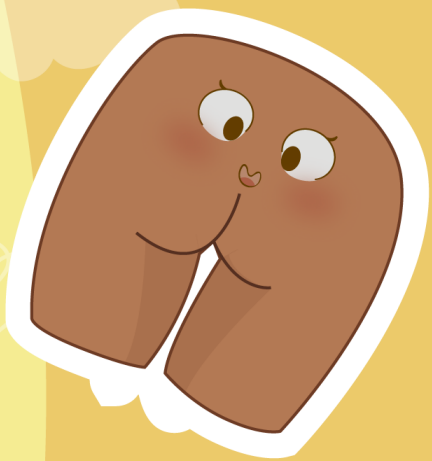




EDU KIDS

Pequeños grandes saberes

Wendy Saldarriaga



Edukids: Pequeños grandes saberes

Wendy Lisneth Saldarriaga Bañol

Trabajo de grado para obtener el título de:

Diseñadora gráfica

Dirigido por:

María Ximena Dorado Velasco

Diseñadora industrial

Universidad del Valle

Facultad de Artes Integradas

Departamento de Diseño

Santiago de Cali

2025

Dedicatoria

- Para mi hija, quien con su inocencia y curiosidad iluminó el camino para la creación de este proyecto.
- Para todos aquellos que alguna vez fueron rotos, heridos o violentados. Espero que encuentren en su camino la sanación, el amor y la felicidad que se merecen.
- Para todos los niños del mundo. Que nunca les falte amor, respeto y el derecho de crecer en un entorno seguro.
- Y para todo aquel que se tome el tiempo de leer este trabajo.

Agradecimientos

- A Dios por darme fortaleza, paciencia y sabiduría.
- A Mi directora de tesis por contribuir con amor y dedicación a este proyecto.
- A mi familia por ayudarme en mi maternidad para yo estudiar.
- A todos aquellos que han contribuido a la creación de este proyecto con ideas, referentes o escuchándome, gracias.

Índice

Dedicatoria.....	3
Agradecimientos	3
Resumen	4
Introducción:	5
Situación de interés	6
Glosario	7
Objetivos.....	8
Objetivo general	8
Objetivos específicos:.....	8
Estado del arte.....	9
Marco teórico	24
1. La educación sexual integral (ESI)	24
1.1 Leyes.....	24
2. ESI en etapa infantil	25
3. Metodologías educativas para enseñar ESI: El juego como estrategia	27
3.1 Juegos.....	27
3.2 Materialidad	28
3.3 El juego como estrategia de detección	28
Metodología	30
1. Fase de investigación.....	30
1.1 Recopilación:.....	30
1.2 Análisis.....	30
2. Fase creativa	30
3. Fase de materialización.....	31
4. Fase de validación.....	31
Desarrollo de la metodología	32
1. Fase de investigación y síntesis	32
1.1 Parte teórica de la ESI.....	32
1.2 Parte teórica del juego como forma de aprendizaje infantil	32
1.3 Estado del arte	34

2. Fase creativa	35
3. Fase de materialización.....	42
4. Fase de validación.....	48
Conclusiones	51
Bibliografía.....	52
Anexos.....	54

Resumen

Edukids: pequeños grandes saberes es un kit interactivo de Educación Sexual Integral (ESI) a nivel inicial, es decir, dirigido a niños y niñas en etapa escolar y preescolar diseñado para utilizarse en compañía de sus padres y/o cuidadores. Está enfocado en el conocimiento y cuidado del cuerpo, en las emociones, el respeto y reconocimiento por sí mismos y por los otros para fortalecer habilidades sociales, personales y comunicativas. Además, busca resignificar el cuerpo de tal forma que permita su normalización y se eliminen los prejuicios que existen a su alrededor para así poder contribuir en la creación de espacios de diálogo sobre sexualidad integral entre padres e hijos/hijas.

Edukids: pequeños grandes saberes, utiliza una metodología interactiva y participativa con el propósito de hacer del aprendizaje una experiencia significativa, divertida y memorable. Por eso, el elemento principal del kit es un libro con solapas y actividades en la que los niños y las niñas podrán intervenir. Como complemento, el kit incluye un juego de cartas sencillo con dos formas de juego para reforzar y repasar los conocimientos adquiridos en el libro y una guía para padres o cuidadores que ofrece información importante para acompañar y orientar a los adultos en situaciones específicas que se pueden presentar en el proceso de crianza o de educación sexual.

Palabras claves: Kit, Educación Sexual Integral, niños y niñas, normalización, interactiva y participativa.

Introducción:

Edukids: pequeños grandes saberes, surge de mi experiencia como madre y de mi necesidad de brindarle a mi hija Aylin de 3 años información básica y precisa sobre el cuerpo humano debido a las constantes dudas que ella manifestaba. Mi propósito desde entonces, ha sido establecer un espacio de confianza en donde exista una comunicación asertiva y adecuada para su edad. Para ello realicé una investigación sobre educación sexual en la infancia y sobre diferentes métodos de abordaje que resultan divertidos para ella.

En mi proceso individual con Aylin descubrí varios aspectos a implementar en la enseñanza que me hicieron obtener buenos resultados. Por ejemplo, utilizar una técnica de aprendizaje invertido, donde le pedía a ella que me explicara todo lo que le enseñe para ayudarle a retener e interiorizar la información. Durante este proceso, también observé la cantidad de prejuicios que aún permanecen en la sociedad, y comprendí que, al igual que mi hija, muchos niños y niñas también tenían dudas, pero obtenían pocas respuestas. Del mismo modo, pensé que tal como yo, muchos padres deseaban aportar información necesaria e importante que respondiera a las preguntas y necesidades de sus hijos e hijas, pero no era fácil para ellos abordarlo porque no sabían cómo o no sabían qué decir. Por ende, decidí crear una estrategia fácil, divertida y lúdica que proporcione información acertada sobre *Educación Sexual Integral* (ESI)¹ y que genere un espacio de diálogo entre los pequeños y sus padres/cuidadores.

Por dichas razones, *Edukids: pequeños grandes saberes*, está dirigido a niños y niñas en etapa escolar y preescolar, ya que están en la edad donde comúnmente despiertan las curiosidades y las dudas. Además, las mentes están en formación de creencias y valores que durarán a lo largo de la vida, por lo que, si se les enseñan conceptos libres de prejuicios desde temprana edad, es más probable que se asienten de forma sólida para el resto de su vida. Dentro de los temas a tratar a lo largo del kit tenemos las funciones y cambios de los órganos sexuales, los límites personales, las emociones, el cuidado personal y hábitos de higiene, con el fin de ofrecer una visión comprensiva y detallada sobre la ESI.

Por otro lado, el kit también va dirigido a los padres y cuidadores que desean empezar a generar un cambio, que reconocen la educación sexual como un derecho del ser humano y una oportunidad de desarrollo. Además, esta unión fortalece el vínculo familiar y convierte la experiencia en algo significativo. Dentro de los temas a tratar que están dirigidos a los padres en el kit tenemos construcción de un entorno seguro y de confianza, resolución de dudas, señales de alerta y redes de apoyo, con el fin de ofrecer una visión detallada sobre las necesidades de sus hijos e hijas.

¹ A partir de este momento, se hará referencia a *Educación Sexual Integral* utilizando sus siglas: **ESI**.

Situación de interés

Hablar del cuerpo humano dentro de nuestra sociedad es un tema que continúa siendo complejo, rodeado de *tabúes* y *prejuicios*. Generalmente se invisibiliza o se hace una selección arbitraria de las partes del cuerpo de las que se puede hablar y de las que no. Esta división produce que algunas partes del cuerpo sean vistas como "*normales*" y aceptables en una conversación o contexto diario, mientras que otras se catalogan como invisibles, pecaminosas o inmorales, perpetuando el silencio, el uso de eufemismos y la vergüenza en torno a ellas, lo que genera la falsa idea de que expresar cuestiones relacionadas a estas partes resulte más perjudicial que beneficioso.

Específicamente, son los órganos sexuales y las partes vinculadas al goce o al acto sexual las que son invisibilizadas: *el pene, la vulva, las nalgas, el ano y los senos*. Esta división limita el poder adquirir un conocimiento integral y apropiado sobre nuestro cuerpo y dificulta el desarrollo de una relación saludable con uno mismo y con los demás, tanto así, que muchas veces nos sentimos incómodos, raros o apenados al decir palabras como *ano* en voz alta porque como ya se mencionó, están rodeadas de prejuicios.

Incluso, en la niñez podemos observar este comportamiento de vergüenza al hablar sobre ciertas partes del cuerpo. El desconocimiento o la negación por parte de algunos padres de abordar la sexualidad desde la infancia contribuye a la perpetuación de tabúes y estigmas en torno al cuerpo desde una edad muy temprana. Como consecuencia, muchos niños y niñas carecen de información y herramientas adecuadas para identificar y comunicar diferentes situaciones relacionadas con su integridad física y emocional, ya sean de riesgo o no. Como factor adicional que contribuye a esta falta de información es la creencia errónea de que la educación sexual debe ser tratada exclusivamente en la adolescencia porque generalmente es la etapa en la que empieza las relaciones sexuales.

Por tanto, la ESI se presenta como una solución que brinda información precisa y adecuada a la etapa de desarrollo en que las personas estén (en este caso niños y niñas), para beneficio de su bienestar físico, emocional, social y personal. De igual forma que evita reforzar eufemismos, estereotipos de género, prejuicios y miedos que afectan el desarrollo infantil. Por otro lado, la ESI también proporciona información a los padres para apoyar en el proceso educativo y los orienta en otras situaciones como por ejemplo responder a preguntas difíciles o inesperadas, identificar señales de abuso y/o violencia infantil, además de cómo actuar antes ellas.

Dado todo lo anterior, nace este proyecto con el objetivo de romper con esas barreras, esos prejuicios y esa falta de información, ofreciendo un kit llamado *Edukids: pequeños grandes saberes*, que aborda la educación sexual de forma integral, libre de tabúes, promoviendo en los niños y en las niñas un reconocimiento apropiado y respetuoso de sí mismos y de los demás. Como también, información necesaria para los padres y/o educadores sobre educación sexual integral, entidades colombianas de ayuda en caso de violencia infantil y sugerencias para construir un entorno de confianza para sus hijos e hijas.

Glosario

Para la comprensión de este proyecto es necesario la definición de las siguientes palabras claves:

- **Sexo biológico:** El sexo se asigna al nacer (mujer/hombre) y hace referencia a características físicas como los genitales y los cromosomas.
- **Relación sexual:** Conjunto de comportamientos como besos, caricias, coito, etc. Con el objetivo de recibir y dar placer sexual.
- **Sexualidad integral:** Abarca un conjunto de características como el sexo, las identidades de género, las emociones, el placer, las relaciones sociales y sexual.
- **Estereotipos de género:** Se basa en las expectativas que tienen las personas sobre cómo debe ser o comportarse una persona en base a su sexo biológico.
- **Identidad de género:** Percepción y expresión personal que una persona tiene de sí misma. la identidad de género puede cambiar a lo largo de la vida dependiendo del desarrollo personal de cada persona.
- **Consentimiento:** Es la aprobación que alguien otorga para que se realice determinada acción.
- **Privacidad:** Es un espacio personal en el cual la persona controla el acceso y la información que quiere compartir y decidir con quién y cuándo.
- **Íntimo:** se refiere a algo muy personal que se comparte solo con las personas de confianza o en situaciones de cercanía y con el consentimiento de las partes involucradas.
- **Partes privadas o íntimas:** Cuando se hace referencia a las partes íntimas o privadas estamos hablando de ciertos órganos del cuerpo o áreas relacionadas a la sexualidad.
- **Órganos sexuales y reproductivos:** Son las partes del cuerpo que participan en la reproducción y deseo sexual.
- **Abuso Sexual Infantil (ASI):** Cuando una persona de la misma edad o mayor los obliga a participar en actividades sexuales como: caricias, besos, tocarles los genitales, masturbación, mostrarse desnudo ante el o la menor, comunicación obscena ya sea textual, por llamadas, virtual o presencial; penetración anal o vaginal, sexo oral, grabar videos porno, obligarlos a ver videos, fotos o revistas porno.

Objetivos

Objetivo general

- Abordar la educación sexual desde el campo artístico y lúdico a partir de una herramienta didáctica para niños y niñas en la etapa preescolar y escolar.

Objetivos específicos:

- Identificar y reconocer las características que definen la educación sexual inicial para niños y niñas en la etapa preescolar-escolar
- Desarrollar un kit didáctico inclusivo y seguro para los niños y niñas
- Incorporar lenguaje verbal, artístico, educativo y emocional para reforzar habilidades socio-comunicativas de los niños y las niñas
- Proponer actividades para los padres y educadores sobre Educación Sexual Integral

Estado del arte

Los materiales didácticos en el campo de la ESI a nivel inicial son poco comunes, lo que lleva a muchos padres y/o docentes a realizar los materiales por sí mismos o buscar sus propias estrategias de enseñanza y aprendizaje. Para este proyecto, se revisaron diversos recursos lúdicos y educativos enfocados en el aprendizaje inicial de la ESI y en la prevención del *Abuso sexual infantil* (ASI)².

El primero es la *Lotería Cuido y Protejo Mi Cuerpo* creado por la Fundación Red para su propio espacio llamado *Lúdica y confianza* en donde se dedican a diseñar y crear productos sobre violencia sexual para niños, niñas, jóvenes y adultos. La lotería es un juego dirigido a infantes mayores de 5 o 6 años enfocado en enseñar situaciones de riesgo y practicar el autocuidado. Incluye 4 tableros y 24 fichas ilustradas con diferentes situaciones en las que podrían encontrarse en riesgo o no. Inicialmente, es necesario mezclar las 24 fichas y luego seleccionar una al azar. Hasta este punto, el juego sigue el formato típico de una lotería convencional. Sin embargo, esta se distingue de otras loterías por dos cosas. Primero porque las fichas no tienen un nombre (lo que suele facilitar el canto de ella) entonces, ¿Cómo se cantan las fichas? Lo que propone la Fundación es describir lo que hay en la imagen y quien la tenga la reclama, posteriormente a esto, se sugiere leer la frase que está detrás de las fichas y abrir un espacio que permita la argumentación de la situación presentada por cada una de ellas que vayan cantando. No obstante, basado en mi experiencia adquirida con este tipo de juegos, las posibilidades de abordar de manera exhaustiva cada forma de riesgo e información allí plasmada es limitada por diferentes factores.

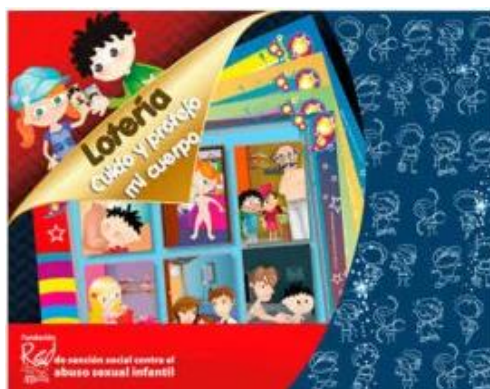


Fig. 1 *Lotería Cuido y protejo mi cuerpo*. Tomado de Fundación Red (2020).

Uno de estos es que, al ser un juego de azar, no permite la implementación de estrategias de comunicación, orden y desarrollo de habilidades ¿Que sucede si surgen dudas? ¿Realmente se genera un marco de conocimiento y/o reflexión por parte del niño o niña al jugar? ¿Es suficiente con la explicación dada por el adulto o la carta? Este tipo de temas, requieren discusiones más detalladas, sin mencionar que las principales características que se busca es un aprendizaje por medio de materiales didácticos son estrategias más activas y prácticas, por lo que este juego no lo brinda, dado que los participantes solamente escuchan y tapan

² A partir de este momento, se hará referencia a *Abuso Sexual Infantil* utilizando sus siglas: **ASI**.

los cuadros de la lotería. Además, si se pasara por alto la ausencia de estas características, sigue siendo un juego que informativamente hablando está incompleto, y aquí entra el punto número dos: la máxima información que se obtiene directamente del juego sobre el tema son unas pequeñas frases ubicadas en el lado posterior de cada ficha, por lo tanto, este juego no resulta ser completamente Informativo y educativo ni para los niños, niñas ni para el adulto.

