potencial para prevenir los altos índices de ETS y embarazos no deseados en adolescentes, promoviendo una educación sexual integral efectiva desde edades tempranas. Además, contribuirá al conocimiento sobre métodos de enseñanza innovadores y adaptados a las diversas inteligencias, lo que podría tener aplicaciones más amplias en el campo de la educación.



Fig.1



01

DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.1

TEMA

Educación sexual integral en niños de 10 a 14 años

1.2

CASO

Apoyo en la educación sexual integral en el hogar para familias de niños/as entre 10 y 14 años del Gran Concepción

1.3

PROBLEMA

Disminución del 68% en la retención de conocimientos a largo plazo sobre educación sexual integral , en niños de 10 a 14 años pertenecientes a colegios particulares-subsidiados del Gran Concepción, debido a los formatos educativos actuales centrados en inteligencias clásicas, provocan un aumento de contagios de ETS y embarazos no deseados .

1. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.4 **OBJETIVO GENERAL**

Desarrollar una comprensión integral de las necesidades, preferencias y desafíos en la educación sexual en niños de 10 a 14 años del Gran Concepción, Chile.

1.5 **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- ★ Investigar pilares de aprendizaje y los vacíos en conocimientos de educación sexual en niños de 10 a 14 años del Gran Concepción, Chile, mediante recopilación de datos y revisión de la literatura.
- ★ Analizar la percepción de expertos sobre la educación sexual actual, identificando métodos de enseñanza más efectivos y técnicas para mejorar la comprensión y retención de conocimientos.
- ★ Analizar las estrategias actualmente utilizadas para entregar información a los estudiantes y su efectividad en diferentes contextos educativos.

1. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.6 USUARIOS

Niños y niñas en edad de 10 a 14 años, cursando desde 5to básico hasta 1ro medio. Quienes se encuentran en la etapa de adolescencia temprana o pre-adolescencia, una fase clave de desarrollo físico, emocional y exploración de identidad. Residentes de las comunas que conforman el Gran Concepción en la región del Biobío, Chile.

1.7 MOTIVACIÓN PERSONAL

La motivación nace de una herida profunda en el seno familiar: la pérdida de un ser querido a causa de una enfermedad de transmisión sexual. En el transcurso de mi investigación, pude comprender que la mejor forma de evitar contagios y el estigma que enfrentan las personas seropositivas es mediante una educación sexual integral desde temprana edad, disipando así la mirada tabú que impone la sociedad.

A partir de esto, surgen distintas interrogantes, ¿Cómo podemos educar a los niños y niñas respecto a la sexualidad de manera efectiva? ¿De qué manera el diseño puede guiar al adulto del futuro hacia una sociedad más inclusiva y respetuosa? La oportunidad de aportar a la construcción de un mundo donde nadie sienta vergüenza por su condición de salud es el motor que impulsa esta investigación.

1. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.8 METODOLOGÍA DE DISEÑO

La metodología utilizada en este proyecto se considera mixta, ya que incorpora elementos de dos enfoques: el método del *Doble Diamante* y el *Design Thinking*. Específicamente, las primeras dos fases del método del Doble Diamante (descubrir y definir) se combinan con las siguientes tres fases del Design Thinking (idear, prototipar y testear).

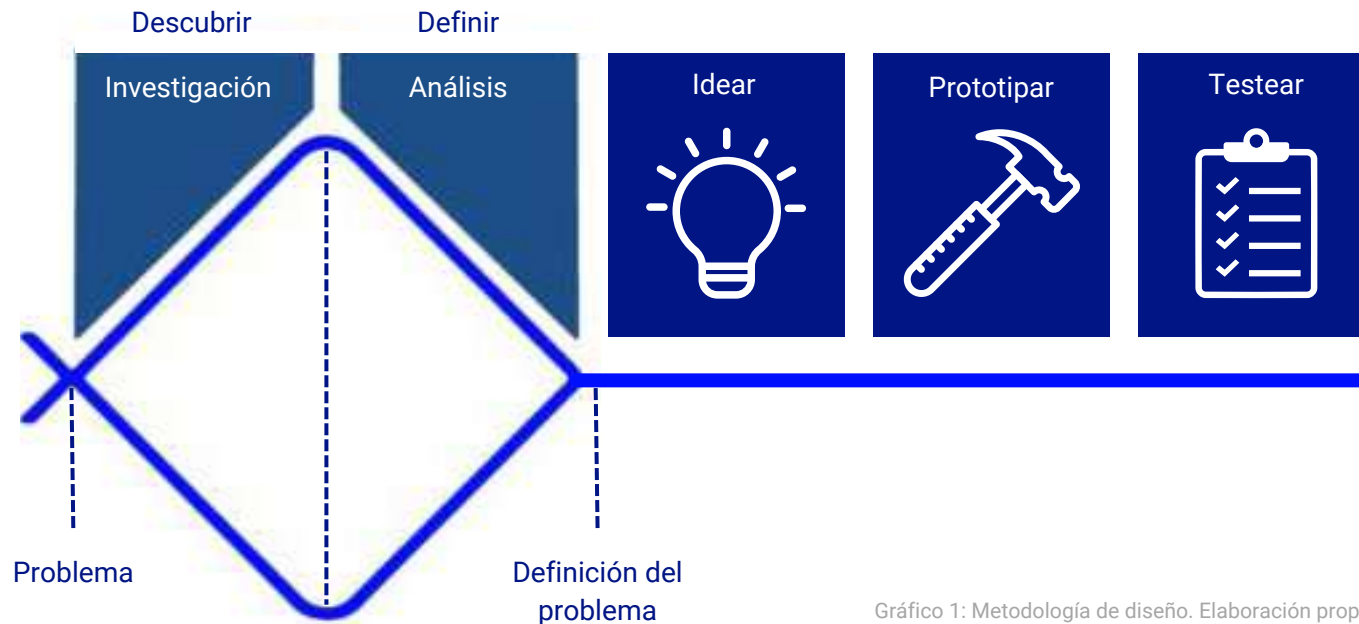


Gráfico 1: Metodología de diseño. Elaboración propia

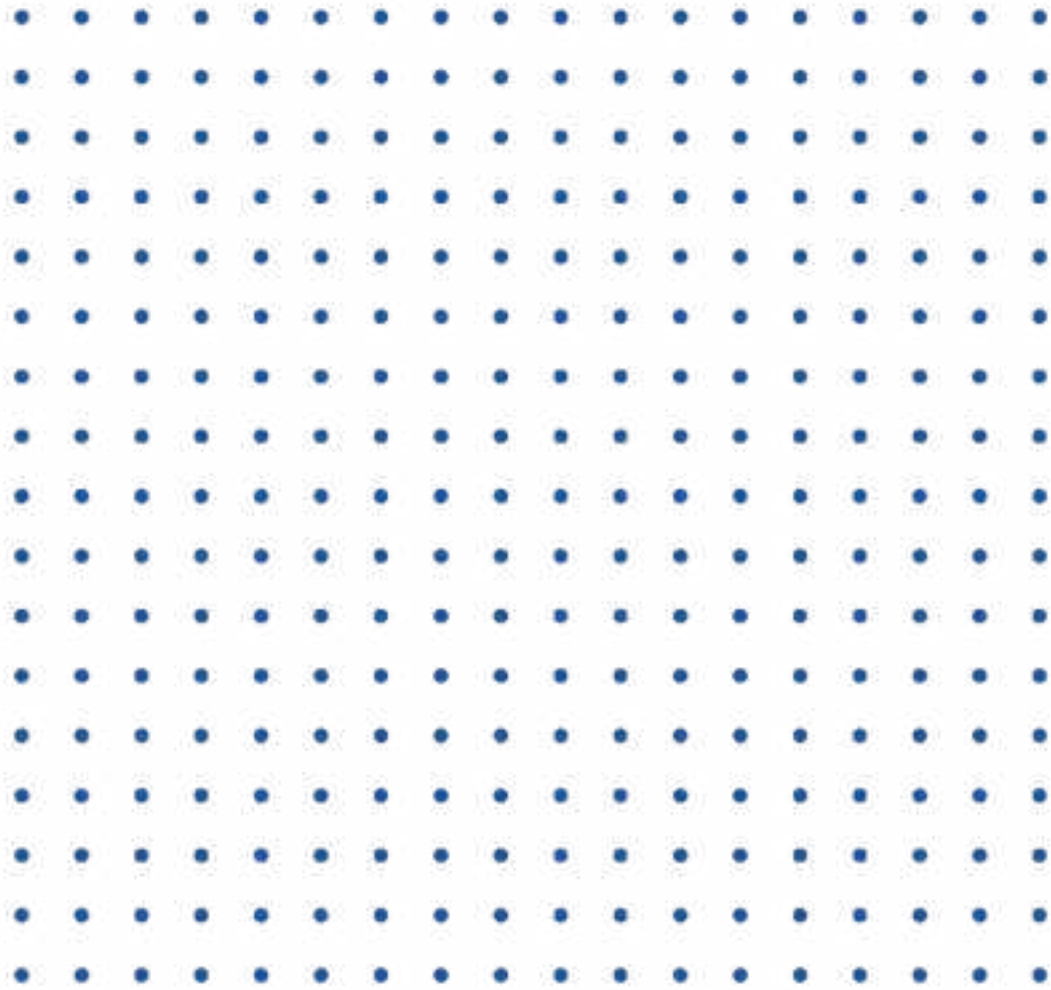
Descubrir: Investigación para entender contexto del problema y explorar el tema.

Definir: Filtración y síntesis de la información obtenida para definir el problema a solucionar.

Idear: Generar múltiples ideas creativas utilizando técnicas de brainstorming y bocetos.

Prototipar: Crear modelos tangibles de ideas seleccionadas para evaluación rápida.

Testear: Evaluar prototipos con usuarios reales para obtener retroalimentación y refinar.



02

ANTECEDENTES GENERALES

2.1 ENFERMEDADES DE TRANSMISIÓN SEXUAL (ETS)



Fig.2

Las Enfermedades de Transmisión Sexual (ETS), también conocidas como Infecciones de Transmisión Sexual (ITS), son enfermedades que se transmiten de una persona a otra principalmente a través del contacto sexual. Este contacto puede incluir relaciones sexuales vaginales, anales u orales. Las ETS pueden ser causadas por diversos agentes patógenos, incluyendo bacterias, virus, hongos y parásitos.

El diagnóstico temprano y el tratamiento oportuno de las ETS son cruciales para evitar complicaciones a largo plazo, como la infertilidad, el cáncer y enfermedades crónicas.

2.2 TIPOS DE ETS MÁS COMUNES

Entre las enfermedades más prevalentes que se transmiten por vía sexual, se encuentran la gonorrea, la clamidia, la sífilis, la gonorrea, el virus del papiloma humano (VPH), el virus de la inmunodeficiencia humana (VIH), entre otras. Estas infecciones representan un problema de salud pública significativo debido a su alta incidencia y las consecuencias potencialmente graves que pueden tener en la salud de las personas afectadas.

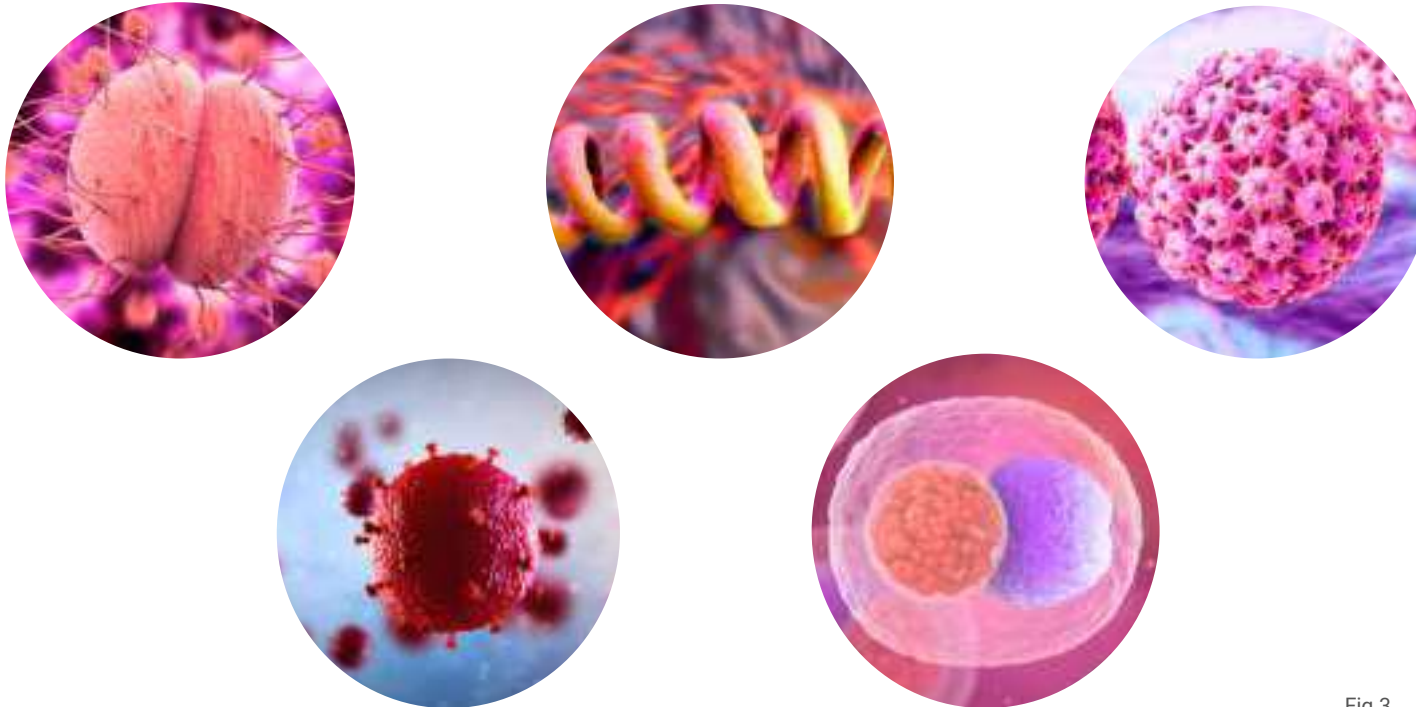


Fig.3

Si bien algunas de estas enfermedades pueden ser asintomáticas en etapas iniciales, otras pueden presentar síntomas que alertan sobre la presencia de una infección. Sin embargo, es importante destacar que la ausencia de síntomas no significa necesariamente la ausencia de una infección.



Fig.4

2.2.1 GONORREA

La gonorrea es una infección bacteriana causada por la bacteria *Neisseria gonorrhoeae*. Se transmite principalmente a través de relaciones sexuales vaginales, anales u orales sin protección. Sin embargo, también es transmisible madre - hijo.

Los síntomas en hombres incluyen secreción purulenta por el pene, ardor al orinar y, en casos graves, infertilidad.

En mujeres, puede causar secreción vaginal anormal, sangrado entre períodos, dolor abdominal bajo, dolor al orinar y, si no se trata, puede provocar enfermedad inflamatoria pélvica y problemas de fertilidad.

La gonorrea se detecta mediante pruebas de cultivo o pruebas de amplificación de ácidos nucleicos (NAAT) en muestras de orina, hisopados cervicales o uretrales. Es de las ETS más resistente ante el uso de antibióticos (Organización Panamericana de la Salud, 2020).

2. ANTECEDENTES GENERALES

2.2.2 VIRUS INMUNODEFICIENCIA HUMANA (VIH)

El VIH ataca el sistema inmunitario y debilita los sistemas de defensa contra las infecciones y contra ciertos tipos de cáncer., llegando a causar el síndrome de inmunodeficiencia adquirida (SIDA) si no se trata. Se transmite principalmente a través del contacto con fluidos corporales infectados, durante relaciones sexuales sin protección, uso compartido de agujas/jeringuillas o de madre a hijo.

Los síntomas del VIH van cambiando según la etapa en la que esté. Al inicio encontramos fiebre, dolor de garganta, erupciones cutáneas, inflamación de ganglios y fatiga. A medida que avanza la enfermedad, aparecen síntomas más graves como pérdida de peso, neumonías recurrentes y cánceres. El VIH se detecta mediante pruebas de carga viral. Aunque no tiene cura, los medicamentos antirretrovirales pueden controlar la replicación del virus y permitir una vida relativamente normal.

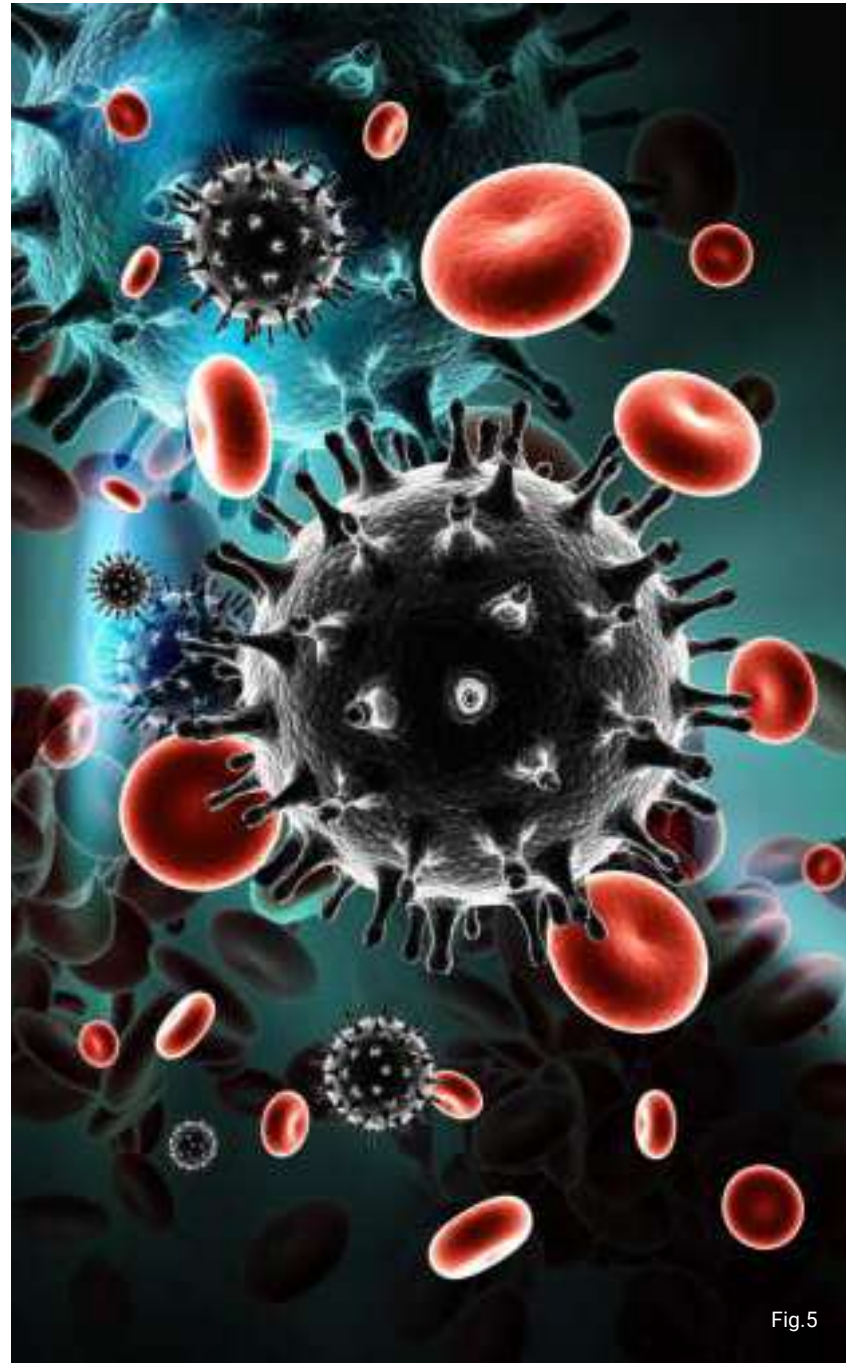


Fig.5



Fig.6

2.2.3 SÍFILIS

La sífilis es una infección bacteriana causada por la bacteria *Treponema pallidum*. Se transmite principalmente a través del contacto sexual sin protección con lesiones infecciosas, pero también puede transmitirse de madre a hijo o mediante sangre. (Organización Panamericana de la Salud, 2020)

Los síntomas se dividen en etapas: la sífilis primaria se caracteriza por una llaga indolora (chancro) en los genitales, recto o boca; la sífilis secundaria puede causar erupciones cutáneas, fiebre, dolor de garganta, pérdida de cabello y lesiones en la boca o genitales. La sífilis latente no presenta síntomas, pasando desapercibida, y la sífilis terciaria puede dañar órganos internos como el cerebro, nervios, ojos, corazón, vasos sanguíneos, hígado, huesos y articulaciones si no se trata.

Se detecta mediante pruebas de sangre y chequeos visuales. Se trata con antibióticos, pero las lesiones pueden persistir después del tratamiento.

2. ANTECEDENTES GENERALES

2.2.4 CLAMIDIA

También llamada “clamidiasis”, es una infección causada por la bacteria *Chlamydia trachomatis*.

Esta ETS es la más frecuente a nivel mundial y se transmite principalmente a través de relaciones sexuales vaginales, anales u orales sin protección (Organización Panamericana de la Salud, 2020).

En muchos casos, no presenta síntomas, pero algunos hombres pueden experimentar secreción del pene (uretritis), mientras que algunas mujeres pueden tener secreción vaginal anormal, sangrado entre períodos o dolor durante las relaciones (cervicitis).

Se detecta mediante pruebas de amplificación de ácidos nucleicos (NAAT) en muestras de orina o hisopados. Se trata con antibióticos, pero es importante que las parejas sexuales también reciban tratamiento para evitar la reinfección.

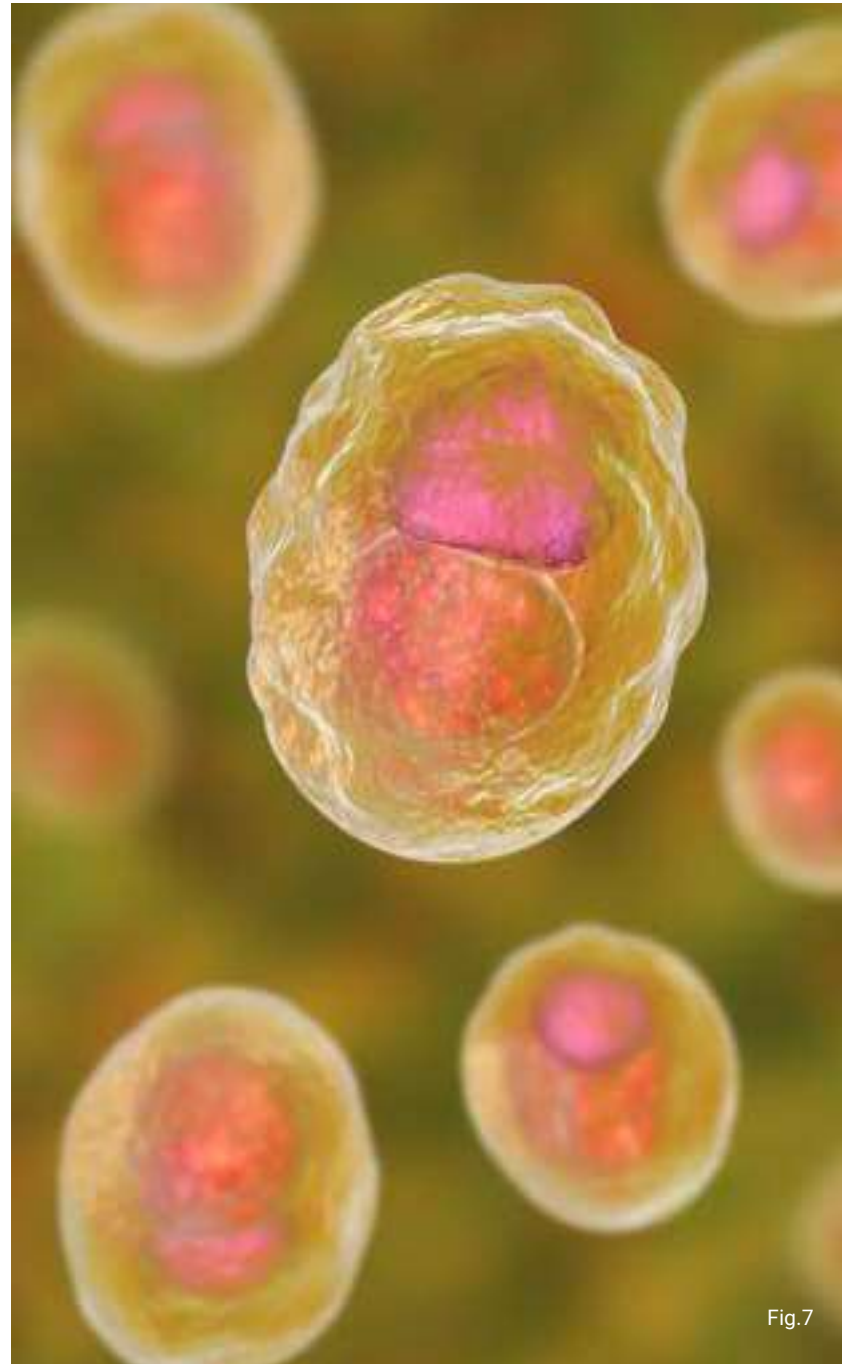


Fig.7

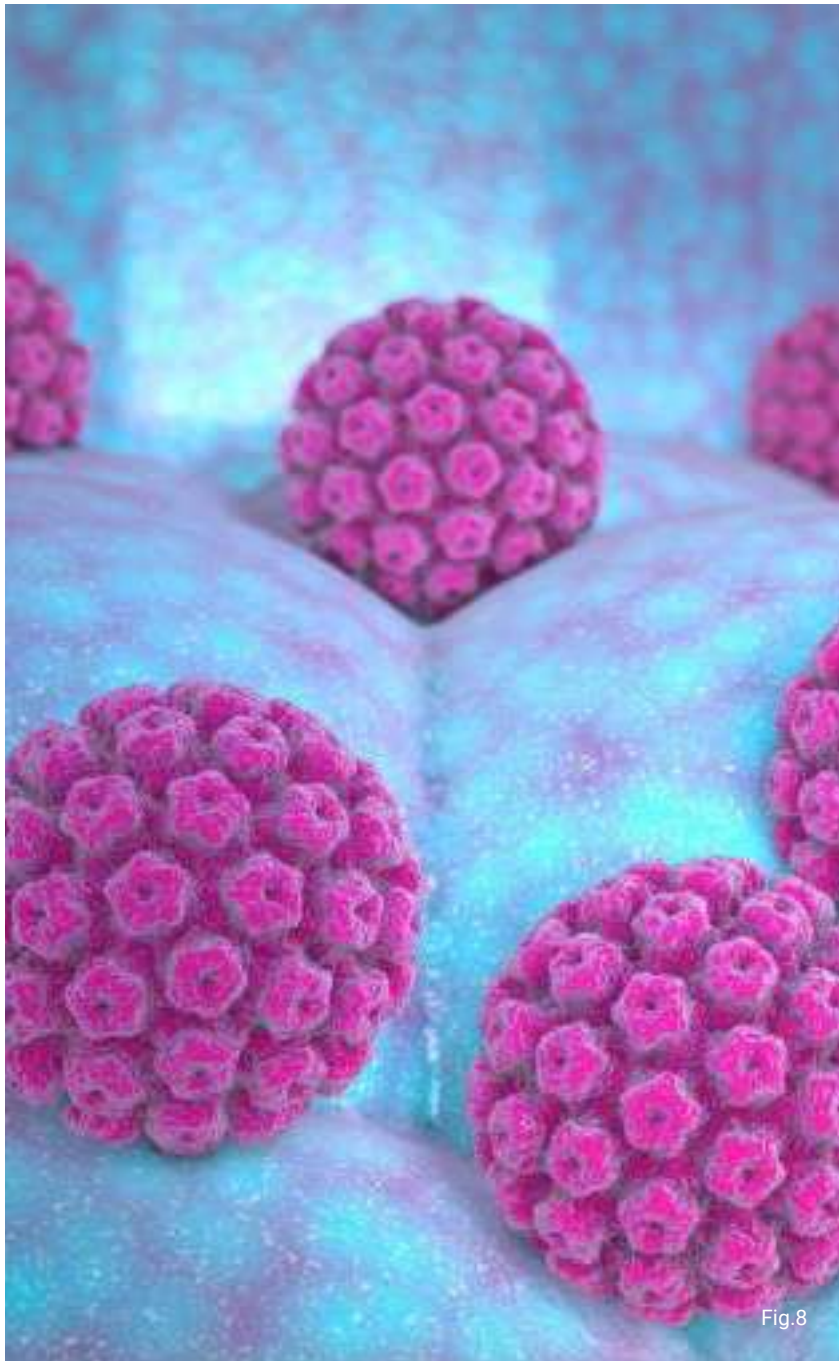


Fig.8

2.2.5 VIRUS PAPILOMA HUMANO (VPH)

El VPH es el nombre con el que se identifica a un conjunto de casi 200 virus que se transmiten principalmente a través del contacto sexual sin protección, aunque también puede transmitirse por contacto de piel a piel.

El grupo de virus es variado, sin embargo destacan los que pueden causar verrugas genitales o cambios precancerosos en el cuello uterino, la vagina, la vulva, el ano, el pene o la garganta.

La mayoría de las infecciones por VPH no presentan síntomas y se resuelven solas, pero algunas pueden persistir y progresar. El VPH se puede detectar mediante pruebas de detección del virus o exámenes como la prueba de Papanicolaou (Pap). Fuera de las vacunas no existe un tratamiento para el VPH, pero si existen tratamientos para tratar las verrugas o lesiones.

2. ANTECEDENTES GENERALES

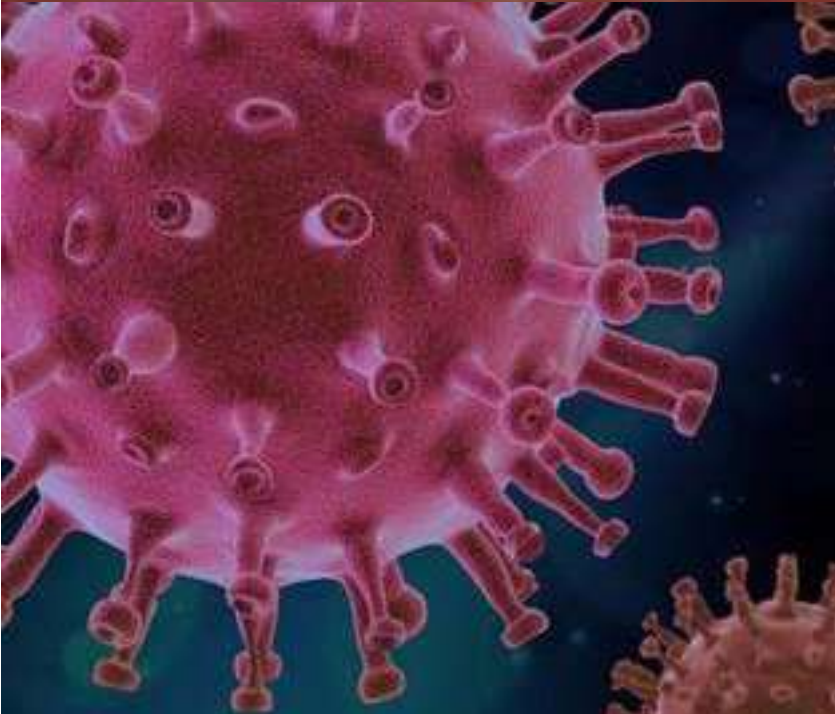
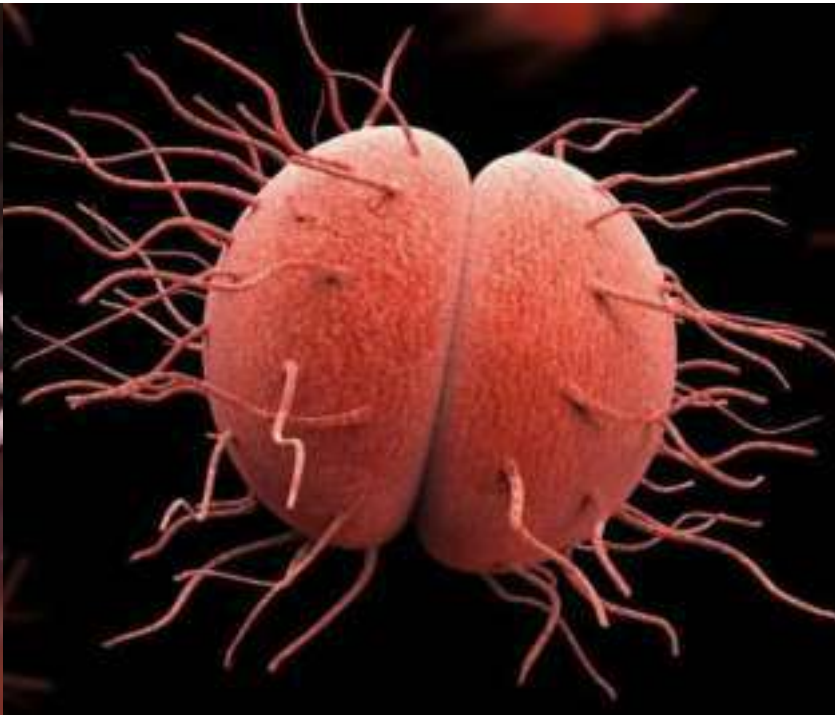


Fig.9

2.3

PERSONAS AFECTADAS POR ETS A NIVEL MUNDIAL

Las enfermedades de transmisión sexual (ETS) constituyen un serio desafío para la salud pública a escala mundial. Según datos de la Organización Mundial de la Salud (OMS), más de un millón de personas entre los 15 y 49 años adquieren diariamente una infección de transmisión sexual (ITS) curable, siendo la mayoría de estos casos asintomáticos (2024).

La OMS estima que anualmente ocurren alrededor de 376 millones de nuevos casos de ETS curables, con una mayor incidencia en el grupo etario de 15 a 24 años (2022). Además, la infección por el virus del papiloma humano (VPH) se vincula con más de 311.000 muertes por cáncer de cuello uterino cada año, resaltando la gravedad de esta ETS en particular.

En cuanto a otras ETS, se calcula que en 2020 hubo 374 millones de nuevas infecciones por cuatro ITS específicas: clamidia (129 millones), gonorrea (82 millones), sífilis (7,1 millones) y tricomoniasis (156 millones) (2020).



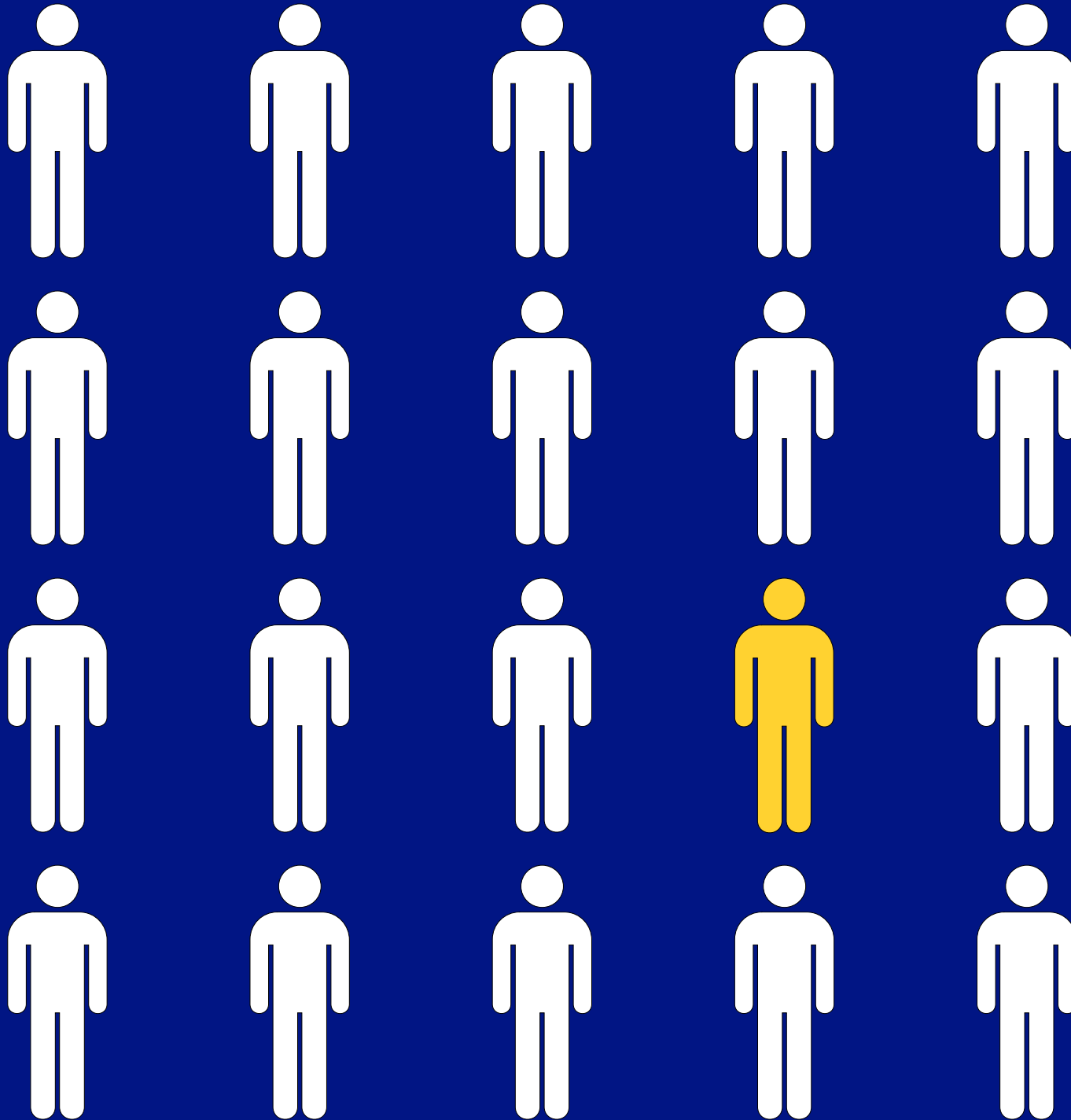
2. ANTECEDENTES GENERALES



Gráfico 2: Personas afectadas anualmente por ETS
Fuente: OMS / Elaboración propia

**A NIVEL MUNDIAL UNO
DE CADA VEINTE
JÓVENES (5%) SUFRE
UNA ETS ANTES DE LOS
18 AÑOS**

2. ANTECEDENTES GENERALES



2. ANTECEDENTES GENERALES

2.3.1 A NIVEL NACIONAL

Las enfermedades de transmisión sexual (ETS) representan un grave problema de salud pública en Chile, afectando de manera significativa a la población joven entre 15 y 25 años de edad. Según datos oficiales del Ministerio de Salud chileno, en el período entre 2017 y 2021, se registraron más de 70.000 casos de ETS en el país (Departamento de Epidemiología, Ministerio de Salud de Chile, 2021).

La sífilis se ha convertido en la infección de mayor prevalencia, representando la mitad de todos los casos registrados. "Con 5.961 nuevos casos reportados en 2022, la sífilis mostró un aumento alarmante del 42,3% en comparación con el año previo" (Departamento de Epidemiología, Ministerio de Salud de Chile, 2023). Esta enfermedad afecta principalmente a hombres, siendo el grupo etario más vulnerable el de 25 a 29 años.

Otra ETS que ha experimentado un preocupante incremento es la gonorrea, que representa el 15% de los casos. "Se notificaron 2.768 casos nuevos de gonorrea recientemente, lo que supone un aumento del 35,6%" (Ministerio de Salud de Chile, 2023), y el grupo de edad más afectado por esta infección se encuentra entre los 20 y 24 años.

SOLO EL 34% DE JÓVENES A NIVEL NACIONAL PUEDE DEMOSTRAR UN CONOCIMIENTO ADECUADO SOBRE ETS

Fuente: Instituto Nacional de la Juventud (INJUV)

2. ANTECEDENTES GENERALES

En relación con el VIH, se reportó un aumento del 7% en los casos durante el año 2022, con 5.401 nuevos diagnósticos. "Si bien esta cifra es menor en comparación con otras ETS, el VIH/SIDA sigue representando una amenaza significativa para la salud pública" (Programa Nacional de Prevención y Control del VIH/SIDA, Ministerio de Salud de Chile, 2022). Estas infecciones se transmiten principalmente por contacto sexual sin protección y pueden tener consecuencias graves si no se tratan a tiempo, como infertilidad, complicaciones durante el embarazo y riesgo de transmisión de madre a hijo.

Algunas regiones de Chile presentan tasas particularmente altas de incidencia de ETS, como Tarapacá, Antofagasta, O'Higgins y la Región Metropolitana. "Estas zonas exhiben las mayores tasas de incidencia de ITS a nivel nacional" (Departamento de Epidemiología, Ministerio de Salud de Chile, 2021).



Fig.11

2.4 SECTORES VULNERABLES A LAS ETS



Fig.12

Trabajadores/as sexuales: Según un informe de la Organización Mundial de la Salud (OMS), "los trabajadores sexuales tienen un riesgo desproporcionadamente alto de contraer infecciones de transmisión sexual, incluido el VIH" (OMS, 2019). Un estudio realizado en Chile encontró que "la prevalencia de sífilis entre trabajadoras sexuales fue del 11,6%" (Barrientos et al., 2018).

Personas LGBTQ+: Un informe de la Organización Panamericana de la Salud (OPS) señala que "los hombres que tienen relaciones sexuales con hombres tienen un riesgo significativamente mayor de contraer infecciones de transmisión sexual, incluido el VIH" (OPS, 2020). Además, una revisión sistemática publicada en la revista PLOS ONE encontró que "las personas transgénero tienen una prevalencia significativamente más alta de VIH y otras ETS en comparación con la población general" (Herbst et al., 2008).



Fig.13

UNFPA. (2021). Situación de la población mundial 2021.

Departamento de Epidemiología, Ministerio de Salud de Chile. (2023). Boletín Epidemiológico de Gonorrea.

OPS. (2020). Informe sobre la situación de las infecciones de transmisión sexual en las Américas

Herbst, J. H., Jacobs, E. D., Finlayson, T. J., McKleroy, V. S., Neumann, M. S., & Crepaz, N. (2008). Estimating HIV prevalence and risk behaviors of transgender persons in the United States

2. ANTECEDENTES GENERALES



Fig.14

Personas en contextos de pobreza (*\$150.000 o menos): Un informe del Programa Conjunto de las Naciones Unidas sobre el VIH/SIDA (ONUSIDA) señala que "la pobreza aumenta el riesgo de infección por el VIH y otras ETS debido a factores como la falta de acceso a servicios de salud, la violencia de género y el trabajo sexual como medio de subsistencia" (ONUSIDA, 2020).

Personas que consumen drogas intravenosas: Un informe de la Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito (UNODC) indica que "el consumo de drogas inyectables sigue siendo un factor importante en la transmisión del VIH y otras infecciones de transmisión sanguínea" (UNODC, 2022).



Fig.15

OMS. (2019). Informe sobre la epidemia mundial de VIH 2019.

Barrientos, J. C., Rodríguez, J. M., Morales, D., Molina, R., Quezada, F., Rozas., Gallardo, M. (2018). Sífilis en trabajadores sexuales: Prevalencia y detección en muestras primarias. Revista chilena de infectología

UNODC. (2022). Informe Mundial sobre las Drogas 2022.

2. ANTECEDENTES GENERALES



Fig.16

Personas migrantes: Un estudio publicado en la revista BMC Public Health encontró que "los migrantes, especialmente los indocumentados, tienen un mayor riesgo de contraer infecciones de transmisión sexual debido a factores como la pobreza, la discriminación y el acceso limitado a servicios de salud" (Cano et al., 2021).

Jóvenes: Según un informe del Fondo de Población de las Naciones Unidas (UNFPA), "los jóvenes de entre 15 y 24 años representan aproximadamente la mitad de los nuevos casos de infección por VIH en todo el mundo" (UNFPA, 2021). Además, un estudio del Ministerio de Salud de Chile indica que "el grupo etario más afectado por la gonorrea se encuentra entre los 16 y 24 años" (Departamento de Epidemiología, Ministerio de Salud de Chile, 2023).



Fig.17

2.5 RELACIÓN ENTRE JÓVENES Y ETS

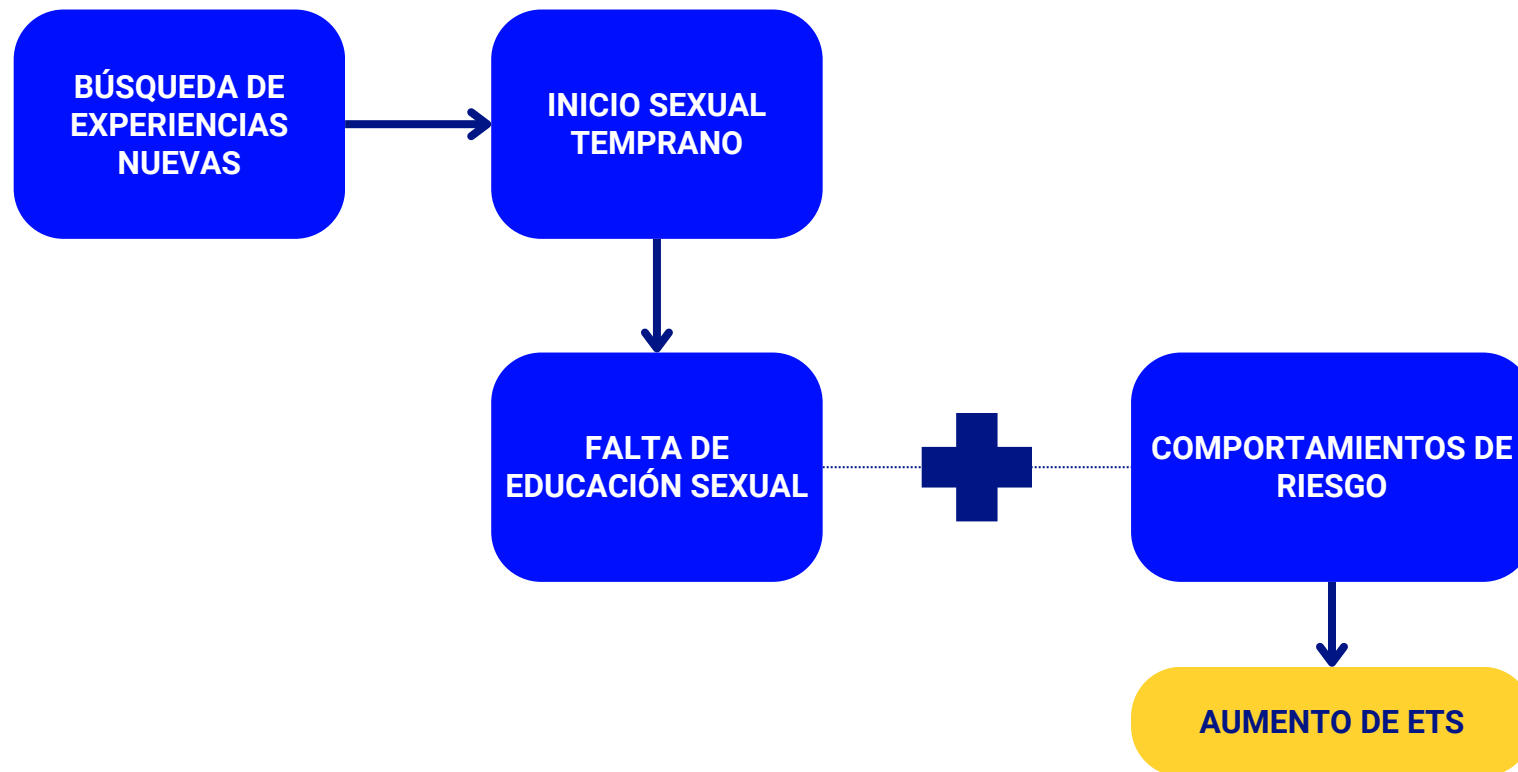


Gráfico 3: Las Infecciones de Transmisión Sexual y su relación con los jóvenes
Elaboración propia

El aumento de las ETS en jóvenes se produce debido a una combinación de factores interrelacionados, como la búsqueda de experiencias nuevas, la cual deriva a un inicio sexual temprano antes de tener un conocimiento adecuado sobre prácticas sexuales seguras y educación sexual apropiada en general. Esto, sumado a los comportamientos de riesgo propios de la edad, dan como resultado el aumento de riesgo de contraer alguna ETS en jóvenes específicamente.

2.5.1 ADOLESCENCIA TEMPRANA

Aunque los jóvenes atraviesan una etapa de curiosidad sexual, atracción romántica y deseo de experimentar nuevas experiencias debido al desarrollo hormonal, esta curiosidad natural puede verse obstaculizada por la falta de una educación sexual integral basada en evidencia científica. La carencia de esta educación puede llevar a comportamientos sexuales de riesgo, como tener múltiples parejas sexuales, no usar métodos de barrera y tener relaciones bajo la influencia de sustancias, lo que aumenta significativamente el riesgo de contraer enfermedades de transmisión sexual (ETS).

Durante la adolescencia temprana, que abarca aproximadamente de los 11 a los 15 años, los jóvenes experimentan un desarrollo físico, emocional, social y cognitivo. Este período de transición entre la niñez y la adultez se caracteriza por profundos cambios biológicos, psicológicos y sociales (Steinberg, 2014). En esta fase, los adolescentes pasan por la pubertad, lo que implica cambios corporales significativos que pueden generar inseguridades y preocupaciones (Atkinson et al., 2019). Además, enfrentan una intensa exploración de su identidad, valores, creencias y orientación sexual (Kroger, 2007). La búsqueda de independencia, la necesidad de pertenencia a un grupo y la influencia de los pares adquieren una importancia fundamental durante este tiempo (Brown & Larson, 2009).



Fig.18

Steinberg, L. (2014). Age of opportunity: Lessons from the new science of adolescence. Houghton Mifflin Harcourt.

Atkinson, M., Zibin, S., & Chuang, H. (2019). Emotional dysregulation in adolescents: Characterization and impact on health. *Current Opinion in Psychology*, 28, 41-46.

Kroger, J. (2007). Identity development: Adolescence through adulthood. Sage Publications.

Brown, B. B., & Larson, J. (2009). Peer relationships in adolescence. In R. M. Lerner & L. Steinberg (Eds.), *Handbook of adolescent psychology* (pp. 74-103). John Wiley & Sons.

2. ANTECEDENTES GENERALES

2.5.2 FACTORES DE RIESGO EN JÓVENES

Numerosos factores de riesgo interrelacionados contribuyen al aumento de las ETS en los jóvenes, especialmente durante la adolescencia temprana.

Además de la curiosidad sexual y la exploración propias de esta etapa, la falta de educación sexual integral, basada en evidencia científica y que aborde temas como la prevención de ETS, el uso de métodos anticonceptivos y las prácticas sexuales seguras, es un factor clave.

La baja percepción de riesgos, la influencia de los pares y la presión social para iniciar la actividad sexual o tener múltiples parejas sexuales pueden llevar a los jóvenes a participar en comportamientos arriesgados en un intento de encajar y ser aceptados.

Además, el acceso limitado a servicios de salud sexual, como consultas médicas, asesoramiento y métodos anticonceptivos, dificulta la prevención de ETS.



Fig.19

2.5.3

EDUCACIÓN TEMPRANA PARA LA PREVENCIÓN DE ETS EN JÓVENES

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), "la educación integral sobre sexualidad debe impartirse desde una edad temprana para que los niños y adolescentes puedan proteger su salud, desarrollar habilidades para la vida y comprender y gozar de su sexualidad de manera positiva y responsable" (OMS, 2020). La educación temprana sobre la prevención de ETS en jóvenes es de vital importancia por varias razones, entre ellas encontramos:

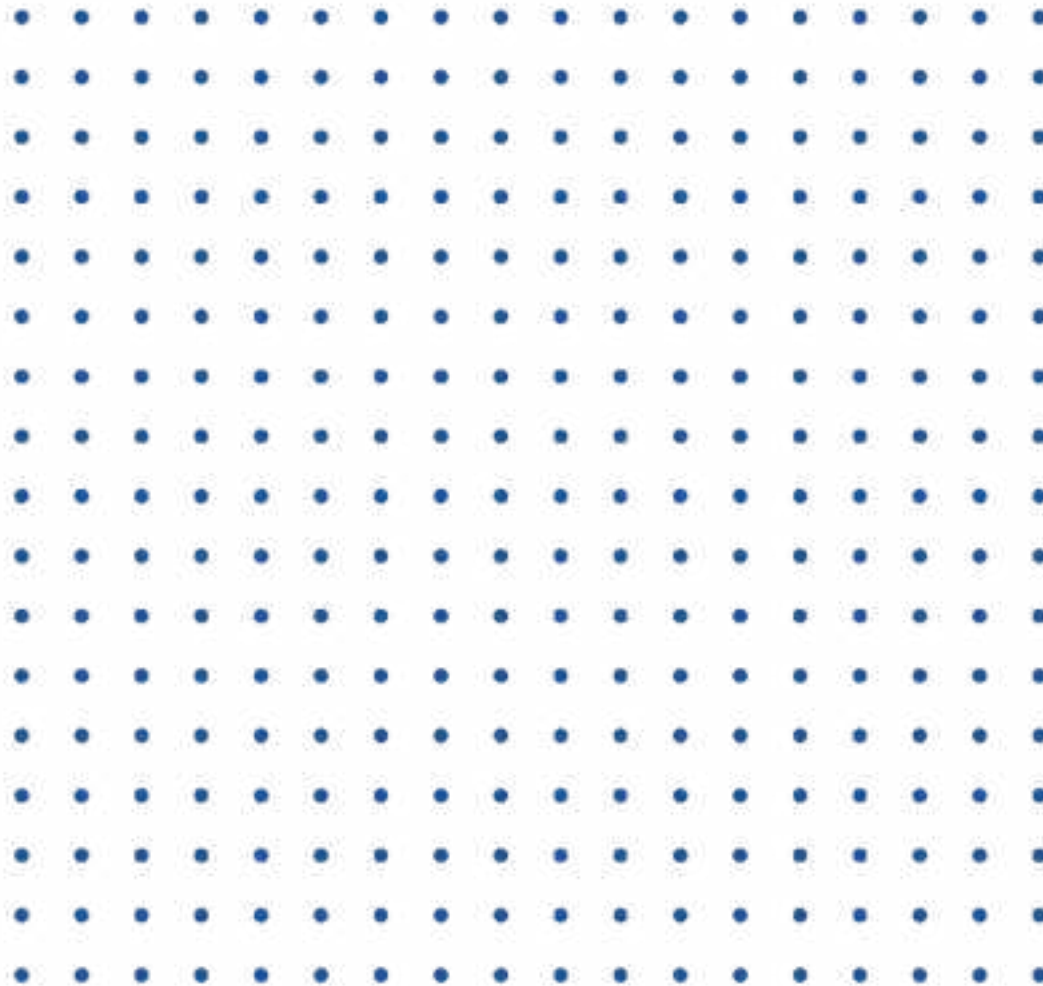
- **Concientización y prevención:** Brindar información adecuada y confiable sobre las ETS a una edad temprana ayuda a crear conciencia sobre los riesgos y las medidas preventivas necesarias. Esto puede empoderar a los jóvenes para tomar decisiones informadas y adoptar comportamientos seguros.
- **Reducción de riesgos:** Los jóvenes son un grupo particularmente vulnerable a las ETS debido a factores como la inexperiencia respecto a la vida, la presión de pares y la falta de acceso a información precisa. La educación temprana puede ayudar a reducir el riesgo de contraer enfermedades al promover prácticas sexuales seguras y el uso de métodos de protección.
- **Disminución del estigma:** Abordar el tema de las ETS desde una edad temprana puede ayudar a disminuir el estigma y la desinformación que rodea a estas enfermedades. Esto puede fomentar un ambiente más abierto y comprensivo para hablar sobre el tema.
- **Promoción de la salud pública:** La educación temprana sobre ETS es una estrategia importante de salud pública para prevenir la propagación de estas enfermedades en la población joven y, a largo plazo, en la población en general.

2. ANTECEDENTES GENERALES

PARA ENTENDER OTROS BENEFICIOS DE LA EDUCACIÓN Y FORMAS DE APLICARLA, ES NECESARIO ENTENDERLA Y COMPRENDERLA EN PROFUNDIDAD



Fig.20



03

MARCO TEÓRICO

3.1 INTRODUCCIÓN A LA EDUCACIÓN



Fig.21

La educación se define como el proceso multifacético de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, que permite a los individuos desarrollarse intelectual, emocional, social y moralmente. Es un pilar fundamental para el progreso de las sociedades, ya que fomenta el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de adaptación ante los desafíos cambiantes del mundo. La educación no solo se limita a la transferencia de información, sino que implica el cultivo de la curiosidad, la formación del carácter y la preparación para la vida en comunidad (Bourdieu, 1984; Dewey, 1916).

3.2 IMPORTANCIA DE LA EDUCACIÓN

La educación desempeña un papel crucial en el desarrollo humano y social, ya que contribuye al crecimiento personal, la autoestima y la realización de aspiraciones de los individuos. Según el filósofo y educador brasileño Paulo Freire, **la educación es un proceso de liberación que permite a las personas desarrollar sus capacidades y tomar control de sus vidas** (Freire, 1970).

A nivel individual, la educación facilita la adquisición de habilidades y conocimientos necesarios para el éxito profesional y la movilidad socioeconómica. Estudios han demostrado que los individuos con mayor nivel educativo tienen mayores ingresos a lo largo de su vida y más oportunidades de empleo estable y bien remunerado (OCDE, 2021). Además, la educación contribuye a la formación de ciudadanos más informados, críticos y participativos en la sociedad (Freire, 1970).



Fig.22

3. MARCO TEÓRICO



Fig.23

En el ámbito colectivo, una población educada promueve la cohesión social, la participación cívica, la innovación y el progreso económico. Países con altos niveles de educación tienden a tener sociedades más equitativas, con menor criminalidad y mayor bienestar general (Wilkinson & Pickett, 2010). Asimismo, la educación es fundamental para fomentar la innovación y el desarrollo tecnológico, motores del crecimiento económico sostenible.

La educación también es un factor clave para erradicar la pobreza, reducir las desigualdades, fomentar la paz y el entendimiento intercultural, y promover el desarrollo sostenible. Según la UNESCO (2019), la educación de calidad es esencial para alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible, ya que empodera a las personas para que sean agentes de cambio y contribuyan a la construcción de sociedades más justas y sostenibles.

3.3 ELEMENTOS CLAVE DE LA EDUCACIÓN

La educación es un proceso complejo y multidimensional que requiere la confluencia armoniosa de diversos factores para ser verdaderamente efectivo y enriquecedor. No basta con contar con instalaciones o recursos materiales de vanguardia, sino que es fundamental prestar atención a los elementos clave que conforman el núcleo mismo del acto educativo. Estos elementos actúan como engranajes interconectados, cada uno cumpliendo un rol esencial para que el sistema funcione de manera óptima y permita el florecimiento del aprendizaje genuino.

Según el educador brasileño Paulo Freire, la educación debe ser un proceso de liberación y transformación, donde los estudiantes desarrollen una conciencia crítica para cambiar el mundo (Freire, 1970). Para lograr esto, es crucial que los elementos clave de la educación estén alineados y sean coherentes con una visión humanista y emancipadora.

Lejos de ser aspectos aislados, estos elementos clave de la educación se entrelazan y se refuerzan mutuamente, creando un ecosistema propicio para el cultivo del conocimiento, el desarrollo de habilidades y la formación integral del ser humano.



3.3.1 PROFESOR

El docente desempeña un papel fundamental como facilitador del aprendizaje. Es la pieza central del sistema educativo y su influencia en los estudiantes es profunda y duradera. Un buen profesor debe poseer conocimientos sólidos en su área de especialidad, pero también habilidades pedagógicas esenciales, como la capacidad de comunicar ideas de manera clara y atractiva, motivar a los estudiantes, fomentar el pensamiento crítico y adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje (Gajardo, 2012).



