

# Hablemos de sexo

Bustos Contreras, María José

2021-05-20

---

<https://hdl.handle.net/20.500.11777/4854>

<http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf>



# HABLEMOS DE DE SEXO



Universidad Iberoamericana Puebla

Licenciatura en Diseño Gráfico

**Acceso limitado a información  
verídica y certera sobre educación sexual  
en jóvenes de 17 a 21 años en Córdoba, Veracruz**

María José Bustos Contreras  
Primavera 2021

**Gracias a todas las personas que colaboraron en  
el desarrollo de este proyecto, en especial a:**

Mi familia por darme el apoyo incondicional.  
Carlos por todos los consejos e ideas.  
Carmen, Beto y Ale por apoyarme desde el inicio.  
Emiliano por apoyarme en todo y siempre estar.  
Andi, Karla, Edu, Esteban y Denise por  
siempre apoyarme en mis momentos de crisis.  
Y a tí, quien está leyendo esto porque seguramente  
fuiste también parte de que este proceso.



## RESUMEN

La presente investigación plantea el problema sobre la falta la Educación Sexual Integral en México. Para ello, se trabajó con un grupo de jóvenes de 17 a 21 años de la ciudad de Córdoba, Veracruz. Como método se utilizó el modelo de Design Thinking de IDEO, junto con las herramientas de IDEO Method Cards y 75 Tools for creative thinking de Booreiland. Este trabajo tiene como objetivo fomentar la sexualidad de forma segura, a través de la creación de un kit lúdico que contiene un juego de mesa y un manual de apoyo, para generar un espacio de confianza. Los resultados obtenidos tras las validaciones refuerzan la intención del proyecto.

*Palabras clave: sexualidad, jóvenes, educación sexual, integridad.*

ÍNDICE

|                                                |    |                                                        |    |
|------------------------------------------------|----|--------------------------------------------------------|----|
| RESUMEN                                        | 5  | DESCRIPCIÓN DETALLADA DEL PROYECTO                     | 30 |
| INTRODUCCIÓN                                   | 9  | Filosofía                                              | 31 |
| DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN                 | 11 | Misión                                                 | 31 |
| Antecedentes                                   | 12 | Visión                                                 | 31 |
| Problema                                       | 13 | Valores                                                | 31 |
| Justificación                                  | 13 | Personalidad                                           | 31 |
| Pregunta de Investigación                      | 14 | Golden Circle                                          | 31 |
| Sinopsis del caso                              | 14 | Pertinencia                                            | 31 |
| Nicho de Oportunidad                           | 14 | Relevancia                                             | 32 |
| Casos Análogos                                 | 15 | Viabilidad                                             | 32 |
| 1. Campaña “Educación Integral en sexualidad”  | 15 | Desarrollo de Arquetipos                               | 32 |
| 2. Material didáctico para la educación sexual | 15 | Modelo de negocios                                     | 34 |
| 3. Colección de guías sobre derechos sexuales  | 15 | Mapa de propuesta de valor y mapa de perfil de cliente | 35 |
| Objetivo general                               | 16 | Plan de negocios                                       | 36 |
| Objetivos específicos                          | 17 | DESCRIPCIÓN DE MARCA                                   | 37 |
| Método                                         | 17 | Identidad visual                                       | 38 |
| MARCO CONCEPTUAL                               | 19 | Elementos y aplicaciones                               | 38 |
| 1. Trascendencia de la Educación Sexual        | 20 | Medios de comunicación                                 | 41 |
| 1.1 La Educación Sexual en México              | 20 | PROTOTIPO DE LAS PROPUESTAS                            | 42 |
| 1.2 Derechos Humanos                           | 21 | Prototipo de baja fidelidad:                           | 43 |
| 1.2.1 Derechos sexuales y reproductivos        | 21 | Conclusiones y observaciones                           | 44 |
| 2. Relevancia del entorno social               | 22 | Prototipo de media fidelidad:                          | 44 |
| 2.1 Violencia Sexual                           | 22 | Conclusiones y observaciones                           | 45 |
| 2.2 Pornografía                                | 22 | Prototipo de alta fidelidad:                           | 45 |
| 3. Sexo y placer                               | 23 | Conclusiones y observaciones                           | 45 |
| 3.1 Riesgo de las relaciones sexuales          | 23 | CONCLUSIONES                                           | 46 |
| 3.1.1 Infecciones de Transmisión Sexual        | 24 | Conclusiones generales                                 | 47 |
| 3.1.2 Métodos anticonceptivos                  | 24 | Conclusiones del curso y de la carrera                 | 47 |
| 3.1.3 Embarazo adolescente                     | 25 | FUENTES DE INFORMACIÓN                                 | 48 |
| DEFINICIÓN DEL PROYECTO EMPRENDEDOR            | 26 | ANEXOS                                                 | 53 |
| ANÁLISIS FODA                                  | 28 |                                                        |    |



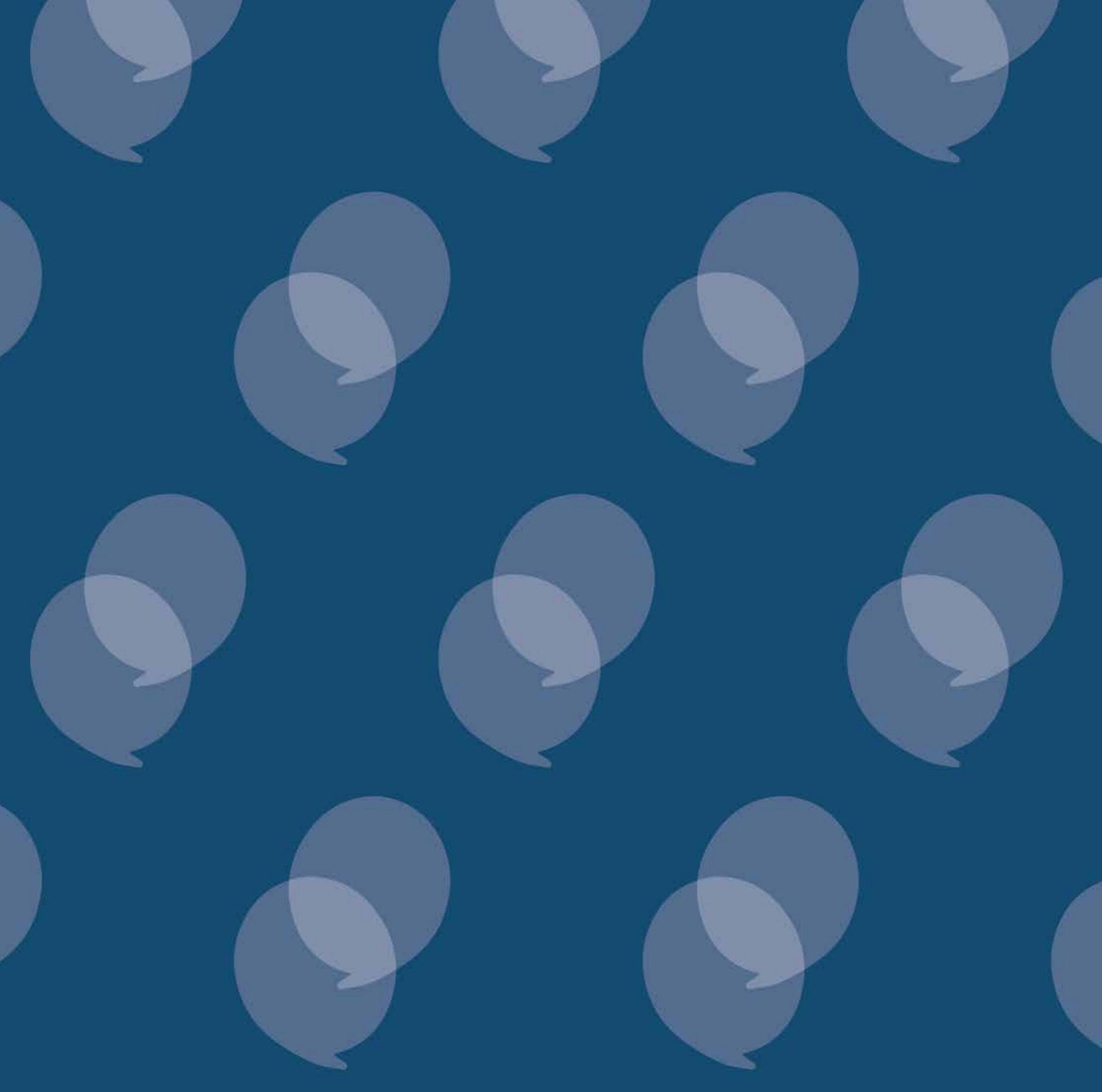
## INTRODUCCIÓN

En México hablar de sexualidad sigue siendo un tema que genera polémica. Los padres de familia, las escuelas, los grupos sociales y los grupos religiosos han establecido a la Educación Sexual como un tema tabú, prohibido y difícil de abordar; esto ha ocasionado que los jóvenes tengan problemas al momento de iniciar su vida sexual, por no tener conocimiento con respecto al uso de métodos anticonceptivos y autocuidado.

Es por eso que, este proyecto surge con el objetivo de poner fin a esta problemática, fomentando la sexualidad de forma natural y segura, para los jóvenes de 17 a 21 años que residan en la ciudad de Córdoba, Veracruz, quienes no recibieron Educación Sexual Integral de calidad en casa y en su formación académica.

En el presente documento se muestran los antecedentes del caso, explicando cómo y por qué surge esta problemática en México, así como las consecuencias de lo mismo, dando cifras alarmantes como tener el 1º lugar en embarazos adolescentes (INEGI, 2019). A partir de lo antes descrito, se investigó un amplio marco conceptual, en el cual se describen los elementos, temas y conceptos que conforman la base teórica de este trabajo, como: los derechos sexuales, los derechos reproductivos, el placer, la pornografía, la violencia, las Infecciones de Transmisión Sexual, los embarazos no planeados y los métodos anticonceptivos.

Los objetivos específicos de este proyecto buscaron desarrollar por medio del diseño gráfico y el modelo de diseño de Design Thinking, una herramienta que permitiera motivar a los jóvenes a aprender. Así surgió la marca Sexsense, un kit que ofrece un espacio seguro y de confianza, donde se fomenta el diálogo entre los jóvenes, a partir del desarrollo de un juego de mesa y un manual de apoyo. Este proyecto se encuentra descrito a profundidad en la presente investigación y a partir de las validaciones, se observó el interés de los jóvenes por aprender.



## DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN



## ANTECEDENTES

La tolerancia es una cualidad personal que se define como el respeto a las ideas, creencias o prácticas de los demás, a pesar de que sean diferentes a las propias (Esteban, 2020). Hoy en día, la tolerancia se vincula con una convivencia en paz, en donde las sociedades tienden a dejar de lado las diferencias poniendo énfasis en aquello que debe destacarse, para así poder evitar la aparición de problemas. Según la Gaceta de la UNAM, México se caracteriza por ser un país, en donde la mayoría de su pueblo es poco tolerante y altamente creyente (Frías, 2019).

Una educación basada en los derechos humanos, la igualdad de género, las relaciones, la reproducción, el comportamiento sexual y la prevención de enfermedades es fundamental para alcanzar el bienestar de las personas, adoptando conductas como el respeto, la inclusión, la no discriminación, la empatía, la responsabilidad y la reciprocidad (García, 2018). Sin embargo, como menciona Frías (2019), México se ha topado con resistencias políticas, sociales y religiosas que impiden su desarrollo.

Uno de los temas que es sujeto de cuestionamientos sociales por lo antes descrito, es el de la sexualidad, mismo que en

el país es comúnmente tratado como un tema tabú, del cual no se debe de hablar casi nunca. No obstante, se recomienda comenzar a inculcar la educación sexual, desde pequeños y tratarla con cuidado, pues de esta forma se pueden evitar consecuencias futuras como el embarazo adolescente, las enfermedades de transmisión sexual (ETS) y la falta de identidad de género.

Demasiados adolescentes mexicanos reciben información confusa y contradictoria sobre la sexualidad; la educación sexual en México cuenta con un proceso de enseñanza, aprendizaje y planes de estudios que tienen varias complicaciones: los recursos didácticos y educativos son insuficientes, la orientación que se brinda es desigual y de calidad variable de acuerdo con cómo se maneje en la escuela (UNESCO, 2018) (García, 2018).

A pesar de que las escuelas sí imparten educación sexual, se tienen dos visiones sobre el tema sobre qué y cómo debe ser impartida. Esto ocurre también por la influencia negativa que tienen algunos padres de familia por creencias personales y de la iglesia, quienes, al ser una mayoría en el país con un 97,28% de la población mexicana (INEGI, 2019), han

creado una etiqueta en las redes sociales #ConMisHijosNoTeMetas, como comenta Bravo (2017).

En México, la polémica de la educación sexual va mas allá de pajaritos y abejitas. La adolescencia es una etapa que se caracteriza por ser un período en donde surgen los cambios más notorios de una persona que está a punto de convertirse en adulto (Cervantes, 2020). La mayoría de los adolescentes, quienes constituyen la franja de población más propensa a cometer imprudencias, suelen iniciar su vida sexual de forma anticipada y precoz, gracias a una conducta impulsiva, atribuida también a la inmadurez y falta de autocontrol, según comenta Martínez (2020).

Un gran porcentaje de los adolescentes en México tiene ideas equivocadas sobre las relaciones sexuales, métodos anticonceptivos, embarazos, ETS y sobre las diferentes identidades de género que existen. Por estos motivos, es importante que la sexualidad se vea como un tema común y fácil de hablar, dejando de lado las suposiciones y creencias equivocadas (Redacción, 2015).

México ocupa el primer lugar en embarazos adolescentes de acuerdo con los datos de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE, 2019), el

Consejo Nacional de Población (CONAPO, 2019) y el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI, 2019). Las cifras son alarmantes, el 44.9% de las mujeres de entre 15 y 19 años tuvieron su primera relación sexual sin protección y más de la mitad de las mujeres de 12 a 19 años han estado embarazadas (INFOBAE, 2019).

## PROBLEMA

La educación sexual impartida en México no está dando los resultados esperados en los adolescentes, trayendo como consecuencia el aumento de las Enfermedades de Transmisión Sexual y Embarazos no deseados, satanización de órganos sexuales e inseguridad al hablar temas naturales.

## JUSTIFICACIÓN

En la adolescencia, la sexualidad adquiere una importancia central en el desarrollo biológico y emocional, por ser un período de transición a la edad adulta. En una investigación de la UNESCO (2018), se argumenta que los adolescentes, están en un proceso de conocer el funcionamiento de sus genitales, las relaciones sexuales, el inicio de su vida reproductiva y su forma de sentir



en conjunto, es por ello qué es un momento clave para comprender los principales puntos de información que requieren y encontrar su forma de desenvolverse en el entorno familiar, escolar y religioso (UNESCO, 2018).

Por tal motivo, con el proyecto documentado en este texto se pretende conocer a fondo los factores que generan esta deficiencia en la educación sexual integral, establecer argumentos y razones que concienticen e inviten a los adolescentes a tomar este tema con la importancia que amerita, para así comenzar una transición en la que se pueda empezar a hablar de la sexualidad con normalidad. Ayudando de esta manera a preservar su salud y calidad de vida.

## PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿De qué forma se puede introducir y cambiar la forma de ver la Educación Sexual en las familias mexicanas para que los jóvenes de 17 a 21 años reciban la información de calidad que necesitan en Córdoba, Veracruz?

## SINOPSIS DEL CASO

En la ciudad de Córdoba, Veracruz, se ha observado que una tercera parte de los jóvenes de entre 17 y 21 años, no recibieron una Educación Sexual de calidad por parte de

su familia o de la escuela (Rodríguez, 2004, págs. 13-28). Por lo que esto ha afectado su desarrollo, orillándolos a buscar e investigar por cuenta propia o aventurándose a la vida sin conocimiento alguno sobre tema, generando consecuencias desfavorables que desatan en relaciones sexuales sin precaución, embarazos no deseados y ETS.

## NICHO DE OPORTUNIDAD

Tras la revisión de varias investigaciones y de llevarse a cabo un acercamiento con expertos en el tema de sexualidad, se ha descubierto que los usuarios metas para llevar a cabo el proyecto documentado en el presente texto, son adolescentes de la ciudad de Córdoba, Veracruz, con un rango de edad de 17 a 21 años, quienes se han visto afectados en su desarrollo sexual por la falta de importancia que se le da al mismo.

Tomando en cuenta lo anterior, es importante generar un espacio de apertura con carácter educativo, fomentar y reforzar la educación sexual para su transición a su manejo como tema común y proveer los conocimientos necesarios a los usuarios.

## CASOS ANÁLOGOS

### CAMPAÑA “EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD UNA BASE PARA LA VIDA Y EL AMOR”:

Campaña creada por la UNESCO que tiene por objeto destacar los beneficios que representa para los jóvenes, tener una Educación Integral Sexual (EIS) de calidad. Abarca temas como las relaciones, las cuestiones relativas al género, la pubertad, el consentimiento, la salud sexual y reproductiva.

El proyecto consistía en entrevistar a varias familias de todo el mundo acerca de sus experiencias en cuanto a la EIS que recibieron ellos, invitándolas a reflexionar después de esto. Posteriormente, los ministros de la UNESCO se encargarían de que todos los niños y jóvenes de la zona tuvieran acceso a una EIS de calidad (UNESCO, 2019). Así mismo, se popularizó la campaña en YouTube con videos de las entrevistas a las familias y se creó el hashtag #CSEandME para su uso en redes sociales (UNESCO, 2020).

### MATERIAL DIDÁCTICO PARA LA EDUCACIÓN SEXUAL EN CENTROS DE MENORES:

Estudiantes del Instituto Asturiano de Administración Pública Adolfo Posada de

España, crearon una guía didáctica para la educación sexual en centros de menores, siendo un programa que busca facilitar a los profesionales del área el tratamiento del tema de la Educación Integral Sexual (EIS). Se proporcionan contenidos, criterios pedagógicos y recursos prácticos para llevar a cabo temas con teoría breve, dinámicas divertidas y actividades grupales que maneja el programa. Está diseñado para usarse de la edad de 0 a 18 años (Ruiz, 2015).

### GUÍA PARA TRABAJAR LA DIVERSIDAD AFECTIVO-SEXUAL Y DE GÉNERO, Y SOMOS ARCOÍRIS DE SINDICATO DE LA ENSEÑANZA STEILAS:

Para conmemorar la eliminación de la homosexualidad de la lista de enfermedades mentales por parte de la Asamblea General de la Organización Mundial de la Salud (OMS) y del Sindicato de la enseñanza el sindicato Steilas, se editaron dos publicaciones del 2015: *La Guía para trabajar la diversidad afectivo-sexual y de género*, y *Somos Arcoíris* (Padrón, 2017).

Los objetivos principales de la guía son subrayar los derechos humanos fundamentales y generar nuevas propuestas educativas para llevar al aula. El propósito de la guía es convertir el salón de clases en un espacio que valore la diversidad. Se abordan temas de EIS y del colectivo LGBTI (Steilas, 2017).

Por otro lado, Somos Arcoíris es material educativo para difundir una imagen positiva del colectivo LGBTI+ y las diferentes identidades sexuales.

Ambos materiales, están dirigidos para trabajarse en la Educación Infantil, Primaria y Secundaria, buscando reducir la ignorancia, la discriminación y la homofobia.

### COLECCIÓN DE GUÍAS SOBRE DERECHOS SEXUALES Y REPRODUCTIVOS DE LAS MUJERES Y JÓVENES:

Esta colección está dirigida a adolescentes con orientación heterosexual, tiene acceso gratuito y cuenta con comentarios positivos en las redes sociales. Fue creada por parte del gobierno de Canarias, en España y consta de cuatro guías. Los usuarios están comenzando a aprender sobre sexualidad, a conocerse, aceptarse y expresarse de una manera placentera, segura y satisfactoria (Sexducacion, 2020).

1. *Anticoncepción y embarazos no planificados*, publicada en 2017, es la primera guía de una colección sobre derechos sexuales y reproductivos de las mujeres y jóvenes del Gobierno de Canarias. Tiene como objetivo, orientar al usuario a conocer sus derechos

sexuales y reproductivos. Se abordan temas para la anticoncepción y la prevención del embarazo (Abaúnza, Anticoncepción y embarazos no planificados, 2017).

2. *Deseo, placer y satisfacción*, publicada en 2018, es la segunda guía de la colección sobre derechos sexuales y reproductivos de las mujeres y jóvenes del Gobierno de Canarias. Esta está dedicada al deseo, el placer y la satisfacción erótica, como dice su título, en donde se busca enseñar al usuario a tomar las riendas del placer propio y a conocer su cuerpo (Abaúnza, Deseo, placer y satisfacción, 2018).