Por ejemplo, en una de las frases dice: "busca ayuda si alguien toca tus partes privadas", si bien es importante saberlo, no están profundizando, ¿Ayuda a quién? ¿Cuándo? ¿Qué hago cuando estoy viviendo la situación? ¿Cuáles son mis partes privadas? Estas son preguntas y respuestas que son necesarias para generar un panorama completo y se entiende que es difícil plasmarlo en un tablero tan pequeño pero la búsqueda de otras posibilidades que completaran el argumento no estaban limitadas solamente al tablero y las cartas, pudo hacerse uso de una cartilla o guía, incluso hubiera resultado útil si fuera el complemento de otro juego en el que ya previamente se le hubiera enseñado a los niños y niñas acertadamente la ESI, convirtiendo las frases en preguntas de qué harías en cada situación, logrando ser mucho más informativo e interactivo, y así, ser una herramienta práctica para que el adulto identifique cuál fue el conocimiento adquirido por el infante y ayudar a reforzar en caso de que haga falta. Otra forma de mejorar este proyecto sería uniendo la lotería con otros artículos de la Fundación para crear un kit donde todos sean un complemento, ya que, si analizamos, todos sus artículos se venden de manera individual, como por ejemplo un paquete de láminas, donde una es de partes del cuerpo, otra sobre información de una entidad colombiana que te puede ayudar en caso de sufrir algún abuso. Separadas son herramientas de información limitada y poco interactivas, pero al unir las, podrían ser mucho más efectivas para enseñar ESI infantil.

“se recomienda la orientación y acompañamiento del padre o madre, cuidador, profesor, orientador o terapeuta” (Fundación Red, 2020)

El tercer punto gira en torno a lo dicho por la misma fundación, y es que el juego está hecho para un acompañamiento de un adulto, sin embargo, no sería útil para padres de familia que no están familiarizados con el tema o no saben cómo abordarlo, pero quieren hacerlo, y, que si bien, pueden ellos también aprender en el proceso de juego, esta lotería no brinda esa posibilidad dado a la ya mencionada falta de información. Algunos pueden pensar que datos básicos como los nombres de las partes privadas u otros, deberían saberlos los padres y que sería ridículo necesitar que un juego se los enseñe, pero, ellos si los saben, sin embargo, no los comunican de la forma adecuada y es por eso que se necesita educar al padre y al infante ¿Por qué? Recordemos que la sociedad viene desde tiempo atrás en función de *actitudes conservadoras*, muchas en base a la religión y/o el patriarcado, en donde hablar de la sexualidad abiertamente era inmoral, pecaminoso y castigable, es por eso que el tema de la educación sexual fue y continúan siendo un tabú. Muchos padres fueron creciendo con estas actitudes conservados muy presente en su vida, por eso, para ellos, el desprenderse de ellas es bastante difíciles y se sienten apenados o nerviosos al hablarlo con sus hijos e hijas; inclusive, muchos ni siquiera se dan cuenta de que el no usar los términos correctos está mal, es más, lo que les parece que está mal es mencionar los nombres reales.

Un ejemplo claro de esto, relacionándolo con una de las preguntas que se plantearon anteriormente es “¿Cuáles son las partes privadas?” Las posibles respuestas de los padres son: *La cosita, la galletita*, inclusive, *la cucaracha o cucarachita* (refiriéndose a la vulva de la

niña en diminutivo porque por alguna razón sentimos que al hablar así estamos suavizando el impacto de lo dicho y evitamos que se perciba como algo malo), pero, no dejan de ser nombres incorrectos y por esto pueden desorientar a los niños y niñas, seguir generando tabúes y vergüenza al hablar de sus partes íntimas o de situaciones de riesgo, además de que no estaríamos logrando normalizar el tema, cuestión que ya debería serlo. Por todo lo mencionado, enseñar a los padres al mismo tiempo que a los infantes permite con más precisión, aprender, enseñar y manejar de forma correcta la información correspondiente al tema. Ahora, para los profesores que están totalmente informados, sería más fácil llevar las riendas del juego y brindar información correcta a los niños y niñas, pero la mayoría maneja grupos grandes de más de 5 estudiantes y la lotería es solamente para 4 jugadores, por lo tanto, no todos serían partícipes del juego, entrando la posibilidad de discordia, sensación de exclusión, sin mencionar nuevamente la falta de participación activa de los niños y niñas y el poco argumento que se puede brindar.

Por último, para un terapeuta, la cuestión de cantidad máxima de jugadores no sería un problema, sin embargo, me atrevería a poner en duda su utilidad en función de una sesión de terapia, refiriéndose a las habilidades de comunicación y afrontamiento que se busca como resultado en el niño y en la niña, o inclusive en la identificación de problemas por parte del terapeuta, a menos de que se le brinde una posibilidad al infante de participar y comunicar sus emociones o pensamientos frente a las situaciones, que en este caso podría ser más viable, pues al no haber tantos niños y niñas podría resolverse con más facilidad sus dudas.

El cuarto punto a mencionar es la competitividad que el juego incorpora, de ahí la ansiosa anticipación de los niños y de las niñas por descubrir la siguiente ficha, con el único fin de saber si corresponde a alguna de las que pertenecen a sus respectivos tableros, lo que prioriza la búsqueda de la *victoria* sobre el aspecto *educativo*. De hecho, la competencia no es negativa, sin embargo, es un enfoque erróneo para la enseñanza de temas tan sensibles y poco comunes en la educación infantil debido a los prejuicios que giran a su alrededor, pues involucra aspectos personales y privados en la vida de las personas de los que apenas se están buscando lograr hablar; por eso, la competitividad desenfoca el verdadero objetivo de incentivar y priorizar la comunicación, el respeto, la comprensión, la información y la responsabilidad. Por tanto, es importante decir que es un juego que funciona de manera efectiva en otros ámbitos de entretenimiento y no aquí.

Dejando de lado el análisis teórico-práctico del juego, existen otras características que, aunque no son el objetivo principal, son fundamentales para el desarrollo, percepción y conexión entre niño, niña y juego tales como lenguaje, línea gráfica y los elementos subyacentes de esta como color, estilo gráfico, ilustración, texturas, distribución y tipografía. Como ya mencioné anteriormente, la Fundación Red, cuenta con múltiples materiales didácticos dirigidos a diferentes temas, pero relacionados a los pequeños y a las pequeñas. En todos ellos implementan un mismo estilo de ilustración, una mezcla entre lo animado y la caricaturesco, pero plano, sencillo y monótono. Por un lado, es bueno tener un estilo definido porque genera una identidad de marca, pero, en este caso, se ve aburrido, poco llamativo y contiene una cantidad de degradados innecesarios y una mala ubicación de luces y sombras, considerando el hecho de que el estilo animado suele tener trazos gruesos, buena iluminación y sombreado, además de que resulta cautivador a la vista y este claramente no.

De las caricaturas tiene lo exagerado, no solo la cabeza en proporción al cuerpo sino también los ojos y pestañas en proporción a la cara haciéndolos poco amigables, nada atractivos y espeluznantes, inclusive, con tantos personajes se podría hacer una representación racial en los niños y niñas ahí ilustrados y generar una conexión más grande con cada persona que participe en el juego. Tal vez algunas personas no lo vean tan necesario o inclusivo, también puede que les parezca irrelevante implementar una variedad racial. Sin embargo, si miramos el entorno social, los seres humanos estamos apelando constantemente a la necesidad de pertenecer, de conectar, de formar parte o identificarse en algo, especialmente los más pequeños de nuestros hogares. Así que, la idea de conectar a los niños y niñas con el juego, es especial e inclusiva.

Finalizando con el lenguaje, este debe ser adaptado a la edad al que va dirigido, además entendible y divertido pero responsable para captar con mayor facilidad su atención y más importante aún, lograr que adquieran el conocimiento que se les ha brindado. En la lotería, utilizan un lenguaje bastante sencillo, por lo que es fácil de entender por los más pequeños de la casa. En conclusión, la lotería presenta una notable carencia de información relevante. Su método no resulta adecuado para abordar de una manera profunda el tema ni tampoco para ser usado por una cantidad grande de niños y niñas. También, está sobrecargada de elementos gráficos que no contribuyen al juego ni al tema de la ESI.

Otro proyecto enfocado en la prevención sexual de niños y niñas es *Safe Kids* (2016) creado por Petra Duijzer. Este juego fue desarrollado para ser usado principalmente en aulas de clases con el objetivo de tener la supervisión de los maestros, por lo que, su público objetivo son niños y niñas de primaria. Su propósito es enseñar a identificar signos de abuso, distinguir entre los tipos de contactos apropiados e inapropiados, así como la importancia de establecer límites y saber cómo actuar en algunas situaciones.



Fig. 2 *Safe Kids*. Tomado del canal de Youtube Petra Duijzer (2016)

Este kit está compuesto por varios elementos, dentro de los cuales tenemos un tablero con círculos de diferentes colores: amarillo, azul, rojo, verde y naranja, cada uno constituye a una categoría: límites personales, resiliencia, confianza, problemas/inseguridades y la sexualidad. También, cuenta con 5 peones, tarjetas que corresponden a los colores de las categorías, un dado, una hoja con stickers, un block y lápices de colores. La mecánica principal del juego es tirar un dado y mover los peones alrededor del tablero según el resultado, algo común en muchos juegos de mesa por su simplicidad y facilidad de entendimiento. Una vez se mueve el peón y dependiendo de donde caigan, saldrá alguna pregunta, reto o situación para que los pequeños piensen, actúen y resuelvan.

A diferencia de la “*Lotería cuido y protejo mi cuerpo*”, *Safe Kids* tiene mayor implicación de quien lo juega, ya que aquí no solo escuchan la información, sino que también se vincula de una manera más cercana al niño, la niña, al juego y al adulto líder colocándolos en acción por medio de situaciones, retos, preguntas y minijuegos para que los participantes tanto individual como en conjunto piensen, resuelvan y se integren.

Por otro lado, *Safe Kids* tiene varios aspectos destacables, el primero es el hecho de que no trabajan exclusivamente en la construcción del conocimiento biológico, sino que comprenden que la educación sexual se construye por medio de un conjunto de varios pilares: *biológicos, sociales, psicológicos y emocionales*. Además, el formato del juego permite la integración de todos estos componentes sin abrumar a los infantes y permitiendo que la diversión sea parte del aprendizaje. Lo segundo, es la categoría verde, la confianza, algo importante y de lo que poco se habla o no se le da la importancia necesaria porque generalmente se cree que las personas cuentan con ella, especialmente los niños y niñas, pero no es así. Trabajar en la construcción de esta desde pequeños y más de la mano de prevención de abuso sexual es súper importante y beneficioso, y que Petra Diujzes lo incorpore en el juego como una de las categorías fundamentales le da un valor más grande al juego ¿Por qué? porque la autoestima y la confianza en uno mismo le permite la autonomía y carácter para tomar decisiones, especialmente en las que implica hablar sobre algo que te hacen y lo consideran incorrecto y dañino, o, para establecer límites personales.

Cuando muchos jóvenes, niños, niñas e incluso adultos sufren algún tipo de violencia, su falta de confianza en sí mismos y en los otros no les permite contar lo que les sucedió por miedo al qué dirán, a que no les crean, a que se burlen de ellos o incluso, a no considerarse suficientemente importante para que les den la ayuda necesaria. Por el contrario, la confianza en los otros también es importante, tener un referente en el que puedas sentir su apoyo, su ayuda y su amor aumenta mucho la seguridad en sí mismos en situaciones de riesgo. Un ejemplo de confianza en *Safe kids* es en una carta donde dice: "en que soy bueno en la escuela, si no sabes pregúntale a los demás". Puede que sea una frase no vinculada al abuso sexual, pero permite conexión, amor y construir la confianza desde pequeños escalones hasta llegar a la cima total de una confianza absoluta.

En tercer lugar, está la sugerencia de la creadora sobre una capacitación previa a los profesionales para que hagan un uso correcto del juego, de los términos y las situaciones. Siguiendo esta misma línea, considero que los padres también podrían recibir una capacitación para implementar el juego en el hogar de manera adecuada y reforzar los conocimientos desde casa, porque al estar pensado para ser trabajado solo aulas de clase, sucedería lo mismo que en la lotería, no todos serían incluidos en el juego.

“Se trata de un juego, con cinco contadores y un dado, en el que los niños siempre salen ganando” (Efe, 2016)

Todos salen ganando, pues otro elemento valioso del juego son unas tarjetas que se le entrega a cada jugador al inicio de la partida que contiene círculos correspondientes a las categorías. Cada que el jugador cumpla con los retos de cada categoría va llenando la tarjeta y al completarla obtiene un sticker de premio, la cual es la forma en que todos serán ganadores y, además, los alienta a seguir aprendiendo. Algo que resulta maravilloso, ya que no solamente los está motivando a querer seguir obteniendo conocimiento, sino también,

desarrollan el compartir, el ayudarse y el entender que todos podemos salir victoriosos en el juego y en la vida.

Safe Kids es un juego visualmente bonito, completo y educativo, sin embargo, hay ciertos retos que podrían eliminarse o reemplazarse, porque para hacerlos se necesita material externo al del juego, por lo que en caso de no tenerlo no podrá ser realizado, y la idea es que todo lo incorporado se pueda realizar. Un ejemplo de uno de los retos para fomentar el trabajo en equipo es que deben inflar un globo y sostenerlo entre dos personas, y, aunque es una buena estrategia para el trabajo en equipo, podría reemplácese porque el kit no trae el globo implementado y tampoco es muy común tener uno cerca.

Para finalizar con este kit, es importante hablar del estilo visual del juego; cabe mencionar que es simple al igual que la lotería, sin embargo, resulta mucho más atractivo ¿Por qué? Este cuenta con una paleta de colores definida y armónica entre sí, tiene una menor cantidad de formas y mucho más simples, buen contraste y una cantidad de espacio en blanco apropiado para que el tablero respire y no se vea todo sobrecargado. Otra similitud, es que tienen un lenguaje claro y de fácil entendimiento, de igual modo que una variedad de personajes, pero se distinguen en que estéticamente son agradables, no tienen formas exageradas, se empatiza con ellos e incluyen diferentes tonos de piel para que todos se sientan identificados.

En conclusión, *Safe kids* es un juego estéticamente agradable, creativo, inclusivo, se vincula con las personas, comprende todos los pilares que componen la ESI y los incorpora. Si bien podrían hacerse ajustes como la implementación de actividades que utilicen elementos exclusivamente del kit, el juego resulta bueno, entretenido y cumple con su propósito.

Por otro lado, tenemos un proyecto con una mecánica de juego muy similar al anterior llamado *Coletas y Verdi*. Un juego para la Prevención, la Detección y el Tratamiento del Abuso Sexual Infantil, creado por las Psicólogas españolas Laura Rodríguez Navarro Y M Ángeles de la Cruz Fortín (2013). A diferencia de los anteriores proyectos, está diseñado principalmente para ser un material de apoyo en la *terapia psicológica*. Su principal enfoque son niños y niñas que ya han sufrido ASI, por ende, se sugiere que en este espacio sea de uso individual, aun así, puede ser usado para la prevención y detección, y solo en estos dos espacios puede jugarse colectivamente.



Fig. 3 Juego *Coletas y Verdi*. Tomada de Facebook Coletas y Verdi (2017)

Al igual que *Safe Kids*, *Coletas* y *Verdi* tiene un tablero, tarjetas clasificadas por categorías de colores y una mecánica de juego similar: mover los peones según el resultado del dado y hacer una actividad en relación a la casilla. No obstante, *Coletas* y *Verdi* presenta una diferencia en su funcionamiento, y es que puede ser usado con 3 propósitos diferentes, algo que ya se mencionó anteriormente. Esto se refleja en sus cuatro categorías principales: Relatos (Detección y tratamiento), Reconstrucción cognitiva (tratamiento), Psicoeducación (detección, prevención y tratamiento) y Afrontamiento (tratamiento). Dentro de estas cuatro categorías, existen otras adicionales que funcionan como subcategorías o material de apoyo para complementarlas, lo que podría ser enriquecedor para los terapeutas porque pueden trabajar el tema de manera más completa, pero también, puede resultar un tanto confuso, dado el número de categorías y subcategorías presentes en el juego. De hecho, considero que requiere mejoras, ya que no solo tiene una cantidad grande de elementos, sino desorden estructural y visual. Por ejemplo, la categoría Psicoeducación (tarjetas moradas) está constituida por 5 subcategorías llamadas Emociones (tarjetas azul cobalto), Expresiones (tarjetas magentas), Formas de querer (tarjetas moradas), secretos (tarjetas turquesas) y tarjeta mágica (lila).

Las dos primeras subcategorías: Emociones y Expresiones, constituyen un mismo fin, por lo que dividir las es innecesario; incluso, una de las creadoras dice que se trata de lo mismo pero dividido en 3 bloques, sin siquiera tener una finalidad clara para hacer esto. Además, al no tener un patrón de color que las unifique hace confuso entender que pertenecen a una misma categoría, y, aunque el manual lo explica, sería más ágil y recomendable tener un formato visual que las respalde. Así mismo, desde un punto de vista ergonómico, sería recomendable incluir una caja específica para el almacenamiento de las cartas, equipada con separadores internos que permitan clasificar cada categoría de forma ordenada porque al no haber un sistema físico de separado, obliga a las personas a sujetar las cartas con elementos improvisados como cauchos o bandas elásticas, lo que puede afectar negativamente el material. Por lo tanto, fusionar y utilizar diferentes tonos de color dentro de un mismo grupo y una caja clasificadora sería más óptimo y funcional.

