TEJIENDO DERECHOS A TRAVÉS DEL JUEGO:

Recreación y Educación Sexual en jóvenes de la Corporación Juan Bosco

Influencia Educativa de la Recreación Guiada en la apropiación de derechos sexuales y reproductivos: un estudio de intervención con enfoque prospectivo en niños, niñas y adolescentes de la Corporación Juan Bosco de la ciudad de Santiago de Cali durante el año 2025.

ARANSA HUNGRIA VALENCIA

UNIVERSIDAD DEL VALLE

PROGRAMA ACADÉMICO DE RECREACIÓN

SANTIAGO DE CALI

2026

TEJIENDO DERECHOS A TRAVÉS DEL JUEGO:

Recreación y Educación Sexual en jóvenes de la Corporación Juan Bosco

Influencia Educativa de la Recreación Guiada en la apropiación de derechos sexuales y reproductivos: un estudio de intervención con enfoque prospectivo en niños, niñas y adolescentes de la Corporación Juan Bosco de la ciudad de Santiago de Cali durante el año 2025.

ARANSA HUNGRIA VALENCIA

Trabajo de grado presentado para optar el título de:

Profesional en Recreación

Director de trabajo de grado:

JOHN JAIR RODRIGUEZ VELASQUEZ

Mg. En Gerencia para la Innovación Social – Esp. En Gerencia y Gestión Cultural - Profesional en Recreación

UNIVERSIDAD DEL VALLE

PROGRAMA ACADÉMICO DE RECREACIÓN

SANTIAGO DE CALI

2026

Dedicatoria

Primeramente, a **Dios**, fuente de toda provisión y voluntad. A Él, por la bendición y la fortuna de haber guiado mis pasos hacia la carrera de Recreación, dándome la convicción necesaria para recorrer este camino hasta el final.

A mi **Mamá**, ejemplo de apoyo incondicional y mi inspiración más grande. Su constante respaldo, manifestado en ese "sí" inquebrantable ante cada petición y desafío, fue el motor que impulsó esta meta.

Finalmente, esta obra es dedicada a la convicción de que "un camino se construye piedra a piedra". Agradezco especialmente, a todas las personas que me acompañaron y me motivaron, y aun a aquellas que, me desafiaron o bloquearon mi proceso, llevándome a reafirmar mi propósito. Cada una aportó una pequeña y valiosa piedra a la estructura de este logro.

Agradecimientos

Mi gratitud más profunda y eterna se dirige, en primer lugar, a **Dios**, por haberme permitido vivir la experiencia de la Recreación. Agradezco su respaldo y compañía cada día, que se presentaba como: fácil, agobiante, interminable, aburrido o lleno de energía desbordante.

A mi **Mamá**, por su presencia firme e incondicional, por haber estado a mi lado cada despertar hasta el finalizar de cada día, brindando su apoyo constante y nunca dejándome sola ante un momento difícil. Su amor y sacrificio fueron la fuerza motriz que me permitió transitar este camino.

A la **Universidad del Valle** y al **Programa Académico de Recreación**, por su compromiso continuo en la formación de profesionales críticos, con carácter y propósito. Muy en especial a los **docentes** que actuaron como verdaderos artesanos en el camino, que no se limitaron a moldear a la distancia, sino que trabajaron junto a los estudiantes, descubriendo la manera de avanzar a un ritmo incomodantemente retador.

A mis **compañeros** de viaje, quienes fueron los mejores que pude encontrar en este proceso. Gracias por las jornadas que se extendieron a días enteros, por las noches de estudio y por las experiencias inolvidables que enriquecieron mi vida universitaria.

Finalmente, agradezco a aquellos **Espacios extracurriculares** que se convirtieron en mapas abiertos. En ellos descubrí senderos que desconocía, señalando un rumbo posible y nuevas formas de entender la Recreación, expandiendo mi visión y propósito profesional.

Con respeto, cariño y amor. Aransa Hungria Valencia

Lista de tablas

Tabla 1. Compilación del desarrollo de las sesiones de intervención 62

Tabla 2. Consolidado de las respuestas obtenidas del Pre y Post test 97

Tabla 3. Preguntas e hipótesis para McNemar 104

Tabla 4. Resultados de significancia McNemar 106

Lista de figuras

Figura 1. Niños y niñas participando de la actividad “Piedra, papel o respondo” 71

Figura 2. Asistentes del taller participando en la didáctica “Torre del impacto” 74

Figura 3. Adolescentes interactuando con el rompecabezas del sistema reproductor femenino externo 78

Figura 4. Adolescentes realizando la dinámica “Entre escaleras y resbalones” 78

Figura 5. Adolescentes realizando la dinámica “Entre escaleras y resbalones” 80

Figura 6. Dinámica “Consultorio médico” 83

Figura 7. Dinámica “Consultorio médico” 83

Figura 8. Creación de los bocetos y evaluación final 86

Figura 9. Creación de los bocetos y evaluación final 86

Figura 10. Fases de la metodología SAR 45

Figura 11. Esquema de los momentos de la SARI 46

Figura 12. Mapa de la interactividad, proyecto Ludisex 68

TABLA DE CONTENIDO

Dedicatoria 3

Agradecimientos 4

Lista de tablas 5

Lista de figuras 6

Resumen 11

Introducción 12

Capítulo I. Planteamiento del problema 14

1.1 Pregunta problema 15

1.2 Objetivos 15

1.2.1 Objetivo general 15

1.2.2 Objetivos específicos 15

1.3 Antecedentes 16

1.4 Justificación 17

Capítulo II. Contexto socio institucional 19

2.1 Territorio de intervención: Del distrito de Aguablanca al barrio Alfonso Bonilla Aragón 19

2.2 Corporación Juan Bosco (CJB) 21

Capítulo III. Marco teórico contextual 24

3.1 Derechos Sexuales y Reproductivos (DSR) 24

3.2 La Recreación Guiada como un ejercicio pedagógico 25

3.2.1 Las tres dimensiones de la Recreación Guiada: estructura y potencial 27

3.2.2 Actividad social general, actividad interna (o intrapsicológica) y la dimensión pedagógica 28

3.3 Los Núcleos Problémicos 29

3.3.1 Lo Lúdico 30

3.3.2 Lo Festivo 30

3.3.3 Lo Contemplativo 30

3.4 Los Lenguajes Lúdico-Creativos y la pregunta orientadora 30

3.5 Apuestas teóricas: Un enfoque integral para la apropiación de los Derechos Sexuales y Reproductivos (DSR) 31

3.5.1 La Influencia Educativa en una Comunidad de Aprendizaje 32

3.5.2 Pilares operacionales de la Influencia Educativa (IE) 33

3.5.3 Teoría de la Autodeterminación (TAD) 34

3.5.4 Teoría del Aprendizaje Experiencial 35

Capítulo IV. Metodología 36

4.1 Metodología de intervención SAR (Secuencia de Actividad Recreativa) 37

4.2 Metodología de intervención SARI (Secuencia de Actividad Recreativa Intensiva) 40

4.3 Instrumentos de recolección de datos 45

4.3.1 Cuestionarios pre-test y post-test 45

4.3.2 Diarios de campo 46

4.3.3 Productos de sistematización audiovisual y gráficos 47

4.4 Procesamiento de análisis de datos 48

4.4.1 Análisis cuantitativo (Cuestionario Pre-Test y Post-Test) 48

4.4.2 Análisis cualitativo (Diarios de Campo y Productos de Sistematización) 49
4.4.3 Triangulación de resultados 50
4.5 Limitaciones del estudio 50
Capítulo V. Resultados y análisis 52
5.1 Desarrollo de la práctica profesional 52
5.2 Análisis cualitativo de la Influencia Educativa 58
5.2.1 Estructura de Participación: La Distribución de la Interacción 58
5.3 Mecanismos de la Influencia Educativa 60
5.3.1 El Eje Recreador - Contenido: La Resiliencia Metodológica 60
5.3.2 El Eje Recreando - Contenido: Apropiación y Andamiaje Sociocultural 61
5.3.3 Estructura de Participación: La Distribución de la Interacción 81
5.4 Análisis cuantitativo de la intervención 83
5.4.1 Prueba estadística MCNemar 90
5.4.2 Validación de la efectividad 94
5.4.3 Limitaciones pedagógicas: Efecto no significativo 94
Capítulo VI. Conclusiones y recomendaciones 96
6.1 Conclusiones 96
6.1.1 Influencia Educativa de la Recreación Guiada 97
6.1.2 Impacto en conocimientos y actitudes 98
6.1.3 La apropiación subjetiva: Casos de estudio 99
6.1.4 Aportes metodológicos y contextuales 100
6.2 Recomendaciones 101
6.2.1 La Corporación Juan Bosco y la implementación de la estrategia 101

Referencias 106

Resumen

Esta investigación analiza la Influencia Educativa de la Recreación Guiada en la apropiación de los Derechos Sexuales y Reproductivos (DSR) en niños, niñas y adolescentes (NNA) de la Corporación Juan Bosco en Cali. El estudio, de enfoque mixto y corte prospectivo, se fundamenta teóricamente en la Zona de Desarrollo Próximo de Vygotsky, la Teoría de la Autodeterminación y el Aprendizaje Experiencial de Kolb. Metodológicamente, se implementó la estrategia "LudiSex", diseñada bajo la Secuencia de Actividad Recreativa (SAR) y su variante intensiva (SARI), utilizando los Lenguajes Lúdico-Creativos (LLC) como mediadores pedagógicos en seis sesiones de intervención.

La recolección de datos incluyó diarios de campo analíticos (Modelo Cornell) y un cuestionario estructurado aplicado en fases de Pre-test y Post-test. Los resultados cuantitativos, validados mediante la Prueba de McNemar, demostraron cambios significativos ($p < 0.05$) en áreas críticas como el conocimiento de métodos anticonceptivos y la prevención de violencias. Cualitativamente, se evidenció una Resiliencia Metodológica por parte de la recreadora para adaptar los contenidos ante desafíos logísticos y emergencias del grupo. El análisis de la interactividad reveló un traspaso progresivo de la responsabilidad y el control del aprendizaje hacia los participantes. Se concluye que la recreación profesional, al integrar problemas cognitivos, sociales y creativos, constituye una herramienta eficaz para la formación en sexualidad, recomendando la institucionalización de este modelo pedagógico para garantizar la sostenibilidad del impacto social en la población atendida.

Introducción

El abordaje de los Derechos Sexuales y Reproductivos (DSR) constituye una prioridad ineludible en la agenda global de desarrollo sostenible, reconocida por organismos internacionales y formalizada en marcos normativos nacionales como la Ley 1620 de 2013 en Colombia. No obstante, la persistencia de indicadores críticos en salud sexual y reproductiva, especialmente en poblaciones juveniles vulnerables, evidencia una profunda brecha entre el mandato político y la apropiación efectiva de estos derechos en la vida cotidiana de los adolescentes.

Esta disonancia se agudiza en contextos de alta vulnerabilidad social. En Santiago de Cali, el Distrito de Aguablanca concentra una alarmante convergencia de factores de riesgo, manifestada en el 70% de los casos de embarazo adolescente de la ciudad y en preocupantes estadísticas de Infecciones de Transmisión Sexual (ITS). Ante este panorama, las estrategias pedagógicas tradicionales, a menudo centradas en la transmisión de información fragmentada o en enfoques moralizantes, han demostrado ser insuficientes para generar un conocimiento significativo y, más importante aún, para transformar actitudes y prácticas.

El vacío que emerge no es solo de acceso a la información, sino de eficacia metodológica. La pregunta central que orienta esta investigación es si es posible, y de qué manera, una estrategia lúdica y participativa puede influir donde la educación convencional ha fallado. Por lo tanto, este trabajo de grado se propone analizar la Influencia Educativa de la Recreación Guiada en la apropiación y construcción de

conocimiento sobre DSR en adolescentes de la Corporación Juan Bosco de Cali, a través de la implementación de la estrategia de intervención denominada “Ludisex”.

El estudio se concibe como una investigación de intervención con enfoque prospectivo, utilizando una metodología mixta que combina el análisis cuantitativo (mediante cuestionarios Pre-test y Post-test y la prueba estadística McNemar) para medir el impacto en conocimientos y actitudes, con un riguroso análisis cualitativo (a través de diarios de campo y la triangulación de resultados) para determinar los mecanismos de la Influencia Educativa del recreador.

El documento se estructura en seis capítulos. El primero establece el planteamiento del problema, la pregunta de investigación, los objetivos y la justificación. El segundo ofrece el marco contextual de la intervención. El tercer capítulo desarrolla el marco teórico, abordando los DSR, la Recreación Guiada y el modelo de Influencia Educativa. El cuarto detalla la metodología de intervención y los procedimientos de análisis. Finalmente, el quinto y sexto capítulos presentan los resultados, las conclusiones y las recomendaciones.

Capítulo I. Planteamiento del problema

El abordaje de los Derechos Sexuales y Reproductivos (DSR) es una prioridad global, reconocida por la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. Sin embargo, a pesar de los esfuerzos nacionales e internacionales, la falta de una Educación Integral en Sexualidad (EIS) y el acceso limitado a los servicios de salud persisten como problemas graves. En Colombia, la Ley 1620 de 2013 establece un marco normativo para la EIS, pero su implementación enfrenta serios desafíos; los informes evidencian una brecha entre la política pública y la realidad de los jóvenes, manifestada en la resistencia cultural y la insuficiente capacitación de los docentes para abordar estos temas de manera efectiva.

Esta situación expuesta anteriormente se agrava en el departamento del Valle del Cauca, donde los boletines de la Secretaría de Salud departamental revelan un conocimiento superficial y sesgado de los DSR entre los niños, niñas y adolescentes (NNA). En Santiago de Cali el impacto es particularmente crítico en el Distrito de Aguablanca (comunas 13, 14, 15 y 21), una zona que concentra el 70% de los casos de embarazo adolescente de la ciudad, según datos de la Secretaría de Salud Pública. La alta vulnerabilidad social y las preocupantes estadísticas de Infecciones de Transmisión Sexual - ITS (VIH, sífilis y VPH) en esta región, según Sivigila, resaltan la urgencia de una intervención focalizada.

Ante este panorama, se evidencia un vacío en las estrategias pedagógicas actuales para abordar la EIS en contextos de alta vulnerabilidad. Las metodologías tradicionales a menudo fracasan en generar un aprendizaje significativo y en romper las barreras de resistencia de los jóvenes. Existe la necesidad de explorar enfoques alternativos, lúdicos y

participativos, que permitan a los adolescentes adquirir herramientas prácticas para el ejercicio responsable de su sexualidad.

1.1 Pregunta problema

¿De qué manera influye la Recreación Guiada en la apropiación de los Derechos Sexuales y Reproductivos (DSR) en los adolescentes de la Corporación Juan Bosco de la ciudad de Cali?

1.2 Objetivos:

1.2.1 Objetivo general

Analizar la implementación de la estrategia de Recreación Guiada "LudiSex" y su Influencia Educativa en la apropiación y construcción de conocimiento sobre Derechos Sexuales y Reproductivos en adolescentes de la Corporación Juan Bosco de la ciudad de Santiago de Cali.

1.2.2 Objetivos específicos:

- Realizar una descripción analítica de la estructura de participación y de la actividad conjunta en la implementación de la estrategia LudiSex en la Corporación Juan Bosco.
- Reflexionar sobre el impacto y los cambios, tanto en conocimientos como en actitudes, sobre derechos sexuales y reproductivos de los participantes del proceso.
- Determinar los aportes de la Recreación Guiada mediante el modelo de Influencia Educativa del recreador a cargo del proceso a través del triángulo interactivo (recreador-recreandos, recreador-contenidos, recreandos-contenidos) presente en la estrategia LudiSex.

1.3 Antecedentes:

El abordaje de la Educación Sexual y los Derechos Sexuales y Reproductivos (DSR) en adolescentes ha sido objeto de múltiples investigaciones, que revelan tanto avances significativos como desafíos persistentes. A nivel latinoamericano, estudios como la revisión sistemática de -

Moreno et al. (2021) en Colombia, Chile, México y Uruguay, evidencian una evolución en las políticas públicas desde los años 90. Sin embargo, también señalan la existencia de una constante tensión entre los enfoques de derechos promovidos por normativas y la persistencia de barreras culturales y religiosas que dificultan su implementación efectiva. En esta línea, la investigación de Ramos Brum (2011) sobre la apropiación subjetiva de los DSR en adolescentes de Montevideo, concluye que, a pesar de los avances normativos, persiste un conocimiento fragmentado y una dificultad para vincular los derechos con la vida cotidiana, especialmente en lo que respecta al placer, la diversidad sexual y la autonomía corporal.[1]

En el contexto colombiano, los antecedentes muestran una trayectoria similar. Investigaciones como la de Jiménez et al. (2009) en Córdoba ya señalaban que las visiones patriarcales y el contexto sociocultural determinan los imaginarios sexuales de los adolescentes, limitando su acceso a una educación sexual integral. Más recientemente, el trabajo de Grijalba et al. (2015) en Cali, explora el uso de estrategias lúdicas como una vía para fomentar la sensibilización y el conocimiento en sexualidad responsable. Este estudio es particularmente relevante, ya que, valida el uso de la lúdica como una

[1]Ramos Brum, V. (2011). Derechos sexuales y reproductivos en adolescentes de Montevideo (paráfrasis).

herramienta pedagógica para abordar la problemática del embarazo precoz, concluyendo que estas estrategias facilitan la reflexión y la conciencia en los jóvenes.[2]

Finalmente, otras investigaciones a nivel nacional y local refuerzan la pertinencia de explorar metodologías alternativas. El trabajo de Manrique Montero (2024) en Manta (Ecuador) y el de García Obregón (2023) en Huánuco (Perú), ambos centrados en estrategias educativas para la salud sexual, concluyen que las intervenciones son más efectivas cuando son participativas y adaptadas al contexto, logrando incrementos significativos en el nivel de conocimiento de los jóvenes. Por su parte, el estudio de Camacho Calabria (2016) en Cartagena, al analizar la gestión para la promoción de los DSR, subraya la importancia de articular procesos formativos con la recuperación de metodologías lúdicas y juegos tradicionales, demostrando que estas prácticas permiten a los adolescentes reconocer y exigir sus derechos de una manera más significativa y culturalmente pertinente. Estos estudios, en conjunto, justifican la necesidad de investigar cómo una metodología basada en la recreación guiada, como la propuesta en este trabajo, puede influir en la apropiación de los DSR.[3]

1.4 Justificación

La justificación de este proyecto se fundamenta en la confluencia de tres dimensiones clave: (i) la necesidad institucional, (ii) la emergencia territorial y (iii) la pertinencia personal y profesional. En el plano territorial, el proyecto se sitúa en el

---

[2]Grijalba Velásquez, G. A., Cruz Zúñiga, J. C., & Trujillo Ruiz, V. E. (2015). Las estrategias lúdicas y la sexualidad responsable en los adolescentes (paráfrasis).

[3]Manrique Montero, M. (2024) y García Obregón, Á. S. (2023), investigaciones citadas en paráfrasis sobre estrategias educativas participativas.

Distrito de Aguablanca, Comuna 14 de Santiago de Cali, una zona de alta vulnerabilidad que, según datos de la Secretaría de Salud Pública Distrital, no solo concentra el 70% de los casos de embarazo adolescente de la ciudad, sino que también presenta alarmantes indicadores de Infecciones de Transmisión Sexual (ITS). Este contexto, alineado con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) 3, 4 y 5, demanda unas estrategias de intervención que ofrezcan espacios seguros y metodologías innovadoras para la salud pública y el bienestar de la población juvenil, propuesta del presente trabajo.

Esta necesidad territorial se refleja directamente en el ámbito institucional. La Corporación Juan Bosco, en su compromiso con la protección de jóvenes y en concordancia con la Guía 17 del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF), prioriza la formación en Derechos Sexuales y Reproductivos (DSR) y Educación Integral en Sexualidad (EIS). Sin embargo, se ha documentado que la formación actual en esta área cubre apenas el 20% de los contenidos necesarios, una deficiencia crítica considerando que el 70% de las adolescentes atendidas han enfrentado riesgos directos como embarazos no planeados y violencia de género (Corporación Juan Bosco, comunicación personal, 14 de febrero de 2025). Este proyecto adquiere mayor importancia al responder a esta necesidad interna de la Corporación, proporcionando una herramienta metodológica como la estrategia recreativa “LudiSex”, diseñada e implementada por autoría propia para motivos de esta investigación, la cual permite cumplir con sus propios lineamientos y ofrecer una respuesta más efectiva a la vulneración de los DSR.

Finalmente, encuentro una motivación personal y profesional que impulsa esta apuesta investigativa que surge como un puente entre las dos realidades anteriormente

expuestas. Mi experiencia desde 2019 en el Comité de Servicios Amigables de Jóvenes de la Fundación Si Mujer me ha permitido constatar la brecha existente entre la falta de información esencial en jóvenes de contextos vulnerables y los riesgos a los que se exponen. Esta investigación nace, precisamente, de la intersección entre esa necesidad social presenciada en el campo y la oportunidad académica de proponer una solución o por lo menos mitigación, buscando aportar en este tipo de vacíos mediante una metodología que articule de forma efectiva la educación y la recreación.

Capítulo II. Contexto socio institucional

Este proyecto se desarrolla en el marco de la práctica profesional comunitaria realizada entre agosto de 2024 y junio de 2025 en la Corporación Juan Bosco. Para comprender el alcance y la pertinencia de la intervención, es fundamental contextualizar el entorno en el que opera la institución, siguiendo una estructura que desciende desde el nivel de la ciudad hasta las particularidades del barrio y la propia corporación.

2.1 Territorio de intervención: Del distrito de Aguablanca al barrio Alfonso Bonilla Aragón.

La intervención tiene lugar en Santiago de Cali, una ciudad que, según informes de la Unidad para las Víctimas (2022, 2024), es uno de los principales municipios receptores de población en situación de desplazamiento forzado en Colombia. Este fenómeno proviene especialmente de la región del Pacífico (Buenaventura, Tumaco, El Charco, Quibdó), territorios fuertemente afectados por el conflicto armado y habitados en su mayoría por población afrodescendiente.[4]

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la ONU a los que se alinea el proyecto son: ODS 3: Salud y Bienestar (Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades); ODS 4: Educación de Calidad (Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos); y ODS 5: Igualdad de Género (Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas).

---

[4]Unidad para las Víctimas. (2022, 2024). Informes institucionales citados para contextualización territorial.

Dentro de la ciudad, el foco se centra en el oriente, específicamente en el Distrito de Aguablanca, un área que agrupa las comunas 13, 14, 15 y 21. La Comuna 14, donde se ubica la sede de la intervención, presenta características demográficas y sociales particulares. Se distingue por una alta concentración de población joven, con estimaciones que indican que el 53.4% de sus habitantes son menores de 24 años (Alcaldía de Cali, 2013). Esta alta densidad juvenil coexiste con profundas problemáticas sociales, siendo una zona referenciada en alertas tempranas de la Defensoría del Pueblo por sus elevados índices de homicidios.[5]

El lugar específico de la práctica profesional es la Casa Juvenil "Manglar de Ilusiones" sede de la Corporación Juan Bosco, situada en el barrio Alfonso Bonilla Aragón de la Comuna 14. Este sector, históricamente receptor de población desplazada, acentúa las condiciones de vulnerabilidad de sus habitantes. La Corporación atiende en esta sede a 100 niños, niñas y adolescentes de entre 11 y 17 años, provenientes de barrios de estratos socioeconómicos uno y dos, como Mojica, Manuela Beltrán, Marroquín, Las Orquídeas y Potrero Grande.

En la Comuna 14, marcada por la exclusión histórica y la alta vulnerabilidad social, emerge el proyecto *Bulevar de Oriente* como una estrategia significativa de equidad espacial y renovación urbana. Esta mega obra, financiada con recursos del crédito público de la Administración Distrital bajo el proyecto 'Invertir para crecer', buscó transformar un canal de aguas residuales a cielo abierto en un parque lineal de 18 cuadras. La inversión se justificó en la necesidad urgente de reducir la desigualdad

[5]Alcaldía de Santiago de Cali. (2013). Comuna 14: Perfil poblacional y encuesta SISBEN III 2013. [Documento oficial].

histórica con el oriente de la ciudad, al sanear un foco de contaminación y convertir un lugar asociado a la insalubridad e inseguridad en un espacio de convivencia, arte y recreación. Esta transformación ha generado un laboratorio de cultura ciudadana, evidenciado en la creación de una amplia galería urbana con murales de artistas locales, y ha proporcionado a los jóvenes un espacio seguro para el uso sano del tiempo libre, sirviendo como alternativa tangible a las dinámicas de violencia que históricamente fragmentaron el tejido social.