3. *Prácticas eróticas seguras frente a las ITS*, la tercera guía de la colección sobre derechos sexuales y reproductivos de las mujeres y jóvenes del Gobierno de Canarias, publicada en 2018, se dedica a informar sobre la seguridad en cuanto a los encuentros eróticos de los usuarios, enseñando prácticas seguras y los riesgos de las Enfermedades e Infecciones de Transmisión Sexual (ITS) (Abaúnza, Prácticas eróticas seguras frente a las ITS, 2018).

4. *Sexualidad, Cuerpos, Identidades y Orientaciones*, la última guía publicada en 2018 sobre derechos sexuales y reproductivos de las mujeres y jóvenes del Gobierno de Canarias,

va dedicada a los aspectos transversales de las guías anteriores. Además de que aborda amplios temas sobre las identidades y orientaciones sexuales, enseñándole a los usuarios los diferentes cuerpos que existen y deseos que se pueden experimentar (Abaúnza, Sexualidad. Cuerpos, identidades y orientaciones, 2018).

## OBJETIVO GENERAL

Fomentar la educación sexual en los jóvenes de 17 a 21 años de Córdoba, Veracruz.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Diseñar una propuesta visual, dinámica y creativa que fomente actos responsables en el ámbito de la sexualidad en los jóvenes de Córdoba, Veracruz.
2. Proponer contenidos que sean de interés y motivación para los jóvenes en la sexualidad.
3. Promover la importancia que amerita la Educación Sexual en los jóvenes de Córdoba, Veracruz de 17 a 21 años.

## MÉTODO

Implementar un método en un proyecto documentado permite priorizar y esquematizar la información e ideas de manera ordenada y eficiente. Para el presente, se utiliza de manera epistemológica el modelo *Design Thinking* (Blog LN, 2017).

*Design Thinking* es aplicar el pensamiento del diseño para analizar y estudiar una problemática centrada en el usuario. Para llevar a cabo esto, se utilizan herramientas, componentes y aspectos creativos para entender con claridad todas las necesidades y áreas de oportunidad a tratar, buscando ofrecer una solución acertada (Dinngo, 2018).

Dicho modelo consta de las siguientes etapas:

1. *Empatizar*: se busca recurrir a la empatía para poder analizar profundamente a los usuarios, comprendiendo sus motivaciones para así saber sus necesidades; para lograrlo es necesario tener una buena comunicación e interacción con ellos.

2. *Definir*: se tiene que definir cuáles son las necesidades principales que ayudarán al desarrollo de ideas. Se lleva a cabo una evaluación del problema para determinar las medidas posibles para plantear una solución.

3. *Idear*: se desarrolla una lluvia de ideas que ayuden a crear una solución viable. En esta etapa está permitido equivocarse las veces que sean necesarias y se puede recurrir a la utilización de técnicas para estimular la creatividad y la imaginación.

4. *Prototipar*: se materializan las ideas seleccionadas como posibles soluciones. El diseño de un prototipo puede ser físico o digital y por lo general, los primeros son elaborados con materiales de bajo costo o reutilizados, dependiendo del presupuesto y tiempo con el que se cuente.

5. *Evaluar*: en esta última etapa se lleva a cabo la prueba de prototipos con los usuarios; estos deben de evaluarlos para así poder hacer las correcciones que se requieran. Se debe tener una apertura ante las observaciones que ayuden a mejorar los prototipos, en sus versiones de media y alta fidelidad.

## MARCO CONCEPTUAL

### 1. TRASCENDENCIA DE LA EDUCACIÓN SEXUAL

La sexualidad se refiere al conjunto de características físicas y psicológicas que tienen los seres humanos, en referencia con el apetito sexual, las conductas y emociones que se asocian. La educación sexual es una herramienta que ayuda a elegir hábitos y a tomar buenas decisiones (Scout, 2018).

La educación sexual por naturaleza propia es un tema de debate, en donde las sociedades y las personas actúan de diferente forma, de acuerdo con la época en que se encuentren. La iglesia católica quien presenta una fuerte influencia en la población mexicana considera toda práctica sexual como algo antinatural y prohibido, a menos que sea destinada para la reproducción. Uno de los mayores desafíos dentro de la sociedad actual, es plantear una educación sexual, que ayude a las personas a llevar una vida más plena (Romero, 2015).

#### 1.1. LA EDUCACIÓN SEXUAL EN MÉXICO

En México el tema de la educación sexual siempre es polémica. Se ha topado con un país con resistencias políticas, sociales y

religiosas. Los padres de familia tienen un constante rechazo sobre cómo se imparte en casa. Afortunadamente, se ha promovido su implementación formal en las escuelas del país (Garduño, 2018).

La historia de la Educación Sexual en México, según Díaz (2013) y Rodríguez (2005), puede dividirse en 3 grandes etapas. La primera etapa se da a partir de 1974, cuando el gobierno y las nuevas políticas públicas buscaban convertir a México en un país moderno. Los libros de las primarias comenzaban a tener información preventiva para los embarazos en niñas y adolescentes; en las secundarias se comenzaron a introducir temas sobre el uso de anticonceptivos y formas de prevenir las enfermedades de transmisión sexual (Rodríguez, 2005).

La segunda etapa tiene inicio a finales de la década de los 80, cuando el gobierno comenzó a evaluar la evolución que tuvo la implementación de la educación sexual en el país. En 1987, en la epidemia del SIDA, se veía a los jóvenes como los portadores número uno de esta enfermedad; ante esto se buscó darle más peso a este tipo de temas en la educación secundaria, además se dio el reforzamiento en cuanto a la prevención de embarazos (Rodríguez & Aguilar, 2013).

La tercer y última etapa tiene lugar cuando surge una perspectiva de abordar la sexualidad, siendo parte de los Derechos Humanos. Se legalizó el derecho a ejercer una educación sexual libre, informada, con equidad de género, libre de violencia y responsable; siendo muy necesaria su difusión en las escuelas mexicanas (CNDH, 2018).

La historia de la educación sexual en México es una lucha interminable entre el sector de la población con mentalidad conservadora, quienes no ven el mal que hacen a los niños, adolescentes y jóvenes al mantenerlos en la ignorancia; y el sector progresista, quienes están abiertos a las nuevas demandas que necesita una sociedad para desarrollarse correctamente.

#### 1.1. DERECHOS HUMANOS

Todos los seres humanos al nacer deben tener garantizada la libertad, igualdad y dignidad, es decir, deben tener Derechos Humanos. El Estado es quien tiene la obligación de garantizarlos y de hacerlos inherentes a todos los seres humanos, sin distinción alguna de nacionalidad, sexo, origen, color, religión, lengua o cualquier otra condición. Estos son interrelacionados, interdependientes, indivisibles y sin discriminación alguna (CNDH, 2020).

#### 1.2.1. DERECHOS SEXUALES Y REPRODUCTIVOS

La definición impuesta por la OMS (2016) sobre derechos sexuales menciona que se encargan de garantizar a las personas una sana toma de decisiones con libertad, confianza y seguridad sobre su sexualidad, sin ningún tipo de abuso, violencia o discriminación.

Los derechos reproductivos, por su parte, se refieren a la libertad de las personas al decidir si tienen hijos o no, la cantidad, espaciado entre ellos, planificación y tipo de familia que se quiera formar (Fundación Huesped, 2020).

#### 1.2.1. DERECHOS SEXUALES Y REPRODUCTIVOS

La definición impuesta por la OMS (2016) sobre derechos sexuales menciona que se encargan de garantizar a las personas una sana toma de decisiones con libertad, confianza y seguridad sobre su sexualidad, sin ningún tipo de abuso, violencia o discriminación.

Los derechos reproductivos, por su parte, se refieren a la libertad de las personas al decidir si tienen hijos o no, la cantidad, espaciado entre ellos, planificación y tipo de familia que se quiera formar (Fundación Huesped, 2020).

En la medida en que estos derechos sean reconocidos, ejercidos y respetados, las sociedades serán sexualmente más sanas. Para llevar esto a cabo, la Comisión Nacional de los Derechos Humanos (2021) decretó los siguientes:

- Derecho a la libertad sexual.
- Derecho a la autonomía, integridad y seguridad sexual del cuerpo.
- Derecho a la privacidad sexual.
- Derecho a la equidad sexual.
- Derecho al placer sexual.
- Derecho a la expresión sexual emocional.
- Derecho a la libre asociación sexual.
- Derecho a la toma de decisiones reproductivas libres y responsables.

## 2. RELEVANCIA DEL ENTORNO SOCIAL

La adolescencia entendida por la OMS (2015), comprende un período de la vida desde los 10 a los 19 años, en donde el individuo se encuentra en un momento de transición entre la niñez, y la adultez.

La construcción social que existe en México tristemente es algo que se carga desde hace siglos. A los niños no se les enseña que la sexualidad no es solo tener sexo, sino, cómo vivir como persona, cómo desarrollarse como hombre o mujer, cómo sentir el desarrollo y

cambios del cuerpo.

En esta etapa se ve un distanciamiento de los padres por un constante razonamiento propio que comienzan a tener los jóvenes en su mundo circundante, el idealismo y la pertenencia a grupos están muy marcados; adoptan posturas y actitudes egocéntricas, asumiendo que el entorno social piensa como ellos mismo lo hacen.

### 2.1. VIOLENCIA SEXUAL

La violencia sexual engloba cualquier actividad sexual que ocurre sin consentimiento y se refiere a cualquier tipo de agresión, abuso, incesto, manipulación o violación (NSVRC, 2017).

Hombres y mujeres están diariamente expuestos al riesgo de ser víctimas de algún tipo de violencia sexual, aunque es más frecuente en las mujeres, siendo esta una de las violaciones más graves a los derechos humanos. A nivel nacional 19.2 millones de mujeres fueron sometidas a violencia sexual, 711,226 mujeres fueron víctimas de violación y aproximadamente el 32.8% de las adolescentes en México han sufrido violencia sexual en su ámbito comunitario (Unicef, 2018).

### 2.2. PORNOGRAFÍA

Como se ha ido documentando a lo largo del presente texto, la sexualidad es una extensión más del desarrollo y calidad de vida de las personas. Actualmente, vivir en una sociedad tecnológica, hace inevitable que los jóvenes tengan un acceso ilimitado al internet.

Los jóvenes cada vez tienen más preguntas que antes y por supuesto que servidores como google tienen las respuestas, aunque no siempre sean las más adecuadas. Aquí es donde se puede ver que la popularidad del internet provoca un cambio en la manera de relacionarse a nivel afectivo y sexual. Malnero (2017) sustenta que, para algunos usuarios, la única escuela en cuanto a sexualidad, que algunas personas tienen, es la pornografía.