- **Conocimientos sólidos en su área**
- **Capacidad de Comunicación**
- **Motivación**
- **Fomento del pensamiento crítico**
- **Adaptabilidad**
- **Liderazgo empático**
- **Creación de un ambiente de confianza**
- **Preocupación por sus estudiantes**

Además de su experticia académica, un profesor exitoso debe ser un líder empático, capaz de crear un ambiente de confianza y respeto mutuo. Debe actuar como un guía y un mentor, alentando la curiosidad, la creatividad y la autorreflexión en sus estudiantes (Díaz Barriga, 2005). Según Adriana Puiggrós, "la educación es un acto político, una práctica social y un proceso de construcción de subjetividades" (Puiggrós, 2005). En este sentido, los profesores deben ser conscientes de su papel en la construcción de la identidad y la formación de los estudiantes.

3. MARCO TEÓRICO



Fig.25

3.3.2 MÉTODOS DE ENSEÑANZA



Fig.26

Los métodos y estrategias empleados en la enseñanza son fundamentales para facilitar el aprendizaje. Estos deben adaptarse a las necesidades, intereses y estilos de aprendizaje de los estudiantes, así como a los objetivos educativos específicos. Pueden incluir una variedad de enfoques, como clases magistrales, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje colaborativo, aprendizaje experiencial y mediante el uso de tecnología.

Según Marcela Gajardo, experta en educación latinoamericana, "la calidad de un sistema educativo tiene como techo la calidad de sus docentes" (Gajardo, 2012). En este sentido, los métodos de enseñanza deben estar acompañados de una sólida formación docente que permita a los profesores adaptar sus estrategias a las necesidades de los estudiantes.

3. MARCO TEÓRICO

CLASES MAGISTRALES

Las clases magistrales son un método de enseñanza en el que el profesor transmite información de manera estructurada y sistemática. Este método se basa en la idea de que el profesor es la fuente principal de conocimiento y que los estudiantes deben recibir la información de manera directa y organizada.

El profesor estadounidense John Dewey destacó la importancia de la estructura y la organización en el proceso de enseñanza. Las clases magistrales pueden ser un método efectivo para transmitir conocimientos y habilidades, pero es importante que se complementen con otros métodos que fomenten la participación y el pensamiento crítico de los estudiantes.



Fig.27



Fig.28

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

El aprendizaje basado en proyectos es una metodología efectiva para involucrar a los estudiantes en su propio aprendizaje. Esta estrategia implica que los estudiantes trabajen en proyectos que les permitan desarrollar habilidades y conocimientos en un contexto real y significativo. Según Edna Zambrano, docente colombiana, "el aprendizaje basado en proyectos permite a los estudiantes desarrollar habilidades como la colaboración, la resolución de problemas y el pensamiento crítico" (Zambrano, 2018).

Este enfoque es especialmente relevante para adolescentes, quienes se caracterizan por su necesidad de autonomía y su interés por temas relevantes para su vida. Los proyectos permiten a los estudiantes tomar el control de su propio aprendizaje, ya que deben diseñar y implementar sus propios proyectos. Esto les permite desarrollar habilidades como la planificación, la organización y la gestión del tiempo, que son fundamentales para el éxito en la vida adulta (Gajardo, 2012).

3. MARCO TEÓRICO

Además, el aprendizaje basado en proyectos fomenta la colaboración y el trabajo en equipo. Los estudiantes deben trabajar juntos para diseñar e implementar sus proyectos, lo que les permite desarrollar habilidades sociales y emocionales fundamentales como la comunicación, la resolución de conflictos y la cooperación (Piscitelli, 2009). Esta colaboración también les permite desarrollar habilidades como la flexibilidad, la adaptabilidad y la capacidad de trabajar en equipo, que son fundamentales para el éxito en la vida adulta (Gvirtz, 2011).

El aprendizaje basado en proyectos también es una excelente manera de fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Los estudiantes deben analizar información, evaluar opciones y tomar decisiones informadas para diseñar e implementar sus proyectos. Esto les permite desarrollar habilidades como el análisis, la síntesis y la evaluación, que son fundamentales para el éxito en la vida adulta (Apple, 2018).



Fig.29

3. MARCO TEÓRICO

APRENDIZAJE COLABORATIVO

El aprendizaje colaborativo es una estrategia que fomenta el desarrollo integral de los estudiantes, abarcando no solo aspectos cognitivos, sino también sociales y emocionales. Según Alejandro Piscitelli, experto argentino en educación y tecnología, "el aprendizaje colaborativo permite a los estudiantes desarrollar habilidades sociales y emocionales fundamentales, como la comunicación efectiva, la resolución de conflictos y la empatía, que son esenciales para su crecimiento personal y profesional" (Piscitelli, 2009).

La esencia del aprendizaje colaborativo radica en que los estudiantes trabajen juntos en proyectos o tareas, compartiendo conocimientos y perspectivas para lograr un resultado conjunto. Este proceso les permite desarrollar habilidades sociales y emocionales fundamentales, como la comunicación asertiva, la cooperación, la resolución de conflictos y la empatía (Zambrano, 2018).



3. MARCO TEÓRICO



Más allá de los beneficios sociales y emocionales, el aprendizaje colaborativo también promueve habilidades cognitivas de orden superior. Los estudiantes deben trabajar juntos para encontrar soluciones creativas e innovadoras a problemas complejos, lo que les permite desarrollar habilidades como el pensamiento crítico, el análisis, la síntesis y la evaluación (Apple, 2018). Esta dinámica de trabajo en equipo les prepara para enfrentar los desafíos del mundo real, donde la colaboración y la resolución de problemas son esenciales.

Otro aspecto clave del aprendizaje colaborativo es que fomenta la responsabilidad individual y la interdependencia positiva. Cada miembro del equipo tiene un rol y una contribución específica, lo que los motiva a esforzarse y asumir su parte de la tarea para no defraudar al grupo. Al mismo tiempo, comprenden que el éxito del equipo depende del esfuerzo conjunto, lo que los impulsa a apoyarse mutuamente y a valorar las fortalezas individuales.



APRENDIZAJE EXPERIENCIAL

El aprendizaje experiencial es un enfoque educativo que se basa en la premisa de que los estudiantes aprenden de manera más efectiva cuando participan en actividades prácticas y vivenciales, en lugar de recibir únicamente información teórica. Este método fomenta el aprendizaje a través de la experiencia directa y la reflexión (Kolb, 1984).

En el aprendizaje experiencial, los estudiantes se involucran en experiencias concretas, como proyectos, simulaciones, estudios de caso o actividades prácticas relacionadas con los conceptos y habilidades que están aprendiendo. Después de la experiencia, reflexionan sobre lo que han aprendido, analizan los resultados y sacan conclusiones. Luego, aplican estos conocimientos y habilidades en nuevas situaciones, lo que les permite continuar el ciclo de aprendizaje.

3. MARCO TEÓRICO

Después de la experiencia práctica, los estudiantes reflexionan sobre lo que han aprendido, analizan los resultados y sacan conclusiones. Luego, pueden aplicar estos nuevos conocimientos y habilidades en otras situaciones similares (Dewey, 1916). La clave del aprendizaje experiencial es que los estudiantes no solo reciben información teórica, sino que la ponen en práctica a través de actividades prácticas y vivenciales. Esto les permite aprender de manera más efectiva, desarrollar habilidades prácticas, mejorar su comprensión y estar mejor preparados para enfrentar situaciones reales en el futuro (Gagné, 1985).

Algunas de las principales ventajas del aprendizaje experiencial son:

1. Fomenta un aprendizaje más profundo y duradero al involucrar a los estudiantes de manera activa.
2. Desarrolla habilidades prácticas y de resolución de problemas.
3. Mejora la motivación y el compromiso de los estudiantes al hacer el aprendizaje más significativo.
4. Promueve el pensamiento crítico y la toma de decisiones informadas.



Fig.33

3. MARCO TEÓRICO

APRENDIZAJE MEDIANTE EL USO DE TECNOLOGÍAS

El aprendizaje mediante el uso de tecnología es un enfoque educativo que implica la integración de herramientas y recursos digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Según Silvina Gvirtz, experta argentina en educación, "la incorporación de tecnología en el aula permite a los estudiantes acceder a una gran variedad de recursos y herramientas que enriquecen su aprendizaje" (Gvirtz, 2011). Esto se traduce en una mayor flexibilidad y personalización del aprendizaje, ya que los estudiantes pueden acceder a información y recursos en cualquier momento y lugar.

Es importante destacar que el uso de tecnología en el aula no es un fin en sí mismo, sino que debe estar acompañado de una estrategia pedagógica clara y que los docentes estén capacitados para integrarla de manera efectiva en sus clases. Según Marcela Gajardo, experta chilena en educación, "la tecnología es un aliado para la educación, pero no un sustituto del profesor" (Gajardo, 2012).

Gvirtz, S. (2011). *Mejorar la escuela: Acerca de la gestión y la enseñanza*. Buenos Aires: Aique Grupo Editor.

Gajardo, M. (2012). *La educación tras dos décadas de cambio. ¿Qué hemos aprendido? ¿Qué debemos transformar?*



Fig.34

3. MARCO TEÓRICO

El uso de tecnologías en el aprendizaje escolar ha transformado significativamente la forma en que los estudiantes interactúan con el conocimiento y los profesores imparten sus lecciones. Herramientas como tabletas, computadoras portátiles, softwares educativos, plataformas de gestión del aprendizaje, recursos de realidad aumentada, laboratorios virtuales y herramientas de colaboración en línea han mejorado el acceso a la información y facilitado la creación de entornos de aprendizaje más interactivos y adaptados a las nuevas generaciones. Estas tecnologías fomentan un aprendizaje más dinámico, facilitando el aprendizaje autónomo y el refuerzo de conceptos. Además, ofrecen experiencias inmersivas y comprensibles, permitiendo experimentar de manera práctica y en tiempo real. Los beneficios de estas tecnologías incluyen la personalización del aprendizaje, el acceso a recursos globales, un mayor compromiso y el desarrollo de habilidades digitales esenciales.



Fig.35

3.3.3

AMBIENTE DE APRENDIZAJE

El ambiente de aprendizaje es un elemento fundamental en el proceso educativo, ya que puede influir significativamente en la motivación, el compromiso y el aprendizaje significativo de los estudiantes. Según psicólogos, un entorno acogedor, seguro y estimulante puede facilitar el aprendizaje, mientras que un ambiente inadecuado puede obstaculizarlo.

TIPOS DE AMBIENTE

AMBIENTE ACOGEDOR

Refiere a un entorno que transmite calidez, apoyo y aceptación, donde los estudiantes se sienten valorados, respetados y emocionalmente mucho más seguros, lo que facilita la confianza y la participación activa en el aprendizaje.

AMBIENTE SEGURO

Un espacio libre de amenazas físicas y emocionales, en donde los estudiantes pueden concentrarse en sus tareas sin miedo a la violencia, el acoso o la intimidación, dejándoles participar plenamente y asumir de esta forma riesgos constructivos en su aprendizaje.

AMBIENTE ESTIMULANTE

Un entorno rico en recursos didácticos, tecnología interactiva y espacios diseñados para fomentar la curiosidad y el interés, donde los estudiantes se sienten motivados a explorar, experimentar y construir su propio conocimiento de manera activa y significativa.

3. MARCO TEÓRICO

BENEFICIOS DE UN AMBIENTE ACOGEDOR

Un ambiente de aprendizaje acogedor brinda beneficios tanto para la motivación de los estudiantes como para su bienestar emocional y el fomento de la participación y la colaboración. En primer lugar, aumenta la motivación intrínseca de los estudiantes al sentirse valorados y aceptados, lo que incrementa su interés y participación en las actividades académicas, mostrándose más dispuestos a invertir tiempo y esfuerzo en sus tareas (Ryan & Deci, 2000). Además, reduce los niveles de estrés y ansiedad, creando un entorno relajado y propicio para el aprendizaje (Zeidner, 1998), al tiempo que fortalece la autoestima, fundamental para el desarrollo personal y académico (Baumeister, Campbell, Krueger, & Vohs, 2003). Por último, facilita la interacción social y la colaboración entre los estudiantes, enriqueciendo el aprendizaje a través del intercambio de ideas y experiencias, lo que contribuye al desarrollo de habilidades sociales como la empatía, la comunicación efectiva y el trabajo en equipo (Johnson & Johnson, 2009).

Baumeister, R. F., Campbell, J. D., Krueger, J. I., & Vohs, K. D. (2003). Does high self-esteem cause better performance.

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory.

Zeidner, M. (1998). Test anxiety: The state of the art.



Fig.36

BENEFICIOS DE UN AMBIENTE SEGURO



Fig.37

Un ambiente de aprendizaje seguro, libre de amenazas físicas o emocionales, conlleva múltiples beneficios para el bienestar emocional de los estudiantes, facilita un aprendizaje significativo y promueve una cultura de respeto y tolerancia. En primer lugar, al sentirse protegidos, los estudiantes experimentan una reducción del estrés y la ansiedad, lo que contribuye a aumentar su autoestima y confianza, permitiéndoles asumir riesgos constructivos en su proceso de aprendizaje (Kohn, 2018). Además, un entorno seguro, sin distracciones ni amenazas, favorece una mayor concentración y enfoque en las tareas académicas, incrementando así su rendimiento y permitiéndoles alcanzar su máximo potencial (Gilliland & Dunn, 2011). Por último, la seguridad fomenta un ambiente inclusivo basado en el respeto por la diversidad, ayudando a los estudiantes a desarrollar una mentalidad abierta y tolerante, al tiempo que reduce los comportamientos de acoso y violencia escolar.

3. MARCO TEÓRICO

BENEFICIOS DE UN AMBIENTE ESTIMULANTE

Un ambiente de aprendizaje estimulante, rico en recursos y estímulos, despierta la motivación y el compromiso de los estudiantes, facilita un aprendizaje significativo y promueve el aprendizaje autónomo. Según la teoría de la motivación de Vygotsky, un entorno rico en recursos y estímulos puede influir significativamente en la motivación de los estudiantes, ya que "la motivación es un proceso que se desarrolla en interacción con el entorno" (Vygotsky, 1978).

Al despertar la curiosidad y el interés de los estudiantes, un entorno estimulante los motiva a explorar y aprender, mostrándose más dispuestos a involucrarse activamente en su proceso de aprendizaje. Esto se debe a que "la curiosidad es un impulso natural que nos lleva a explorar y aprender" (Hidi & Renninger, 2006). Además, facilita la conexión entre nuevos conceptos y conocimientos previos, mejorando la comprensión y la retención de información.



Fig.38

3.3.4 ORGANIZACION DE LOS CONTENIDOS



La organización de los contenidos es un elemento fundamental en la educación, ya que determina la forma en la que se presentan y estructuran los conocimientos a los estudiantes. Una adecuada organización de los contenidos puede facilitar la comprensión, el aprendizaje y la retención de la información. La manera en que se organizan los temas y materiales educativos impacta directamente en la eficacia del proceso de enseñanza-aprendizaje. Cuando los contenidos están bien organizados, se crea una estructura lógica y coherente que ayuda a los estudiantes a entender mejor la información presentada. Esto se debe a que una organización clara permite a los alumnos seguir un flujo de ideas ordenado, facilitando la construcción de conocimientos de manera progresiva.

Según Rodríguez Arocho (2017), "La organización de los contenidos es crucial para el aprendizaje, ya que una estructura lógica y coherente facilita la comprensión y el recuerdo de la información" (p. 78). García y Pérez (2019) destacan en su artículo que "una organización efectiva de los contenidos permite a los estudiantes establecer conexiones entre conceptos, identificar ideas principales y secundarias, y construir un conocimiento sólido y duradero" (p. 25).

3.3.5 ÁREAS DE CONOCIMIENTO

Las áreas de conocimiento, que comprenden las ciencias humanas, la historia, las matemáticas, las artes y las ciencias naturales, son elementos clave en la educación, ya que brindan a los estudiantes una formación integral y diversa. Cada una de estas áreas contribuye de manera significativa al desarrollo intelectual, emocional y social de los individuos. Entre sus aportes encontramos:

CIENCIAS HUMANAS



- Permite comprender mejor el comportamiento humano.
- Desarrolla las habilidades críticas y analíticas.
- Fomenta la empatía.

CIENCIAS NATURALES



- Permite la comprensión profunda de los principios que rigen el mundo natural.
- Esencial para abordar los desafíos ambientales.

HISTORIA



- Da una visión profunda del pasado.
- Ayuda a entender eventos pasados y a aprender de los errores generacionales.

ARTES



- Fundamentales para el desarrollo emocional y la expresión personal.
- Fomentan la creatividad, la imaginación y la capacidad de comunicación.

MATEMÁTICAS



- Desarrolla habilidades lógicas y de resolución de problemas.
- Impulsa el pensamiento de manera abstracta.
- Enseña a abordar los problemas de manera estructurada

3.4 TIPOS DE EDUCACIÓN



Fig.40

La educación es un proceso integral y continuo mediante el cual los individuos adquieren conocimientos, habilidades, valores y actitudes a lo largo de sus vidas. Este proceso puede ocurrir de manera formal, a través de la educación estructurada en instituciones educativas, de manera informal, a través de la experiencia cotidiana, la observación y la interacción social, o de manera no formal, es decir, usando materiales educativos pero sin una pauta o un orden. Según la teoría del aprendizaje de Bandura, "el aprendizaje es un proceso complejo que implica la interacción entre el individuo y su entorno, y que puede ocurrir a través de la observación, la imitación y la práctica" (Bandura, 1977). Es fundamental porque no solo permite a las personas adaptarse y responder a los cambios en su entorno, sino que también fomenta el desarrollo personal y profesional, contribuyendo al bienestar individual y al progreso de la sociedad. A través de la educación, las personas pueden desarrollar capacidades críticas como el pensamiento analítico, la resolución de problemas y la creatividad, que son esenciales para enfrentar los desafíos del mundo moderno.

3.4.1 EDUCACIÓN INFORMAL



Fig.41

La educación informal es un proceso del día a día, sin organización y sin planificación que ocurre a lo largo de la vida diaria. La experiencia, la interacción social, la observación y la práctica son los medios por los cuales se ocurre este tipo de aprendizaje. No está vinculado a un plan de estudios formal ni tiene horarios establecidos, lo que lo hace extremadamente flexible y adaptable a diferentes situaciones. Un niño puede aprender a hablar observando y escuchando a sus padres, mientras que un adulto puede aprender a jardinear practicando en su propio jardín. Este tipo de aprendizaje es crucial porque permite a las personas adaptarse a nuevas situaciones, resolver problemas prácticos y desarrollar habilidades a lo largo de la vida sin la necesidad de un entorno educativo formal. Además, fomenta el aprendizaje independiente, donde la persona toma la iniciativa de aprender por sí mismo, desarrollando así la capacidad de adaptarse a nuevas situaciones y mejorar continuamente sus habilidades y conocimientos.

3.4.2 EDUCACIÓN FORMAL



Fig.42

La educación formal, es una modalidad de aprendizaje que se imparte en establecimientos educativos, como colegios, liceos, institutos, universidades, etc. Este tipo de formación sigue un programa curricular preestablecido y se desarrolla en un ambiente estructurado con horarios fijados. Los alumnos asisten a clases impartidas por profesores capacitados, participando en una diversidad de ramos. Además de las materias principales, los alumnos también tienen la oportunidad de participar en actividades extraprogramáticas, como deportes, música, arte y agrupaciones escolares, que contribuyen a su desarrollo integral. La educación escolar no solo proporciona conocimientos académicos, sino que también fomenta el desarrollo de destrezas sociales e interpersonales, ya que los estudiantes interactúan con sus pares y profesores en un entorno colaborativo. Las evaluaciones formales, como pruebas y test, ayudan a medir el progreso académico.

3.4.3 EDUCACIÓN NO FORMAL



La educación no formal es una modalidad educativa que se desarrolla fuera del sistema formal de enseñanza, como escuelas y universidades. Se caracteriza por su flexibilidad, enfoque autodirigido, aprendizaje interdisciplinario, enfoque práctico y experiencia social. Algunos ejemplos de educación no formal son los talleres, cursos, seminarios y actividades comunitarias.

Uno de los ejemplos más representativos de la educación no formal es la educación en el hogar o homeschooling. En esta modalidad, son los tutores quienes asumen la responsabilidad principal del aprendizaje de sus hijos en el entorno familiar. Algunas características clave de la educación en el hogar son: la personalización total del programa curricular, adaptándolo a las necesidades, intereses y ritmo de aprendizaje del estudiante; flexibilidad en los horarios y rutinas, ajustándose a las necesidades familiares; profundización en áreas de interés o necesidad específica del niño; combinación de métodos y recursos educativos diversos; y aprendizaje íntimo y centrado en el niño, donde los padres pueden incorporar sus valores. Sin embargo, requiere que los padres tengan suficiente conocimiento y recursos para enseñar eficazmente y evitar vacíos en las materias.

3.5 INTRODUCCIÓN A LA EDUCACIÓN SEXUAL INTEGRAL (ESI)



Fig.44

La educación sexual integral (ESI) es un enfoque educativo que abarca distintos aspectos relacionados con la sexualidad. Brinda información objetiva y basada en evidencia científica sobre temas como la anatomía y fisiología de los sistemas reproductivos, los métodos anticonceptivos, la prevención de infecciones de transmisión sexual, las relaciones interpersonales saludables, la diversidad sexual y de género, y los derechos sexuales y reproductivos (Organización Mundial de la Salud, 2022).

Este enfoque busca promover el desarrollo integral de las personas, fomentando su bienestar físico, psicológico y social. Estudios han demostrado que la ESI contribuye a reducir las tasas de embarazos no deseados y las infecciones de transmisión sexual, y mejora la comprensión y aceptación de la diversidad sexual y de género (UNESCO, 2018; Advocates for Youth, 2020). Además, promueve el respeto hacia la diversidad y la igualdad de género, rechazando cualquier forma de discriminación.

Organización Mundial de la Salud. (2022). Guía de educación sexual integral.

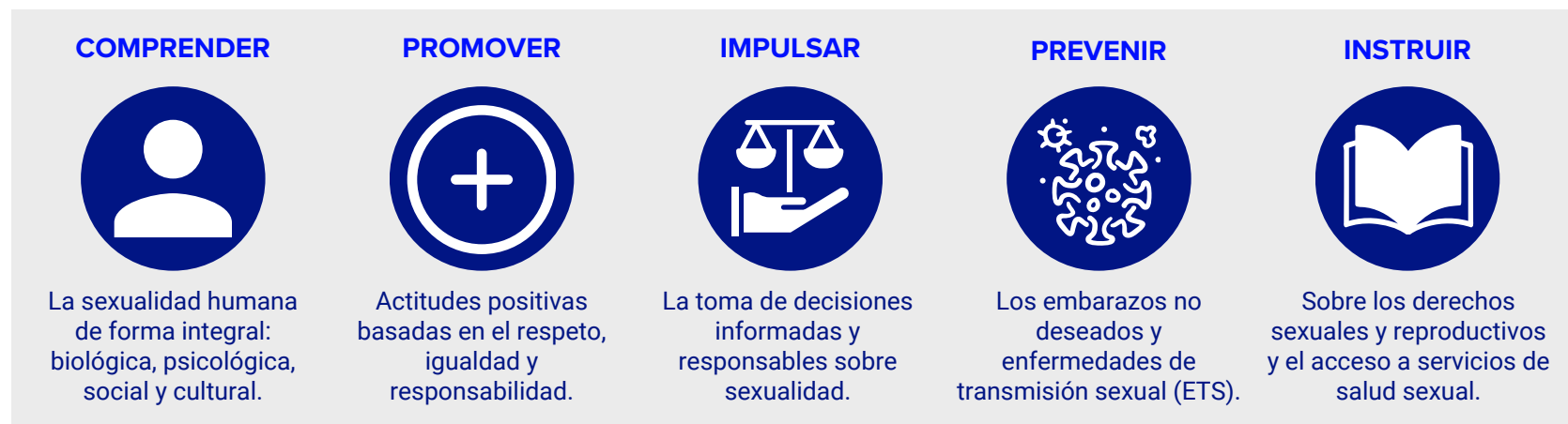
UNESCO. (2018). International technical guidance on sexuality education.

Advocates for Youth. (2020). The Impact of Comprehensive Sex Education on Youth Outcomes.

3.5.1 OBJETIVOS DE LA ESI

La ESI tiene como propósito fundamental ofrecer una comprensión holística de la sexualidad humana, abarcando no solo sus aspectos biológicos, sino también las dimensiones psicológicas, sociales y culturales. Además, busca fomentar actitudes positivas que se basen en el respeto mutuo, la igualdad de género y la responsabilidad compartida en las relaciones interpersonales y la vivencia de la sexualidad (UNESCO, 2018).

Un aspecto tratado en la ESI es el desarrollo de habilidades para la toma de decisiones informadas y responsables respecto al inicio de las relaciones sexuales, la planificación familiar, el uso de métodos anticonceptivos y las conductas sexuales de riesgo. Asimismo, pretende prevenir situaciones no deseadas, como los embarazos precoces, los abortos inseguros y la propagación de enfermedades de transmisión sexual (ETS), mediante la provisión de información clara y veraz (Centro de Educación Sexual, 2019). Además de instruir a las personas sobre sus derechos sexuales y derechos reproductivos, facilitando el acceso a servicios de salud sexual y reproductiva de calidad, respetuosos y confidenciales (Fondo de Población de las Naciones Unidas, 2020).



UNESCO. (2018). Orientaciones técnicas internacionales sobre educación en sexualidad: Un enfoque basado en la evidencia

Centro de Educación Sexual. (2019). Educación sexual integral y prevención.

Fondo de Población de las Naciones Unidas. (2020). Salud sexual y reproductiva: Derechos y acceso.

3.5.2 TEMAS CLAVE ABORDADOS EN LA ESI

La educación sexual integral abarca una amplia gama de temas fundamentales que son esenciales para una comprensión completa de la sexualidad humana. Entre estos temas clave se incluye el conocimiento detallado del cuerpo humano y su desarrollo, lo cual permite a los estudiantes entender los cambios biológicos que experimentan a lo largo de su vida (Ministerio de Educación de Argentina, 2020). Asimismo, se aborda el género, la identidad y la orientación sexual, fomentando el respeto y la inclusión de todas las personas, independientemente de sus diferencias (UNESCO, 2018). Además, se exploran los valores, derechos y la cultura relacionados con la sexualidad, promoviendo una conciencia ética y respetuosa en este ámbito (UNICEF, 2019).

Las relaciones y la conducta sexual también son discutidas, proporcionando una guía sobre cómo establecer relaciones saludables y consensuadas. La salud sexual y reproductiva es otro componente crítico, enseñando sobre la prevención de enfermedades y la planificación familiar. Las habilidades para la salud y el bienestar se desarrollan para que los individuos puedan tomar decisiones informadas y saludables. También se proporcionan fuentes de ayuda y apoyo, asegurando que los jóvenes sepan dónde acudir en caso de necesidad. Finalmente, para cerrar el temario, se educa sobre la prevención de la violencia y la seguridad se enfatiza para proteger a los individuos de situaciones de riesgo y promover ambientes seguros y respetuosos para todos (End Violence Against Children, 2019).

La ESI se enseña en este orden para asegurar una progresión lógica y pedagógica que facilita la comprensión conceptos complejos. Comienza con fundamentos biológicos, luego, se introducen aspectos sociales y personales, como género e identidad, posteriormente, se abordan temas éticos y de valores, y una vez que los estudiantes se entienden a sí mismos y los demás como individuos, se empieza a trabajar con las relaciones entre individuos y temas derivados, como relaciones, salud y violencia.

Ministerio de Educación de Argentina. (2020). Educación Sexual Integral.

UNESCO. (2018). International technical guidance on sexuality education: An evidence-informed approach.

UNICEF. (2019). Sexuality education: Policy brief.

End Violence Against Children. (2019). Manteniendo a los niños seguros en la educación: Guía estatutaria para escuelas y colegios.

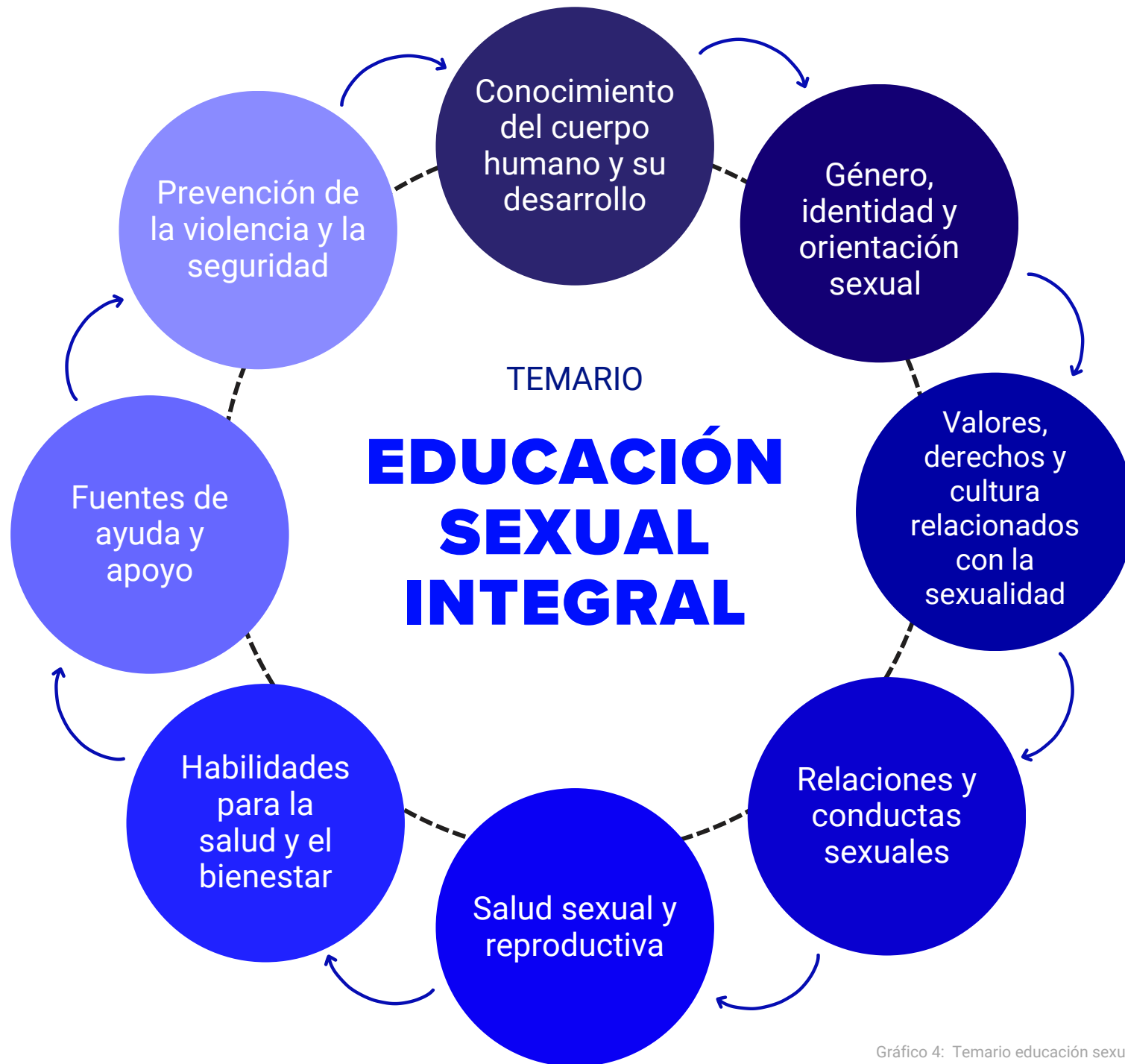


Gráfico 4: Temario educación sexual integral
Fuente: CEDEB | Elaboración propia

3.6 RELEVANCIA DE LA ESI

La relevancia de la ESI está respaldada por diversos estudios, Goldfarb (2021) confirma la efectividad de una visión amplia de la salud sexual y el bienestar, integrando perspectivas positivas, afirmativas e inclusivas de la sexualidad humana en múltiples niveles escolares. Dentro de los impactos significativos derivados de la implementación de la ESI encontramos que gracias a los programas dirigidos a la prevención de violencia en el noviazgo hubo una disminución del 60% en la perpetración de violencia sexual y del 25% en el abuso psicológico en relaciones de pareja. Además, se observó una baja del 60% en la perpetración de violencia física con una pareja actual después de 4 años de implementación.

La inclusión de programas sobre diversidad sexual y de género también generó mejoras instantáneas, las niñas mostraron una mayor disposición a intervenir ante el acoso homofóbico, mientras que los niños reportaron un mayor malestar al presenciar situaciones de intimidación. En términos de prevención del abuso sexual infantil, los programas demostraron aumentos significativos en el conocimiento, habilidades de autoprotección y disposición a reportar situaciones de abuso.

Por otro lado, según el estudio de Filipa de Castro et al. (2018), la ESI es crucial para mejorar los resultados en salud sexual y reproductiva de los adolescentes. La exposición a componentes específicos de la ESI se asoció con mejoras sustanciales en conocimientos, actitudes y prácticas. Por ejemplo, los estudiantes expuestos a la unidad de salud sexual y reproductiva mostraron una mayor capacidad para reconocer métodos anticonceptivos efectivos y desarrollaron actitudes más positivas hacia el uso del condón.

Además, la integración del componente de valores y derechos sexuales se vinculó con un aumento significativo en la búsqueda de asesoramiento en salud sexual y reproductiva entre los adolescentes.

de Castro, F., Rojas-Martínez, R., Villalobos-Hernández, A., Allen-Leigh, B., Breverman-Bronstein, A., Billings, D. L., & Uribe-Zúñiga, P. (2018). Sexual and reproductive health outcomes are positively associated with comprehensive sexual education exposure in Mexican high-school students. *PloS one*.

Goldfarb, E. S., & Lieberman, L. D. (2021). Three decades of research: The case for comprehensive sex education. *Journal of Adolescent health*, 68(1), 13-27.

3. MARCO TEÓRICO



Fig.45

3.6.1 DIMENSIÓN SOCIAL

La dimensión social de la Educación Sexual Integral se refiere a los aspectos relacionados con las interacciones humanas, las relaciones interpersonales y el contexto sociocultural en el que se desarrolla la sexualidad. Es una dimensión fundamental que abarca diversos aspectos clave: En primer lugar, implica comprender que la sexualidad no es un fenómeno puramente biológico o individual, sino que se construye y se expresa en un entorno social determinado. Las normas culturales, los roles de género, las creencias religiosas, los tabúes y los estereotipos sociales influyen en la manera en que las personas viven y expresan su sexualidad (OMS, 2010).

Esta dimensión de la ESI aborda las relaciones interpersonales, tanto en el ámbito de las relaciones afectivas y de pareja como en el contexto más amplio de las relaciones familiares, de amistad y comunitarias. Implica desarrollar habilidades para establecer vínculos saludables, basados en el respeto mutuo, la comunicación asertiva, la resolución pacífica de conflictos y la prevención de situaciones de violencia o abuso (UNESCO, 2018). Asimismo, esta dimensión contempla la comprensión de los derechos sexuales y reproductivos, así como la equidad de género y la no discriminación por razones de orientación sexual, identidad de género o cualquier otra condición. Busca promover una sociedad más justa e inclusiva, donde todas las personas puedan ejercer su sexualidad de manera libre, responsable y sin estigmas ni prejuicios (UNFPA, 2019).



Fig.46

Organización Mundial de la Salud. (2010). Definición de la sexualidad.

UNESCO. (2018). International technical guidance on sexuality education: An evidence-informed approach.

UNFPA. (2019). Sexual and reproductive health and rights: A global overview.

3.6.1.1 DISMINUCIÓN DEL ESTIGMA

La educación sexual integral desempeña un papel fundamental en la disminución de los estigmas relacionados a sexualidad. A través de un enfoque integral y basado en el respeto y la comprensión, la ESI promueve una sociedad más inclusiva y tolerante. Brinda información precisa y científica sobre la diversidad sexual y de género, desmitificando creencias erróneas y prejuicios que históricamente han sido fuente de estigma. Al abordar estos temas de manera abierta y sin tabúes, se fomenta una mayor aceptación y respeto hacia las diferentes orientaciones sexuales e identidades de género. Además, la ESI enfatiza la importancia de la empatía y el respeto. Esto contribuye a deconstruir estereotipos y a promover una convivencia buena, donde cada persona pueda expresar su sexualidad sin sentir la vista crítica de la sociedad sobre ellos.

Por otro lado, la ESI brinda herramientas para el autocuidado, lo cual contribuye a disminuir el estigma asociado a ciertas enfermedades al comprenderlas en profundidad.



Fig.47



Fig.48

3.6.1.2 MENOS DISCRIMINACIÓN

La implementación de la educación sexual integral en las escuelas ha sido crucial para reducir la discriminación en la sociedad. Esta iniciativa educativa provee a los estudiantes con conocimientos esenciales sobre la diversidad sexual, la equidad de género y el respeto hacia diversas orientaciones e identidades independiente de los valores o creencias inculcadas en el hogar. Al introducir estos temas desde una edad temprana, se fomenta una mayor comprensión y aceptación de las diferencias individuales, desafiando así prejuicios arraigados y estereotipos perjudiciales.

La ESI planta las semillas de la inclusión y la empatía, cultivando una generación más tolerante y comprensiva. Esto contribuye a la construcción de un mundo más equitativo y justo para todos, independientemente de su género o preferencia sexual.

3. MARCO TEÓRICO

3.6.1.3 MENOR AISLAMIENTO SOCIAL

En los últimos años, se ha observado un cambio significativo en la sociedad debido a la implementación de la ESI en las escuelas. Esta iniciativa ha facilitado el abordaje integral y libre de tabúes de temas cruciales relacionados con la sexualidad, las relaciones interpersonales y la diversidad.

Según estudios respaldados por educadores, la ESI ha demostrado reducir el aislamiento social y promover la integración de los niños y adolescentes en entornos escolares, dando como resultado grupos más diversos y menos binarios. Esto ha resultado en beneficios significativos para el desarrollo personal de los individuos, fomentando una identidad más segura y auténtica (UNESCO, 2018).

La inclusión de la ESI ha proporcionado un espacio donde muchas personas se sienten cómodas al expresar abiertamente su identidad sexual y de género, promoviendo así la inclusión social y la aceptación (Human Rights Campaign, 2021).



Fig.49

3.6.2 DIMENSIÓN ECONÓMICA

La implementación de la educación sexual integral (ESI) en los sistemas educativos tiene implicaciones significativas no solo en el ámbito social y cultural, sino también económico. Una sociedad más informada y consciente en temas de salud sexual y reproductiva puede generar importantes ahorros en el gasto público destinado a la atención de enfermedades de transmisión sexual y embarazos no planificados.

La ESI promueve una mayor igualdad de género, lo cual facilita la incorporación equitativa de las mujeres al mercado laboral, impulsando así el crecimiento económico y la productividad. Esto se debe a que la educación sexual integral aborda temas como la salud reproductiva, la prevención de enfermedades de transmisión sexual y la igualdad de género, lo que permite a las mujeres tomar decisiones más informadas sobre su salud y su vida personal, lo que a su vez les permite participar más plenamente en la fuerza laboral (Baez & González del Cerro, 2015).

Una población más educada en estos temas tiende a tomar decisiones más responsables e informadas, lo que a largo plazo se traduce en una fuerza laboral más saludable y productiva, contribuyendo al desarrollo económico sostenible de un país.



Fig.50

3. MARCO TEÓRICO

3.6.2.1 DISMINUCIÓN DE GASTOS EN SALUD

La educación sexual integral (ESI) ha demostrado ser una herramienta crucial en la reducción de gastos en salud pública. Según un estudio realizado por la Organización Mundial de la Salud (OMS), la implementación de programas de ESI puede generar ahorros significativos para los sistemas de salud al prevenir enfermedades de transmisión sexual y embarazos no deseados (OMS, 2016).

La ESI contribuye significativamente a la disminución de enfermedades y complicaciones evitables. Esta reducción se traduce en menores costos asociados a tratamientos médicos, hospitalizaciones y atención de emergencias relacionadas con embarazos no deseados, ETS y complicaciones durante el parto

Además, al empoderar a las personas a tomar decisiones informadas sobre su salud sexual y reproductiva, se fomenta un comportamiento responsable que repercute positivamente en la salud pública a largo plazo, generando ahorros adicionales al sistema de salud.

Organización Mundial de la Salud (OMS). (2016). Educación sexual integral para la salud y el bienestar.



Fig.51



Fig.52

3.6.2.2 AUMENTO DE PRODUCTIVIDAD

La implementación ESI ha generado un aumento significativo en la productividad al proporcionar a los jóvenes conocimientos y habilidades cruciales para su desarrollo personal y profesional. Al educar sobre salud sexual y reproductiva, la ESI reduce la incidencia de embarazos adolescentes y enfermedades de transmisión sexual, lo cual disminuye las tasas de deserción escolar y ausentismo laboral. Esto permite que más jóvenes completen su educación y se integren de manera efectiva en el mundo laboral, contribuyendo con habilidades y conocimientos que potencian el desarrollo económico.

Según un estudio de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE), "la educación sexual integral puede tener un impacto significativo en la salud y el bienestar de los jóvenes, y puede contribuir a reducir las desigualdades sociales y económicas" (OCDE, 2019).

3.6.3 DIMENSIÓN POLÍTICA

El introducir la educación sexual integral en las escuelas no solo es una cuestión educativa, sino que también posee una dimensión política significativa que refleja y demuestra las tensiones sociales y culturales en torno a la sexualidad, el género y la autonomía personal. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), la ESI es fundamental para "empoderar a los jóvenes, promover la igualdad de género, prevenir la violencia y los embarazos no deseados, y fomentar una sexualidad responsable y saludable" (OMS, 2018).

Por un lado, los sectores progresistas y defensores de los derechos humanos ven en la ESI una herramienta crucial para lograr estos objetivos. En este sentido, la ESI contribuye a una ciudadanía más inclusiva y comprometida, ya que promueve valores democráticos como el respeto por la diversidad, la igualdad de género y la no discriminación. Como afirma la Comisión Interamericana de Derechos Humanos, "la educación sexual integral es un derecho fundamental de los niños y niñas, y es esencial para garantizar su desarrollo integral y su bienestar" (CIDH, 2018).

Por otro lado, los grupos conservadores y religiosos se oponen vehementemente a la ESI, movimientos como "Con Mis Hijos No Te Metas" argumentan que arruinan los valores tradicionales, la autoridad parental, y fomenta la promiscuidad.



[Organización Mundial de la Salud \(OMS\). \(2018\). Educación Sexual Integral.](#)

[Comisión Interamericana de Derechos Humanos \(CIDH\). \(2018\). Informe sobre la situación de los derechos humanos en América Latina y el Caribe.](#)



Fig.54

3.6.3.1 FOMENTO DE LEYES Y REGULACIONES

La ESI contribuye significativamente al fomento de leyes y regulaciones más equitativas, inclusivas y basadas en evidencia científica en temas relacionados con la sexualidad. Al brindar información objetiva y desmitificar prejuicios, la ESI sienta las bases para que la ciudadanía esté mejor informada y pueda participar activamente en los debates públicos sobre estas cuestiones sensibles.

Gracias a la ESI, las nuevas generaciones exigen a sus representantes políticos leyes y políticas públicas que protejan la salud, la libertad y la integridad de todas las personas, independientemente de su orientación sexual o identidad de género.

Asimismo fomenta el promover reformas legales más inclusivas como el matrimonio igualitario, la despenalización del aborto, la identidad de género, entre otros temas cruciales (Muñoz, 2013).

3.6.4 DIMENSIÓN TECNOLÓGICA

La educación sexual integral tiene un impacto positivo en la dimensión tecnológica de una sociedad. Al abordar temas como la prevención de riesgos en internet, la ESI contribuye a que los jóvenes desarrollen habilidades esenciales para navegar de manera segura y responsable en los entornos digitales. Esta formación incluye el uso ético de las tecnologías y, más recientemente, de las inteligencias artificiales, el respetar la privacidad y la identidad digital en redes sociales y el identificar contenidos inapropiados o situaciones de riesgo, como el grooming o el sexting no consentido (Schneider, 2020).

La ESI desempeña un papel crucial en la formación de ciudadanos digitales conscientes y responsables. Al educar sobre los peligros y las precauciones necesarias en el uso de internet, se ayuda a los jóvenes a construir una presencia en línea segura y a protegerse de posibles amenazas. Asimismo, el enfoque en el uso ético de la tecnología fomenta una cultura de respeto y responsabilidad, fundamental en una sociedad cada vez más interconectada y dependiente de las tecnologías digitales.

Además, la ESI fomenta el pensamiento crítico frente a los estereotipos y roles de género que suelen perpetuarse en los medios y tecnologías, lo que contribuye a que más mujeres y personas LGBTI se sientan empoderadas para participar activamente en los ámbitos científicos y tecnológicos.



Fig.55



Fig.56

3.6.4.1 AUMENTO DE DESARROLLO TECNOLÓGICO

Gracias a la educación sexual integral, se mejora significativamente el desarrollo tecnológico al proporcionar a las personas conocimientos clave y la capacidad de identificar puntos críticos que deben ser abordados desde diversas áreas de innovación.

La ESI impulsa el desarrollo e investigación de tecnologías relacionadas con la salud sexual y reproductiva. Al educar a la población sobre la importancia de estos temas, se genera una mayor demanda de soluciones tecnológicas que aborden estas necesidades. Esto incluye aplicaciones móviles para el seguimiento de la salud reproductiva, plataformas en línea para la educación y consulta médica en temas de sexualidad, y el desarrollo de dispositivos médicos innovadores que mejoren el acceso y la calidad de la atención en salud sexual.

3. MARCO TEÓRICO



Fig.57

3.6.5 DIMENSIÓN HISTÓRICA



Fig.58

La ESI ha sido fundamental históricamente ya que ha moldeado la manera en que entendemos y abordamos la sexualidad. A lo largo de las décadas, la ESI ha promovido un cambio cultural y social significativo, desafiando normas restrictivas que tradicionalmente han limitado el discurso sobre sexualidad. Este proceso de cambio no solo desmitificó tabúes, sino también fomentó una visión más saludable y empoderada de la sexualidad. La salud pública también se ha visto beneficiada por la ESI, al proporcionar información crucial sobre prevención, autocuidado y responsabilidad sexual, tanto propia como ajena.

3.6.5.1 EVOLUCIÓN DE LA EDUCACIÓN SEXUAL

ANTIGÜEDAD

En las civilizaciones antiguas, como la griega o la romana, la sexualidad se veía como un tema de la vida cotidiana y se discutía abiertamente en distintos contextos, desde la literatura hasta la filosofía. La educación sobre la sexualidad se transmitía a menudo de manera informal, mediante el boca a boca, mitos, relatos y prácticas culturales.

En la Grecia clásica, se valoraba el amor y la belleza física, lo que derivó en que la educación sexual incluyera tanto aspectos eróticos (propios de la cultura) como éticos. Sin embargo, no existía un enfoque formalizado para la educación sexual, lo que significaba que la información era a menudo fragmentaria y variaba según la clase social y la ubicación geográfica.



Fig. 59



Fig.60

EDAD MEDIA

Durante la Edad Media, la Iglesia tuvo un papel crucial en la manera en que se entendía la sexualidad. Este periodo marcó una época en la que la sexualidad se convirtió en un tema tabú, y los ideales cristianos predominantes promovían la procreación como el único objetivo aceptable del acto sexual. Esta perspectiva limitaba considerablemente la comprensión de la sexualidad humana, reduciéndola a una función meramente reproductiva.

La educación se basaba en principios religiosos que enfatizaban la castidad y la moralidad. En lugar de ofrecer un enfoque integral sobre la sexualidad, se centraba en evitar el pecado y en la necesidad de autocontrol. Generando un ambiente de temor y represión, donde el deseo sexual era visto como algo negativo y pecaminoso.

3. MARCO TEÓRICO

RENACIMIENTO

El Renacimiento marcó un resurgimiento del interés en el cuerpo humano y la sexualidad, impulsado por un mayor enfoque en la ciencia y la filosofía. Durante este periodo, empezaron a aparecer textos que abordaban la sexualidad desde perspectivas más académicas, aunque aún eran relativamente escasos.

Una de las figuras más destacadas de esta época fue Andreas Vesalio, quien llevó a cabo estudios más rigurosos sobre la anatomía humana. Su trabajo no solo mejoró la comprensión de la estructura del cuerpo, sino que también aportó conocimientos valiosos sobre la reproducción.

A pesar de estos progresos, la educación sexual seguía siendo bastante limitada. Generalmente, esta información estaba en manos de un pequeño grupo de intelectuales y académicos, lo que dejaba a la mayoría de la población sin acceso a una educación sexual integral.



Fig.61

SIGLO XIX

La Revolución Industrial, junto con los avances científicos de la época, dio lugar a un renovado interés en la salud sexual. Este periodo se caracterizó por un enfoque más riguroso en el estudio de la anatomía, la reproducción y la fisiología, lo que permitió un mayor entendimiento de estos temas desde una perspectiva científica.

La curiosidad por el cuerpo humano y sus funciones se expandió, abriendo la puerta a nuevas investigaciones. Sin embargo seguía la represión moral. Lo que dificultaba tanto el acceso a la educación, como la recepción de la sociedad ante los nuevos descubrimientos.

Este contexto generó tensión entre el deseo de comprender la sexualidad desde un enfoque científico y la presión social para mantener una imagen de moralidad y autocontrol.



Fig.62

Núñez, B. (2007). Los secretos para un feliz matrimonio. Género y sexualidad en la segunda mitad del siglo XIX.

3. MARCO TEÓRICO

SIGLO XX

A inicios del siglo XX, pensadores como Sigmund Freud empezaron a cuestionar las nociones tradicionales sobre la sexualidad, argumentando que esta era un componente fundamental de la psicología humana. Freud propuso que la sexualidad no solo estaba relacionada con la reproducción, sino que también influía en el comportamiento y las emociones de las personas. Su enfoque revolucionario ayudó a abrir un diálogo sobre la importancia de la sexualidad en el desarrollo humano, desafiando las ideas restrictivas de épocas anteriores.

Con el avance del siglo, los movimientos sociales de las décadas de 1960 y 1970 jugaron un papel crucial en la promoción de una educación sexual más completa. Este nuevo enfoque no se limitaba únicamente a aspectos biológicos, sino que también abarcaba dimensiones emocionales y sociales de la sexualidad.

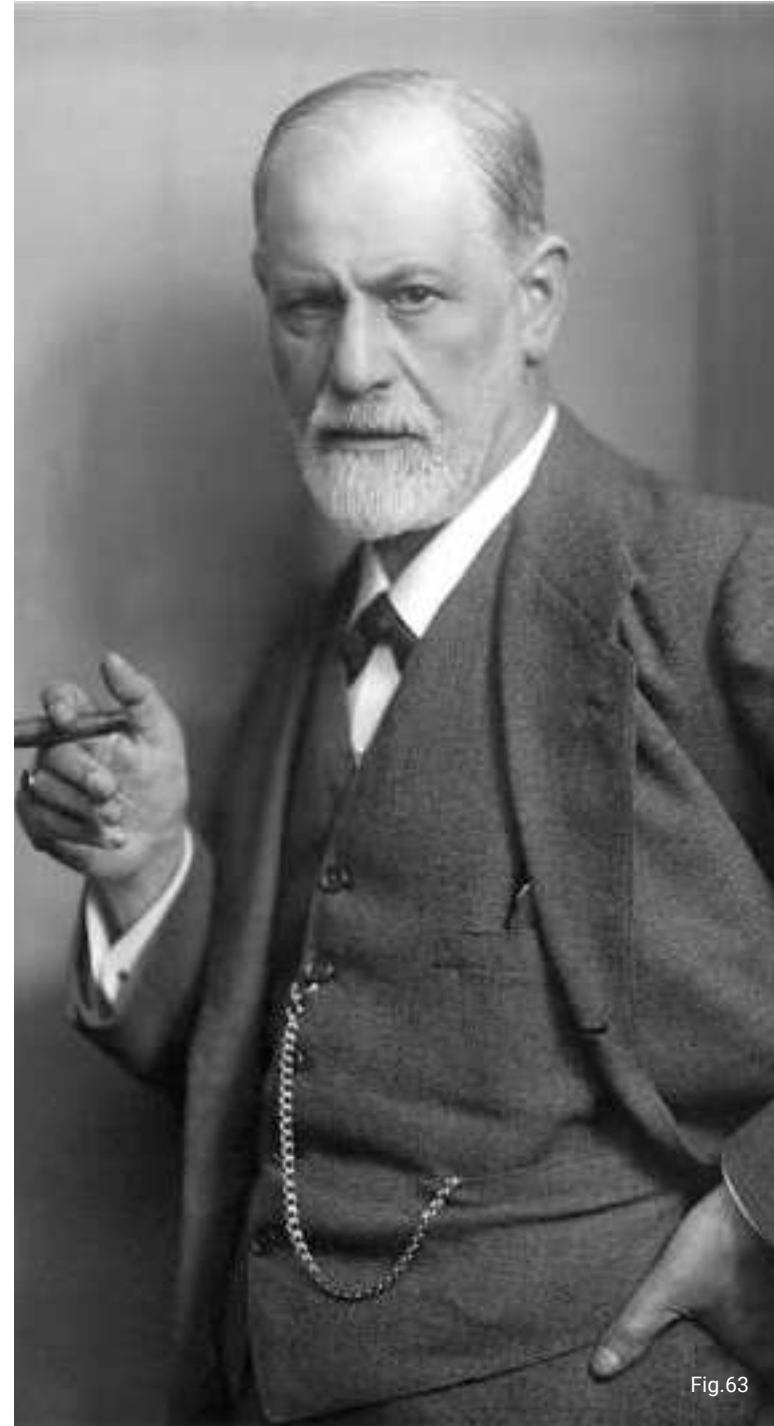


Fig.63

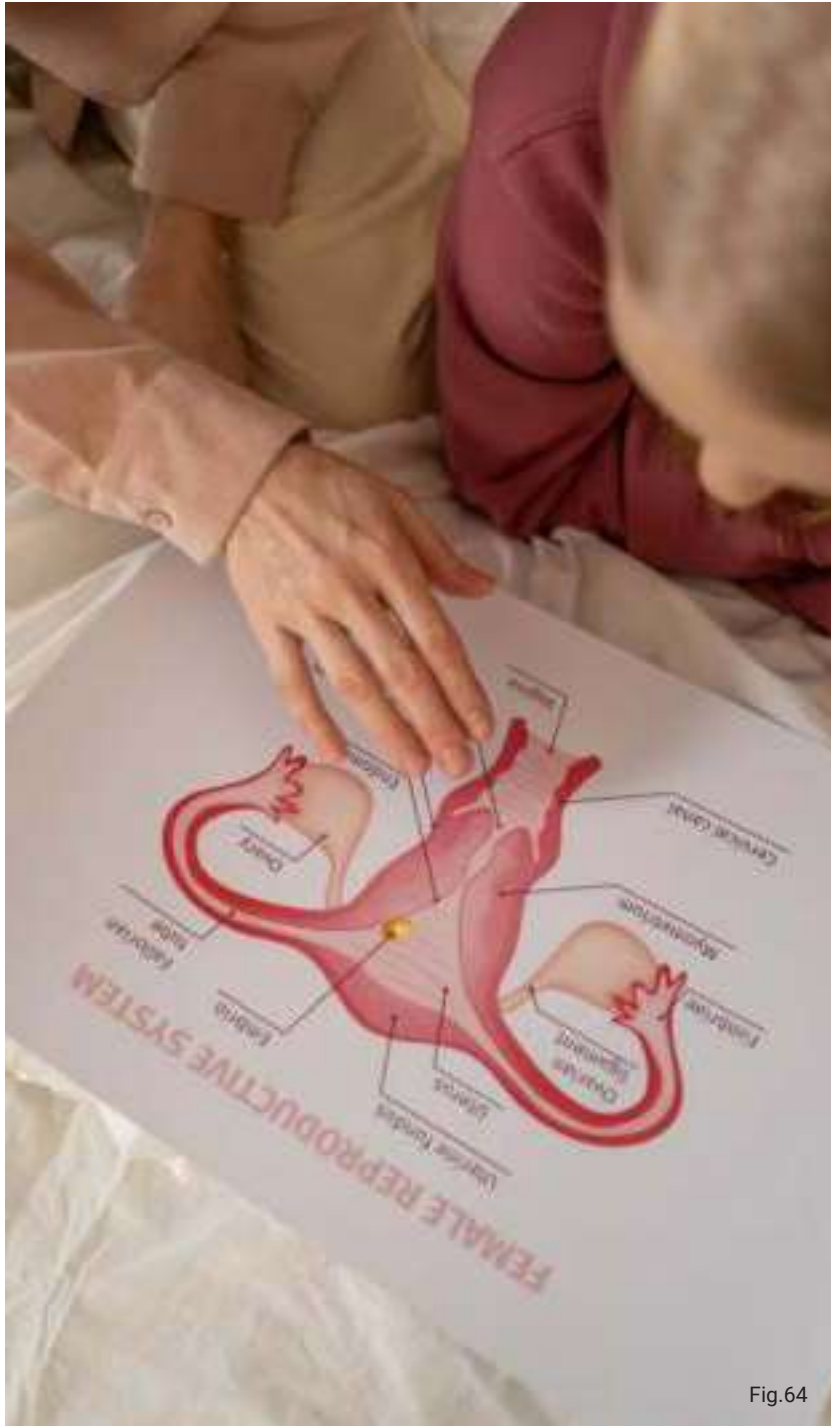


Fig.64

EDUCACIÓN SEXUAL MODERNA

En la actualidad, la educación sexual se esfuerza por ser más inclusiva y comprensiva, abordando una variedad de temas relevantes como la diversidad sexual, las relaciones saludables, el consentimiento y la salud reproductiva. Este enfoque moderno reconoce que la sexualidad es un aspecto integral de la vida humana y busca proporcionar a las personas las herramientas necesarias para tomar decisiones informadas y saludables.

A pesar de este avance hacia una educación más inclusiva, el acceso y la calidad de los programas de educación sexual varían considerablemente entre diferentes regiones y comunidades. Estas disparidades a menudo están influenciadas por factores culturales, políticos y religiosos que pueden limitar la disponibilidad de información adecuada.

Como resultado de estas desigualdades, muchas comunidades todavía carecen de programas educativos completos que puedan satisfacer las necesidades de sus habitantes.

3. MARCO TEÓRICO



Fig.65



Fig.66

3.7 ¿CÓMO HA SIDO ADOPTADA LA ESI A NIVEL GLOBAL?

La ESI ha sido adoptada de manera desigual a nivel global. Mientras que algunos países han implementado legislaciones y regulaciones para incluirla en sus sistemas educativos, otros aún enfrentan desafíos y resistencias.

El inicio de la implementación de la ESI fue en los países nórdicos, esto debido a:

- Políticas sociales progresistas, esto facilitó la aceptación temprana de la educación sexual en sus sistemas educativos.
- Enfoque holístico de la educación
- Priorización de la salud sexual y reproductiva
- Participación y consenso social
- Secularización y separación de la educación y la religión

3. MARCO TEÓRICO

SUECIA

Suecia se destaca como pionera en la implementación de la Educación Sexual Integral (ESI), habiéndola establecido como obligatoria desde 1955.

Abarca todos los niveles educativos, desde la primaria hasta la secundaria, ofreciendo una formación completa y adaptada a cada etapa.

Los temas tratados son diversos y fundamentales, incluyendo la pubertad, las relaciones interpersonales, la orientación sexual, los métodos anticonceptivos y las infecciones de transmisión sexual (ITS).

Lo que distingue al enfoque sueco es su base en los derechos humanos y el respeto mutuo, promoviendo una comprensión integral de la sexualidad.

Los resultados de esta política educativa son notables: Suecia presenta una de las tasas más bajas de embarazos adolescentes e ITS en Europa, demostrando la eficacia de una educación sexual temprana, completa y basada en evidencia (Revista UNAM, 2021).



Fig.67



Fig.68

DINAMARCA

Dinamarca se posiciona como referente en la implementación de la Educación Sexual Integral (ESI), habiéndola instaurado como obligatoria desde 1970.

Su programa se distingue por iniciar desde la etapa preescolar, sentando bases sólidas desde temprana edad.

Los contenidos abarcan un amplio espectro, cubriendo desde anatomía y pubertad hasta temas más complejos como relaciones interpersonales, orientación, consentimiento y prevención de violencia (JW.ORG, 1970).

Lo que caracteriza al modelo danés es su marcado énfasis en la igualdad.

