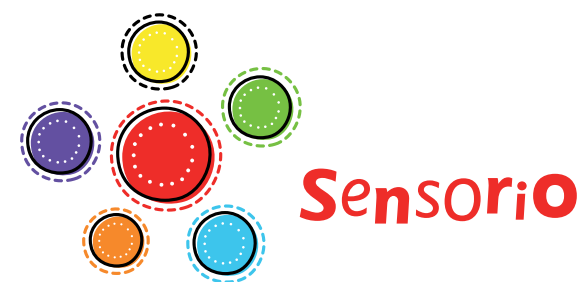


Sensorio

Didáctica para la educación sexual infantil



Proyecto de investigación /creación de un sistema didáctico para la **educación sexual infantil** a partir del planteamiento del **Diseñador Gráfico** como articulador de procesos pedagógicos.



Creación de un sistema didáctico para la educación sexual infantil a partir del planteamiento del Diseñador Gráfico como articulador de procesos pedagógicos.

Proyecto de investigación/creación para optar por el título de **Diseñadores Gráficos** de la Universidad del Cauca.

Desarrollado por:

Mayra López Polo / Daniel Lasso Casas

Agosto de 2014.

Sensorio, -ria adj.

1 Relativo a la sensibilidad como facultad humana.

2 Centro cerebral de las sensaciones.

- Conjunto de órganos de los sentidos y su conexión con funciones cerebrales específicas. Son conocidos los órganos de los sentidos: vista, olfato, tacto, gusto. Todos son importantes en el papel que desempeñan en el ciclo de respuesta sexual.

Índice

Introducción	pág. 6		
1- Planteamiento del proyecto		6 - Prototipo 3	pág. 70
Preguntas de Investigación	pág. 10	Prueba Piloto	pág. 77
Justificación	pág. 10	Análisis de la herramienta de verificación	pág. 79
Objetivos	pág. 10		
Marco teórico conceptual	pág. 11		
Conceptos claves	pág. 15		
Marco contextual	pág. 18		
Definición del problema	pág. 19	7 - A modo de reflexión	pág. 84
Planteamiento Metodológico	pág. 20		
Marco legal	pág. 22		
2 - Trabajo de campo		Bibliografía	pág. 88
Análisis de la educación sexual a través de la cultura visual.	pág. 26		
Inventario de material pedagógico	pág. 27		
Primeros acercamientos a la comunidad	pág. 30		
3 - Alternativas de desarrollo			
Definición del sistema didáctico	pág. 34		
Identidad Gráfica	pág. 36		
4 - Prototipo 1	pág. 42		
Diseño del espacio de juego	pág. 45		
Manual para padres	pág. 46		
Testeo 1	pág. 49		
Herramienta de verificación	pág. 51		
5 - Prototipo 2	pág. 56		
Testeo 2	pág. 62		
La herramienta de verificación como herramienta de diagnostico	pág. 64		

INTRODUCCIÓN

El Diseño Gráfico está presente en todas las formas de consumo visual contemporáneo. La constante problematización del fenómeno de la comunicación, ha ocasionado una reformulación constante de las perspectivas que el Diseño Gráfico tiene con otras disciplinas y campos del conocimiento como la pedagogía y la educación.

El Diseño como interdisciplina², ha expandido sus campos de acción, generando posibilidades de desarrollo a diferentes problemáticas sociales y culturales, incursionando cada vez más en la creación de material y dispositivos dentro de diversos campos educativos.

El papel del diseñador en el abordaje de proyectos de articulación con la educación, está no solamente en su capacidad de interpretar y proponer soluciones a los conflictos que encuentra en su contexto, sino de construir y diseñar estrategias a través de múltiples medios y herramientas que potencialicen los objetos y las formas a través de los cuales la comunicación es generada, producida, distribuida y usada en los contextos para los cuales es pensada.

Desde hace un año iniciamos un proceso de acercamiento en relación a los imaginarios que existen en nuestro contexto respecto a la sexualidad, en este proceso de indagación y rastreo encontramos la necesidad de diseñar estrategias desde los estudios visuales que pudieran transformar y reformular las percepciones que existen en torno a temas tabú y que escasamente son

abordados desde la comunicación visual como una problemática latente en nuestra sociedad. Nuestro primer antecedente ocurrió durante el curso de Taller 7, en el cual trabajamos en una estrategia para promocionar la responsabilidad sexual en nuestra comunidad universitaria denominada «Llévame contigo». A partir del trabajo de campo que realizamos en torno a las enfermedades de transmisión sexual en Popayán, encontramos un gran déficit de material informativo, educativo y preventivo, además de grandes falencias en las instituciones públicas y privadas a la hora de mediar entre los materiales y los dispositivos de protección, como el condón.

Después de haber realizado una serie de acciones, intervenciones y pruebas de testeo en la comunidad, fue evidente el aporte del Diseño Gráfico como una interdisciplina que piensa en las particularidades del contexto para proponer alternativas y estrategias comunicativas.

Para definir las preguntas de investigación, comenzamos por diagnosticar los problemas dentro de la educación sexual infantil que fueran susceptibles de ser abordados desde el Diseño Gráfico como mediador social y cultural. A través de este diagnóstico detectamos falacias en el material de educación sexual, entre los cuales se encuentran herramientas pedagógicas como libros, juegos y actividades lúdicas, dentro de las cuales consideramos que el Diseño Gráfico y la comunicación visual podrían aportar de forma contundente en los procesos educativos.

1 Fenómeno de comunicación: los procesos de transmisión de signos a través de un sistema o lenguaje común. TAPIA, Alejandro. El Diseño Gráfico en el espacio social. Ed. Designio. 2004.

2 Interdisciplina: Entendido como un campo de estudio que permite la participación de múltiples disciplinas académicas pertinentes dentro de su área de desarrollo y coherentes con la respectiva metodología y las necesidades del proyecto.

Dentro de nuestro perfiles profesionales encontramos el interés por la problematización de la educación sexual a través de diferentes medios gráficos, lo cual nos ayudó a buscar un problema en común en el que confluyeran nuestras perspectivas y fortalezas, donde se encuentra la ilustración como un medio de re significación simbólica y la interacción social como una necesidad en el desarrollo de nuestro contexto y nuestros perfiles profesionales. A partir de esos intereses individuales y experiencias pasadas; decidimos trabajar en el campo de la pedagogía a través del Diseño de material gráfico y didáctico en colegios de Popayán, para re-pensar la educación sexual y las formas a través de las cuales se enseña y se aprende.

Entendiendo el Diseño Gráfico como una interdisciplina que está relacionada con los múltiples fenómenos visuales³ que ocurren en nuestro tiempo, consideramos pertinente desarrollar un proyecto de Diseño Gráfico como articulador de procesos pedagógicos para la educación sexual infantil, con el fin de diseñar estrategias y dispositivos desde el Diseño Gráfico para este campo de la educación que nos permita re pensar las herramientas existentes usadas dentro de la pedagogía de la educación sexual, debido a que no tienen la eficacia necesaria en los procesos de dialogo y educación entre adultos y niños en etapas tempranas de desarrollo.

3 Fenómenos visuales: Todos aquellos fenómenos que componen la cultura visual de nuestro tiempo, es decir, las manifestaciones que se hacen presentes a la consciencia de un sujeto a través de la imagen y aparecen como objeto de su percepción. TAPIA, Alejandro. El Diseño Gráfico en el espacio social. Ed. Designio. 2004.



PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO

PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO

Preguntas de Investigación

¿Cómo el Diseño Gráfico puede generar dispositivos para articular la educación sexual entre padres, profesores y niños?

¿Cómo abordar desde el Diseño Gráfico la creación de material pedagógico para la educación sexual dirigido a niños en la ciudad de Popayán?

Justificación

La importancia del Diseño Gráfico en la articulación de procesos pedagógicos para la educación sexual infantil radica en la capacidad de vincular la comunicación visual con los procesos de cognición y experiencia propios de las etapas de desarrollo infantil, diseñando la información, los contenidos y la didáctica pertinente para que exista una verdadera empatía entre los interlocutores y los dispositivos estratégicos de educación sexual y auto reconocimiento del cuerpo en etapas tempranas de desarrollo.

El Diseño es capaz de generar espacios de aprendizaje a través de la lúdica para fomentar confianza y empoderamiento de los niños frente a su propio cuerpo, generando entendimiento de la diversidad de formas de identidad sexual que existe en su comunidad. Considerando todas las implicaciones que tiene el Diseño hoy en día en los múltiples escenarios

educativos, decidimos iniciar un acercamiento a los imaginarios que existen en nuestro contexto respecto a la sexualidad.

Dentro de esta investigación detectamos la necesidad de conformar un equipo interdisciplinar para aportar a los procesos de auto reconocimiento de los niños frente a su cuerpo y su sexualidad en escenarios educativos donde el Diseño Gráfico pudiera intervenir como un mediador cultural y productor simbólico, ya que como Diseñadores Gráficos tenemos la responsabilidad de producir sistemas visuales que sean coherentes con los signos y símbolos de los contextos en cuales participamos. Esta es la razón para trabajar en el campo de la pedagogía a través del Diseño de material gráfico y didáctico en hogares y jardines infantiles de Popayán, para re-pensar la educación sexual a través del trabajo interdisciplinar con profesionales de la pedagogía y la psicología, utilizando la lúdica como una alternativa educativa y el juego como una herramienta eficaz en la educación.

La decisión de trabajar en este escenario educativo tiene como razón principal el alto grado de vulnerabilidad que tienen los niños en estas edades y condiciones socioculturales de ser abusados sexualmente o de crecer en ambientes en los cuales no se generan diálogos en relación a la sexualidad y la prevención de la violencia sexual, de género, machismo, homofobia, represión, abuso sexual, pornografía infantil y prostitución infantil.

Objetivos

General:

- Diseñar un sistema didáctico para la educación sexual infantil en Popayán a través del trabajo interdisciplinario entre Diseñadores Gráficos, Psicólogos y profesionales de la educación.

Específicos:

- Identificar las falencias comunicativas del material pedagógico de educación sexual, existente en colegios, hogares infantiles y bibliotecas públicas.

- Constituir una red de trabajo interdisciplinar para la creación de un sistema didáctico que posibilite a niños y niñas el auto reconocimiento frente a su cuerpo y su desarrollo a través de las diferentes generaciones.

- Diseñar una herramienta de verificación y de análisis en relación al consumo visual del material didáctico desarrollado a través de la socialización entre padres, profesores y niños para generar conceptualizaciones que nos permitan replantear las estrategias y las alternativas de desarrollo.

- Gestionar pruebas piloto del sistema didáctico Hogares infantiles de Popayán.

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

Con el interés de intervenir y aportar desde el Diseño Gráfico en líneas pedagógicas, es indispensable discernir procesos históricos y teóricos relacionados a la inducción y aplicación de métodos que promueven la dinamización de los aprendizajes en la primera infancia.

Hemos tomado referentes de diversas disciplinas como la psicología y la pedagogía que aportan a la investigación desde el Diseño Gráfico con el objetivo de innovar en las prácticas lúdicas y didácticas.

María Montessori fue una educadora y científica italiana, que tuvo un impacto muy importante en la renovación de los métodos pedagógicos de principios del siglo XX, debido a que sus ideas en torno a la educación y el desarrollo del niño fueron innovadoras y en algunos sectores conservadores fueron vistas como radicales. Los principios básicos de este método son:

La mente absorbente de los niños posee la capacidad única de adquirir conocimiento absorbiendo, de forma inconsciente pasando progresivamente a la conciencia. Ella establecía una metáfora entre una esponja y la mente del niño por capacidad de absorción y acumulación, la única diferencia es que la mente del niño es infinita.

Los periodos sensibles son los lapsos de tiempo en el que los niños pueden adquirir con mayor facilidad una habilidad, destreza o conocimiento, estos momentos son muy cortos y se limitan a una experiencia de aprendizaje concreta.

El ambiente preparado es un ambiente que se ha diseñado especialmente para el niño, pensado con el fin de mejorar el aprendizaje y el crecimiento. En este espacio

se desarrollan los aspectos intelectuales, emocionales y sociales coherentes con las necesidades de los niños.

El papel del adulto en la filosofía Montessori es ser la guía del niño y brindarle un ambiente cómodo para su desarrollo, siendo observador, dándole el apoyo que necesita en su educación y desarrollo personal. La metodología Montessori nos permite entender como las técnicas rígidas de educación deben ser cambiadas por formas mucho más didácticas que utilicen no solo materiales especializados y diseñados para determinado contexto, sino también la capacidad del adulto por ser sensible a las necesidades de cada niño.

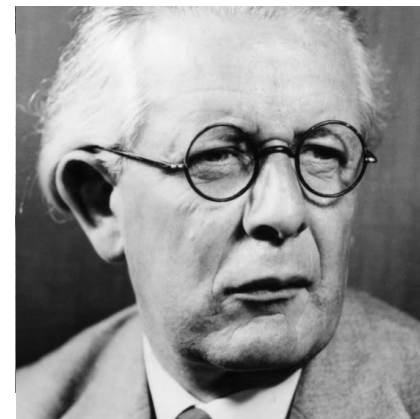
Apoyados en la importancia del juego durante los procesos cognitivos de la infancia se encuentra como referente a Jean Piaget (1896 – 1980) para comprender el comportamiento de los niños en sus diferentes etapas de aprendizaje y desarrollo humano, con el fin de considerar estos estudios como un aporte a los procesos del diseño, producción y aplicación de un sistema didáctico para la educación sexual infantil. Piaget nos permite aproximarnos a la comprensión del desarrollo humano infantil, dentro de sus estudios⁴, en relación a las etapas de cognición:

Etapas sensorio-motora (0-2 años), donde los niños muestran una vivaz e intensa curiosidad por el mundo que les rodea, su conducta está dominada por las respuestas a los estímulos.

Etapas pre operacional (2-7 años), en la que el pensamiento del niño es mágico y egocéntrico, creen que la magia puede producir acontecimientos y los cuentos de hadas les resultan atractivos. Además, se cree el centro de todos los sucesos, que todas las cosas giran en torno a él, resultándole muy difícil ver las cosas desde otro punto de vista.



Maria Montessori (1870 - 1952)



Jean Piaget (1896 - 1980)

⁴ PIAGET, Jean. Seis estudios de psicología. Ed. Labor. 1995.

Etapa de las operaciones concretas (7-11 años) el pensamiento del niño es literal y concreto, puede comprender que $8+11=19$, pero la formulación abstracta, como la de una ecuación algebraica, sobrepasa su captación.

Etapa de las operaciones formales en el nivel adulto (11-15 años) es capaz de realizar altas abstracciones. Aquí el niño ingresa inferencias, es la etapa correspondiente a las facultades superiores de los seres humanos.

En ellos plantea que entre los 2 y los 7 años se da la etapa «pre operacional», en la cual el niño desarrolla el uso del lenguaje y el pensamiento concreto, es decir, realiza asociaciones literales en relación a hechos específicos que pueden ser aprendidos solo a través de los sentidos y la experiencia. La acomodación es un concepto que permite revisar una estructura pre-existente a través de una nueva experiencia.

Abordando estos estudios se puede inferir la importante relación entre el juego y las habilidades sociales, pues es una de las características más relevantes para encaminar soluciones estructuradas y así lograr abordar temas cotidianos que regulan los comportamientos entre adultos y niños en su contexto, proponiendo un dispositivo que pretende aportar a los procesos cognitivos, sociales y culturales.

Otro referente dentro del desarrollo de la didáctica de la educación infantil es Loris Malaguzzi, quien fue un importante promotor de la educación, ya que en el año 1971, influye para que sea aprobada la ley n° 1044 «Piano quinquennale per l'istituzione di asili nido comunali con il concorso dello stato» / «Plan Quinquenal para el establecimiento de guarderías, con la asistencia del Estado», instituyendo los servicios educativos de carácter público a niños de 0-3 años, con el objeto de facilitar el acceso de la mujer al trabajo.

Al profundizar en el interés por mejorar los procesos educativos en la Italia de finales del siglo XX, surge un movimiento encabezado por Malaguzzi que se torna trascendental en relación a las experiencias pues éstas ya no son correspondidas exclusivamente con la percepción visual, sino que en ese momento se proponen como una polisensorialidad, abundando en los demás sentidos del ser humano: «En un proyecto que realmente esté abierto y haya una interacción entre todos, se está dando cabida a la diversidad y a la autonomía».⁵ Es importante tener en cuenta en nuestro proceso de investigación los momentos históricos que han hecho parte de los procesos educativos, con esto sabemos que nos estamos adentrando en temáticas recientes tales como la lúdica y la didáctica, vistas desde el campo de investigación a modo de herramientas para mejorar los procesos cognitivos y, además, con intereses de fondo como, trabajar en procesos contra la desigualdad social.

Malaguzzi habla del contexto y el entorno del niño como partícipes en el desarrollo psicológico, cognitivo y emocional, y propone una educación que escuche más al niño, en vez de sobrecargarlo con información y contenidos, con el fin de establecer un vínculo más estrecho y cercano a su educación.

En palabras del autor: «debemos ser capaces de ver las relaciones antes que los términos relacionados».



Loris Malaguzzi (1920-1994)

5 Malaguzzi y el valor de lo cotidiano. Ponencia presentada en el Congreso de Pamplona Diciembre-96 por: Alfredo Hoyuelos e Isabel Cabanellas.

Coeducación

En la actualidad muchas personas e instituciones siguen trabajando en el replanteamiento de procesos educativos, algunos han sobresalido como Maria Subirats, sus investigaciones se han centrado fundamentalmente en la coeducación, la igualdad de oportunidades y la estructura social.

“Y es que el modelo cultural o el género, por decirlo en términos más precisos, que hoy seguimos transmitiendo a los niños es el de que la virilidad tiene que ser forzosamente agresiva y violenta, y que la agresividad a la que a veces se llama valentía, cuando es algo tan distinto, lejos de ser algo negativo, es el “honor”, como se dice todavía en algunas culturas de un hombre. Este énfasis en la agresividad lleva aparejadas toda otra serie de características de género: el rechazo de las emociones y sentimientos “blandos”, “los niños no lloran”, “pégale, no seas marica”, el dominio sobre las mujeres, la ostentación de fuerza, el énfasis en la competitividad, la necesidad de ganar, la asunción de riesgos, etc. Estos son hoy todavía muchos de los hábitos que se prescriben a los niños, que se les exigen casi. Apenas si observamos un principio de mayor tolerancia respecto de los niños que por alguna razón no se muestran agresivos y que son menos sometidos a burla que en el pasado, pero a condición de llevar colgado el sambenito de maricas y por tanto, formar parte de una categoría “especial”, que en cierto modo es como si renunciara a las ventajas y “honor que confiere una virilidad agresiva”⁶

Según Cecilia Peraza y Amparo Tomé (2007) “los principios, valores y normas, son por definición históricas. Están inscritas en la estructura social y por tanto, evolucionan a medida que las situaciones políticas, económicas y culturales de las sociedades van cambiando”

Aunque no es posible adjudicar todas las desigualdades de género a la educación, existe claridad en que esta trae consecuencias en la configuración del mundo adulto, las investigaciones muestran que una educación sexista impacta en la construcción de la realidad posterior.

Hablamos de Educación sexista como aquella que mantiene los estereotipos y roles que se le asignan culturalmente a uno u otro sexo, lo que deja secuelas tales como la falta de participación política de la mujer, las dificultades en la generación de liderazgo, entre otras actitudes que construyen sociedad. Una educación de este tipo que se configura a partir de la exclusión y negación, ya que perpetúa las desigualdades entre hombres y mujeres.

La coeducación es vista como un modo de avanzar en la democratización de nuestra sociedad y de esta manera construir relaciones más equitativas entre hombres y mujeres, entendiendo cómo hoy se están aceptando modelos de conducta que antes eran considerados tabú.

Mediante la implementación del mecanismo coeducativo en diferentes lugares de Latinoamérica y el mundo se comienza a plantear la preocupación acerca de cómo transformar modelos culturales y estereotipos arraigados desde hace muchos años.

Entonces nos encontramos con la metodología de la coeducación, en la cual se contemplan y se priorizan los temas de género. La coeducación parte de las diferencias entre los sexos para lograr una transformación de la sociedad y así construir equidad y justicia, se busca que mediante la pedagogía sea posible minimizar la violencia desde los procesos pedagógicos, pues aún hoy es sencillo ver situaciones sexistas en diversos espacios educativos,



Marina Subirats. Doctora en sociología por la Universidad de Barcelona. Especializada en sociología de la educación y también en estudios de género.

⁶ SUBIRATS, María. La coeducación hoy, los objetivos pendientes. Instituto Vasco de la mujer. 2010.

desde las etapas iniciales de la infancia hasta las etapas de adultez y vejez. Las conductas de violencia en temas de género que padece nuestra sociedad han provocado mayor atención frente a las primeras etapas de formación de las personas, es decir la primera infancia. Según afirma Rojas (2005), “las conductas violentas no son instintivas, se aprenden. Las semillas de violencia se siembran en los primeros años de vida, se cultivan y se desarrollan durante la infancia y comienzan a dar sus frutos malignos en la adolescencia”.