Con respecto a lo anterior, encontramos tres matices principales en distintos tonos que son: azul, rojo y verde, lo que convierte la paleta de colores en una bastante amplia, pero teniendo al verde como el color predominante (el cual se le atribuye al personaje del niño). Generalmente cuando un producto está dirigido a los infantes, se apela a usar una variedad de colores vivos pero que armonice entre sí. En *Coletas* y *Verdi*, si bien hay variedad y viveza, se percibe cargados y algunos más saturados que otros.

Por otra parte, se identifica una incongruencia presente en el juego con respecto a la meta de llegada, la cual tiene un peso visual bastante grande en el tablero; sin embargo, no cumple con la función esperada: finalizar el juego o dar la victoria a un jugador. En cambio, aquí se gana sumando la mayor cantidad de puntos, por lo que la presencia y prominencia de la meta de llegada no tiene un fin para estar y es innecesaria. “El objetivo del juego no es llegar a la meta del tablero, sino conseguir el máximo número de puntos posible durante la partida” (Rodríguez & Cruz, 2013, pág. 25). En tal caso, el tablero en forma de espiral es inadecuado ya que impone un final que es incoherente con la mecánica del juego. Además, la suma de puntos resulta redundante cuando se está jugando en partidas individuales ¿A quién le estaría ganando? Porque si la recomendación es que se usó solo durante 30 minutos, pero gana el

que más tenga puntos y solo está jugando un niño o una niña, los puntos que tenga, pocos o grandes, no tendrían un valor comparativo, así que no determinan nada.

Al contrario de lo dicho anteriormente, hay un elemento que no resulta del todo innecesario: *el reloj de arena*. Este me parece un buen recurso para las cartas de comodín, ya que esta categoría funciona como una pausa activa para reducir la intensidad del enfoque terapéutico y atribuirle un tiempo específico evita que estas cartas desvíen demasiado el objetivo central y el tiempo atribuido para la terapia. Sin embargo, si se llega a usar en alguna otra categoría, tendría un enfoque erróneo porque podrían generar una presión indebida en los niños y las niñas para expresarse, lo que resulta contraproducente.

De igual importancia, tenemos otros componentes gráficos a resaltar. Primero, se observan dos tipografías: la primera se encuentra en las tarjetas y la segunda en el título del juego y en el tablero donde dice *Meta y Salida*. En el primer caso es bastante legible y versátil, algo importante para este juego en donde hay que leer bastante por otro lado, aunque la segunda también es legible, es demasiado decorativa y desproporcionada, lo que no está mal para uso exclusivo de los títulos y logo, pero podría haber mejores opciones. Con respecto a la iconografía, se puede apreciar claridad, pero no consistencia gráfica ni información inmediata; es decir, se entiende la figura como elemento particular, pero no en relación a la categoría dada; a excepción de dos casos: el de las tarjetas del capitán, donde el icono es un gorro de capitán, y el de relatos, donde es un libro. Por tanto, mejorar el sistema iconográfico le daría una mejor calidad e integración visual al juego. Finalmente, los personajes: Coletas, la niña y Verdi, el niño; aquí me causa inquietud saber el porqué de los nombres, sin mencionar que el que causa más reconocimiento y recordación es Verdi, no sólo porque su nombre es en relación a un color y que dicho color está en todas partes del juego, sino también, porque en los minijuegos como el de las emociones es él quien está ilustrado.

En conclusión, *Coletas y Verdi* tiene un potencial para convertirse en un buen material terapéutico, si se realizan algunas mejoras estéticas y estructurales, considerando factores como tiempo, espacio, recursos, objetivos y público objetivo. ¿Por qué? Porque actualmente, el material no tiene una claridad en torno a dichos factores, lo que afecta su coherencia general porque parece que muchos de los elementos se hubieran incluido sin una planificación o justificación. Un ejemplo claro de esto, es que el enfoque principal es el ASI, pero en el manual hace énfasis de como jugar en un contexto de prevención y no en uno en el que ya hay un abuso vivido. Además, reitero que la cantidad de categorías dentro del juego resultan confusas, innecesario y excesivas. Estas incongruencias sugieren una revisión en el material para que logre cumplir su función y alcanzar su potencial.

El cuarto proyecto es *Mi Escudo* (2019) elaborado por la Fundación Azulado. A diferencia de los anteriores, este kit no incluye un tablero de juego; en su lugar, se compone de 5 minijuegos que funcionan de manera independiente, pero comparten un mismo objetivo: prevenir el abuso sexual, enseñando estrategias de autoprotección. Los 5 componentes son: un libro "Secretos que incomodan", una lámina con los cuerpos desnudos de un niño y una niña, junto con unas piezas redondas con partes del cuerpo y otras con colores (amarillo, rojo y verde), y 3 juegos de cartas: el primero es sobre si y no, el segundo sobre los sentidos y, por último, ¿Qué harías si...?



Fig. 4 *Kit Mi Escudo*. Tomado de Facebook Azulado - Por una niñez protegida (2021)

Es importante mencionar que *Mi Escudo* tiene dos versiones dependiendo del espacio en el que se va a trabajar: *Mi Escudo Familiar* y *Mi Escudo Escolar*. El primero, que es el que aquí estamos analizando, está disponible al público, mientras que el segundo lo entregan a instituciones para que lo implementen en su programa. La principal diferencia de ambas versiones, además del contexto en que se usan, es la cantidad de elementos incluidos, siendo *Mi Escudo Escolar* el más completo.

La mayor similitud que hay en esta herramienta con las anteriores ya analizadas, son las cartas que te ponen en situaciones para pensar, responder y aprender; sin embargo, al no haber un tablero, la fundación establece un orden, algo que considero que funciona igual de bien que si hubiera un tablero. Por otro lado, *Mi Escudo* introduce dos nuevas mecánicas, el primero es el libro “*Secretos que Incomodan*”, el cual más que un juego es un método de enseñanza de los conceptos que luego podrán aplicar en las tarjetas. Sin embargo, la gráfica del libro no tiene cohesión con la gráfica general del kit, porque sus protagonistas son monos, por lo tanto, rompe la coherencia visual en su totalidad; y, aunque es comprensible que la vinculación de animales en herramientas para niños y niñas favorece su atención, puede llegar a ser un enfoque erróneo porque la ESI está enfocada en el desarrollo, cuidado y comprensión del cuerpo humano real; por tanto, puede causar una confusión en el aprendizaje sobre el propio cuerpo y entorno.

La segunda nueva mecánica es la lámina con los dibujos de la niña y el niño, y, aunque en *Coletas* y *Verdi* también implementan una lámina similar, la mecánica de uso y la relevancia es distinta. En *Mi Escudo*, deben ir relacionando las partes del cuerpo de las fichas redondas con las láminas, facilitando así la formulación de preguntas. Después de esto, se debe hacer uso de las fichas de colores para implementar la técnica del semáforo corporal, que busca indicar a los pequeños las partes del cuerpo que se pueden y no tocar por medio de los colores. Esta técnica se inspira en los semáforos convencional pero los colores tienen un significado diferente: el color verde se refiere a escenarios sin peligro; el amarillo significa las señales de alerta o incomodidad; y el rojo situaciones de emergencia, peligro o los lugares que nadie te puede tocar. Es importante decir que este método tiene ventajas y desventajas, porque, aunque es un lenguaje sencillo que los niños y niñas pueden entender; también puede que no identifiquen ciertas situaciones de abuso al limitar algunas circunstancias al color rojo o, por el contrario, generar confusiones al aplicarlo con situaciones cotidianas.

En cuanto a la calidad del diseño y los componentes gráficos, podemos decir que son muy buenos, y, dejando de lado la diferencia del libro “Secretos que incomodan”, si existe una línea gráfica consistente entre el kit individual y las distintas versiones de *Mi Escudo*, la cual resulta amigable para los niños y las niñas. Además, la paleta de colores, es bastante armónica ya que utilizan 3 tonos en diferentes matices. En cuanto a los textos son bastante legibles para todos, con una buena composición que ofrece equilibrio visual y un uso adecuado de los espacios negativos. Sin embargo, resulta curioso que este kit es prácticamente idéntico a otro llamado “*Exprésate con colores*”, que contiene las mismas plantillas y textos. La diferencia es que *Mi Escudo* incluye un libro centrado en un personaje, mientras que *Exprésate con colores* presenta un peluche de un mono (diferente formato, mismo animal). Este paralelismo plantea preguntas sobre la duplicación de conceptos. No está claro si uno se inspiró en el otro por su calidad, o si simplemente no investigan lo suficiente sobre el tema, lo que podría plantear inquietudes sobre la propiedad intelectual y la originalidad en el diseño de los juegos.



Fig. 5 Kit *Exprésate con colores*. Tomado de *Exprésate con colores* (2024)

En conclusión, el kit evaluado se presenta como una herramienta valiosa para el aprendizaje, destacándose entre los demás por su fuerte presencia en los sectores educativos y respaldado por los registros de la fundación. Su diseño atractivo favorece la interacción de los niños y niñas; sin embargo, esta interacción se limita principalmente a aspectos verbales y auditivos, dejando como elemento mínimo la relación motriz y sensorial. Además, es importante considerar las similitudes con otros kits existentes, lo que plantea interrogantes sobre la originalidad e innovación en el desarrollo de recursos didácticos, ya que podría haber sido una inspiración o una simple copia. *La Fundación Azulado* tiene una mayor presencia en los espacios educativos y cuenta con un registro de fechas, mientras que *Exprésate con colores* no ha logrado la misma relevancia. Esto deja abierta la incógnita sobre el producto original, sugiriendo que, en caso de haber sido *Mi escudo* una fuente de inspiración, el kit evaluado posee un gran potencial educativo.

Una herramienta local, creada en Cali es *Consexuados*, diseñada por Juan Pablo Guzmán en 2017, con la asesoría de Linda Teresa Orcasita. Este juego, dirigido a padres y adolescentes, tiene como objetivo fortalecer la conversación familiar sobre sexualidad. Incluye una ruleta para jugar y cartas divididas en dos categorías (para adultos y para jóvenes), que abordan tres temas: “¿Qué sabemos? (conocimientos sobre sexualidad), ¿Qué hacemos? (actitudes frente a la sexualidad) y ¿Qué hablamos? (prácticas comunicativas)” (Guzmán & Orcasita, 2023).



Fig. 6 *Consexuados*. Tomado de Guzmán & Orcasita (2023)

A diferencia de los demás juegos, *Consexuados* no está dirigido a un público infantil, sin embargo, tienen en común la búsqueda por fortalecer la comunicación entre padres e hijos sobre la sexualidad. Incluso, este juego nace por una experiencia propia de su creador donde la comunicación con sus padres acerca de la sexualidad fue inexistente, dicho en sus propias palabras: “Nunca se abordó el tema de manera profunda, salvo en algunas ocasiones en las que la mayor preocupación de mis padres se concentraba en que no fuera a dejar embarazada a una mujer porque ‘hasta ahí llegaría mi futuro’” (Montaño Rozo, 2022).

Lo dicho por él, es un reflejo claro del porqué la educación sexual integral es necesaria, ya que nos damos cuenta que no solamente la información puede ser poca o inexistente, sino también dada de una manera errónea y punitiva, lo cual, lo único que trae consigo es estigmatización, falta de confianza y desconexión emocional con sus padres y consigo mismos, sin mencionar, que resulta ser un discurso amenazante que genera miedo, y, lastimosamente, la mayor parte de la sociedad, por lo menos la colombiana lo ha recibido, especialmente si eres mujer “si se deja *preñar*, se va de la casa”. Por todo esto, no se basa solo en crear un juego que hable de sexualidad, es crear una herramienta que impacte de manera positiva, genere confianza, amor, empoderamiento de nuestros cuerpos y sobre todo respeto, para así, tener la habilidad de comunicarnos.

Consexuados presenta varios elementos innovadores; aunque utiliza tarjetas, incorpora una nueva mecánica, una *ruleta* en vez de un tablero. También, es interesante que, aunque hay categorías para jóvenes y adultos, no es necesario que un adulto use solo las tarjetas diseñadas para ellos, permitiendo un juego de rol. Además, aborda temas relevantes para los jóvenes, pues están en una etapa donde muchos empiezan a explorar su vida sexual o están cerca a hacerlo. Por lo que este enfoque no solo es acertado para la edad, sino que permite la conversación entre padres e hijos sobre un tema que genera tanto temor al abordarlo por ambas partes. Por otro lado, (se realizaron talleres a través de la plataforma Zoom donde participaron un total de 40 familias de diversos estratos socioeconómicos) (Pineda, García, Sejnauí, & Ríos, 2022). Según los testimonios de las familias, el juego se mostró como una forma innovadora y efectiva para compartir y comunicar experiencias entre padres e hijos. Estos testimonios también indican que asistir a talleres sobre estos temas es valioso, pero no todos los juegos pueden ofrecerlos. Sin embargo, estrategias de comunicación más simples, como videos, guías y folletos incluidos en los kits, son un formato efectivo para facilitar la información y fomentar el aprendizaje. Por lo tanto, es importante integrar estos formatos de enseñanza como apoyo en los juegos, ya que por sí solos pueden no proporcionar la información de manera efectiva.

Continuando con los componentes analizados del juego y su contribución a la temática y la inmersión, podemos afirmar que son acertados. Primero porque los personajes ilustrados representan a jóvenes, adultos y personas mayores, lo que se alinea perfectamente con su público objetivo. Segundo, los contenedores de cartas no sólo son estéticamente agradables, sino que también establecen un orden, lo que evita el desorden y optimiza la interacción durante el juego. Incluso, este sistema de almacenamiento es una innovación valiosa, especialmente en comparación con los otros juegos mencionados porque presentan numerosas cartas y categorías. Lo siguiente es la tipografía utilizada, la cual es sencilla, legible y comprensible, lo que es fundamental en un juego donde la claridad en la lectura es esencial. Por último, la paleta de colores no sólo es vibrante, sino también armónica, contribuyendo a una experiencia visual atractiva.

Finalmente, el último material didáctico es *Doll-Sitter*, creado en conjunto por varias instituciones en China, entre ellas están Hunan University, Changsha Library y Hunan Province Public Service Educational Institution. Este Kit, para niños y niñas entre los 5 y 8 años, está compuesto por libros interactivos, tarjetas coleccionables, una aplicación móvil y muñecos antropomorfos desmontables que representan *el pene, la vulva, los senos y el ano*. Su enfoque consiste en que los niños y niñas realicen actividades en conjunto con sus padres, utilizando los libros interactivos a la misma vez que a los personajes y la app móvil.



El elemento principal del kit es un libro, ya que los demás componentes son complementos que lo enriquecen, y que incluso sin ellos podría generarse alternativas para que funcione por sí solo. Aun así, es innovador que incluya todas estas formas de integración, especialmente una app móvil, considerando que la tecnología es un elemento esencial hoy en día y en vez de evitar su uso, es mejor optar por alternativas de buen uso y educación. Por otro lado, resulta curioso que, a pesar de su enfoque en la sexualidad, el tema principal sean las bacterias. Aunque este puede ser un tema relevante, podría ser más adecuado como una sección, como la de cuidado, en lugar de ser el eje central del libro.

En general, *Doll-Sitter* es un kit interactivo bastante completo, gracias al gran equipo que hay detrás, que no solamente se encargaron de desarrollar una herramienta, sino que también en realizar una búsqueda previa sobre porcentajes de abuso, análisis de ocurrencias de los casos y contenido de ESI dependiendo de las edades. Este proceso fue bastante efectivo, pues se ve reflejado en el resultado. Sin embargo, tiene aspectos que pueden mejorar para impulsar esta herramienta.

En primer lugar, tenemos a los muñecos anamórficos, que, aunque representan una estrategia innovadora, arriesgada y altamente interactiva, que permite a los niños y a las niñas no solo observar una imagen estática, sino también comprender su anatomía; tiene falencias. Por ejemplo, la forma de la mayoría de las figuras se asemeja a una cebolla cabezona, alejándose un poco de como realmente son, por lo que la búsqueda por acercarse a algo más realista podría haber sido más profunda. Por otro lado, tenemos el tono de piel, aunque los niños y las niñas tienden a tener un tono más uniforme en estas partes del cuerpo en comparación a los adultos; está demasiado pálida y puede transmitir una idea errónea, sugiriendo que todas las personas tienen estas partes del cuerpo rosadas, incluyendo los pezones, lo que provocaría que sigamos estigmatizando el cuerpo. Ahora, en cuanto a los nombres, se refieren a ellos en general como “elfos”, lo cual es bastante irónico ¿Por qué se arriesgaron a incluir figuras 3D para comprender su anatomía, pero se refieren a ellos por nombres de fantasía?

