





**Material didáctico de apoyo para
la educación sexual de adolescentes
con discapacidad visual**

Inés Magnolia Paz Gómez
Javier Contreras Gutiérrez

Asesores
Dra. Angélica Martínez de la Peña
Dr. Luis Rodríguez Morales



Primera edición: 2019

Javier Contreras Gutiérrez
Inés Magnolia Paz Gómez

Diseño editorial
Magnolia Paz

Edición de Texto
Iraní Larios

Asesoría de documento
Dra. Angélica Martínez de la Peña
Dr. Luis Rodríguez Morales

Impreso en México

Agradecimientos

A nuestros asesores, la Dra. Angélica Martínez y el Dr. Luis Rodríguez por el tiempo y compromiso de guiarnos durante todo un año. A la asociación Ave de México que desde un principio estuvieron dispuestos a apoyarnos, en especial a Maribel Ortega Álvarez y Pavel Ernesto Vázquez Martínez, gracias por sus comentarios y paciencia.

A los profesores Román Esqueda y Héctor Orihuela por sus consejos y sugerencias. A todas las personas, amigas y amigos que estuvieron involucradas en distintas etapas del proyecto, Benjamín, por su gran aporte en el inicio de este proceso, Emmanuel, Iraní, Priscila, a la sexóloga Leidy Montoya, Gisela Morales, Hilda Laura Vázquez Villanueva, Ruth Fernández, José Luis Trejo, Claudia Guerra, las madres, padres, niñas y niños de Ilumina que nos abrieron las puertas, y a Patricia Germán y la Sec. #320 Ignacio León Robles Robles por permitirnos trabajar con sus alumnas y alumnos, fue una gran experiencia, gracias a todos.

Magnolia

A mis padres Magnolia y Marco, mi hermano Marcos, Mi tío Salvador y mi tía Lilia, por su apoyo incondicional a lo largo de toda mi carrera. A mis amigas y amigos, Mayari, Navila, Antonio, Emmanuel y Mauricio, por estar siempre que necesitaba consejos y palabras de aliento. A mi compañero y amigo Javier, por su gran esfuerzo y compromiso con el proyecto.
A todas las personas que estuvieron apoyando de cerca o de lejos, *muchas gracias*.

Javier

A mi mamá Yolanda Gutiérrez Torres y a mi papá José Antonio Contreras Sánchez, que siempre me han apoyado en todo y por todo lo que me han dado, los amo mucho.

A mi familia: Gaby, Dany, Rosita, Paco, Juan y mi abuelita Clemencia por siempre estar cerca, a mi familia en Cancún que me apoyó durante la movilidad y a mi familia en Estados Unidos que desde lejos me apoyan.

A mi amiga Magnolia por aventarse a hacer este proyecto conmigo y por todo lo que compartimos durante el proceso.

A todas mis profesoras y profesores de UAM, por todo lo que me han enseñado y por toda la paciencia que me dieron durante el proceso.

A las personas cercanas que me han apoyado y aprendido mucho: a la señora Paty, Mary, a la familia Aranda Mena, a la familia Carrillo Lozada, Hugo, Lendali, Lulú, Alejandro, Harold y en especial a Paola, Omner, Diego y Daniel que me ayudaron durante la realización de muchos proyectos.

A todas mis amigas y amigos que quiero y admiro mucho: Giovanna, Alexia, Ezra, Mikhail, María, Elena, Fernanda, Mayra, Gis, Karla y Valerie.

A todas mis amigas y amigos de la UAM con las que compartí tanto durante estos años, en especial a Zaira, Arbeth, Priscila y Sebastián.

01

Formulación de la problemática

1.1 Problemática general	14
1.1.2 Problemática específica	15
1.2 Sistema problema	17
1.3 Objetivo general	18
1.3.1 Objetivos específicos	18

02

Acercamiento con asociaciones, teorías y propuestas existentes

2.1 Acercamiento a la discapacidad	22
2.2 Acercamiento Ave de México	23
2.3 Análisis stakeholders	24
2.4 Marco teórico	29
2.5 Marco conceptual	40
2.6 Estados del arte	45
2.7 Recopilación y visualización de datos	60

Contenido

03

Construcción de la propuesta de solución

3.1 Planteamiento del sistema de solución	72
3.2 Objetivo sistema de solución	72
3.2.1 Objetivos específicos del sistema de solución	74
3.3 Limitantes del proyecto	75
3.4 Propuestas del sistema de solución	76
3.5 Desarrollo de propuestas de diseño	85
3.5.1 Lineamientos de diseño universal y requerimientos de diseño	85
3.5.2 Elementos del sistema de solución	88
3.6 Evaluaciones rápidas	91

05

Identidad Gráfica

5.1 Primeras exploraciones	126
5.2 Propuesta final	127

04

Evaluaciones con modelos funcionales y usuarios finales

4.1 Primeros modelos funcionales	102
4.1.1 Evaluación primeros modelos	103
4.1.2 Resultados evaluación primeros modelos	104
4.2 Segundos modelos funcionales	109
4.2.1 Evaluación segundos modelos	109
4.2.2 Resultados evaluación segundos modelos	110
4.3 Terceros modelos funcionales	115
4.3.1 Evaluación terceros modelos	115
4.3.2 Resultados evaluación terceros modelos	116
4.4 Sistema de solución ISA	123

Anexos	131
--------	-----

Conclusiones	147
--------------	-----

Fuentes de consulta	151
---------------------	-----

Introducción

La discapacidad es una condición de vida para miles de personas en México y el mundo. Según datos de la página web del INEGI del 2010, existen 4, 527, 784 personas con limitación en nuestro país, representando un 27.2% las personas que presentan una discapacidad visual¹.

Cabe destacar que es distinto el término “persona con limitación” que “persona con discapacidad”. Según el documento publicado por el INEGI, *La discapacidad en México, datos del 2014*, las personas con limitación presentan dificultades leves o moderadas para realizar actividades cotidianas, mientras que las persona con discapacidad son las que tienen dificultades graves o severas, es decir, presentan mucha dificultad o, de hecho no pueden realizar actividades consideradas básicas².

Como podemos observar con base en las estadísticas, existe una amplia población con algún tipo de discapacidad que viven su día a día en nuestro país y contribuyen a la diversidad del mismo. A este sector de la población es necesario darles oportunidades en todos los ámbitos ya sea laboral, educativo, de salud o de recreación, pues poseen los mismos derechos que el Estado Mexicano está obligado a brindarnos, y que deben ser respetados. Sin embargo, para estas personas, la exclusión es todavía un problema común, llevándolos así a ser parte de grupos vulnerables en nuestra sociedad.

En este sentido, un gran obstáculo al que se han tenido que enfrentar las personas con discapacidad, y en este caso en específico, las personas con discapacidad visual, es el poder disfrutar de su sexualidad de una forma responsable, segura, plena y digna, pues existen en la actualidad muchos mitos, barreras sociales y tabúes que impiden a esta población ejercer sus

¹ (“Discapacidad”, 2010, <https://www.inegi.org.mx/temas/discapacidad/> acceso 01 agosto 2019)

² (“La discapacidad en México, datos 2014. 2016”, <http://coespo.groo.gob.mx/Descargas/doc/DISCAPACITADOS/ENADID%202014.pdf> acceso 01 agosto 2019)

derechos sexuales. Desde las operaciones involuntarias de esterilidad, hasta la privación de una educación sexual integral, a las mujeres y los hombres con discapacidad se les ha negado ejercer su sexualidad como ellos desean. La sexualidad podemos entenderla como un conjunto de aspectos biológicos, emocionales, sociales, y culturales que nos acompañan durante toda nuestra vida.

La sexualidad humana de acuerdo con la Organización Mundial de la Salud (OMS) se define como:

“Un aspecto central del ser humano, presente a lo largo de su vida. Abarca al sexo, las identidades y los papeles de género, el erotismo, el placer, la intimidad, la reproducción y la orientación sexual. Se vivencia y se expresa a través de pensamientos, fantasías, deseos, creencias, actitudes, valores, conductas, prácticas, papeles y relaciones interpersonales”³.

La educación sexual es un tema amplio y de vital importancia en nuestra sociedad, pues esta nos sirve para conocernos mejor desde un punto de vista biológico y erótico, además de fomentar y empoderar a las personas para un desarrollo pleno y responsable de su sexualidad. Sin embargo, la educación sexual que hemos recibido no siempre es la más amplia, científica y/o laica, ya que la sexualidad sigue siendo un tema tabú hoy en día.

A todas las personas se les debe garantizar las mismas oportunidades, asimismo debemos tener la facultad de disfrutar de cada aspecto de nuestras vidas sin sentirnos juzgados, discriminados o violentados.

Para esto, es necesario la adquisición de información para poder conocernos y conocer al otro para poder decidir de manera responsable cada una de nuestras

³ (“Sexualidad, qué es. OMS – FORMACIÓN INTEGRAL”. 8 agosto 2011, <http://formacion-integral.com.ar/website/?p=17> acceso 01 agosto 2019)

acciones. Es de vital importancia no solo percatarnos de las desigualdades que sufren las personas con discapacidad visual, sino también buscar la manera de erradicar este problema por medio de distintas acciones que puedan llevar a una inclusión social en todos los ámbitos que sean posibles. Así, cualquier persona sin importar sexo, edad, limitación o discapacidad, podrá desarrollarse de manera integral en nuestra sociedad y sus derechos no se verán coartados, esto incluye, por supuesto, los derechos sexuales y reproductivos.

Capítulo 1

Formulación de la problemática

Investigación y planteamiento de la problemática identificada en su contexto, tomando en cuenta sus actores y los objetivos que se deberán desarrollar para buscar una solución a dicho problema identificado.

1.1 Problemática general

La sexualidad, como se ha mencionado, sigue siendo un tema tabú, esto se debe a la cultura en la que vivimos, donde la religión aún dicta muchas veces el comportamiento, lo que deriva en ver a las personas con discapacidad como humanos que requieren de compasión, incapaces de decidir sobre su propio cuerpo. Por esto, las y los adolescentes con discapacidad suelen ser sobreprotegidos por sus padres, tutores y/o familiares cercanos, quienes los privan muchas veces de información sobre sexualidad. Lo cual genera de cierta forma una coerción, y por ende, ejercen violencia sobre la persona con discapacidad.

14

Según datos de la publicación realizada por el INEGI, *La discapacidad en México, datos del 2014*. Las niñas y niños (como se encuentra categorizado en la publicación mencionada) de entre 0 a 14 años con discapacidad visual representan un 26.9% del total, mientras que las y los jóvenes entre 15 a 29 años representan un 44.6%, estos datos nos ayudan a visualizar la cantidad de adolescentes que existen en el país que necesitan urgentemente una educación sexual integral, que ayude a conocerse, a prevenir enfermedades, violencia, abuso y, además, a que aprendan a disfrutar y ejercer libremente su sexualidad.

Para ellas y ellos, la educación sexual, en algunas ocasiones suele ser casi nula y cero accesible, debido a que, los materiales educativos existentes no fueron pensados para esta población. Si bien, la educación sexual reproductiva se incluyó en los programas de educación básica desde México en 1974⁴, esta se encontraba más enfocada al ámbito reproductivo, además de no estar pensada para las personas con discapacidad visual. Aún en la actualidad es complicado que adolescentes con discapacidad visual reciban información de una manera incluyente, pues el material otorgado de manera gratuita por la SEP (Secretaría de Educación Pública) es un libro en tinta y esto imposibilita el conocimiento del contenido de manera autónoma, debido a que limita el acceso a la información.

⁴ (M. Escamilla y R. Guzmán, "Educación Sexual en México ¿Misión de la casa o de la escuela?", <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/icsa/n10/e1.html> acceso 08 de julio del 2019,)

1.1.2 Problemática específica

Las y los adolescentes con discapacidad visual son personas curiosas y, sobre todo en un tema tan importante como lo es la sexualidad, pues se trata de adolescentes con ganas de conocer qué es lo que están viviendo en esta etapa de sus vidas. Sin embargo, **el material sobre sexualidad que se encuentra a su disposición no es accesible para esta población.**

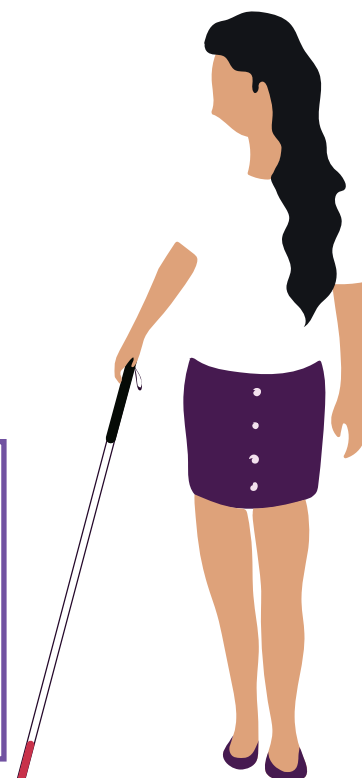
La educación sexual para grupos vulnerables como adolescentes con discapacidad visual es casi nula debido a situaciones que se presentan en la sociedad, como:

Padres, tutores, y/o parientes cercanos al adolescente con discapacidad visual suelen sobreprotegerlo, lo que evita su autonomía y acceso a información sobre temas de sexualidad.

Las personas con algún tipo de discapacidad no son consideradas bellas por la sociedad, lo que deriva en una invisibilización de sus necesidades afectivas, eróticas y sexuales.

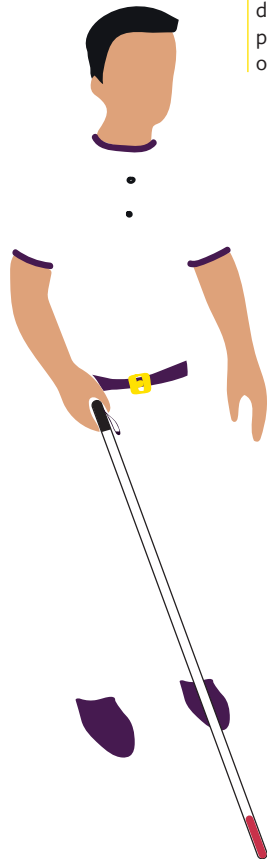
Padres, tutores, y/o parientes cercanos al adolescente con discapacidad visual, lo consideran un ser asexuado, por lo que evitan hablar de sexualidad, privándoles de su derecho a la información.

Existe el mito que la discapacidad es hereditaria, por lo que en ocasiones se les niega el derecho a decidir sobre su reproducción.



1.2 Sistema Problema

En 2001, se crea la Cartilla de los Derechos Sexuales de México, en la cual, refiere en el art. 11 **El Derecho a la educación integral en sexualidad**. Dicha educación debe ser otorgada a todas las personas, sin importar si presentan o no una discapacidad.



Adolescentes con discapacidad visual tienen menos espacios y/o momentos de convivencia entre ellas y ellos o con adolescentes normovisuales, esto limita a hablar sobre sexualidad con sus semejantes.

La información sobre sexualidad humana que pueden llegar a recibir de manera formal y no formal, es manejada desde una postura biológica, reproductiva y amenazante.

Esto provoca una falta de material sobre educación sexual pertinente para adolescentes con discapacidad visual.

1.3 Objetivo general

Desarrollar un sistema integral sobre sexualidad humana para adolescentes con discapacidad visual que sea accesible para esta población.

1.3.1 Objetivos específicos

Existen también objetivos específicos que el sistema integral que proponemos pretende alcanzar.

a) Comunicar de manera accesible información de sexualidad humana a adolescentes con discapacidad visual.

Promover la participación activa de los adolescentes con discapacidad en temas de sexualidad.

b)

c) Informar sobre distintos temas de sexualidad de manera divertida, responsable y sin ser amenazante

Manejar la sexualidad desde una postura positiva, concibiéndola a partir de la teoría de los cuatro holones⁵ para mostrar cómo la sexualidad atraviesa por distintos aspectos de nuestra vida.

d)

⁵Teoría propuesta por el Dr. Eusebio Rubio donde señala que la sexualidad se conforma de cuatro componentes llamados holones, los cuales son: reproductividad, erotismo, género y vínculos afectivos.

Capítulo 2

Acercamiento con asociaciones, teorías y propuestas existentes

Recopilación de la información que se obtuvo durante la visita a asociaciones, entrevistas a personas con y sin discapacidad visual y la investigación de teorías desde donde se puede abordar nuestro tema, así como soluciones que se aproximan en cuestión de contenido o forma a nuestro problema.

2.1 Acercamiento a la discapacidad

Para adquirir información referente a discapacidad visual, durante la primera etapa del proyecto, se buscó contacto directo con personas que tuvieran ceguera, además de asociaciones que trabajan con este tipo de discapacidad.

Nuestro primer acercamiento fue una visita a ASOMAS (Asociación Mexicana Anne Sullivan I.A.P.) donde buscan rehabilitar y/o habilitar niños y jóvenes con discapacidad múltiple, ahí concebimos el reto que representa trabajar con personas con discapacidad múltiple.

Posteriormente se agendó una cita con Hilda Laura Vázquez Villanueva, ciega desde los 18 años, para hablar sobre la discapacidad visual y la forma en que ella desarrolla sus actividades en la sociedad y las dificultades que en algunas situaciones se suelen presentar.

A partir de las entrevistas con Hilda y con los miembros de ASOMAS, concebimos las múltiples barreras de personas con discapacidad visual. Por medio de investigación vía internet y a través de tesis y artículos consultados, investigamos más sobre distintos temas donde no existiera o fuera muy reducida la información, acceso y recursos para personas con discapacidad visual, así encontramos en el área de educación sexual una gran falta de material adecuado para la población adolescente con discapacidad visual.

2.2 Acercamiento a Ave de México

Por medio de Hilda Laura se consiguió el contacto de Maribel Ortega, psicóloga y ciega congénita, con quien se agendó una cita para conocer sobre cómo se aborda la sexualidad desde su disciplina.

Maribel Ortega es directora de la asociación Ave de México. AVE de México (Acciones Voluntarias sobre Educación en México) es una asociación civil que surgió en 1988 en respuesta a la epidemia del VIH en el país, trabajando desde su inicio con estrategias de prevención, educación para la salud y promoción de la salud sexual y de los derechos sexuales⁶.

La visita a Ave de México fue sumamente útil ya que la psicóloga Maribel Ortega nos orientó de una forma más precisa sobre los temas de sexualidad que debe de tener en cuenta la educación sexual y desde qué teoría se abordan, además nos presentó material que la misma asociación ha desarrollado para enseñar sobre órganos sexuales a las personas con discapacidad visual. Esto nos ayudó a conocer más sobre los intentos previos de enseñanza sobre sexualidad a personas con discapacidad visual en México, tema que, hasta el momento previo a la cita, parecía casi inexistente.

⁶ (“AVE de México” <https://avedemexico.org.mx/>, acceso 08 de julio del 2019)

2.3 Análisis Stakeholders

A continuación, desarrollamos un breve análisis de stakeholders (como podemos llamar a las personas que intervienen de forma directa o indirecta en la problemática y desarrollo de la propuesta de solución) que se encuentran involucrados en nuestra problemática para identificar cuanto intervienen y en qué manera. Esto para tener un conocimiento más amplio sobre cómo abordar la solución que deberá ser propuesta.

Estos stakeholders pueden facilitar, o bien, negar el acceso al sistema de solución a adolescentes con discapacidad visual.

	Adolescentes con D. V.	Madres Padres Tutores	Ave de México	Profesores
1. ¿Intervienen de forma directa en nuestro proceso de diseño?	●		●	
2. ¿Sus decisiones pueden afectar en alguna de las fases del diseño?	●		●	
3. ¿Sus actos o decisiones afectan a nuestro usuario?		●		●
4. ¿Intervienen en la ejecución, producción, difusión de nuestro trabajo de diseño y resolución del mismo?	●		●	

1. Tomando en cuenta el principio del diseño participativo donde se sostiene que el proceso creativo debe involucrar a todos aquellos actores que intervienen de una u otra forma en el proceso de diseño⁷, es necesario que adolescentes con discapacidad visual sean parte activa de nuestro proceso. Esto último debido a que las y los adolescentes con discapacidad visual son nuestro principal usuario, así es importante que durante éste proceso les escuchemos y conozcamos sus dudas y opiniones sobre lo que ellos creen que es fundamental para una correcta solución al problema que planteamos.

26

Ave de México al ser una asociación que trabaja temas de sexualidad y discapacidad donde se brinda apoyo, talleres y charlas sobre estos y otros temas, además de otorgar asesoría al presente proyecto, son parte fundamental del mismo, siendo partícipes dentro del proceso por las revisiones puntuales que hemos obtenido por parte de su equipo profesional, además de que se busca darle una salida al proyecto dentro de las instalaciones de la misma asociación.

⁷ Promueve que el usuario final, sea un agente activo durante todo el proceso por ser ellos los principales beneficiarios. ("DISEÑO PARTICIPATIVO COMO PRINCIPIO DE DISEÑO – Urban Landscape Constructions" <https://ulc-constructions.com/disenio-participativo-como-principio-de-disenio/> acceso 30 de junio del 2019).