Gracias a la temprana inclusión de la ESI a la educación Dinamarca presenta una de las tasas más bajas de embarazos adolescentes e infecciones de transmisión sexual (ITS).

3. MARCO TEÓRICO

FINLANDIA

Finlandia cuenta con educación sexual desde 1970, año en que instauró como componente obligatorio de su currículo.

Este país adopta un enfoque holístico que abarca más que solo biología, tocando temas desde la anatomía básica hasta las complejidades de las relaciones humanas.

No se limita a la reproducción y los anticonceptivos sino que explora territorios más amplios como la orientación sexual, la identidad de género y la construcción de vínculos saludables.

Este enfoque integral ha dado resultados como bajas tasas de embarazos adolescentes, abortos e infecciones de transmisión sexual.



Fig.69



Fig.70

3.8 ¿QUÉ PAÍSES SE ENCUENTRAN MÁS ATRASADOS RESPECTO A LA ESI?

Dentro de los países más atrasados en cuanto a educación sexual destacan aquellos encontrados en regiones de África, Oriente Medio y ciertas partes de Asia y América Latina.

Este retraso se debe a múltiples factores, tales como:

- Conservadurismo cultural y religioso
- La falta de voluntad política, recursos educativos limitados
- Persistentes tabúes sociales en torno a la sexualidad.

Las consecuencias de esta falta de ESI son altas tasas de embarazos adolescentes, mayor contagios de ITS y la persistencia de la discriminación de género y orientación.

3. MARCO TEÓRICO

NIGERIA

Este país africano se encuentra en una encrucijada donde las normas culturales y religiosas conservadoras chocan frontalmente con las necesidades de salud sexual y reproductiva de su población, especialmente la juventud.

La ausencia de un marco legal sólido y políticas públicas que respalden la ESI ha creado un vacío informativo peligroso.

Como consecuencia, Nigeria enfrenta altas tasas de enfermedades de transmisión sexual, un indicador alarmante de la falta de educación y prevención adecuadas. Más alarmante aún es el dato de que el 25% de los embarazos en el país son no intencionales (UNFPA, 2014).

Esta situación no solo pone en riesgo la salud de millones de personas, sino que también perpetúa ciclos de pobreza y limita las oportunidades de desarrollo personal y económico, especialmente para las mujeres y las niñas.





Fig.72

INDONESIA

A pesar de que la educación sexual está formalmente incluida en el plan de estudios escolar, su aplicación se ve obstaculizada por la falta de un marco legal regulatorio sólido.

Indonesia, con su rica diversidad cultural y religiosa, enfrenta el desafío de equilibrar las tradiciones conservadoras con las necesidades de salud sexual modernas. Esta tensión se manifiesta en la implementación inconsistente y a menudo inadecuada de la ESI en las escuelas.

Las consecuencias de esta situación son alarmantes, como lo demuestra el aumento del 75% en los casos de sífilis entre 2016 y 2022, alcanzando la cifra preocupante de 12,000 casos en el país (Fundación IO, 2023).

3. MARCO TEÓRICO

INDIA

La situación en India presenta un escenario alarmante, marcado por resistencias culturales y políticas.

En este país, la oposición de grupos conservadores ha llegado al extremo de prohibir explícitamente la implementación de programas de educación sexual en muchas regiones.

Como resultado, la mayoría de las escuelas indias carecen por completo de enseñanza en materia de sexualidad y salud reproductiva.

Cuando existe algún tipo de educación sexual, esta tiende a enfocarse exclusivamente en la abstinencia, dejando de lado información crucial sobre métodos preventivos y anticonceptivos (Sharma, 2020).

Las consecuencias de esta falta de educación son graves y se reflejan en estadísticas preocupantes: el 15% de los afectados por Enfermedades de Transmisión Sexual (ETS) en India son menores de 15 años.



Fig.73

3.9 SITUACIÓN ACTUAL DE LA EDUCACIÓN SEXUAL EN CHILE



Fig.74

La situación actual de la educación sexual en Chile presenta desafíos significativos y oportunidades de mejora, a pesar de los avances logrados con la Ley 20.418 en 2010. Esta legislación estableció la obligatoriedad de impartir educación sexual en los establecimientos educativos estatales, con un enfoque laico y adecuado a la madurez de los estudiantes. Aunque este paso fue positivo, en la práctica su aplicación ha sido desigual y con limitaciones notables. Esto debido a que el temario queda a decisión del profesor, quien enseñará los temas que estime importantes bajo su propio juicio.

Un desafío a nivel país es la falta de formación adecuada para los docentes responsables de enseñar estos temas sensibles. Muchos se sienten inseguros o carecen de las herramientas pedagógicas necesarias, lo que puede resultar en clases poco efectivas o sesgadas por opiniones personales. Además, persisten resistencias culturales y éticas significativas hacia la educación sexual por parte de algunos padres y comunidades educativas más conservadoras.

3.9.1 ENFOQUE ACTUAL EN ASPECTOS BIOLÓGICOS Y REPRODUCTIVOS

La Ley 20.418 de Chile aborda aspectos cruciales relacionados con la educación sexual, incluyendo la anatomía sexual, la reproducción, los métodos anticonceptivos, la prevención de infecciones de transmisión sexual y el embarazo adolescente. Estos temas son fundamentales para la formación integral de los estudiantes en materia de salud sexual y reproductiva.

Sin embargo, según Orozco De la Paz (2022) en su análisis sobre la educación sexual en Chile, diversos estudios e informes de organizaciones civiles han señalado que la implementación de estos contenidos suele ser incompleta. Existe un notable énfasis en la biología reproductiva, dejando de lado otros aspectos igualmente importantes como las dimensiones afectivas en las relaciones interpersonales, la comprensión de género, la diversidad sexual, los derechos sexuales y la prevención de violencias sexuales.

Esta situación sugiere que, aunque se pueda establecer una base sólida al proponer estos temas en el currículo escolar, la ejecución efectiva en las aulas puede estar sesgada hacia una visión más reproductiva y menos integradora de las complejidades emocionales, sociales y culturales asociadas con la sexualidad humana.



Fig.75

3.9.2 TEMARIO POR NIVELES DE ENSEÑANZA



Fig.76

En Chile, los temarios de estudio se estructuran según curso educativo, estableciendo una progresión gradual y sistemática de los contenidos impartidos a lo largo de la trayectoria escolar. Durante la enseñanza básica, los temarios están cuidadosamente diseñados para sentar bases sólidas en asignaturas fundamentales como matemáticas, lenguaje, ciencias naturales y sociales. Cada curso avanza de manera escalonada y exponencial, introduciendo conceptos más complejos y desarrollando habilidades críticas y analíticas en los estudiantes.

Al ingresar a la enseñanza media, los programas curriculares se diversifican y especializan según las áreas de interés elegidas por los alumnos (también llamadas cursos electivos), ofreciendo formación profunda en disciplinas específicas como filosofía, literatura, ciencias, artes entre otras. Estos temarios tienen como objetivo preparar a los jóvenes, ya sea para continuar estudios superiores o bien para incorporarse al mercado laboral con competencias técnicas avanzadas en sus respectivos campos y preferencias (Ministerio de Educación de Chile, 2020).

3. MARCO TEÓRICO

3.9.2.1 5° BÁSICO (10 - 11 AÑOS)

El temario de 5to básico abarca una variedad de temas dentro de las ciencias naturales. En la Unidad 1, se explora el agua en el planeta, su distribución y características, así como los usos y cuidados del agua.

Luego, la Unidad 2 se enfoca en el funcionamiento del cuerpo humano, tratando la organización de los seres vivos, el sistema digestivo, la importancia de la alimentación y el sistema circulatorio. Enseñando conocimientos básicos sobre anatomía.

La Unidad 3 continúa explorando aspectos de una vida saludable, cubriendo el sistema respiratorio y los microorganismos y virus, temas relevantes para la salud.

Finalmente, la Unidad 4 se enfoca en la energía eléctrica y su importancia.

Si bien ninguna unidad aborda directamente la educación sexual, algunas de las lecciones sobre el cuerpo humano podrían dar información general sobre los sistemas reproductivos desde un enfoque puramente biológico.



Fig.77

3.9.2.2 6° BÁSICO (11 - 12 AÑOS)



Fig.78

Dentro del temario de 6to básico, solo la Unidad 1 "Un viaje por mi vida" contiene contenidos relacionados con la educación sexual. En la lección 1 se exploran las etapas del desarrollo humano, lo que implica comprender los cambios físicos que ocurren a lo largo de la vida, desde la infancia hasta la adultez. Aquí se abordarían temas como la pubertad, los cambios hormonales y las transformaciones corporales propias de esta etapa.

En la lección 2, se destaca la importancia de la actividad física y el mantenimiento de una adecuada higiene corporal. Estos temas son relevantes en el contexto de la educación sexual, ya que una vida activa y hábitos de higiene adecuados contribuyen al bienestar físico y emocional durante las diferentes etapas del desarrollo.

Si bien estas lecciones abordan contenidos relacionados con la educación sexual, no se abarcan desde una perspectiva holística.

3. MARCO TEÓRICO

3.9.2.3 7° BÁSICO (12 - 13 AÑOS)

Dentro del temario de 7mo básico, la unidad 4 “Creciendo responsablemente” trata directamente la educación sexual. En la primera lección se explica que es la sexualidad, el proceso de formación de un bebé, la maternidad y paternidad responsables y métodos de control de natalidad como son el uso de condón o el calendario de días fértiles.

En la segunda lección se explica que son las enfermedades de transmisión sexual, haciendo énfasis en sus consecuencias y formas de transmisión, además de mencionar el como prevenirlas mediante el uso de preservativo, la monogamia o la abstinencia sexual.

Se identifica que el temario de 7mo básico aborda de manera biológica la sexualidad humana, siendo la lección de maternidad y paternidad responsables la única en ser abordada de una manera psicológica.



Fig.79

3. MARCO TEÓRICO



Gráfico 5: Temario educación sexual en Chile
Fuente: Ministerio de Educación de Chile. (2020).
Elaboración propia



Fig.80

3.9.3 TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

La teoría de las inteligencias múltiples fue propuesta por el psicólogo Howard Gardner en la década de 1980. Tradicionalmente, se pensaba que la inteligencia era una sola habilidad que podía medirse a través de tests estandarizados. Sin embargo, Gardner cuestionó esta visión y propuso que en realidad existen diferentes tipos de inteligencia.

Según Gardner, cada persona nace con unas capacidades cognitivas particulares que le permiten destacar en ciertas áreas. Estas diferentes "inteligencias" son las siguientes:

- **Lingüística:** Habilidad para el lenguaje hablado y escrito. Las personas con esta inteligencia sobresalen en lectura, escritura, oratoria, etc.
- **Lógico-matemática:** Capacidad para el razonamiento lógico y la resolución de problemas matemáticos.
- **Espacial visual:** Facilidad para visualizar y representar ideas de manera gráfica, crear imágenes mentales, pensar en 3D.
- **Cinestésica:** Destreza para controlar movimientos corporales y expresarse mediante el cuerpo.
- **Musical:** Talento para percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales.
- **Interpersonal:** Habilidad para entender e interactuar eficazmente con los demás.
- **Intrapersonal:** Capacidad de autoconocimiento, manejo de emociones y motivaciones propias.
- **Naturalista:** Facilidad para observar, reflexionar y cuestionarse sobre el mundo natural.

3. MARCO TEÓRICO



Fig.81

Gardner afirmaba que todas las personas nacen con estas inteligencias en diferente grado, formando un perfil cognitivo único. Algunas destacarán más en unas que en otras.

Esta teoría propone que, en lugar de centrarse solo en las habilidades lingüísticas y lógico-matemáticas, la educación debería potenciar los distintos tipos de inteligencia. Así, los estudiantes con diferentes capacidades podrían aprender mejor aprovechando sus fortalezas e inteligencias predominantes.

3.9.3.1

TIPOS DE INTELIGENCIA ABARCADAS EN LA EDUCACIÓN CHILENA



Fig.82

En el sistema educativo chileno, históricamente se han privilegiado tres tipos de inteligencias propuestas por la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner: la inteligencia lógico-matemática, la inteligencia lingüística y la inteligencia espacial-visual, también denominadas “inteligencias clásicas”. Esta priorización ha moldeado en gran medida los enfoques pedagógicos y curriculares a lo largo de los años, ejerciendo un impacto significativo en la forma en que se imparte la educación en las aulas chilenas y en la percepción que los estudiantes tienen respecto a su propio rendimiento escolar.

3. MARCO TEÓRICO

La inteligencia lógico-matemática ha sido fuertemente enfatizada en las aulas chilenas, otorgando una importancia significativa a las asignaturas de matemáticas, física y otras ciencias exactas. Los estudiantes con habilidades sobresalientes en este ámbito son frecuentemente reconocidos y alentados a desarrollar su potencial en la resolución de problemas, el pensamiento abstracto y el razonamiento lógico. Sin embargo, esta preponderancia puede dejar en desventaja a aquellos alumnos que destacan en otras áreas.

Por otra parte, la inteligencia lingüística también ha sido ampliamente cultivada en el sistema educativo chileno. Desde los primeros años de colegio, se enfatiza la adquisición de habilidades de lectura, escritura, comprensión lectora y expresión oral. Los estudiantes con talentos lingüísticos suelen sobresalir en asignaturas como lenguaje, literatura e idiomas extranjeros. No obstante, esta prioridad puede resultar desafiante para aquellos que no poseen una afinidad natural con las habilidades verbales.

Asimismo, la inteligencia espacial-visual ha encontrado un lugar en el currículo chileno, principalmente a través de asignaturas como artes visuales, educación tecnológica y, en algunos casos, geometría. Los estudiantes con una fuerte inteligencia espacial-visual pueden destacar en actividades que implican la representación gráfica, la visualización de objetos en tres dimensiones, la creatividad artística y el pensamiento visual. Sin embargo, esta inteligencia a menudo se considera complementaria a las inteligencias lógico-matemática y lingüística, y su desarrollo puede verse limitado por la menor carga horaria asignada a estas áreas.



Fig.83

3.9.3.2 METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA SEGÚN TIPOS DE INTELIGENCIA

Si bien cada individuo posee una combinación única de diferentes tipos de inteligencias, y por lo tanto, los aprenden de distinta manera, existen metodologías capaces de enseñar viéndose potenciadas por la inteligencia dominante de la persona. Entre estas metodologías encontramos:

- **Lingüística:** Estrategias como la lectura en voz alta, las presentaciones orales, la escritura creativa y la narración de historias.
- **Lógico-matemática:** Metodologías como la resolución de problemas, los ejercicios de razonamiento lógico, el uso de juegos estratégicos y la aplicación de conceptos matemáticos en situaciones prácticas.
- **Espacial visual:** Se recomienda el uso de representaciones gráficas, diagramas, mapas conceptuales, visualizaciones en 3D, así como el empleo de recursos multimedia.
- **Cinestésica:** Se ve estimulada a través de actividades que involucren movimiento, dramatizaciones, juegos y juguetes didácticos, danza y deportes.
- **Musical:** Actividades como la composición de canciones, la interpretación de instrumentos musicales, el análisis de piezas musicales y el uso de la música como herramienta para enseñar.
- **Interpersonal:** Son efectivas las estrategias de aprendizaje colaborativo, los trabajos en equipo.
- **Intrapersonal:** Se recomienda el uso de técnicas de autoconocimiento, como la redacción, reflexión y meditación.
- **Naturalista:** Incorporar actividades al aire libre, observación y experimentación.

3. MARCO TEÓRICO

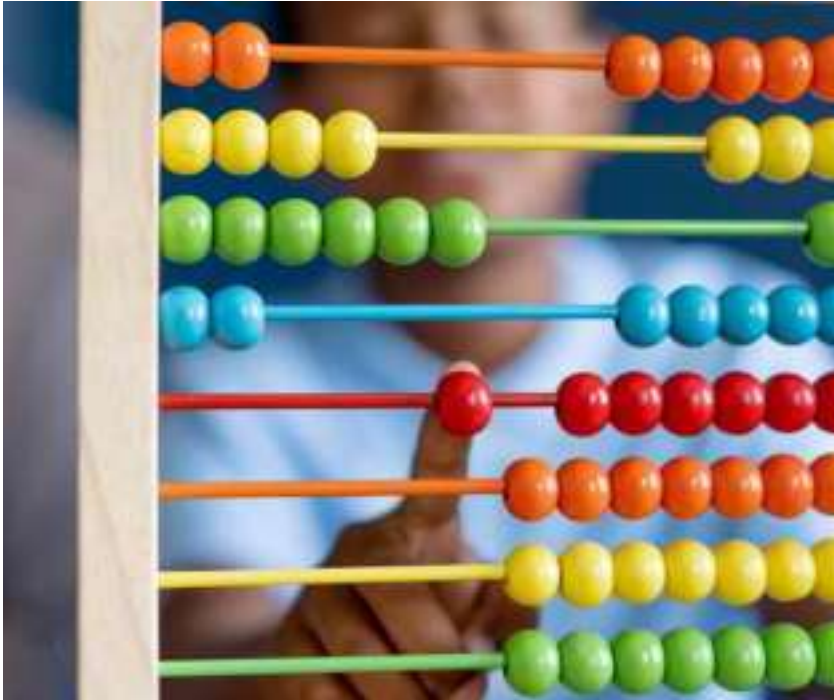


Fig.84

3.9.3.3 ¿CÓMO AFECTA EL PASO DEL TIEMPO A LAS INTELIGENCIAS CLÁSICAS?



El paso del tiempo sobre las inteligencias clásicas propuestas por Howard Gardner revela variaciones en su estabilidad. La inteligencia lógico-matemática, que abarca el razonamiento lógico y las habilidades numéricas, puede mantenerse estable o mejorar con la práctica continua, aunque es susceptible al envejecimiento cognitivo y al olvido, especialmente en procesos complejos y sobre los conocimientos adquiridos a corto plazo.

La inteligencia lingüística, que involucra la comprensión y el uso del lenguaje, tiende a ser relativamente estable, aunque puede variar según la evolución del contexto y la época, además de verse comprometida por la experiencia y el entendimiento. Sin embargo, al igual que la inteligencia lógico-matemática, los conocimientos lingüísticos adquiridos rápidamente para objetivos específicos son más propensos al olvido con el tiempo.

Por último, la inteligencia espacial-visual, que incluye la percepción y la creatividad visual, es una de las más estables a lo largo del tiempo, pero su desarrollo depende de la estimulación y el ejercicio continuo de las habilidades espaciales y visuales del individuo



Fig.86



Fig.87

**¿EXISTE UN FORMATO QUE
ABARQUE TODOS LOS TIPOS
DE INTELIGENCIA?**

3.10 REALIDAD EXTENDIDA

La Realidad Extendida (RE) es un término que engloba las tecnologías inmersivas que fusionan los mundos físico y digital. Incluye la Realidad Aumentada (RA), la Realidad Virtual (RV) y la Realidad Mixta (RM), abarcando desde experiencias que superponen información digital en el mundo real hasta entornos completamente virtuales. La RE busca ampliar o enriquecer nuestra percepción e interacción con el entorno, ofreciendo nuevas formas de aprendizaje, entretenimiento y trabajo.

La RE no solo transforma la manera en que se experimenta la realidad, sino que también enriquece interacciones y aprendizajes.

3. MARCO TEÓRICO

DIFERENCIA ENTRE REALIDAD AUMENTADA (RA), REALIDAD VIRTUAL (RV) Y REALIDAD MIXTA (RM)

Realidad Aumentada (RA):

- Superpone contenido digital en el mundo real.
- El usuario mantiene conciencia de su entorno físico.
- Ejemplos: Pokémon GO, filtros de redes sociales.

Realidad Virtual (RV):

- Sumerge completamente al usuario en un entorno virtual.
- Aísla al usuario del mundo físico.
- Requiere dispositivos especiales como cascos de RV.
- Ejemplos: Oculus Rift, aplicaciones de turismo virtual.

Realidad Mixta (RM):

- Combina elementos de RA y RV.
- Permite la interacción entre objetos reales y virtuales.
- Los elementos virtuales pueden ocluirse tras objetos reales.
- Ejemplos: Microsoft HoloLens, Apple Vision Pro.



Fig.88



Fig.89



Fig.90

3.11 REALIDAD AUMENTADA

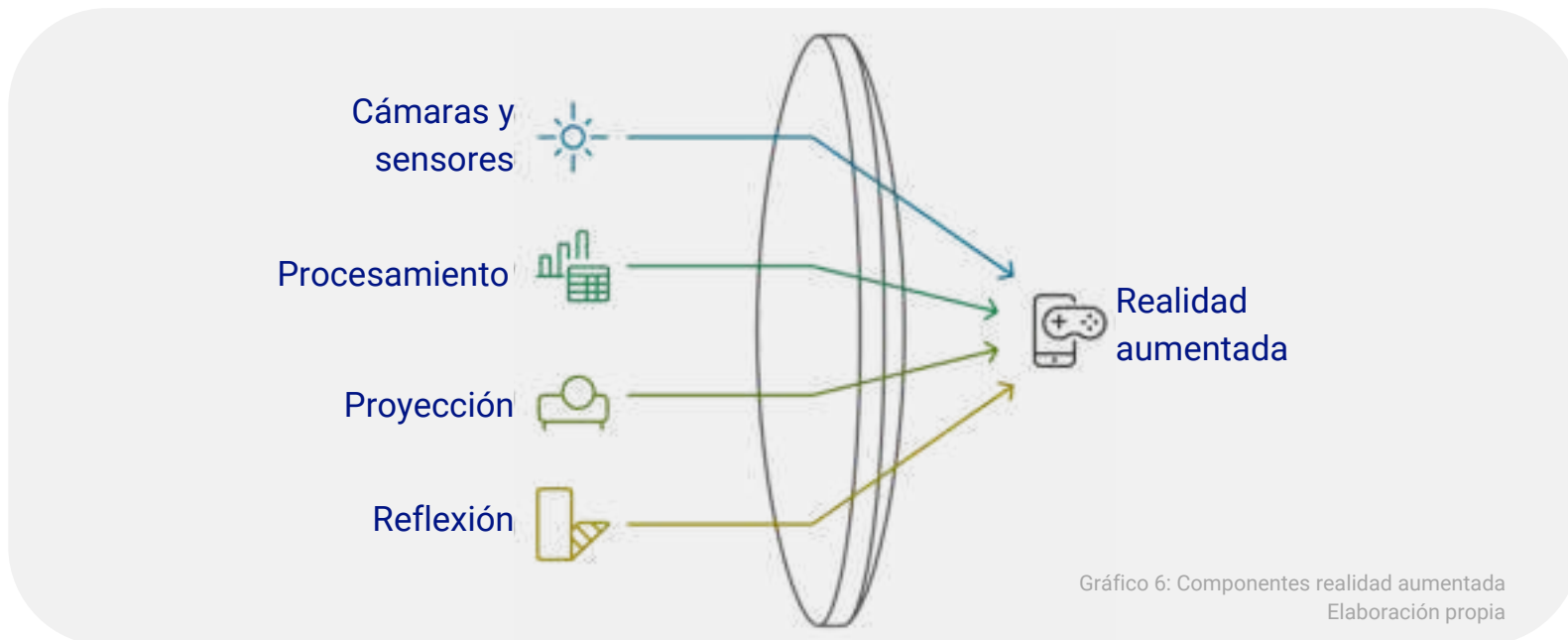


Fig.91

La realidad aumentada (RA) es una tecnología innovadora que enriquece nuestra percepción del mundo real mediante la superposición de elementos digitales generados por computadora. Esta fusión del mundo físico con el virtual se realiza en tiempo real y de manera interactiva, permitiendo a los usuarios experimentar una versión mejorada de la realidad.

COMPONENTES DE LA REALIDAD AUMENTADA

La realidad aumentada (RA) requiere una combinación de hardware y software especializados para superponer contenido digital sobre el mundo real. Los componentes clave incluyen dispositivos que capturan y procesan información visual y espacial en tiempo real, junto con algoritmos y plataformas que permiten que los objetos digitales interactúen de manera coherente con el entorno físico. En los últimos años, el desarrollo de tecnologías como WebAR ha facilitado el acceso a la RA sin la necesidad de aplicaciones dedicadas.



La RA funciona utilizando diversos componentes tecnológicos:

- **Cámaras y sensores:** Capturan información del entorno real.
- **Procesamiento:** Software que interpreta los datos capturados y genera contenido digital relevante.
- **Proyección:** Dispositivos que muestran el contenido digital superpuesto al mundo real.
- **Reflexión:** Superficies donde se proyecta la información digital (pantallas, lentes, etc.).

TIPOS DE REALIDAD AUMENTADA

BASADA EN MARCADORES

La realidad aumentada basada en marcadores utiliza patrones visuales, como códigos QR, imágenes o símbolos predefinidos, para activar la superposición de contenido digital. Este tipo de RA requiere que el dispositivo reconozca un marcador específico a través de su cámara, que luego se convierte en el punto de referencia para colocar objetos virtuales en la pantalla. Estos marcadores son fácilmente reconocibles por el sistema debido a su diseño único y contrastante.



Fig.92



Fig.93

BASADA EN LOCALIZACIÓN O GEOLOCALIZACIÓN

La realidad aumentada basada en localización utiliza datos como la geolocalización por GPS, la brújula y los acelerómetros para posicionar objetos digitales en función de la ubicación física del usuario. Este tipo de RA no requiere marcadores visuales, sino que depende de la posición geográfica del dispositivo. Un ejemplo claro es Pokémon Go, donde los jugadores pueden ver y capturar monstruos virtuales en ubicaciones del mundo real.



Fig.94



Fig.95

BASADA EN PROYECCIÓN

La realidad aumentada basada en proyección no requiere una pantalla de dispositivo como tal, sino que utiliza luz proyectada directamente sobre superficies del mundo real. Mediante el uso de proyectores, este tipo de RA muestra imágenes o animaciones en superficies físicas, y a menudo se combina con sensores para que las proyecciones reaccionen a los movimientos o cambios en el entorno. Este enfoque es ideal para entornos colaborativos o industriales, donde se necesita una interacción directa con el espacio físico.



BASADA EN SUPERPOSICIÓN DE OBJETOS

La realidad aumentada basada en superposición de objetos utiliza tecnologías como SLAM (Simultaneous Localization and Mapping) para sobreponer objetos virtuales directamente en el entorno real sin depender de marcadores específicos. También conocida como RA sin marcadores, este tipo de tecnología permite que los objetos digitales se anclen en el espacio físico y permanezcan en su lugar, incluso si el usuario se mueve.



USOS Y APLICACIONES DE LA REALIDAD AUMENTADA

Las principales aplicaciones de la realidad aumentada se enfocan en potenciar procesos ya existentes, véanse educación, planificación, entretenimiento, entre otros. Todo esto desde nuestros dispositivos móviles.



Gráfico 7: Usos realidad aumentada
Elaboración propia

¿COMO FAVORECE LA REALIDAD AUMENTADA LAS EXPERIENCIAS?

La realidad aumentada (RA) ofrece un potencial transformador al enriquecer nuestras experiencias cotidianas de múltiples maneras, superponiendo elementos digitales sobre lo físico. Esto lo hace potenciando distintos sentidos, tales como la visión, la audición, el tacto, el olfato y el gusto.

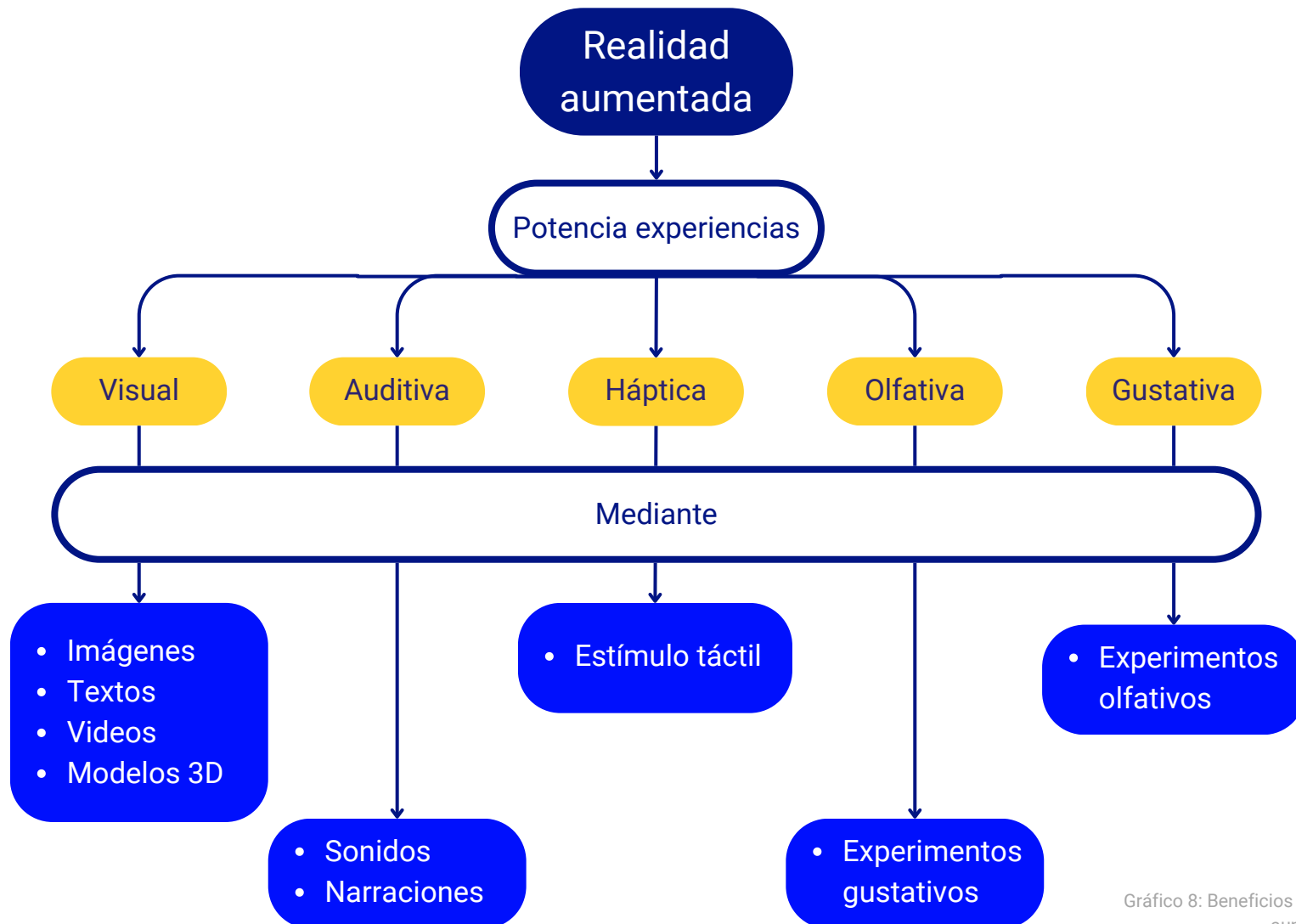


Gráfico 8: Beneficios realidad aumentada
Elaboración propia

3. MARCO TEÓRICO

La evolución de la Realidad Aumentada (RA) se extiende desde sus orígenes conceptuales en los años 60 hasta su actual omnipresencia en dispositivos móviles y lentes inteligentes. Hitos clave incluyen el "Sword of Damocles" de Ivan Sutherland en 1968, considerado el primer sistema de RA, el término "Realidad Aumentada" acuñado por Tom Caudell en 1990, y el lanzamiento de Pokemon GO en 2016, que popularizó masivamente la RA.



Fig.100

Ivan Sutherland crea el "Sword of Damocles", el primer acercamiento a RA.



Fig.101

Tom Caudell, mientras trabaja en Boeing, crea el término "realidad aumentada".



Fig.102

Louis Rosenberg desarrolla Virtual Fixtures, el primer sistema funcional de RA.



Fig.103

Hirokazu Kato crea ARToolKit, una biblioteca que facilita la creación de RA

EVOLUCIÓN DE LA REALIDAD AUMENTADA



Se lanza "Mozzies", el primer juego de RA para teléfonos móviles.



ARToolKit se lleva a los navegadores web, permitiendo RA sin necesidad de apps.



Niantic lanza Pokémon GO, fenómeno global que populariza la RA.



Apple y Google lanzan ARKit y ARCore, facilitando el desarrollo independiente.



Fig.108

3.11.1 IMPACTO SOCIAL Y ÉTICO

PRIVACIDAD Y SEGURIDAD DE LOS DATOS

El uso de la realidad aumentada plantea serios desafíos en cuanto a la privacidad y la seguridad de los datos, ya que las aplicaciones de RA, para funcionar correctamente, necesitan acceder a cámaras, sensores y, en muchos casos, a datos de localización y preferencias personales.

La capacidad de las gafas de RA o aplicaciones móviles para captar el entorno en tiempo real significa que están registrando constantemente información del mundo físico, lo que incluye tanto a los usuarios como a las personas y objetos a su alrededor.

Esto genera preocupaciones sobre la recolección y el uso no autorizado de datos personales, especialmente en espacios públicos donde las personas pueden ser grabadas o identificadas sin su consentimiento.

3. MARCO TEÓRICO

DESINFORMACIÓN O SOBRECARGA DE INFORMACIÓN VISUAL

Una de las ventajas clave de la RA es la capacidad de superponer información útil en tiempo real sobre el entorno, pero esto puede transformarse en una desventaja cuando se abusa o se exagera la cantidad de datos visuales que los usuarios deben procesar.

Existen riesgos de que las personas se enfrenten a un exceso de estímulos, lo que puede dificultar la toma de decisiones o incluso generar confusión. En un entorno profesional, por ejemplo, un exceso de información visual podría distraer en lugar de ayudar, reduciendo la eficiencia o llevando a errores.

Además, la RA también tiene el potencial de ser utilizada para difundir información falsa o manipulada. Al superponer elementos digitales sobre el mundo real, las aplicaciones de RA pueden ser utilizadas para crear fake news visuales o otorgar publicidad falsa, engañando a los usuarios sobre lo que están viendo o guiándolos a compras sin quererlo.



Fig.109



IMPACTO PSICOLÓGICO EN USUARIOS

La realidad aumentada (RA) tiene un impacto psicológico significativamente positivo en sus usuarios. Mejora la interacción con el entorno, enriqueciendo experiencias educativas y laborales al hacer la información más accesible y comprensible.

En el ámbito educativo, la RA transforma el aprendizaje en una experiencia interactiva y práctica, aumentando la retención y motivación de los estudiantes. Según un estudio, la RA permite a los estudiantes explorar y realizar experimentos de manera inmersiva, lo que mejora su comprensión y participación en el proceso de aprendizaje (Centro Bonanova, 2023).

En salud mental, la RA ha demostrado ser valiosa en terapias para fobias y trastorno de estrés postraumático (TEPT), ofreciendo entornos seguros para la recuperación. Además, fomenta la creatividad y colaboración en campos como el diseño y la arquitectura (Chinchilla-Fonseca, Torres Acuña, & Artavia Alpízar, 2023).

3. MARCO TEÓRICO



Fig.111

3.12 PLATAFORMA DE REALIDAD AUMENTADA

ZAPWORKS, ¿QUÉ ES?

ZapWorks es una **plataforma integral de desarrollo de realidad aumentada (AR)** que permite a creadores, diseñadores y desarrolladores generar experiencias interactivas accesibles desde dispositivos móviles y navegadores web. Esta herramienta combina facilidad de uso con potentes funciones de diseño, facilitando la creación de proyectos en distintos sectores, como educación, publicidad y entretenimiento. Además, ZapWorks ofrece varias opciones de edición, incluyendo herramientas avanzadas de modelado 3D, animación y programación, haciendo posible que tanto principiantes como expertos puedan diseñar contenido de AR de manera efectiva y creativa.



Fig.112

7. ETAPA DE DISEÑO

¿POR QUÉ USAR ZAPWORKS COMO PLATAFORMA BASE?

Esta plataforma se destaca como una de las mejores plataformas para la creación de experiencias de realidad aumentada debido a sus múltiples ventajas. Entre los principales motivos para utilizar ZapWorks se incluyen:

Accesibilidad: ZapWorks permite crear experiencias AR sin la necesidad de aplicaciones externas, funcionando directamente desde navegadores web y dispositivos móviles, además de contar con una interfaz intuitiva, facilitando el desarrollo.

Potentes herramientas de diseño: Ofrece herramientas avanzadas para crear animaciones, modelado 3D, y programación interactiva.

Compatibilidad amplia: Es compatible con una gran variedad de dispositivos, lo que asegura que las experiencias creadas con esta plataforma puedan ser disfrutadas por una audiencia global sin importar su tipo de dispositivo.



Fig.113

¿QUÉ ES WEB-AR?

WebAR es una tecnología de realidad aumentada que permite a los usuarios interactuar con contenidos digitales superpuestos sobre el mundo real a través de sus dispositivos móviles, **sin necesidad de aplicaciones adicionales**. En lugar de depender de una app específica, WebAR funciona directamente desde los **navegadores web**, aprovechando la cámara y la conexión a internet del dispositivo. Esta tecnología permite que cualquier persona con un teléfono o tableta pueda acceder a experiencias AR de forma rápida y sencilla, **solo con escanear un código QR o acceder a un enlace web**.

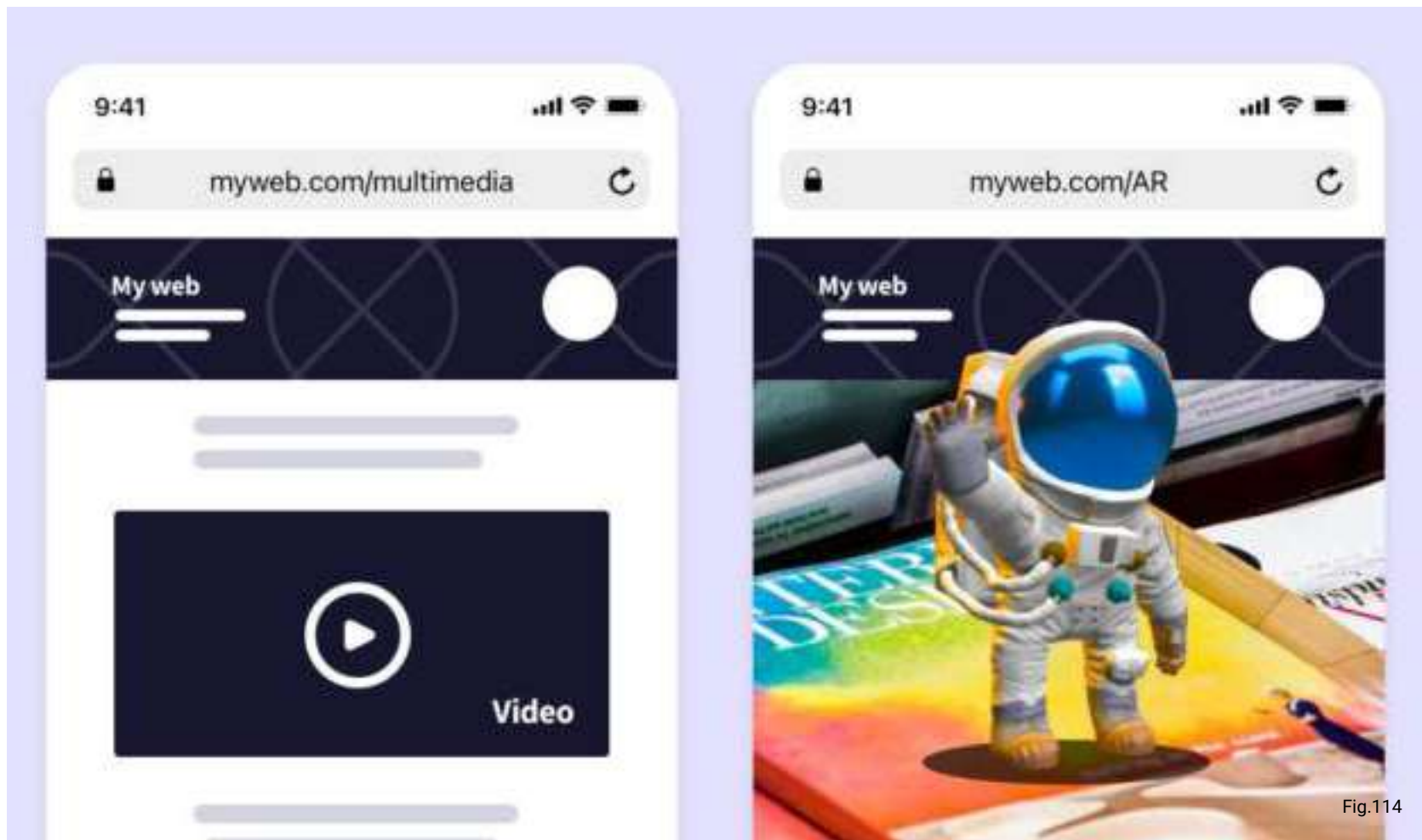


Fig.114

7. ETAPA DE DISEÑO

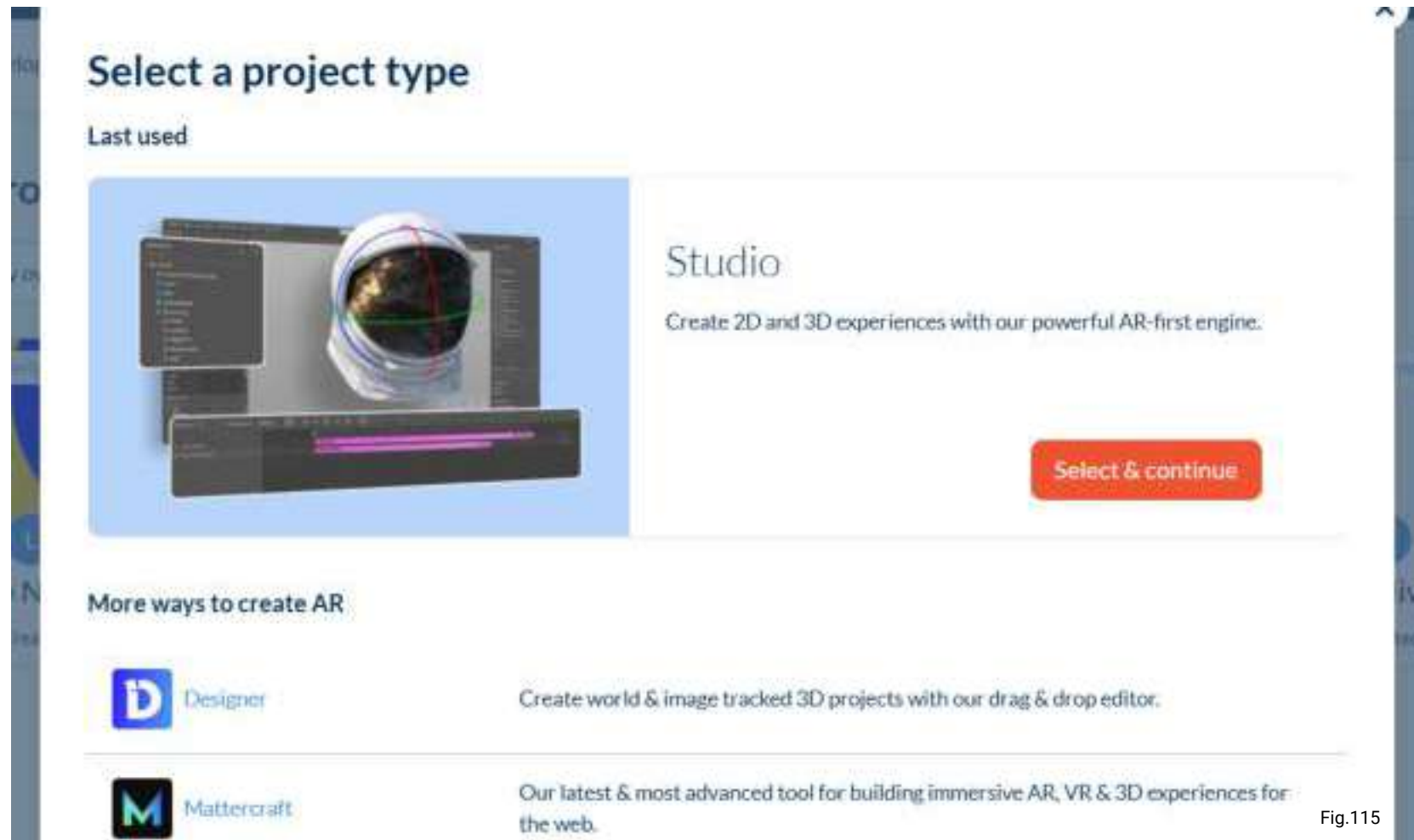


Fig.115

¿CÓMO FUNCIONA WEB-AR EN ZAPWORKS?

El proceso para crear y publicar experiencias WebAR en ZapWorks es sencillo y directo. Primero, el creador inicia un proyecto en ZapWorks Studio, donde puede diseñar e integrar contenido en realidad aumentada, como imágenes, videos, modelos 3D y animaciones. Una vez que el proyecto está listo, se utiliza WebAR para generar un enlace o un código QR que los usuarios pueden escanear con sus dispositivos móviles. Al acceder al enlace o escanear el código, el contenido AR se carga directamente en el navegador web, permitiendo que la experiencia se viva sin necesidad de descargar ninguna aplicación adicional.



ELEMENTOS BÁSICOS EN LA INTERFAZ DE ZAPWORKS

ZapWorks Studio tiene una interfaz bien organizada, diseñada para facilitar la creación de proyectos de realidad aumentada. Los elementos clave son:

- **Área de trabajo:** Es el espacio principal donde se diseñan las experiencias. Aquí, los creadores colocan y organizan los diferentes elementos de su proyecto, como imágenes, modelos 3D y animaciones.
- **Biblioteca de medios:** Es donde se almacenan todos los recursos (imágenes, sonidos, videos, modelos, etc.) que se usarán en el proyecto.
- **Visor preview:** Permite ver las animaciones y la interactividad de los elementos en tiempo real sin necesidad de publicar la página.

7. ETAPA DE DISEÑO



Fig.119

3.13 CONCLUSIÓN DEL MARCO TEÓRICO

La educación sexual integral se establece como un componente esencial para el desarrollo pleno de las personas y la construcción de una sociedad más justa, equitativa e inclusiva. A lo largo de este marco teórico, se ha explorado la complejidad de la sexualidad humana y la relevancia de abordarla desde una perspectiva holística que trascienda lo meramente biológico.

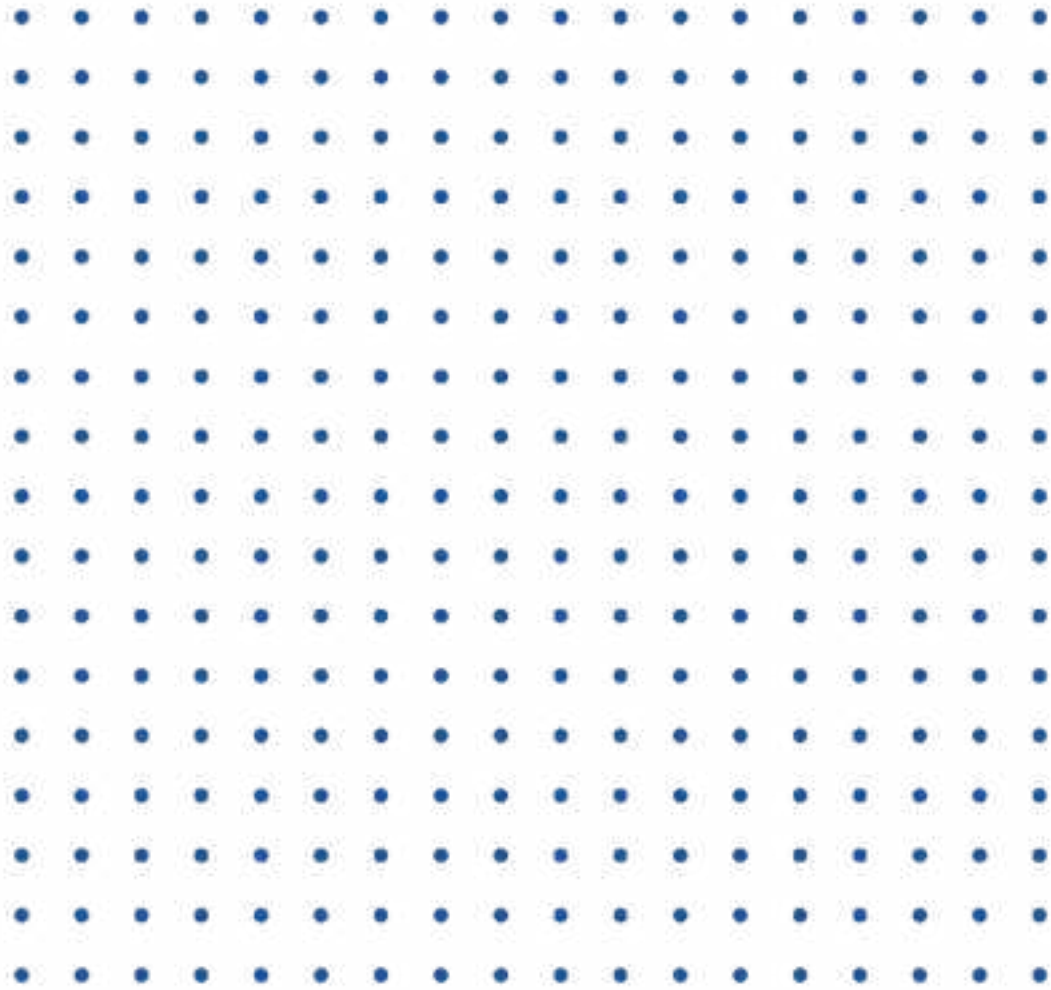
La educación sexual no se limita a la transmisión de conocimientos sobre anatomía y reproducción, sino que implica cultivar una conciencia crítica, deconstruir tabúes y estereotipos, y empoderar a las personas para que puedan tomar decisiones informadas y responsables sobre su cuerpo, su salud y sus relaciones interpersonales. Es un acto político que desafía las normas sociales opresivas y promueve la igualdad, el respeto a la diversidad y la autonomía personal.

En este contexto, Chile enfrenta el desafío de fortalecer y ampliar su enfoque en materia de educación sexual. Aunque se han dado pasos positivos, como la promulgación de la Ley 20.418, su implementación ha sido desigual y sesgada hacia aspectos biológicos, dejando de lado dimensiones fundamentales como la afectividad, el género, la diversidad sexual y la prevención de violencias.

Para abordar eficazmente la problemática del aumento de contagios de enfermedades de transmisión sexual (ETS) entre adolescentes, es necesario instaurar y ejercer la educación sexual integral entre los 10 y 14 años. La Organización Mundial de la Salud (OMS) señala que la educación sexual integral es crucial para el desarrollo pleno de las personas y la construcción de una sociedad más justa y equitativa. Implementar esta educación a una edad temprana puede prevenir el aumento de contagios de ETS entre los 15 y 24 años, al proporcionar a los jóvenes el conocimiento y las habilidades necesarias para tomar decisiones informadas sobre su salud sexual.

**"LA EDUCACIÓN ES EL
MOVIMIENTO DESDE LA
OSCURIDAD HACIA LA
LUZ".**

- ALLAN BLOOM



04

MARCO METODOLÓGICO

4.1 LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN



Fig.120

En este capítulo se detallará y explicará la metodología proyectual utilizada, proporcionando una visión clara de la planificación de actividades llevadas a cabo para alcanzar los objetivos establecidos durante el primer semestre del presente año 2024. Se indicarán de manera precisa los instrumentos y herramientas empleados a lo largo de este proceso.

Además, se procederá a identificar al usuario principal del proyecto, así como a las personas que estén relacionadas de manera directa o indirecta con el tema. Esto incluirá también a los expertos en la materia. La identificación de estos actores clave es fundamental para llevar a cabo las etapas de empatización y exploración de manera exhaustiva y efectiva, asegurando así una comprensión profunda y detallada de las necesidades, expectativas y contextos relevantes para el proyecto.



Fig.121

4.1.1 METODOLOGÍA PROYECTUAL

MESES	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO
ETAPA	DESCUBRIR		DEFINIR	IDEAR	
OBJETIVOS	Idear una solución basada en toda la investigación y levantamiento de información previo				
ACTIVIDADES	<ul style="list-style-type: none"> Levantamiento y recopilación de información. Detección de puntos críticos. Investigación y profundización de problemáticas y conceptos relacionados. Definición de la problemática. Identificación de actores relacionados. Creación de pautas de entrevistas. Comunicación y reunión con usuarios y stakeholders clave. Observación de campo y croquis contextual. Transcripción de entrevistas y análisis de respuestas. Extracción de conceptos clave en entrevistas e interpretación de estos. Análisis de referentes y estudio del arte. Ideación y bosquejo de soluciones. 				
INSTRUMENTOS	Creación de carta Gantt	Entrevistas a niños de 10 a 14 años y stakeholders	Observación de campo	Creación de moodboard generacional para empatizar	Análisis de referentes directos e indirectos

Gráfico 9: Metodología proyectual
Elaboración propia

4. MARCO METODOLÓGICO

MESES	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE
ETAPA	SELECCIÓN Y DESCARTE IDEAS		DESARROLLO APP Y PRODUCTO		AFINAR DETALLES Y TESTEO “MASIVO”
OBJETIVOS	Llevar idea a físico, testear resultados y realizar el máximo de iteraciones.				
ACTIVIDADES	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de correcciones recibidas. • Búsqueda de nuevas ideas. • Aprendizaje de nuevas técnicas y tecnologías. • Identificación y contacto con agentes clave para el producto. • Desarrollo del producto. • Creación de la marca y diseño del packaging. • Testeo inicial del producto. • Recepción de feedback y ajustes para corregir detalles o falencias. • Realización de un testeo ampliado con más personas. 				
INSTRUMENTOS	Investigación de software 3D/AR.	Aprender técnicas mediante cursos online	Creación de prototipos físicos y digitales	Pruebas con un grupo reducido de niños y stakeholders	Entrevistas post-testeo

Gráfico 10: Metodología proyectual
Elaboración propia

4.1.2 MAPA DE STAKEHOLDERS



Gráfico 11: Mapa de stakeholders
Elaboración propia

4. MARCO METODOLÓGICO

Usuario:

- Niños y niñas entre 10 y 14 años de edad pertenecientes al Gran Concepción, Chile. Esta etapa de la vida, conocida como adolescencia temprana o pre-adolescencia, se caracteriza por cambios físicos, emocionales y cognitivos significativos.

Directos:

- Padres, madres y cuidadores primarios: Son las figuras más influyentes y cercanas en la vida de los niños y niñas. Tienen la responsabilidad de brindarles un entorno seguro, amoroso y estimulante para su crecimiento. Además, son los encargados principales de transmitirles valores, enseñanzas y pautas de crianza en el hogar.
- Otros miembros del núcleo familiar: Hermanos, abuelos, tíos, etc., que conviven y tienen una influencia directa en el entorno de los niños y niñas.

Indirectos:

- Profesores y educadores: Desempeñan un rol clave en la educación formal y el desarrollo académico de los estudiantes. Más allá de impartir conocimientos curriculares, también contribuyen a la formación integral de los niños y niñas, incluyendo aspectos sociales, emocionales y éticos.
- Enfermeros: Son profesionales de la salud que brindan atención médica y asesoría relacionada con la salud sexual y reproductiva. Su labor es fundamental para informar y educar a la población, especialmente a aquellos que no cuentan con conocimientos previos sobre estos temas.
- Psicólogos: Estos especialistas juegan un papel crucial en el bienestar emocional y el desarrollo integral de los niños y niñas. Abordan temas como la identidad, las relaciones interpersonales, el manejo de emociones y la resolución de conflictos.

Expertos:

- Matronas y sexólogos: Son profesionales de la salud enfocados en la atención médica y la asesoría relacionada con la salud sexual y reproductiva. Cuentan con conocimientos especializados para abordar estos temas de manera integral y brindar orientación adecuada a los niños y sus familias.
- Psicólogos infantiles y del desarrollo: Estos expertos se especializan en el comportamiento, el aprendizaje y las necesidades específicas de los niños y niñas en la etapa de la pre-adolescencia.

4.1.3 ENTREVISTA A STAKEHOLDERS E INSIGHTS

**NIÑOS
DE 10 A
15 AÑOS**



OBJETIVOS

- Detectar preferencias de aprendizaje
- Identificar vacíos en conocimientos
- Evaluar la percepción sobre la educación actual
- Empatizar con dificultades

PREGUNTAS NIÑOS 10 - 11 AÑOS

- ¿Qué asignaturas o temas te gustan más en el colegio? ¿Por qué?
- ¿Qué actividades te ayudan a aprender y recordar mejor los temas en el colegio? Pensando en biología y el cuerpo humano, ¿Qué actividades te parecen más interesantes?
- ¿Cómo prefieres que te enseñen en clase: explicaciones del profesor, trabajos en grupo, proyectos?
- ¿Qué cosas haces para estudiar y recordar mejor lo que aprendes?
- Cuando aprendes sobre un tema nuevo, ¿Prefieres hacerlo a través de juegos, videos o lecturas?
- Para que una clase sea más interesante, ¿Qué cosas te gustaría que incluyera?
- En general, ¿te sientes cómodo haciendo preguntas en clase?

4. MARCO METODOLÓGICO

PREGUNTAS NIÑOS 12 - 13 AÑOS

- ¿Qué estrategias utilizas para mantenerte concentrado y motivado en clase?
- En relación a la educación sobre el cuerpo humano y la sexualidad, ¿Crees que es un tema necesario de aprender a tu edad? ¿Por qué?
- Respecto a la educación sexual, ¿Dónde te sientes más cómodo aprendiendo sobre este tema?
- En tu opinión, ¿Qué temas sobre sexualidad son más importantes de aprender en tu edad?
- ¿Qué recursos (libros, videos, aplicaciones) te resultan más útiles para estudiar en general?
- ¿Qué tipo de apoyo adicional te gustaría recibir de tus profesores o padres para mejorar tu aprendizaje en general?
- ¿Qué otro tipo de apoyo te gustaría recibir en temas de educación sexual?

PREGUNTAS NIÑOS 14 - 15 AÑOS

- ¿Qué estrategias de estudio te han funcionado mejor para prepararte para las pruebas?
- ¿Crees que el sistema educativo actual te prepara para la vida después de la escuela?
- Cuando se trata de temas como la sexualidad, ¿prefieres aprenderlos en el colegio o en casa?
- ¿Qué aspectos de la educación sexual crees que son más importantes de abordar a tu edad?
- ¿Consideras que la educación sexual que recibes es completa y efectiva? ¿Qué mejorarías?
- ¿Qué estrategias o recursos crees que podrían ayudarte a comprender y retener mejor la información sobre educación sexual?
- ¿Cómo crees que el colegio y los padres pueden colaborar para brindar una educación sexual?

4. MARCO METODOLÓGICO

INSIGHTS NIÑOS

Preferencias de aprendizaje:

- Prefieren recursos lúdicos aplicables a la vida real por sobre lo excesivamente teórico
- Necesitan tomar descansos frecuentes y alternar actividades para mantener la atención

Vacíos en conocimientos:

- Echan en falta contenidos más amplios y prácticos sobre salud mental, estrés, adicciones, identidad y orientación sexual

Percepción sobre educación actual:

- Sienten que no los prepara completamente para la vida real

Empatizar con dificultades:

- Tienen problemas de concentración y se distraen fácilmente con material extenso o poco atractivo
- Sienten pudor o incomodidad para tratar ciertos temas íntimos de sexualidad en el colegio



Fig.122

4. MARCO METODOLÓGICO



Fig.123

TUTORES / PADRES



OBJETIVOS

- Detectar inquietudes educacionales
- Identificar dificultades al enseñar en casa
- Apoyos y herramientas para potenciar educación en casa

PREGUNTAS TUTORES - PADRES

- Cuáles son los principales desafíos que enfrentas al hablar de educación sexual con tus niños?
- ¿Te resulta difícil hablar de educación sexual con los niños/as bajo tu cuidado? ¿Por qué?
- ¿De qué forma o mediante cual dinámica enseñas educación sexual en el hogar?
- ¿Cómo prefieres recibir información y apoyo para educar sexualmente a los niños/as bajo tu cuidado?
- ¿Cómo te gustaría que los colegios te involucren en la educación sexual de los niños/as?
- ¿Qué tipo de apoyo adicional consideras necesario para enseñar educación sexual en el hogar?
- ¿Qué conocimientos sientes que necesitas para apoyar la educación sexual de los niños/as a tu cargo?
- ¿Qué recursos o materiales te parecen más útiles para apoyar la educación sexual en casa?
- ¿Cómo manejas las preguntas difíciles que te hacen los niños/as sobre educación sexual?