La pornografía implica contenido que distorsiona lo que es el sexo, ofreciendo a los jóvenes estereotipos de género y prácticas sexuales violentas no consentidas. Se genera un modelo de relación desigualitario, en el que se resalta el machismo que aún existe; el hombre tiene el poder por ser el que penetra y la mujer cumple con la función de objeto sexual. Esto hace que los jóvenes tengan muy marcadas estas ideas en sus primeras experiencias (Malnero, 2017).

## 3. SEXO Y PLACER

La OMS (2021) define la salud sexual como un estado de bienestar físico, mental y social, con la posibilidad de tener experiencias sexuales placenteras y seguras; una relación sexual se entiende como comportamientos eróticos que dan como resultado el buen entendimiento del cómo funciona tu cuerpo.

Cuando se trata de sexo, no existe una sola forma de tenerlo, todas las personas tienen diferentes comportamientos y deseos. Sin embargo, hay actividades que son comunes entre los humanos, tales como la masturbación, el sexo oral, anal o vaginal, los besos, entre otras. Tener una vida sexual activa es bueno física y emocionalmente, ayuda a conectar a una persona con otra y el placer sexual es beneficioso para la salud (Planned Parenthood, 2020).

### 3.1. RIESGO DE LAS RELACIONES SEXUALES

Las relaciones sexuales son un conjunto de comportamientos que se realizan con el objetivo de dar o recibir placer sexual. Estas prácticas pueden llegar a presentar ciertas complicaciones obstétricas, por ejemplo: los embarazos no deseados, las agresiones físicas y psicológicas, los casos de abuso o violación y las enfermedades de transmisión sexual (El



Mundo, 2019). Por todo ello, es sumamente importante hablar de sexualidad para que los niños y jóvenes tengan la capacidad de discernir lo que está bien y lo que está mal.

### 3.1.1. INFECCIONES DE TRANSMISIÓN SEXUAL

Las Enfermedades de Transmisión Sexual (ETS), constituyen un problema de salud pública. Son una serie de infecciones provocadas por distintos agentes, parásitos, virus y bacterias, transmitidas de forma sexual, aunque en algunos casos, pueden adquirirse por otras vías (MedlinePlus, 2018).

Entre los 30 agentes patógenos, se conocen las siguientes infecciones: Hepatitis B, Herpes genital, Virus de Papiloma Humano (VPH), Virus de la Inmunodeficiencia Adquirida (VIH/SIDA), Clamidia, Sífilis, Sarna Humana, Tricomoniasis, Gonorrea y piojos púbicos (MedlinePlus, 2018).

Actualmente el concepto de ETS no es adecuado, por tal motivo, diversos organismos como la Organización Mundial de la Salud (OMS) en 1998 y a Organización de las Naciones Unidas (ONU) en 2018, han cambiado el nombre a Infecciones de Transmisión Sexual (ITS), con el fin de

favorecer a las personas. Cuando una ITS se convierte en una enfermedad, como el caso de un VIH sida avanzado, recibe el nombre de ETS (Lemos, 2019).

### 3.1.2. MÉTODOS ANTICONCEPTIVOS

Los métodos anticonceptivos son cualquier dispositivo, acto, medicación, sustancia o procedimiento que evita que una mujer quede embarazada y algunos de ellos, evitan el contagio de ITS (IMSS, 2020). Algunos tienen más efectividad que otros y existen 4 tipos de métodos anticonceptivos:

1. *Naturales*: coito interrumpido, ritmo, calendario, temperatura basal y moco cervical.
2. *De barrera*: condón (masculino y femenino), espermicidas y dispositivo intrauterino (DIU).
3. *Definitivos*: Vasectomía (tradicional y sin bisturí) y Oclusión Tubárica Bilateral (OTB) o Salpingoclasia.
4. *Hormonales*: Orales (Pastillas anticonceptivas), Inyectables (Inyección anticonceptiva), implante subdérmico y parches.

### 3.1.3. EMBARAZO ADOLESCENTE

El embarazo es un proceso que se da cuando un espermatozoide fecunda un óvulo y esto se lleva a cabo en las relaciones sexuales (Planned Parenthood, 2017).

Los embarazos adolescentes o prematuros es un tema que requiere mayor apoyo en la enseñanza de la Educación Sexual. La mayoría de los jóvenes no planea embarazarse, pero esto se presenta mayormente en casos que no utilizaron protección con algún método anticonceptivo. Estos embarazos suelen tener riesgos adicionales tanto para la madre como para el bebé, pues no reciben los cuidados prenatales a tiempo y el cuerpo aún no está completamente preparado para soportar este proceso (Medline Plus, 2018).

# DEFINICIÓN DEL PROYECTO EMPRENDEDOR

## DEFINICIÓN DEL PROYECTO EMPRENDEDOR

Jóvenes en todo el país reciben información confusa y contradictoria sobre sexualidad; es necesario promover el diálogo, sin censura y enfocado desde una perspectiva libre e integral, para llevar a cabo su buen desarrollo. Sexsense es un juego de mesa lúdico donde se abordan los puntos esenciales para que los jóvenes tengan una educación sexual de calidad.

confianza y buena convivencia con las personas que lo jueguen, por medio del desarrollo de roles. Se abordan temas introductores a la sexualidad como: métodos anticonceptivos, orientación sexual, embarazos, enfermedades de transmisión sexual, fluidos y aparatos reproductores. Así como también cuenta con un manual que explica cada uno de estos, acompañando las actividades. A continuación, se detallan los puntos de partida para la creación de este proyecto emprendedor:

El juego promueve crear un espacio de

| EMISOR                                                                                                                                                                                                                 | MENSAJE                                                                                                                                                                                                            | CONCEPTOS                                                                                                                                                                                                                           |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Estudiante de diseño gráfico que busca atender una problemática común en el país y en su ciudad.</p> <p>Sexsense es un juego enfocado en una transición en la que se pueda hablar de sexualidad con normalidad.</p> | <p>Sexsense busca ofrecer una forma de aprender sobre sexualidad, a modo de juego de roles, por medio del uso del sentido común y razonamiento que se va a generar en los jóvenes gracias al uso de un manual.</p> | <p>Sexualidad, seguro, consciente, sensual, accesible, curiosidad, calidad, confianza, integridad, exploración, sin tabúes, descubrimiento, conocimiento, libertad, inspiración, transparencia, respeto, naturalidad, personal.</p> |
| CLIENTE(S)                                                                                                                                                                                                             | USUARIO                                                                                                                                                                                                            | MEDIOS                                                                                                                                                                                                                              |
| <p>Padres de familia con hijos jóvenes de 17 a 21 años o adolescentes, que vivan en la ciudad de Córdoba, Veracruz (clientes y usuarios secundarios).</p>                                                              | <p>Jóvenes con un rango de edad de 17 a 21 años, que vivan en la ciudad de Córdoba, Veracruz (usuarios principales).</p>                                                                                           | <p>Publicidad en redes sociales (página en instagram y perfil en tiktok) sobre el kit del juego de mesa y manual; tiendas locales.</p>                                                                                              |

Tabla 1. Definición del proyecto emprendedor.

# ANÁLISIS FODA

## FODA

El análisis FODA es una herramienta que se usa en los negocios para planificar estratégicamente cualquier proyecto y se basa en crear una matriz que permite identificar las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas que lo rodean (OCCMundial, 2019). A continuación, se detalla el análisis FODA de Sexsense:

|                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                               |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <div><div>FORTALEZA</div><div>S</div><ul style="list-style-type: none"><li>• Experiencia propia en el sector (falta de educación).</li><li>• Nueva forma de fomentar la sexualidad.</li><li>• Solución UX, enfocada en el usuario.</li></ul></div> | <div><div>DEBILIDADES</div><ul style="list-style-type: none"><li>• Nueva idea en el mercado, puede ser poco atractiva para los padres.</li><li>• Cartera de clientes limitada por el tema y tiempo limitado para desarrollar el tema.</li></ul></div>         |
| <div><div>OPORTUNIDADES</div><ul style="list-style-type: none"><li>• El mundo y las formas de pensar están cambiando.</li><li>• Las nuevas generaciones ya no se quedan en la ignorancia ni en silencio.</li></ul></div>                           | <div><div>AMENAZA</div><div>S</div><ul style="list-style-type: none"><li>• Usuarios inactivos o con poco interés de participar por el tipo de tema que es.</li><li>• Padres y sociedad controladores, manipuladores y cerrados a estos temas.</li></ul></div> |

Tabla 2. Análisis Foda del proyecto emprendedor.



# DESCRIPCIÓN DETALLADA DEL PROYECTO

## FILOSOFÍA

La sexualidad es necesaria para las personas por lo tanto con Sexsense se busca promover la importancia que amerita la educación sexual y proponer contenidos de interés y motivación para los jóvenes, con una enseñanza respetuosa por medio del uso de una propuesta visual, lúdica, dinámica y creativa, que fomente el desarrollo de roles y responsabilidades.

## MISIÓN

Contribuir con el buen desarrollo de los jóvenes, teniendo en cuenta toda la información de valor que necesitan saber sobre la sexualidad y proveer un ambiente divertido, libre y de confianza donde los usuarios se sientan cómodos al tocar y hablar sobre estos temas.

## VISIÓN

Ofrecer y mejorar la experiencia de los usuarios al momento de aprender sobre la educación sexual al proporcionar un acceso más cómodo y lúdico a la información para los jóvenes.

## VALORES

Calidad, confianza, pasión, libertad, integridad y respeto.

## PERSONALIDAD

Transparencia, intimidad, personal, sinceridad, libertad, inspiración, empática y exploración.

## GOLDEN CIRCLE

El Golden Circle representa un concepto creado por Simon Sinek, para plantear en un gráfico circular, las tres preguntas clave que debe responder cualquier empresa, marca o proyecto para conocer sus objetivos y el esfuerzo necesario para cumplirlos (Font, 2019). En el caso de este trabajo son:

- *Why:* ayudar a los jóvenes de 15 a 21 años, a que tengan las bases en cuanto a educación sexual y que aprendan a conectarse con ellos mismos, desarrollarse y crecer.
- *How:* Generando un espacio seguro, libre y de confianza para los jóvenes.
- *What:* Con una propuesta visual, lúdica y didáctica para que puedan aprender saliendo de lo cotidiano.

## PERTINENCIA

Como se menciona en el presente trabajo de investigación, se ha observado que los jóvenes no recibieron una educación sexual de calidad por parte de su familia o de la escuela. Por lo cual, es pertinente fomentar y reforzar este sector para poder llevar a cabo un acercamiento al tema y que los jóvenes se involucren.