2. Los adolescentes con discapacidad visual son los principales usuarios de nuestro sistema de solución, por esto son también los principales críticos del mismo, teniendo la capacidad y libertad de realizar comentarios puntuales durante nuestro proceso, para que tomemos, en cuenta sus comentarios y realizar los ajustes, refinamientos y producción idónea del sistema de solución.

De igual forma, Ave de México ha sido fuente de información importante que contribuye a nuestro sistema de solución, debido a la postura con la que trabajan la sexualidad y la discapacidad, así como su capacidad de convocatoria y el espacio que han creado para su fin. Por ello, consideramos que la colaboración con ellos y su participación en el proceso ha sido enriquecedora para el proyecto y será de gran importancia para el desarrollo del mismo.

3. Los padres, tutores y profesores de las y los adolescentes intervienen de forma directa en este punto, por ser las personas que están en contacto directo con nuestros usuarios. En la mayoría de los casos son quienes aportan (o niegan) información sobre sexualidad, se trata también de quienes pueden ser los que inculcan prejuicios respecto a este tema, creando así barreras culturales.

4. Las y los adolescentes intervienen en la ejecución del sistema de solución por tener siempre un papel activo dentro del proceso, pues no se debe realizar una propuesta final sin antes pasar por una evaluación por parte de ellos y así conocer las ventajas y desventajas que puede presentar la solución que proponemos.

Ave de México interviene en la producción y difusión de nuestro sistema de solución: en la producción porque pueden realizar recomendaciones de materiales, pues ellos mismos han desarrollado material para talleres con personas con discapacidad visual, conociendo algunos métodos para elaborar suplementos que funcionan para una correcta divulgación de la información que buscan comunicar. En cuanto a la difusión de nuestro proyecto (Sist. De solución) están enteramente relacionados por ser la asociación a la cual se le buscará donar el material para que puedan utilizarlo en talleres que proporcionen dentro de su espacio o bien, si ellos lo consideran pertinente, llevarlo a otros sitios (escuelas, asociaciones, casas de cultura, etc.)

2.4 Marco teórico

Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad y su Protocolo Facultativo

La percepción que la sociedad tiene sobre la discapacidad varía según la educación que los individuos han recibido, existen distintas perspectivas y opiniones que se han compartido sobre la discapacidad, algunas pudiéndose considerar negativas. En la actualidad existe la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad y su Protocolo Facultativo, los cuales fueron aprobados el 13 de diciembre de 2006 en la Sede de las Naciones Unidas en Nueva York. En este documento se considera que todas las personas con cualquier tipo de discapacidad tienen los mismos derechos humanos y libertades. Según esta fuente el medio es el que genera distintas barreras tanto físicas como sociales y evita el desarrollo pleno de individuos con algún tipo de discapacidad en su respectiva sociedad. México forma parte de los Estados que han firmado y ratificado su adhesión a la Convención, lo que es importante resaltar, ya que los Estados Parte tienen una serie de puntos que cumplir para que este instrumento sea puesto en acción y así disminuir las desigualdades, discriminación y violencia hacia los individuos con discapacidad.

El **artículo 4**, Obligaciones generales, de la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad y su Protocolo Facultativo menciona lo siguiente:

Los Estados Parte se comprometen a asegurar y promover el pleno ejercicio de todos los derechos humanos y las libertades fundamentales de las personas con discapacidad sin discriminación alguna por motivos de discapacidad⁸ (...)

Es necesario que los Estados Parte, y en este caso en específico, México, lleve a cabo acciones para realmente disminuir las brechas de desigualdad que viven las personas con discapacidad en todos los ámbitos posibles, para así poder brindar los mismos derechos a todas y todos, ser partícipes realmente activos por un cambio social en nuestra nación donde se actúe para que todas las personas podamos gozar de los derechos humanos universales.

⁸ ("Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad y su protocolo facultativo, 2018". Edición PDF)

Artículo 9. Accesibilidad

A fin de que las personas con discapacidad puedan vivir en forma independiente y participar plenamente en todos los aspectos de la vida, los Estados Partes adoptarán medidas pertinentes para asegurar el acceso de las personas con discapacidad, en igualdad de condiciones con las demás, al entorno físico, el transporte, la información y las comunicaciones, incluidos los sistemas y las tecnologías de la información y las comunicaciones, y a otros servicios e instalaciones abiertos al público o de uso público, tanto en zonas urbanas como rurales.

De éste artículo rescatamos el concepto de “accesibilidad” y el problema que representa para las personas con discapacidad. Pues, como hemos mencionado, aunque haya diversa información sobre sexualidad, el acceso a ella para las y los adolescentes con discapacidad visual es precario. Esto último debido a que la información existente fue pensada desde una postura normovisual, invisibilizando las necesidades erótico-afectivas y reproductivas de las personas con discapacidad visual.

Artículo 21. Libertad de expresión y de opinión y acceso a la información.

Los Estados Partes adoptarán todas las medidas pertinentes para que las personas con discapacidad puedan ejercer el derecho a la libertad de expresión y opinión, incluida la libertad de recabar, recibir y facilitar información e ideas en igualdad de condiciones con las demás y mediante cualquier forma de comunicación que elijan con arreglo a la definición del artículo 2 de la presente Convención; (...)

32

Considerando el apartado a. que indica lo siguiente:

- a) Facilitar a las personas con discapacidad información dirigida al público en general, de manera oportuna y sin costo adicional, en formatos accesibles y con las tecnologías adecuadas a los diferentes tipos de discapacidad;

Tomamos en cuenta este artículo por enfatizar la universalidad del derecho al acceso a la información, En nuestro trabajo de investigación encontramos que la curiosidad de adolescentes con discapacidad visual en torno a la sexualidad es la misma que presentan adolescentes normovisuales, sin embargo, como hemos mencionado, el acceso a la información sobre el tema se ha visto limitado hasta la fecha.

Declaración de los derechos sexuales

Asimismo, abordaremos la Declaración de los derechos sexuales establecidos por la Asociación Mundial para la Salud Sexual (WAS, por sus siglas en inglés) proclamada en el 13º congreso Mundial de Sexología en Valencia, España en 1997, sin embargo, trabajaremos con la revisión de dicha declaración aprobada por el Consejo Consultivo de WAS en marzo del 2014. La cual expresa lo siguiente: *Los derechos sexuales se fundamentan en los derechos humanos universales, por lo cual todos los individuos los poseemos y tenemos el derecho a ejercerlos.*

33

La Asociación Mundial para la Salud Sexual declara que:

La igualdad y la no-discriminación son fundamento para la protección y promoción de todos los derechos humanos, e incluye la prohibición de toda distinción, exclusión o restricción por motivos de raza, etnicidad, color, sexo, idioma, religión, opinión política o de cualquier otra índole, origen nacional o social, posición económica, nacimiento o cualquier otra condición, incluida la discapacidad, edad, nacionalidad, estado civil y familiar, orientación sexual e identidad de género, estado de salud, lugar de residencia, situación social y económica⁹.

⁹ ("Declaración de los derechos sexuales-WAS.pdf" 2014)

Tomaremos los puntos 9 y 10 de dicha declaración para trabajar nuestro proyecto, los cuales mencionan:

9. Derecho a la información

Toda persona debe tener derecho a la información precisa y comprensible relacionada con la sexualidad, la salud sexual y los derechos sexuales a través de diferentes recursos o fuentes. Tal información no debe ser censurada o retenida arbitrariamente ni manipulada intencionalmente.

10. El derecho a la educación y el derecho a la educación integral de la sexualidad

Toda persona tiene derecho a la educación y a una educación integral de la sexualidad. La educación integral de la sexualidad debe ser apropiada a la edad, científicamente correcta, culturalmente competente y basada en los derechos humanos, la igualdad de género y con un enfoque positivo de la sexualidad y el placer.

34

Como podemos observar, ambos puntos hacen referencia a brindar información pertinente para las personas respecto a distintos temas de sexualidad. La información deberá ser científica, actual, veraz, y como hemos precisado previamente, deberá ser accesible para el usuario con el que trabajaremos, en este caso, adolescentes con discapacidad visual, esto para poder asegurar una igualdad en derechos para todas las personas.

Cartilla de los derechos sexuales de adolescentes y jóvenes de México

En el plano nacional, trabajaremos con la Cartilla de los Derechos Sexuales de México, con base en su segunda edición publicada en el 2016. La cartilla fue resultado del “Foro Nacional de Jóvenes por los Derechos Sexuales”, convocado por el Instituto Mexicano de la Juventud e impulsado por la Comisión Nacional de Derechos Humanos en el 2001¹⁰. Asimismo, tomamos en cuenta los siguientes puntos.

¹⁰ (“Cartilla-Derechos-Sexuales-Adolescentes-Jovenes.pdf” 2016)

10. Derecho a la información actualizada, veraz, completa, científica y laica sobre sexualidad

Tenemos derecho a la información actualizada, veraz, completa, científica y laica sobre sexualidad para tomar decisiones libres sobre nuestra vida.

Los temas relativos a la sexualidad deben incluir todos los componentes de ésta: el género, el erotismo, los vínculos afectivos, la reproducción, el placer y la diversidad.

Esta información deberá estar libre de estereotipos, prejuicios, mitos o culpa, deberá ser laica y estar basada en evidencia científica (...)

36

11. Derecho a la educación integral en sexualidad

Tenemos derecho a la educación integral en sexualidad que fomente la toma de decisiones libre e informada, la cultura de respeto a la dignidad humana, la igualdad de oportunidades y la equidad. La educación integral en sexualidad es necesaria para el bienestar físico, mental y social, y para el desarrollo humano en general. Sus contenidos deberán estar actualizados, ser laicos, estar basados en evidencia científica, desde un marco de derechos humanos, con perspectiva de género, pertinencia cultural y estar libres de estereotipos, prejuicios, estigmas, mitos y culpa, teniendo en cuenta la evolución de nuestras facultades (...)

Teoría de los cuatro holones de la sexualidad

El modelo Holónico de la sexualidad humana, desarrollado por el Dr. Eusebio Rubio a partir de 1983, menciona que la sexualidad se conforma por medio de cuatro holones o subsistemas; el holón del género, el de la reproductividad, el erotismo y la vinculación afectiva. Esta teoría ayuda a comprender que la sexualidad está conformada por varios aspectos de nuestra vida los cuales vamos desarrollando (o no, por distintas causas que pueden intervenir como la desinformación, privación y violencia) durante nuestras vivencias.

Manejar nuestro proyecto desde esta teoría es importante para brindar una concepción distinta de lo que es sexualidad y evitar enfocarnos únicamente en los órganos genitales o al acto sexual, sino desarrollarla desde los cuatro holones, ayudando a una comprensión positiva de la sexualidad para las y los jóvenes con discapacidad visual, y así, puedan concebir cómo es que la sexualidad atraviesa su vida.

Holón reproductividad

Este holón se encuentra asociado a nuestra capacidad como seres vivos de reproducirnos. Empero, para los seres humanos, la capacidad de reproducirnos es sólo una parte de este holón, pues también lo son la capacidad de pensar y planear previamente la reproducción, así como desarrollar distintas aptitudes para esto y efectuarlas sin necesidad de tener hijas e hijos biológicos.

Holón género

Al nacer se nos asigna un sexo biológico y la sociedad en la que nos desenvolvemos nos identifica (dependiendo del sexo) como masculino o femenino, y eso, a la vez, nos lleva a desarrollar ciertos rasgos, actitudes y características que cumplen con la cultura en la que vivimos y nos diferencia así uno de otro.

Holón erotismo

El erotismo se refiere a la capacidad que todos los seres humanos tenemos de experimentar placer sexual por distintos medios. Si bien, todas y todos tenemos esa capacidad, pueden existir personas que no la desarrollen por distintas cuestiones, como pueden ser fisiológicas o emocionales.

Holón vinculación afectiva

Es la capacidad que todas las personas tenemos de establecer lazos con otros seres humanos con los cuales disfrutemos, gocemos y queramos mantener una unión. Este holón se presenta comúnmente primero con la madre y posteriormente con el padre, al crecer, la vinculación afectiva da pie a formar parejas y futuras familias.

2.5 Marco conceptual

A continuación, presentamos una definición de distintos términos que utilizaremos en el proyecto para una mejor comprensión del tema.

Discapacidad visual

La discapacidad visual incluye ceguera y baja visión. Podemos entender la ceguera como la pérdida total del sentido de la vista. La baja visión podemos nombrarla como pérdida en la agudeza o campo visual y que no puede ser corregida con lentes, en está aún existe un resto visual que permite identificar estímulos a la luz, colores, formas y movimientos.

El *Glosario de Discapacidad Visual*, editado por la ONCE (Organización Nacional de Ciegos Españoles) da la siguiente definición con respecto a discapacidad visual: “Término que abarca a todas las dificultades de la vista ocasionadas por patologías congénitas, por accidentes de cualquier tipo y provocados por virus de diferentes orígenes”. Mientras que el concepto “baja visión” lo describe de la siguiente manera: “Grado de visión parcial que permite su utilización como canal primario para aprender y lograr información”¹¹.

¹¹ María Dolores Cebrián de Miguel, *Glosario de discapacidad visual* (España: ONCE, 2003), 59, 64 https://portal.once.es/bibliotecas/fondo-bibliografico-discapacidad-visual/947/glosario-sobre-acceso-personas-discapac-1396/at_download/file acceso 14 de agosto del 2019.

Sexo

El sexo son las características físicas visibles y no visibles de los órganos sexuales reproductores, los cuales, son diferenciados en masculinos y femeninos por la sociedad. El Dr. Álvarez-Gayou comenta al respecto del sexo:

Es la serie de características físicas determinadas por vía genética, las cuales colocan a los sujetos de una especie en algún punto del continuo que tiene como extremo a los individuos reproductivamente complementarios (...)

Se denomina sexo de asignación al que se le da al individuo cuando nace, por lo general, en función del aspecto de sus órganos sexuales externos. En algunos casos se considera que éstos no coinciden con el sexo genético o bien ciertas alteraciones genéticas u hormonales modifican el aspecto de los mismos¹².

41

En este sentido, podemos identificar que el sexo, si bien, responde a características físicas anatómicas, su identificación conlleva a una diferencia a la vez social.

¹² Juan Luis Álvarez-Gayou, Sexoterapia integral (México: El manual moderno, 2011), 4-5 <https://biblioteca.unipac.edu.mx/wp-content/uploads/2017/06/Sexoterapia-Integral-2da.pdf> acceso 14 de agosto del 2019.

Sexualidad

La sexualidad es parte de todo ser humano, aparece desde que estamos en formación en el útero y permanece hasta nuestra muerte, se compone de aspectos biológicos, sociales, psicológicos y culturales. La sexualidad se expresa por medio de deseos, actitudes, identidad de género, orientación sexual, reproducción, y vínculos afectivos, algunos de estos aspectos vinculados a la cultura que rige a las sociedades en las que se desenvuelve el individuo.

Marcela Lagarde, menciona en *Los cautiverios de las mujeres: madresposas, monjas, putas, presas y locas*, 2014:

42

La sexualidad es el conjunto de experiencias humanas atribuidas al sexo y definidas por éste, constituye a los particulares, y obliga su adscripción a grupos socioculturales genéricos y a condiciones de vida predeterminadas (...) La sexualidad está en la base del poder: tener una u otra definición genérica implica para los seres humanos, ocupar un lugar en el mundo y, aún ahora, tener un destino más o menos previsible. Independientemente de la voluntad, la adscripción genérica ubica: es una forma de integración en la jerarquía social, y es uno de sus criterios de reproducción; significa también, tener y ejercer poderes sobre otros, o no tener siquiera, poder sobre la propia existencia¹³. (Lagarde, 2014, 4)

Así, entendemos que la sexualidad es inherente al ser humano, nos acompaña durante nuestra vida y rige varios comportamientos de la misma, pudiendo obtener vivencias agradables o ser agredidos y violentados por el poder que llega a ejercer para algunas personas, privando de derechos a otras.

¹³ Marcela Lagarde, *Los cautiverios de las mujeres: madresposas, monjas, putas, presas y locas* (México: Siglo XXI Editores, 2014), 4 (<http://www.caladona.org/grups/uploads/2007/03/MARCELA%20LAGARDE%20SEXUALIDAD.doc> acceso 14 de agosto del 2019).

Educación Sexual

La educación sexual enseña y promueve actividades para el bienestar del individuo en torno a su sexualidad, como conocer los cambios y procesos en su cuerpo, así como sus derechos sexuales y reproductivos para tener la capacidad de decidir sobre sí mismos. También promueve la responsabilidad de la toma de decisiones sobre su vida sexual, sus relaciones interpersonales, sobre su propia reproducción, vivir y expresar libremente su identidad de género. Todo esto para poder tener una vida plena libre de prejuicios, coerción y violencia.

Sexualidad positiva

La sexualidad positiva podemos entenderla como la experiencia agradable y sana del individuo de vivir su sexualidad, siendo un ser consciente, informado, y capaz de disfrutar sus vínculos afectivos, sus actividades eróticas y expresar su identidad sin prejuicios ni violencia.

Autoerotismo

El autoerotismo es la actividad de estimular los propios órganos sexuales y otras zonas erógenas para obtener placer sexual. Además, por medio de la autoerotización se exploran estas zonas del cuerpo ayudando a reconocerse.

Adolescencia

La organización mundial de la salud (OMS) define la adolescencia entre los 10 y 19 años, dividida en dos partes: adolescencia temprana de 10-14 años y adolescencia tardía de los 15-19 años. En la adolescencia temprana es donde inician los cambios en el cuerpo de adolescentes, pues se deja atrás la etapa de la infancia. Sin embargo, aún en la adolescencia tardía siguen dándose estos cambios, pero en menor medida. El documento *Estado mundial de la infancia 2011*. La adolescencia: una serie de oportunidades, editado por la UNICEF, menciona al respecto de la adolescencia tardía: “Es durante estos años que los adolescentes ingresan en el mundo del trabajo o de la educación superior, establecen su propia identidad y cosmovisión y comienzan a participar activamente en la configuración del mundo que les rodea”¹⁴. En esta etapa es cuando las y los adolescentes empiezan a tener mayor consciencia de su lugar en el mundo y buscan relacionarse con sus semejantes para formar grupos sociales y convivir. Es importante que durante este periodo se den cuenta también de sus responsabilidades y derechos, para poder desarrollarse de manera plena en sociedad sin afectarse a ellos mismos, ni afectar a terceros.

44

Identidad de género

La identidad de género es el concepto que se tiene de uno mismo como ser sexual y de los sentimientos que esto conlleva; se relaciona con la forma en cómo vivimos y sentimos nuestro cuerpo desde la experiencia personal y también cómo lo llevamos al ámbito público, es decir, con el resto de las personas. La identidad de género puede o no corresponder con el sexo biológico de nacimiento. Pues se entiende el género como una construcción social, donde se dicta cómo debe actuar cada individuo según su órgano sexual¹⁵. En suma, la identidad de género es reconocerse a uno mismo según el género con el que se sienta identificado.

¹⁴ (https://www.unicef.org/bolivia/UNICEF_-_Estado_Mundial_de_la_Infancia_2011_-_La_adolescencia_una_epoca_de_oportunidades.pdf acceso 14 de agosto del 2019).

¹⁵ (<https://www.gob.mx/segob/articulos/que-es-la-identidad-de-genero> acceso 14 de agosto del 2019).

2.6 Estados del arte

Los estados del arte que se han recopilado son recursos existentes que hemos podido identificar, los cuales, tienen una aproximación a la resolución del problema que se ha planteado, la falta de material para la educación sexual de adolescentes con discapacidad visual. Algunos otros recursos son materiales que, por su presentación, podemos considerar útiles para el desarrollo de nuestro sistema de solución, como podría ser la utilización de texturas, formas, dinámicas de uso, o contenido.

Para conocer más sobre los estados del arte, se presentan los siguientes puntos:

1. Breve descripción del material
2. Para qué usuario va dirigido
3. Qué necesidad cubre

Libros eróticos

Lisa J. Murphy, *Tactile mind book*, Canada; 2010

46

1. Imágenes en relieve y descripciones en braille de desnudos. El libro es complicado de obtener físicamente, a pesar de esto, por medio de la información obtenida en internet, parece que se inclina más por el desnudo y lo erótico trabajado desde el arte. Trabaja temas de sexualidad orientado a personas con discapacidad visual, haciendo énfasis en el tema de erotismo. Es importante resaltar que no es una guía sobre educación sexual.

