



**UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE EDUCACIÓN,
CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

Decreto Ejecutivo 575 del 21 de julio de 2004

Acreditada mediante Resolución N°15 del 31 de octubre de 2012

**FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**Apropiación del programa de educación para la sexualidad y
construcción de ciudadanía aplicando Scratch con los educandos de
los grados noveno D y séptimo A de la Institución Educativa San
Sebastián de La Plata, Huila**

**Trabajo presentado como requisito para optar al grado de Magister en
Ciencias de la Educación**

Eidy Milena Urresti Solarte

Panamá, mayo, 2109



**UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE EDUCACIÓN,
CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

**APROPIACIÓN DEL PROGRAMA DE EDUCACIÓN PARA LA
SEXUALIDAD Y CONSTRUCCIÓN DE CIUDADANÍA APLICANDO
SCRATCH CON LOS EDUCANDOS DE LOS GRADOS NOVENO D Y
SÉPTIMO A DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN SEBASTIÁN DE LA
PLATA, HUILA**

Autor: Eidy Milena Urresti Solarte

Correo: urrestisolarte@gmail.com

Tutor: John Alexander Bohada Jaime

Panamá, Enero, 2109

DEDICATORIA

A Dios, a mi madre, a mi abuela, a mi
hermana, a mi sobrina y a mis estudiantes
que han sido el motor para seguir adelante y
brindarme todo su amor para cumplir con mis metas

Eidy Milena Urresti Solarte

AGRADECIMIENTO

Expreso mi más sincero agradecimiento al tutor John Alexander Bohada Jaime, por el acompañamiento durante el proceso de investigación, al rector de la Institución Educativa San Sebastián de La Plata, Huila, a los estudiantes investigadores, a los padres de familia y a la Empresa Social del Estado San Sebastián por todo el tiempo dedicado y sus aportes que permitieron el desarrollo del presente trabajo.

Eidy Milena Urresti Solarte

RESUMEN

Autor: Eidy Milena Urresti Solarte

Título del trabajo: Apropiación del programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía aplicando Scratch con los educandos de los grados noveno D y séptimo A de la Institución Educativa San Sebastián de La Plata, Huila

Finalidad: la apropiación del programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía por parte de los educandos de los grados noveno D y séptimo A de la Institución Educativa San Sebastián del municipio de La Plata, Huila, mediante el uso de la aplicación Scratch como estrategia pedagógica.

UMECIT, Maestría en Ciencias de la Educación

La Plata, Huila, Colombia, 2019

RESUMEN

El presente trabajo tiene como objetivo implementar una propuesta pedagógica para afianzar el programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía, mediante el diseño de un videojuego, el cual se sustenta teóricamente en los modelos pedagógicos del constructivismo y construccionismo. A su vez metodológicamente se ha elaborado bajo la investigación acción, el enfoque cualitativo y la investigación Ex Post Facto. Para cumplir con el propósito se realizó una invitación a los educandos a colaborar voluntariamente del proyecto, de los cuales acudieron 35 estudiantes de los grados noveno D y séptimo A de la Institución Educativa

San Sebastián de La Plata, Huila, quienes participaron activamente en horas extraclase del desarrollo de la tesis. Para llevar un orden se dividió el proceso en las siguientes fases, la primera fue la determinación del problema, seguida de la fase planificación, donde se aplicó una encuesta a los estudiantes investigadores buscando determinar sus saberes previos, con esta información se procedió a realizar la fase de acción, durante la cual los educandos mencionados programaron el videojuego en la aplicación Scratch, para llevar el respectivo registro de los avances se empleó el diario de campo y el guión técnico del videojuego y por último se ejecutó la fase de reflexión través del uso de la lista de chequeo para determinar el impacto del videojuego y la retroalimentación donde otros estudiantes dieron su opinión y sugerencias. Finalmente se concluyó que en los educandos se fomentó el trabajo en equipo, la creatividad, el aprendizaje autónomo, el amor propio, los valores, adquirieron conceptos sobre sexualidad, y competencias digitales, que les facilitas pensar críticamente para la toma de decisiones asertivas permitiéndoles vivir una sexualidad sana, plena y responsable.

Palabras claves: sexualidad, educación, amor, videojuego, programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía.

ABSTRACT

This thesis aims to introduce a pedagogical proposal to strengthen the education program for sexuality and construction of citizenship, through the design of a videogame, which is theoretically supported in the pedagogical models of constructivism and constructionism. At the same time, methodologically, it has been developed under the action research, the qualitative approach and the Ex Post Facto research. In order to fulfill the purpose, an invitation was made to students for collaborating voluntarily with the project, consequently, 35 students from ninth D and seventh A grades belonging to San Sebastián de La Plata Educational Institution, Huila, attended, who actively participated in extracurricular hours to develop the thesis. To follow an order, the process was divided into the following phases, the first was the determination of the problem, followed by the planning phase, where a survey was applied to the research students seeking to determine their previous knowledge, with this information the action phase was carried out, during which the mentioned students programmed the videogame in the Scratch application, to take the respective record of the advances, the field diary and the technical script of the videogame were used and finally the reflection phase was executed through the use of the checklist to establish the impact of the video game and the feedback where other students gave their opinion and suggestions. Finally, it was concluded that the students promoted teamwork, creativity, autonomous learning, self-love, values, they acquired concepts about sexuality, and digital competences, which helped them to think critically when making assertive decisions allowing them to live a healthy, full and responsible sexuality.

ÍNDICE

RESUMEN	III
ABSTRACT	V
CAPÍTULO I. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA	1
1. DESCRIPCIÓN DE LA PROBLEMÁTICA.....	2
2. PREGUNTA DE LA INVESTIGACIÓN	3
3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	4
3.1. OBJETIVO GENERAL	4
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	4
4. JUSTIFICACIÓN E IMPACTO.....	5
CAPÍTULO II. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA INVESTIGACIÓN ...	1
1. BASES TEÓRICAS, INVESTIGATIVAS, CONCEPTUALES Y LEGALES	8
1.1. BASES TEÓRICAS.....	8
1.2. BASES HISTÓRICAS	11
1.3. BASES INVESTIGATIVAS	14
1.3.1. A NIVEL INTERNACIONAL	14
1.3.2. A NIVEL NACIONAL.....	20
1.4. BASES CONCEPTUALES	23
1.4.1. <i>Conceptos sobre sexualidad</i>	23
1.4.1.1. <i>Género</i>	23
1.4.1.2. <i>Educación.....</i>	24
1.4.1.3. <i>Ciudadanía</i>	24
1.4.1.4. <i>Sexualidad.....</i>	25
1.4.1.5. <i>Orientación sexual.....</i>	26
1.4.1.6. <i>Proyecto de vida.....</i>	26
1.4.1.7. <i>Amor propio.....</i>	26

1.4.1.8. <i>Enfermedades de transmisión sexual (ETS)</i>	27
1.4.1.9. <i>Métodos anticonceptivos</i>	28
1.4.1.10. <i>Derechos sexuales y reproductivos</i>	28
1.4.2. <i>Scratch</i>	29
1.4.3. <i>Guion técnico de videojuego</i>	30
1.5. BASES LEGALES	30
2. SISTEMA DE VARIABLES DEFINICIÓN CONCEPTUAL Y OPERACIONAL	33
2.1. DOMINIO CONCEPTUAL SOBRE SEXUALIDAD	34
2.2. COMPETENCIAS DIGITALES	34
2.3. PARTICIPACIÓN ACTIVA	35
2.4. TRABAJO EN EQUIPO	35
2.5. APRENDIZAJE AUTÓNOMO	36
2.6. CREATIVIDAD	37
2.7. ASERTIVIDAD	37
3. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.	38
CAPÍTULO III. ASPECTOS METODOLÓGICOS DE LA INVESTIGACIÓN . 8	
1. ENFOQUE Y MÉTODO DE INVESTIGACIÓN	40
2. TIPO DE INVESTIGACIÓN	41
3. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	41
4. HIPÓTESIS	43
5. POBLACIÓN Y MUESTRA/UNIDADES DE ESTUDIO	43
6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	45
6.1. ENCUESTA	46
6.2. DIARIO DE CAMPO	46
6.3. REGISTRO FOTOGRÁFICO	47
6.4. LISTA DE CHEQUEO	47
7. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS	48
8. TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE LOS DATOS	49

8.1. ENCUESTA.....	49
8.2. DIARIO DE CAMPO Y REGISTRO FOTOGRÁFICO	50
8.3. LISTA DE CHEQUEO.....	50
CAPÍTULO IV. ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	40
1. PROCESAMIENTO DE LOS DATOS	51
2. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	51
2.1. FASE DE PLANIFICACIÓN.....	52
2.1.1. <i>Objetivo de la fase de planificación</i>	52
2.1.2. <i>Actividades</i>	52
2.1.3. <i>Recursos</i>	54
2.1.4. <i>Responsables</i>	54
2.1.5. <i>Evidencias</i>	55
2.1.6. <i>Análisis de las encuestas</i>	56
2.1.7. <i>Conclusiones sobre las necesidades de los educandos con respeto a la educación sexual (fase de planificación)</i>	72
2.2. FASE DE ACCIÓN	73
2.2.1. <i>Objetivo de la fase de la fase de acción</i>	73
2.2.2. <i>Actividades</i>	74
2.2.3. <i>Recursos</i>	75
2.2.4. <i>Responsables</i>	75
2.2.5. <i>Evidencias</i>	75
2.2.6. <i>Cronograma</i>	77
2.2.7. <i>Diario de Campo</i>	79
2.2.8. <i>Guión técnico del videojuego</i>	104
2.2.9. <i>Análisis del guión técnico del videojuego</i>	116
2.2.10. <i>CONCLUSIONES SOBRE EL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO (FASE DE ACCIÓN)</i>	116
2.3. FASE DE REFLEXIÓN	118
2.3.1. <i>Objetivo de la fase de reflexión</i>	118

2.3.2. Actividades	118
2.3.3. Recursos	119
2.3.4. Responsables.....	120
2.3.5. Evidencias	120
2.3.6. Observaciones y análisis de la lista de chequeo, seguimiento y evaluación.	120
2.3.7. Retroalimentación de videojuego	144
2.3.8. Conclusiones impacto de la propuesta pedagógica (fase de reflexión).....	145
CONCLUSIONES	146
RECOMENDACIONES.....	148
BIBLIOGRAFÍA	150
ANEXOS.....	164

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Matriz de categorización.....	8
Tabla 2. Resultados de la pregunta 1 de la encuesta.....	56
Tabla 3. Resultados de la pregunta 2 de la encuesta.....	58
Tabla 4. Resultados de la pregunta 3 de la encuesta.....	59
Tabla 5. Resultados de la pregunta 4 de la encuesta.....	61
Tabla 6. Resultados de la pregunta 5 de la encuesta.....	63
Tabla 7. Resultados de la pregunta 6 de la encuesta.....	64
Tabla 8. Resultados de la pregunta 7 de la encuesta.....	66
Tabla 9. Resultados de la pregunta 8 de la encuesta.....	68
Tabla 10. Resultados de la pregunta 9 de la encuesta.....	69
Tabla 11. Resultados de la pregunta 10 de la encuesta.....	71
Tabla 12. Cronograma.....	77
Tabla 13. Guión técnico del videojuego.....	104

LISTA DE FIGURAS.

Figura 1. Resultados de la pregunta 1 de la encuesta.....	57
Figura 2. Resultados de la pregunta 2 de la encuesta.....	59
Figura 3. Resultados de la pregunta 3 de la encuesta.....	60
Figura 4. Resultados de la pregunta 4 de la encuesta.....	62
Figura 5. Resultados de la pregunta 5 de la encuesta.....	63
Figura 6. Resultados de la pregunta 6 de la encuesta.....	65
Figura 7. Resultados de la pregunta 7 de la encuesta.....	67
Figura 8. Resultados de la pregunta 8 de la encuesta.....	68
Figura 9. Resultados de la pregunta 9 de la encuesta.....	70
Figura 10. Resultados de la pregunta 10 de la encuesta	71
Figura 11. Respuestas a la pregunta uno de la lista de chequeo	121
Figura 12. Respuestas a la pregunta dos de la lista de chequeo	123
Figura 13. Respuestas a la pregunta tres de la lista de chequeo.	126
Figura 14. Respuestas a la pregunta cuatro de la lista de chequeo.....	128
Figura 15. Respuestas a la pregunta cinco de la lista de chequeo.....	130
Figura 16. Respuestas a la pregunta seis de la lista de chequeo.....	132
Figura 17. Respuestas a la pregunta siete de la lista de chequeo.	134
Figura 18. Respuestas a la pregunta ocho de la lista de chequeo	137
Figura 19. Respuestas a la pregunta nueve de la lista de chequeo.....	139
Figura 20. Respuestas a la pregunta diez de la lista de chequeo.....	142

LISTA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Reunión de la sesión uno.	80
Ilustración 2. Educandos investigadores aprendiendo a manejar Scratch.	81
Ilustración 3. Educandos investigadores realizando la consulta sobre temas de sexualidad.	83
Ilustración 4. Estudiantes investigadores participantes del concurso de dibujo	85
Ilustración 5. Estudiantes investigadoras ganadoras del concurso de dibujo	86
Ilustración 6. Dibujos ganadores, protagonistas del videojuego	86
Ilustración 7. Elaboración de la introducción y nivel uno del videojuego.	88
Ilustración 8. Nivel uno del videojuego, partes del sistema reproductor masculino.	89
Ilustración 9. Educandos realizando el nivel dos del videojuego	90
Ilustración 10. Nivel dos, crucigrama sobre enfermedades de transmisión sexual.	92
Ilustración 11. Diseño del nivel tres del videojuego.	94
Ilustración 12. Nivel tres de videojuego, métodos anticonceptivos.	95
Ilustración 13. Diseño del nivel cuatro del videojuego.	96
Ilustración 14. Nivel cuatro del videojuego, apoyo a los adolescentes.	97
Ilustración 15. Reunión con padres de familia y E. S. E. San Sebastián	98
Ilustración 16. Diseño del nivel cinco del videojuego	100
Ilustración 17. Nivel cinco del videojuego, meta	101
Ilustración 18. Estudiantes realizando la retroalimentación.	103
Ilustración 19. Inicio del videojuego	104
Ilustración 20. Bienvenida	104
Ilustración 21. Invitación a participar	105
Ilustración 22. Cambios a adultos	105

Ilustración 23. Cambios físicos en adultos	106
Ilustración 24. Nivel uno, sistema reproductor femenino	107
Ilustración 25. Nivel uno, sistema reproductor femenino	107
Ilustración 26. Nivel dos, crucigrama ETS	108
Ilustración 27. Nivel tres, métodos anticonceptivos	111
Ilustración 28. Nivel cuatro, personas e entidades de apoyo.....	113
Ilustración 29. Nivel cinco, circuito	114
Ilustración 30. Final del videojuego	115

LISTA DE ANEXOS

Anexo A. Solicitud de permiso para desarrollar el proyecto de investigación	156
Anexo B. Permiso de los padres de familia	158
Anexo C. Lista de asistencia de los estudiantes investigadores	159
Anexo D. Formato de la encuesta Escala de Likert	161
Anexo E. Encuesta llena por uno de los educandos investigadores	162
Anexo F. Guión técnico de videojuegos	163
Anexo G. Formato lista de chequeo	164
Anexo H. Lista de chequeo llena por un estudiante investigador	165
Anexo I. Formato de retroalimentación del videojuego sobre educación sexual	166
Anexo J. Formato para validar instrumentos a incluir en el instrumento de validación	167
Anexo K. Permiso para utilizar la sala Vive Digital	176
Anexo L. Lista de asistencia de padres de familia	177

INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como propósito implementar una estrategia pedagógica usando la aplicación Scratch que permita la apropiación del programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía con los educandos de los grados noveno D y séptimo A de la Institución Educativa San Sebastián del municipio de La Plata, Huila para que aprendan a tomar decisiones asertivas que les permitan vivir una sexualidad sana, plena y responsable, que enriquezca su proyecto de vida.

La problemática observada que motivo al desarrollo del trabajo concierne en que la Institución Educativa se realiza campañas de educación para la sexualidad poco llamativas, donde los estudiantes se distraen durante las exposiciones debido a que no se sienten protagonistas del proceso, conllevando a que el proyecto no tenga el impacto deseado, como consecuencia los estudiantes toman decisiones equivocadas para su vida como embarazos no deseados, abortos, poca higiene personal y falta de amor propio.

Con respeto al tema el Ministerio de Educación Colombiano crea el programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía, pero se imparte de manera tradicional, por lo que se pretende crear estrategias innovadoras que sean acogidas por los educandos, siendo partícipes activos de su ejecución, como el empleo de las tecnologías de la innovación y de la comunicación que tienen una gran acogida por los jóvenes.

A demás el proyecto se enmarca bajo la línea de investigación educación y sociedad, donde a través del aprendizaje llamativo se obtuvieron soluciones a

la problemática de la sexualidad en los estudiantes, generando valores, conocimientos, responsabilidad en el planteamiento de sus determinaciones, buscando un desarrollo integral que mejore su vida escolar, familiar y social. Mientras que los modelos pedagógicos que se tuvieron en cuenta son el constructivismo y construccionismo, que tienen en cuenta los procesos activos para construir conocimiento, así los educandos se apersonaron de la investigación, siendo sujetos aportantes, expresando sus ideas y proponiendo soluciones a la problemática, que llegaron a convertirse en acciones. A la vez el diseño de la investigación fue cualitativa, no experimental e investigación acción, con respecto al eje temático empleado fue herramientas didácticas, ambiente y recursos para el aprendizaje, como se mencionó se utilizó las tecnologías de la información y comunicación en especial la aplicación Scratch.

Para llevar a cabo el objetivo se convocó a los estudiantes que voluntariamente deseen participar en horas extraclase del desarrollo de la investigación, acudieron 35 educandos de los grados noveno D y séptimo A. De esta manera se partió del diagnóstico previo en el que se aplicó una encuesta a los estudiantes seleccionados para conocer lo que sabían de la temática de sexualidad.

Con la información recolectada en la fase de planificación se dio paso a la fase de acción en la cual los educandos procedieron a diseñar y programar el videojuego en Scratch utilizando el guion técnico y el diario de campo para el registro sistemático de los avances, donde se destacó la creatividad, el trabajo en equipo, el dominio conceptual de los temas sobre sexualidad, la adquisición de competencias digitales y sobre todo la participación activa, que permitió obtener en esta fase un videojuego de cinco niveles donde se relacionan los conocimientos del sistema reproductor humano, las enfermedades de

transmisión sexual, los métodos anticonceptivos, los derechos sexuales y reproductivos, el apoyo que brindan diversas entidades y el fomento del amor propio.

Para finalizar se cuenta con la fase de reflexión en la cual se utilizó la lista de chequeo que determino el impacto positivo del juego en los educandos investigadores así como los comentarios y sugerencias que escribieron otros estudiantes como parte del proceso de retroalimentación, observando el cumplimiento de los objetivos donde los jóvenes investigadores además de adquirir conocimientos, muestran alto grado de responsabilidad y pensamiento crítico para la toma de autodeterminaciones.

CAPÍTULO I. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

1. DESCRIPCIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

El Programa de Educación para la Sexualidad y Construcción de Ciudadanía fue creado de acuerdo con el Ministerio de Educación Nacional de Colombia, para generar prácticas pedagógicas que propicien el desarrollo de competencias en los estudiantes, logrando incorporar en su cotidianidad el ejercicio de los derechos humanos sexuales y reproductivos; el desarrollo de este proyecto es de obligatorio cumplimiento en las Instituciones educativas.

La problemática identificada en la Institución Educativa San Sebastián, del municipio de La Plata, Huila, consiste en que en las campañas de educación para la sexualidad utilizan estrategias de divulgación poco llamativas con los estudiantes, como son las clases magistrales, empleando el tablero y algunos videos, se realiza una vez cada año, los grupos con los que se desarrolla son numerosos de más de noventa educados, algunas ocasiones se cuenta con el apoyo de la Empresa Social del Estado San Sebastián, por esta razón se distraen fácilmente durante las largas exposiciones, debido no se sienten protagonistas de este proceso, no existe participación activa por parte de los estudiantes, la descontextualización no juega a favor de la educación sexual, debido a que solo se aplica como un requisito el proyecto exigido por el Ministerio de educación, incluyendo temas impuestos, sin tener en cuenta las ideas y necesidades de los padres de familia y educandos, conllevando a que el proyecto no tenga el impacto deseado, como consecuencia los estudiantes toman decisiones equivocadas para su vida.

Lo mencionado anteriormente se puede evidenciar en las estadísticas de la Institución dadas por el docente orientador, en el año 2015 se reportaron dos

embarazos, en el 2016 cinco y en el 2017 cuatro embarazos y dos abortos espontáneos, la mayoría en menores de catorce años, en los grados donde más embarazos no deseados se observan es en los séptimos, octavos y novenos, adicionalmente se vienen presentando relaciones de adultos con menores de edad, falta de amor propio que se evidencia en la poca higiene personal, el respeto por su propio cuerpo y por el género femenino, esta problemática perturba a los educandos emocionalmente, físicamente, en el campo escolar ya que sus pensamientos se encuentran dirigidos a estas situaciones, en lugar de dedicar tiempo a sus actividades académicas, también afecta a su familia y a la comunidad, donde los recursos se vuelven más escasos para atender a las adolescentes embarazadas, la sociedad las juzgan y tienen menos oportunidades.

