

# Herramientas de Comunicación Asertiva para una Educación Sexual Integral en la Adolescencia

Sirley Shalom Raches Peña  
Tutora Marcela Garzón García

Facultad de Artes  
Diseño Gráfico  
Universidad Antonio Nariño  
2022

# Índice

Lista de Gráficas	4
Resumen	5
Introducción	5
Justificación	6
Planteamiento del Problema	8
Objetivo General	9
Objetivos específicos	9
Limitaciones del Proyecto	10
Desarrollo de la propuesta	11
1- OBJETIVO 1	11
Público objetivo	11
Mapa de empatía	12
2- OBJETIVO 2	13
Referentes	13
Fuente de información seleccionada	15
3- OBJETIVO 3	17
Formato	17
Identidad Gráfica	18
Conceptualización	18
Colores	18
Trazo y tipografía	19
Personaje	20
4- OBJETIVO 4	24
Temas	24
Contenido	24
La introducción temática	25
La actividad interactiva	25
Espacio de diálogo	25
Comunidad (Web)	25
Padlet	25
Conclusiones	26

Bibliografía	27
Anexos	29

## Lista de Gráficas

Gráfica 1. Árbol de problemas

Gráfica 2. Mapa de empatía

Gráfica 3. Portada de bitácora “Soy Valerosa”

Gráfica 4. Portada de “Desafío de Cuarentena / Hablemos sobre sexualidad en familia”

Gráfica 5. Portada de “Guía orientadora para educadores en sexualidad en secundaria”

Gráfica 6. Paleta de colores “Vitamin”

Gráfica 7. Pruebas de tipografías y trazo

Gráfica 8. Experimentación 1 de figuras para personaje

Gráfica 9. Experimentación 2 de figuras para personaje

Gráfica 10. Experimentación 3 de figuras para personaje

Gráfica 11. Experimentación de personaje elegido

Gráfica 12. Página 8 y 9 de bitácora interactiva “Estx Soy Yo”

Gráfica 13. Página 26 y 28 de bitácora interactiva “Estx Soy Yo”

Gráfica 14. Página 30 y 31 de bitácora interactiva “Estx Soy Yo”

Gráfica 15. Página 60 y 61 de bitácora interactiva “Estx Soy Yo”

## Resumen

La Bitácora Interactiva Estx Soy Yo, emplea elementos de diseño estratégico para una comunicación asertiva, donde lxs jóvenes colombianxs pueden combatir la desinformación y la estigmatización sobre la Educación Sexual Integral a través de espacios de interacción análoga y digital, con la reformulación de una fuente de información primaria que hace el ejercicio de llevar temas pertinentes para estudiantes de secundaria. Con el propósito de orientar a lxs adolescentes entre el rango de edad de 13 a 16 años. Mediante un producto editorial, se fomenta la intervención creativa del adolescente.

Palabras Claves: Comunicación, Educación Sexual Integral, interacción, adolescentes, creatividad, información, comunidad, orientación.

## Introducción

Este proyecto es una propuesta desde el campo del diseño gráfico, y es el resultado del análisis de contexto de los adolescentes en Bogotá Colombia, en el que teniendo en cuenta cifras del Dane (2008 - 2014), y del Instituto Nacional de Salud (2019), 1 de cada 5 mujeres entre los 15 - 19 años son madres, y el 24% de grupos entre los 15 y 19 notifican casos de VIH. Tal realidad, ha dado pie para cuestionar **las estrategias comunicativas** que llevan información a los adolescentes; por un lado, encontramos las iniciativas y proyectos (tanto gubernamentales como externas) con información destinada a orientar y acompañar el desarrollo de la niñez y juventud colombiana en temas de sexualidad, y en el otro lado, se encuentra este grupo objetivo ajeno a tal información, la cual termina por alimentar las cifras anteriormente mencionadas. Al realizar este análisis general, se encuentra como la desinformación permite que momentos de decisión e interacción del adolescente con otros es afectada. La misión de este proyecto, es interpretar la información a partir de una fuente primaria oficial que cuente con información pertinente para el adolescente y crear un producto interactivo que permita romper las brechas comunicacionales, y donde los jóvenes puedan no sólo conocer la información, sino interactuar con otrxs adolescentes compartiendo sus puntos de vista y experiencias.

## Justificación

Con respecto a las motivaciones del proyecto, el punto de partida radica en los Objetivos de Desarrollo Sostenible, una iniciativa internacional que propone a las naciones involucradas adherir objetivos que permitan a sus ciudadanos acceder y garantizar a principios básicos y fundamentales para su desarrollo; esto a partir de ciertas áreas de enfoque. Con respecto al tema, los objetivos que refieren a la Educación Sexual para los jóvenes, son en la Salud, el objetivo 3.7 que menciona:

“Para 2030, garantizar el acceso universal a los servicios de salud sexual y reproductiva, incluidos los de planificación de la familia, información y educación, y la integración de la salud reproductiva en las estrategias y los programas nacionales” (*Asamblea General de las Naciones Unidas. (24 de mayo de 2022). Objetivo 3: Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades. 2022, Septiembre 19, de Naciones Unidas. Sitio web: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/health/>*),

y la meta 4,7 en el Objetivo de Educación de calidad, en el que dice que:

“De aquí a 2030, asegurar que todos los alumnos adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, entre otras cosas mediante la educación para el desarrollo sostenible y los estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible” (*Asamblea General de las Naciones Unidas. (24 de mayo de 2022). Objetivo 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos. 2022, Septiembre 19, de Naciones Unidas. Sitio web: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>*).