Fig.124

INSIGHTS TUTORES

Detectar inquietudes educacionales:

- Preocupación por abordar temas complejos como la sexualidad.
- Inquietud por dosificar apropiadamente la información según la edad y necesidades de los niños, sin sobrecargarlos.

Identificar dificultades al enseñar en casa:

- Reconoce que otros padres pueden sentir vergüenza o tabúes al hablar de sexualidad con sus hijos.
- Identifica el manejo de preguntas difíciles o incómodas de los niños como un posible desafío.

Apoyos y herramientas para potenciar educación en casa:

- Solicita mayor involucramiento y colaboración de las escuelas con las familias (talleres, grupos de apoyo, compartir contenidos).
- Suelen enseñar a su entorno mediante el ejemplo de terceros y el storytelling.
- Requiere recursos didácticos con explicaciones sencillas según edad.
- Sugiere compartir experiencias y recibir orientación de profesionales.

4. MARCO METODOLÓGICO

**ENFERMEROS
Y
SEXÓLOGOS**



OBJETIVOS

- Plantear temario ESI en edad establecida
- Como hacer bajada de información de adulto a niño
- Educación necesaria a nivel adulto para poder enseñar al respecto

PREGUNTAS ENFERMEROS Y SEXÓLOGOS

- ¿De qué manera la ESI contribuye al desarrollo emocional y social de los niños de 10 a 14 años?
¿Qué temas y enfoques son clave en esta etapa del desarrollo?
- ¿Qué técnicas y recursos recomendaría para mejorar la retención de información en la educación sexual y abordar los mitos y la desinformación que pueden dificultar el aprendizaje?
- Cuando la educación sexual es adecuada y se repite de manera constante, ¿Qué impactos positivos observa en el desarrollo emocional, social y académico de los niños y adolescentes?
- Además del impacto emocional, ¿Cómo influye la educación sexual integral en aspectos como la autoestima, la toma de decisiones responsables y la prevención de conductas de riesgo?
- Para abordar la resistencia de algunos padres a la educación sexual, ¿Qué enfoques recomienda para promover una comunicación abierta y derribar mitos o preocupaciones?
- En niños de 10 a 14 años, ¿Cuáles deberían ser los puntos más importantes a tocar y por qué?
- ¿Cuáles son los beneficios de contar con el apoyo activo de las familias en este tipo de aprendizajes?

4. MARCO METODOLÓGICO

INSIGHTS ENFERMEROS - SEXÓLOGOS

Plantear temario básico en rango de 10 a 15 años:

- Pubertad, cambios físicos y emocionales
- Género e identidad sexual
- Relaciones interpersonales saludables
- Prevención de abuso y consentimiento
- Diversidad sexual y derechos sexuales y reproductivos
- Información básica sobre métodos anticonceptivos y prevención de ITS

Cómo hacer bajada de información de adulto a niño:

- Emplear técnicas participativas y multimedia
- Fomentar un ambiente de confianza y apertura para plantear dudas
- Utilizar ejemplos concretos para desmitificar conceptos erróneos

Educación necesaria a nivel adulto para poder enseñar:

- Capacitación en habilidades de comunicación
- Concientización y formación sobre ESI
- Comprensión de la diversidad, derechos sexuales y reproductivos



Fig.125

4. MARCO METODOLÓGICO

PSICÓLOGOS



OBJETIVOS

- Como crear un entorno para el aprendizaje
- Abordar la resistencia a la ESI
- Formas de mejorar la comprensión y retención de conocimientos

PREGUNTAS PSICÓLOGOS

- ¿Qué técnicas recomiendas para mejorar la retención de información en niños y adolescentes?
- ¿Cómo pueden los padres y educadores crear un entorno propicio para el aprendizaje en el hogar y en el colegio?
- ¿Cómo influye la educación en el desarrollo emocional y social de los niños y adolescentes?
- Ahora, enfocándonos en la educación sexual, ¿De qué manera la ESI contribuye al desarrollo emocional y social de los niños de 10 a 14 años?
- ¿Qué técnicas recomiendas para mejorar la retención de información en este tema específico?
- ¿Cómo pueden los padres, madres y educadores abordar temas sensibles relacionados con la sexualidad de manera efectiva?
- ¿Qué impactos observas en los niños cuando la educación sexual es adecuada y se repite de manera constante?
- ¿Qué estrategias sugieres para abordar la resistencia a la educación sexual?

INSIGHTS PSICÓLOGOS



Fig.126

Crear un entorno propicio para el aprendizaje:

- Brindar un ambiente acogedor, seguro y motivador, con rutinas y materiales didácticos apropiados.
- Fomentar la curiosidad de los estudiantes y atender sus necesidades emocionales brindando apoyo constante.
- Promover un aprendizaje activo y vivencial mediante juegos, trabajos manuales y el uso de tecnología.

Abordar la resistencia a la educación sexual:

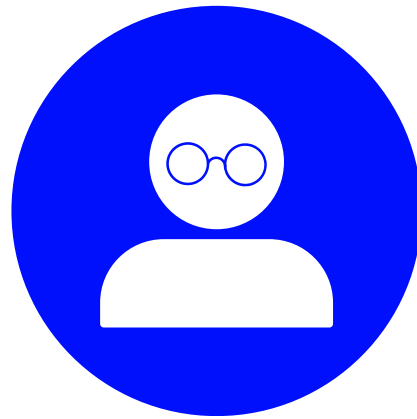
- Brindar información clara a los padres sobre los alcances e importancia de una educación sexual.
- Promover el involucramiento de los padres en el proceso educativo mediante trabajo conjunto y comunicación abierta.

Mejorar la comprensión y retención:

- Utilizar la repetición constante y brindar aprendizajes significativos que los estudiantes puedan asociar con su vida diaria.
- Para educación sexual, recurrir al análisis de casos reales, recursos lúdicos y diálogo reflexivo.
- Practicar la escucha activa y validar las inquietudes de los estudiantes.

4. MARCO METODOLÓGICO

PROFESORES



OBJETIVOS

- Identificar métodos de enseñanza más efectivos
- Técnicas para potenciar aprendizajes
- Investigar colaboración entre padres y educadores

PREGUNTAS PROFESORES

- ¿Qué métodos interactivos has utilizado para enseñar en tus clases y cómo han funcionado?
- ¿Qué tipo de apoyo o recursos adicionales necesitas para mejorar tu enseñanza en general?
- ¿Cuándo pasas de una materia a otra, como las vas hilando o integrando?
- ¿Cómo evalúas la comprensión y retención de la información en tus estudiantes?
- ¿Qué tipo de apoyo o recursos adicionales necesitas específicamente para mejorar la enseñanza de educación sexual? y para niños de 10 a 14 años?
- ¿Cómo evalúas la comprensión y retención de la información sobre educación sexual en tus estudiantes?
- ¿Cuáles son los mayores retos que enfrentas al enseñar educación sexual a adolescentes?
- ¿Qué recursos educativos encuentras más efectivos para este grupo de edad en temas de educación sexual?

INSIGHTS PROFESORES



Fig.127

Identificar métodos de enseñanza más efectivos:

- Considera que las actividades prácticas y experienciales son más efectivas que las clases puramente teóricas para el aprendizaje.
- Crear conexiones entre los nuevos aprendizajes y los previos para lograr un aprendizaje significativo.

Técnicas para potenciar aprendizajes:

- Varía las formas de entregar contenidos, utilizando tecnología, actividades, uso de celulares.
- Reconoce que los niños de 10 a 15 años tienen lapsos breves de atención de 5 a 10 minutos, por lo que sugiere aprovechar esos momentos mediante actividades prácticas.
- Propone recursos como PowerPoint, Kahoot, plataformas online para clases más atractivas.

Investigar colaboración entre padres y educadores:

- Sugiere que los profesores faciliten los materiales utilizados en clase y recursos extras para que los padres complementen el aprendizaje en el hogar.
- Considera que este aprendizaje colaborativo puede ser más fructífero, al sentirse los niños más cómodos con la enseñanza de los padres.

4. MARCO METODOLÓGICO

MATRONAS



OBJETIVOS

- Identificar obstáculos de la ESI
- Conocer estrategias usadas para entregar información
- Reconocer puntos críticos y como tratarlos tanto en niños como adultos

PREGUNTAS MATRONAS

- ¿Cuál es tu opinión sobre la importancia de la educación sexual integral en niños y adolescentes?
- ¿Cuáles son los principales desafíos que enfrentan los programas de educación sexual integral dirigidos a niños y adolescentes?
- ¿Cuál crees que es el papel de las familias en el apoyo y la promoción de la educación sexual de sus hijos?
- ¿Qué enfoques has encontrado efectivos para involucrar a las familias y comunidades en la educación sexual integral de los niños y adolescentes?
- ¿Qué tipo de formación y capacitación consideras necesaria para enseñar educación sexual integral? ¿Cuáles serían los puntos y temas que tocarías?
- ¿Qué recursos usas para instaurar la educación sexual integral?
- ¿Qué papel juegan las herramientas, productos o recursos en la educación sexual integral?
- ¿Puedes mencionar alguno que consideres efectivo para la enseñanza de la educación sexual integral a niños y adolescentes?

INSIGHTS MATRONAS



Obstáculos de la educación sexual:

- Falta de formación específica de los docentes en temas de sexualidad.
- Resistencias de algunos padres por motivos culturales o religiosos.
- Escasez de recursos pedagógicos actualizados y atractivos.

Estrategias para entregar información:

- Creación de un ambiente de confianza y respeto para que los jóvenes se sientan seguros.
- Uso de un lenguaje cercano a la realidad de los estudiantes, sin moralismos.

Puntos críticos y cómo tratarlos en niños y adolescentes:

- Generar espacios de diálogo abierto donde puedan expresar sus inquietudes.
- Utilizar herramientas lúdicas.

Puntos críticos y cómo tratarlos en padres y adultos:

- Sensibilizarlos sobre la importancia de la educación sexual desde una perspectiva integral.
- Derribar mitos y creencias limitantes mediante ejemplos y datos.

4.2 OBSERVACIÓN DE CAMPO



La investigación de campo es una metodología que implica la recolección y observación directa de datos en el lugar donde ocurre el fenómeno de estudio. En lugar de basarse en datos secundarios, la investigación ocurre en el entorno real del fenómeno para obtener una comprensión más profunda y contextualizada. Este enfoque incluye la interacción directa con personas, mediante observaciones participativas o desde la lejanía. Permite captar matices y dinámicas difíciles de observar en entornos controlados.

4.2.1 OBSERVACIÓN DE CAMPO NIÑOS CMC



Se realizó una visita al Colegio Metodista Concepción para observar las clases de inglés de 5° y 7° básico durante una hora y media en cada curso. En esta visita, se pudo analizar y observar el comportamiento de los estudiantes desde los 10 hasta los 15 años, identificar dinámicas sociales, interacciones entre pares y con sus profesores.

Actividades claves observadas:

- Actividad de inglés mediante la plataforma Kahoot.
- Lectura colaborativa entre todo el curso.
- Pausas para realizar actividades del libro educacional.
- Tiempo libre tras terminar con los deberes y antes del recreo.
- Recreo de 20 minutos.

4. MARCO METODOLÓGICO

INSIGHTS OBSERVACIÓN COLEGIO METODISTA CONCEPCIÓN

En el contexto escolar, se observó que los preadolescentes tienden a agruparse en círculos sociales distinguibles a simple vista, separados por género o intereses afines, tanto para realizar actividades como para socializar. Se evidenció una conexión psicológica del estudiante con su teléfono móvil, llegando a devolverse a su puesto para buscarlo.

En cuanto a los recreos, se observó que los alumnos se dividían principalmente en tres grupos:

- Los que se quedaban en la sala durante su tiempo libre, ya sea comiendo, usando su teléfono, conversando o escuchando música.
- Los que salían al patio y gimnasio para jugar, hacer deportes o realizar actividades al aire libre.
- Los que se reunían en grupos más pequeños en áreas comunes, como pasillos o escaleras, para socializar y conversar.

Algo llamativo es como todos eran coleccionistas de alguna cosa, ya sea física o digital. Es un tema común y que los une como “grupos”.

Un punto a destacar es la competitividad innata con la que cuentan, ya sea para sobresalir de manera individual o de manera colectiva.



Fig.131

4.2.2

OBSERVACIÓN DE CAMPO NIÑOS LTPAEZ



Fig.132

Se realizó una visita al Liceo Técnico Profesional Alonso De Ercilla Y Zuñiga de Cañete para observar las clases de física de 6° y 8° básico durante una hora en cada curso. En esta visita, se pudo analizar y observar el comportamiento de los estudiantes desde los 11 hasta los 16 años, identificar dinámicas sociales, interacciones entre pares y con sus profesores.

Actividades claves observadas:

- Actividad de física mediante guía.
- Resolución de ejercicios entre todo el curso.
- Pausas para realizar actividades del libro educacional.
- Tiempo libre tras terminar con los deberes y antes del recreo.
- Recreo de 30 minutos.

4. MARCO METODOLÓGICO

INSIGHTS OBSERVACIÓN LICEO TECNICO PROFESIONAL ALONSO DE ERCILLA Y ZUÑIGA

Se observó que, al igual que en el Colegio Metodista Concepción, los jóvenes tienden a agruparse en círculos sociales. Sin embargo, en este liceo la formación de estos grupos es mucho más binaria. Los chicos suelen agruparse principalmente con sus compañeros de taller, lo que sugiere que se han convertido en amigos debido a intereses en común.

En las clases, se identifica una relación más horizontal entre los alumnos y los profesores, sin que esto implique faltas de respeto. Hay una conexión más fuerte entre ambos, lo que se traduce en una mayor confianza por parte de los estudiantes.

Durante los recreos, se observa que muy pocos alumnos permanecen en las salas; la mayoría prefiere ir a las áreas verdes o desplazarse por las instalaciones, como la cocina, el gimnasio o la biblioteca. Esto indica que aquí los estudiantes valoran más las interacciones presenciales que las digitales.

Una característica detectada es la inclusión de elementos identitarios en la vestimenta de los estudiantes. Se observan accesorios como gafas, gorros, collares, cadenas, cintillos, zapatillas y pantalones que destacan por encima del uniforme. Estos elementos se convierten en un símbolo de pertenencia y se aprecian como algo común en ciertos grupos.



Fig.133

4. MARCO METODOLÓGICO

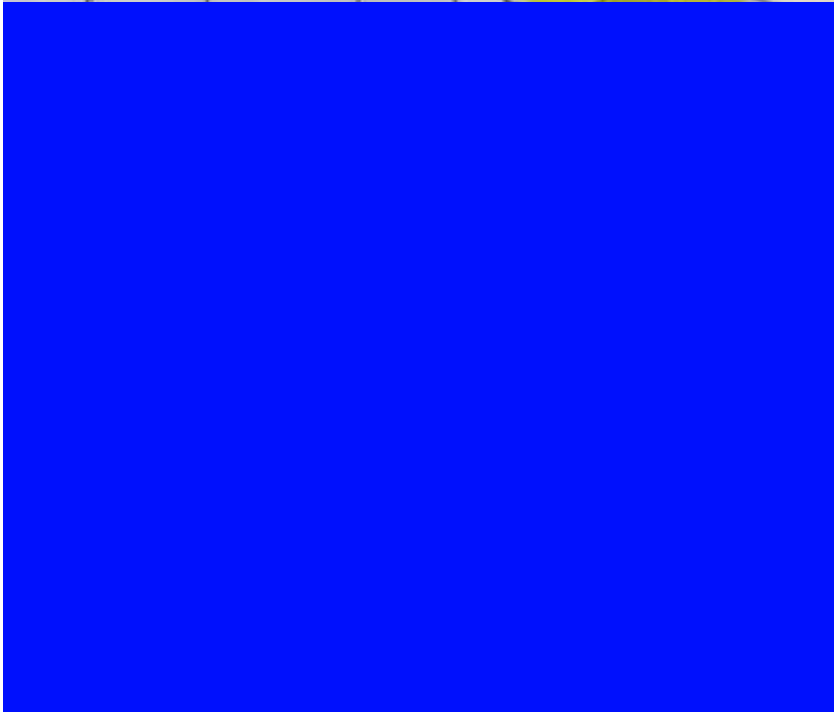


Fig.134

4.3 HERRAMIENTA A.E.I.O.U



La herramienta A.E.I.O.U es una técnica que usa el pensamiento crítico al momento de analizar todos los datos recopilados durante la etapa de observación de campo y las entrevistas. Está compuesta por cinco categorías que permiten organizar la información obtenida. Las categorías son las siguientes:

Actividades: Se refiere a la descripción de las acciones que las personas desarrollan en relación con la situación analizada. Incluye el lenguaje no verbal y las evidencias observadas.

Entornos: Identifica los ambientes o lugares específicos donde ocurren las situaciones observadas.

Interacciones: Observa en profundidad los comportamientos y acciones de las personas.

Objetos: Analiza los elementos relacionados con la situación, como objetos, soportes visuales, entre otros. Implica analizar cuántos objetos hay, cómo son y su relación con la situación.

Usuarios: Se enfoca en las percepciones que tienen los usuarios respecto a la situación observada.

4. MARCO METODOLÓGICO

A

- Plataformas interactivas (Kahoot, PPT)
- Lecturas y ejercicios colaborativos en clase.
- Actividades del libro de texto.
- Uso del celular durante el tiempo libre.
- Socialización en grupos según intereses.
- Actividades deportivas y al aire libre durante los recreos.

E

- Sala de clases.
- Patio abierto y cerrado.
- Gimnasio del colegio.
- Cocina del liceo.
- Áreas verdes.
- Áreas comunes como pasillos y escaleras.

I

- Competitividad sana entre los estudiantes, tanto individual como en grupos.
- Agrupación de los estudiantes en círculos sociales distinguibles por género o intereses.
- Conexión psicológica de los estudiantes con sus celulares y elementos identitarios.
- Interacciones entre estudiantes y profesores durante las clases.
- Youtube y Spotify usados gran parte del tiempo de manera secundaria.
- Confianza e interacción entre alumno - profesor.

O

- Celulares, tablets y cargadores.
- Plataformas educativas en línea.
- Libros de texto y materiales educativos.
- Cuadernos y lápices
- Figuras plásticas coleccionables / juguetes
- Pelotas
- Accesorios (collares, gafas, cadenas, etc)
- Pantalones, zapatillas, polerones

U

- Niños y niñas de 10 a 15 años (preadolescentes).
- 5to, 6to, 7mo y 8vo básico (130 alumnos aproximadamente)
- Perciben que la educación que están recibiendo está muy desactualizada y que no los prepara para “el mundo real”, sobre todo los mayores.

4.4

CONCLUSIÓN DEL CAPÍTULO

El marco metodológico reveló perspectivas y necesidades valiosas en relación a la educación sexual integral de niños y niñas. A través de las entrevistas realizadas, se evidenció una clara preferencia por métodos de aprendizaje lúdicos y aplicables a la vida real, destacando la necesidad de incorporar contenidos prácticos y relevantes sobre temas como salud mental, manejo del estrés, adicciones, identidad y orientación sexual.

Los tutores y padres manifestaron sus inquietudes sobre cómo abordar estos temas complejos de manera efectiva, resaltando la importancia de dosificar la información según la edad de los menores y enfrentando desafíos como la vergüenza o tabúes culturales

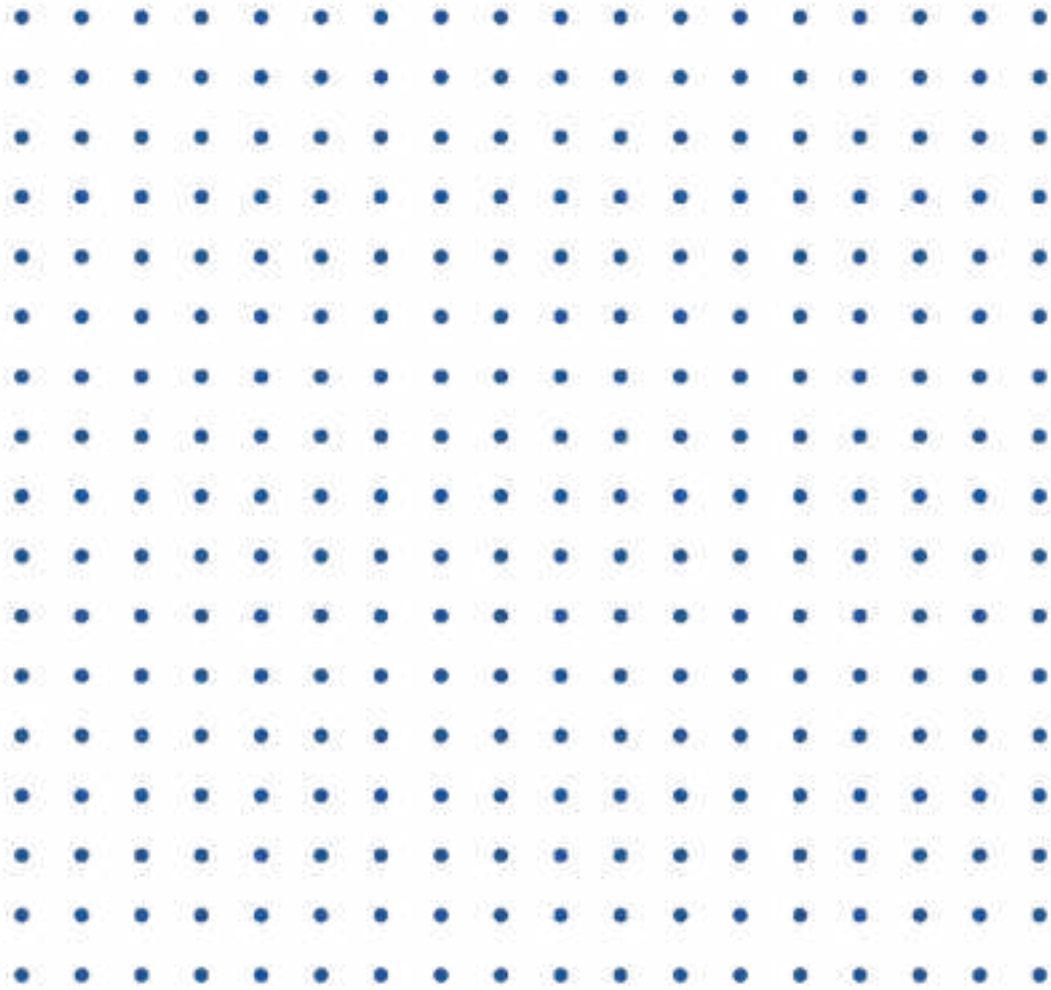
Por su parte, los enfermeros y sexólogos consultados sugirieron temarios específicos para el rango etario de 10 a 14 años. Los psicólogos, a su vez, recomendaron estrategias para crear entornos de aprendizaje positivos, así como técnicas para una educación efectiva, como la repetición constante, el aprendizaje vivencial y la escucha activa de las inquietudes de los estudiantes.

Desde los profesores, se enfatizó la necesidad de implementar métodos de enseñanza prácticos y el uso de tecnología para potenciar los aprendizajes, aprovechando los lapsos de concentración de sus alumnos. Asimismo, las matronas entrevistadas señalaron obstáculos significativos, como la falta de formación docente en temas de sexualidad y los prejuicios por parte de algunos padres.

En cuanto a la etapa de observación de campo, se evidenció una conexión innata de los niños y niñas con el mundo digital, siendo el teléfono móvil o la tableta elementos omnipresentes. Un aspecto destacable fue el marcado sentido de coleccionismo que presentan, tanto en el ámbito físico como digital, acumulando objetos o elementos virtuales relacionados con sus intereses y gustos personales.

**“EN UN MUNDO DIGITAL,
LA EDUCACIÓN SEXUAL
DEBE SER DINÁMICA Y
ACCESIBLE, UTILIZANDO
PLATAFORMAS QUE LOS
JÓVENES YA CONOCEN Y
USAN”.**

- KAREN RAYNE



05

DEFINICIÓN DE USUARIO

5.1 NIÑOS DE 10 A 14 AÑOS

Los usuarios son niños y niñas que se encuentran en la etapa de la "adolescencia temprana" o pre-adolescencia, con edades entre los 10 y 14 años. Nacidos entre 2010 y 2014. Estos niños están atravesando una etapa crucial en su desarrollo físico, cognitivo, emocional y social. Dentro de las características claves de este proceso podemos encontrar:

- **Crecimiento y desarrollo corporal:** Durante esta fase, los niños están pasando a ser adolescentes, experimentando cambios físicos significativos (asociados con la pubertad) tales como el crecimiento acelerado, el desarrollo de características sexuales secundarias y cambios hormonales. Esto genera preocupaciones sobre su imagen corporal y autoestima.
- **Desarrollo cognitivo abstracto y lógico:** Su capacidad de pensamiento se vuelve más abstracta y lógica, lo que les permite analizar situaciones de manera más compleja y profunda, además de desarrollar habilidades de resolución de problemas.
- **Identidad y desarrollo emocional:** Esta etapa implica la búsqueda de su propia identidad y el manejo de emociones intensas. Pueden experimentar cambios de humor repentinos y desafíos en la regulación emocional (Águila Calero et al., 2017).
- **Independencia y autonomía:** Comienzan a buscar mayor independencia y autonomía de sus padres, lo que puede generar conflictos y tensiones en las relaciones familiares (Águila Calero et al., 2017).
- **Desarrollo moral:** Su sentido de moralidad y ética se está formando, y pueden cuestionar las normas y valores establecidos u otorgados en su núcleo familiar, mientras exploran su propia perspectiva moral (Gaete, 2015).

Gaete, V. (2015). Desarrollo psicosocial del adolescente. Revista chilena de pediatría, 86(6), 436-443.

Águila Calero, G., Díaz Quiñones, J., & Díaz Martínez, P. (2017). Early adolescence and parenting. Theoretical and methodological foundations about this stage and its management. MediSur, 15(5), 694-700.

5.1.1 PERFIL DEMOGRÁFICO NIÑOS/AS



Los niños de 10 a 14 años pertenecen a la generación Alpha y actualmente se encuentran cursando desde 5to básico hasta 1ro medio. La mayoría (58,5%) asiste a colegios municipales, mientras que el 36,5% lo hace en particulares subvencionados y un 4% realiza homeschool (Instituto Nacional de Estadísticas, 2021).

En el ámbito familiar, el 41,7% proviene de hogares nucleares biparentales y el 25,8% de hogares monoparentales liderados por mujeres (Ministerio de Desarrollo Social y Familia, 2019).

En términos de rendimiento académico, el 11,8% presenta problemas en lectura y el 28,5% en matemáticas según el SIMCE 2021 (Agencia de Calidad de la Educación, 2021). En cuanto a la educación sexual, solo el 32% tiene conocimientos completos en temáticas de sexualidad (ENAP, 2019) y el 16,8% de estudiantes de 8° básico logra el nivel adecuado en la prueba de Educación Física y Salud del SIMCE 2018 (Agencia de Calidad de la Educación, 2018). Además, el 60% utilizó anticonceptivos en su primera relación sexual y el 26,8% declara haber iniciado actividad sexual antes de los 15 años (ENAP, 2019).

5.1.2 PERFIL PSICOGRÁFICO



Fig.137

PERSONALIDAD

Si bien la preadolescencia es un periodo de cambios constantes, este segmento comparte características en común, entre las cuales podemos destacar:

- **Impulsivos y espontáneos:** Tienen a actuar de forma más impulsiva y espontánea, sin pensar demasiado en las consecuencias. Les cuesta controlar sus emociones.
- **Egocéntricos:** Están muy centrados en sí mismos y en sus propias necesidades. Tienen dificultad para ver las cosas desde la perspectiva de otros.
- **Buscan independencia:** Comienzan a querer tomar sus propias decisiones y depender menos de los padres, aunque aún necesitan guía y límites.
- **Influenciables por el grupo:** La pertenencia al grupo de amigos se vuelve muy importante y son fácilmente influenciados por las opiniones y comportamientos de sus pares.
- **Desafiantes:** A menudo cuestionan la autoridad y las reglas establecidas por padres/adultos como parte de su búsqueda de autonomía.

5. DEFINICIÓN DE USUARIO

ACTIVIDADES CLAVES

- Van al colegio/secundaria donde además de las clases académicas, participan en clubes extracurriculares, equipos deportivos, obras de teatro, campamentos, excursiones y actividades sociales con sus compañeros. Es una edad donde el grupo de pares cobra gran importancia y les permite explorar intereses en común.
- En el hogar, si bien ya reclaman mayor independencia, aún dedican tiempo a compartir con la familia. Pueden ayudar en algunas tareas domésticas, cocinar juntos, jugar videojuegos o ver películas/series con sus padres y hermanos. Conversan sobre sus intereses, amistades, lo que vivencian en la escuela.
- Coleccionan diferentes objetos acordes a sus hobbies como álbumes de stickers, cartas de juegos, figuras de acción, artículos de sus artistas/equipos favoritos. Ordenarlos, intercambiarlos con amigos y presumirlos es parte de estas aficiones temporales pero significativas.
- Las actividades al aire libre cobran relevancia como salidas en bicicleta, practicar deportes en equipo, campamentos con amigos, excursiones escolares. Aprovechan al máximo parques, plazas y espacios públicos para socializar activamente con sus pares.
- Los juegos se tornan más competitivos, como partidos de fútbol, básquet, vóley. También disfrutan juegos de mesa, videojuegos multijugador online donde pueden conectarse con amigos. Las apps, redes sociales y tecnología en general ocupan gran parte de su tiempo de ocio y entretenimiento.



Fig.138

INTERESES

Intereses deportivos:

- Deportes grupales (fútbol, voleibol y rugby)
- Deportes individuales (artes marciales, tenis)
- Otras actividades (scout, uso de skate y baile)

Intereses tecnológicos:

- Inmersos en el mundo digital (videojuegos, streaming y redes sociales)
- (Tecnologías emergentes como realidad virtual, drones y uso de inteligencias artificiales)
- Consumen y crean multimedia.

Intereses artísticos/creativos:

- Dibujar y las manualidades, además se ven extrapoladas al mundo del maquillaje
- Infancias femeninas tienden a ingresar a actividades de danza

Intereses sociales:

- Pasar tiempo con amigos y socializar es primordial.
- Pertenecer a grupos con los que potenciar su identidad
- Suelen seguir modas y personajes relevantes (influencers, celebridades)

Otros intereses:

- Gran mayoría presenta aficiones coleccionistas: stickers, figuras, zapatillas, maquillaje
- Suelen seguir series, más que sagas de películas
- Explorar su identidad personal: apariencia, gustos musicales y orientación.

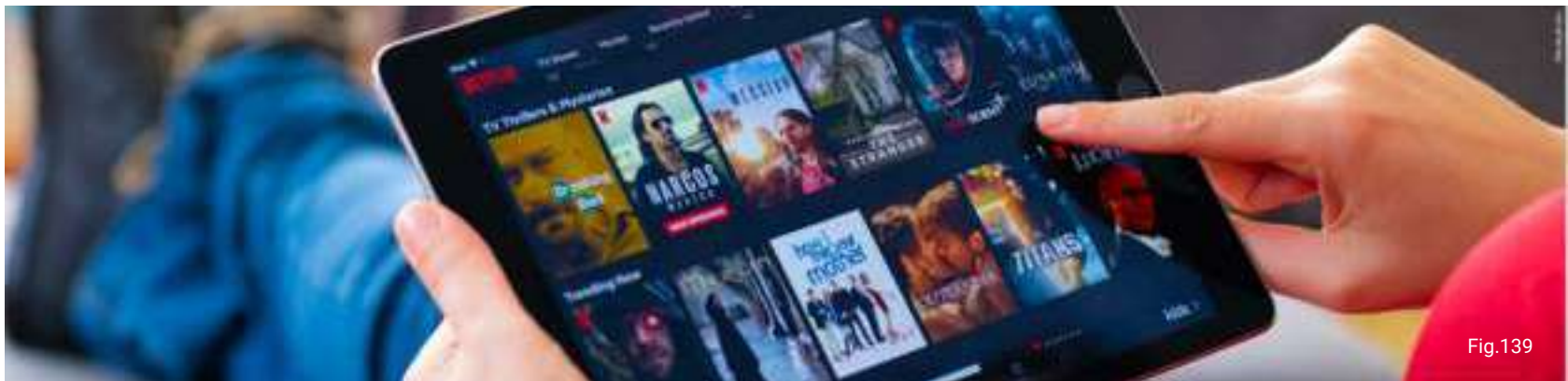


Fig.139

5. DEFINICIÓN DE USUARIO



Fig.140

Series:

Prefieren ver series por sobre ver películas, las series de comedia, animadas o de drama juvenil son mejor recibidas que las demás. Les atraen personajes con los que tienen temas en común, estas series son un tema de conversación con sus pares. Plataformas como Netflix, Disney+ y YouTube son las más populares.

Coleccionismo:

- Suelen coleccionar artículos relacionados a sus intereses (artistas, series, franquicias). Las colecciones más comunes son botellas, fidgets, figuras, maquillaje, jockeys y zapatillas.
- Reconocen que el coleccionismo les permite pertenecer a una comunidad



Fig.141



Fig.142

Tecnología:

- La tecnología es una extensión de su ser, el celular es su dispositivo máspreciado ya que les ofrece todo (juegos, redes sociales y entretenimiento). Los videojuegos y la música son parte central de sus actividades, estando presentes en gran parte de su día.

Referentes (celebridades, influencers):

- Youtubers, influencers, deportistas y artistas juveniles son influyentes en su identidad. Aspiran a parecerse a sus referentes, tanto en estilo, como actitudes y vocabulario. Sienten un derecho de pertenencia por sobre sus ídolos.



Fig.143



Fig.144

5.1.3 PERFIL GEOGRÁFICO NIÑOS/AS

Los niños y niñas de 10 a 14 años que conforman el usuario viven en Chile, en la región del Biobío, específicamente en la conurbación del Gran Concepción, la cual contempla Concepción, Talcahuano, San Pedro de la Paz, Hualpén, Chiguayante, Penco, Florida, Santa Juana y Tomé.

5.1.4 MOODBOARD GENERACIONAL DE NIÑOS/AS

La generación Alpha es la primera generación completamente digital. Sus gustos se ven influenciados por la globalización en mayor medida que las generaciones anteriores. Dentro de sus intereses más comunes se encuentran la comunidad gamer, la comunidad fitness y de cuidado personal, la de maquillaje y los fans de artistas urbanos. Uno de los puntos a destacar de esta generación es que es la principal consumidora de contenido visual y que son capaces de consumir información desde distintas pantallas o dispositivos al mismo tiempo (Prodequa, 2022).

5. DEFINICIÓN DE USUARIO



Fig.145

5.2 TUTORES DE 25 A 45 AÑOS

Los tutores o padres son adultos que se encuentran en la etapa de la "adultez temprana" o "adultez media", con edades entre los 25 y 45 años. Nacidos entre 1979 y 1999, estas personas están atravesando una fase crucial en su desarrollo personal, profesional y familiar. Dentro de las características clave de este proceso podemos encontrar:

- **Consolidación de la identidad:** En esta etapa, las personas suelen tener una identidad más definida y estable, con una mayor comprensión de sí mismos, sus valores y metas en la vida (Cherry, 2023).
- **Establecimiento de relaciones significativas:** Muchos individuos en esta edad se centran en establecer y mantener relaciones íntimas duraderas, así como en formar familias y criar hijos.
- **Desarrollo profesional:** Esta es una etapa clave para el desarrollo y avance en la carrera profesional. Muchos se encuentran en la cúspide de sus habilidades y productividad laboral.
- **Madurez emocional:** Con la edad y la experiencia, suelen desarrollar una mayor madurez emocional y habilidades para manejar situaciones complejas y tomar decisiones importantes.
- **Estabilidad financiera:** En esta etapa, muchos buscan alcanzar una estabilidad financiera y seguridad económica, lo que puede implicar la adquisición de bienes inmuebles, inversiones y planificación para el futuro (Bjorklund, 2020).
- **Preocupaciones por la salud:** A medida que envejecen, los adultos en este rango de edad comienzan a preocuparse más por su salud física y mental, adoptando estilos de vida más saludables.

5.2.1 PERFIL DEMOGRÁFICO TUTORES/AS



Este segmento está formado por adultos de 25 a 45 años, pertenecientes a la generación Millennial. Tanto personas casadas como solteras se encuentran dentro de este rango etario. Su nivel socioeconómico está entre medio y alto, contando con un título universitario o técnico que les permite desempeñarse como profesionales, ya sea en el sector público o privado. Las áreas laborales más comunes son educación, salud, ingeniería y administración, con un ingreso promedio mensual de \$1.500.000 (CEPAL, 2020).

Si bien valoran la educación y el desarrollo integral de sus hijos, las exigencias laborales les dificultan participar actividades familiares. Aunque demuestran preocupación por el bienestar emocional y académico de los niños, les cuesta imponer reglas y límites claros. En general, tienen una mentalidad más abierta en comparación con la cultura conservadora tradicional (Fundación Integra, 2019).

En sus ratos libres, buscan aprovechar el tiempo de calidad con amigos y pares, siempre que su trabajo se lo permita. Demuestran interés por la cultura y la educación, pero no siempre logran transmitir estos valores a sus hijos de manera efectiva.



5.2.2 PERFIL GEOGRÁFICO TUTORES/AS

Los adultos de 25 a 45 años que conforman este segmento residen en Chile, específicamente en el área del Gran Concepción, ubicada en la Región del Biobío. Este lugar es el centro de desarrollo económico y educativo en la región ofreciendo una variedad de trabajos y residencias.

5.2.3 MOODBOARD GENERACIONAL DE TUTORES/AS

La generación millennial se caracteriza por ser la generación que vivió la llegada de la digitalidad. Sus gustos e intereses se han visto moldeados por la creciente conectividad e influencia de la tecnología. Uno de los rasgos de esta generación es su afinidad por las redes sociales.

En cuanto a sus intereses, los millennials muestran una gran pasión por el bienestar y el cuidado personal. Otro aspecto es su afición por la cultura pop y el entretenimiento (ThePower Education, 2023).

Fig.147

5. DEFINICIÓN DE USUARIO

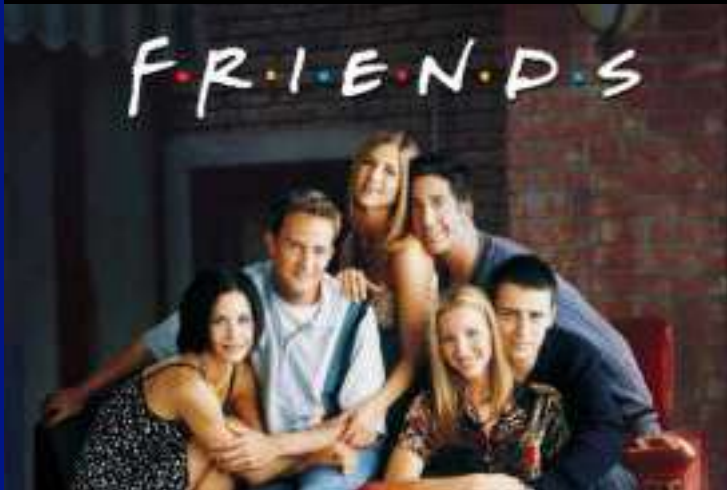


Fig.148

5.3

CONCLUSIÓN DEL CAPÍTULO

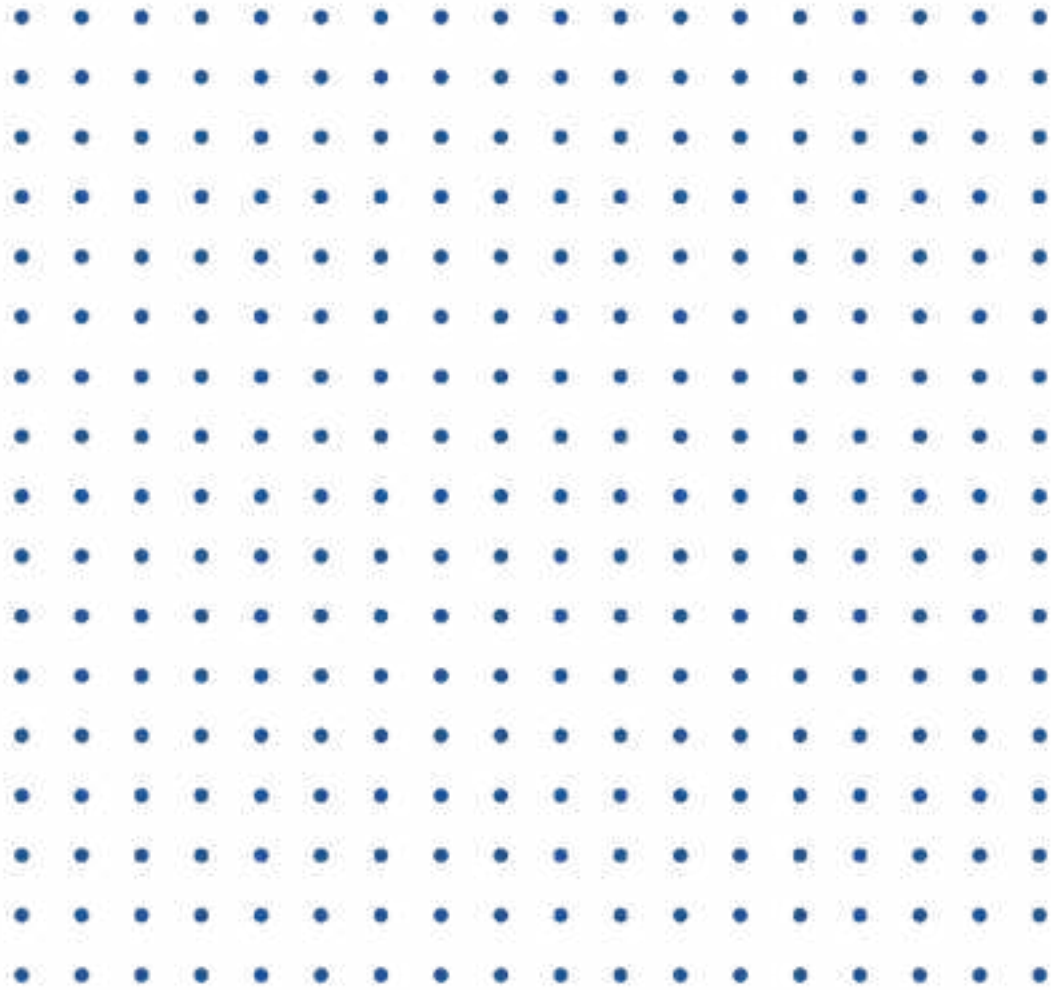
Gracias al análisis del usuario principal (niños de 10 a 14 años), se logró identificar los gustos y características propias de la generación, su forma de relacionarse con su entorno y los elementos que mueven su día a día. La tecnología es un elemento esencial en su vida diaria, ya no se identifica como una herramienta, sino como una extensión de sí mismos que conecta su identidad digital con el resto del mundo. El juego también es algo identitario de la edad, sin embargo, se ve en ámbitos un poco más deconstruidos. Quienes antes jugaban con muñecos, ahora están apuntando al coleccionismo de figuras. Los que jugaban fútbol o eran fans acérrimos del deporte, hoy en día se están inscribiendo en el gimnasio y cambiando sus ídolos. Y quienes consumían material audiovisual relacionado con la belleza, hoy en día están comprando sus propios productos y experimentando con su piel. Esta "evolución" de sus gustos y actividades clásicas se ve asociada al cambio tanto físico como psicológico que están experimentando, la pubertad, en la cual profundizan en sus propios gustos a fin de encontrar la identidad con la que resuenan más.

En cuanto al usuario secundario o el actor más cercano (padres y tutores entre 25 y 45 años), se identifica que, si bien están interesados en el desarrollo de sus hijos y en formar parte de este, el tiempo es su principal obstáculo, siendo su mayor dificultad el poder equilibrar el tiempo de trabajo, el tiempo con sus hijos y el tiempo a solas.

Se concluye que las ideas deben apuntar a aprovechar este deseo propio de la pubertad de profundizar los conocimientos sobre un tema identitario, mezclando lo físico con lo digital para una mejor conexión y afianzamiento con el usuario, además de brindar la posibilidad de incluir a los tutores en este aprendizaje, sin llegar a hacer de su presencia una obligatoriedad.

**"EL JUEGO REFLEJA LA
EVOLUCIÓN DE
NUESTRAS
ASPIRACIONES E
INTERESES A LO LARGO
DE LA VIDA".**

- LEV VYGOTSKY



06

RESUMEN DE LA INVESTIGACIÓN

6.1.1 PROBLEMA



1	2	3	4	5
VARIABLE + ÁMBITO + GRUPO + CONTEXTO + HIPÓTESIS				
Medible	Qué	Quien	Dónde	Debido a

Gráfico 12: Formula de problemática
Elaboración propia

“Disminución del 68% en la retención de conocimientos a largo plazo sobre educación sexual integral , en niños de 10 a 14 años pertenecientes a colegios particulares-subvencionados del Gran Concepción, debido a los formatos educativos actuales centrados en inteligencias clásicas, provocan un aumento de contagios de ETS¹y embarazos no deseados² ”.

Aumento de ETS en un 80% (Fuente: OMS, 2018)
Aumento de embarazos no deseados en un 57% (Fuente: Guttmacher Institute, 2018)

6. RESUMEN DE LA INVESTIGACIÓN

6.1.2 CAUSA Y EFECTO

Formatos educativos centrados en inteligencias clásicas (lingüística, lógico-matemática, espacial)	Disminución del 68% en la retención de conocimientos a largo plazo sobre ESI
Disminución del 68% en la retención de conocimientos a largo plazo sobre ESI	Aumento en conductas de riesgo sexual
Aumento en conductas de riesgo sexual	Aumento del 80% en contagios de ETS y del 57% en embarazos no deseados
Falta de inclusión de inteligencias múltiples y enfoques experienciales y lúdicos en la enseñanza	Baja motivación y participación de los estudiantes en clases
Menor capacidad para tomar decisiones informadas	Aumento en conductas de riesgo sexual, como prácticas sexuales sin protección
No se abordan adecuadamente temas de género, identidad y orientación sexual, ni relaciones y conductas sexuales	Mayor estigmatización y discriminación, afectando la salud mental y social de los estudiantes

6.1.3 IMPACTO SOCIAL, CULTURAL Y ECONÓMICO



Fig.150

La disminución del 68% en la retención de conocimientos a largo plazo sobre educación sexual integral (ESI) en niños de 10 a 14 años en colegios particulares-subvencionados del Gran Concepción tiene profundos impactos sociales, culturales y económicos. Esta problemática, asociada principalmente a formatos educativos que se centran en inteligencias “clásicas”, provoca un aumento de contagios de enfermedades de transmisión sexual (ETS) y embarazos no deseados, afectando diversos aspectos de la sociedad.

Aumento de ETS en un 80% (Fuente: OMS, 2018)

Aumento de embarazos no deseados en un 57% (Fuente: Guttmacher Institute, 2018)

6. RESUMEN DE LA INVESTIGACIÓN

IMPACTOS SOCIALES

A nivel social, esta problemática provoca un aumento de enfermedades de transmisión sexual (ETS) y embarazos no deseados entre los jóvenes. Esto lleva a un mayor abandono escolar y exclusión social, ya que los adolescentes que enfrentan embarazos tempranos suelen dejar el colegio, limitando sus oportunidades educativas y laborales futuras. Además, la falta de educación sexual integral adecuada perpetúa prejuicios y estigmas sobre la sexualidad y la identidad de género, dificultando la creación de una sociedad inclusiva y respetuosa de la diversidad.

IMPACTOS CULTURALES

En el ámbito cultural, la falta de una ESI efectiva refuerza normas y valores culturales perjudiciales. Sin una educación adecuada sobre sexualidad, se perpetúan mitos y tabúes, creando un ambiente donde temas cruciales como el consentimiento, la salud sexual y la igualdad de género no se abordan adecuadamente. Esto afecta negativamente la capacidad de los jóvenes para desarrollar relaciones saludables y basadas en el respeto. Además, la educación sexual integral tiene el potencial de empoderar a los jóvenes, promoviendo la igualdad de género y previniendo la violencia, beneficios que se pierden sin una educación efectiva.

IMPACTOS ECONÓMICOS

Económicamente, la disminución en la retención de conocimientos en ESI tiene implicaciones significativas. La educación sexual integral ha demostrado reducir los costos de salud pública al prevenir ETS y embarazos no deseados, disminuyendo la necesidad de tratamientos costosos y cuidados médicos a largo plazo. Además, una educación sexual adecuada contribuye al aumento de la productividad al permitir que más jóvenes completen su educación y se integren de manera efectiva en el mercado laboral. La falta de ESI también puede conducir a mayores tasas de ausentismo y deserción escolar, lo que impacta negativamente en el capital humano disponible para el desarrollo económico, afectando el bienestar y la productividad de los jóvenes a largo plazo.

6.2 OPORTUNIDAD DE DISEÑO



Fig.151

Se ha identificado la oportunidad de diseñar una herramienta didáctica y lúdica dirigida a niños entre 10 y 14 años. Esta herramienta permitirá comprender de manera general los temas relacionados con la educación sexual integral, tales como orientación sexual, identidad de género, derechos sexuales, enfermedades de transmisión sexual (ETS), entre otros. Vinculándola a una afición propia de este segmento de edad, los preadolescentes, como es el coleccionismo de elementos representativos de su identidad.

Al sentar las bases de una educación sexual integral a una edad temprana, se profundizará en estos conocimientos a medida que avance el tiempo, debido a la naturaleza propia de los preadolescentes. Además, al relacionar el aprendizaje con temas de interés para ellos, se busca aumentar la retención, comprensión y aplicación de los conocimientos relacionados con la educación sexual. Esto con el objetivo de disminuir los índices de contagio de ETS y embarazos no deseados, consecuencia de una educación sexual deficiente.

BENEFICIOS

Esta “herramienta didáctica” puede traer múltiples beneficios sobre la problemática de la baja retención de conocimientos en este campo. Al integrar el aprendizaje de temas esenciales como orientación sexual, identidad de género, derechos sexuales y prevención de ETS con una afición común en preadolescentes, como el coleccionismo, se logra captar mejor su interés y atención. Esto permite que los niños adquieran y retengan de manera más efectiva la información, fomentando una comprensión profunda y duradera de estos conceptos críticos.

El beneficio de esta oportunidad radica en que los niños puedan internalizar conocimientos esenciales sobre ESI de forma entretenida y relevante para ellos, lo que facilita su aplicación en situaciones cotidianas. Al relacionar el aprendizaje con sus intereses personales, los preadolescentes se sienten más motivados y comprometidos, lo que no solo mejora la retención de información sino también su disposición a hablar abiertamente sobre estos temas. Esto puede resultar en una mayor prevención de ETS y embarazos no deseados, al estar mejor informados y preparados para tomar decisiones seguras y responsables.

Además, al comprender y aceptar mejor su propia sexualidad y la de los demás, los niños pueden desarrollar una mayor confianza y autoestima, sintiéndose capaces y competentes en el manejo de su salud sexual y reproductiva. Esta herramienta también puede ayudar a mejorar las habilidades de comunicación y relación interpersonal, al fomentar discusiones abiertas y respetuosas sobre temas a menudo considerados tabú.



Fig.152



Fig.153

6.3 OBJETIVOS DE DISEÑO

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una herramienta didáctica y lúdica para mejorar la retención y comprensión de la educación sexual integral en niños de 10 a 14 años, con el fin de disminuir los índices de contagio de ETS y embarazos no deseados en edades posteriores.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Analizar el comportamiento e intereses del segmento:

Evaluar los hábitos, intereses y comportamientos de niños de 10 a 14 años para identificar factores que puedan mejorar la retención de conocimientos y su interés en la ESI.

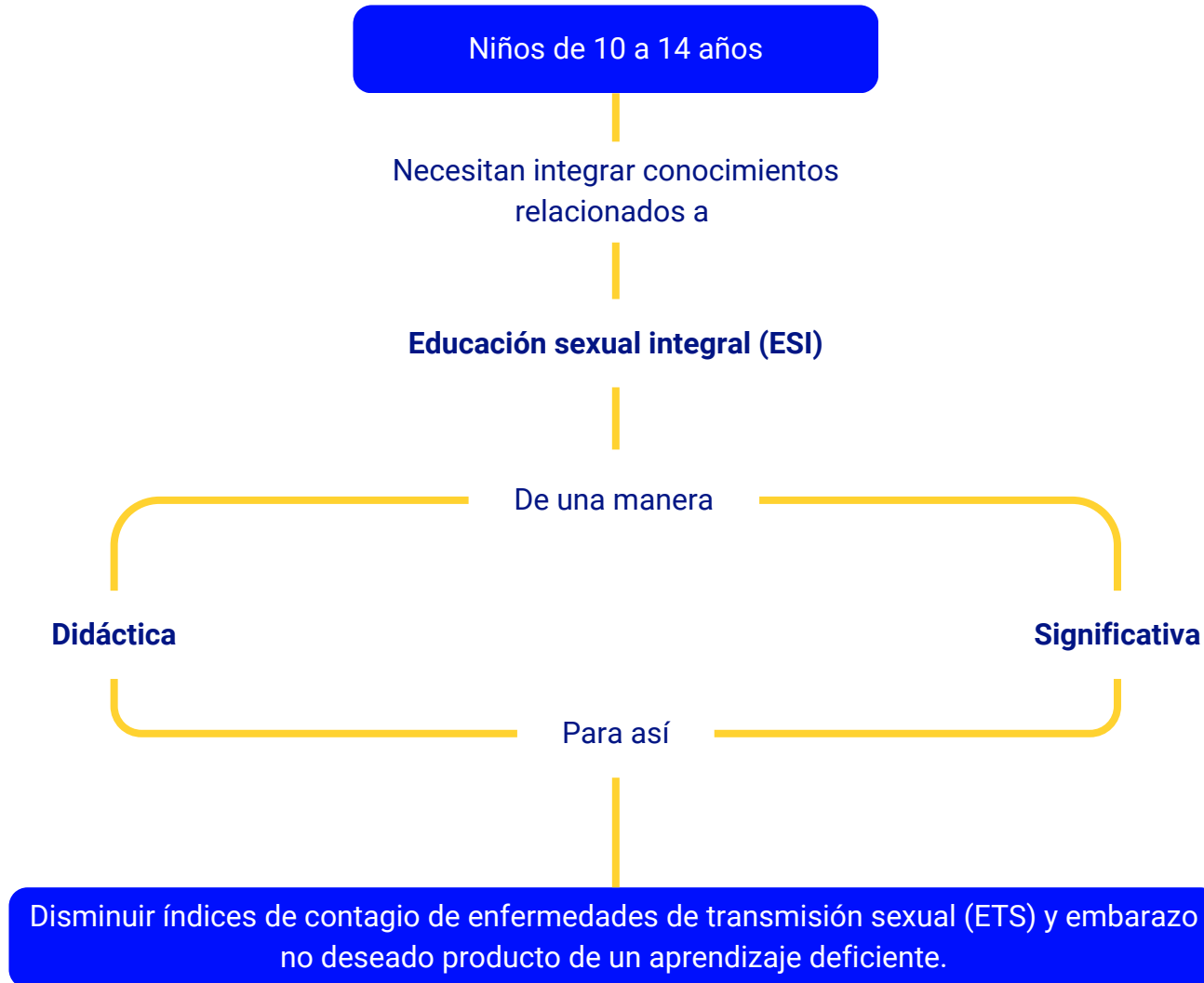
Investigar actividades y métodos didácticos efectivos:

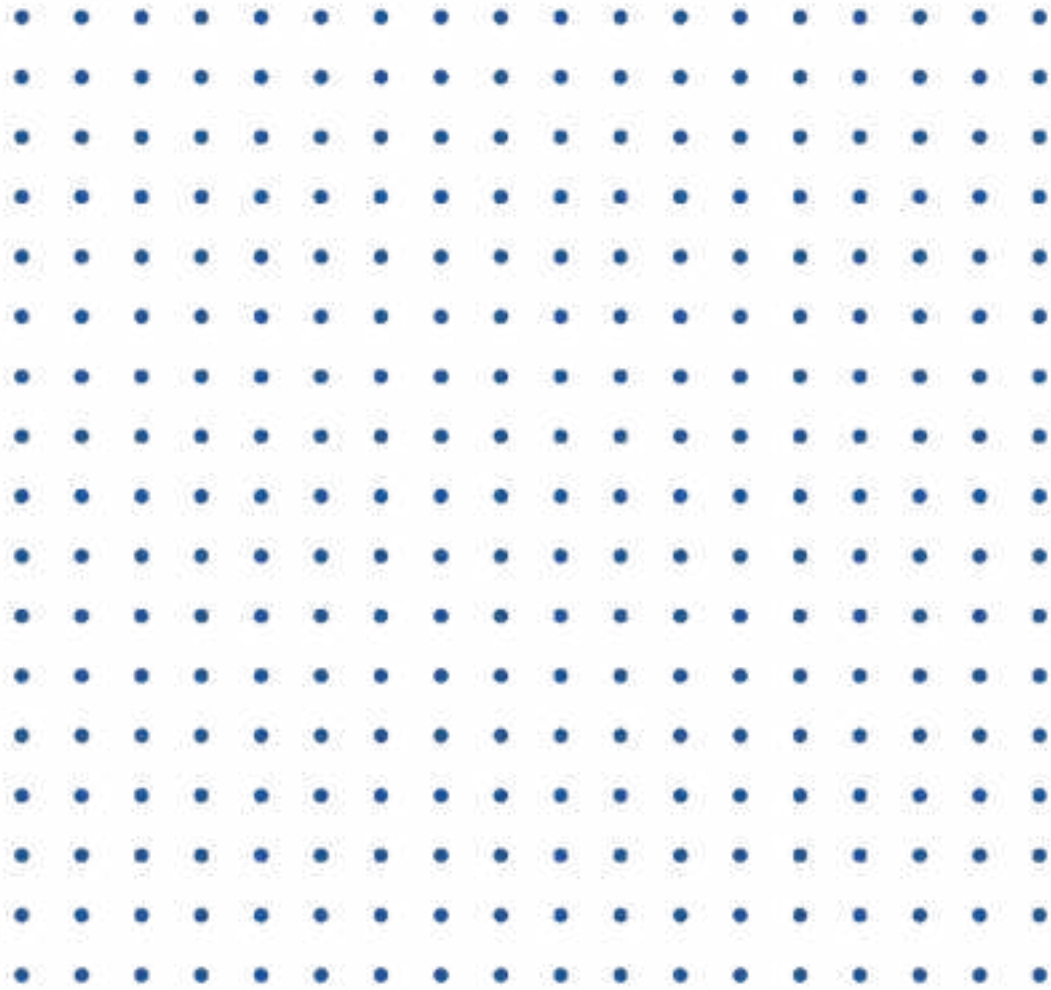
Explorar herramientas lúdicas y métodos educativos que sean atractivos y relevantes para el grupo etario, integrando elementos de coleccionismo y otros intereses comunes.

Diseñar una herramienta interactiva y comprensible:

Crear una herramienta educativa que combine elementos lúdicos con contenido educativo sobre educación sexual integral, asegurando que sea comprensible, atractiva y adecuada para el nivel de desarrollo cognitivo y emocional de los niños de 10 a 14 años.

6.4 PALABRAS CLAVE





07

ETAPA DE DISEÑO

7.1

CONCEPTUALIZACION

A lo largo de la investigación, distintas personas relacionadas con la problemática brindaron sus recomendaciones de mejora o posibles soluciones que se pudieran desarrollar. Tras un análisis de estas recomendaciones, se extrajeron los 3 conceptos más recurrentes. Posteriormente, estos conceptos fueron organizados en una tabla con el fin de transformarlos de conceptos semánticos a conceptos sintácticos aplicables al diseño y a la solución propuesta. Los tres conceptos rescatados de este proceso son: lúdico, dosificación y atractivo.