El *Bulevar de Oriente*, por lo tanto, establece un contraste fundamental en el contexto de la intervención. La Casa Juvenil "Manglar de Ilusiones", sede de la intervención en el barrio Alfonso Bonilla Aragón, se beneficia directamente de esta inversión pública al encontrarse en este boulevard las canchas donde se llevan a los NNA y es el camino que día a día recorren los usuarios de los CJB (Corporación Juan Bosco). La dualidad entre la vulnerabilidad social histórica de los barrios de estratos uno y dos, de donde provienen los participantes, y el desarrollo urbano y la esperanza que trae consigo el Bulevar, refuerza la necesidad de una intervención educativa como *LudiSex*. Al promover los Derechos Sexuales y Reproductivos (DSR), el proyecto busca dotar a los adolescentes de herramientas de autonomía y resiliencia en un entorno que, progresivamente, les ofrece mejores oportunidades de vida y de futuro, entendiendo el desarrollo humano y social como un proceso integral.

2.2 Corporación Juan Bosco (CJB)

La Corporación Juan Bosco es una institución pública fundada en 1991 por el Padre José Roberto Soto, bajo los principios de la filosofía salesiana (prevención, razón y afecto). Su labor, que inició en el barrio El Vergel, se ha expandido a diversos sectores de

Cali, Medellín y el departamento del Cauca, operando en alianza estratégica con más de 26 entidades, entre las que destaca el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF). La misión de la Corporación se alinea con el propósito del ICBF de promover la protección integral de niños, niñas y adolescentes y fortalecer las capacidades de comunicación asertiva, resolución de conflictos y sano aprovechamiento del tiempo libre de las familias.

El modelo pedagógico central de la Corporación es la "Pedagogía de la Presencia – Educar en la Calle" (Mosquera Garcés et al., 2023). Esta propuesta se inspira en el Sistema Preventivo de San Juan Bosco, y se constituye como un enfoque relacional y territorial que trasciende lo meramente religioso para instaurarse como una alternativa de acompañamiento afectivo que motiva transformaciones socioculturales [6]

El punto de partida filosófico de este modelo es la premisa de San Juan Bosco: "todo joven por marginado y perdido que se encuentre posee en su interior la semilla del bien". Este principio rector fundamenta la aproximación del agente educativo en el reconocimiento de la persona como un ser que posee la plenitud de las potencialidades humanas, aun cuando estas se encuentren en estado latente. A partir de ello, la pedagogía asume el reto de desarrollar internamente todo aquello que la niñez y la juventud tienen por manifestar.

Esta perspectiva ética se traduce en una práctica de acercamiento desde lo potencial y no desde el juicio. La intervención busca establecer un encuentro fraterno sin

[6]Mosquera Garcés, H., Moreno, N. B., & Patiño Barco, E. A. (2023). Pedagogía de la presencia – Educar en la Calle: Modelo educativo para transformar a ritmo de afecto (cita textual en el desarrollo teórico).

valoraciones morales ni prejuicios, operando bajo la máxima bosconiana: *"Suaviter in modo, fortiter in re"*, que se traduce como "amabilidad en la manera y fortaleza en la norma". Este principio pone el afecto como valor transversal y condición *sine qua non* del modelo educativo, bajo el supuesto de que el afecto genera la confianza que, a su vez, abre al adolescente al encuentro con el educador. En un contexto de alta vulnerabilidad y conflicto, este afecto se manifiesta como la validación incondicional que genera la libertad interior de la persona, estimulándose a tomar decisiones que trascienden los condicionamientos adversos del contexto.

El fin último del proceso pedagógico apunta a desarrollar una conciencia crítica en la niñez y la juventud. Este aspecto confiere espacio a la espiritualidad, entendida no como religiosidad, sino como un estilo de comunión en el cual se ponen en juego las aspiraciones más profundas del ser humano, impulsándolo a salir de sí mismo para construir una nueva realidad social. La Pedagogía de la Presencia se convierte en el fundamento ético que hace viable la Dimensión Afectiva-Relacional de la Influencia Educativa y la promoción de la Autonomía clave en la Teoría de la Autodeterminación.

Actualmente, la Casa Juvenil "Manglar de Ilusiones" ubicada en la comuna 14 opera bajo la modalidad de externado de media jornada, ofreciendo atención complementaria a la escolaridad de adolescentes y jóvenes. Esta es una de las sedes de la Corporación Juan Bosco, que atiende a adolescentes con edades entre los 12 y 17 años, al igual que "Posada de los Sueños" sede la CJB, ubicada en la comuna 15 en el barrio El Vergel, que atienden a niños con edades de 5 a 12 años, cada una de las sedes tiene una capacidad de 100 cupos. Sin embargo, enfrenta el desafío de que cerca del 30% de sus beneficiarios no están escolarizados; esta realidad institucional y poblacional, en la que se

prioriza la intervención no formal y el trabajo en el territorio para jóvenes en contextos de alta vulnerabilidad, justifica de forma contundente la elección de la Recreación Guiada y la metodología SARI para la intervención LudiSex, pues se alinean con la tradición pedagógica de la Corporación.

Capítulo III: Marco teórico contextual

El presente capítulo desarrolla los conceptos fundamentales de la investigación, los cuales son la Recreación Guiada y los derechos sexuales y reproductivos (DSR). El objetivo es establecer un puente teórico que demuestre cómo la recreación, entendida como un conjunto de acciones en pro del desarrollo del individuo, se convierte en una herramienta pedagógica de empoderamiento y apropiación de los DSR en los NNA.

3.1 Derechos Sexuales y Reproductivos (DSR)

Desde la visión del Fondo de Población de las Naciones Unidas (UNFPA, 2022), los derechos sexuales y reproductivos son derechos humanos fundamentales que garantizan la capacidad de las personas para tomar decisiones libres y responsables sobre su propio cuerpo y vida reproductiva. Esta conceptualización se apoya en tres pilares esenciales que reflejan una comprensión integral del ser humano: la consideración de los DSR como derechos universales, el énfasis en la autonomía y la libre elección, y su inseparabilidad del derecho a la salud.[7]

Esta perspectiva se enriquece y valida con el enfoque de la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2010), que trasciende la visión puramente biológica al definir la salud sexual como un estado de bienestar físico, mental y social en relación con la sexualidad, abarcando experiencias seguras y placenteras, libres de coerción, discriminación y violencia. Así mismo, la definición de la Guía 17 del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF), que los describe como derechos que garantizan la integridad y autonomía, refuerza la pertinencia de este marco en el contexto nacional al que se aplica

[7]UNFPA. (2022). Mundo del embarazo adolescente y derechos sexuales y reproductivos (cita textual).

el trabajo. En conjunto, estas definiciones establecen un marco conceptual robusto que permite analizar los DSR no solo desde una perspectiva legal, sino como pilares esenciales para el pleno desarrollo humano, la dignidad y la equidad social.[8]

El Fondo de Población de las Naciones Unidas (UNFPA) no solo ve los Derechos Sexuales y Reproductivos (DSR) como un conjunto de servicios de salud, sino como un pilar para el empoderamiento humano. Su énfasis en la autonomía y la libre elección proviene directamente del histórico cambio de paradigma ocurrido en la Conferencia Internacional sobre la Población y el Desarrollo (CIPD) de 1994 en El Cairo. Antes de este evento, las políticas de población solían centrarse en el control demográfico y las metas numéricas, a menudo sin considerar los derechos y el bienestar de los individuos. El UNFPA fue de los primeros en impulsar un cambio hacia un enfoque centrado en la persona, argumentando que el desarrollo no puede ser sostenible si no se garantiza la dignidad, la igualdad, la educación sexual y la capacidad de las personas para decidir sobre su propio cuerpo y su futuro.

Para hacer frente al desconocimiento de los DSR en los NNA y de la Corporación Juan Bosco, el proyecto LudiSex abordó directamente esta problemática al implementar sesiones desde la recreación guiada que propiciaron un espacio de encuentro seguro y libre de juicios para hablar de sexualidad, se observó cómo los adolescentes empezaron a empoderarse, cambiaron imaginarios, reemplazaron términos informales y pasaron de la pasividad y desinformación a tener el conocimiento para tomar decisiones informadas sobre su cuerpo y sexualidad. Este proceso de apropiación del conocimiento y de desarrollo de la libre elección no solo representó un avance en su educación sexual, sino

[8]Organización Mundial de la Salud. (2010). Salud sexual y reproductiva (cita textual).

que se convirtió en un acto de restablecimiento de su dignidad. Al devolverles la capacidad de decidir, se les ofreció una herramienta fundamental para su desarrollo integral, demostrando que la autonomía es, en efecto, un pilar del crecimiento personal y social.

3.2 La Recreación Guiada como un ejercicio pedagógico

El concepto de recreación ha sido definido desde diversos puntos de vista, lo que le otorga un carácter polisémico en muchas sociedades debido a su amplitud, ubicando a menudo en un campo no formalizado y ambivalente dependiente de la función social de cada cultura (Mesa, 2004). De esta manera, el término ha sido sinónimo de entretenimiento, diversión, tiempo libre, ocio o animación sociocultural (Mesa, 2004).[9]

Autores como Garlero (2006) han trazado su genealogía desde el ocio de la Grecia clásica entendido como un ideal de cultura para una élite (Grazia, 1966) hasta el concepto de tiempo libre, surgido en la Revolución Industrial como un tiempo cuantitativo liberado de las obligaciones del trabajo. Esta trayectoria evidencia que, si bien los términos están relacionados, no son intercambiables, pues cada uno responde a realidades históricas y formaciones socioeconómicas distintas.

Desde una perspectiva funcional, Butler (1996) subraya lo vital y significativo que es el juego en la infancia, pues estimula la creación y la imaginación. Además, el autor establece un vínculo con la prevención social, al señalar que la promoción de actividades recreativas "contribuye a la disminución de la delincuencia que se vive en la

[9]Mesa Cobo, G. (2004). La recreación dirigida: ¿Mediación semiótica y práctica pedagógica? (cita textual).

sociedad, pues los niños o jóvenes dedicados a actividades recreativas en un campo de juego, no pueden al mismo tiempo robar en un banco" (Butler, 1996, p. 16).

Por su parte, Dumazedier (1968) habla de las actividades recreativas como hechos que constituyen prácticas culturales, que son ejercidas de manera voluntaria, desinteresadamente o en ámbitos no formales. El autor propone tres funciones esenciales del ocio: Descanso, Diversión y Desarrollo, las cuales son catalogadas como compensadoras y equilibradoras. En contraste, Elías y Dunning (1992) sostienen que la función principal de las actividades recreativas es la relajación y la liberación de tensiones, de modo que guardan relación con las prácticas de tiempo libre "ya que su principal función parece ser la de suscitar formas placenteras de emoción" (Elías & Dunning, 1992, p. 27). Estos autores denominan a esta capacidad como el carácter mimético de las actividades, en la medida que generan un efecto liberador y catártico.

Finalmente, Waichman (2000, 2004) advierte que el "tiempo libre de" obligaciones no es necesariamente un "tiempo libre para" la libertad, ya que puede ser consumido por la compensación o la pasividad. Por ello, propone entender la recreación como "Educación en y del para el Tiempo Libre", un proceso que busca activamente la construcción de la libertad y el protagonismo del sujeto.

Para efectos de esta investigación, se adopta la perspectiva de la Recreación Guiada de la doctora Guillermina Mesa Cobo, la cual estudia la actividad recreativa optando por el enfoque Socio-histórico de Vigotsky (Mesa, 2004) para definirla bajo tres dimensiones interconectadas que estructuran su complejidad y potencial educativo.

3.2.1 Las tres dimensiones de la Recreación Guiada: estructura y potencial

La Recreación Guiada, según la doctora Guillermina Mesa Cobo, se articula a través de tres actividades o dimensiones que, desde la perspectiva socio-histórica de Vygotsky, no son jerárquicas, sino que se implican mutuamente y permiten analizar la recreación de forma integral. La interconexión de estas tres dimensiones es lo que confiere a la Recreación Guiada su carácter de práctica pedagógica y su potencial para el desarrollo cultural humano. La comprensión de este entramado es fundamental, ya que la actividad recreativa solo puede ser entendida en su totalidad cuando se analizan las relaciones dialécticas entre el contexto cultural que la genera, el proceso interno de apropiación del sujeto y la acción intencionada del mediador que facilita dicho proceso. En este sentido, la recreación se convierte en un espacio privilegiado para la construcción de la subjetividad a partir de la interacción social.

3.2.2 Actividad social general, actividad interna (o intrapsicológica) y la dimensión pedagógica.

La Actividad Social General sitúa a la recreación como un fenómeno cultural e histórico, parte del patrimonio inmaterial de las diversas culturas y un legado de tradiciones que complementan otras esferas de la vida social como el trabajo y la educación. Esta dimensión implica el reconocimiento de que las prácticas recreativas están inmersas en un contexto social y cultural específico, y que son portadoras de valores, normas y representaciones sociales. La recreación, en este sentido, no es un acto aislado, sino una manifestación de la cultura y de las formas en que una sociedad organiza su tiempo y sus interacciones. Es el conjunto de contenidos culturales que están disponibles para ser apropiados por los individuos.

La Actividad Interna o intrapsicológica es el proceso de apropiación y construcción de significados que ocurre en el plano subjetivo de cada participante. Desde la aproximación de Mesa (1998, 2008), son mediaciones semióticas (construcciones de significados internos como la imaginación, memoria, afectividad y conceptos). Esta dimensión se adentra en la esfera individual, donde la recreación cumple su función más profunda: el desarrollo de las funciones psicológicas superiores (FPS); según la teoría de Vygotsky (1982), toda función psicológica es de origen social antes de ser interiorizada o apropiada en el nivel individual. La actividad interna es el resultado de esta interiorización, donde se desarrollan capacidades como la imaginación creadora, la memoria voluntaria, la cognición y la afectividad. La recreación, al ser un espacio de interacción y mediación, facilita que el individuo reconstruya y reelabore en el plano interno (intrapsicológico).

En cuanto a la Dimensión Pedagógica, es la que articula el mundo social (Actividad Social General) con el mundo interno (Actividad Interna). Es la acción intencionada y mediadora del recreador, que actúa como un agente educativo. Mesa define esta práctica como la aplicación de los Mecanismos de Influencia Educativa de César Coll y colaboradores (1995) a contextos no escolares. La Influencia Educativa es, en esencia, la "ayuda pedagógica" que el recreador presta a la actividad constructiva de los aprendices, facilitando la construcción de significados y el traspaso progresivo del control sobre el aprendizaje. La dimensión pedagógica se basa en el Triángulo Interactivo

(recreador-recreandos-contenidos) (Coll, 1995) y se caracteriza por dos mecanismos fundamentales:[10]

- **Cesión y traspaso progresivo del control y la responsabilidad:** El recreador debe partir del reconocimiento del nivel de competencia del aprendiz y ofrecer una ayuda que sea transitoria. La idea es que el control de la tarea se ceda progresivamente al grupo, de tal manera que la ayuda acabe desapareciendo en la medida en que el aprendiz pueda realizar autónomamente la tarea y asuma la responsabilidad sobre la misma. Se opera en la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), definida por Vygotsky (1988) como: "La distancia entre el nivel real de desarrollo determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz" (p. 133).
- **Construcción progresiva de sistemas de significados compartidos:** Este proceso implica que los participantes lleguen a un mínimo acuerdo sobre la definición de la situación y las acciones que esta comporta, es decir, que puedan construir juntos un proyecto con base en la negociación y el diálogo. Este proceso, denominado construcción de intersubjetividad, requiere que el recreador utilice estrategias para lograr una comprensión conjunta sobre el propósito del proyecto.

3.3 Los Núcleos Problémicos

Dentro de la Actividad Social General, Mesa (2008) identifica tres grandes núcleos temáticos y problémicos que constituyen el campo de acción de la recreación.

---

[10]Coll, C., Onrubia, J., & Mauri, T. (2008). Ayudar a aprender en contextos educativos: el ejercicio de la influencia educativa y el análisis de la enseñanza (cita textual).

Estos núcleos no solo son campos de investigación, sino también de intervención pedagógica y representan las formas en que la cultura se manifiesta y puede ser apropiada:

3.3.1 Lo Lúdico: Abarca la dimensión del juego y la capacidad humana de jugar. Se entiende el juego no solo como una actividad infantil, sino como una forma de interacción con el mundo regida por la ficción, la voluntariedad y la regla. Lo lúdico es fundamental para el desarrollo de las Funciones Psicológicas Superiores, ya que permite la creación de una Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) donde el niño o el adolescente puede actuar a un nivel superior al de su desempeño real

3.3.2 Lo Festivo: incluye las celebraciones, los rituales y las expresiones colectivas que, a menudo, subvierten el orden cotidiano y permiten la cohesión grupal y la manifestación de identidades. Este núcleo se relaciona con la necesidad humana de la expresión colectiva y la creación de espacios de libertad temporal, esenciales para la catarsis social y la construcción de lazos comunitarios.

3.3.3 Lo Contemplativo: Constituye la dimensión de la actividad recreativa orientada al desarrollo de la conciencia crítica y la intersubjetividad. Fundamentado en la noción clásica de la teoría griega entendida como sanación del espíritu a través de la observación reflexiva (Mesa, 2004), este principio dota a la recreación de un poder catártico y transformador. Su enfoque metodológico busca que la observación de la dinámica social y del entorno movilice las capacidades internas (afectividad, imaginación), facilitando el reconocimiento de la alteridad.

3.4 Los Lenguajes Lúdico-Creativos y la pregunta orientadora

La mediación entre el mundo social y el mundo interno se realiza a través de los lenguajes lúdico-creativos. Estos se definen como herramientas semióticas de origen sociocultural que actúan como un puente entre el lenguaje interior (subjetivo) y el mundo social (comunicación).

"Los lenguajes lúdico-creativos, se entienden como las herramientas semióticas que se apropian y construyen en los procesos de desarrollo social y cultural de las personas. De ahí que los lenguajes lúdico-creativos, potencien la construcción de nuevos significados y sentidos (comprensiones y soluciones a problemas) sobre las realidades...".

A diferencia del lenguaje verbal, estas herramientas como las técnicas gráfico-plásticas, el juego dramático o las narrativas permiten expresar y dar forma a pensamientos, sensibilidades y emociones que de otro modo serían "indecibles o inconfesables". Es crucial entender que estos lenguajes no son un fin artístico en sí mismos, sino el vehículo para el proceso de interiorización y externalización del sentido, cobrando vida en la interactividad recreador-recreandos.

El dispositivo pedagógico clave para activar esta mediación y la influencia educativa es la pregunta generadora. Inspirada en la Pedagogía de la Pregunta de Paulo Freire (1982), su función no es obtener una respuesta correcta o unívoca, sino "generar y desencadenar la participación activa".

La pregunta generadora actúa como el motor que impulsa la actividad, permitiendo que los participantes exploren sus saberes, intereses y necesidades. Es una pregunta abierta y de carácter existencial que problematiza una situación, un contenido o un concepto, invitando a la reflexión y movilizando los lenguajes lúdico-creativos para

que los participantes, al intentar responderla, negocien, colaboren y construyan conocimiento de manera conjunta.

3.5. Apuestas teóricas: Un enfoque Integral para la apropiación de los Derechos Sexuales y Reproductivos (DSR)

El presente apartado tiene como objetivo establecer el andamiaje conceptual que sustenta esta investigación. Se argumenta que la apropiación significativa de los Derechos Sexuales y Reproductivos (DSR) en adolescentes se cataliza a través de una intervención pedagógica intencionada, la cual debe, en primer lugar, establecer un entorno social y relacional propicio para el aprendizaje; en segundo lugar, nutrir la motivación intrínseca de los participantes; y finalmente, emplear un mecanismo procesal que transforme la vivencia en conocimiento consolidado. Para ello, se articulan tres marcos teóricos: el enfoque de la Influencia Educativa en las Comunidades de Aprendizaje, la Teoría de la Autodeterminación y la Teoría del Aprendizaje Experiencial.

3.5.1 LA Influencia Educativa en una Comunidad de Aprendizaje

El punto de partida de toda intervención pedagógica es el diseño del contexto social en el que esta ocurre, puesto que el aprendizaje, aunque se manifiesta individualmente, es un fenómeno fundamentalmente social. Por ello, esta investigación se enmarca en el concepto de Influencia Educativa, argumentado en el constructivismo social (Coll, Onrubia y Mauri, 2008). La influencia educativa se define como el conjunto de acciones intencionales y planificadas que un agente educativo ejerce para facilitar y guiar el aprendizaje de los participantes. Este proceso no se centra en la mera transmisión

de contenidos, sino en "cómo se ayuda a aprender". Se manifiesta en la actividad conjunta que se desarrolla en torno a una tarea, donde la mediación del educador se convierte en un andamiaje que sostiene al aprendiz hasta que este puede construir su propio conocimiento de forma autónoma.[11]

Para que esta ayuda sea efectiva, operan de manera interconectada determinados mecanismos y dimensiones: (i) el traspaso progresivo del control y la responsabilidad, inspirado en la Zona de Desarrollo Próximo de Vygotsky. Este mecanismo implica que el agente educativo asiste al aprendiz con el propósito de que este logre realizar de manera autónoma aquello que solo puede hacer con ayuda. Esta asistencia se materializa a través del "andamiaje" (scaffolding) (Wood, Bruner y Ross, 1976), un conjunto de soportes que se retiran gradualmente a medida que el participante adquiere competencia, fomentando así la autonomía y la autorregulación. (ii) Por otra parte encontramos la Construcción de Sistemas de Significados Compartidos; este mecanismo se refiere al proceso mediante el cual, a través del diálogo y la interacción, los participantes negocian y llegan a un entendimiento común sobre los conceptos. El educador guía este proceso para que los nuevos conocimientos se relacionen con los esquemas previos de los aprendices, logrando así un aprendizaje verdaderamente significativo.

3.5.2 Pilares operacionales de la Influencia Educativa (IE)

[11]Coll, C., Onrubia, J., & Mauri, T. (2008). Ayudar a aprender en contextos educativos: el ejercicio de la influencia educativa y el análisis de la enseñanza (paráfrasis).

Además de los mecanismos de traspaso de responsabilidad y la construcción conjunta de significados, la efectividad y la continuidad de la Influencia Educativa se sustentan en pilares operacionales y humanos que aseguran la profundidad y la calidad del proceso de aprendizaje:

La Evaluación Formativa: Dentro de este enfoque, la evaluación no se concibe como un mero acto de calificación final, sino como un proceso continuo y una herramienta de influencia educativa en sí misma. Permite al educador identificar las dificultades del participante en el momento preciso para ofrecer la asistencia necesaria, generando un ciclo de retroalimentación constante que guía y regula la construcción del conocimiento.

La Dimensión Afectiva-Relacional: Coll destaca que el aprendizaje no es un proceso puramente cognitivo, sino que está mediado por las emociones y las relaciones interpersonales. Un ambiente de confianza, donde los participantes se sienten seguros para preguntar, equivocarse y colaborar, es una condición crucial para que la influencia educativa sea efectiva. El vínculo que se establece entre el educador y los aprendices es, por tanto, un factor determinante en el éxito del proceso.

En la práctica profesional desarrollada en la Corporación Juan Bosco, se configuró una Comunidad de Aprendizaje temporal donde estos principios se vieron implementados. El traspaso de control se evidenció en la evolución de los adolescentes hacia un rol más activo. La construcción de significados compartidos se manifestó en la transición de un lenguaje coloquial a uno más técnico y respetuoso. Todo ello, enmarcado en un clima de confianza (dimensión afectiva) que permitió abordar temas sensibles y

donde la evaluación continua de cada sesión sirvió para ajustar la intervención a las necesidades reales del grupo.