La primera infancia es un momento crucial en la prevención de todo tipo de violencia, para ello es indispensable tener en cuenta los nuevos modelos de feminidad y masculinidad, desdibujando los roles y estereotipos, establecidos. A través de la coeducación es posible dejar atrás viejos clichés y estereotipos de género, con el propósito de beneficiar la igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres.

Los estereotipos son imágenes esquemáticas, simplificadas y superficiales de determinadas cosas, nutridas de generalizaciones y perjuicios. En el caso del material didáctico, éstos pueden influir negativamente en los pequeños, ya que se anteponen en los procesos de observación y reflexión personal.

Marina Subirats, en su charla llamada: “El gran salto adelante de la mujer se ha producido con la escuela mixta; volver a la separación es un disparate”, esboza la problemática de género que afecta hoy a la sociedad, y las diferentes violencias que desarrollamos desde la escuela y las primeras etapas de desarrollo, las cuales son reflejadas en generaciones posteriores, entendiendo el género como una temática que no se limita a lo femenino o lo masculino por separado, sino que converge y afecta las dos partes, por esta razón con-

templa la coeducación como un mecanismo pedagógico que puede ser clave a la hora de desdibujar estereotipos en los hombres y mujeres, teniendo en cuenta la importancia de la escuela mixta como escenario de aprendizaje de capacidades femeninas y masculinas que no se cierran a un sexo biológico y contribuyan a disminuir los comportamientos discriminatorios.

“La raíz está en la educación que damos a los niños. Esto es fundamental. Es la cultura la que debe cambiar, los padres y madres en las familias deben dar otra cultura. Ya no se dice a las niñas: “tú vas a ser una mamá que va a estar todo el día cocinando”. Respecto al género femenino, aunque no totalmente, la cultura ha cambiado, pero no respecto al masculino. Hemos desarrollado en las chicas actitudes que antes eran propias de los chicos (estudiar, hacer deporte o trabajar) y ahora debemos hacer al contrario: desarrollar características propias de las niñas en los niños (capacidad de cuidado, de sentimiento, de identificación con la otra persona...)”

Uno de los proyectos más significativos para enriquecer nuestro tema de investigación ha sido el modelo pedagógico “Escuela Nueva” que surgió en Colombia en la década de los años 70, como respuesta a las necesidades educativas de los niños de primaria de las zonas rurales del país.

El Modelo Escuela Nueva exige el trabajo en grupo desde la perspectiva de Piaget: “el ser humano aprende en compañía de otros”. Cada niño posee unas habilidades que desarrollan más que otros, por eso, cuando se unen varios niños con distintas habilidades, se potencia el aprendizaje al aprender el uno del otro. Es imprescindible la Capacitación docente realizada con el mismo sistema trabajado con los niños. Es así como el maestro recibe también una guía para su formación, en esta

capacitación se enfatiza primero que todo en estar al tanto de lo que sabe el maestro sobre los temas a presentar, luego a través del material otorgado a los maestros se pasa de unos conocimientos previos a unos conocimientos más elaborados y enriquecidos, finalmente a las actividades de aplicación para llevar a la práctica conocimientos adquiridos, los mismos procesos son aplicados con los niños a quienes se va a enseñar.

Durante nuestro recorrido encontramos el trabajo de Vicky Colbert, la estadounidense Beryl Levinger y el colombiano Óscar Mogollón, quienes sistematizan estos mecanismos de educación para el mejoramiento del aprendizaje en escuelas rurales de nuestro país, se comprueba los excelentes resultados de la formación personalizada, que enfatiza en los espacios de diálogo, trabajo en equipo y la importancia de tener presentes los diversos ritmos de aprendizaje del niño.

“Por un lado, niños trabajando en pequeños grupos, siguiendo unas guías de aprendizaje; niños que van dialogando, interactuando, mirándose a los ojos, tomando decisiones en grupo, trabajando juntos y luego a un profesor que va de mesa en mesa, asesorando, retroalimentando durante el proceso; facilitando, motivando, haciendo preguntas; gastando más tiempo con los que van más lentamente”. Vicky Colbert.

7 Amossy y Pierrot. Estereotipos y clichés. Buenos Aires, Eudeba, 2001. “Se trata de representaciones cristalizadas, esquemas culturales preexistentes, a través de los cuales uno filtra la realidad del entorno. Estas imágenes son ficticias, no porque sean mentirosas, sino porque expresan un imaginario social”.

CONCEPTOS CLAVE

Según la enciclopedia del sexo y de la educación sexual⁸ encontramos diferentes definiciones y diferenciaciones de términos que son interpretados de forma incorrecta en la educación sexual, por esta razón decidimos ahondar en su significado particular.

Sexo - Género: El sexo visto desde género es definido como Masculino o Femenino, en primer lugar el definido sexo cromosómico dado desde la formación fetal (xx como hombre, y xy como mujer), por otro lado el sexo gonadal, representado en la formación física como los ovarios o la vagina en las mujeres, y los testículos o el pene en hombres, órganos que se definen muchas veces desde el embarazo y son fundamentales debido a que a partir de la definición genital se educa al bebé en relación a los roles tradicionales masculino o femenino de acuerdo a los modelos socioculturales de cada país, región o familia.

Sexo – Función: El sexo es una función del cuerpo humano, se denomina función ya que debe tener órganos efectores, en este caso los genitales, los cuales requieren coordinación con otros órganos, sistemas y aparatos del cuerpo, de esta manera poder obedecer a estímulos y desencadenar respuestas con objetivos definidos como la posibilidad de reproducción, la percepción de placer y la descarga emocional.

Sexualidad: La sexualidad es un Sistema de comunicación que incluye expresiones como la visualidad, el lenguaje verbal y el contacto, que los seres humanos poseen para permitir la función - sexo, para cualquiera de sus fines, reproducción, placer, o descarga emocional. Éste sistema de comunicación depende en gran medida de patrones socioculturales que imprimen en cada

época, región y grupo humano, características peculiares para llegar a la función sexual. De la manera como se consolide ésta comunicación entre los individuos y los preceptos recibidos en su formación que infunde cierto temor frente a la vigilancia del comportamiento sexual, ya que la sexualidad en ninguna época histórica ha estado al margen del poder, tanto sea del político como del poder en sí mismo.

La sexualidad es una pedagogía o forma de enseñar el “deber ser” del sexo, (TABÚ: no sexo con niños, no sexo con personas del mismo sexo, no lazos familiares para tener sexo)»⁹,

Sexo morfológico: Es la diferenciación en características anatómicas internas y externas.

Sexo de asignación: Determinación de los patrones de crianza, a partir de aspectos morfológicos.

Identidad Sexual: Sentimiento íntimo permanente de ser y comportarse de acuerdo con el sexo al que se siente pertenecer. En la mayoría de los casos corresponde al sexo morfológico y al sexo de asignación.

Didáctica: Según el concepto de Juan Mallart¹⁰, es la ciencia situada en el ámbito educativo que tiene como objeto de estudio los procesos y los componentes de la enseñanza y el aprendizaje, siendo la encargada de analizar las técnicas y métodos dentro de la enseñanza. La didáctica corresponde a múltiples aspectos dados a través de la cultura, la política y la idiosincrasia del contexto, debido a que está directamente relacionada con la concepción del proyecto social.

8 ACUÑA.Alonso, NADER.Lucia, PALACIO.Marta Lucia, VILLEGAS.Patricia, CAMPOS.Claudia “enciclopedia del sexo y de la educación sexual, Tomo 1”. Zamora editores. 1996.

9 CARDENAS. Diana. “Violación, palabras mudas, cuerpos rotos, textos de poder”. Investigación trabajo de grado Universidad del Cauca. 2013.

10 MALLART, Juan (Cap. 1: Didáctica: concepto, objeto y finalidad). 2001.

Lúdica:

La lúdica,¹¹ suele entenderse como el conglomerado de acciones y estrategias diseñadas con el fin de construir una experiencia capaz de motivar a los estudiantes dentro de sus procesos de aprendizaje. El objetivo de la lúdica es generar apropiación de los estudiantes a través de dinámicas y juegos que permitan acercamientos alternativos y flexibles en relación a los contenidos. La lúdica se ha ido aprovechando en diversos medios y, así mismo, ha tomado variedad de matices, por lo tanto, se puede asumir la lúdica no solo como la herramienta del juego, sino también como un instrumento frente a la enseñanza, a las expresiones culturales, y también como una actitud de vida que no necesariamente debe estar asociada al juego.

Pedagogía:

Hoy en día la pedagogía es la ciencia que tiene como objeto el estudio de la educación, perteneciendo al campo de las Ciencias Sociales y Humanas. La pedagogía entiende a la educación como un hecho que es percibido desde múltiples aspectos, siendo complejo y multirreferencial, debido a que contempla conocimientos provenientes de otras ciencias y disciplinas que pueden ampliar las formas en que se entiende la educación. La pedagogía muestra cómo la educación enseña al sujeto a incorporarse a una sociedad a través de normas y lineamientos establecidos previamente en el Proyecto Social,¹²

Remitiéndonos a la propuesta pedagógica de Comenius (1592- 1670) quien proclama claramente que todos los hombres tienen una aptitud innata hacia el conocimiento y no lo restringe solamente a una elite o para algunos iluminados, es así como se crea la concepción de una escuela popular de gran cubrimiento y a la que todos tengan acceso. El fin es lograr la paz mundial

ya que consideraba que la educación es el camino más rápido para llegar a ella. En «El laberinto del mundo»¹³, Comenius señala esta situación: « [...] veo que la reformatión les costaba mucho a los pobrísimos. No del bolsillo, sino del cuero, digo, que tenían que ofrecer. Y también seguramente sobre estos llegó a caer el puño, la vara apuntadora, la verga, en la cara, en la cabeza, en la espalda, bajo las asentaderas, hasta que destilaban sangre y casi siempre estaban llenos de cardenales, arañazos, contusiones, callosidades» (Comenio, J. A., 1905. p. 59).

Comenio detalló la educación como «El arte de hacer germinar las semillas interiores que se desarrollan no por incubación, sino cuando se estimulan con oportunas experiencias, suficientemente variadas, ricas y sentidas siempre como nuevas, incluso por quien la enseña». Su método pedagógico tenía como base los procesos naturales del aprendizaje: la inducción, la observación, los sentidos y la razón. Parte de su propuesta pedagógica era eliminar totalmente la violencia del proceso educativo.

La didáctica y el juego:

El término lúdica en la primera infancia se concibe como parte fundamental del desarrollo de los individuos,¹⁴ como un paso encaminado al desarrollo de objetivos esenciales como: comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, para fomentar el proceso psico-social y el desarrollo de la personalidad, siendo una herramienta que puede orientarse a la transmisión y aprehensión de saberes, incluyendo una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, la creatividad y el discernimiento. Así como la lúdica, la didáctica juega un papel indispensable en el desarrollo de recursos pedagógicos en el tema de educación sexual.

11 ECHEVERRI, Jaime Hernán, GÓMEZ, José Gabriel "Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana". Marco teórico investigación sobre la dimensión Lúdica del maestro en formación. 2009.

12 HEVIA BERNA, Daysi. Jefa del Departamento de Docencia, Hospital Pediátrico Universitario "William Soler". La Habana, Cuba. Citada en: Biblioteca de Pedagogía. Espasa Siglo XXI.

13 COMENIO, Juan Amos. El laberinto del mundo y el paraíso del corazón. Biblioteca nueva. 2009.

14 «En el proceso de construcción de su identidad, las niñas y los niños aprenden y asumen formas de ser, de sentir y de actuar que son consideradas como femeninas y masculinas en una sociedad. En el tipo de relaciones y prácticas socializadoras que se dan en el medio familiar, las niñas y los niños, desde edades tempranas, empiezan a interiorizar ciertas ideas y pautas de conducta particulares que la familia espera de ellos de acuerdo con su sexo». VYGOTSKI, L., 1991, "La Formación social de la mente", Editorial Brasileira, Sao Paulo, 1991.

El material:

Los recursos materiales, entorno, contexto físico, equipamiento, materiales didácticos y curriculares, procedimientos y estrategias, son el soporte instrumental que hace posible el proceso de enseñanza-aprendizaje. Niñas y niños aprenden y se desarrollan poniendo en marcha los siguientes procedimientos, entre otros: manipulación, observación, descubrimiento, exploración, experimentación, interacción con iguales y adultos cercanos.

Es difícil el desarrollo y el aprendizaje sin: motivación intrínseca, compromiso, propósito, libertad, espontaneidad, entrega y esfuerzo. La acción facilita los procesos de asimilación propios del aprendizaje. El juego y la acción libre superan la contradicción esfuerzo-placer que tanto dificulta la entrega del niño en la escuela. La interacción con los iguales, la mediación del educador y el juego son situaciones que permiten anticipar y ensayar comportamientos más avanzados.

El juego:

El juego¹⁵ provee a niños y niñas la posibilidad de hacer sentir su universo. Esto les ayuda a descubrir y desarrollar su propio cuerpo, descubrir a otros y establecer relaciones interpersonales y descubrir nuevos modos de operar. Varios estudios han demostrado que el juego con rango de funcionamiento psicológico incluye pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades, para aprender nuevos contenidos, para usar herramientas de manera adecuada y desarrollo del lenguaje. Implementar el juego libre en el jardín infantil permite que los niños y niñas desarrollen su inteligencia y adquieran conocimientos en todos los momentos de exploración, manipulación y observación, apoyados en la realidad del contexto inmediato. El juego es importante porque les da

libertad para expresar, reconocer y vivenciar el mundo que los rodea, a través de él los niños y niñas expresan lo que son, lo que sienten y lo que viven. Según Jean Piaget, el juego es parte de la inteligencia del niño, debido a que constituye la asimilación práctica o reproductiva de la realidad según cada etapa de desarrollo humano. Las capacidades sensomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio, muy similar a los juegos de animales; el juego simbólico, el cual se torna abstracto y ficticio; y el juego reglado, que debe ser colectivo, resultado de un acuerdo grupal.

15 «El juego es un impulso natural de las niñas y los niños y tiene manifestaciones y funciones múltiples. Es una forma de actividad que les permite la expresión de su energía, de su necesidad de movimiento y puede adquirir formas complejas que propician el desarrollo del pensamiento y la comunicación». PIAGET. Jean, "El juicio moral en el niño". Madrid: Francisco Beltrán. Librería española y extranjera, 1935.

MARCO CONTEXTUAL

La publicidad y otros medios de consumo han logrado instaurar estereotipos que enfatizan constantemente las formas y los comportamientos que deben adoptarse para hacer parte de los modelos impuestos por los medios de comunicación masivos. Dentro de las formas más desnaturalizadas, están las Muñecas Barbies y los Kent que intentan imponer un canon basado en el imaginario de la vida Norteamericana, en el cual la mujer es vista como una sumisa ama de casa, responsable de los quehaceres y de lucir «bien».

Se pretende con este proyecto generar una serie de herramientas didácticas que puedan aportar al proceso de educación sexual que tienen los profesores, padres e hijos, buscando a largo plazo generar un nuevo discurso sobre el cuerpo y el desarrollo humano en nuestro contexto. El escenario de desarrollo y aplicación del proyecto son los hogares infantiles del ICBF, elegimos uno de los ocho que hay en la ciudad de Popayán, el cual tiene como nombre «Duendecillos». Este hogar infantil se caracteriza por atender aproximadamente a 100 niños y niñas entre los 3 y los 5 años, de estratos 2 y 3. Existe una gran variedad en las estructuras familiares y afectivas de cada niño.

La institución educativa cuenta con aproximadamente 10 personas encargadas de diferentes labores: la directora, cuatro maestras, asistentes de universidades, personas de servicios generales, y algunos practicantes de colegios públicos y de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad del Cauca (Fisioterapeutas y Fonoaudiólogos), entre otros colaboradores. El equipo del hogar infantil asiste a capacitaciones periódicas y además tienen supervisores institucionales y entes reguladores que permiten que el funcionamiento de estos hogares infantiles sea óptimo.

«Los Hogares Infantiles, Lactantes y Preescolares, son modalidades de atención para la prestación del servicio público de Bienestar Familiar y garantía de los derechos de los niños y niñas mediante la corresponsabilidad, en los términos del artículo 44 de la Constitución Política, de los diferentes actores del SNBF. Conservan los mismos objetivos y componentes de las diferentes modalidades de atención a niños de la primera infancia, como espacios de socialización, con el fin de promover su desarrollo integral y propiciar su participación como sujetos de derechos».¹⁶

Hemos determinado las alianzas y los actores que trabajarían en el desarrollo de nuestro proyecto de investigación/creación, de acuerdo a las necesidades investigativas y de gestión. En primer lugar consideramos importante recopilar información de índole profesional a través de instituciones públicas como el ICBF, ya que es la instancia de protección y atención a los menores y sus familias más conocida a nivel nacional, consideramos que es un referente pedagógico y educativo que podría darnos un gran número de pistas acerca de la educación en Colombia y el tipo de material que se está consumiendo a través de la comunicación visual. Dentro de esta búsqueda encontramos el proyecto de los CDI (centros de desarrollo infantil), el cual surge como un mecanismo de implementación a nivel nacional para menores de 5 años, siendo una estrategia para enfrentar el problema de las madres comunitarias y sus efectos contraproducentes en la educación de más de 10.000 niños en toda Colombia.

En el año 1989 inicia el Programa Hogares Comunitarios del ICBF como un nuevo espacio de desarrollo y atención pedagógica integral, para cubrir la población infantil más vulnerable en zonas urbanas y rurales, además de ser una solución al presupuesto de la institución que incrementó notablemente gracias a la disminución en nóminas, pues



Fotografía del Hogar infantil. «Duendecillos». Popayán, Cauca.

en ese momento ya no deberían pagar los sueldos de los jardines infantiles que anteriormente eran los encargados de los niños y su educación y que ahora estarían en manos de las madres comunitarias a las que no les correspondería ni siquiera un sueldo mínimo.

Han pasado varios años y las madres comunitarias han dejado de ser una solución para convertirse en un «problema» evidente que se refleja en los niños, debido a que la falta de educación y de mecanismos pedagógicos han sido la causa principal del incremento constante de grupos delictivos, pandillas y casos de abuso sexual entre otras problemáticas del país.

Encontramos que los diferentes CDI se sitúan a las afueras de la ciudad, en Inzá y en el norte del Cauca por lo cual no tuvimos acceso a sus instalaciones y decidimos direccionar nuestra investigación al escenario de los hogares infantiles en Popayán.

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

Durante la investigación se encontró que los niños del hogar infantil se desarrollan en un contexto familiar en el cual no siempre están con sus padres, sino que viven con sus hermanos mayores o sus abuelos, los cuales se han hecho cargo de ellos y por lo tanto en muchos casos los niños crecen en una familia no nuclear, en donde se dan grandes diferencias generacionales, es decir que no existe un común denominador en el lenguaje o en las formas en las que se entiende la sexualidad y sus relaciones con el cuerpo.

Las preocupaciones más evidentes son los tabús transmitidos e impuestos de los padres o los abuelos a los niños. Debido a que identificamos que no es común que a los niños les enseñen en sus hogares y círculos familiares a llamar las partes del cuerpo correctamente. Es decir que no se genera desde la familia una percepción amable y cómoda del propio cuerpo.

Para conocer más acerca del contexto en el cual nos encontramos decidimos revisar las cifras de abuso sexual infantil en el Cauca:

«Aunque las mujeres mayores de 18 años son las más afectadas por el abuso sexual, las cifras de niñas abusadas sexualmente en el país no es nada alentadora. Según un informe de la gobernación del Cauca en su rendición pública de cuentas en infancia, adolescencia y juventud 2008 – 2011, donde se define el abuso sexual como:

El contacto o interacción que un adulto tiene con un niño, niña o adolescente para estimularse sexualmente mediante engaño o fuerza física, se ha clasificado bajo tres modalidades: acceso carnal que involucra penetra-

ción, actos sexuales: todo acto diferente al acceso carnal como tocamientos, exhibicionismo, manipulación, inducción o constreñimiento a la prostitución».

(Gobernación del Cauca. Rendición de cuentas 2008 - 2011: 155).

Consideramos indispensable abordar esta problemática desde el Diseño Gráfico a través de múltiples alternativas y herramientas que aporten en los procesos educativos, desde la prevención del abuso sexual y el auto reconocimiento del cuerpo, sus partes y cuidados en etapas tempranas de desarrollo infantil, generando diálogos a través de la lúdica tanto en el contexto educativo como en el familiar.

16 Extraído del documento de Lineamientos y Estándares del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar.

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

«A veces, además de indicar la serie de operaciones necesarias dispuestas en un orden lógico, llegan al extremo de aconsejar incluso el tipo de recipiente más apropiado para aquel plato y el tipo de fuente de calor que conviene usar. El método proyectual consiste simplemente en una serie de operaciones necesarias dispuestas en un orden lógico dictado por la experiencia. Su finalidad es la de conseguir un máximo resultado con el mínimo esfuerzo. El método proyectual para el diseñador no es algo absoluto y definitivo; es algo modificable si se encuentran otros valores objetivos que mejoren el proceso».¹⁷

Para el proyecto de diseño, desarrollamos un método propio, a través del cual realizamos diversos tipos de análisis que nos permiten establecer criterios coherentes para el diseño del sistema didáctico de educación sexual infantil.