Este material fue elaborado por medio de termoformado

2. Jóvenes y adultos normovisuales y ciegos.

3. Erotismo, Placer, Curiosidad



¹⁶ <https://tactilemindbook.com/> (acceso 15 de agosto del 2019)

Páginas web

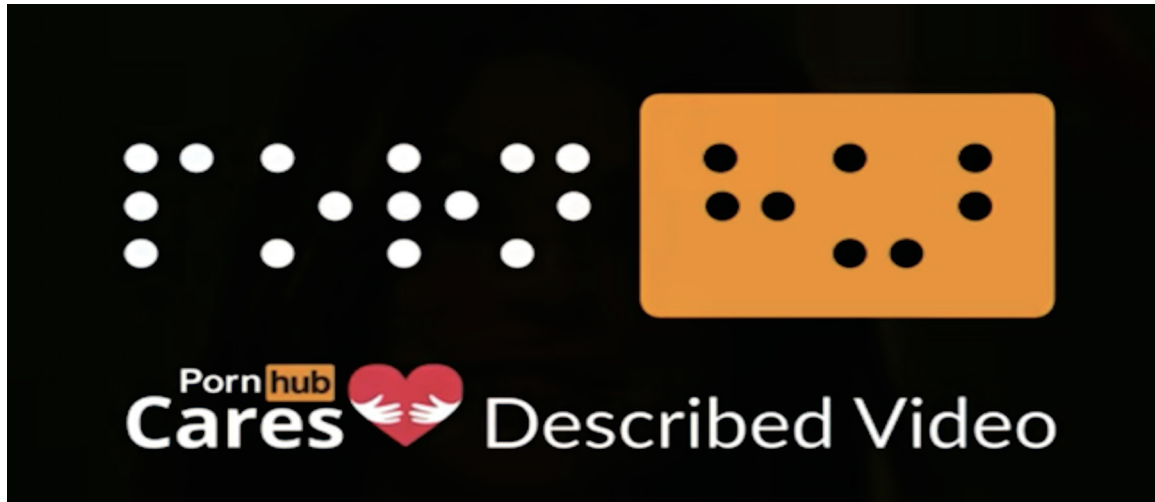
Ministerio de Salud Federal
Alemania, Zanzu, página web,
Alemania; 2015

48



¹⁸ <https://www.zanzu.be/es> (acceso 10 octubre del 2019)

1. Página web desarrollada por el Ministerio de Salud Federal Alemán, en conjunto con Sensoa, una organización oficial del Ministerio de Bienestar, Salud Pública y Familia de Flandes, encargada de llevar a cabo actividades de educación sexual. Zanzu contiene información sobre métodos anticonceptivos, planificación familiar, infecciones, relaciones sexuales, y derechos. El contenido del portal presenta imágenes con un nivel de detalle alto, donde se pueden apreciar rasgos de personas árabes, o de raza negra. La información también puede ser adquirida de manera auditiva y se encuentra en 13 idiomas distintos
2. Adolescentes y personas adultas inmigrantes que han llegado a Europa, principalmente a Alemania
3. Enseñar sobre sexualidad y conductas positivas de relacionarse en el mundo occidental



¹⁹<https://es.ubergizmo.com/2016/06/15/pornhub-ahora-tambien-ofrece-porno-para-ciegos-videos-x-con-audiodescripcion.html> (acceso el 15 de agosto del 2019)

Pornhub, Audio descripción, Estados Unidos Americanos; 2016

49

1. Pornhub es una plataforma digital de material pornográfico, a partir del 2016 ingreso la opción de audio-descripción en algunos de sus videos pornográficos, esto para que las personas con ceguera y/o baja visión pudieran reconocer mejor el contenido de los videos. La audio-descripción facilita conocer las acciones que ocurren en la escena, a parte de los sonidos naturales del momento. Esta opción es muy buena para un mejor entendimiento de lo que sucede durante un acto sexual, sin embargo, ésta opción es meramente entretenimiento y erotismo
2. Adolescentes y adultos
3. Erotizar. Disfrute del placer sexual. Entretenimiento

Guías, libros, folletos, para la educación sexual

Género y flor de maíz, *Guía del uso correcto del condón*, México, D.F.; 2011

50



Fotografía del equipo. 2018

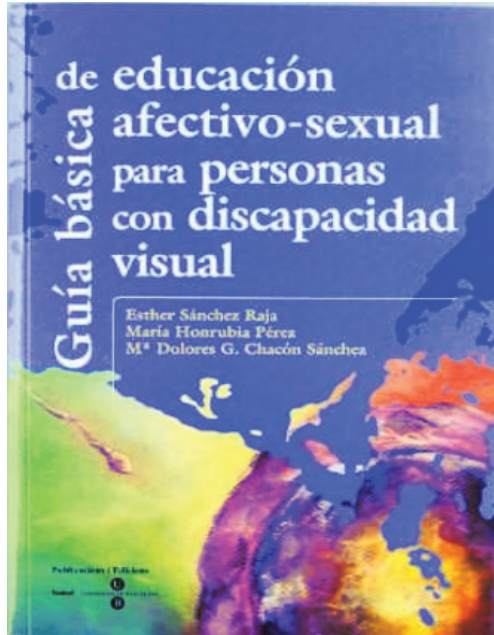
1. Folleto con información sobre cómo usar el condón. La guía contiene palabras y dibujos realizados en braille, se enfoca solo en el uso del condón, el folleto ya tiene varios años que fue editado.

La tipografía no es la adecuada para personas con baja visión, pues debería ser más grande y manejar un contraste idóneo entre la letra y el fondo para una correcta y más fácil lectura de éstas personas

La guía contiene ilustraciones de distintos momentos en los que se coloca el condón, estas ilustraciones presentan un relieve por medio de puntos del sistema braille, es necesario identificar si los puntos en las imágenes son los adecuados para dar a entender bien la información que se presenta en las ilustraciones

2. Adolescentes y adultos

3. Informar al usuario el uso del condón y el por qué es bueno usarlo



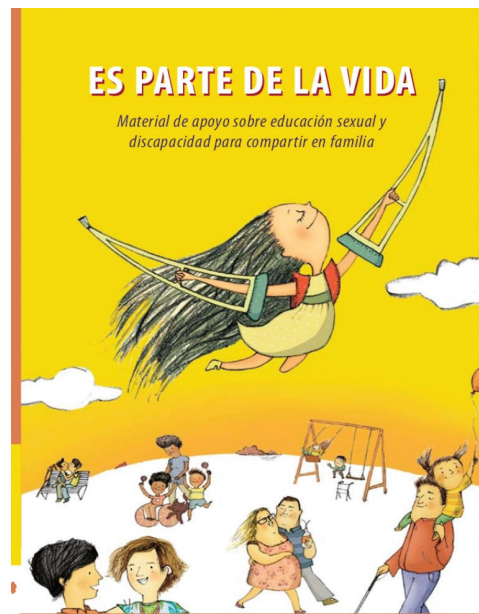
²⁰ <https://www.foal.es/es/biblioteca/educaci%C3%B3n-sexual-para-personas-con-discapacidad-visual> (acceso 15 de agosto del 2019)

Esther R. Sánchez, María P. Onrubia, Ma. Dolores Chacón, *Educación sexual para personas con discapacidad*, Barcelona; 2005

51

1. Audio libro de educación afectivo sexual para personas con discapacidad visual. Este recurso es totalmente auditivo. Si bien la información es adecuada para la población, y la forma de transmitirla es útil tanto para personas con discapacidad visual, ésta guía no es didáctica para los adolescentes, pues se limita a ser únicamente escuchada, privando de ejemplos táctiles a las personas que la consultan, y como sabemos, el tacto es un sentido sumamente importante para los discapacitados visuales, pues ellos ven a través de las manos. No tiene versión impresa, se encuentra para descargar en el sitio web de www.foal.es
2. Adolescentes con discapacidad visual
3. Informar sobre sexualidad a adolescentes con discapacidad visual por medio de audi

Sergio Meresman, *Es parte de la vida*, Programa de Educación Sexual de ANEP-CODICEN, UNICEF, Uruguay; 2001

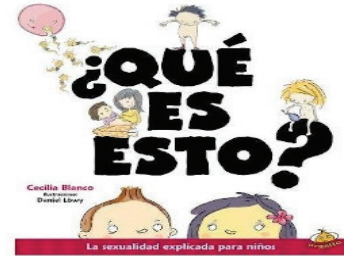


²¹ <https://es.slideshare.net/DiversidadyCoeducacion/es-parte-de-la-vida-unicef> (acceso 10 de octubre del 2019)

1. Libro sobre educación sexual enfocado a personas con discapacidad para ser utilizado en entre familia. El libro contiene varias ilustraciones que ayudan a reforzar el contenido del mismo, está dividido por tres secciones, la primera habla sobre sexualidad y educación sexual, la segunda toca temas tabúes y busca romper con ellos, también contiene información que ayuda a empezar a hablar con las niñas, niños y adolescentes, con o sin discapacidad. La tercera sección trae recomendaciones específicas sobre el tema para personas con distintas discapacidades. Añade también un directorio de centros de apoyo y asociaciones para personas con discapacidad y familiares.

Este material puede encontrarse en internet en su versión PDF

2. Familiares de niñas, niños y adolescentes con discapacidad
3. Informar sobre educación sexual a familiares de personas con distintas discapacidades, sin embargo, este material también puede utilizarse para personas que no presenten alguna discapacidad



²² <https://bibliotecavasconcelos.gob.mx/detalle-acervo/?id=61932> (acceso 15 de agosto del 2019)

¿Qué es esto?

Cecilia Blanco. *¿Qué es esto?* Uranito, 2013

1. Libro sobre sexualidad para niños que maneja los siguientes temas: reconocimiento del cuerpo, pubertad, relaciones sexuales, embarazo, parto, métodos anticonceptivos, diversidad sexual y cuidado del cuerpo. El libro es de lectura fácil, con párrafos breves pero explicativos
2. Niños. El libro es enfocado para niños entre 6-9 años, pero puede ser utilizado en conjunto con sus padres
3. Enseñar sobre sexualidad desde la parte biológica como la social, de manera breve y clara

100 Preguntas sobre sexualidad adolescente
Municipalidad de Santiago, *100 Preguntas Sobre Sexualidad Adolescente*, Municipalidad de Santiago, Santiago de Chile; 2016

1. Libro sobre sexualidad para adolescentes dividido en 6 temas distintos: autoconocimiento, diversidad, afectividad, salud/vida sexual, anticoncepción y embarazo e ITS/riesgos. El libro responde a 100 preguntas divididas en los temas antes mencionados. Presenta ilustraciones y las respuestas son claras, y no muy extensas
2. Adolescentes. Existe una versión en audio disponible en YouTube para personas con discapacidad visual, sin embargo, no se encuentra completa
3. Enseñar sobre sexualidad a adolescentes



²³ <https://www.eldefinido.cl/actualidad/pais/7492/Que-pasa-con-el-libro-sobre-sexualidad-adolescente-del-que-todos-están-hablando/> (acceso 15 de agosto del 2019)

Modelos 3D de órganos sexuales

Órganos sexuales de tela

54

1. Modelos de órganos sexuales masculinos y femeninos realizados en tela por la asociación Ave de México para enseñar sobre las distintas partes de estos, su origen embrionario, y la similitud entre ellos a pesar de ser diferentes. Cuentan con un compartimento donde guardan la parte interna de los órganos sexuales, se pueden sacar y manipular los elementos que lo componen
2. Adolescentes y adultos sin y con discapacidad visual
3. Enseñar sobre los componentes de los órganos sexuales externos e internos



Fotografías del equipo. 2019

Modelos de órganos sexuales anatómicos

1. Modelos 3D existentes en el mercado (se pueden encontrar de distintas marcas y tamaños) con un alto rango de detalle en las partes del cuerpo humano y órganos, sus representaciones son demasiado visualistas. En su mayoría, se encuentran realizados en plástico y/o resinas, lo que provoca que estos modelos sean rígidos y con una gran similitud en sus texturas

Este tipo de objetos suele componerse de varias piezas, en muchas ocasiones pequeñas, lo que genera que su manipulación tenga que ser bastante cuidadosa

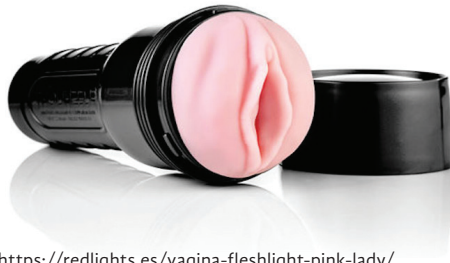
2. Estudiantes de medicina y profesionales del área de la salud
3. Enseñar sobre las partes del cuerpo y sus sistemas internos



²⁴ <https://spanish.alibaba.com/product-detail/female-uterus-model-medical-female-reproductive-system-model-60202343439.html> (acceso 10 de octubre del 2019)

Juguete sexual

1. Modelos 3D de vulvas realizados para ser juguetes sexuales. Estos modelos se encuentran elaborados en silicón o látex, lo que permite su flexibilidad, además son suaves al tacto y pueden ser manipulados de manera “ruda” durante su uso. Estos objetos buscan ser realistas al tacto para cumplir con su función, por lo que no presentan otros elementos del sistema sexual de la mujer, como el útero o los ovarios
2. Hombres, jóvenes y adultos
3. Erotizar



²⁵ <https://redlights.es/vagina-fleshlight-pink-lady/> (acceso 10 octubre del 2019)

Juegos de mesa

Maratón

1. Es un juego competitivo y de conocimiento, se trata de responder preguntas de cultura general correctamente para llegar hasta la meta, evitando que gane la ignorancia.
2. Adolescentes y adultos
3. Entretener
4. Soporte y componentes. Tablero físico apoyado sobre una mesa. Fichas de participantes y de la "ignorancia". Tarjetas con preguntas, 480 tarjetas, y un dado.
5. No. de jugadores. De 2 a 6
6. ¿Cómo se juega? Se tienen que responder distintas preguntas las cuales están divididas en distintos temas. Para poder avanzar se debe responder correctamente, en caso de que se dé una respuesta negativa y ningún otro jugador conozca la respuesta correcta la "ignorancia", que es una ficha independiente, avanzará. Gana la persona que llegue antes a la meta

En el caso de los juegos de mesa el análisis agrega los siguientes puntos:

4. Soporte y componentes
5. No. De jugadores
6. Cómo se juega

56



²⁶https://articulo.mercadolibre.com.mx/MLM-613445740-maraton-clasico-edicion-mini-juego-de-mesa-_JM (acceso 15 de agosto del 2019)



²⁷ <http://hablemosunpocodetodo.blogspot.com/2010/11/ajedrez-bauhaus.html> (acceso 15 de agosto del 2019)

Ajedrez Bauhaus

57

1. Ajedrez con piezas rediseñadas para entender de manera más sencilla los movimientos que se realizan. Las piezas son más intuitivas para jugar, ayudan a entender más fácilmente en qué sentido se tienen que mover
2. Personas normovisuales y con discapacidad visual (por el re-diseño de sus piezas puede facilitar el entendimiento de los movimientos)
3. Entretener
4. Soporte y componente. Un tablero y 32 piezas elaboradas en madera
5. No. de jugadores. 2
6. ¿Cómo se juega? Su dinámica es igual a la de cualquier otro ajedrez, darle jaque mate al rival moviendo tus propias piezas



²⁸ <https://www.javeriana.edu.co/pesquisa/jugar-para-aprender-sobre-sexualidad/> (acceso 16 de agosto del 2019)

58

Consexuados

1. Es un juego de entretenimiento y competitivo donde se deberán responder preguntas sobre sexualidad mientras se van hablando entre todos los participantes y se acumulan punto
2. Adolescentes y adultos (de preferencia de carácter familiar)
3. Entablar vínculos de confianza entre adultos y adolescentes para hablar de sexualidad, además de entretener durante su interacción
4. Soporte y componentes. Tablero físico que se apoya sobre una mesa. 150 cartas para adultos y para adolescentes, una ruleta que indica la actividad a realizar y una libreta blanca
5. No. De jugadores. De 2 a 4
6. ¿Cómo se juega? Se contestarán preguntas sobre sexualidad o realizar alguna actividad, algunas son específicas para padres o adultos, y otras para hijos o adolescentes. Por cada respuesta correcta o actividad que se realice eficientemente el jugador, acumulará puntos, al final ganará el jugador que haya conseguido 10 puntos antes que todos

Sapiensex

1. Juego competitivo y acumulativo.
Se deben de responder preguntas sobre sexualidad humana, para conseguir puntos y ganar
2. Adolescentes
3. Enseñar y entretener sobre distintos temas de sexualidad (amor, género, cuerpo y salud)
4. Soporte y componentes. Juego online digital. Solo se necesita una computadora y/o un proyector
5. No. De jugadores. Más de 2. Pueden ser dos equipos con un amplio número de participantes
6. ¿Cómo se juega? Deberán de ir contestando preguntas de sexualidad humana divididas en 4 categorías, por cada respuesta correcta se acumularán puntos. Ganará el jugador o equipo que obtenga la mayor puntuación

59



²⁹ <http://www.sapiensex.com/es/> (acceso 16 de agosto del 2019)

2.7 Recopilación y visualización de datos

El tema de sexualidad humana es bastante amplio y complejo, existe información manejada desde distintas posturas y que aportan información según su ideología.

La primera propuesta sobre los subtemas que se abordarían en el proyecto eran los siguientes.

- a) Cuerpo y autocuidado
- b) Placer y autoerotismo
- c) Identidad de género, orientación sexual y vínculos afectivos
- d) Prevención de infecciones de transmisión sexual
- e) Reproductividad, métodos anticonceptivos
- f) Prevención de la violencia en el ejercicio de la sexualidad

60

Después de presentar estos subtemas en las asesorías con la Dra. Angélica Martínez y el Dr. Luis Rodríguez, se identificó que eran demasiados para abordarlos durante este proyecto. Por lo cual, se procedió a hablar con Ave de México para trabajar juntos y llegar a una delimitación de los subtemas que se tratarían, dejando como definitivos los siguientes:

- a) Cuerpo y autocuidado
- b) Placer y autoerotismo
- c) Sexo seguro y protegido
- d) Identidad de género y orientación sexual

La necesidad de comunicar sobre cuerpo y autocuidado surge de la información que hemos encontrado donde el cuerpo es identificado únicamente como un organismo biológico, y no es visto más allá, pensándolo por ejemplo como un medio físico capaz de identificar distintos estímulos por medio de los sentidos que posee, y que estos estímulos influyen en el desarrollo, adquisición y entendimiento de nuestro entorno y de nosotros mismos.

El decidir hablar de placer y autoerotismo parte del mismo planteamiento que se ha venido sustentando previamente, el cual es que nuestro conocimiento sobre sexualidad es manejado desde un punto biológico, además de ser amenazante, pues el sexo (muchas veces mal utilizado como sinónimo de sexualidad) es algo con lo que hay que tener mucho cuidado para no cometer un error irreparable, como podría ser un embarazo no planificado o contraer una infección de transmisión sexual (ITS).

Este tipo de ideas coartan la posibilidad de las personas de poder comprender la sexualidad como un disfrute, sin que por esto no exista una responsabilidad de por medio.

La postura de hablar en torno a la sexualidad de manera amenazante es también el principio con el que se comunica sobre el cuidado que hay que tener durante las relaciones sexuales, enseñándonos que una práctica de riesgo, como es la penetración sin el uso de un condón, nos puede llevar a contraer una ITS, mostrándonos siempre el punto más alarmante por medio de imágenes donde el órgano sexual de la mujer o del hombre se encuentra en una etapa ya avanzada de la infección, generando esto un miedo en las personas que lo observan. Consideramos que este tipo de método para fomentar algo tan necesario como es el uso del condón, no es el más idóneo, pues no se promueve un ejercicio positivo de una relación sexual, pues se presenta el uso del condón como algo necesario únicamente para no contraer una ITS, más allá de que el condón puede ser, por ejemplo, utilizado para la excitación y juegos previos a una relación sexual. Una manera en que las y los adolescentes obtienen información sobre este apartado (sexo seguro y protegido), es por medio de sus semejantes, quienes por la experiencia de vida que hasta ese momento tienen, no siempre hacen un ejercicio crítico y reflexivo sobre lo que otras personas les cuentan, llegando a promover, en ocasiones, prácticas sexuales de alto riesgo.

Después de esta selección de temas se visitó a Ave de México, donde se les planteó la necesidad de conocer sobre las dudas más frecuentes que presentan adolescentes con discapacidad visual sobre sexualidad. Al hablar con Maribel Ortega (directora de la asociación) y Pavel (colaborador de la asociación), pudimos llegar a la conclusión de que las dudas presentadas por adolescentes con discapacidad visual son las mismas que presentan los adolescentes sin esta discapacidad, pues el proceso de la adolescencia es similar para todas las personas en nuestra cultura.

62

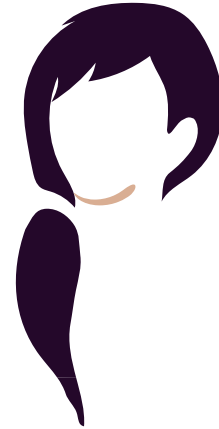
Una vez planteado esto, procedimos a la investigación y recopilación de esas dudas. Una dificultad que presentamos aquí, fue el difícil acercamiento a adolescentes, debido a que, por ser menores de edad y por el tema que se está manejando (sexualidad), no podíamos hablar directamente con ellas y ellos. Para poder obtener la información necesaria, procedimos a buscar proyectos e investigaciones que abordaran temas similares al nuestro, encontrando un amplio material existente donde se trabajaba con sexualidad, la diferencia principal fue la población manejada, ya que en estos materiales eran adolescentes normovisuales, sin embargo, como previamente habíamos observado, las dudas suelen ser las mismas entre personas con discapacidad visual y normovisuales, debido a esto decidimos ocupar el material identificado para hacer un análisis al respecto y tomar los datos que más nos beneficiaran.

Otro método de investigación fueron entrevistas abiertas realizadas a personas entre los 20-26 años, donde se buscó conocer cómo vivieron su adolescencia, las dudas que presentaron y cómo las aclararon, en caso de haberlo hecho.