3.5.3 Teoría de la Autodeterminación (TAD)

Un entorno educativo bien diseñado, como el descrito anteriormente, debe tener un propósito claro: impactar positivamente la disposición interna del aprendiz. La Teoría de la Autodeterminación (TAD) de Edward L. Deci y Richard M. Ryan (1985, 2000) explican el "porqué" del comportamiento, argumentando que la calidad de la motivación es más importante que su cantidad. El objetivo de la influencia educativa es, por tanto, fomentar una motivación de alta calidad (autónoma e intrínseca), la cual, según la TAD, emerge cuando se satisfacen tres necesidades psicológicas básicas, innatas y universales:

- Autonomía: la necesidad de percibir las propias acciones como voluntarias y congruentes con el sí-mismo.
- Competencia: la necesidad de sentirse eficaz en las interacciones con el entorno. Esta se vincula con el concepto de autoeficacia de Bandura (1977), la creencia en la propia capacidad para alcanzar un objetivo.
- Vinculación (o Pertenencia): la necesidad de sentirse conectado con otros en un entorno seguro y de cuidado mutuo

La conexión entre los marcos teóricos es directa. La influencia educativa ejercida en la comunidad de aprendizaje no es un fin en sí misma, sino el medio para nutrir estas tres necesidades. Al crear un espacio de diálogo y respeto (vinculación), ofrecer desafíos alcanzables mediante el andamiaje (competencia y autoeficacia) y permitir la

participación activa y la toma de decisiones (autonomía), se sientan las bases psicológicas para que los adolescentes no solo participen, sino que se apropien genuinamente del proceso.

3.5.4 Teoría del Aprendizaje Experiencial

Con un contexto social propicio y un participante motivado, el último elemento del marco teórico define el mecanismo práctico a través del cual se construye el conocimiento. La metodología recreativa de este proyecto se fundamenta en la lúdica como dimensión humana y encuentra su justificación pedagógica en la Teoría del Aprendizaje Experiencial de David A. Kolb (1984), quien postula que el aprendizaje es "el proceso mediante el cual el conocimiento es creado a través de la transformación de la experiencia".

Kolb (1984) modela este proceso a través de un ciclo de cuatro etapas que transforma la vivencia en saber: (i) Experiencia Concreta (EC): involucrarse de forma directa en una nueva experiencia (el "sentir"); (II) Observación Reflexiva (OR): reflexionar sobre dicha experiencia desde múltiples perspectivas (el "observar"); (III) Conceptualización Abstracta (CA): integrar las observaciones en conceptos y teorías lógicamente sólidos (el "pensar"); (IV) Experimentación Activa (EA): utilizar esas teorías para tomar decisiones y resolver problemas en nuevas situaciones (el "hacer").

Este ciclo describe una estructura del aprendizaje que se puso en marcha en la intervención. Las propuestas lúdicas planteadas en la metodología SARI funcionaron como la Experiencia Concreta (EC). Los momentos posteriores de diálogo facilitaron la Observación Reflexiva (OR). La conexión de estas reflexiones con los conceptos formales de DSR constituyó la Conceptualización Abstracta (CA). Finalmente, el diseño de productos como la "Feria de Saberes" representó la Experimentación Activa (EA). De este modo, la teoría de Kolb explica cómo, en un entorno de influencia educativa y con participantes motivados, la recreación se convierte en el catalizador que permite cerrar el círculo del aprendizaje.

Capítulo IV. Metodología

El presente trabajo se enmarca en un enfoque de investigación descriptivo y de tipo cualitativo, que busca documentar, analizar y comprender un proceso de intervención social y pedagógico. La metodología se fundamenta en un modelo de intervención que integra dos niveles complementarios: un marco general de gestión del proyecto y una estrategia específica para el diseño de las actividades.

4.1 Metodología de intervención SAR (Secuencia De Actividad Recreativa).

Para la gestión integral del proyecto, se empleó la metodología de intervención Secuencia de Actividad Recreativa (SAR). Este modelo, diseñado para procesos de intervención de largo aliento, permite un desarrollo planificado y una evaluación constante del proceso, tal como se concibe en la práctica profesional desde el programa académico de Recreación de la Universidad del Valle. Más que un procedimiento operativo, la SAR constituye una arquitectura de planificación estratégica desarrollada bajo el liderazgo investigativo de la Dra. Guillermina Mesa, cuyo surgimiento responde a la necesidad de dotar a la disciplina de un rigor científico que permita trascender la actividad aislada hacia un proceso con clara intencionalidad transformadora. El presente trabajo se fundamenta en la SAR debido a su capacidad para actuar como un puente epistemológico entre la teoría académica y la práctica en campo, donde su función principal es constituirse en un dispositivo de influencia educativa que promueve la autonomía y la toma de decisiones informadas. Al implementar este modelo, se otorga al proyecto *LudiSex* una resiliencia metodológica que permite adaptar las experiencias lúdicas a las contingencias del territorio sin perder el horizonte pedagógico, validando así

la recreación guiada como un campo de conocimiento profesional capaz de incidir profundamente en la apropiación de los Derechos Sexuales y Reproductivos (DSR) en los niños, niñas y adolescentes de la Corporación Juan Bosco.

A continuación, se presentan las fases de la SAR:

1era fase, diagnóstico global: Constituye el cimiento ético y técnico del proceso, entendiéndose como una investigación social situada que trasciende la simple identificación de carencias. En esta etapa, se realiza una lectura semiótica y cultural del contexto sociocultural de los niños, niñas y adolescentes de la Corporación Juan Bosco, con el fin de reconocer no solo las amenazas y debilidades, sino fundamentalmente las potencias y saberes previos de la población. Este ejercicio de escucha activa permite que la situación problema el desconocimiento de los DSR, sea abordada desde la realidad sentida de los sujetos, garantizando que el proyecto sea una construcción conjunta y no una imposición externa, lo que facilita el cambio de referentes y la resignificación de sus propias vivencias.

2da fase, propuesta de intervención: Se define como el momento de la intencionalidad pedagógica, donde se traduce la lectura del diagnóstico en una arquitectura de intervención estructurada. En este punto, se elabora el esquema del proyecto "LudiSex", seleccionando los Lenguajes Lúdico-Creativos (LLC) como mediadores fundamentales para el aprendizaje. La esencia de esta fase es la negociación con la población; se presenta el borrador de la propuesta a los adolescentes para validar la pertinencia de las temáticas y llegar a acuerdos comunes. Esta apertura al diálogo dota al diseño de una resiliencia metodológica, permitiendo que el plan sea flexible y

modificable según las necesidades emergentes que surjan en el transcurso del proceso educativo.

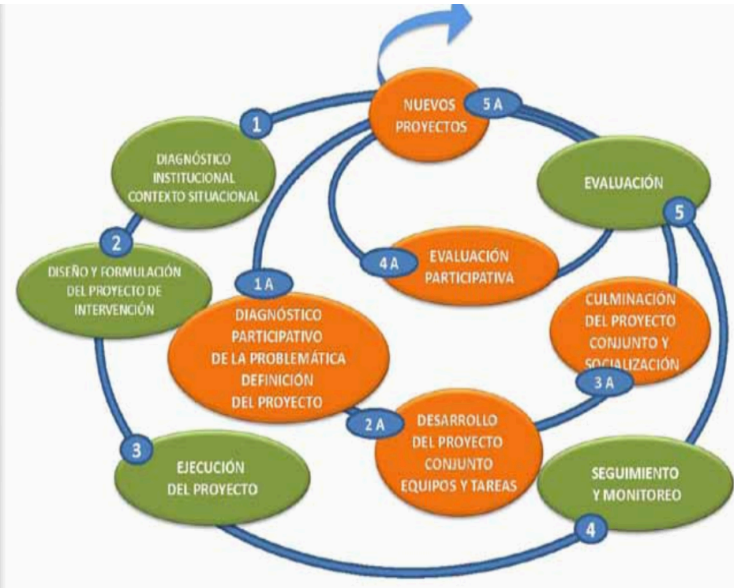
3ra fase, ejecución del proyecto: más recreativos": Representa la materialización de la recreación guiada como un escenario de influencia educativa. En este periodo, los programas recreativos se ponen en marcha no como actividades de entretenimiento, sino como dispositivos pedagógicos diseñados para confrontar la situación problema. A través del juego y la vivencia lúdica, se crea un espacio de seguridad y confianza donde los objetivos lúdico-pedagógicos se entrelazan con la enseñanza de los Derechos Sexuales y Reproductivos. El recreador actúa aquí como un mediador que facilita el tránsito de la pasividad hacia el empoderamiento, permitiendo que los participantes exploren nuevos significados sobre su autonomía y su cuerpo.

4ta fase, evaluación grupal: Se concibe como un ejercicio de valoración dialógica y transversal que ocurre durante y después de la acción. Este proceso no se limita a medir resultados finales, sino que invita a una reflexión compartida entre recreadores, participantes y otros agentes mediadores de la institución. La importancia de esta fase radica en la capacidad de observar las transformaciones cualitativas en el grupo, analizando cómo las sesiones han impactado en los imaginarios de los jóvenes. Esta evaluación procesual permite retroalimentar la práctica en tiempo real, validando la eficacia de las herramientas lúdicas utilizadas y fortaleciendo la cohesión entre todos los actores involucrados.

5ta fase, evaluación final: Se constituye como el ejercicio epistemológico de cierre, orientado a la producción de conocimiento a partir de la experiencia. Más que la entrega de un informe administrativo, esta fase busca realizar una reconstrucción crítica

de todo el proceso vivido, dando cuenta de los hallazgos, los retos superados y los aprendizajes significativos logrados. Al recuperar la memoria pedagógica de la intervención, se logra validar la eficacia de la metodología SAR en la promoción de los DSR, consolidando el trabajo de grado como un aporte académico riguroso que evidencia la capacidad de la recreación profesional para transformar realidades sociales y fortalecer la autonomía de los sujetos.

Figura 10. Fases de la metodología SAR



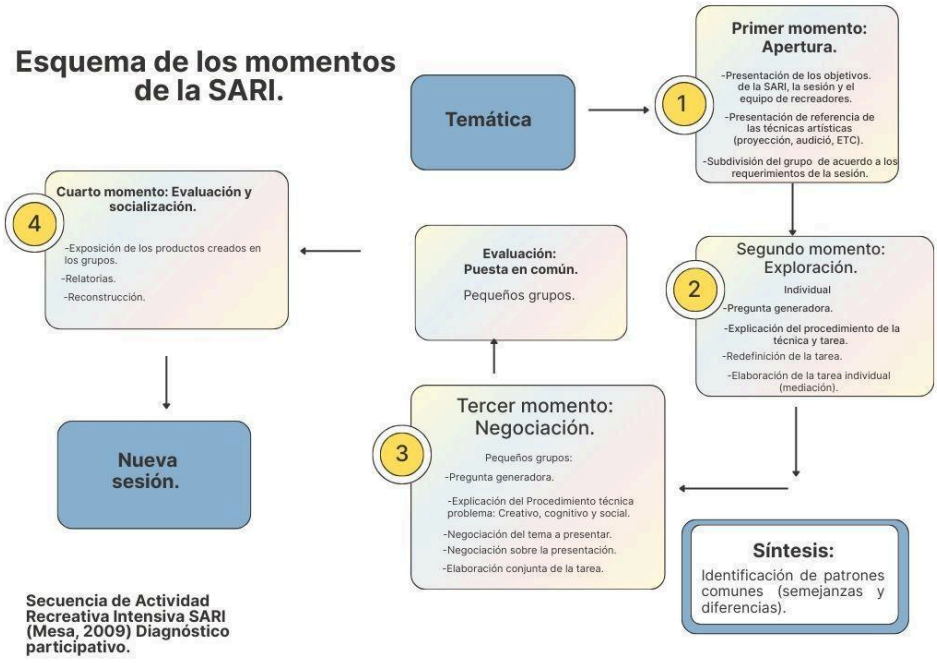
Nota. Adaptado de La recreación dirigida: un laboratorio pedagógico para la contemplación activa de la TV. (Mesa, 2009).

4.2 Metodología De Intervención SARI (Secuencia de Actividad Recreativa Intensiva).

La metodología Secuencia de Actividad Recreativa Intensiva (SARI) propuesta por Mesa (2010) permite efectuar procesos diseñados con una planeación cuidadosa y

responsable, puesto que al momento de la intervención se deben tener pensados los objetivos, preguntas generadoras y lenguajes lúdico-creativos (expresión gráfico plástica, juegos dramáticos, exploración lúdico musical…).[12]

Figura 11. Esquema de los momentos de la SARI



Nota. Esquema de configuración de la SARI (Mesa, 2020).

La SARI no se limita a una secuencia de actividades lúdicas, sino que se configura como un proceso de intervención cuya potencia reside en su marco teórico, basado en el enfoque socio-constructivista y el Modelo para el Estudio de la Influencia Educativa (Coll).

La utilidad de la SARI es práctica y se manifiesta en su capacidad para operar bajo condiciones complejas, como el tiempo restringido y el alto volumen de

[12]Mesa, G. (2010). Secuencia de actividad recreativa intensiva (paráfrasis metodológica).

participantes. Su propósito central es generar una experiencia de pensar y hacer conjuntamente una tarea con objetivos compartidos en un mínimo de tiempo, al mismo tiempo que provee un diagnóstico preliminar sobre los rasgos y características de los participantes. Su potencial transformador y pedagógico para el abordaje de temas sensibles, como los Derechos Sexuales y Reproductivos (DSR), se fundamenta en los siguientes pilares:

1. Generación de Significado y Sentido (Contenidos Emergentes): La SARI se diferencia del currículo escolar en que los contenidos, temas y tareas no son preestablecidos, sino que emergen de la interactividad recreador-recreandos. Esta aproximación garantiza que el proyecto sea altamente constructivo y gratificante porque logra significatividad y sentido para los adolescentes, a partir de sus intereses y necesidades expresadas.

2. Influencia Educativa y Desarrollo Integral: Actúa como una estrategia pedagógica integradora y no escolarizada, orientada a generar un tipo de aprendizaje de la participación constructiva y creativa. Contribuye en la construcción y desarrollo de competencias socioemocionales y cognitivas que permiten a los jóvenes resolver dilemas y conflictos socio-cognitivos relacionados con su proyecto de vida.

3. Mediación Semiótica de los Lenguajes Lúdico-Creativos (LLC): La SARI utiliza los LLC como mediaciones semióticas. Estos lenguajes sirven de herramientas simbólicas que permiten la externalización de pensamientos, sensibilidades, bloqueos y temores indecibles o inconfesables por parte de los participantes. Esto es vital para trabajar temáticas complejas, ya que la actividad lúdica y creativa es constitutiva del desarrollo cultural humano.

4. Construcción de Inter-subjetividad y Colaboración: La metodología activa mecanismos clave de influencia educativa, como la construcción progresiva de sistemas de significados compartidos. Busca crear un espacio de encuentro y reconocimiento, colaboración y afecto, contribuyendo a la construcción de actitudes tolerantes, inteligentes y creativas en la resolución de conflictos.

La SARI, al ser una modalidad pedagógica intencionada y conscientemente dirigida, se alinea con el propósito explícito de hacer del contexto de intervención un "Laboratorio Social y Pedagógico", donde se promueve la autonomía mediante el traspaso progresivo del control y la responsabilidad sobre las tareas a los aprendices.

A continuación, se presenta la descripción pormenorizada de cada momento que compone la Secuencia de Actividad Recreativa Intensiva (SARI) tal como fue adaptada para la presente intervención.

Primer momento: Apertura. La apertura constituye la fase fundacional del proceso y es un momento esencial para establecer el marco social y afectivo que posibilitará la Influencia Educativa (Mesa, 2010). Este proceso se inicia con la bienvenida cordial, la división estratégica del grupo y la creación del clima de confianza necesario para la interacción. Acto seguido, el recreador dota de sentido y direccionalidad a la actividad mediante la presentación transparente de los objetivos de la sesión, el equipo profesional y el cronograma (Orejuela, 2014). En caso de ser un proceso de múltiples sesiones, esta fase garantiza la continuidad temática mediante una recapitulación concisa de los contenidos y reflexiones previas, asegurando la coherencia del proceso de construcción del conocimiento.

Segundo momento: Exploración. En este momento posee un carácter esencialmente individual y constituye la fase donde la actividad social de la SARI se traduce en un proceso intrapsicológico de reflexión personal, preparando al participante para la actividad conjunta posterior (Mesa, 2010). El recreador propone la tarea central de la sesión, la cual es impulsada por una Pregunta Generadora de estructura abierta. Esta pregunta opera como un *disparador* o estímulo que moviliza el pensamiento del recreando sobre el contenido temático. La reflexión se materializa a través de los Lenguajes Lúdico-Creativos (LLC), que actúan como herramientas semióticas para la externalización de contenidos afectivos y cognitivos complejos, permitiendo la expresión segura de pensamientos y sensibilidades que podrían ser considerados "indecibles o inconfesables" en el lenguaje verbal (Mesa, 2008). Una vez completado el trabajo individual, se realiza una puesta en común concisa del producto inicial, lo que permite a los participantes iniciar el reconocimiento del "otro" y la identificación de puntos de convergencia o divergencia, sentando las bases para el trabajo de negociación que se dará en el momento siguiente.

Tercer momento: Negociación. Constituye el espacio central de la actividad conjunta, marcando la transición necesaria de la reflexión individual (Exploración) hacia la construcción social del conocimiento. En esta fase, el recreador propone una nueva tarea de orden colectivo que exige a los participantes no solo integrar lo reflexionado previamente, sino también negociar, consensuar y tomar decisiones definitivas sobre la forma en que el tema propuesto será representado o resuelto mediante el Lenguaje Lúdico-Creativo seleccionado. Este proceso funciona como un catalizador para el desarrollo de competencias, pues la resolución efectiva de la tarea colectiva activa

simultáneamente tres tipos de problemas pedagógicos fundamentales, según el modelo de Mesa (2010).

Estos problemas pedagógicos funcionan como los ejes de la interacción que el grupo debe gestionar para transformar el conocimiento teórico en una representación práctica y coherente. El primer eje es el Problema Cognitivo, que interpela directamente las competencias intelectuales de los participantes, obligándolos a argumentar, conceptualizar y cuestionar el contenido para asegurar la veracidad y solidez de lo que se va a representar. Seguidamente, el Problema Social abarca la gestión de las dinámicas intragrupales, exigiendo la participación equitativa, la colaboración, el respeto y la resolución constructiva de la competitividad. Finalmente, el Problema Creativo se enfoca en la capacidad del grupo para visualizar y materializar las estrategias más efectivas, utilizando las habilidades disponibles y la técnica lúdica como un vehículo expresivo contundente para responder a la pregunta generadora.

Cuarto momento: Socialización y evaluación

El cuarto momento opera como el cierre pedagógico de la SARI, cumpliendo la doble función de Socialización y Evaluación. En la fase de Socialización, los subgrupos llevan a cabo la puesta en común del producto colectivo, explicando cómo la obra finalizada (guión, representación o producto gráfico) dio respuesta a la pregunta generadora, haciendo visible el proceso de negociación y la construcción conjunta de significados (Orejuela, 2014). Posteriormente, la evaluación facilita la internalización y consolidación del aprendizaje, pues el recreador invita al grupo a un ejercicio de meta-cognición para reconstruir la vivencia total de la sesión, desde la apertura hasta la socialización (Mesa, 2010). Los recreandos deben dar cuenta de cómo se sintieron, los

hallazgos y las dificultades, destacando lo que fue más significativo y lo que se llevan como reflexión (Mesa, 2010, p. 74), garantizando que la experiencia se transforme en conciencia.

4.3 Instrumentos de recolección de datos

Una vez definida la estrategia pedagógica y la ejecución de la misma bajo la metodología SAR y SARI, fue fundamental establecer las herramientas necesarias para documentar, medir y analizar el proceso, centrado en evaluar la Influencia Educativa generada por la intervención. La estrategia de recolección de datos se diseñó bajo una perspectiva de métodos mixtos con el fin de asegurar la triangulación y obtener una comprensión integral. Los instrumentos seleccionados cumplen la doble función de proveer una línea de base objetiva de los conocimientos, por ejemplo, respecto a la comprensión de conceptos fundamentales como si "Sexo y género son lo mismo", y de analizar el dominio de información clave sobre marcos legales, como la pregunta sobre si "En Colombia una mujer puede interrumpir un embarazo no deseado hasta la semana 24 sin ningún requisito". Esta documentación busca contrastar dichos conocimientos con una reconstrucción densa de las dinámicas de interacción y la construcción de significados.

4.3.1 Cuestionarios PRE- TEST Y POST- TEST

Se diseñó un cuestionario mixto que fue de elaboración propia, tomando como base la Encuesta Nacional de Demografía y Salud (ENDS) para garantizar la pertinencia de las preguntas sobre salud sexual y reproductiva. Adicionalmente, se integró el modelo de test empleado por la Fundación Si Mujer para medir la efectividad de sus estrategias

educativas, particularmente en procesos formativos. El objetivo fundamental de este instrumento fue obtener una medición comparativa (pre-experimental) del impacto de la intervención, siendo el mismo cuestionario aplicado en dos momentos de la intervención: la sesión inicial (Pre-Test) y la sesión final (Post-Test).

Este instrumento se estructuró para evaluar el nivel de conocimientos y percepciones de los participantes sobre temáticas fundamentales, utilizando una escala de respuesta dicotómica para ítems relativos a los Derechos Sexuales y Reproductivos (DRS), la Interrupción Voluntaria del Embarazo (IVE), la violencia sexual, los métodos anticonceptivos (MAC) y la autopercepción de información. Además, solo en el Post-Test, se incorporó una sección de Evaluación de la Estrategia que midió la percepción de los adolescentes sobre la pertinencia y efectividad de la metodología SARI, utilizando escalas de valoración de tipo Likert.

4.3.2 Diarios de campo

Tras la ejecución de cada sesión, se elaboraron diarios de campo analíticos. Este instrumento constituyó la fuente primaria para el análisis cualitativo y la sistematización del proceso, siendo crucial para reconstruir el pasado de la intervención y analizar la dinámica de la Influencia Educativa generada. El diario se diseñó metodológicamente basándose en los principios de organización y reflexión del Modelo Cornell, que fomenta la retención de información clave y el análisis inmediato.

Bajo este modelo, cada entrada trascendió la mera cronología al dividirse en secciones analíticas:

1. Cuerpo principal: Destinado a la descripción narrativa densa y las observaciones sistemáticas del desarrollo de los momentos SARI, registrando las dinámicas de grupo, el

uso de los Lenguajes Lúdico-Creativos (LLC) y las interacciones entre recreador-recreandos.

2. Columna lateral (Palabras Clave/Pistas): Utilizada por la investigadora para registrar reflexiones analíticas *in situ*, donde las observaciones se vinculaban inmediatamente con los conceptos teóricos (ej. problemas pedagógicos, mecanismos de influencia), facilitando el posterior análisis del triángulo interactivo.
3. Sección de resumen (Reflexión/Cierre): Destinada al análisis de los cambios emergentes y las posibilidades de mejora de la estrategia pedagógica, permitiendo a la investigadora ajustar la ayuda y la mediación para la sesión siguiente.

De esta manera, el Diario de Campo no solo sirvió como un registro histórico, sino también como una herramienta de sistematización continua y una bitácora de toma de decisiones pedagógicas en tiempo real.

4.3.3 Productos de sistematización Audiovisual y gráficos

La documentación del proceso se complementó con la generación de productos de sistematización que operaron como evidencia empírica directa para la reconstrucción cualitativa.

- **Álbum fotográfico "Recuerdos LudiSex"**: Este álbum compiló la documentación visual del proceso, esencial para el Análisis de la Estructura de la Participación (Fase I). Su contenido específico es el registro de las seis sesiones de intervención y sus temáticas, incluyendo: "Punto cero: Primer paso hacía una sexualidad informada", "Cómo me veo y me construyo", "Cuerpos sabios", "Entre escaleras y resbalones: Un juego sobre sexualidad", "De camino a la prevención" y "Manos artesanas". El material capturó información crucial de la interacción no verbal y la materialización de los Lenguajes

Lúdico-Creativos (LLC), permitiendo una reconstrucción minuciosa de la *actividad conjunta* en cada sesión.