¹⁷ MUNARI. Bruno. ¿Cómo nacen los objetos?. Editorial Gustavo Gili. 2004. Pág.18, pág. 19.



Definición del problema



Trabajo de campo



Desarrollo de alternativas



Testeos



Re-formulación de alternativas



Implementación (Piloto)

Definición del problema

Para la definición del problema realizamos un diagnóstico al interior de los Hogares infantiles, para lo cual fue indispensable la aplicación de herramientas como la entrevista, el dialogo y la observación, basados en planteamientos pedagógicos coherentes con el proyecto educativo de los hogares infantiles, la definición del problema nos permite direccionar de forma mucha más clara los objetivos del proyecto y el planteamiento metodológico y la importancia del trabajo del interdisciplinar.

Trabajo de campo

- Inventario y análisis del material pedagógico para la educación sexual existente en instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Popayán a través de categorías que nos permitan sistematizar la información compilada.

- Recolección y análisis de las diferentes prácticas populares de nuestro contexto en relación a la educación sexual y su simbología.

- Constitución de una red de trabajo interdisciplinar para el diseño del sistema didactico para la educación sexual infantil.

Desarrollo de alternativas

- Conceptualización, bocetación y estructuración del sistema didáctico y sus múltiples alternativas de desarrollo para la educación sexual infantil pertinentes desde el Diseño Gráfico.

- Desarrollo del concepto gráfico a través del análisis visual y simbólico generado a partir de diferentes prac-

ticas manuales y experimentales generadas en los diferentes escenarios de testeo.

- Diseño de la identidad gráfica, el sistema tipográfico y reticular.

Testeo

- Desarrollo de los testeos necesarios para formular conceptualizaciones en relación a los usos y las dinámicas que se generan a partir del sistema didáctico.

- Verificación del consumo visual del material Pedagógico a través de un evento de interacción entre padres, hijos y profesores en los diferentes escenarios de testeo.

Re-formulación de las alternativas

- Re-conceptualización del sistema lúdico para la educación sexual a partir de los análisis en relación al consumo visual que tuvo en el hogar infantil.

- Replanteamiento de las alternativas de desarrollo a partir de las conceptualizaciones que arrojó el testeo.

Prueba piloto

Nuestro objetivo es gestionar una prueba piloto del sistema didáctico Hogares infantiles de Popayán. Esta fase nos permitirá acercarnos al análisis de los consumos visuales que tendría nuestro proyecto en múltiples contextos educativos y testear la auto sostenibilidad del proyecto a largo plazo.

MARCO LEGAL

Partiendo de la idea de que todos los componentes de la comunidad educativa tienen sus derechos y obligaciones, los planteamientos del proyecto se enmarcan en las diferentes leyes que los regulan. Para la construcción de “Sensorio, Didáctica para la educación sexual infantil” debemos tener en cuenta la Constitución Política de Colombia de 1991 y la ley 115 de 1994 expuesta en la ley general de educación, pues son bases legales que marcan nuestro parámetro en el ámbito educativo, aunque algunos de ellos no se cumplen a cabalidad; esto no quiere decir que no se fundamenten en nuestro estudio, no se trata entonces de determinar su aplicabilidad o no, en el ámbito social y educativo.

En la Constitución política de 1991, se hallan varios artículos que se refieren a la educación, entre los cuales algunos hablan de los derechos de los niños: “La vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separado de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión”.

Constitución política de Colombia. Art. 44

ARTICULO 27. El Estado garantiza las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra.

A sí mismo el artículo 67 afirma que:

“La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ello se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y demás bienes y valores de la cultura.

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del medio ambiente.

Corresponde al estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos y educandas; garantizar al educando cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo. La nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución Política y la Ley.

Ley General de Educación de 1994. Art. 67

Teniendo en cuenta los parámetros legales de la educación preescolar, tomamos como referencia los siguientes puntos:

ARTICULO 15. Definición de educación preescolar.

La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas.

ARTICULO 16. Objetivos específicos de la educación preescolar. Son objetivos específicos del nivel preescolar:

a) El conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción, así como la adquisición de su identidad y Autonomía.

b) El crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que facilite la motricidad, el aprestamiento y la motivación para la lecto-escritura y para las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas.

c) El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje.

d) La ubicación espacio-temporal y el ejercicio de la memoria.

e) El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación y para establecer relaciones de reciprocidad y participación, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia.

f) La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos.

g) El estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social.

h) El reconocimiento de su dimensión espiritual para fundamentar criterios de comportamiento.

i) La vinculación de la familia y la comunidad al proceso educativo para mejorar la calidad de vida de los niños en su medio.

j) La formación de hábitos de alimentación, higiene personal, aseo y orden que generen conciencia sobre el valor y la necesidad de la salud.



TRABAJO DE CAMPO

ANÁLISIS DE LA EDUCACIÓN SEXUAL A TRAVÉS DE LA CULTURA VISUAL.

Cómo enseñan la sexualidad los medios masivos?

La televisión como medio de transmisión se ha convertido en una herramienta de entretenimiento y educación que cada vez es más frecuente en los hogares, debido a las nuevas conexiones y servicios que ofrecen tanto los canales nacionales como los internacionales, esta demanda en crecimiento por nuevos contenidos y experiencias ha instaurado nuevos ritmos en los espacios familiares donde en ocasiones la televisión se convierte en educador de los niños, debido a todos los contenidos que consumen diariamente y de los cuales muchas veces los padres no tienen control. En Colombia existen diversos tipos de programas creados para el público infantil, entre ellos se encuentra el Club 10, el cual es un programa cuyo contenido ha sido diversificado y cuenta con diferentes franjas. En esta categoría de programas se dan relaciones y contenidos que enseñan las formas en las cuales está organizada la sociedad y los esquemas de poder a través de la sexualidad, sus características y fisionomías demuestran la estructura bajo la cual es entendida la pedagogía de la sexualidad en nuestro contexto, como una estructura de poder en la cual cada sexo debe encajar en un lugar específico que ha sido pensado para que así exista. Entonces se dan modelos tales como el Lobo machista, La gata superficial, y el dinosaurio afeminado que es constantemente burlado.

¿Cómo enseña la sexualidad la Publicidad?

La imagen de los niños ha sido cada vez más hiper-sexuada a través de la publicidad, existe una tendencia cada vez mayor a emplear a niños en sesiones fotográficas de todo tipo de publicidad impresa y digital, tanto así que ya existe el imaginario de «niños populares y a la moda», su papel ha sido transformado radicalmente a través de los hábitos de consumo en la sociedad del espectáculo. Formas cotidianas y comunes como los juguetes han instaurado imaginarios en relación a las divisiones que separan a un sexo del otro, al niño de la niña, generando barreras que reiteran e incrementan los índices de discriminación e intolerancia.

Si el público de las revistas no son principalmente niños, sino adultos ¿Por qué razón se exponen tanto a la hipersexualización?

Todo este fenómeno desencadena una necesidad de consumo temprano basado principalmente en la adquisición de bienes y servicios que aparentemente proveen de «felicidad y satisfacción» a participantes cada vez más jóvenes en el mercado. La publicidad logra instaurar estereotipos que enfatizan constantemente las formas y los comportamientos que deben adoptar para hacer parte de los modelos impuestos por los medios de comunicación masivos. Dentro de las formas más desnaturalizadas, encontramos las barbies y los kent que intentan imponer un canon basado en el imaginario de la vida Norteamericana, en el cual la mujer es vista



Revista Vogue. 2011.



Barbie y Ken.

como una sumisa ama de casa, responsable de los quehaceres y de verse «bien» cuidando su figura estilizada materializada en plástico brillante y por el otro lado a kent como el esposo perfecto que tiene una posición social privilegiada.

¿Cómo enseñan la sexualidad las redes sociales?

Las redes sociales como Facebook se han convertido en un mecanismo de «liberación de las mentes» podemos ver lo que está pensando, opinando, aprobando o rechazando el individuo, un reflejo de la colectividad que hoy es cuerpo de la sociedad. A dichas redes los más pequeños también se van uniendo y es éste el momento en que empezamos a preguntarnos ¿qué tan «inocentes» son los niño/as?

Topándonos desde cerca con una realidad cruel que para algunos sería reflejo de un «cuerpo social enfermo» pero para otros (la gran mayoría) sencillamente pasaría desapercibido, con imágenes que naturalizan problemáticas tan graves como la violación y rotan constantemente no solo en los perfiles de los niños sino también en su inconsciente, sería un buen momento para preguntarnos acerca de los maestros virtuales de los pequeños.

¿Cómo enseñan la sexualidad los Juguetes?

Durante la búsqueda del material pedagógico para la educación sexual, encontramos pertinente realizar un análisis de los juguetes en relación a los imaginarios que los niños construyen a través del juego y la interacción con sus diferentes dinámicas. Existen diferentes categorías de juguetes, entre ellos están los que sugieren diferencias entre un sexo y otro, es decir, una niña y un niño, tales características son exteriorizadas a través

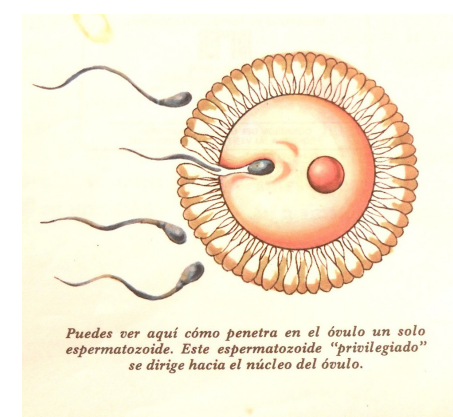
de la vestimenta y los accesorios que estos juguetes portan. Algunos juguetes tienden a ocultar las partes genitales u omitirlas, esto implica grandes consecuencias en el desarrollo de identidad sexual del niño y la falta de conciencia de su sexualidad en diferentes prácticas y actividades de su vida. También existen otras categorías de juguetes que proyectan discursos estereotipados de la sociedad de consumo, a través de los cuales el niño se proyecta en formas adultas como las barbies o los kent. Existen otros juegos que permiten a los niños generar sus propios juegos, es decir son herramientas a través de las cuales ellos adoptan roles y formas con las que se sienten identificados y establecen relaciones con sus compañeros de juego, tales juegos se tornan más espontáneos y liberadores, como es el caso del papá y la mamá o la familia.

Inventario de material pedagógico existente para la educación sexual en Popayán

Posterior a esta búsqueda de significados y de relaciones simbólicas de los diferentes dispositivos de consumo visual de los niños, decidimos realizar los primeros acercamientos en colegios públicos y bibliotecas infantiles de Popayán. Inicialmente surgieron preguntas en relación a los presupuestos existentes en este campo pedagógico, además de las dinámicas que existen al interior de instituciones públicas, colegios y bibliotecas. Nuestro recorrido en busca de material de educación sexual, Inició en las bibliotecas infantiles del Banco de la República, el Rafael Maya, La biblioteca de Comfacauca y La biblioteca del colegio femenino San Agustín, e incluso libros propios, los cuales hicieron parte de nuestro proceso educativo.



Nuestro Cuerpo. Libro de educación sexual.



Enciclopedia de educación sexual.

Para tal análisis implementamos una serie de categorías que nos permitieran organizar y sistematizar la información, el contenido y las imágenes que obteníamos de cada libro, estas categorías fueron: el medio gráfico, la temática y el lenguaje.

Nuestro balance inicial, indica que no existe suficiente material que problematice la educación sexual desde una perspectiva sensible frente a las lecturas y las interpretaciones de los niños, el material que encontramos recurre constantemente al lenguaje científico para explicar temas como el embarazo, la fecundación o las relaciones sexuales, esto ocasiona indiferencia y desinterés por parte de los niños frente a lo que leen y lo que ven, debido a que las imágenes y los textos caen en un lugar común que no logra entender los niveles de experiencia y de visualidad que los niños tienen.

En nuestra exploración acerca del material existente en relación a la educación sexual infantil encontramos referentes importantes tanto en nuestro contexto cercano, como en el lejano, aunque detectamos insuficiencia en el material didáctico entendido desde la educación como un instrumento de aprendizaje cognitivo, es decir desde la experiencia.

Dentro del inventario encontramos una selección con el material más relevante de educación sexual infantil:

Biblioteca infantil del Banco de la República:

- Vamos a tener un bebe
- Tetas
- Nuestro Cuerpo
- Mi primer álbum del cuerpo
- En busca del cuerpo humano
- Tu cuerpo. De la cabeza a los pies

Biblioteca Rafael Maya:

- ¿Qué distingue a los niños de las niñas?
- ¿Qué hace que nos amemos?

Biblioteca Colegio San Agustín:

- El gran libro de los padres
- Escuela para mejores padres
- Hablamos de SIDA
- Maltrato infantil
- Me respeto
- Una historia maravillosa la verdad de nacer



Inventario de material pedagógico existente para la educación sexual en Popayán

Institución educativa o Biblioteca: Biblioteca infantil del Banco de la República
Fecha: 5 abril, 2013

Libro o Material	Medio Gráfico	Temática	Lenguaje	Diagnostico
- Vamos a tener un bebe	Ilustración	Embarazo y familia	Científico	<p>Nuestro balance inicial, indica que no existe suficiente material que trate la educación sexual desde una perspectiva sensible frente a las lecturas y las interpretaciones de los niños, el material que encontramos recurre constantemente al lenguaje científico para explicar temas como el embarazo, la fecundación o las relaciones sexuales, esto ocasiona indiferencia y desinterés por parte de los niños frente a lo que leen y lo que ven, debido a que las imágenes y los textos caen en un lugar común que no logra entender los niveles de experiencia y de visualidad que los niños tienen.</p>
- Tetas	Ilustración	Partes del cuerpo	Humorístico	
- Nuestro Cuerpo	Ilustración	Familia, embarazo y cuerpo	Científico	
- Mi primer álbum del cuerpo	Fotografía e Ilustración	Cuerpo	Humorístico	
- En busca del cuerpo humano	Ilustración	Embarazo	Poético	
- Tu cuerpo. De la cabeza a los pies	Ilustración	Embarazo y Familia	Científico	

Primeros acercamientos a la comunidad

Iniciamos por determinar las alianzas y los actores que trabajarían en el desarrollo de nuestro proyecto de investigación/creación, de acuerdo a las necesidades investigativas y de gestión. En primer lugar consideramos importante recopilar información de índole profesional a través de instituciones públicas como el ICBF, ya que es la instancia de protección y atención a los menores y sus familias más conocida a nivel nacional, consideramos que es un referente pedagógico y educativo que podría darnos un gran número de pistas acerca de la educación en Colombia y el tipo de material que se está consumiendo a través de la comunicación visual. Dentro de esta búsqueda encontramos el proyecto de los CDI (centros de desarrollo infantil), el cual surge como un mecanismo de implementación a nivel nacional para menores de 5 años, siendo una estrategia para enfrentar el problema de las madres comunitarias y sus efectos contraproducentes en la educación de más de 10.000 niños en toda Colombia.

En el año 1989 inicia el Programa Hogares Comunitarios del ICBF como un nuevo espacio de desarrollo y atención pedagógica integral, para cubrir la población infantil más vulnerable en zonas urbanas y rurales, además de ser una solución al presupuesto de la institución que incrementó notablemente gracias a la disminución en nóminas, pues en ese momento ya no deberían pagar los sueldos de los jardines infantiles que anteriormente eran los encargados de los niños y su educación y que ahora estarían en manos de las madres comunitarias a las que no les correspondería ni siquiera un sueldo mínimo. Han pasado varios años y las madres comunitarias han dejado de ser una solución para convertirse en un «problema» evidente

que se refleja en los niños, debido a que la falta de educación y de mecanismos pedagógicos han sido la causa principal del incremento constante de grupos delictivos, pandillas y casos de abuso sexual entre otras problemáticas del país.

Encontramos que los diferentes CDI se sitúan a las afueras de la ciudad, en Inzá y en el norte del Cauca por lo cual no tuvimos acceso a sus instalaciones y decidimos direccionar nuestra investigación al escenario de los hogares infantiles en Popayán.

El día 18 de abril de 2013 se realizó una visita a uno de los ocho hogares infantiles del ICBF de Popayán, llamado «Duendecillos», ubicado en el barrio Centro, aquí encontramos a la directora del hogar, pedagoga en escritura y literatura de la Universidad del Cauca, con ella compartimos nuestro proyecto de investigación y realizamos un primer acercamiento a la comunidad del hogar infantil, el cual está conformado por aproximadamente 100 niños de edades entre los 2 a los 5 años. Durante la conversación con ella, surgieron nuevas perspectivas en relación a las estrategias que debíamos establecer para llegar a los niños siendo coherentes con su etapa de desarrollo y sus formas de entender e interpretar la imagen y los contenidos del material que consumen.

Además tuvimos la oportunidad de conocer casos en los cuales existe una malinterpretación de los padres y especialmente de los abuelos frente a lo que aprenden sus hijos en torno al cuerpo y sus partes, debido a que consideran que no es la edad «apropiada» para dar a conocer términos específicos como: pene, vagina y senos.

Notamos las grandes inconsistencias del material lúdico que no logra integrar conocimientos especializados del Diseño Gráfico y la pedagogía, para ofrecer herramientas didácticas que puedan ser usadas en instituciones educativas infantiles sin ninguna transgresión negativa a nivel psicoafectivo e incluso a comportamientos a los que podría inducir de forma instintiva según la etapa en la que se encuentre el niño, debido a que los niños menores de 5 años aún no han desarrollado el pensamiento abstracto y por esta razón tienden a realizar asociaciones entre las imágenes y su propio cuerpo. Por ejemplo: pensar que si observa una representación del cuerpo sin brazos, significa que él también puede estar sin brazos y que posiblemente le crecerán de nuevo. Este caso₁₈ ejemplifica muchas situaciones en las cuales la imagen es capaz de generar conceptos e ideas que trasgreden la comprensión «correcta» de una realidad para el niño.

Dentro del proyecto educativo de los hogares infantiles se dan diferentes «momentos», los cuales son espacios en los que se realizan actividades lúdicas y educativas. El momento de «vamos a jugar» es el espacio en el cual encontramos que se pueden desarrollar testeos de nuestro proyecto, debido a que en el se generan procesos de cognición y motricidad que aportan al desarrollo de los pequeños. Dentro de los hogares infantiles se encuentra el proyecto pedagógico comunitario a través del cual se desarrollan una serie de estrategias para reducir los índices de violencia y conflicto al interior de la institución, por ejemplo encontramos que cuando existen dificultades entre compañeros de clase, se realizan «asambleas de los amigos» en el interior del salón de clases, el cual es un momento que permite que el niño genere en su interior un proceso de auto-regulación, a través del cual se logra que inte-

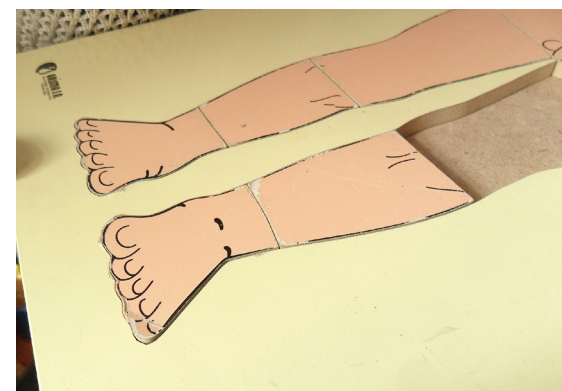
riorice y sea consciente de las consecuencias o daños que sus acciones pueden ocasionar en sus compañeros. Este espacio tiene como fin la prevención de violencia, el fomento de los valores y el respeto por cada uno y por los demás, el hábito de compartir y la apropiación por el territorio y las tradiciones.

El principal problema de la educación sexual en nuestro contexto es que todavía existen tabúes no solo en relación a los términos con los cuales nos referimos a los órganos genitales sino también con la falta de naturalidad y claridad con la cual la sociedad aborda la sexualidad, pues no hay cuestionamientos en torno a la comercialización de la sexualidad y a la gran cantidad de mensajes subliminales a los cuales los niños están expuestos diariamente a través de diferentes medios masivos y publicitarios. La necesidad más grande dentro de la educación sexual está en pensar y mostrar las partes del cuerpo humano a través de una representación integral sin establecer nociones negativas entorno a órganos o partes del cuerpo específicas, debido a que dichas connotaciones podría generar prejuicios o complejos futuros. Los niños no llaman las partes del cuerpo por su nombre o utilizan términos de los cuales no conocen su significado o su función, lo cual representa un problema latente en su desarrollo en etapas posteriores.