Respecto al diseño caricaturizado, si bien es funciona para narrar la historia en el libro, se podría haber optado por representaciones más realistas en las figuras 3D para reforzar el acercamiento auténtico; es decir, que las figuras conservaran las características antropomórficas (ojos, manos, boca) solo en el libro. Lo segundo a mejorar, sería los colores azul y rosado, asociados a niños y niñas, y que refuerzan normas y estereotipos de género innecesarios. Este aspecto es especialmente relevante en un proyecto que aborda la sexualidad desde la ESI y donde los creadores dicen “Se diseñó basándose en despertar la empatía” (He, 林, 淳望, 羽佳, & SU, 2021. *La traduccion es nuestra*). Lo que resulta bastante irónico porque justamente la controversia con respecto a estos colores, corresponde a una falta de empatía que ha limitado la expresión individual de las personas.

Acerca de la app móvil, se puede decir que es un buen elemento porque complementa al kit por medio de su variedad de enfoques como: un juego, descubrimiento de problemas, una comunidad y un aprendizaje en casa. Sin embargo, el enfoque del juego podría mejorarse ya que está diseñado para ser usado a la par que el libro, las figuras y las láminas coleccionables, lo que puede resultar abrupto tanto para los padres como para los niños y niñas. Como alternativa, el juego puede ser una herramienta que se usa para cerrar el kit y en donde su objetivo sea reforzar los conocimientos adquiridos; inclusive, para jugar de forma constante

sin necesidad de estar retomando el libro. Además, sería mucho más beneficio aprovechar la variedad de recursos para fortalecer conocimientos y habilidades distintos. Aun así, se destaca el hecho de que la existencia de la app permite de que en caso de que un niño pierde el kit o se le dañe, siempre podrá recurrir a la app como respaldo y refuerzo.



Fig. 8 App móvil de Doll-Sitter. Tomado de He, 林, 淳望, 羽佳, & SU, (2021)

Por el contrario, también es importante resaltar elementos que resultan significativo en el kit. En primer lugar, su ergonomía se destaca por su accesibilidad para niños, niñas y adultos, con un tamaño adecuado para facilitar la manipulación. Además, la integración de una guía para padres facilita la resolución de dudas y orienta al infante en su proceso de aprendizaje, lo que contribuye a una mejor fluidez en el juego. Asimismo, la distinción entre las responsabilidades del padre y las del niño y la niña es clara y fácil de seguir. Lo segundo es un elemento en común con *Safe Kids*: las láminas coleccionables, que motivan a los pequeños a continuar aprendiendo. Por último, la interactividad del juego promueve el desarrollo de la motricidad fina y estimula todos los sentidos, lo que genera una mayor retención en la memoria de los niños y niñas en comparación con un libro convencional.

En cuanto a la estética, además de los previamente colores mencionados, utilizan un amarillo que armoniza bien con el azul y el rosado; y un verde que, aunque tiene poca presencia, no genera tanto contraste y puede perderse cuando esta encima de otros matices. Sin embargo, sería ideal que al emplear estos colores no se refuercen estas normas sociales que tanto se buscan romper. Por otro lado, la gráfica es bastante clara, concisa y amigable para los niños y niñas, pero, al igual que algunos de los kits anteriores; todos sus personajes son blancos. No es claro si la razón de esto es por una perspectiva culturas y racial sesgada hacia el ser “*blanco*”, pero ni siquiera en su país (china) la población es 100% “*blanca*”. Incluso, en las fotos del registro que hicieron los creadores se ve cómo algunos padres y sus hijos tienen distintos tonos de piel.

En conclusión, *Doll-Sitter* es un kit atractivo e interactivo, lo que lo convierte en una estrategia lúdica y educativa dentro del ámbito educación sexual pero no integral, ya que su contenido se limita a una visión centrada en el cuerpo desde lo biológico en la que se considera que las conductas personales están determinadas por esta y deja de lado una mirada diversa e integral. Incluso en un cuadro que hicieron para determinar los temas que estructurarían el libro, hay uno que se llama “Diferencias de comportamiento entre niños y niñas en la sociedad, lo que refuerza las normas sociales tradicionales y por eso requiere un replanteo de conceptos socioculturales para que deje de ser una herramienta que contribuye a la perpetuación de roles de género estereotipos y a las normativas sociales.

Para finalizar, este estado del arte ha evidenciado la necesidad de una revisión exhaustiva en el ámbito de la educación sexual. Muchos proyectos, a menudo sin intención, contribuyen a la estigmatización del cuerpo y su relación, ya sea propia o con otros, desde aspectos tan simples como el uso del color hasta unos más complejos como el refuerzo de eufemismos. La identificación de estos vacíos indica que sigue existiendo una resistencia considerable a desafiar las barreras impuestas por la sociedad en relación con nuestra libertad y expresión personal e incluso que estas limitaciones han estado tan presentes en nuestras vidas que a menudo no somos conscientes del apego que mantenemos a ellas. Por otro lado, hay elementos que enriquecen la temática; uno de ellos es la predominancia del color azul en todos los proyectos, y, que puede asociarse con la confianza y la honestidad, dos conceptos fundamentales en la aplicación de la ESI.

Se resalta el hecho de que todos estos proyectos nacieron con propósitos similares y que muchos de ellos han tenido la posibilidad de implementarse en contextos escolares, lo que evidencia no solo su potencial sino también el interés de instituciones educativas por integrar este tipo de propuestas y hacer un cambio en torno a la educación sexual, reconociéndola como un tema clave para el desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes.

Marco teórico

1. La educación sexual integral (ESI)

Según el Ministerio de Educación del Gobierno de Buenos la ESI “incluye la integración de los aspectos físicos, emocionales, intelectuales y sociales” (2009, pág. 14), por lo tanto, es importante entenderla como una condición humana integral y diversa, la cual “debe ser liberada de carga moral y observarse desde el ámbito de los derechos y el respeto por las personas” (Ministerio de Salud y Protección Social, 2014, pág. 48). La ESI busca ofrecer información precisa y apropiada que se adapte a la etapa de vida en la que el ser humano esté, y así, ayudar a fortalecer, comprender y mejorar los vínculos con uno mismo y con los demás para “facilitar la convivencia armónica” (Intituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF), 2017, pág. 11). También, contribuye al desarrollo de la salud, la autonomía, la confianza y la responsabilidad. De esta manera, se apoya a niños, niñas y jóvenes en la defensa de su bienestar físico y emocional.

Como se acaba de mencionar, la ESI también se vincula con los derechos humanos como el derecho a la salud y a la protección contra cualquier violencia, por esta razón, es importante que los padres o cuidadores entiendan que “los niños y las niñas son seres humanos con derechos, portadores de potenciales, así como de necesidades particulares y responsabilidades” (2017, pág. 11). Así mismo, tanto padres/cuidadores como jóvenes, niños y niñas deben entender que nuestro cuerpo debe ser cuidado y respetado, para hacerlo debemos entenderlo y conocerlo, porque “A partir del propio respeto y cuidado se puede asumir el respeto y cuidado por el cuerpo de los otros” (Ministerio de Educación del Gobierno de Buenos Aires, 2009, pág. 14).

En función de lo anterior y según varios artículos, informes y/o leyes, la ESI debe tener también un enfoque de género, “Asegurar la efectiva implementación de programas de educación integral para la sexualidad (...) con enfoque participativo, intercultural, de género y de derechos humanos” (Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), 2013, pág. 16). Sin embargo, no se basa en seguir perpetuando roles de género, sino en reconocer y respetar que todas las personas tienen derecho a definirse y expresarse libremente, independientemente de su identidad de género o su conformidad con las normas tradicionales de masculinidad y feminidad. En este contexto se subraya la necesidad de eliminar la discriminación de género y promover la igualdad en todos los aspectos de la vida, desde la educación hasta el acceso a la salud y la participación social. Tal como lo expresa la Política Nacional de Sexualidad, Derechos Sexuales y Derechos Reproductivos de Colombia, “todas las personas al mismo tiempo son iguales, únicas y diversas, es decir, iguales en la diferencia” (2014, pág. 49).

1.1 Leyes

La Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) en su artículo 13 dice a propósito del desarrollo integral en todos los niveles educativos, “Desarrollar una sana sexualidad que promueva el conocimiento de sí mismo y la autoestima, la construcción de la identidad sexual dentro del respeto por la equidad de los sexos, la afectividad, el respeto mutuo y prepararse para una vida familiar armónica y responsable”. Este planteamiento refleja la importancia de

impartir la ESI desde etapas tempranas como estrategia para la construcción de una sana sexualidad.

Por otro lado, el artículo 14 de la misma ley establece a propósito de la educación formal en establecimientos oficiales o privados, “la educación sexual, impartida en cada caso de acuerdo con las necesidades psíquicas, físicas y afectivas de los educandos según su edad”. Este enfoque refleja la importancia de adaptar la educación a las distintas etapas del desarrollo de los niños, niñas y jóvenes, y de considerar el enfoque de género como parte integral de este proceso. De esta forma, la Ley General de la Educación refuerza los principios clave de la ESI, tales como el respeto a la diversidad y la promoción de una sexualidad sana.

2. ESI en etapa infantil

La educación sexual ha sido un tema de gran controversia a lo largo de los años, especialmente cuando está dirigida al público infantil. Generalmente se cree que los temas a trabajar se basan exclusivamente en el individuo como ser sexuado y en el goce, sin embargo, como se mencionó anteriormente, estas características son solo una pequeña parte de un conjunto que muchas personas desconocen, por ende, minimizan su valor e ignoran la gran importancia que este tema tiene en el crecimiento y desarrollo infantil. Por eso, antes de implementar la educación sexual, es importante entender qué es la sexualidad. En el libro Educación sexual en el nivel inicial definen la sexualidad como “sentimientos, conocimientos, normas valores, creencias, actitudes, formas de relacionarse con los otros, deseos, prácticas, reflexiones, roles, fantasías y toma de decisiones” (2009, pág. 11). Dicho esto, es importante entender cómo está sujeta al humano y por qué debemos enseñarla desde la infancia.

La sexualidad está presente en nuestras vidas, incluso desde nuestro nacimiento, pero se presenta de diferentes formas en cada etapa, “cumple varias funciones en la vida pues a través de ella las personas sienten, se comunican, expresan de múltiples maneras sus afectos, sentimientos, emociones; reciben y dan placer a través de las palabras, caricias, miradas y establecen diferentes niveles de intimidad” (Intituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF), 2017, pág. 16). Sin embargo, no es hasta los 3 años aproximadamente que los pequeños comienzan a conocer sus cuerpos y diferenciar características físicas o biológicas entre ellos y se plantean preguntas ¿De dónde vienen los bebés? ¿Cómo llegan hasta la barriga? ¿Por qué soy como soy y por qué los otros son como son? Existen algunos casos donde esta diferencia de características las nota y les causa curiosidad desde mucho antes de los 3 años, especialmente en familias donde hay varios infantes de diferente sexo.

No obstante, existen situaciones en las que no manifiestan verbalmente sus curiosidades, pero las podemos observar por medio de sus juegos. Por ejemplo, cuando los niños y las niñas juegan al papá y la mamá o una niña coloca un muñeco/prenda sobre su vientre para simular un embarazo están imitando lo que observa en su entorno, una conducta normal que surge por observación e imitación. Es importante hacer un paréntesis para aclarar que este tipo de juegos no necesariamente refuerza los roles de género tradicionales. Los pequeños imitan lo que ven sin atribuirle el significado social o cultural que los adultos interpretan, dado que la imitación es una de las formas naturales de aprendizaje en la infancia, y a esta edad no comprenden conceptos complejos como la diversidad de género o los debates sobre los roles asignados por la sociedad. Por esta razón, la ESI en esta etapa se enfoca en guiar de manera positiva, respetuosa y adaptada a sus capacidad cognitivas y emocionales.

Regresando al tema sobre las curiosidades de los niños y las niñas, debemos entender que su interés por la sexualidad es totalmente *normal*, por eso debemos responder a sus dudas de manera natural y sin castigo. Según en el *Módulo 3* del ICBF: “La censura, el castigo, la prohibición, generan una percepción inadecuada del cuerpo, el placer y el deseo, llevando a que consideren la sexualidad como algo malo, sucio o pecaminoso, dando lugar al surgimiento a la culpa, temores y prejuicios.” (2017, pág. 30). Como consecuencia adicional es posible que los niños y las niñas sean menos propensos a hablar abiertamente sobre experiencias inapropiadas o abusivas. Además, no responder a sus dudas no implica que ellos las dejen de tener, por el contrario, podría causar que busquen respuestas en lugares no apropiados.

La ESI fomenta habilidades sociales como el reconocimiento de las emociones propias y ajenas, la empatía y el desarrollo de la autoestima. También enseña a expresar dudas, a pedir ayuda y comunicarse de manera asertiva. Estas habilidades no solo benefician al niño y a la niña, y a su forma de establecer relaciones, sino también es beneficioso para las familias y educadores porque genera una comunicación abierta y un espacio seguro que fortalece su autonomía, confianza y a la construcción de su identidad.

De este modo, entendida la sexualidad como un conjunto de características que responden responsablemente a cada etapa, la implementación de la ESI en la infancia debe enseñar:

- **Conocer el cuerpo, su importancia y el debido cuidado:** “La historia de cada persona, lo que cada uno es, lo que hace, las relaciones que establece, ocurren en el cuerpo” (2017, pág. 32), por eso, debemos aprender a respetarlo y respetar el de los demás; a identificar situación de riesgo, a normalizar nuestras partes privadas y usar los nombres reales.
- **Interacción desde el respeto, la igualdad y la equidad:** A pesar de los avances sociales, persisten formas de violencia por motivos de raza, género, orientación sexual o cultura. Por eso, la ESI debe enseñar a respetar las diferencias y promover la igualdad y equidad.
- **Reconocer y expresar emociones y afectos:** Es esencial que los niños aprendan a identificar sus emociones y las de los demás para expresar lo que sienten de manera sana y respetuosa. También, Comprender cómo manejar situaciones afectivas o conflictos interpersonales.
- **Privacidad y límites personales:** Establecer límites es crucial para el bienestar físico y emocional. Los niños deben aprender que los límites personales implican decir “no” cuando algo los incomoda, como una caricia, un beso o un abrazo. También deben preguntar a los demás si están de acuerdo antes de cualquier contacto físico, por ejemplo: “¿Puedo abrazarte?” A muchas personas se les hace difícil establecer límites, por eso, trabajar en ello desde pequeños ayuda a construir relaciones interpersonales positivas y fortalece la autoestima y el respeto mutuo. También hay que entender que como padres o cuidadores el “Ayudar a construir límites requiere: tiempo, amor y paciencia; es enseñar, no castigar, ni mucho menos maltratar” (Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF), 2017, pág. 14).

3. Metodologías educativas para enseñar ESI: El juego como estrategia

La ESI puede ser enseñada a través de diferentes métodos de aprendizaje. Sin embargo, según varios estudios e investigadores sugieren que, para enseñar a los niños a las niñas; cualquiera que sea el tema, es favorable recurrir a estrategias lúdicas, dado que este es el lenguaje y medio de exploración principal de ellos.

Como señala Beatriz Caba en *De Jugar con el Arte al Arte de Jugar*, "El juego es, para el niño/a, la forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos" (2004). Integrar estas estrategias facilita el entendimiento de conceptos complejos de manera intuitiva, atractiva y divertida. Incluso, en línea con esta perspectiva, UNICEF en su informe "*Aprendizaje a través del juego*", afirma que "El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales" (2018, pág. 7). Esto refuerza la idea de que el aprendizaje lúdico es una herramienta poderosa para la educación en la primera infancia.

Por otro lado, existen otros beneficios en el juego que contribuyen al desarrollo de habilidades que la ESI busca obtener. Por ejemplo, que no existe el miedo a equivocarse o que integra elementos como la participación activa, la socialización y aún más importantes habilidades socioemocionales para aprender junto con la empatía, la tolerancia y el respeto sobre la diversidad, las relaciones sanas y a respetar los límites propios y ajenos.

El juego, tiene una posibilidad infinita de formas en las que puede presentarse, pues existen múltiples formas de jugar y divertirse. Es por eso que cada tema a enseñar debe ser analizado, pensando y observado, de tal forma, que corresponda a una estrategia efectiva y sobre todo adecuada, porque, aunque se habla del juego como método, no todas sus formas funcionan. "Son varios los elementos a tener en cuenta en forma integrada: en primer lugar, las personas y su disposición, espacio físico, tiempo, materiales, objetivos, temperatura del ambiente, sonidos, aromas..." (Caba, 2004, pág. 4). Incluso, podemos respaldar esta idea, dando de ejemplo el juego analizado en el estado de arte: *La Lotería cuidado y protejo mi cuerpo*, donde se prioriza otros factores sobre la educación y fortalecimiento de habilidades socioemocionales.