En pertinencia para la Facultad de Artes, de la Universidad Antonio Nariño, el grupo de investigación en la Facultad, tiene el propósito de desarrollar proyectos de investigación con el fin de promover mejoras en la calidad de vida urbana, conservación y restauración de ecosistemas, y la gestión cultural ambiental. Este grupo cuenta con cuatro líneas de investigación, siendo la primera “Arte, Diseño y Sociedad”, con respecto al proyecto, el aporte para una mejora de la vida urbana, se evidenciaría a través del manejo de estrategias creativas que mejoran la comunicación asertiva luego de evidenciar una falla de estrategia que afecta el desarrollo pleno de lxs adolescentes.

Ahora, como estudiante de Diseño gráfico, creo que el Diseño en esta área interviene evidenciando una situación social que posee una falla comunicativa

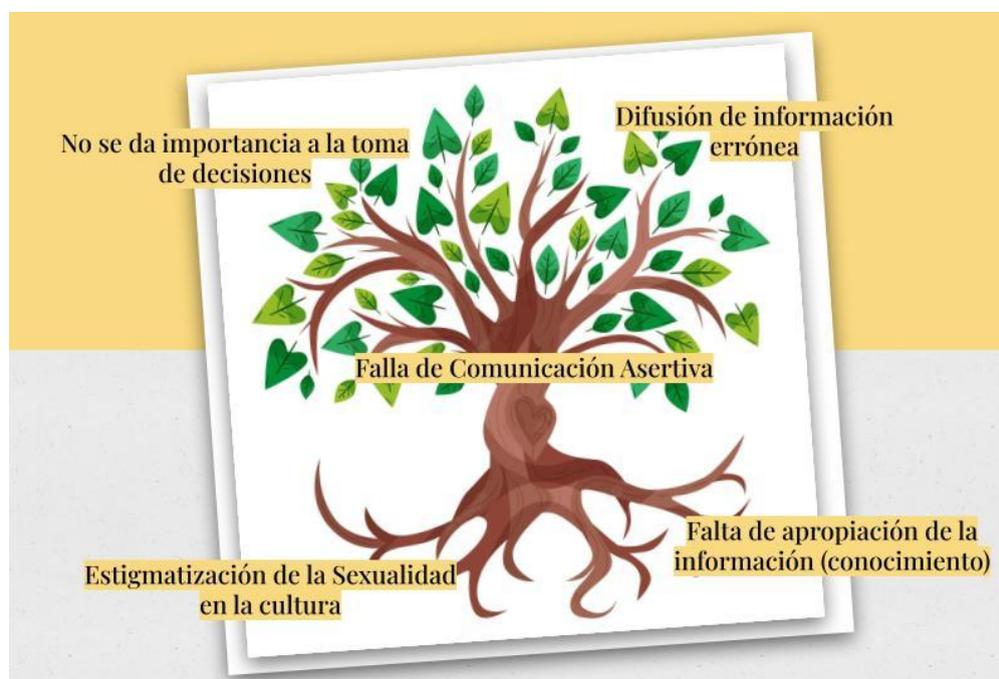
donde la creatividad es clave para mediar espacios o conocimientos relevantes para cambiar este estado de apatía con la información, o como lo diría Naoto Fukusawa:

*“El gran diseño es una relación multidimensional entre la vida humana y el entorno” Naoto Fukasawa*

Por último, cabe mencionar mi interés personal en apoyar a las generaciones venideras, pues considero que nuestra responsabilidad como predecesores es ejecutar caminos claros, que les permitan asumir su rol como persona social con las herramientas necesarias para desarrollarse como ciudadanx intencional para su entorno, con la menor cantidad de errores que pueden ser previstos y que amenazan a su bienestar para vivir, aprender y disfrutar su vida.

## Planteamiento del Problema

La falla comunicativa en Educación Sexual Integral en Colombia, ha tenido consecuencias que como sociedad debemos tener en cuenta. Los medios pertinentes y objetivos, se han convertido en un camino lleno de tropiezos y fallos; temas como la estigmatización al hablar sobre sexualidad y la información saturada que se filtra a través de los medios de comunicación (principalmente redes sociales) ha prevalecido sobre la información óptima que los adolescentes requieren para su etapa de desarrollo. Consecuencias como que el embarazo adolescente mantenga un estatus en el que 1 de cada 5 mujeres entre 15 y 19 años son madres según cifras del DANE en un estudio llevado a cabo del 2008 al 2014; y otra no menos importante, en el que según el Boletín Epidemiológico Semanal del Instituto Nacional de Salud, en el periodo 11 del 2019, el 24,8% de los grupos notificados por VIH son personas entre los 15 y 25 años, ocupando el segundo lugar. Esta falla comunicativa ha creado escenarios en los que los jóvenes desconocen y crean inseguridad en lo que atañe su vida sexual e incluso, su vida social, pues este desacierto informativo, conlleva a no saber decidir responsable y autónomamente. Se concluye entonces que el problema que trabajará este proyecto es proponer una estrategia comunicativa que acerque a los adolescentes a la información necesaria para su etapa de desarrollo, combatiendo la desinformación y estigmatización al hablar de sexualidad, con el propósito de minimizar la brecha existente.



Fuente: Construcción propia

## **Objetivo General**

Proponer una herramienta de comunicación asertiva que estreche la relación del adolescente y la información sobre sexualidad necesaria para su vida, motivando las decisiones autónomas a partir de la apropiación y el conocimiento.

## **Objetivos específicos**

1. Indagar y analizar el contexto de los adolescentes de 13 a 16 años con el fin de conocer el público objetivo y definir sus necesidades comunicativas y estéticas.
2. Seleccionar la información oficial pertinente en la indagación y exploración de referentes donde lxs adolescentes, puedan asumir su rol como ser social a través de la consciencia y responsabilidad y que será la fuente principal para la construcción del producto final.
3. Proponer un sistema de comunicación visual, claro y funcional, a través de una identidad e interpretación de contenido que provea un espacio seguro y confiable para el adolescente.
4. Interpretar visualmente la información inicial en actividades y ejercicios prácticos reflexivos que le permitan al adolescente tomar consciencia y apropiarse de la información.