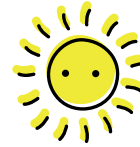
El día 20 de abril de 2013 realizamos la segunda visita al hogar infantil con el objetivo de conocer las características específicas de los niños y establecer relaciones entre las formas visuales que los rodean y los códigos estéticos a los cuales son sensibles, para este fin participamos en un taller de actividades y prácticas manuales y artísticas para vincular a padres e hijos en una actividad que permitiera la interacción con diferentes materiales, soportes y técnicas. Como

resultado de este taller logramos reconocer las características principales de los códigos sensibles que se han tejido en el hogar infantil y de todas las representaciones que han adquirido un significado particular en este contexto educativo.

A partir de esta caracterización visual logramos establecer criterios de diseño indispensable para generar el sistema gráfico y las representaciones del cuerpo en este contexto.



18 Material didáctico del hogar infantil «Duendecillos» en el cual se fragmentan las partes del cuerpo, siendo incoherente con el estado de pensamiento concreto de los niños.



ALTERNATIVAS DE DESARROLLO

DEFINICIÓN DEL SISTEMA DIDÁCTICO

El material didáctico de educación sexual infantil debe ser desarrollado a través de un juego para padres, profesores e hijos en relación a las partes del cuerpo y sus cambios a través de las generaciones, pues el juego permite establecer relaciones entre los diferentes participantes, como lo son compañeros de clase, profesores y padres de familia, además de permitir entender sus roles y etapas de desarrollo a través de diferentes generaciones debido a que: permite el desarrollo cognitivo y sensoriomotor siendo coherente con la etapa de desarrollo pre-operacional y genera un espacio de diálogo directo con el fin de preparar al padre para abordar temas de sexualidad en etapas posteriores, como en la adolescencia y afrontar cuestionamientos mucho más puntuales sobre la educación sexual.

Objetivos General:

- Explicar mediante la experiencia de juego las partes del cuerpo y sus cambios en las diferentes generaciones.

Objetivos Específicos:

- Generar apropiación del cuerpo y los nombres de sus partes.
- Estimular la interacción entre los participantes del juego: niños, padres y profesores.
- Desarrollar un ambiente de participación y aprendizaje para la educación sexual a partir de habilidades cognitivas y motoras, estimulando la memoria visual y la percepción táctil.

Después de los acercamientos a la comunidad del Hogar infantil, construimos criterios en relación a los usos, las formas, los lenguajes, los contenidos y la estética con que debe diseñarse el sistema didáctico para la educación sexual infantil. Parte de estos criterios fueron acordados junto con las profesoras y todo el personal de la institución. La definición de estos criterios resulta fundamental para entender el tipo de consumo visual y establecer las características que permitirán que el sistema de juego logre dinamizar la educación sexual siendo coherente con los vínculos sensibles que los niños han establecido con su territorio y con las formas que los rodean.

Criterios

- Uso de colores primarios y secundarios.
- Estructura con formas redondeadas y consistentes.
- Desarrollo de lenguaje visual y corporal a través de la imagen.
- Claridad y síntesis en el lenguaje y los nombres de las partes del cuerpo.
- No amputación o división de las partes del cuerpo.
- Síntesis Gráfica.
- Fichas significativamente más grandes que los estándares.
- Materiales no tóxicos y responsables con el medio ambiente.

Análisis de los Códigos Visuales

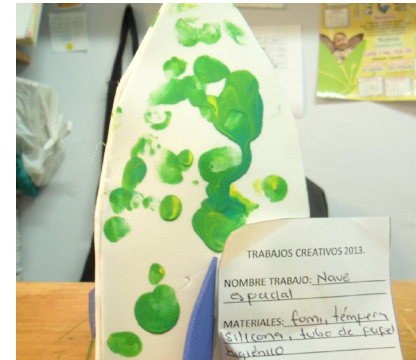
La identidad Gráfica fue desarrollada a partir un estudio hermenéutico mediante una actividad realizada el día 20 de abril, en el hogar infantil Duendecillos con los profesores y estudiantes con el fin de integrar a los padres de familia y generar un espacio de diálogos y prácticas manuales y artísticas con materiales re-utilizados como el cartón, el papel, la pintura y colores, posteriormente analizamos los significados, las formas y connotaciones de las imágenes producidas dentro del hogar, con el fin de obtener información en relación a los códigos estéticos, los vínculos afectivos y la sensibilidad que tienen los niños con ciertas imágenes, debido a que los niños han desarrollado unos esquemas a través de diferentes procesos y experiencias en sus actividades diarias. Los niños del hogar infantil desarrollan configuraciones estéticas de los colores en relación a sus gustos y al entorno en el cual se desenvuelven.

Durante el proceso de análisis de la actividad realizada en el Hogar infantil, también conversamos con los niños en relación a las imágenes que estaban produciendo, las técnicas y los materiales. Durante esta experiencia de observación e intercambio de ideas, logramos encontrar ciertas connotaciones reiterativas a través de las representaciones de los niños y las relaciones que ellos establecían con los colores y las formas, dentro de las múltiples relaciones entre el color y los personajes, encontramos que el negro en todos los casos tenía una connotación de «malo» y «nocivo», mien-

tras colores como el rojo o el amarillo evocan la idea de lo «positivo» y lo «bueno», las formas en ángulos rectos con un estilo afilado eran asociadas con lo peligroso y lo dañino, mientras que las formas redondeadas generaban seguridad y confianza, tanto a la hora de acceder al material como al explorarlo. El concepto gráfico surge de la interpretación que realizamos de los recursos que utilizan los niños para generar composiciones, la línea, el plano y el punto, los cuales eran elementos que los niños desarrollaron constantemente en el taller. En él las manchas se convierten en planos, los trazos se convierten en líneas y logran generar composiciones y asociaciones simbólicas. Por esta razón aplicamos a través del concepto gráfico el carácter expresivo de estas formas de composición y visualización que para los niños son reconocibles, legibles y familiares. A través de un acuerdo con el profesorado de plantel, se hizo una elección cromática, en la cual se incluyeron además de los colores primarios, los secundarios, debido a la gran diversidad que el sistema didáctico intenta generar.

¿Por qué síntesis gráfica?

La síntesis gráfica es coherente con el carácter expresivo y esquemático del material que los niños necesitan para entender las formas y las figuras a través del lenguaje que sugiere su etapa de desarrollo humano, es decir la etapa pre-operacional en la cual se debe potenciar la expresión pura y sintética de las cosas que le permitan al niño relacionar las figuras geométricas que está aprendiendo en a través de los objetos y las formas de su entorno. La síntesis gráfica además permite un reconocimiento más claro de las formas en relación a la multiplicidad de escalas y a la legibilidad de las imágenes.



Taller de prácticas manuales en el Hogar infantil Duendecillos. 20 de abril de 2013.

Marca

Para el desarrollo de la marca de «Sensorio», exploramos formas que representaran el movimiento y la diversidad característica del sistema didáctico, inicialmente surgieron logo-símbolos en relación a la estructura física del juego, pero necesitábamos hacer referencia a los conceptos que el juego conglomeraba como herramienta de dinamización para la educación sexual, por esta razón realizamos un sistema de círculos que hacen referencia a una representación abstracta del cuerpo a través de los colores que se visualizan en todas las aplicaciones gráficas.

La composición tipográfica hace referencia al movimiento y las diferentes sensaciones que genera el juego a través de sus dinámicas.

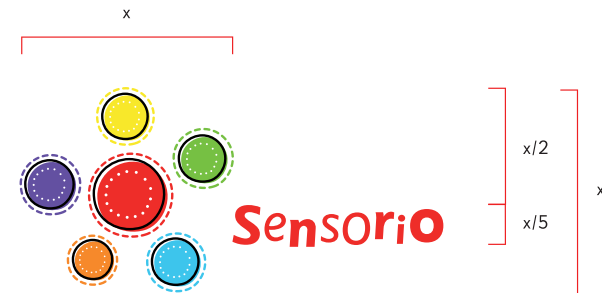
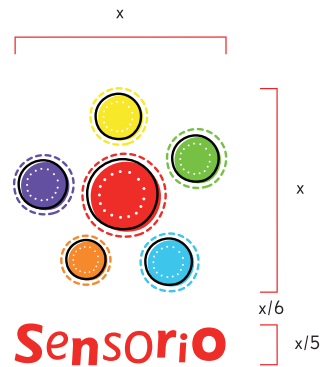
Palabras claves

- Cuerpo
- Movimiento
- Comunidad
- Diversidad

Bocetos



Marca Final



Tipografía

La tipografía Sassoon Infant surge de la investigación de Rosemary Sassoon, especialista en el campo educativo de la escritura y las letras, fue desarrollada en conjunto con Adrian Williams. La Sasson Infant es una tipografía sans serif que resulta ser una herramienta educativa para enseñar el ductus¹⁷. La estructura de sus letras fue creada a partir de analizar cuales eran los rasgos tipográficos que más les gustaban a los niños, a través de un proceso de síntesis, se pudo comprobar que las terminaciones redondeadas generaban facilidad de lectura y una experiencia mucho más amigable para los niños.

La Sassoon fue creada a partir de la escritura manual y transformado a través del pixel, manteniendo la misma lógica y esencia de la caligrafía original con la cual fue creada.

“Todo análisis lógico debe necesariamente tener en cuenta un cierto orden de los trazos mínimos, correspondientes a la vieja noción del ductus en la escritura” Gérard Blanchard, 1979.

Para el uso de esta tipografía adquirimos la licencia de uso a través de la página web: www.myfonts.com/

¹⁷ Ductus es el número, orden y sentido de los trazos en el trazado de una letra.

AaBbCc

Sassoon Sans Std

Uso: Textos

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ! ? ; : } |)

Ductus

A p b m K e l

AaBbCc

Sassoon Sans Std Medium

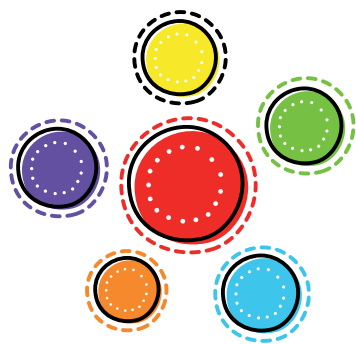
Uso: Títulos

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ! ? ; : } |)

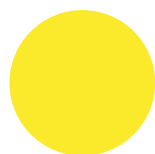
Paleta cromática



CMYK: C:0 M:95 Y:95 K:0
R:227 G:33 B:32
#E32020



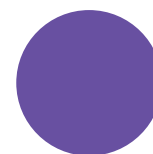
CMYK: C:0 M:55 Y:95 K:0
R:240 G:136 B:27
#E32020



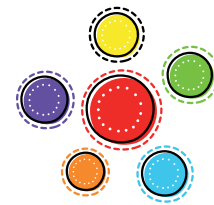
CMYK: C:2 M:3 Y:90 K:0
R:255 G:223 B:10
#FFE709



CMYK: C:60 M:0 Y:5 K:0
R:96 G:196 B:229
#60C4E5



CMYK: C:70 M:80 Y:0 K:0
R:105 G:73 B:229
#684893



PROTOTIPO 1

¿Qué es sensorio?

Sensorio, es un sistema didáctico que propone mediante del juego el auto-reconocimiento del cuerpo a través de un viaje por diferentes generaciones con múltiples características que hablan acerca de nuestra diversidad sexual y cultural.

No. de jugadores: 2-4

Nivel de complejidad: Fácil

Edad: +4

Objetivo del juego:

Gana quien retire primero las prendas de ropa en la mayor cantidad de generaciones.

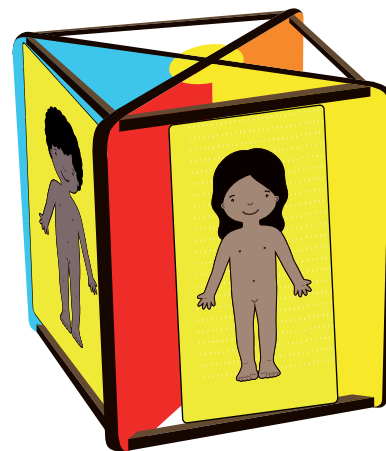
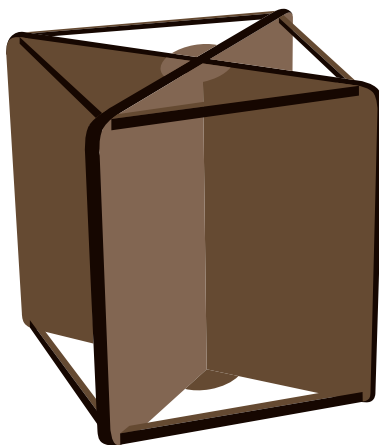
Extensión: 4 generaciones. 4 personajes por cada generación.

Diseño estructural:

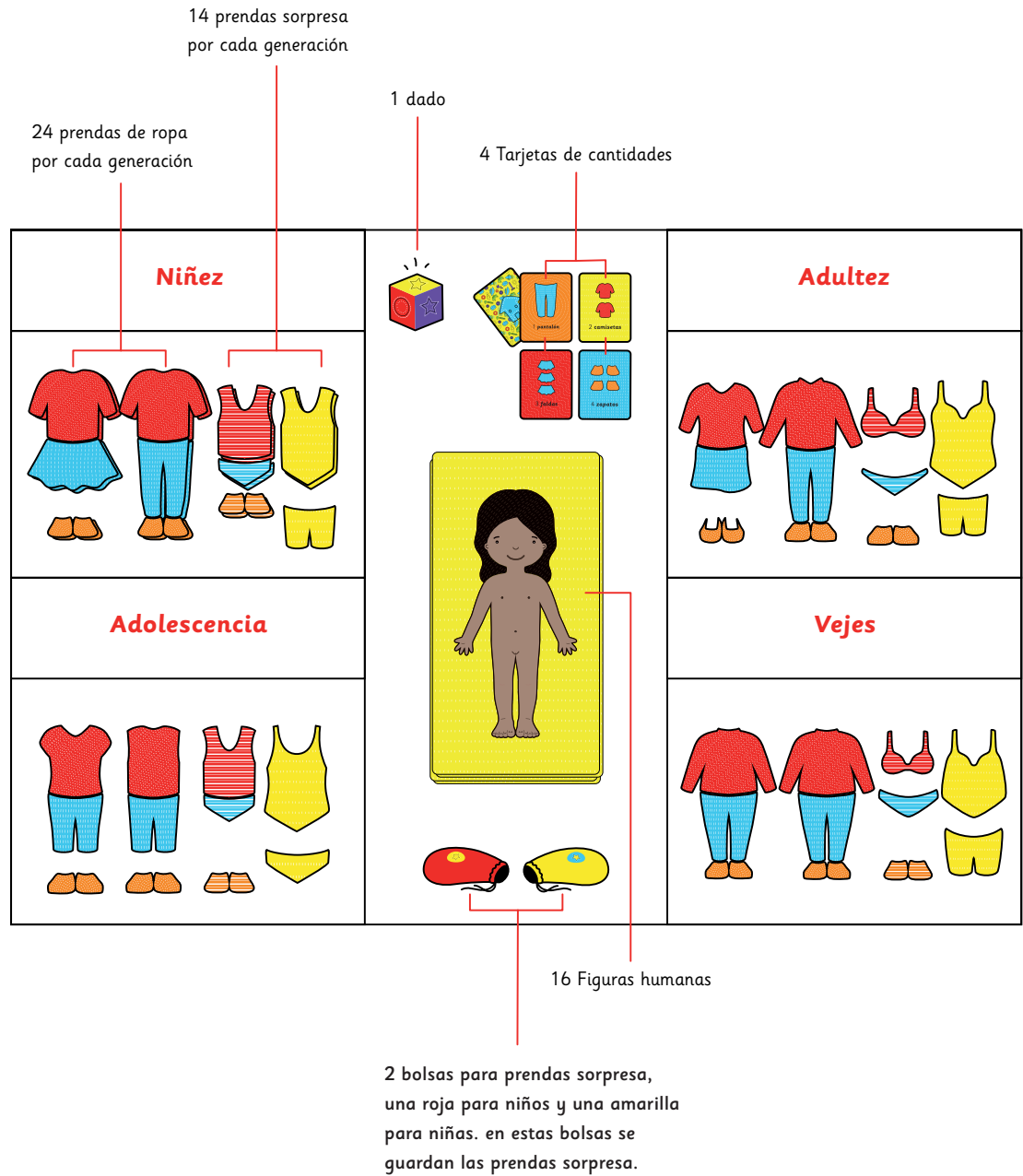
La estructura inicial del juego nace de la necesidad por generar un dispositivo que permita reunir tanto a la comunidad familiar como la escolar en torno a un momento de tiene como finalidad generar diálogos inter generacionales. Los primeros prototipos surgieron a partir de una estructura en x tridimensional, que permitía generar volumen y espacios interiores de juego. Los materiales iniciales que utilizamos fueron cartón para la estructura base, alfileres para los módulos giratorios e imanes para la adhesión de las prendas de ropa.

Posterior a los prototipos de cartón, realizamos toda la estructura en mdf y soportes rígidos mucho más consistentes que permitieran una usabilidad más fácil y segura para los niños.

Dentro de los materiales que utilizamos se encuentran láminas magnéticas, que permiten generar niveles de interacción mucho más sensibles. Este prototipo fue el que implementamos en el hogar infantil durante la fase de testeo y análisis de los consumos visuales que se producían a través del sistema lúdico.



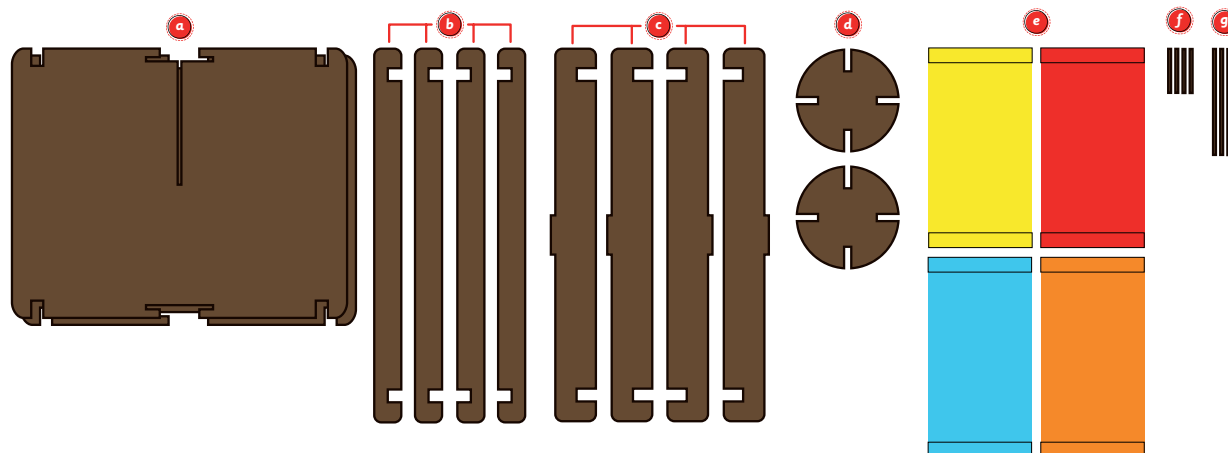
Contenido del Sistema Didáctico



Guía para armar

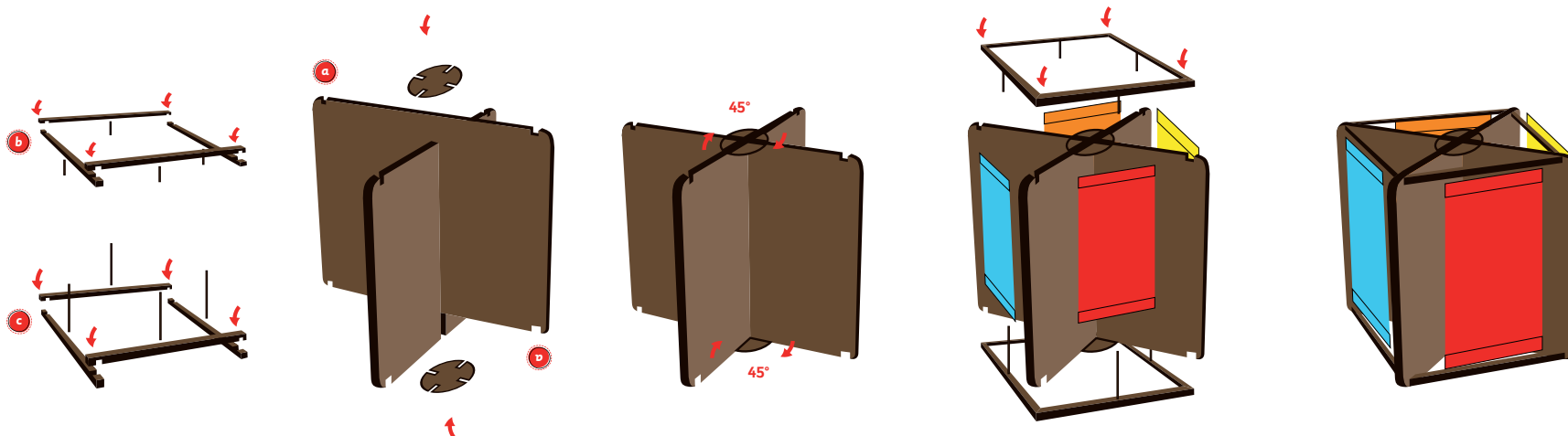
Estructura desarmable. Es el soporte de todos los tableros y las figuras humanas.