3.1 Juegos

Existe una variedad de posibilidades de juego y actividades lúdicas que se pueden implementar en la enseñanza de la ESI, no sólo para tener en cuenta en la elaboración de materiales didácticos, sino también, para implementar en casa y colegios. A continuación, presento algunos ejemplos:

- **Juegos de Roles:** En esta estrategia los niños y niñas pueden asumir personajes o situaciones que favorezcan la comprensión de posibles situaciones a través de una experiencia simulada y sin consecuencias reales.
- **Figuras corporales:** Las figuras o muñecos con todas las características anatómicas permite enseñar con un panorama visual completo a los niños y niñas. También a identificar cada una de las partes del cuerpo y a describirlas.
- **Libros interactivos:** Aunque los libros no son considerados juegos propiamente dichos, pueden funcionar como herramientas lúdicas si se diseñan de manera

interactiva. Muchos libros incluyen elementos adicionales como títeres, pegatinas y solapas, que promueven una mayor participación e interacción. Es así, que por medio de esta herramienta también se pueden desarrollar actividades que no solo enseñen información sobre la ESI, sino también sobre múltiples temas educativos.

- **Juegos de mesa:** Estos juegos deben diseñarse cuidadosamente para que no solo incluyan dinámicas básicas como responder preguntas, sino que al igual que el juego de rol, debe tener actividades complementarias que fomenten el aprendizaje de la ESI para tener las herramientas adecuadas a la hora de jugar.
- **Actividades Artísticas y Sensoriales:** Dibujar, modelar figuras y usar materiales táctiles, además de ayudar al desarrollo motriz, permiten a los niños expresar su comprensión de los conceptos de manera creativa y multisensorial.
- **Kits:** Este formato, además de tener la posibilidad de poder abarcar varios temas, permite implementar diferentes materiales y recursos para hacer la experiencia multisensorial y más significativa.

3.2 Materialidad

Como diseñadores, padres o docentes que crean o compran materiales, recursos y juguetes para niños y niñas, es fundamental considerar elementos que pueden representar peligros o desafíos para su bienestar y aprendizaje. A continuación, se destacan algunos aspectos críticos que deben evitarse o tratarse con precaución:

- **Materiales tóxicos:** Deben asegurarse de utilizar materiales como pinturas y tintas que estén certificadas como no tóxicas. Por otro lado, los juguetes que estén hechos de alguna especie de tela deben poder lavarse por motivos de higiene y salud.
- **Piezas pequeñas:** Los juguetes que son desmontables o traen varias piezas deben estar adaptados a la edad de los niños y niñas. Para menores de 3 años no es recomendable que sean tan pequeños porque se los pueden tragar. Por otro lado, desde la ergonomía, el juguete debe responder a una buena manipulación del menor.
- **Bordes o puntas afilados:** El uso de elementos con bordes afilados pueden causar cortes o lesiones.
- **Seguridad:** Siempre debe haber un adulto supervisando a los niños y niñas, especialmente cuando se trata de juegos que buscan el aprendizaje, para garantizar una recepción adecuada de ella. Por otro lado, los juguetes que contienen pilas y cables deben estar bien asegurados.

3.3 El juego como estrategia de detección

La ESI tiene como propósito principal fortalecer los conocimientos de forma adecuada y oportuna sobre sí mismo y los otros, pero, en ocasiones, también desempeña un papel crucial en la detección y prevención del abuso y maltrato infantil gracias a la información proporcionada sobre situaciones de riesgo, señales de abuso y situaciones de violencia. Incluso, en algunos casos, después de que se implementa la ESI, padres, cuidadores o docentes han detectado abusos previamente no identificados.

Sin embargo, existen situaciones externas donde, aunque no se esté enseñando ESI de manera formal, es posible detectar signos de alarma en los niños y niñas. Una de estas

estrategias es a través del juego. Pues, “El juego es una de las primeras formas de expresarse del niño/a, resulta un medio imprescindible para expresar sus intereses, alegrías y miedos, sus angustias y todo aquello que le preocupa” (López, 2014, pág. 23). Por medio del juego es que los pequeños representan situaciones cotidianas, producen interacciones familiares y expresan emociones o experiencias que, de otro modo, podrían ser difíciles de verbalizar.

Por esta razón, el juego no solo es una herramienta potenciadora para el aprendizaje y la enseñanza, sino también para la detección de posibles situaciones de riesgo o abuso. Al observar atentamente el comportamiento de los niños y niñas durante el juego, los adultos pueden notar señales preocupantes, como reproducción de situaciones inapropiadas, es decir, conductas o diálogos que no son propios de su edad o contexto. También, expresión de angustia, confusión, inseguridad, tristeza o enojo persistentes durante las actividades lúdicas. Por último, Cambio en la interacción con otros niños como actitudes agresivas, retraídas o de sumisión excesiva.

“los niños/as no son simples niños/as y sus juegos no son simples juegos cuando los observamos de cerca, cuando no los subestimamos” (López, 2014, pág. 9).

En base a lo dicho por López, podemos decir que la observación detallada y sin juicios de los juegos infantiles permite crear un espacio seguro donde los niños y las niñas puedan expresarse libremente, ofreciendo pistas valiosas para identificar posibles problemas y actuar oportunamente. Es por eso, que implementar actividades lúdicas estructuradas dentro de la ESI, como juegos de roles, dinámicas interactivas o cuentos dramatizados contribuyen a la identificación del ASI.

En conclusión, el juego es una herramienta divertida y esencial no solo para el aprendizaje y el desarrollo socioemocional, sino también para la detección temprana de posibles situaciones de abuso, maltrato y maltratadores. Incorporar esta estrategia en el marco de la ESI ayuda a proteger la integridad y el bienestar de los niños y las niñas, permitiéndoles crecer en un entorno respetuoso y seguro.

Metodología

El presente trabajo implementa una investigación cualitativa-aplicada con base en el método de observación propia, la exploración de percepciones, opiniones, experiencias y significados que existen, y, revisión de documentos teóricos y conceptuales sobre ESI en la infancia, para desarrollar un material que ofrezca una solución a la falta de herramientas para la enseñanza de la ESI. Para ello, se elaboró un plan de acción con 4 distintas etapas que incluyen la investigación, fase creativa, fase de materialización y validación:

1. Fase de investigación

En la fase inicial se identificó el problema y se plantearon los objetivos para así hacer la debida búsqueda y recopilación de documentos teóricos, conceptuales y lúdicos que abordarán la ESI.

1.1 Recopilación:

- **Referentes teóricos:** Se investigó sobre la educación sexual integral a nivel nacional e internacional para tener una visión más extensa sobre cómo se compone, por qué es importante abordarlo, en qué etapas se divide, modalidades de abordaje y su relación con los derechos civiles
- **Estado del arte:** Una vez que se hizo la debida investigación teórica, se decidió buscar referentes a nivel nacional e internacional, para analizar las distintas técnicas, materiales y formatos que se pueden implementar en el desarrollo del proyecto, y más aún, cómo se apropian de la ESI.

1.2 Análisis

- Se analizó la información teórica para definir y sintetizar los temas que se abordarán de la ESI y los parámetros que se tendrán en cuenta a la hora de articular la idea.
- Se elaboró un cuadro basado en la recopilación de referentes conceptuales para analizar y determinar similitudes, cosas importantes y funcionales desde un punto de vista estético, funcional, preciso y adecuado.

2. Fase creativa

Con base a la información teórica y conceptual obtenida en la anterior fase se comenzó a desarrollar la creación de la herramienta didáctica.

- Lluvia de ideas de los elementos que estarán integrados
- Moodboard de la paleta de colores
- Definición del tono narrativo
- Guion y estructura informativa del libro interactivo para niños y niñas
- Bocetos de los personajes y maquetación del libro
- Diseño del contenido textual de la guía para los padres y cuidadores
- Diseño del contenido textual y gráfico de las cartas
- Lluvia de ideas del nombre del kit

3. Fase de materialización

Para esta fase se materializaron las ideas definidas en la fase creativa.

- Producción gráfica
- Armado de archivos
- Impresión
- Montaje

4. Fase de validación

Esta fase final consiste en poner a prueba *Edukids: pequeños grandes saberes* con el público objetivo, con el fin de identificar fortalezas, limitaciones, oportunidades de mejora y medir el éxito y/o objetivos alcanzados del kit.

- Prueba piloto
- Encuesta para padres
- Documentación de la observación
- Análisis

Desarrollo de la metodología

Después de tener una visión extensa sobre la importancia de la ESI desde la infancia, la falta de conocimiento que sigue prevaleciendo y que necesita combatirse, se continuó con la etapa de desarrollo, la cual está dividida en 4 fases para concebir la idea, establecer los parámetros necesarios y crear el kit.

1. Fase de investigación y síntesis

La fase 1 está dividida en tres partes, las dos primeras son la investigación y síntesis *teórica* de la ESI y del juego como forma de aprendizaje infantil, mientras que la tercera está centrada en la indagación, síntesis y conceptos del estado del arte.

1.1 Parte teórica de la ESI

El objetivo de esta primera parte es definir los ejes principales de la ESI a nivel inicial y cómo se constituye cada uno de ellos. Para esto se hizo una lectura de documentos oficiales que se especializan en la ESI inicial y se sintetizó la información para categorizarla en 3 ejes generales, los cuales son los siguientes:

- **Conocimiento y cuidado del cuerpo:** El niño y la niña aprenden sobre su cuerpo y el cuerpo de los demás de forma íntegra y respetuosa. En este eje se incluye el reconocimiento del nombre de las partes íntimas, sus funciones, hábitos de higiene y cuidado personal.
- **Desarrollo de competencias y habilidades psicosociales:** Aquí se centra en el reconocimiento y regulación de los sentimientos, comunicación asertiva, relaciones interpersonales sanas y el respeto por las diferencias.
- **Autoprotección:** El niño y la niña aprenden a establecer límites, a respetar los límites de los demás, a reconocer situaciones inapropiadas, signos de violencia y a cómo comunicar cualquier tipo de situación.

Una vez establecida esta información, se procedió a determinar algunos parámetros que debía y quería tener en el kit antes de articular la idea. Dentro de los cuales están:

- Evitar eufemismos
- Evitar perpetuar roles de género
- Involucrar padres y/o cuidadores
- evitar conceptos difíciles - Lenguaje sencillo
- Incluir los 3 ejes

1.2 Parte teórica del juego como forma de aprendizaje infantil

El objetivo de esta parte es aprender y entender cómo el juego influye en el aprendizaje infantil de forma positiva convirtiéndose en una importante y potente herramienta para la educación. Inicialmente se leyeron documentos sobre el juego, su influencia y su importancia en los infantes y en base a esto se concluyó lo siguiente:

El juego es una práctica que puede tomar muchas formas pero que siempre conlleva una capacidad de acción ya sea *física, mental o verbal*. Por otro lado, la importancia de esta estrategia se basa en que es el lenguaje y medio de exploración principal de los niños y las niñas. Además, según UNICEF “crea potentes oportunidades de aprendizaje en todas las áreas de desarrollo” (pág. 8), es decir, ayuda a potenciar no sólo el tema en cuestión, sino también, áreas de desarrollo personal, emocional, motriz y social transformando la experiencia educativa de forma positiva y beneficiosa.

El desarrollo motriz es fundamental para el crecimiento infantil porque se trata de la articulación de movimientos corporales para beneficiar actividades básicas como la coordinación, la destreza manual, autogestión, etc. Esta área del desarrollo está dividida en dos tipos, motricidad fina y motricidad gruesa; en la primera son movimientos precisos como pintar, mientras que la gruesa son movimientos grandes, como saltar. En los juegos se trabaja la motricidad ya sea la fina, la gruesa o ambas, por lo tanto, refuerzan aún más la idea de que el juego debería ir de la mano del aprendizaje infantil.

Por otro lado, UNICEF también menciona la existencia de diferentes niveles de implicación de los niños y las niñas en los juegos. Entre esos está el juego libre, donde el niño o la niña tiene las riendas de la actividad; el dirigido, donde el adulto organiza el juego, pero el niño o la niña lo dirige; instrucciones directas, donde el adulto no solo lo diseña, sino que también lo dirige y por último juegos con normas y restricciones. Esta clasificación permite establecer que tan estructurado puede ser el juego dependiendo de las necesidades que se desea abordar y de la libertad de participación que se quiere del niño y la niña.

Dejando de lado ahora la teoría, compartiré mi experiencia personal con el juego en relación con los niños y las niñas que han vivido a mi alrededor. He observado cómo los niños y las niñas se sienten más atraídos por el mundo real a través del juego y constantemente buscan jugar y reclutar personas para hacerlo. A partir de esta observación, llegó a la conclusión de que es más fácil adentrarse a su mundo que ellos al nuestro. Además, este método de aprendizaje resulta ser una experiencia más divertida y despierta un mayor interés. Por otro lado, el juego es una actividad que, aunque puede ser individual, generalmente busca la participación e integración de otras personas, mejorando habilidades sociales.

En términos generales de todo lo anterior, los beneficios del juego como herramienta de aprendizaje son:

- Experiencia divertida
- Despierta mayor interés
- Influye en áreas del desarrollo infantil
- Interés social
- Mayor conexión con los niños y las niñas

En conclusión, el juego es una excelente herramienta de enseñanza, por lo que se determinó que sería la metodología de aprendizaje principal de este proyecto con un enfoque de instrucciones directas y juego dirigido, dado que el adulto debe acompañar y ofrecer apoyo en las actividades, como por ejemplo en brindar la información de forma correcta, mientras que los niños y las niñas pueden tomar las riendas de algunas actividades.

1.3 Estado del arte

En esta parte se realizó un análisis para examinar cómo se ha estructurado y aplicado la ESI en proyectos materializados y desarrollados en diferentes ámbitos. Este enfoque permite evaluar *resultados, fortalezas y áreas de oportunidad*. De esta manera, se busca comprender las características que han guiado a estos proyectos para su desarrollo.

El primer paso fue analizar todos los referentes (estado del arte) y se resumió la información en términos generales, en un cuadro donde se determinaban similitudes, cosas importantes, funcionales y no funcionales, desde un punto de vista teórico, estético, funcional y adecuado, con el propósito de saber qué elementos tenían un impacto más asertivo y comunicativo en su estructura.

Recursos didácticos	Similitudes	Importante	Funcional	No funcional
Lotería cuido y protejo mi cuerpo	- Personajes - Tablero - Materialidad: cartones/papeles			- Preguntas sin información previa - Sobrecargo en la gráfica - Competitividad
Safe kids	- Personajes - color principal: Azul - Cartas y tablero - Materialidad: cartones/papeles	- Trabajo en equipo - Stickers	- Varios pilares de la ESI - Todos ganan - Pausas activas	- capacitación previa solo a maestros y no a padres - pide elementos externos del kit para poder jugar
Coletas y Verdi	- Personajes - color principal: Azul - Cartas y tablero - Materialidad: cartones/papeles		- Pausas activas	- Muchos elementos integrados en un kit - Reloj limitador de actividades - Incongruente - Muchas categorías y subcategorías que son redundantes - Protagonista es Verdi
Mi escudo	- Personajes - color principal: Azul - Cartas y tablero - Materialidad: cartones/papeles			- Técnica del semáforo - Enfocado solo en la prevención - Existe otros kits con los mismos elementos, pero diferente nombre - Elementos que se salen de la línea grafica
Consexuados	- Personajes - Cartas y tablero - Materialidad: cartones/papeles	- Juego familiar - Propone espacio de confianza y comunicación	- Separador interno en la caja de las cartas	
Doll-Sitter	- Personajes humanos y antropomórficos - Color principal: Azul - Materialidad: cartones/papeles, figuras 3D	- Acompañamiento de padres - Guía para padres		- Las bacterias son el enfoque principal - No hay variedad racial - Perpetúan roles de género - Los personajes antropomórficos del cuerpo humano tienen nombres que refuerzan eufemismos y se alejan un poco de la anatomía real - Demasiadas cartillas - Se debe usar al mismo tiempo La app móvil, el libro, los personajes 3d y los stickers

Fig. 9 cuadro comparativo. Imagen propia³

³ Las imágenes agregadas en esta etapa del proyecto son de autoría propia

En base a los resultados de la tabla, se realizó una investigación sobre los aspectos que más se destacan o los patrones que existen para entender cómo influyen en la ESI de manera directa o indirecta. El primer patrón que se observó es que la mayoría de kits se enfocan en reforzar o enseñar la ESI exclusivamente a los niños y a las niñas, pero se les olvida que la educación infantil es un *trabajo en conjunto* donde también participan activamente padres y cuidadores. En este orden de ideas, es conveniente y recomendado, involucrar a las personas que hacen parte del núcleo familiar para que ellos refuercen la ESI de forma continua y con información certera.

El siguiente patrón es la predominancia del color azul que se observa en 4 de 6 juegos como un tono primario o principal. Investigando, se descubrió que este color es el más agradable para las personas, “Es el favorito del 46% de los hombres y del 44% de las mujeres” (Heller, 2004, pág. 23). Además, produce connotaciones positivas como la simpatía, la serenidad y la confianza; tanto así, que es el color representativo del día del niño. Sin embargo, social y culturalmente, el color azul, está relacionado con los estereotipos sobre roles de género, específicamente, asociado a la masculinidad, siendo el color de los hombres. Por eso, en búsqueda de *cuestionar y desafiar* esta norma, se determinó implementar este color de tal manera que rompa con esta estructura.