RELEVANCIA

Debido a la gran importancia que tiene la educación en el desarrollo y evolución de una persona, es relevante ofrecer las herramientas que permitan mejorar este aspecto poco a poco en la sociedad. Es indispensable para los jóvenes recibir una educación sexual de calidad que provea información de valor y ejerzan una sexualidad sana.

VIABILIDAD

Durante el proceso de investigación y desarrollo de solución, se han obtenido resultados que muestran el interés de los usuarios por tener un juego lúdico que los ayude a saber más sobre temas de sexualidad.

DESARROLLO DE ARQUETIPOS

Con la finalidad de comprender mejor a los usuarios, obtener más información y tener la pauta para obtener una solución más acertada, se llevó a cabo una matriz de arquetipos, en la que se establecen los perfiles que señalan los aspectos positivos y negativos de los usuarios, divididos en 4 cuadrantes y dos ejes que señalan sus emociones, pensamientos y formas de ser:

- Conocedor // Transparente // Realista*: se caracteriza por brindar seguridad al hablar. En este arquetipo se ubican los jóvenes motivados con ganas de aprender que buscan ampliar sus conocimientos, los padres tolerantes-abiertos y los expertos en el área de sexualidad.
- Curioso // Explorador // Escéptico*: se caracteriza por salir de su zona de confort para probar cosas nuevas. En este arquetipo se ubican los jóvenes con curiosidad y dudas, los padres con una mentalidad poco abierta y los jóvenes con miedo, vergüenza y timidez.
- Ignorante // Desinteresado // Rechazado*: se caracteriza por tener mentalidad anacrónica, un poco ignorantes y comúnmente ser usuarios de instituciones religiosas. En este arquetipo se ubican los padres con mentalidad cerrada, trabajadores de instituciones religiosas y jóvenes conformistas que no buscan aprender por su lado.
- Desinformado // Probador // Cauteloso*: se caracterizan por buscar algo más allá de lo establecido. En este arquetipo se ubican los padres poco tolerantes y abiertos, los jóvenes interesados que buscan aprender por su lado y los psicólogos o maestros de escuelas.

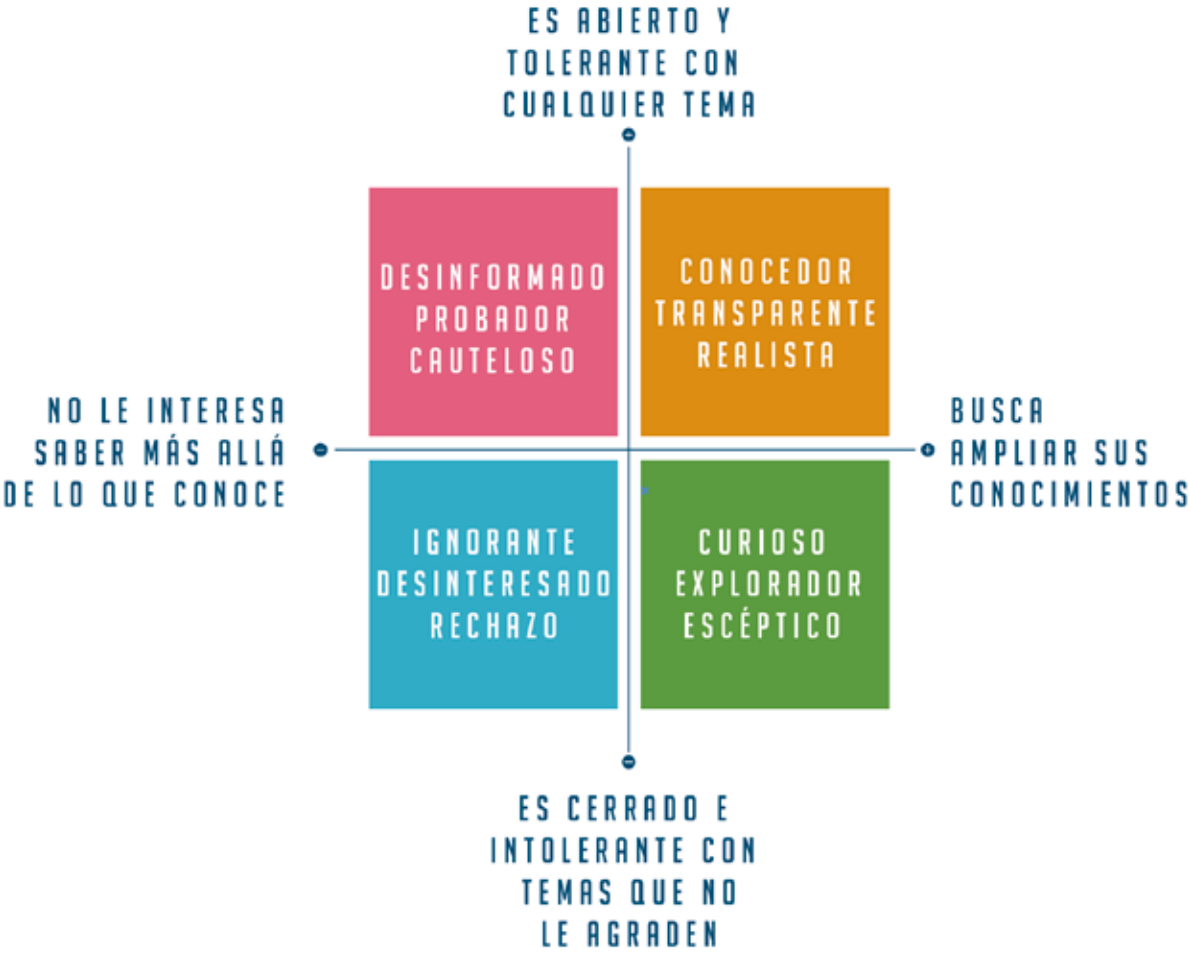


Figura 1. Matriz de arquetipos.

MODELO DE NEGOCIOS

El modelo de negocios Canva es una herramienta, cuya función principal es describir los fundamentos de cómo una organización puede crear, desarrollar y capturar valor. El Canva de Sexsense es el siguiente:



Tabla 3. Modelo de negocios Canva.

MAPA DE PROPUESTA DE VALOR Y MAPA DE PERFIL DE CLIENTE

El mapa de propuesta de valor y mapa de perfil de cliente son dos herramientas que se utilizan para sacar el mayor potencial de un proyecto y ayuda a encontrar soluciones más acertadas. Por un lado, describe de manera estructurada las características del cliente y

por el otro, consiste en encontrar el valor que el proyecto tendrá para él mismo (Morant, 2016). A continuación, se detalla:

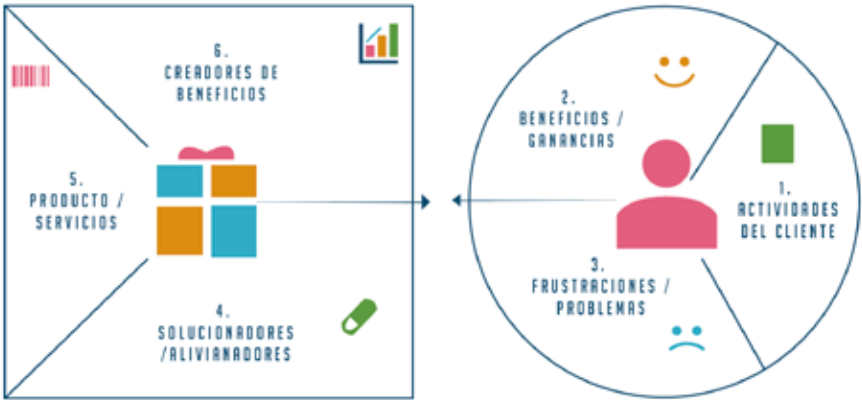


Figura 2. Mapa de propuesta de valor y mapa de perfil de cliente.

1. *Actividades del cliente:* Padres con hijos jóvenes que evitan tocar estos temas con ellos y jóvenes que investigan por su cuenta, que creen todo lo que encuentran en internet.

2. *Beneficios/ganancias:* se crea un espacio de confianza y buena convivencia entre los jóvenes al momento de jugar, para aprender de manera lúdica y dinámica la sexualidad.

3. *Frustraciones/problemas:* tema tabú y poco fácil de hablar, puede llegar a ser vergonzoso y difícil de tocar para los usuarios. No existe el tiempo para hablarlo.

4. *Soluciones/aliviadores:* generar confianza en los jóvenes para poder hablar los temas con naturalidad, ofrecer los conocimientos que necesitan y brindar seguridad al hablar de sexualidad.

5. *Productos/servicios:* Kit con juego de mesa y manual de información.

6. *Creadores de beneficios:* Apoyo a los padres y jóvenes al ofrecer una solución que ayude a tratar los temas de forma natural, sin tabúes.

PLAN DE NEGOCIOS

A continuación, se presenta un plan de negocios en el que se calcula la inversión inicial que se necesita para llevar a cabo Sexsense:

| COSTOS FIJO                     | \$       | COSTOS VARIABLES                  | COSTO (Por pieza)                           | \$ 256.83 |
|---------------------------------|----------|-----------------------------------|---------------------------------------------|-----------|
| • Servicios:                    | \$ 550   | • Salario majo 90 hrs (110 hr.)   | GANANCIA 25%                                | \$ 64.21  |
| • Espacio de trabajo:           | \$ 1,000 | • Placa de bateria \$ 150         | ISR 30%                                     | \$ 77.05  |
| • Teléfono:                     | \$ 600   | • (72x113cm)                      | I.V.A 16%                                   | \$ 70.06  |
| • Internet:                     | \$ 200   | • Impresiones \$ 70               | COMISIÓN DE VENTA 10%                       | \$ 39.81  |
| • Transporte:                   | \$ 200   | • Pegamento \$ 2                  | SUBTOTAL                                    | \$ 437.89 |
| • Contabilidad:                 | \$ 500   |                                   | CANTIDAD A PAGAR                            | \$ 507.95 |
| • Computadora:                  | \$ 1,000 |                                   | • Costo de operación mensual: \$ 15, 672.00 |           |
| • Licencia de adobe:            | \$ 600   |                                   | • Piezas a producir al mes: 450 piezas      |           |
| • Impresora láser:              | \$ 300   |                                   |                                             |           |
| • Plotter de corte:             | \$ 400   |                                   |                                             |           |
| • Publicidad:                   | \$ 200   |                                   |                                             |           |
| Total: \$ 5,550 pesos mensuales |          | Total: \$ 10, 122 pesos mensuales |                                             |           |

Tabla 4. Plan de negocios.