- a** 2 Láminas de soporte
- b** 4 piezas superiores de soporte
- c** 4 piezas inferiores de soporte
- d** 2 piezas de cierre (inferior y superior)
- e** 4 tableros magnéticos
- f** 4 maderos cortos (superior).
- g** 4 maderos largos (inferior).



Manual de ensamblaje

Estructura desarmable.



DISEÑO DEL ESPACIO DE JUEGO

El «rincón del juego» es un espacio que pensamos para el momento pedagógico de «vamos a jugar», su objetivo es generar una percepción familiar en los niños y una experiencia a través del ambiente. Para este rincón diseñamos 6 cojines redondos de diferentes colores, que generan recordación de la marca través de su modulación, diseñamos un móvil en cual encuentran las preguntas del manual para padres.

El rincón del juego tiene unas características formales basadas en los códigos estéticos del hogar infantil “duendillos”, por esta razón serán de utilidad los materiales más frecuentes en la producción manual de los niños, como el papelillo, la cartulina y las témperas.

El móvil colgante es una herramienta diseñada para disponer las preguntas y dudas más frecuentes de los padres, lo que además de ser una manera para aclarar cuestiones cotidianas, será un incentivo a la hora de establecer diálogos entre los adultos involucrados sobre sus experiencias y temas tabú.

6 cojines redondos de diferentes colores, que generan la marca de sensorio a través de su modulación.

El tablero de puntuación es el mecanismo con el cual los jugadores pueden organizar y tener en cuenta quién va ganando en cada ronda de generación en generación.



MANUAL PARA PADRES

A través de las preguntas que hacen los niños, logran enriquecer su visión del mundo, además de ampliar su lenguaje para apreciar la realidad y la claridad en las respuestas. Existen diferentes formas de responder, lo más importante es la confianza dada al pequeño. Las preguntas son el puente entre el niño y el adulto, los padres, abuelos, hermanos, profesores, son sus educadores y su ejemplo a seguir.

El niño/a con problemas en su desarrollo, reprimido o asustado, es el niño/a que posiblemente no pregunta, quien confía es capaz de preguntar porque está en capacidad de entender la respuesta, esta respuesta será analizada por su mente en formación y es comparada con lo que ve y los hechos que lo rodean, por lo tanto las respuestas dadas a los niños y niñas harán parte de su formación como individuos en sociedad.

Las respuestas deben llenar ciertos requisitos con el fin de saciar la curiosidad del niño/a y así darle confianza en sí mismo, ser veraces, honestas, espontaneas, idiomáticas, oportunas, lógicas y razonadoras.

Respuestas espontaneas

Aquellas con un mensaje sencillo sin discursos evasivos, respuestas simples de digerir.

Respuestas veraces y honestas:

Saciarán la curiosidad del niño con honestidad, ya que las respuestas falsas crearán dudas inseguridad y desconfianza del niño hacia los mayores, pues en algún momento se sentirán engañados.

Respuestas idiomáticas

Aquellas respuestas que se ajustan a la terminología y la edad del niño que pregunta, sin embargo no se trata de usar palabras “amables” debido a que muchas veces son imprecisas y lo pueden confundir aunque la intención sea la mejor, entonces es positivo acudir a terminología anatómica común (vagina, pene, articulaciones).

Respuestas Oportunas

Son aquellas dadas en el momento en que se piden por la persona requerida. Podemos encontrar respuestas evasivas comunes como “mañana hablamos de eso” o “estas muy pequeño para preguntar esas cosas”, “de eso no se habla”, entre otras esquivas, esto descalifica al niño/a ya que lo desconoce como persona inteligente y cierra la posibilidad de diálogo para éste y otros temas.

Respuestas Lógicas

Relación del contenido de la respuesta con aspectos cotidianos, no solo con el ámbito reproductivo sino con otras posibilidades que incluyen la sexualidad como el afecto, el goce y los valores que se pueden incluir. Dar la visión de un solo aspecto en las respuestas dadas, trunca, reduce y desconoce las capacidades de raciocinio del niño/a.

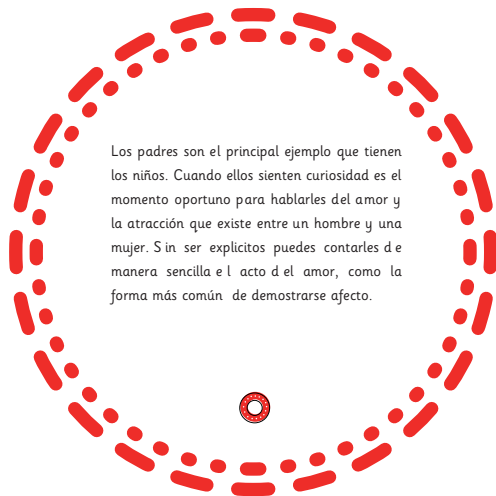
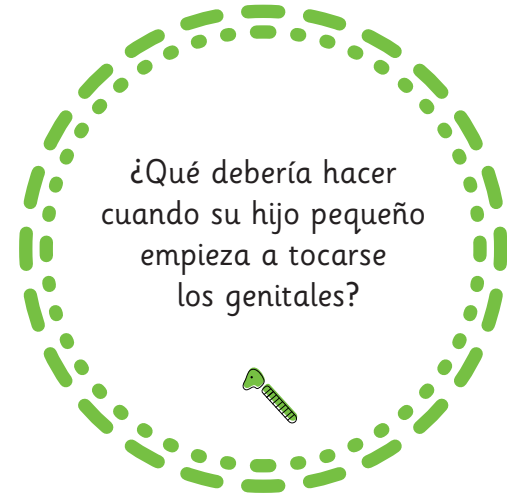
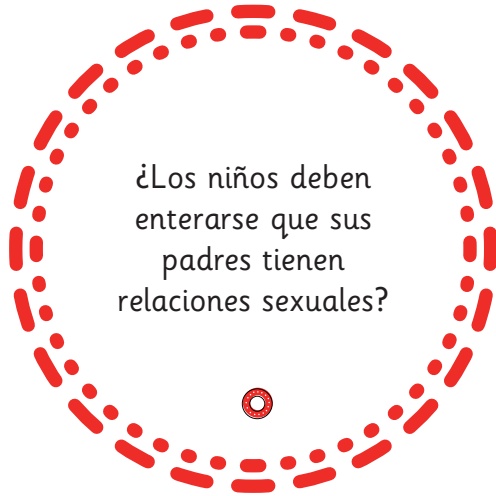
Respuestas Razonadoras

Motivan a buscar formas de responder las dudas mediante analogías o relaciones entre las cosas y los hechos, depende de la recursividad de los padres y las personas más cercanas, dar las respuestas que permitan al niño

mantenerse interesado en los temas de educación sexual sin necesidad de retomar enciclopedias o temas científicos para enfrentar las curiosidades de los niños y niñas.

Teniendo en cuenta la importancias de la relación entre adultos y niños hemos desarrollado el Manual para Padres sobre la educación sexual de sus hijos, tiene como fin generar respuestas a las preguntas más comunes que detectamos en nuestra investigación dentro de los hogares infantiles. Las preguntas y las respuestas fueron desarrolladas conjuntamente con los padres, pedagogos y psicólogos. Esta herramienta busca vincular los imaginarios de los padres y sus hijos en relación a las situaciones cotidianas que resultan «incómodas» de abordar acerca del desarrollo sexual. Este manual fue diseñado sobre un soporte móvil en el espacio de juego, ya que será un lugar de diálogo para los padres, profesores y niños, siendo un insumo para el proyecto, debido a las dudas y opiniones que genera al respecto, enriqueciendo las alternativas de desarrollo futuras del proyecto.

Preguntas y respuestas del manual de padres



¿Es correcto utilizar apodosos para designar las partes íntimas?



¿Cuándo deberían sentarse padre e hijo para tener la primera conversación sobre sexualidad?



¿Qué debería hacer si encuentra a su hijo «jugando al médico» con otros niños y enseñándose las partes íntimas entre sí?



Cuando el niño tiene alrededor de tres años, sus padres pueden decidir utilizar las palabras anatómicas correctas para referirse a las partes íntimas. No hay ningún motivo para no utilizar la palabra adecuada cuando el niño es capaz de pronunciarla. Palabras como pene, vagina, senos, se deben decir con naturalidad. De este modo, los niños aprenden a utilizarlas con total normalidad, de forma directa y sin vergüenzas.



La sexualidad es un tema que debe llevarse como un proceso gradual en el que los niños van aprendiendo a lo largo del tiempo. Las preguntas se deben responder cuando surgen, con el fin de que la curiosidad natural de los niños se vaya satisfaciendo acorde a sus etapas de desarrollo. Si su hijo no pregunta nada sobre el sexo, no se limite a ignorar el tema.



Los niños de tres a seis años son muy propensos a «jugar al médico». Los padres no deben malinterpretarlo. Está es una edad adecuada para empezar a hablar a los niños acerca de las formas en que alguien puede intentar abusar de ellos, explicando que su cuerpo les pertenece y que tienen derecho a la intimidad. Nadie, ni siquiera un amigo o familiar, tiene derecho a tocar sus partes íntimas.



TESTEO 1 DE SENSORIO

Para realizar los testeos, se tomó una muestra de 3 grupos diferentes por cada uno de los 3 niveles o salones del hogar infantil, cada grupo era de 4 niños/as, así la muestra total fue de 36 niños/as, de los aproximadamente 100 niños del hogar infantil.

1 Testeo de «Sensorio»

El primer testeo fue realizado el 5 de junio de 2013, en el hogar infantil «Duendecillos», realizamos el primer acercamiento entre los niños y el sistema didáctico para la educación sexual, la jornada de juego consistió en el desarrollo de todas etapas generacionales, por lo tanto duró aproximadamente 1 hora, en la cual los niños interactuaron y manipularon las piezas del juego en diferentes modalidades. Inicialmente lo hicieron en relación al instructivo del juego, pero posteriormente comenzaron a desarrollar otro tipo de juegos, en los cuales eran claras las asignaciones de roles e incluso nombres específicos que le asignaban a las piezas del juego.

Herramientas de verificación

Grabación de audio: Esta herramienta de registro nos permitió capturar los diálogos espontáneos e inmediatos que se produjeron durante el momento de juego, encontramos las dudas más frecuentes de los niños y las formas alternativas en que utilizaban el juego.

Registro fotográfico: Generamos memoria del rincón del juego a partir de fotografías.

Taller de dibujo: A partir de la socialización con las profesoras, decidimos desarrollar la herramienta de verificación desde las interpretaciones simbólicas que los niños plasmaron a través de dibujos en 2 soportes diferentes, en el cual dibujaron lo que les gustó y lo que no les gustó del juego con los materiales

que ellos prefirieron. A través de estos soportes se busca conocer y entender las diferentes percepciones que tuvieron los niños y niñas en relación al sistema didáctico. Nuestro referente para esta herramienta es el correo escolar de Celestín Freinet (1896-1966), el cual es un medio de comunicación entre el padre o profesor y el niño, donde los aprendizajes efectuados a partir de la experiencia propia del menor permiten reflejar las dinámicas del contexto. Buscamos con esto dar la palabra al niño, a partir de él, de sus capacidades de comunicación y de cooperación.

Conceptualizaciones del testeo

La primera impresión en los niños/as: Al ver la caja, y sin haberles hablado de lo que íbamos a hacer, los niños deducen que se trata de un juego, el cual quieren comenzar de inmediato. Inician a sacar las piezas del juego, encuentran los personajes, y todos quieren ver el personaje del compañero/a, por lo tanto se genera un conflicto por la curiosidad de cada uno de los niños, reacción que no esperábamos, pues las pedagogas de la institución nos recomendaban que los niños no vieran los personajes del compañero/a durante el juego porque les era más difícil permanecer concentrados en su propio tablero. Con base en el testeo pudimos determinar la importancia de realizar un juego visible para todos, sin paredes interiores y de características giratorias.

A la hora de armar el juego: Comprobamos que era muy importante que el sistema didáctico se simplificara mucho en plano mecánico, debido al tiempo que se tomaban los niños/as para entender el proceso de ensamblaje, debido a que aproximadamente se demoraban 10 minutos, lo cual resulta ser un obstáculo para el desarrollo del juego.



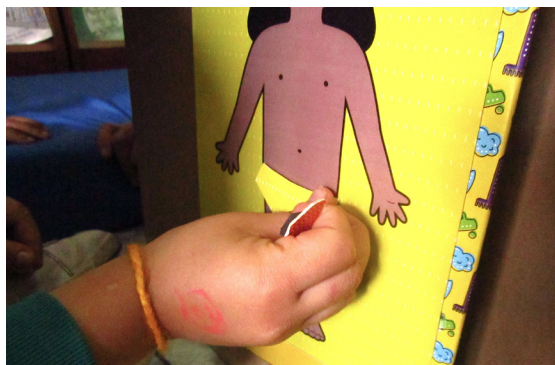
Niños del hogar infantil Duendecillos explorando el sistema didáctico.

A la hora de armar el juego: Comprobamos que era muy importante que el sistema didáctico se simplificara mucho en plano mecánico, debido al tiempo que se tomaban los niños/as para entender el proceso de ensamblaje, debido a que aproximadamente se demoraban 10 minutos, lo cual resulta ser un obstáculo para el desarrollo del juego.

¿Cómo entienden la dinámica?: Los niños entendieron las reglas del sistema didáctico, a través de todo el desarrollo del juego, interpretando sus piezas, las cuales poco a poco tuvieron una significación mucho más familiar para los niños, ya que ellos muestran una tendencia a identificar a los personajes del juego con sus propios familiares e incluso con ellos mismos.

Los «otros» juegos: Al finalizar el juego dirigido, los niños procedieron a interpretar las piezas de una manera mucho más libre y espontánea, creando sus propios juegos, los cuales giran en torno a las relaciones interpersonales y a los roles que cada uno de ellos reconoce a través de la observación del contexto en su hogar. En los juegos también se dieron representaciones entre compañeros y compañeras a través de cada una de las figuras, uno de los juegos más recurrentes fue el de armar parejas y jugar a la familia.

Interpretaciones: En las tarjetas de las partes del cuerpo, algunos niños interpretaron el círculo que señalaba la parte del cuerpo de color rojo sobre la piel como sangre y preguntaron en repetidas ocasiones qué le había sucedido a los personajes, como si se hubiesen lastimado. Esta es una de las razones por las que decidimos replantear el recurso gráfico con el cual indicaríamos la parte del cuerpo a nombrar. El testeo nos arrojó diversas conceptualizaciones para replantear el sistema didáctico y todos sus componentes, tanto gráficos como conceptuales, por tanto decidimos generar una mayor diversidad en las texturas y las características fisionómicas de los personajes, con el fin de problematizar los diversos cambios a través de las generaciones.



HERRAMIENTA DE VERIFICACIÓN

Los dibujos generados durante los testeos como parte de la herramienta de verificación pueden ser analizados de diversas formas y mediante diferentes métodos, pero dentro de los hogares infantiles se aplica el método de análisis de la figura humana, el cual nos indica cual es la percepción que tienen los niños del cuerpo humano, en este test se analizan diferentes componentes, entre ellos se encuentra la representación de las extremidades y la cabeza por ser las partes más significativas en el proceso de auto reconocimiento del cuerpo, encontramos que existe una tendencia en todos los dibujos, en la cual el cuello es omitido y la cabeza se encuentra ubicada encima del pecho y los hombros, lo cual indica que aún no se reconocen ciertas partes que tienen mucha importancia en la conciencia de la figura humana.

En ocasiones los niños omiten las piernas o los brazos lo cual es el resultado de la manipulación de juguetes o herramientas pedagógicas en las cuales hay amputación de los miembros gráficamente, generando este tipo de representación en los niños, que se caracteriza por no tener una forma definida, uniendo las extremidades, generando una representación que más que al cuerpo humano se asemeja a una mancha sin una fisionomía definida y clara. La herramienta de verificación nos permitió obtener un diagnóstico acerca del estado de conciencia sobre el cuerpo humano y sus partes que tienen los niños del hogar infantil.



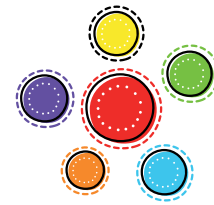
Soportes de dibujo de la herramienta de verificación.

1. Lo que te gustó
2. Lo que no te gustó



Dibujos realizados por los niños del Hogar Infantil Duendecillos durante el 1 testeo de Sensorio. 5 de junio de 2013.

PROTOTIPO	DESCRIPCIÓN	CONTENIDO	ACIERTOS	DESACIERTOS	CAMBIOS A EJECUTAR
<p>Prototipo 1 Junio de 2013</p>	<ul style="list-style-type: none"> - No. de jugadores: 2-4 - Nivel de complejidad: Fácil - Edad: +4 - Objetivo del juego: - Gana quien retire primero las prendas de ropa en la mayor cantidad de generaciones. - Extensión: 4 generaciones. 4 personajes por cada generación. 	<ul style="list-style-type: none"> - 24 prendas de ropa por cada generación. - 14 prendas sorpresa por cada generación. - 1 dado. - 4 tarjetas de cantidades. - 2 bolsas de prendas sorpresa - 16 figuras humanas - 4 tableros imantados. - Estructura de paredes móviles. - Numero de piezas en total: 199 piezas 	<ul style="list-style-type: none"> - Los materiales resultan ser seguros y fáciles de manipular. - Los colores y las ilustraciones generan interés a los niños por participar y jugar. - El sistema didáctico resulta ser una plataforma flexible que permite a los niños armar sus propios juegos. 	<ul style="list-style-type: none"> - La dificultad para armar el juego e interpretar los usos de todas su piezas. - La cantidad tan grande de partes del juego. - Las dimensiones tan pequeñas que tienen algunas piezas del juego. - La falta de diferencias en las características fisiológicas del cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reducir el número de piezas - Incrementar el tamaño de las piezas. - Re-ilustrar las figuras del cuerpo y las prendas de ropa para generar mayor diferenciación a través de las generaciones.



PROTOTIPO 2

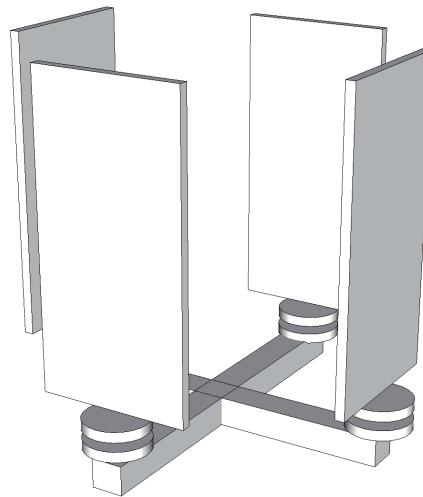
SEGUNDO PROTOTIPO DE SENSORIO

A partir de las conceptualizaciones y los análisis que realizamos del testeo, decidimos replantear el sistema didáctico para evitar las percepciones negativas o las confusiones que ocurrieron en los primeros testeos del proyecto.

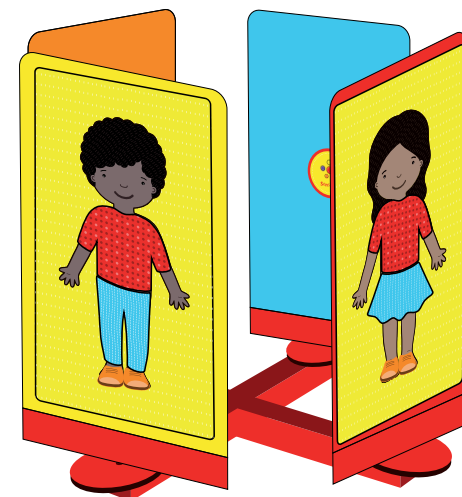
La reestructuración del sistema didáctico consiste en:

- Reducir el número de piezas, debido a que la cantidad inicial generaba confusión y distracción en los niños, dificultando el desarrollo del juego.
- Re-diseñar la estructura móvil con el fin de reducir no solamente material de fabricación y costos, sino facilidad en el ensamblaje y mayor usabilidad.
- Visualizar a través de la ilustración los cambios fisiológicos y estéticos a través las diferentes generaciones.
- Desarrollar el sistema didáctico a una escala más grande para generar relaciones más próximas a la estatura real de los niños.
- Sintetizar las reglas del juego para facilitar la comprensión de los padres, profesores e hijos.