Frente a este panorama, se estableció una estrategia llamativa y lúdica que motivo a docentes, educandos, administrativos, padres de familia de la institución para que se apropiaran del programa de educación sexual y construcción de ciudadanía, contribuyeran a su implementación de forma activa, creando una postura crítica y con bases conceptuales y valores que les permite tomar determinaciones para vivir una sexualidad sana y responsable.

2. PREGUNTA DE LA INVESTIGACIÓN

¿Cómo apropiarse e implementar el programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía con los estudiantes del grado séptimo A y noveno D de la Institución Educativa San Sebastián, mediante el uso de las tecnologías de la información y comunicación?

3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Objetivo general

Implementar una estrategia pedagógica usando la aplicación Scratch que permita la apropiación del programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía con los educandos de los grados noveno D y séptimo A de la Institución Educativa San Sebastián del municipio de La Plata, Huila.

3.2. Objetivos Específicos

- Establecer las principales necesidades que tienen los educandos investigadores con respecto a la educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía.
- Diseñar un videojuego en la herramienta Scratch, que permita la apropiación del programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía.

- Determinar el impacto de la propuesta pedagógica en la institución mediante la evaluación de los resultados obtenidos con el videojuego diseñado en Scratch para el programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía

4. JUSTIFICACIÓN E IMPACTO

En la Institución Educativa San Sebastián de La Plata, Huila existe el programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía de acuerdo a los requerimientos del MEN, sin embargo, los estudiantes del grado séptimo A y noveno D, mostraban poco compromiso cuando se realizaban las exposiciones, evidenciando desmotivación frente a estas estrategias por lo que su participación en cada una de ellas era casi nula, situación que dejaba a los educandos sin las bases necesarias para la toma de decisiones asertivas frente a temas de sexualidad .

Para enfrentar este problema, se propuso, una estrategia pedagógica innovadora y llamativa basada en el juego para la implementación de este programa donde los educandos enfrentaron retos que los obligo a pensar y tomar determinaciones de cómo afrontar una situación problemática con respecto a temas de sexualidad, apoyándose del uso de las tecnologías de la información y comunicación, TIC.

El impacto esperado con el proceso de investigación consiste en los estudiantes investigadores del grado noveno D y séptimo A participen

activamente en el desarrollo del proyecto, aportando con sus ideas para su difusión, que haga parte de una experiencia significativa, identificando la problemática de educación sexual más sentida para ellos como adolescentes, despertar la creatividad, el trabajo autónomo, colaborativo, la innovación, liderazgo, el pensamiento crítico enfocado a la solución de problemas, contextualizar la educación sobre sexualidad y ciudadanía, traspasando la idea que solo implica el acto sexual, teniendo en cuenta la realidad de la Institución Educativa y su entorno.

También se pretende que los padres de familia y la Empresa Social del Estado San Sebastián se involucren en este proceso para que los jóvenes sientan el apoyo de su familia y de las entidades gubernamentales estudiantes, y tengan claro a quién acudir durante alguna inquietud, problema, necesidad de afecto o compartir su tiempo, del mismo modo que la Institución Educativa se comprometa brindando más espacios para la educación sexual.

Adicionalmente se busca que los educandos tengan las bases para construir una sexualidad sana, con amor y responsable, teniendo una visión que busque planear su proyecto de vida como individuos y seres pertenecientes a una sociedad, que no se limiten por falta de conocimientos oportunos y confiables, se espera un impacto social, entre ellos evitar los embarazos no deseados, impedir la transmisión de enfermedades sexuales, generar respeto por los demás y por sí mismos, derribar los miedos por preguntar, que la sexualidad deje de ser un tabú, todo esto evitará la a tomar decisiones erradas.

Esta propuesta de investigación, pretende promover cultura frente a esta temática de sexualidad, reconociendo la importancia que tiene la escuela en la formación de educandos con responsabilidad personal, académica, familiar y social, para evitar cualquier forma de violencia y promover sus derechos sexuales y reproductivos.

CAPÍTULO II. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA INVESTIGACIÓN

1. BASES TEÓRICAS, INVESTIGATIVAS, CONCEPTUALES Y LEGALES

Para desarrollar el trabajo de investigación se tiene como marco de referencia las bases investigativas, teóricas, conceptuales y legales relacionados con la educación para la sexualidad, estableciendo además en el marco teórico las corrientes pedagógicas en la que se sustenta la propuesta como son el constructivismo y construccionismo, teniendo en cuenta la herramienta TIC que se aplicó durante la investigación, así como la normatividad vigente que da soporte legal para su implementación.

1.1. Bases teóricas

El enfoque constructivista nació como respuesta al modelo instruccionalista en el cual el docente transmita el conocimiento y el alumno era un agente pasivo-receptivo. Por el contrario, el constructivismo proporciona estrategias para lograr cooperativamente el aprendizaje; planifica actividades de control y regulación por parte del propio estudiante, el aprendizaje cooperativo, la indagación y el "aprender -aprender" son pilares de la práctica pedagógica que apoyan un aprendizaje significativo. El constructivismo está centrado en el proceso de aprendizaje y no en los contenidos específicos. Jean Piaget (psicólogo suizo y creador del constructivismo) concibe el aprendizaje como un proceso que se va construyendo a partir de las experiencias del sujeto con su entorno (Sandoval, s.f.).

La otra teoría de aprendizaje sobre la cual se basa el presente trabajo es el construccionismo que destaca la importancia de la acción, está inspirada por la psicología constructivista, partiendo de la hipótesis de que el conocimiento hay que construirlo o reconstruirlo por la propia persona, no es algo que se pueda transmitir, fue creada por Seymour Papert, quien trabajó con Piaget y es considerado uno de los expertos en tecnología educativa e indica cómo esta se pueden introducir en las aulas para aportar nuevos conocimientos mediante la creatividad (Mosquera, 2018). Pappert también creó LOGO que es un lenguaje de programación para niños, muy similar a Scratch.

Las teorías del aprendizaje mencionadas para poder aplicarlas en la educación invitan a revolucionar la práctica pedagógica, situándose en las necesidades del aprendiz y su contexto sociocultural. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) han transformado los modos de acceder y difundir la información desde y hacia cualquier lugar del mundo; de igual manera en el ámbito educativo han generado una revolución con la enseñanza asistida por computador, las redes sociales y académicas, cursos virtuales, e-learning, etc. Entonces el ambiente de aprendizaje a través del juego y de la exploración con la ayuda de nuevas tecnologías resulta atractivo, ya que se centra en el estudiante (Parra, 2009).

Las TIC permiten recrear ambientes organizadores de aprendizajes complejos, estimular el trabajo colaborativo, examinar materiales en diversos modos de presentación y perspectivas diferentes y estimular la reflexión y la negociación (Escontrela y Stojanovic, 2004). Se debe integrar las TICs en los currículos educativos; la formación a través de las TIC requiere de políticas educativas, la organización de la institución, recursos materiales y actores involucrados, una organización de contenidos, un ordenamiento de las actividades educativas, formas de interacción y comunicación y evaluaciones distintas a

las tradicionales. La posibilidad de la transversalidad de las TIC para el desarrollo de nuevos conocimientos en los estudiantes estimulan la creatividad, la responsabilidad y la autonomía que les posibilita tomar decisiones frente a la solución de problemas y manejo adecuado de todos los recursos tecnológicos de la información y la comunicación. Los niños se involucran activamente en habilidades de comunicación, solución de problemas, creatividad, y de pensamiento en un contexto significativo (Iniciarte, 2004).

El profesor tiene el rol de motivador, guía y colaborador en el proceso educativo. Además, necesita estar a la vanguardia en el uso de tecnologías aplicadas a la educación: tutoriales, enciclopedias, libros digitales, programas, plataformas educativas, blogs, wikis, etc. (Haro, 2007). Es crucial tener en cuenta que si no se transforma el sistema educativo desde las aulas mismas con la democratización del conocimiento y la transformación de la relación de poder-saber entre maestro y estudiante, el destino será continuar siendo simplemente consumidores de ciencia y tecnología desarrollada por otros países que realmente si han apostado al cambio.

Cabe destacar que al incluir los modelos pedagógicos construccionismo y constructivismo, juntos con las herramientas TICs en la educación, mediante la creación de videojuegos a través de Scratch, se estimula la motivación y creatividad de los educandos, permite la participación activa, que propongan ideas, escuchen las planteamientos de los demás, sean críticos, trabajen en grupo, desarrollen competencias digitales y aprendan de forma significativa y divertida, esto se logra cuando son creadores de un mundo digital pero a la vez se incluyen problemas reales relacionados con la sexualidad, los educandos se convierten en los protagonistas que acompañados con los docentes buscan soluciones que les permita tomar mejores decisiones para

cumplir con su proyecto de vida, lo cual se propone en la presente investigación.

La tecnología y la programación sirve a los fines del Sistema Educativo, propiciando espacios para el desarrollo de la creatividad como máxima expresión de la inteligencia, despertando la curiosidad por la investigación, generando el pleno desarrollo de la personalidad dentro de un proceso de formación integral y en su transición en el paso de una etapa de su escolaridad a otra más significativa, orientada a una formación profesional u ocupacional como herramienta laboral.

1.2. Bases históricas

En cuanto a las bases históricas tomó como referencia la normativa y proyectos que viene desarrollando el gobierno Colombiano, representado por Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF), los Ministerio de Salud, Educación y Protección Social, así como como el Fondo de Población de las Naciones Unidas (UNFPA), en donde se establecen los derechos sexuales y reproductivos, como la obligatoriedad de la educación sexual.

Varios de los derechos sexuales y reproductivos, propuestos por la Conferencia Internacional sobre la Población y Desarrollo, realizada en el Cairo, en 1942 fueron incluidos en la Constitución de 1991 de Colombia, y se contemplan otros adicionales, incluidos a la vez tanto en los derechos fundamentales como en los sociales, económicos y culturales, esto provoca un cambio en la educación sexual, lo que se encuentra expresado por el Fondo de Población de las Naciones Unidas (UNFPA), generando un avance en cuanto a cobertura y calidad de los servicios de salud para mejorar los niveles

de salud reproductiva, incluyendo procesos educativos que aseguraren el ejercicio de sus derechos sexuales y reproductivos (Ministerio de Educación Nacional, 2016).

El Ministerio de Educación Nacional mediante una sentencia emitida por la Corte Constitucional promulgo la Resolución 3353 de 1993, donde se determina el carácter obligatorio a la educación sexual en las instituciones educativas y también creó el Proyecto Nacional de Educación Sexual (PNES). A la vez la Ley General de Educación en el artículo 14, literal e, ratifica la obligatoriedad de la educación sexual, en el Decreto Reglamentario 1860, de Agosto 3 de 1994, artículo 36 establece que la educación sexual se impartirá bajo la modalidad de proyectos pedagógicos, su intensidad horaria y la duración se definirán en el respectivo plan de estudios” (Ministerio de Educación Nacional, 2016).

El Ministerio de Educación en unión con el UNFPA en 1999, crearon el Proyecto Educación en Salud Sexual y Reproductiva de Jóvenes para Jóvenes para caracterizar a los jóvenes escolarizados y no escolarizados algunos departamentos. Mediante el trabajo consensuado entre los Ministerios de Educación y Salud, el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF) y la Fundación Restrepo Barco, en el año 2000 se organizó una investigación sobre Dinámicas, ritmos y significados de la sexualidad juvenil (Ministerio de Educación Nacional, 2016).

El Fondo de Población de las Naciones Unidas y el Ministerio de la Protección Social, que integra los sectores de salud y trabajo, en el 2003, construyó la Política Nacional de Salud Sexual y Reproductiva. Así el Ministerio de Educación viene trabajando en la educación para la sexualidad y competencias básicas y ciudadanas en Colombia, incluyendo organizaciones,

personas y jóvenes para generar una propuesta pedagógica, conceptual y operativa, que desde el 2006, surgiendo el Proyecto Educación para la Sexualidad y Construcción de Ciudadanía, el cual se basa en las necesidades y propuestas de desarrollo de la Salud Sexual y Reproductiva hechas por el país, y lo planteado en la cooperación MEN-UNFPA durante la formulación de la política nacional y local (Ministerio de Educación Nacional, 2016).

Aunque no existe una estadística nacional actualizada el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, ICBF, y el Departamento Administrativo Nacional de Estadística, DANE, en Colombia, muestran que desde el año 2008 hasta el año 2014, nacieron 4'729.258 niños y niñas, siendo el 23,4% hijos de madres con edades entre los 10 y los 19 años de edad, esto es, 1'107.144 niñas y niños; de éste número, el 4,1% corresponde a madres con edades entre los 10 y 14 años de edad. Al tomar como referencia los nacimientos de niños y niñas, con madres entre los 10 y 19 años de edad, se destaca la reducción en el período 2008 a 2014 en un -11,5%, y en promedio anual del -1,9%. En relación al comportamiento de los nacimientos en el año 2014, fueron en total 659.202, de los cuales el 21,5% fue de madres entre los 15 y 19 años de edad, mientras que el 1% fueron niños y niñas con madres entre los 10 y 14 años. Debe señalarse que los nacimientos de hijos con madres de éste último grupo etario, aumentaron en un 0,7%, con respecto al año 2013, lo que puede estar en contravía de las disposiciones constitucionales y legales vigentes, configurando posible comisión de delitos que afectan a esta población (Plazas, 2015). Mientras que las estadísticas de la Institución Educativa San Sebastián de La plata, Huila, dadas por el docente orientador, en el año 2015 se reportaron dos embarazos, en el 2016 cinco y en el 2017 cuatro embarazos y dos abortos espontáneos, la mayoría en menores de catorce años, en los grados donde más embarazos no deseados se observan es en los séptimos, octavos y novenos,

Se puede observar que existe un avance histórico a nivel nacional donde las entidades gubernamentales han desarrollado proyectos que buscan implementar la educación sexual con el apoyo de las instituciones educativas y la legislación, convirtiéndose en una parte fundamental del Proyecto Educativo Institucional que se debe cumplir de forma obligatoria, por esta razón las escuelas no solo deben orientar a sus educandos por ser de forzoso cumplimiento, por lo contrario se debe buscar formas novedosas y amenas que acerquen a los educandos a este tipo de aprendizaje y así se convierta en algo significativo donde encuentren solución a las diversas problemáticas de tema sexual como lo es los embarazos en adolescentes y de esta forma continuar por el camino de la evolución en la educación para la sexualidad

1.3. Bases Investigativas

En la bases investigativas incluyen estudios a nivel internacional y nacional relacionados con educación para la sexualidad desarrollados mediante estrategias didácticas, especialmente a través del empleo de TIC. También se relacionan proyectos ejecutados a partir de Scratch que permiten visualizar sus ventajas en el campo educativo y tecnológico.

1.3.1. A nivel internacional

En el trabajo de investigación “Influencia de las TICs en el desarrollo de competencias para el apoyo de la educación sexual a nivel secundaria”, creado en el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. México, se tuvo en cuenta que el aprendizaje se debe centrar en que los estudiantes para que desarrollen competencias que les permitan enfrentarse

a la vida, y sobre todo en la educación sexual, y a la vez dando relevancia al uso de las TICs. Según Gómez (2011) los resultados mostrados dan cuenta de que en los temas de educación sexual donde se emplearon las TICs pues los educandos reportan mayores conocimientos y reflexiones sobre estos temas de una forma más atractiva, los padres aceptan que se hablen de estos temas y dan una particular importancia a la educación secundaria y a las TICs, los maestros promueven su uso.

De esta investigación se puede señalar que el internet y la televisión son fuente de información y pueden servir de medios de educación para la sexualidad para los adolescentes pero su uso debe ser guiado por un adulto responsable, allí juega un papel importante la labor docente y de los padres de familia, para que los estudiantes empleen estos medios siendo receptores de información veraz y adecuada.

Otro antecedente a nivel internacional es “Efecto del programa TICs y educación sexual sobre el grado de conocimientos y actitudes de los obstetras en relación a la educación sexual integral de los adolescentes”, , donde se determinó el efecto positivo que tiene el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación en relación a la educación sexual de los jóvenes, esta investigación se realizó en el Colegio Regional de Obstetras III Lima, Callao (Vega, 2015). En este caso los obstetras adquirieron conocimientos de sexualidad sobre la dimensión biológica, reproductiva, socio-afectiva y ético-moral; mediante el uso de TICs crearon: videos, talleres, comerciales, sociodramas y presentaciones online; de esta forma se sintieron más preparados para atender a sus pacientes adolescentes; también se hace el llamado a los maestros para que participen del uso de estas herramientas.

Se puede rescatar de este estudio el uso de las TICs por parte de los docentes en procesos pedagógicos permite dinamizar la enseñanza y el aprendizaje, por lo cual los maestros debemos prepararnos continuamente para estos nuevos retos que impone la tecnología y que los adolescentes son expertos en manejar, pero que deben ser guiados para que hagan un adecuado uso de estas herramientas.

El trabajo llamado “una secuencia didáctica competencial utilizando las TIC para la ampliación de saberes sobre el sexo y la reproducción humana en la educación superior” elaborado en Argentina por Pedrini y Morawicki (2016) propone utilizar las TIC para la ampliación de saberes sobre la sexualidad en el aprendizaje docente. La utilización de la tecnología en la elaboración de mapas mentales y conceptuales, permitió la profundización de los conocimientos sobre sexualidad, estimuló el debate, se aprendió en red y se favoreció la autonomía en el aprendizaje. También orienta sobre la tarea docente, que debe centrarse en el diseño de una propuesta de aprendizaje que favorezca el desarrollo de competencias y la autonomía de los estudiantes. Es fundamental la planificación estratégica novedosa de actividades que posibiliten un acercamiento progresivo a nuevos niveles de conocimiento respetando las cronologías de aprendizaje y optimizando la selección de recursos.

Los docentes se preparan constantemente en el uso de la tecnología, buscar diversas alternativas que ofrece la tecnología para que las clases sean motivadoras y los estudiantes aprendan de forma amena y actualizada, dejando atrás la educación tradicional y a la vez permitir que los estudiantes sean partícipes activos en la construcción de los conocimientos .

A la vez el uso de Scratch en pedagogía trae consigo diversas ventajas como las analizadas en el documento “Desarrollando con Scratch habilidades de aprendizaje para el Siglo XXI” explica cómo apoya Scratch el desarrollo de nueve tipos de habilidades de aprendizaje indispensables entre ellas: la información, comunicación y alfabetismo en medios; habilidades interpersonales, colaborativas, de responsabilidad social y de autodirección; creatividad y curiosidad intelectual, además de habilidades de pensamiento crítico y sistémico, identificación y de solución de problemas (Rusk, Resnick, y Maloney, 2009).

A nivel internacional, específicamente en España, mediante el proyecto “La creación de videojuegos con scratch en educación secundaria”, la aplicación informática Scratch permite aprender a programar de forma intuitiva, accesible y divertida, favoreciendo los procesos de enseñanza aprendizaje, logrando que los educandos diseñen y construyan videojuegos complejos; desarrollando en ellos habilidades y competencias en cuanto al manejo y análisis de información, investigación, creatividad, comunicación y pensamiento crítico (Vázquez y Ferrer, 2015). Otro trabajo investigativo en el mismo país fue “Scratch como recurso educativo para la enseñanza de programación en 3° de ESO”, en donde están de acuerdo que la aplicación permite enseñar de forma práctica y divertida el lenguaje de programación y los educandos adquieren competencias que le sirven para la solución de problemas (Pascual, 2016).

En el colegio Las Hayas, S.C. de México, se construyó el proyecto “Uso de Scratch para graficar Flores Maravillosas en un curso de Geometría Analítica”, lo que permitió crear un entendimiento intuitivo de los procesos interactivos de la matemática al incorporar Scratch, basándose en la construcción de significados que involucra el uso de representaciones, generando una visión

integradora, desarrollando competencias y la capacidad de adaptarse a los cambios sociales en los estudiantes de bachillerato (Vázquez, Gracia y Hernández, 2011).

En el proyecto “El Software Educativo SCRATCH Aplicado como Herramienta Transversal en el Currículo Educativo del Colegio Mayor San Lorenzo. Bolivia”, Flores y Maldonado (2012) incorporaron la aplicación al currículo educativo del colegio mencionado, debido que Scratch es considerado un lenguaje de programación gráfico de fácil uso, por medio del cual los estudiantes pueden crear cuentos interactivos, juegos, elaborar contenido educativo creativo. Consideran que al emplear este software el estudiante desarrolla habilidades cognitivas para el uso adecuado de nuevas tecnologías, además de guiarlo en su desarrollo de habilidades de aprendizaje del siglo XXI tales como el diseñar, pensar, colaborar, comunicar, analizar, además de programar.

Se puede evidenciar que a nivel internacional se viene empleando las TICs y en especial la aplicación Scratch para fomentar el aprendizaje, ya que se considera una herramienta novedosa, de fácil manejo, que permite desarrollar en los estudiantes la creatividad, la comunicación, el pensamiento crítico, todo esto debe ser aprovechado por los docentes para planear clases dinámicas e innovadoras

A continuación se presentan videojuegos sobre educación sexual que han sido desarrollados por empresas y personas expertas en el tema y que los maestros pueden emplear en su labor pedagógica.