## **Limitaciones del Proyecto**

- La Bitácora Interactiva no sustituye el acompañamiento de los profesionales de la salud, ni educativos.
- Es una guía que disminuye la brecha comunicacional entre los espacios de diálogo de los jóvenes con temas de sexualidad, sin embargo, no asegura que el adolescente asuma su rol como ser social y sexual de la manera esperada en su etapa de desarrollo.

## Desarrollo de la propuesta

Para llevar a cabo el desarrollo de la propuesta final, se tienen en cuenta las siguientes bases de información:

### **Educación Integral en Sexualidad**

La educación integral en sexualidad (EIS) es un proceso que se basa en un currículo para enseñar y aprender acerca de los aspectos cognitivos, emocionales, físicos y sociales de la sexualidad. Su objetivo es preparar a los niños y jóvenes con conocimientos, habilidades, actitudes y valores que los empoderarán para: realizar su salud, bienes y dignidad; desarrollar relaciones sociales y sexuales respetuosas; considerar cómo sus elecciones afectan su propio bienestar y el de los demás; y entender cuáles son sus derechos a lo largo de la vida y asegurarse de protegerlos (UNESCO. Orientaciones técnicas internacionales sobre educación en sexualidad. Un enfoque basado en la evidencia. 2018. p.16).

La educación integral en sexualidad es necesaria para todas las personas, pues incluye una parte importante de los conocimientos y habilidades que necesitan todos los niños y adolescentes para desarrollarse saludablemente y desempeñarse en el mundo. Además, contribuye a fomentar en ellos la madurez y sentimientos positivos acerca de sí mismos, ayudándoles a fortalecer su autoestima y autonomía, pues la salud sexual es una parte importante de la salud física y mental. La educación integral en sexualidad es un derecho de los niños y adolescentes, que los adultos debemos respetar, promover, facilitar y compartir con ellos. (UNFPA, Descubriendo la Sexualidad en Familia, ¿Por qué es importante la educación integral en sexualidad?, 2021, pg. 11).

Este tema se convierte en la base y propósito del producto, en el que el ideal es acercar a los adolescentes a la información que les permita generar consciencia sobre su sexualidad desde esta etapa de su vida, y al ser la meta de este proyecto.

### **1- OBJETIVO 1**

Indagar y analizar el contexto de los adolescentes de 13 a 16 años con el fin de conocer el público objetivo y definir sus necesidades comunicativas y estéticas.

### **Público objetivo**

Para crear una propuesta pertinente para adolescentes colombianos, es importante conocer su contexto, desde su pensamiento crítico y analítico, hasta sus preferencias de interacción social y comunicativa según su rango de edad. De esta manera, encontramos que:

Los adolescentes son más conscientes de sus propias ideas, lo que les posibilita dar opiniones más estructuradas y tomar decisiones. La profundización del pensamiento abstracto, idealista y lógico, los capacita para dar soluciones alternativas a los problemas. También aumenta la

toma de perspectiva, lo que les permite identificar más rápidamente el punto de vista del otro. (Ministerio de la Protección Social, Fondo de Población de las Naciones Unidas - UNFPA - Colombia. Servicios de Salud Amigables para Adolescentes y jóvenes. Adolescencia, Media: 14 a 16 años, 1.2.3 Cambios cognitivos. 2008. pág, 29)

Podemos ver que este grupo se caracteriza por su desarrollo de pensamiento, en el que las decisiones conllevan un proceso analítico importante, además de la importancia de agregar una solución propositiva a las problemáticas que se enfrenta. En la era moderna, la tecnología y los medios de comunicación, han sido clave para acceder a un mundo de información y métodos que les permiten conectar con personas desde la comodidad de un dispositivo móvil. De esta manera, podemos encontrar cifras que concluyen que:

El análisis también indicó que los niños y adolescentes, el año anterior, prefirieron las plataformas de Facebook (37%), WhatsApp (26%), Messenger (8%), YouTube (7%) e Instagram (7%). (Semana. Las aplicaciones más usadas por los colombianos. *(Revista Semana. 21 de abril de 2019. Las aplicaciones más usadas por los colombianos. 2022, Octubre 26, de Semana. Sitio web:(<https://www.semana.com/tecnologia/articulo/cuales-son-las-aplicaciones-mas-usadas-por-los-colombianos/269930/>)*)

### **Mapa de empatía**

Teniendo en cuenta las fuentes indagadas sobre el comportamiento y pensamiento del adolescente colombiano, se procede a realizar una serie de entrevistas a cuatro adolescentes, para luego plasmar la información general en un mapa de empatía, de la siguiente manera:

Nombre \_\_\_\_\_

Edad 16 años

<p>Siente admiración por su círculo cercano, pero también por las personas del contenido que consume. Piensa que necesita orientación en temas específicos pero que en general, conoce lo suficiente.</p> <p><b>¿Qué piensa y siente?</b></p>	
<p>Variada, todo tipo de música Conferencias de auto-ayuda o recomendaciones.</p> <p><b>¿Qué escucha?</b></p> <p>Sus fuentes de información se basa en su círculo cercano, pero también de internet.</p>	<p>Influencers de entretenimiento, que comparten su vida o experiencias.</p> <p><b>¿Qué ve?</b></p> <p>Series con personajes con los que se puedan identificar, o propongan escenarios "ficticios".</p>
<p><b>¿Qué habla y hace?</b></p> <p>Sus fuentes principales de información para hablar sobre algún tema, proviene de su círculo social y su contenido, su zona de confort.</p>	
<p><b>¿Cuáles son sus dolores?</b></p> <p>La subestimación que se tiene por sus pensamientos Que su opinión no sea tan reconocida como sus influencers favoritos y personajes de series y películas No conocer algunos temas de sexualidad</p>	<p><b>¿Cuáles son sus necesidades?</b></p> <p>Tener una opinión relevante y escuchada Tener manejo de temas sobre Sexualidad Proveer respuestas significativas</p>