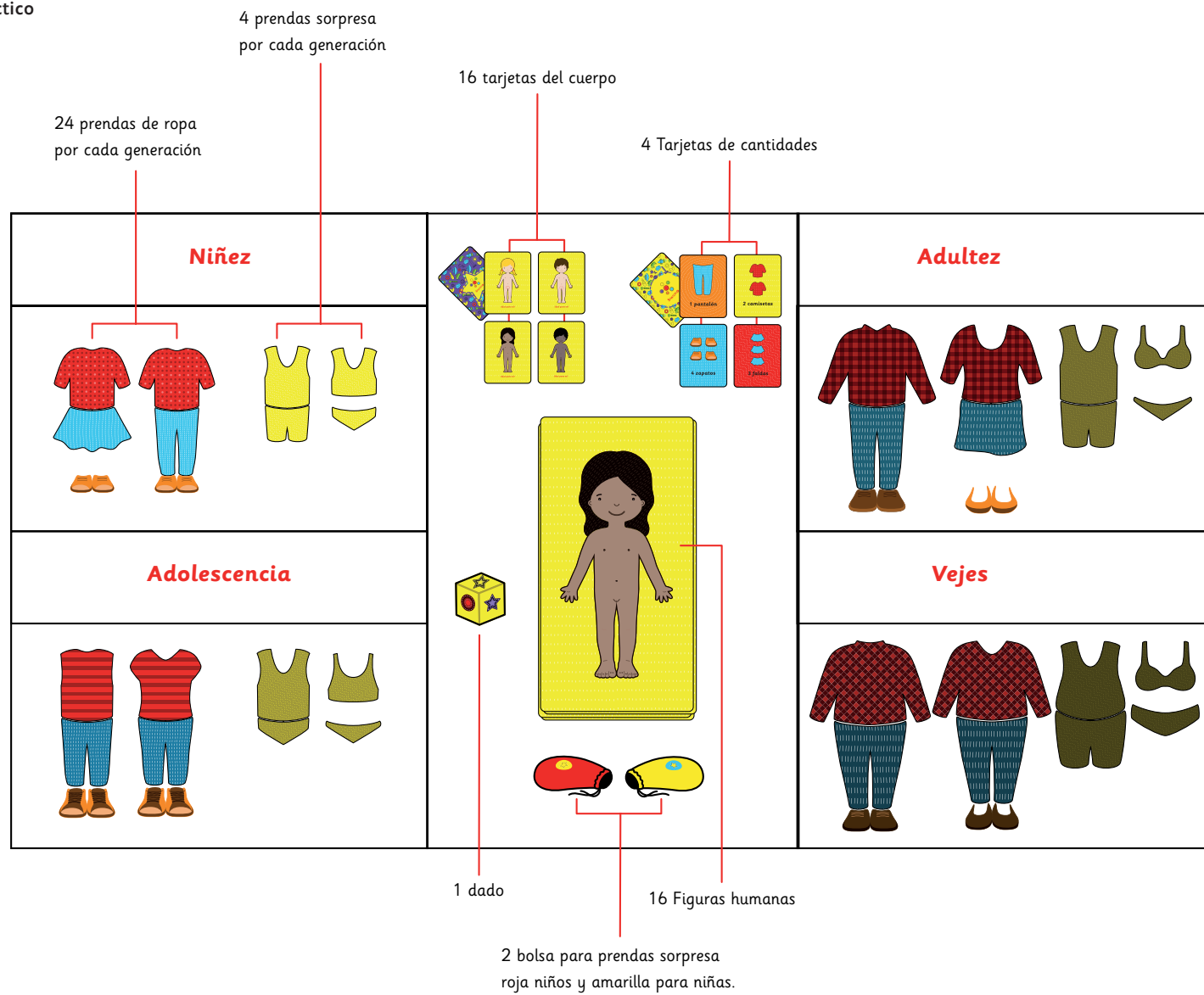
RENDER 3D



DISEÑO ESTRUCTURAL



Contenido del Sistema Didáctico

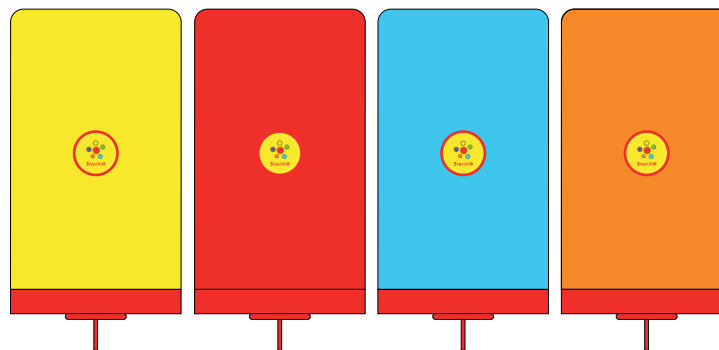


Guía para armar

a 2 Soportes inferiores

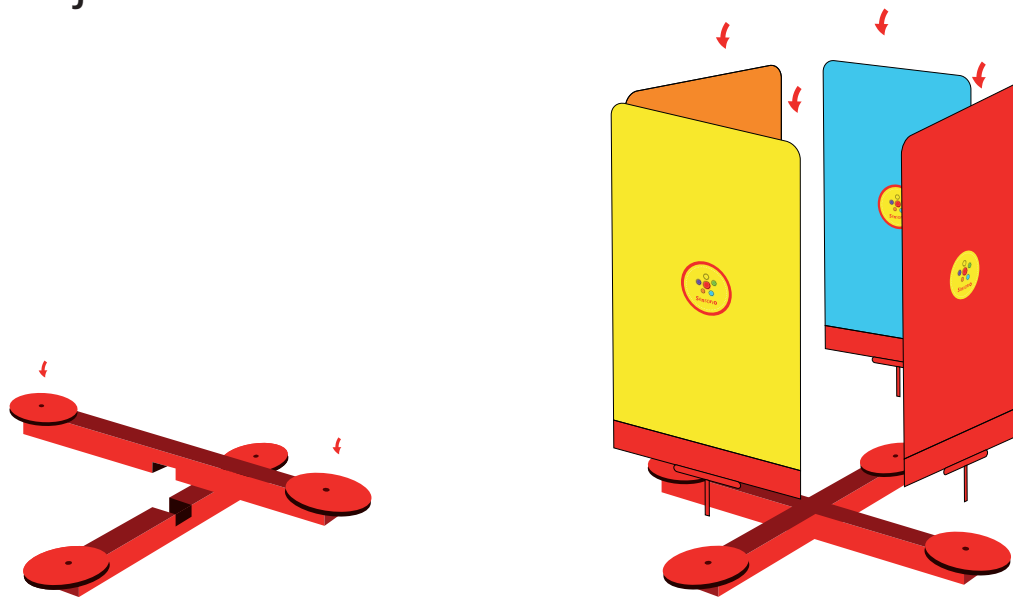


b 4 tableros magnéticos

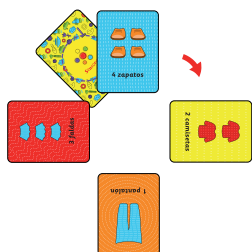


Manual de ensamblaje

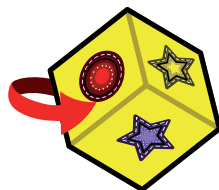
Estructura desarmable.



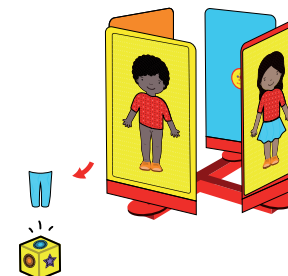
¿Cómo jugar?



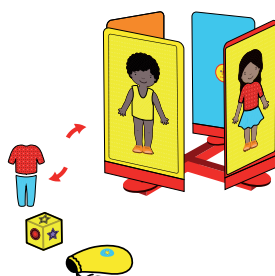
1 Se repartirán las 4 tarjetas de inicio aleatoriamente. El jugador con la tarjeta de mayor número inicia, a partir de él los turnos serán hacia la derecha.



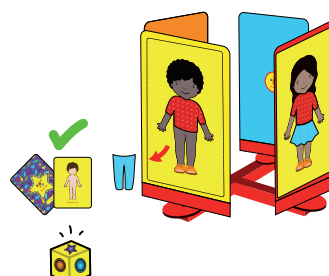
2 Los jugadores lanzarán el dado por turnos y realizarán la acción que él indique:



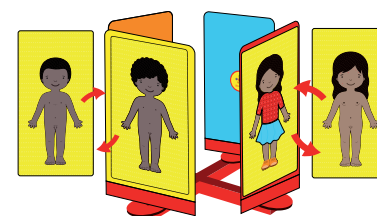
Si el dado indica un color, el jugador retirará la prenda ese color. Si el jugador no tiene prendas de ese color, pierde el turno.



Si el dado indica estrella amarilla, el jugador sacará de la bolsa una prenda sorpresa que reemplazará por 2 prendas casuales.



Si el dado indica la estrella violeta, el jugador elegirá una tarjeta del cuerpo, y si acierta el nombre de la parte que indica, retirará 1 prenda.



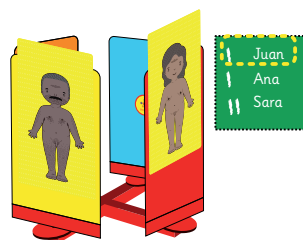
3

Cada generación termina cuando un jugador retira las prendas primero. Este jugador inicia la siguiente generación. Automáticamente todos los tableros y prendas cambian a la siguiente generación.

4

¿Quién gana?

El ganador será quien retire primero las prendas de ropa en la mayor cantidad de generaciones.

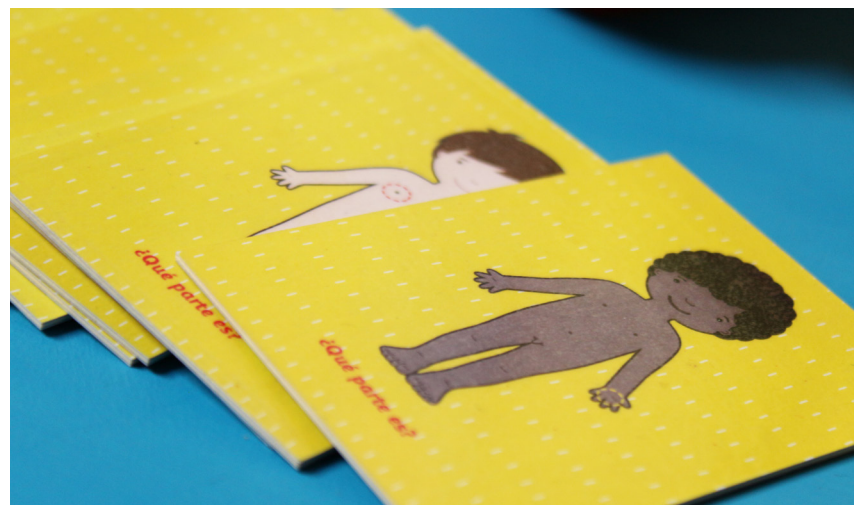


5

¿Si hay empate?

Si 2 jugadores empatan, ambos jugarán una última ronda con la generación de los niños para desempatar.

Segundo Prototipo de sensorio



Puesta en escena de Sensorio dentro de la muestra estudiantil «Diseño al patio», Taller 8. Universidad del Cauca. Programa de Diseño Gráfico. 2013.



Puesta en escena de Sensorio dentro de la muestra estudiantil «Diseño al patio», Taller 8. Universidad del Cauca. Programa de Diseño Gráfico. 2013.

TESTEO 2 DE SENSORIO

El día 6 de septiembre realizamos una visita al jardín infantil “Semillitas de Amor”, de carácter “privado” ubicado en la Calle 15N, dentro de la finca Sarria, Aquí encontramos a la directora del hogar, Annie, licenciada en educación preescolar, con quien socializamos nuestro proyecto de investigación y realizamos un primer contacto con la comunidad del jardín infantil. La institución está conformada por aproximadamente 70 niños de edades entre los 1 a los 6 años. Durante nuestra visita tuvimos la oportunidad de dialogar con otras profesoras del plantel, quienes comentaban la problemática y el tabú frente al cuerpo, resaltando que muchos de los padres de los pequeños son profesionales de la salud, como enfermeras, médicos, entre otros, y de todas formas existe un temor de los padres frente a lo que se les enseña a sus hijos en torno al cuerpo y sus partes, lo más común es que no se considere apropiado que se toque el tema de la sexualidad por su corta edad, tornando perverso el hecho de que sus hijos mencionen las partes del cuerpo con tranquilidad.

En esta primera visita, nos propusimos a conocer principalmente las características del contexto de los niños del jardín y su interacción con el prototipo a testear, por tanto decidimos dejar prácticamente a manos de los niños el juego y verificar su funcionalidad y las decisiones que ellos mismos tomaran. De esta manera nos permitirían reflexionar ante sus juegos y vincular mediante los consumos visuales de los niños, la funcionalidad del juego y sus posibles transformaciones en cuanto a forma, dinámica o contenido.

Usabilidad del prototipo

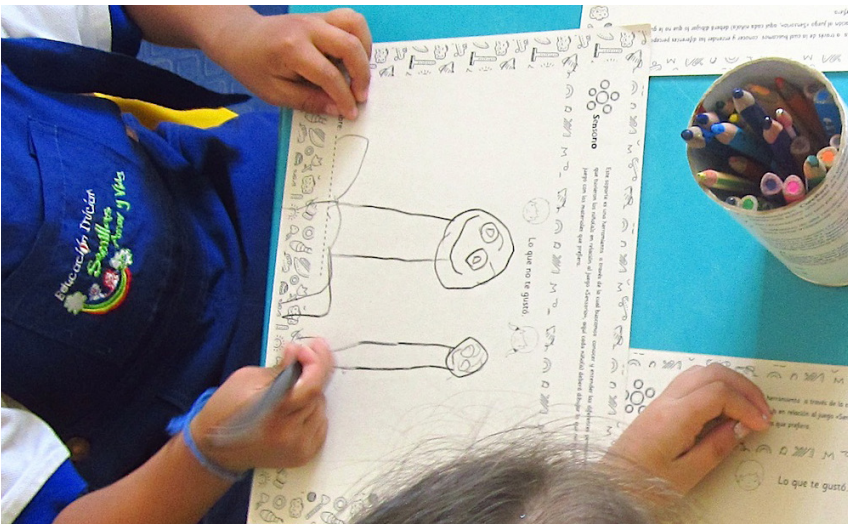
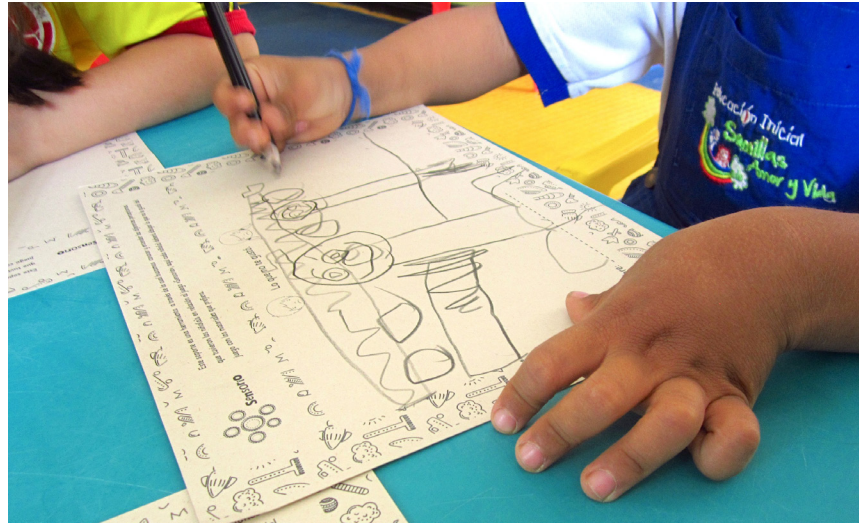
Mediante este primer acercamiento con los niños, hemos podido notar que el actual prototipo funciona fácilmente a la hora de armarlo, no se torna complejo para los niños aunque sean bastante pequeños y se comprueba que a partir de los 2 años pueden interactuar con el material e ir descubriendo el mecanismo de juego y sus partes. Por tanto podemos decir que se ha mejorado notablemente su funcionalidad en este aspecto comparado con el anterior prototipo.

En cuanto a las tarjetas de preguntas pudimos observar que los niños dudaban acerca del lugar que se les estaba señalando en la ilustración, más aún si se trataba de una parte íntima como la vagina o el pene, los cuales confundían en ciertas ocasiones. Es importante tener en cuenta que algunos de los niños no querían identificar sus partes íntimas, que aun conociendo su ubicación, evitaban señalarlas y cuando finalmente lo hacían era mediante seudónimos o coloquios como en el caso del pene, era bastante común que hicieran referencia a “la chichi”, “el chichi” o en el caso de los senos, las “pochecas”.

Al comenzar a descubrir las fichas que representan el vestuario, los niños y sobre todo las niñas construyen diferentes relaciones frente a las prendas de vestir de los personajes del juego, por ejemplo, las faldas son usadas como coronas en los personajes femeninos, con lo cual surgen juegos donde el disfraz es un mecanismo importante para el desarrollo del menor y su capacidad para generar roles, además ha sido una herramienta importante para entender los estereotipos más fuertes en la cotidianidad de los niños y niñas como por ejemplo, la idea de querer ser princesas y reinas, ideas tal vez extraídas de cuentos de hadas de programas infantiles de televisión.



Faldas siendo usadas como “coronos” en las niñas durante el 2 testeo de Sensorio.



2 testeo de Sensorio, realizado en el Hogar Infantil Duendecillos realizado el 6 de septiembre de 2014.

Durante este testeo, hemos podido notar que son muy fuertes los prejuicios sobre la significación de “belleza”, de esta manera los niños/as muy pequeños, son prácticamente verdugos de sus compañeros/as, a la hora de hablar del cuerpo, se juzga de manera recurrente, mediante burlas y demás comportamientos el hecho de no ser delgado/a.

Encontramos con asombro testimonios de las profesoras que comentan cómo algunas de sus alumnas de menos de 5 años son sometidas a estrictas dietas por parte de sus propias madres.

A medida que pasa el tiempo, los niños se deciden por sus propios juegos y proponen dinámicas diversas, como jugar a las preguntas, imitando en gran medida a sus docentes, y buscan calificativos para las respuestas acertadas, como un sello de la Carita feliz y la Carita triste.

Finalmente, mediante el espacio de dibujo dado después del juego, pudimos observar que los niños empiezan a identificar sus propias características físicas y las de sus compañeros, representándose a sí mismos y a los que los rodean, con características y rasgos desmesurados en algunas ocasiones cuando se trataba de ver o representar al “otro”.

Decisiones posterior al testeo

Encontramos que en el material gráfico se hace necesario que las figuras tengan rasgos más prominentes (sobre todo en sus partes íntimas) para diferenciar un poco más a los personajes con los que juegan.

- Dar más diferenciación a los personajes, variando su volumen corporal y definir más las formas del vestuario para que no se malinterpreten o confundan, por ejemplo, las faldas que se confundieron con coronas.

- Pensar en la creación herramientas que funcionen como disfraces o que permitan a los niños presenciar diversos roles mediante el vestuario.

La herramienta de verificación como una herramienta de diagnóstico

Durante los testeos que realizamos del sistema didáctico, planteamos una actividad posterior al desarrollo del juego. En esta actividad los niño/as realizaban dibujos en relación a lo que les había gustado y lo que no les había gustado del juego. Inicialmente los dibujos tenían como objetivo generar un diálogo entre los niños y sus profesores, pero encontramos después de múltiples testeos, que los dibujos estaban relacionados con el estado o el nivel de aprehensión de los niños frente su propio cuerpo y el de sus compañeros. Esta herramienta de representación se convierte en una forma de generar el test de la figura humana. La psicología plantea que existe un nivel en el reconocimiento del cuerpo que tienen los niños/as dependiendo de su edad y la etapa de desarrollo en la que se encuentren.

Los test psicológicos o pruebas psicológicas son instrumentos experimentales que tienen por objeto medir o evaluar una característica psicológica específica, o los rasgos generales de la personalidad de un individuo.

El test de la figura humana se encuentra como una técnica expresiva dentro de la clasificación de los test psicológicos, el cual fue propuesto por Karen Machover en 1949 como una técnica que investiga la personalidad sin discriminación de edad, educación, estado mental o medio cultural:

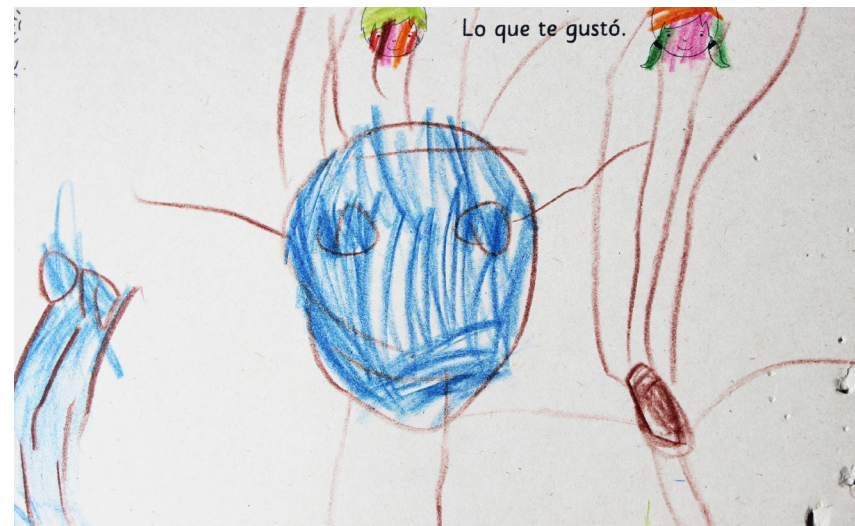
«El análisis de los dibujos, al igual que otras técnicas proyectivas, requiere que el psicólogo clínico posea conocimientos acerca de los dinamismos de la personalidad. Es una técnica,

un instrumento que requiere un artesano que lo maneje; no es la puerta secreta de la personalidad. Requiere el talento suficiente para calar en lo esencial y dirigir la atención al meollo y motivaciones de la personalidad. La experiencia y la práctica clínicas contribuyen a afirmar, y aquilatar su administración»”.