Entrevistas

Entrevistas Realizadas a 17 personas, 12 mujeres y 5 hombres, mayores de 20 años y menos de 30, se preguntó sobre cómo fue su experiencia en la adolescencia en torno a la sexualidad. Lo único que se les pidió fue que narraran las dudas que tenían cuando eran adolescentes, si habían obtenido información y de dónde.

De acuerdo a las entrevistas realizadas, solo 2 chicas contestaron que sus madres les explicaron sobre sexualidad, mientras que los padres evitaban hablar de este tema a sus hijas, “cediendo” esta responsabilidad a la figura materna.



Cambios
en el
cuerpo

Período
menstrual

Higiene

Mayores dudas presentadas por mujeres sobre
cuerpo y autocuidado

Cambios en
el cuerpo

Higiene

Mayores dudas presentadas por hombres sobre
cuerpo y autocuidado

64

Placer
y autoerotismo

Orgasmo

Coito

Masturbación

Masturbación

Coito

Eyaculación

Placer
y autoerotismo

Sexo seguro
y protegido

Uso del condón

Cómo queda embarazada
una mujer

Infecciones de
transmisión sexual



Uso del condón

Coito

Cómo queda embarazada una mujer

ITS

Sexo seguro
y protegido



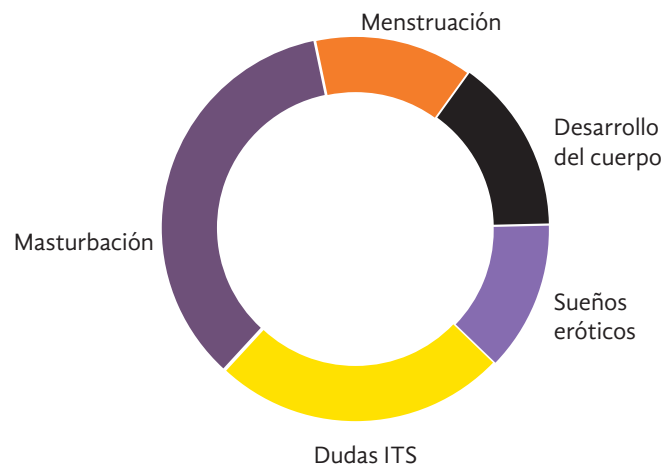
Libro

Juan Luis Álvarez-Gayou, *Los jóvenes preguntan*, México: Paidós, 2004.

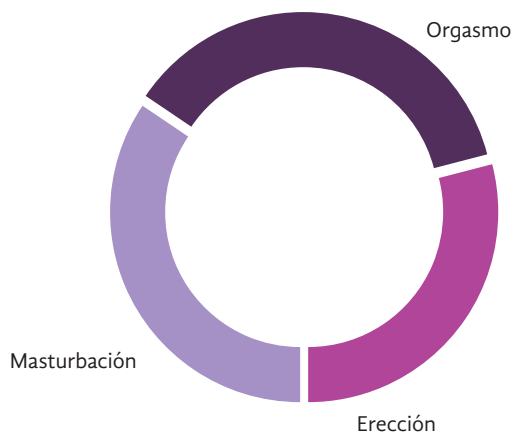
Libro que respondió a preguntas realizadas vía web y telefónica a jóvenes de diversos países de Latinoamérica. Fueron más de cinco mil preguntas, pero en el libro se seleccionaron algunas cuantas. Las respuestas fueron dadas por profesionales del Instituto Mexicano de Sexología (Imesex).

El libro contiene la respuesta de 170 preguntas, las cuales hemos buscado agrupar (de manera muy general) en nuestros tres temas.

65



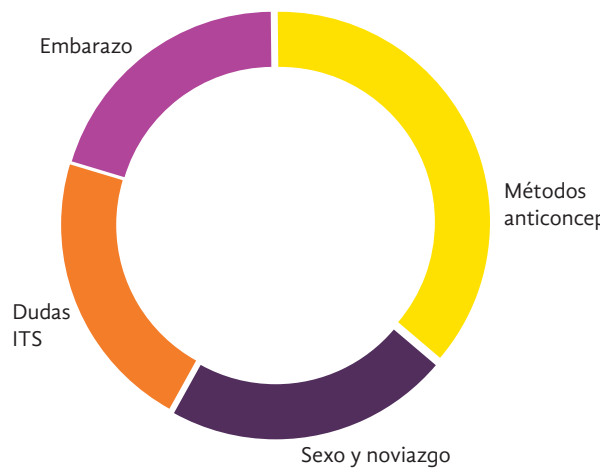
Mayores dudas sobre cuerpo y autocuidado



Mayores dudas sobre placer y autoerotismo

Como podemos observar, la duda más frecuente en el área de cuerpo y autocuidado es la masturbación. Este tema se presenta también en el área de placer y autoerotismo, sin embargo, en las gráficas lo agrupamos en distintas áreas ya que las preguntas del libro se planteaban desde distintos aspectos, uno más enfocado a reconocer la masturbación como parte de una actividad normal del ser humano, y la otra, a conocer cómo obtener placer por medio de la masturbación.

66



Mayores dudas sobre sexo seguro y protegido

El tema de “dudas ITS” también se presenta en dos categorías, cuerpo y autocuidado y sexo seguro y protegido. En cuerpo y autocuidado las dudas se enfocaban más hacia cómo saber que presentas, o alguien más presenta, una infección de transmisión sexual. En sexo seguro y protegido, las dudas se inclinaban más a saber cómo evitar contraer una ITS.

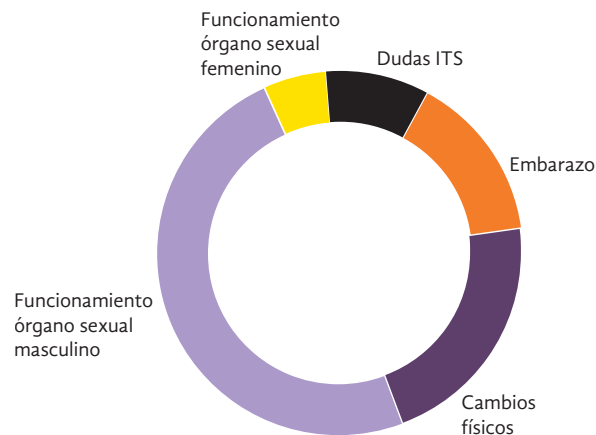
Tesis

Licenciatura Trabajo Social: Iris Catalina López Zalapa,
“Conocimientos, dudas y tabúes que presentan los adolescentes
acerca de la sexualidad humana, caso específico los alumnos de
3° año turno matutino de la escuela secundaria Federal Lázaro
Cárdenas, perteneciente a la población de Paracho, Michoacán”
(tesis licenciatura, Universidad Autónoma de México, 2008).

Tesis que recabó información a partir de un cuestionario realizado a 60 adolescentes entre 13-16 años.

En esta tesis podemos observar que la mayoría de las dudas que presentan los adolescentes son enfocadas hacia el cuerpo. A pesar de que en las escuelas primarias y secundarias se enseña, desde la biología, los cambios en el cuerpo durante la adolescencia, los entrevistados parecen requerir aun así más información al respecto, ya que puede que no quede clara la información en clase o los temas sean tratados de manera muy técnica.

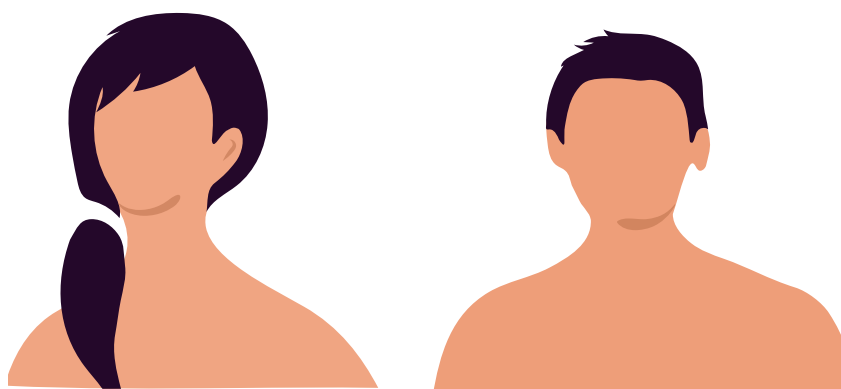
67



La convivencia entre pares es muy importante en esta etapa. Entre personas de la misma edad muchas veces es más fácil hablar de temas que siguen siendo considerados “secretos”.

El 70% de los entrevistados respondieron que, si platican con sus amigos sobre temas de sexualidad, mientras que el 30% restante respondió negativamente. Se debe aprovechar y fomentar esa convivencia para que adolescentes se comuniquen información respecto a la sexualidad desde una postura positiva, y evitar que propaguen mitos o generen desinformación entre ellas y ellos.

68



SI 70%

NO 30%

Después de esta recolección de datos, se definieron los contenidos que habría que comunicar en cada una de nuestras categorías.

Cuerpo y autocuidado

Cambios en la adolescencia
Menstruación
Higiene de la mujer y el hombre

Placer y autoerotismo

Atracción hacia otras personas
Autoerotismo

Sexo seguro y protegido

Métodos anticonceptivos
Condón
Decisión personal sobre qué querer hacer en los actos sexuales

69

Además de estos, se decidió agregar también subtemas para la categoría Identidad de género y orientación sexual a pesar de ser un tema que por sí solo es sumamente complejo, pero se considera también importante que por medio de nuestro proyecto se fomente el respeto ante la diversidad y normalizar distintas orientaciones, al menos, poniendo el tema sobre la mesa en un principio, sin necesidad de abordar detalladamente estos puntos.

Identidad de género y orientación sexual

Atracción hacia alguien de tu mismo sexo
Expresión de tu identidad de género

Capítulo 3

Construcción de la propuesta de solución

Inicio del desarrollo de los elementos que buscan resolver la problemática identificada, pensados desde la teoría y conceptualizados, en un primer acercamiento, de manera física.

3.1 Planteamiento del sistema solución

Desarrollar un sistema integral de diseño pensado para adolescentes con discapacidad visual, sobre sexualidad humana para que puedan conocer distintos tópicos de este tema.

3.2 Objetivo del sistema de solución

72

¿Qué vamos a hacer?

Material didáctico con información sobre sexualidad humana para adolescentes con discapacidad visual.

¿Por qué lo vamos a hacer?

No existe un material didáctico accesible que enseñe sobre sexualidad humana a los y las adolescentes con discapacidad visual en México.

<u>¿Para qué lo vamos a hacer?</u>	Para que las y los adolescentes con discapacidad visual puedan conocer temas sobre sexualidad humana de una manera didáctica, colaborativa, divertida, socializando y tomando en cuenta la responsabilidad de la toma de decisiones, así ellas y ellos podrán adquirir este conocimiento y decidir si desean incorporarlo a su día a día.
<u>¿Para quién lo vamos a hacer?</u>	Se propone el material como apoyo para talleres, clases de biología, asesorías o exposiciones sobre sexualidad, dirigidas a adolescentes con discapacidad visual.
<u>¿Por qué un material didáctico?</u>	Al respecto podemos citar lo siguiente Los materiales didácticos tienen varios objetivos y funciones, pero el principal es facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, fundamentándose en el proceso de comunicación y estimulando los sentidos “para acceder más fácilmente a la información, adquisición de habilidades y destrezas, y a la formación de actitudes y valores”. Ogalde Careaga Isabel, “Los materiales didácticos. Medios y recursos de apoyo a la docencia”. En <i>Una propuesta de alternativa de materiales didácticos para los programas sobre educación de la sexualidad dirigidos a adolescentes.</i> (López Vega y Reyes Mendoza, 2008) .45 ³⁰

³⁰ Claudia López Vega y Graciela Reyes Mendoza, “Una propuesta alternativa de materiales didácticos para los programas sobre educación de la sexualidad dirigidos a adolescentes” (tesis de licenciatura, Facultad de Estudios Superiores Aragón, 2008), 45. Edición PDF.

3.2.1 Objetivos específicos del sistema de solución

- Informar sobre distintos temas de sexualidad de manera divertida, responsable y sin ser amenazante
- Promover la participación activa de las y los adolescentes con discapacidad visual en temas de sexualidad
- Comunicar de manera accesible información de sexualidad humana a adolescentes con discapacidad visual
- Informar a madres, padres, y demás familiares cercanos, sobre ciertos temas de sexualidad para promover un ambiente de comunicación y confianza entre estas personas y adolescentes

3.3 Limitantes del proyecto

Es necesario hacer un ejercicio reflexivo y reconocer que el proyecto presentará ciertas limitantes, esto para tener claro hasta qué punto se puede llegar a abordar.

1. No se pueden eliminar los mitos y prejuicios que existen, se puede dar la información para que con el tiempo los adolescentes puedan reflexionar sobre el tema y cambiar su manera de pensar.
2. No podemos enseñarle todo sobre sexualidad, muchas experiencias las tienen que aprender por su cuenta.
3. Tenemos que buscar que el contenido sea apropiado y fomente respeto, esto para evitar que se pueda utilizar para generar abusos a otras personas.

3.4 Propuestas del sistema de solución

Proponemos tres elementos que constituirán nuestro sistema. Estas propuestas serán materiales didácticos para nuestras usuarias y usuarios.

- Modelos de los órganos sexuales internos masculinos y femeninos en relieve
- Juego de mesa con preguntas sobre sexualidad
- Guía para padres y madres sobre sexualidad adolescente

76

¿Qué se observó para decidir esto?

Primero, que la mayor parte de educación sexual que reciben adolescentes con discapacidad visual proviene de la escuela.

La SEP (Secretaría de Educación Pública) plantea la educación sexual desde la teoría de los cuatro holónes, esto conlleva a que en la educación sexual se toquen distintos aspectos, en distintos niveles educativos y desde distintas materias, para así poder abarcar de mejor manera la teoría de los cuatro holónes, que como sabemos, menciona que la sexualidad atraviesa varias partes de nuestra persona y nuestra vida, no únicamente la biológica reproductiva.

Conociendo cómo distribuye la información sobre educación sexual la SEP por medio de la *Agenda Sectorial para la Educación Integral en Sexualidad con Énfasis en la Prevención del Embarazo en Adolescentes Avances Líneas de Acción de la ENAPEA 20 de septiembre del 2016* podemos observar que la dividen en dos áreas: la biológica y la psicosocial.

Al decir “biológica” nos referimos a qué se enseña sobre las partes genitales del cuerpo, esto para conocerlas, ver las diferencias entre el sexo de la mujer y del hombre y sus semejanzas, reconocernos por medio de esta información, además de mostrarnos cómo funcionan y qué provocan los distintos cambios físicos durante adolescencia en las personas. Esta información se imparte desde la primaria (cuarto, quinto y sexto grado) en la materia de ciencias naturales donde se enseñan por primera vez los cambios en el cuerpo, el ciclo menstrual, prevención de embarazos e infecciones de transmisión sexual (en menor medida).

Cuando nos referimos a que la otra área desde donde se maneja la educación sexual es la “psicosocial”, queremos decir que, a partir de secundaria, se enseña sobre la responsabilidad, consecuencias y disfrute de la sexualidad para cada persona. Se intenta que adolescentes conozcan sus derechos sexuales y reproductivos, desarrollen su capacidad de decidir ante distintas situaciones que se les puedan presentar, y que consideren las consecuencias de las ITS y embarazos no deseados. Se maneja la educación sexual desde la materia de Formación cívica y ética, esto ayuda a mostrar cómo la sexualidad atraviesa también la parte social, pues se busca desde esta materia concientizar a las y los adolescentes sobre el respeto a otras y otros, se enseña la identidad de género, distintas orientaciones sexuales y la perspectiva de género, buscando así un desarrollo y bienestar humano sano, donde las relaciones sociales sean positivas.

Ahora bien, para informar sobre la parte biológica de la sexualidad, se proponen los modelos de los órganos sexuales internos y para informar sobre la parte social de la sexualidad se propone el juego de mesa.

Como dijimos anteriormente, la escuela es la principal fuente de información sobre educación sexual para adolescentes con discapacidad visual, sin embargo, por el perfil de nuestro usuario, hemos observado que suelen ser personas sobreprotegidas por padres, tutores y/o familiares cercanos, y muchas veces estas personas (stakeholders) en lugar de contribuir a la

educación sexual de adolescentes con discapacidad visual, evitan hablar de distintos temas referentes a la sexualidad por miedo a incitarlos a que inicien su vida sexual (lo cual es un tabú, pues el hecho de hablar de sexualidad con adolescentes no significa que por esto iniciaran antes su vida sexual) o por falta de información para manejar el tema con adolescentes con discapacidad visual. Tomando esto en cuenta, proponemos una guía rápida que contenga información (biológica y psicosocial) sobre la sexualidad en adolescentes, para que los stakeholders puedan hablar con las y los adolescentes en casa, colaborando así a aclarar dudas, reforzar lo aprendido en la escuela y generar un ambiente de confianza en torno a la sexualidad, buscando normalizar el tema.

78

Además de esto, buscamos que nuestro sistema contenga las siguientes cualidades; que sea divertido, que sea didáctico, y que promueva la socialización entre adolescentes con discapacidad visual y stakeholders.

Se plantean los siguientes puntos a responder para justificar el por qué se han llegado a estas propuestas.

1. Breve descripción al respecto
2. Qué necesidad cubre
- 2.1 Qué clase de información comunica
3. Qué función tiene dentro del sistema
4. Quiénes participan en la interacción
5. Lugar y momento de la interacción

Modelos órganos sexuales

1. Modelos en bajo y alto relieve de los órganos sexuales de la mujer y el hombre que ayuden a explicar sus componentes y los procesos que suceden en ellos, como por ejemplo la menstruación en la mujer y la eyaculación en el hombre.
2. Cubre la necesidad de informar a adolescentes sobre sus órganos sexuales internos y cómo funcionan, para que puedan conocer el por qué ocurren los cambios en su cuerpo y conozcan que esto es algo normal, natural y que a todas las personas les sucede.
 - 2.1 Comunicará información biológica.
3. Comunicar información desde la parte biológica sobre sexualidad en adolescentes para reconocerse y conocer a la otra/o. Conocer que lo que sucede en ellas y ellos es normal y algo que a todas las personas les sucede.
4. La interacción con los modelos puede ser individual o en parejas, entre adolescentes con discapacidad visual. Permitirán tocar todas las partes de los modelos y conocer la información al respecto de los elementos que componen los órganos.
5. Se plantea que la interacción sea en salones de clases o instalaciones de asociaciones interesadas en utilizar el material para exponer sobre el tema de la sexualidad.

Juego de mesa

1. Juego de mesa con un tablero y tarjetas de preguntas que deberán ser respondidas por los participantes.
2. Cubre la necesidad de comunicar información sobre sexualidad de manera no amenazante y divertida, permitiendo la socialización entre otros adolescentes con discapacidad visual y conocer como opinan.
 - 2.1 Información sobre sexualidad desde la parte social.
3. Información sobre sexualidad que contendrá temas abordados desde los derechos sexuales y reproductivos, la perspectiva de género, la identidad de género y distintas orientaciones sexuales. El juego deberá cubrir la parte psicosocial de la sexualidad.
4. La interacción será entre adolescentes con discapacidad visual permitiendo que participen de 2 a 8 personas en el juego, para que socialicen, intercambien ideas y conozcan los temas propuestos.
5. Se plantea que la interacción sea en salones de clases o instalaciones de asociaciones interesadas en utilizar el material para exponer sobre el tema de la sexualidad.

Guía para madres y padres

1. La guía para padres es realmente un material para los stakeholders cercanos al usuario principal, sin embargo, dejaremos el nombre de “guía para padres” por el momento.

La guía será en formato físico con información sobre sexualidad en adolescentes y como acercarse a hablar con ellas y ellos.

El contenido vendrá en tinta.

2. Dotar de información pertinente a los stakeholders sobre educación sexual para adolescentes con discapacidad visual para interactuar respecto a este tema que suele ser dejado de lado.

2.1 Información biológica y social.

3. Promoverá la libre comunicación entre stakeholders y adolescentes con discapacidad visual ante un tema poco tratado y reforzará el conocimiento adquirido por adolescentes en las escuelas.

4. La interacción será entre adolescentes con discapacidad visual y padres, tutores y/o familiares cercanos (stakeholders).

5. La interacción podrá ser en casa o un lugar que genere un ambiente cómodo y de confianza a los usuarios para hablar y escuchar.

Propuestas	Holones			
	Reproductividad	Género	Erotismo	Vínculos afectivos
Modelos 3D	●			
Juego de mesa	●	●	●	●
Guía de madres y padres	●	●	●	●

Propuestas analizadas con la teoría de los cuatro holones

Reproductividad: Los modelos nos mostrarán la parte biológica de la reproductividad, los elementos que los componen y los procesos que ocurren en ellos, por ejemplo, el modelo de los órganos sexuales internos de la mujer, deberán representar la menstruación y la higiene necesaria.

Modelos 3D

82

Juego de mesa

Reproductividad: Una vez conocidas las partes de los órganos sexuales y cómo es que influyen en nuestros cambios de la niñez a la adolescencia, el juego de mesa deberá enfocarse en la parte de la reproductividad psicosocial, al decir esto nos referimos que, el juego deberá tener en cuenta que a pesar de ser personas biológicamente preparadas para reproducirnos en la etapa de la adolescencia, aún no estamos listos para tomar esa responsabilidad, pues la reproductividad también se constituye de constructos sociales que permiten a las personas tomar la decisión de ser o no ser padres.