Otro patrón es el uso de personajes animados, y aunque no se necesita mucha explicación del porqué de este recurso, se puede simplificar en que los niños y las niñas sienten mucha más simpatía con ellos por su atractivo visual, despierta más curiosidad, ayudan a retener aún más la información y son un estimulante visual. Por ende, los personajes animados son una excelente estrategia educativa. Por último, tenemos las pausas activas, las cuales son necesarias en actividades mentales y de desarrollo cognitivo porque enriquece la experiencia y permiten recuperar la energía para mejorar la concentración, la atención, la motivación y estimular el desarrollo motor.

Para concluir este análisis, podemos determinar varias cosas como elementos de oportunidad y mejora. Dentro de ellas tenemos la implementación de personajes para mayor conexión, representación racial diversa, incluir a los padres y cuidadores como parte del proceso y del aprendizaje, el color azul y rosado como una protesta a los estereotipos de género, pausas activas divertidas para no abrumar con tanta información y, por último, evitar una cantidad grande de elementos que pueden resultar confusos para niños y niñas tan pequeños.

2. Fase creativa

El objetivo de esta fase es generar una idea sólida que permita abordar la ESI inicial de forma completa, acertada, original y efectiva basada en la información previamente analizada. Inicialmente, se realizó una lluvia de ideas con los posibles artículos que podía tener el kit.

- Muñeco en tela personalizable, con tarjetas informativas, una bolsa de emociones y como packing una bolsa de tela que se pueda pintar
- Muñeco en madera armable y personalizable, con bolsa de emociones y tarjetas
- Juego de mesa que se complementará con minijuegos y una guía para padres
- Rompecabezas de 9 bloques con 6 caras y un libro
- Rompecabezas con imanes y plantillas para intervenir

- Juego de mesa con Figuras 3D personalizables de las partes íntimas (como fichas y elementos de actividades extras)

El problema que encontraba en la mayoría de estas ideas, es que no me permitían abordar la ESI inicial de forma completa, efectiva y con todos los parámetros que había establecido. Además, las ideas parecían pensadas para ser plenamente un juego y no una metodología de aprendizaje. Por eso, se replanteo las ideas teniendo en cuenta las dificultades que había y que un niño aprende con mayor efectividad si hacemos que sus sentidos actúen en conjunto.

Al buscar una solución, llegue a la conclusión de que varias ideas eran buenas si se ejecutaban de una forma diferente, por ejemplo: lo que deseaba alcanzar con los muñecos personalizables y con las figuras 3D de las partes íntimas, era generar una representación diversa, una conexión emocional y una visualización real de cómo somos. Por otro lado, lo que deseaba con las tarjetas y las plantillas era brindar la información, pero ni el espacio ni la mecánica eran suficientes o acertadas. Por eso, fusione varias de estas ideas en un solo libro, ya que es una herramienta que permite incluir toda la información necesaria y, además, varias dinámicas de interacción como solapas, espacios para dibujar o encajar una ficha con otra. Esta herramienta no solo permite abordar toda la ESI inicial, sino que también, trabaja sentidos como la vista, el oído y el tacto, al igual que habilidades cognitivas como aprender, leer, prestar atención, reforzar la memoria y la toma de decisiones.

Por otra parte, existen otra metodología importante y efectiva para todas las edades para la retención de la información la cual se basa en repasar o repetir la información obtenida. Por eso, el libro estará acompañado de unas cartas con 2 modos de juego con el fin de reforzar la memoria y para que los padres o educadores conozcan cuáles fueron los conocimientos adquiridos por los infantes y poder reforzar la información que no se adquirió o no se entendió. Sin embargo, esta no será la única participación de los padres o cuidadores, porque, como se ha mencionado en múltiples ocasiones, es esencial que ellos, al igual que los niños y las niñas, adquieran información complementaria que no necesariamente es sobre la ESI, pero que está vinculada de forma indirecta como las rutas de ayuda o formas de acompañamiento, ya que estos resultan clave para fortalecer el entorno protector y garantizar la construcción de un espacio seguro entre adultos y niños/niñas.

Después de tener la idea consolidada, se decidió hacer un Moodboard con los colores principales que tendrá el kit, dado que, desde la fase de investigación se habían definido el azul y el rosado como una oposición a los estereotipos de género, pero faltaba una referencia visual para saber cómo se ven trabajando en conjunto.



Fig. 10 Moodboard de la paleta de colores.

El azul, relacionado a los niños; se usará en capítulos donde se hable de las partes íntimas de las niñas. De la misma manera se hará con el color rosado, el cual se usará en los capítulos que hablan de los niños. Por otro lado, el amarillo se escogió como un color complementario a estos dos porque transmite alegría, cercanía y se vincula con la niñez.

El siguiente paso fue estructurar la información que estaría en el libro. Para ello se tuvo en cuenta los 3 ejes globales y se dividieron en 5 capítulos, los cuales quedaron de la siguiente manera:

1. Presentación del libro
2. Presentación, función y cambios de las partes íntimas.
3. Cuidado personal y hábitos de higiene
4. Límites personales y secretos
5. Emociones
6. cierre del libro

Posteriormente a esto, se decidió que el libro tendrá dos tipos de narración en primera persona: uno del singular y otro del plural, cada uno con objetivos distintos:

- Narrador en primera persona del singular: Las partes íntimas tendrán vida y se presentarán con voz propia. Con el fin de ser más lúdicos y cercanos
- Narrador en primera persona del plural: No hay un personaje hablando desde su experiencia, sino un narrador que se incluye para abordar temas que implican cuidados generales y compartidos. Aquí se usa el “nosotros” y/o “nuestro”, para indicar cercanía con el lector.

La elección tomada se basa en criterios funcionales y pedagógicos, orientados a responder las necesidades de cada capítulo. Por ejemplo, capítulos como el de cuidado personal y las emociones se abordan mejor desde una perspectiva grupal.

Una vez definido esto, se continuó con la elaboración del guion del libro, para ello, se realizó primero un cuadro con la distribución de los temas por cada capítulo y quedó de la siguiente manera:

CAPÍTULO	Escena 1	Escena 2	Escena 3	Escena 4	Actividad
Introducción	Bienvenidos y bienvenidas				
Presentación de las partes íntimas	Anatomía, función y cambios de la Vulva	Anatomía, función y cambios del Pene	Anatomía, función y cambios del Seno	Anatomía y función de las Nalgas	Dibujar las partes íntimas con diferentes tamaños colores y formas
Hábitos de higiene	Cuidado durante el baño	Hábitos de higiene			Dibujar rutina diaria
Límites personales	Decir “Sí” y “No”	Normas del cuerpo	Secretos malos y buenos		1. Pegar fotos de las personas en las que confías 2. Situaciones en las que los deben decir si es un secreto bueno o malo con stickers
Emociones	Conociendo las emociones	Reconocer mis emociones y expresarlas	Reconocer las emociones de los demás y respetarlas		1.Me Siento... 2. Los niños harán expresiones en un espejo

Fig. 11 Cuadro con la distribución de los temas por capítulos.

Una vez terminado el guion del libro se continuó con los bocetos de los personajes principales que tendrán voz propia. Para esto se buscó referencias reales e ilustradas, con el fin de obtener un resultado lo más parecido y real posible, pero sin dejar de lado un estilo tierno e infantil.

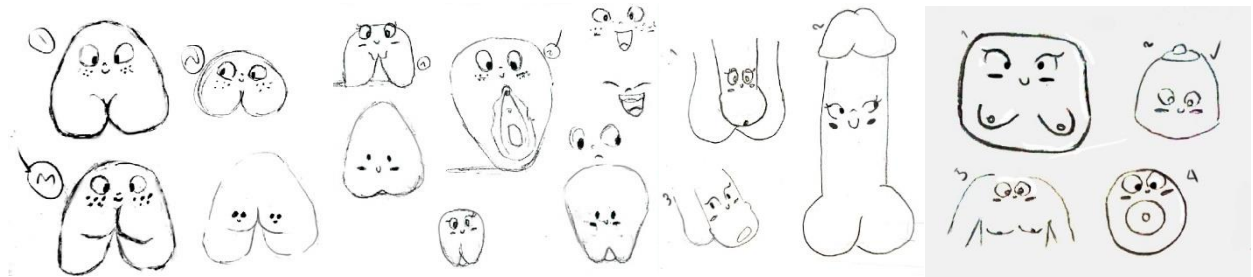


Fig. 12 Bocetos de los personajes.

Los bocetos elegidos (tienen un chulito), se dispusieron a ser una base la cual tendrá variaciones de tamaño, color y forma en cada participación que tengan los personajes; para así, evitar estereotipos, fomentar la empatía, el respeto y fortalecer la autoestima por medio de la idea de que cada cuerpo es *único y diferente* en la igualdad, por ende, no hay una forma “*perfecta*” en la que se deban ver.

Después, se realizó los bocetos de la maquetación del libro con las respectivas interacciones. Para ello, se tuvieron en cuenta algunas condiciones: generar un entorno real que vayan acorde a lo que se está hablando, incluir las solapas en espacios donde se va a descubrir información extra, agregar actividades por cada tema y variar la representación racial de los niños en las distintas apariciones.

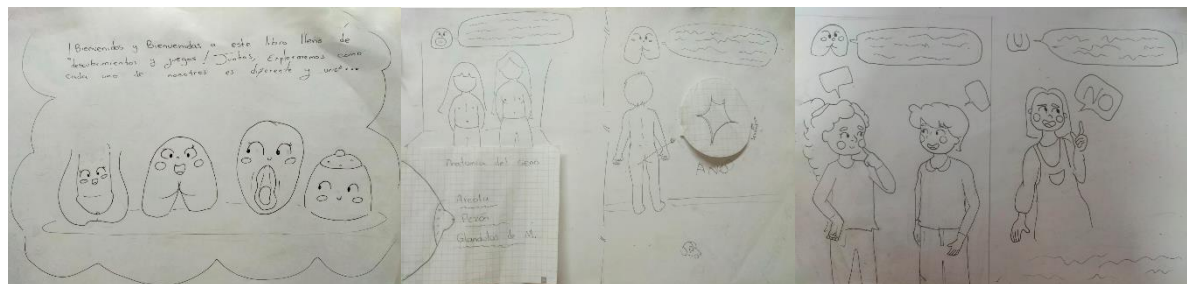


Fig. 13 Bocetos de algunas páginas

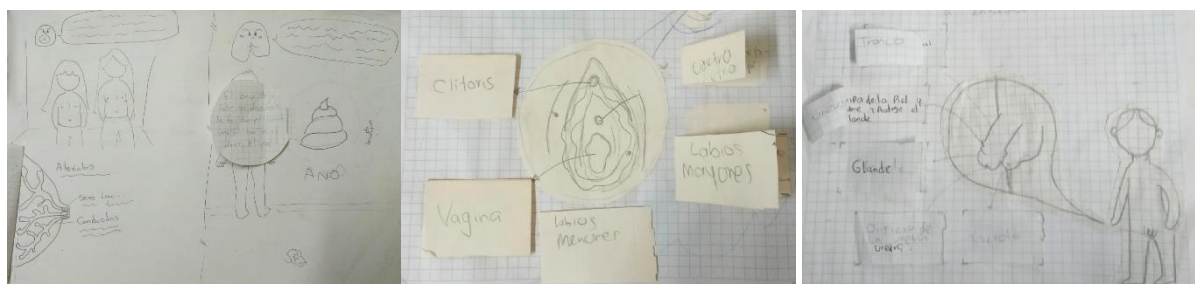


Fig. 14 Bocetos de algunas interacciones

Para los personajes de los niños y las niñas se habían hecho algunos bocetos análogos (especialmente los que van en las primeras páginas), pero se decidió que para agilizar el proceso lo mejor era hacer los dibujos restantes directamente en digital.

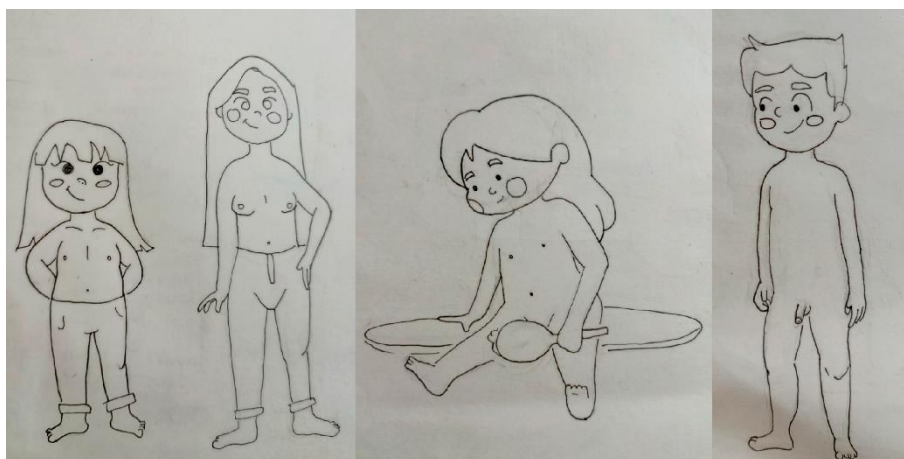


Fig. 15 Bocetos de los personajes.

Una vez finalizado los bocetos del libro, se continuó con la guía para padres, la cual, al igual que el libro, se definió y estructuró por capítulos la información como primer paso. Para ello, se tuvo en cuenta posibles obstáculos que se podrían presentar antes, durante y después de la ESI. Entre ellos están: no tener un espacio de confianza donde tanto el niño/niña como el adulto se sientan cómodos de expresarse no sólo de la ESI, sino de cualquier otro tema; no saber cómo responder a las preguntas de los niños, no saber identificar señales de alerta y abuso o, en caso de hacerlo, no saber qué hacer. Por eso, el objetivo de la guía es ser una herramienta útil para los padres, ayudándolos a fortalecer su vínculo y proceso de crianza, como también, contribuir al desarrollo de habilidades del bienestar físico, emocional y social de sus hijos/hijas.

Contenido/capítulo	objetivo
1. Introducción	Importancia, objetivos y beneficios de hablar sobre ESI desde una edad temprana.
2. Construyendo un Entorno Seguro y de Confianza	Consejos para construir un ambiente donde el niño se sienta cómodo para preguntar, hablar y expresarse. -trabajo personal en los padres -Apoyo Emocional constante: Orientación sobre cómo fomentar la autoestima en los niños
3. Resolución de dudas	Estrategias para manejar preguntas difíciles sin juicios, de forma adecuada y sin vergüenza.
4. Señales de Alerta	Posibles señales de alerta que pueden indicar que el niño/niña se siente incómodo, está en riesgo o es víctima de abuso o acoso sexual.
5. Redes de apoyo	Información sobre entidades de apoyo colombianas en caso de ASI

Fig. 16 Distribución del contenido de la guía.

A diferencia del libro, no se realizaron bocetos para la guía, porque se decidió utilizar los mismos personajes que están en el libro para tener una unidad visual, pero, solamente los de las personas, ya que el uso de los personajes de las partes íntimas no es necesario ni aporta a la información que se redactó para la guía de padres.

Lo siguiente fue el diseño y contenido de las cartas, las cuales tienen dos modos de juego: el primero es sobre preguntas con respuestas múltiples y libres, pues esta metodología activa el razonamiento lógico y la memoria. El segundo es sobre relacionar una imagen con una descripción al estilo rompecabezas, el cual permite trabajar la asociación y la memoria.



Fig. 17 Bocetos de las cartas de preguntas.



Fig. 18 Bocetos de las cartas de asociación y memoria.

El tamaño elegido para las cartas es de 7x10 cm, ya que ofrece una buena legibilidad y es fácil de manipular. Por otro lado, para crear el contenido informativo se tuvo en cuenta cada tema mencionado en el libro y a partir de ellos se diseñaron frases y preguntas que permiten reforzar los conceptos. Por ejemplo:

1. Frases descriptivas

- Cuerpo: Todos los cuerpos son diferentes y eso es maravilloso
- Higiene y cuidado: Cuidar mi cuerpo también es mantenerlo limpio todos los días
- Límites personales: Puedo decir que "no", si algo me incómoda
- Secretos: Si alguien me hizo algo que me hace sentir incómodo debo decirle a un adulto de confianza
- Emociones: Todas mis emociones son importantes

2. Preguntas

- Cuerpo: ¿Todas las personas somos iguales?
- Higiene y cuidado: ¿Cuáles son las partes íntimas? (pregunta abierta)
- Límites personales: ¿Qué puedes hacer si alguien te toca sin que tú lo quieras?
- Secretos: ¿Qué debo hacer con un secreto que me hace sentir mal?
- Emociones: ¿Qué emociones podemos sentir?