Fuente: Construcción propia

Al plasmar la información obtenida, se identifican las necesidades, que pasarán a ser objetivos de comunicación en el desarrollo del producto final:

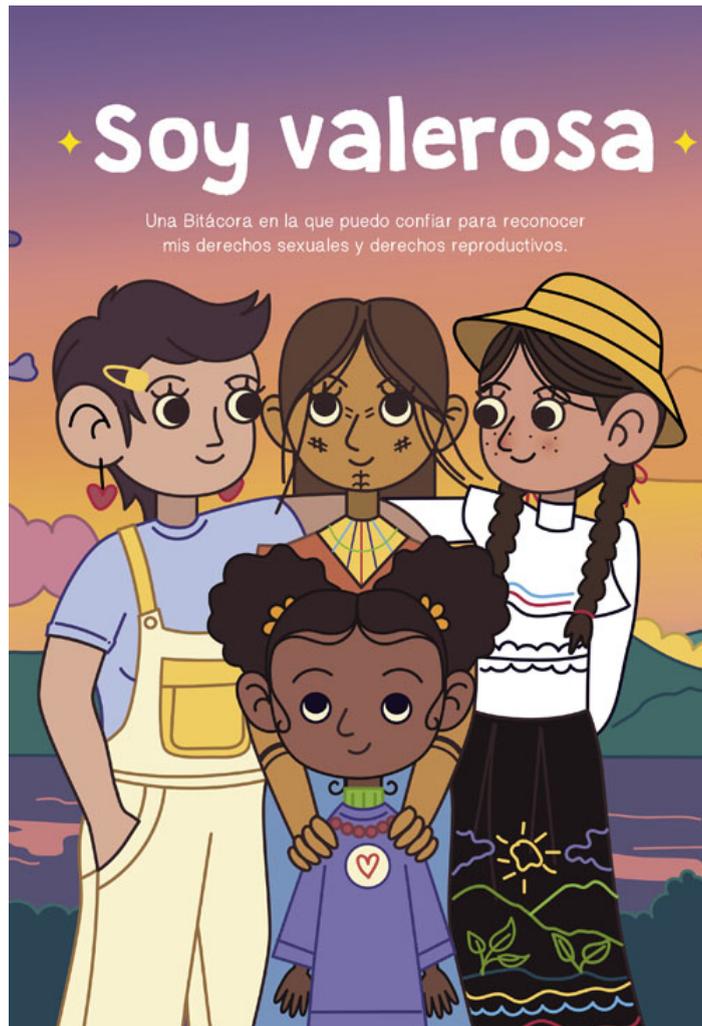
- Permitir espacios de creación e intervención análoga.
- Proveer medios para dar a conocer ideas.
- Unificar el peso gráfico con respecto a los temas a tratar, en el que la información sea provista de manera complementaria y pertinente.

## 2- OBJETIVO 2

Seleccionar la información oficial pertinente en la indagación y exploración de referentes donde lxs adolescentes, puedan asumir su rol como ser social a través de la consciencia y responsabilidad y que será la fuente principal para la construcción del producto final.

### Referentes

Teniendo en cuenta el objetivo estético del proyecto de investigación, se tienen en cuenta los siguientes productos gráficos:



Fuente: EIS Colombia

Soy Valerosa (2021) por Liga Internacional de las Mujeres por la Paz y la Libertad (LIMPAL)

Este producto editorial gráfico, con el objetivo de promover el reconocimiento de los derechos sexuales y reproductivo de las niñas y mujeres jóvenes, realiza un trabajo conjunto entre la presentación de la información pertinente que vincule los objetivos de reconocimiento de temas, y la intervención creativa, que se fomenta en el transcurso del producto editorial.



Fuente: EIS Colombia

Hablemos sobre Sexualidad en Familia (2020) por Fundación Huésped  
Con el objetivo de proveer una herramienta informativa y didáctica para los padres de familia (durante la pandemia del Coronavirus), esta cartilla proporciona información en una primer etapa, donde los padres pueden comprender temas y formular preguntas para crear espacios de conversación con sus hijos además de proponer actividades didácticas que llevan a la reflexión.

**Fuente de información seleccionada**



Fuente: EIS Colombia

Como fuente principal, existe una guía creada por EIS que se trata de un formato creado para docentes, en el que llevan los temas de Educación Sexual al aula de clases, la Guía Orientadora para Educadores en Sexualidad cuenta con 2 tramos, la primera enfocada en niños de primaria, y la que nos corresponde, la guía orientada para estudiantes de secundaria, la cual trata 4 principales temas:

- Derechos Sexuales y Derechos Reproductivos
- Igualdad de Género
- Salud Sexual y Salud Reproductiva
- Autonomía Reproductiva

Esta guía propone al docente en su narrativa el ser parte de la aventura que es enseñar y orientar a los adolescentes sobre los temas mencionados de Sexualidad. De esta manera, la infografía de Herramientas para Avanzar en la Implementación de la Educación Integral en Sexualidad -EIS- (2020), define esta guía como:

Estas guías retoman material didáctico ya desarrollado y brindan orientaciones conceptuales y pedagógicas para implementar la EIS con niños y adolescentes.