Género. Por esta parte, el juego deberá tener contenido sobre la identidad de género, tomando en cuenta la diferencia entre sexo y género.

Erotismo. El juego de mesa deberá tener en cuenta la capacidad de todas las personas a sentir placer sexual, pero resaltando la parte psicosocial, donde cada individuo deberá tener presente que tiene el derecho a decidir que sí y que no desea hacer para disfrutar del erotismo.

Vínculos afectivos. El juego de mesa tendrá que tener presente las distintas orientaciones sexuales y el respeto a ellas, deberá promover una manera positiva de relacionarnos no solo en pareja, sino también entre amigos.

Juego de mesa

83

Guía para madres y padres

Esta guía deberá contener la misma información de las propuestas anteriores (al decir esto nos referimos que deberá manejar la información desde las mismas teorías que las otras soluciones), pero enfocada para los stakeholders para que ellos puedan reforzar el conocimiento aprendido por las y los adolescentes en casa, pues aún después de haber interactuado con los modelos y con el juego de mesa, es probable que adolescentes sigan presentando dudas, para esto, la guía deberá de estar presente en casa, para intentar aclarar y generar un

vínculo de confianza ante un tema poco tratado entre adolescentes con discapacidad visual y padres (y demás stakeholders).

Reproductividad. La guía deberá manejar información desde la parte biológica y la parte psicosocial. En la parte biológica para que los stakeholders puedan explicar de manera sencilla qué ocurre en la adolescencia, siempre difundiendo la idea de que estos cambios le ocurren a adolescentes con y sin discapacidad visual y que es algo completamente normal.

84 Género. Deberá enseñar sobre la identidad de género y la diferencia entre sexo y género. Deberá además promover la aceptación de las distintas identidades para que adolescentes no se sientan cohibidos al momento de querer hablar (si es el caso) sobre su propia identidad.

Erotismo. Deberá hablar sobre la potencialidad de todas las personas de sentir deseo y placer sexual, explicar que esto se encuentra ligado a nuestros órganos sexuales, sin embargo, no todo el placer sexual se enfoca en ellos. También tendrá que mencionar que esto es algo normal y positivo.

Vínculos afectivos. Deberá manejar los vínculos afectivos como relaciones positivas tanto de pareja como entre amigos, amigos y familiares.

3.5 Desarrollo de propuestas de diseño

3.5.1 Lineamientos de diseño universal y requerimientos de diseño

Para que las propuestas de nuestro sistema sean útiles para la mayor cantidad de personas, es necesario tener presentes los 7 lineamientos del diseño universal los cuales nos ayudan a poder identificar los requerimientos de diseño que nuestro proyecto deberá presentar.

El libro *Universal Design Handbook* (2010) hace mención a los siete principios de diseño, de los cuales, podemos resaltar lo siguiente.

1. Uso equiparable. Se debe proporcionar el mismo medio de uso para todos los usuarios: idéntico siempre que sea posible o en su defecto, equivalente.
2. Flexibilidad. El diseño se adapta a una amplia gama de preferencias y habilidades individuales. Por ejemplo, proporcionar distintas opciones en los métodos de uso.
3. Simple e intuitivo. El uso del diseño debe ser fácil de comprender independientemente de la experiencia, el conocimiento, las habilidades lingüísticas o el nivel de concentración del usuario.
4. Información perceptible. El diseño debe de comunicar la información necesaria de manera eficaz, tomando en cuenta las condiciones ambientales y las condiciones sensoriales del usuario.
5. Tolerancia al error. El diseño tiene que reducir los riesgos o consecuencias de acciones no intencionadas.
6. Poca exigencia del esfuerzo físico. El diseño debe usarse de manera eficiente sin la necesidad de utilizar demasiado esfuerzo físico.
7. Tamaño y espacio para el acceso y uso. El diseño debe tener un tamaño y espacio adecuado para el uso, manipulación y alcance de éste, independientemente del tamaño, postura o movilidad del usuario.

Guía de madres y padres

- | | | |
|---|---------------------------------------|--|
| 1 | Equiparable | |
| 2 | Flexible | ■ Deberá contar con gráficos, ilustraciones, y/o diagramas que ayuden a comunicar la información |
| 3 | Simple e intuitivo | |
| 4 | Información perceptible | ■ Deberá tener un tamaño que permita poder transportarla fácilmente. No menor a media carta |
| 5 | Tolerancia al error | |
| 6 | Poca exigencia del esfuerzo físico | |
| 7 | Tamaño y espacio para el acceso y uso | ■ Deberá ser económica para poder reproducirla fácilmente |

86

Modelos de órganos sexuales

- | | | |
|---|---------------------------------------|---|
| 1 | Equiparable | |
| 2 | Flexible | ■ Se deben utilizar distintas texturas para representar algunos elementos |
| 3 | Simple e intuitivo | |
| 4 | Información perceptible | |
| 5 | Tolerancia al error | ■ Algunos elementos deberán ser rígidos elaborados con plástico o resinas para soportar el uso continuo y posibles caídas |
| 6 | Poca exigencia del esfuerzo físico | |
| 7 | Tamaño y espacio para el acceso y uso | |

Dado

- | | |
|--|---|
| 1 Equiparable | ■ Deberá tener dimensiones que permitan sostenerlo con toda la mano |
| 2 Flexible | ■ Cada cara deberá tener un símbolo distinto |
| 3 Simple e intuitivo | ■ Deberá estar sujeto al tablero para evitar caerse fuera del área de juego al ser arrojado |
| 4 Información perceptible | ■ Deberá tener un sonido que permita percibir por donde se ha movido |
| 5 Tolerancia al error | |
| 6 Poca exigencia del esfuerzo físico | |
| 7 Tamaño y espacio para el acceso y uso | |

Tablero y fichas

- | | |
|--|--|
| 1 Equiparable | |
| 2 Flexible | ■ Deberá tener un tamaño amplio para que puedan interactuar de cuatro a ocho personas a la vez |
| 3 Simple e intuitivo | ■ Cada carril de avance deberá tener su propia textura |
| 4 Información perceptible | ■ Las fichas deberán tener su propia textura para diferenciarla entre ellas |
| 5 Tolerancia al error | |
| 6 Poca exigencia del esfuerzo físico | |
| 7 Tamaño y espacio para el acceso y uso | |

Tarjetas

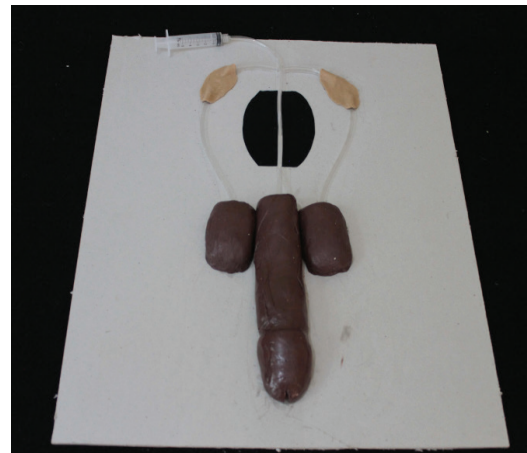
- | | |
|--|--|
| 1 Equiparable | ■ Deberán tener información en braille y en tinta |
| 2 Flexible | |
| 3 Simple e intuitivo | ■ Deberán poder sostenerse fácilmente con ambas manos |
| 4 Información perceptible | ■ Deberán tener la textura de la categoría a la que pertenecen |
| 5 Tolerancia al error | |
| 6 Poca exigencia del esfuerzo físico | |
| 7 Tamaño y espacio para el acceso y uso | |

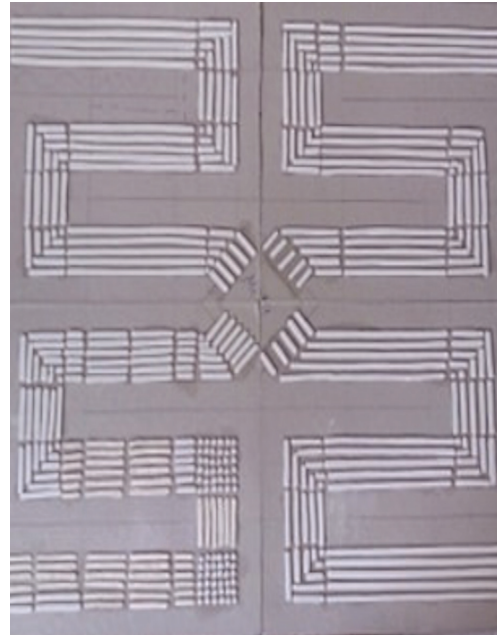
3.5.2 Elementos del sistema de solución

Modelos órganos sexuales

88

Los modelos de los órganos sexuales del hombre y de la mujer, fueron realizados en alto relieve con plastilina, esto para poder identificar si las proporciones que presentaban eran correctas y si se comprendía cada elemento que contenía.





Juego de mesa

El juego de mesa deberá contar con un tablero que permita interactuar a cuatro participantes a la vez.

Para que usuarios puedan mover su ficha dentro del tablero, se propone asemejar los carriles al diseño de las guías tactopodales, partiendo de la idea que adolescentes con discapacidad visual conocen el significado del diseño de las guías y pueden reinterpretarlo en el tablero.

En este primer prototipo el tablero se encuentra sobre un soporte rígido, cartón gris de 3mm. Sus dimensiones son 75x75cm.

Las guías están desarrolladas con fomi blanco para mostrar un relieve distinto.



Tarjetas

Las tarjetas del juego se encuentran hechas en cartulina blanca con medidas de 14x21.5 cm

La información de cada tarjeta está contenida en sistema braille.

Guía para madres y padres

La guía para padres es un elemento importante dentro del sistema, pues ayudará a obtener información sobre sexualidad a adolescentes dentro de casa por parte de sus familiares más cercanos y reforzará lo que adolescentes aprendan en las escuelas o por medio de talleres.

90

El contenido de la guía es un tema que requería mucho cuidado, después de una visita a las instalaciones de Ave de México y plantearles la elaboración de este material, nos mostraron una guía que previamente había desarrollado dicha asociación. Una vez que este material se revisó para conocer la pertinencia de su contenido respecto al proyecto, se pasó a solicitar el permiso de la asociación para re diseñarla, debido a que, en la cuestión editorial existía una gran carencia de criterios de diseño.

Temas de la guía:

- El papel de las madres y padres de familia en la educación de la sexualidad
- Sexualidad en el marco de desarrollo
- Qué es la adolescencia
- Embarazo adolescente
- Importancia de la educación sexual
- Derechos y autonomía

3.6 Evaluaciones rápidas

Juego de mesa Prototipo 1

La primera evaluación rápida del juego de mesa se realizó en las instalaciones de Ave de México.

Fueron tres las personas que participaron, Maribel Ortega (adulta, ciega), Pavel (adulto, normovisual) y Neftalí (adolescente de 17 años, normovisual).

El diseño de los carriles fue bien aceptado por todos los participantes, Maribel mencionó que el hecho de que cada participante tenga su carril ayuda a disminuir que se puedan revolver las fichas de cada persona que se encuentre jugando, además de que el tamaño del tablero fue adecuado para contener, en este caso, a tres personas jugando a la vez.

El tamaño del dado y de las tarjetas también fueron adecuadas para las y los participantes. En general, el contenido fue interesante, pero no hubo demasiada oportunidad de trabajar en conjunto por parte de los participantes.

Esta evaluación nos permitió identificar ciertos puntos a resolver para un nuevo prototipo que solucionara las problemáticas de este primero.



Observaciones generales:

92

- El juego debe de tener un instructivo que describa al tablero, su flujo, y las casillas. Por ejemplo: Cada participante iniciará en una esquina. Cada casilla tiene una separación que indica que estas cambiando de casilla.
- Si las casillas cambian de categoría, cambiar también de textura o ícono si es que este recurso se utilizaría.
- Que las tarjetas se encuentren separadas por categoría para que las y los jugadores no las revuelvan.
- El dado debe tener un cascabel para que sea más fácil de identificar hacia donde se movió.
- El dado podría estar sujeto por medio de un hilo al tablero para que no se caiga del mismo.
- El dado, en lugar de tener números, podría tener las categorías del juego y demás temas que se puedan proponer para generar más dinámicas.
- Podría haber actividades colectivas que todas las personas participantes interactúen entre sí.



Modelos órganos sexuales

Los modelos pasaron por una evaluación rápida enfocada a sus elementos formales, para ayudar a saber si sus partes se entendían. La evaluación fue llevada a cabo en las instalaciones de Ave de México.

Maribel Ortega, (adulta, ciega congénita) fue la persona que realizó dicha evaluación, de la cual podemos resaltar lo siguiente:

Órgano sexual masculino:

En general, se comprendió fácilmente la estructura del pene y sus elementos, sin embargo, la próstata no fue tan fácil de identificar, pues no presenta un relieve que la haga sobresalir del soporte, haciendo que se confundiera el material. Se hizo la observación que los testículos eran demasiado grandes.

Órgano sexual femenino:

Se comprendió fácilmente qué el modelo representaba únicamente la parte interna del órgano. Sin embargo, se sugirió representar ciertas partes, como el endometrio, con otra textura para poder comprender mejor cómo ocurre el periodo menstrual.

94

Observaciones generales:

- Los modelos de ambos sexos deben tener tamaños similares, para no difundir estereotipos respecto a que el órgano sexual masculino siempre es algo mayor.
- El órgano sexual femenino deberá tener una inclinación menor a 90° grados, específicamente en la parte del útero junto con las trompas de Falopio, pues esto ayudará a hacer una aproximación más realista del órgano.
- Se deben utilizar distintas texturas para representar distintos elementos de los órganos.

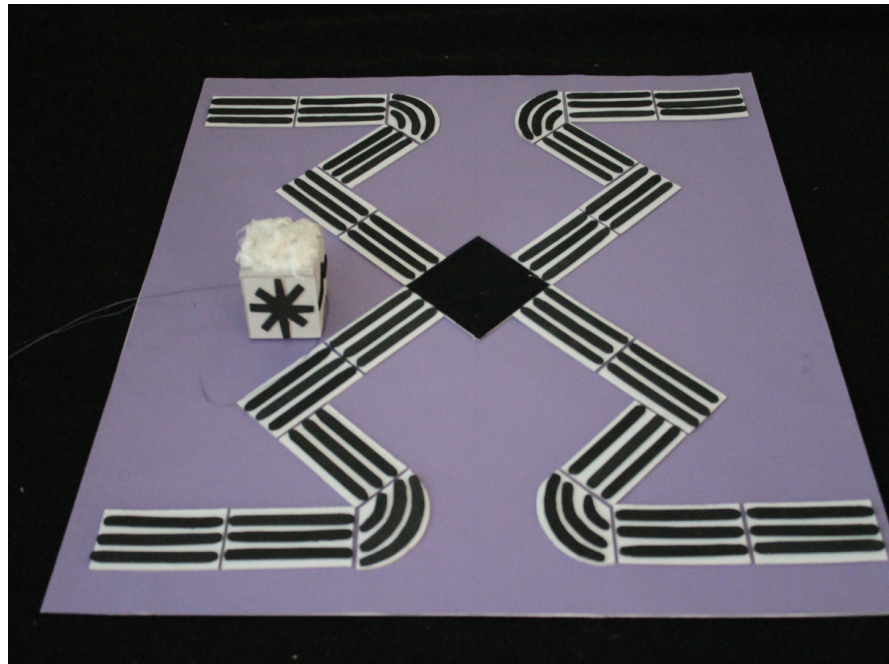
Maribel Ortega comentó que la propuesta de los órganos sexuales es un material que realmente puede ayudar a tener una mejor comprensión de ambos procesos, los cuales para personas con discapacidad visual el aprendizaje siempre es mediante el oído, mientras que normovisuales tienen la oportunidad de ver representaciones gráficas de los procesos, así, los modelos 3d que se desarrollen ayudarán a dar condiciones favorables y equivalentes a adolescentes con discapacidad visual para conocer mejor estos temas. A la vez, Maribel y Pavel (colaborador de Ave) nos sugirieron también desarrollar en primer lugar el modelo del órgano sexual femenino, pues social y culturalmente la menstruación sigue viéndose como algo negativo y aún existe desinformación en torno a ella, tanto para personas normovisuales como con discapacidad visual. A raíz de estos comentarios, se tomó la decisión de realizar únicamente el modelo 3d de los órganos sexuales internos de la mujer.









Juego de mesa Prototipo 2

Posterior a la primera evaluación rápida que tuvo el juego de mesa, se desarrolló un segundo prototipo que consideró las observaciones anteriores.

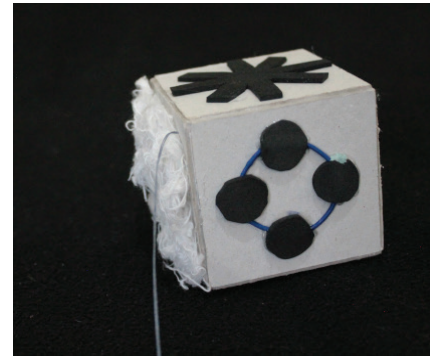
El tablero fue realizado en cartulina ilustración y forrado con papel lustre morado. Cada carril presenta fomi negro y el centro del tablero es terciopelo.



	Sexo seguro y protegido
	Cuerpo y autocuidado
	Placer y autoerotismo
	Tú escoges
	Identidad de género y orientación sexual
	Pregunta grupal

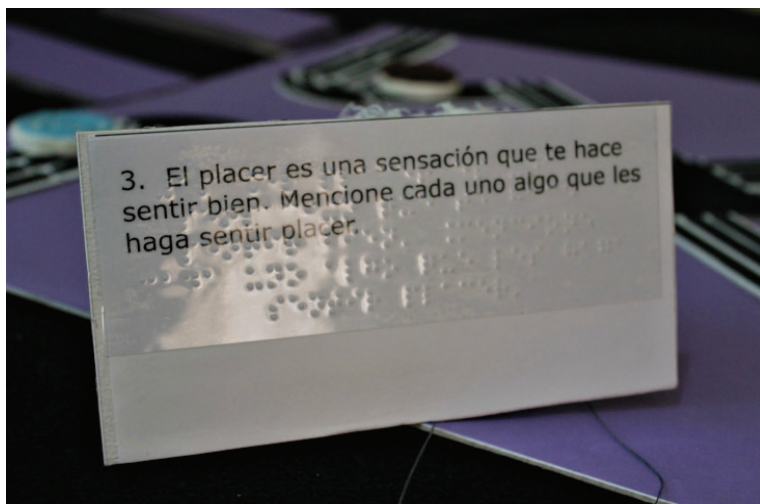
Íconos correspondientes a las categorías del juego repartidas en cada cara del dado. Las texturas están realizadas con fomi negro. En el caso de Placer y autoerotismo, la textura es estopa.

Fichas elaboradas en plastilina epoxica, presentan distintos materiales para ser diferenciadas como fieltro, estambre, pompones de nylon y medias esferas de plástico.



El dado además de estar sujeto con un hilo al tablero para evitar perderse al ser arrojado, cuenta con dos cascabeles dentro para poder ubicar por medio del oído hacia donde se dirigió el dado al ser arrojado.

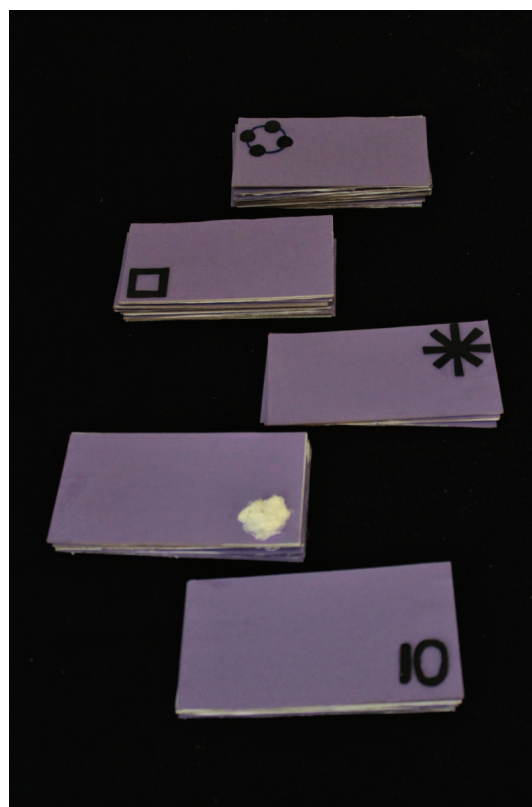




Tarjetas de preguntas realizadas en cartulina ilustración. La tipografía utilizada es verdana a 21 pt. La información en braille se encuentra impresa sobre mica adhesiva.

98

Tarjetas de preguntas por la parte trasera. Cada tarjeta cuenta con el ícono de la categoría a la que pertenece para poder ser identificada.





Nuestro segundo prototipo fue llevado a las instalaciones de Ave de México, en esta ocasión únicamente se evaluó la cuestión formal del mismo, pues no hubo más participantes para llevar a cabo una ronda de juego.