- **Cortometraje documental**: Se configuró como una pieza audiovisual clave que registró los testimonios directos y las voces de los adolescentes. Este instrumento se convirtió en la fuente primordial para la evaluación cualitativa del impacto subjetivo y la apropiación de significados (Fase II), pues permitió capturar, con su propia voz y lenguaje, la reflexión final de los jóvenes sobre los contenidos y la transformación generada por la experiencia lúdica.

4.4 Procesamiento de análisis de datos

El análisis de los datos se configuró bajo una rigurosa estrategia de métodos mixtos secuenciales, diseñada para ir más allá de la simple constatación de cambios y permitir la comprensión profunda del proceso de Influencia Educativa (IE) generado por la intervención. Esta estrategia se enmarca en el modelo teórico de la IE propuesto por César Coll y colaboradores (1995), y aplicado al campo de la Recreación Guiada por la Dra. Guillermina Mesa Cobo. El procedimiento se ejecutó en dos vertientes principales (cuantitativa y cualitativa) cuyos resultados fueron sistemáticamente triangulados en la fase final.

4.4.1 Análisis Cuantitativo (Cuestionario Pre-Test y Post-Test)

La vertiente cuantitativa se centró en la medición del cambio en el nivel de conocimientos y la autopercepción de información de los participantes. El instrumento clave fue el Cuestionario Pre-Test y Post-Test, una adaptación del implementado en la Fundación Si Mujer.

- Procesamiento de datos estadísticos: Para garantizar el rigor y la precisión en los resultados, los datos recolectados fueron digitalizados e importados al *software estadístico* SPSS (Statistical Package for the Social Sciences). El procesamiento incluyó:
- Depuración de Datos: Una fase inicial de filtrado y saneamiento para identificar y eliminar errores de entrada, datos faltantes (*missing data*) o respuestas inválidas, garantizando la calidad y la validez de las bases de datos.
- Generación de Tablas: Creación de tablas de frecuencias y tablas de contingencia precisas para visualizar la distribución de las respuestas en el Pre-Test y el Post-Test.
- **Diseño Pre-experimental y pruebas de hipótesis:** La aplicación del Pre-Test y Post-Test a un único grupo (diseño O1 X O2) se analizó para medir la ganancia de conocimiento. Esto se realizó mediante la aplicación de la Prueba T de Student para muestras pareadas o el Test de Wilcoxon (según la distribución de los datos), para determinar si la diferencia entre las medias de los puntajes O1 (Pre-Test) y O2 (Post-Test) era estadísticamente significativa. Este análisis probó la hipótesis de que la intervención (X) generó un impacto medible en los conocimientos de los participantes.
- Naturaleza Dicotómica del Instrumento: El cuestionario se basó en el formato dicotómico (*Sí/No* o *Verdadero/Falso*), ampliamente utilizado en evaluación educativa por su eficiencia. Si bien este formato es la base de modelos avanzados (como el Modelo Rasch Dicotómico en la Teoría de Respuesta al Ítem - TRI), su uso en este diseño cuasi-experimental permitió una valoración directa de la adquisición del contenido.

4.4.2 Análisis Cualitativo (Diarios de Campo y Productos de Sistematización)

La vertiente cualitativa se enfocó en comprender el cómo y el porqué del proceso de Influencia Educativa, centrándose en la construcción de significados y la dinámica de interacción grupal, mecanismos inherentes al modelo de la Dra. Mesa.

1. Diarios de Campo Analíticos: El análisis del denso registro de los Diarios de Campo se realizó mediante el método de análisis de contenido y análisis del discurso, buscando reconstruir la Secuencia de Actividad Recreativa Intensiva (SARI) y los mecanismos de IE activados. Se identificaron las interacciones pedagógicas que evidenciaron el proceso de cesión y traspaso progresivo del control y la responsabilidad sobre los contenidos, permitiendo valorar la fase de internalización de los aprendizajes.
2. Productos de Sistematización (Álbum y Cortometraje): El Álbum Fotográfico se analizó para la reconstrucción estructural de la participación y la interacción no verbal. El Cortometraje Documental se sometió a un análisis temático del discurso para identificar categorías de impacto subjetivo y la apropiación de los Derechos Sexuales y Reproductivos (DSR), capturando el significado personal que la experiencia lúdica tuvo para los adolescentes.

4.4.3 Triangulación de resultados

La fase final consistió en la triangulación metodológica, donde se confrontaron los resultados numéricos con la comprensión profunda de los significados. Este proceso holístico permitió:

1. Contrastar la ganancia estadísticamente significativa de conocimiento (Cuantitativo) con la calidad del proceso de aprendizaje (Cualitativo).

2. Vincular el cambio medible con la evidencia directa de la apropiación de significados y la transformación subjetiva expresada por los participantes, logrando así una visión integral de la Influencia Educativa *lograda*.

4.5 Limitaciones del estudio

Se reconocen varias limitaciones inherentes al diseño y la ejecución del proyecto, las cuales deben ser consideradas al interpretar los hallazgos relativos a la Influencia Educativa generada. La principal limitación metodológica radica en la adopción de un diseño pre-experimental de un solo grupo *(O1XO2*). La ausencia de un Grupo Control impide la atribución causal directa de los resultados, lo que significa que los cambios positivos observados en el Post-Test no pueden atribuirse exclusivamente a la intervención con la metodología SAR, ya que otros factores internos o externos, como la historia o la maduración de los participantes, pudieron haber influido en los resultados. En cuanto a la implementación, se presentaron desafíos que afectaron la homogeneidad de la intervención, específicamente la reducción del número de sesiones programadas (de once a seis) y la asistencia irregular de los participantes. Estos factores introducen posibles variables de confusión, pues disminuyeron significativamente el tiempo de exposición y la "dosis" total de la intervención recibida, impactando el nivel de adquisición y profundización de los contenidos.

Una limitación fundamental está relacionada con las propiedades psicométricas del instrumento de evaluación. El cuestionario Pre-Test/Post-Test fue de elaboración propia (adaptando la versión que aplica la Fundación Si Mujer e incorporando preguntas

de la ENDS) y no contó con un proceso de validación psicométrica previo (incluyendo validación de constructo, contenido o determinación de la confiabilidad mediante el coeficiente Alfa de Cronbach). Esta falta de validación formal exige que los resultados cuantitativos se manejen con precaución, ya que la precisión del instrumento para medir de forma fidedigna el constructo propuesto no ha sido verificada. Adicionalmente, se reconoce que algunos ítems abordan creencias, imaginarios y autopercepciones (ej. “Sexo y género son lo mismo”), donde la respuesta no es objetivamente correcta o incorrecta. Esta naturaleza subjetiva limita la interpretación estadística binaria de la "ganancia" en dichas preguntas, obligando a que su análisis se complemente y contextualice rigurosamente con los datos cualitativos.

Capítulo V. Resultados y análisis

5.1 Desarrollo de la Práctica Profesional

El presente trabajo de grado se cimienta directamente en la experiencia de la práctica profesional, la cual fue desarrollada en la Corporación Juan Bosco durante los periodos académicos de agosto-diciembre de 2024 y febrero-junio de 2025. Esta etapa fue concebida como el marco de articulación teórico-práctica esencial para confrontar los constructos académicos adquiridos con la realidad del trabajo comunitario, constituyéndose como el primer acercamiento formal a los desafíos profesionales en el campo de la intervención social y educativa.

El primer semestre (agosto-diciembre de 2024) correspondió a una fase exploratoria y de diagnóstico participativo. El objetivo principal consistió en realizar una inmersión etnográfica en la Casa Juvenil "Manglar de Ilusiones" para el análisis, la caracterización y la comprensión de la población adolescente atendida (aproximadamente 100 sujetos) y del equipo interdisciplinario institucional. Durante este periodo, la labor se focalizó en la observación participante y el soporte en tareas administrativas, tales como la elaboración de informes de atención y el seguimiento de casos de riesgo.

A partir del análisis documental y las dinámicas de equipo, se logró verificar la necesidad institucional: la ausencia de un abordaje sistemático y metodológico de los Derechos Sexuales y Reproductivos (DSR). Si bien la formación en DSR figuraba como un lineamiento en la guía 17, explícito en el manual operativo de la Corporación, se identificó que el equipo profesional carecía de la capacitación y las herramientas y formación para su implementación efectiva. Esta brecha institucional entre la demanda

juvenil y la capacidad de respuesta de la Corporación fue el hallazgo central que justificó y motivó el diseño del dispositivo de intervención *LudiSex*.

El proceso de intervención se estructuró a lo largo de once días, comenzando con una Sesión de diagnóstico y aplicación de un test de conocimientos iniciales (Pre-test-Día 1) para establecer una línea de partida y ajustar los contenidos a las necesidades específicas del grupo. La base del trabajo se centró en los Derechos Sexuales y Reproductivos (DSR) y la construcción de relaciones sanas (Día 2), capacitando a los jóvenes para tomar decisiones autónomas y consensuadas. Posteriormente, se profundizó en la Salud Sexual y Reproductiva y el "reconocimiento" del cuerpo (Día 3), empoderandose con información práctica, seguida de un módulo específico sobre los diferentes Métodos Anticonceptivos (MAC), su clasificación y porcentajes de efectividad (Día 4). Un tema central fue la Prevención del embarazo en la adolescencia (Día 5), buscando mitigar la interrupción de proyectos de vida, y se abordó la desmitificación de tabúes y la reducción de estigmas al explorar los mitos y leyendas alrededor de la IVE (Día 6). La sesión sobre Infecciones de Transmisión Sexual (ITS – ETS) (Día 7) se enfocó en educar sobre los riesgos y consecuencias de las relaciones sin protección. Para evitar la saturación, se incorporó una actividad de ocio y relajación (Día 8), creando un espacio lúdico de asimilación y reflexión. La fase final se dedicó a la preparación de la Feria de Saberes (Días 9 y 10), donde los jóvenes se volvieron protagonistas al sintetizar y seleccionar el material para su *stand* logístico. El proceso culminaría con la Ejecución de la Feria (Día 11), cuyo objetivo fue la multiplicación de conocimientos y la réplica de lo aprendido con la comunidad de la CJB, validando el impacto del proceso completo.

La propuesta de intervención fue pensada como un proceso jerárquico, estructurado y progresivo, diseñado para guiar a los jóvenes a través de una exploración de sus derechos sexuales y reproductivos de manera veraz, objetiva, laica y lúdica. El segundo semestre de práctica (febrero-junio de 2025) se destinó a la fase de ejecución e intervención. Manteniendo el soporte a los procesos institucionales, el rol principal evolucionó de la observación al pilotaje del proyecto *LudiSex*. Se diseñó un proceso que contempló once sesiones secuenciales, bajo el objetivo operacional de implementar talleres de DSR mediados por la recreación guiada para adolescentes de 11 a 17 años. Los objetivos específicos de esta fase de ejecución fueron: (i) estructurar talleres basados en la metodología SARI; (ii) diseñar una estrategia didáctica de evaluación para la medición de impacto cualitativo y cuantitativo; y (iii) desarrollar un stand de conocimientos para su articulación con los eventos institucionales.

La fase de intervención, iniciada en marzo, enfrentó desafíos logísticos y de gestión de grupo inherentes al trabajo comunitario. Originalmente, se diseñaron once sesiones quincenales, pero la ejecución se vio limitada por prioridades de la corporación, resolución de temas prioritarios de la CJB, días festivos, y el cruce de intervenciones con la otra practicante. Esta situación obligó a reducir el número de sesiones a seis, requiriendo una intensa adaptación metodológica que implicó agrupar temas y reformular la dinámica de la Secuencia de Actividad Recreativa Intensiva (SARI).

Como resultado de estas limitaciones, el objetivo específico inicial de crear un *stand* de conocimientos liderado por los adolescentes (Plan A) y la alternativa de desarrollar piezas en arcilla (Plan B) no pudieron concretarse. En respuesta, se diseñó e implementó un Plan C que se materializó en la creación de un álbum fotográfico y un

cortometraje documental con las voces de algunos adolescentes. Este proceso de reconfiguración operativa (pasar de la réplica activa a la documentación audiovisual) demuestra la necesidad de resiliencia metodológica en la praxis social. La capacidad de reajustar los objetivos, manteniendo la esencia pedagógica y garantizando un producto tangible, fue crucial para documentar el impacto del proceso LudiSex.

A continuación, se presenta una tabla con la compilación del desarrollo de las seis sesiones que se llevaron a cabo:

Tabla 1

Compilación del desarrollo de las sesiones de intervención

Sesión	Nombre	Desarrollo
N 1°	"Punto cero: Primer paso hacia una sexualidad informada"	La primera sesión tuvo un objetivo dual: establecer la línea de base de conocimientos y percepciones (mediante el Pre-Test) y configurar el marco socio-afectivo del grupo. Metodológicamente, se alineó con el Enfoque Sociohistórico Cultural de Vygotsky, al utilizar la fase de Exploración para identificar saberes previos y la fase de Negociación de acuerdos para posicionar a los jóvenes como co-creadores del espacio. A pesar de los desafíos iniciales en la gestión del tiempo y la dispersión grupal, la sesión demostró que las estrategias lúdicas de apertura y la propuesta de un proyecto final (Feria de Saberes) son potentes catalizadores del entusiasmo y la receptividad, elementos cruciales para la activación de la actividad conjunta.
N°2	Cómo me veo y cómo me construyo	Esta sesión se enfocó en la aplicación práctica de los Derechos Sexuales y Reproductivos (DSR) y la construcción de relaciones sanas. La actividad central, "Caso Cerrado", se erigió como un formato eficaz de simulación dramática que facilitó la microsociología práctica de los DSR, promoviendo la apropiación de significados a partir de un referente de su cotidianidad. Sin embargo, la jornada reveló la tensión necesaria entre planificación rígida y flexibilidad, obligando a descartar actividades para centrar el foco temático. El desorden y la alta competitividad generada por la "Torre del Impacto" evidenciaron la necesidad de equilibrar el componente lúdico con el rigor pedagógico para mantener la Influencia Educativa, lo que se tradujo en un episodio de frustración por la discrepancia entre la expectativa y la realidad grupal.

N°3	Cuerpos sabios	Con el fin de abordar el reconocimiento de la anatomía genital y los métodos anticonceptivos, esta sesión integró el juego "ConcentreSex", el cual se destacó como un mediador semiótico altamente efectivo para la Exploración de contenidos complejos. La actividad reveló una motivación dual en los adolescentes: la acumulación de puntos (competencia) y el interés genuino por el aprendizaje, subrayando el valor de la lúdica como vehículo para la internalización de conceptos. A nivel personal, la preparación detallada de la sesión robusteció la autoeficacia del recreador, lo que se reflejó en una sensación de mayor tranquilidad y control sobre la dinámica grupal, un avance respecto a la sesión anterior.
N°4	Entre escaleras y resbalones: Un juego sobre sexualidad	El objetivo fue la exploración de percepciones sobre la Interrupción Voluntaria del Embarazo (IVE). La actividad lúdica inicial (Stop) falló metodológicamente al priorizar la competencia sobre el objetivo temático debido a la incomprensión de las reglas, ilustrando el principio de Kolb (1984) donde la falta de conexión significativa en la actividad limita el aprendizaje experiencial. No obstante, este fallo fue compensado por la emergencia de un debate posterior de alta participación y reflexión profunda, demostrando que la pertinencia de la temática puede superar las barreras metodológicas. Esto enseñó la necesidad de una lectura atenta del contexto grupal para priorizar el interés sobre la adherencia estricta a la técnica planificada.
N°5	De camino a la prevención	La sesión buscó ampliar el conocimiento sobre Infecciones de Transmisión Sexual (ITS) y estrategias de prevención. El núcleo de la Exploración fue un juego dramático de consultorios médicos, una actividad de juego de roles que demostró un avance significativo en las habilidades socioemocionales y la comprensión aplicada de los adolescentes. El tiempo dedicado a la profundidad de esta actividad, sin embargo, forzó la adaptación inmediata y la cancelación de la actividad de cómic, subrayando la importancia de la capacidad de adaptación del facilitador para capitalizar los momentos de alta participación. La evaluación formativa se realizó eficazmente con la "Torre del Impacto" y el uso constante de refuerzo positivo, lo que mantuvo la atención y participación.

N°6	El cierre	La sesión de cierre representó un desafío de adaptación final, ya que la "Feria de Saberes" fue sustituida por la actividad de "Manos Artesanas" (creación de figuras de arcilla) debido a las limitaciones de tiempo. Tras una dinámica inicial de activación, se realizó la aplicación del Post-Test, momento que reveló la necesidad de una facilitación individualizada para mitigar las dificultades académicas en adolescentes con rezagos. La complejidad inesperada de la "Búsqueda del Tesoro" demostró la necesidad de una mayor previsión en el flujo lúdico. Finalmente, la actividad de "Manos Artesanas" resultó ser un acierto al ofrecer un cierre simbólico y promover la autonomía de los participantes al permitirles llevarse el producto creativo a casa.

5.2 Análisis cualitativo de la Influencia Educativa

El presente análisis se cimenta en el Modelo para el Estudio de la Influencia Educativa (MEIE), tal como describen Coll et al. Mesa (1997). Esta aproximación metodológica nos permite trascender la mera descripción y evaluar los mecanismos de influencia que se activaron en la interacción entre el contenido, el recreador y los adolescentes. El objetivo es determinar cómo y por qué la intervención LudiSex generó los aprendizajes documentados.

En este sentido, el análisis cualitativo se enfocará en el Modelo de la Secuencia de Actividad Recreativa (SAR), estructurándose en dos componentes esenciales: la Estructura de la Participación y la Estructura Temática. El desarrollo de este análisis

utilizará los diarios de campo y los informes como fuente primaria para argumentar la resiliencia metodológica y la efectividad pedagógica del proceso.

5.2.1 Estructura de Participación: La Distribución de la Interacción

La Estructura de Participación se enfoca en cómo se organizó el encuentro y en la distribución de los roles entre la recreadora y los adolescentes. Este análisis de los Segmentos de Interactividad (SI) Organización del Grupo (OG), Organización de la Tarea (OT), Ejecución (EJ), Interrupción (INT) y Evaluación (EVAL) revela una práctica marcada por la resiliencia metodológica ante los desafíos del contexto.

Segmentos de Control y Gestión **(OG, OT, EVAL):** Los segmentos de (OG) y (OT) requirieron una inversión considerable de tiempo, vital para mitigar la dispersión inicial del grupo y establecer el clima de trabajo. El control se gestionó mediante el "carnet de puntos acumulados", el cual, si bien era una estrategia de alta dirección para premiar la "participación acertada", demostró ser un mecanismo motivacional efectivo para incentivar la participación focalizada. Además, la recreadora implementó un traspaso de control incipiente al delegar a los adolescentes roles logísticos como "veedores del grupo" y “organizadores” de materiales. En cuanto a la Evaluación (EVAL), la recreadora demostró flexibilidad al ajustar herramientas como la “Torre del Impacto” a una “didáctica del impacto” verbal en la cancha (Sesión N°4), asegurando la recogida de datos incluso ante impedimentos logísticos.

Segmento de Ejecución **(EJ):** Apropiación Mediada por la Lúdica: El segmento de Ejecución de la Tarea **(ET)** fue el centro de la influencia educativa y demostró que la apropiación del conocimiento se activó mediante la competencia lúdica. La actividad "Caso Cerrado" (Sesión N°2) se configuró como un "andamio" sociocultural (Vygotsky,

1988), utilizando un formato de televisión conocido por los jóvenes para facilitar el análisis crítico de los Derechos Sexuales y Reproductivos (DSR). El éxito de esta y otras dinámicas ("ConcentreSex" en la Sesión N°3) generó negociación implícita del tiempo, donde la solicitud de los adolescentes de más rondas extendía el segmento EJ. No obstante, se evidenció una apropiación selectiva, pues estudiantes como Salome, Josue Jair y Ana Suley utilizaron la competencia por puntos como principal motor de su aprendizaje, situándolos como líderes activos, mientras el resto del grupo mantenía un involucramiento pasivo.

Segmento de Interrupción **(INT):** El Choque con la Praxis: Los momentos de Interrupción (INT) fueron críticos y sustentan la tesis de la resiliencia metodológica. La resistencia abierta de varios adolescentes al formato del "Stop IVE" (Sesión N°4) provocó una sensación de disonancia profesional en la recreadora, ante la frustración de que el diseño teórico no coincidiera con la realidad del grupo. Sin embargo, esta **INT** forzada se transformó en una reorientación pedagógica inmediata, desviando el foco del juego al debate crítico sobre el marco legal de la IVE. Esto confirmó que la pertinencia temática fue el factor dominante para activar el interés y la participación, incluso sobre las fallas en el diseño lúdico.

5.3 Mecanismos de la Influencia Educativa

El análisis de la Estructura de la SAR (Fase I) evidenció el *qué* y el *cómo* se organizó la actividad conjunta. La Fase II se concentra en los mecanismos de influencia educativa, examinando el Triángulo Interactivo y el proceso de cesión y traspaso

progresivo del control y la responsabilidad sobre las tareas. Este análisis evalúa la profundidad de la mediación pedagógica ejercida.

5.3.1 El Eje Recreador - Contenido: La Resiliencia Metodológica

Esta relación analiza cómo la recreadora gestionó y adaptó los Derechos Sexuales y Reproductivos (DSR) como contenido de enseñanza. Ante los límites logísticos y la resistencia del grupo, la influencia educativa se activó mediante la adaptación continua, demostrando resiliencia metodológica.

- Adaptación Curricular por Fusión: La reducción de sesiones obligó a la fusión estratégica de contenidos conceptuales (Anatomía y Métodos Anticonceptivos en la Sesión N°3). Este ajuste no significó una eliminación, sino una reconfiguración didáctica donde la recreación se usó como vehículo condensador.
- Negociación del Diseño frente a la Pertinencia: El momento más crítico fue la Interrupción (INT) de la Sesión N°4 (IVE). El fracaso del juego original obligó a la recreadora a ceder el diseño metodológico y priorizar el debate crítico sugerido por los adolescentes. Esto ilustró cómo la pertinencia temática se convirtió en el verdadero criterio regulador de la intervención, primando sobre la rigidez del plan inicial. La recreadora pasó de ser proveedora de una tarea lúdica a mediadora de una discusión impuesta por el interés del grupo.

5.3.2 El Eje Recreando - Contenido: Apropiación y Andamiaje Sociocultural

Este eje examina cómo los adolescentes lograron apropiarse de los conocimientos y las habilidades (Contenido Procedimental y Actitudinal) utilizando las herramientas lúdicas proporcionadas. La recreación dirigida funcionó como una mediación semiótica, creando andamios (Vygotsky, 1988) que simplificaron la complejidad de los DSR.

- Andamiaje Sociocultural por Simulación: La actividad "Caso Cerrado" (Sesión N°2) sirvió como un potente andamio sociocultural. Al utilizar un formato conocido y de alto impacto mediático (televisivo), se facilitó el análisis crítico de los DSR, permitiendo a los jóvenes tomar distancia emocional de las situaciones mientras aplicaban los conceptos.
- Apropiación de Habilidades Procedimentales: La dinámica de "Consultorios Médicos" (Sesión N°5, ITS) fue clave para el contenido procedimental. Al simular la solicitud de información y la práctica de prevención mediante un juego de roles, los adolescentes no solo memorizaron los tipos de ITS, sino que practicaron la habilidad de buscar ayuda y negociar la protección, logrando una apropiación funcional del conocimiento para su vida cotidiana.

Segmentación de la intervención

La presente sección tiene como propósito abordar el Análisis Cualitativo de la intervención LudiSex, interpretando la dinámica y la efectividad del modelo de Recreación Guiada en el contexto de la promoción de los Derechos Sexuales y Reproductivos (DSR). Para garantizar un examen sistemático de la práctica, se implementó un proceso de segmentación de la información extraída de las bitácoras de campo, fundamentado en los lineamientos teórico-metodológicos derivados del Modelo para el Estudio de la Influencia Educativa (Coll et al., 1997).