**PUNTO DE EQUILIBRIO**

(Costo fijo mensual / (Precio de venta - Costos unitario))

\$ 5,550 / (\$ 437.89 - \$256.83) = 30.65 unidades mensuales (31)

Tabla 5. Punto de equilibrio.

Los costos presentados en la tabla se estimaron para la elaboración unitaria de kits de juegos de mesa y manual. En cuanto a los costos para realizar 450 unidades al mes, se requieren \$15, 672. 00, que corresponden a la sumatoria de costos fijos que se (\$5,550 pesos mensuales) y costos variables (\$10, 122 pesos mensuales) para ofrecer un precio adecuado para los clientes y usuarios de \$507.95 pesos (por unidad).

Para determinar el punto de equilibrio, se dividieron los costos fijos mensuales, entre el precio de venta menos el costo unitario. El cual determina que para recuperar lo invertido, es necesaria la venta de 31 unidades al mes.

DESCRIPCIÓN DE MARCA



## IDENTIDAD VISUAL

Sexsense surge de la necesidad que existe gracias a la falta de educación sexual en los jóvenes; se busca ofrecer una forma de aprender por medio de un juego de mesa basado en un juego de roles, en donde los usuarios puedan usar el sentido común y razonamiento para responder correctamente a las actividades planteadas en el tablero y las tarjetas.

El objetivo principal de Sexsense, es crear un espacio seguro y de confianza a través del diálogo; por lo que se diseñaron los personajes del juego con un elemento en común, que es una nube, esto se puede observar en la figura 3.

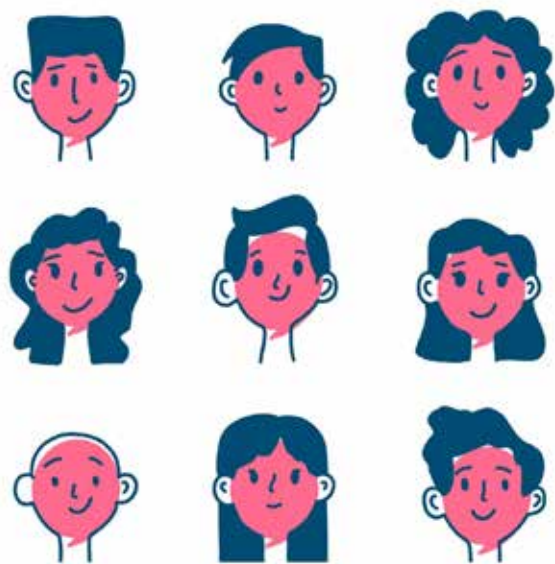


Figura 3. Diseño de personajes.

Así mismo, para añadir un toque libre a la marca, se planeó utilizar una tipografía sans serif y una paleta de color amplia, lo cual se puede observar en la figura 4. Ofreciendo un equilibrio e inclusión entre los atributos de personalidad mencionados anteriormente.



Figura 4. Logotipo de la marca.

## ELEMENTOS Y APLICACIONES

Para la elaboración Sexsense, se diseñó un empaque que contiene:

- Juego de mesa: el cual incluye dado, un tablero con 9 fichas (impreso en batería de 2mm), 9 tarjetas de personajes y 80 tarjetas de diferentes temas para jugar, presentados en la figura 5 y figura 6 (impresas en cartulina sulfatada de 250grs. frente y vuelta).



Figura 5. Caja que contiene el kit.



Figura 6. Juego de mesa.

- Manual: el manual es esencial para que los usuarios puedan aprender sobre los temas antes de empezar a jugar (figura 7 y figura 8). El cual, de manera ilustrada y breve, contendrá toda la información necesaria (impreso en couche matte de 150grs. frente y vuelta).



Figura 7. Diseño de manual de frente.



Figura 8. Diseño de manual de vuelta.

- Instructivo ilustrado: con el fin de explicar el modo de juego, se diseñó una propuesta infográfica, presentado en la figura 9 (impreso en couche matte de 150grs. frente y vuelta).



Figura 9. Instructivo del juego.

Además del kit de juego de mesa y manual, se propone aplicaciones varias de la marca, con el objetivo de complementar la educación sexual y diversificar la marca: Diseño de pop socket (figura 10), Playeras (figura 11), bolsa ecológica (figura 12), cubre bocas (figura 13) y stickers de personajes (figura 14).



Figura 10. Pop socket.



Figura 11. Diseño de playeras.



Figura 12. Bolsa ecológica.



Figura 13. Diseño de cubrebocas.



Figura 14. Diseño de stickers de personajes.

## MEDIOS DE COMUNICACIÓN

### VENTA DE CONDONES

Se propone que uno de los medios de comunicación de Sexsense sea por medio de la venta de condones (figura 15), para que los jóvenes puedan hacer el uso correcto de ellos, asociándolo al juego:



Figura 15. Diseño de condones.

### PÁGINA DE FACEBOOK

La creación de una página de Facebook funcionará como conexión principal para los usuarios potenciales (figura 16), por la cual se podrán adquirir los kits, formar parte de la comunidad y generar publicidad para la marca.

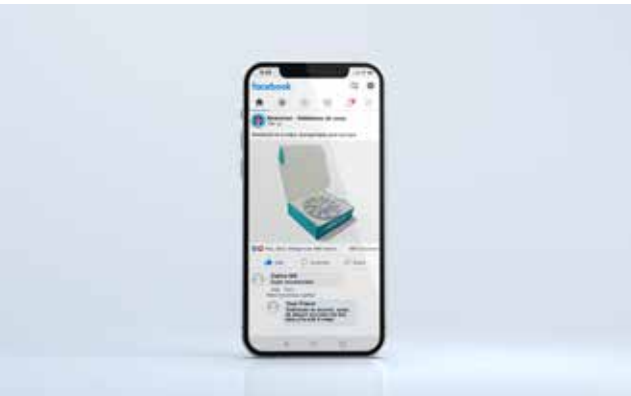


Figura 16. Publicación de la página de facebook.

# PROTOTIPO DE LAS PROPUESTAS

De acuerdo con el método design thinking, se establece una etapa para el desarrollo de prototipos y su evaluación. A continuación, se describen los prototipos generados a lo largo de la investigación y sus observaciones:

## PROTOTIPOS DE BAJA FIDELIDAD:

Para verificar la viabilidad del proyecto, se realizó un MVP (Producto viable mínimo, por sus siglas en inglés) con la venta de tarjetas que incluyen tips e información de sexualidad; se vendieron 32 tarjetas y 45 usuarios más dieron su visto bueno:



Figura 17. Tarjetas de tips e información del MVP.

El primer prototipo diseñado para este proyecto fue la idea de realizar una aplicación digital que sirviera a modo de juego para fomentar la educación:



Figura 18. Diseño de aplicación.

Posteriormente, se tuvo un acercamiento con los usuarios, quienes comentaron que una solución física sería preferible para poder socializar más con otras personas, poder generar un vínculo y poder generar más confianza al hablar los temas.

El segundo prototipo diseñado y probado por los usuarios fue el cambio del diseño de la aplicación digital a un juego de mesa físico con el uso de una ruleta y tarjetas de preguntas:



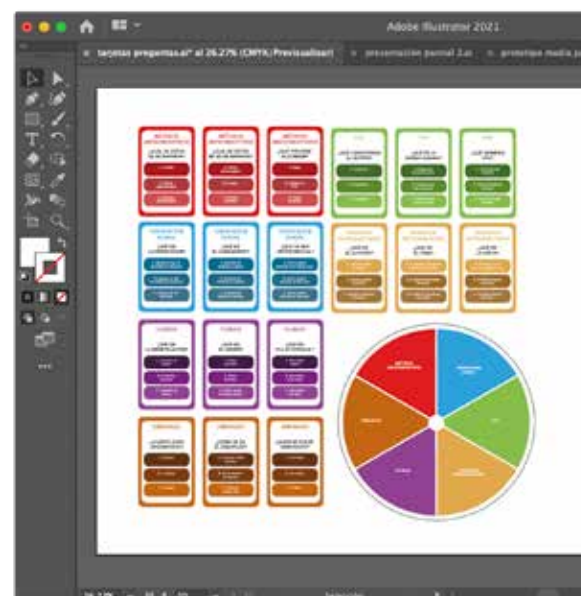


Figura 19. Boceto de tarjetas y rulet

## CONCLUSIONES Y OBSERVACIONES:

El 21 de marzo, se llevó a cabo un acercamiento físico con 3 usuarios (de 20 y 21 años), dando resultados positivos, donde se mostró un gran interés por los jóvenes que realizaron la actividad del juego, expresándose con confianza al responder las tarjetas. Posteriormente, se tuvo una retroalimentación de un experto en juegos, quien hizo comentarios referentes a la falta de experiencia del usuario al momento de jugar.

## PROTOTIPO DE MEDIA FIDELIDAD:

Luego de la primera prueba, la dinámica cambió nuevamente por completo:



Figura 20. Prototipo de media fidelidad.

El objetivo principal de este prototipo es fomentar el diálogo por medio de un juego de roles, en donde los usuarios deberán escoger una tarjeta de un personaje que será su hijo y deberán de actuar de acuerdo con las actividades de las tarjetas. Cada hijo esta creado de acuerdo con los arquetipos de personalidad, presentados anteriormente en la figura 7.

La ruleta del prototipo anterior fue sustituida por un tablero con un inicio y un fin, donde vienen establecidos los colores de cada tipo de tarjeta que existe:

- **Actividades:** corresponden a las actividades que debe de realizar el jugador con su hijo, sobre cómo enseñarle un tema de sexualidad.

- **Valores:** corresponden a los valores que el jugador debe de enseñarle a su hijo, de acuerdo con la forma de ser y actitudes que este tenga.

- **Responsabilidades:** corresponden a las tareas que tiene que cumplir el jugador para establecer límites a su hijo.

- **Actitudes:** corresponden a las situaciones que le pueden pasar al hijo al practicar su sexualidad.

## CONCLUSIONES Y OBSERVACIONES:

El 13 de abril con los 3 usuarios que probaron el prototipo anterior, se tuvo un acercamiento a través de la plataforma MIRO, donde se probó el juego de forma digital por la inmediatez de comunicación que se consigue en ese espacio. Se observó un notorio cambio en la actitud de los usuarios al momento de jugar, se recibieron comentarios sobre la gran calidad del juego y lo llamativa que era la identidad de este.

## PROTOTIPO DE ALTA FIDELIDAD:

Luego de la segunda prueba y los resultados positivos que se obtuvieron de esta, se cambio el diseño del tablero para hacerlo más iconográfico, además se ampliaron las tarjetas

de actividades y los personajes:



Figura 21. Visualización del prototipo final.