99

Los elementos del tablero fueron evaluados por Maribel Ortega, de sus comentarios podemos resaltar lo siguiente.

- El hilo que sujeta al dado ayuda a que este no caiga fuera del tablero al ser usado
- El cascabel dentro del dado ayuda a identificar hacia donde se ha dirigido el dado
- Cada cara del dado se comprendió como una categoría distinta
- Los carriles y casillas si ayudan a comprender por donde deberá avanzar la persona que esté jugando

Capítulo 4

Evaluaciones con usuarios finales y resultados

Análisis de las evaluaciones llevadas a cabo con usuarias y usuarios con discapacidad visual, ejecutadas con modelos realizados en su máxima aproximación a un modelo final, que nos permitieron identificar cómo nuestras propuestas cumplen con los objetivos que el sistema de solución se planteó, llegando a un resultado final que contempla lo aprendido en este proceso.

4.1 Primeros modelos funcionales

102

La construcción de las propuestas de solución ha tenido presente en todo momento las sugerencias de colaboradores de Ave de México, así bien, posterior a las evaluaciones rápidas que tuvieron elementos del juego de mesa y los modelos en alto y bajo relieve de los sistemas sexuales, se pasó a desarrollar nuevos prototipos, que considerarán todo lo que se había hablado, esto para un mejor entendimiento de las propuestas antes de ser evaluadas con nuestros usuarios finales. Al mencionar usuarios finales, nos referimos a chicas y chicos, entre la pubertad y adolescencia, pertenecientes a instituciones y/o escuelas donde nuestro material pueda ser utilizado. Así, las evaluaciones llevadas a cabo con estas chicas y chicos, nos permitieron observar como los elementos del sistema cumplen con los objetivos planteados.

Esta primera evaluación se realizó con el juego de mesa, y todos los componentes que lo conforman: tablero, dado, tarjetas de preguntas, tarjetas de habilidades para la vida, fichas, e instructivo.



4.1.1 Evaluación primeros modelos

La evaluación se llevó a cabo en las instalaciones de la asociación Ilumina³¹ el 20 de septiembre del 2019.

103

Objetivo:

Identificar si el juego era atractivo para las y los usuarios y si los componentes del juego de mesa transmitían su propia información.

Tiempo de la evaluación:

1hr 30 minutos.

Lugar:

Salón de clases de Ilumina
En todo momento estuvo presente la profesora Verónica, perteneciente a la institución.

Puntos a evaluar:

Contenido
Uso
Forma

³¹ Institución dedicada a brindar capacitación a niñas, niños y adolescentes para su inclusión social, educativa y laboral.

4.1.2 Resultados evaluación primeros modelos

Perfil de usuarias y usuarios

Usuarias y usuarios de 8 a 13 años.

Estuvieron presentes 8 participantes, 3 hombres y 4 mujeres. (Por el tiempo, el cuestionario final de preguntas solo fue aplicado a 7 participantes).

Por el rango de edad que presentan, aún se comportaban más como niñas y niños. Se les complicaba concentrarse, jugaban mucho con los componentes del material, interrumpían a los demás participantes al hablar, sin embargo, ante el tema presentado también mostraron mucho interés y entusiasmo por jugar.

De 8 participantes, 6 presentaban baja visión y 2 presentaban ceguera. La mayoría de las y los participantes leían en tinta, y solo una chica con ceguera leía braille, sin embargo, su lectura aún no era muy fluida.

Casi todos los participantes desconocen conceptos de sexualidad, solo una chica de 13 años era quien presentaba un mayor conocimiento de los conceptos que se trataron.

Contenido

Lenguaje de acorde al usuario: Por el rango de edad, es probable que muchos conceptos aún no hayan sido aprendidos por las y los participantes.

Los conceptos que generaron mayor duda fueron los siguientes:

- Vida sexual
- Homosexual
- Lesbiana
- Placer
- Reproducirse
- Zonas íntimas

Aprendizaje colaborativo. Las y los participantes interactuaban entre ellos de manera libre y con confianza, no se mostraban cohibidos para hablar de los temas presentados en el juego. La mayor parte del tiempo querían ayudar a responder a sus compañeros, todas y todos participaban entusiastamente en las preguntas grupales.

Muchas veces coincidían con lo que otras y otros respondían, y en ocasiones llegaba a haber risas burlonas, a pesar de esto, nadie se mostró molesto o quiso dejar de jugar.

Durante la interacción con el juego, existieron conceptos que participantes no conocían, una vez que se explicaban, mostraban una comprensión rápida al respecto y mencionaban lo aprendido continuamente como para asegurarse de estar en lo correcto.

Habilidades para la vida. Las habilidades para la vida son 10 aptitudes propuestas por la OMS para un crecimiento y desenvolvimiento individual positivo en la sociedad sin dañar a terceros. Nosotros utilizamos los conceptos de estas habilidades en forma de tarjetas especiales que podían ayudar a resolver las preguntas del juego de mesa. A pesar de que eran un elemento del juego, a las personas participantes se les olvidó usarlas en el transcurso del mismo, sin embargo, no fueron realmente necesarias durante la dinámica, ya que se pudo desarrollar la actividad sin necesidad de ellas. Consideramos que es un elemento del cual se puede prescindir, pues no afectó en el orden o desarrollo del juego de mesa.

Uso

El tablero permitió que 8 personas interactuaran a la vez sin que intervinieran en el carril del otro. Cada carril del tablero fue utilizado en parejas.

Cuando algún usuario llegaba a intervenir en el espacio de otro era más que nada por curiosidad.

El dado presentó un buen tamaño para ser sujetado.

El hilo funcionó para que el dado no cayera fuera del tablero, pero fue demasiado largo y algunos participantes comenzaron a jugar con el hilo.

El dado al ser arrojado en el tablero no intervino en la posición de las fichas de las y los participantes

Únicamente una participante leía braille y solo ella lo utilizó, pero por no hacerlo tan rápido prefirió que alguien más la apoyara para leer las siguientes preguntas que le tocaban.

Las y los demás participantes que leían en tinta gustaban de intentar leer las tarjetas, si era demasiado difícil para ellos entonces pedían ayuda.

Las tarjetas se revolvían entre categorías porque eran manipuladas por participantes, aunque no fuera su turno para utilizarlas.

Las tarjetas no tenían una ubicación precisa en el área de juego por lo que estaban desordenadas por la mesa.

Las tarjetas muchas veces tenían que ser acercadas por alguien más al chico o chica que le tocará responder.

Forma

Las tarjetas, fichas y dado fueron fáciles de sostener.

El diseño de carril fue rápidamente entendido, sabían por donde debían avanzar y comprendían bien la separación entre casilla y casilla. También comprendieron rápidamente cuando alguien llegaba a la meta por la textura distinta que presentaba.

El tamaño de la tipografía de las tarjetas de preguntas no fue el más adecuado, pues a la mayoría se les complicó leer fácilmente las tarjetas. La profesora Verónica (profesora que estuvo presente en todo momento de la evaluación) mencionó que cada niña y niño tiene su propio tamaño al que lee la tipografía y los contrastes que más se le facilitan.

Los íconos de cada categoría se comprendían como distintos entre ellos, si bien, en un principio no era tan fácil de recordar cual pertenecía a cada categoría, entre más rondas jugaban más pronto fueron reconociendo cual era de cada tema. Los que se recordaron más rápido fueron el rectángulo de cuerpo y autocuidado, la estopa de placer y los círculos unidos de pregunta grupal.

Stakeholders (madres y familiares cercanos)

Después de terminar la evaluación del juego, se pasó a hablar con stakeholders que acudieron por sus hijas e hijos y/o nietas y nietos. Se observó que las stakeholders eran únicamente madres y algunas abuelas.

Esta charla fue de manera muy breve y no se pudo realizar un orden de preguntas.

Ellas mostraron mucho entusiasmo al respecto del tema del proyecto y tienen muchas dudas sobre cómo hablar de sexualidad con sus hijas e hijos.

Se mostraron interesadas en la obtención de una guía que les facilite el acercamiento con hijas e hijos sobre temas de sexualidad, pues presentan temores y preocupaciones, por ejemplo, que alguien pueda llegar a molestar o abusar de sus hijas e hijos al considerar que por su discapacidad son más vulnerables a agresiones y burlas de terceros.

Consideraciones generales**Contenido**

Las habilidades para la vida pueden ser eliminadas del juego, pues no fueron utilizadas en ningún momento y a pesar de esto no afectó en la dinámica, el avance de cada participante pudo darse sin problema.

Uso

Identificamos que es necesario poner una especie de carta que tenga los iconos e información (en tinta y braille) de cada categoría, para que, en todo momento, las y los participantes tengan esta referencia y no existan confusiones u olvidos sobre cual ícono pertenece a cuál categoría.

Forma

Es necesario definir un promedio en cuanto al tamaño de la tipografía adecuada para las y los participantes.

Mecanismos

Es necesario tener un espacio para colocar las tarjetas, para que se puedan ir pasando a los jugadores sin que tengan que hacer tanto esfuerzo para buscarlas.

Sobre el dado, se identificó que el hilo que lo sujeta al tablero puede ser menos extenso, para evitar que se enrede con otros elementos o con las manos de las personas que participan.

Algunos materiales que se utilizaron en esta evaluación deberán ser modificados para próximos prototipos. Por ejemplo, el papel utilizado para darle unidad a las tarjetas en cuanto a color se despegaba fácilmente, también algunos íconos de las categorías no se mantuvieron en su posición.

4.2 Segundos modelos funcionales

Los segundos prototipos tomaron en cuenta las consideraciones de la primera evaluación para sus modificaciones, posteriormente se llevó a cabo una segunda evaluación.

4.2.1 Evaluación segundos modelos

La segunda evaluación realizada se llevó a cabo en la secundaria 320 Ignacio León Robles Robles, el 09 de octubre del 2019. El juego de mesa fue evaluado por segunda ocasión y el modelo de los órganos sexuales de la mujer por primera ocasión. Como parte de esta actividad, la secundaria 320 nos otorgó un reconocimiento (mismo que puede encontrarse en la sección de anexos) por llevar a cabo dicha evaluación, pues por los temas que se abordaron, el número de participantes y el tiempo que tomó, se consideró por parte de la institución como un taller de sexualidad. Para esta actividad, el juego fue evaluado únicamente por hombres y el modelo 3D únicamente por mujeres.

Objetivo de la evaluación:

Identificar si el contenido de los nuevos elementos agregados era comprendido por todas las personas que participantes, generarán interés, y los componentes fueran fácilmente manipulables.

Lugar:

Salón de clases de la secundaria 320 Ignacio León Robles Robles. En todo momento estuvo presente la profesora Patricia, perteneciente a la institución.

Tiempo de la evaluación:

1 hora

Juego de mesa evaluación II

Puntos a evaluar:

Contenido

Uso

Forma

Mecanismos

Modelo 3D evaluación I

Puntos a evaluar:

Contenido

Uso

Forma

Mecanismos

4.2.2 Resultados evaluación segundos modelos

Perfil de usuario

Usuarios entre 11-15 años

9 participantes, todos ellos hombres. Por el tiempo, el cuestionario final de preguntas solo fue aplicado a 5 participantes. Había usuarios con baja visión (en su mayoría) y con ceguera.

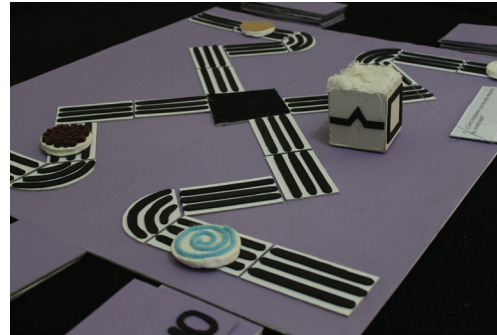
Los participantes prestaron atención cuando se explicó cómo funcionaba el juego de mesa y realizaban preguntas cuando algo no les quedaba claro.

110

Los usuarios se mostraban interesados en jugar un juego de mesa, cuando se les acercó el material para que lo tocaran antes de ser utilizado lo hicieron entusiastamente y se mostraban curiosos por cómo habían sido elaborados los elementos. En todo momento se mostraron dispuestos a participar, responder las preguntas y dar su opinión.

Algunos usuarios interrumpían a sus compañeros, pero la mayoría esperaba su turno o alzaba la mano. Había usuarios más serios que solo respondía cuando se les preguntaba directamente. Cuando no llegaban a recordar o algún concepto pedían que fuera explicado.

Juego de mesa



Tablero utilizado para evaluación. Fotografía del equipo 2019

Contenido

Lenguaje de acorde al usuario. Los usuarios comprendían las preguntas y los conceptos utilizados. En ocasiones, algunos conceptos en lugar de desconocerlos simplemente no los recordaban.

Aprendizaje colaborativo. Los participantes interactuaban entre ellos de manera libre y con confianza, no se mostraban cohibidos para hablar de los temas presentados en el juego.

La mayor parte del tiempo querían ayudar a responder a sus compañeros.

En su mayoría coincidían con lo que los demás respondían.

Uso

El tablero permitió que 9 personas interactuaran a la vez sin que intervinieran en el carril del otro. Cada carril del tablero fue utilizado en parejas y un carril fue utilizado entre tres personas.

El dado presentó un buen tamaño para ser sujetado. El hilo funcionó para que el dado no cayera fuera del tablero, y la longitud del hilo permitió que los participantes más alejados al tablero pudieran utilizar el dado. El dado al ser arrojado en el tablero no intervino en la posición de las fichas de los participantes.

El braille de las tarjetas fue utilizado por los usuarios que mejor lo dominaban, otros buscaban intentarlo y si tardaban mucho o se les dificultaba, pedían ayuda.

El contenido en tinta fue fácil de leer por los usuarios que lo utilizaron.

El braille y la tinta de la guía de íconos del juego funcionó para los usuarios.

Las tarjetas muchas veces tenían que ser acercadas por alguien más al chico que le tocará responder debido a que algunas tarjetas se encontraban colocadas en el extremo opuesto del participante en turno.

Forma

Las tarjetas, fichas y dado fueron fáciles de sostener.

El diseño del carril fue rápidamente entendido, sabían por donde debían avanzar y comprendían la separación entre casillas, pero aun así preguntaban si habían ubicado su ficha correctamente.

Las fichas fueron bien aceptadas por los participantes e hicieron preguntas sobre cómo las habíamos elaborado.

El instructivo, las tarjetas y la guía de íconos, llamaron bastante la atención por encontrarse en tinta y en braille.

Mecanismo

El vinil aplicado en las tarjetas para darle unidad de color funcionó correctamente ya que no se despegó al ser manipulado.

Los símbolos de las tarjetas, dado y hoja maestra se mantuvieron en su lugar en todo momento.

La longitud del hilo permitió que pudiera ser alcanzado por todos los participantes.

Perfil de usuaria

7 participantes, todas mujeres entre 11 y 14 años.

De estas, 3 usuarias presentaban baja visión y 4 ceguera.

Las alumnas, debido al tabú que existe sobre el tema, en general se mostraron cohibidas durante la realización de la actividad.

Al inicio de la actividad, Javier (integrante del equipo de este proyecto) mostró el modelo a las alumnas pasando una por una y explicando distintos procesos que tienen que ver con la menstruación, así como el uso de la copa menstrual, la cual, ninguna de ellas conocía.

Modelo 3D

Contenido

Lenguaje acorde al usuario. Durante la realización del taller, las alumnas sabían de los cambios en el cuerpo y un poco sobre el proceso de la menstruación, pero se les dificultaba mucho usar el lenguaje adecuado para nombrar las partes de los órganos sexuales sin sentir pena, hacían muchas bromas o simplemente se quedaban calladas.

Aprendizaje colaborativo. Se ayudaban a responder las preguntas, aunque había algunas alumnas que respondían más que otras, a algunas les daba mucha pena y les costaba mucho responder.

Transferencia de conocimiento. Pudieron identificar las partes que componen los órganos sexuales, así como entender que procesos se realizan en cada uno de ellos, la profesora Patricia, además explicó sobre cuestiones de higiene y consentimiento, explicaba la importancia de enseñar sobre temas de sexualidad para prevenir alguna infección o abuso.

Uso

El uso del modelo funcionó bastante bien para la que la profesora demostrara procesos, y les enseñara higiene, sin embargo, al ser 7 alumnas y solo un modelo, se tuvo que pasar una por una.

Después de que el modelo fuera mostrado y explicado por Javier, la profesora Patricia intervino para complementar la actividad y al final realizar preguntas para identificar lo que se había mostrado en clase, como parte de la retroalimentación pidió a las alumnas que señalaran cada parte del sistema sexual.



Modelo hecho en PLA. Fotografía del equipo. 2019

114

Forma

El tamaño del modelo resultó adecuado para comprender las partes del cuerpo, sin embargo, se tuvo la observación de la profesora Patricia sobre el tamaño, debido a que es demasiado grande, ella recomendó que fuera más apegado a las dimensiones del cuerpo humano.

Mecanismo

El mecanismo del modelo necesita ser modificado para que tenga distintas texturas de acuerdo a lo que se quiere mostrar, similares a las de los órganos sexuales reales. Se debe resolver bien la parte de cómo mostrar el proceso de la menstruación.

Consideraciones generales

La primera evaluación resultó bastante positiva, si bien, hizo falta una organización más elaborada, nos ayudó a identificar el orden que deberá tener la siguiente evaluación. También se pudo identificar los cambios que se tienen que realizar al modelo, los materiales y procesos que deben de ser empleados para mejorarlo, así como también la necesidad de contar con más personas que nos ayuden a grabar y tomar fotografías que nos servirán para los análisis posteriores.

4.3 Terceros modelos funcionales

Los terceros prototipos añadieron algunos elementos extra y se llevaron modelos 3D en distintos materiales. Los objetos que se llevaron fueron los siguientes:

Juego de mesa, tablero, dado, fichas en mdf, tarjetas de preguntas, 4 guías de íconos táctiles del juego, tarjetero, instructivo, modelo órganos sexuales de la mujer impresos en 3D con PLA (tubas uterinas, útero, y vulva) y modelos de órganos sexuales elaborado con plastilina epoxica y copa menstrual.

4.3.1 Evaluación terceros modelos

La tercera evaluación realizada se llevó a cabo en la secundaria 320 Ignacio León Robles Robles, el 09 de octubre del 2019. El juego de mesa fue evaluado por tercera ocasión y el modelo de los órganos sexuales de la mujer por segunda ocasión..

Objetivo:

Observar la interacción de usuarios con los componentes del sistema en un orden establecido, el interés por el tema y la transferencia de conocimiento.

Lugar:

Salón de clases de la secundaria 320 Ignacio León Robles Robles (secundaria inclusiva). En todo momento estuvo presente la profesora Patricia Germán, perteneciente a la institución

Tiempo de la evaluación:

1 hora

Modelos 3D	Juego de mesa
Puntos a evaluar:	Puntos a evaluar:
Contenido	Contenido
Uso	Uso
Forma	Forma

4.3.2 Resultados evaluación terceros modelos

Interacción, orden

116

Para iniciar la evaluación se realizó un cuestionario diagnóstico sobre sexualidad humana a las y los participantes, para conocer el nivel de información que tenían sobre este tema. Después, el primer material que se evaluó fue el modelo 3D del sistema sexual. La interacción con este material fue acompañada de una exposición del tema de la menstruación. Se explicó por qué ocurre la menstruación, a partir de qué edad, cómo sucede y los métodos de higiene íntima que pueden utilizar las mujeres para evitar manchar su ropa de flujo menstrual, haciendo especial mención en la copa menstrual y permitiendo la manipulación de la misma por parte de las personas con las que se evaluó. Durante la exposición del tema las y los participantes pudieron estar tocando el modelo 3D, sin embargo, debían esperar a que su compañera, o compañero que lo estuviera manipulando se lo pasará.

Posteriormente, se pasó a realizar una ronda del juego de mesa. Se organizaron equipos de tres y dos personas para poder jugar. Durante esta actividad se estuvo apoyando a las y los usuarios a acercarles las tarjetas de preguntas y si lo solicitaban, a leer la pregunta.

Para terminar la evaluación, se realizó un cuestionario posterior a la ronda del juego de mesa, esto para conocer lo aprendido por usuarias y usuarios durante la interacción con los elementos presentados.

Modelo 3D



Interacción usuario con modelo hecho en plastilina epoxica. Fotografía del equipo. 2019

Contenido

Interés por el tema. Las y los adolescentes se mostraron interesados por el tema, sin embargo, eran las mujeres quienes realizaban más comentarios sobre el periodo menstrual, mientras que los hombres se mantuvieron callados la mayor parte del tiempo, pero si interactuaban con los modelos. Si bien, no mostraban incomodidad, si llegaban a realizar comentarios sobre la menstruación como algo sucio o asqueroso, cuando mencionaban algo así, se repetía que el flujo menstrual era algo natural y no repulsivo.

Transferencia de conocimiento. Durante la exposición del tema con el modelo, se realizaban preguntas para reiterar que las y los adolescentes estuvieran captando el contenido, al preguntar sobre distintos métodos de higiene femenina durante el periodo menstrual, era en su mayoría las mujeres quienes respondían.

Por el cuestionario posterior a la evaluación, pudimos identificar que varias partes del sistema sexual de la mujer fueron recordadas por las y los usuarios.