En España se creó el videojuego “Trivial de la Educación Sexual” realizado por la empresa Ametsa Soft, para jóvenes entre 12 y 18 años, que pretende

formar, informar y prevenir sobre el tema de sexualidad, atacando la desinformación sobre anatomía reproductiva; métodos anticonceptivos; salud y comportamiento sexual; enfermedades de transmisión sexual; embarazo y curiosidades y papel de ambos sexos (Sainz, 2004).

El país Vasco junto con Virtualware (2013), crearon el videojuego “Sexumuxu” para promover la educación sexual dentro de las escuelas secundarias, donde los docentes pueden encontrar recursos para integrar la educación sexual en el desarrollo curricular y los educandos obtienen conocimientos de manera divertida sobre sexualidad y comportamiento. Sexumuxu fue premiado por la Asociación Mundial para la Salud Sexual (World Association for Sexual Health-WAS).

La organización Marie Stopes International Bolivia, desarrolló una aplicación para teléfonos móviles con un matamarcianos, llamado “Esperminator”, este programa está diseñado para adolescentes se familiaricen con las fórmulas de prevención de las Infecciones de Transmisión Sexual (ITS), los métodos anticonceptivos y las nociones fundamentales sobre los embarazos no deseados, para garantizar los derechos sexuales y reproductivos como una formación integral (Rosal, 2016).

Carmona (2016), elaboró el videojuego online “Sapiensex”, en España, se creó con la finalidad de enseñar de una forma divertida y lúdica sobre sexualidad, a grupos de adolescentes, incluye preguntas y pruebas, los temas que trata son amor, cuerpo, salud y género, para desarrollar la responsabilidad y relaciones asertivas.

Los videojuegos mencionados fueron creados y están dirigidos para que los adolescentes los jueguen, pero la contribución en su creación es mínima, por

lo que se requiere que los jóvenes se han participes de su elaboración, opinen sobre esta problemática y propongan soluciones relacionadas con la sexualidad, construyan los personajes, aprendan a manejar y aplicar las TICs, elaboren cada nivel del videojuego, trabajen en equipo, se diviertan, de esta forma se sentirán actores activos del desarrollo de esta investigación, obteniendo un aprendizaje significativo.

1.3.2. A nivel nacional

En la investigación realizada por Abreu y Carrillo (2016), titulada “Educación para la sexualidad con estrategias didácticas TIC, en adolescentes de 14 a 16 años en instituciones educativas oficiales de básica secundaria” se buscó conocer la asociación existente en conocimientos y actitudes hacia la sexualidad, con el uso de estrategias didácticas TIC y sin ellas en educación para la sexualidad en adolescentes, en dos instituciones educativas, buscando aumentar las posibilidades de ofrecer mejores herramientas en la formación de los jóvenes para prevenir altos índices de natalidad y promover la toma de decisiones críticas. Se logró concluir que la aplicación de estrategias didácticas TIC en educación para la sexualidad en adolescentes favorece el incremento en el nivel de conocimientos, permitiendo realizar un análisis sobre una sana sexualidad.

Este proyecto, es un antecedente en la utilización de TIC, frente al tema de educación sexual para jóvenes, a través del uso de la tecnología para la adquisición de conocimientos que les permite tomar decisiones acertadas para evitar embarazos no deseados.

Giraldo (2016) presenta el ensayo “Cibercuerpos: los jóvenes y sexualidad en la posmodernidad.” donde incluye algunas posturas teóricas del género, en

relación con las denominadas Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Logrando concluir que los jóvenes se encuentran inmersos en medios virtuales, donde toman ejemplos para desarrollar su identidad, encontrando mucha información sobre la sexualidad, es por este motivo que las instituciones educativas deben convertirse en guías que lleven a los estudiantes por el camino del conocimiento y la reflexión sobre su identidad sexual.

En el mundo globalizado que hoy vivimos los jóvenes mediante la web tienen acceso a mucha información, que en ocasiones suele ser distorsionada y con objetivos únicamente consumistas, y más aún en el campo sexual, por este motivo los docentes deben guiar a los estudiantes en el buen uso de las herramientas tecnológicas como también brindar orientación a los padres de familia para que sean partícipes de la educación de sus hijos.

En el Instituto de Nuestra Señora de la Asunción (INSA) en Cali – Colombia, se lleva a cabo “Experiencias del INSA con Scratch en el aula” , en donde los docentes trabajan con Scratch con el propósito de mejorar las habilidades de pensamiento en estudiantes de 3 a 6 años, como objetivos tienen el desarrollo del pensamiento algorítmico y crítico, fomentar la colaboración y comunicación, como también la destreza para solucionar problemas de forma creativa. (Uribe, 2010).

En Bogotá, Colombia se implementa la “Informática Constructiva” que es un proyecto que busca integrar la tecnología con la pedagogía, dentro de sus propuestas se halla “Jugando y creando con Scratch”, en donde la creación de historietas animadas con el software representan temas vistos en diversas asignaturas, este proceso permite potenciar la capacidad de análisis y manejo de información en los estudiantes, a la vez que facilita el refuerzo del

aprendizaje. Una finalidad es crear cambios en las prácticas educativas y culturales como un proceso de enseñanza en ambientes de aprendizaje construccionistas. (Garzón, 2011)

En el mismo País, en la ciudad del Cali, con los estudiantes del grado once de la Institución Educativa INEM Jorge Isaacs, se llevó a cabo la investigación denominada “Incidencia de la implementación del ambiente de programación Scratch, en los estudiantes de media técnica, para el desarrollo de la competencia laboral general de tipo intelectual exigida por el Ministerio de Educación Nacional Colombiano”, demostrando que la aplicación favorece el desarrollo de competencias laborales e intelectuales, la toma de decisiones en sus prácticas laborales, fomenta la comunicación, la memoria, la concentración y la iniciativa, aprendiendo de forma significativa al emplear herramientas tecnológicas y adquirir saberes que responda a las exigencias de la sociedad actual en relación con la manipulación del conocimiento y la solución de problemas (Jaramillo, 2013)

En Colombia también se desarrolló el proyecto “El pensamiento tecnológico como una alternativa de enseñanza y aprendizaje a través de programación en Scratch” en la Institución Educativa Ángeles, de Manizales, donde se presentaban dificultades académicas en los educandos, la aplicación de la propuesta logró cambiar los esquemas de trabajo en el aula porque es una herramienta que realmente captura la atención de los niños, permitió fortalecer el pensamiento tecnológico al interactuar con la solución de problemas, obteniendo un mejor desempeño académico y formación en valores (Olaya, Cárdenas y Salas, 2014).

Los antecedentes investigativos pueden corroborar que la implementación de las TICs, especialmente Scratch como herramienta pedagógica en las aulas

cada vez tiene más auge por la diversidad de ventajas que ofrece en la enseñanza-aprendizaje, potencializando los modelos constructivista y construccionista, al permitir que los educando sean partícipes activos de los procesos de educación, especialmente en la búsqueda de soluciones a los problemas de los jóvenes como es el manejo de una adecuada sexualidad.

1.4. Bases conceptuales

Para desarrollar el proyecto se abordó inicialmente las bases conceptuales relacionadas con la sexualidad seguida por la aplicación Scratch como herramienta de aprendizaje, teniendo en cuenta conceptos claves establecidos en el Programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía propuesto por el Ministerio de Educación Nacional.

1.4.1. Conceptos sobre sexualidad

En el programa educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía se proponen unos principios que sirven a la vez de bases conceptuales para desarrollar los proyectos de investigación los cuales son: género, educación, ciudadanía y sexualidad.

1.4.1.1. Género

“La categoría analítica género permite entender que los patrones de organización basados en las diferencias sexuales (biológicas) son construcciones sociales y culturales, establecidas sobre esas diferencias, que han llevado a valoraciones desiguales de mujeres y hombres, fuente de discriminación para ellas. Por tal motivo, el Programa ofrece herramientas de identidad, autonomía y participación. A su vez, pretende desarrollar competencias en los hombres y las mujeres para que no repitan los cánones tradicionales y construyan nuevas condiciones que propendan a la igualdad y la equidad entre las personas. Partimos de concebir a las mujeres y los hombres como libres e iguales en dignidad y, por consiguiente, sujetos activos sociales de derecho” (Ministerio de Educación Nacional, 2008: p. 8).

1.4.1.2. Educación

“Se concibe la educación como una aproximación pedagógica que promueve la construcción de conocimiento con sentido. Es decir, de un conocimiento que adquiere significación a partir de una razón de ser, una utilidad en la vida práctica y una finalidad evidente para el educando. Además de no olvidar la necesidad de disponer de una serie de conocimientos básicos en la memoria, esta aproximación da prioridad a la utilización de los mismos en las múltiples oportunidades que brinda la vida cotidiana, así como su relación con problemáticas más cercanas al estudiante y de mayor actualidad” (Ministerio de Educación Nacional, 2008: p. 9).

1.4.1.3. Ciudadanía

“En la actualidad, el concepto de ciudadanía se propone como una condición desde la cual las personas participan en la definición de su destino como individuos y como sociedad. Así, la ciudadanía se asume y se ejerce. Se asume cuando la persona se reconoce como integrante de un ordenamiento social y parte de las instituciones propias de ese ordenamiento, mediante la comprensión de los valores, las costumbres, las tradiciones, las normas, las formas de interacción y comunicación del contexto (familia, localidad, sociedad) en que habita. Se ejerce al participar en la construcción, la transformación y el mejoramiento de tales contextos” (Ministerio de Educación Nacional, 2008: p. 10).

1.4.1.4. Sexualidad.

“Es una construcción social simbólica, hecha a partir de la realidad de las personas: seres sexuados en una sociedad determinada. Como tal es una dimensión constitutiva del ser humano: biológica, psicológica, cultural, histórica y ética, que compromete sus aspectos emocionales, comportamentales, cognitivos y comunicativos tanto para su desarrollo en el plano individual como en el social. Este último aspecto subraya, también, el carácter relacional de la sexualidad como algo que es, a la vez, personalizador y humanizante, pues reconoce la importancia que tiene para el ser humano establecer relaciones con otros, en diferentes grados de intimidad psicológica y física. Parar facilitar la comprensión y el estudio de esta construcción simbólica, es posible identificar sus elementos estructurales, como son los componentes y las funciones sexuales primordiales. Se propone los siguientes componentes de la sexualidad: identidad de género, comportamientos

culturales de género y orientación sexual” (Ministerio de Educación Nacional, 2008: p. 11-12).

1.4.1.5. Orientación sexual

“La orientación sexual habla de la gran variedad de manifestaciones de la atracción sexo-erótica y sexo-afectiva. Abarca todas las posibles variaciones entre la orientación hacia personas del sexo opuesto (heterosexual), del mismo (homosexual) o de ambos sexos (bisexual). La sexualidad tiene cuatro funciones fundamentales: comunicativa relacional, reproductiva, erótica y afectiva” (Ministerio de Educación Nacional, 2008: p. 13-14).

1.4.1.6. Proyecto de vida

“Consiste en orienta la vida hacia el propio bienestar y el de las demás personas, y tomar decisiones que permitan el libre desarrollo de la personalidad, a partir de los propios proyectos y aquellos que se construyan con otros” (Ministerio de Educación Nacional, 2010: p. 10).

1.4.1.7. Amor propio

“Es un sentimiento relacionado con la autoestima, que necesita ser cuidado cada día. Tener amor propio no significa quererse porque sí, ni creerse el mejor, sino que implica conocerse a sí mismo, saber cuáles son las virtudes y los puntos débiles, saber las herramientas que se tiene para reaccionar ante las situaciones y cuáles son los recursos que se pueden aprender. El amor propio implica que ha habido un viaje al interior, que se ha tenido una conversación consigo mismos y que se ha conseguido hacer las paces con cada uno. El amor propio depende únicamente de cada persona, de cómo se vea cada individuo” (Jiménez, 2015)

1.4.1.8. Enfermedades de transmisión sexual (ETS)

“Las ETS son causadas por bacterias, virus y parásitos diferentes, y se propagan predominantemente por contacto sexual. Entre los más de 30 agentes patógenos que se sabe se transmiten por contacto sexual, ocho se han vinculado a la máxima incidencia de enfermedades. De esas ocho infecciones, cuatro son actualmente curables, a saber, sífilis, gonorrea, clamidiasis y tricomoniasis. Las otras cuatro, hepatitis B, herpes, VIH y VPH, son infecciones virales incurables que, no obstante, se pueden mitigar o atenuar con tratamiento. Muchas ETS se pueden transmitir también de la madre al niño durante el embarazo y el parto. Entre los más usados está el condón, pastillas, la DIU, las inyecciones, parche, coito interrumpido, el método del ritmo, la temperatura corporal o basal, el moco cervical y la lactancia materna” (OMS, 2018).

1.4.1.9. Métodos anticonceptivos

“Son mecanismos que brindan la posibilidad de controlar la fertilidad brindan una serie de beneficios entre los que se cuentan: protección de la vida de las mujeres, al evitar embarazos no deseados y abortos practicados en condiciones de riesgo; espaciamiento entre uno y otro embarazo de por lo menos dos años, que ayudan a disminuir la mortalidad materna, a tener hijos más sanos y aumenta la probabilidad de sobrevivencia infantil; la protección contra las infecciones de transmisión sexual (ITS) y promueve una cultura preventiva en aspectos relacionados con la salud reproductiva” (Minsalud, 2018).

1.4.1.10. Derechos sexuales y reproductivos

“El Ministerio de Salud y Protección Social (2018), da a conocer los derechos sexuales y los derechos reproductivos aceptados hoy en el mundo y en Colombia, responden a la reivindicación y reconocimiento de que todas las personas somos dueñas de nuestro cuerpo y de nuestra sexualidad y que cada individuo puede decidir sobre su vida sexual y reproductiva sin presiones ni coerciones. Entre los derechos sexuales explicitan que “las relaciones igualitarias entre las mujeres y los hombres respecto de las relaciones sexuales y la reproducción, incluyen el pleno respeto a la integridad de la persona, exigen el respeto y el consentimiento recíprocos y la voluntad de asumir conjuntamente la responsabilidad de las consecuencias del comportamiento sexual”. (Párrafo 96 de la Declaración y Plataforma de Acción

de la Conferencia internacional de la mujer en Pekín, 1994). Los derechos reproductivos son los mismos derechos humanos aplicados a la vivencia de la reproducción. Reconocen el derecho básico de todas las parejas e individuos a “decidir libre y responsablemente el número de hijos, el espaciamiento de los nacimientos y el momento de tenerlos y a disponer de la información y los medios para ello y el derecho de alcanzar el nivel más elevado de salud sexual y reproductiva. También incluye el derecho a adoptar decisiones relativas a la reproducción sin sufrir discriminación, coacciones ni violencia” (Programa de acción de la CIPD, párrafo 7.3, 1994). En Colombia, la Corte Constitucional asegura que “en este sentido, los derechos reproductivos, con ellos la Interrupción Voluntaria del Embarazo (IVE), están implícitos en los derechos fundamentales a la vida digna (artículos 1 y 11), a la igualdad (artículos 13 y 43), al libre desarrollo de la personalidad (artículo 16), a la información (artículo 20), a la salud (artículo 49) y a la educación (artículo 67), entre otros”.

1.4.2. Scratch

Scratch es un proyecto del Grupo Lifelong Kindergarten del MIT Media Lab (2018), “es una aplicación gratuita que permite programar historias interactivas, juegos y animaciones, compartir las creaciones con otros en la comunidad online, ayuda a los jóvenes a aprender a pensar de forma creativa, a razonar sistemáticamente, y a trabajar de forma colaborativa y a generar habilidades esenciales para la vida en el siglo 21. Scratch es una aplicación la que se puede generar animaciones gráficas de forma sencilla, las animaciones se generan en base a objetos (fondos, imágenes, gráficos generados desde el programa), los cuales se programan para que realicen su función correspondiente, cuenta con un editor gráfico de funciones a realizar que reducirá enormemente las dificultades a la hora de programar

movimientos, reproducir sonidos y modificar el comportamiento de los objetos, editar los fondos disponibles y usarlos al gusto del programador” Uptodown (2018).

1.4.3. Guion técnico de videojuego

Un guion de videojuego mezcla elementos clásicos de la narrativa, como los personajes, el narrador o los diálogos, con elementos de los concursos, como el reto, la competición, o los puzzles a resolver. Y a nivel estructural, como los videojuegos no suelen ser lineales como una película o una serie, se suele trabajar con árboles que se bifurcan según el jugador va tomando sus propias decisiones. Entonces el guionista debe desarrollar cada rama, pensando en los personajes, qué deben hacer, en qué localización y cuál va a ser la jugabilidad (Cubero, 2017).

1.5. Bases legales

Ley General de la Educación, Ley 115 de 1994: Artículo 13, numeral d) tiene como objetivo común desarrollar una sana sexualidad que promueva el conocimiento de sí mismo y la autoestima, la construcción de la identidad sexual dentro del respeto por la equidad de los sexos, la afectividad, el respeto mutuo y prepararse para una vida familiar armónica y responsable. Artículo 14. Numeral e) Enseñanza obligatoria: La educación sexual, impartida en cada caso de acuerdo con las necesidades psíquicas, físicas y afectivas de los educandos según su edad (Congreso de la República de Colombia, 1994) y según la Resolución 3353 de 1993 del Ministerio de Educación Nacional se establece el desarrollo de programas y proyectos institucionales de educación

sexual en la educación básica del país” (Ministerio de Educación Nacional, 1993).

De acuerdo a las legislaciones mencionadas el programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía es de obligatorio cumplimiento en las instituciones educativas, y aunque en la I. E. San Sebastián se orienta una vez al año no cumple con las expectativas, de brindar una buena orientación, debido a la metodología empleada y al escaso tiempo utilizado, por lo cual se propone usar estrategias innovadoras, desarrolladas durante mucho más tiempo, donde los educandos puedan prepararse para vivir una sana sexualidad.

En el Decreto reglamentario 1860 de Agosto 3 de 1994, artículo 36, determina que el proyecto pedagógico es una actividad dentro del plan de estudio que de manera planificada ejercita al educando en la solución de problemas cotidianos, seleccionados por tener relación directa con el entorno social, cultural, científico y tecnológico del alumno. Cumple la función de correlacionar, integrar y hacer activos los conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores logrados en el desarrollo de diversas áreas, así como de la experiencia acumulada. La enseñanza prevista en el artículo 14 de la Ley 115 de 1994, se cumplirá bajo la modalidad de proyectos pedagógicos (Pachón, 1994).

Es decir, las instituciones educativas del país deben fomentar en el proceso de enseñanza aprendizaje la educación para la sexualidad, enfocada a experiencias significativas donde el educando tenga conciencia sobre la importancia de conocerse así mismo, el respeto, el amor propio, que eviten situaciones de problemáticas como los embarazos no deseados, que se puede obtener mediante proyectos pedagógicos, apoyándose en las tecnologías de

la información y comunicación TIC como la que se propone la presente propuesta.

Se presenta el Decreto 2968 de 2010, por el cual se crea la Comisión Nacional Intersectorial para la Promoción y Garantía de los Derechos Sexuales y Reproductivos (Uribe, 2010).

Para favorecer y hacer cumplir los derechos sexuales y reproductivos en Colombia se crean entidades gubernamentales como la mencionada Comisión, a nivel municipal se puede contar con la Empresa Social del Estado, E. S. E. San Sebastián de La Plata y también con el Instituto de bienestar Familiar, a nivel de las Institución Educativa San Sebastián se cuenta con el docente orientador y con dos docentes de Ciencias Naturales encargados de desarrollar el programa de educación para la sexualidad, pero también es indispensable que los padres de familia sean partícipes de este programa.

Ley 1620 de 2013, por la cual se crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar (Santos, 2013).

Teniendo en cuenta, el interés por parte del Estado en su política de convivencia escolar, con el presente proyecto se busca mejorar las relaciones entre los estudiantes y a la vez ellos adquieran los conocimientos necesarios para el ejercicio de sus derechos sexuales y reproductivos, adquieran valores y compromiso académico y social.

Constitución Política de Colombia 1991, artículo 44, son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad

social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos. Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia (Pérez, 1991).

Esta propuesta de investigación, busca promover cultura frente a esta temática de sexualidad, reconociendo la importancia que tiene la escuela en la formación de educandos con responsabilidad personal, académica, familiar y social, para evitar cualquier forma de violencia y promover sus derechos sexuales y reproductivos.

2. SISTEMA DE VARIABLES DEFINICIÓN CONCEPTUAL Y OPERACIONAL

Las variables que se trabajaron dentro proceso de investigación fueron: el dominio conceptual sobre sexualidad, competencias digitales, participación activa, trabajo en equipo, aprendizaje autónomo, creatividad, capacidad de respuesta por parte de los educandos de los grados noveno D y séptimo A.

A continuación se explica la definición conceptual y operacional de cada una de las variables mencionadas

2.1. Dominio conceptual sobre sexualidad

“Dominio conceptual del conocimiento el hecho de que el estudiante consiga entender el porqué, para qué y el cómo existen determinados fenómenos, y las formas cómo éstos se relacionan con las otras culturas, significa que el estudiante debe ser capaz de analizar, criticar y sistematizar determinados conocimientos que le permitan comprender las dinámicas relacionales entre diferentes circunstancias” (Linmayer, S.f.). En este caso el educando debe manejar los conocimientos referentes a la sexualidad.