De igual forma, se decidió agregar un instructivo ilustrado para explicar el modo de juego y un manual informativo para poder complementarlo, y ofrecer un mejor aprendizaje a los usuarios sobre los temas de sexualidad

## CONCLUSIONES Y OBSERVACIONES:

El 26 de abril del presente año, con los 3 usuarios que probaron el prototipo anterior, se tuvo nuevamente un acercamiento a través de la plataforma MIRO. Se observó una actitud positiva por parte de los usuarios hacia la dinámica de juego y se recibieron buenos comentarios sobre los temas del manual, mencionando que la forma en que se presentaban era breve, rápida y llamativa.

# CONCLUSIONES

## CONCLUSIONES EN RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS Y PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

De acuerdo con los objetivos planeados y a partir de las validaciones, se concluye que se cumplió el general de fomentar la educación sexual en los jóvenes de 17 a 21 años, y también los específicos que permitieron la creación de un kit de un juego de mesa y manual, que transmitió correctamente los temas de sexualidad abordados.

En respuesta a la pregunta que guió la investigación: ¿De qué forma se puede introducir y cambiar la forma de ver la Educación Sexual en las familias mexicanas para que los jóvenes de 17 a 21 años reciban la información de calidad que necesita en Córdoba, Veracruz? Se demuestra que se cumplió con la necesidad de brindar y facilitar un acceso a la información a través de una herramienta lúdica como lo es el kit de Sexsense, a partir de la aceptación y actitud positiva de los usuarios en las validaciones.

Y mediante el uso correcto de las habilidades de síntesis y desarrollo de gráficos obtenidas durante la carrera, se facilitó el proceso de investigación y propuesta de una solución viable ante un problema real.

## CONCLUSIONES EN GENERALES DEL CURSO Y DE LA CARRERA

### *DIMENSIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL (DFP)*

La realización de este proyecto se pudo llevar a cabo mediante el uso de las habilidades de síntesis, comunicación, estrategia, branding y desarrollo de gráficos, obtenidas durante la carrera, para llevar a cabo el proceso de investigación y propuesta de una solución viable ante un problema real.

### *DIMENSIÓN DE ARTICULACIÓN SOCIAL (DAS)*

En cuanto al impacto social que representó la realización de este proyecto, fue un factor importante que me permitió trabajar con el sentido de la empatía y solidaridad al trabajar en el área de sexualidad con los jóvenes, logrando crear una solución real y consciente a una problemática real, a partir de la perspectiva humanista de ver la realidad en la que se encontraban los usuarios.

### *DIMENSIÓN DE FORMACIÓN INTEGRAL UNIVERSITARIA (DFIU)*

Al estudiar dentro de una universidad que fomenta la verdad, el impacto personal que generó la realización de este proyecto, logró crear un compromiso, interés y preocupación por buscar visibilizar la sexualidad con normalidad. El resultado de la formación universitaria que estuvo presente me brindó grandes aprendizajes y vínculos para poder trabajar por y para el colectivo.

## FUENTES DE INFORMACIÓN

- Lemos, R. (2 de Octubre de 2019). *Salud - 20 minutos*. Obtenido de ETS e ITS, ¿hablamos de lo mismo? : <https://www.20minutos.es/noticia/3785894/0/salud-ets-its-no-son-lo-mismo/?autoref=true>
- Cervantes Lara, C. A., Moreno Gonzales , M., & Alvarez Aguirre, A. (2 de Marzo de 2020). *Revista Unam*. Obtenido de Más allá de pajaritos y abejitas: sexualidad en el adolescente mexicano: [https://www.revista.unam.mx/2020v21n2/mas\\_alla\\_de\\_pajaritos\\_y\\_abejitas\\_sexualidad\\_en\\_el\\_adolescente\\_mexicano/](https://www.revista.unam.mx/2020v21n2/mas_alla_de_pajaritos_y_abejitas_sexualidad_en_el_adolescente_mexicano/)
- CNDH. (2018). *Comisión Nacional de los Derechos Humanos*. Obtenido de Diversidad sexual y derechos humanos: <https://www.cndh.org.mx/palabras-clave/2434/sexualidad>
- CNDH. (2020). *Derechos Humanos*. Obtenido de Comisión Nacional de los Derechos Humanos: <https://www.cndh.org.mx/derechos-humanos/que-son-los-derechos-humanos>
- CNDH. (2021). *Cartilla de derechos sexuales de adolescentes y jóvenes*. Obtenido de Comisión Nacional de los Derechos Humanos: <https://www.cndh.org.mx/sites/all/doc/cartillas/2015-2016/49-D-sexuales.pdf>
- Abaúnza, N. P. (Febrero de 2017). *Anticoncepción y embarazos no planificados*. Canarias: Gobierno de Canarias. Obtenido de <https://drive.google.com/file/d/124TegPuBcqBSjEN1QM9KbcrP4nyhMDCj/view>
- Abaúnza, N. P. (2018). *Deseo, placer y satisfacción*. Canarias: Gobierno de Canarias.
- Abaúnza, N. P. (2018). *Prácticas eróticas seguras frente a las ITS*. Canarias: Gobierno de Canarias.
- Abaúnza, N. P. (2018). *Sexualidad. Cuerpos, identidades y orientaciones*. Canarias: Gobierno de Canarias.
- Blog LN. (26 de Mayo de 2017). *¿QUÉ ES DESIGN THINKING? PENSAMIENTO DE DISEÑO*. Obtenido de Blog LN Creatividad y Tecnología : <https://www.luisan.net/blog/disenio-grafico/que-es-design-thinking#:~:text=Design%20Thinking%20es%20tener%20un,finalidad%20de%20encontrar%20una%20soluci%C3%B3n.&text=Design%20Thinking%20es%20una%20manera%20de%20ofrecer%20una%20soluci%C3%B3n%20a%20un%20prob>
- Bravo, D. (19 de Octubre de 2017). *El comercio*. Obtenido de Debate sobre educación sexual se ahonda Este contenido ha sido publicado originalmente por Diario EL COMERCIO en la siguiente dirección: <https://www.elcomercio.com/tendencias/debate-educacionsexual-escuelas-ninos-ministeriodeeducacion.html>. Si está pensa: <https://www.elcomercio.com/tendencias/debate-educacionsexual-escuelas-ninos-ministeriodeeducacion.html>
- Dinngo. (2018). *Design Thinking*. Obtenido de Dinngo en español: <https://www.designthinking.es/inicio/>
- El Mundo. (2019). *Prácticas sexuales de riesgo en adolescentes y otros peligros*. Obtenido de Sapos y princesas:



El Mundo. (2019). *Prácticas sexuales de riesgo en adolescentes y otros peligros*. Obtenido de Sapos y princesas: <https://saposyprincesas.elmundo.es/consejos/educacion-en-casa/sexualidad-en-la-adolescencia/>

Esteban, E. (16 de Noviembre de 2020). *Guía infantil*. Obtenido de Educar en valores. La tolerancia: <https://www.guiainfantil.com/1220/educar-en-valores-la-tolerancia.html>

Font, L. (24 de Abril de 2019). *LuisFont - Digital Coaching*. Obtenido de ¿Qué es el Golden Circle y por qué debes tenerlo en cuenta? : <https://luisfont.com/2019/04/24/que-es-el-golden-circle/>

Frías, L. (14 de Nov de 2019). *Gaceta UNAM*. Obtenido de La tolerancia, muy referida y poco practicada en México: <https://www.gaceta.unam.mx/la-tolerancia-muy-referida-y-poco-practicada-en-mexico/>

Fundación Huesped. (2020). *Qué y cuáles son los derechos sexuales y reproductivos*. Obtenido de Fundación Huésped: <https://www.huesped.org.ar/informacion/derechos-sexuales-y-reproductivos/tus-derechos/que-son-y-cuales-son/>

García, A. K. (25 de Diciembre de 2018). *El Economista*. Obtenido de Educación en México: insuficiente, desigual y la calidad es difícil de medir: <https://www.eleconomista.com.mx/politica/Educacion-en-Mexico-insuficiente-desigual-y-la-calidad-es-dificil-de-medir-20181225-0028.html>

Garduño, V. (10 de Octubre de 2018). *Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación*. Obtenido de Educación sexual: una polémica persistente: <https://historico.mejoredu.gob.mx/educacion-sexual-una-polemica-persistente/>

IMSS. (2020). *Instituto de Salud del Estado de México*. Obtenido de Prevención : [https://salud.edomex.gob.mx/istem/metodos\\_anticonceptivos](https://salud.edomex.gob.mx/istem/metodos_anticonceptivos)

INFOBAE. (19 de Mayo de 2019). *INFOBAE*. Obtenido de En México, una de cada 10 adolescentes ha tenido un hijo e inició su vida sexual a los 15 años: <https://www.infobae.com/america/mexico/2019/05/19/en-mexico-una-de-cada-10-adolescentes-ha-tenido-un-hijo-e-inicio-su-vida-sexual-a-los-15-anos/#:~:text=infobae-,En%20M%C3%A9xico%2C%20una%20de%20cada%2010%20adolescentes%20ha%20tenido%20un,sexual%20a%20los>

Malnero, N. (26 de Diciembre de 2017). *Cuando la pornografía sustituye la educación sexual*. Obtenido de [https://elpais.com/elpais/2017/12/21/mamas\\_papas/1513853135\\_766825.html](https://elpais.com/elpais/2017/12/21/mamas_papas/1513853135_766825.html). (D. Oliver, Entrevistador) Obtenido de El país: [https://elpais.com/elpais/2017/12/21/mamas\\_papas/1513853135\\_766825.html](https://elpais.com/elpais/2017/12/21/mamas_papas/1513853135_766825.html)

Martínez, L. (2020). *Muy interesante*. Obtenido de El cerebro de los adolescentes no puede frenar los impulsos: <https://www.muyinteresante.es/salud/articulo/el-cerebro-de-los-adolescentes-no-puede-frenar-los-impulsos-281384342679>

Medline Plus. (2018). *Medline Plus*. Obtenido de Embarazo en adolescentes: <https://medlineplus.gov/spanish/teenagepregnancy.html>

MedlinePlus. (2018). *Enfermedades de transmisión sexual*. Obtenido de MedlinePlus - Información de Salud para usted: <https://medlineplus.gov/spanish/sexuallytransmitteddiseases.html>

Morant, A. (2 de Mayo de 2016). *Alfonsomorant.com*. Obtenido de Modelo del lienzo de la propuesta de valor. : <https://www.alfonsomorant.com/herramientas-fundamentales-para-crear-valor-en-la-empresa-modelo-del-lienzo-de-la-propuesta-de-valor/>