Uso

Manipulación. El modelo 3D impreso en PLA es de un tamaño mayor al natural, sin embargo, a la vez esto permite que adolescentes puedan manipularlo fácilmente. El modelo realizado con plastilina epoxica, al estar separado por piezas, permitía que mientras una persona estuviera tocando la vulva, otra estuviera tocando el útero.

Forma

Información que transmiten los componentes. El modelo 3D ayuda para la exposición de las partes del sistema sexual de la mujer y para explicar el proceso de la menstruación mientras se explica qué sucede en cada elemento del sistema, por ejemplo, cuando se mencionó que por el cuello del útero bajaba el flujo menstrual, se apoyó a algunas usuarias y usuarios para que tocaran el útero y el cuello del mismo.





Exploración tablero. Fotografía del equipo. 2019

Juego de mesa

Contenido

Transferencia de conocimiento. El juego de mesa, al estar dividido por categorías, permite que se hablen distintos temas, esto agrada a usuarias y usuarios. Por el cuestionario posterior, pudimos identificar que adolescentes comprendieron bien el mensaje que se quería transmitir y recordaban temas discutidos previamente en la interacción.

Aprendizaje colaborativo. El juego de mesa permitió a las usuarias y usuarios el dar su opinión. En su mayoría, todas las personas participantes respondían y en varias ocasiones, se encontraban de acuerdo unas con otras.

Uso

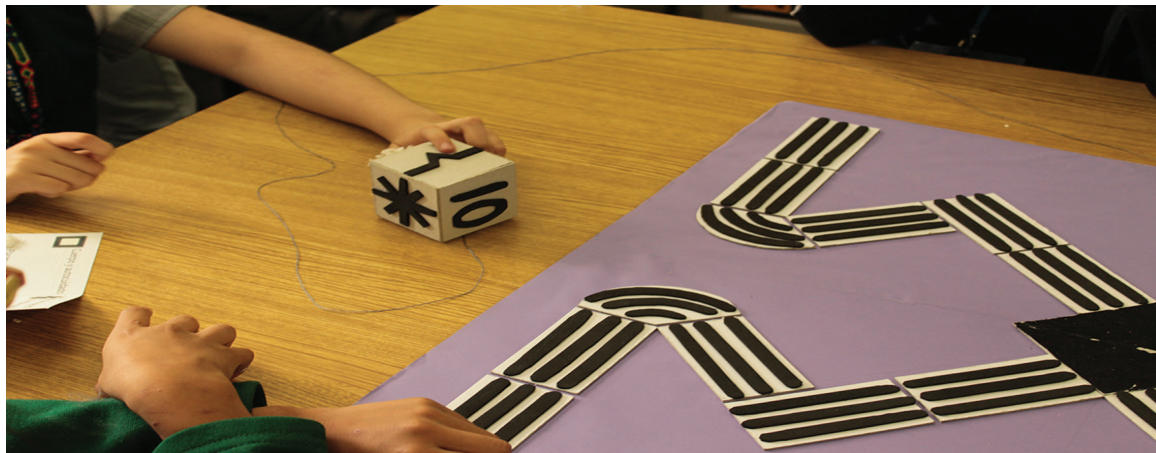
Manipulación. Al desarrollar la interacción en equipos, los distintos elementos fueron manipulados por distintos participantes, lo cual ayudo a la convivencia entre ellas y ellos. Por ejemplo, en un equipo de tres, una participante arrojó el dado, otro identificó la categoría que había caído y una más leyó la pregunta que se les asignó.

Forma

Comprensión nuevos elementos. El tarjetero fue llevado por primera vez en esta evaluación, fue bien comprendida su utilidad, y si bien, no todas las personas participantes lo tenían al mismo alcance, se comprendía bien la ubicación de dónde encontrar las tarjetas de preguntas.

La guía de íconos táctil del juego fue comprendida y utilizada durante la dinámica.

Usuaría interactuando con el juego de mesa. Fotografía del equipo. 2019



Consideraciones generales

Los modelos del sistema sexual de la mujer en esta evaluación funcionaron unidos (modelo en PLA) y en piezas individuales (modelos de plastilina epoxica) para poder explicar sobre las partes del sistema y su función, podían ser manipulados por el alumnado mientras se exponía el tema, sin embargo, es necesario explicar más detalladamente los componentes para lograr una máxima comprensión, esto puede ser facilitado utilizando distintas texturas para los modelos finales, así al describir cada componente y su función, por medio de la textura que tenga, la o el usuario pueda identificarlo aún mejor.

El juego de mesa al tener distintos componentes permite que, aun jugado en equipo, todas las personas que participen tengan una función, además, por jugarse en rondas, las chicas y chicos pueden irse turnando la actividad que les toque hacer (arrojar el dado, leer la pregunta, mover la ficha). La división de preguntas en categorías genera también agrado, pues hace el juego más dinámico. Para el modelo final del juego de mesa, las tarjetas deberán tener un tamaño menor, lo mismo que el tarjetero, pues las medidas que se han utilizado son demasiado grandes. Además se debe utilizar distintas texturas y colores contrastantes en los carriles para hacer una diferenciación táctil y visual, esto para permitir el uso de personas con ceguera, baja visión y normovisuales.

Las tablas con los resultados de las tres evaluaciones pueden ser consultadas en el apartado de Anexos.

Evaluación III. Fotografía del equipo. 2019





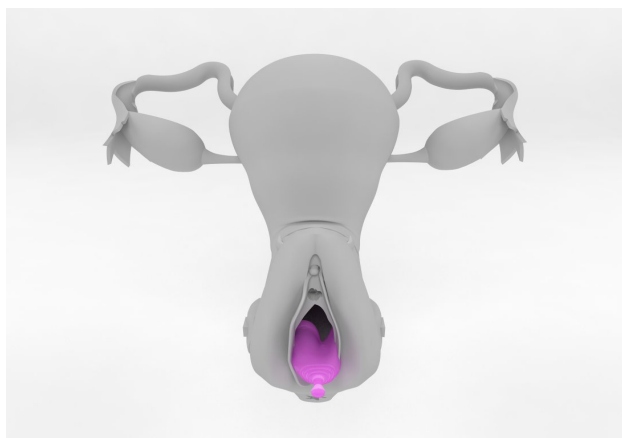
Guía para madres y padres

Guía para madres, padres y familiares cercanos a adolescentes con discapacidad visual. Esta guía contiene información desde el área biológica como los cambios en el cuerpo de mujeres y hombres, y desde el área social sobre el comportamiento de adolescentes en distintas edades, además de contener los derechos sexuales y reproductivos. La guía es un material de apoyo para que stakeholders (madres, padres, familiares cercanos) puedan tener conocimiento sobre cómo hablar de sexualidad con adolescentes, sin necesidad de ser expertos en el tema, pues lo importante es lograr una socialización y confianza entre adultos y adolescentes.

122

Modelo 3D órgano sexual de la mujer

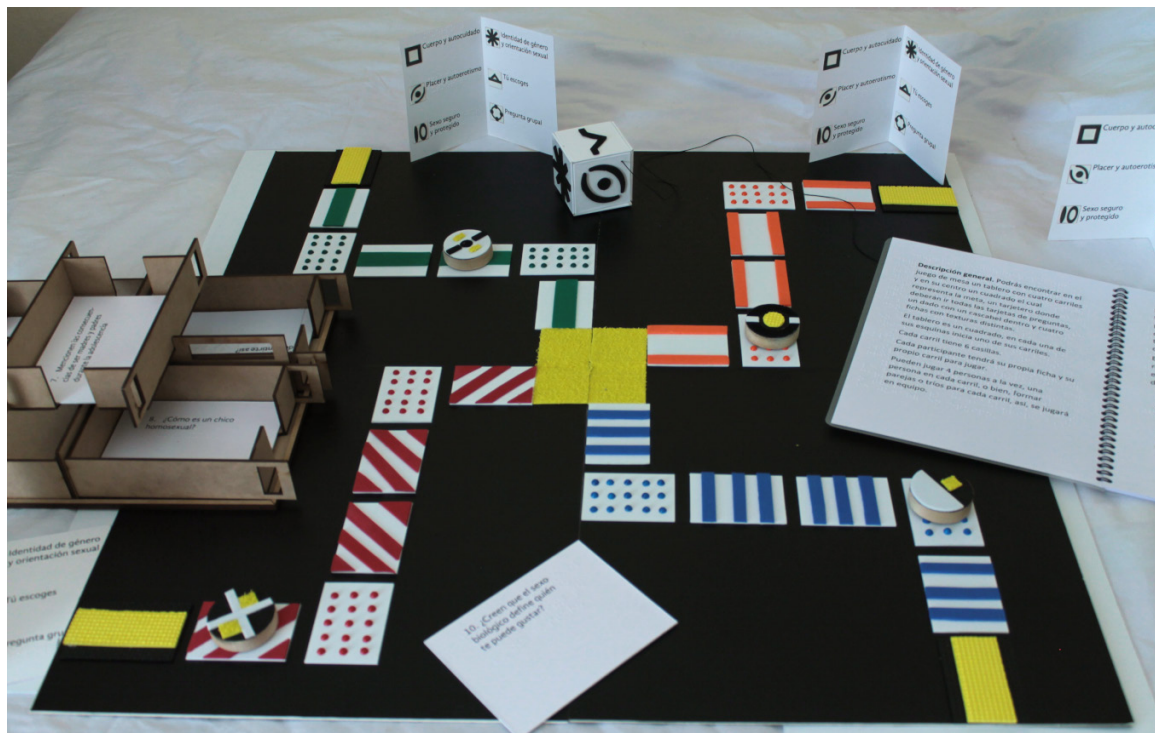
El modelo 3D es un material que ayuda a enseñar desde el área biológica la sexualidad. Funciona para mostrar los distintos elementos que conforman el órgano sexual de la mujer, el proceso de la menstruación y la higiene íntima. El modelo puede ser manipulado por adolescentes para reconocer cada órgano y lograr una mejor comprensión de este tema biológico. Puede ser utilizado como una herramienta de apoyo de profesores, educadores sexuales, sexólogos, y/o padres que conozcan sobre el tema.



4.4 Sistema de solución ISA

Juego de mesa

El juego de mesa es un material didáctico que promueve la socialización de adolescentes con discapacidad visual sobre temas de sexualidad desde el área social, esto para demostrar cómo la sexualidad se encuentra en distintos aspectos de nuestras vidas. Este material puede ser utilizado por 4 hasta 8 personas a la vez. La dinámica es sencilla, se avanza una casilla cada vez que se responde positivamente una pregunta. Durante el juego todas las personas que participen tienen oportunidad de opinar, esto para conocer el punto de vista de todas. Además, el juego cuenta con una hoja de respuestas, donde se hace una sugerencia de lo que se podría contestar en caso de que no se tenga una respuesta idónea.



Capítulo 5

Identidad gráfica

Conceptualización visual del proyecto que busca generar una identidad al mismo.



5.1 Primeras exploraciones

El proyecto ISA se conforma a partir de las siglas tomadas de nuestros tres conceptos rectores, **Inclusión, Sexualidad** y **Adolescencia**, estos conceptos representan, de manera muy general, la temática y la línea que buscamos seguir con nuestra investigación.

A partir de tener establecido el nombre de nuestro proyecto se pasó a desarrollar propuestas gráficas de identidad. En ellas exploramos distintos tipos de líneas, formas y tipografías.



5.2 Propuesta final

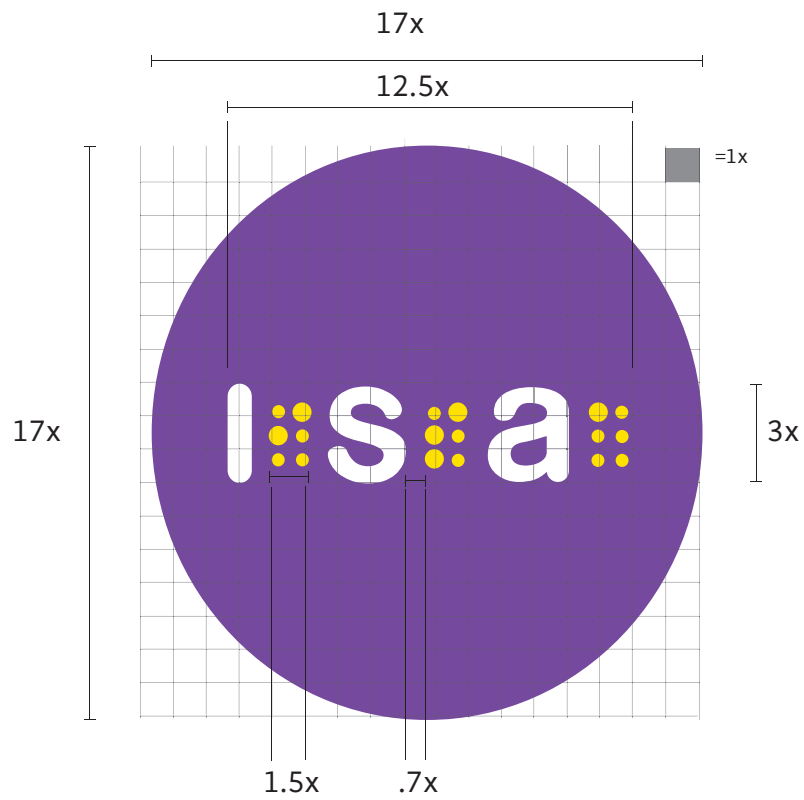
La propuesta final para la identidad gráfica de nuestro proyecto fue la elaboración de un isologo.

Nuestro isologo busca comunicar no solo el título del proyecto sino también su cualidad de incluyente, pues se trabajó con la palabra ISA en su formato en tinta y en su formato braille.

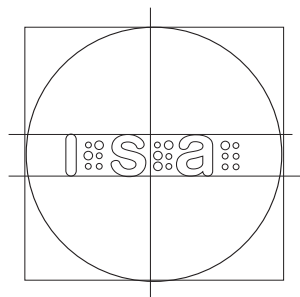
Ambos sistemas de escritura se encuentran contenidos en un círculo, donde ambos tienen espacio, esto para representar la inclusión.



128



Para poder incorporar el isologo a distintos elementos, superficies o medios, se debe tener en cuenta la siguiente reticula, en ella, "x" es equivalente a la unidad en la que se esté trabajando.



La tipografía utilizada para el isologo es Rocko, desarrollada por Casady & Greene y se encuentra de uso libre para fines no comerciales. Esta tipografía es redondeada, lo cual ayuda a seguir con la coherencia de los círculos utilizados para los puntos de braille y el círculo que engloba a todos los elementos. Sin embargo, para una mejor lectura de la palabra ISA en conjunto con el braille, se eliminó el punto de la “i” minúscula para no generar interferencia con los otros puntos utilizados en la propuesta.

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q
R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u
v w x y z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Rocko regular



CMYK: 0%, 8%, 100%, 0%
RGB: 255, 224, 0
PANTONE: Yellow 012 u



CMYK: 0%, 63%, 95%, 0%
RGB: 238, 119, 24
PANTONE: Bright Orange u



CMYK: 31%, 87%, 0%, 0%
RGB: 183, 60, 142
PANTONE: 227 u



CMYK: 65%, 79%, 0%, 0%
RGB: 118, 74, 52
PANTONE: 2617 u



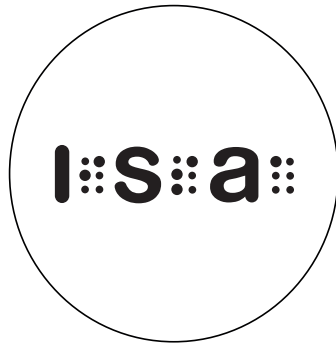
CMYK: 50%, 80%, 7%, 62%
RGB: 79, 37, 74
PANTONE: 2582 u

Los colores elegidos para el isologo forman parte de la paleta de colores propuesta para todo el proyecto.



Variaciones negativo,
positivo y escala de grises.

130



Anexos

Instrumento de evaluación I

Para conocer si el juego de mesa produce conocimiento colaborativo se realizará la siguiente pregunta:

¿Consideras que lo demás jugadores compartieron información que no conocías sobre sexualidad durante el juego?

Preguntas para saber si los componentes del juego comunican su propia información y se comprende la relación entre ellos

1. ¿Te fue fácil reconocer tu ficha durante el juego?
2. ¿Te fue fácil reconocer por donde debía avanzar tu ficha?
3. ¿Te fue fácil diferenciar la categoría de cada pregunta?
4. ¿Te fue fácil identificar la categoría de cada pregunta en las tarjetas?
5. ¿Te fue fácil identificar cada categoría en el dado?

132 Para conocer si los componentes del juego son atractivos para el usuario se realizarán las siguientes preguntas.
Evaluación por niveles del 1 al 5, donde 1 es lo menos agradable y 5 lo más agradable.

La textura de la ficha fue:

- 1 (nada agradable)
- 2 (un poco agradable)
- 3 (más o menos agradable)
- 4 (agradable)
- 5 (muy agradable)

La textura del carril fue:

- 1 (nada agradable)
- 2 (un poco agradable)
- 3 (más o menos agradable)
- 4 (agradable)
- 5 (muy agradable)

La textura del dado fue:

- 1 (nada agradable)
- 2 (un poco agradable)
- 3 (más o menos agradable)
- 4 (agradable)
- 5 (muy agradable)

Instrumento de evaluación II

Para conocer si los componentes del juego comunican su propia información y se comprende la relación entre ellos, se realizarán las siguientes preguntas:

1. ¿Pudiste reconocer tu ficha durante el juego?
2. ¿Pudiste reconocer por donde debía avanzar tu ficha?
3. ¿Pudiste diferenciar la categoría de cada pregunta?
4. ¿Pudiste identificar la categoría de cada pregunta en las tarjetas?
5. ¿Pudiste identificar cada categoría en el dado?
6. ¿Fue útil la tarjeta con texturas para identificar cuál símbolo pertenecía a cada categoría?

Para conocer si los componentes del juego son atractivos para el usuario se realizarán las siguientes preguntas.
Evaluación por niveles del 1 al 5, donde 1 es lo menos agradable y 5 lo más agradable.

La textura de la ficha fue:

- 1 (nada agradable)
- 2 (un poco agradable)
- 3 (más o menos agradable)
- 4 (agradable)
- 5 (muy agradable)

La textura del carril fue:

- 1 (nada agradable)
- 2 (un poco agradable)
- 3 (más o menos agradable)
- 4 (agradable)
- 5 (muy agradable)

La textura del dado fue:

- 1 (nada agradable)
- 2 (un poco agradable)
- 3 (más o menos agradable)
- 4 (agradable)
- 5 (muy agradable)

Evaluación modelo 3D órgano sexual femenino.

Para conocer si el modelo 3D es fácilmente manipulable por el usuario por medio de la observación durante la evaluación y posteriormente con las fotografías y vídeos que se obtengan, se tendrá que observar:

- Si el modelo no cae de sus manos
- Si pueden tomarlo desde distintas zonas
- La facilidad de sujetarlo con una o ambas manos
- La flexibilidad de ser usado sobre un soporte rígido o únicamente sostenerlo con las manos

134

Instrumento de evaluación III

Cuestionario de diagnóstico. Cuestionario de 10 preguntas que se les realizarán a las y los participantes de la evaluación antes de la interacción con el material para identificar qué tanto conocen de sexualidad.

1. ¿Qué consideras que es la sexualidad humana?
2. ¿Qué consideras que es el sexo?
3. ¿En qué materiales obtienes información sobre sexualidad humana?
4. ¿Qué consideras que es el género?
5. ¿Qué crees que son los vínculos afectivos?
6. ¿Qué consideras que es el placer?
7. ¿Platicas con tus amigas y amigos de sexualidad humana?
8. Menciona cambios durante la adolescencia de mujeres y hombres
9. ¿Para qué crees que sirven los métodos anticonceptivos?
10. ¿Por qué consideras que es importante conocer sobre sexualidad humana?

Evaluación modelo 3D órgano sexual femenino.

Para conocer si el modelo es útil para la exposición de los temas sobre menstruación e higiene y si es fácilmente manipulable por usuarios se deberán observar los siguientes puntos:

1. Si los componentes funcionan para explicar el tema expuesto
2. Si se comprende la relación entre los componentes
3. Si los componentes son atractivos para el usuario
4. Si los componentes son fácilmente manipulables por el usuario

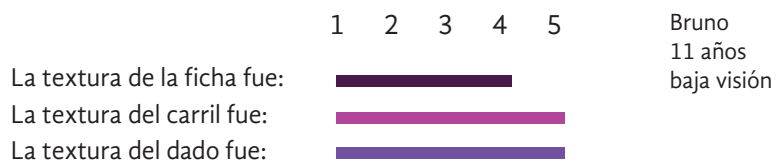
Cuestionario posterior a la interacción de usuarios con los elementos del sistema. Realizar el siguiente cuestionario para identificar la información que los usuarios aprendieron durante la dinámica

1. Si tienes más dudas sobre tu cuerpo y tus órganos sexuales, ¿con quién puedes acudir para informarte más?
2. Puedes mencionar tres partes del sistema sexual (masculino si el usuario es mujer, y femenino si el usuario es hombre)
3. ¿Quiénes pueden decidir sobre tu cuerpo?
4. ¿Consideras que los demás jugadores compartieron información que no conocías sobre sexualidad humana durante el juego?
5. Quieres agregar algo más sobre el juego de mesa. ¿Te gustó por? O te disgustó ¿por?