La base estructural para el análisis de la ejecución es el Mapa de Interactividad, un instrumento que desglosa cada sesión del proyecto LudiSex según los Momentos de la SARI (Secuencia de Actividad Recreativa Intensiva) y los Segmentos de Interactividad observados. Esta matriz establece la trazabilidad de la planeación y confronta la intención

metodológica con la realidad de la ejecución en el campo, tal como lo plantea la aplicación del Modelo de Influencia Educativa a la actividad recreativa.

La tabla anexa a continuación (referenciada como Gráfica 1: Mapa de Interactividad) permite visualizar la secuencia metodológica a lo largo de las seis sesiones principales, codificando las acciones realizadas de la siguiente manera:

Figura 12. Mapa de la interactividad, proyecto Ludisex.

	SESIONES:	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4	Sesión 5	Sesión 6
MOMENTOS DE LA SARI	APERTURA	OG 1	OG 1	OG 1	OG 1	OG 1	OG 1
		OT1	OT1	OT1	OT1	OT1	OT1
		ET1	OG2	ET1	ET1	ET1	ET1
		OG2	ET1	OG2	OG2	OG2	OG2
		OT2		OT2	OT2	OT2	OT2
		ET2			ET2	ET2	ET2
					OG3		
					OT3		
				ET2	ET3		
	EXPLORACIÓN	OG3	OG2	OG3	OG4	OG3	OG3
		OT 3	OT2	OT3	OT4	OT3	OT3
		ET 3	ET2	ET3	ET4	ET3	ET3
		OT4		EV2			
		ET4					
	NEGOCIACIÓN	OG4	OG3	OG4	OG5		OG4
		OT5	OT3	OT4	OT5		OT4
		ET5	ET3	ET4	ET5		ET4
		OG5	INT		OT6	INT	OG5
		OT6		OG5	ET6		OT5
		ET6		OT5	INT		ET5
				ET5			
	SOCIALIZACIÓN Y EVALUACIÓN	EV1	OT4	OG6	OT7	OG4	OG6
		OG6	ET4	OT6	ET7	OT4	OT6
		OT7		ET6	EV3	ET4	ET6
		ET7					EV4

***Fuente**: De elaboración propia basada en la interactividad.*

Sesión 1. 11 de marzo de 2025

Nombre: Punto cero: El primer paso hacia una sexualidad informada

Objetivo de la sesión: Fundamentar el inicio de la estrategia LudiSex mediante el establecimiento de acuerdos pedagógicos y de convivencia, la aplicación de un diagnóstico inicial de conocimientos e introducción a la metodología de Recreación Guiada

Apertura: Presentación y acuerdos. La sesión inició con la Organización del Grupo **(OG 1)**, mediante el saludo y la presentación del proyecto LudiSex. La Organización de la Tarea **(OT 1)** estableció los acuerdos logísticos iniciales, indicando que el proyecto se llevaría a cabo los martes, cada quince días, en el salón de talleres de la Corporación Juan Bosco (CJB). Durante la Ejecución de la Tarea **(ET 1)**, los asistentes manifestaron comprender y asumir la periodicidad de las actividades. A continuación, se implementó el rompehielo "Ensalada de Frutas", para esta dinámica, los participantes se organizaron en dos subgrupos (**OG 2**), recibieron las reglas y parámetros de juego en la (**OT2**), y se procedió a la Ejecución **(ET2)** como mecanismo de integración.

El reto principal identificado durante este segmento fue la necesidad de variar constantemente las instrucciones para sostener la energía grupal y mitigar el desinterés. Analíticamente, este momento inicial permitió una organización del grupo que condujo a la identificación de dos participantes con el perfil idóneo para apoyar en tareas logísticas (asistencia, materiales). Esta observación representa una aplicación temprana de la Influencia Educativa, transformando potenciales factores de dispersión en apoyo activo para el desarrollo del taller.

Exploración: Diagnóstico y estrategias de motivación. El momento de exploración se enfocó en el diagnóstico inicial. La Organización del Grupo **(OG 3)** se dispuso de manera individual para el diligenciamiento del pre-test. La Organización de la Tarea **(OT 3)** corresponde al diligenciamiento del formato, indicando que se debía marcar con una X en la opción que cada uno consideraba correcta. Sin embargo, durante la Ejecución de la Tarea **(ET 3)** se evidenció la dificultad de algunos participantes para acatar indicaciones exactas (como responder solo la primera hoja). Esto demostró la

necesidad fundamental de realizar seguimiento constante y verificación de la comprensión en formatos estructurados. No obstante, la disposición de los participantes a pedir ayuda facilitó la resolución de dudas. Dado que la actividad transcurrió más rápido de lo previsto, se implementó el Plan B. Con la Organización de Tarea **(OT 4)**, se buscó el material necesario para la Ejecución de Tarea **(ET 4)**, elaborar un carnet de puntos acumulables. El objetivo de esta estrategia fue incentivar la participación y la interacción positiva, aprovechando que los adolescentes disfrutan de dinámicas que involucran materiales coloridos y la construcción de un objeto o producto personal.

Negociación: Construcción conjunta de los acuerdos. La Negociación se inició con la Organización del Grup**o (OG 5)** en forma de mesa redonda o asamblea para la construcción conjunta de los acuerdos de convivencia. Al comienzo, la participación fue limitada y el silencio predominó. Ante esto, la estrategia se centró en la Organización de la Tarea **(OT 5)** con un par de acuerdos propuestos por la recreadora (pedir la palabra, vocabulario adecuado), lo que funcionó como catalizador. Poco a poco, los adolescentes incluyeron aspectos esenciales desde su perspectiva, como la solicitud de que las actividades fueran dinámicas y la posibilidad de que se les explicara el contenido más de una vez si no lo comprendían. La Ejecución de la Tarea **(ET 5)** concluyó con la firma de los acuerdos como comunes; este breve momento de cesión y traspaso progresivo del control fue significativo, pues la mayoría manifestó comprender y estar de acuerdo con la presentación de LudiSex, y el 100% de los adolescentes mostró alto interés y motivación por el proyecto final (Feria de Saberes), lo que confirmó la validez de proponer metas que impliquen reconocimiento y participación en proyectos de gran escala.

Evaluación y Cierre: Para el cierre se ajustó la dinámica, transformando el juego de Piedra, Papel o Tijera en “Piedra, Papel o Responde”. La (**OT 6**) presentó la dinámica y conformó los subgrupos (**ET 6**), se formularon preguntas para reforzar contenidos sobre DSR y el conocimiento de cultura general. Aunque el grupo mostró ligera dispersión en la Ejecución de la Tarea, la fase de Organización del Grupo **(OG 6)** retomó la asamblea para la **Evaluación (EV 1)**. Se implementó una Organización de la Tarea **(OT 7)** con una dinámica en la que los participantes debían sentarse o levantarse para responder preguntas sobre su estado de ánimo ("¿Cómo te sentiste?"), aprendizajes y aspectos básicos del proyecto. La Ejecución de la Tarea **(ET 7)** permitió recoger las percepciones finales. En general, la sesión dejó aprendizajes clave sobre la gestión del tiempo, la necesidad de la claridad didáctica en las instrucciones y el impacto positivo de las estrategias de motivación para la población adolescente.



Figura 1. *Niños y niñas participando de la actividad “Piedra, papel o respondo”*

Sesión 2. 01 de abril de 2025,

Nombre: Cómo me veo y cómo me construyo

Objetivo: Fomentar la reflexión sobre la confianza y las relaciones interpersonales sanas.

Apertura: Energización y Surgimiento de Imprevistos. La sesión inició con la Organización del Grupo **(OG 1)** enfocada en el saludo y la bienvenida. Para la Organización de la Tarea **(OT 1)** se realizó una dinámica inspirada en una tendencia de Tik Tok, donde dos participantes con los ojos vendados tomaban fotografías al azar para asignar penitencias a las personas que fueran capturadas repetitivamente. La Ejecución de la tarea **(ET 1)** resultó ser divertida y energizante, cumpliendo su objetivo de generar un ambiente relajado y participativo. Sin embargo, desde este punto, el desarrollo de la sesión se vio afectado por imprevistos contextuales. Metodológicamente, se tomó la decisión crucial de descartar el plan original de abordar el "mapa del amor y la amistad", simplificando el contenido para centrarse únicamente en los Derechos Sexuales y Reproductivos (DSR). Esta acción evitó el riesgo de que la sesión se volviera ambiciosa, superficial y que no se cumpliera el objetivo.

Exploración: Diagnóstico superficial de DSR. El momento de Exploración comenzó con la dispersión de los participantes por el espacio (**OG 2**). La Organización de la Tarea **(OT 2)** se centró en la aplicación de la dinámica "Pelota de las Respuestas" como mecanismo de diagnóstico inicial sobre los DSR. Durante la Ejecución de la Tarea **(ET 2)**, se confirmó que el conocimiento previo del grupo sobre DSR era limitado y superficial. Las respuestas se inclinaron mayoritariamente hacia la mención de derechos comunes como: Derecho a la vida, salud, educación, a la alimentación, etc. Lo que

estableció un punto de partida para la intervención y reforzó la necesidad de una profundización conceptual. Adicionalmente, la definición de “relación sana” también arrojó respuestas superficiales. La Organización del Grupo **(OG 3)** se realizó posteriormente para la asignación de roles.

Negociación: Debate temático y factores externos. A manera de Negociación, se recreó el programa de televisión 'Caso Cerrado' para la Organización de la Tarea **(OT 3)**, donde se asignaron casos cotidianos relacionados con DSR. La Ejecución de la Tarea **(ET 3)**, aunque ocupó 40 minutos, permitió una retroalimentación significativa y facilitó la identificación de los derechos en juego. Se registró en el diario de campo que cerca del 80% de los aportes fueron pertinentes, aunque carecieron de profundidad conceptual; por ejemplo, al hablar sobre el derecho a la maternidad libre y elegida, se tenía en consideración la IVE (Interrupción Voluntaria del Embarazo), a pesar de no haberse abordado a profundidad; los adolescentes ya tomaban este tema en consideración. Se destacó el participante Josue Jair, cuyas contribuciones demostraron una mayor comprensión del tema, como consecuencia de experiencias previas. A este adolescente le correspondió el rol de abogado defensor de una presunta víctima de abuso sexual por parte de su esposo. El adolescente, inmerso en su rol de abogado, habló sobre el derecho al consentimiento, indicando que: “Si la persona no acepta mencionando la palabra sí, se debe entender como una duda o un no”. También explicó el significado de consentimiento, incluso añadiendo casos hipotéticos donde este derecho estuviera siendo violentado. No obstante, la dinámica fue directamente afectada por la interrupción de la educadora en función de gestora de caso, quien se llevó a los adolescentes del grupo de líderes. Estos representaban gran parte de los asistentes y asumen roles importantes en la

dinámica como: Abogados, testigos y víctimas. Este factor, aunque externo, impactó la dinámica de participación restante. Al quedar el grupo incompleto y con la duda de saber cómo iba a terminar la historia, se dio por terminado ese caso para continuar con el siguiente momento.

Evaluación y Cierre: Desafío de la competitividad y autocrítica. El cierre de la sesión se vio afectado por la falta de tiempo, lo que obligó a fusionar la Evaluación con la continuación de la dinámica del momento anterior. Se realizó la Organización de la Tarea **(OT 4)**, que consistió en dar las instrucciones para el último momento de la sesión, uniendo la dinámica "Torre del Impacto" y la finalización de la dinámica “Caso Cerrado”. La Ejecución de la Tarea **(ET 4)** se desarrolló en un ambiente de competitividad que generó indisciplina y dificultó el retorno a la concentración y la objetividad en las respuestas que se tenían antes de la interrupción del momento anterior. Este resultado subraya que, aunque la competencia facilita la participación en algunos contextos, puede convertirse en una barrera si no se gestiona adecuadamente la energía grupal. A pesar de las dificultades, la evaluación final reveló una autocrítica por parte de los participantes, quienes reconocieron la falta de disposición y la importancia del espacio para su aprendizaje. Esta situación, vista como profesional en recreación, resalta la necesidad de considerar factores contextuales cruciales (limitaciones de espacio y energía grupal), la importancia de reforzar la claridad de las instrucciones y las habilidades de convivencia aprendidas para las siguientes actividades.



Figura 2. *Asistentes del taller participando en la didáctica "Torre del impacto"*

Sesión 3. 22 de abril de 2025

Nombre: Cuerpos sabios

Objetivo de la Sesión: Promover el reconocimiento de los órganos genitales masculinos y femeninos e identificar los métodos anticonceptivos (MAC).

Apertura: Incentivo de la participación. La sesión inició con la Organización del Grupo **(OG 1)** con el ingreso al espacio, saludo y disposición por parte de los participantes. La Organización de la Tarea **(OT 1)** se enfocó en la explicación de la dinámica de incentivos de puntos, detallando las recompensas por el primer, segundo y tercer puesto (dulces como: bombón, quipito, etc.). La Ejecución de la Tarea **(ET 1)** consistió en la aceptación de la puntuación y la designación de la persona encargada de su registro. Seguidamente, se utilizó la dinámica de bingo como rompehielo. Para esto, se

dividió el grupo en dos subgrupos (**OG 2**), se socializaron las reglas (**OT 2**) y se ejecutó la dinámica (**ET 2**), lo que generó un ambiente de energía y participación.

Un hallazgo clave de este momento fue la adolescente Naomi, quien inicialmente manifestó preocupación por los juegos bruscos que le podrían afectar por su estado de gestación; sin embargo, se involucró en la dinámica por decisión propia al ver que el juego no representaba ningún riesgo. Este hecho evidenció la efectividad de la estrategia de inclusión. Aunque en el espacio solo tres personas (los tres educadores) conocíamos sobre el embarazo de Naomi, los asistentes fueron comprendiendo que más allá de la competencia, ganaba el grupo que mejor organizaba el bingo, coordinando entre ellos y organizando una estrategia. El desarrollo de la autonomía de la participante por participar y cuidarse ella misma sin dejar de aprender o involucrarse en la dinámica superó una barrera percibida, ya que al principio ella era de las participantes que no reconocían la importancia de este espacio e incluso hacía comentarios saboteadores.

Exploración: Diagnóstico y sensibilización corporal. El momento de Exploración comenzó con la Organización del Grupo **(OG 3)**, disolviendo los subgrupos para un trabajo individual en un espacio definido. La Organización de la Tarea **(OT 3)** consistió en la entrega de siluetas corporales según afinidad y gustos, en está los y las adolescentes debían dibujar los órganos que reconocieran sin una instrucción específica. La Ejecución de la Tare**a (ET 3)** arrojó un diagnóstico visual significativo: de las 28 personas presentes, solo 14 (9 niños y 5 niñas) representaron o ubicaron órganos reproductores externos o visibles, mientras que la otra mitad se centró en órganos internos no sexuales (corazón, cerebro, huesos). Este resultado permitió evidenciar el nivel de familiarización y reconocimiento que tienen los participantes respecto a su propio cuerpo. La

socialización de las siluetas después de la exploración se convirtió en la **Evaluación (EV 2)**, pues este patrón llamó la atención, estableciendo este diagnóstico como un punto de partida valioso para la profundización en la temática de salud sexual y reproductiva.

Negociación: Profundización de contenidos y estrategias lúdicas. Para profundizar en la anatomía del sistema reproductor masculino y femenino, el grupo se organizó en tres subgrupos (**OG 4**), quienes recibieron las indicaciones para la Organización de la Tarea **(OT 4)**, donde se asignó a cada subgrupo un mapa del sistema genital (masculino, femenino interno y femenino externo) para armar a modo de rompecabezas. La Ejecución de la Tarea **(ET 4)** fue recibida con interés y sirvió como un puente lúdico para adentrarse en el tema, estimulando la curiosidad y la exploración atenta de las ilustraciones. La socialización de los mapas, combinada con preguntas individuales, fomentó una mayor participación y permitió a los adolescentes acumular puntos y conectar narrativas personales con los temas abordados. La transición a la identificación de métodos anticonceptivos (MAC) se dio con la reorganización en dos subgrupos (**OG 5**), donde la dinámica de "Concéntresex" (**OT 5**" sirvió para socializar las reglas y estrategias permitidas. El desarrollo de este momento (**ET 5**) generó un alto nivel de entusiasmo y un indicador de negociación implícita por parte del grupo al solicitar rondas adicionales. En esta competencia pasiva, se identificaron dos motivaciones en la Ejecución: la acumulación de puntos (80%) como motivación extrínseca predominante, y el interés genuino por el contenido (20%) como motivación intrínseca.

Evaluación y Cierre: Síntesis de la apropiación y adaptación metodológica. El cierre se enfocó en la apropiación de los MAC. La Organización del Grupo **(OG 6)** se reestructuró en tres subgrupos según el tipo de MAC (Hormonales, de Barrera y

Quirúrgicos). La Organización de la Tarea **(OT 6)** asignó roles para el dramatizado de "vendedor puerta a puerta". La Ejecución de la Tarea **(ET 6)** se centró en la evaluación de la apropiación individual de un método específico.

Metodológicamente, esta sesión fue inicialmente diseñada para desarrollarse en dos sesiones separadas. Sin embargo, debido a cambios en la disponibilidad de tiempo y espacio, se hizo necesario unificar los contenidos. Esta decisión representó un reto de planeación, pero se logró adaptar las planeaciones iniciales basadas en la SARI a una nueva planeación bajo esta misma metodología. Esta nueva planeación unificó las actividades más importantes de las dos anteriores sin dejar de lado el objetivo, combinando las dinámicas de diagnóstico con las de profundización (rompecabezas y Concéntresex). Esta acción deja ver lo flexible que es la metodología SARI, que, aunque contempla momentos específicos y conectados entre sí, no siempre funciona de igual manera en el trabajo en campo. Esta decisión se toma tras reflexionar sobre lo que el recreador espera lograr y las necesidades o motivaciones de los recreandos. Esta acción se enmarca en la **Práctica Reflexiva**, descrita por *Donald A. Schön* como la capacidad del profesional para convertirse en un "investigador en el contexto práctico". Dicha reflexión permite cuestionar los esquemas preestablecidos y generar nuevas estrategias de actuación, ajustando la metodología para tomar decisiones fundamentadas y orientadas a la mejora continua, confirmando el ciclo dinámico de acción-reflexión-acción.



Figura 3. *Adolescentes interactuando con el rompecabezas del sistema reproductor femenino externo.*

Sesión 4. 06 de mayo de 2025

Nombre: Entre escaleras y resbalones: Un juego sobre sexualidad.

Objetivo General: Promover la reflexión activa sobre la sexualidad y desmitificar conceptos erróneos sobre la IVE.

Apertura: Movilización y rompehielo. El momento inicial se centró en la logística para la movilización. La Organización del Grupo **(OG 1)** se enfocó en el llamado al punto de encuentro de los asistentes, seguida por la Organización de la Tarea **(OT 1)** para establecer acuerdos de convivencia para el traslado a la cancha y selección de la misma. La Ejecución de la Tarea **(ET 1)** contó con el apoyo de un educador quien organizó a los subgrupos para la movilización, anticipando un aumento en la energía participativa por el cambio de espacio. En la cancha, la Organización del Grupo **(OG 3)**

asignó a cuatro personas la tarea de entregar y organizar los materiales de papelería para el rompehielo y el resto de actividades. La Organización de la Tarea **(OT 3)** solicitó a los NNA escribir sus nombres en papelitos y posteriormente se dieron las instrucciones de juego. Durante la ejecución de la tarea **(ET 3)**, la asignación de puntos demostró ser un motivador efectivo para contrarrestar la energía inicial baja. Sin embargo, se observaron intentos de trampa por parte de algunos participantes, lo que subrayó la necesidad de mantener un equilibrio constante entre la motivación extrínseca y la claridad en las reglas.

Exploración: Rechazo al juego tradicional. La Exploración se inició con la Organización del Grupo **(OG 4)**, dividiendo a los NNA en cinco subgrupos para compartir materiales. La Organización de la Tarea **(OT 4)** consistió en estructurar la tabla del juego STOP en hojas de block a manera individual. Este momento se convirtió en un punto de quiebre inesperado, pues la Ejecución de la Tarea **(ET 4)** generó una recepción mayoritariamente negativa. Varios adolescentes expresaron su rechazo al juego tradicional y devolvieron las hojas, incluso antes de que se explicara la adaptación de la temática a los DSR. Aquellos que accedieron a participar mostraron dificultades iniciales para comprender la dinámica, y las respuestas obtenidas fueron vagas e imprecisas. Este resultado constituyó un diagnóstico conceptual que evidenció que, ante una pregunta directa o estructurada, como nombre específico de los DSR aún no estaba interiorizada, lo que reafirmó la necesidad de reforzar la apropiación conceptual.

Negociación: Debate temático. La Negociación se desarrolló con normalidad, contrastando con la baja receptividad de la actividad previa. La Organización del Grupo **(OG 5)** se realizó volviendo a la mesa redonda. La Organización de la Tarea **(OT 5)** se

centró en la disposición para escuchar a la persona invitada de la Fundación Si Mujer. La Ejecución de la Tarea **(ET 5)** se desarrolló durante la presentación del marco normativo de la Interrupción Voluntaria del Embarazo (IVE). Este espacio generó un debate significativo y un alto nivel de participación, con los adolescentes expresando inquietudes y defendiendo puntos de vista sobre el tema. Pese a que la memorización de los números de las sentencias (C-055 y C-355) resultó un desafío, lograron comprender los principios y las implicaciones legales. Este contraste de energía subrayó la importancia de la temática como un motor de interés y participación, evidenciando que la conexión con problemas reales genera mayor interés que el formato tradicional del juego.

Evaluación y Cierre: Desafíos logísticos y aprendizajes contextuales. Para la continuación de la actividad, se omitió la reorganización formal del grupo, lo que permitió una transición directa a la Organización de la Tarea **(OT 6)**, que consistió en dibujar el tablero del juego "Escaleras y Resbalones" en el suelo con tiza, adaptándolo a las condiciones de la cancha. La Ejecución de la Tarea **(ET 6)** presentó desafíos logísticos por la imprecisión del diseño y la confusión inicial sobre la dirección del juego. Sin embargo, se implementó una estrategia adaptativa realizando preguntas generales para involucrar a más participantes y otorgar puntos por respuestas, lo que permitió generar retroalimentación a pesar de la repetición de respuestas basadas en experiencias previas. Finalmente, se procedió a la Evaluación y Cierre. La Organización de la Tarea **(OT 7)** dispuso el espacio y elementos para la Ejecución de la Tarea **(ET 7)**, que fue el desarrollo de la dinámica de "preguntas y respuestas" para suplir la imposibilidad de usar elementos físicos. La **Evaluación (EV 3)** se realizó formulando preguntas clave y dialogando con los adolescentes sobre sentimientos, recomendaciones y posibles mejoras, donde la

participación fue notable. Al concluir, el grupo manifestó su desagrado por la dinámica del "Stop" y se evidenció en algunos la falta de comprensión de la relevancia de los temas para su futuro. Metodológicamente, se concluyó que el esfuerzo logístico de trasladar el taller a la cancha no se vio reflejado en una participación sostenida, siendo la ganancia por la novedad del espacio superada por la desorganización contextual.





Figuras 4 y 5. Adolescentes realizando la dinámica "Entre escaleras y resbalones"

Sesión 5. 13 de mayo de 2025.

Nombre: De camino a la prevención

Objetivo: Ampliar el conocimiento sobre Infecciones de Transmisión Sexual (ITS) y su prevención.

Apertura: Estímulo y activación del grupo. El momento de apertura se centró en la logística entre la recreadora y el grupo de líderes de la Corporación, la asignación de los puntos a los que se les darían estímulo y el desarrollo de la dinámica de activación grupal. La Organización del Grupo **(OG 1)** ocurrió tras la llegada y disposición inicial del espacio. La Organización de la Tarea **(OT 1)** se enfocó en la ambientación del espacio recreando un consultorio médico y la asignación de roles de liderazgo para la jornada. La Ejecución de la Tarea **(ET 1)** estuvo enmarcada en la asignación y supervisión de roles y casos para la dinámica rompehielo. "Cara y Sello" (**OG 2**) consistió en organizarse en parejas. La (**OT 2**) corresponde a la aceptación de roles y distribución por el espacio y la (**ET 2**), siendo la ejecución de la dinámica. “Cara” indica juntar palmas frente a frente con la pareja inicial, mientras que "Sello" significa juntar espalda con espalda con las palmas unidas detrás. Cuando se dice "Cambio de Cara", las parejas se separan y buscan una nueva para colocarse frente a frente con las palmas unidas. De igual manera, "Cambio de Sello" implica separarse y encontrar una nueva pareja para juntar espaldas con las palmas unidas detrás. La actividad continúa con la alternancia de estos comandos a diferentes ritmos.