NSVRC. (2017). *National Sexual Violence Resource Center*. Obtenido de ¿Qué es la violencia sexual?: [https://www.nsvrc.org/sites/default/files/Publications\\_NSVRC\\_Overview\\_Que-es-la-Violencia-Sexual.pdf](https://www.nsvrc.org/sites/default/files/Publications_NSVRC_Overview_Que-es-la-Violencia-Sexual.pdf)

OCCMundial. (27 de Junio de 2019). *OCCMundial*. Obtenido de ¿Qué es un análisis FODA y cómo se hace?: <https://www.occ.com.mx/blog/que-es-un-analisis-foda-y-como-se-hace/>

OMS. (2016). *Derechos Sexuales*. Obtenido de OMS: <https://www.espill.org/wp-content/uploads/2016/01/Derechos-Sexuales-1997.pdf>

OMS. (2021). *Salud sexual*. Obtenido de Organización Mundial de la Salud: [https://www.who.int/topics/sexual\\_health/es/#:~:text=La%20salud%20sexual%20es%20un,toda%20coacci%C3%B3n%2C%20discriminaci%C3%B3n%20y%20violencia](https://www.who.int/topics/sexual_health/es/#:~:text=La%20salud%20sexual%20es%20un,toda%20coacci%C3%B3n%2C%20discriminaci%C3%B3n%20y%20violencia)

Planned Parenthood. (2017). *Planned Parenthood*. Obtenido de ¿Cómo ocurre el embarazo? : <https://www.plannedparenthood.org/es/temas-de-salud/embarazo/como-ocurre-el-embarazo>

Planned Parenthood. (2019). *Clamidia*. Obtenido de Planned Parenthood: <https://www.plannedparenthood.org/es/temas-de-salud/enfermedades-de-transmission-sexual-ets/que-es-la-clamidia>

Planned Parenthood. (2019). *Hepatitis*. Obtenido de Planned Parenthood: <https://www.plannedparenthood.org/es/temas-de-salud/enfermedades-de-transmission-sexual-ets/que-es-la-hepatitis-b>

Planned Parenthood. (2019). *Herpes genital*. Obtenido de Planned Parenthood: <https://www.plannedparenthood.org/es/temas-de-salud/enfermedades-de-transmission-sexual-ets/que-es-el-herpes-genital-y-oral>

Planned Parenthood. (2019). *Sarna Humana*. Obtenido de Planned Parenthood: <https://www.plannedparenthood.org/es/temas-de-salud/enfermedades-de-transmission-sexual-ets/sarna>

Planned Parenthood. (2019). *Sífilis*. Obtenido de Planned Parenthood: <https://www.plannedparenthood.org/es/temas-de-salud/enfermedades-de-transmission-sexual-ets/sifilis>

Planned Parenthood. (2019). *Tricomoniasis*. Obtenido de Planned Parenthood: <https://www.plannedparenthood.org/es/temas-de-salud/enfermedades-de-transmission-sexual-ets/que-es-la-tricomoniasis>

Planned Parenthood. (2019). *VIH y SIDA*. Obtenido de Planned Parenthood: <https://www.plannedparenthood.org/es/temas-de-salud/enfermedades-de-transmission-sexual-ets/vih-sida>

Planned Parenthood. (2019). *Virus del Papiloma Humano*. Obtenido de Planned Parenthood: <https://www.plannedparenthood.org/es/temas-de-salud/enfermedades-de-transmission-sexual-ets/vph>



Planned Parenthood. (2020). *Sexo y Placer*. Obtenido de Planned Parenthood: <https://www.plannedparenthood.org/es/temas-de-salud/sexo-placer/sexo-y-placer>

Padrón, M. (17 de Mayo de 2017). *Educa Genero*. Obtenido de Guía para trabajar la diversidad afectivo-sexual y de género – Somos Arcoiris: <http://educagenero.org/guia-para-trabajar-la-diversidad-afectivo-sexual-y-de-genero-somos-arcoiris>

Redacción. (29 de Abril de 2015). CN - *CinemasNoticias*. Obtenido de Fracasa la educación sexual en México, revela encuesta: <https://cinemasnoticias.com.mx/noticia/fracasa-la-educacion-sexual-en-mexico-revela-encuesta/>

Rodríguez. (2004). *Treinta años de educación sexual en México*. México: Grupo Parlamentario del PRD Cámara de Diputados Congreso de la Unión LIX Legislatura. Obtenido de En: Mícher ML, editora. Población, desarrollo y salud sexual y reproductiva.

Rodríguez. (2005). *Las trincheras del conservadurismo en educación sexual*. México: De la torre.

Rodriguez, G., & Aguilar, J. (2013). *El cuerpo la nueva tarea infantil*. México.

Romero, S. (11 de Mayo de 2015). *Importancia de la educación sexual*. Obtenido de Listin Diario - Consultando a la sexóloga: <https://listindiario.com/la-vida/2015/05/11/366604/importancia-de-la-educacion-sexual>

Ruiz, M. G. (26 de Mayo de 2015). *Instituto Asturiano de Administración Pública*. Obtenido de Material didáctico para la educación sexual en centros de menores: <https://www.asturias.es/RecursosWeb/iaap/contenidos/Articulos/Formacion/Materiales%20did%C3%A1cticos%20para%20la%20educaci%C3%B3n%20sexual%20en%20centros%20de%20menores.pdf>

Scout, C. (2018). *LA IMPORTANCIA DE LA EDUCACIÓN SEXUAL*. Obtenido de Scout - Construir un Mundo Mejor: <https://www.scout.es/la-importancia-de-la-educacion-sexual/>

Sexeducacion. (2020). *Sexeducacion*. Obtenido de Material Didáctico: <https://sexeducacion.com/material-didactico/>

Steilas. (2017). *Steilas*. Obtenido de Guía para trabajar la diversidad afectivo-sexual y de género: [https://issuu.com/steeilas/docs/guia\\_diversidad\\_sexual\\_y\\_genero.\\_st/1?ff](https://issuu.com/steeilas/docs/guia_diversidad_sexual_y_genero._st/1?ff)

UNESCO. (15 de Febrero de 2018). *UNESCO*. Obtenido de Por qué es importante la educación integral en sexualidad : <https://es.unesco.org/news/que-es-importante-educacion-integral-sexualidad>

UNESCO. (2019). Obtenido de Campaña "Educación integral en sexualidad: una base para la vida y el amor": <https://es.unesco.org/themes/educacion-salud-y-bienestar/campana-eis>

UNESCO. (2020). Obtenido de #CSEandMe - Involucrarse. Aquí le informamos cómo puede ayudar: <https://es.unesco.org/themes/educacion-salud-y-bienestar/campana-eis/participar>

Unicef. (2018). *Unicef*. Obtenido de ONU México hace un llamado a eliminar todas las formas de violencia sexual contra las mujeres y las niñas : <https://www.unicef.org/mexico/comunicados-prensa/onu-m%C3%A9xico-hace-un-llamado-eliminar-todas-las-formas-de-violencia-sexual-contra>



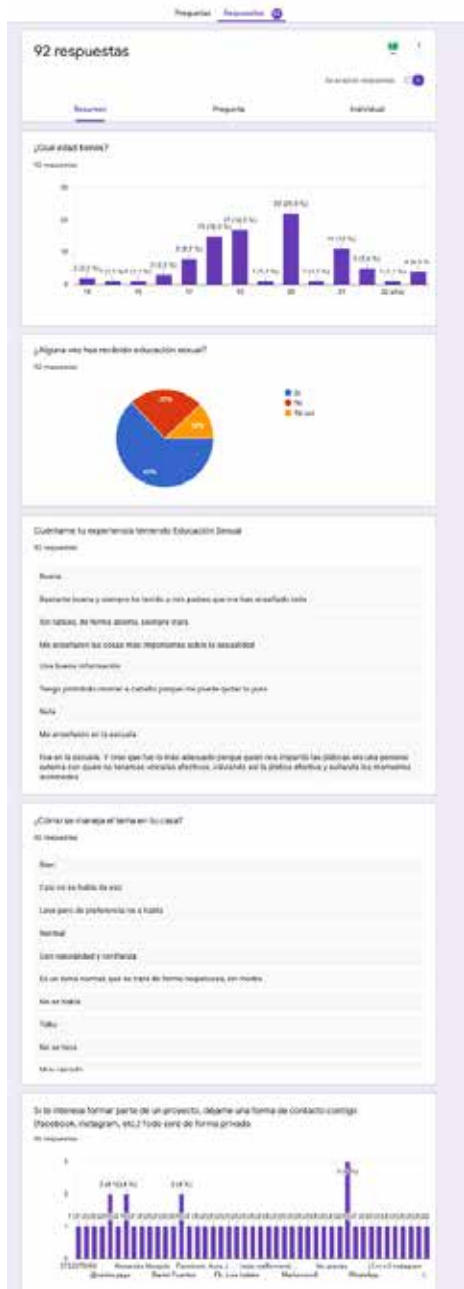


Figura 22. Resultados del primer acercamiento con los usuarios.



Figura 23. Resultado de un segundo acercamiento con los usuarios que permitieron formar parte del proyecto.



Figura 24. Venta virtual del MVP.



25. Venta física de las tarjetas del MPV, con uno de los usuarios que probó los prototipos.

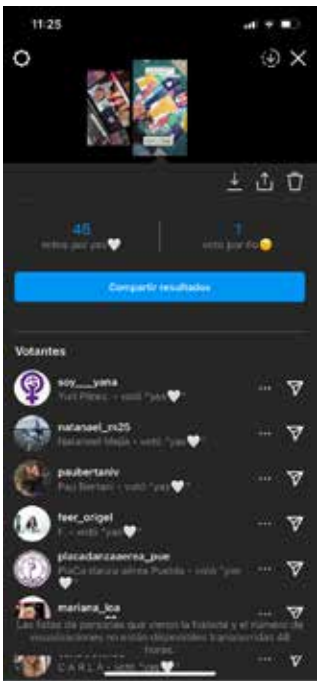


Figura 26. Resultado de la encuesta para determinar si era viable el MVP.



Figura 27. Utilización de 75 Tools for creative thinking, sección A.



Figura 28. Utilización de 75 Tools for creative thinking, sección B.



Figura 29. Utilización de 75 Tools for creative thinking, sección C.







Figura 38. Proceso de bocetaje de marca.



Figura 39. Prueba de prototipo de alta y manual.



Figura 40. Permiso de uso de imagen de los 3 usuarios me mandaron un escaneado de su firma.



# SEXSENSE

HABLEMOS DE SEXO