Operacionalmente el dominio conceptual tiene como función que los educandos adquieran los conocimientos sobre sexualidad mediante una encuesta que se aplicó antes de dar inicio a la investigación, también a través de la búsqueda y socialización de conceptos desconocidos sobre la temática que se aplicaron para construir los personajes y niveles del videojuego diseñado en Scratch. Reconociendo la importancia y siendo participe activo del programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía.

2.2. Competencias digitales

“Se refiere al uso seguro y crítico de la gama completa de las tecnologías digitales para la información, comunicación y resolución de problemas básicos en todos los aspectos de la vida; es esencial para el aprendizaje, el trabajo y la participación activa en la sociedad; es esencial para el aprendizaje, el

trabajo y la participación activa en la sociedad” (SchoolEducationGateway, 2017).

La adquisición de competencias digitales se dio mediante el manejo de la aplicación Scratch, la observación y lectura de los tutoriales, la elaboración del guión técnico que permitió elaborar y compartir el videojuego.

2.3. Participación activa

“Es aquella que se caracteriza por la participación espontánea o voluntaria que va acompañada de saberes que le otorgan confianza de poder participar durante el desarrollo de determinada clase, los estudiantes se encuentran automotivados y siempre en actitud de ejecutar, con entusiasmo las tareas” (Argentina, Aldana y Ruiz, 2017.)

La participación activa tuvo como objetivo dentro de esta investigación que los educandos siempre mantuvieron el entusiasmo por aprender a utilizar las TICs, a desarrollar el videojuego mediante la aplicación Scratch, estuvieron alerta por resolver inquietudes sobre el tema de sexualidad, mostrando liderazgo en su participación en el programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía.

2.4. Trabajo en equipo

“Formado por un grupo de personas organizadas, que juntas para lograr una meta, se forma con la convicción de que las metas propuestas pueden ser

conseguidas poniendo en juego los conocimientos, capacidades, habilidades, información y, en general, las competencias de las distintas personas que lo integran” (Gobernación de Antioquia, 2006).

Esta variable permite la interacción entre los diversos educandos, desarrollar la capacidad de comunicación, escuchar, dar su opinión y criticar de forma constructiva, dar aportes como miembros para cumplir el objetivo investigativo, se evidencia mediante la asistencia programada en la tardes para participar en el proyecto y la toma de decisiones.

2.5. Aprendizaje autónomo

“Es una modalidad de aprendizaje en el que el estudiante se responsabiliza de la organización de su trabajo y de la adquisición de las diferentes competencias según su propio ritmo, implica por parte de quien aprende asumir la responsabilidad y el control del proceso personal de aprendizaje y las decisiones sobre la planificación, realización y evaluación de aprendizaje” (Lobato, 2006).

Dentro del proyecto el trabajo autónomo cumplió con la función de reforzar la responsabilidad que tiene cada educando frente a su propio aprendizaje, promoviendo su autoformación, el deseo por adquirir conocimientos sobre sexualidad, conociéndose a sí mismo, incrementando su amor propio y el respeto por su cuerpo, se demuestra a través de la participación en el proyecto con su aportes individuales.

2.6. Creatividad

“Un proceso que dé como resultado algo que ha de ser nuevo, original y que ha de servir para resolver algún problema, se trata de una capacidad existente en todos los seres humanos, utilizada para la solución de problemas y que precisa de realidades ya existentes” (Joachin, 2016).

La creatividad que cada educando aportó de forma original con sus ideas para la construcción de los personajes, la programación de los niveles del videojuego, la lista de chequeo y la retroalimentación permitieron llevar a cabo el proceso de investigación buscando dar solución a los problemas de educación sexual que presenta la Institución Educativa.

2.7. Asertividad

“Es una forma de comunicación que consiste en defender tus derechos, expresar tus opiniones y realizar sugerencias de forma honesta, sin caer en la agresividad o la pasividad, respetando a los demás pero sobretodo respetando tus propias necesidades” (Navarro, S.f.)

La variable asertividad permite que los educandos tomen decisiones asertivas que sirvan para su propio beneficio y las puedan comunicar, debido a que adquirieron conocimientos cuando se apropiaron del programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía, participando activamente en el proyecto de investigación.

3. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.

En la siguiente tabla de matriz de categorización se enuncian las categorías de acuerdo a cada objetivo específico y está a la vez dividida en subcategorías donde se puede encontrar las variables que se tuvieron en cuenta para el desarrollo de proyecto de investigación, con sus respectivos instrumentos de recolección de datos y preguntas a resolver en el análisis.

Tabla 1. Matriz de categorización

Categoría	Subcategoría	Instrumentos de recolección de datos	Preguntas o ítems
Necesidades de los educandos con respeto a la educación sexual (Fase de planificación)	Dominio conceptual sobre sexualidad	Encuesta	¿El conocimiento de las funciones del sistema reproductivo humano contribuye a que los educandos logren desarrollar el programa de educación para la sexualidad? ¿El conocimiento de las causas, efectos y tratamientos de las enfermedades de transmisión sexual permite tomar decisiones acertadas? ¿El reconocimiento de los métodos anticonceptivos y de prevención de contagio de las enfermedades de transmisión sexual permite la vivencia de una sana sexualidad? ¿La identificación de los derechos y deberes sexuales de los educandos aporta a la planificación de sus proyectos de vida?

	Participación activa	Encuesta	¿Los padres de familia y docentes son miembros indispensables en la educación para la sexualidad de los educandos? ¿Reconocer la existencia de instituciones externas al colegio que brinden orientación sexual profesional ayudan al adecuado desarrollo de la sexualidad? ¿El programa de educación para la sexualidad y construcción de la ciudadanía requiere de estrategias dinámicas y llamativas para que tenga mayor aceptación entre los educandos
	Asertividad	Encuesta	¿El fomento del amor propio y el respeto por los demás es fundamental para la práctica de una acertada sexualidad en los educandos? ¿La falta de información oportuna y confiable sobre sexualidad puede llevar a tomar decisiones erradas?

			¿Conocer y participar del programa de educación para la sexualidad y la construcción de la ciudadanía fomenta la toma de decisiones acertadas?
Diseño del videojuego (Fase de acción)	Dominio conceptual sobre sexualidad	Diario de campo	¿El videojuego elaborado muestra dominio conceptual en los temas de sexualidad?
	Competencias digitales	Diario de campo	¿A través del desarrollo del videojuego se observó avance en el dominio de la aplicación Scratch?
	Participación activa	Diario de campo	¿Durante las reuniones programas para el desarrollo del investigación se logró determinar la participación activa por parte de los educandos investigadores, padres de familia y entidades gubernamentales?
	Trabajo en equipo	Diario de campo	¿En las secciones de investigación se percibió el trabajo en equipo realizado por los educandos investigadores?
	Aprendizaje autónomo	Diario de campo	¿Cada educando investigador mostró autoaprendizaje durante el proceso de investigación?
	Creatividad	Diario de campo	¿El diseño de cada uno de los niveles del videojuego permitió despertar la creatividad?

Impacto de la propuesta pedagógica (Fase de reflexión)	Dominio conceptual sobre sexualidad	Lista de chequeo	¿Mediante el videojuego conociste las partes y las funciones del sistema reproductor humano? ¿Con el programa de educación para la sexualidad conoces cuáles son las enfermedades de transmisión sexual, sus efectos, como se transmiten y su tratamiento? ¿Es preciso adquirir conocimientos sobre métodos de prevención de embarazo y de contagio de enfermedades de transmisión sexual para el manejo de una sana sexualidad?
	Participación activa		¿Existe en la Institución el programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía? ¿Crees que el videojuego permite la apropiación del programa de educación para la sexualidad entre los educandos? ¿En la educación para la sexualidad participan los estudiantes, docentes, psicólogo, padres de familia, directivos y la ESE San Sebastián? ¿Te gustaría continuar participando activamente del desarrollo del programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía?
	Asertividad		¿Con el programa de educación para la sexualidad obtienes conocimientos sobre educación sexual para la

			toma de decisiones correctas y realizar tu proyecto de vida? ¿El fomento del amor propio, del respeto por sí mismo y por los demás, te permiten tener una sana sexualidad? ¿La inteligencia emocional te permite manejar de forma adecuada los sentimientos para tomar decisiones acertadas?
--	--	--	---

CAPÍTULO III. ASPECTOS METODOLÓGICOS DE LA INVESTIGACIÓN

1. ENFOQUE Y MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

El enfoque a partir del cual se basa el siguiente estudio es cualitativo debido a que estudia la realidad en su contexto natural, tal y como sucede, intentando sacar sentido de, o interpretar, los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicadas; la investigación cualitativa implica la utilización y recogida de una gran variedad de materiales entrevista, experiencia personal, historias de vida, observaciones, textos históricos, imágenes, sonidos, que describen la rutina y las situaciones problemáticas y los significados en la vida de las personas (Rodríguez, Gil y García, 1996. Pág. 10) que para el presente caso se busca describir la situación problemática originada en la Institución Educativa San Sebastián relacionada con la sexualidad y la búsqueda de soluciones para el mismo, recolectando información mediante la observación, encuesta, lista de chequeo y participación activa de los educandos.

En cuanto a los modelos pedagógicos el trabajo está enmarcado en el constructivismo y el construccionismo. El constructivismo tiene en cuenta los procesos activos en la construcción del conocimiento. (Díaz, 2004). El educando es un sujeto aportante, que para la construcción del conocimiento tiene en cuenta la influencia sociocultural, socioafectiva, su intelecto (Díaz y Rojas, 2004). Mientras que el construccionismo destaca la importancia de la acción, parte de la hipótesis de que el conocimiento hay que construirlo o reconstruirlo por la propia persona, no es algo que se pueda transmitir, fue creada por Seymour Papert, quien trabajó con Piaget y es considerado uno de los expertos en tecnología educativa e indica cómo esta se pueden introducir en las aulas para aportar nuevos conocimientos (Mosquera, 2018). De esta

para el desarrollo de la investigación el constructivismo proporciona estrategias para que exista trabajo en equipo, cada miembro del mismo realiza sus aportes para cumplir con un objetivo común, logrando un aprendizaje colaborativo, también cada educando es protagonista de su propio aprendizaje y el construccionismo permite la contextualización y la aplicación de las TICs como herramientas novedosas, en la búsqueda creativa de soluciones para la problemática sobre sexualidad, logrando la construcción de conocimientos.

2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación en el cual se fundamenta el proyecto es la Investigación acción en esta dimensión se concreta en el papel activo que asumen los sujetos que participan en la investigación, la cual toma como inicio los problemas surgidos de la práctica educativa, reflexionando sobre ellos; contemplado los problemas desde el punto de vista de quienes están implicados en ellos, sólo puede ser válida a través del diálogo libre Rodríguez, Gil y García, 1996. Pág. 28 – 29), para lograr la apropiación del programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía es necesario acercarse a la realidad, comprender la situación por parte de los educandos, siendo partícipes del proceso de investigación, buscando soluciones.

3. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Técnicas para la obtención de información en campo (procedimientos del tipo sujeto-objeto como la observación directa, o sujeto-sujeto como la entrevista) que se aplican a procesos sociales u objetos (Rojas, 2011. Pag. 279), la fuente de obtención de información para el desarrollo del presente trabajo fue de campo aplicando la observación directa, registro fotográfico, lista de chequeo y encuestas.

La investigación realizada es no experimental o también llamada Ex Post Facto debido a que la variación de las variables se logra no por manipulación directa sino por medio de la selección de las unidades de análisis en las que la variable estudiada tiene presencia (Ávila, 1999).

También se cataloga como investigación proyectiva, la cual tiene como objetivo diseñar o crear propuestas dirigidas a resolver determinadas situaciones. Los proyectos de creación de programas de intervención social, el diseño de programas de estudio, los inventos, la elaboración de programas informáticos, entre otros, siempre que estén sustentados en un proceso de Investigación; este tipo de investigación potencia el desarrollo tecnológico, una investigación proyectiva requiere de un diagnóstico previo, el cual en último caso no es más que una investigación descriptiva; una investigación interactiva requiere de la aplicación de programas, y esos programas no son otra cosa que el producto de investigaciones proyectivas (Hurtado, 2010). Este tipo de investigación permitió realizar un diagnóstico para identificar las necesidades más apremiantes que tienen los educandos con relación al tema de sexualidad, para luego generar una propuesta basada en una metodología innovadora empleando las TICs para resolver la problemática.

La temporalidad en la que se recolectó la información fue prospectiva, que incluye datos del año lectivo 2018.

4. HIPÓTESIS

Los educandos del grado séptimo A y noveno D de la Institución Educativa San Sebastián lograrán apropiarse del programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía, a través del diseño del videojuego utilizando el programa Scratch, generando en ellos un aprendizaje autónomo, desarrollando la creatividad, promoviendo el trabajo en equipo, permitiendo tomar decisiones asertivas que les permitan vivir una sexualidad sana, plena y responsable, que enriquezca su proyecto de vida y el de los demás.

5. POBLACIÓN Y MUESTRA/UNIDADES DE ESTUDIO

Conceptualmente la población dentro de un proceso investigativo es el conjunto sobre el que se está interesado en obtener conclusiones y acerca de la cual se desea hacer inferencias. Normalmente es demasiado grande para poder abarcarlo (Danel, 2015).

La presente investigación contó con una población 87 educandos pertenecientes a los grados noveno D y séptimo A, de la Institución Educativa San Sebastián, sede principal.

Un muestra es la parte de la población de estudio a la que se tiene acceso y sobre la cual se hacen las observaciones (mediciones), debe ser representativa (Danel, 2015). Para definir la muestra se empleó el método por conveniencia. El muestro por conveniencia, es de tipo no probabilístico; “permite seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos, esta, fundamentado en la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador “(Otzen y Manterola, 2017, pag. 230).

En la investigación cualitativa es importante establecer lo más sistemáticamente posible los criterios utilizados para asegurar así que la muestra ha sido adecuadamente escogida. Para ello existen tres grandes dimensiones a lo largo del proceso de extracción de muestras a tener en cuenta: el tiempo, las personas y el contexto (Salamanca y Martín-Crespo, 2007).

Teniendo en cuenta lo anterior la población de estudio fue censada, dentro de este se tuvo en cuenta para extraer la muestra, que los educandos vivieran en la zona urbana por la cercanía para desplazarse al colegio en horas de la tarde, demostrarán la voluntad para participar en el proyecto de investigación, tuvieran disponibilidad de tiempo en sus horas libres, no pertenecieran a otro proyecto de investigación dentro de la institución educativa y también contarán con el consentimiento de sus padres de familia para trabajar en horas extractase, según estos criterios seleccionados 35 estudiantes, de los cuales 17 pertenecen al grado séptimo A y 18 a noveno D, quienes conformaron la muestra para el desarrollo del presente trabajo, estos educandos se mostraron motivados, les pareció interesante el uso de la aplicación Scratch para crear el videojuego, deseaban cambiar las estrategias por medio de las cuales se difunde el programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía en la Institución, (Ver anexo B y anexo C).

La investigación contó con el permiso y visto bueno del rector de la Institución (Ver anexo A)

6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Teniendo en cuenta el tipo de investigación en la que se basa el presente trabajo que es investigación – acción, según Suarez (2002) presenta diversas fases, estas etapas se desarrollan de la siguiente forma:

- Primera fase determinación de la preocupación temática sobre la que se va a investigar. En este caso el problema que se va a investigar es la falta de apropiación del programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía por parte de los educandos
- En la fase de planificación se describió la preocupación temática, se presentó la estructura y las normas de funcionamiento del grupo de investigación, se delimitaron los objetivos, se elaboró el anteproyecto, el cronograma, se determinaron las necesidades y problemas de los educandos sobre temas de sexualidad, para lo cual se empleó como instrumento de recolección de información se empleó la encuesta.
- En la fase corresponde a la acción-observación, los educandos investigadores diseñaron el videojuego en la aplicación Scratch para el programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía, llevando un registro riguroso de cada una de las sesiones programadas a través del diario de campo y registró fotográfico.
- En la fase de reflexión se evaluó los resultados del proceso de investigación, que tan efectiva fue la metodología empleada para que los educandos se apropien del programa de educación para la sexualidad y construcción de

ciudadanía para lo cual se empleó la lista de chequeo, también se elaboraron conclusiones y recomendaciones

6.1. Encuesta

Para desarrollar el presente trabajo se empleó la encuesta tipo Likert. La investigación por encuesta es un método de colección de datos en los cuales se definen específicamente grupos de individuos que dan respuesta a un número de preguntas específicas (Ávila, 1999). “La escala tipo Likert es un instrumento de recolección de datos utilizado dentro de la investigación, consiste en una serie de ítems a modo de afirmaciones ante los cuales se solicita la reacción del sujeto, las respuestas son solicitadas en términos de grados de acuerdo o desacuerdo que el sujeto tenga con la sentencia en particular” (Maldonado, Méndez y Peña, 2007).

Dentro de la encuesta se elaboraron diez preguntas a los 35 estudiantes que conformaron la muestra del estudio, para dar respuesta podían marcar cualquier de los ítems muy de acuerdo, de acuerdo, indiferente, en desacuerdo, muy en desacuerdo. Con la aplicación de este instrumentos se pretende determinar los conocimientos previos de los educandos sobre los conceptos relacionados con sexualidad, dominio conceptual, motivación, creatividad, participación activa y asertividad (Ver anexo D).

6.2. Diario de campo

El Diario de Campo es uno de los instrumentos que día a día nos permite sistematizar las prácticas investigativas; además, consiente mejorarlas, enriquecerlas y transformarlas (Martínez, 2007, pag. 77). Con el uso de esta herramienta se logró sistematizar la experiencia investigativa de los avances obtenidos con la participación activa de los educandos dentro del proyecto, durante la adquisición de conocimientos sobre sexualidad, las competencias digitales con la creación del videojuego, la creatividad en la construcción de los personajes y los niveles, el fomento del trabajo autónomo y en equipo, logrando consolidar el conocimiento mediante las respuestas asertivas en la toma de decisiones que les permitan vivir una sexualidad sana, plena y responsable (Ver anexo F).

6.3. Registro fotográfico

“El uso de la imagen en la investigación permite conseguir evidencias frente a las situaciones o problemáticas estudiadas, obtener distintos puntos de vista frente a un mismo tema, así como observar y comprender comportamientos y hechos a los que de otra manera sería imposible acceder, incluyendo factores ambientales, anímicos y expresivos que pudieran afectar o intervenir en el desarrollo de la investigación” (García, 2013. Pág. 365). El registro fotográfico permitió recopilar evidencias del proceso de investigación

6.4. Lista de chequeo

Las listas de chequeo u hojas de verificación son formatos (instrumentos) creados para realizar actividades repetitivas, controlar el cumplimiento de una lista de requisitos o recolectar datos ordenadamente y de forma sistemática (Figueroa y Galindo, 2003). A través de la lista de chequeo se consiguió evaluar el impacto de esta propuesta pedagógica entre los educandos del grado noveno D y séptimo A, conocer su capacidad de respuesta asertiva cuando participaban del programa de educación para la sexualidad, mostrando en las observaciones su capacidad crítica y responsable frente al tema. Se basó en diez preguntas con respuesta dicotómica: si o no, adicionalmente contenía casillas de observaciones para incluir comentarios relacionados con la pregunta elaborada, permitiendo evaluar el impacto del proyecto (Ver anexo G).

7. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS

La validez de los instrumentos de investigación para la recolección de datos se realizó mediante el método de agregados individuales. En este se pide individualmente a cada experto que dé una estimación directa de los ítems del instrumento, es un método económico (Corral, 2008 pág 231). Para el presente estudio los expertos fueron dos biólogas y una psicóloga quienes laboran en el campo de la educación sexual las personas que analizaron la encuesta, el diario de campo y la lista de chequeo dando su vista positiva acerca del contenido teórico relacionado con la sexualidad, la claridad en la redacción, coherencia interna, inducción a la respuesta, lenguaje adecuado, medición de lo que se pretende de cada una de las preguntas (ítems) para obtener la información necesaria para desarrollar la investigación (ver anexo J); determinando que cada instrumento contiene instrucciones claras y precisas,

los ítems son los suficientes para recolectar la información y permiten el logro del objetivo de investigación

En cuanto a la confiabilidad se realizó una prueba piloto en la población de estudiantes. Antes de iniciar el trabajo de campo, es imprescindible probar el cuestionario sobre un pequeño grupo de población. Esta prueba piloto ha de garantizar las mismas condiciones de realización que el trabajo de campo real (Corral, 2008, pag. 238). Los resultados tanto en la prueba piloto como la investigación fueron similares

8. TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE LOS DATOS

8.1. Encuesta

Los resultados de la encuesta fueron sometidos análisis cualitativo, se hizo la correspondiente tabulación de las respuestas y se representó mediante gráficos de tortas diseñados en el programa Generador de gráficos, la cual es una extensión de Chrome Web Store, ofrecido por: <https://www.finanser.es/createCharts/> desde este sitio web se pueden crear gráficos online gratis, para considerar las respuestas frente a las variables dominio conceptual sobre sexualidad, participación activa, creatividad y asertividad.

8.2. Diario de campo y registro fotográfico

Con el diario de campo se logra determinar la respuesta frente a las variables dominio conceptual sobre sexualidad, competencias digitales, trabajo en equipo, aprendizaje autónomo, participación activa, creatividad y asertividad.