Concepto	Lúdico	Dosificación	Participación
Semántica	Relacionado con el juego, actividades recreativas o el entretenimiento.	Planificación del uso de recursos o actividades en cantidades determinadas para maximizar efectividad.	Que tiene cualidades o características que despiertan el interés.
Sintáctica	Dinámico Informal Ligero	En partes Ritmo Secuencia	Simetría Contraste Jerarquía

7. ETAPA DE DISEÑO

CONCEPTOS DE DISEÑO

Tras el análisis de los conceptos semánticos, surgieron nuevos conceptos aplicables al diseño. Estos fueron organizados y clasificados en una tabla, agrupándolos en tres categorías principales: adaptabilidad, conexión y espacio-tiempo.

Después de analizar los conceptos dentro de estas tres categorías, se seleccionaron aquellos que se consideraron más representativos y esenciales para que la solución propuesta: dinámico, contraste y secuencia.

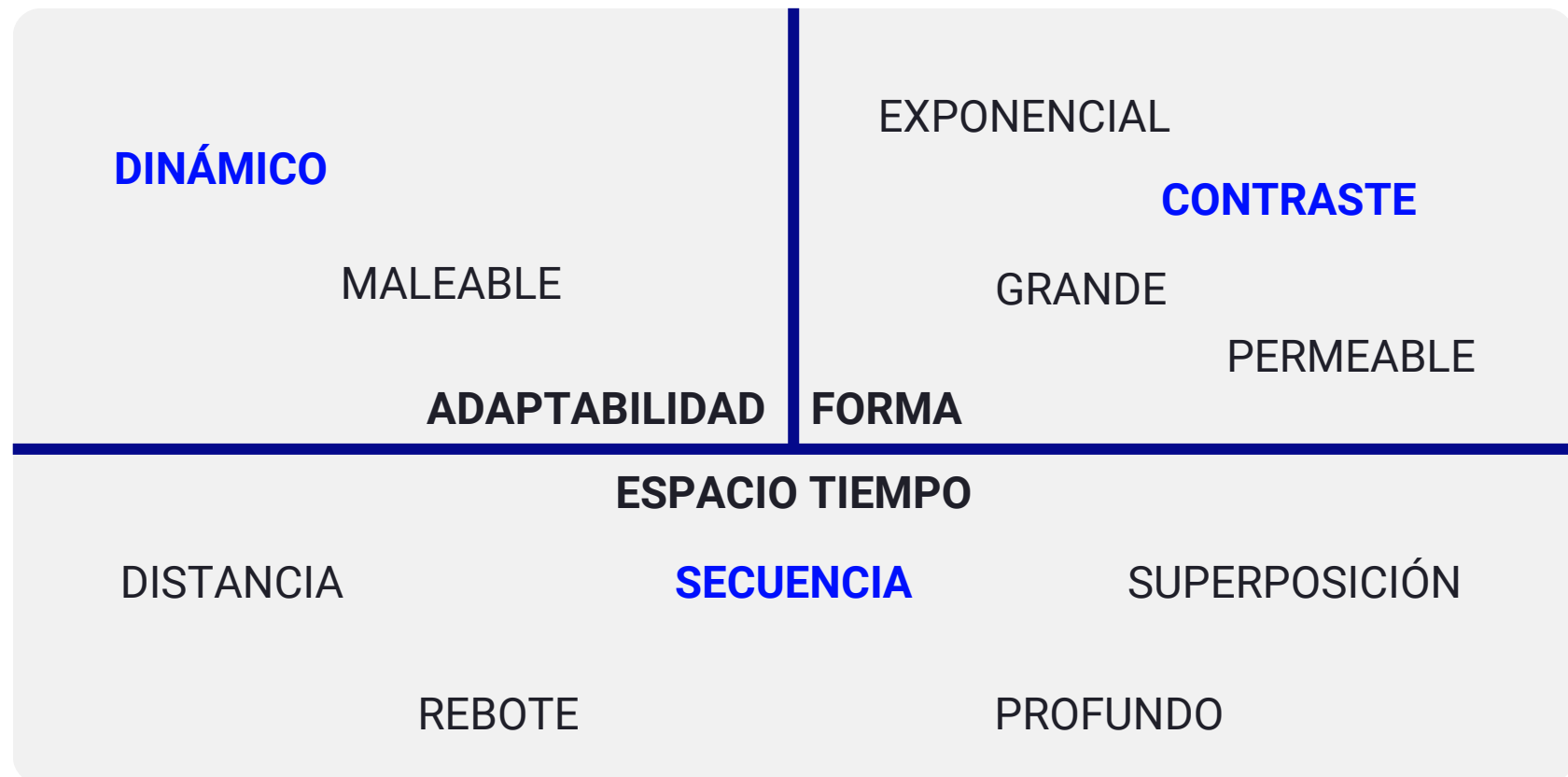


Gráfico 16: Tabla de agrupación de conceptos
Elaboración propia

7.2

DEFINICIÓN DE CONCEPTOS DE DISEÑO

Después de realizar la selección de términos más representativos de cada variable, estos se organizaron en una tabla. Esta tabla proporciona la definición semántica de cada término y establece el nexo o relación entre ese concepto y la solución o mejoras propuestas.

Concepto	Dinámico	Contraste	Secuencia
Semántica	Que tiene actividad o movimiento, que presenta cambios o que da lugar a ellos.	Dicho de una cosa: Mostrar notable diferencia cuando se comparan ambas.	Continuidad, serie o sucesión de cosas que guardan entre sí cierta relación.
Cómo se aplica a la solución	La solución debe ser interactiva, algo con lo que el usuario pueda tener una relación activa.	El producto debe diferenciar claramente las distintas temáticas a enseñar.	El aprendizaje debe darse de manera gradual y exponencial, de lo general a lo específico.

7.2.1 COMO SE VEN ESTOS CONCEPTOS

Para visualizar cómo estos conceptos (dinámico, contraste y secuencia) se pueden expresar de manera visual, se desarrollaron moodboards. Estos exploraron la aplicación de dichos términos tanto en productos existentes como en analogías. Posteriormente, se analizaron para extraer las propiedades visuales y características más recurrentes de cada uno de los conceptos clave.

DINÁMICO



CARACTERÍSTICAS IDENTIFICADAS

- Translúcido
- Irregular
- Ruptura de orden
- Superposición
- Asimetría
- Modular
- Flexibilidad

CONTRASTE

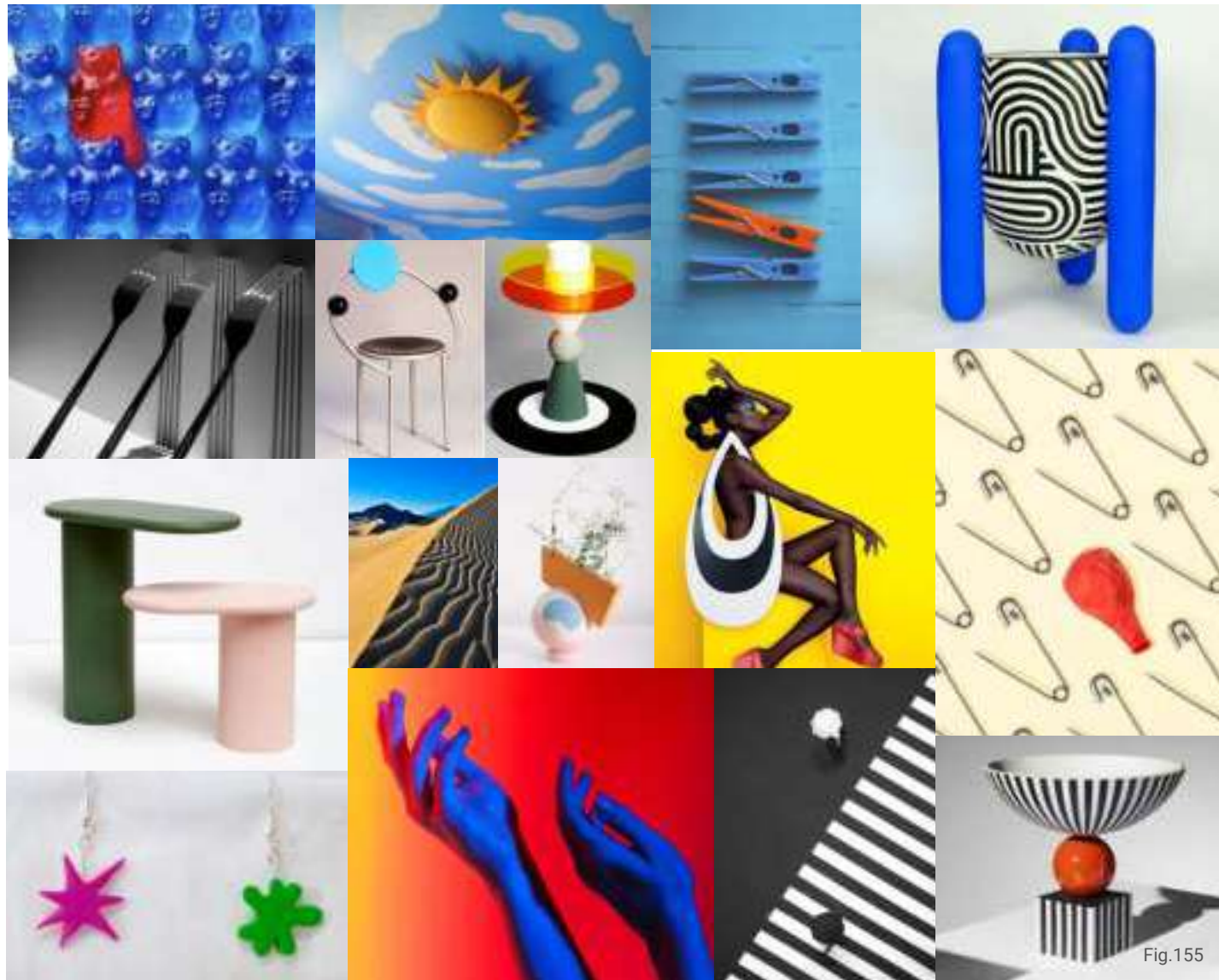


Fig.155

CARACTERÍSTICAS IDENTIFICADAS

- Luz y sombra
- Colores opuestos
- Vacío y lleno
- Dimensiones y medidas contrastantes
- Luz y sombra
- Recto y curvo

SECUENCIA



Fig.156

CARACTERÍSTICAS IDENTIFICADAS

- Progresión
- Ritmo
- Repetición
- Gradación
- Transición
- Direccionalidad
- Profundidad
- Superposición
- Paso a paso

7.3 PROPUESTA CONCEPTUAL

QUÉ ES

Herramienta didáctica que enseña educación sexual integral por medio del juego y el involucra corporal, combinando elementos digitales y presenciales que permitan involucrar al usuario en un proceso de aprendizaje activo y secuencial, contrastando con los formatos educativos convencionales.

POR QUÉ ES ASÍ

La herramienta didáctica aborda la inteligencia kinestésica, una de las más predominantes en los seres humanos, y la combina con el coleccionismo, un factor altamente motivador para la generación Alpha. Al ser didáctica e interactiva tanto a nivel presencial como digital, fomenta la participación activa del niño, promoviendo un aprendizaje más significativo y duradero. Este enfoque contrastante con los métodos educativos tradicionales ayuda a mantener el interés y la motivación del estudiante, facilitando la retención de conocimientos a largo plazo. La combinación de juego y coleccionismo no solo capta el interés de los estudiantes, sino que también refuerza el aprendizaje mediante la repetición y el reconocimiento.

PARA QUÉ

El propósito es reforzar la educación sexual impartida en colegios particulares subvencionados, con el fin de aumentar la retención de esta información entre los niños de 10 a 14 años, buscando reducir la incidencia de contagios de enfermedades de transmisión sexual (ETS) y los embarazos no deseados entre los adolescentes, al promover una comprensión más profunda y responsable de la salud sexual desde una edad temprana, sentando las bases para que los adolescentes tomen decisiones informadas y responsables en cuanto a su sexualidad.



Fig.157

7.4 ESTADO DEL ARTE + ANÁLISIS FODA



Fig.158

Guiándose por la conceptualización, se desarrolló un estudio del arte de diferentes juegos, dinámicas, o recursos utilizados para enseñar educación sexual integral de una manera mas didáctica y activa. De igual manera se analizaron los juguetes más relevantes para el segmento a trabajar.

¿QUÉ ES EL ANALISIS FODA?

El análisis FODA es una herramienta estratégica ampliamente utilizada en el mundo empresarial y de proyectos. FODA es un acrónimo que significa:



Fortalezas



Oportunidades



Debilidades



Amenazas

Esta técnica permite evaluar la situación actual de una empresa, proyecto o idea de negocio, considerando factores internos y externos.

- **Fortalezas:** Son las características positivas internas que diferencian al proyecto o empresa de otros. Por ejemplo, un equipo altamente capacitado o una tecnología única.
- **Oportunidades:** Son factores positivos externos que el proyecto o empresa podría aprovechar para mejorar su posición. Podrían ser nuevas tendencias del mercado o cambios en la legislación que beneficien al negocio.
- **Debilidades:** Son aspectos negativos internos que podrían mejorar. Pueden ser procesos ineficientes o falta de recursos en ciertas áreas.
- **Amenazas:** Son factores externos que podrían perjudicar el desempeño del proyecto o empresa. Por ejemplo, la entrada de nuevos competidores o una crisis económica.

7. ETAPA DE DISEÑO

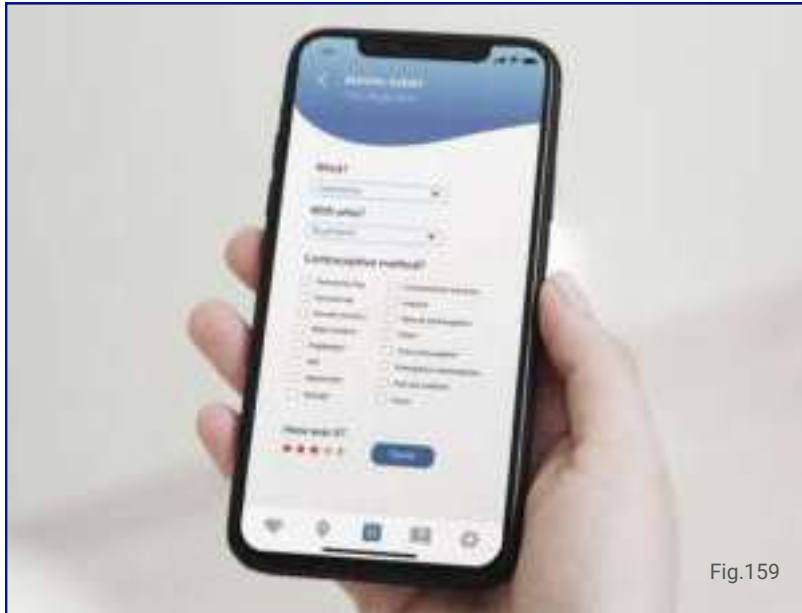


Fig.159

EDN

Emma Laura Morales Rodríguez

EDN es una aplicación que busca potenciar los programas de educación sexual ya instaurados en los colegios, esto ofreciendo videos complementarios y un motor de búsqueda que filtra según fuentes, eliminando aquellas que tengan un enfoque negativo. La aplicación busca que el usuario lleve un registro de su sexualidad y le va brindando recomendaciones.

MUSE

Célia Marchessaux

MUSE es una colección de herramientas diseñada para abordar los diversos desafíos que enfrentan las mujeres.

El kit de educación sexual incluye gráficos del útero y del ciclo menstrual, tarjetas con preguntas sobre temas "tabú", un espejo y varias tarjetas que muestran partes del cuerpo, para que la persona pueda descubrir y conocer su propio cuerpo de manera más detallada.



Fig.160

7. ETAPA DE DISEÑO



7. ETAPA DE DISEÑO



Kit educativo vulva + clítoris *Cliniport*

Este kit busca representar la anatomía genital femenina a escala real y con colores visualmente llamativos. Incorpora todos los componentes, labios menores, mayores, uretra, entrada vaginal y clítoris.

El modelo está en plástico rígido y fue impreso en 3D, además cada pieza es desmontable.

Kit completo ESI *MeyPetitDolls*

Kit realizado en tela con relleno sintético, con stock y además con cambios aplicables a pedido. Incluye: vulva con clítoris desmontable, pene con prepucio móvil, mama simple y útero completo con canal vaginal desmontable.



7. ETAPA DE DISEÑO



7. ETAPA DE DISEÑO



OH WOMAN

Tania Hernández & Stephanie Renz

OH WOMAN es un juego de madera basado en el Kalaha, contiene 40 preguntas y sus correspondientes respuestas sobre menstruación, sexualidad y cuerpo. Busca fomentar los diálogos íntimos al crear un espacio seguro y agradable para los jugadores. Incluye 48 gotas de sangre, 40 cartas de juego, 1 manual de instrucciones y 1 tablero.

Kit para la ESI

Fundación EduSexAhora

El kit incluye modelos hechos en silicona, entre ellos un útero, un pene con anatomía interna, una vulva con conducto vaginal, dos modelos de pene con testículos, un modelo de clítoris, un set de nueve modelos de embriones y fetos (uno por cada mes de embarazo), un condón para pene, un condón para vagina, quince folletos para repartir, acceso a imprimibles y una cuenta de usuario para acceder a la app EducaSex, la cual cuenta con clases y material educativo.



7. ETAPA DE DISEÑO



7.4.1 EXPLORACIÓN DE JUGUETES POPULARES



Fig.165

En el análisis de los datos obtenidos, tanto en las entrevistas con niños como en la observación de campo, se identificó un elemento común entre los niños de 10 a 14 años: el coleccionismo de juguetes o figuras. Con el fin de empatizar más con sus gustos y evaluar formatos y atributos relevantes para la propuesta de diseño formal, se realizó una exploración de los juguetes más coleccionados en el mercado.

7. ETAPA DE DISEÑO



LEGO

Lego System

LEGO es un sistema de juguetes de construcción diseñado para estimular la creatividad y el desarrollo cognitivo en personas de todas las edades.

El set básico incluye bloques de plástico de diversos colores y tamaños, piezas especiales como ruedas y engranajes, placas base para construir, y manuales de instrucciones con ideas de proyectos. Los usuarios pueden crear desde simples estructuras hasta sistemas complejos.

Sanrio Blind Box

Miniso

Las blind boxes son una colección de figuras coleccionables. Cada caja viene cerrada y contiene una figura aleatoria de personajes populares como Hello Kitty, My Melody, Cinnamoroll, entre otros. Las figuras vienen en diferentes poses y diseños. El empaque no revela el contenido, añadiendo un elemento de emoción y sorpresa a la experiencia. Los coleccionistas suelen intercambiar las figuras duplicadas para crecer su colección.



7. ETAPA DE DISEÑO



Fig.168

Funko Pop *Funko*

Funko Pop es una línea de figuras coleccionables conocida por su estilo y amplia variedad de personajes de la cultura popular. Estas figuras destacan por sus cabezas grandes y cuerpos pequeños, con ojos negros y redondos.

Cada figura viene en una caja con ventana que permite su exhibición sin necesidad de desempaquetarla.

LOL Surprise *Micro-Games America Entertainment*

L.O.L. Surprise es una línea de muñecas coleccionables conocida por su concepto de "desempaquetado sorpresa".

Cada producto viene en una esfera con múltiples capas que revelan accesorios y prendas al azar antes de llegar a la muñeca central, haciendo que cada muñeca sea única. Las figuras tienen un diseño caricaturesco con ojos grandes y temas variados. Incluyen características especiales como cambios de color o múltiples texturas.



Fig.169

7. ETAPA DE DISEÑO



Fig.170

Sylvanian Families *Epoch*

Sylvanian Families es una línea de juguetes que presenta figuras de animales antropomórficos en un entorno rural. Estas figuras generalmente están hechas de felpa y plástico, existen distintas familias de animales como conejos, osos, gatos, etc.

La colección incluye casas, vehículos y accesorios, permitiendo a los niños crear y expandir un mundo de juego.

Cartas Pokémon *The Pokémon Company*

Las cartas Pokémon son un juego de cartas coleccionables basado en la franquicia. Cada carta representa un Pokémon, entrenador o ítem del universo, con ilustraciones coloridas y detalladas.

La colección incluye cartas comunes, poco comunes, raras y ultrararas, algunas con efectos holográficos o ilustraciones especiales. Los jugadores pueden usar estas cartas para construir mazos y competir entre sí, o simplemente coleccionarlas.



Fig.171

CONCLUSIONES REFERENTES



Fig.172

Después de realizar el análisis de referentes y examinar el estado del arte, se identificaron las siguientes características o puntos clave que se consideran útiles para tener en cuenta durante el desarrollo formal:

- Inclusión de tecnología es fundamental.
- Debe tener etapas o distintas versiones.
- Considerar la atracción propia de la edad al coleccionismo.
- El factor aleatorio es atractivo.
- Plástico, resina y vinilo son los materiales principales.
- Se suelen usar colores vibrantes y texturas variadas.
- Crear un sistema de rareza le hace más comercializable (elemento común, poco común, raro, muy raro, etc).
- En cuanto a medidas, para el rango etario los juguetes pasan a ser más pequeños.
- Considerar la diversidad de personas.



Fig.173

7.5 EXPLORACIÓN FORMAL

Para el desarrollo de la exploración formal se decidió abarcar solamente una de las temáticas de la ESI, en este caso **género, identidad y orientación**. Esto considerando la eventual replicación del producto para abarcar los temas restantes.

DESCRIPCIÓN

Este juguete didáctico e interactivo se presenta en un **formato de bolsillo**, diseñado específicamente para abordar la identidad de género y la orientación sexual, dos componentes esenciales de la educación sexual integral. Inspirado en el clásico juego "Adivina Quién", este dispositivo educativo fomenta la participación activa entre dos o más personas, requiriendo **un juguete por participante**. Cada unidad cuenta con un personaje personalizable, permitiendo a los usuarios ajustar no solo el aspecto físico, sino también los gustos y la forma en que el personaje se identifica. Para enriquecer la experiencia de aprendizaje, el juguete incluye un conjunto de cartas con preguntas formuladas que guían el juego y estimulan la reflexión, como "¿Cómo se identifica tu personaje?", "¿Está en alguna relación?" o "¿De qué color es su cabello?".

En cuanto a elemento tecnológico, **se considera la inclusión de un chip NFC o un código QR** integrado en la base del juguete. Esta característica proporcionaría tanto a niños como a tutores acceso directo a material educativo oficial, avalado por el gobierno y expertos en la materia, garantizando así una fuente confiable de información complementaria y recursos adicionales para profundizar en estos importantes temas de manera apropiada y fundamentada.

7. ETAPA DE DISEÑO



Fig.174

DESCRIPCIÓN

Esta **colección educativa** comprende figuras de cuerpos asexuados diversos y un set de 50 cartas con preguntas y respuestas sobre identidad de género, expresión de género y orientación sexual. Está diseñada para facilitar el aprendizaje y el diálogo entre tutores y niños sobre estos temas importantes.

La colección incluye un **chip NFC o código QR en la base de la caja**, que permite acceder a material educativo digital adicional, avalado por expertos y el gobierno. Este componente tecnológico proporciona recursos actualizados y adaptables a diferentes edades, ofreciendo una fuente confiable de información complementaria. El conjunto combina elementos físicos y digitales para crear una herramienta integral de educación sexual, promoviendo una comprensión respetuosa y apropiada de la diversidad humana desde temprana edad.

7. ETAPA DE DISEÑO

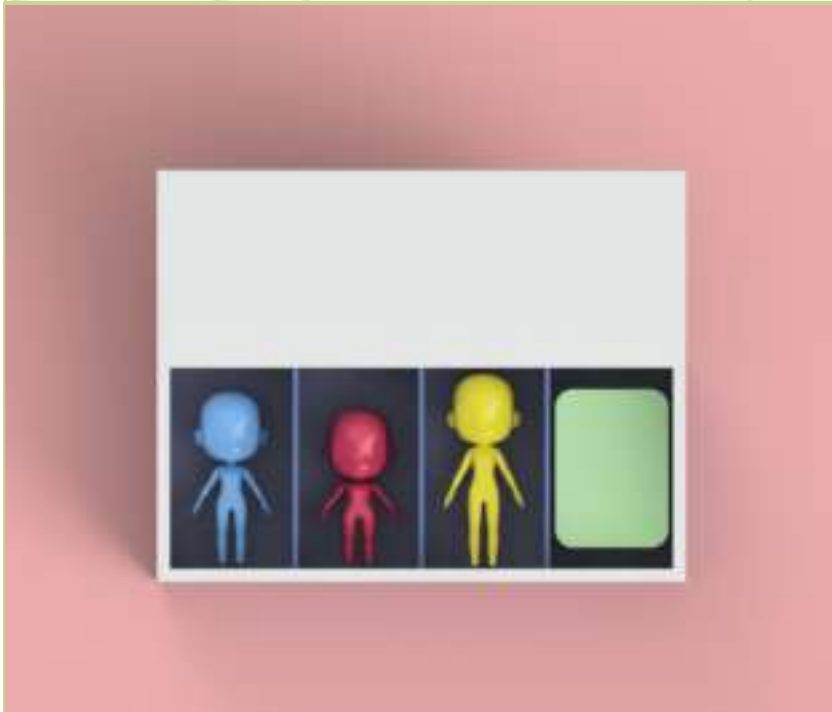
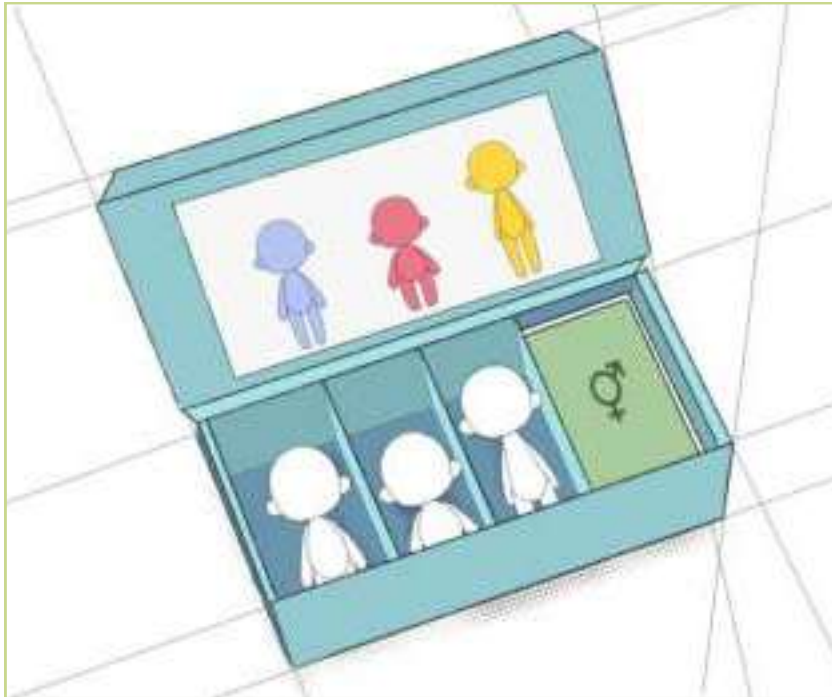


Fig.175

DESCRIPCIÓN

Esta **colección de figuras sorpresa** está diseñada para niños y adolescentes de 10 a 15 años, ofreciendo una experiencia educativa única sobre diversidad e identidad. Consta de 10 personajes distintos, cada uno con su propia identidad, orientación, gustos, aficiones e historias personales. Cada caja sorpresa contiene una figura, un accesorio relacionado y una moneda pesada con un código **QR grabado**. Este código permite acceder a contenido digital detallado sobre el personaje, incluyendo su biografía, información educativa sobre temas de identidad y orientación sexual, y recursos interactivos apropiados para la edad. La colección busca promover la **educación individual, fomentando la identificación y empatía con diversos personajes**. A través de esta combinación de elementos físicos y digitales, la colección ofrece una forma atractiva y respetuosa de explorar la diversidad humana, incentivando el autodescubrimiento y las conversaciones importantes entre los jóvenes sobre identidad, respeto y aceptación.

7. ETAPA DE DISEÑO

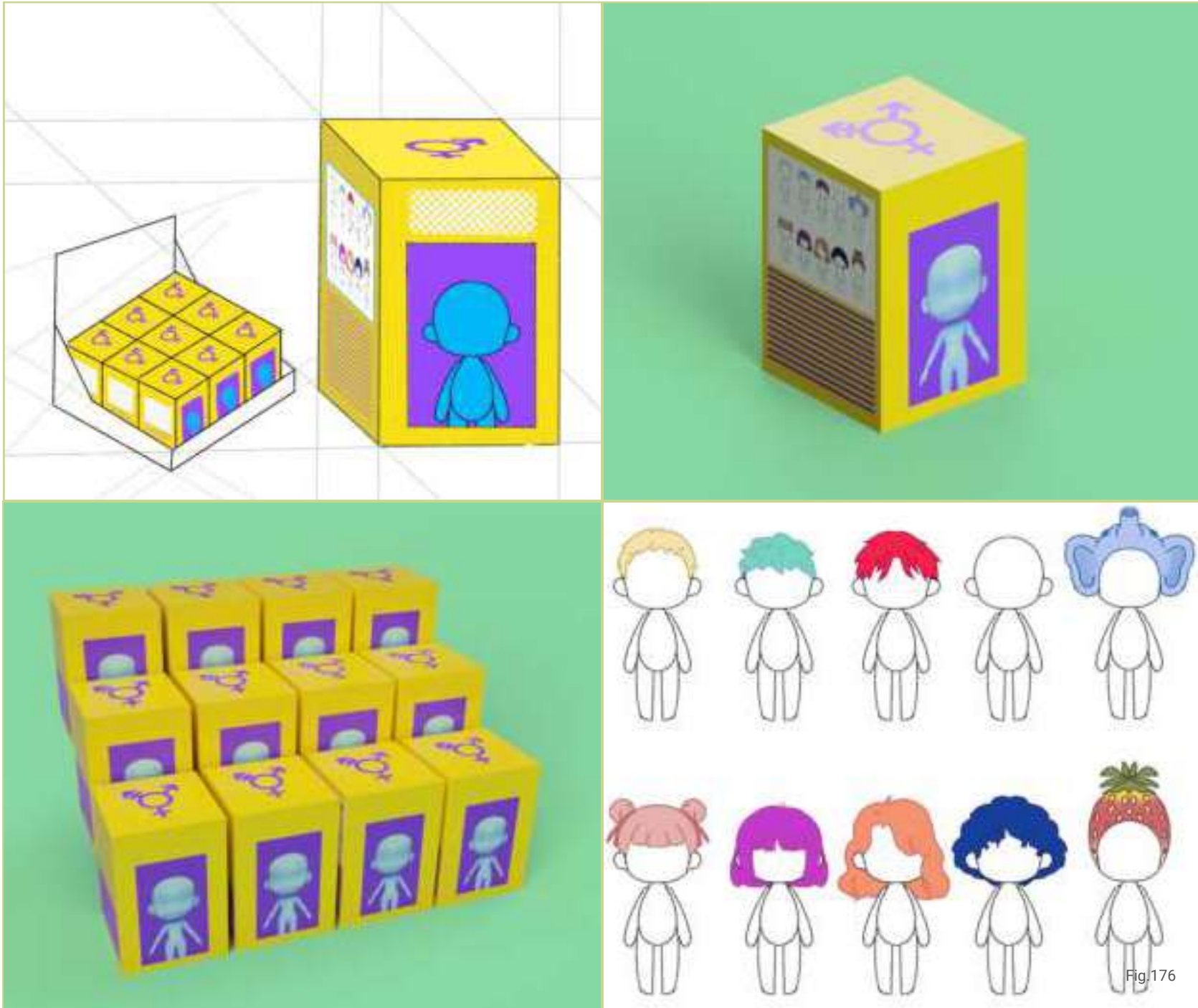


Fig.176

DESCRIPCIÓN

Este **juego de mesa** interactivo está diseñado para adolescentes de entre 10 y 15 años, ofreciendo una experiencia educativa y divertida sobre relaciones, emociones y respeto. Compuesto por un **tablero y una serie de fichas únicas**, cada una representa conceptos como género, emociones y tipos de relación. Al combinar estas fichas y **escanearlas mediante la cámara** del teléfono usando WebAR, los jugadores pueden observar cómo los elementos de **cada ficha interactúan entre sí** a través de animaciones 3D realistas. Por ejemplo, una combinación de fichas de “Hombre,” “Mujer” y “Amor” activará una animación que muestra una escena afectiva entre una pareja heterosexual, mientras que otras combinaciones pueden mostrar la amistad, el apoyo y el respeto entre amigos.

Cada juego incluye un **“recetario de combinaciones”**, que guía a los jugadores por todas las posibles combinaciones y sus resultados, permitiéndoles descubrir de manera progresiva cómo los valores y las emociones se expresan en distintas situaciones.

7. ETAPA DE DISEÑO

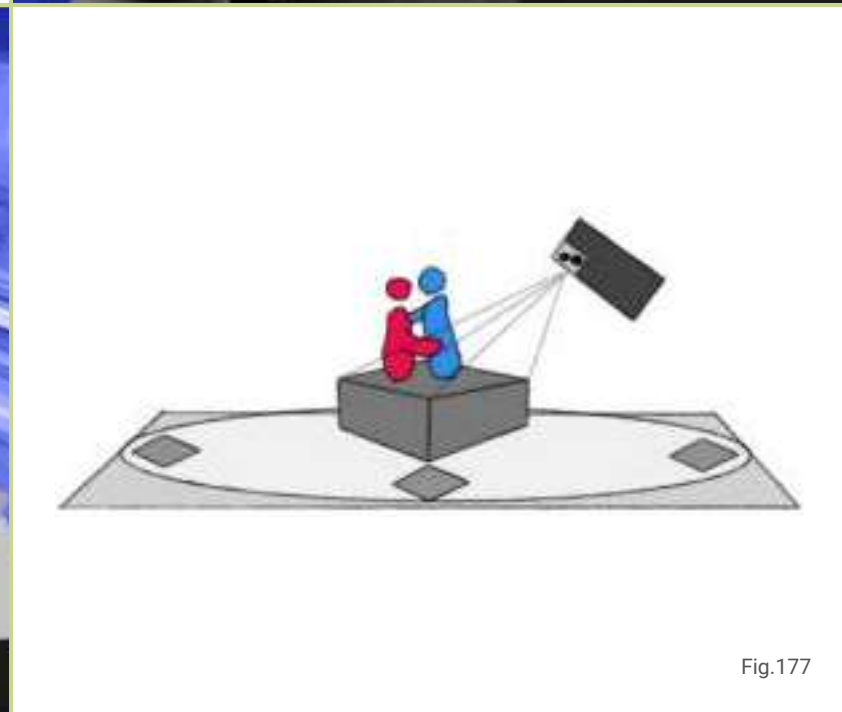
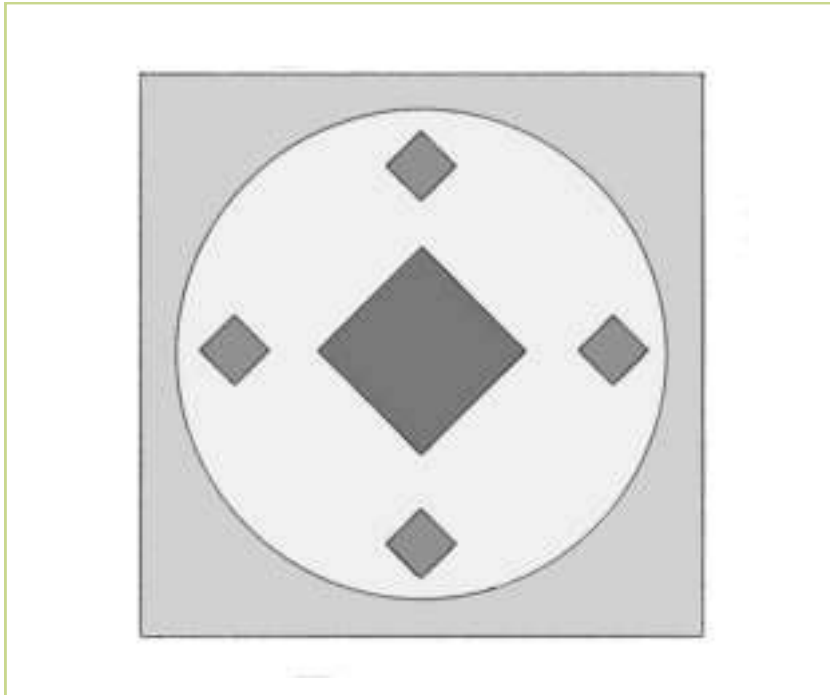


Fig.177

DESCRIPCIÓN

Este **teatro en miniatura con tecnología NFC** está diseñado para ofrecer una experiencia interactiva y creativa a través de una aplicación oficial, accesible desde una tablet o teléfono en posición horizontal. En la base del teatro, se encuentra un **lector NFC que interactúa con diferentes fichas NFC** que los usuarios pueden disponer en distintas combinaciones sobre la base. Cada combinación de fichas desencadena una escena o reacción única en la pantalla de la tablet, creando una experiencia visual y narrativa dinámica.

Las fichas representan personajes, elementos de escenario, emociones y situaciones, permitiendo a los usuarios construir escenas personalizadas y explorar cómo distintos elementos interactúan entre sí en tiempo real. Para ayudar a los jugadores, el teatro incluye un **“recetario” con todas las combinaciones posibles**, de modo que puedan descubrir de manera guiada los efectos y reacciones de cada mezcla. **Se considera la opción de hacer este juego multijugador**

7. ETAPA DE DISEÑO

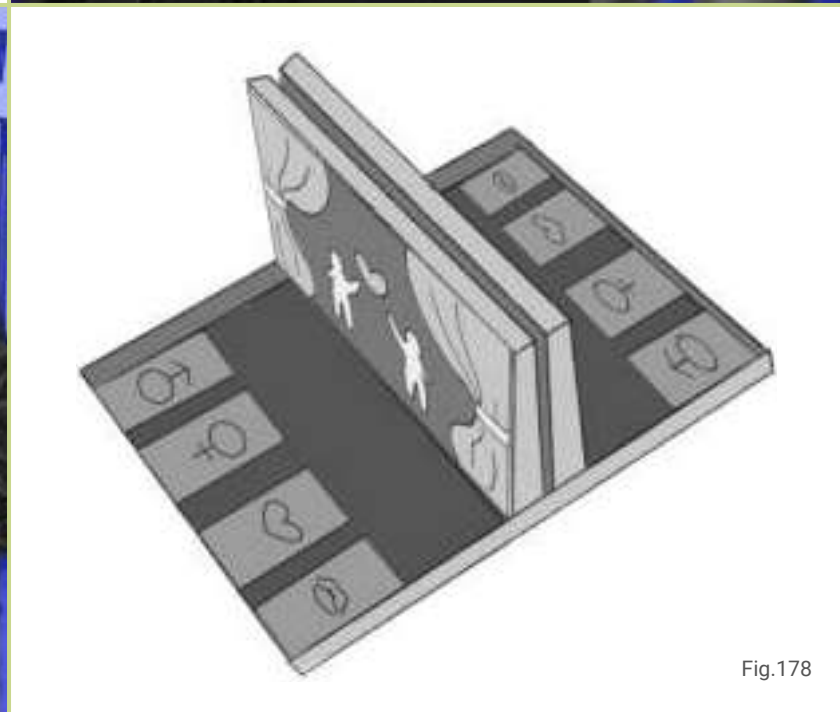
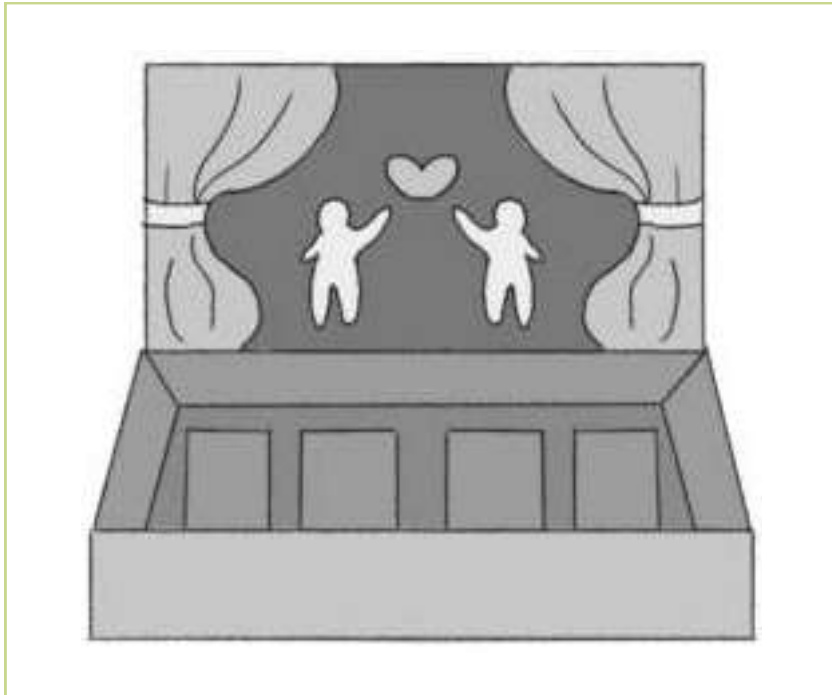


Fig.178

DESCRIPCIÓN

Esta **colección de libros animados** está especialmente diseñada para niños y adolescentes de entre 10 y 15 años, abordando temas de educación sexual integral (ESI) a través de **historias impactantes** y significativas. Cada libro presenta narrativas que, **en su desarrollo inicial, llevan a un final negativo** o desafortunado, reflejando las consecuencias de la falta de información o de valores sólidos en temas como el respeto, el consentimiento y la responsabilidad.

Sin embargo, lo innovador de esta colección es su interacción digital: cada panel ilustrado puede ser **escaneado con la aplicación oficial del producto**. Al escanear estos paneles, los lectores desbloquean **finales y desarrollos alternativos** en los que los personajes toman decisiones informadas, habiendo recibido una educación sexual adecuada y actuando en base a valores positivos. Esta doble narrativa permite a los jóvenes comparar las consecuencias de cada decisión y comprender la importancia de la ESI de manera tangible.

7. ETAPA DE DISEÑO

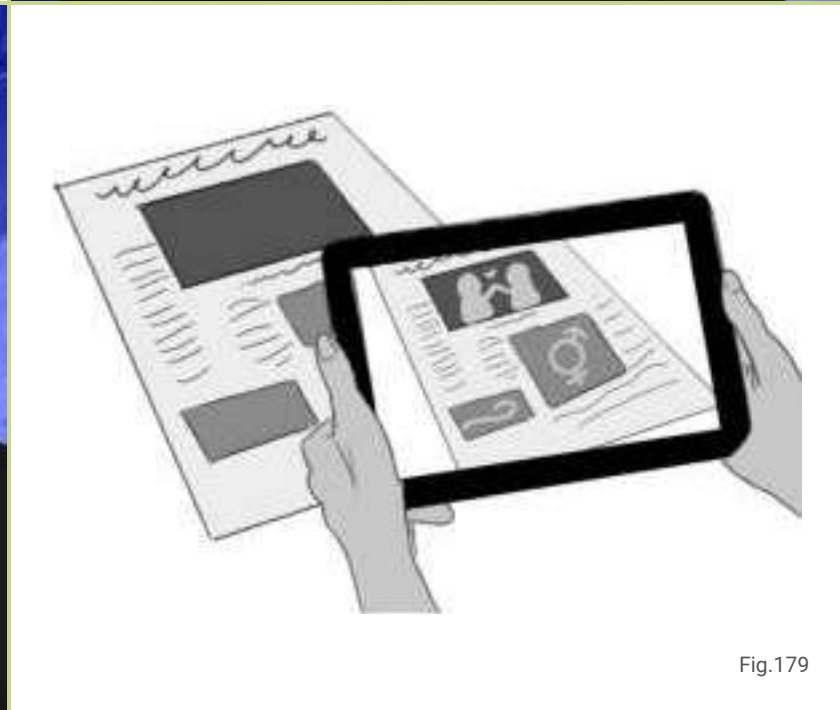


Fig.179

DESCRIPCIÓN

Propuesta de un **conjunto de vestuario** en distintas tallas orientado a **niños de 10 a 15 años**, compuesto por un top y una prenda inferior, confeccionado en tela cómoda. La prenda incluiría **parches o gráficos** distribuidos estratégicamente que interactúan con la tecnología de realidad aumentada mediante **WebAR**. Al escanear estos puntos con un dispositivo móvil, se activaría la **cámara**, mostrando en pantalla elementos interactivos en realidad aumentada. Por ejemplo, al escanear un parche ubicado en la pierna, aparecería un contenido específico en la pantalla del celular. Esta experiencia inmersiva y kinestésica está diseñada para enseñar temas relacionados con el cuerpo humano y la sexualidad de una forma accesible y dinámica.

7. ETAPA DE DISEÑO

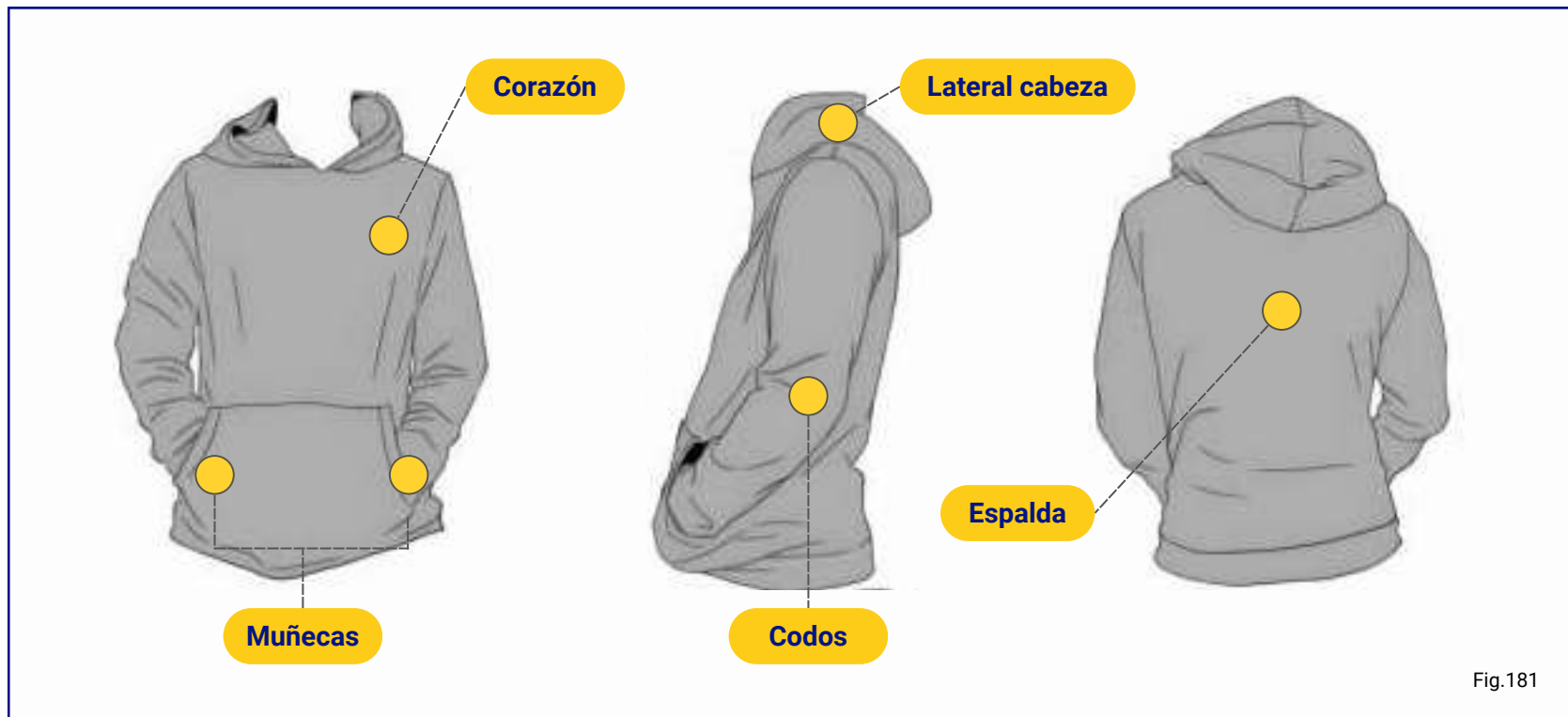


Fig.180

7.6 DESARROLLO IDEA SELECCIONADA

La idea a desarrollar se centró en el conjunto de vestuario interactivo con realidad aumentada. Sin embargo, este concepto inicial fue testeado y ajustado mediante varias modificaciones. Entre estos cambios, **se eliminó la prenda inferior del conjunto**, ya que, para enseñar educación sexual integral, era suficiente con centrar la experiencia en el torso, por lo que se **optó por diseñar un polerón**. Además, se identificó la necesidad de que el producto sea **bidireccional**: tanto la persona que lleva puesta la prenda como quienes la escanean desde afuera deben poder interactuar adecuadamente con la experiencia WebAR.

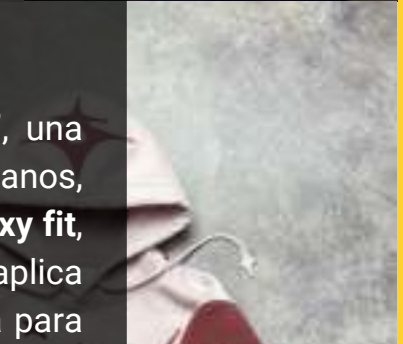
PUNTOS ESTRATÉGICOS / TRIGGERS REALIDAD AUMENTADA



REFERENTES POPULARES JÓVENES

Con el objetivo de desarrollar un producto con **mayor aceptación** entre los jóvenes, se analizaron referentes populares en el ámbito de la moda.

Se identificó como un factor común la influencia del estilo “**streetwear**”, una tendencia que combina ropa casual y deportiva con elementos urbanos, buscando comodidad y expresión personal. Además, se destacó el **corte boxy fit**, caracterizado por su diseño amplio y apariencia relajada. Este estilo se aplica comúnmente en poleras y polerones, ajustándose ligeramente en la cintura para equilibrar la silueta y ofrecer un **look moderno y versátil**.



REFERENTES NOSTÁLGICOS PARA ADULTOS

Para lograr una mejor aceptación del producto entre los **adultos nacidos entre los años 70 y 90** (los adultos que se relacionan con el usuario), se analizaron referentes propios de esas décadas. Este enfoque busca reducir los prejuicios hacia la ESI apelando a **elementos nostálgicos y emocionalmente positivos** asociados a esa época.

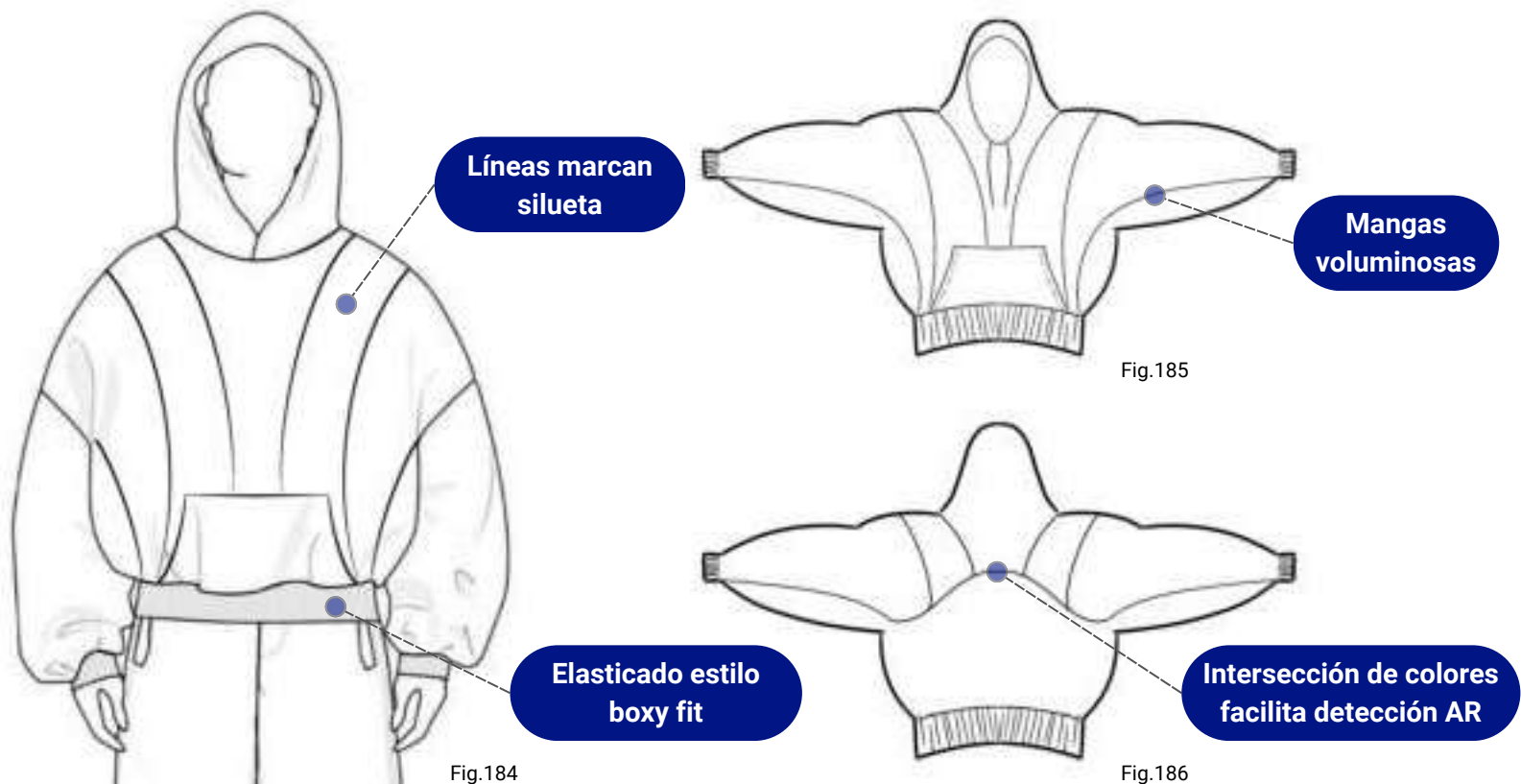
En cuanto a la moda **"retro"**, se identificaron características clave como el uso de colores de **alto contraste**, diseños con **patrones llamativos** o la incorporación de **parches** en las prendas. Además, se observó una tendencia al **layering**, es decir, la superposición de varias capas de ropa.



DISEÑO DE POLERON

El diseño del polerón está inspirado en la **estética de las décadas de los 80 y 90**, fusionando elementos retro con un enfoque moderno de **streetwear**. Estas líneas y paneles curvos en la parte frontal y posterior no solo crean una silueta llamativa y dinámica, sino que también evocan la moda deportiva y urbana de esos años, que es una tendencia que sigue siendo popular entre los jóvenes.

El corte amplio y las mangas voluminosas aportan **comodidad y libertad de movimiento**, reflejando la moda **oversize** que define el estilo streetwear actual. La capucha y el bolsillo tipo canguro, además de ser prácticos, refuerzan un estilo **juvenil y desenfadado**.





ALTERNATIVAS Y SELECCIÓN DE COLOR

Fig.187

COMBINACIONES ELEGIDAS

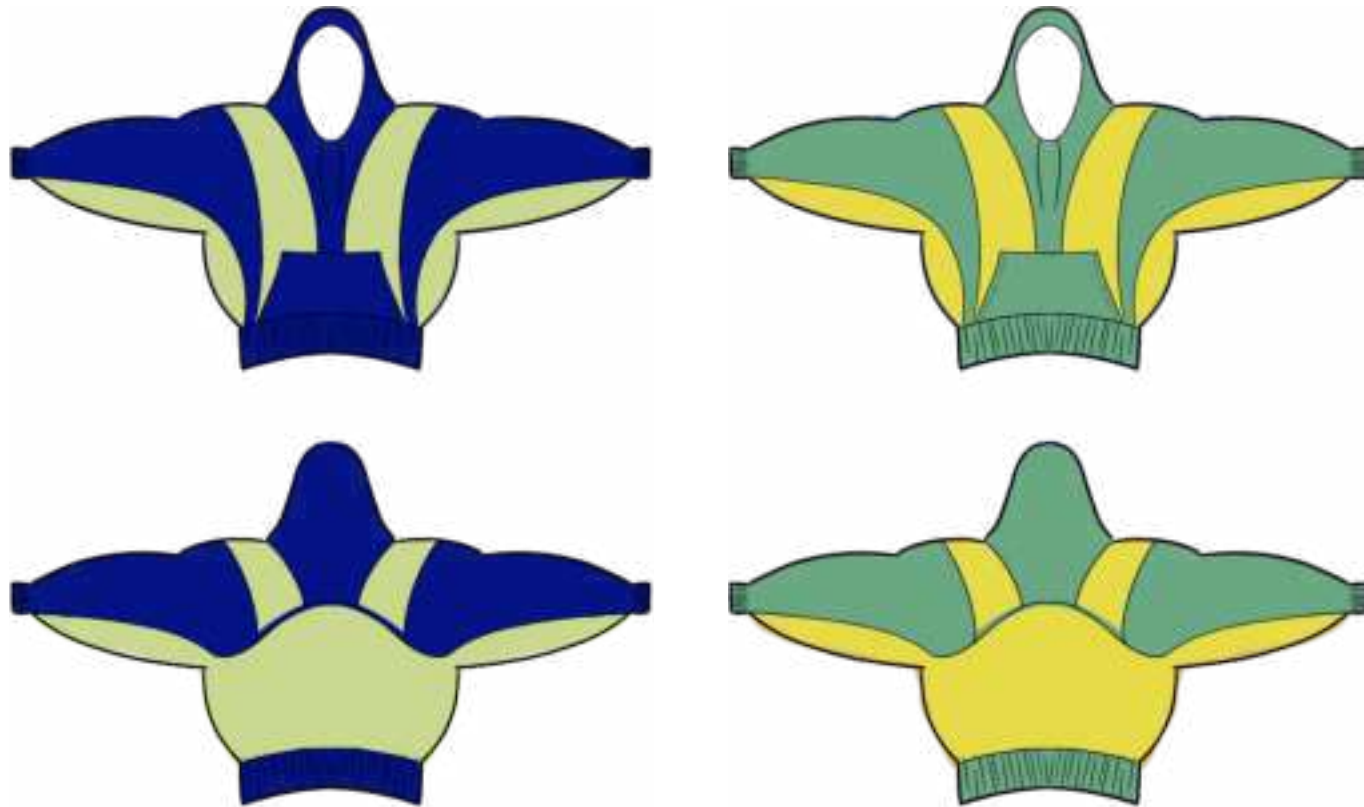


Fig.188

Los colores seleccionados para el polerón reflejan la paleta vibrante y llamativa típica de la moda de los 80 y 90, una época caracterizada por la experimentación y la expresión de individualidad a través de tonos intensos y contrastantes. Los azules profundos y verdes suaves contrastan con amarillos y verdes más vivos, evocando la estética de la época y captando la atención de una audiencia joven. Además, estos colores ayudan a destacar las diferentes secciones de la prenda, guiando la atención hacia las áreas de interacción en realidad aumentada, lo que hace que la experiencia sea más atractiva y dinámica.

7. ETAPA DE DISEÑO

PROCESO CONSTRUCTIVO

Se estableció contacto con **Viviana Barrera Mellado**, propietaria de Katyn Confecciones, un reconocido taller ubicado en Concepción con amplia experiencia en la **confección** de uniformes escolares y prendas para uso teatral. Su trayectoria en la fabricación textil la convierten en una **aliada estratégica** para el desarrollo del proyecto.

Viviana asumió un rol fundamental en el proceso de producción, encargándose de **tareas clave** como la creación de los moldes, el corte preciso de las telas y la confección de los primeros prototipos de los polorones. Su atención al detalle y su habilidad para trabajar con distintos tipos de textiles aseguraron que el producto final cumpliera con los estándares del proyecto.