«El dibujo de la figura humana sirve como vehículo hacia aspectos de la personalidad del sujeto en relación a su auto concepto y a su imagen corporal. Aceptación o no de su etapa vital, Identificación y asunción del propio sexo y El grado de estabilidad y dominio de sí mismo».

Consideramos que el test de la figura humana resulta ser una herramienta de diagnóstico en relación al estado de aceptación y entendimiento que tienen los niños frente a su cuerpo, debido a que las características de cada dibujo realizado por ellos indica las relaciones simbólicas que existen entre todas las partes del cuerpo y su respectiva representación. El test de la figura humana como fue descrito por Machover, es una herramienta que permite exteriorizar el espíritu del ser humano o la personalidad a través de la representación del cuerpo, mediante la interpretación de los rasgos y las formas características que llevan a la personalización de cada sujeto. El esquema corporal expresado a través del test permite entender cuál es el imaginario que existe en cada niño de su propio cuerpo y el de su comunidad.

«El dibujo de la figura humana no sólo expresará ciertos pensamientos, ciertos sentimientos, ciertas aptitudes prácticas, sino que proyectará una imagen total de sí mismo, sus reacciones emocionales, sus actitudes afectivas»



Dibujos obtenidos durante el testeo de Sensorio, realizado en el Hogar Infantil Duendecillos realizado el 6 de septiembre de 2014.

PROTOTIPO	DESCRIPCIÓN	CONTENIDO	ACIERTOS	DESACIERTOS	CAMBIOS A EJECUTAR
<p>Prototipo 2</p> <p>Septiembre de 2013</p>	<ul style="list-style-type: none"> - No. de jugadores: 2-4 - Nivel de complejidad: Fácil - Edad: +4 - Objetivo del juego: - Gana quien retire primero las prendas de ropa en la última generación. - Extensión: 4 generaciones. 4 personajes por cada generación. 	<ul style="list-style-type: none"> - 24 prendas de ropa por cada generación. - 4 prendas sorpresa por cada generación. - 16 tarjetas del cuerpo. - 1 dado. - 4 tarjetas de cantidades. - 2 bolsas de prendas sorpresa - 16 figuras humanas - 4 tableros imantados. - Estructura de soporte inferior. <p>Numero de piezas en total: 156 piezas</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La nueva estructura facilita a los niños armar el juego y comprender fácilmente su funcionamiento. - las nuevas dimensiones del juego permiten un reconocimiento mucho más efectivo de las partes del cuerpo y sus características. - Las nuevas texturas e ilustraciones del sistema didáctico enriquecen la experiencia visual que tienen los niños al jugar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Algunas partes del cuerpo aún resultan para los niños difícil de identificar. - Algunas prendas suelen ser confundidas, como en el caso de las faldas con coronas por su forma. - La estructura resulta un poco inestable, debido a la manipulación constante que se da durante el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> - Re diseñar la estructura del soporte de juego, para facilitar la manipulación y evitar que se desgaste fácilmente. - Re-ilustrar algunas partes del cuerpo en los personajes para hacer más notorias ciertas partes del cuerpo que pasan desapercibidas por los niños.



PROTOTIPO 3

TERCER PROTOTIPO DE SENSORIO

La creación del prototipo final del sistema didáctico Sensorio, consiste en:

1. Representar la diversidad sexual y cultural de nuestro contexto a través de los personajes, sus cuerpos y atuendo a través de la ilustración:

- Re diseñar a los personajes para que tengan rasgos más prominentes (sobre todo en sus partes íntimas) y diferenciar más las características fisionómicas entre las generaciones y sus personajes, diversificando su textura física.

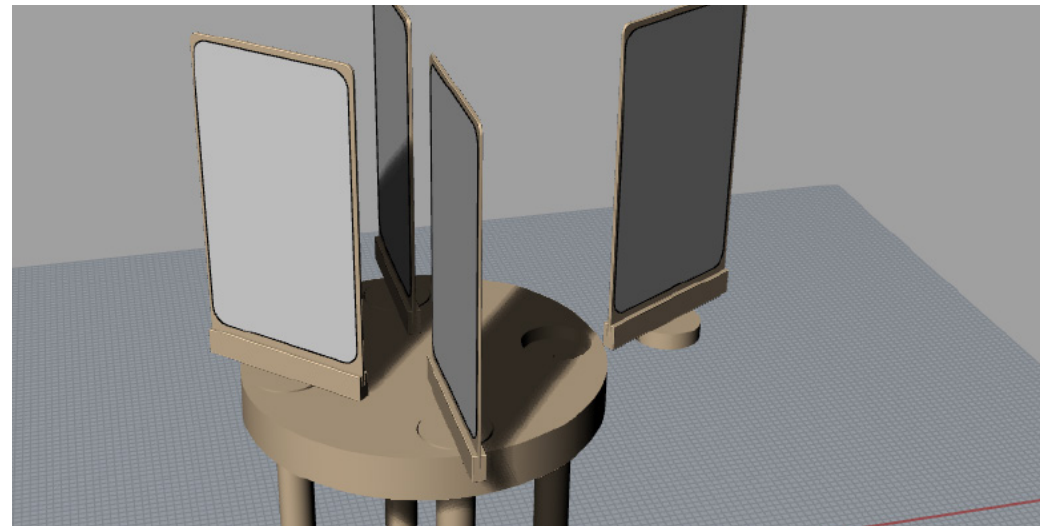
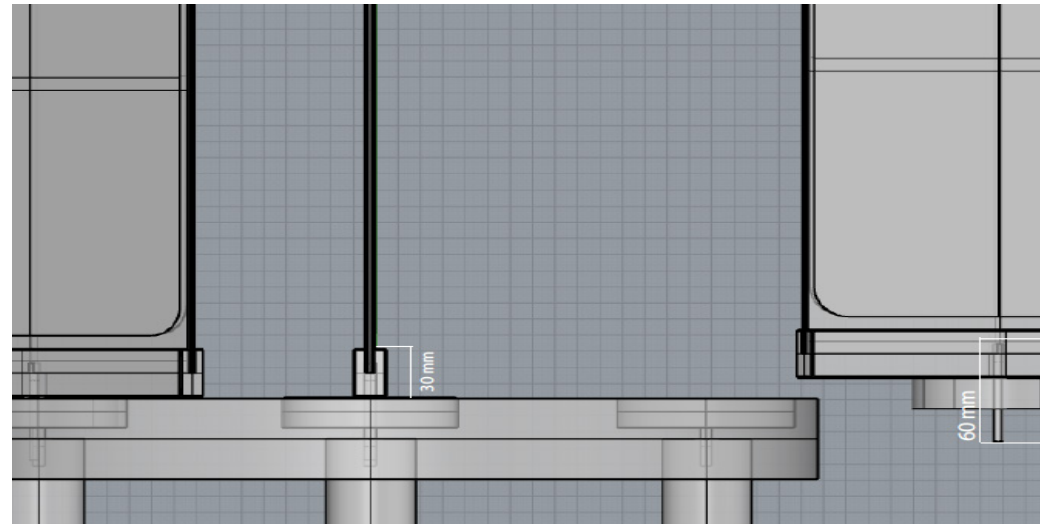
- Replantear las ilustraciones desde una perspectiva más cercana a las proporciones corporales de los personajes en relación a nuestro contexto.

2. Reducir el número de tarjetas del cuerpo, siendo conscientes de las partes más relevantes en el autorreconocimiento del cuerpo en relación a su etapa de desarrollo. Debido a que en estas edades, existen parámetros que relacionan la cantidad de fichas con el tiempo de atención que tienen los niños y con su capacidad de manipularlas de forma acertada y sin confusiones.

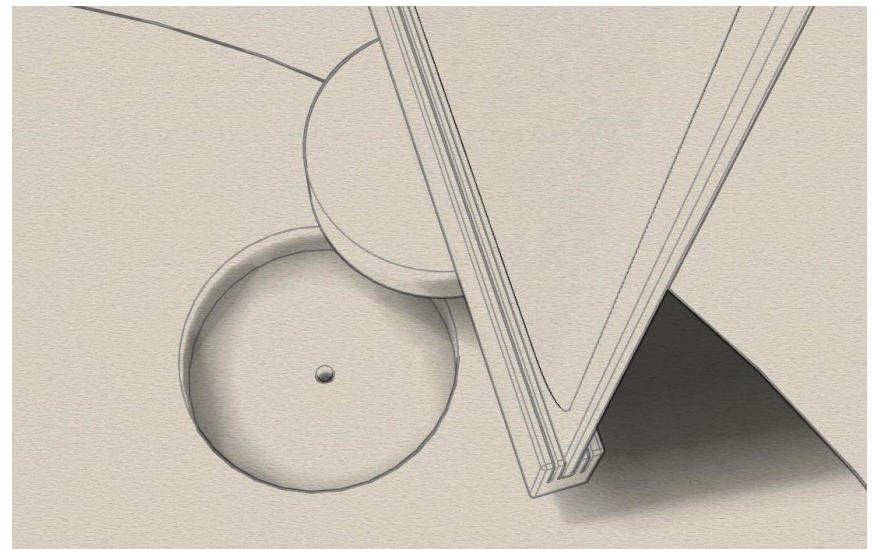
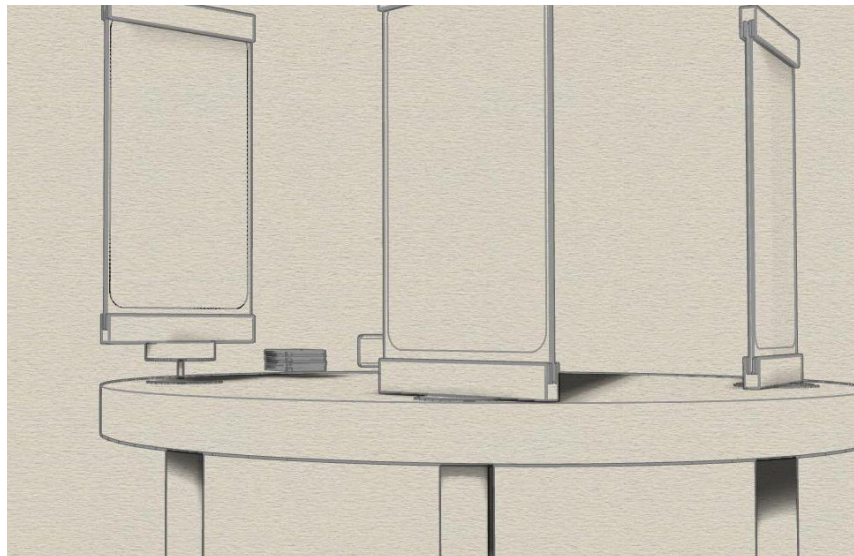
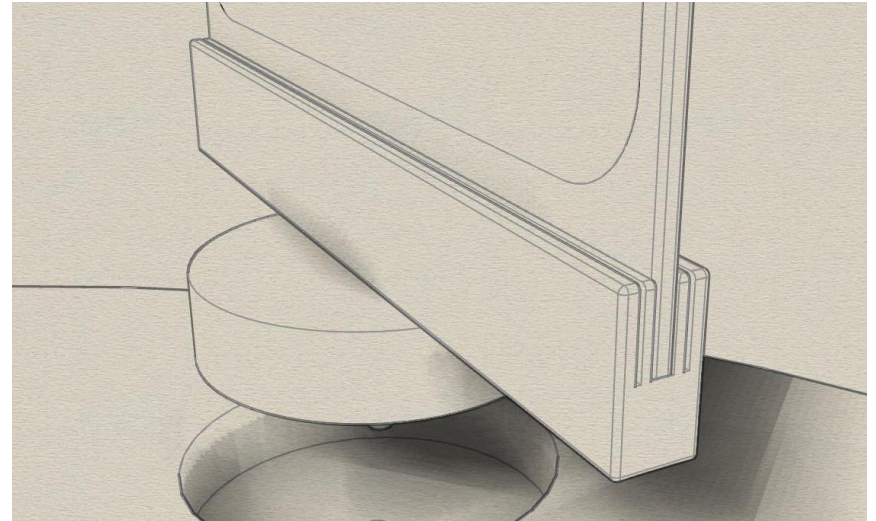
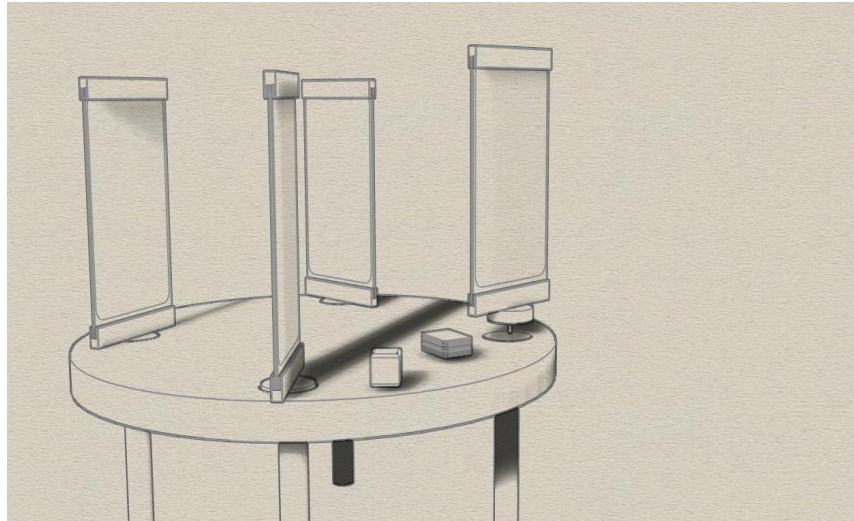
3. Re considerar las escalas en todas las partes del prototipo, debido lo incomprendible o inteligible que resultan ciertas piezas del juego en relación a la percepción de los niños en estas edades.

4. Re diseñar el instructivo teniendo en cuenta la reestructuración del sistema didáctico.

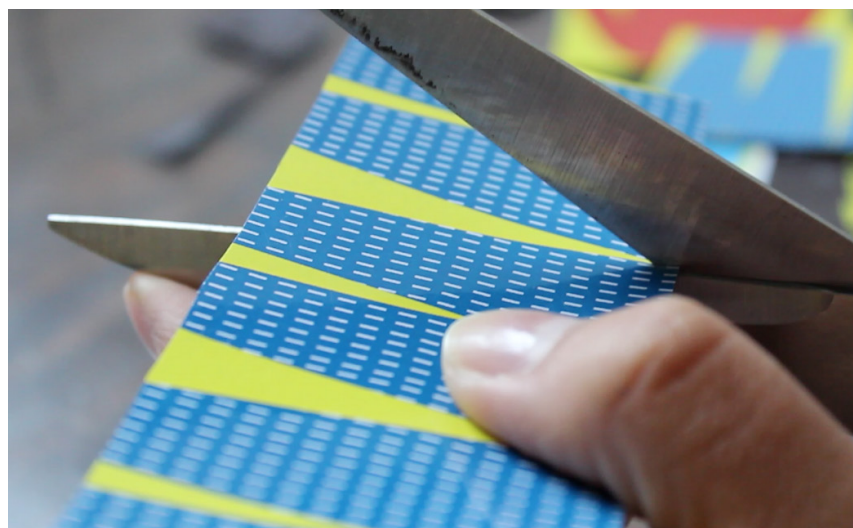
5. Descartar la utilización de troqueles en las piezas del juego, debido a los altos costos que representan y los posibles problemas de manipulación por parte de los usuarios.



Render 3d del sistema didáctico



Render 3d del sistema didáctico.



Proceso de diseño y ensamblaje del 3 prototipo.

Sensorio, es un sistema didáctico que propone mediante del juego el auto-reconocimiento del cuerpo a través de un viaje por diferentes generaciones con múltiples características que hablan acerca de nuestra diversidad sexual y cultural.

No. de jugadores: 2/4

Edad: +4

Contenido del sistema didáctico:

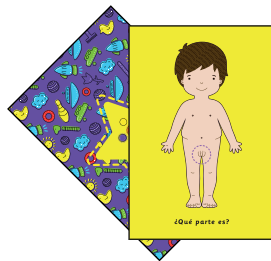
24 Prendas por cada generación



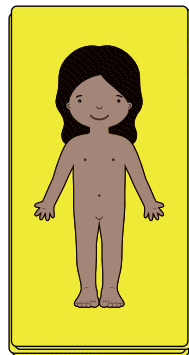
Dado



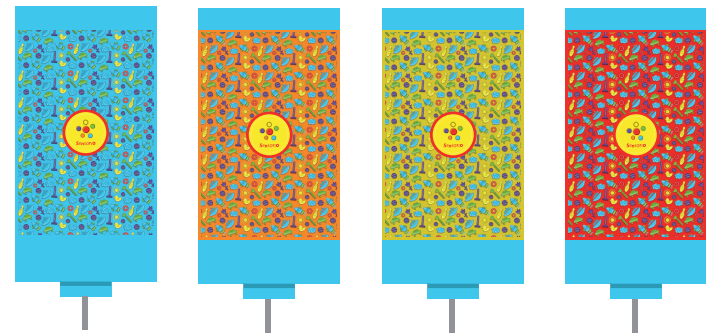
10 Tarjetas del cuerpo



16 Figuras humanas



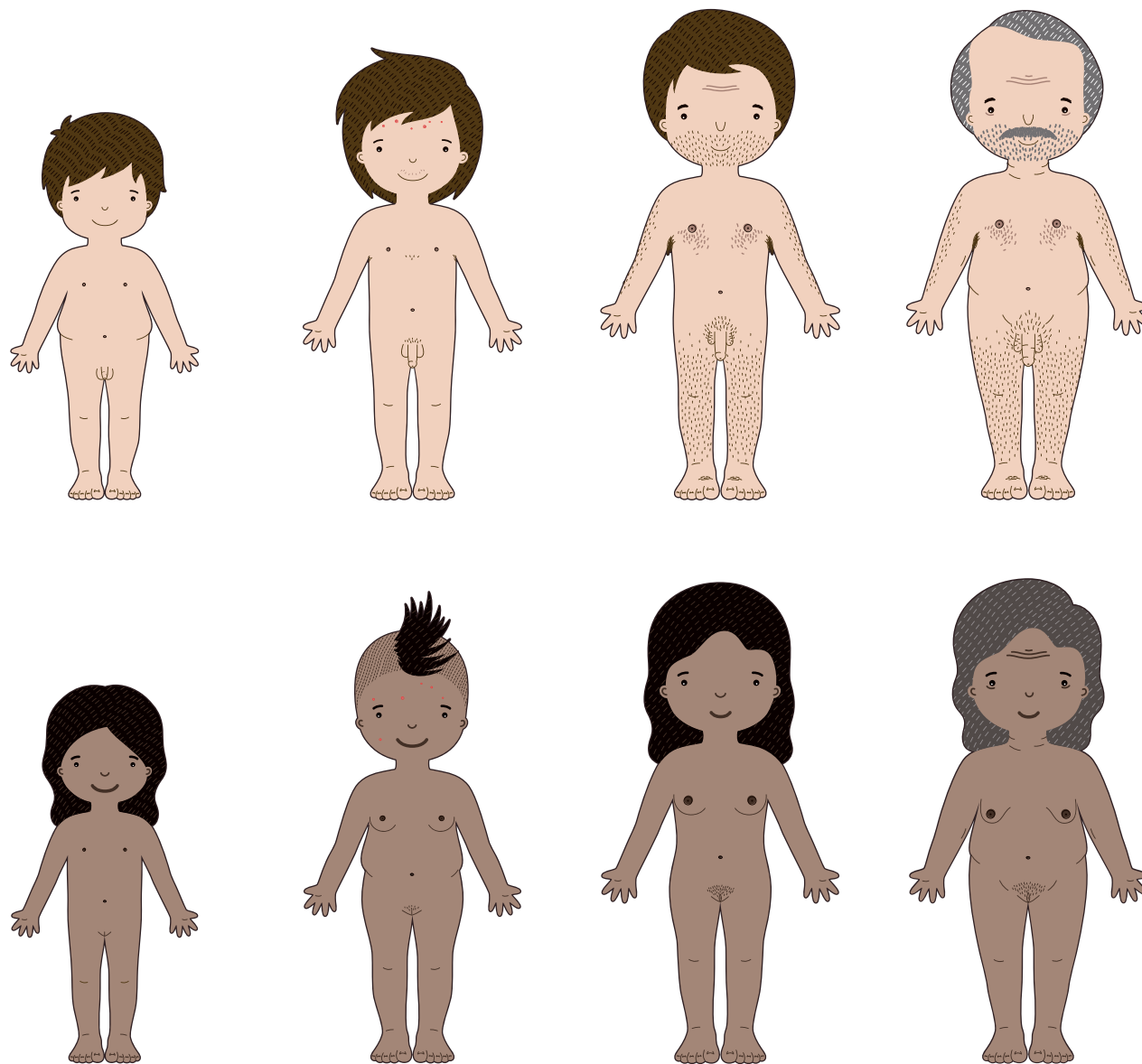
4 Tableros imantados



Mesa de juego



Las nuevas ilustraciones de los personajes permiten a los niños entender que existen diferentes formas en el cuerpo y no existe un canon de belleza único, ejemplificando como el desarrollo puede variar en cada generación, sugiriendo cambios en relación al cuerpo y su contexto particular.