El contenido de esta guía orientadora va desde videos que dan contexto a los

estudiantes, propone espacios donde los adolescentes puedan proponer sus ideas, demostrar lo reflexionado en la sesión, realizar preguntas, realizar actividades en grupo que refuerzan los temas vistos, además le reitera al docente que las actividades se preparen anticipadamente, y que incluya a la familia o padres de los estudiantes, además de recolectar ciertos registros fotográficos que permitan hacer cada etapa un avance significativo. Una parte importante al iniciar cada capítulo es desglosar y explicar claramente conceptos que se tendrán en cuenta en cada parte a tratar, para que el docente logre entender los contenidos y herramientas que se proveerán en seguida, además de un espacio de proposición sobre si el docente considera agregar algún contenido y el por qué de esto.

Esta guía fue elegida por las siguientes características:

- Demuestra la intencionalidad y dinámica de hacer llegar la información necesaria y pertinente a los adolescentes.
- Los temas a tratar son claros y concretos.
- Es un producto ideal oficial, provisto por la Educación Integral en Sexualidad (EIS), Fondo de Población de Naciones Unidas (UNFPA) y la Universidad de Los Llanos.
- Está dedicado a trabajar con estudiantes de secundaria que por lo general va de 12-13 años hasta los 17-18 años, incluyendo así el público objetivo de este proyecto de grado.

### **3- OBJETIVO 3**

Proponer un sistema de comunicación visual, claro y funcional, a través de una identidad e interpretación de contenido que provea un espacio seguro y confiable para el adolescente.

#### **Formato**

Teniendo en cuenta los objetivos de que el producto final permita al adolescente sentirse cercano a la información y sienta comodidad al hacer uso de la bitácora, el tamaño definido para la composición es media carta, con medidas de 14mm de ancho con 216mm de alto. Las dimensiones dan una mejor portabilidad, haciendo más versátil su uso.

Asimismo se escogió un formato análogo, nombrado como “bitácora” siendo está la principal parte del producto, la cual contendrá no solo la información y los 4 temas de la guía, a través de una narración en primera persona que permite relacionar y crear cercanía de los temas al adolescente, sino que también cuenta con una parte web, en la que desde la plataforma Padlet, los adolescentes podrán crear comunidad a través de la interacción propuesta en la bitácora, compartiendo los resultados de actividades, experiencias, e incluso otro tipo de herramientas que este sitio web permite.

## Identidad Gráfica

### Conceptualización

La Guía Orientadora para Educadores en Sexualidad en Secundaria, anteriormente mencionada, generó la necesidad de crear un producto que permitiera llegar la información pertinente y enfocada en los adolescentes colombianxs **intencional y didácticamente** de manera directa, donde ellxs puedan encontrar comodidad e interés por conocer y explorar temas de Sexualidad Integra en su desarrollo como adolescentes.

### Colores

Los colores que harán parte de la composición de la bitácora, será empleado en elementos gráficos que se usan en ciertos puntos de atención e identidad por donde transcurra la narrativa del capítulo, los colores serán cuatro, correspondiente a los temas, de la siguiente manera:



#EA5543 Proteger y Cuidar	#FDC543 Existe alguien más	#53B897 Confort en la aventura	#42B3E1 Elecciones de valor	#1D1D1B Tipografía
---------------------------------	----------------------------------	--------------------------------------	-----------------------------------	-----------------------

La decisión de otorgar un tema a cada lugar en específico, corresponde a la psicología del color con la que se identifican cada uno de estos tonos:

Rojo: Emoción, pasión, peligro, energía y acción.

Amarillo: Felicidad, positivismo, optimismo y advertencia.

Azúl: Estabilidad, armonía, paz, calma y confianza.

Verde: Crecimiento, fertilidad, salud y generosidad.

Los colores empleados, provienen de la explicación de la diseñadora web Carolina López, quien en su sitio web “SrMomo” trata de temas pertinentes a la identidad de marca aplicada a los sitios web. En este caso, en este artículo Cómo elegir los colores de tu web, enseña a sus lectores, la psicología del color, y su aplicación en ejemplod en paletas de color junto con los conceptos que refleja; entre estas, la paleta “Vitamin”, donde presenta los colores anteriormente enseñados, y añade algunas características:

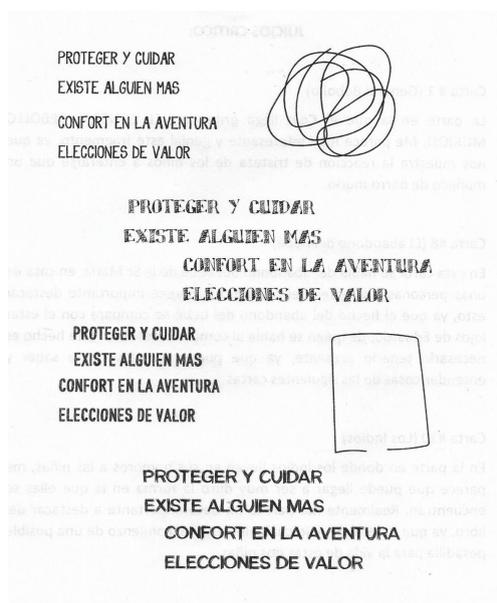


Fuente: Sr Momo

Trazo y tipografía

El “Garabato” es la herramienta principal gráfica del que se compone la identidad de la bitácora. De manera abstracta, se puede referir al mundo al que hace parte el personaje que orienta la narrativa, además que aporta continuidad y coherencia con los principios y objetivos de la narrativa al aportar cercanía y proveer un espacio para que el adolescente asuma su interacción con libertad creativa.

Con respecto a la elección tipográfica, y teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, se realizaron pruebas de tipografías.