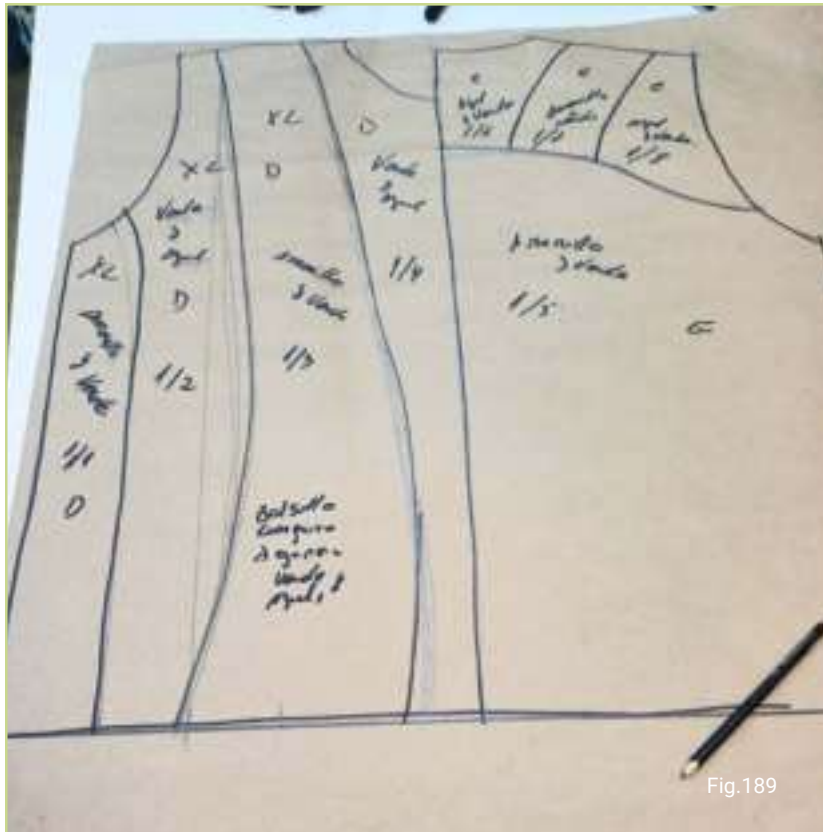


Fig.189



Fig.190

7. ETAPA DE DISEÑO



Fig.191

7. ETAPA DE DISEÑO



Fig.192

7.7 DESARROLLO DE LA WEB-AR DE ESIYOUTH

¿QUÉ VA A INCLUIR?

La experiencia Web-AR de ESIYOUTH se centró en dos unidades clave de educación sexual integral: “**Género, Identidad y Orientación Sexual**” y “**Salud Sexual, ETS y Métodos Anticonceptivos**”. Estas unidades fueron diseñadas para transmitir conocimientos esenciales de manera interactiva, aprovechando las capacidades inmersivas de la realidad aumentada.

Además, ambas unidades integran elementos de **prevención de la violencia**, un aspecto crítico para fomentar relaciones respetuosas. Este enfoque, aunque desafiante, busca transmitir mensajes claros y herramientas prácticas para identificar y evitar conductas violentas, promoviendo el respeto y la empatía.



Fig.193

7. ETAPA DE DISEÑO

QUÉ DEBE ENSEÑAR LA UNIDAD “GÉNERO, IDENTIDAD Y ORIENTACIÓN SEXUAL”

- Concepto de género ¿Qué es el género?
- Identidad de género y expresión de género
- Diferencias entre género y sexo biológico
- Géneros binarios
- Intersexualidad
- Orientación sexual, ¿Qué es?
- ¿En qué se diferencia atracción romántica y atracción sexual?
- Heterosexualidad
- Homosexualidad
- Bisexualidad
- Pansexualidad
- Asexualidad
- Demisexualidad
- Orientaciones Fluidas



Fig.194



Fig.195

QUÉ DEBE ENSEÑAR LA UNIDAD “SALUD SEXUAL, ETS Y MÉTODOS ANTICONCEPTIVOS”

- Qué son las ETS
- ETS más comunes
- Síntomas de las ETS
- Métodos de prevención
- Anticonceptivos hormonales
- Anticonceptivos de barrera (Diafragma, esponja, etc.)
- Anticoncepción de emergencia
- Pruebas de ETS y su importancia
- Vacunas (VPH, Hepatitis B)

MAPA DE NAVEGACIÓN

Para garantizar una experiencia clara y fluida en la interacción con la Web AR, se desarrolló un mapa de navegación que permite visualizar de manera estructurada cómo se conectan las distintas unidades temáticas y sus subtemas. Este mapa actúa como una guía conceptual y técnica, facilitando el diseño de una interfaz intuitiva que conduzca a los usuarios a través de los contenidos de forma lógica y eficiente.

El objetivo principal del mapa de navegación fue organizar las conexiones entre las unidades y temas clave, asegurando que cada sección estuviera interrelacionada de manera coherente. En este sentido, se definieron rutas de acceso directas para que los usuarios puedan explorar de manera autónoma y, al mismo tiempo, contar con puntos de retorno a un menú principal o a secciones complementarias.



Fig.196

7. ETAPA DE DISEÑO



Gráfico 18: Mapa de navegación
Elaboración propia

CÓMO SE DESGLOSA CADA PUNTO

SPLASH SCREEN

Inicio:

- Pantalla de bienvenida: Introducción breve sobre ESIYOUTH y cómo usar la Web AR. Incluye un botón para acceder al menú principal.

Menú Principal:

- Presenta las dos unidades temática junto a una breve descripción.

UNIDAD 1

Introducción al concepto de género:

- Sección 1.1: ¿Qué es el género?
- Sección 1.2: Género binario e intersexualidad.

Identidad y expresión de género:

- Sección 2.1: ¿Qué es la identidad de género?
- Sección 2.2: Diferencias entre identidad de género y expresión de género.

Orientación sexual:

- Sección 3.1: ¿Qué es la orientación sexual?
- Sección 3.2: Tipos de orientación sexual.

UNIDAD 2

Introducción a las ETS:

- Sección 1.1: ¿Qué son las ETS?
- Sección 1.2: Síntomas de las ETS.

Métodos de prevención

- Sección 2.1: Métodos anticonceptivos hormonales.
- Sección 2.2: Métodos de barrera
- Sección 2.3: Anticoncepción de emergencia.

Pruebas y vacunas

- Sección 3.1: Pruebas de ETS y su importancia.
- Sección 3.2: Vacunas (VPH y Hepatitis B).

INTERCONEXIONES

En cada sección, se incluyen botones de navegación:

- Volver al menú principal.
- Repetir o profundizar en la sección actual.

EXTRAS

Test

Glosario

7.8 PROCESO DE DISEÑO Y PROTOTIPADO WEB-AR

DISEÑO VISUAL Y ESTILO DE LA WEB-AR

El diseño visual de la Web-AR de ESIYOUTH fue cuidadosamente planeado para garantizar una experiencia atractiva, educativa y memorable tanto para los niños, el público objetivo principal, como para sus padres, quienes son un factor clave en la aceptación del producto.

ESTILO VISUAL GENERAL

El estilo elegido combina una estética inspirada en las décadas de los años 80 y 90, épocas que evocan nostalgia y confianza en los padres, quienes crecieron en ese periodo. Este enfoque no solo busca conectar emocionalmente con los adultos, sino también destacar por su originalidad frente a otras herramientas educativas. Para lograr esto, se emplearon elementos visuales característicos como patrones geométricos coloridos, gradientes vibrantes y tipografías de estilo retro que remiten a los videojuegos y gráficos de las épocas mencionadas.

GRÁFICAS Y COLORES

Los modelados y gráficos fueron diseñados con un enfoque amigable y dinámico. Se utilizaron líneas suaves y figuras redondeadas para transmitir calidez, mientras que los colores vivos como el azul, el morado y el amarillo pastel aportan una sensación juvenil y moderna.

7. ETAPA DE DISEÑO



Fig.198

PROTOTIPADO INICIAL

El prototipado inicial de la Web-AR de ESIYOUTH fue una etapa crucial para visualizar y ajustar las ideas planteadas de manera rápida y eficiente. Se utilizaron herramientas digitales especializadas para la creación de prototipos rápidos y el diseño de la interfaz de usuario. Entre ellas destacan:



Fig.199

Ideal para diseñar pantallas interactivas, establecer flujos de navegación y realizar ajustes colaborativos.



Fig.200

Usado para desarrollar los elementos gráficos iniciales y definir los layouts de manera rápida.



Fig.201

7. ETAPA DE DISEÑO

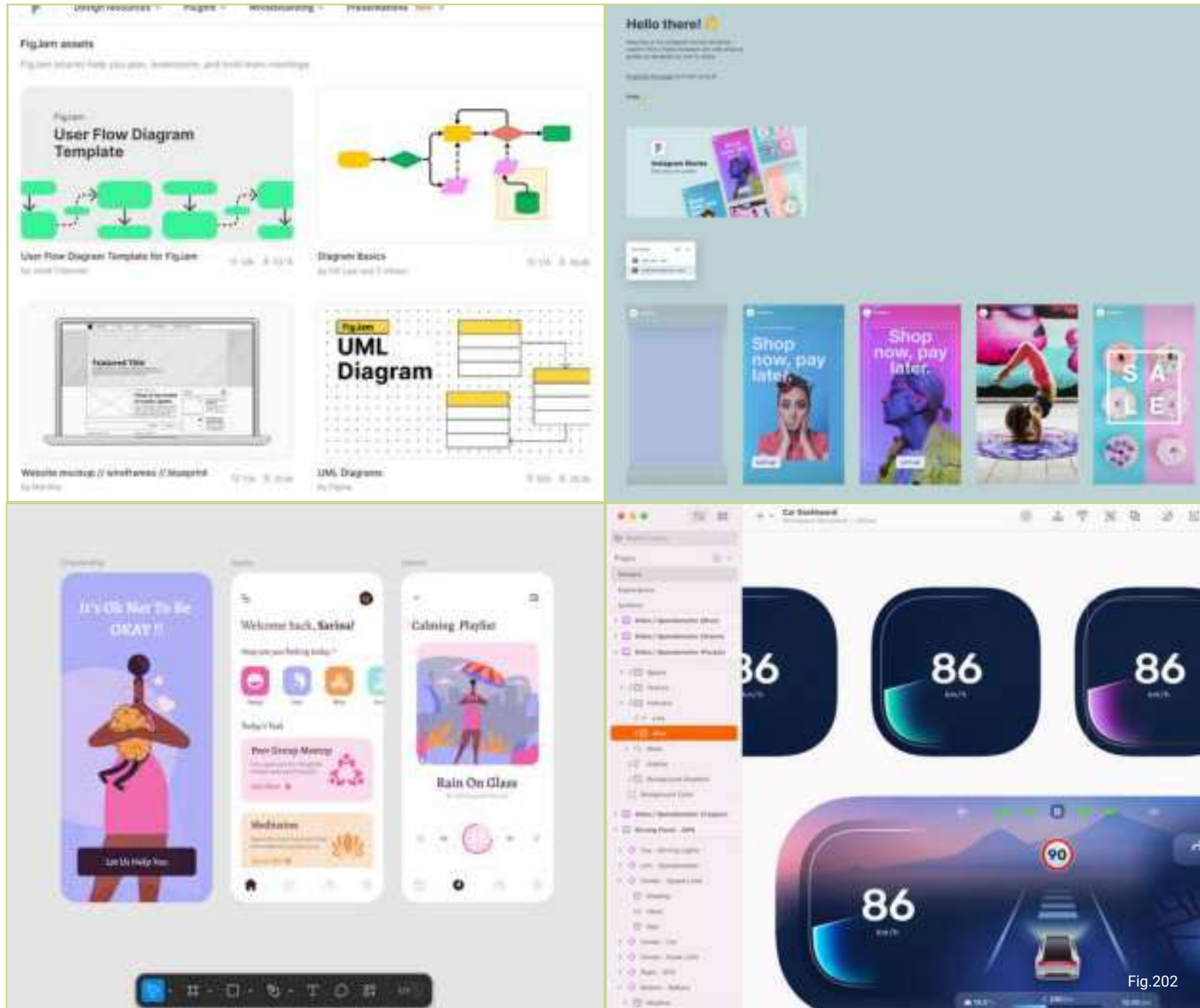
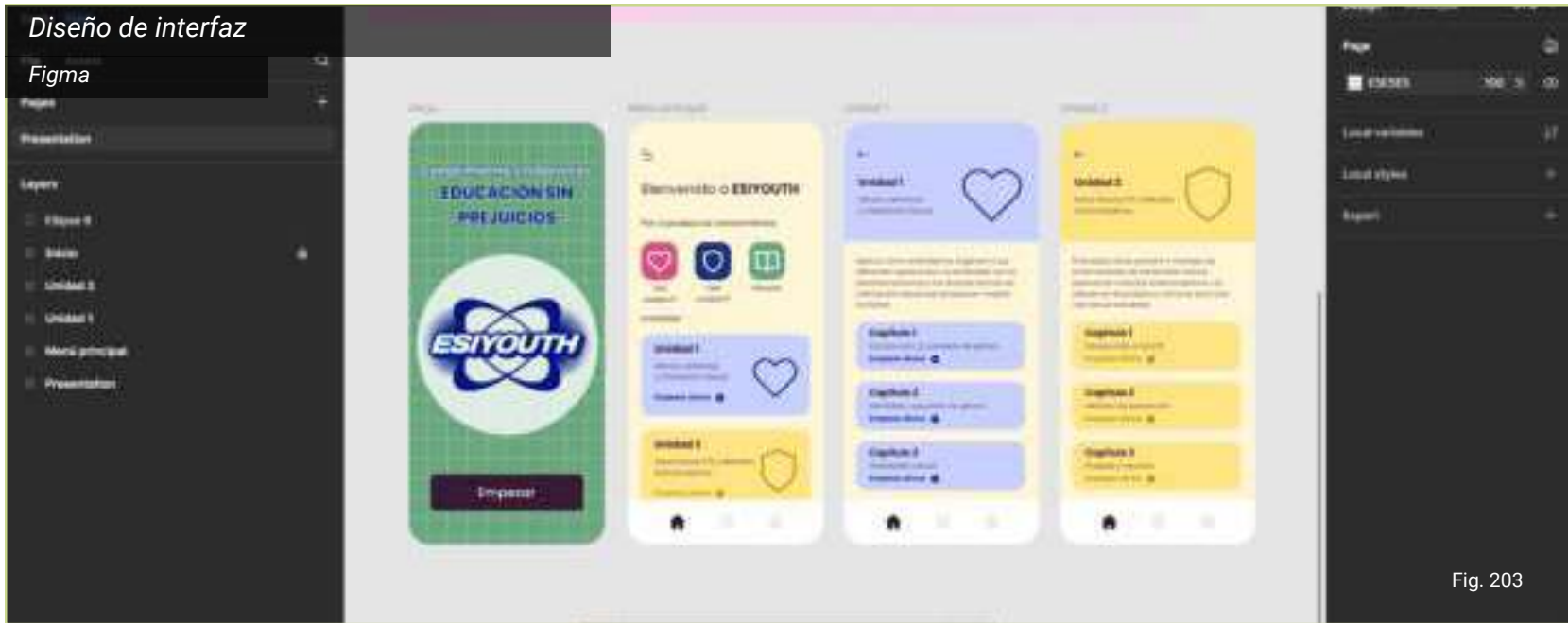


Fig.202

SCREENSHOTS PROTOTIPADO WEB-AR



7. ETAPA DE DISEÑO

Conexión y asociación escenas

Sketch



Fig.205

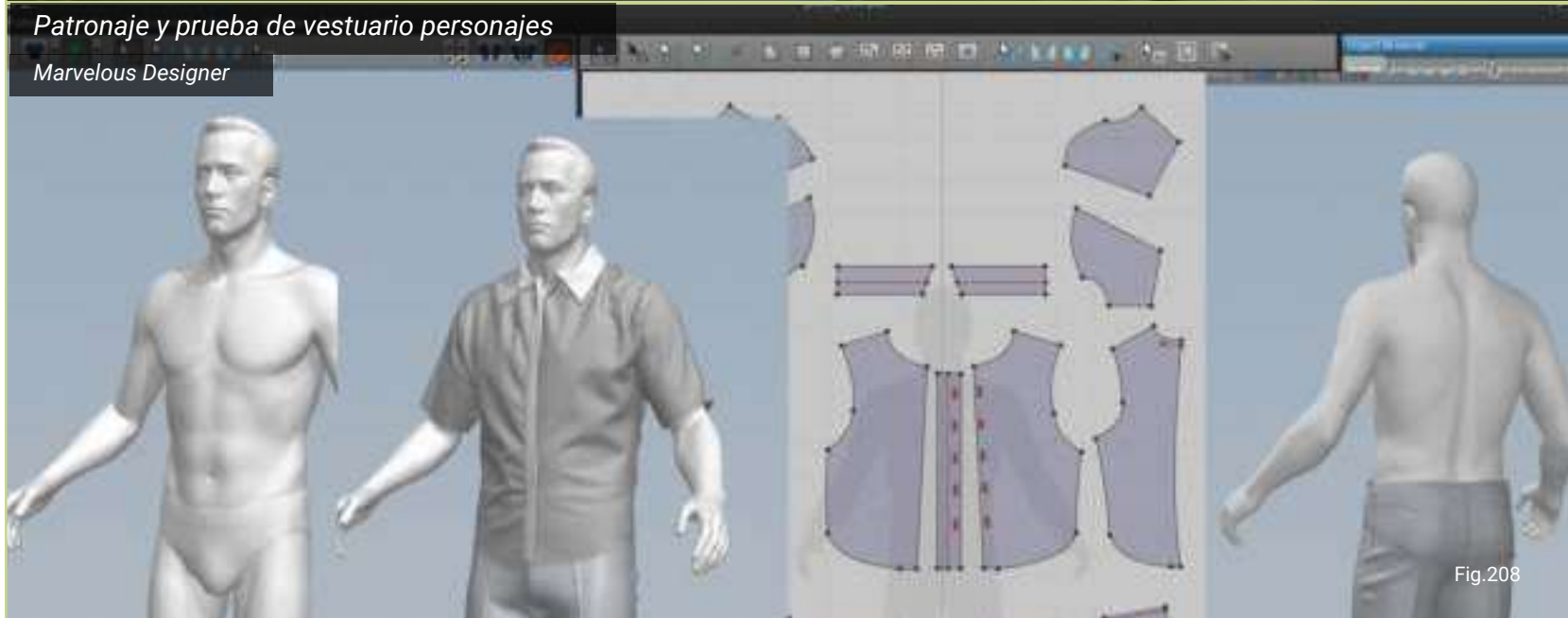
Conexión y asociación escenas

Sketch



Fig.206

CREACIÓN DE ANIMACIONES Y MODELOS 3D



7. ETAPA DE DISEÑO

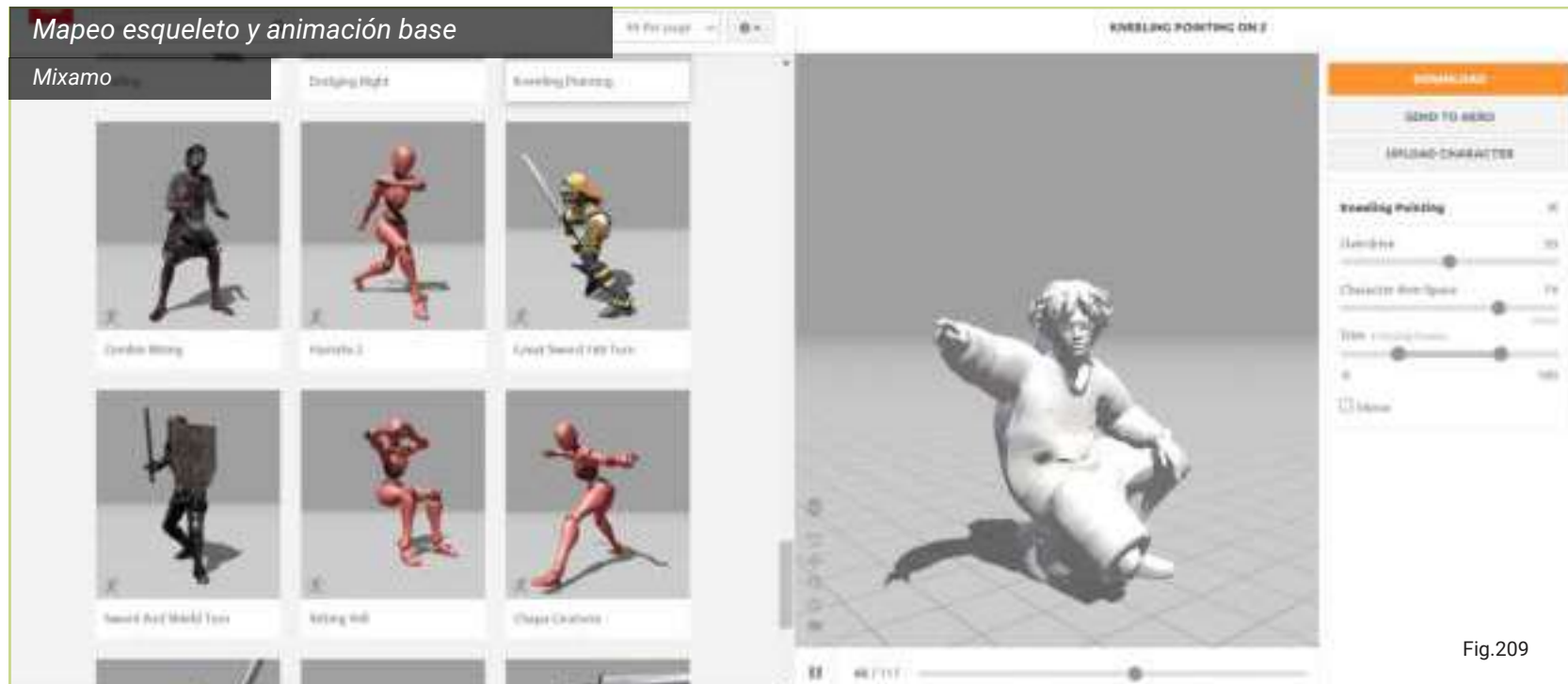
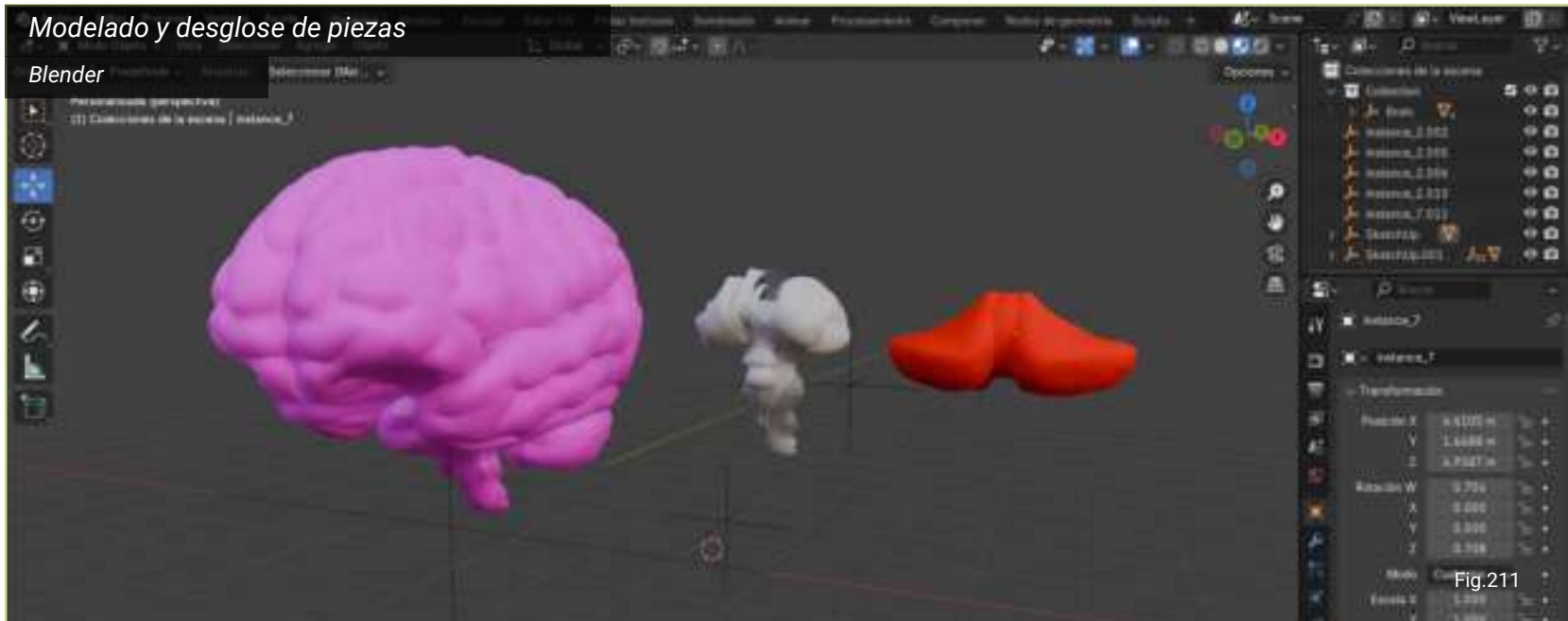


Fig.209

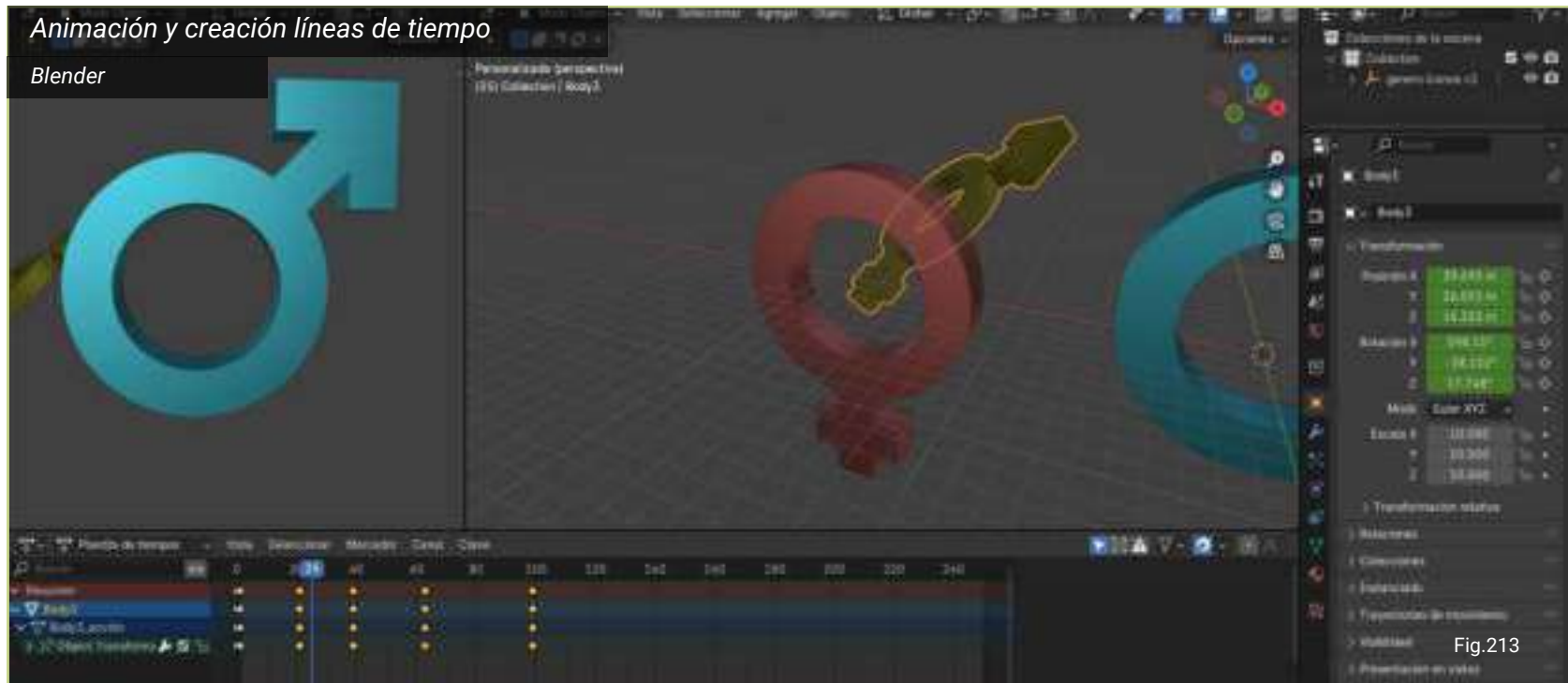


Fig.210

7. ETAPA DE DISEÑO



7. ETAPA DE DISEÑO



7.9 IMPLEMENTACIÓN Y PRUEBAS EN ZAPWORKS

Para integrar los contenidos en ZapWorks, se cargaron animaciones, gráficos y textos educativos, organizándolos en escenas dentro de la plataforma. Cada unidad se dividió en varias escenas: una de introducción, otra para los conceptos clave, seguida de animaciones interactivas, y una escena final de resumen. Se utilizaron líneas de tiempo interactivas para coordinar la aparición de cada elemento y asegurar una experiencia fluida.

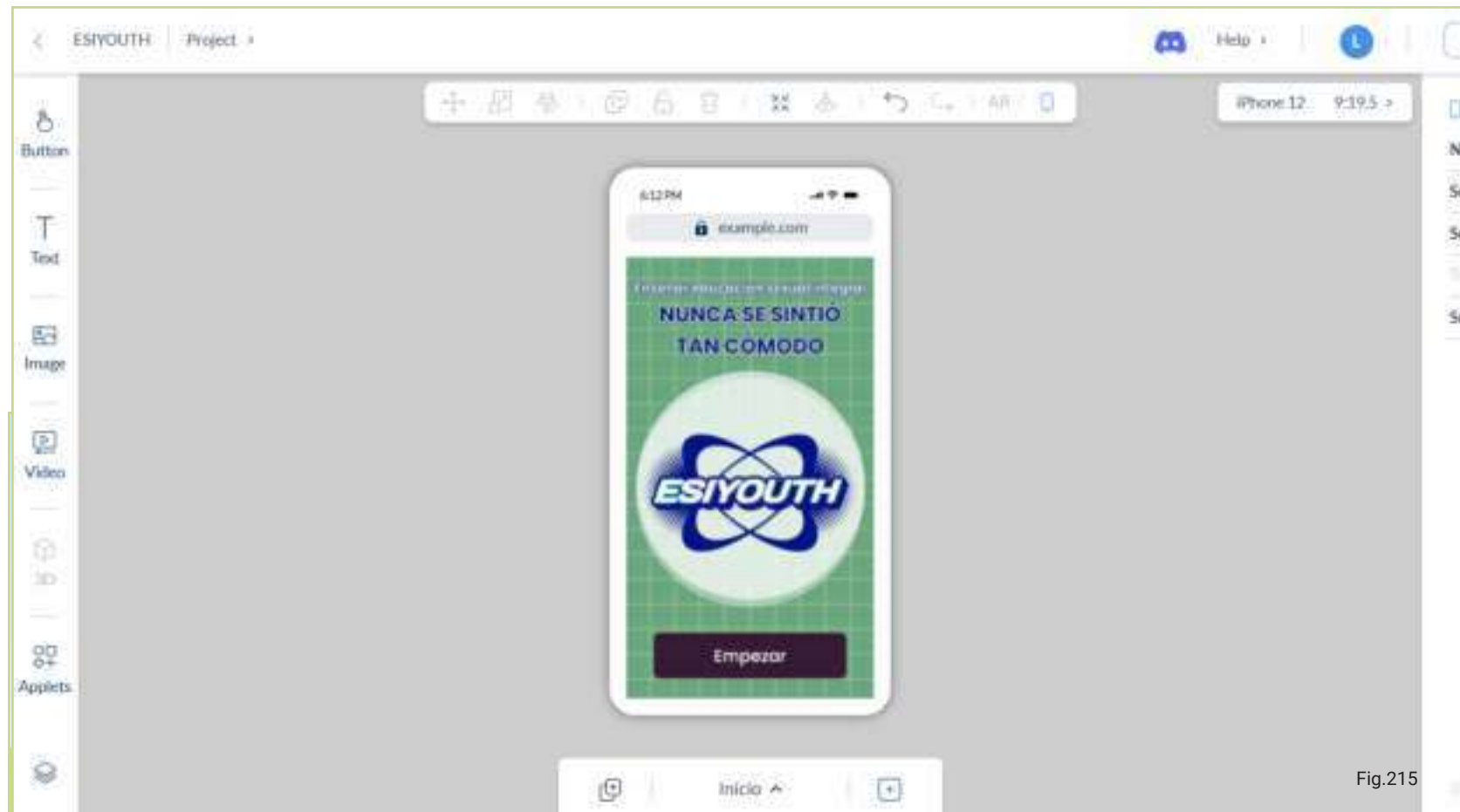


Fig.215

7. ETAPA DE DISEÑO



Fig.216



Fig.217

7. ETAPA DE DISEÑO



Fig.218

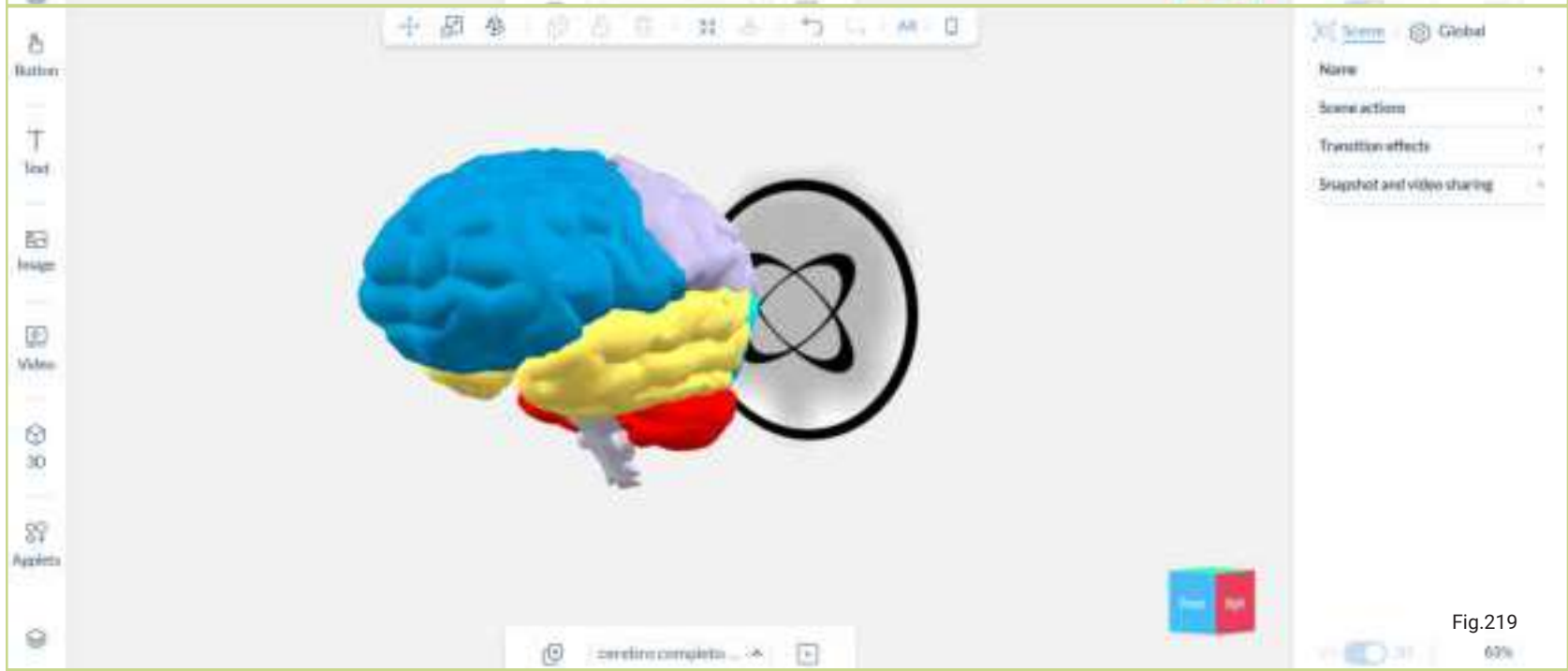


Fig.219

7. ETAPA DE DISEÑO



Fig.220

PRUEBAS TÉCNICAS Y FUNCIONALES

Se realizaron pruebas para evaluar la funcionalidad de los códigos QR y los triggers, garantizando que las animaciones y los textos se activaran correctamente. Durante las pruebas, se verificó la correcta navegación entre las escenas y se ajustaron detalles técnicos como la sincronización de los elementos y la visualización en distintos dispositivos. Las dificultades técnicas, como la alineación de los contenidos y la carga en diferentes plataformas, sin embargo, fueron variables alteradas principalmente según el dispositivo del usuario



7. ETAPA DE DISEÑO

Testeo lectura QR ante luces de alto contraste



Fig.222

7.10 DESARROLLO DE MARCA

Para potenciar ESIYOUTH y darle una identidad sólida y memorable, se decidió desarrollar una marca que no solo se adapte a las necesidades educativas de los jóvenes, sino que también resulte atractiva y accesible para los padres. ESIYOUTH, como marca, busca captar tanto a adolescentes de 10 a 15 años como a sus padres (entre 35 y 50 años), un enfoque doble que llevó a elegir la estética retro de los años 80 y 90. Este estilo fue seleccionado para reducir la posible incomodidad o el tabú que a menudo acompaña la educación sexual, especialmente para los padres que deben hablar de estos temas con sus hijos.

Al conectar con la estética de las décadas en las que los padres mismos fueron adolescentes, ESIYOUTH crea un vínculo generacional que invita a los adultos a recordar sus propias experiencias a esa edad. De esta forma, se espera que los padres empaticen más profundamente con la situación y el entorno de sus hijos en la actualidad, lo que facilita la aceptación y el uso de la herramienta como un recurso educativo.



Fig.223

CARACTERÍSTICAS A CONSIDERAR



Fig.224

Colores, texturas y formas

La estética gráfica de la época fue fundamental en la construcción visual de la marca. Se seleccionaron colores y formas propios de los años 80 y 90, incluyendo degradés con puntillismo, formas geométricas llamativas y texturas que evocan elementos icónicos de esa época. Estas elecciones no solo atraen a los jóvenes con un estilo vibrante y dinámico, sino que también despiertan en los padres una nostalgia acogedora y familiar.

Elementos icónicos y retrofuturistas

Se decidió incluir formas simbólicas como estrellas, patrones de colores planos, y un elemento visual clave: la silueta de un átomo o anillos entrelazados. Este recurso visual, asociado al retrofuturismo propio de los años 80 y 90, actúa como un puente visual entre el pasado y el presente. El átomo representa la conexión entre las aspiraciones futuristas de esa época y la realidad actual, generando así un sentido de continuidad y evolución entre generaciones.



Fig.225

DESARROLLO DE LOGOS



Fig.226

DESARROLLO DE LOGOS



Fig.227

DESARROLLO DE LOGOS



Fig.228

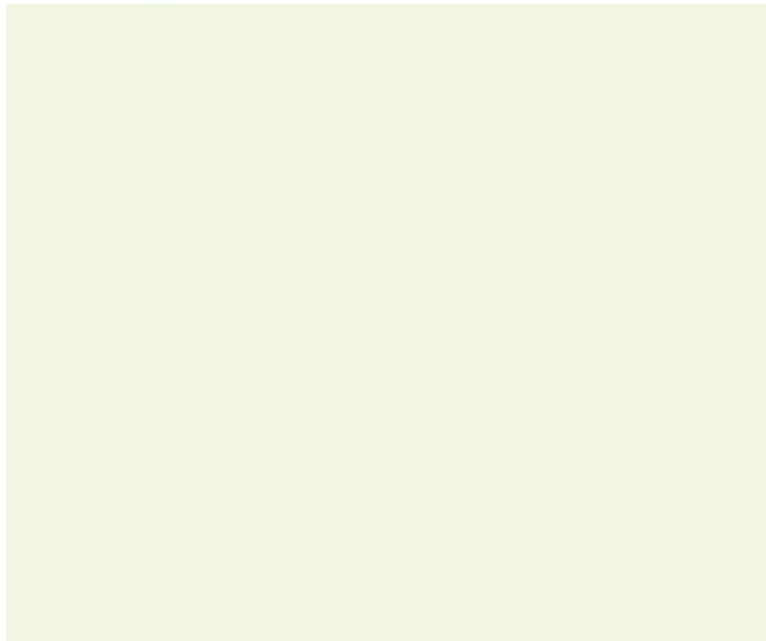
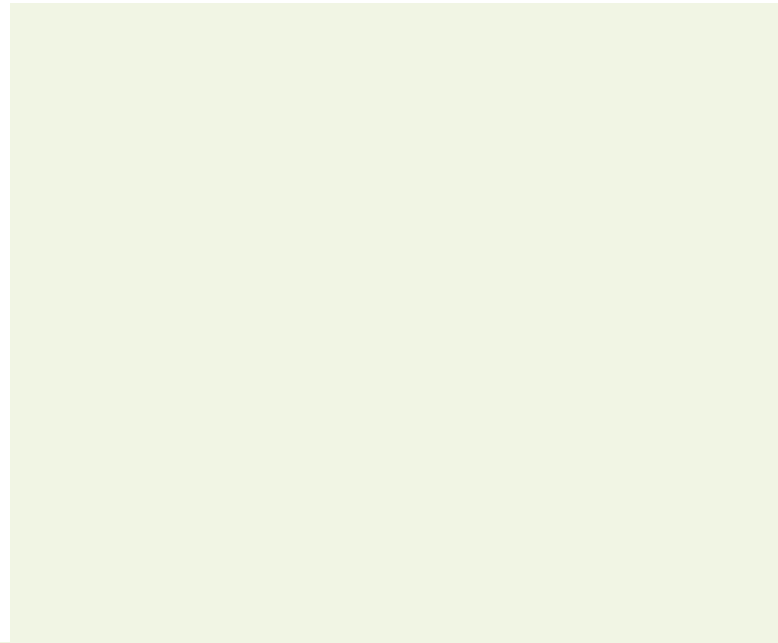


Fig.229

DESARROLLO DE LOGOS



Fig.230

MANUAL DE IDENTIDAD VISUAL



Fig.231

MISIÓN

Crear experiencias educativas innovadoras y accesibles en educación sexual integral para jóvenes de 10 a 15 años, usando realidad aumentada en WebAR y un diseño inspirado en los años 80 y 90. ESIYOUTH ofrece a padres, tutores, maestros y adolescentes una herramienta confiable que promueve la responsabilidad sexual y el respeto entre pares.

VISIÓN

Ser un producto pionero en educación sexual integral mediante realidad aumentada, promoviendo la igualdad y el respeto mutuo entre jóvenes, con un enfoque en la responsabilidad sobre el propio cuerpo. Mediante tecnologías accesibles y un diseño amigable, ESIYOUTH busca crear un cambio positivo en la percepción y aprendizaje de la sexualidad para las nuevas generaciones.

CONOCIMIENTO
SIN BARRERAS
PARA LA
NUEVA
GENERACIÓN.



Fig.232

IDENTIDAD DE MARCA

Se hablará acerca del logotipo, colores, tipografías, aplicaciones y construcción de la marca.



Fig.233

CONCEPTO DE MARCA



Fig.234

RETRO

Apelando a los padres de los jóvenes, ESIYOUTH usa colores relacionados a la estética 80era y 90era.



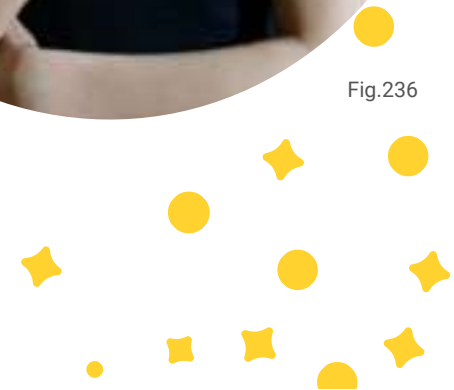
Fig.235

PERSONALIDAD

Amigable, feliz, tecnológico, retro futurista



Fig.236

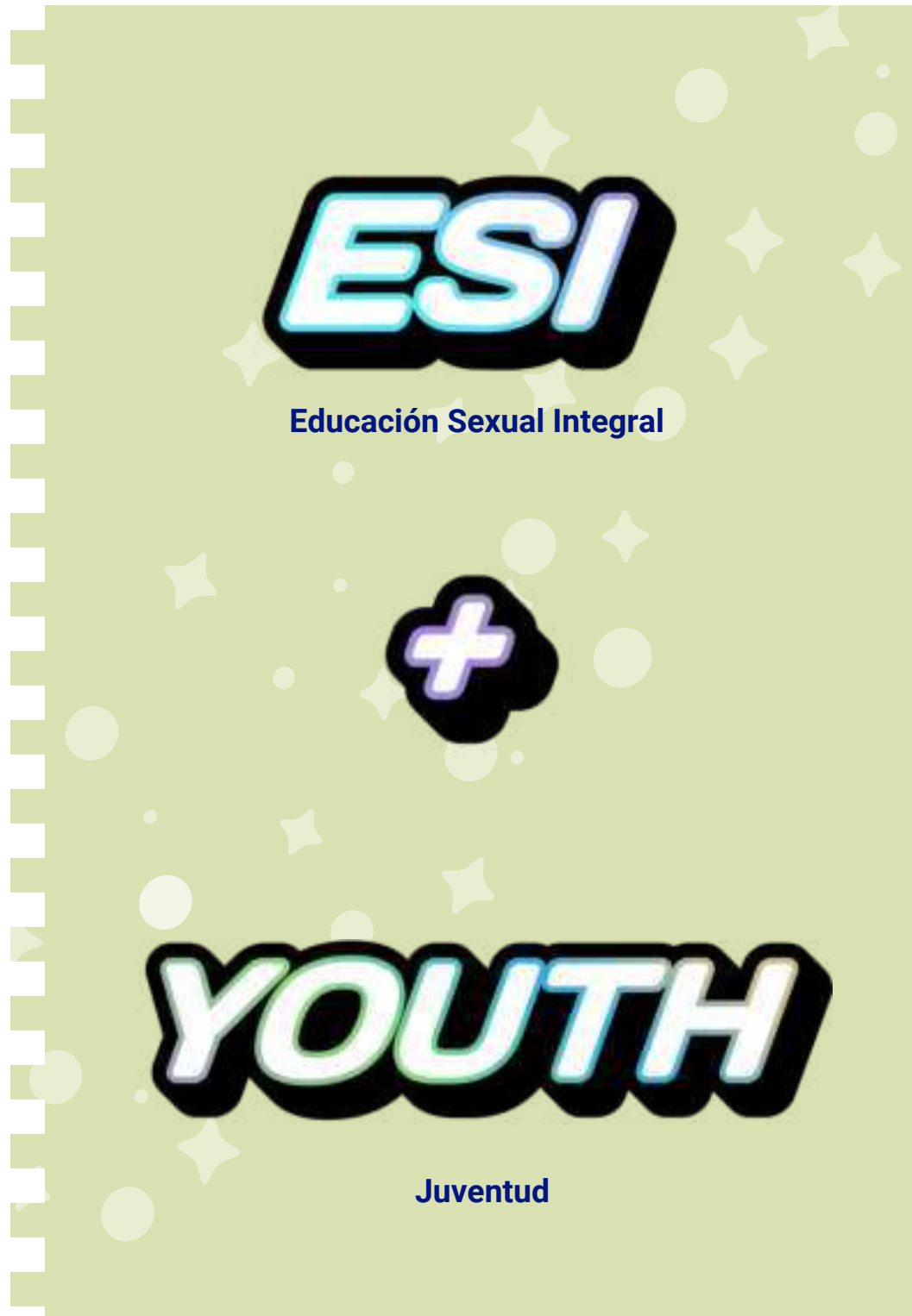


7. ETAPA DE DISEÑO

NAMING

ESIYOUTH busca representar y educar plenamente a las nuevas generaciones. El nombre nace de un juego vocal entre inglés y español: "ESI" suena similar a "Easy" (fácil en inglés), y "Youth" significa juventud, simbolizando así una juventud accesible y menos incierta respecto al cuerpo y los cambios que atraviesa. Además, ESIYOUTH es fácil de pronunciar, lo que facilita su recordación.

Queremos que nuestro nombre transmita frescura en el ámbito educativo, brindando una perspectiva más didáctica y menos formal. Nuestro objetivo principal es que tanto jóvenes como adultos se sientan representados y cómodos con la marca.



ANATOMÍA DEL LOGOTIPO

FORMA DE
“ÁTOMO”
REPRESENTA
ENERGIA Y UN
NUEVO INICIO
(HACIENDO
REFERENCIA A LAS
NUEVAS
GENERACIONES).

DEGRADÉ EN
COLORES FRÍOS
DAN SENSACIÓN DE
FRESCURA E
INNOVACIÓN.



DEGRADADO DE PUNTILLISMO, RECURSO
ALTAMENTE UTILIZADO EN LOS AÑOS 80 Y
90 PARA SOMBREAR GRÁFICAS, DANDO UN
AIRE RETRO AL LOGO.

TIPOGRAFÍA MODERNA Y
GRUESA, TRANSMITE
CONFIANZA Y ES MÁS
PREGNANTE.

Fig.237

7. ETAPA DE DISEÑO

REDUCCIÓN Y VERSIONES DE LA MARCA

En su versión **principal** el logo está representado por el nombre, elementos decorativos y el átomo principal que en adelante se puede trabajar de manera independiente.

En su versión **secundaria** está conformada solo por el símbolo.



Fig.238



Fig.239

CONSTRUCCIÓN Y ÁREA DE SEGURIDAD

Se define las proporciones de la marca sobre una superficie modular proporcional al valor de x.

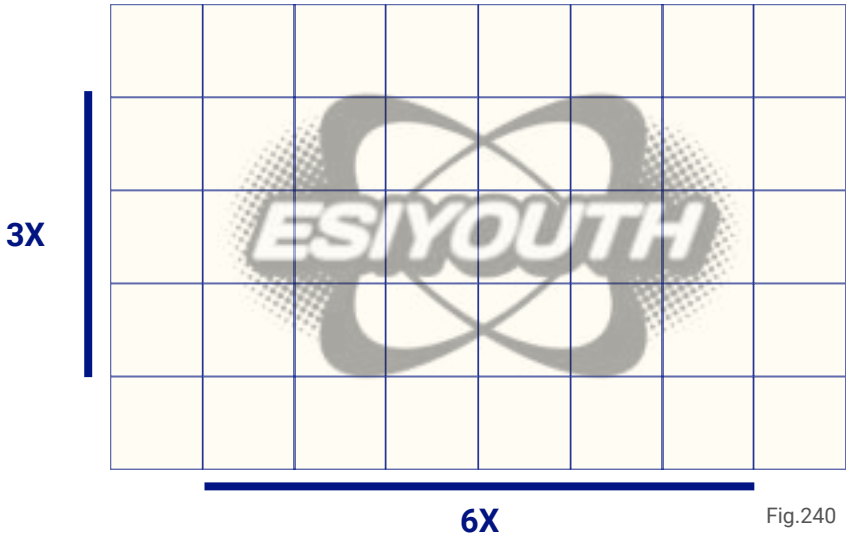
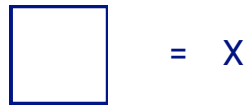


Fig.240

El área de seguridad permite que la marca esté libre de algún otro elemento gráfico que contamine esta.

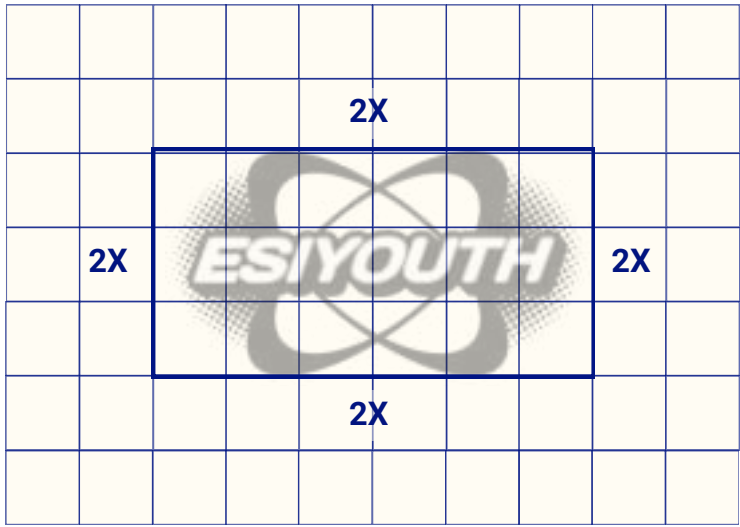


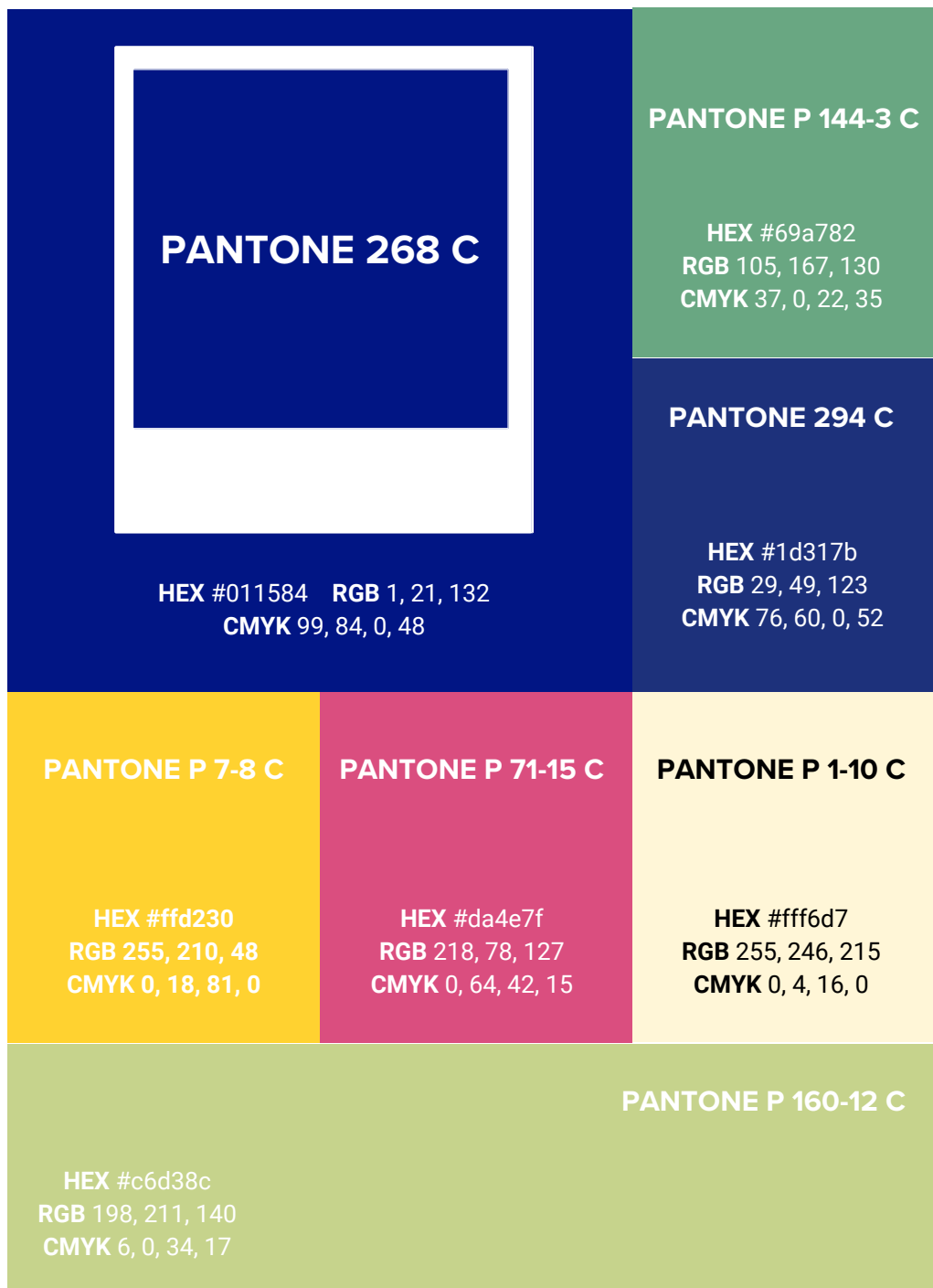
Fig.241

7. ETAPA DE DISEÑO

COLORES

La marca podrá manejarse por sus colores principales como también estará apoyada por colores secundarios.

ESIYOUTH escoge colores vibrantes, fríos y propios de la época de los 80 - 90, además de contar con tonos de acentuación cálidos.



TIPOGRAFÍA

La marca tiene como fuente principal a "Days One" para la comunicación externa de la marca. Se eligió esta tipografía por su estilo, denotando confianza, seguridad y frescor.

Aa

DAYS ONE

ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmñopqrstuvwxyz
0123456789

Como fuente secundaria, utiliza a "Poppins" para textos, documentos y comunicación interna

Aa

POPPINS

ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmñopqrstuvwxyz
0123456789



Fig.242

DISEÑO DE PACKAGING

El packaging para el polerón se ha diseñado en dos cuerpos, proporcionando una estructura resistente y de presentación atractiva que eleva la experiencia de usuario desde el primer contacto con el producto. La elección del cartón dúplex estampado como material principal asegura la durabilidad y protección durante el transporte y almacenamiento.

El primer cuerpo del empaque sirve como base estructural, formando un soporte sólido para el polerón.

El segundo cuerpo, que cubre la base, cuenta con una ventana que permite ver la espalda de la prenda. Está diseñado para deslizarse suavemente, revelando el contenido de manera gradual, lo cual añade un efecto de "unboxing" que intensifica la expectativa y emoción del usuario al abrir el paquete.

PRIMER CUERPO

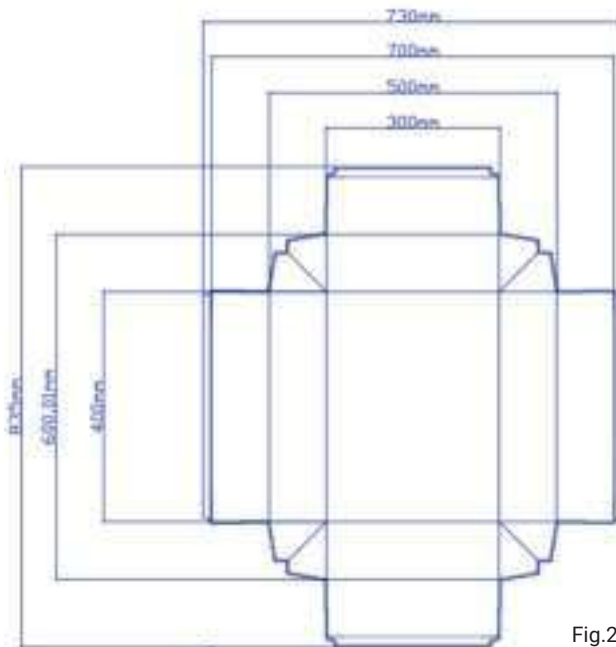


Fig.243

SEGUNDO CUERPO

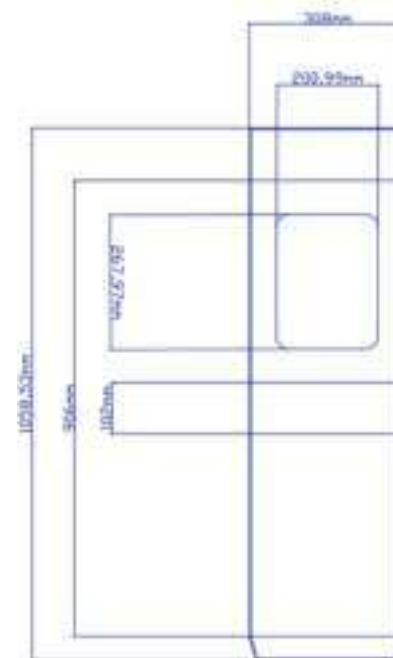


Fig.244

7. ETAPA DE DISEÑO



Fig.245

7. ETAPA DE DISEÑO



Fig.246

7.11 UNIÓN WEB-AR Y PRENDA

Con la marca ESIYOUTH ya definida, el diseño base del polerón establecido y la plataforma WebAR en funcionamiento, se incorporaron parches especiales que se adhieren al polerón. Estos parches cumplen la función de trigger o activador: son imágenes que el usuario deberá escanear con su dispositivo para acceder a la experiencia de realidad aumentada.

Además, se diseñaron etiquetas con un código QR que redirige directamente a la página web asociada. Estas etiquetas se colocarán de manera fija en el polerón, garantizando que el usuario pueda acceder a la plataforma WebAR.