Exploración: Dramatizado clínico. La Exploración se destinó al desarrollo temático de las ITS. La Organización del Grupo **(OG 3)** se dio al formar cinco subgrupos que se convirtieron en cinco consultorios. La Organización de la Tarea **(OT 3)** consistió en dotar de información sobre cada ITS y la asignación de los casos a abordar

(infecciones bacterianas, VPH/Herpes, VIH/SIDA y pruebas de control). La regla en este momento fue utilizar la información que se les fue suministrada, usar la imaginación para crear personajes, nombre, historias, entre otros; pero siempre utilizando información científica y comprobada para no llevar a la desinformación al resto de asistentes. La Ejecución de la Tarea **(ET 3)** se centró en el dramatizado, donde los adolescentes demostraron un avance significativo en sus habilidades de *role-playing* y una apropiación considerable de los conceptos, usando las fichas informativas como apoyo. Sin embargo, la extensión de las presentaciones grupales (aproximadamente 20 minutos cada una) generó una limitación de tiempo considerable frente al desarrollo del siguiente momento. Se tomó la decisión de continuar con el dramatizado ya que los NNA estaban mostrando un nivel de apropiación, cumpliendo así con los objetivos planteados inicialmente. Concluir una dinámica que para ellos era significativa y motivadora podría traer situaciones adversas en el resto de la sesión.

Negociación: (Interrupción - No Desarrollo) Debido a la Interrupción **(INT)** consecuente por la extensión de las presentaciones en el momento de Exploración, el momento de Negociación planeado para esta sesión (que era la creación de un cómic colectivo) no se llevó a cabo. Metodológicamente, este imprevisto representó un desafío logístico que obligó a tomar la decisión de emplear el tiempo restante en evaluar la comprensión conceptual de las ITS.

Evaluación y Cierre: Refuerzo positivo y autonomía temática. Para el momento de Evaluación, la Organización del Grupo **(OG 4)** se enfocó en organizar a los NNA, en hilera, hombro a hombro en posición de carrera para la actividad. La Organización de la Tarea **(OT 4)** se define como el espacio para la explicación de la dinámica y la

coordinación con el líder que actuaría como moderador y asignadores de los puntos. La Ejecución de la Tarea **(ET4)** se llevó a cabo mediante la formulación de las cinco preguntas iniciales. Posteriormente, al ver que los adolescentes responden de manera asertiva, se incorporaron preguntas formuladas por los adolescentes para sus compañeros. Se implementó una estrategia de refuerzo positivo (puntos y dulces para todos), lo que resultó en una alta participación y atención, sin necesidad de llamadas de atención. Aquí lo más difícil fue la dificultad presentada por algunos participantes para comprender la formulación de la pregunta: Por ejemplo, ¿es posible quedar en embarazo en una piscina? Siendo esta un mito sobre transmisión de ITS, lo que requirió una reformulación constante acompañada de ejemplos, procurando que todos y todas comprendieran que no es posible embarazarse en una piscina solamente con el contacto del agua. La sesión concluyó a la hora prevista, destacando el interés de los adolescentes en diversas situaciones hipotéticas relacionadas con la prevención y el contagio de ITS, evidenciando que el tema central generó una autonomía de pregunta sobre situaciones relevantes para su vida.





Figuras 6 y 7*. Dinámica "Consultorio médico"*

Sesión 6: 27 de mayo de 2025

Nombre: Manos artesanas

Objetivo: Evaluar y consolidar la apropiación de conocimientos y habilidades sobre salud sexual y reproductiva, derechos y relaciones sanas en los y las adolescentes, a través de la arcilla.

Apertura: Activación Energética y Ajustes Logísticos. El taller dio inició en la casa juvenil con la Organización del Grupo **(OG 1)**, centrada en el saludo cordial, la bienvenida dando pie a la Organización de la Tarea **(OT 1)**, donde se hizo la puesta en común de los incentivos a los tres primeros ganadores de la dinámica de puntos. La Ejecución de la Tarea **(ET 1)** consistió en la asignación de las personas delegadas para el apoyo logístico y la realización de ajustes colectivos para la jornada. La activación y la elevación de la energía grupal se lograron con la dinámica "Balonmano" (**OG 2**), donde el grupo se organizó en círculo, todos agarrados de las manos, y se delegaron a cuatro personas encargadas de iniciar y dinamizar la competencia. La (**OT 2**) consistió en explicar las reglas y condiciones para ganar en esta dinámica. Posteriormente, la **(ET 2)**, a pesar de una resistencia inicial en la organización del círculo, la ejecución del juego rápidamente elevó la energía del grupo, generando entusiasmo y cumplimiento el objetivo de preparar al grupo para la siguiente actividad.

Exploración: Post-Test y Desafíos de la evaluación formal. El momento de exploración se destinó a la evaluación formal. La Organización del Grupo **(OG 3)** se realizó de forma individual, es decir, que en este momento todos los participantes se sentaron separados. La Organización de la Tarea **(OT 3)** consistió en la entrega del post-test (la segunda aplicación de las preguntas iniciales, incluyendo ítems sobre percepción de los talleres). La Ejecución de la Tarea **(ET 3)**, que duró 15 minutos, requirió un acompañamiento constante, ya que era confuso para los adolescentes diferenciar entre la hoja del formulario pre y el post, y fue necesario recordarles de qué manera debían diligenciar el formato. Posteriormente, se tomó la decisión metodológica de no aplicar el post-test a participantes nuevos para asegurar que los conocimientos

evaluados fueran producto directo de la intervención LudiSex. Casos como el de Naomi, una adolescente con dificultades de lectura, y Jhon Eider, con retraso en el ciclo académico, resaltaron la necesidad de una atención personalizada, ya que ambos necesitaron apoyo para completar el instrumento. Esta situación evidenció la limitación de las pruebas estandarizadas en contextos de alta vulnerabilidad.

Negociación: Búsqueda del tesoro y producción artística. El momento de negociación abarcó dos actividades. La primera, una búsqueda del tesoro, dando paso a la (**OG 4**), donde se conformaron tres subgrupos diferenciados por colores (amarillo, rosado y azul). En la (**OT 4**) los adolescentes recibieron las indicaciones de cómo se iba a realizar la búsqueda y en los lugares donde debían buscar. La (**ET 4)** inició con elegir representantes por su popularidad, y ellos empezaron a desarrollar la dinámica. Aunque la búsqueda generó gran entusiasmo, se extendió más de lo previsto debido a la complejidad de algunas pistas, lo que representó un desafío logístico que impactó en la planeación.

La segunda actividad, "Manos Artesanas", inició con la (**OG 5**), donde los asistentes se organizaron en cinco grupos según sus afinidades, para dar paso a la (**OT 5**). Aquí fue necesario delegar a seis personas para ir al espacio de la ludoteca por los materiales necesarios para la **(ET 5)**, que implicó el trabajo individual. Los adolescentes realizaron sus bocetos con dedicación, mostrando una alta expectativa por crear figuras que participarían en un futuro concurso. Se entregaron figuras en papel asignadas al azar para vincular la producción artística a los contenidos de LudiSex. Un 10% manifestó inconformidad inicial, lo que exigió brindar apoyo individualizado, buscando referencias o permitiendo figuras alternativas con simbolismo claro. A las 3:30 p.m., se dio paso a la

exposición de Miguel Ángel, un adolescente del programa, quien hablaría sobre sus aprendizajes en el proceso formativo con la Fundación Si Mujer.

Evaluación y Cierre: Descentralización del proceso creativo. La sesión finalizó a las 4:00 p.m. El educador Iván entregó las bolsas de arcilla mientras el grupo se organizaba en una fila (**OG 6**). La indicación fue que los adolescentes se debían llevar la arcilla para sus casas (**OT 6**), y se les habló sobre los cuidados que debían tener al manipular este material (**ET 6**). Esta acción representó una estrategia de descentralización del proceso creativo, buscando fomentar un mejor proceso de confianza y elaboración con el material en un ambiente más cómodo, evitando el desorden y promoviendo la autonomía de producción que se llevaría a cabo en las casas. La propuesta fue recibida con entusiasmo por parte del 95% de los participantes. La **Evaluación (EV 4)** estuvo implícita en las preguntas realizadas durante la exposición de Miguel Ángel, para garantizar que se le prestara atención. Aun así, predominó la alta expectativa del grupo por el concurso de las figuras.





Figuras 8 y 9. *Creación de los bocetos y evaluación final.*

Cierre de la intervención

La Sesión **7** constituyó la fase de cierre y documentación final del proyecto LudiSex, cuyo objetivo fue generar evidencia tangible del proceso de aprendizaje e impacto en los adolescentes. La intención inicial del proyecto fue participar en el Festival de Familias que se desarrolla en el mes de junio por parte de la Corporación, está se redefinió estratégicamente debido a limitaciones logísticas y de tiempo, dando paso a la

producción de un cortometraje documental y un álbum fotográfico. Es fundamental señalar que la implementación de esta fase se planeó bajo la metodología SARI (Secuencia de Actividad Recreativa Intensiva) pero por motivos de tiempo y condiciones se redefinió la planeación y se optó por desarrollar fases denominándolas 1, 2, 3 y 4, este cambio se dio ya que estas no son codependientes y se desarrollaron en espacio no formales como el aula de taller. A los adolescentes se les dio 15 días a partir de la fecha para entregar las figuras de arcilla terminadas para el concurso. Como consecuencia de esta no formalidad en tipo de encuentro con los adolescentes, el día de la entrega final de las figuras ninguno de los adolescentes llevó las figuras.

El fracaso en la recolección de las figuras de arcilla invalidó el Plan B de documentación del impacto, obligando a una improvisación del Plan C. Esta contingencia se materializó en la creación de un cortometraje basado en las voces de los adolescentes, seleccionados únicamente por voluntariedad. La premura impuesta por las fechas de entrega hizo que la grabación se desarrollara de manera rápida y con prisa, lo que comprometió la profundidad de las narrativas. La posterior edición del vídeo, desarrollada por la practicante del área de comunicaciones, cumplió con la necesidad de generar una memoria institucional. Sin embargo, la influencia ejercida a través del guion estructurado y dirigido alteró el proceso de Influencia Educativa, ya que limitó la expresión auténtica y espontánea de los jóvenes. Por lo tanto, el producto audiovisual resultante no puede ser considerado una evidencia objetiva de la apropiación auténtica de los conceptos de Derechos Sexuales y Reproductivos (DSR**)**, sino más bien como un reflejo de las afirmaciones deseadas para el cierre del proyecto.

5.3.3 Estructura de Participación: La Distribución de la Interacción

La estructura de participación en la estrategia LudiSex se analizó a través de los Segmentos de Interacción (SI) observados en los Diarios de Campo, revelando un proceso progresivo de cesión y traspaso del control y la responsabilidad, un mecanismo central de la Influencia Educativa (IE).

El interés y la apropiación de la actividad conjunta por parte de los adolescentes se manifestó en una activa demanda por asumir roles logísticos. Desde los primeros momentos de cada sesión, los recreandos se acercaban al recreador para solicitar la responsabilidad de tareas como el control de materiales, el sellado de puntos o la organización de la logística. Esta iniciativa temprana es un indicador de que la actividad generó un motivo intrínseco en los participantes, superando la mera asistencia.

El punto de inflexión en la sesión de control se evidenció en la Sesión 5, donde una leve indisposición vocal del recreador impulsó a los adolescentes a tomar un rol activo en el desarrollo de la sesión. Este episodio demostró que el grupo había interiorizado la estructura y el propósito de la Secuencia de Actividad Recreativa (SAR), permitiendo la autorregulación y la continuidad de la actividad sin la guía constante del adulto. La organización espontánea del grupo en este momento crucial subraya el éxito en la transferencia de la responsabilidad sobre la tarea.

A pesar de que se procuró la mezcla de participantes, la dinámica de grupo mostró la persistencia de los grupos de afinidad preexistentes. No obstante, la actividad conjunta de LudiSex sirvió como un espacio de negociación y mediación de conflictos. Se presentaron momentos de tensión, frustración o desacuerdos de convivencia, a menudo derivados de malos comentarios o falta de tolerancia. La resolución de estos conflictos,

aunque requirió la mediación de educadores, se dio dentro del marco de la actividad, reforzando el componente de saber ser y estar de los contenidos. Además, a pesar de experimentar frustración por la complejidad de algunas dinámicas, los adolescentes mostraron una alta tasa de participación y persistencia, reflejando la Resiliencia Metodológica del eje recreador-contenido.

La efectividad de la Influencia Educativa se hizo palpable en el avance de adolescentes específicos, quienes no solo progresaron en la terminología y el desarrollo de los talleres, sino que también expresaron un cambio en su autopercepción y valoración del espacio. Casos como el de Josue Ospina, Ana Zulei Grueso y Salome Ibarguen mostraron un avance significativo en terminología, desarrollo y participación, evidenciando la cesión y traspaso de la tarea.

Otros comentarios resaltan el impacto de la intervención:

- Jampool, quien al inicio mencionó que "esos no eran temas para un niño como él", se mostró posteriormente muy entusiasmado por el inicio de cada sesión, lo que indica una superación de la resistencia cultural inicial y una apropiación subjetiva del contenido.
- Ana Zulei mencionó: "Me siento muy contenta cuando toca taller de sexualidad, es mi espacio favorito porque me siento inteligente", lo que demuestra que la actividad conjunta generó un sentido de competencia y autoeficacia en la participante.
- Naomi comentó: "Yo ya he pasado por procesos de educación sexual en el hospitalito, pero aquí he aprendido mucho", sugiriendo que la metodología lúdica de LudiSex fue más efectiva o complementaria a otros procesos formales, generando un aprendizaje significativo.

Los nombres que se mencionan corresponden a seudónimos, con el fin de resguardar la identidad de los adolescentes.

En conclusión, el análisis de la interactividad demuestra que la estrategia LudiSex logró establecer un ambiente de Influencia Educativa, donde la estructura de participación facilitó la autorregulación y la apropiación activa de los contenidos de DSR, superando las barreras de resistencia y generando un impacto positivo en la percepción de competencia de los adolescentes.

5.4 Análisis Cuantitativo de la intervención

El componente cuantitativo de la investigación se diseñó con el propósito de evaluar el cambio de los conocimientos y las percepciones subjetivas de los adolescentes participantes del proyecto de intervención LudiSex. El análisis se centró en un diseño de elaboración propia de un pre-test y post-test. Dicho cuestionario constó de 16 preguntas que abordaron contenidos como: Los Derechos Sexuales y Reproductivos (DSR), la distinción entre sexo y género, los procesos biológicos del cuerpo humano, los Métodos Anticonceptivos (MAC), las Infecciones de Transmisión Sexual (ITS), y el marco legal de la Interrupción Voluntaria del Embarazo (IVE). Para asegurar la pertinencia y validez conceptual, el diseño de este instrumento integró referentes técnicos del test interno de la Fundación Si Mujer y se adaptaron preguntas de la Encuesta Nacional de Demografía y Salud **(ENDS)** del año 2024. Un estudio adelantado por el Ministerio de Salud y Protección Social que busca valorar los cambios demográficos de la población ocurridos en los últimos cinco años, con el fin de obtener un análisis actualizado sobre los conocimientos, actitudes y prácticas en salud sexual y reproductiva de los colombianos en edad fértil. [14]

[14]Ministerio de Salud y Protección Social. (2023). Análisis de Situación de Salud (ASIS) Cali (cita textual para el contexto cuantitativo).

El proceso de recolección de datos inició con el Pre-Test, aplicado en la Sesión 1, con el objetivo de establecer el conocimiento y las percepciones iniciales de la población antes del proceso de intervención. En esta toma de la muestra se obtuvieron 34 respuestas de adolescentes. La segunda toma, correspondiente al Post-Test, aplicado en la última sesión, se implementó bajo criterios de inclusión: solo se aplicó a aquellos participantes que habían completado el cuestionario inicial o que hubieran asistido mínimo al 60% de las sesiones del proyecto. Esta decisión se tomó para establecer una relación de causalidad más plausible y asegurar que cualquier cambio significativo en los resultados fuera una consecuencia directa y atribuible al proceso de intervención LudiSex.

Tabla 2. *Consolidado de las respuestas obtenidas del Pre y Post test.*

No.	PREGUNTAS	PRE-TEST (N=25)			POS TEST (N=25)		
		SI/ PORCENTAJE VALIDO	NO/ PORCENTAJE VALIDO	NO SABE/ NO ESPONDE	SI/ PORCENTAJE VALIDO	NO/ POECENTAJE VALIDO	NO SABE/ NO ESPONDE
1	¿Considero que tengo información suficiente sobre salud sexual y reproductiva?	13/ 65	7/ 35	5	23/ 92	2/ 8	0
2	¿Sexo y género son lo mismo?	13/ 61,9	8/ 38,1	4	21/ 87,5	3/ 12, 5	1
3	¿Sabes cuáles son los derechos sexuales y los derechos reproductivos?	10/ 47,6	11/ 52,4	4	23/ 95,8	1/ 4,2	1
4	¿Me siento cómodo/a hablando de mi cuerpo y sus cambios?	7/ 41,2	10/ 58,8	8	21/ 87,5	3/ 12,5	1
5	¿Los derechos humanos cambian de país a país?	12/ 57,1	9/ 42,9	4	23/ 95,8	1/ 4,2	1
6	¿Sé a dónde ir cuando necesito información sobre métodos anticonceptivos?	6/ 33,3	12/ 66,7	7	21/ 87,5	3/ 12,5	1
7	¿La doble protección se refiere a usar condón masculino y femenino a la vez?	9/ 50	9/ 50	7	21/ 87,5	3/ 12,5	1
8	¿El VIH y el SIDA son lo mismo?	9/ 52,9	8/ 47,1	8	1/ 95,7	22/ 4,3	2
9	¿Sólo se puede quedar en embarazo si hay una relación sexual con penetración?	9/ 50	9/ 50	7	1/ 96	24/ 4	0
10	¿Conozco los riesgos, implicaciones y responsabilidades de un embarazo en la adolescencia?	7/ 36,8	12/ 63,2	6	22/ 100	0	3
11	¿Vivir libremente la orientación sexual (asexualidad, homosexualidad, etc.) es un Derecho Humano?	8/ 47,1	9/ 52,9	8	23/ 100	0	2
12	¿En Colombia una mujer puede interrumpir un embarazo no deseado hasta la semana 24 sin ningún requisito?	8/ 50	8/ 50	9	21/ 100	0	4
13	¿En Colombia, una joven menor de 18 años requiere autorización de su madre, padre o acudiente para interrumpir su embarazo?	22/ 50	4/ 50	7	1/ 91,7	23/ 8,3	1
14	¿La entidad de salud tiene 10 días para responder a una solicitud de interrupción voluntaria de embarazo?	11/ 61,1	7/ 38,9	7	5/ 79,2	19/ 20,8	1
15	¿Después de la semana 24 de gestación una mujer puede interrumpir un embarazo si está en una de las causales contenidas en la Sentencia C-355 de 2006?	7/ 41,2	10/ 58,8	8	20/ 83,3	4/ 16,7	1
16	¿Cualquier contacto de tipo sexual con un/a menor de 14 años es un delito?	7/ 41,2	10/ 58,8	8	22	1/ 4,3	2

Fuente: *De elaboración propia.*

A Continuación, se establece una comparación directa de los resultados de las 16 preguntas entre el Pre-test y el Post-test. El foco de este análisis recae en el porcentaje de cambio de la respuesta el cual se utiliza como indicador para cuantificar el incremento en el nivel de conocimientos de los NNA sobre DRS.

P1. ¿Considero que tengo información suficiente sobre salud sexual y reproductiva?. La percepción de los participantes sobre su conocimiento inicial de salud sexual y reproductiva mostró un avance. El porcentaje válido de quienes consideraron tener información suficiente aumentó del *65.0% al 92.0%,* lo que representa una mejora de *27.0 puntos porcentuales*.

P2. ¿Sexo y género son lo mismo? Para esta pregunta la respuesta correcta y/o que se esperaba obtener es No. Revelando un retroceso en la comprensión conceptual. El porcentaje de respuestas correctas no disminuyó de *38.1%* en el Pre-test a *12.5%* en el Post-test, lo que representa una disminución de *25.6 puntos porcentuales.*

P3. ¿Sabes cuáles son los derechos sexuales y los derechos reproductivos? Se muestra una mejora, el porcentaje válido de participantes que afirmó conocer los DSR aumentó del *47.6%* en el Pre-test al *95.8%* en el Post-test. Esta ganancia de *48.2 puntos porcentuales.*

P4. ¿Me siento cómodo hablando de mi cuerpo y sus cambios? El porcentaje de

participantes que se sentía cómodo marcando la opción sí, experimentó un aumento, pasando del *41.2%* en el Pre-test al *87.5%* en el Post-test; con aumento *de 46.3 puntos porcentuales*

P5. ¿Los derechos humanos cambian de país a país? La comprensión de la universalidad de los Derechos Humanos mejoró ya que la opción correcta es "NO" cambian de país a país. El porcentaje de participantes que respondió correctamente "NO" aumentó del *42.9%* en el Pre-test al *95.8%* en el Post-test. Esta ganancia de *52.9 puntos porcentuales* es una de las mayores observadas, lo que demuestra la alta efectividad del programa en la consolidación de este principio fundamental de derechos.

P6. ¿Sé a dónde ir cuando necesito información sobre métodos anticonceptivos? Esta pregunta reflejó uno de los conocimientos iniciales más bajos, con el *33.3%* de los participantes respondiendo afirmativamente en el Pre-test. Se experimentó un aumento de *54.2 puntos porcentuales.* El porcentaje de acierto en el Post-test alcanzó el *87.5%.*

P7. ¿La doble protección se refiere a usar condón masculino y femenino a la vez? El conocimiento sobre el concepto correcto de doble protección mejoró. El porcentaje válido de quienes respondieron correctamente "NO" aumentó del *50.0%* en el Pre-test al *87.5%* en el Post-test. Esta ganancia es de *37.5 puntos porcentuales*.

P8. ¿El VIH y el SIDA son lo mismo?. El porcentaje válido de quienes respondieron correctamente "NO" aumentó pasando del *47.1%* en el Pre-test al *95.7%* en

el Post-test. Esto representa una mejora de *48.6 puntos porcentuales*.

P9. ¿Sólo se puede quedar en embarazo si hay una relación sexual con penetración? El porcentaje válido de quienes respondieron correctamente "NO" aumentó del *50.0%* en el Pre-test a un *96.0%* en el Post-test. Este incremento fue de *46.0 puntos porcentuales.*

P10. ¿Conozco los riesgos, implicaciones y responsabilidades de un embarazo en la adolescencia? El porcentaje válido de participantes que respondió afirmativamente "SI" aumentó del 36.8% en el Pre-test a un *100.0%* en el Post-test. El incremento fue de *63.2 puntos porcentuales*

P11. ¿Vivir libremente la orientación sexual (asexualidad, homosexualidad, etc.) es un Derecho Humano? El porcentaje válido de esta respuesta afirmativa aumentó del *47.1%* en el Pre-test a un *100.0%* en el Post-test. Esta mejora de *52.9 puntos porcentuales* es significativa y demuestra que se transformó el desconocimiento inicial sobre este derecho.