Fuente: Construcción propia

Al concluir la etapa de prueba impresa y analizar el comportamiento de cada tipografía, se decidió hacer uso de la tipografía, “Sketchy”. Esta tipografía cuenta

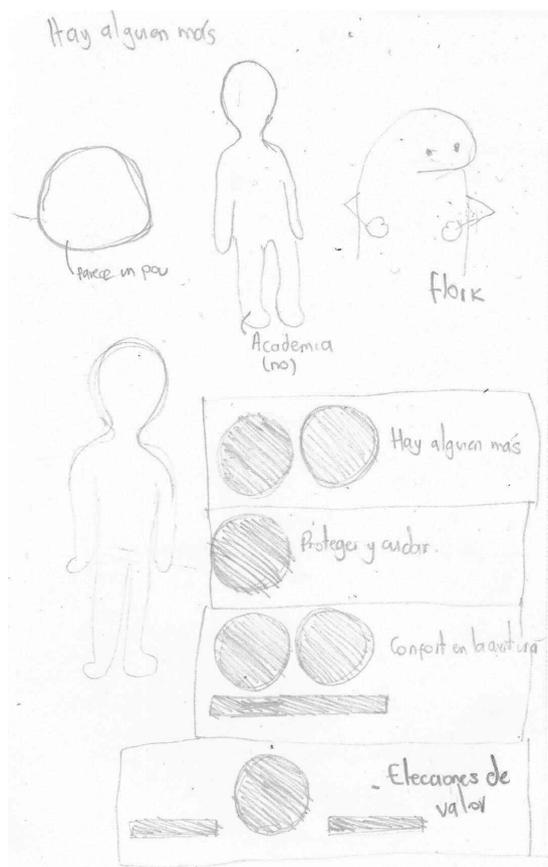
con derechos de autx y licencia para uso personal, y se escogió por su resultado en la prueba impresa, pues es posible reconocer sus trazos y detalles, que desde una distancia promedio de visibilidad, es fácil de reconocer.

## Personaje

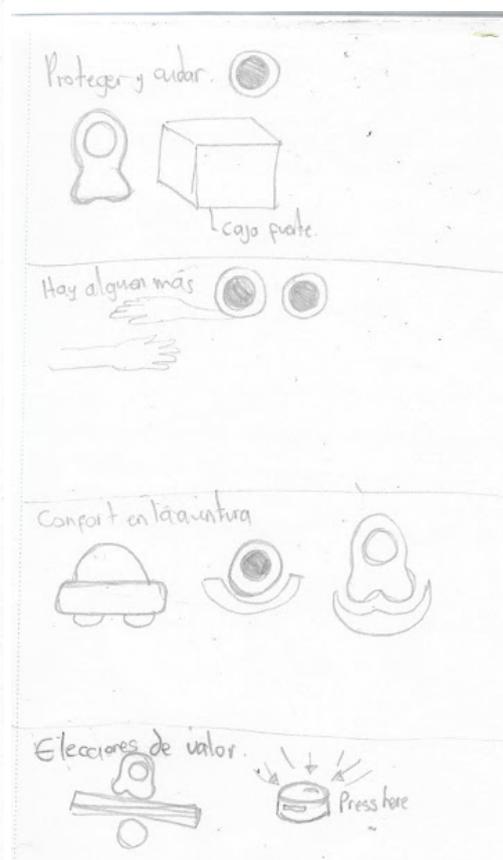
En primer instancia, el objetivo de la construcción del personaje, fue delimitar sus características y su intervención en la narrativa, por lo que se realizó una lluvia de ideas para reflejar conceptos el objetivo de la bitácora, teniendo en cuenta el análisis del perfil del público objetivo visto anteriormente. De esta manera, se escogieron tres conceptos principales para la creación del personaje.

- Acompañar
- Crear
- Identificarse

Para definir su estructura visual, se realizaron bocetos de acuerdo a los principales tramos de la bitácora que serían los capítulos y cómo se puede desenvolver el personaje desde cada enunciado, además de elementos que harán parte de la interactividad a lo largo de la narrativa.

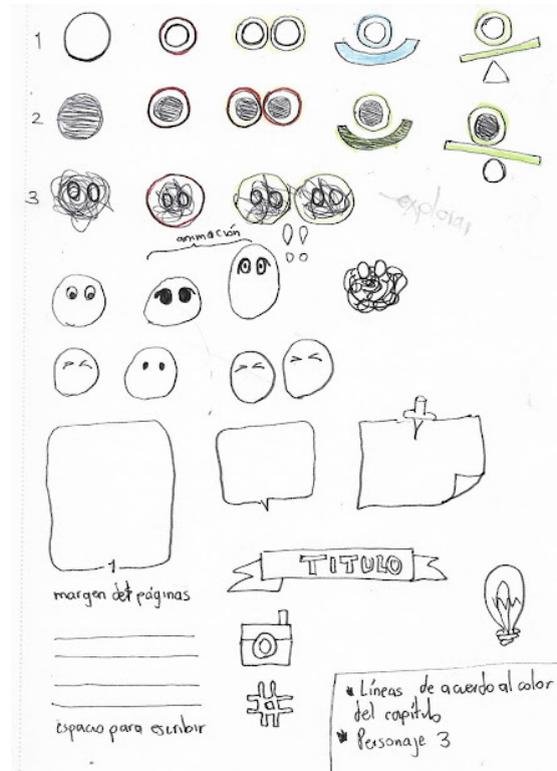


Fuente: Construcción propia



Fuente: Construcción propia

Luego de esta etapa de primera bocetación, se encontró una coincidencia en figuras simples, trazos limpios que permiten acompañar la interactividad sin quitarle peso a la información. Al tener en cuenta esas características, se realizó una segunda bocetación teniendo en cuenta lo mencionado.



Fuente: Construcción propia

Esta segunda etapa de bocetación permitió la exploración de figuras simples que acompañan al personaje, y un primer acercamiento con la intervención del color en las figuras. Durante el proceso, se exploró la adecuación de elementos que hacen parte de la narrativa, y apuntes de conclusiones en el proceso.