DISEÑO Y APLICACIÓN PARCHES Y ETIQUETA

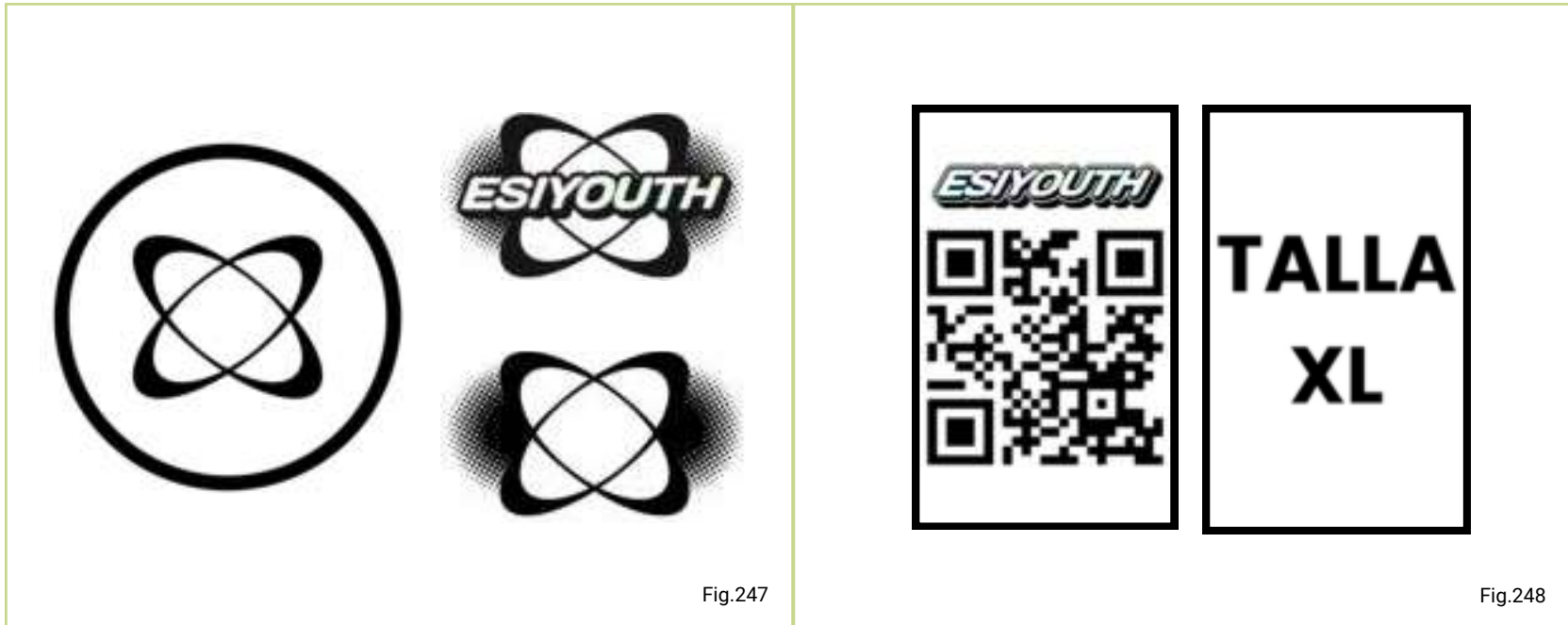


Fig.247

Fig.248

7. ETAPA DE DISEÑO



Fig.249

7.12 TESTEO Y VALIDACIÓN USUARIOS

Ya con la Web-AR y el polerón confeccionados, se llevó a cabo un testeo y evaluación con personas de distintos grupos etarios. A pesar de ser un producto enfocado principalmente a niños y jóvenes de 10 a 15 años, se decidió ampliar la prueba a diferentes rangos de edad para obtener una retroalimentación más amplia y comprender cómo diversos perfiles interactúan con la propuesta. Esta decisión se debió a la necesidad de asegurar que la experiencia fuera accesible, educativa y atractiva tanto para el público objetivo como para los padres y educadores, quienes son actores clave en el proceso de enseñanza. Para esto se reunió gente en la Universidad del Desarrollo, además de preguntarle a personas encontradas en el centro de Concepción.



Fig.250



CAROLINA MUÑOZ, 13 AÑOS ESTUDIANTE

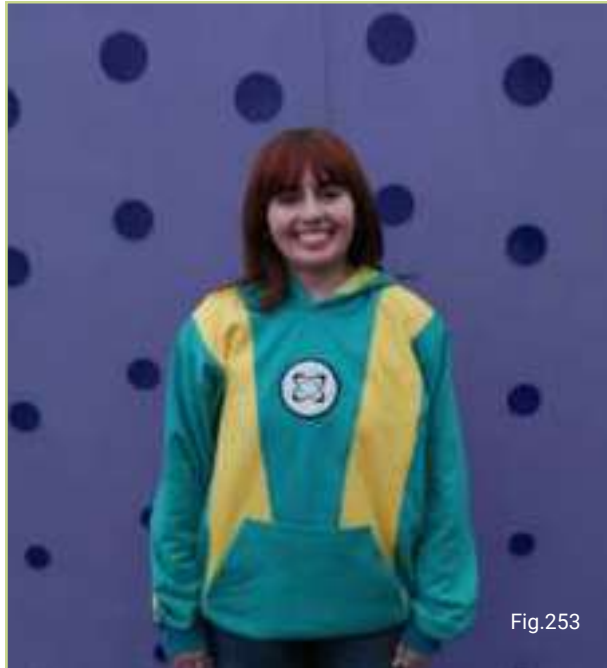
"El polerón es muy lindo y me hizo aprender cosas nuevas de una manera fácil. Me gustó cómo se explica todo, aunque de repente sentía que se quedaba pegada la página. Quizás sería bueno que tuviera más ejemplos con historias."



IMARA VIDAL, 45 AÑOS EMPREENDEDORA

"Al principio me costó entender cómo funcionaba, pero una vez que funcionó, me sorprendió. Creo que es una herramienta muy útil para enseñar temas que los papás no siempre sabemos cómo abordar. Me parecería interesante que incluyera una sección con información dirigida a adultos para que también aprendamos cómo complementar lo que los niños están viendo."

7. ETAPA DE DISEÑO



ROCIO SANHUEZA, 19 AÑOS ESTUDIANTE DE PERIODISMO

"Es una idea muy divertida. Lo que más me gustó fue como la mezcla con la tecnología, porque rompe la monotonía de las clases tradicionales. Sin embargo, noté que algunas explicaciones podrían ser más inclusivas con diferentes contextos, como ejemplos culturales o sociales variados.



BELÉN OLIVERAS, 62 AÑOS DUEÑA DE CASA

"Me pareció bonito el polerón, muy cómodo, aunque siento que algunos conceptos son difíciles de entender aún para nosotros. Me gustaría que fuera más fácil usarlo porque me costó un poco. Creo que es una herramienta valiosa, pero puede costar aceptarla al principio, sobre todo a los más mayores."

7. ETAPA DE DISEÑO



VICENTE MEDINA, 15 AÑOS ESTUDIANTE

"Me gustó harto el diseño del polerón, era super cómodo y me gustó que era como anchito. Me gustó que no se siente como una 'clase', sino más como un juego o un test así rápido. Tuve unos problemas con la cámara del teléfono que de repente no tomaba bien los parches, creo que podría mejorarse la página o el lector."



PILAR RUIZ, 14 AÑOS ESTUDIANTE

"Está buenísimo, de verdad me encantó. Es fácil de usar, y aprendes rápido. Lo único es que creo que podrían agregar más cosas para que se vea más cute, como colores o animaciones más llamativas. También sería bacán que tenga algo como un test al final y comparar resultados."



Fig.257

JOSÉ MELLADO, 20 AÑOS ESTUDIANTE DE DERECHO

"Es una propuesta súper innovadora, y se nota que está bien pensada. Creo que lo mejor es cómo normaliza hablar de estos temas que muchas veces se evitan. Eso sí, algunos conceptos quedan un poco superficiales; sería bueno que incluyeran secciones más profundas para quienes ya tenemos un poco de conocimiento."



Fig.258

ANDREA ROA, 18 AÑOS ESTUDIANTE

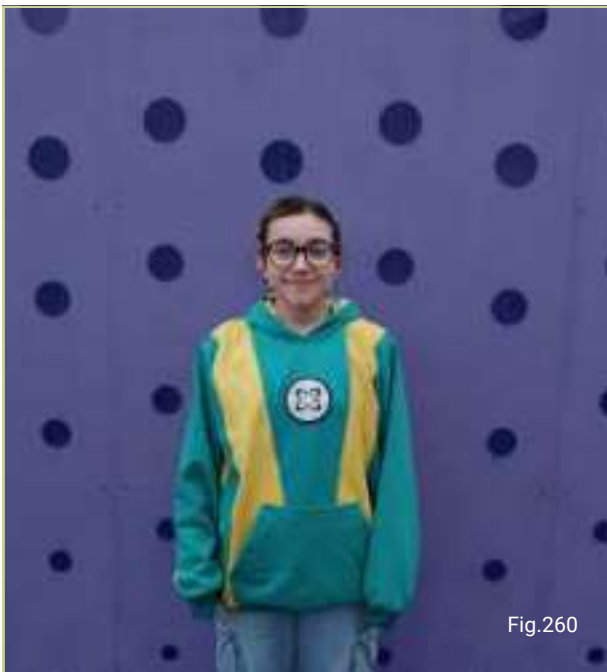
"Lo encontré súper claro y nada aburrido, más que nada por esto del 3D. Creo que está perfecto para jóvenes porque enseña cosas que casi nadie les explica bien. Aunque de repente estaría bueno que tuviera algo más colaborativo, como actividades para hacer con amigos o en el colegio."

7. ETAPA DE DISEÑO



BELÉN PAREDES, 42 AÑOS **AMA DE CASA**

"Es algo que nunca había visto, y aunque me costó un poco entender cómo funcionaba al principio, me pareció súper útil. A veces no sabemos cómo abordar estos temas con los niños, y esto es una ayuda increíble. Me gustaría que tuviera un apartado especial para los papás, con consejos para seguir educando en casa."



MATILDA AYALA, 13 AÑOS **ESTUDIANTE**

Es como si estuvieras jugando y aprendiendo al mismo tiempo. Todo estaba muy claro, pero creo que sería bacán que agregaran como retos o cosas para compartir con amigos, para que aprendamos juntos.

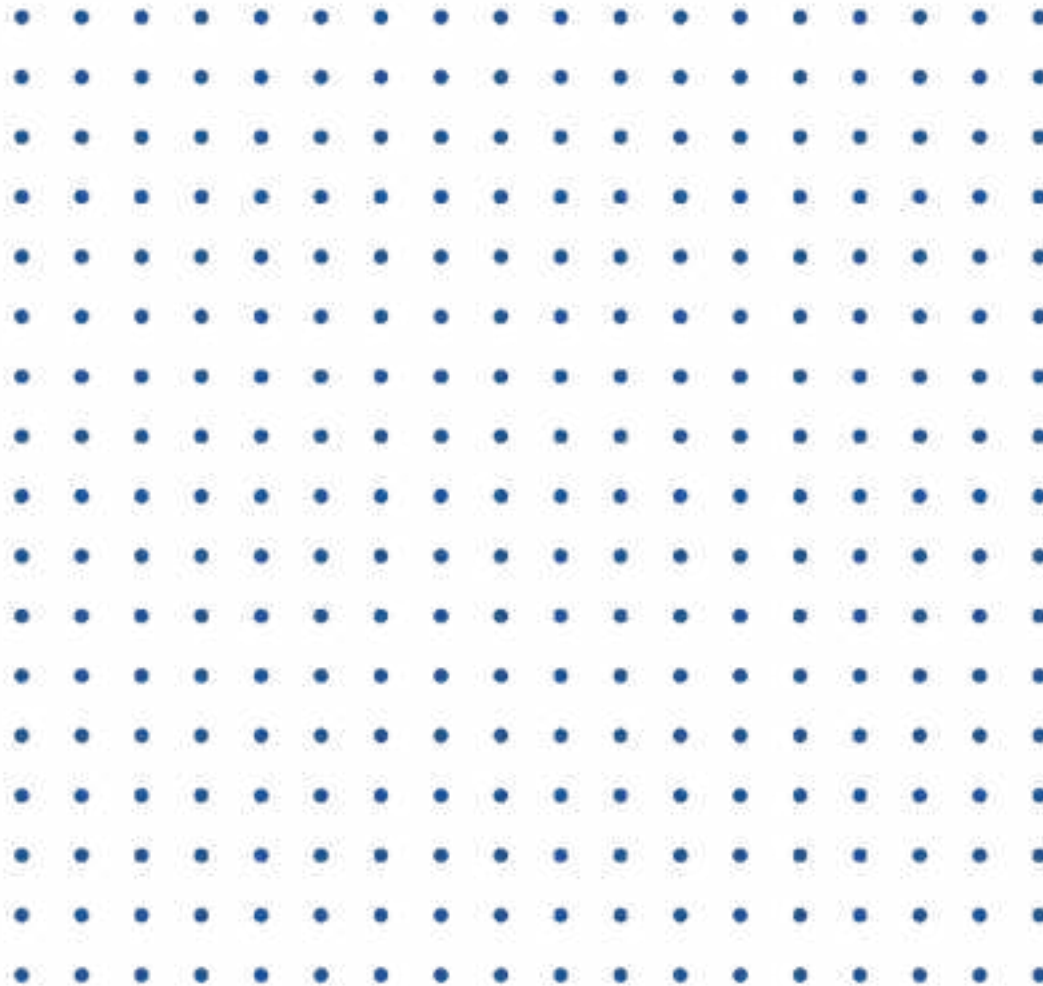


7.13

CONCLUSIONES FEEDBACK USUARIOS

El polerón ESIYOUTH fue bien recibido por su diseño innovador, comodidad y su capacidad para enseñar de manera interactiva y entretenida. Los usuarios más jóvenes valoraron la claridad y lo dinámico de los contenidos, sugiriendo agregar elementos más visuales, como animaciones llamativas, retos o actividades colaborativas para aprender en grupo.

Por otro lado, los adultos apreciaron su utilidad como herramienta educativa, aunque algunos señalaron que sería ideal incluir una guía para padres y simplificar su uso inicial. También se destacó la importancia de mejorar aspectos técnicos, como la respuesta del lector de parches, y de ampliar los ejemplos culturales y sociales para hacerlo más inclusivo. En general, el proyecto fue percibido como una forma novedosa de abordar la educación sexual, con oportunidades de mejora para hacerla más accesible y enriquecedora para todos los usuarios.



08

**ESCALABILIDAD DEL
PROYECTO**

8.1 COSTOS

Para este ítem, se calculó el costo de producción del polerón y su embalaje, considerando un enfoque artesanal y teniendo en cuenta los precios asociados a la fabricación en pequeñas tandas. Este cálculo incluye tanto la confección del polerón como el desarrollo y producción del packaging, adaptados a un volumen reducido de fabricación.

8.2 PROYECCIONES

Se proyecta que los polerones ESIYOUTH puedan expandirse en el mercado de prendas educativas, integrando tecnología de realidad aumentada (WebAR) para la enseñanza de educación sexual integral. Para lograr esto, se planea incrementar la producción, pasando de un proceso artesanal a una manufactura más industrializada. Este cambio reduciría los costos, especialmente en lo que respecta a la tela, los parches, las etiquetas y la fabricación del packaging.

El paso hacia la industrialización permitiría aumentar el volumen de producción, lo que optimizaría costos y tiempos, y posibilitaría la venta a mayor escala. Para financiar este proceso, se buscaría apoyo a través de inversionistas privados o fondos estatales, como el Capital Semilla, con el fin de adquirir nuevos insumos y maquinarias más eficientes.

Además, la suscripción a un servicio empresarial mensual de Zapworks facilitaría un mayor flujo de usuarios en la experiencia WebAR, mejorando la accesibilidad y personalización. A largo plazo, la marca podría consolidarse con un modelo de negocio rentable, ampliando su alcance y estableciendo alianzas estratégicas para continuar innovando en el ámbito de la educación sexual integral.

8. ESCALABILIDAD DEL PROYECTO

ESTRUCTURA DE COSTOS AL POR MENOR (1 UNIDAD)

COSTOS DIRECTOS (MATERIALES Y PRODUCCIÓN) Gráfico 19: Tabla costos directos - Elaboración propia

Ítem	Descripción	Unitario	Cantidad	Subtotal
Franela algodón	Material para polerones (por metro)	\$5.990	2 metros	\$11.980
Manufactura	Mano de obra por unidad	\$10.000	1	\$10.000
Parches	Producción de parches personalizados	\$1.750	4	\$7.000
Etiquetas	Etiquetas personalizadas	\$160	1	\$160

COSTOS INDIRECTOS (DISTRIBUCIÓN TECNOLOGÍA Y OTROS) Gráfico 20: Tabla costos indirectos - Elaboración propia

Ítem	Descripción	Unitario	Cantidad	Subtotal
Packaging	Empaques individuales	\$8.990	1 caja	\$8.990
Zapworks	Licencia anual básica (5.000 usuarios)	\$13	1 usuario	\$13
Transporte	Distribución y logística (nacional)	\$4.990	1 envío	\$4.990

COSTOS TOTALES POR UNIDAD Gráfico 21: Costos totales - Elaboración propia

Categoría	Total (CLP)
Costos directos	\$29.140
Costos indirectos	\$13.993
Total general	\$43.133

8. ESCALABILIDAD DEL PROYECTO

ESTRUCTURA DE COSTOS AL POR MAYOR (500 UNIDADES)

COSTOS DIRECTOS (MATERIALES Y PRODUCCIÓN)

Gráfico 22: Tabla costos directos - Elaboración propia

Ítem	Descripción	Unitario	Cantidad	Subtotal
Franela algodón	Material para polerones (por metro)	\$3.594	1000 metros	\$3.594.000
Manufactura	Mano de obra por unidad	\$6.500	500	\$3.250.000
Parches	Producción de parches personalizados	\$700	2000	\$1.400.000
Etiquetas	Etiquetas personalizadas	\$64	500	\$32.000

COSTOS INDIRECTOS (DISTRIBUCIÓN TECNOLOGÍA Y OTROS)

Gráfico 23: Tabla costos indirectos - Elaboración propia

Ítem	Descripción	Unitario	Cantidad	Subtotal
Packaging	Empaques individuales	\$2.697	500 cajas	\$1.348.500
Zapworks	Licencia anual básica (5.000 usuarios)	\$13	5.000 pers.	\$65.000
Transporte	Distribución y logística (nacional)	\$800	500 envíos	\$400.000
Margen de error	Perdidas en producción (2% del directo)			\$165.520

COSTOS TOTALES POR UNIDAD

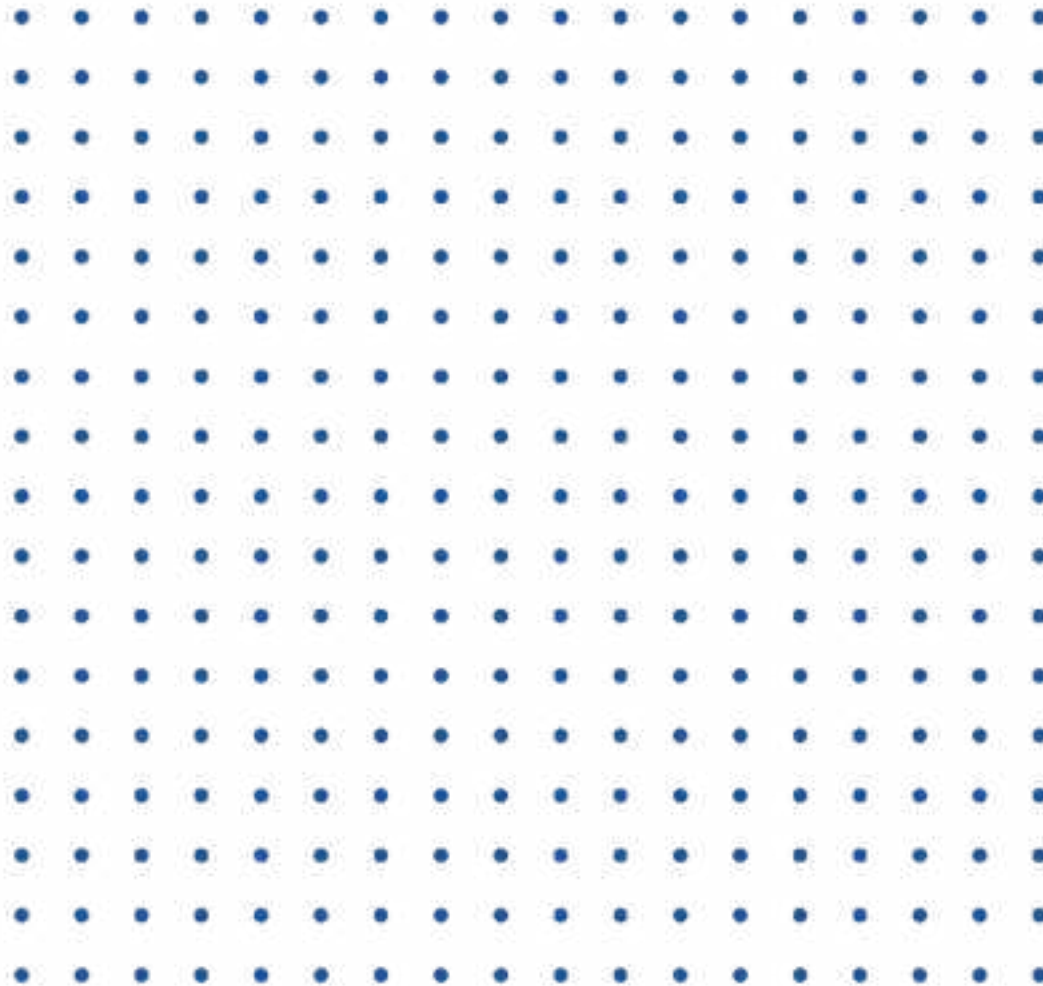
Gráfico 24: Costos totales - Elaboración propia

Categoría	Total (CLP)
Costos directos	\$8.276.000
Costos indirectos	\$1.979.020
Total general	\$10.255.020

8.3 MODELO DE NEGOCIOS (BUSINESS CANVA)



Gráfico 25: Business Canva
Elaboración propia



09

CONCLUSIONES

9.1 CONCLUSIONES GENERALES

La solución a la problemática de la baja retención de conocimientos sobre educación sexual integral (ESI) en niños de 10 a 14 años comenzó con el desarrollo de diversos juguetes educativos, como una línea de figuras, un juguete estilo Polly Pocket y un juego de mesa con realidad aumentada y chips NFC. Sin embargo, a través de las iteraciones, se concluyó que la forma más efectiva de enseñar ESI era mediante el cuerpo mismo, lo que llevó a la creación de un overol interactivo, que posteriormente se transformó en un polerón, ya que este formato permitía enseñar lo esencial de manera clara y didáctica.

La integración de tecnología de realidad aumentada en el polerón facilitó una experiencia educativa más atractiva y accesible, simplificando la enseñanza de conceptos clave. Este proceso culminó en la creación de ESIYOUTH, una marca que no solo ofrece una prenda de vestir, sino que se presenta como una herramienta educativa innovadora. De este modo, el proyecto demuestra cómo la evolución constante de ideas puede generar soluciones efectivas y relevantes para abordar la educación sexual integral de manera interactiva.

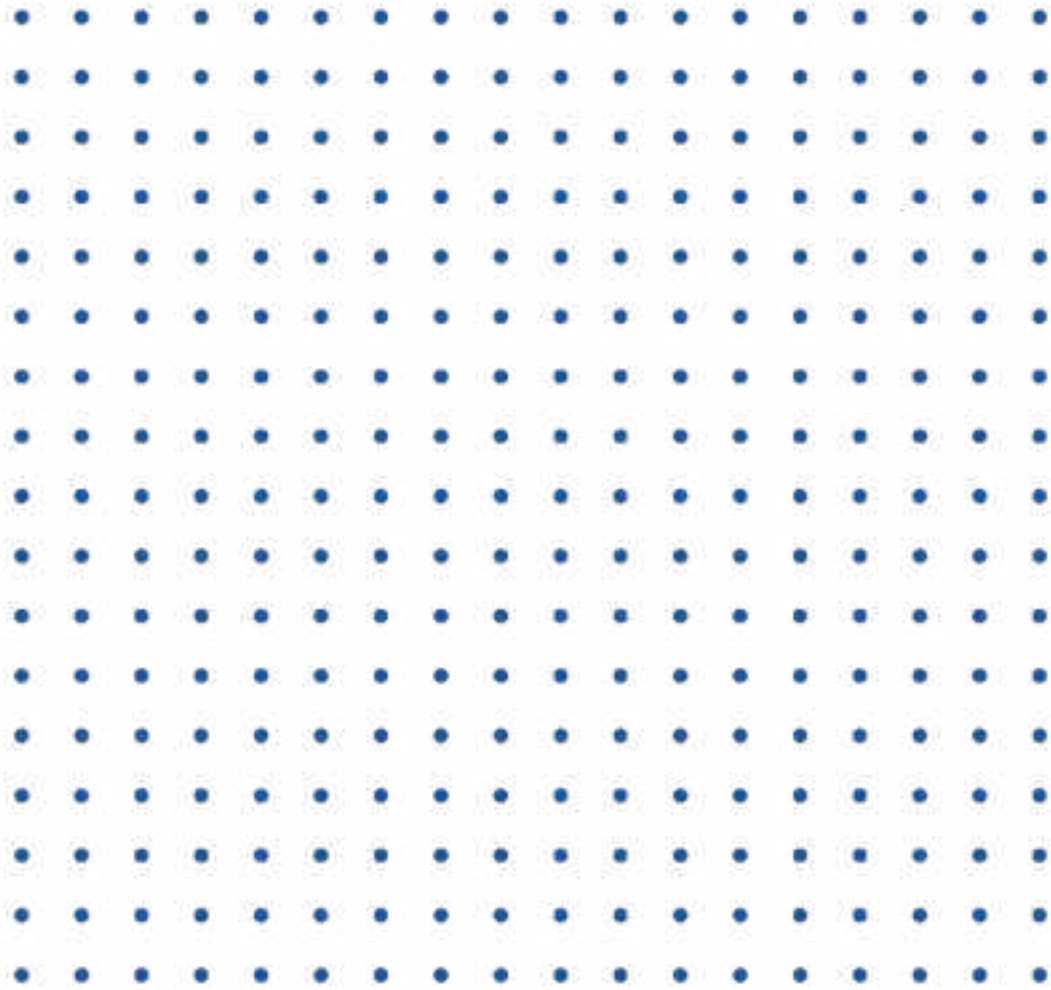
9.2 CONCLUSIÓN PERSONAL

A nivel personal, este proyecto ha sido un verdadero desafío, ya que me sacó completamente de mi zona de confort en un momento crítico, como lo es título. No obstante, este proceso también me ha permitido entender mejor cómo trabajo bajo presión y cómo puedo obtener buenos resultados cuando me lo propongo. A pesar de las dificultades, me ha quedado claro que la perseverancia y la organización me permiten alcanzar mis objetivos, incluso en circunstancias complicadas.

En cuanto a los resultados, el polerón ESIYOUTH fue probado tanto por jóvenes del grupo objetivo como por personas fuera del rango de edad. Todos coincidieron en que es una forma innovadora de enseñar, mostrando interés por explorar más material de este tipo. Sin embargo, también se identificaron áreas de mejora, especialmente en el modelado 3D y la interfaz, lo que me permite identificar posibles ajustes para optimizar la experiencia.

Uno de los principales desafíos fue gestionar mis tiempos y ajustar mis expectativas con respecto a lo que realmente podía lograr. También fue fundamental salir de mi zona de confort y contactar con terceros que complementaran mi proyecto, lo que me permitió enriquecerlo y avanzar más allá de mis capacidades iniciales.

De cara al futuro, me gustaría seguir explorando el concepto de ropa y realidad aumentada, tal vez no necesariamente con más prendas educativas, pero sí probando nuevas aristas. Creo que es un nicho aún poco explotado y con mucho potencial, lo que me motiva a seguir experimentando y desarrollando nuevas ideas en este ámbito.



10

REFERENCIAS

10.1 REFERENCIAS

Advocates for Youth. (2020). The impact of comprehensive sex education on youth outcomes. <https://www.advocatesforyouth.org/wp-content/uploads/storage/advfy/documents/fscse.pdf>

Agencia de Calidad de la Educación. (2018, 2021). Resultados SIMCE. <https://www.mineduc.cl/resultados-simce-2018/>

Águila Calero, G., Díaz Quiñones, J., & Díaz Martínez, P. (2017). Adolescencia temprana y crianza. *MediSur*, 15(5), 694-700. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2017000500015

Apple, M. W. (2018). ¿Puede la educación cambiar la sociedad? Santiago: Lom Ediciones. <https://lom.cl/products/puede-la-educacion-cambiar-la-sociedad>

Atkinson, M., Zibin, S., & Chuang, H. (2019). Emotional dysregulation in adolescents, 41-46. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7565002/>

Angulo, J., Vega, P. A. F., & García, M. (2008). Sexualidad y erotismo en el mundo grecorromano. *Revista Internacional de Andrología*, 6(2), 140-151.

Bachillerato Internacional. (n.d.). Programa del Diploma: Áreas de Conocimiento. Recuperado de <https://www.ibo.org/programmes/diploma-programme/curriculum/>

Bandura, A. (1977). Social learning theory. <https://bibliotecadigital.mineduc.cl/handle/20.500.12365/17422>

Barrientos, J. C., Rodríguez, J. M., Morales, D., Molina, R., Quezada, F., Rozas., Gallardo, M. (2018). Sífilis en trabajadores sexuales https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0716-1018201800

10. REFERENCIAS

Baumeister, R. F., Campbell, J. D., Krueger, J. I., & Vohs, K. D. (2003). Does high self-esteem cause better performance, interpersonal success, happiness, or healthier lifestyles? *Psychological Science in the Public Interest*, 4(1), 1-44. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/26151640/>

Baez, M., & González del Cerro, S. (2015). La educación sexual integral en la escuela: Un análisis de la implementación en Chile. *Revista de Educación*, 368, 1-14. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0719-32622023000100126&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Bjorklund, B. R. (2020). *The journey of adulthood* (9th ed.). <https://www.pearson.com/en-us/subject-catalog/p/journey-of-adulthood/P200000002737/9780137528240>

Bourdieu, P. (1984). *La distinción: Crítica social del juicio*. Madrid: Taurus. https://pics.unison.mx/maestria/wp-content/uploads/2020/05/La_Distincion-Bourdieu_Pierre.pdf

Brown, B. B., & Larson, J. (2009). Peer relationships in adolescence. In R. M. Lerner & L. Steinberg (Eds.), *Handbook of adolescent psychology* (pp. 74-103). John Wiley & Sons. <https://psycnet.apa.org/record/2009-05795-003>

Cano, R., Castro, Y., Canas, E., & Holland, D. P. (2021). Enfermedades de transmisión sexual y vulnerabilidad de los migrantes en los Estados Unidos: Una revisión. *BMC Public Health*, 21(1), 1-15. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1137-66272006000200012

Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades (CDC). <https://www.cdc.gov/hiv/spanish/index.html>

Centro de Educación Sexual. (2019). Educación sexual integral y prevención. <https://www.cesichile.com/?questionId=b8e8eddc-8c49-4045-9b12-873b23c5f249&appDefId=14c92d28-031e-7910-c9a8-a670011e062d>

Cherry, K. (2023). Etapas del desarrollo psicosocial. Verywell Mind. <https://www.actualidadenpsicologia.com/laboriosidad-versus-inferioridad/>

10. REFERENCIAS

Chinchilla-Fonseca, P., Torres Acuña, M., & Artavia Alpízar, M. M. (2023). Realidad virtual y aumentada en psicología: Explorando la percepción de estudiantes universitarios. *Revista Científica*, 8(3), 1058-1088.

Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). (2020). *Panorama Social de América Latina 2020*. <https://www.cepal.org/es/publicaciones/46687-panorama-social-america-latina-2020>

Comisión Interamericana de Derechos Humanos (CIDH). (2018). Informe sobre la situación de los derechos humanos en América Latina y el Caribe. <https://www.oas.org/es/cidh/docs/anual/2018/indice.asp>

Congreso Nacional de Chile. (2010). Ley 20.418, sobre igualdad de oportunidades e inclusión social de personas con discapacidad. https://tecnicoprofesional.mineduc.cl/wp-content/uploads/2020/03/LEY-20418_28-ENE-2010-6.pdf

de Castro, F., Rojas-Martínez, R., Villalobos-Hernández, A., Allen-Leigh, B., Breverman-Bronstein, A., Billings, D. L., & Uribe-Zúñiga, P. (2018). Sexual and reproductive health outcomes are positively associated with comprehensive sexual education exposure in Mexican high-school students. *PloS one*. <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0193780>

Departamento de Epidemiología, Ministerio de Salud de Chile. (2023). Boletín Epidemiológico de Gonorrea. https://epi.minsal.cl/wp-content/uploads/2020/01/BET_GONORREA_2019.pdf

Departamento de Epidemiología, Ministerio de Salud de Chile. (2023). Boletín Epidemiológico de Sífilis. https://epi.minsal.cl/wp-content/uploads/2020/01/BET_SIFILIS_A%C3%91O_2019.pdf

Dewey, J. (1916). *Democracy and education*. New York: Macmillan. <https://nsee.memberclicks.net/assets/docs/KnowledgeCenter/BuildingExpEduc/BooksReports/10.%20de%20mocracy%20and%20education%20by%20dewey.pdf>

Dewey, J. (1916). *Democracy and education*. <https://nsee.memberclicks.net/assets/docs/KnowledgeCenter/BuildingExpEduc/BooksReports/>

10. REFERENCIAS

Díaz Barriga, Á. (2005). El docente y los programas escolares: lo institucional y lo didáctico. Barcelona: Pomares. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982006000400010

End Violence Against Children. (2019). Keeping children safe in education: A statutory guidance for schools and colleges. https://www.end-violence.org/sites/default/files/2020-09/INSPIRE_manual-spanish.pdf

Foucault, M. (2001). Historia de la sexualidad (Vol. 3). Siglo xxi.

Fondo de Población de las Naciones Unidas. (2020). Salud sexual y reproductiva: Derechos y acceso. <https://www.unfpa.org/es/strategic-plan>

Freire, P. (1970). Pedagogía del oprimido. México: Siglo XXI. <https://www.servicioskoinonia.org/biblioteca/general/FreirePedagogiadelOprimido.pdf>

Fundación Integra. (2019). Estudio nacional de conciliación trabajo, familia y crianza 2019. https://web.integra.cl/web_integra/uploads/Anexo%205%20Reporte2019_Fundacion_Integra.pdf

Fundación IO. (2023). Sífilis en Indonesia.
<https://fundacionio.com/sifilis-en-indonesia/>

Gajardo, M. (2012). La educación tras dos décadas de cambio. ¿Qué hemos aprendido?. <https://educacion.udd.cl/files/2015/04/La-educaci%C3%B3n-tras-dos-d%C3%A9cadas-de-cambio.pdf>

Gagné, R. M. (1985). The conditions of learning: Training IV. <https://www.iup.edu/senate/files/uwucc/conditions-of-learning-robert-gagne.pdf>

Gaete, V. (2015). Desarrollo psicosocial del adolescente. Revista chilena de pediatría, 86(6), 436-443. https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0370-41062015000600010&script=sci_abstract

10. REFERENCIAS

García, M., & Pérez, L. (2019). La importancia de la organización de contenidos en la enseñanza. *Educación y Pedagogía*, 31(2), 25-34. https://www.researchgate.net/profile/Ricardo-Perez-Mora/publication/346574632_Emociones_y_aprendizaje.pdf

Gardner H. (1983). *La Teoría de las Inteligencias Múltiples*.
<https://psicologiymente.com/inteligencia/teoria-inteligencias-multiples-gardner>

Gilliland, S. E., & Dunn, J. (2011). The Relationship Between School Climate and Student Outcomes. *Journal of Educational Psychology*, 103(2), 252-264.
https://sanderu.ucsd.edu/_files/School%20Climate%20Draft_202_07_24_Discussion%20Paper1.pdf

Goldfarb, E. S., & Lieberman, L. D. (2021). Three decades of research: The case for comprehensive sex education. *Journal of Adolescent health*, 68(1), 13-27. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/33059958/>

Gvirtz, S. (2011). *Mejorar la escuela: Acerca de la gestión y la enseñanza*. Buenos Aires: Aique Grupo Editor.
<https://www.sadlobos.com/wp-content/uploads/2015/07/Gvirtz-Mejorar-la-Escuela.pdf>

Gvirtz, S. (2011). *Mejorar la escuela: Acerca de la gestión y la enseñanza*. Buenos Aires: Aique Grupo Editor.
<https://www.sadlobos.com/wp-content/uploads/2015/07/Gvirtz-Mejorar-la-Escuela.pdf>

Herbst, J. H., Jacobs, E. D., Finlayson, T. J., McKleroy, V. S., Neumann, M. S., & Crepaz, N. (2008). Estimating HIV prevalence and risk behaviors of transgender persons in the United States.
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/17694429/>

Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). The four-phase model of interest development. *Educational Psychologist*, 41(2), 111-127. <https://psycnet.apa.org/record/2006-06011-004>

Human Rights Campaign (2021). *Supporting and Caring for LGBTQ Youth*.
<https://www.hrc.org/resources/lgbtq-youth>

10. REFERENCIAS

Instituto Nacional de Estadísticas. (2021). Estadísticas de educación y etnicidad en Chile. <https://www.ine.gob.cl/estadisticas/sociales/condiciones-de-vida-y-cultura/etnias>

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence. 38(5), 365-379. <https://psycnet.apa.org/record/2010-10175-004>

JW.ORG. (1970). Dinamarca introduce educación sexual obligatoria. <https://wol.jw.org/es/wol/d/r4/lp-s/101972040>

Kolb, D. A. (1984). Experiential learning: Experience as the source of learning and development. https://www.researchgate.net/publication/235701029_Experiential_Learning_Experience_As_The_Source_Of_Learning_And_Development

Kohn, A. (2018). The schools our children deserve: Moving beyond traditional classrooms and "tougher" standards. Houghton Mifflin Harcourt. <https://es.everand.com/book/623627233/The-Schools-Our-Children-Deserve-Moving-Beyond-Traditional-Classrooms-and-Tougher-Standards>

Kroger, J. (2007). Identity development: Adolescence through adulthood. Sage Publications. https://www.researchgate.net/publication/259483562_Identity_Development_Adolescence_Through_Adulthood

Las Infecciones de Transmisión Sexual en Chile, 1982-2018. https://obtienearchivo.bcn.cl/obtienearchivo?id=repositorio/10221/27319/1/BCN_Infecciones_Trans_Sexual_Chile_Editado_final2_repos.pdf

Ministerio de Desarrollo Social y Familia. (2019). Encuesta de Caracterización Socioeconómica Nacional (CASEN). <https://observatorio.ministeriodesarrollosocial.gob.cl/encuesta-casen>

Ministerio de Educación de Argentina. (2020). Educación Sexual Integral. https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/2020/09/2023-pa-educacion-sexual-integral-en-el-ambito-comunitario_1.pdf

10. REFERENCIAS

Ministerio de Educación de Chile. (2020). Curriculum Nacional Base. Recuperado de <https://www.curriculumnacional.cl/portal/Curso/Educacion-General/3-y-4-Medio>

Muñoz, J. A. (n.d.). Argumentos contra la crianza homoparental. Movilh. <https://www.movilh.cl/documentacion/MUNOZ-Argumentos-contra-crianza-homoparental.pdf>

OCDE. (2021). Education at a Glance 2021. <https://www.oecd.org/education/education-at-a-glance/eag-2021-data-methodology.htm>

OMS. (2019). Informe sobre la epidemia mundial de VIH 2019. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/hiv-aids>

ONUSIDA. (2020). Informe sobre la epidemia mundial de SIDA 2020. https://www.unaids.org/es/resources/presscentre/pressreleaseandstatementarchive/2020/july/20200706_global-aids-report

ONU. (2015). Objetivos de Desarrollo Sostenible. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>

OPS. (2020). Informe sobre la situación de las infecciones de transmisión sexual en las Américas. <https://www.paho.org/es/temas/infecciones-transmision-sexual>

Organización Mundial de la Salud. (2010). Definición de la sexualidad. https://www.who.int/es/health-topics/sexual-health#tab=tab_1

Organización Mundial de la Salud. (2018). Educación Sexual Integral. <https://www.who.int/es/news-room/questions-and-answers/item/comprehensive-sexuality-education>

Organización Mundial de la Salud. (2022). Guía de educación sexual integral. <https://www.who.int/es/news-room/questions-and-answers/item/comprehensive-sexuality-education>

10. REFERENCIAS

- Organización Mundial de la Salud. (2024, mayo 21). Infecciones de transmisión sexual (ITS). [https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/sexually-transmitted-infections-\(stis\)](https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/sexually-transmitted-infections-(stis)).
- Organización Panamericana de la Salud. (2020). Clamidiasis. <https://www.paho.org/es/temas/clamidiasis>
- Organización Panamericana de la Salud. (2020). Gonorrea. <https://www.paho.org/es/temas/gonorrea>
- Organización Panamericana de la Salud. (2020). Sífilis. <https://www.paho.org/es/temas/sifilis>
- Organización Panamericana de la Salud. (2020). Virus del Papiloma Humano. <https://www.paho.org/es/temas/vph>
- Organización Panamericana de la Salud. (2020). Virus Inmunodeficiencia Humana. <https://www.paho.org/es/temas/vih>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. (2019). Educación sexual integral y salud reproductiva. <https://www.oecd.org/els/health-systems/sexual-and-reproductive-health-and-rights.htm>
- Orozco De la Paz, T. L. (2022). Educación sexual en Chile, un análisis del juego de actores de las políticas y programas. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/188017>
- Piscitelli, A. (2009). Nativos digitales: dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación. Buenos Aires: Santillana. <https://www.terras.edu.ar/biblioteca/2/Laalfabetizaciondigitalcomonuevainfraestructura.pdf>
- Prodequa. (2022). Generación Alpha: todo lo que las marcas deben saber. <https://blog.prodequa.com/generacion-alpha-todo-lo-que-las-marcas-deben-saber>
- Programa Nacional del VIH/SIDA, Ministerio de Salud de Chile. (2022). Informe Situacional del VIH/SIDA. <https://epi.minsal.cl/wp-content/uploads/2022/08/Informe-Estimaciones-Spectrum-VIH-en-Chile-2021.pdf>

10. REFERENCIAS

Puiggrós, A. (2005). De Simón Rodríguez a Paulo Freire: educación para la integración iberoamericana. Bogotá: Convenio Andrés Bello. https://biblioteca-repositorio.clacso.edu.ar/bitstream/CLACSO/15365/1/puiggros_de_simon_rodriguez_a_paulo_freire.pdf

Revista UNAM. (2021). La educación sexual escolar... ¿Funciona? RDU - UNAM. https://www.revista.unam.mx/2021v22n4/la_educacion_sexual_escolar_funciona/

Rodríguez Arocho, W. (2017). Estrategias de enseñanza. Editorial ABC. <https://rieoei.org/historico/deloslectores/965Rodriguez.PDF>

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation 55(1), 68-78. <https://psycnet.apa.org/record/2000-13324-007>

Santillana. (2024). Ciencias Naturales 5 Básico: Texto del estudiante. <https://www.curriculumnacional.cl/portal/Educacion-General/Ciencias-naturales/Ciencias-Naturales-5-basico/145393:Ciencias-Naturales-5-Basico-Santillana-Texto-del-estudiante>

Santillana. (2024). Ciencias Naturales 6 Básico: Texto del estudiante. <https://www.curriculumnacional.cl/portal/Educacion-General/Ciencias-naturales/Ciencias-Naturales-6-basico/145402:Ciencias-Naturales-6-Basico-Santillana-Texto-del-estudiante>

Santillana. (2024). Ciencias Naturales 7 Básico: Texto del estudiante. <https://www.curriculumnacional.cl/portal/Educacion-General/Ciencias-naturales/Ciencias-Naturales-7-basico/145403:Ciencias-Naturales-7-Basico-SM-Texto-del-estudiante>

Schneider, M., & Hirsch, J. S. (2020). Comprehensive sexuality education as a primary prevention strategy for sexual violence perpetration. *Trauma, Violence, & Abuse*, 21(3), 439-455. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/29720047/>

Significados. (2023). Investigación de campo. En [Significados.com](https://www.significados.com). <https://www.significados.com/investigacion-de-campo/>

10. REFERENCIAS

Steinberg, L. (2014). Age of opportunity: Lessons from the new science of adolescence. Houghton Mifflin Harcourt. <https://psycnet.apa.org/record/2014-35308-000>

ThePower Education. (2023). Generación millennial: Características y tendencias. <https://thepower.education/blog/generacion-millennial>

UNESCO. (2018). Comprehensive sexuality education: The challenges and opportunities of scaling-up. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000227781>

UNESCO. (2018). International technical guidance on sexuality education: An evidence-informed approach. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000260770>

UNESCO. (2018). International technical guidance on sexuality education: An evidence-informed approach. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000183281>

UNESCO. (2018). Orientaciones técnicas internacionales sobre educación en sexualidad: Un enfoque basado en la evidencia. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265335>

UNESCO. (2019). Education 2030: Incheon Declaration and Framework for Action. https://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/education-2030-incheon-framework-for-action-implementation-of-sdg4-2016-en_2.pdf

UNESCO. (2019). International Comprehensive Sexuality Education Policy Brief. <https://www.unicef.org/media/128296/file/%20Policy%20Brief%20-%20Gender%20Responsive%20Digital%20Pedagogy.pdf>

UNFPA. (2014). Directrices operacionales del UNFPA para la educación integral de la sexualidad. https://www.unfpa.org/sites/default/files/pub-pdf/UNFPA_OperationalGuidanceREV_ES_web.pdf

10. REFERENCIAS

UNFPA. (2019). Sexual and reproductive health and rights: A global overview.

https://www.unfpa.org/sites/default/files/pub-pdf/UF_SupplementAndUniversalAccess_30-online.pdf

UNFPA. (2021). Situación de la población mundial 2021. <https://lac.unfpa.org/es/publications/estado-de-la-poblaci%C3%B3n-mundial-2021-%E2%80%9Cmi-cuerpo-me-pertenece-reclamar-el-derecho-la>

UNICEF. (2019). Sexuality education: Policy brief.

<https://www.unicef.org/media/128296/file/%20Policy%20Brief%20-%20Gender%20Responsive%20Digital%20Pedagogy.pdf>

UNODC. (2022). Informe Mundial sobre las Drogas 2022.

<https://www.unodc.org/unodc/es/press/releases/2022/June/unodc-world-drug-report-2022-highlights-trends-on-cannabis-post-legalization--environmental-impacts-of-illicit-drugs--and-drug-use-among-women-and-youth.html>

Vygotsky, L. S. (1978). Interaction between learning and development. Readings on the Development of Children, 22-27. [https://innovation.umn.edu/igdi/wp-](https://innovation.umn.edu/igdi/wp-content/uploads/sites/37/2018/08/Interaction_Between_Learning_and_Development.pdf)

[content/uploads/sites/37/2018/08/Interaction_Between_Learning_and_Development.pdf](https://innovation.umn.edu/igdi/wp-content/uploads/sites/37/2018/08/Interaction_Between_Learning_and_Development.pdf)

Wilkinson, R., & Pickett, K. (2010). The spirit level: Why equality is better for everyone.

https://www.researchgate.net/publication/256463915_R_Wilkinson_and_K_Pickett_2010_The_Spirit_Level_Why_Equality_is_Better_for_Everyone_London_Penguin_999_pp_347_pbk

Zambrano, E. (2018). Aprendizaje basado en proyectos: una estrategia para el siglo XXI. Revista Educación y Ciudad, 35, 41-60. [https://obtienearchivo.bcn.cl/obtienearchivo?](https://obtienearchivo.bcn.cl/obtienearchivo?id=documentos/10221.1/55744/1/Aprendizaje%20basado%20en%20proyectos.pdf)

[id=documentos/10221.1/55744/1/Aprendizaje%20basado%20en%20proyectos.pdf](https://obtienearchivo.bcn.cl/obtienearchivo?id=documentos/10221.1/55744/1/Aprendizaje%20basado%20en%20proyectos.pdf)

Zeidner, M. (1998). Test anxiety: The state of the art. <https://psycnet.apa.org/record/1998-08074-000>

10.2 INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Metodología de diseño. Elaboración propia	Pág. 19
Gráfico 2: Personas afectadas anualmente por ETS Fuente: OMS. Elaboración propia	Pág. 31
Gráfico 3: Las Infecciones de Transmisión Sexual y los jóvenes. Elaboración propia	Pág. 39
Gráfico 4: Temario educación sexual integral Fuente: CEDEB Elaboración propia	Pág. 75
Gráfico 5: Temario educación sexual en Chile (2020). Elaboración propia	Pág. 112
Gráfico 6: Componentes realidad aumentada Elaboración propia	Pág. 125
Gráfico 7: Usos realidad aumentada Elaboración propia	Pág. 128
Gráfico 8: Beneficios realidad aumentada Elaboración propia	Pág. 129
Gráfico 9: Metodología proyectual Elaboración propia	Pág. 148
Gráfico 10: Metodología proyectual Elaboración propia	Pág. 149
Gráfico 11: Mapa de stakeholders Elaboración propia	Pág. 150
Gráfico 12: Formula de problemática Elaboración propia	Pág. 194
Gráfico 13: Tabla de causa y efecto Elaboración propia	Pág. 195
Gráfico 14: Palabras clave del proyecto Elaboración propia	Pág. 201
Gráfico 15: Tabla de conceptos Elaboración propia	Pág. 204
Gráfico 16: Tabla de agrupación de conceptos Elaboración propia	Pág. 205
Gráfico 17: Tabla de conceptos bajados al diseño Elaboración propia	Pág. 206
Gráfico 18: Mapa de navegación Elaboración propia	Pág. 253
Gráfico 19: Tabla costos directos Elaboración propia	Pág. 305
Gráfico 20: Tabla costos indirectos Elaboración propia	Pág. 305
Gráfico 21: Costos totales Elaboración propia	Pág. 305
Gráfico 22: Tabla costos directos Elaboración propia	Pág. 306
Gráfico 23: Tabla costos indirectos Elaboración propia	Pág. 306
Gráfico 24: Costos totales Elaboración propia	Pág. 306
Gráfico 25: Business Canva Elaboración propia	Pág. 307

10.3 INDICE DE FIGURAS

Fig. 1: Imagen recuperada de Diario Concepción, 2018.	Pág. 13
Fig. 2: Imagen recuperada de SuperChannel, 2022.	Pág. 22
Fig. 3: Imágenes recuperadas de Canva, 2024.	Pág. 23
Fig. 4: Imagen recuperada de Organización Panamericana de la Salud, 2020.	Pág. 24
Fig. 5: Imagen recuperada de Organización Panamericana de la Salud, 2020.	Pág. 25
Fig. 6: Imagen recuperada de Organización Panamericana de la Salud, 2020.	Pág. 26
Fig. 7: Imagen recuperada de Organización Panamericana de la Salud, 2020.	Pág. 27
Fig. 8: Imagen recuperada de Organización Panamericana de la Salud, 2020.	Pág. 28
Fig. 9: Imágenes recuperadas de Organización Panamericana de la Salud, 2020.	Pág. 29
Fig. 10: Imagen recuperada de Organización Mundial de la Salud, 2024.	Pág. 30
Fig. 11: Imagen recuperada de Ministerio de Salud de Chile, 2022.	Pág. 35
Fig. 12: Imagen recuperada de Freepik, 2022.	Pág. 36
Fig. 13: Imagen recuperada de Freepik, 2024.	Pág. 36
Fig. 14: Imagen recuperada de Freepik, 2021.	Pág. 37
Fig. 15: Imagen recuperada de Freepik, 2021.	Pág. 37
Fig. 16: Imagen recuperada de Pexels, 2020.	Pág. 38
Fig. 17: Imagen recuperada de Pexels, 2019.	Pág. 38
Fig. 18: Imagen recuperada de Pexels, 2020.	Pág. 40
Fig. 19: Imagen recuperada de Colegio Metodista Concepción, 2022.	Pág. 41
Fig. 20: Imagen recuperada de Colegio Metodista Concepción, 2018.	Pág. 43
Fig. 21: Imagen recuperada de Freepik, 2022.	Pág. 46
Fig. 22: Imagen recuperada de Freepik, 2021.	Pág. 47
Fig. 23: Imagen recuperada de Freepik, 2019.	Pág. 48
Fig. 24: Imagen recuperada de Pexels, 2019.	Pág. 49
Fig. 25: Imágenes recuperadas de Freepik, 2024.	Pág. 51
Fig. 26: Imagen recuperada de DepositPhotos, 2017.	Pág. 52

10. REFERENCIAS

Fig. 27: Imagen recuperada de Pexels, 2020.	Pág. 53
Fig. 28: Imagen recuperada de Freepik, 2017.	Pág. 54
Fig. 29: Imagen recuperada de Plataforma Educativa Luca, 2022.	Pág. 55
Fig. 30: Imagen recuperada de Funiber, 2021.	Pág. 56
Fig. 31: Imagen recuperada de ABC, 2022.	Pág. 57
Fig. 32: Imagen recuperada de Freepik, 2023.	Pág. 58
Fig. 33: Imagen recuperada de Euroinnova, 2022.	Pág. 59
Fig. 34: Imagen recuperada de Pexels, 2019.	Pág. 60
Fig. 35: Imagen recuperada de Aula Siena, 2015.	Pág. 61
Fig. 36: Imagen recuperada de Pexels, 2023.	Pág. 63
Fig. 37: Imagen recuperada de Freepik, 2019.	Pág. 64
Fig. 38: Imagen recuperada Colegio Metodista Concepción, 2022.	Pág. 65
Fig. 39: Imagen recuperada de Portal Educa, 2023.	Pág. 66
Fig. 40: Imagen recuperada de Freepik, 2021.	Pág. 68
Fig. 41: Imagen recuperada de Pexels, 2020.	Pág. 69
Fig. 42: Imagen recuperada de Publimetro, 2023.	Pág. 70
Fig. 43: Imagen recuperada de Pexels, 2022.	Pág. 71
Fig. 44: Imagen recuperada de Freepik, 2020.	Pág. 72
Fig. 45: Imágenes recuperadas de Freepik, 2022.	Pág. 77
Fig. 46: Imagen recuperada de UNESCO, 2018.	Pág. 78
Fig. 47: Imagen recuperada de Freepik, 2017.	Pág. 79
Fig. 48: Imagen recuperada de Pexels, 2021.	Pág. 80
Fig. 49: Imagen recuperada de Freepik, 2021.	Pág. 81
Fig. 50: Imagen recuperada de Canal 13, 2022.	Pág. 82
Fig. 51: Imagen recuperada de Hospital Clínico Universidad de Chile, 2022.	Pág. 83
Fig. 52: Imagen recuperada de Pexels, 2019.	Pág. 84
Fig. 53: Imagen recuperada de La Tercera, 2023.	Pág. 85
Fig. 54: Imagen recuperada de Pexels, 2023.	Pág. 86
Fig. 55: Imagen recuperada de Pexels, 2019.	Pág. 87
Fig. 56: Imagen recuperada de Pexels, 2021.	Pág. 88

10. REFERENCIAS

Fig. 57: Imágenes recuperadas de Freepik, 2022.	Pág. 89
Fig. 58: Imagen recuperada de La Izquierda Diario, 2019.	Pág. 90
Fig. 59: Imagen recuperada de Portal Educa, 2020.	Pág. 91
Fig. 60: Imagen recuperada de Portal Educa , 2018.	Pág. 92
Fig. 61: Imagen recuperada de ArtStudio, 2021.	Pág. 93
Fig. 62: Imagen recuperada de ArtStudio, 2016.	Pág. 94
Fig. 63: Imagen recuperada de PsychoStory, 2020.	Pág. 95
Fig. 64: Imagen recuperada de Pexels, 2018.	Pág. 96
Fig. 65: Imágenes recuperadas de Pexels, 2021.	Pág. 97
Fig. 66: Imagen recuperada de Freepik, 2019.	Pág. 98
Fig. 67: Imagen recuperada de Freepik, 2019.	Pág. 99
Fig. 68: Imagen recuperada Freepik, 2022.	Pág. 100
Fig. 69: Imagen recuperada de Pexels, 2023.	Pág. 101
Fig. 70: Imagen recuperada de Depositphotos, 2021.	Pág. 102
Fig. 71: Imagen recuperada de Pexels, 2020.	Pág. 103
Fig. 72: Imagen recuperada de El Mostrador, 2022.	Pág. 104
Fig. 73: Imágen recuperada de Mega, 2023.	Pág. 105
Fig. 74: Imagen recuperada de La Tercera, 2022.	Pág. 106
Fig. 75: Imagen recuperada de Freepik, 2022.	Pág. 107
Fig. 76: Imagen recuperada de Mega, 2023.	Pág. 108
Fig. 77: Imagen recuperada de Ministerio de Educación de Chile, 2024.	Pág. 109
Fig. 78: Imagen recuperada de Ministerio de Educación de Chile, 2024.	Pág. 110
Fig. 79: Imagen recuperada de Ministerio de Educación de Chile, 2024.	Pág. 111
Fig. 80: Imagen recuperada de Pexels, 2023.	Pág. 113
Fig. 81: Imagen recuperada de ICCSI, 2016.	Pág. 115
Fig. 82: Imagen recuperada de La Tercera, 2022.	Pág. 116
Fig. 83: Imagen recuperada de Pexels, 2023.	Pág. 117
Fig. 84: Imágenes recuperadas de Pexels, 2023.	Pág. 119
Fig. 85: Imagen recuperada de Freepik, 2017.	Pág. 120
Fig. 86: Imagen recuperada de Depositphotos, 2022.	Pág. 121

10. REFERENCIASS

Fig. 87: Imagen recuperada de Freepik, 2019.	Pág. 122
Fig. 88: Imagen recuperada de La Tercera, 2018.	Pág. 123
Fig. 89: Imagen recuperada de Pexels, 2023.	Pág. 123
Fig. 90: Imagen recuperada de Pexels, 2024.	Pág. 123
Fig. 91: Imagen recuperada de La Tercera, 2018.	Pág. 124
Fig. 92: Imagen recuperada de Reddit, 2016.	Pág. 126
Fig. 93: Imagen recuperada de Reddit, 2016.	Pág. 126
Fig. 94: Imagen recuperada de Canva, 2021.	Pág. 126
Fig. 95: Imagen recuperada de La Tercera, 2018.	Pág. 126
Fig. 96: Imagen recuperada de MikuEXPO, 2022.	Pág. 127
Fig. 97: Imagen recuperada de ArtScnt, 2019.	Pág. 127
Fig. 98: Imagen recuperada Freepik, 2022.	Pág. 127
Fig. 99: Imagen recuperada Freepik, 2022.	Pág. 127
Fig. 100: Imagen recuperada de Reddit, 2019.	Pág. 130
Fig. 101: Imagen recuperada de Reddit, 2019.	Pág. 130
Fig. 102: Imagen recuperada de Reddit, 2019.	Pág. 130
Fig. 103: Imagen recuperada de Reddit, 2019.	Pág. 130
Fig. 104: Imagen recuperada de Reddit, 2019.	Pág. 131
Fig. 105: Imagen recuperada de Reddit, 2019.	Pág. 131
Fig. 106: Imagen recuperada de Reddit, 2019.	Pág. 131
Fig. 107: Imagen recuperada de Reddit, 2019.	Pág. 131
Fig. 108: Imagen recuperada de Pexels, 2023.	Pág. 132
Fig. 109: Imagen recuperada de Freepik, 2015.	Pág. 133
Fig. 110: Imagen recuperada de Freepik, 2019.	Pág. 134
Fig. 111: Imágenes recuperadas de Reddit, 2023.	Pág. 135
Fig. 112: Imagen recuperada de Zapworks, 2024.	Pág. 136
Fig. 113: Imagen recuperada de Zapworks, 2024.	Pág. 137
Fig. 114: Imagen recuperada de Zapworks, 2024.	Pág. 138
Fig. 115: Imagen recuperada de Zapworks, 2024..	Pág. 139
Fig. 116: Imagen recuperada de Zapworks, 2024.	Pág. 140