Lo último de la etapa creativa fue elegir el nombre del kit teniendo en cuenta que debía reflejar de forma clara y coherente todo lo que representa el proyecto. Para lograrlo, fue necesario consolidar primero las bases conceptuales y pedagógicas del mismo. Posterior a esto se elaboró una lluvia de ideas que permitió explorar diferentes nombres. Entre las opciones consideradas están:

- | | |
|----------------------------|--------------------------------------|
| • Iguales en la diferencia | • Edukids |
| • Mundo kids integral | • Edusex |
| • ESI soy yo | • Grandes saberes |
| • Pequeños grandes saberes | • Mimii (mi mundo integral Infantil) |
| • -ASI +ESI | • Mi cuerpo, mi mundo |

Finalmente se decidió como nombre "*Edukids*" porque es la combinación de las palabras educación y kids (en español, niños y niñas). Aunque no se tenía pensado tener un eslogan, "*Pequeños grandes saberes*" complementa de forma valiosa al nombre, considerando el significado que hay detrás: *pequeños*, hace referencia a los niños y a las niñas; mientras que *grandes saberes*, hace alusión al contenido tan importante y valioso que contiene el kit.

Después, se decidió que los elementos que hacen parte de *Edukids: pequeños grandes saberes*, llevarían una sección del título principal en su propio título. Esto se definió con el fin de mantener una identidad unificada, coherente y porque cada uno de estos elementos se vincula de manera significativa con una palabra o frase del nombre general, ya que representan sus enfoques particulares:

- Libro infantil: Pequeños grandes saberes
- Guía para padres: Grandes saberes (saberes para los más grandes)
- Juego de cartas: Saberes (repaso de los saberes)

Se hicieron varios bocetos para el identificador buscando integrar diferentes conceptos como los niños, las niñas, la sexualidad y la creatividad.

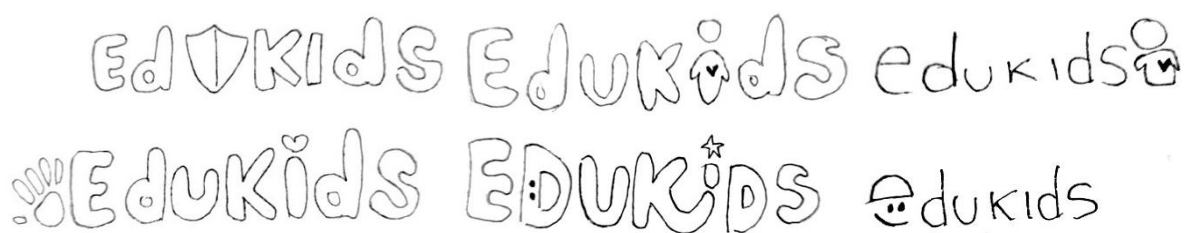


Fig. 19 Bocetos del identificador.

Se eligió el identificador con la carita feliz y la estrella porque es el que transmite mayor dinamismo, creatividad y cercanía con los niños y niñas. Aunque no representa de forma directa el concepto de sexualidad, sí refleja el enfoque infantil a través de elementos visuales alegres. La carita feliz simboliza la emoción y el bienestar, mientras que la estrella evoca crecimiento, imaginación y potencial. Esta combinación permite una identificación más natural con el público infantil, generando confianza y conexión desde una mirada positiva y lúdica.

3. Fase de materialización

En esta última fase se materializaron las ideas definidas durante la fase creativa. El primer paso fue la producción gráfica digital de cada uno de los elementos del kit. Como primer producto a desarrollar, se dio prioridad al desarrollo del libro, ya que implicaba mayor elaboración, tanto en diseño como en contenido y mecanismos interactivos.

En primera instancia se definió el tamaño del libro, considerando los mecanismos interactivos que lo componen y la ergonomía tanto de los niños y las niñas como de las personas adultas que los acompañan. Por lo tanto, se escogió un tabloide A3 que mide 29.7x42cm, dado que ofrece un equilibrio adecuado: no es demasiado pequeño como para limitar la interacción o la visibilidad del contenido, ni excesivamente grande como para dificultar su manipulación.

Para las páginas se establecieron las márgenes de seguridad, el sangrado y las líneas de corte, para mantener un control técnico sobre los límites de impresión, especialmente considerando los mecanismos interactivos que incluye el libro. Para la tipografía se utilizó la Poppins de manera uniforme en todo el libro, tanto en los títulos como en el resto de textos, dado que su amplio estilo y facilidad al leer, resulta ideal para un público infantil. El tamaño de los títulos es de 40pt mientras que el de los textos informativos es de 15pt para asegurar buena legibilidad tanto para niños y niñas como para adultos. Sin embargo, no se utilizó una guía de columnas como retícula base, sino que se utilizó unos cuadros delimitadores que no se podía exceder y dependiendo de las necesidades de cada página se agregaba texto en la parte inferior pero siempre dejando que el área central quede libre para las ilustraciones.

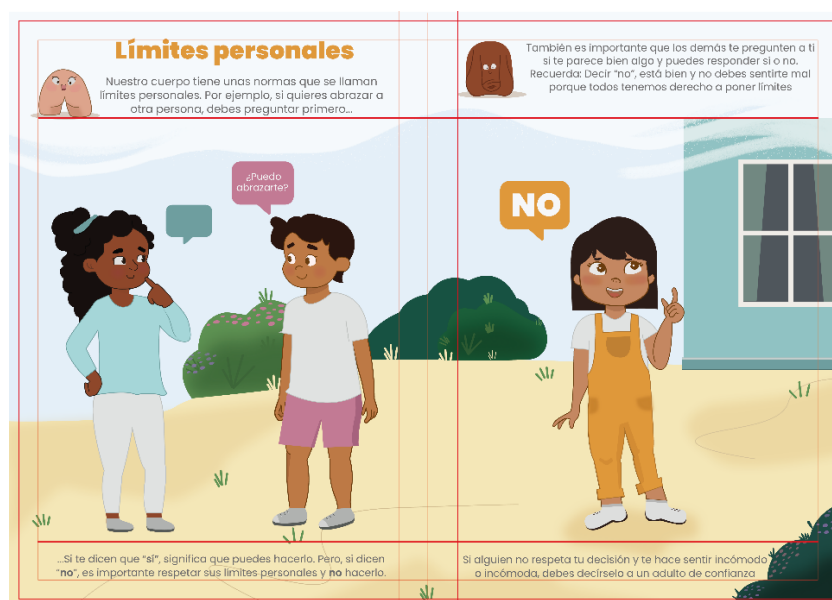


Fig. 20 Guía usada en las páginas.

La mayoría de las ilustraciones fueron elaboradas dentro del mismo archivo de Illustrator para facilitar el montaje y la edición. Sin embargo, hay páginas que necesitan un conjunto de ilustración porque habla de varias cosas (por ejemplo, los hábitos de higiene), en esos casos, las ilustraciones se hicieron en Photoshop para que todo quedé en una sola imagen.

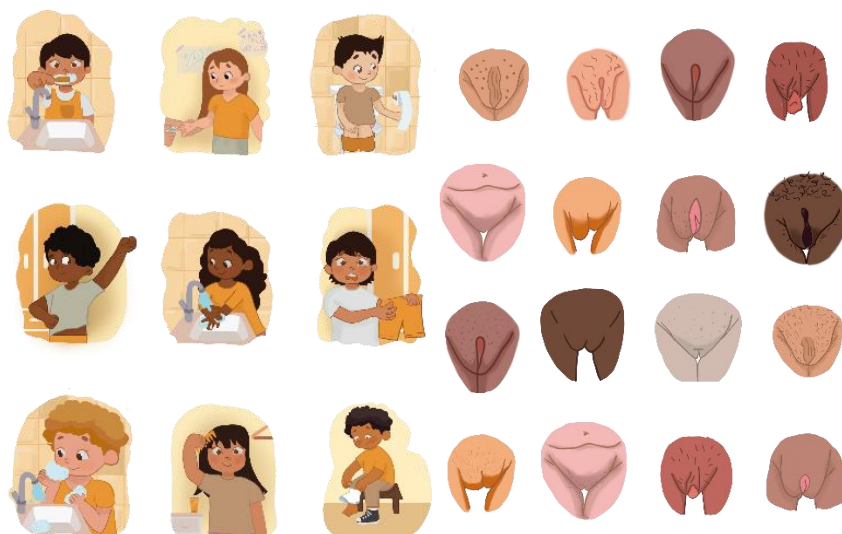


Fig. 21 Ilustraciones realizadas en Photoshop.

Algunas páginas del libro incluyen ilustraciones en papel que simulan ser dibujos hechos por los niños y las niñas para contribuir a la simulación del entorno infantil. Para esto, conté con la colaboración de mi hija Aylin, quien es la autora de dichos dibujos. Estos fueron escaneados y retocados en Photoshop, para integrarlos al libro. Esta decisión no sólo permite darle más participación a la persona que inspiró este proyecto, sino que también, evita la simulación de dibujos infantiles porque está hecho por una niña.



Fig. 22 Ilustraciones realizadas por Aylin.

Los mecanismos interactivos ya se habían definido y ubicado desde la fase creativa, sin embargo, algunos otros que no habían sido previstos, surgieron en un momento de creatividad espontánea durante el proceso de producción digital. Para estos mecanismos, se delimitaron unos puntos de adhesión y márgenes necesarios para el ensamblaje, integrándolos dentro del entorno ilustrado de cada página para no interferir de manera visual ni funcional en el libro.



Fig. 23 Solapas integradas en el entorno.⁴

La información que se revela a través de los mecanismos interactivos fue organizada en una mesa de trabajo independiente, de manera que pudiera aprovecharse eficientemente el espacio del papel sin que los distintos elementos se interfirieran entre sí. Además, el tamaño de la tipografía en las interacciones disminuye manteniendo la legibilidad, dado que la disposición del espacio es mucho más pequeño y limitante.

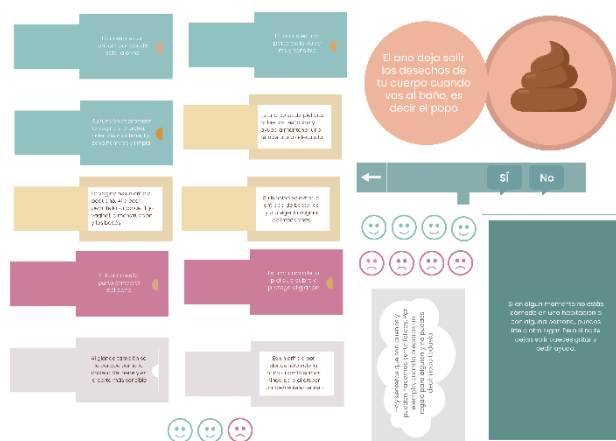


Fig. 24 Información que se revela de los mecanismos.

Las dinámicas propuestas en las páginas que complementan el contenido están diseñadas para generar una pausa activa y fortalecer la comprensión de los temas en un formato participativo, lúdico y acompañado por personas adultas. Además, buscan generar reconocimiento, reflexión, conversación, autonomía emocional y favorecer el uso correcto del lenguaje, pero manteniendo siempre un enfoque lúdico, respetuoso y cercano.

⁴ En estas imágenes, las solapas están ubicadas en los cuadros de la pared, en las hojas de papel, en la puerta y en el globo de texto.



Fig. 25 Actividades del libro.

El siguiente elemento que se digitalizó fue la guía para padres, *Grandes saberes*, la cual fue elaborada en Adobe InDesign, en un formato tamaño carta el cual mide 21.59 x 27.94 cm. Para la maquetación, se usó una sola columna de texto, pero se estableció una retícula a partir de las guías, lo que facilitó una distribución ordenada y visualmente clara de todos los elementos. Además, se mantuvo los tres colores principales de todo el kit y se usó la misma tipografía que en el libro para mantener la coherencia visual.

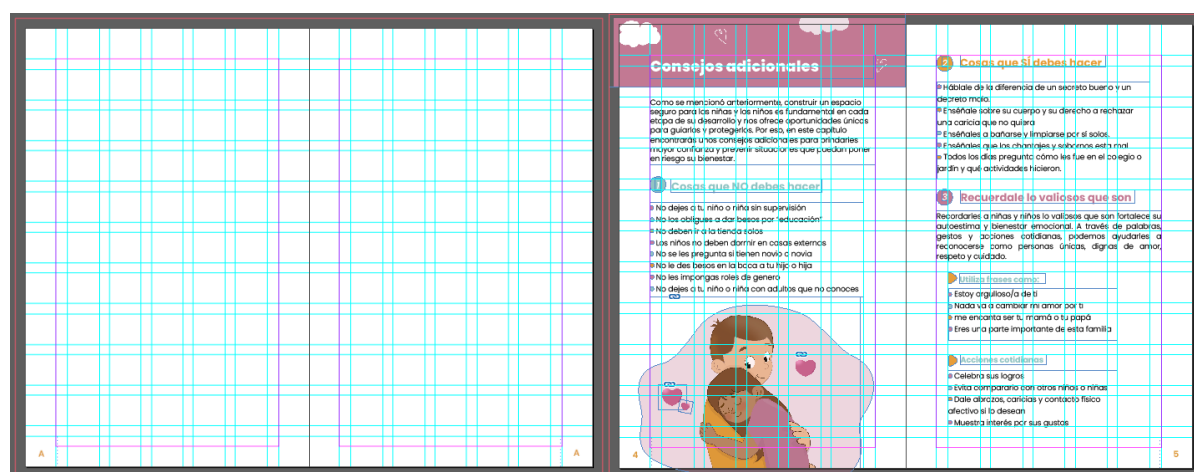


Fig. 26 Retícula de InDesign para *Grandes saberes*.

La guía, al igual que el libro *pequeños grandes saberes*, está acompañada de elementos visuales que buscan brindar una experiencia memorable y coherente tanto para adultos como para niños y niñas. Este recurso mantiene la esencia ilustrada y cercana del kit, fortaleciendo su identidad gráfica y emocional. Además, se diseñó un patrón visual para los encabezados, compuesto por ilustraciones de nubes y corazones originales de Aylin, lo que refuerza su participación y la unidad estética entre los materiales porque, así como el libro principal incorpora un elemento decorativo en algunos encabezados, se quiso que la guía también contará con un recurso visual distintivo para sus títulos, manteniendo el carácter atractivo.

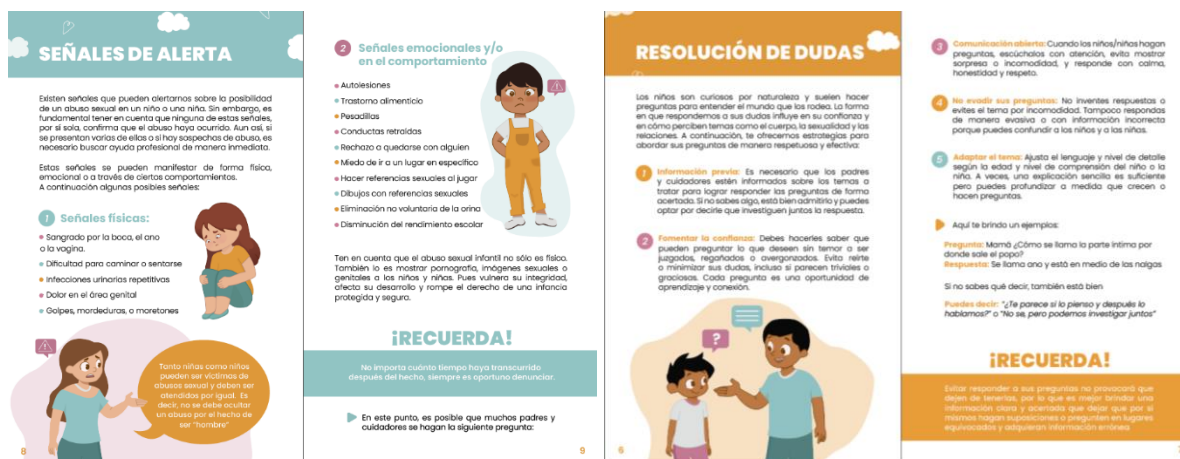


Fig. 27 Algunas páginas de la guía: Grandes saberes.

Para el identificador se escogió la tipografía *Baloo 2* por su diseño con bordes redondeados, trazo grueso y por transmitir cercanía y ternura. Además, tiene un gran peso visual que permite que el nombre del kit resalte de forma clara y memorable. Aun así, se realizaron ligeros ajustes, ya que algunas esquinas terminan en puntas. También se inclinaron ciertas letras y se usaron los tres colores principales pero intercalados en cada una de las letras para darle dinamismo y movimiento al isologo.



Fig. 28 Primer acercamiento del isologo en horizontal

Sin embargo, para reforzar aún más los conceptos de movimiento, dinamismo y creatividad, se desarrolló una segunda propuesta del isologo en formato vertical. Esta versión tiene una composición más llamativa y creativa por lo que fue elegida como la versión final del kit. Además, los colores se ajustaron para darle mayor equidad al uso del rosado y el azul, para evitar generar alguna preferencia o asociación de género errónea. Por eso, se utilizó el amarillo como el color central y el que tiene más presencia, aportando equilibrio.