### Definición

Al concluir la etapa de bocetación, se realizó un análisis de conveniencia sobre el desarrollo de cada personaje, en el cual se destacaron los tres primeros propuestos como posibles elegidos. Finalmente, teniendo en cuenta el contexto en el cual se llevaría a cabo, y el punto entre el cual se balancea la idea (entre algo minimalista y abstracto, hasta un personaje con más características pronunciadas), la ruta elegida es la número tres, en el que el personaje puede adquirir expresiones sin dejar de ser inspirada en una figura básica circular.



Fuente: Construcción propia

### Exploración

Para ofrecer un panorama más amplio y analizar el personaje en diferentes contextos, se llevó a cabo una bocetación puntual para poder contemplar su posible respuesta frente a diversas situaciones.

Desde esta exploración, se realizó una lluvia de ideas para identificar al personaje de una manera más propia.

### Aplicación

En el momento de unificar los elementos elegidos de la bitácora, se procede a realizar la composición al formato base, que se vería de la siguiente manera:

**PROTEGER  
Y CUIDAR**

EN MI VIDA QUE ME PUEDE  
PROTEGER Y CUIDAR



EN PADLET, APORTA ACTOS DE VIOLENCIA  
QUE CONOCES, LEE LOS COMPARTIDOS  
Y ESCRIBE LOS QUE NO CONOCES

**LA  
VIOLACION,  
ABUSO,  
EXPLOTACION,  
Y ACOSO  
SON TIPOS  
DE VIOLENCIA  
SEXUAL**

Fuente: Construcción propia

Fuente: Construcción propia

**EL EMBARAZO ES TEMA DE**



ELLA ES UNA ADOLESCENTE EN ESTADO DE EMBARAZO COMO CREES QUE ES SU CONTEXTO

**ADOLESCENTE DESIGUALDAD**

COMO ES SU FAMILIA

PARA ELLA EL AMOR ES

PARA SU PAREJA ES IMPORTANTE

EXISTE ALGUN TIPO DE VIOLENCIA EN SU ENTORNO, CUAL

COMO SON SUS AMISTADES

**COSENTIMIENTO**

PLACER EROTISMO

**COSENTIMIENTO**

**TEMAS QUE LA SOCIEDAD ESTIGMATIZA**

---

---

---

---

Fuente: Construcción propia

Fuente: Construcción propia

#### 4- OBJETIVO 4

Interpretar visualmente la información inicial en actividades y ejercicios prácticos reflexivos que le permitan al adolescente tomar consciencia y apropiarse de la información.

#### Temas

Los cuatro temas que se manejan en la guía orientadora, se mantienen y serán la columna vertebral de la temática de la bitácora. Así, los temas ya mencionados serán referidos de la siguiente forma:

GUÍA ORIENTADORA PARA EDUCADORES EN SEXUALIDAD EN SECUNDARIA	BITÁCORA INTERACTIVA
Derechos Sexuales y Derechos Reproductivos	Proteger y Cuidar
Igualdad de Género	Existe Alguien Más
Salud Sexual y Salud Reproductiva	Confort en la Aventura
Autonomía Reproductiva	Elecciones de Valor

Fuente: Construcción propia

Tales enfoques se hacen con la intención de incentivar al adolescente a ser parte del proceso de orientación a lo largo de los capítulos usando un lenguaje más cercano o cómodo motivando su interés en la temática.

#### Contenido

En la reinterpretación del documento base: (La Guía Orientadora para Docentes), la narrativa propone espacios para que el docente adopte ideas y estrategias en

los momentos académicos en los que llevará acabo tales actividades. Además, resalta los conceptos fundamentales que los adolescentes tratarán a lo largo de estos momentos. De esta manera, la modificación que se propone a los adolescentes se basará en tres componentes:

- La introducción temática
- La actividad interactiva
- Espacio de diálogo

El desarrollo de estos puntos se hace de manera continua en el desarrollo de la narrativa.

#### La introducción temática

A través de destacados, se le enseñará al adolescente, conceptos necesarios para desarrollar aprender y realizar las actividades planteadas. Estos espacios, están acompañados por áreas donde se invita al adolescente a intervenir creativamente con el objetivo de interiorizar la información y plasmar sus reflexiones acerca de los temas trabajados.

#### La actividad interactiva

Estas actividades interactivas, proponen desafíos, que contextualizan al adolescente sobre los temas, para luego emplear tales conocimientos en un ejercicio práctico.

#### Espacio de diálogo

Durante el desarrollo de los puntos anteriores en la bitácora, se le invita al adolescente a compartir ideas, evidencias y resultados asociado a lo que puedan ir avanzando en ella; esto con el propósito de fomentar los espacios seguros, y de comunidad donde pueden conocer la experiencia de otrxs adolescentes que estén interactuando con la bitácora.

### **Comunidad (Web)**

#### Padlet

A lo largo de la narrativa, se hace invitación al adolescente a compartir su opinión sobre las temáticas a través de un sitio web que permite la interacción. La decisión de trabajar conjuntamente con esta plataforma, es la accesibilidad que le permite a los usuarixs compartir información, asemejándose a la interacción de una red social, permitiéndole al adolescente agregar publicaciones y reacciones en un espacio.