Kit de accesorios

Teniendo en cuenta algunos testeos del sistema didáctico sensorio, donde llegaron a surgir juegos que nos muestran el disfraz como una herramienta importante en las dinámicas de juego que desarrollan los niños, debido a que es un valioso instrumento para transmitir conocimiento e información de la cultura, estimulando su capacidad para generar roles que amplían las formas de comunicación, pues contribuye al desarrollo de la identidad en relación a la sociedad que lo rodea y su conciencia personal o autoimagen basada en la identificación con el modelo adulto y el descubrimiento de la vida social y sus reglas.

Sensorio busca destacar los ejercicios que promuevan el desarrollo psicosocial-afectivo de manera positiva de niños y niñas, los disfraces son excelentes promotores de experiencias, emociones y fantasías, por este motivo, desarrollamos en la etapa final un kit de elementos encargados de diversificar los personajes durante el juego, piezas que no determinen un rol preciso, pero sí que favorezcan la creatividad de los jugadores, estimulando el desarrollo cognitivo en los pequeños y favoreciendo conceptos como la diversidad y el auto reconocimiento.

¿Cómo jugar?

Cada generación debe jugarse en jornadas que duren de 15-20 minutos diarios.

Los profesores o padres son los encargados de monitorear el juego y explicar sus reglas.

1. Los jugadores lanzan el dado por turnos:

- Cuando indica un color, se retira la prenda del mismo color. Si no hay prenda de ese color, sede el turno.

- Cuando indica estrella amarilla, el jugador retira las 2 prendas que desee.

- Cuando indica estrella morada, el jugador elije al azar una tarjeta del cuerpo, si acierta el nombre de la parte indicada, retira 2 prendas.

2. ¿Quién gana?

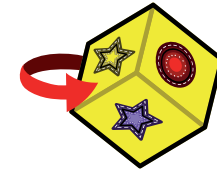
Cada generación de Sensorio debe jugarse en jornadas que duren aproximadamente 15-20 minutos diarios. Al cabo de 4 jornadas de juego se hará el conteo y el ganador es quien ha retirado todas las prendas del cuerpo en la mayor cantidad de generaciones.

3. ¿Si hay empate?

Los jugadores empatados jugarán una última ronda con la generación de los adultos mayores.

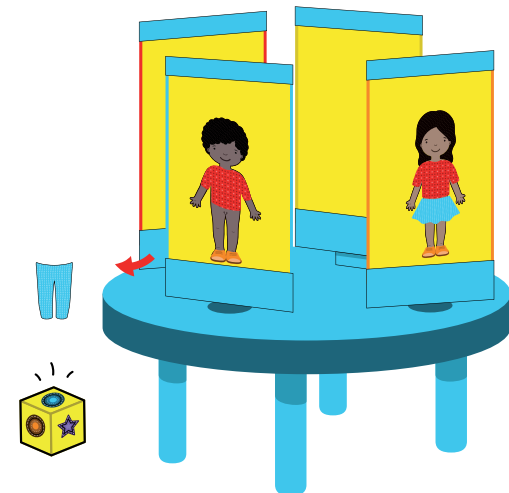
1

Los jugadores lanzan el dado, el primero en sacar la estrella amarilla, inicia, a partir los turnos son hacia la derecha.



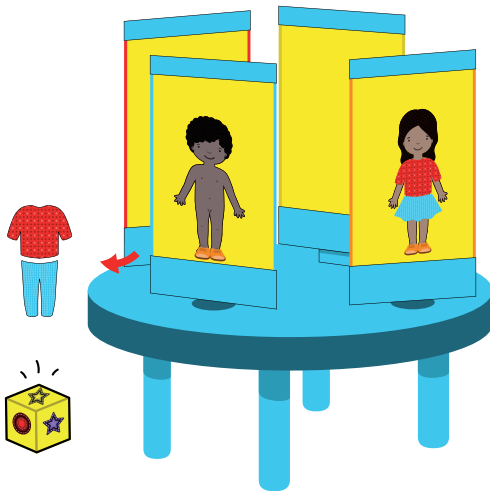
2

Los jugadores lanzan el dado por turnos: Cuando indica un color, se retira la prenda del mismo color. Si no hay prenda de ese color, pierde el turno.

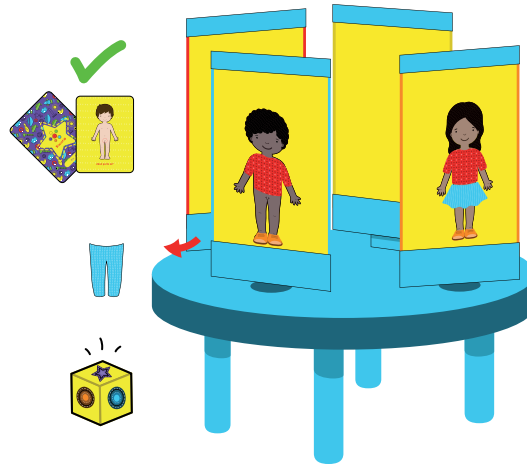




Quando indica estrella amarilla, el jugador retira las 2 prendas que desee.



Quando indica estrella morada, el jugador elije al azar una tarjeta del cuerpo, si acierta el nombre de la parte indicada, retira 2 prendas.



3

El ganador es quien ha retirado primero todas las prendas del cuerpo de la generación respectiva.



PRUEBA PILOTO

El día 28 de abril del 2014 decidimos iniciar la prueba piloto en el Hogar infantil Duendecillos, durante nuestra visita tuvimos la oportunidad de poner en escena el nuevo prototipo de Sensorio.

En este caso decidimos hacer un testeo dirigido por nosotros, con el fin de comprobar la claridad del juego y la interacción de los niños frente al prototipo a testear, esta vez decidimos ser los moderadores del juego, tomando el rol de profesor o tutor de los niños, para verificar el desarrollo del juego y las propias decisiones que ellos tomaban en el transcurso del testeo, para observar y entender como las transformaciones de diseño que experimentó este prototipo, modificaba las didácticas de juego.

Experiencia con el prototipo:

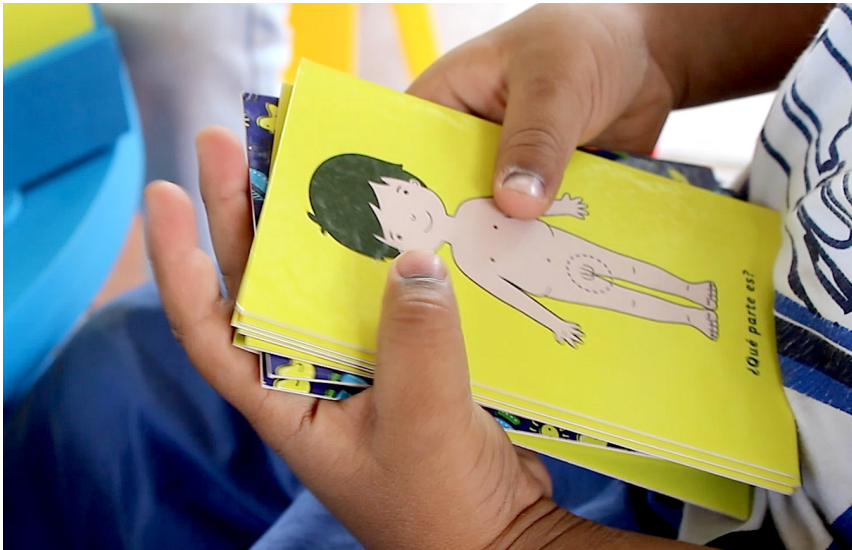
Al iniciar el testeo notamos que resulta muy fácil armar el juego para los niños ya que rápidamente lograron encajar y entender la lógicas de las diferentes piezas del juego, debido a que redujimos el nivel de complejidad en el ensamblaje de la estructura, ya que los niños de estas edades aún no tienen desarrollada la motricidad fina, casi desde los 2 años son capaces de ir descubriendo el material y empalmar las partes necesarias con confianza y seguridad. Por tanto podemos decir que logramos mejorar considerablemente su usabilidad en relación a los prototipos pasados.

Mediante este acercamiento observamos que los cambios aplicados al nuevo prototipo de Sensorio funcionan de manera eficaz con las estrategias de educación sexual que existen en la institución educativa.

A la hora de visualizar las tarjetas del cuerpo pudimos observar que los niños estaban mucho más seguros a la hora de identificar las partes del cuerpo que se les estaba señalando en la ilustración, más aún si se trataba de una parte íntima como la vagina o el pene (tarjetas que preferían). Sin embargo en repetidas ocasiones algunos niños manifestaban en forma de juego o chiste, que no querían ver esas partes íntimas porque eran definidas como algo “malo, asqueroso u horrible”.

En ésta ocasión al comenzar a descubrir las fichas que representan el vestuario, los niños y las niñas identificaron más fácilmente las prendas de vestir de los personajes del juego, por ejemplo, las faldas que anteriormente fueron usadas como coronas en los personajes femeninos, ésta vez no fueron confundidas.





3 testeo de Sensorio, realizado en el Hogar Infantil Duendecillos realizado el 28 de abril del 2014.

Análisis de la herramienta de verificación

Es recurrente que a la hora de hablar del cuerpo se siga juzgando y haciendo burlas por ciertas diferencias físicas y también el hecho de reconocer la existencia e inclusión de partes del cuerpo que muchas veces son omitidas, como las nalgas o las tetillas.

Sin embargo el hecho de que se dibujaran en los dibujos realizado por cada uno de los niños, quienes prefirieron hacer dibujos de sus compañeros sin al intención de burlarse de sus diferencias o su color de piel.

Esta herramienta de verificación nos muestra que hay un cambio significativo en la representación y por tanto la percepción que tienen los niños sobre el cuerpo humano, debido a que en los dibujos se puede apreciar que hay una distinción más precisa de las extremidades, como los brazos y las piernas y así mismo hay una intención por dibujar el cuello, el cual era omitido en los dibujos de los anteriores testeos. El reconocimiento del cuerpo es un proceso que requiere tiempo y paciencia, pero hemos logrado entender que con herramientas didácticas se puede abordar mucho más fácilmente.



Dibujos obtenidos durante el 3 testeo de Sensorio, realizado en el Hogar Infantil Duendecillos realizado el 28 de abril del 2014.

Este testeo nos hace reflexionar acerca de la pertinencia que tiene aplicar el sistema didáctico Sensorio en jardines y hogares infantiles, bibliotecas e instituciones educativas en donde se encuentren niños entre los 3-6 años de edad, los cuales necesitan herramientas didácticas que les permitan empoderarse de su propio cuerpo para derribar estereotipos y ser menos vulnerables al abuso o la explotación sexual.

Consideramos que a través de este proceso de maduración del proyecto logramos un objetivo muy importante, el cual fue sintetizar un proceso tan complejo como la aprehensión de las partes del cuerpo y su desarrollo a través de las generaciones en un sistema de juego que convierte este proceso en un momento divertido, didáctico y participativo entre niños y sus profesores dentro del salón de clases, generando un espacio abierto al dialogo y a las preguntas que surgirán en el futuro.



Dibujos obtenidos durante el testeo de Sensorio, realizado en el Hogar Infantil Duendecillos realizado el 6 de septiembre de 2014.

PROTOTIPO	DESCRIPCIÓN	CONTENIDO	ACIERTOS	DESACIERTOS	CAMBIOS A EJECUTAR
<p>Prototipo 3</p> <p>Abril de 2014</p>	<ul style="list-style-type: none"> - No. de jugadores: 2-4 - Nivel de complejidad: Fácil - Edad: +4 - Objetivo del juego: - Gana quien ha retirado primero todas las prendas del cuerpo de la generación respectiva. - Extensión: 4 generaciones. 4 personajes por cada generación. 	<p>24 prendas de ropa por cada generación (4 generaciones)</p> <p>10 tarjetas del cuerpo</p> <p>1 dado</p> <p>16 figuras humanas</p> <p>4 tableros magnéticos</p> <p>1 mesa desarmable</p> <p>Numero de piezas en total: 128 piezas</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La nueva estructura permite que el prototipo sea estable y fácil de manipular. - Las nuevas ilustraciones de los personajes permiten a los niños entender que existen diferentes formas en el cuerpo y no existe un canon de belleza único. - La nueva dinámica e instrucción de juego permite un desarrollo mucho más fluido y fácil para los niños y sus profesores. 	<ul style="list-style-type: none"> - Posterior al desarrollo del juego, los niños querían jugar más y preguntaban por más prendas de ropa y accesorios, lo cual nos sugiere crear sets que puedan utilizarse después de finalizar el juego, como un espacio para el juego libre de roles. 	<ul style="list-style-type: none"> - Añadir sets adicionales con nuevas prendas y accesorios.



A MODO DE REFLEXIÓN

A MODO DE REFLEXIÓN

Aporte al Diseño Gráfico:

Los aportes del Diseño Gráfico a la creación de sistemas didácticos y dispositivos dinamizadores dentro de diferentes espacios de aprendizaje, permiten entender la importancia que tiene el Diseño en nuestro contexto como mediador cultural, dinamizador tecno-económico y productor simbólico, debido a que su papel no solo transforma contenidos y conocimientos a lenguajes gráficos, sino que también es capaz de construirlos propiamente desde su interdisciplinariedad en múltiples campos de trabajo, utilizando la didáctica de la imagen y su potencial como articulador de procesos pedagógicos; siendo capaz de construir experiencias que puedan modificar las estructuras de aprendizaje pre-existente en etapas tempranas de desarrollo.

Aporte a la Academia:

Nuestro proyecto intenta generar, más allá de un producto, una reflexión compleja de las implicaciones que tiene diseñar en contextos educativos donde nuestros interlocutores se encuentran en etapas de aprendizaje que requieren un acercamiento muy particular y consciente de la concepción y la producción de la imagen.

Pretendemos posicionar al diseñador como un sujeto que piensa en contexto y es sensible a las necesidades de su entorno, siendo capaz de formular estrategias que permitan transformar el problema a través de diversas

alternativas, para este fin es necesario tener presente el trabajo que han realizado diversos pedagogos en el mundo con el fin de entender las etapas por las que se ha atravesado en temas de educación y cómo han revolucionando mediante nuevas perspectivas en los procesos de aprendizaje que transcurren entre formas de educación tradicional hasta estrategias activistas, las cuales piensan en dar una re significación a las formas y normas de las escuelas, dando espacio a estudios que comprometen no solo el ejercicio de memoria, sino que promueven procesos de experiencia sensorial y cognitiva sin perder de vista la interacción entre padres profesores y niños, una nueva forma de ver el aprendizaje y la educación como herramienta capaz de transformar maneras de vivir, de pensar y de actuar en sociedad.

Aporte a la comunidad:

Sensorio es un proyecto de re significación de saberes y metodologías a través de la imagen y el diseño, una propuesta de método propio que busca entablar nuevos diálogos entre padres, profesores y niños desde temas como la educación sexual, la diversidad de género, el auto reconocimiento y la libertad. Es muy valioso para este proyecto saber que a partir de los acercamientos que hemos tenido, podemos generar transformaciones a la hora de educar, aprender y relacionarnos con nosotros mismos y la sociedad a la que pertenecemos, dando continuidad a

procesos pedagógicos establecidos y re pensados desde hace varios años en todo el mundo.

La propuesta de Escuela Nueva en escenarios rurales de Colombia ha sido un gran acierto y todo un reto pedagógico y estratégico con el cual se ha llegado a reconocer el estatus de las escuelas rurales en nuestro país y se ha hecho visible en los resultados de las pruebas de estado donde claramente los alumnos de escuelas rurales superan a los estudiantes de escuelas de ciudades. El conocimiento construido en grupo es una gran herramienta de interacción, pues lleva a la aplicación inmediata del conocimiento a la cotidianidad de los participantes. En el pasado quedan las cátedras de profesores frente a los alumnos, con procesos individualistas y de carácter homogéneo, en el que el maestro simplemente transmite cierta información.

A partir de todo el proceso de investigación/creación entendimos la necesidad que existe por generar estrategias y dispositivos desde el Diseño Gráfico que posibiliten la dinamización dentro de los procesos pedagógicos en la educación sexual infantil, en un contexto en el cual se están dando cambios cada vez más profundos. Podemos generar mediación cultural y respeto mutuo de las identidades sexuales a partir de diálogos entre distintas generaciones a través un dispositivo que dinamice la educación sexual teniendo en cuenta la diversidad cultural y sexual de nuestro contexto.

Aporte profesional / personal

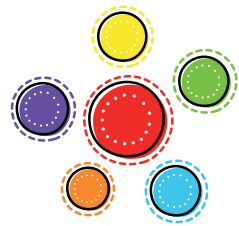
El proyecto Sensorio ha dejado huella en nuestro desarrollo profesional en la medida que nos hace reflexionar sobre los sistemas de producción de material educativo y las estrategias pedagógicas que son utilizadas en nuestra región, ámbitos donde los Diseñadores Gráficos podemos intervenir, gestionar y liderar proyectos interdisciplinarios que plantean generar transformaciones políticas, educativas e industriales, responsables en el proceso cognitivo de las comunidades estudiantiles. El proceso de investigación / creación Sensorio, ha sido una experiencia formadora que nos ha permitido concebir el ejercicio de Diseño Gráfico como una labor que se puede enriquecer gracias al trabajo interdisciplinario entendido como una actividad eco sistémica.

El futuro del proyecto.

Entendiendo la complejidad del tema abordado desde el proyecto de Sensorio, somos conscientes de que éste es solo el principio a un acercamiento vital para lograr transformaciones en las maneras de concebir la educación en nuestra región, entendiendo a Cauca como uno de los departamentos más diversos geográfica, social y culturalmente, que cuenta con una importante variedad étnica ya que conviven comunidades indígenas, afrocolombianas y mestizas, que generan gran diversidad de manifestaciones artísticas y culturales, las cuales tienen gran impacto en las formas de ver el entorno de concebir la educación y entender su propio cuerpo y el

de los demás. Por esta razón, a largo plazo sensorio se proyecta como una herramienta de investigación que debe mutar según las condiciones del entorno donde se aplique, teniendo en cuenta la responsabilidad sociocultural que imprime el proyecto en si mismo.

Nuestro interés es consolidar a Sensorio como una herramienta de educación aplicable a múltiples contextos con el objetivo de generar transformaciones en las practicas dentro la educación en nuestra región



SensoriO

BIBLIOGRAFÍA

- ALTABLE, Rosario. «El currículum oculto: La coeducación sentimental». En: Barattini, C. (ed.). Educación y género: Una propuesta pedagógica. Santiago. Ediciones La Morada/ Mineduc. 1993.
- BETTELHEIM, Bruno. Psicoanálisis de los Cuentos de Hadas. Ed. Knopf. 1976.
- CITRO, Silvia. Cuerpos Plurales. Ed. Biblos. 2011.
- DALLAYRAC, Nicolle. Los juegos sexuales de los niños. GEDISA. 1980.
- ESCARDÓ, Florencio. La sociedad ante el niño. Ed. Eudeba. 1962.
- ESCARDÓ, Florencio. Sexología de la familia. Ed. El Ateneo. 1961.
- FOUCAULT, Michel. La Inquietud de sí. Ed. Siglo XXI. 2005.
- FOUCAULT, Michel. La microfísica del poder. 1980.
- FRASCARA, Jorge. Diseño Gráfico para la gente: Comunicaciones de masa y cambio social. Ed. Infinito. 2000.
- MONTESSORI, María. El secreto de la infancia. Ed. GEDISA. 1996.
- PERAZA, C. & Tomé, A. Noves masculinitats, noves feminitats. Implicacions educatives. Projecte d'educació en valors. Barcelona: Institut D'educació. Ajuntament de Barcelona. 2007.
- PIAGET, Jean. Seis estudios de psicología. Ed. Barral. 1980.
- REICH, Wilhelm. La Revolución Sexual. Ed. Planeta. 1985.
- ROJAS, Marcos, L. Las semillas de violencia. Madrid. 2005.
- TAPIA, Alejandro. El Diseño Gráfico en el espacio social. Ed. Designio. 2004.
- TEMPORETTI, Félix. ¡Eso No se dice! : un estudio psicológico-cultural sobre la transgresión verbal en niños y niñas. Homo Sapiens. 2004.
- VERGARA, Ximena. Recuerdos de la práctica docente en materia de género. UMCE. 1997.