En diario de campo se describen las observaciones y actividades desarrolladas por los educandos en cada una de las reuniones, también incluye el registro fotográfico

En el guión técnico de videojuegos se describe por cada nivel la imagen, el escenario, los personajes, objetos, acciones, efectos y texto

8.3. Lista de chequeo

Los resultados de las respuestas la lista de chequeo fueron sometidos a análisis cualitativo, para ello, se tabularon los datos, para después ser representados en gráficos de tortas diseñados en el programa Generador de gráficos, es una extensión de Chrome Web Store, ofrecido por: <https://www.finanser.es/createCharts/> desde este sitio web se pueden crear gráficos online gratis, de esta forma se analizó las respuestas con respecto a las variables dominio conceptual sobre sexualidad, competencias digitales, trabajo en equipo y asertividad.

CAPÍTULO IV. ANÁLISIS DE RESULTADOS

1. PROCESAMIENTO DE LOS DATOS

Los resultados de la encuesta tipo Likert como se mencionó, se sometieron a la técnica de análisis de datos cualitativo y se representaron en gráficos de tortas, para considerar las respuestas frente a las variables dominio conceptual sobre sexualidad, participación activa, creatividad y asertividad,

Al igual los resultados de la lista de chequeo fueron analizados cualitativamente y representados en gráficos de tortas de esta forma se consideró las respuestas con respecto a las variables dominio conceptual sobre sexualidad, competencias digitales, trabajo en equipo y asertividad.

En la siguiente sesión se muestra la discusión de resultados de la encuesta tipo Likert y la lista de chequeo con su correspondiente gráficas.

También se presenta el diario de campo describe las actividades realizadas por los estudiantes, evidenciadas mediante el registro fotográfico para discutir las respuestas frente a las variables dominio conceptual sobre sexualidad, competencias digitales, trabajo en equipo, aprendizaje autónomo, participación activa, creatividad y asertividad.

2. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La presente investigación se desarrolló en tres momentos o fases una de planificación, de acción y de reflexión, cada una de estas presenta objetivo,

actividades, recursos, responsables, evidencias, análisis de resultados y conclusiones.

2.1. Fase de planificación

2.1.1. Objetivo de la fase de planificación

Crear una propuesta de investigación a partir de las necesidades y problemas detectados sobre la poca apropiación del programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía entre los educandos del grados noveno D y séptimo A de la Institución Educativa San Sebastián de La Plata, Huila

2.1.2. Actividades

Dentro de las actividades que se desarrollaron durante esta fase se encuentran el diagnóstico y descripción del problema que consiste en poca apropiación por parte de los educandos de los grados noveno D y séptimo A para participar en el programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía de la Institución educativa San Sebastián del municipio de La Plata, Huila, identificada esta situación se procedió a elaborar una propuesta que fue presentada mediante la ficha técnica del anteproyecto de investigación F-129 a la universidad UMECIT, que consiste en crear una estrategia didáctica

para lograr la apropiación del programa a través del diseño de un videojuego en la aplicación Scratch.

Después se socializó el tema de investigación ante los 87 estudiantes de los grados noveno D y séptimo A de la Institución que corresponden a la población de estudio, de ellos voluntariamente accedieron participar 35 educandos, con el consentimiento de los padres de familia.

Luego se construyó la primera parte del proyecto de investigación que incluye los capítulos del uno al tres, estableciendo la contextualización de la problemática, determinando los objetivos, estipulando el enfoque de la investigación que es cualitativo y los modelos pedagógicos que son el constructivismo que permite un trabajo activo y cooperativo y el construccionismo para aplicar las tecnologías de información y comunicación para el proceso de contextualización e investigación; se acordó el tipo de investigación que es investigación acción, su diseño fue no experimental, se diseñó la hipótesis, conforme a lo mencionado se formularon las variables técnicas e instrumentos de recolección de datos, como su correspondiente análisis para las fases de planificación, acción y reflexión.

Para ultimar esta fase se aplicó la encuesta de diez preguntas de acuerdo a la escala Likert, cuyas respuesta pueden ser muy de acuerdo, de acuerdo, indiferente, en desacuerdo o muy en desacuerdo, a los 35 estudiantes de los grados noveno D y séptimo A, los cuales estuvieron interesados en ser parte del proyecto investigativo, para determinar sus conocimientos previos acerca de los conceptos relacionados con sexualidad, dominio conceptual, motivación, creatividad, participación activa y asertividad (Ver anexo E).

Los resultados de la encuesta fueron sometidos análisis cualitativo, se hizo la correspondiente tabulación de las respuestas y se representó mediante gráficos de tortas diseñados en el programa Generador de gráficos, la cual es una extensión de Chrome Web Store, ofrecido por: <https://www.finanser.es/createCharts/>, desde este sitio web se pueden crear gráficos online gratis como se muestra más adelante.

2.1.3. Recursos

Entre los recursos humanos se encuentran el Rector de la Institución, docentes, psicoorientador y estudiantes investigadores de los grado noveno D y séptimo A.

En la parte tecnológica se contó con la sala de sistemas e informática con el programa de Scratch versión 3.1, computadores de la biblioteca, el programa Generador de gráficos, es una extensión de Chrome Web Store, ofrecido por: <https://www.finanser.es/createCharts/>

Los recursos financieros necesarios para esta primera fase fueron papelería, impresiones, permisos y presentación del proyecto

2.1.4. Responsables

Los responsables del desarrollo de esta fase de planificación son los educandos de los grados noveno D y séptimo A, el rector y la docente investigadora.

2.1.5. Evidencias

Entre los documentos que sirven de evidencia de la ejecución de la fase de planificación se encuentran:

Ficha técnica del anteproyecto de investigación F-129 presentado ante la universidad UMECIT.

Carta de la presentación del proyecto ante el Rector de la institución para su aprobación (ver anexo A).

Formato de permiso para padres de familia o acudiente para la asistencia de los educando en horas extraclase para el desarrollo del proyecto (ver anexo B)

Lista de estudiantes investigadores de los grados noveno D y séptimo A (ver anexo C)

Encuesta según la escala de Likert realizada por los estudiantes investigadores (Ver anexo E).

2.1.6. Análisis de las encuestas

Pregunta 1. ¿El conocimiento de las funciones del sistema reproductivo humano contribuye a que los educandos logren desarrollar el programa de educación para la sexualidad?

Tabla 2. Resultados de la pregunta 1 de la encuesta

Escala de Valoración (Likert)	Cantidad de estudiantes	Valor en %
Muy de acuerdo	19	54,3%
De acuerdo	15	42,9%
Indiferente	1	2,9%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
Total	35	100%

Fuente Propia

¿El conocimiento de las funciones del sistema reproductivo humano contribuye a que los educandos logren desarrollar el programa de educación para la sexualidad?

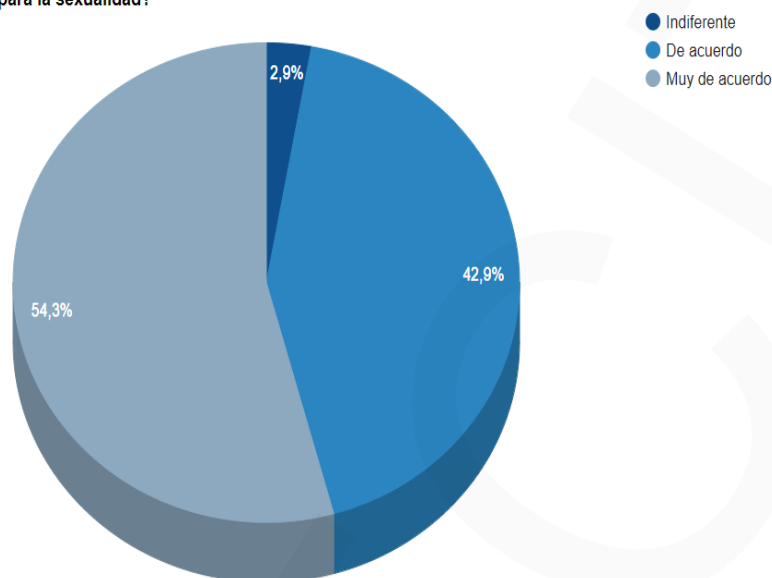


Figura 1. Resultados de la pregunta 1 de la encuesta

La respuesta a la pregunta uno de la encuesta que hace parte de la fase de planificación, muestra en su gráfica que el 54,3% de los educandos están muy de acuerdo y el 42,9% están de acuerdo, que el conocer las funciones del sistema reproductivo humano contribuyen al desarrollo del programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía. Por ende, este resultado reflejó que los estudiantes son conscientes que requieren del dominio conceptual sobre los temas de sexualidad, este caso se habla de la parte fisiológica y anatómica, para llevar a cabo el programa propuesto con el Ministerio de Educación, siendo un referente para construir estrategias llamativas que permitan la participación activa.

Pregunta 2. ¿La identificación de los derechos y deberes sexuales de los educandos aporta a la planificación de sus proyectos de vida?

Tabla 3. Resultados de la pregunta 2 de la encuesta

Escala de Valoración (Likert)	Cantidad de estudiantes	Valor en %
Muy de acuerdo	14	48,6%
De acuerdo	17	40%
Indiferente	4	11,4%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
Total	35	100%

Fuente Propia

Las respuestas de la pregunta dos de la encuesta de la fase de planificación indicó que el 48,6% de los educandos están de acuerdo y el 40% están muy de acuerdo, que la identificación de los derechos y deberes sexuales de los educandos aporta a la planificación de sus proyectos de vida. Por lo tanto, esto revela que necesitan del dominio conceptual de este tema, para cumplir sus deberes y hacer respetar sus derechos sexuales, lo cual fortalece la toma de decisiones acertadas, logrando proyectar sus metas y así vivir responsablemente cada etapa de su vida.

La identificación de los derechos y deberes sexuales de los educandos aporta a la planificación de sus proyectos de vida

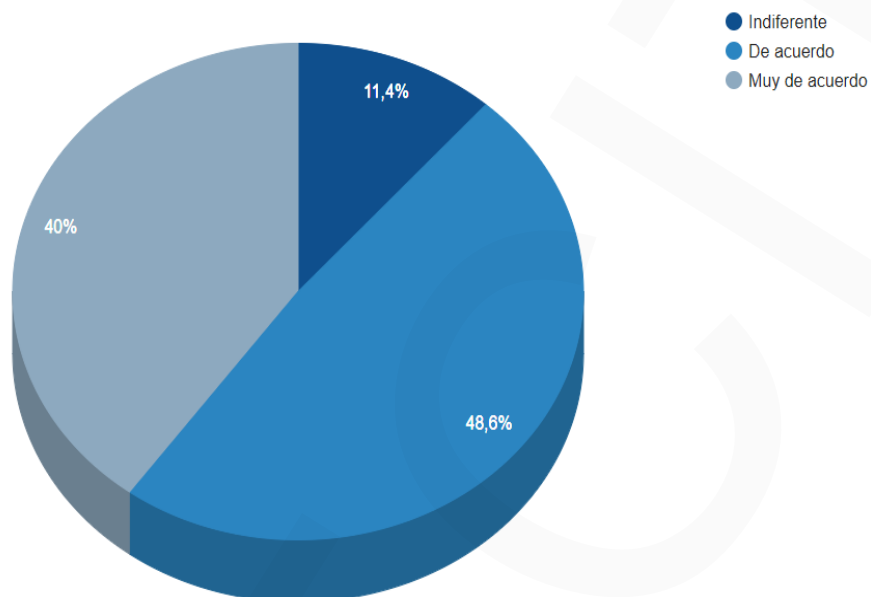


Figura 2. Resultados de la pregunta 2 de la encuesta

Pregunta 3. ¿El fomento del amor propio y el respeto por los demás es fundamental para la práctica de una acertada sexualidad en los educandos?

Tabla 4. Resultados de la pregunta 3 de la encuesta.

Escala de Valoración (Likert)	Cantidad de estudiantes	Valor en %
Muy de acuerdo	19	54,3%
De acuerdo	14	40%
Indiferente	2	5,7%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%

Total	35	100%

Fuente Propia

¿El fomento del amor propio y el respeto por los demás es fundamental para la práctica de una acertada sexualidad en los educandos?

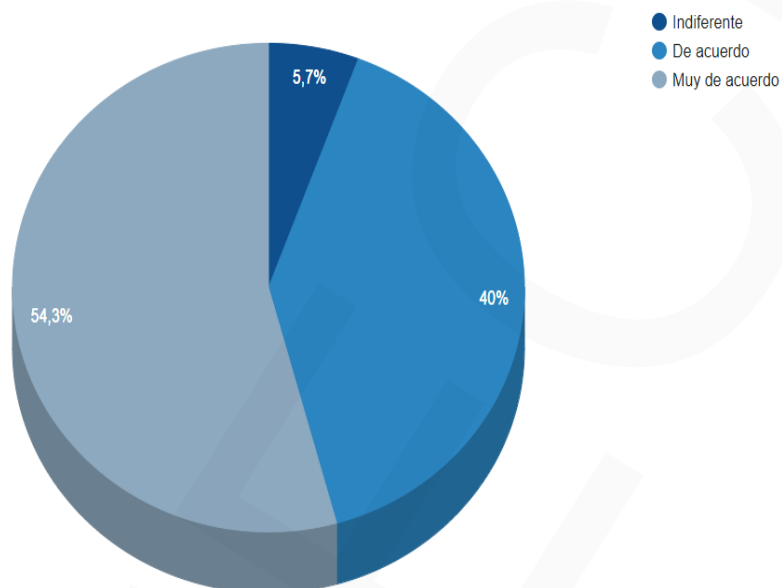


Figura 3. Resultados de la pregunta 3 de la encuesta.

A la pregunta número tres de la encuesta de la fase de planificación respondieron el 54,3% de los estudiantes en estar muy de acuerdo y el 40% en estar de acuerdo, que el fomento del amor propio y el respeto por los demás es fundamental para la práctica de una acertada sexualidad en los educandos. Estas respuestas indican que es preciso promover el amor propio en los educandos y el respeto por sus compañeros, para que se sientan motivados y participen activamente, haciendo parte del programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía, lo que con lleva a generar un pensamiento crítico para la toma de decisiones acertadas.

Pregunta 4. ¿Los padres de familia y docentes son miembros indispensables en la educación para la sexualidad de los educandos?

Tabla 5. Resultados de la pregunta 4 de la encuesta

Escala de Valoración (Likert)	Cantidad de estudiantes	Valor en %
Muy de acuerdo	22	62,9%
De acuerdo	9	25,7%
Indiferente	2	5,7%
En desacuerdo	2	5,7%
Muy en desacuerdo	0	0%
Total	35	100%

Fuente Propia

¿Los padres de familia y docentes son miembros indispensables en la educación para la sexualidad de los educandos?

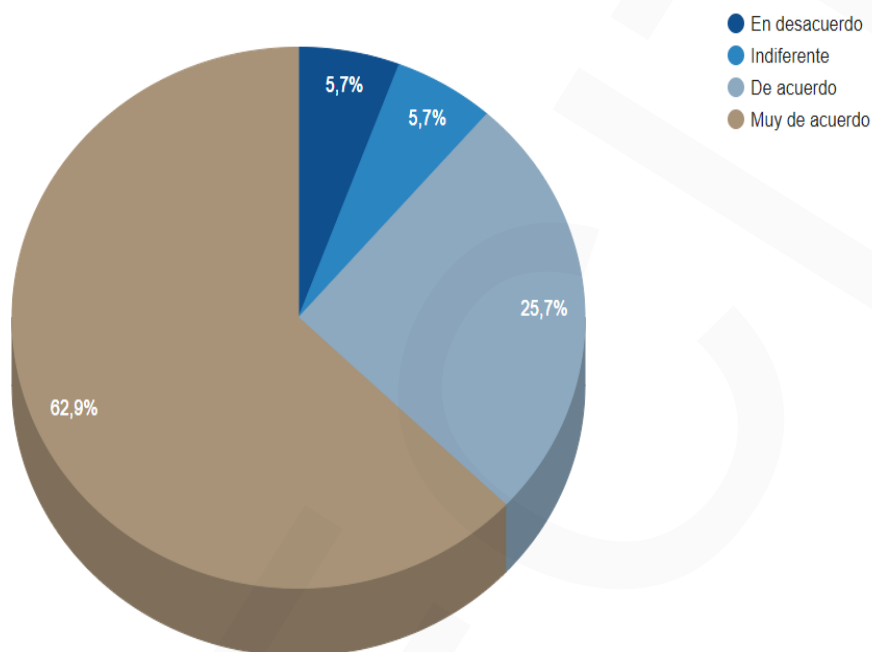


Figura 4. Resultados de la pregunta 4 de la encuesta

A la pregunta cuatro de la encuesta de la fase de planificación, el 62,9% de los estudiantes respondieron estar muy de acuerdo y el 25,7% estar de acuerdo, en que los padres de familia y docentes son miembros indispensables en la educación para la sexualidad. De esta forma se observa que los educandos precisan de personas adultas y responsables que les sirvan de orientadores en los temas sobre sexualidad, siendo partícipes activos de los procesos educativos, no dejando solos a los educandos en esta etapa de su adolescencia donde requieren de acompañamiento continuo. Aunque unos pocos estudiantes indicaron ser indiferentes (5,7%) o estar en desacuerdo (5,7%) con relación a este tema.

Pregunta 5. ¿El conocimiento de las causas, efectos y tratamientos de las enfermedades de transmisión sexual permite tomar decisiones acertadas?

Tabla 6. Resultados de la pregunta 5 de la encuesta

Escala de Valoración (Likert)	Cantidad de estudiantes	Valor en %
Muy de acuerdo	17	48,6%
De acuerdo	8	22,9%
Indiferente	8	22,9%
En desacuerdo	1	2,9%
Muy en desacuerdo	1	2,9%
Total	35	100%

Fuente Propia

¿El conocimiento de las causas, efectos y tratamientos de las enfermedades de transmisión sexual permite tomar decisiones acertadas?

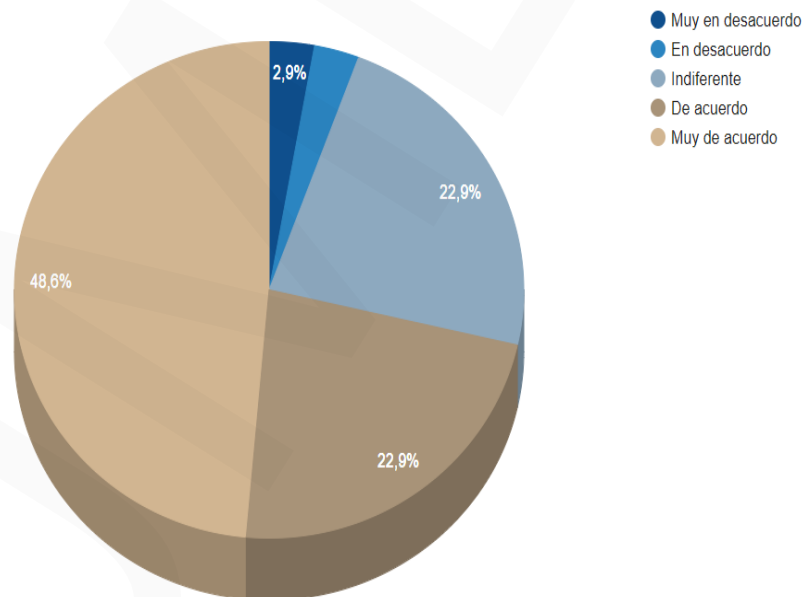


Figura 5. Resultados de la pregunta 5 de la encuesta.

La mayoría de los educandos respondieron en estar muy de acuerdo (48,6%) y de acuerdo (22,9%), a la pregunta cinco de la encuesta de la fase de planificación sobre que el conocimiento de las causas, efectos y tratamientos de las enfermedades de transmisión sexual permite tomar decisiones acertadas; mientras que los demás manifestaron ser indiferentes (22,9%), en estar en desacuerdo (2,9%) y muy desacuerdo (2,9%).

Al analizar estas respuestas, el dominio conceptual acerca de las enfermedades de transmisión sexual (ETS) es recomendable en los estudiantes, para que sean conscientes a los peligros que se pueden someter y de esta forma elijan las decisiones más acertadas para vivir una sexualidad sana y responsable.

Pregunta 6. ¿El reconocimiento de los métodos anticonceptivos y de prevención de contagio de las enfermedades de transmisión sexual permite la vivencia de una sana sexualidad?

Tabla 7. Resultados de la pregunta 6 de la encuesta.

Escala de Valoración (Likert)	Cantidad de estudiantes	Valor en %
Muy de acuerdo	20	57,1%
De acuerdo	10	28,6%
Indiferente	5	14,3%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
Total	35	100%

Fuente Propia

¿El reconocimiento de los métodos anticonceptivos y de prevención de contagio de las enfermedades de transmisión sexual permite la vivencia de una sana sexualidad?