P12. ¿En Colombia una mujer puede interrumpir un embarazo no deseado hasta la semana 24 sin ningún requisito?. El porcentaje válido de respuestas afirmativas aumentó del *50.0%* en el Pre-test a un *100.0%* en el Post-test. Esta ganancia es de *50.0 puntos porcentuales.*

P13. ¿En Colombia, una joven menor de 18 años requiere autorización de su madre, padre o acudiente para interrumpir su embarazo?. El porcentaje válido de quienes respondieron correctamente "NO" aumentó del *50.0%* en el Pre-test al *91.7%* en el Post-test con una ganancia de *41.7 puntos porcentuales.*

P14. ¿La entidad de salud tiene 10 días para responder a una solicitud de interrupción voluntaria del embarazo?. El porcentaje válido de respuestas afirmativas aumentó del *61.1%* en el Pre-test al *79.2%* en el Post-test. Hubo un aumento positivo *de 18.1 puntos porcentuales.*

P15. ¿Después de la semana 24 de gestación una mujer puede interrumpir un embarazo si está en una de las causales contenidas en la Sentencia C-355 de 2006?. El porcentaje válido de quienes respondieron afirmativamente aumentó del *41.2%* en el Pre-test al *83.3%* en el Post-test. Este incremento es de *42.1 puntos porcentuales*.

P16. ¿Cualquier contacto de tipo sexual con un/a menor de 14 años es un delito?. El porcentaje válido de quienes respondieron correctamente "SI" aumentó del *41.2%* en el Pre-test a un *95.7%* en el Post-test. Esta ganancia *de 54.5 puntos porcentuales*.

El análisis descriptivo de los resultados Pre-test y Post-test revela un incremento en el nivel de conocimiento de los participantes tras la intervención, demostrando la capacidad de las intervenciones de Ludisex para modificar positivamente percepciones, conocimientos e imaginarios. Esto se evidencia en el aumento de la proporción de

respuestas correctas en 15 de 16 preguntas evaluadas

Se registraron incrementos en áreas temáticas como: El reconocimiento de los Derechos Sexuales y Reproductivos *(P3: +48.2 p.p.).* La normativa actual de la Interrupción Voluntaria del Embarazo (IVE) (P12 y P11 alcanzaron el *100.0%* de acierto) y el conocimiento de riesgos y mecanismos de protección (P10: *+63.2 p.p.* en conocimiento sobre embarazo adolescente; P6: *+54.2 p.p*. en acceso a anticonceptivos). Estos datos confirman la efectividad de las intervenciones.

No obstante, la evaluación reveló dos resultados que requieren una discusión diferente a la anterior. El primer punto es el Ítem o pregunta 14 (Plazo de 10 días para respuesta de solicitud de IVE) el plazo correcto de una entidad prestadora del servicio de salud es de 5 días calendario, el cual representa la menor tasa de incremento con un aumento de *+18.1 puntos porcentuales*. Si bien la proporción de acierto incrementó, el resultado sugiere que los detalles procedimentales y los plazos legales específicos no alcanzaron el mismo nivel de asimilación, lo que indica la necesidad de un énfasis metodológico en futuras intervenciones.

El segundo, y de mayor relevancia metodológica, es el retroceso conceptual evidenciado en el Ítem 2 (Sexo y Género). La proporción de respuestas correctas "NO" disminuyó *en -25.6 puntos* porcentuales (de *38.1% a 12.5%* en la respuesta correcta). Este resultado constituye una anomalía que exige una revisión de la acción pedagógica, puesto que, en lugar de clarificar la distinción teórica, la intervención pudo haber facilitado la confusión de la creencia errónea de la semejanza entre ambos constructos.

5.4.1 Prueba estadística MCNemar

Para trascender el análisis descriptivo y determinar si las variaciones observadas entre el Pre-test y el Post-test son estadísticamente significativas y atribuibles a la intervención, se aplicará la Prueba de McNemar. Este test no paramétrico es la herramienta apropiada para analizar datos dicotómicos (éxito/fracaso o respuesta correcta/incorrecta) en diseños de muestras pareadas. La prueba compara las proporciones de respuestas en los dos momentos de medición, centrándose específicamente en los participantes que cambiaron su respuesta. El criterio de decisión se establece bajo un nivel de significancia de *Alfa = 0.05. Un valor P < 0.05* permitirá el

rechazo de la hipótesis nula, concluyendo que el cambio en la proporción de respuestas correctas entre el Pre-test y el Post-test es estadísticamente significativo.

En el presente trabajo se seleccionaron cinco preguntas para la aplicación de la prueba de McNemar se diseñó para capturar de manera integral los cambios derivados de la intervención. Seleccionando 3 preguntas con un grado de incremento en la percepción, una pregunta con un grado de retroceso y una pregunta con un valor neutro en ambas tomas. Los ítems se agruparon según su comportamiento descriptivo: Dos con alto efecto (cambio altamente significativo), dos con un efecto moderado o neutral (cambio marginal) y uno con un efecto adverso (retroceso conceptual).

Tabla 3

Preguntas e hipótesis seleccionadas para McNemar

N°	Ítem de Evaluación (Pregunta)	Comportamiento Descriptivo	Importancia de la Evaluación	Hipótesis Estadística (H0 y Ha)
P10	¿Conozco los riesgos, implicaciones y responsabilidades de un embarazo en la adolescencia? (R. Correcta: SI)	Alto Efecto Positivo *(+63.2 p.p.)*	Es fundamental verificar si la ganancia más alta de conocimiento registrada en el estudio es estadísticamente significativa, validando la eficacia de la intervención.	H0: La proporción de respuestas correctas es igual en Pre-test y Post-test. Ha: Existe una diferencia significativa en la proporción de respuestas correctas entre las dos mediciones.
P6	¿Sé a dónde ir cuando necesito información sobre métodos anticonceptivos?	Alto Efecto Positivo *(+54.2 p.p.)*	Permite confirmar la significancia de la mejora en el conocimiento sobre la autonomía de	H0: La proporción de respuestas correctas es igual en Pre-test y

	(R. Correcta: SI)		acceso a servicios de salud sexual y reproductiva.	Post-test. Ha: Existe una diferencia significativa en la proporción de respuestas correctas entre las dos mediciones.
P 14	¿La entidad de salud tiene 10 días para responder a una solicitud de IVE? (R. Correcta: SI)	Efecto Moderado/Bajo *(+18.1 p.p.)*	Es importante evaluar si un cambio positivo de menor magnitud (la menor registrada) es suficiente para alcanzar la significancia estadística, o si debe considerarse un cambio puramente aleatorio.	H0: La proporción de respuestas correctas es igual en Pre-test y Post-test. Ha: Existe una diferencia significativa en la proporción de respuestas correctas entre las dos mediciones.
P1	¿Considero que tengo información suficiente sobre salud sexual y reproductiva? (R. Correcta: SI)	Efecto Moderado *(+27.0 p.p.)*	Se evalúa la significancia de la mejora en la autopercepción de competencia informativa, contrastándola con la mejora en el conocimiento.	H0: La proporción de respuestas correctas es igual en Pre-test y Post-test. Ha: Existe una diferencia significativa en la proporción de respuestas correctas entre las dos mediciones.
P2	¿Sexo y género son lo mismo? (R. Correcta: NO)	Retroceso Conceptual *(-25.6 p.p. en R. Correcta)*	Se evalúa la hipótesis de que el retroceso conceptual observado es estadísticamente significativo, lo que indicaría que la estrategia de intervención tuvo un efecto contraproducente.	H0: La proporción de respuestas correctas es igual en Pre-test y Post-test. Ha: Existe una diferencia significativa en la proporción de respuestas correctas entre las dos mediciones.

Nota. Elaboración propia.

Tabla 4

Resultados de significación de McNemar

N°	Ítem de Evaluación	Comportamiento Descriptivo	Casos Discordantes b (I → C)	Casos Discordantes c (C → I)	χ^2 (McNemar)	Valor p	Decisión sobre H0
P10	Riesgos y responsabilidades de embarazo adolescente (SI)	Alto Efecto Positivo	*15*	*0*	*15.00*	*<0.001*	Rechazar
P6	Saber a dónde ir para información sobre anticonceptivos (SI)	Alto Efecto Positivo	*15*	*1*	*12.25*	*<0.001*	Rechazar
P1	Percepción de información suficiente sobre SSR (SI)	Efecto Moderado	*7*	*0*	*7.00*	*<0.01*	Rechazar
P14	Plazo de 10 días para respuesta de solicitud de IVE (SI)	Efecto Moderado/ Bajo	*8*	*1*	*5.44*	*>0.05*	Conserve la hipótesis nula
P2	¿Sexo y género son lo mismo? (Retroceso) (NO)	Retroceso Conceptual	*0*	*5*	*5.00*	*>0.05*	Conserve la hipótesis nula

Nota. Elaboración propia.

5.4.2 Validación de la efectividad

El Test de McNemar arrojó un rechazo de la hipótesis nula en tres de los cinco ítems evaluados (P10, P6, P1), lo que valida la eficacia de la intervención y confirma que la mejora observada en estas áreas no es atribuible al azar.

- Impacto Causal (P10 y P6): Los ítems relacionados con el conocimiento de las responsabilidades del embarazo adolescente (P10) y el acceso a métodos anticonceptivos (P6) mostraron la máxima significancia estadística ($P<0.001$). En ambos casos, el patrón de cambio fue altamente asimétrico, con una vasta predominancia de participantes que transitaron de la respuesta incorrecta a la correcta (P10: $B=15, C=0$; P6: $B=15, C=1$). Este resultado confirma que la intervención generó una modificación causal y unidireccional del conocimiento en temas de alta relevancia para la salud sexual y reproductiva.
- Significancia en la Percepción (P1): El ítem que evaluó la autopercepción de información suficiente (P1) también resultó ser estadísticamente significativo ($P < 0.01$). La totalidad de los participantes que inicialmente no se sentían informados cambiaron a una percepción afirmativa ($B=7, C=0$). Esto indica que la intervención no solo transfirió conocimiento factual, sino que también elevó de forma confiable la autonomía y confianza informativa de los participantes.

5.4.3 Limitaciones pedagógicas: Efecto no significativo

Los resultados en los ítems P14 y P2 obligan a conservar la hipótesis nula, lo que significa que el cambio observado en las proporciones de respuestas no es

estadísticamente significativo y podría deberse a la aleatoriedad, atenuando las conclusiones descriptivas previas.

- Ineficacia en Detalle Procedimental (P14): A pesar de que el ítem sobre el plazo de 10 días para la IVE (P14) tuvo una ganancia descriptiva positiva *(+18.1 p.p.),* el análisis inferencial demuestra que este cambio no es estadísticamente significativo (*P 0.05*). Esta conservación sugiere una limitación específica en el componente pedagógico al abordar detalles legales y procedimentales. El formato de la intervención fue insuficiente para generar una asimilación robusta y generalizable en temas que requieren memorización de cifras o procesos específicos.
- Retroceso Conceptual No Significativo (P2): El análisis del retroceso conceptual en la diferenciación de sexo y género (P2), donde cinco participantes cambiaron su respuesta de correcta a incorrecta (*C=5, B=0*), resultó no ser estadísticamente significativo (*P<0.05*). Este resultado es crucial, ya que, si bien la confusión descriptiva es evidente, la falta de significancia atenúa la conclusión de que la intervención fue estructuralmente contraproducente. Por el contrario, sugiere que el retroceso fue un evento aleatorio o limitado a casos específicos de la muestra, y no un error sistemático en el diseño pedagógico que afectó a la población general.

Capítulo VI. Conclusiones y recomendaciones

6.1 Conclusiones

El presente estudio se propuso analizar la influencia educativa de la Recreación Guiada en la implementación de la estrategia de intervención LudiSex. Además de observar el proceso de apropiación y construcción de conocimiento sobre Derechos Sexuales y Reproductivos (DSR) en adolescentes de la Corporación Juan Bosco de Santiago de Cali. Los hallazgos derivados de la triangulación metodológica (análisis cuantitativo de pre-test/post-test - análisis cualitativo modelo para el análisis de la Influencia Educativa y reflexión sobre los diarios de campo) permiten establecer las siguientes conclusiones, alineadas con los objetivos específicos planteados.

Respuesta a la pregunta problema

La pregunta que guió esta investigación fue: ¿De qué manera influye la Recreación Guiada en la apropiación de los Derechos Sexuales y Reproductivos (DSR) en los adolescentes de la Corporación Juan Bosco de la ciudad de Cali? La Recreación Guiada, a través de la estrategia "LudiSex", influyó de manera positiva en la apropiación de los DSR al actuar como un mediador semiótico y emocional que transforma el conocimiento teórico en experiencia vivida y reflexión práctica. Esta influencia se manifiesta de forma integral en tres niveles interconectados:

1. **Nivel Cognitivo**: Se evidencia en el aumento del conocimiento factual sobre DSR, como lo demuestran los resultados cuantitativos del Post-test. La lúdica facilita la asimilación

de información compleja (ej. doble protección, diferencial VIH/SIDA) al despojarse de la rigidez del aula tradicional permite que un concepto “técnico” sea más fácil de recordar.

2. **Nivel Actitudinal:** Se refleja en la superación de la resistencia inicial, el fomento de la autonomía y la capacidad de expresión. Al participar en juegos de roles y debates, los adolescentes transitan de una postura pasiva a una activa, donde se sienten seguros para cuestionar, negociar y aplicar los derechos a sus propias realidades.
3. **Nivel Metodológico**: Se valida la lúdica como una herramienta flexible y contextualizada para la Educación Integral en Sexualidad (EIS). La metodología demostró ser adaptable a las dinámicas grupales (pasivas y activas), limitaciones de tiempo y cambio de condiciones institucionales.

La clave de esta influencia reside en la capacidad intrínseca de la metodología para generar un espacio seguro y de confianza. En este entorno, la resistencia inicial (como se observó en el caso de Ana o Jampool es reconocida no como un obstáculo, sino como una etapa natural del proceso de aprendizaje en temas sensibles. Al ser manejada con Resiliencia Metodológica, esta resistencia se convierte en un impulso para la participación, facilitando la negociación de significados y, en última instancia, la apropiación subjetiva de los derechos, que es el objetivo final de la EIS.

6.1.1 Influencia Educativa de la Recreación Guiada

La estrategia "LudiSex", fundamentada en la Recreación Guiada y el modelo para el análisis de la Influencia Educativa, demostró ser un vehículo pedagógico efectivo para la apropiación de los DSR en contextos de alta vulnerabilidad. La estructura de participación y la actividad conjunta observadas en los diarios de campo evidencian que la lúdica actúa como un mediador semiótico que facilita la exploración de contenidos

complejos y la superación de las barreras de resistencia cultural y social que suelen obstaculizar la Educación Integral en Sexualidad (EIS) tradicional.

- Efectividad del Triángulo Interactivo: El análisis del triángulo interactivo (recreador-recreandos, recreador-contenidos, recreandos-contenidos) confirma que el rol del recreador, al aplicar la resiliencia metodológica y el andamiaje sociocultural, es determinante. La capacidad de adaptar la técnica lúdica a la dinámica grupal (ejemplo del fallo en la actividad Stop compensado por el debate posterior) subraya que la función pedagógica de la recreación guiada reside en su flexibilidad y en la priorización del interés genuino de los participantes sobre la adherencia estricta a la técnica.
- Apropiación y Andamiaje Sociocultural: La estrategia facilitó una apropiación de los contenidos que trascendió la mera memorización. El uso de juegos de roles (Caso cerrado, consultorios médicos) permitió a los adolescentes negociar y ejecutar la tarea con un alto grado de pertinencia, demostrando la capacidad de aplicar los conceptos de DSR a situaciones cotidianas. Esto se alinea con la Teoría del Aprendizaje Experiencial, donde la reflexión sobre la acción lúdica se convierte en conocimiento significativo.

6.1.2 Impacto en conocimientos y actitudes

El estudio confirma un impacto significativo y positivo en los conocimientos de los participantes sobre DSR, tal como se evidencia en los resultados del Post-test.

- Mejora Cuantitativa del Conocimiento: Se observó una mejora promedio del 44.8% en las respuestas correctas del Post-test en comparación con el Pre-test. Las mayores ganancias se registraron en conceptos clave como la doble protección (aumento del *54.2%* en la comprensión de que no se refiere a usar dos condones) y la diferenciación entre VIH y SIDA (aumento del *48.6%).* Este incremento valida la eficacia de la

metodología "LudiSex" para transmitir información precisa y desmitificar conceptos erróneos comunes.

- Cambio en Actitudes y Habilidades: Más allá de los datos cuantitativos, el análisis cualitativo revela un cambio en las actitudes, manifestado en una mayor autonomía y capacidad de expresión. La participación activa en los debates y dramatizados, como el caso del participante Josue Jair, demuestra una apropiación subjetiva de los derechos, permitiéndoles articular conceptos complejos como el consentimiento y la autonomía corporal con mayor claridad y convicción.

6.1.3 La apropiación subjetiva: Casos de estudio

La influencia de la Recreación Guiada se evidencia de forma más palpable en las trayectorias individuales de los participantes, demostrando que la resistencia inicial es un componente natural del proceso de aprendizaje en temas sensibles y que la motivación intrínseca es un resultado directo de la metodología lúdica.

- Jampool: De la resistencia a la logística: Su postura inicial, ajena al tema central, ilustra la resistencia común en estos espacios. Su posterior motivación y adopción de un rol logístico demuestran que la estrategia "LudiSex" logró ver el espacio la pertinencia y utilidad, donde el aprendizaje no solo es temático, sino también de habilidades sociales y organizativas. Su evolución subraya que la participación puede manifestarse de diversas formas, no solo en la discusión directa del contenido.
- Naomi: La importancia de la información oportuna: El caso de Nahomi, una adolescente en etapa gestacional con un historial de dos procesos anteriores de interrupciones de embarazo, es un testimonio sobre la necesidad y el acceso a la EIS. Su reflexión post-intervención ("si ella hubiera conocido a tiempo...") resalta la influencia de la

estrategia al proveer información vital de manera accesible y no enjuiciadora. Este caso subraya la pertinencia social de la investigación y la urgencia de que la EIS llegue antes de que la necesidad se convierta en crisis.

- Josue Jair: El Interés como motor de la apropiación: El interés manifiesto de Josue Jair por la sexología y su destacado rol en los talleres ejemplifican el potencial de la metodología para catalizar la motivación intrínseca. Su caso, ya mencionado en el Capítulo V, confirma que la Recreación Guiada no solo impacta a quienes tienen resistencia, sino que también potencia y canaliza el interés preexistente, transformando el espacio en un semillero de futuros profesionales y agentes de cambio.
- Salomé y Ana: La superación de la barrera escolar: Los casos de Salomé y Ana reflejan la capacidad de la metodología para llenar el vacío dejado por la educación formal. Salomé encontró en el taller lo que "en el colegio no le enseñaban", mientras que Ana, inicialmente reacia, se convirtió en una participante destacada. Ambas trayectorias confirman que el enfoque afectivo, creativo y experiencial de la Recreación Guiada es clave para superar el rechazo inicial y lograr una conexión emocional con el contenido, permitiendo la expresión de ideas y experiencias previas sin miedo al juicio.

6.1.4 Aportes metodológicos y contextuales

La investigación aporta evidencia sólida sobre la pertinencia de la Recreación Guiada como metodología de EIS en el contexto específico del Distrito de Aguablanca.

- Respuesta a la Vulnerabilidad: La estrategia se presenta como una respuesta efectiva a la necesidad institucional de la Corporación Juan Bosco y a la emergencia territorial de la

Comuna 14, caracterizada por altos índices de embarazo adolescente e ITS. Al ofrecer un espacio seguro y lúdico, "LudiSex" contribuye a mitigar la brecha entre la política pública (Ley 1620 de 2013) y la realidad de los jóvenes, facilitando la implementación práctica de la EIS.

- Validación de la Lúdica como Herramienta de EIS: El estudio refuerza los hallazgos de antecedentes que validan el uso de estrategias lúdicas para la sensibilización en sexualidad responsable, demostrando que la lúdica no es solo un complemento, sino un eje central para el aprendizaje significativo de los DSR.

6.2 Recomendaciones

A partir de las conclusiones y los desafíos identificados durante la implementación de la estrategia "LudiSex", se formulan las siguientes recomendaciones dirigidas a la Corporación Juan Bosco, a futuros investigadores y a profesionales en Recreación:

6.2.1 La Corporación Juan Bosco y la implementación de la estrategia

Se recomienda a la Corporación Juan Bosco la integración formal de la metodología SAR/SARI como un pilar estructural para el diseño y ejecución de sus proyectos formativos. Esta propuesta trasciende la implementación aislada de la estrategia "LudiSex", sugiriendo que la institución adopte este enfoque de Recreación Guiada para el abordaje de diversas problemáticas y nodos temáticos del desarrollo humano. Asimismo, se plantea la necesidad de dar continuidad a la estrategia mediante

una planificación cíclica que permita, por un lado, la inducción de los niños, niñas y adolescentes que ingresan recientemente a la institución y, por otro, el refuerzo y actualización de conocimientos para quienes ya han transitado el proceso. Bajo el liderazgo del área de Psicología, esta institucionalización garantizará el cumplimiento sistemático de la formación en Derechos Sexuales y Reproductivos (DSR) y Educación Inicial Sexual (EIS) bajo el lineamiento Guía 17 del ICBF, consolidando un sistema de intervención que no se agota en una única ejecución, sino que se renueva y adapta permanentemente a las necesidades de la población atendida.

1. Asegurar la continuidad y coherencia del proceso de intervención.

   La efectividad de la intervención está relacionada al cumplimiento completo de las planeaciones. Por lo tanto, se recomienda establecer protocolos operativos rigurosos que minimicen las interrupciones externas (tales como la división del grupo por ensayos artísticos o la programación de atenciones individuales). Específicamente, se sugiere coordinar con el equipo de trabajo social para que las intervenciones individuales se realicen en horarios que no comprometan la dinámica grupal y el proceso de aprendizaje colectivo.

2. Fortalecer el diseño curricular e implementar evaluación de impacto sostenido. Se recomienda que las futuras implementaciones del modelo de Influencia Educativa fortalezcan el diseño curricular basándose en los hallazgos del Post-Test. Aunque se logró una mejora generalizada, es necesario diseñar módulos específicos con mayor "dosis" de intervención, dedicados a profundizar en temas que representan desafíos conceptuales, como la diversidad sexual y la diferenciación entre sexo y género, manteniendo siempre

la progresión secuencial de la metodología SAR. Esta profundización curricular debe ir de la mano con la implementación de un sistema formal de seguimiento (follow-up) a los 6 y 12 meses posteriores a la intervención. La evaluación de impacto a largo plazo es crucial para determinar si la apropiación de los Derechos Sexuales y Reproductivos (DSR) conseguida se traduce en cambios conductuales sostenibles y en una reducción verificable de indicadores de riesgo (como el embarazo adolescente e ITS) en la población atendida, validando así la eficacia real del programa a nivel institucional.

6.2.2 Futuras Investigaciones

3. Para expandir la base empírica de la Recreación Guiada en el contexto de la Educación Integral en Sexualidad (EIS), se sugieren tres líneas de investigación prioritarias. En primer lugar, es fundamental realizar estudios comparativos de metodologías que contrasten la eficacia de la Recreación Guiada con enfoques de EIS más tradicionales. Estos estudios deben emplear diseños de investigación rigurosos, incluyendo grupos de control, para cuantificar de manera objetiva la ventaja pedagógica que ofrece la lúdica en la apropiación de los Derechos Sexuales y Reproductivos (DSR). En segundo lugar, se requiere un análisis detallado con perspectiva de género para investigar las diferencias en la apropiación de los DSR entre adolescentes hombres y mujeres. Este análisis debe ir más allá de la mera comparación de resultados, buscando identificar si la estrategia "LudiSex" requiere ajustes específicos para abordar las dinámicas de violencia de género y las expectativas sociales diferenciadas que operan en el contexto de la Comuna. Finalmente, se recomienda una exploración profunda del contenido lúdico y sus técnicas

semióticas como (ej. ConcentreSex o Caso Cerrado). El objetivo es determinar cuáles de estos son más efectivos para transmitir distintos tipos de contenido (conocimiento biológico vs. derechos y actitudes), lo que permitirá optimizar el diseño de futuras actividades y validar la importancia de las estrategias lúdicas como vehículo pedagógico.