10. REFERENCIAS

Fig. 117: Imagen recuperada de Zapworks, 2024.	Pág. 140
Fig. 118: Imagen recuperada de Zapworks, 2024.	Pág. 140
Fig. 119: Imágenes recuperadas de Zapworks, 2024.	Pág. 141
Fig. 120: Imagen recuperada de Freepik, 2022.	Pág. 146
Fig. 121: Imagen recuperada de Freepik, 2023.	Pág. 147
Fig. 122: Imagen recuperada de El Mostrador, 2022.	Pág. 154
Fig. 123: Imágenes recuperadas de Mega, 2021.	Pág. 155
Fig. 124: Imagen recuperada de Freepik, 2022.	Pág. 157
Fig. 125: Imagen recuperada de Clínica Las Condes, 2020.	Pág. 159
Fig. 126: Imagen recuperada de Freepik, 2019.	Pág. 161
Fig. 127: Imagen recuperada de Pexels, 2020.	Pág. 163
Fig. 128: Imagen recuperada de Freepik, 2020.	Pág. 165
Fig. 129: Imagen recuperada de Pexels, 2021.	Pág. 166
Fig. 130: Imagen recuperada de Colegio Metodista Concepción, 2022.	Pág. 167
Fig. 131: Registro personal de Colegio Metodista Concepción, 2024.	Pág. 168
Fig. 132: Imagen recuperada de Liceo Técnico Profesional Alonso De Ercilla y Zúñiga, 2023.	Pág. 169
Fig. 133: Imagen recuperada de Liceo Técnico Profesional Alonso De Ercilla y Zúñiga, 2023.	Pág. 170
Fig. 134: Croquis, registro personal, 2024.	Pág. 171
Fig. 135: Registro personal de Colegio Metodista Concepción, 2024.	Pág. 172
Fig. 136: Imagen recuperada de Freepik, 2019.	Pág. 179
Fig. 137: Imagen recuperada de Canva, 2020.	Pág. 180
Fig. 138: Imagen recuperada de Freepik, 2022.	Pág. 181
Fig. 139: Imagen recuperada de La Tercera, 2022.	Pág. 182
Fig. 140: Imagen recuperada de Netflix, 2024.	Pág. 183
Fig. 141: Imagen recuperada de Colourpop, 2021.	Pág. 183
Fig. 142: Imagen recuperada de Reddit, 2024.	Pág. 183
Fig. 143: Imagen recuperada de Publimetro, 2022	Pág. 183
Fig. 144: Mapa, registro personal, 2024.	Pág. 184
Fig. 145: Imágenes recuperadas de Reddit, 2024.	Pág. 185
Fig. 146: Imagen recuperada de Canva, 2021.	Pág. 187

10. REFERENCIASS

Fig. 147: Fotografía de Concepción centro, registro personal, 2024.	Pág. 188
Fig. 148: Imágenes recuperadas de Reddit, 2023.	Pág. 189
Fig. 149: Imagen recuperada de Unsplash, 2021.	Pág. 194
Fig. 150: Imagen recuperada de Pexels, 2019.	Pág. 196
Fig. 151: Imagen recuperada de Pexels, 2022.	Pág. 198
Fig. 152: Imagen recuperada de Pexels, 2019.	Pág. 199
Fig. 153: Imagen recuperada de Freepik, 2021.	Pág. 200
Fig. 154: Imágenes recuperadas de Unsplash, 2024	Pág. 207
Fig. 155: Imágenes recuperadas de Unsplash, 2024	Pág. 208
Fig. 156: Imágenes recuperadas de Unsplash, 2024	Pág. 209
Fig. 157: Imagen recuperada de Canva, 2024.	Pág. 211
Fig. 158: Imagen recuperada de Freepik, 2020.	Pág. 212
Fig. 159: Imagen recuperada de The Index Project EDN, 2023.	Pág. 214
Fig. 160: Imagen recuperada de The Index Project MUSE, 2023.	Pág. 214
Fig. 161: Imagen recuperada de Cliniport, 2022.	Pág. 216
Fig. 162: Imagen recuperada de MeyPetitDolls, 2023	Pág. 216
Fig. 163: Imagen recuperada de The Index Project, 2023.	Pág. 218
Fig. 164: Imagen recuperada de Fundación EduSexAhora, 2019.	Pág. 218
Fig. 165: Imagen recuperada de Reddit, 2023.	Pág. 220
Fig. 166: Imagen recuperada de LEGO, 2024.	Pág. 221
Fig. 167: Imagen recuperada de Miniso, 2021.	Pág. 221
Fig. 168: Imagen recuperada de Reddit, 2022.	Pág. 222
Fig. 169: Imagen recuperada de LOL, 2023.	Pág. 222
Fig. 170: Imagen recuperada de Epoch, 2020.	Pág. 223
Fig. 171: Imagen recuperada de Reddit, 2019.	Pág. 223
Fig. 172: Imagen recuperada de Pexels, 2022.	Pág. 224
Fig. 173: Imagen recuperada de Freepik, 2021.	Pág. 225
Fig. 174: Render y boceto propuesta de diseño, registro personal, 2024.	Pág. 227
Fig. 175: Render y boceto propuesta de diseño, registro personal, 2024.	Pág. 229
Fig. 176: Render y boceto propuesta de diseño, registro personal, 2024.	Pág. 231

10. REFERENCIAS

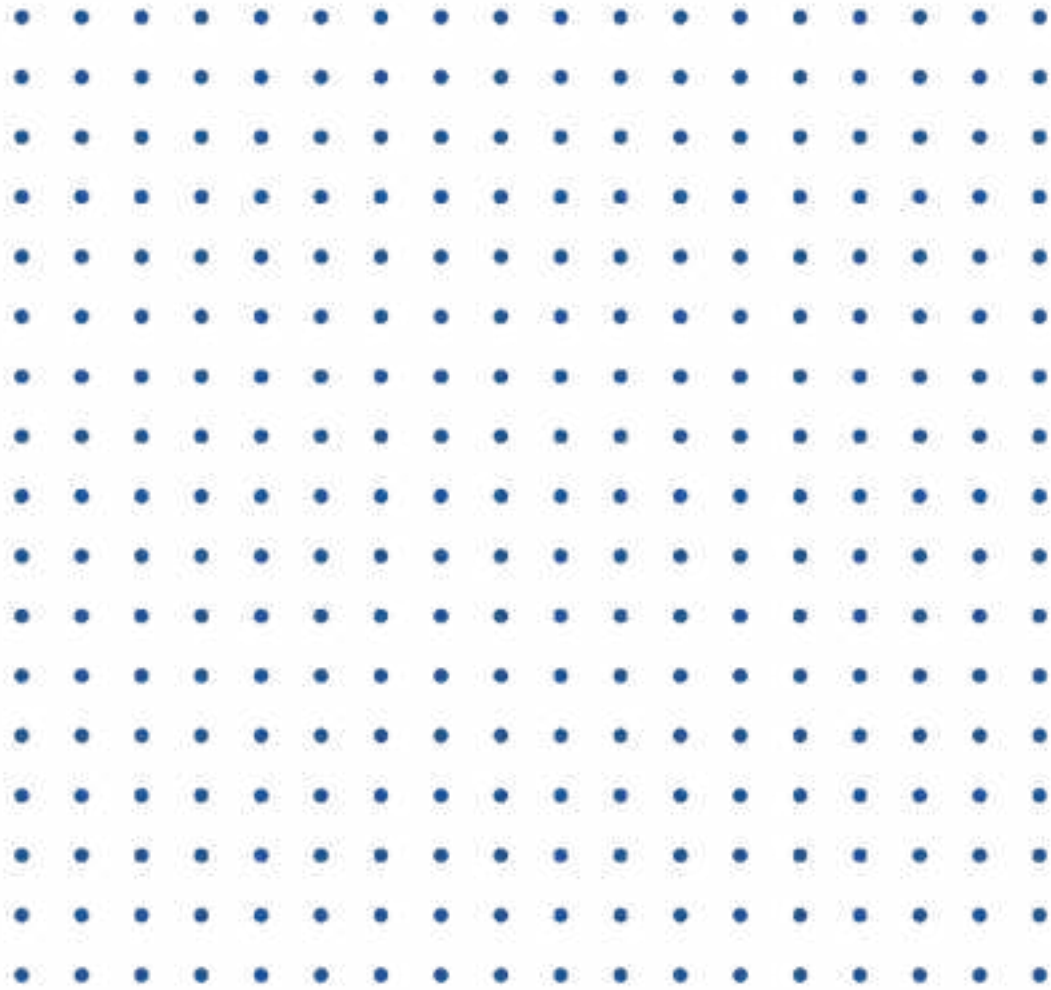
Fig. 177: Boceto y testeo propuesta de diseño, registro personal, 2024.	Pág. 233
Fig. 178: Boceto y testeo propuesta de diseño, registro personal, 2024.	Pág. 235
Fig. 179: Boceto y testeo propuesta de diseño, registro personal, 2024.	Pág. 237
Fig. 180: Boceto propuesta de diseño, registro personal, 2024.	Pág. 239
Fig. 181: Boceto propuesta de diseño, registro personal, 2024.	Pág. 240
Fig. 182: Imágenes recuperadas de Pinterest, 2023	Pág. 241
Fig. 183: Imágenes recuperadas de Pinterest, 2020	Pág. 242
Fig. 184: Boceto propuesta de diseño, registro personal, 2024.	Pág. 243
Fig. 185: Boceto propuesta de diseño, registro personal, 2024.	Pág. 243
Fig. 186: Boceto propuesta de diseño, registro personal, 2024.	Pág. 243
Fig. 187: Prueba color propuesta de diseño, registro personal, 2024.	Pág. 244
Fig. 188: Color elegido propuesta de diseño, registro personal, 2024.	Pág. 245
Fig. 189: Proceso constructivo polerón, registro personal, 2024.	Pág. 246
Fig. 190: Proceso constructivo polerón, registro personal, 2024.	Pág. 246
Fig. 191: Proceso constructivo polerón, registro personal, 2024.	Pág. 247
Fig. 192: Imagen recuperada de Freepik, 2023.	Pág. 248
Fig. 193: Imagen recuperada de Unsplash, 2024.	Pág. 249
Fig. 194: Imagen recuperada de Freepik, 2022.	Pág. 250
Fig. 195: Imagen recuperada de Canva, 2021.	Pág. 251
Fig. 196: Imagen recuperada de Freepik, 2020.	Pág. 252
Fig. 197: Imagen recuperada de Pexels, 2023.	Pág. 256
Fig. 198: Imágenes recuperadas de Pinterest, 2023	Pág. 257
Fig. 199: Imagen recuperada de Figma, 2024.	Pág. 258
Fig. 200: Imagen recuperada de Sketch, 2022.	Pág. 258
Fig. 201: Imagen recuperada de Canva, 2023.	Pág. 258
Fig. 202: Imágenes recuperadas de Figma, 2023.	Pág. 259
Fig. 203: Screenshot prototipado Web AR, registro personal, 2024.	Pág. 260
Fig. 204: Screenshot prototipado Web AR, registro personal, 2024.	Pág. 260
Fig. 205: Screenshot prototipado Web AR, registro personal, 2024.	Pág. 261

10. REFERENCIASS

Fig. 206: Screenshot prototipado Web AR, registro personal, 2024.	Pág. 261
Fig. 207: Screenshot creación de animaciones y modelos 3D, registro personal, 2024.	Pág. 262
Fig. 208: Screenshot creación de animaciones y modelos 3D, registro personal, 2024.	Pág. 262
Fig. 209: Screenshot creación de animaciones y modelos 3D, registro personal, 2024.	Pág. 263
Fig. 210: Screenshot creación de animaciones y modelos 3D, registro personal, 2024.	Pág. 263
Fig. 211: Screenshot creación de animaciones y modelos 3D, registro personal, 2024.	Pág. 264
Fig. 212: Screenshot creación de animaciones y modelos 3D, registro personal, 2024.	Pág. 264
Fig. 213: Screenshot creación de animaciones y modelos 3D, registro personal, 2024.	Pág. 265
Fig. 214: Screenshot creación de animaciones y modelos 3D, registro personal, 2024.	Pág. 265
Fig. 215: Screenshot implementación y pruebas Zapworks, registro personal, 2024.	Pág. 266
Fig. 216: Screenshot implementación y pruebas Zapworks, registro personal, 2024.	Pág. 267
Fig. 217: Screenshot implementación y pruebas Zapworks, registro personal, 2024.	Pág. 267
Fig. 218: Screenshot implementación y pruebas Zapworks, registro personal, 2024.	Pág. 268
Fig. 219: Screenshot implementación y pruebas Zapworks, registro personal, 2024.	Pág. 268
Fig. 220: Screenshots implementación y pruebas Zapworks, registro personal, 2024.	Pág. 269
Fig. 221: Fotografía pruebas técnicas y funcionales, registro personal, 2024.	Pág. 270
Fig. 222: Fotografías pruebas técnicas y funcionales, registro personal, 2024.	Pág. 271
Fig. 223: Imagen recuperada de Canva, 2024.	Pág. 272
Fig. 224: Imagen recuperada de Freepik, 2023.	Pág. 273
Fig. 225: Imagen recuperada de Unsplash, 2024.	Pág. 273
Fig. 226: Bocetos y alternativas de logo marca, registro personal, 2024.	Pág. 274
Fig. 227: Bocetos y alternativas de logo marca, registro personal, 2024.	Pág. 275
Fig. 228: Bocetos y alternativas de logo marca, registro personal, 2024.	Pág. 276
Fig. 229: Bocetos y alternativas de logo marca, registro personal, 2024.	Pág. 276
Fig. 230: Bocetos y alternativas de logo marca, registro personal, 2024.	Pág. 277
Fig. 231: Logo marca, registro personal, 2024.	Pág. 279
Fig. 232: Imagen recuperada de Freepik, 2020.	Pág. 280
Fig. 233: Imagen recuperada de Unsplash, 2024.	Pág. 281
Fig. 234: Imagen recuperada de Canva, 2024.	Pág. 282
Fig. 235: Imagen recuperada de Pexels, 2023.	Pág. 282

10. REFERENCIAS

Fig. 236: Imagen recuperada de Freepik, 2020.	Pág. 282
Fig. 237: Logo marca, registro personal, 2024.	Pág. 284
Fig. 238: Logo marca, registro personal, 2024.	Pág. 285
Fig. 239: Reducción logo marca, registro personal, 2024.	Pág. 285
Fig. 240: Área de seguridad logo marca, registro personal, 2024.	Pág. 286
Fig. 241: Área de seguridad logo marca, registro personal, 2024.	Pág. 286
Fig. 242: Imagen recuperada de Canva, 2024.	Pág. 288
Fig. 243: Plano packaging, registro personal, 2024.	Pág. 289
Fig. 244: Plano packaging, registro personal, 2024.	Pág. 289
Fig. 245: Renders packaging, registro personal, 2024.	Pág. 290
Fig. 246: Render packaging, registro personal, 2024.	Pág. 291
Fig. 247: Diseño parches, registro personal, 2024.	Pág. 292
Fig. 248: Diseño etiquetas, registro personal, 2024.	Pág. 292
Fig. 249: Procesos parches y etiquetas, registro personal, 2024.	Pág. 293
Fig. 250: Imagen recuperada de Canva, 2024.	Pág. 294
Fig. 251: Fotografía de validación de usuarios, registro personal, 2024.	Pág. 295
Fig. 252: Fotografía de validación de usuarios, registro personal, 2024.	Pág. 295
Fig. 253: Fotografía de validación de usuarios, registro personal, 2024.	Pág. 296
Fig. 254: Fotografía de validación de usuarios, registro personal, 2024.	Pág. 296
Fig. 255: Fotografía de validación de usuarios, registro personal, 2024.	Pág. 297
Fig. 256: Fotografía de validación de usuarios, registro personal, 2024.	Pág. 297
Fig. 257: Fotografía de validación de usuarios, registro personal, 2024.	Pág. 298
Fig. 258: Fotografía de validación de usuarios, registro personal, 2024.	Pág. 298
Fig. 259: Fotografía de validación de usuarios, registro personal, 2024.	Pág. 299
Fig. 260: Fotografía de validación de usuarios, registro personal, 2024.	Pág. 299
Fig. 261: Imagen recuperada de Depositphotos, 2021.	Pág. 300



11

ANEXOS

ENTREVISTA CATALINA SAEZ (14 AÑOS)

¿Qué asignaturas o temas te resultan más interesantes en la escuela? ¿Por qué?

Me gusta arte y lenguaje. Arte porque me encanta dibujar, pintar y hacer manualidades. Y lenguaje porque me gusta leer.

¿Qué estrategias de estudio te han funcionado mejor para prepararte para los exámenes?

Para estudiar, lo que hago es hacer resúmenes con las ideas principales y ejemplos. También hago así como rimas para recordar la materia o datos importantes. Además uso una app para estudiar.

¿Crees que el sistema educativo actual te prepara adecuadamente para la vida después de la escuela?

Siento que el colegio nos prepara en algunos aspectos, pero faltan muchos temas de la vida real. Nos enseñan materias pero no sé que tanto de eso me vaya a servir en el futuro, matemáticas por ejemplo, para comprar el pan no necesito fracciones.

¿Qué cambios o mejoras te gustaría ver en la forma en que se imparten las clases?

Me gustaría que las clases fueran más movidas, que podamos opinar y hacer más trabajos o pruebas grupales. También sería bueno que nos llevaran más a salidas porque ayuda a entender mejor la materia y lo pasamos bien.

¿Consideras que los temas de salud y bienestar son abordados de manera suficiente en tu educación?

Los temas de salud los abordan muy pocas veces. Nos hablan un poco de alimentación sana y hacer deporte. Nosotros estamos viendo el calendario menstrual ahora, y en educación física por ejemplo estamos aprendiendo a dar volteretas.

Cuando se trata de temas más sensibles o personales, como la sexualidad, ¿prefieres aprenderlos en la escuela o en casa? ¿Por qué?

Para los temas de sexualidad, la verdad es que prefiero que mis papás me instruyan en eso. En el colegio siento que igual es incomodo porque los hombres empiezan a molestarnos con eso. Prefiero conversarlo con mi mamá y que ella me aconseje.

11. ANEXOS

¿Qué aspectos de la educación sexual crees que son más importantes de abordar a tu edad?

A esta edad, creo que los aspectos más importantes de sexualidad son la aceptación del cuerpo, el autoestima y quizás tocar el tema del abuso en los pololeos, aunque no se si cuenta como educación sexual.

¿Consideras que la educación sexual que recibes actualmente es completa y efectiva? ¿Qué mejorarías?

Siento que nos enseñan bien pero igual faltan temas quizás un poco mas amplios o menos machistas, por ejemplo nosotros llevamos desde marzo viendo el tema de los cambios en el cuerpo y todo eso pero la mayoría de la materia que entró en la prueba fue sobre la regla y calcular los días que uno puede quedar embarazada y así.

¿Qué estrategias o recursos crees que podrían ayudarte a comprender y retener mejor la información sobre educación sexual?

A mi me sirve harto estudiar y así como unir la materia con canciones o rimas, sobre todo en química. En la educación sexual quizás podría ser algo así, o una obra del cuerpo humano, se me ocurre como el video de la mitocondria

¿Cómo crees que la escuela y los padres pueden colaborar mejor para brindar una educación sexual integral?

No se, yo creo que quizás mandar tareas que haya que hacer con los papás y así hablar mas el tema, o que todos tengamos una clase juntos

ENTREVISTA ELENA RIVERA (13 AÑOS)

¿Cuáles son las mayores dificultades que enfrentas al estudiar o hacer la tarea?

Lo que más me cuesta es concentrarme, me distraigo fácil. Igual se me hace pesado cuando nos mandan a leer muchas páginas porque me aburro. Lo que hago si para estudiar es por ejemplo leer un ratito, luego ver un video o descansar, luego leer otro ratito y así

¿Qué estrategias utilizas para mantenerte concentrado y motivado en clase?

Para mantenerme concentrada en clases trato de participar harto, hacer preguntas y tomar apuntes bonitos con lettering.

¿Qué asignaturas o temas te resultan más interesantes en la escuela? ¿Por qué?

Las asignaturas que más me gustan son matemática y educación física. La matemática se me hace fácil porque son puras formulas

¿Qué temas o materias crees que son más importantes para tu edad?

A esta edad, creo que las materias más importantes son matemática, porque es necesaria para la universidad y quizás biología para entender nuestro cuerpo

En relación a la educación sobre el cuerpo humano y la sexualidad, ¿crees que es un tema necesario de aprender a tu edad? ¿Por qué?

Si, siento que es super necesario porque justo nos están pasando los cambios, entonces ayuda con las dudas que de repente uno puede tener, además que igual tengo compañeros que son como medios sad entonces igual es necesario ayudarlos.

Respecto a la educación sexual, ¿cómo te sientes más cómodo aprendiendo sobre este tema (en grupo, individualmente, en casa)?

Para educación sexual, la verdad es que me siento mucho más cómoda y con mayor confianza de aprenderlo en la casa con mis papás. En el colegio me da un poco de vergüenza tratar algunas cosas más íntimas.

En tu opinión, ¿qué temas sobre el cuerpo humano y la sexualidad son más importantes de aprender en tu edad?

Sobre sexualidad, los temas más importantes de ver a esta edad son los cambios físicos y emocionales, la menstruación y comprender las diferentes sexualidades.

11. ANEXOS

¿Qué recursos (libros, videos, aplicaciones) te resultan más útiles para estudiar en general?

Los recursos que más me sirven para estudiar en general son las guías con ejercicios prácticos, también para los ejercicios por ejemplo ocupo una app que me muestra cómo se resuelve

¿Qué tipo de recursos (videos, juegos, materiales) prefieres para aprender sobre educación sexual?

Yo creo que sería útil algo más como juguete o un juego, como estos modelos del cuerpo humano o también nos muestran videos que son como del interior del cuerpo humano, no recuerdo cómo se llaman los monitos.

¿Qué tipo de apoyo adicional te gustaría recibir de tus profesores o padres para mejorar tu aprendizaje en general?

Me gustaría que fueran mas actividades o trabajos y no tanto sentarse a estudiar o cuando nos mandan a leer libros, es mucho tiempo

¿Qué otro tipo de apoyo te gustaría recibir en temas de educación sexual?

Me gustaría aprender mas sobre las sexualidades y la identidad en si, además de quizás aprender sobre los cambios del cuerpo

ENTREVISTA MATIAS PROFESOR

Hola, si te pudieras presentar, por favor.

Me llamo Matías, tengo 25 años y actualmente soy profesor de inglés.

¿Qué métodos interactivos has utilizado con tus estudiantes hasta el momento?

¿Interactivas refiriéndose a la relación con ellos o para repasar el contenido?

Ambos.

Yo creo que para reforzar la relación, como fue bien complicado al principio porque yo era nuevo y ellos también, utilicé esta técnica que me enseñaron los profesores en Talavera. Es una conversación cuando recién entras a la sala, preguntando "chiquillos, ¿cómo están? ¿qué hicieron ayer? ¿cómo se sienten?". Es para que los estudiantes sientan que uno se preocupa por ellos no solo como estudiantes, sino también como individuos. Esto me ha servido bastante para conocerlos más. En el ámbito de enseñanza, varía mucho en verdad, pero lo que más he usado es tomar en cuenta los gustos de cada estudiante. Por ejemplo, si son más tradicionales, como lápiz y papel, o si prefieren algo más tecnológico, como actividades en plataformas. Eso es lo que he utilizado este tiempo.

Cuando te ha tocado apelar a los gustos de los estudiantes, ¿qué elementos en común encuentras entre ellos y la tecnología?

Bastante. He encontrado que a los cursos más pequeños, como sexto y séptimo, les gusta más trabajar con la tecnología, utilizando celulares en clase o actividades que se alejan de lo común. Por ejemplo, en vez de que el profesor escriba y ellos copien, utilizamos PowerPoint, Canvas, o actividades en Kahoot y Word.

Tú, imaginandote como estudiante, ¿qué tipo de recursos o materiales adicionales consideras que necesita aplicar un profesor en ti?

Tal vez podría ser variar la forma en que nos entregan el contenido. Mi carrera sigue siendo un poco apegada a lo que era en el pasado, con una estructura muy estricta. A veces me hubiese gustado experimentar con otras cosas, como actividades fuera de la sala o involucrar más el uso del computador y el celular.

11. ANEXOS

¿Cómo crees que es la mejor forma de ir hilando las materias?

La mejor forma sería creando una conexión con el aprendizaje previo, así se crea un aprendizaje significativo. Se debe buscar esa conexión común para que el cambio sea más fluido.

En términos de evaluación, ¿cómo te aseguras de que un niño haya comprendido la materia?

Es complicado porque en el contexto educativo de Chile no hay muchas oportunidades para verificar si el niño realmente aprendió. Normalmente, nos quedamos con los resultados de las pruebas. Tal vez se podría aplicar una prueba global con todos los contenidos del semestre, pero siento que no es muy efectivo.

¿Sientes que las pruebas se quedan cortas?

Sí, totalmente. Los niños estudian para la prueba para sacarse una buena nota, pero es un esfuerzo más para la memoria que para algo integrativo.

Enfocándonos en el tema de la educación sexual, ¿qué se te ocurre que podríamos hacer para que los aprendizajes sean integrativos?

Se debería enseñar con frecuencia. Lo que he visto es que solo se hace una charla cada tres meses o una vez por semestre, lo cual es muy efímero. Debería ser algo constante, tal vez un taller extracurricular o en la hora de orientación con el profesor jefe.

En tu opinión, ¿qué temas sobre sexualidad deberían enseñarse a niños de sexto y séptimo básico?

El correcto uso de los preservativos, el respeto por cada uno, fijar los límites, saber que uno puede decir no y entender lo que les hace sentir cómodos o incómodos. Eso debería tener más énfasis para que puedan explorar su sexualidad de forma sana.

Según estudios, el lapso de atención de los niños de 10 a 15 años es de 5 a 10 minutos. ¿Confirmas eso?

¿Cómo lo gestionas en tus clases?

Sí, es verdad. Es complicado porque hay muchas distracciones como compañeros, teléfonos y ruido de la calle. Es difícil manejarlo porque depende de los estudiantes decidir cuándo prestar atención, y uno tiene que aprovechar esos cinco minutos de magia.

¿Sientes que esos cinco minutos de magia son más fáciles de distribuir en clases teóricas o actividades?

Creo que los estudiantes adquieren mejor los conocimientos al ponerlos en práctica más que viéndolos en teoría. Practicar es más efectivo que simplemente aprender reglas.

ENTREVISTA EMILIANO - CHILE POSITIVO

Emiliano: Hola, gracias por juntarte conmigo hoy día jajaj. De repente no es fácil hablar de esto, pero me gustaría cachar tu experiencia cuando te diagnosticaron con VIH. ¿Cómo te sentiste en ese momento?

Persona X: Buena Emiliano, no puedo negar que fue un porrazo culiado. Me diagnosticaron por ahí por el 2011, cuando tenía sólo 15 añitos, chico po, recién descubriendo la vida. Me contagié por andar hueviando con un hueón que consideraba re confiable sin cuidarnos. En ese momento, sentí que mi mundo se iba a la cresta. Había caleta estigma y como mentiras o desinformación no solo con el VIH sino que con los colas en general, recuerdo que me sentí más solo que la chucha y cagado de miedo, imagínate ahora no solo tener el miedo de contarle a mi vieja que era maricon, sino además decirle que estaba con la huea.

Emiliano: Que terrible hueon, me puedo imaginar lo abrumador que debe haber sido enfrentar esa cuestión solo. Eras prácticamente un cabro chico. Debe haber sido demasiado devastador.

Persona X: Lo fue. Me sentí traicionado a cagar, no sólo por la persona que me contagió, sino que también por mi propio cuerpo, por mi propia calentura. De la nada me había contagiado po hueon, una cache loca con mi pololo del momento me había cagado la vida. No sabía que hacer. En ese tiempo, el VIH parecía como una sentencia de muerte.

Emiliano: Entiendo, debe haber sido pa'í hoyo. ¿Crees que la sociedad actual ha avanzado en cuanto a la comprensión y representación del VIH?

Persona 1: Puta, creo que todavía falta caleta. A pesar de que avanza la medicina y cada vez se toca mas el tema, el VIH sigue siendo un tema tabú en hartos lados. Es como si fuera una especie de "peste moderna". Al final como que son puras soluciones parche cachai, pero la herida es más grande, es una huea más grande.

11. ANEXOS

Emiliano: Eso es realmente lamentable. Nadie debería sentirse discriminado o estigmatizado por un tema de salud, sobretodo si aun no hay una solucion. ¿Cómo te ha afectado personalmente esta falta de representación?

Persona X: Mira la verdad, ahora con el tiempo igual lo llevo mejor que cuando chico, pero aun así uno se siente terrible solo. Si bien acá comparto con los chiquillos y salimos y la huela, puta, después de contarle lo que tenía a mi familia me hicieron la cruz heavy, bueno ahí tu cachai po. Pero, así como pa' l audio, yo de chico estoy apañándomela solo nomas. Volviendo a lo de la representación, puta igual el internet ha hecho más llevadero el estar contra esto, pero igual cuando me voy en la mala digo "puta, no hay ningún hueon aquí cerca que me entienda", ¿me cachai?, porque ponte tu yo converso con los chiquillos, pero como que son experiencias super distintas igual cachai, ellos después su familia igual entendió mejor, pero yo quede solo solo po.

Emiliano: Entiendo lo que me estai' contando y lamento que hayas tenido que pasar por esa soledad y rechazo desde tan cabro chico. Nadie, y mucho menos un niño, merece sentirse así hueon. ¿Te parece si lo vamos dejando por acá? Igual te veo medio tristón

Persona X: Jajaj gracias, Emiliano. Sabis que igual hace bien conversar estas cosas, por lo menos a mí, como que me ayuda a ver cuánto he avanzado. Puta, así como conclusión jajaj, ojalá que la gente evolucione hueon, y pueda abrazarlo a uno sin pensar tanto.

Emiliano: Gracias por compartir tu historia conmigo

ENTREVISTA SOFIA GONZALES PSICÓLOGA

Hola, si te pudieras presentar por favor.

Hola, me presento yo soy Sofía González y soy psicóloga clínica actualmente.

¿Te parece si empezamos con las preguntas?

En términos generales, ¿qué crees que podría mejorar la retención y una correcta asimilación de información en niños y adolescentes?

Bueno, yo creo a mi parecer un poco de lo que hago y y sobre todo de la experiencia el tema del aprendizaje con los niños va de la mano mucho con la repetición en primer lugar, ya hay que ser constante, no sirve creo yo entregar conocimiento, es una sola vez, sino que hay que ser constante del tiempo Carlos repitiendo, pero además que sea significativo para los niños ya los seres humanos solemos aprender así retenemos más información cuando lo que estamos consumiendo es significativo para nosotros y así, por ejemplo, yo lo asocio algo de mi experiencia que yo pueda como evocar constantemente va a ser mucho más fácil que yo lo pueda mantener, digamos como en mi imaginario en mi mente, pues ya las cosas que son banales suelen olvidarse mucho más rápido. Entonces yo creo que por ahí si me preguntas de manera práctica, claro, sería bueno, que es niño pudiese verlo como un aprendizaje significativo algo que se asocia a su vida algo que le sirva que les sea útil que les sea práctico.

¿Cómo crees que los padres pueden adaptarse a las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje un niño?

Cómo los padres pueden adaptarse? Bueno, yo creo que va de la mano un poco también con que estos padres puedan, eh? Digamos adquirir también como conocimiento en todo estas temáticas porque bien se sabe que nadie se le enseña padre ya todos los niños son un mundo y de hecho incluso con clases de crianza que se hacen estos talleres es difícil aprender lo que tu hijo en concretamente necesita ya. Entonces yo creo que ahí va de la mano mucho con ser sensible a la experiencia del niño a las necesidades particulares de este niño ya poder mentalizar ya que bueno un concepto que siempre se trata de psicología, pero creo que claro también que estos padres puedan abrir este este campo digamos diverso donde los niños son distintos y pueden quizás acceder a orientaciones.

11. ANEXOS

por ejemplo, por parte de los profesionales por parte de otros padres porque creo que los padres son como los más experto en la mente.

Crees que hay una forma de promover la empatía entre padre e hijo?

Promover la empatía es como como digamos de su experiencias que el padre pueda conectar de mejor manera con su hijo ya yo creo que ahí es como un doble ejercicio creo yo en primer lugar es saber cómo este padre ubicarse también cuando él fue hijo en el fondo ya yo creo que esa es el primer ejercicio que uno como padre debía hacer que es posicionarse también como que uno no siempre fue adulto ya uno también fue niño fue adolescente también tuvo sus padres su experiencia aprendizaje errores y así pero también aprender a como ya bien decía mentalizar a sus hijos ya que en el fondo mentalizar habla de esta capacidad que tienen los cuidadores que deben tener para estar en la mente del niño ya de repente no están objetivos ya no están tan resuelto como decir hoy yo yo sé lo que mi hijo exactamente necesita pero eso se aprende ya eso se aprende cuando yo sé percibir a mi hijo cuando yo soy sensible a mi hijo y reconozco su necesidad reconozco sus muecas reconozco su estado de ánimo y así yo creo que ese ese día fue un ejercicio para fomentar la empatía en la relación filial.

En cuanto al proceso de aprendizaje, ¿qué papel crees que juegan los factores emocionales y sociales en el desarrollo del niño es crucial?

Yo creo que es lo más importante de los procesos de aprendizaje es como la tonalidad emocional el espacio en el que se genera el ambiente como si es seguro o no, que de hecho se describe muy bien en las teorías de apego, por ejemplo de John volví se habla mucho de que digamos. Bueno, esto se extrapola lo educativo ya y se dice que tal como en la casa cuando el niño está con cuidadora y personas que son sensibles a sus necesidades son seguras entregan estas manifestaciones predecibles, el niño aprende con mucho más rápido ya aprende y es mejor este aprendizaje mejor en el sentido de que como bien ya bien decía significativo es mucho más interiorizado lo mismo pasa en los contextos educativos, si el profesor o bueno, los adultos que trabajan con los niños digamos, se relacionan de una manera segura la tonalidad emocional es cálida. Ya, yo me siento como apto para por ejemplo, equivocarme y aprender y preguntar y ser vu. Y el error tiene que ser como contenido tiene que ser como tomado como como con cariño, entonces no sé si eso responda la pregunta.

11. ANEXOS

¿Qué impactos se observan en los niños desde tu perspectiva cuando reciben algún estímulo constante? Por ejemplo, el ámbito educativo cuando se repite a la práctica o el ejercer la educación en casa, por ejemplo. ¿Crees que es mejor una educación constante o prolongada a lo largo del tiempo en comparación a algo más específico, por ejemplo?

Sí, sí, yo creo que la educación constante es crucial porque como ya bien decía los seres humanos somos como animales que aprendemos mucho por la repetición ya, pero como ya también señalaba no solamente la repetición, sino que esta repetición también sea importante como que me haga un sentido de por qué me lo están repitiendo en el fondo, pero si yo yo considero que la educación constante bueno, que los niños se ve bastante. Bueno, uno que trabaja con niños y esto lo digo un poco desde mi experiencia más personal. Yo igual estoy ahora al cuidado de niños y claro, uno tiene que es como uno dice de disco rayado ya coloquialmente hablando no está así como todo el rato reformulando las cosas todos los días ya y no solamente hábitos, sino que de repente las mismas conversaciones las mismas preguntas, la misma igual son súper curiosa, entonces uno tiene que estar ahí como constantemente repitiendo hasta que lo internalizan.

Aprovechando que comentaste sobre tu experiencia, ¿cómo crees que tu rol como educador afecta la autoestima y la identidad de los niños?

Yo creo que tiene una influencia al menos en este caso mi rol creo que ha tenido una influencia súper relevante porque precisamente los niños son mucho también de aprendizaje como vicario que en el fondo es como esto observacional, o sea, en el fondo de los niños están siempre observándonos, ya somos referentes de repente. Eso se dice como a la ligera, pero es real, o sea, entre humano, somos seres muy sociables, entonces necesitamos constantemente estar mirando el comportamiento de los demás para saber qué hacer cómo nos posicionamos en el mundo a veces en el contexto, entonces claro, en cuanto a la autoestima y la identidad uno como adulto juega un rol crucial, o sea, uno le ofrece al niño en este caso herramientas de cómo desenvolverse, por ejemplo, en cuanto a su percepción de sí mismo yo sé que evidentemente la percepción de uno es por parte de uno claro, pero estas cosas nunca vienen de la nada, es decir.

11. ANEXOS

Todo lo que yo pienso de mí de lo que yo pienso de mí del mundo y cómo me relaciono con ellos viene de afuera en el fondo fue inculcado en en menor en mayor medida por mis padres por mis profesores por por no sé mi abuelo mis tíos todas estas personas referentes para mí entonces yo creo claro, mi experiencia siento que también he podido y bueno, trata, obviamente de influenciar de la mejor manera y ahí como bueno, tú me preguntas de mi experiencia personal personalmente yo. Bueno, no tengo hijos, pero tengo hermanos, vas a tener hermanos menores y estoy al cuidado de ellos, entonces, claro, yo ahí trato de como decía de influir positivamente en cómo uno los refleja, porque eso es lo que uno es como adulto un hombre de repente es como un espejo trata de reflejarla a ellos para que ellos puedan tomar estas piezas y como construir una propia identidad de lo que son ya cuando sean adultos tener esta imagen más conformada.

Ahora bajando un poco a la educación sexual, ¿crees que la educación sexual integral podría contribuir o fomentar cierto el desarrollo emocional?

Sobre la propia identidad de los niños sí, totalmente totalmente porque la sexualidad es un ámbito que bueno ya ya no sé si ya nadie lo reduce el sexo, pero comúnmente la sexualidad estaba solamente reducida del sexo, pero si uno busca y uno uno es interiorizar respecto al tema de la sexualidad la sexualidad la estado de bienestar completo íntegro que involucra muchas dimensiones ya en parte está este tema claro, anatómico cierto fisiológico reproductivo, pero también lo emocional y también lo identitario ya porque yo a través de la sexualidad me relaciono me establezco como persona como sujeto ya con ciertas características que me diferencian de los demás y además me permiten relacionarme con los otros ya de manera que no son idéntica a los demás ya yo por ejemplo desde mi sexualidad me relaciono con las personas o las personas de otra manera y así ya entonces sí sinceramente creo que bueno la educación sexual es un derecho precisamente porque precisa y ayuda a potenciar este estado de bienestar que debiésemos tener todas las personas ya como que en el fondo mente de herramientas para yo, por ejemplo. Configurar esto que está en humano que en este caso va de la mano con la identidad en la forma que me relaciono con los otros entonces sí, yo creo que es importante considerar ese aspecto de la educación sexual.

En la sociedad te encontramos ciertos grupos que son un poco reacios a tocar este tema con los niños, ¿qué técnicas recomiendas para disminuir el estigma que se puede tener respecto a la educación sexual o cómo podríamos apelar un poco a la integración de esta?

11. ANEXOS

Yo creo bueno, si hablamos como el lo cotidiano ya, porque yo creo que la mayoría a veces tenemos tapujos para hablar de ciertos temas en lo cotidiano con nuestros amigos con la familia o así con la pareja y bueno ahí va yo creo primero abrir la mente en cuanto a que primero la sexualidad no es no está reducida solamente al sexo no es como lo genital, sino que son muchas dimensiones ya entonces, por ejemplo, hablar de sexualidad no es hablar solamente como de cuerpo ya o sea, como de genitalidad, sino que también hablar de emociones ya hablar de configuraciones familiares, por ejemplo, ya como si yo soy, por ejemplo, homosexual cómo configuro una familia ya es parte de la sexualidad es parte de la identidad, o sea, como de la forma en la que yo me relaciono y así ya. Entonces si vamos desde lo práctico también hay bastante material, por ejemplo, en internet que podemos como ir a consumir ya en la mayoría son gratuitos en algunos que no, pero en la mayoría son como bastante didáctico entonces yo creo que ahí si uno está dispuesto a como digamos abrir la mente como a estas configuraciones diversas y saber que no es solamente sexualidad, no solamente el acto coital, sino que la sexualidad son dimensiones, es un espectro gigante que nos enseña relacionarnos nos enseña de hecho establecer vínculos ya porque por ejemplo una dimensión que también la sexualidad es el establecimiento de vínculos ya eso también se considera parte de la sexualidad, por ejemplo, la amistad o sea yo no necesariamente tengo que relacionarme en el vínculo amoroso con mi pareja, sino que también la sexualidad se da en la amistad ya cuando yo por ejemplo configuró y tengo como una vinculación especial con mi amigo también es parte de la sexualidad entonces yo creo que primero abrir la mente, pero además buscar recursos hay muchos recursos por ejemplo bueno yo en mi experiencia trabajando en el centro familiar de San Joaquín no sé si lo puedo decir pero bueno, trabajo en ese lugar y claro y nos entregan siempre material didáctico no solamente para los usuarios, sino que también nosotros porque muchas veces la educación sexual por ejemplo, por esta experiencia que te estoy contando, los mismos profesionales tenemos tabú ya muchas veces cuando uno está hablando con un paciente con una persona en la consulta uno igual se siente a veces nervioso al hablar como de lo genital ya se dice pene vagina uno le igual le da cosas porque es parte de lo que siempre se ha enseñado, pero yo creo que hay uno tiene que abrirse aprender ya buscar, por ejemplo, está mucho las recomendaciones de otros países que están mucho más avanzados nosotros y aprender a partir de eso ya no sé si eso responde.

Eso está excelente, ¿te gustaría añadir algún comentario?

11. ANEXOS

Bueno, no sé si hay algo que no haya tocado, pero bueno, yo creo que ya como resumiendo un poco en general todo este tema de los niños, niñas, adolescentes yo creo que hay que primero siempre ir hacia uno y poder posicionarse en que uno también fue niño fue adolescente y fue adulto y aprender de esa experiencia ya eso es como lo que yo siento, y si uno está en un cargo de adulto, por ejemplo, no necesariamente tiene que ser padre, sino que uno está en el cargo de adulto que ya implica una responsabilidad uno tiene que estar consciente de la influencia que uno puede ejercer en los niños o sea uno a veces dice hoy soy una persona más soy el tío del sobrino, por ejemplo, y no no soy tan relevante, pero sí, uno es relevante y es más relevante de lo que uno piensa los niños son esponjas y uno tiene que ser consciente de cómo influye para bien o para mal en este caso claro, la idea es influir para bien, pero por eso uno tiene que adquirir herramientas ya pero esas herramientas están en todos lados y a veces uno puede preguntar puede buscar, pero siempre va a ir la pregunta en el fondo la consulta es de uno, ya, eso es lo que yo quería agregar.

ENTREVISTA JAVIER ACEVEDO (15 AÑOS)

¿Qué asignaturas o temas te resultan más interesantes en la escuela? ¿Por qué?

Las asignaturas que más me llaman la atención son educación física y biología. Educación física porque me encanta hacer deporte y gastar energías. Y biología porque me gustaría ser veterinario más adelante.

¿Qué estrategias de estudio te han funcionado mejor para prepararte para los exámenes?

Para prepararme para las pruebas, lo que más me ha resultado es hacer resúmenes y esquemas de las materias. También repasar las guías y pruebas viejas. Y de repente estudiar con amigos también es útil para sacarnos dudas entre nosotros en los recreos o antes de las pruebas.

¿Crees que el sistema educativo actual te prepara adecuadamente para la vida después de la escuela?

Creo que el sistema educativo de ahora nos prepara de forma básica nomás. Nos enseñan hartas cosas teóricas, pero falta más formación práctica y para la vida real. Al salir del colegio, muchos no tenemos ni idea de cómo funcionan los impuestos, conseguir trabajo, cocinar sano, etc.

¿Qué cambios o mejoras te gustaría ver en la forma en que se imparten las clases?

Me gustaría que las clases fueran más entretenidas e interactivas en vez de solo el profe hablando. Que haya más debates, trabajos en grupo, salidas a terreno. Y que los contenidos se enfoquen más en cosas prácticas y útiles, no tanta materia densa e inservible.

¿Consideras que los temas de salud y bienestar son abordados de manera suficiente en tu educación?

Los temas de salud siento que igual se tocan muy por encima nomás. Nos enseñan algunas cosas básicas sobre alimentos, actividad física, etc. Pero falta harto sobre salud mental, el estrés, adicciones y otros problemas que igual son importantes.

Cuando se trata de temas más sensibles o personales, como la sexualidad, ¿prefieres aprenderlos en la escuela o en casa? ¿Por qué?

Pucha prefiero mil veces que la educación sexual la den en el colegio y de forma seria y profunda. En la casa, con mi familia, es súper incómodo hablar de esos temas y me da vergüenza, aparte siento que mi papá me va a molestar después con el temita. Prefiero que profesores preparados nos instruyan en esas materias.

11. ANEXOS

¿Qué tan cómodo te sientes hablando de temas relacionados con la educación sexual en la escuela?

La verdad es que me da algo de pudor tocar ciertos temas de sexualidad con los profes. Sobre todo, cuando se ponen muy explícitos. Pero con mis compañeros ahí es más normal de repente hablarlo, como cuando nos empezó a salir barba o mis compañeras cuando les llegó la regla entre ellas igual lo hablan caleta.

¿Qué aspectos de la educación sexual crees que son más importantes de abordar a tu edad?

A esta edad, creo que lo más relevante a tratar en educación sexual son los cambios de la adolescencia, métodos anticonceptivos, los condones y todo eso, prevención de ETS, consentimiento y evitar los que se pasan de listos. Todas esas cosas que vivimos sin tener mucha orientación.

¿Consideras que la educación sexual que recibes actualmente es completa y efectiva? ¿Qué mejorarías?

La educación sexual de mi colegio igual es como básica, aparte de lo que pasamos en clases de repente hacen charlas contra el abuso o el acoso y sería, y tampoco las pescan mucho porque las hacen en el gimnasio y se escucha más o menos nomás. Yo creo que debería ser una materia extra o una unidad más intensa quizás, sacar horas de historia o matemáticas y poner esto que sirve más

¿Qué estrategias o recursos crees que podrían ayudarte a comprender y retener mejor la información sobre educación sexual?

Videos entretenidos o por ejemplo de repente los profes ponen un ir en la pantalla y uno se conecta, igual ahí es más divertida la clase, o en vola maquetas o disertaciones.

¿Cómo crees que la escuela y los padres pueden colaborar mejor para brindar una educación sexual integral?

Yo creo que los papas deberían ser menos cartuchos en general, tengo compañeras que uno no puede ni tocar el tema y eso viene de los papas que las crían así en una burbuja. Podrían hacerles clase a los papas también, como cuando uno es más chico para que ellos le enseñen a uno en la casa.

ENTREVISTA MAMÁ SOFIA SANZANA 34 AÑOS (EDUCADORA DIFERENCIAL, MAMÁ DE 10 Y 14)

¿Cuáles son los principales desafíos que enfrentas al hablar de educación sexual con tus niños?

Mira, lo principal es que a veces cuesta separar el ser mamá del ser educadora, ¿cachái? Porque en un ratito estoy siendo la mamá cariñosa que los abraza y consiente, y al siguiente tengo que ponerme el sombrero de educadora y explicarles temas más complejos como sexualidad. Mantener esa dualidad de roles sin confundirme es un cacho a veces. Además, uno siempre anda con el cuidado de no sobrecargarlos con información muy precoz y fuerte para sus edades. Es una cuestión de ir dosificando la información según las necesidades que van teniendo.

¿Te resulta difícil hablar de educación sexual con los niños/as bajo tu cuidado? ¿Por qué?

La verdad es que a mí no me cuesta tanto, quizás por mi formación de educadora diferencial y la mentalidad más abierta que tengo. Pero entiendo que para muchas mamás y papás debe ser súper incómodo y vergonzoso tocar ciertos temas de sexualidad con sus hijos e hijas. A veces son los propios tabúes y falta de herramientas lo que los frena. Pero hay que ir normalizando la situación de a poco, porque es súper necesario que los cabros reciban esta educación.

¿Te sientes cómodo/a hablando de temas de educación sexual con tus niños? ¿Por qué?

Nah, la verdad es que me siento bien cómoda abordando la educación sexual con los niños. Creo que el secreto está en hacerlo con la mayor naturalidad posible, sin dramas ni hacerles sentir que es un tema prohibido o malo. Ellos tienen esa curiosidad súper sana por conocer sus cuerpecitos y los procesos que están viviendo. Mi labor es guiarlos con respeto y dándoles respuestas acordes a su nivel de comprensión. Nada de misterios ni culpas al respecto.

¿Qué expectativas tienes sobre la educación sexual que los niños/as bajo tu cuidado reciben en la escuela?

11. ANEXOS

Mira, yo espero que sea una educación bien integral, que no se quede sólo en los aspectos biológicos del cuerpito y las funciones reproductivas. Sino que también les enseñen temas importantes como los derechos sexuales, el respeto por la diversidad, las formas de prevenir abusos y de tener relaciones sanas. En fin, que los vayan preparando para una sexualidad plena y responsable, sin culpas de por medio. Que preparen bien a los chiquillos para cuando llegue la adolescencia y la adultez.

¿Cómo prefieres recibir información y apoyo para educar sexualmente a los niños/as bajo tu cuidado?

Mira, a mí me gustaría que en las escuelas nos hicieran más partícipes a las familias. Que nos informen bien los contenidos que van a ir viendo los chicos cada año, para nosotros poder reforzarlos y complementarlos en la casa. Sería genial si pudiéramos tener como talleres o grupos con profesionales, con otros papitos, para recibir orientación, herramientas y compartir experiencias. Una educación sexual en conjunto entre la escuela y la familia, bien colaborativa.

¿Qué tipo de apoyo adicional consideras necesario para enseñar educación sexual en el hogar?

además de esa vinculación con el colegio, siento que nos falta harto material didáctico y o programas poder enseñar estos temas en la casa. No sé po', libros con información bien explicada y actualizada, pero enfocada a distintos grupos de edad. O una guía o manual que nos sugiera actividades prácticas y entretenidas pa' tratar la educación sexual con los cabros en distintas etapas. Porque al final, si solo les tiramos la información en modo charla o leyéndoles textos muy técnicos, se aburren y no pescan mucho.

¿Qué conocimientos sientes que te faltan o necesitas reforzar para apoyar la educación sexual de los niños/as a tu cargo?

Buena pregunta. Si bien trato de estar bien informada, siempre es necesario actualizarse porque la información y los conceptos van evolucionando. Por ejemplo, cachar bien las nuevas definiciones, leyes, conceptos sobre estos temas. También nunca está demás profundizar más en formas efectivas de empatizar con los chicos.

¿Qué recursos o materiales te parecen más útiles para apoyar la educación sexual en casa?

Mira, yo creo que lo ideal sería tener una combinación de libros con la información más científica y técnica, pero también con buenas explicaciones bien sencillitas para cada edad. Además de videos animados, historietas y juegos lúdicos que aborden estos temas de una forma amigable y cercana pa' los chicos, actividades prácticas, manuales y juegos que los hagan participar y aprender haciéndolas ellos mismos, pero donde uno también pueda apoyar un poquito.

11. ANEXOS

¿Qué tipo de actividades crees que podrían ayudarte a explicar mejor estos temas en tu casa?

Ya, así como pensando en actividades, se me ocurren varias opciones entretes. Por ejemplo, podrían armar como un cuerpo humano gigante en cartón y con eso ir conociendo e identificando todas sus partes. También jugar al doctor quizás y atender distintas situaciones relacionadas con el tema. O una cajita con preguntitas escritas en papeles, y vamos sacando y respondiendo según lo que pregunten. Cosas así, interactivas y entretenidas, que los haga participar y aprender sin tanta lata.

¿Cómo manejas las preguntas difíciles que te hacen los niños/as sobre educación sexual?

Mira, con esas preguntas más complicadas la clave es mantener la calma y la apertura de mente. Nunca, pero nunca regañar o avergonzar al niño por preguntar, porque ahí se cierra y no va a volver a confiar. La actitud es escuchar con paciencia, tratar de entender de dónde viene realmente la duda, y responderle con honestidad, pero usando las palabras adecuadas y ejemplos muy simples que puedan comprender a su edad. No es quedarse con la respuesta fácil, sino realmente hacer el esfuerzo por explicarles con claridad, sin tabúes ni complejos de por medio.

ENTREVISTA PSICÓLOGO JAVIER ORREGO

En términos generales, ¿qué técnicas recomiendas para mejorar la retención de información en niños y adolescentes?

En el ámbito general, considero fundamental implementar técnicas de aprendizaje activo y vivencial. Los juegos, trabajos manuales, debates, uso de tecnología interactiva, entre otros, permiten que los estudiantes no sean meros receptores pasivos de información, sino que se involucren de manera práctica. En cuanto a la educación sexual integral, actividades como el análisis de casos de la vida real, recursos lúdicos y espacios de diálogo reflexivo suelen ser muy efectivas para la retención de estos contenidos.

¿Cómo pueden los educadores adaptar sus métodos de enseñanza para atender las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje?

Es crucial que los educadores tengan presente que no todos los estudiantes aprenden de la misma manera. Algunos son más visuales, otros auditivos y otros kinestésicos. Por ello, deben variar sus actividades utilizando recursos multimedia, ejercicios prácticos, trabajos individuales y grupales. De esta forma, lograrán captar la atención y facilitar el aprendizaje de la mayoría.

¿Qué papel juegan los factores emocionales y sociales en el proceso de aprendizaje? ¿Cómo pueden los padres y educadores crear un entorno propicio para el aprendizaje en el hogar y en la escuela?

Un ambiente acogedor, donde los estudiantes se sientan seguros, motivados y su autoestima sea reforzada positivamente, es fundamental para facilitar el aprendizaje. Tanto en el hogar como en la escuela, es esencial crear espacios tranquilos, estimulantes, con rutinas establecidas, materiales didácticos y apoyo emocional constante de padres y educadores. Fomentar la curiosidad es clave.

¿Qué impactos observas en los niños cuando la educación es adecuada y se adapta a sus necesidades individuales?

En estos casos, se observa una mayor motivación, participación y autoconfianza en los estudiantes. Se sienten comprendidos, valorados y esto promueve su desarrollo integral. Al adaptar la educación a sus necesidades específicas, se les brinda la oportunidad de aprender de manera efectiva y alcanzar todo su potencial.

11. ANEXOS

¿Cómo influye la educación en el desarrollo emocional y social de los niños y adolescentes?

La educación sexual integral es fundamental en estas edades porque les brinda conocimientos y herramientas para explorar su sexualidad de manera sana y positiva, sin tabúes ni miedos. Además, fomenta valores esenciales como el respeto, el consentimiento y la prevención de abusos. Todo esto contribuye enormemente a su desarrollo socioemocional, permitiéndoles comprenderse mejor, expresarse adecuadamente, autorregularse y establecer relaciones interpersonales sanas.

¿Cómo pueden los padres, madres y educadores abordar temas sensibles relacionados con la sexualidad de manera efectiva?

Lo principal es manejar estos temas con la mayor naturalidad posible y desde una visión integral que no se enfoque únicamente en los aspectos biológicos, sino que también aborde las dimensiones vinculares, de derechos, diversidad, etc. Es fundamental escuchar activamente a los niños, validar sus inquietudes y adaptar el lenguaje de acuerdo a su edad y nivel de comprensión. Tanto padres como educadores deben trabajar en equipo y mantener canales de comunicación abiertos.

¿Qué estrategias sugieres para abordar la resistencia de algunos padres a la educación sexual y para adaptar esta educación a niños con diferentes capacidades o condiciones?

En el caso de padres renuentes, es clave brindarles información clara sobre la importancia y los alcances reales de la educación sexual integral, enfatizando que no se trata de "sexualizar" a los niños, sino de proveerles herramientas para un desarrollo pleno y seguro. Promover su involucramiento en el proceso educativo también es muy valioso. En cuanto a la adaptación, se deben emplear recursos visuales, auditivos y kinestésicos que faciliten la comprensión según cada capacidad o condición. Ajustar el lenguaje, ritmo y estrategias de acuerdo a cada situación particular. La clave es hacer de la educación sexual un proceso inclusivo y accesible para todos.

ENTREVISTA ENFERMERO RICARDO Y MATRONA MARGOT

¿Cuál es su opinión sobre la importancia de la educación sexual integral en niños y adolescentes?

La educación sexual integral es de vital importancia desde una edad temprana, ya que permite a niños y niñas desarrollar una visión saludable y positiva de su propia sexualidad. Esto los ayuda a construir su autoestima, aceptar los cambios de su cuerpo durante la pubertad y a crear relaciones futuras basadas en el respeto y la igualdad de género. En la adolescencia, esta educación es clave para prevenir conductas de riesgo como embarazos precoces, enfermedades de transmisión sexual e incluso la violencia en el noviazgo. Al desmitificar tabúes y brindar información científica, se empoderan para tomar decisiones responsables sobre su vida sexual.

¿Cuáles son los principales desafíos que enfrentan los programas de educación sexual integral dirigidos a niños y adolescentes?

Uno de los mayores obstáculos para implementar programas de educación sexual integral es la falta de formación específica de los docentes en estos temas. Muchos se sienten inseguros o avergonzados al abordar la sexualidad, por lo que se requiere capacitarlos en contenidos y metodologías adecuadas según las edades. Otro gran desafío es vencer las resistencias de ciertos padres que, por motivos culturales o religiosos, objetan que se toque el tema en las aulas. Por ello, es crucial involucrarlos y mostrarles los beneficios de esta educación. La escasez de recursos pedagógicos actualizados y atractivos para los estudiantes también dificulta la labor.

¿Qué obstáculos específicos han encontrado al tratar con jóvenes en temas de educación sexual?

Al trabajar educación sexual con adolescentes, el principal obstáculo que encuentro es lograr que se abran y conversen con confianza sobre un tema tan íntimo. Muchos sienten vergüenza o piensan que los juzgaré por sus dudas o experiencias. Por eso, desde el inicio debo crear un vínculo de respeto y un clima de confianza donde se sientan seguros para expresarse libremente. Uso un lenguaje cercano a su realidad, sin moralismos, y parto por conocer sus conocimientos previos e intereses. Así van perdiendo la timidez inicial.

11. ANEXOS

¿Cuál creen que es el papel de las familias en el apoyo y la promoción de la educación sexual de sus hijos?

Las familias tienen un rol protagónico en reforzar y complementar la educación sexual que reciben los niños y jóvenes. Deben generar espacios de diálogo abierto donde puedan exteriorizar sus inquietudes con naturalidad y sin tabúes. Lamentablemente, muchos padres evaden estas conversaciones por pudor o porque no saben cómo abordarlas. Sin embargo, los hijos necesitan esa cercanía y honestidad de sus figuras protectoras para poder procesar la información de manera integral. Las familias son los principales educadores sexuales.

¿Qué enfoques han encontrado efectivos para involucrar a las familias y comunidades en la educación sexual integral de los niños y adolescentes?

Para involucrar a las familias en esta tarea, he encontrado efectivo realizar talleres vivenciales donde, además de entregar información, los padres practican cómo comunicarse sobre sexualidad con sus hijos. Trabajamos ejemplos concretos y se dan cuenta de lo importante de responder sin evasivas. También hago charlas iniciales para sensibilizarlos sobre la relevancia de la educación sexual y derribar mitos o creencias limitantes. Busco aliados en los centros comunitarios y líderes vecinales para ampliar la convocatoria. Poco a poco, las familias se van abriendo y comprometiendo más.

¿Qué papel juegan la sensibilización y la destigmatización en el éxito de los programas de educación sexual integral?

La concientización y destigmatización de la sexualidad son elementos fundamentales para que los programas de educación sexual integral tengan éxito. Lamentablemente, todavía existen muchos tabúes y prejuicios arraigados, especialmente en sectores más conservadores, que ven estos temas como algo sucio o pecaminoso. Por eso, es clave sensibilizar desde la perspectiva de que la sexualidad es algo inherente al ser humano, natural y hermoso cuando se vive de manera plena y responsable.

¿Qué papel juegan las herramientas, productos o recursos en la educación sexual integral?

Las herramientas y recursos didácticos juegan un papel muy relevante en la educación sexual, especialmente para públicos infantiles y juveniles. Nos permiten explicar conceptos complejos de forma más sencilla, lúdica y memorable. Por ejemplo, utilizamos modelos 3D del aparato reproductor femenino y masculino. Los preservativos de práctica facilitan enseñar su correcto uso. Las historietas con situaciones de la vida real son ideales para analizar relaciones de pareja saludables versus tóxicas.