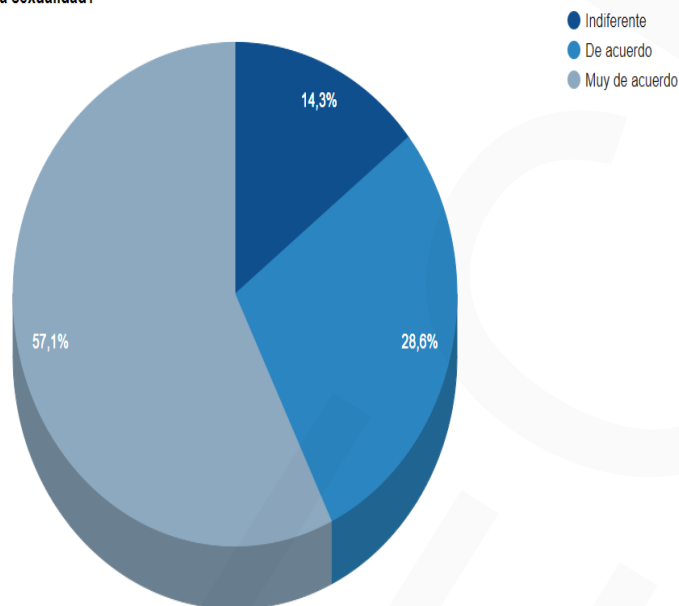


Figura 6. Resultados de la pregunta 6 de la encuesta

A la pregunta número seis de la encuesta sobre el reconocimiento de los métodos anticonceptivos y de prevención de contagio de las enfermedades de transmisión sexual permite la vivencia de una sana sexualidad?, los educandos respondieron estar muy de acuerdo el 57,1%, de acuerdo el 28,6% y ser indiferentes el 14,3%. Así se evidencia en la fase de planificación que el dominio conceptual por parte de los estudiantes sobre los métodos anticonceptivos es oportuno para evitar un embarazo no deseado, prevenir el contagio de las enfermedades de transmisión sexual y analizar críticamente cada determinación con base a lo aprendido, siendo asertivo en la toma de decisiones, que favorezcan el proyecto de vida y respete a los demás.

Pregunta 7. ¿La falta de información oportuna y confiable sobre sexualidad puede llevar a tomar decisiones erradas?

Tabla 8. Resultados de la pregunta 7 de la encuesta

Escala de Valoración (Likert)	Cantidad de estudiantes	Valor en %
Muy de acuerdo	17	48,6%
De acuerdo	8	22,9%
Indiferente	8	22,9%
En desacuerdo	1	2,9%
Muy en desacuerdo	1	2,9%
Total	35	100%

Fuente Propia

¿La falta de información oportuna y confiable sobre sexualidad puede llevar a tomar decisiones erradas?

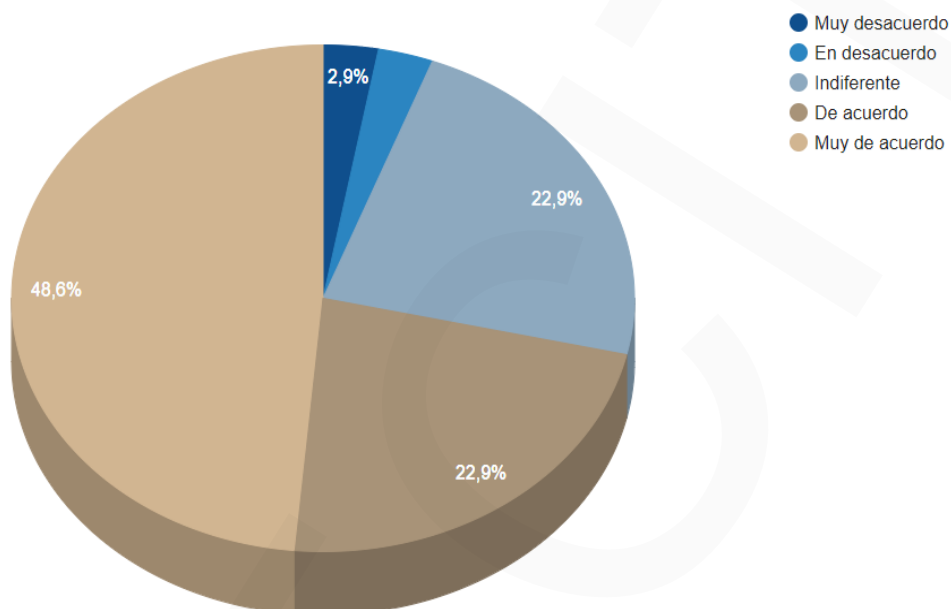


Figura 7. Resultados de la pregunta 7 de la encuesta

A la pregunta siete de la encuesta de la fase de planificación, los estudiantes respondieron estar muy de acuerdo el 48,6%, de acuerdo el 22,9%, ser indiferentes el 22,9%, en desacuerdo el 2,9% y muy en desacuerdo el 2,9%, sobre si la falta de información oportuna y confiable sobre sexualidad puede llevar a tomar decisiones erradas. Los resultados muestran que la mayoría de educandos están conscientes de la necesidad de recibir conocimiento veraz y confiable sobre el tema de sexualidad, debido a que en los medios existe mucho tipo de información que debe ser validada, pero estos conocimientos deben ser transmitidos de forma creativa, por lo cual el programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía impartido en la Institución debe replantear sus estrategias pedagógicas para que los educandos participen activamente de su desarrollo.

Pregunta 8. ¿Reconocer la existencia de instituciones externas al colegio que brinden orientación sexual profesional ayudan al adecuado desarrollo de la sexualidad?

Tabla 9. Resultados de la pregunta 8 de la encuesta

Escala de Valoración (Likert)	Cantidad de estudiantes	Valor en %
Muy de acuerdo	17	48,6%
De acuerdo	14	40%
Indiferente	2	5,7%
En desacuerdo	2	5,7%
Muy en desacuerdo	0	0%
Total	35	100%

Fuente Propia

¿Reconocer la existencia de instituciones externas al colegio que brinden orientación sexual profesional ayudan al adecuado desarrollo de la sexualidad?

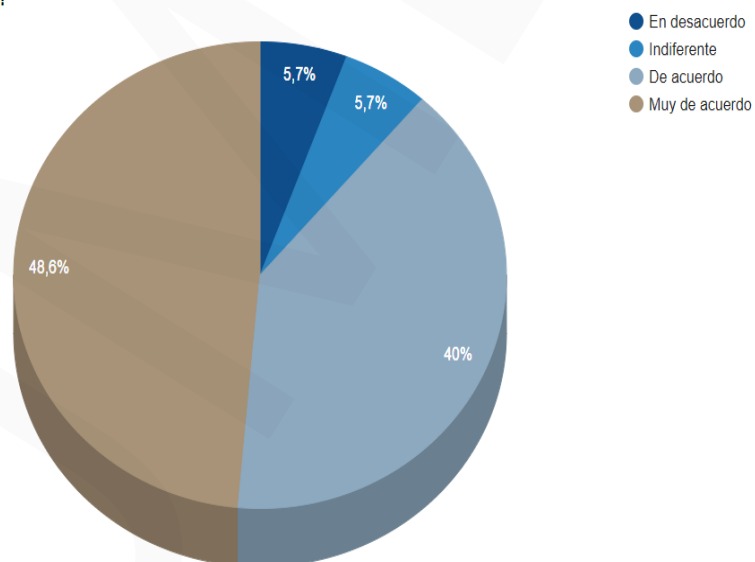


Figura 8. Resultados de la pregunta 8 de la encuesta.

A la pregunta número ocho de la encuesta de la fase de planificación, la mayoría de los educando estuvieron muy de acuerdo (48,6%) y de acuerdo (40%), que se debe reconocer que existen instituciones externas al colegio que brindan orientación sexual profesional permitiendo ayudar al adecuado desarrollo de la sexualidad, mientras que pocos respondieron ser indiferentes (5,7%) y estar en desacuerdo (5,7%) a esta interrogante. Con esta pregunta se logró analizar la variable dominio conceptual, en donde los educandos sienten la necesidad de estar informados de otras entidades externas a la Institución Educativa, que brindan servicios que contribuyen al programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía, sitios a los cuales pueden acudir, resolver inquietudes y le prestan ayuda sobre el tema.

Pregunta 9. ¿El programa de educación para la sexualidad y construcción de la ciudadanía requiere de estrategias dinámicas y llamativas para que tenga mayor aceptación entre los educandos?

Tabla 10. Resultados de la pregunta 9 de la encuesta

Escala de Valoración (Likert)	Cantidad de estudiantes	Valor en %
Muy de acuerdo	18	51,4%
De acuerdo	16	45,7%
Indiferente	1	2,9%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
Total	35	100%

Fuente Propia

¿El programa de educación para la sexualidad y construcción de la ciudadanía requiere de estrategias dinámicas y llamativas para que tenga mayor aceptación entre los educandos?

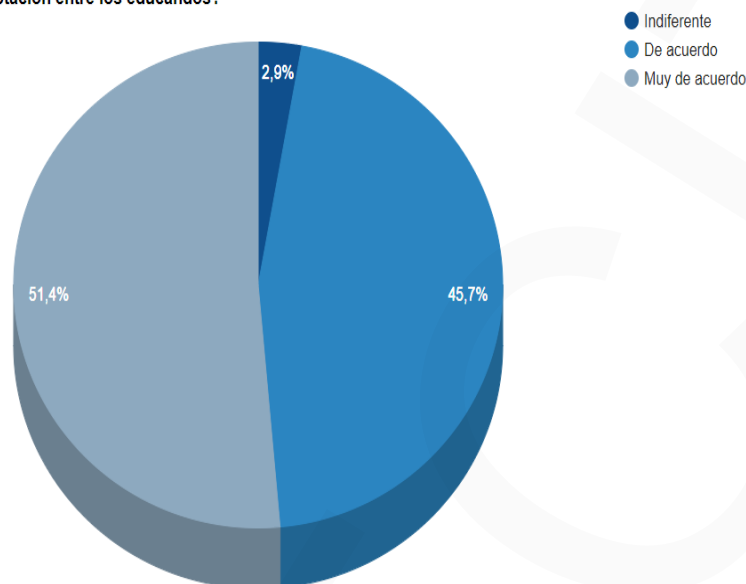


Figura 9. Resultados de la pregunta 9 de la encuesta.

A la pregunta número nueve de la encuesta de la fase de planificación sobre, si el programa de educación para la sexualidad y construcción de la ciudadanía requiere de estrategias dinámicas y llamativas para que tenga mayor aceptación, a la cual los estudiantes respondieron estar muy de acuerdo el 51,4% y estar de acuerdo el 45,7%; solo el 2,9% mencionaron ser indiferentes. Con lo anterior se permite reconocer en los educandos la motivación que tienen para participar activamente en el programa mencionado, siendo esta, la base para desarrollar el proyecto investigativo sobre la creación de estrategias creativas donde se emplee las tecnologías de la información y la comunicación como la aplicación Scratch.

Pregunta 10. ¿Conocer y participar del programa de educación para la sexualidad y la construcción de la ciudadanía fomenta la toma de decisiones acertadas?

Tabla 11. Resultados de la pregunta 10 de la encuesta

Escala de Valoración (Likert)	Cantidad de estudiantes	Valor en %
Muy de acuerdo	24	68,6%
De acuerdo	8	22,9%
Indiferente	1	2,9%
En desacuerdo	2	5,9%
Muy en desacuerdo	0	0%
Total	35	100%

Fuente Propia

¿Conocer y participar del programa de educación para la sexualidad y la construcción de la ciudadanía fomenta la toma de decisiones acertadas?

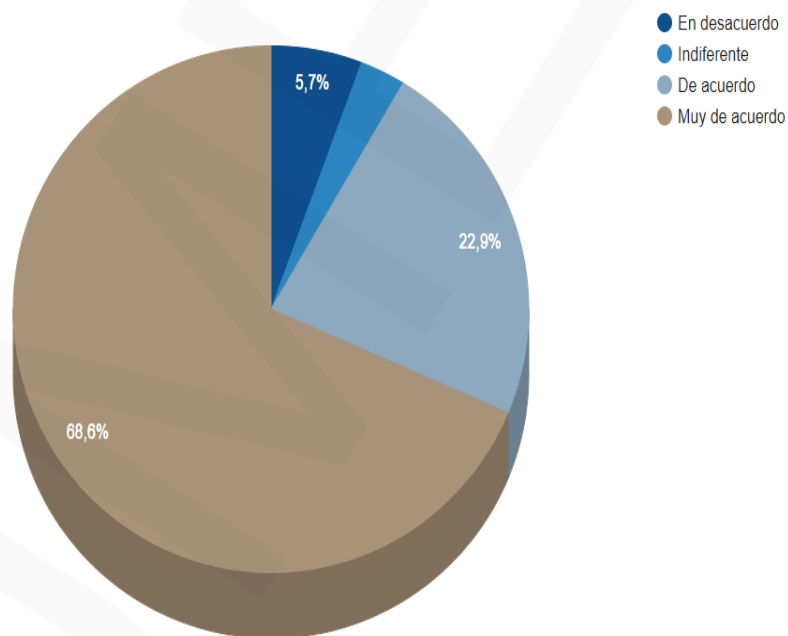


Figura 10. Resultados de la pregunta 10 de la encuesta

A la pregunta número diez de la encuesta de la fase de planificación, el 68,6% de los estudiantes respondieron estar muy de acuerdo y el 22,9% estar de acuerdo en que el conocer y participar del programa de educación para la sexualidad y la construcción de la ciudadanía fomenta la toma de decisiones acertadas; únicamente el 5,7% expresaron ser indiferentes y el 5,7% estar en desacuerdo. Las respuestas de esta interrogante permitieron identificar la motivación, creatividad, participación activa y asertividad en los estudiantes frente a las estrategias propuestas en el presente proyecto de investigación para fomentar la apropiación del programa de sexualidad, que busca la toma de determinaciones responsables.

2.1.7. Conclusiones sobre las necesidades de los educandos con respeto a la educación sexual (fase de planificación)

Mediante la aplicación de la encuesta a los 35 estudiantes de los grados noveno D y séptimo A, fue posible evidenciar sus necesidades más sentidas con respecto a la educación sexual, entre las variables analizadas se encuentran el dominio conceptual sobre temas de sexualidad, la participación activa y la asertividad.

En cuanto a la necesidad del dominio conceptual sobre temas de sexualidad, los educandos son conscientes deben adquirir conocimientos confiables sobre sexualidad como fisiología del sistema reproductor humano, enfermedades de transmisión sexual, derechos y deberes sexuales y reproductivos, métodos anticonceptivos y de prevención de las infecciones de transmisión sexual y entidades que brinden servicios relacionados con la educación sexual.

En cuanto a la necesidad de la participación activa por parte de los estudiantes, se evidencia en la encuesta que desean ser partícipes del programa de educación para la sexualidad pero lo planteado en la problemática deja observar que la metodología empleada es poco llamativo para los educandos, por lo cual se deben plantear estrategias motivadoras que permitan su interacción como lo es la creación de un videojuego por los estudiantes mediante la aplicación Scratch, propuesta elaborada en el presente proyecto investigativo. También se desea conocer y tener el apoyo de los padres de familia, docentes y entidades externas a la institución educativa.

Otra necesidad que apremia, determinada en las respuestas de la encuesta es que los educandos además de adquirir conocimientos sobre educación sexual, los empleen de forma significativa, para la solución de problemas de forma asertiva, para que este proceso se dé se requiere de estrategias innovadoras, creadas por ellos mismos, para así ser partícipes activos y no simples espectadores, por lo cual es importante emplear las tecnologías de la información y comunicación, estimulando el amor propio, la motivación, y la toma de decisiones, de esta forma se sientan protagonistas de su formación.

2.2. Fase de acción

2.2.1. Objetivo de la fase de la fase de acción

Diseñar un videojuego en la aplicación herramienta Scratch para ser utilizado como estrategia pedagógica en la apropiación del programa de educación para

la sexualidad y construcción de ciudadanía por los estudiantes del grado noveno D y séptimo A

2.2.2. Actividades

Durante esta fase se determinó las acciones que cada estudiante se comprometía a desarrollar y se elaboró un cronograma de actividades.

Luego se elaboró y se programó el videojuego en la aplicación Scratch, para esto se elaboraron consultas sobre diversos temas de sexualidad como fisiología del cuerpo humano, enfermedades de transmisión sexual, los métodos anticonceptivos y de prevención de las enfermedades de transmisión sexual, y los derechos y deberes sexuales y reproductivos; estos sirvieron de base para crear los seis niveles del video juego; además se seleccionó los escenarios, objetos, música, diálogos, también se creó un concurso de dibujo para crear los personajes de videojuego; con lo cual se logró despertar la motivación y creativa, permitiendo el trabajo en equipo como también autónomo, dando como productos adicionales el diario de campo y el guion técnico del videojuego.

Después se probó el correcto funcionamiento del videojuego y se subió a la página de Scratch. Estas actividades permitieron fortalecer las competencias digitales y cognitivas de los educandos, reflejándose en el manejo de la aplicación Scratch como también en los conceptos relacionados con el tema de sexualidad

2.2.3. Recursos

En los recursos humano se contó con la docente – investigadora, estudiantes asesores de la aplicación Scratch, y estudiantes investigadores de los grados noveno D y séptimo A

Entre los recursos tecnológicos se logró contar con los computadores de la sala de sistemas e informática de la biblioteca y de sala vive digital (ver anexo K), con el programa de Scratch versión 3.1 técnico de videojuegos y en algunas ocasiones con Internet.

2.2.4. Responsables

Los responsables del desarrollo de esta fase son los educandos de los grados noveno D y séptimo A, estudiantes asesores de la aplicación Scratch y la docente investigadora.

2.2.5. Evidencias

Las evidencias que se recolectaron durante la fase de acción fueron

Registro de asistencia de los educandos investigadores de los grados noveno D y séptimo A (Ver anexo C)

El cronograma de actividades para la fase de planificación, acción y reflexión que surge de la concertación de las actividades a realizar en la primera sesión del diario de campo

El diario de campo explica cada una de las actividades desarrolladas durante la investigación e incluye también registro fotográfico.

El guión técnico donde se presenta la programación del videojuego

Estas evidencias se describen detalladamente a continuación.

2.2.7. Diario de Campo

A través del diario de campo se registraron la realización de las actividades propuestas para la construcción del videojuego, donde se fortaleció el dominio conceptual sobre sexualidad, las competencias digitales, la participación activa, el trabajo en equipo, el aprendizaje autónomo y la creatividad. Esta labor investigativa fue realizada por 35 educandos de los grados noveno D y séptimo A, que asistieron voluntariamente, en horas extraclase los días miércoles, con el consentimiento de los padres de familia (ver anexo B)

Sesión uno. 07 de febrero, se reunió a los 35 estudiantes de los grados noveno D y séptimo A, en la sala de video de la Institución Educativa San Sebastián de La Plata Huila, donde los educandos expusieron sus ideas acerca de la forma como se divulga el programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía.

A través de esta lluvia de ideas, se logró determinar que las estrategias las cuales se emplean para desarrollar el programa de sexualidad, tiene poca acogida por los educandos, ya que se utilizan exposiciones magistrales, donde no se sienten partícipes activos, así se identificaron con el problema de investigación y comenzaron a realizar propuestas para conseguir la apropiación e implementación del programa empleando la aplicación Scratch, que les llama mucho la atención y se sienten motivados.

Juntos con los educandos se acordó trabajar diez sesiones, los días miércoles, de 3:00 a 4:30 de la tarde, el sitio de reunión fue la sala de sistemas ubicada en el Vive Digital (ver anexo K) o en la biblioteca de la Institución Educativa,

de acuerdo a la disponibilidad de las mismas, de esta forma se consolidó el cronograma de actividades.



Ilustración 1. Reunión de la sesión uno.

Análisis de la sesión uno. Los educandos se mostraron motivados ante la propuesta de emplear las TICs, muchos de ellos tenían el conocimiento de cómo se emplea la aplicación Scratch, propusieron ser monitores para aquellos estudiantes que deseaban aprender. Así comenzaban a sentirse protagonistas, ya que iban a elaborar su propio videojuego y a despejar varias inquietudes que tenían acerca del tema de sexualidad.

Sesión dos. 14 de febrero. Se llevó a cabo en la biblioteca de la Institución donde se cuenta con varios computadores, a esta sesión acudieron los 35 estudiantes investigadores de los grados noveno D y séptimo A, como también

se invitó a dos educandos más de los grados decimo C: Julián Santiago Tocora Trujillo y Diego Alejandro Cruz Bedoya, que son expertos en la aplicación a emplear, quienes realizaron la capacitación sobre el manejo de Scratch.

Los estudiantes trabajaron en equipo, mostrando el liderazgo de aquellos que ya comprendían el uso de la aplicación, comenzaron explorando las herramientas y conociendo el entorno. Julián y Diego explicaron los conceptos básicos, resolvieron dudas y colocaron una pequeña actividad, donde se debía colocar personajes, escenarios, diálogos, sonidos, movimientos. La actividad se realizó entre las 3:00 y 4:30 de la tarde.



Ilustración 2. Educandos investigadores aprendiendo a manejar Scratch.

Análisis de la sesión dos: los educandos estuvieron muy atentos a cada una de las explicaciones de los invitados Julián y Diego, quienes fueron rotando

junto con la docente investigadora por cada grupo, dando instrucciones, se realizó un buen trabajo en equipo, los monitores se sentían líderes, cada uno de los integrantes realizaba aportes y preguntas, se sentían muy motivados y cada vez se fortalecían las competencias digitales. Llegada la hora de terminar la sesión querían continuar y no se querían retirar, así que la mayoría, copiaron la instalación del programa Scratch, para instalarla en su computador personal y practicar en su casa.