## Conclusiones

- La etapa de crecimiento de los adolescentes, es óptima para que la interacción con contenidos le permitan dar a conocer su punto de vista y experiencias es propicio para llevar a cabo un producto interactivo.
- La manera de filtrar información en lxs adolescentes es importante para crear un producto que busque su interacción activa y que también tenga como fin la reflexión sobre la temática propuesta.
- Elegir una fuente primaria de información, en la que hay un actor/actriz que circula la información, permite adaptar la información con el propósito de que su contenido llegue de manera directa al público.
- Al realizar el estudio del arte, se puede evidenciar que actualmente se trabaja en productos con el objetivo de fomentar las charlas sobre Educación Sexual en lxs adolescentes, sin embargo, es importante resaltar que al llevarlo a la práctica, su público objetivo desconoce tales productos.
- La creación de un producto interactivo es un posible acierto metodológico para aproximar las temáticas sobre Educación Sexual a lxs adolescentes, teniendo en cuenta su desarrollo, además en la actualidad, los avances tecnológicos y la circulación de información en redes ha resaltado la importancia de dar a conocer la opinión sobre diversos temas.
- El uso de plataformas como Padlet para complementar la interacción propuesta por la bitácora (donde lxs adolescentes pueden compartir sus experiencias, comentarios, sensaciones, etc), es importante para fomentar los espacios seguros y de confianza en el que tales adolescentes pueden expresarse y sentirse acompañados a través de un medio que le permite interactuar sin de difundir información personal como puede ser posible en una red social.
- Conocer el público objetivo, y acercarse a sus comportamientos en la interacción es importante para construir una propuesta sólida, pues a través de su identidad, se establecen los parámetros estéticos apropiados.
- En el proceso de interpretación visual de la información primaria, tener en cuenta la coherencia gráfica al igual que el propósito de reflexión, son fundamentales para que todas las actividades propuestas tengan un sentido y permitan a los adolescentes intervenir con libertad.
- La bitácora interactiva como resultado es un prototipo inicial, que abre la posibilidad de desarrollarlo en dos áreas importantes: la primera, es adecuar los medios necesarios para la funcionalidad de la bitácora hacia el objetivo de diseño principal; por lo tanto adecuar la comunidad a un espacio independiente puede ser un posible desarrollo del trabajo realizado. La segunda área es el desarrollo de temas vinculados a la

Educación Sexual en el trabajo con adolescentes, e incluso con otros rangos; esto con el propósito de alimentar y evolucionar el producto propuesto en este proyecto de investigación.

## **Bibliografía**

Fundación Huesped. (2020). Hablemos sobre Sexualidad en Familia. Recuperado de:[https://eiscolumbia.org/documentos\\_pedagogic/hablemos-en-familia-sobre-sexualidad/](https://eiscolumbia.org/documentos_pedagogic/hablemos-en-familia-sobre-sexualidad/)

Fukawasawa N. El gran diseño es una relación multidimensional entre la vida humana y el entorno.

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. (2015). *Observatorio del Bienestar de la Niñez. Embarazo en adolescentes. Generalidades y Percepciones*. Recuperado en:  
<https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/embarazo-adolescente-web2015.pdf>

Instituto Nacional de Salud. (2019). *Boletín Epidemiológico Semanal*. Recuperado de:[https://www.ins.gov.co/buscador-eventos/boletinepidemiologico/2019\\_boletin\\_epidemiologico\\_semana\\_47.pdf](https://www.ins.gov.co/buscador-eventos/boletinepidemiologico/2019_boletin_epidemiologico_semana_47.pdf)

Liga Internacional de las Mujeres por la Paz y la Libertad (LIMPAL). (2021). Soy Valerosa. Recuperado de:  
<https://eiscolumbia.org/documentos-equipate/documentos-pedagogicos/soy-valerosa.pdf>

Ministerio de la Protección Social, Fondo de Población de las Naciones Unidas - UNFPA - Colombia. Servicios de Salud Amigables para Adolescentes y jóvenes. Adolescencia, Media: 14 a 16 años, 1.2.3 Cambios cognitivos. 2008. pág, 29

Ministerio de Salud y Protección Social. (2010). *Política Nacional de Sexualidad, Derechos Sexuales y Derechos Reproductivos*. Recuperado de:  
<https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/DE/LIBRO%20POLITICA%20SEXUAL%20SEPT%202010.pdf>

Naciones Unidas. (2015). *Objetivo 3: Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades*. Recuperado de:  
<https://www.un.org/sustainabledevelopment>

Naciones Unidas. (2015). *Objetivo 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos*. Recuperado de:  
<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>

Revista Semana. (21 de abril de 2019). *Las aplicaciones más usadas por los colombianos. 2022, Octubre 26, de Semana*. Recuperado de:  
<https://www.semana.com/tecnologia/articulo/cuales-son-las-aplicaciones-mas-usadas-por-los-colombianos/269930/>

SrMomo. (2018). *Cómo elegir los colores de tu web*. Recuperado de:  
<https://srmomo.com/como-elegir-colores-web/>

UNESCO. *Orientaciones técnicas internacionales sobre educación en sexualidad. Un enfoque basado en la evidencia*. 2018. p.16.

UNFPA. (2021). *Descubriendo la Sexualidad en Familia, ¿Por qué es importante la educación integral en sexualidad?*. pág. 11

UNFPA. (2021). *Guía Orientadora para Educadores en Sexualidad en Secundaria*. Recuperado de:  
<https://view.genial.ly/6151dc1738613c0d8f9efffe/interactive-content-genially-sin-titulo>

UNFPA. (2021). *Herramientas para avanzar en la implementación de la Educación Integral en Sexualidad - EIS-*.

Vicerrectoría de Ciencia Tecnología e Innovación. (2002). *Líneas de investigación*. Recuperado de:  
<http://investigacion.uan.edu.co/grupo-de-investigacion-ciudad-medio-ambiente->

y-habitat

## **Anexos**

Anexo 1: Entrevista Contextual

Anexo 2: Mapa de Empatía

Anexo 3: Entrevista con psicóloga

Anexo 4: Bitácora interactiva “Estx Soy Yo”