Fig. 29 Isologo del kit.

Para la elaboración de las cartas se organizó previamente la información y se mantuvo la coherencia visual utilizando la misma tipografía, los mismos personajes y elementos usados en los demás componentes del kit. El reverso de las cartas se diseñó combinando el patrón gráfico usado en la guía para padres junto con uno presente usado el libro infantil. Además, como parte de la identidad individual del juego se incorporó el nombre: *Saberes*. Este patrón fue adoptado como parte de la identidad visual del kit y de cada elemento, pero cada uno lleva su respectivo nombre. Finalmente, las cartas fueron organizadas en dos mesas de trabajo, lo que facilitó su disposición para la impresión a doble cara (tiro y retiro).



Fig. 30 organización de las cartas para ser impresas por doble cara.

Para la caja de las cartas se definió un formato más ancho de lo habitual para que contenga los dos modos de juego en su interior, pero con una separación interna que organiza las cartas facilitando su uso y almacenamiento.



Fig. 31 Troquel de la caja de las cartas.

La cubierta del libro infantil y de la guía para padres se dejó como producción grafica final ya que al momento de maquetar ambos elementos no se tenía definido el identificador del kit. Una vez establecido el identificador y el patrón visual general, se dispuso a incorporar gráficos en relación al contenido interno tanto de la guía como del libro. Inicialmente, dichos gráficos se distribuyeron de manera ordenada; sin embargo, con el objetivo de transmitir una estética infantil, se optó por una distribución más libre y dinámica, con el fin de evocar diversión,

movimiento y creatividad. Cabe aclarar que esta elección no pretende generar ideas erróneas ni asociar lo infantil con la falta de orden, sino reflejar espontaneidad y el carácter divertido de la infancia y los juegos.



Fig. 32 Las dos opciones elaboradas para la cubierta de *Pequeños grandes saberes*.

Para la cubierta de la guía de padres se agregaron ilustraciones de los padres y cuidadores, las cuales también están presente en el interior de la guía.



Fig. 33 Cubierta de la guía *Grandes saberes*.

4. Fase de validación

Para evaluar los resultados y el impacto de *Edukids: pequeños grandes saberes*, se diseñó un plan de trabajo para ser aplicado con el público objetivo, el cual está dividido en tres componentes principales:

- Pruebas piloto con niños y niñas, orientadas a medir los aprendizajes logrados en relación con los contenidos del kit.
- Cuestionario dirigido a padres, madres, cuidadores o educadores, con el propósito de conocer su experiencia y su opinión respecto al uso del material.

- Lista de observación aplicada por el facilitador: en este caso la creadora de *Edukids*, para registrar el desarrollo de las actividades, el nivel de participación y posibles dificultades.

Los criterios de evaluación establecidos para el análisis de los resultados y determinar posibles indicadores de logro del kit son los siguientes: aprendizaje, actitudes y comportamientos, usabilidad, experiencia y factibilidad. Estos permiten obtener una visión integral sobre la pertinencia y efectividad del kit en contextos reales de aplicación.

Cuestionario para Padres, madres, cuidadores y/o educadores

Rol del encuestado: ☐ Padre ☐ Madre ☐ Cuidador ☐ Educador ☐ Otro: _____

Edad: _____ Fecha: _____ Capítulos aplicados: _____

Instrucciones: marque con una X el número que más se acerque a su opinión.
1 = Muy en desacuerdo | 5 = Muy de acuerdo

Item	1	2	3	4	5
1. El libro fue fácil de usar y de entender.	☐	☐	☐	☐	☐
2. Los capítulos son respetuosos y adecuados para la edad.	☐	☐	☐	☐	☐
3. El niño mostró interés en las actividades.	☐	☐	☐	☐	☐
4. El material generó conversaciones positivas en casa.	☐	☐	☐	☐	☐
5. Me siento con más herramientas para hablar del tema.	☐	☐	☐	☐	☐
6. La guía "Grandes saberes" fue de utilidad y fácil de entender.	☐	☐	☐	☐	☐
7. Los temas en el libro respondieron a curiosidades previamente expresadas por el niño o la niña.	☐	☐	☐	☐	☐
8. El juego de cartas reforzaron el conocimiento previamente enseñado.	☐	☐	☐	☐	☐

Pregunta global:
En una escala de 0 a 10, ¿qué tan probable es que recomiende el kit a otra familia? _____
En una escala de 0 a 10, ¿qué tan probable es que desee adquirir el kit? _____

Preguntas abiertas:
¿Qué le gustó más del kit?
¿Hubo algún tema que le generara incomodidad o dudas? ¿Cuál?
¿Qué capítulos o temas resultaron más atractivos o llamativos para el niño o la niña?
¿Qué cambiaría o mejoraría?

Lista de Observación para el Facilitador

Edad: _____ Fecha: _____ Capítulos aplicados: _____

Observaciones durante la actividad sobre el niño o la niña:

1. ¿El niño o la niña comprendió la actividad? ☐ Si ☐ No
2. Nivel de participación: ☐ Alto ☐ Medio ☐ Bajo
3. ¿Realizó preguntas durante la actividad? ☐ Si ☐ No
4. Emociones observadas: ☐ Alegre ☐ Neutro ☐ Incómodo
5. ¿El niño o la niña comprendió el contenido del libro? ☐ Si ☐ No
6. ¿En qué elementos o contenidos del kit mostró mayor interés?
7. ¿Hubo alguna actividad o contenido que presentara un mayor nivel de dificultad para el niño o la niña? Si la respuesta es sí, por favor especificar en cual. ☐ Si ☐ No
8. Se observaron señales o conductas que puedan sugerir una situación de alerta (ejemplo: rechazo innusual a ciertos temas, temor al contacto físico, verbalizaciones relacionadas con maltrato o abuso)?
☐ No se observaron
☐ Si, se observaron (describir brevemente)

Observaciones sobre la actividad:

1. Tiempo que tomó completar el capítulo: _____ minutos
2. ¿El tiempo de atención del niño y/o la niña fue suficiente para completar la actividad? ☐ Si ☐ No
3. ¿Se completó la actividad según la guía? ☐ Si ☐ No
4. ¿Los elementos del kit fueron adecuados y llamativos para la edad? ☐ Si ☐ No
5. Dificultades técnicas: ☐ Ninguna ☐ Algunas (describir)
6. Notas adicionales:

Fig. 34 Plantillas realizadas para evaluar los resultados del kit.

La primera prueba piloto del kit la realicé con mi hija, Aylin. Considero significativo que, siendo ella la inspiración principal del proyecto, también fuera la primera en probarlo. Esta decisión no solo responde a un aspecto emocional, sino también, a un aspecto estratégico porque su proceso se convierte en una forma efectiva de probar el kit, ya que este está diseñado para ser una herramienta que se lleva a cabo principalmente en casa y también, porque mi hija tuvo una interacción natural con el kit, los materiales y los conocimientos integrados, evidenciando no solo la calidad de la información, sino también el valor del kit como herramienta educativa.



Fig. 35 Foto de Aylin probando el kit.

Desde que inicié con los primeros bocetos y prototipos visuales, Aylin estuvo presente, observando de cerca cómo el *Edukids* iba tomando forma, realizando preguntas y recibiendo las respectivas respuestas. Por eso, el proceso de ella puede ser diferente al de otros niños que prueben por primera vez el kit con poca información o casi inexistente, ya que para ellos es algo nuevo que irán aprendiendo a su propio ritmo.

Conclusiones de la prueba con Aylin:

- Mostro interés por la información, las actividades y las solapas.
- En la primera prueba, dentro del capítulo de las partes íntimas, mi hija no logró memorizar algunos nombres específicos como clítoris, escroto o glánde, aunque sí pudo recordar sus funciones. Esta observación resulta valiosa, ya que evidencia que el objetivo del primer acercamiento no es que los niños y las niñas dominen de inmediato conceptos que incluso para los adultos pueden resultar complejos, sino fomentar su interés y curiosidad a través del aprendizaje. Además, muestra que el kit puede convertirse en una herramienta de refuerzo progresivo, donde la información se consolida sin ejercer presión sobre los niños y las niñas
- El tiempo que se tomó en terminar el libro fue aproximadamente de una hora.
- En el juego de cartas con respuesta múltiples, ella no decía respuesta *a, b o c*, sino que decía la oración completa.
- Surgieron muchas anécdotas en el capítulo de las emociones, lo cual potencia más esta actividad, porque su propósito no es solo ayudar a los niños y niñas a gestionar y reconocer sus emociones, sino también, que como padres, madres o cuidadores reconozcamos sus miedos, alegrías y tristezas.
- Las partes en las que mostro mayor interés y curiosidad fue en las páginas que hablaban de los niños. Esto puede estar vinculado a que su conocimiento estaba limitado a su propio cuerpo
- Las actividades didácticas la emocionaban demasiado, especialmente la del espejo.
- Al finalizar el libro ella quería enseñármelo a mí, como si yo fuera la niña que está aprendiendo. Este elemento se convirtió en una recomendación valiosa para que los padres implementen al terminar el kit.
- Además de la primera prueba, hemos trabajado en varias ocasiones la actividad relacionada con las emociones, que incluso podría considerarse su favorita. Sin embargo, también es el proceso que más tiempo le ha tomado aprender a manejar, lo que refuerza la idea de que la gestión emocional requiere constancia, paciencia y acompañamiento
- Aylin es la principal evidencia de la efectividad del kit, dado que su conocimiento en este proceso ha sido significativa y efectiva permitiendo que ella sea una niña que vive en un espacio de confianza y participación con sus padres. Se ama a sí misma, ha comenzado a trabajar de forma independiente en su rutina de cuidado personal, está trabajando en el manejo de sus emociones, respeta límites y hace valer los suyos.

Para finalizar esta fase, es importante mencionar que existen varias pruebas piloto que están en un mural online con su respectivas fotos y resultados de prueba. En el anexo 2 y 3 encontrarán el link para su observación.

Conclusiones

El desarrollo de este proyecto me permitió contribuir al fortalecimiento de habilidades sociales, personales, familiares, físicas y fomentar el cuidado mutuo para proteger a los niños y niñas. A través de esta experiencia, reflexioné sobre la urgencia de abordar la ESI desde una perspectiva accesible, lúdica, atractiva y respetuosa para la primera infancia, especialmente en un contexto donde los casos de abuso infantil siguen en aumento. Así mismo, logre implementar lo aprendido durante mi proceso universitario como conceptos teóricos, principios de diseño y criterios pedagógicos que dieron como resultado un material didáctico orientado a fortalecer los vínculos afectivos, el conocimiento y cuidado del cuerpo. Si bien puede necesitar mejoras en términos de producción, el proyecto sienta bases sólidas para posibles reproducciones.

Por otro lado, se evidencia que todavía existe una marcada falta de interés por parte de muchos adultos en temas relacionados con la educación y el acompañamiento integral de los niños y niñas. Durante la revisión de antecedentes realizada en el Estado del arte, se identificó que varios de los kits o materiales educativos que han tenido éxito lo han logrado principalmente gracias al apoyo institucional de entidades públicas o privadas comprometidas con la protección de derechos y el desarrollo infantil. Este panorama refleja una realidad preocupante: en la mayoría de los casos, padres, madres y cuidadores no buscan orientación ni herramientas de prevención de manera anticipada, sino únicamente cuando surge una dificultad o una situación negativa. Esta reacción tardía limita el alcance de los procesos educativos y de cuidado, y pone en evidencia la necesidad urgente de fomentar una cultura de prevención, acompañamiento y diálogo constante desde los primeros años de vida.

Todo lo anterior, me permitió comprender que los derechos de nuestros niños y niñas siempre estarán encabezando nuestra lista de prioridades, pero que no debemos esperar a que algo malo suceda para hacerlos valer. Por esta razón, considero fundamental que cualquier padre, madre, cuidador o educador pueda tener a la mano información accesible que les ayude a prevenir y/o enfrentar situaciones en las que, muchas veces, no se sabe cómo actuar. Además, es importante que esta información no implique una carga económica, sino que sea un recurso disponible para todos, independientemente de su contexto o condición social. Por eso, la guía *Grandes saberes* está disponible para su consulta en: <https://heyzine.com/flip-book/f995d83e4f.html>

Bibliografía

- Azulado - Por una niñez protegida. (23 de Mayo de 2021). Kit Mi Escudo [Imagen]. Facebook. Obtenido de <https://www.facebook.com/fundacionazulado/posts/-les-presentamos-el-kit-mi-escudo-con-5-juegos-did%C3%A1cticos-para-abordar-conceptos/5634612196579999/>
- Caba, B. (2004). *De Jugar con el Arte Al Arte de Jugar*.
- Coletas y Verdi. (12 de Enero de 2017). Juego Coletas y Verdi expuesto en almacenes [Fotografía]. Facebook. Obtenido de https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1342055109178247&id=817311804985916&set=a.1008756439174784&locale=es_LA
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). (2013). *Consenso de Montevideo sobre población y desarrollo*. Montevideo.
- Congreso de la República de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994, por la cual se expide la Ley General de la Educación*. Bogotá. Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Efe. (26 de Diciembre de 2016). *La Voz de Galicia*. Obtenido de La Voz de Galicia: <https://www.lavozdeg Galicia.es/noticia/sociedad/2016/12/26/juego-mesa-ninos-detecten-pederastas/00031482742678843354915.htm>
- Exprésate con colores. (10 de Mayo de 2024). *Kit pedagógico para prevenir el abuso sexual*. Obtenido de Sikipedia: <https://sikipedia.com.co/producto/kit-pedagogico-para-prevenir-el-abuso-sexual/>
- Fundación Red. (2020). *Lotería cuido y protejo mi cuerpo*. Obtenido de Fundación Red: <https://redcontraelabusosexual.org/herramienta/loteria-cuido-y-protejo-mi-cuerpo/>
- Guzmán, J. P., & Orcasita, L. T. (10 de Febrero de 2023). *Consexuados*. Obtenido de Pontificia Universidad Javeriana, Cali: <https://www.javerianacali.edu.co/centro-de-innovacion-y-emprendimiento/tecnologias/consexuados>
- He, X., 林, 晓., 淳望, 杨., 羽佳, 马., & SU, T. (8 de Noviembre de 2021). *DOLL-SITTER - Children Sex Education Pop-up book Kit*. Obtenido de Behance: <https://www.behance.net/gallery/130836415/DOLL-SITTER-Children-Sex-Education-Pop-up-book-Kit>
- Heller, E. (2004). *Psicología del color*. Barcelona: Gustavo Gili. SL.
- Intituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF). (2017). *Modulo 3 - Derechos Sexuales, Reproductivos y Prevención del Embarazo en la Adolescencia* (Vol. 3). Colombia.
- López, M. C. (2014). *Los juegos en la detención del abuso sexual infantil*. Buenos Aires: Editorial MAIPUE.

- Ministerio de Educación del Gobierno de Buenos Aires. (2009). *Educación Sexual en el Nivel Inicial*. Buenos Aires, Argentina.
- Ministerio de Salud y Protección Social. (2014). *Política Nacional de Sexualidad, Derechos Sexuales y Derechos Reproductivos*. Bogotá.
- Montaño Rozo, M. X. (28 de Junio de 2022). *Consexuados, el juego que ayuda a comunicar la sexualidad en las familias*. Obtenido de Pontificia Universidad Javeriana: <https://www.javeriana.edu.co/pesquisa/consexuados-juego-sexualidad-familia/>
- Petra Duijzer. (19 de Diciembre de 2016). Uitleg SFM 2016 [video]. Youtube. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=-BI1D7CvBA4>
- Pineda, L. O., García, I., Sejnau, V. G., & Ríos, D. G. (2022). 'Consexuados': *estrategia de intervención para el fortalecimiento de la comunicación familiar en sexualidad*. [PDF]. Revista De Psicología Universidad De Antioquia. Obtenido de <https://revistas.udea.edu.co/index.php/psicologia/article/view/348171/20809890>
- Rodríguez, L., & Cruz, M. Á. (2013). *Manual Coletas y Verdi* [PDF]. Madrid: TEA Ediciones. Obtenido de https://web.teaediciones.com/ejemplos/extracto_manual_coletas_verdi.pdf
- UNICEF y The LEGO Foundation. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Nueva York: UNICEF.

Anexos

Anexo 1: Guía: Grandes saberes

<https://heyzine.com/flip-book/f995d83e4f.html>

Anexo 2: Muro fotográfico de la fase de validación

https://padlet.com/saldarriagawendy/edukids_by_Wendy_Saldarriaga

Anexo 3: Presentación del muro fotográfico

<https://padlet.com/saldarriagawendy/prueba-piloto-de-edukids-peque-os-grandes-saberes-8pk70b1vgbm61do5/slideshow>