Sesión tres. 21 y 28 de febrero. En la sesión del 21 de febrero, se realizó de 3:00 a 4:30 de la tarde en la biblioteca de Institución, donde se trabajó el dominio conceptual sobre el tema de sexualidad, para aquellos los estudiantes se organizaron en equipos y escogieron un tema sobre el cual debían de consultar y debatir: fisiología y anatomía del sistema reproductor humano, enfermedades de transmisión sexual, métodos anticonceptivos y de prevención de enfermedades de transmisión sexual y los derechos y deberes sexuales y reproductivos.



Ilustración 3. Educandos investigadores realizando la consulta sobre temas de sexualidad.

El 28 de febrero se llevó a cabo la exposición de los temas consultados por cada equipo. Todos los educandos estuvieron muy atentos, elaboraban preguntas que permitieron resolver muchas inquietudes, también reforzaron su habilidad comunicativa. Después de esto propusieron realizar cada nivel del videojuego basándose en los temas investigados.

Análisis de la sesión tres. Mediante el desarrollo de esta sesión se logró fomentar el trabajo en equipo, a través de la consulta derribaron varios tabúes que tenían sobre el tema de sexualidad, incrementando su dominio conceptual, adquiriendo los conocimientos necesarios para la toma de decisiones asertivas y también para aplicarlos como base a cada uno de los cinco niveles del videojuego, el nivel uno se trabajaría la anatomía y fisiología

del sistema reproductor femenino y masculino, el nivel dos trataría sobre enfermedades de transmisión sexual, en el nivel tres se hablaría sobre métodos de prevención tanto del embarazo como de infecciones de transmisión sexual, el nivel cuatro se ocuparía sobre el apoyo que tienen los jóvenes por parte de los padres, institución educativas, amigos y fomento del amor y finalmente en el nivel cinco se presentaría los temas de derechos sexuales y reproductivos y adquisición de conocimientos sobre el tema de sexualidad

Sesión cuatro. El siete 7 de marzo se llevó a cabo la sesión en la biblioteca, de 3:00 a 4:30 p.m., se había indicado previamente a los educandos, que debían llevar colores, lápiz, borrador, tajalápiz, para dibujar. En esta tarde se procedió a realizar el concurso de dibujo sobre los personajes del video juego, los estudiantes podían trabajar de forma individual o en equipos, muy creativos comenzaron a esbozar sus ideas, colorearon y finalmente expusieron sus diseños, explicando el porque les gustaría que fuesen escogidos sus personajes.

El día 14 de marzo finalizaron las exposiciones de algunos de los educandos que faltan y se seleccionó por votación al ganador, que fue los personajes de Pedro y Ana, elaborados por las estudiantes del grado séptimo A Brighith Tatiana Casanova Plaza y María Paula Hurtado Casso. Se felicitó a los participantes y ganadoras de este concurso y se realizó el registro fotográfico.



Ilustración 4. Estudiantes investigadores participantes del concurso de dibujo

Después de elegir los personajes se buscó una herramienta en Internet, que fuese gratis para eliminar el fondo de cada diseño, en este caso se empleó Pixlr Editor, el cual es un editor de imágenes online, de fácil uso, con licencia gratuita, se encuentra disponible en la página web: <https://pixlr.com/editor/>



Ilustración 5. Estudiantes investigadoras ganadoras del concurso de dibujo

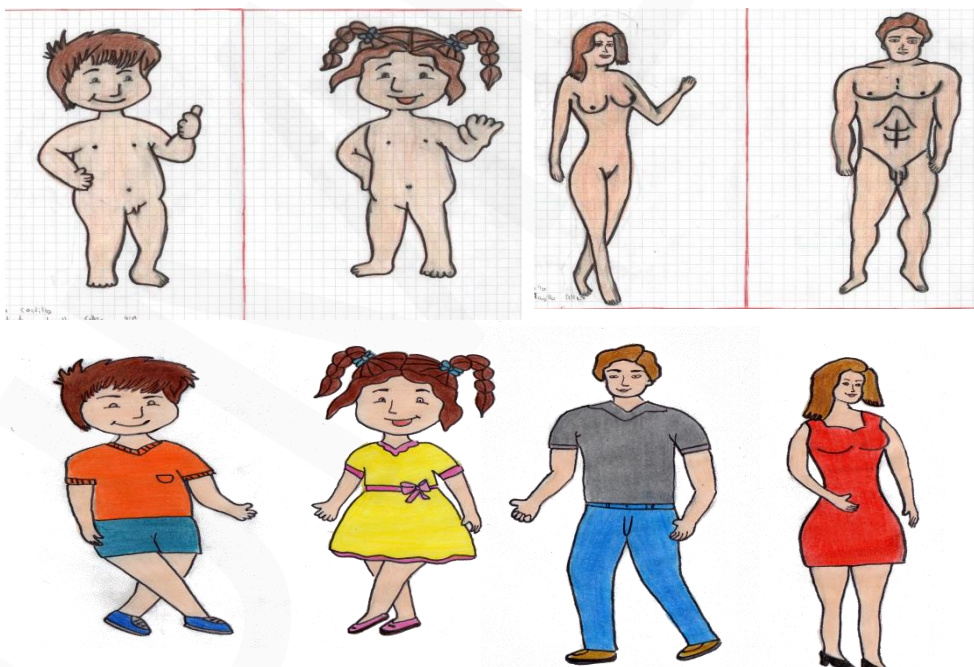


Ilustración 6. Dibujos ganadores, protagonistas del videojuego

Análisis de la sesión cuatro. En los educandos se fomentó la motivación y la creatividad, a través del desarrollo del concurso de dibujo para seleccionar los personajes del videojuego, la mayoría de estudiantes prefirieron trabajar en equipo promoviendo la cooperación, el intercambio de ideas, la escucha y el compartir materiales. Otra de logros de esta actividad fue fortalecer el proceso investigativo, cuando tuvieron que consultar cuales son los cambios físicos que tiene el ser humano de su paso de niño a adulto, para lograr dibujar los personajes cuando son infantes y después cuando son jóvenes, así se visualizó el dominio conceptual sobre el tema de sexualidad y por medio de la edición de las imágenes se afianzaron las competencias digitales.

Sesión cinco. Esta sesión se ejecutó en la biblioteca. El 21 de marzo comenzó el diseño del videojuego, se da inicio con la presentación del mismo y de los personajes que son María y Pedro, en su etapa de niños y adultos. A través de ello, los educandos especificaron los cambios físicos sexuales que aparecen durante la adolescencia: en las niñas ocurre un cambio, cuando pasan a ser mujeres, de este momento comienzan a producir más hormonas sexuales femeninas, la aparición de la primera menstruación, el desarrollo de los órganos sexuales, surgen las características sexuales secundarias como: formación de los senos, ensanchamiento de las caderas, aparece vello púbico y axilar; mientras que en los niños cuando pasan a ser hombres maduran los órganos sexuales, se produce testosterona y generan espermatozoides, y aparecen las características sexuales secundarias que son: cambio en la voz, se ensanchan los hombros y crecimiento del vello facial, púbico y axilar. En esta introducción se colocó como escenarios la foto de la Institución y otros fondos que brinda la aplicación Scratch; las voces de Ana y Pedro fueron hechas por dos estudiantes investigadores del grado noveno D Valeria Katerin Serrato y Harold Stiven Hernandez, respectivamente.



Ilustración 7. Elaboración de la introducción y nivel uno del videojuego

El 04 de abril, se programó el primer nivel, donde se explica la anatomía y fisiología del sistema reproductor humano. Para realizar agilizar el trabajo se dividieron en dos equipos. Un grupo de educandos investigadores colocaron una imagen del sistema reproductor femenino, sobre él aparecen unos círculos negros, hay que dar clic en cada uno de ellos, entonces aparece información sobre los siguientes órganos: ovarios, trompas de Falopio, útero y vagina. De la misma forma, el otro grupo ubicaron en el dibujo del sistema reproductor masculino círculos negros, que al dar un clic sobre cada uno surge la función realizada por el pene, testículos, conducto deferente, uretra y próstata. Este nivel fue presentado por Anita y Pedrito, como premio por cada acierto se da un punto, que se van acumulando, los escenarios de fondo que se emplearon fueron imágenes del interior de la Institución correspondientes a las canchas, adicionalmente se colocó sonidos de aplausos al terminar el nivel.



Ilustración 8. Nivel uno del videojuego, partes del sistema reproductor masculino.

Análisis de la sesión cinco. Los educandos en esta sesión aplicaron los conocimientos consultados anteriormente sobre la anatomía y fisiología del sistema reproductor femenino y masculino, consolidando su dominio conceptual sobre el tema de sexualidad. La creatividad y las competencias digitales se robustecieron mediante las indicaciones dadas por los educandos monitores que manejan la aplicación Scratch, de esta forma se trabajó en equipo obteniendo la introducción y el primer nivel del videojuego.

Sesión seis. El 11 y 18 de abril, se trabajó en la sala Vive Digital, donde hay más cantidad de computadores y los educandos se sienten más cómodos.



Ilustración 9. Educandos realizando el nivel dos del videojuego

En esta sesión se diseñó el nivel dos, para tal fin, todos opinaban sobre cómo desarrollar de forma novedosa y a la vez que les permitiría aprender, finalmente se llegó a un consenso de realizar un crucigrama que tratará sobre las enfermedades de transmisión sexual (ETS). Sida, papiloma humano, clamidiasis, gonorrea, sífilis, tricomoniasis, herpes genital, vaginosis bacteriana y hepatitis B. Esta información sobre ETS, se retomó de la consulta hecha anteriormente y para ampliar la información cada educando investigó sobre una de las enfermedades mencionadas.

Después se construyeron nueve numerales, donde existen una pista sobre los microorganismos que los originan, causas, efectos o tratamiento de la ETS,

que permite identificar el nombre de la enfermedad. A continuación se mencionan las pistas y las respuestas correctas del crucigrama:

1. Horizontal La ETS se contagia por un retrovirus que ataca el sistema inmunitario, esta enfermedad no tiene cura y causa la muerte. Se contagia por contacto con sangre contaminada. Respuesta: SIDA
2. Vertical Un conjunto de virus que se asocian a la aparición de cáncer de cuello uterino. Respuesta: PAPILOMA HUMANO.
3. Vertical Provocada por la bacteria Chlamydia trachomatis, produce flujo vaginal, ardor al orinar, dolor y sangrados. Respuesta: CLAMIDIASIS.
4. Vertical La bacteria Neisseria Gonorrhoeae o genococo puede infectar el tracto genital, la boca o el ano. Produce hemorragias, dolor al orinar, secreciones, inflamación e infertilidad. Respuesta: GONORREA.
5. Vertical Causada por una bacteria, infecta el área genital, los labios o el ano, suele causar una llaga, inflamación de los ganglios, erupción cutánea en manos y pies, puede ocasionar abortos. Respuesta: SÍFILIS.
- 6 Vertical ETS causada por un parásito, casi no muestra síntomas, produce secreción vaginal amarillenta, dolor, olor vaginal, o picazón. Respuesta: TRICOMONIASIS.
- 7 Horizontal. Causada por el virus del herpes simplex, causa llagas en la zona genital, el ano, que aparecen y desaparecen de forma periódica. No tiene cura. Respuesta: HERPES GENITAL.

8 Horizontal Infección vaginal común causada por bacterias, los síntomas son un flujo líquido y blancuzco, con malo olor, inflamación pélvica e infección. Respuesta: VAGINOSIS BACTERIANA.

9 Vertical ETS causada por un virus que ataca el hígado. Síntomas: fiebre, dolor, dolores fatiga, vómitos, diarrea, cirrosis, cáncer de hígado y probablemente la muerte. No tiene cura. Respuesta: HEPATITIS B.



Ilustración 10. Nivel dos, crucigrama sobre enfermedades de transmisión sexual.

Si la respuesta es correcta, el jugador gana un punto, hay un sonido de aplauso y continúa con la siguiente pregunta, pero si la respuesta es equivocada, aparece la palabra incorrecto y hay un sonido de trompetas proporcionadas por la aplicación Scratch. Esta parte del videojuego la presenta Pedro, se usó como escenario la imagen del interior de la Institución Educativa, correspondiente a la cancha y Kiosko de la tienda escolar.

Análisis de la sesión seis. Durante esta sesión los educandos recordaron y reforzaron la investigación sobre las enfermedades de transmisión sexual consultadas anteriormente, demostrando el aprendizaje autónomo. Luego se mostraron asombrados de los efectos que pueden tener al contagiarse de alguna de estas infecciones, reflexionaron sobre el cuidado que hay que brindarle a su cuerpo, el amor propio y respeto que se debe fortalecer. Cada vez manifestaron tener mayor habilidad en el manejo de la aplicación Scratch, indicando la adquisición de competencias digitales de forma individual, se sentían motivados y protagonistas de la creación de este videojuego, siendo participes activos del programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía.

Sesión siete. Se realizó el 25 de abril en la biblioteca, donde se programó el nivel tres sobre métodos anticonceptivos y de prevención de enfermedades de transmisión sexual. Los educandos volvieron a investigar sobre los diversos métodos, tales como: condón, pastillas, inyecciones, T de cobre, la pila, diafragma, método del calendario, coito interrumpido, temperatura basal, ligadura de trompas, vasectomía, dándose cuenta que unos solo sirven para prevenir los embarazos pero no protegen de las infecciones de transmisión sexual; preguntaron sobre la pastilla del día después y sobre tabús o creencias locales referentes a estos métodos, estas dudas fueron resueltas.

La mayoría coincidieron en que en este nivel se represente al condón, por ser un método muy confiable, que previene los embarazos y evita la transmisión de enfermedades de transmisión sexual.



Ilustración 11. Diseño del nivel tres del videojuego.

En este nivel aparece Pedro, indicado como consejo, que con la abstinencia, previenes el embarazo y el contagio por ETS. Luego aparece una imagen del condón, entonces el jugador debe acercarse a Pedro, usando las teclas de movimiento del computador y tocar el condón. El cual da el siguiente mensaje: para tener relaciones sexuales debes ser una persona madura física y psicológicamente. Luego comienza el juego, Pedro debe saltar los obstáculos que son el embarazo y las enfermedades de transmisión sexual, para aquello se usa la barra espaciadora, por cada obstáculo que salte y esquive gana un punto, para finalizar el nivel debe completar 25 puntos. Como escenario se usó la imagen del mural de entrada a la Institución Educativa.



Ilustración 12. Nivel tres de videojuego, métodos anticonceptivos.

Análisis de la sesión siete. Los educandos mostraron tener mayor habilidad en el manejo de la aplicación Scratch, indicando la adquisición de las competencias digitales, siendo más ágiles en la programación del nivel tres del videojuego, también mediante la investigación de los métodos anticonceptivos y de prevención de las enfermedades de transmisión sexual, se expresaron críticamente ante el posible contagio de una infección, el uso de estos métodos y la abstinencia, a la vez realizaron varias preguntas sobre creencias populares, revelando considerable confianza para resolver sus dudas; finalmente surgieron posiciones asertivas, que los benefician durante la toma de decisiones responsables para vivir una sexualidad sana.

Sesión ocho. En la sala Vive Digital, en la fechas 02 y 09 de mayo, se diseñó y programó el nivel cuatro, en esta parte del videojuego se desarrolló la idea sobre cuales instituciones y personas deben brindar asesoría sobre la sexualidad a los educandos, cuando estos lo requieran. Se incluyó este ítem

porque es necesario que los estudiantes identifiquen a estas personas e instancias para que mediante ellos reciban apoyo y puedan conocer sus derechos y deberes sexuales y reproductivos, de esta manera los hagan respetar.

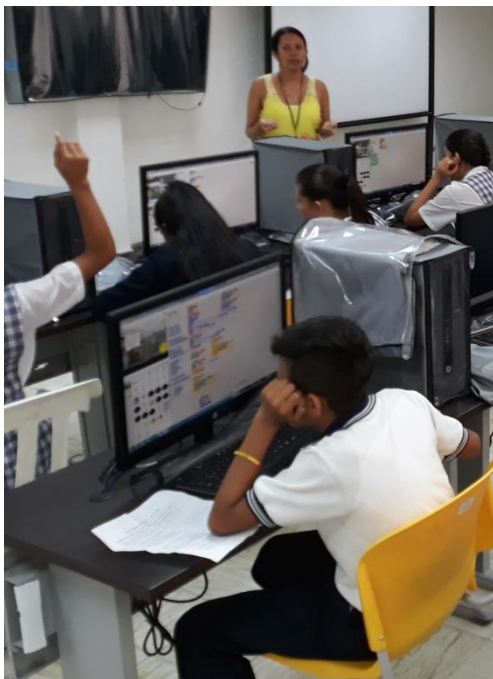


Ilustración 13. Diseño del nivel cuatro del videojuego.

Para desarrollar el nivel de manera creativa, los estudiantes crearon una plataforma, donde el personaje de Anita debe ir subiendo en cada escalón, utilizando las teclas de movimiento para ir a la izquierda o derecha y la barra espaciadora para saltar. Anita debe esquivar el fantasma, que representa la violación de los derechos sexuales y reproductivos. Cuando alcanza cada escalón, se encuentra a Instituciones o personas que son los encargados de brindar ayuda sobre sexualidad, entre ellos están: la ESE San Sebastián, Colegio, Padres de familia y amigos; en los últimos escalones Anita encuentra amor y valores, de esta forma el jugador continua acumulando puntos, una de

las condiciones del juego es que si Anita toca el fantasma regresa al inicio de este nivel. Como escenario se utilizó una imagen de la entrada de la Institución Educativa San Sebastián.



Ilustración 14. Nivel cuatro del videojuego, apoyo a los adolescentes.

Reunión con padres de familia.

Los padres de familia de los estudiantes de los grados novenos y séptimo A fueron citados a una reunión el día 09 de mayo, a las seis de la tarde en el auditorio de la Institución Educativa San Sebastián, donde en compañía de dos psicólogas de la E. S. E. San Sebastián se realizó una charla sobre la importancia del programa de educación para la sexualidad en adolescentes y se dio a conocer los avances de la presente investigación (ver anexo L). Los acudientes estuvieron muy atentos a las sugerencias que dieron los profesionales del Hospital, participaron y se comprometieron a estar más pendientes de sus hijos, a realizarles a acompañamiento, brindarles amor, a

conocer a sus amigos, hablar sobre el tema de sexualidad en familia y destinar más tiempo para estar con sus hijos en las noches y fines de semana debido a que el trabajo los absorbe demasiado, por tal motivo descuidan su función de padres.



Ilustración 15. Reunión con padres de familia y E. S. E. San Sebastián

En cuanto a la exposición de los avances del proyecto de investigación en la cual participan los estudiantes hijos de los padres de familia, se sintieron orgullosos del trabajo realizado por sus descendientes y les parece relevante que los educandos en las tardes participen de este tipo de proyectos, en los cuales adquieren conocimientos que les sirve para aplicar en su vida y se debe seguir fomentando ideas similares para que los adolescentes ocupen adecuadamente su tiempo libre.

Análisis de la sesión ocho. Durante el trabajo desarrollado en esta sesión los educandos aprendieron que además de la Institución Educativa existen otras entidades que les brindan apoyo a los jóvenes sobre temas de sexualidad, entre ellos se encuentra la E. S. E. San Sebastián, ubicada en la carrera 4 número 9-103, del municipio de La Plata, Huila, cuenta con el programa: Adolescencia Fiesta de Vida, Control del Joven - Servicios amigables, "Por mi proyecto de vida", el cual es dirigido por personal profesional en el campo de la medicina y psicología, todos los días jueves, proporcionan a los adolescentes orientación psicológica, planificación y proyecto de vida.

Al igual los estudiantes comprendieron que no se encuentran solos en esta etapa de la adolescencia, donde presentan grandes cambios y comienzan a vivir nuevas experiencias, ellos pueden confiar en sus padres, acudientes, docentes y el psicoorientador para resolver dudas, fortalecer su confianza en sí mismos, también sembrar lazos de verdadera amistad, donde se fomente los valores y el amor.

Los estudiantes expresan cada vez más confianza, se observa su dominio conceptual tanto en el campo de sexualidad como el lenguaje de programación en Scratch, trabajan con motivación y creatividad.

En la reunión realizada con el apoyo de la E. S. E. San Sebastián, dirigida a con los padres de familia, ellos se comprometieron a brindar el apoyo necesario para que sus hijos que se encuentran en la etapa de la adolescencia no se sientan solos, a orientarlos en el tema de sexualidad y se sintieron orgullosos del trabajo realizado en el presente proyecto investigativo.

Sesión nueve. Los días 16 y 23 de mayo, los estudiantes se reunieron en la sala Vive digital, para elaborar el último nivel. Los participantes con un hábil manejo de la aplicación Scratch, pensamiento creativo y participación activa crearon un circuito, por el cual Anita debe realizar un recorrido recogiendo los corazones que simbolizan los sentimientos, los conocimientos adquiridos, los derechos sexuales y reproductivos y finalmente la toma de decisiones, para llegar a la meta. Una de las reglas principales que se debe tener en cuenta es que Anita no puede tocar las barras que están en movimiento, las cuales representan el desconocimiento sobre los temas de sexualidad. Se empleó como escenario una imagen del interior de la Institución Educativa San Sebastián.