Profesionales en Recreación

4. Priorizar la flexibilidad metodológica: Los profesionales deben adoptar la Resiliencia Metodológica como un principio de trabajo. Esto implica entender la planificación no como una camisa de fuerza, sino como una guía flexible que debe ajustarse a la lectura del contexto grupal en tiempo real, lo cual es esencial para lograr una efectiva Influencia Educativa. Adicionalmente, fomentar activamente la negociación de la tarea dentro de la secuencia de la actividad recreativa. Este momento es el espacio pedagógico donde los participantes transforman el contenido propuesto en conocimiento propio, por lo que se deben promover actividades que estimulen el debate, el juego de roles y la aplicación de los conceptos a situaciones de la vida cotidiana. Por último, se enfatiza la importancia de la documentación detallada de la práctica a través de la sistematización detallada. La elaboración de diarios de campo debe ir más allá de la descripción de la actividad, capturando las interacciones, los conflictos emergentes y las adaptaciones metodológicas realizadas. Esta documentación exhaustiva es indispensable para la reflexión crítica, la validación de la práctica profesional y la mejora continua de la intervención.

Referencias:

Alcaldía de Santiago de Cali. (2013). *Comuna 14: Perfil poblacional y encuesta SISBEN III 2013*. [Documento oficial]. Recuperado de https://www.cali.gov.co/aplicaciones/estadistica_comunas/ESTADISTICAS/estadisticasporcomunas/comuna14/comuna14poblaciontotalyencuestadossisbeniii2013.xlsx

Barrios, A., Canetti, A., Cortázar, M., López Gómez, A., & Rey, G. (2018). *Salud sexual y reproductiva en adolescentes y participación comunitaria juvenil*. Universidad de la República. https://www.researchgate.net/profile/Alicia-Canetti/publication/324823164_SALUD_SEXUAL_Y_REPRODUCTIVA_EN_ADOLESCENTES_Y_PARTICIPACION_COMUNITAR

Camargo Calabria, Y. P. (2016). *Gestión para la promoción de los derechos sexuales y reproductivos y recuperación reflexiva de la metodología del proyecto "Creciendo Juntos" [Trabajo de grado, Universidad de Cartagena]*. https://repositorio.unicartagena.edu.co/entities/publication/bf5758a7-3cc6-4b65-b0b1-4e95b6579a04

Canto, J. E. (1998). Autoeficacia y educación. *Educación y ciencia, 2(18).* https://revistaeducacionyciencia.uady.mx/index.php/educacionyciencia/article/view/142

Carrera, B., & Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere, 5(13), 41-44.* https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf

Coll, C., Onrubia, J., & Mauri, T. (2008). Ayudar a aprender en contextos educativos: el ejercicio de la influencia educativa y el análisis de la enseñanza. *Revista de Educación, (346), 33–70.*

https://www.educacionyfp.gob.es/revista-de-educacion/numeros-revista-de-educacion/numeros-anteriores/2008/re346/re346-03.html

Corporación Juan Bosco. (s. f.). *Quiénes somos*. Recuperado de https://corpobosco.org/quienes-somos/

Coronel-Carvajal, C. (2020). Forma correcta de presentar los datos y uso de McNemar en las intervenciones educativas. *Revista Cubana de Salud Pública, 46(1), 2007. Recuperado de* http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1025-02552020000100002&script=sci_arttext&tlng=en

Defensoría del Pueblo. (2022). *Alerta Temprana N° 001-22*. Recuperado de https://alertasstg.blob.core.windows.net/alertas/001-22.pdf

García Obregón, Á. S. (2023). *Estrategia educativa dirigida a mejorar la salud sexual y reproductiva en jóvenes del Instituto de Educación Superior Tecnológico Publico Aparicio Pomares, 2022 [Tesis doctoral, Universidad de Huánuco]*. https://repositorio.udh.edu.pe/20.500.14257/5122

Gobierno de Baja California. (s.f.). *Cuadernillo de trabajo: Taller de Educación Integral en Sexualidad*. Recuperado de https://www.bajacalifornia.gob.mx/Documentos/inmujer/FOBAM/Cuadernillo%20de%20trabajo_Educaci%C3%B3n%20integral%20de%20la%20sexualidad.pdf

Grijalba Velásquez, G. A., Cruz Zúñiga, J. C., & Trujillo Ruiz, V. E. (2015). *Las estrategias lúdicas y la sexualidad responsable en los adolescentes [Trabajo de especialización, Fundación Universitaria Los Libertadores]*. https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/4655e15e-8052-4b64-8162-bd06601e19ce/content

Manrique Montero, M. (2024). *Estrategia de intervención educativa para prevenir el embarazo en adolescentes promoviendo la salud sexual y reproductiva en el Cantón Manta año 2023 [Proyecto de Titulación de Maestría en Salud Pública, Facultad de Ciencias de la Salud].* http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/15886

Mesa Cobo, G. (2004). *La Recreación dirigida: ¿Mediación semiótica y práctica pedagógica? una pregunta para el debate*. Universidad del Valle. https://es.scribd.com/document/462963451/3-Mesa-Recreacion-Dirigida-Mediacion-Semiotica-y-Practica-Pedagogica-2

Mesa, G. (2009, 10 de abril). *La Recreación Dirigida: un laboratorio pedagógico para la contemplación activa de la TV*. Comisión Nacional de Televisión y Universidad del Valle.https://drive.google.com/file/d/154vl7c aakgWtNgZdr93u0cEFLwtUD3M/view?usp=drive_link

Ministerio de Salud y Protección Social. (2023). *Análisis de Situación de Salud (ASIS) Cali*. Recuperado de https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/VS/ED/PSP/asis-cali-2023.pdf

Mosquera Garcés, H., Moreno, N. B., & Patiño Barco, E. A. (2023). *Pedagogía de la presencia – Educar en la Calle: Modelo Educativo para Transformar a Ritmo de Afecto (1993-2023)*. Publicación propia. https://drive. google.com/file/d/1olNNgVyw__y6nM3qJjsksjrSnzieqj2G/view

Orengo, J. (2016). *Albert Bandura teoría de aprendizaje social*. Recuperado de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/43594104/Albert__Bandura_resumen-libre.pdf

Organización Mundial de la Salud (OMS). *(2010)*. Salud sexual y reproductiva. https://www.paho.org/es/temas/salud-sexual-reproductiva

Ovejero, A. (1993). La teoría de la disonancia cognoscitiva. *Psicothema, 5(1), 201-206.* https://www.redalyc.org/pdf/727/72705116.pdf

Pawelek, J. G. (s.f.). *El Aprendizaje Experiencial*. Universidad de Buenos Aires, Facultad de Psicología. https://www.ecominga.uqam.ca/PDF/BIBLIOGRAPHIE/GUIDE_LECTURE_5/1/3.Gomez_Pawelek.pdf

Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD). *(s.f.)*. Objetivos de Desarrollo Sostenible. Recuperado de https://www.undp.org/es/sustainable-development-goals

Ramos Brum, V. (2011). *Derechos sexuales y reproductivos en adolescentes de Montevideo [Tesis de maestría, Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales]*. https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/items/d7fb4e7b-d81a-4e9e-9726-e112e9869a28

Reig, D. (2012). Disonancia cognitiva y apropiación de las TIC. *Telos, 90(1), 9-10.* https://publiadmin.fundaciontelefonica.com/media/es/que_hacemos/media/publicaciones/telos_90.pdf#page=10

Secretaría de Salud Pública de Santiago de Cali. (2024). *Boletines epidemiológicos.* https://www.cali.gov.co/salud/publicaciones/152840/boletines-epidemiologicos/

Scribd. (s.f.). *La Secuencia de Actividad Recreativa Intensiva*. Recuperado de https://es.scribd.com/document/378583529/La-Secuencia-de-Actividad-Recreativa-Intensiva

Stover, J. B., Bruno, F. E., Uriel, F. E., & Fernández Liporace, M. (2017). Teoría de la Autodeterminación: una revisión teórica. *Perspectivas en Psicología: Revista de*

Psicología y Ciencias Afines, 14(2), 105-115. https://www.redalyc.org/pdf/4835/483555396010.pdf

Sundjaja, J. H., et al. (2023). *McNemar And Mann-Whitney U Tests*. En StatPearls. StatPearls Publishing. Recuperado de https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK560699/

Tolman, D. L. (2005). *Dilemmas of desire: Teenage girls talk about sexuality*. Harvard University Press. https://www.hup.harvard.edu/books/9780674018563

UNESCO. (2018). *Orientaciones técnicas internacionales sobre educación en sexualidad*. Recuperado de https://www.unesco.org/es/articles/por-que-es-importante-la-educacion-integral-en-sexualidad

Unidad para las Víctimas. (2022). *Informe semestral de Desplazamiento Forzado 2022*. Recuperado de https://datospaz.unidadvictimas.gov.co/archivos/datosPaz/Informe_semestral_de_Desplazamiento_Forzado_2022-2.pdf

Unidad para las Víctimas. (2024). *Más de 1.2 millones de víctimas inscritas en el RUV son negras, raizales, afro y palenqueras*. Recuperado de https://www.unidadvictimas.gov.co/mas-de-1-2millones-victimas-inscritas-ruv-negras-raizales-afro-palenequeras/

UNFPA. (2022). *Mundo del Embarazo Adolescente*. Recuperado de https://www.unfpa.org/es/p%25C3%25A1gina/embarazo-adolescente

Universidad de Antioquia. (s.f.). *Formatos Encuesta Nacional de Demografía y Salud ENDS 2024*. Recuperado el 22 de noviembre de 2025, de

https://www.udea.edu.co/wps/portal/udea/web/generales/interna/unidades%20acad%21c3%21a9micas/salud%20p%21c3%21bablica/ascontenidos/listado/formatos_encuesta_nac/

Anexos

Anexo A: Evidencia fotográfica y audiovisual

Debido a la naturaleza del material (fotografías y videos) y su volumen, la evidencia completa de la implementación de la estrategia "Ludisex" se encuentra alojada en un repositorio digital.

Acceso al Repositorio Digital:

La evidencia fotográfica y audiovisual completa de la implementación de la estrategia “LudiSex” en la Corporación Juan Bosco se encuentra disponible en la siguiente carpeta de Google Drive:

https://drive.google.com/drive/folders/1177tQk5eLRALMRdrZZmFHz137LyP55eV?usp=sharing

Instrucciones de acceso: Copie y pegue el enlace en su navegador web.

Anexo B: Planeaciones SARI

Este anexo contiene el detalle de las planeaciones utilizadas para la implementación de la Secuencia de Actividad Recreativa Intensiva (SARI) "LudiSex" con los adolescentes de la Corporación Juan Bosco. Estas planeaciones sirvieron como guía metodológica para el desarrollo de las sesiones de intervención.

https://drive.google.com/drive/folders/1177tQk5eLRALMRdrZZmFHz137LyP55eV?usp=sharing

Horario	**Fecha/lugar**	**Materiales**	**Apertura (SARI)**	**Exploración (SARI)**	**Negociación (SARI)**	**Evaluación y cierre (SARI)**	**Notas a tener en cuenta**

Anexo C: Instrumentos de evaluación (formato)

Este anexo presenta los formatos originales de los instrumentos de recolección de datos utilizados en la investigación.

• 1.Cuestionario Pre-test: Instrumento diseñado para evaluar el nivel de conocimiento y las actitudes iniciales de los participantes sobre los Derechos Sexuales y Reproductivos (DSR).

• 2.Cuestionario Post-test: Instrumento idéntico al Pre-test, aplicado al finalizar la intervención para medir el impacto y los cambios generados.

https://drive.google.com/drive/folders/1177tQk5eLRALMRdrZZmFHz137LyP55eV?usp=sharing

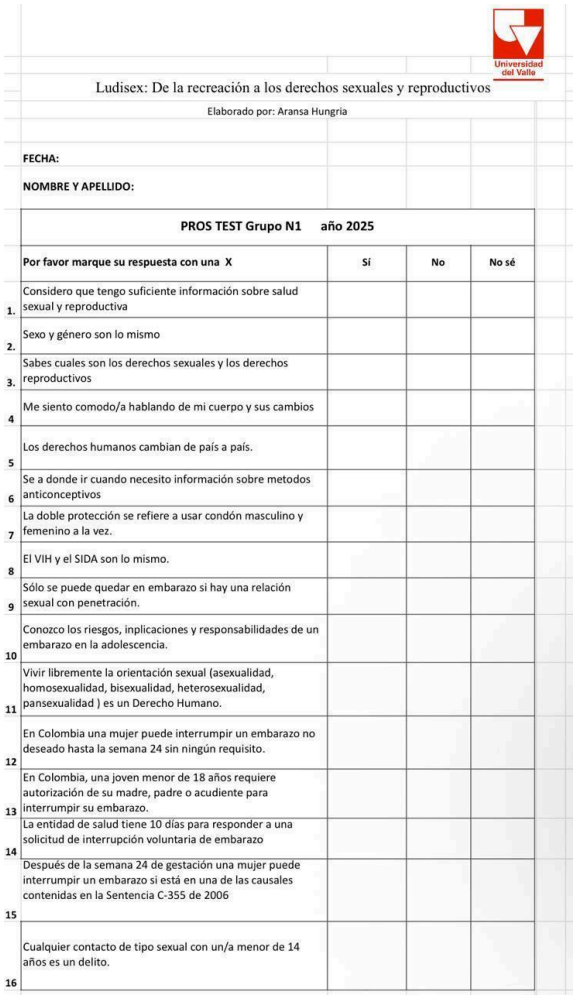
Ludisex: De la recreación a los derechos sexuales y reproductivos

Elaborado por: Aransa Hungria

FECHA:

NOMBRE Y APELLIDO:

	PROS TEST Grupo N1 año 2025			
	Por favor marque su respuesta con una X	**Sí**	**No**	**No sé**
1.	Considero que tengo suficiente información sobre salud sexual y reproductiva			
2.	Sexo y género son lo mismo			
3.	Sabes cuales son los derechos sexuales y los derechos reproductivos			
4	Me siento comodo/a hablando de mi cuerpo y sus cambios			
5	Los derechos humanos cambian de país a país.			
6	Se a donde ir cuando necesito información sobre metodos anticonceptivos			
7	La doble protección se refiere a usar condón masculino y femenino a la vez.			
8	El VIH y el SIDA son lo mismo.			
9	Sólo se puede quedar en embarazo si hay una relación sexual con penetración.			
10	Conozco los riesgos, inplicaciones y responsabilidades de un embarazo en la adolescencia.			
11	Vivir libremente la orientación sexual (asexualidad, homosexualidad, bisexualidad, heterosexualidad, pansexualidad) es un Derecho Humano.			
12	En Colombia una mujer puede interrumpir un embarazo no deseado hasta la semana 24 sin ningún requisito.			
13	En Colombia, una joven menor de 18 años requiere autorización de su madre, padre o acudiente para interrumpir su embarazo.			
14	La entidad de salud tiene 10 dias para responder a una solicitud de interrupción voluntaria de embarazo			
15	Después de la semana 24 de gestación una mujer puede interrumpir un embarazo si está en una de las causales contenidas en la Sentencia C-355 de 2006			
16	Cualquier contacto de tipo sexual con un/a menor de 14 años es un delito.			



Ludisex: De la recreación a los derechos sexuales y reproductivos

Elaborado por: Aransa Hungria

FECHA:

NOMBRE Y APELLIDO:

	PROS TEST Grupo N1 año 2025			
	Por favor marque su respuesta con una X	**Sí**	**No**	**No sé**
1.	Considero que tengo suficiente información sobre salud sexual y reproductiva			
2.	Sexo y género son lo mismo			
3.	Sabes cuales son los derechos sexuales y los derechos reproductivos			
4	Me siento comodo/a hablando de mi cuerpo y sus cambios			
5	Los derechos humanos cambian de país a país.			
6	Se a donde ir cuando necesito información sobre metodos anticonceptivos			
7	La doble protección se refiere a usar condón masculino y femenino a la vez.			
8	El VIH y el SIDA son lo mismo.			
9	Sólo se puede quedar en embarazo si hay una relación sexual con penetración.			
10	Conozco los riesgos, inplicaciones y responsabilidades de un embarazo en la adolescencia.			
11	Vivir libremente la orientación sexual (asexualidad, homosexualidad, bisexualidad, heterosexualidad, pansexualidad) es un Derecho Humano.			
12	En Colombia una mujer puede interrumpir un embarazo no deseado hasta la semana 24 sin ningún requisito.			
13	En Colombia, una joven menor de 18 años requiere autorización de su madre, padre o acudiente para interrumpir su embarazo.			
14	La entidad de salud tiene 10 días para responder a una solicitud de interrupción voluntaria de embarazo			
15	Después de la semana 24 de gestación una mujer puede interrumpir un embarazo si está en una de las causales contenidas en la Sentencia C-355 de 2006			
16	Cualquier contacto de tipo sexual con un/a menor de 14 años es un delito.			

Anexo D: Tablas de análisis

Este anexo contiene las tablas de datos brutos y los resultados estadísticos detallados que complementan el análisis presentado en el Capítulo V (Resultados).

• 1.Tabla de Frecuencias Brutas: Datos de las respuestas obtenidas en los cuestionarios Pre-test y Post-test.

• 2.Resultados de la Prueba Estadística McNemar: Detalle de los cálculos estadísticos utilizados para la validación de la efectividad de la intervención.

https://drive.google.com/drive/folders/1177tQk5eLRALMRdrZZmFHz137LyP55eV?usp=sharing

No.	PREGUNTAS	PRE- TEST (N=25)			POS TEST (N=25)		
		SI/ PORCENTAJE VALIDO	NO/ PORCENTAJE VALIDO	NO SABE/ NO ESPONDE	SI/ PORCENTAJE VALIDO	NO/ PORCENTAJE VALIDO	NO SABE/ NO ESPONDE
1	¿Considero que tengo información suficiente sobre salud sexual y reproductiva?	13/ 65	7/ 35	5	23/ 92	2/ 8	0
2	¿Sexo y género son lo mismo?	13/ 61,9	8/ 38,1	4	21/ 87,5	3/ 12, 5	1
3	¿Sabes cuáles son los derechos sexuales y los derechos reproductivos?	10/ 47,6	11/ 52,4	4	23/ 95,8	1/ 4,2	1
4	¿Me siento cómodo/a hablando de mi cuerpo y sus cambios?	7/ 41,2	10/ 58,8	8	21/ 87,5	3/ 12,5	1
5	¿Los derechos humanos cambian de país a país?	12/ 57,1	9/ 42,9	4	23/ 95,8	1/ 4,2	1
6	¿Se a dónde ir cuando necesito información sobre métodos anticonceptivos?	6/ 33,3	12/ 66,7	7	21/ 87,5	3/ 12,5	1
7	¿La doble protección se refiere a usar condón masculino y femenino a la vez?	9/ 50	9/ 50	7	21/ 87,5	3/ 12,5	1
8	¿El VIH y el SIDA son lo mismo?	9/ 52,9	8/ 47,1	8	1/ 95,7	22/ 4,3	2
9	¿Sólo se puede quedar en embarazo si hay una relación sexual con penetración?	9/ 50	9/ 50	7	1/ 96	24/ 4	0
10	¿Conozco los riesgos, implicaciones y responsabilidades de un embarazo en la adolescencia?	7/ 36,8	12/ 63,2	6	22/ 100	0	3
11	¿Vivir libremente la orientación sexual (sexualidad, homosexualidad, etc.) es un Derecho Humano?	8/ 47,1	9/ 52,9	8	23/ 100	0	2
12	¿En Colombia una mujer puede interrumpir su embarazo no deseado hasta la semana 24 sin ningún requisito?	8/ 50	8/ 50	9	21/ 100	0	4
13	¿En Colombia, una joven menor de 18 años requiere autorización de su madre, padre o acudiente para interrumpir su embarazo?	22/ 50	4/ 50	7	1/ 91,7	23/ 8,3	1
14	¿La entidad de salud tiene 10 días para responder a una solicitud de interrupción voluntaria de embarazo?	11/ 61,1	7/ 38,9	7	5/ 79,2	19/ 20,8	1
15	¿Después de la semana 24 de gestación una mujer puede interrumpir su embarazo si está en una de las causales contenidas en la Sentencia C-355 de 2006?	7/ 41,2	10/ 58,8	8	20/ 83,3	4/ 16,7	1
16	¿Cualquier contacto de tipo sexual con niña menor de 14 años es un delito?	7/ 41,2	10/ 58,8	8	22	1/ 4,3	2

¿Considero que tengo información sufiiente sobre salud sexual y reproductiva?			
		Frecuencia	Porcentaje válido
Válido	Si		
	No		
	Total		
Perdidos	No sabe/ no responde		
Total			

Anexo E: Glosario de términos y siglas

Este glosario proporciona la definición de los términos técnicos y las siglas utilizadas a lo largo del trabajo de grado, con el fin de facilitar la comprensión del lector.

https://drive.google.com/drive/folders/1177tQk5eLRALMRdrZZmFHz137LyP55eV?usp=sharing

El **Andamiaje Sociocultural** se define como el proceso de apoyo y guía proporcionado por el recreador para ayudar a los participantes a alcanzar un nivel de comprensión o habilidad que no podrían lograr por sí mismos, facilitando la apropiación de los contenidos de los DSR. La sigla **CJB** corresponde a la Corporación Juan Bosco, institución sin ánimo de lucro, aliada del ICBF, que sirve como contexto de la práctica profesional y población objetivo de la intervención. Los **DSR (Derechos Sexuales y Reproductivos)** son el conjunto de derechos humanos relativos a la sexualidad y la reproducción que buscan garantizar que todas las personas puedan tomar decisiones libres, informadas y responsables sobre su vida sexual y reproductiva, sin coerción, discriminación ni violencia.

Por su parte, la **EIS (Educación Integral en Sexualidad)** es el proceso de enseñanza y aprendizaje basado en un plan de estudios que aborda los aspectos cognitivos, emocionales, físicos y sociales de la sexualidad, cuyo objetivo es dotar a niños, niñas y adolescentes (NNA) de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que les permitan gozar de salud, bienestar y dignidad. La **ENDS (Encuesta Nacional de Demografía y Salud)** es un estudio estadístico periódico y a gran escala, de carácter nacional, que recopila datos representativos sobre la situación demográfica, de salud y

nutricional, sirviendo como fuente primaria de información para el diagnóstico. Las **FPS (Funciones Psicológicas Superiores)**, acuñadas por Vygotsky, describen los procesos mentales complejos (atención, memoria lógica) mediados culturalmente y desarrollados a través de la interacción social, siendo el objetivo final del proceso de la Influencia Educativa.

La **IE (Influencia Educativa)** es el concepto central en la teoría de la educación que describe el conjunto de acciones e interacciones que resultan en la apropiación de conocimientos, analizándose a través del triángulo interactivo. Las **ITS (Infecciones de Transmisión Sexual)** son infecciones que se transmiten principalmente por contacto sexual, siendo un eje central de la prevención. La **IVE (Interrupción Voluntaria del Embarazo)** es el derecho reproductivo permitido bajo las causales despenalizadas por la legislación colombiana. El **LLC (Lenguaje Lúdico Creativo)** es la herramienta pedagógica y metodológica fundamental de la estrategia "LudiSex", que utiliza el juego y la imaginación para facilitar la exploración de temáticas sensibles en un ambiente de confianza.

LudiSex es el nombre de la estrategia de intervención diseñada e implementada para la enseñanza de los DSR. **NNA** hace referencia a los Niños, Niñas y Adolescentes, población menor de 18 años y foco de la intervención. Los **ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible)** son el conjunto de 17 objetivos globales de las Naciones Unidas a los que se alinea el proyecto. La **Resiliencia Metodológica** es la capacidad del recreador de adaptar flexiblemente la técnica lúdica planificada a las dinámicas del grupo. La **SAR (Secuencia de Actividad Recreativa)** es el marco metodológico que estructura la intervención lúdica en fases para garantizar un proceso pedagógico

reflexivo. La **SARI (Secuencia de Actividad Recreativa Intensiva)** es una variante de la metodología SAR para intervenciones más profundas. La **TDA (Teoría de la Autodeterminación)** postula que la motivación óptima se facilita al satisfacer las necesidades de autonomía, competencia y conexión. Finalmente, la **ZDP (Zona de Desarrollo Próximo)** de Vygotsky describe la distancia entre el nivel de desarrollo real y el potencial, donde la Influencia Educativa es más efectiva.