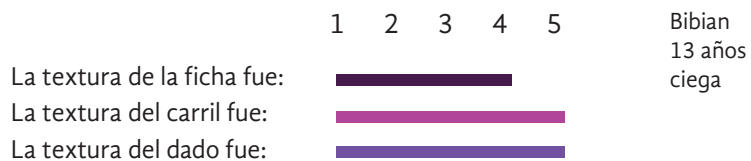
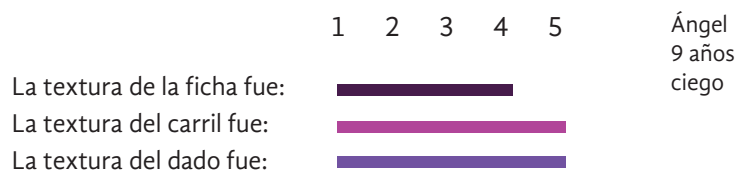
Para conocer el agrado de las texturas que se presentaban en el tablero, fichas y dado, se realizó una pregunta sobre el nivel de agrado al respecto.

La escala fue la siguiente:

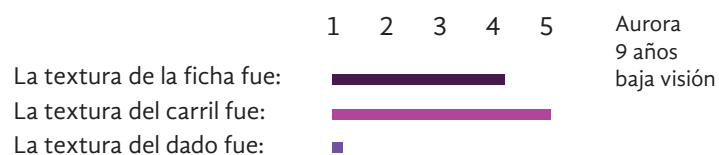
- 1 nada agradable
- 2 un poco agradable
- 3 más o menos agradable
- 4 agradable
- 5 muy agradable



136

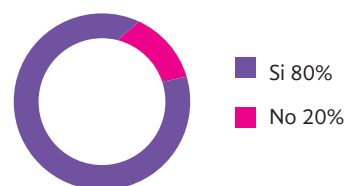


Evaluación 1

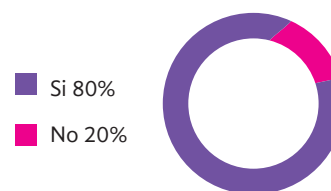


Preguntas sobre la comprensión de los elementos del juego de mesa

¿Te fue fácil identificar la categoría de cada pregunta en las tarjetas?



¿Consideras que tus compañeros y compañeras compartieron información que no conocías sobre sexualidad?



a)

a) ¿Te fue fácil reconocer tu ficha durante el juego?



b)

b) ¿Te fue fácil reconocer tu por dónde debía avanzar tu ficha durante el juego?



c)

c) ¿Te fue fácil diferenciar la categoría de cada pregunta?

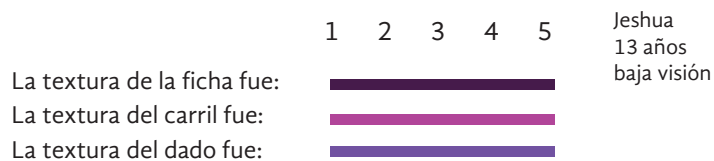
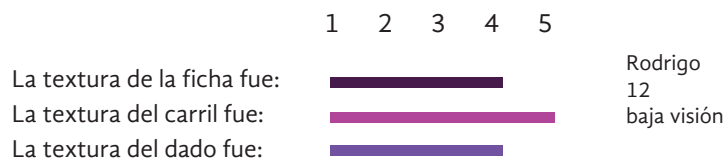
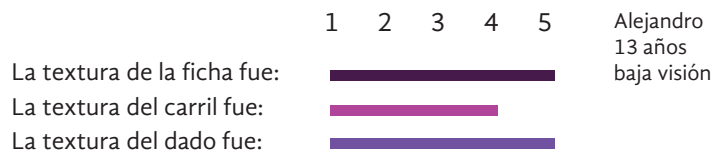
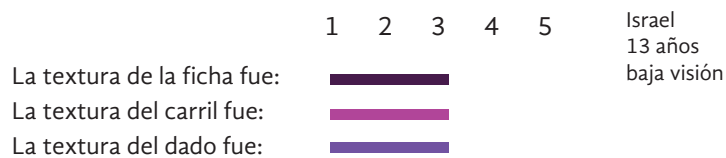


d)

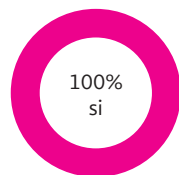
d) ¿Te fue fácil identificar cada categoría en el dado?

Para conocer el agrado de las texturas que se presentaban en el tablero, fichas y dado, se realizó una pregunta sobre el nivel de agrado al respecto. La escala fue la siguiente:

- 1 nada agradable
- 2 un poco agradable
- 3 más o menos agradable
- 4 agradable
- 5 muy agradable



Preguntas sobre la comprensión
de los elementos del juego de mesa



a) ¿Pudiste reconocer tu ficha durante el juego?



b) ¿Pudiste diferenciar la categoría de cada pregunta?



c) Pudiste identificar la categoría de cada pregunta en las tarjetas?



d) ¿Pudiste identificar cada categoría en el dado?

e) ¿Pudiste reconocer por donde debía avanzar tu ficha?

■ Si 90%
■ No 10%



f) ¿Te fue útil la tarjeta con texturas para identificar cuál símbolo pertenecía a cada categoría?

■ Si 90%
■ No 10%



Modelo 3D

		1	2	3	4	5
Contenido	Transfiere conocimiento					●
	Los componentes son atractivos para las usuarias				●	
Uso	El modelo fue fácilmente manipulable por usuarias				●	
Mecanismos	Los componentes del modelo resisten ante la manipulación				●	
	Facilidad en la colocación de la copa menstrual			●		

140

Juego de mesa

		1	2	3	4	5
Contenido	Lenguaje adecuado a usuarias y usuarios					●
	Produce aprendizaje colaborativo					●
Forma	Los componentes del juego comunican su propia información					●
	Se comprende la relación entre los componentes del juego				●	
	Los componentes del juego son atractivos para las y los usuarios					●

Evaluación 2

		1	2	3	4	5
Uso	Los componentes del juego fueron fácilmente manipulables por el usuario					●
	ficha					●
	dado					●
	tarjetas					●
	guía táctil de íconos					●
	Los componentes del juego fueron fácil de ubicar por el usuario					
	ficha					
	dado				●	
tarjetas			●			
guía táctil de íconos					●	
Mecanismos	Los componentes del juego se mantuvieron sobre su soporte					●
	ficha					●
	dado					●
	tarjetas					●
	guía táctil de íconos					●
	Los componentes del juego mantuvieron su forma al ser manipulados					
	ficha					
	dado					●
tarjetas					●	
guía táctil de íconos					●	

Juego de mesa

		1	2	3	4	5
Contenido	Transfiere conocimiento					●
	Produce aprendizaje colaborativo					●
Forma	Los componentes del juego comunican su propia información					
	Guía táctil de íconos				●	
	Tarjetero					●
	Se comprende la relación entre los componentes del juego				●	
Uso	Los componentes del juego fueron fácilmente manipulables por usuarias y usuarios					
	fichas					●
	Guía táctil de íconos					●
	Los componentes del juego fueron fáciles de ubicar por el usuario					
	tarjetero					●
	tarjetas				●	
	Guía táctil de íconos					●

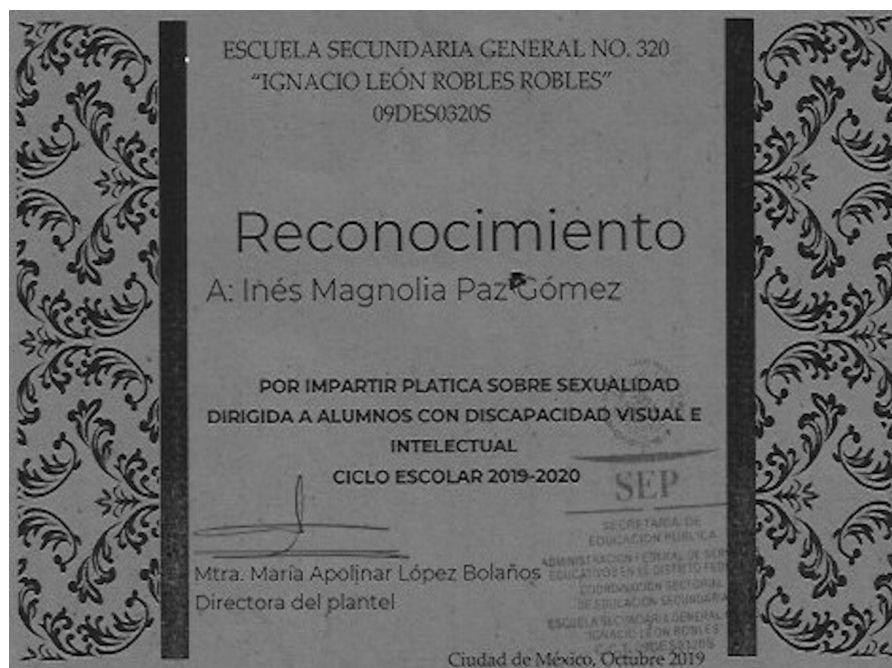
Modelo 3D PLA

		1	2	3	4	5
Contenido	Transfiere conocimiento					●
Forma	Los componentes del juego comunican su propia información				●	
	Los componentes del juego son atractivos para las y los usuarios				●	
Uso	El modelo fue fácilmente manipulable por las y los usuarios					●

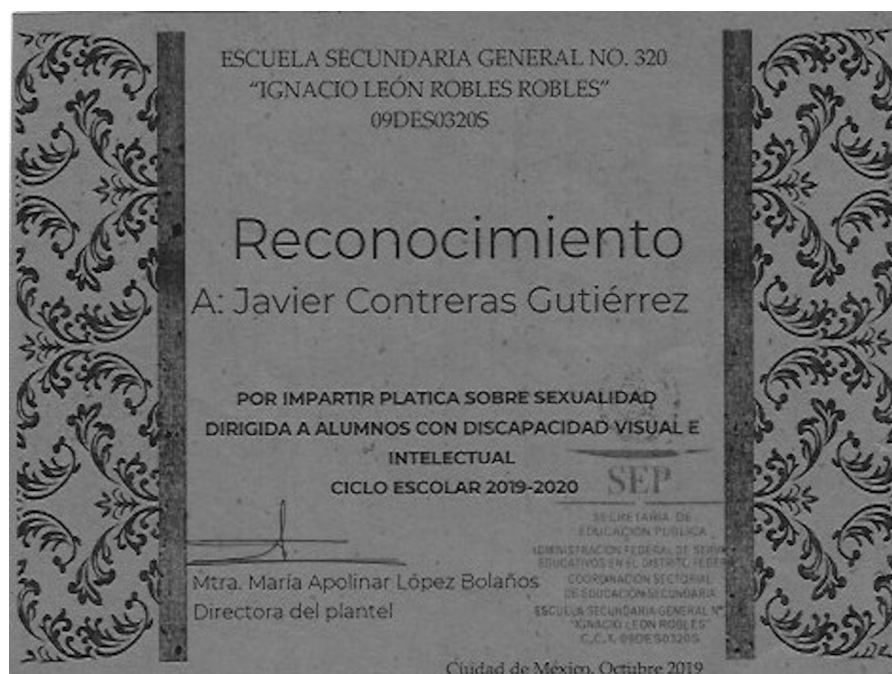
143

Modelo 3D Plastilina epoxica

		1	2	3	4	5
Contenido	Transfiere conocimiento					●
Forma	Los componentes del juego comunican su propia información				●	
	Los componentes del juego son atractivos para las y los usuarios			●		
Uso	El modelo fue fácilmente manipulable por las y los usuarios					●



144



Reconocimientos
otorgados por la
sec. #320 Ignacio
León Robles Robles



30 octubre del 2019

A quien corresponda.

Por medio de la presente, Javier Contreras y Magnolia Paz, estudiantes de la Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Cuajimalpa, solicitamos la autorización para la toma de fotografías, audio y/o video, de las y los adolescentes que participarán en el proceso de evaluación, además de su publicación y/o exhibición, de manera no comercial, únicamente para fines de uso académico.


Autoriza
Rodrigo Germán

Se les indica que
es posible tomarlos
pero no de rostro,
no deben ser cobijados
a ninguna red social
En caso de tener
de rostro, deben
ser difuminados
o no claros
por favor.

145

Conclusiones



El proyecto ISA fue un trabajo desarrollado durante todo un año en el cual aprendimos y conocimos varios aspectos. Nos queda claro que todas las personas tenemos, o deberíamos tener, espacio en esta sociedad, contar con las mismas oportunidades recreativas, laborales, educativas, entre muchas otras. El hecho de que existan grupos vulnerables hoy en día en nuestro país (y en el mundo) es una situación a la cual se le debe prestar atención y nos debe llevar a generar consciencia sobre el estado actual en que vivimos. La falta de educación sexual pertinente y accesible para personas de diferentes edades y características, genera violencia en distintos niveles, por esto mismo, quisimos brindar una herramienta que ayudará a enseñar un tema tan importante que hasta la fecha sigue siendo algo oculto para muchas y muchos. Las propuestas que se pueden hacer al respecto son muchísimas y pueden ser trabajadas desde distintas áreas, nosotros solo hemos puesto un granito de arena con ISA, proyecto que pudo formarse con la participación directa de quienes necesitan y quieren este tipo de materiales, pues existe aún una gran falta de atención en las necesidades de las personas con discapacidad visual.

Como pudimos observar durante este proceso, el sistema de solución de diseño debe de recorrer varios aspectos teóricos para que pueda resolver de manera más idónea la problemática que se definió. Solo trabajando en conjunto con las y los usuarios que se verán beneficiados con nuestra solución, se puede llegar al mejor resultado, pues conocer sus deseos y necesidades ayuda a la mejor comprensión del tema, y una mejor comunicación del mismo.

Es de vital importancia también, tener siempre presentes los lineamientos del diseño universal, pues por medio de este, la solución planteada logra tener un alcance mayor debido a que esto permite el uso a sujetos con distintas características. Aun así, no se debe de perder de vista en ningún momento la población a la que está dirigido nuestro proyecto, pues a pesar de que los temas y subtemas que se definieron previamente se identificaron

a raíz de una investigación donde se concretó que las inquietudes respecto a la sexualidad suelen ser las mismas para adolescentes normovisuales como para adolescentes con discapacidad visual, debemos siempre tratarlos de la manera más pertinente para las y los usuarios principales del proyecto, tomando en cuenta su edad, contexto social y discapacidad, esto para lograr disminuir las barreras de acceso a la información que existen para estos grupos que hoy en día, siguen siendo vulnerados.

El camino por recorrer es aun largo, pero con la colaboración de personas de distintas disciplinas y con distintas inquietudes podremos en colectivo, generar propuestas a las problemáticas existentes y lograr una sociedad diversa, donde aprovechemos nuestras diferencias para enriquecer nuestro medio.

Fuentes de consulta



“Agenda Sectorial para la Educación Integral en Sexualidad con énfasis en la Prevención del Embarazo en Adolescentes en el marco de la ENAPEA”. 2016. Consultado el 9 de agosto del 2019. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/321436/SEP_ENAPEA_190318_3.pdf

“Ajedrez de la Bauhaus”. 2014. COSAS de ARQUITECTOS (blog). Consultado el 15 de agosto del 2019. <http://hablemosunpocodetodo.blogspot.com/2010/11/ajedrez-bauhaus.html>

“Álvarez-Gayou Juan Luis. Los jóvenes preguntan. México: Paidós, 2004.

“Álvarez-Gayou Juan Luis. Sexoterapia Integral. México: El manual moderno. 2011. Edición PDF. Consultado el 14 de agosto del 2019. <https://biblioteca.unipac.edu.mx/wp-content/uploads/2017/06/Sexoterapia-Integral-2da..pdf>

“Ave de México”. S/f. Consultado el 08 de julio del 2019. <https://avedemexico.org.mx/>

“Biblioteca Vasconcelos” S/f. Consultado el 15 de agosto del 2019. <https://bibliotecavasconcelos.gob.mx/detalle-acervo/?id=61932>

“Cartilla derechos sexuales adolescentes y jóvenes” 2016. Edición PDF. Consultado el 08 de julio del 2019. <https://www.cndh.org.mx/sites/all/doc/Programas/VIH/Divulgacion/cartillas/Cartilla-Derechos-Sexuales-Adolescentes-Jovenes.pdf>

“Cebrián de Miguel María Dolores, Glosario de discapacidad. España: ONCE. 2003. Edición PDF. Consultado el 14 de agosto del 2019. https://portal.once.es/bibliotecas/fondo-bibliografico-discapacidad-visual/947/glosario-sobre-acceso-personas-discapac-1396/at_download/file
“Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad

PDF. Consultado el 14 de agosto del 2019.(<http://www.caladona.org/grups/uploads/2007/03/MARCELA%20LAGARDE%20SEXUALIDAD.doc>)

“La adolescencia una época de oportunidades” UNICEF. 2011. Edición PDF. Consultado el 14 de agosto del 2019. https://www.unicef.org/bolivia/UNICEF_-_Estado_Mundial_de_la_Infancia_2011_-_La_adolescencia_una_epoca_de_oportunidades.pdf

“La discapacidad en México, datos del 2014. INEGI. 2016. Edición PDF. Consultado el 01 de agosto del 2019. <http://coespo.qroo.gob.mx/Descargas/doc/DISCAPACITADOS/ENADID%202014.pdf>

López Vega Claudia y Reyes Mendoza Graciela. 2008. Una propuesta alternativa de materiales didácticos para los programas sobre educación de la sexualidad dirigidos a adolescentes. Tesis de licenciatura. Facultad de Estudios Superiores Aragón.

López Zalapa Iris Catalina. 2008. Conocimientos, dudas y tabúes que presentan los adolescentes acerca de la sexualidad humana, caso específico los alumnos de 3° año turno matutino de la escuela secundaria Federal Lázaro Cárdenas, perteneciente a la población de Paracho, Michoacán. Tesis de licenciatura. Universidad Autónoma de México

“Maratón clásico” Mercado libre. S/f. Consultado el 15 de agosto del 2019. https://articulo.mercadolibre.com.mx/MLM-613445740-maraton-clasico-edicion-mini-juego-de-mesa-_JM
“Modelo anatómico aparato reproductor masculino” Mercado libre. s/f. Consultado el 15 de agosto del 2019. https://articulo.mercadolibre.com.co/MCO-453122538-modelo-anatomico-aparato-reproductor-masculino-4d-importado-_JM

“Modelo médico reproductivo de la mujer” Alibaba. S/f. Consultado el 10 de octubre del 2019. <https://spanish.alibaba.com/product-detail/advanced-female-reproductive-organ-model-60255833050.html?spm=a2700.icbuShop.82.2.71ef45dbE9EVhw>

“Pinterest Braidom juego de mesa”. S/f. Pinterest. Consultado el 15 de agosto del 2019. [https://www.pinterest.jp/pin/507288345503642467/?amp_client_id=CLIENT_ID\(&mweb_unauth_id={{default.session}}&simplified=true](https://www.pinterest.jp/pin/507288345503642467/?amp_client_id=CLIENT_ID(&mweb_unauth_id={{default.session}}&simplified=true)

“Popular libros, Adolescencia”. S/f. Consultado el 15 de agosto del 2019. https://www.popularlibros.com/libro/adolescencia_894188

“Pornhub ahora también ofrece porno para ciegos: vídeos x con audiodescripción”. 15 junio 2016. Ubergizmo blog. Consultado el 15 de agosto del 2019. <https://es.ubergizmo.com/2016/06/15/pornhub-ahora-tambien-ofrece-porno-para-ciegos-videos-x-con-audiodescripcion.html>

Preiser Wolfgang, Ed. 2010. Universal Design Handbook. (United States: McGraw Hill, 2010)

“¿Qué es identidad de género?”. S/f. Consultado el 14 de agosto del 2019. <https://www.gob.mx/segob/articulos/que-es-la-identidad-de-genero>

“Sapiensex”. S/f. Consultado el 16 de agosto del 2019. <http://www.sapiensex.com/es/>

“Sexualidad, qué es. OMS”. 08 agosto del 2011. Consultado el 08 de agosto del 2019. <http://formacion-integral.com.ar/website/?p=17>

“Tactilemindbook”. S/f. Consultado el 15 de agosto del 2019.
<http://tactilemindbook.com/>

“Vagina Flesh light pink lady” Redlights. 2019. Consultado el 10 de octubre del 2019. <https://redlights.es/vagina-fleshlight-pink-lady/>

“Zanzu.be mi cuerpo en palabras e imágenes” Zanzu.be. 2015.
Consultado el 10 de octubre del 2019. <https://www.zanzu.be/es>

“La sexualidad forma parte de nuestro comportamiento, es un elemento más de nuestra libertad”.

Michel Foucault

Este libro se terminó de imprimir en el mes de noviembre del 2019
en los talleres Azul Print Calle Medicina #24 local A
Delegación Coyoacan,
Ciudad de México

Material didáctico
de apoyo para
la educación sexual
de adolescentes
con discapacidad visual

Inclusión
Sexualidad
Adolescencia