Ilustración 16. Diseño del nivel cinco del videojuego

Los estudiantes durante la sesión nueve manifestaron la importancia que tiene adquirir conocimientos y de participar en el programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía, se podría decir que lo que más les

llama la atención es aprender de forma innovadora, sintiéndose protagonistas de cada una de las actividades; porque en muchas ocasiones encuentran información no veraz en su entorno o en los medios de comunicación que los lleva a cometer errores, por esta razón es importante ilustrarse sobre los derechos sexuales y reproductivos y temas relacionados con sexualidad, como también aprender a conocerse a sí mismo, a manejar adecuadamente los sentimientos en esta etapa de la adolescencia.



Ilustración 17. Nivel cinco del videojuego, meta

Análisis de la sesión nueve. En esta sesión donde se construyó el último nivel del videojuego, los educandos se sintieron muy motivados, todos aportaban sus ideas, trabajaron activamente y demostraron un gran dominio de las competencias digitales. Buscaron la forma de representar la importancia que tiene el aprendizaje significativo, mediante la adquisición de conocimientos sobre sexualidad a través de la aplicación Scratch mediante la cual diseñaron el nivel final. Esta actividad muestra un gran resultado ya que

repercute en sus vidas, pues se demuestra cuando los estudiantes se sienten protagonistas de su formación y por lo tanto se pretende que estén mejor preparados para tomar decisiones asertivas, que les permite vivir una sexualidad sana y responsable, facultándolos planear y cumplir con su proyecto de vida.

Sesión diez. El 30 mayo, la reunión se realizó en la biblioteca, los estudiantes investigadores proceden a revisar el correcto funcionamiento de cada nivel del videojuego, corrigen la redacción como la ortografía de los diálogos y colocan los sonidos que facilita Scratch, los cuales son los aplausos para los aciertos y sonido de trompetas para las respuestas fallidas. Luego Se procede a publicar el videojuego en la página de Scratch: <https://scratch.mit.edu/>, para que los educandos realicen la retroalimentación.

Pocos días después los integrantes de la comunidad de Scratch informaron que el videojuego subido en su página no se podía publicar debido a que no era apto para niños menores de edad, ya que manejaba imágenes y un lenguaje relacionado con temas sexuales. Entonces para resolver esta situación el videojuego se programó en cada uno de los computadores de la sala Vive Digital y se invitó a varios de los estudiantes de la Institución Educativa San Sebastián de La Plata, Huila, para que jugarán el videojuego y realizar la retroalimentación dando su opinión.



Ilustración 18. Estudiantes realizando la retroalimentación.

Análisis de la sesión diez. Los educandos investigadores entregaron el videojuego finalizado, se muestran muy seguros y confiados con respeto a los conocimientos adquiridos sobre sexualidad y competencias digitales, ya que se han sido partícipes activos de la creación de una herramienta pedagógica innovadora que servirá para desarrollar el programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía.

Cuando se realizó la invitación a jugar el videojuego creado por los educandos investigadores, muchos de los estudiantes acudieron masivamente y de forma muy curiosa, para mirar que habían creado sus compañeros; luego interactuaron en cada nivel, hasta llegar a la meta, y finalmente opinaron valorando y felicitando el trabajo elaborado.

2.2.8. Guión técnico del videojuego

Tabla 13. Guión técnico del videojuego

Nivel	Imagen	Escenario	Personaje Objeto	Efecto/ Música	Descripción	Voz/Texto
Introducción	 Ilustración 19. Inicio del videojuego	Exterior de la I. E. San Sebastián	Anita Play	Ninguno	Aparece el letrero PLAY para que el jugador le dé clic y empiece el juego	Proyecto educación para la sexualidad
	 Ilustración 20. Bienvenida	Exterior de la I. E. San Sebastián	Anita	Ninguno	Anita aparece a la izquierda, dando la bienvenida al proyecto	Hola. Bienvenidos al proyecto de educación para la sexualidad

	 Ilustración 21. Invitación a participar	Cuarto	Pedrito Anita	Ninguno	Se presenta Anita y después Pedrito. Pedrito da un mensaje de bienvenida	¡Hola! yo soy Anita ¡Hola! yo soy Pedro Pedrito dice: Nosotros te invitamos a divertirte con este juego y a aprender sobre la educación sexual
	 Ilustración 22. Cambios a adultos	Cuarto	Pedrito desnudo Anita desnudo	Ninguno	Hay un dialogo entre Anita y Pedro que se hallan desnudos, donde explican los cambios físicos y emocionales que presentan las niñas y niños cuando pasan a adolescentes.	Anita dice: Pedrito te cuento que las niñas cuando pasan a mujeres comienzan a producir más hormonas sexuales femeninas progesterona y estrógenos generando cambios en nuestro cuerpo. Nos viene la primera menstruación entre los 10 y 15 años, los órganos sexuales se desarrollan, comienzan a madurar los óvulos, Las características sexuales secundarias que aparecen son: Formación de los senos, ensanchamiento de las caderas, aparece vello púbico y axilar. Tanto el hombre como la mujer cambian sus sentimientos y se ven atraídos por un compañero. Pedrito dice:

						Si Anita en los niños cuando pasan a hombres se desarrollan los órganos sexuales comenzamos a producir testosterona y a generar espermatozoides junto con el semen y aparecen características sexuales secundarias. Las características sexuales secundarias son: cambio en la voz, se ensanchan los hombros y aparece vello facial, púbico y axilar.
	 Ilustración 23. Cambios físicos en adultos	Cuarto	Ana desnuda Pedro desnudo	Ninguno	Ana y Pedro han crecido y sus cuerpos han cambiado; ya son adultos, se presentan desnudos. Pedro invita a comenzar el juego.	Ana dice: Pedro nuestros cuerpos han cambiado y han madurado al pasar por la adolescencia. Pedro dice: Si Ana, después de estos conocimientos los invitamos a jugar el siguiente nivel.

Uno	 Ilustración 24. Nivel uno, sistema reproductor femenino	Anita	Cancha y Kiosco de la I. E. San Sebastián	"Cheer" Aplausos y animación	Anita invita a conocer el sistema reproductor femenino, para aquello el jugador debe dar clic en cada punto de negro y aparece la descripción de cada órgano. De esta forma va ganando puntos. Al finalizar se da clic en la fecha roja para continuar.	Anita dice: Conoce el sistema reproductor femenino. Haz clic en los puntos para recibir una descripción del órgano. Los ovarios producen los óvulos. Las Trompas de Falopio comunica el ovario con el útero. La vagina sirve de canal de parto o salida de menstruación o para la cópula. El útero alberga el feto o permite la menstruación. ¡Felicitaciones! Has aprendido la fisiología y anatomía del sistema reproductor femenino. Sobre la fecha aparece: Presióname para continuar
	 Ilustración 25. Nivel uno, sistema reproductor masculino	Pedrito			Pedrito invita a conocer la fisiología y anatomía del sistema reproductor masculino, para aquello el jugador debe dar clic en cada punto de color negro, de	Pedro dice: Conoce el sistema reproductor masculino. Has clic en los puntos para recibirla descripción del órgano. Los testículos producen espermatozoides. La próstata produce líquido seminal (Semen). El conducto deferente transporta el semen hasta el pene.

					esta forma aparece la descripción de cada órgano. Al finalizar se da clic en la fecha roja para continuar.	El pene es un órgano copulador, expulsa el semen y la orina. La uretra es un conducto por donde pasa el semen y la orina. Felicitaciones conoces la fisiología y anatomía del sistema reproductor masculino.
Dos	 Ilustración 26. Nivel dos, crucigrama ETS	Pedro Crucigram a	Cancha y Kiosco de la I. E. San Sebastián	“Cheer” Aplaus os y animaci ón “Efecto de sonido fallo chiste malo”.	Aparece Pedro haciendo la invitación a llenar el crucigrama con las enfermedades de transmisión sexual. Facilita pistas para que el jugador acierte con la enfermedad. Si la respuesta es equivocada, surge el sonido de chiste malo y se vuelve a dar otra oportunidad para corregir la respuesta. Si la respuesta es descifrada	Pedro dice: Te invitamos a jugar este nivel, llenando el crucigrama sobre ETS: enfermedades de transmisión sexual. Te damos unas pistas de cuáles pueden ser las respuestas: Herpes genital, Hepatitis B, Gonorrea, Tricomoniasis, Vaginosis bacteriana, Papiloma humano, Clamidiasis, SIDA, sífilis. 1 Horizontal La ETS se contagia por un retrovirus que ataca el sistema inmunitario, esta enfermedad no tiene cura y causa la muerte. Se contagia por contacto con sangre contaminada. Cuál crees que es? SIDA. Correcto!

					emerge el sonido de animación. Cuando el jugador completa las nueve enfermedades puede continuar con el siguiente nivel.	XXX. Incorrecto! 2. Vertical Un conjunto de virus que se asocian a la aparición de cáncer de cuello uterino. Cuál crees que es? PAPILOMA HUMANO. Correcto! XXX. Incorrecto! 3. Vertical Provocada por la bacteria Chlamydia trachomatis, produce flujo vaginal, ardor al orinar, dolor y sangrados. Cuál crees que es? CLAMIDIASIS . Correcto! XXX. Incorrecto! 4. Vertical La bacteria Neisseria Gonorrhoeae o genococo puede infectar el tracto genital, la boca o el ano. Produce hemorragias, dolor al orinar, secreciones, inflamación e infertilidad. Cuál crees que es? GONORREA. Correcto! XXX. Incorrecto! 5. Vertical Causada por una bacteria, infecta el área genital, los labios o el ano, suele causar una llaga, inflamación de los ganglios, erupción cutánea en
--	--	--	--	--	---	---

					manos y pies, puede ocasionar abortos. Cuál crees que es? SÍFILIS. Correcto! XXX. Incorrecto! 6 Vertical ETS causada por un parásito, casi no muestra síntomas, produce secreción vaginal amarillenta, dolor, olor vaginal, o picazón. Cuál crees que es? TRICOMONIASIS. Correcto! XXX. Incorrecto! 7 Horizontal. Causada por el virus del herpes simplex, causa llagas en la zona genital, el ano, que aparecen y desaparecen de forma periódica. No tiene cura. Cuál crees que es? HERPES GENITAL . Correcto! XXX. Incorrecto! 8 Horizontal Infección vaginal común causada por bacterias, los síntomas son un flujo líquido y blancuzco, con malo olor, inflamación pélvica e infección. Cuál crees que es? VAGINOSIS BACTERIANA. Correcto! XXX. Incorrecto!
--	--	--	--	--	---

						9 Vertical ETS causada por un virus que ataca el hígado. Síntomas: fiebre, dolor, dolores fatiga, vómitos, diarrea, cirrosis, cáncer de hígado y probablemente la muerte. No tiene cura. Cuál crees que es? HEPATITIS B. Correcto! XXX. Incorrecto! Felicitaciones superaste este nivel!
TRES	 Ilustración 27. Nivel tres, métodos anticonceptivos	Pedro Condón Estrellas: enfermedades de transmisión sexual. Estrellas: embarazos no deseados	Mural de la entrada principal de la I. E. San Sebastián	“Cheer” Aplausos y animación “Efecto de sonido fallo chiste malo”.	Pedro comienza dando un mensaje de invitación a participar en el programa de educación para la sexualidad y la necesidad de conocer los métodos anticonceptivos y de prevención de las	Pedro dice: Con el programa de educación para la sexualidad aprendes a tomar decisiones correctas. Con la abstinencia, previenes el embarazo y el contagio por ETS. Toca el condón. Utiliza los controles de movimiento. Ahora esquivo los obstáculos hasta llegar a 25 puntos.

					enfermedades de transmisión sexual. Cuando Pedro se acerca al condón, usando las teclas de movimiento. El condón indica la importancia del uso del preservativo o de la abstinencia. Pedro debe saltar usando la barra espaciadora para esquivar a las estrellas, que son símbolos de un embarazo no deseado o del contagio de enfermedades de transmisión sexual.	Comienza, salta con la barra espaciadora. Tienes que esquivar los obstáculos. Es una decisión sabia prevenirse de los embarazos y las ETS con la abstinencia o el condón. Felicitaciones, te invitamos a jugar el siguiente nivel. El condón dice: Para tener relaciones sexuales debes ser una persona madura física y psicológicamente. Mediante el condón previenes un embarazo y las enfermedades de transmisión sexual (ETS).
--	--	--	--	--	---	---

					Debe completar 25 puntos para continuar al siguiente nivel	
Cuatro	 Ilustración 28. Nivel cuatro, personas e entidades de apoyo	Anita Fantasma: violación de los derechos sexuales. Plataforma con: ESE San Sebastián. Colegio. Padres de familia. Amigos. Valores. Amor.	Entrada principal de la I. E. San Sebastián	“Cheer” Aplausos y animación “Efecto de sonido fallo chiste malo”.	Anita se encuentra a un lado del escenario, debe ir con las teclas de movimiento al centro inferior y a través de las plataformas escalar, tocando las ayudas que son: ESE San Sebastián, colegio, padres de familia, amigos y valores, hasta llegar a lo más alto, para alcanzar el amor. Anita tiene que tener mucho cuidado con el fantasma, que	Anita dice: Te invito a reflexionar sobre los casos de violación de los derechos sexuales y reproductivos. Para lograr encontrar soluciones. Esquiva el fantasma y sube hasta encontrar el amor. Utiliza los controles de movimiento (Flecha derecha, izquierda y espacio para saltar) ¡FELICIDADES! Aprendiste a superar los obstáculos con mucho amor y apoyo

					simboliza violación de los derechos sexuales y reproductivos. Debe esquivar al fantasma. Porque de lo contrario, Anita será devuelta al inicio de la plataforma. Cuando Anita alcance el amor, ganará puntos y pasará al siguiente nivel.	
Cinco	 Ilustración 29. Nivel cinco, circuito	Anita Circuito de barras Barra: desconocimiento Corazones: Sentimientos	Pasillo interior de la I. E. San Sebastián	“Cheer” Aplausos y animación “Efecto de sonido fallo chiste malo”.	Anita se encuentra en el extremo inferior izquierdo del circuito, ella debe hacer el recorrido sin tocar las barras de desconocimiento y coger todos los	Anita dice: Hola. La falta de conocimientos te lleva a tomar decisiones erradas. Al participar en el programa de educación para la sexualidad obtienes conocimientos que te permiten alcanzar tus metas.

		Conocimiento Derechos Toma de decisiones Meta.			corazones que simbolizan: los sentimientos, el conocimiento, los derechos y la toma de decisiones, hasta alcanzar la meta	Toca los corazones esquivando el desconocimiento y llega a la meta. Comencemos
Final	 Ilustración 30. Final del videojuego	Pedrito	Collage de fotos de los educandos investigadores	"Cheer" Aplausos y animación	Pedrito da las gracias al jugador por participar en el videojuego	Pedrito dice: ¡GRACIAS POR JUGAR! espero te hayas divertido y aprendido sobre la educación sexual y construcción ciudadana. Tu puntuación es: ____

Fuente propia

2.2.9. Análisis del guión técnico del videojuego

Mediante el guión técnico del videojuego se logra recopilar los productos elaborados en cada sesión del diario de campo y describir detalladamente los escenarios, los personajes, los objetos, la música, la voz y textos empleados en la introducción como en cada uno de los cinco niveles realizados por los estudiantes investigadores de los grados noveno D y séptimo A.

De esta forma se puede evidenciar el fruto final que es el videojuego diseñado en Scratch, a través del cual los educandos demuestran el dominio conceptual sobre los temas de sexualidad, la adquisición de las competencias digitales, la gran motivación que tuvieron durante todo el proceso, su participación activa, el trabajo en equipo, la creatividad y la capacidad de tomar decisiones asertivas.

2.2.10. Conclusiones sobre el diseño del videojuego (fase de acción)

los educandos investigadores al participar en el desarrollo de la investigación permitieron evidenciar el progreso de las siguientes variables: dominio conceptual sobre sexualidad, competencias digitales, participación activa, trabajo en equipo, aprendizaje autónomo y creatividad quedando registro en el diario de campo.

Al transcurrir el tiempo se logró los educandos investigadores consultaran por iniciativa propia acerca de temas relacionados con sexualidad para poder crear nuevos niveles del videojuego y también opinar sobre temas que sus

compañeros proponían, en la temática sexual abordada se tiene anatomía y fisiología del sistema reproductor, enfermedades de transmisión sexual, métodos anticonceptivos, deberes y derechos reproductivos, entidades externas a la institución educativa que brinda apoyo a adolescentes.

A través del desarrollo del videojuego se observó avance en el dominio de las competencias digitales con el uso de la aplicación Scratch, los niveles se desarrollaban en tiempos cada vez menor y con mayor agilidad, se determinó la destreza en el manejo de objetos, escenarios, sonidos, disfraces, apariencias, sensores, al inicio los educandos de mayor edad fueron monitores para que los demás adquirieran estas habilidades tecnológicas, también colaboraron en la creación del guion técnico del videojuego.

Durante las reuniones programadas para el desarrollo de la investigación se logró determinar la participación activa por parte de los educandos investigadores, asistiendo puntualmente a las citas en horas extraclase, dando su punto de vista, realizando sugerencias, estableciendo la temática para cada nivel, dibujando los personajes, consultando, escribiendo los diálogos, estando muy atentos y motivados. La participación de los padres de familia y entidades gubernamentales como la Empresa Social del Estado San Sebastián fue escasa pero muy productiva con ello se realizó una reunión donde se dio a conocer el proyecto de investigación y E.S.E. San Sebastián dio a conocer los servicios que presta a los adolescentes y los padres de familia se comprometieron a brindarles amor y tiempo a sus hijos.

En las secciones de investigación un alto trabajo en equipo realizado por los educandos investigadores compartían ideas, escuchaban a sus compañeros, realizaban críticas constructivas, por lo general usaban un computador tres o más estudiantes, aprendiendo a ser tolerantes y respetuosos.

Cada educando investigador mostró autoaprendizaje durante el proceso de investigación, cuando realizaban trabajos independientes como consultas, el concurso de dibujos, se asignaban tareas para la casa siempre fueron responsables en su desarrollo, cada estudiante demostró aprendizaje significativo con sus aportes personales y grado de satisfacción al finalizar el videojuego.

El diseño de cada uno de los niveles del videojuego permitió despertar la creatividad de los educandos, al realizar propuestas sobre los personajes, los temas a tratar, los diálogos propuestos, los escenarios a emplear y en general en el diseño y programación en la aplicación Scratch

2.3. Fase de reflexión

2.3.1. Objetivo de la fase de reflexión

Evaluar los resultados obtenidos con el videojuego diseñado en la herramienta Scratch por los educandos investigadores de los grados noveno D y séptimo A para el programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía a través de la socialización y retroalimentación para el conocimiento del impacto de la propuesta pedagógica en la institución Educativa San Sebastián.

2.3.2. Actividades

La socialización del videojuego se realizó por los educandos los grados noveno D y séptimo A que lo diseñaron y programaron en la aplicación Scratch, después de jugarlo, llenaron la lista de chequeo para determinar, si con la presente investigación los educandos se les facilitó aprender sobre el dominio conceptual de la temática de sexualidad, adquirieron las competencias digitales, se incentivó la capacidad de respuestas asertivas y la apropiación del programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía.

Los educandos investigadores invitaron a jugar el videojuego a otros estudiantes de los grados novenos, quienes muy entusiasmados acudieron a participar y mirar el producto final de la investigación elaborada por sus compañeros para después realizar la retroalimentación, donde dieron su opinión y aportes acerca de esta gran labor.

2.3.3. Recursos

Entre los recursos humanos se contó con los educandos investigadores de los grados noveno D y séptimo A, la docente investigadora, los estudiantes de los gados novenos.

Se dispuso del aula vive digital con los equipos de cómputo que tenían previamente instalada la aplicación de Scratch y el videojuego sobre educación sexual.

Los recursos financieros necesario fueron papelería e impresiones para los formatos de lista de chequeo.

2.3.4. Responsables

Educandos investigadores de los grados noveno D y séptimo A, la docente investigadora.

2.3.5. Evidencias

Lista de chequeo: seguimiento y evaluación llena por un estudiante investigador (Ver Anexo H).

Retroalimentación del videojuego (Ver anexo I)

2.3.6. Observaciones y análisis de la lista de chequeo, seguimiento y evaluación.

La lista de chequeo se elaboró con el fin de evaluar los resultados obtenidos con el videojuego diseñado por los educandos de los grados noveno D y séptimo A en la aplicación Scratch. Mediante este instrumento de recolección de información se elaboraron diez preguntas de valoración sí o no con su respectiva observación, la cual fue contestada por los 35 estudiantes investigadores, quienes programaron el videojuego (ver anexo H), después los resultados de la lista de chequeo fueron sometidos análisis, para aquello, se hizo la correspondiente tabulación de las respuestas y se representó mediante gráficos de tortas diseñados en el programa Generador de gráficos, la cual es una extensión de Chrome Web Store, ofrecido por:

<https://www.finanser.es/createCharts/>, permitiendo considerar las variables dominio conceptual sobre sexualidad, competencias digitales y la capacidad de tomar decisiones asertivas; para determinar finalmente la apropiación del programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía por parte de los educandos que participaron en la investigación.

Análisis a la pregunta uno de la lista de chequeo.

¿Existe en la Institución el programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía?

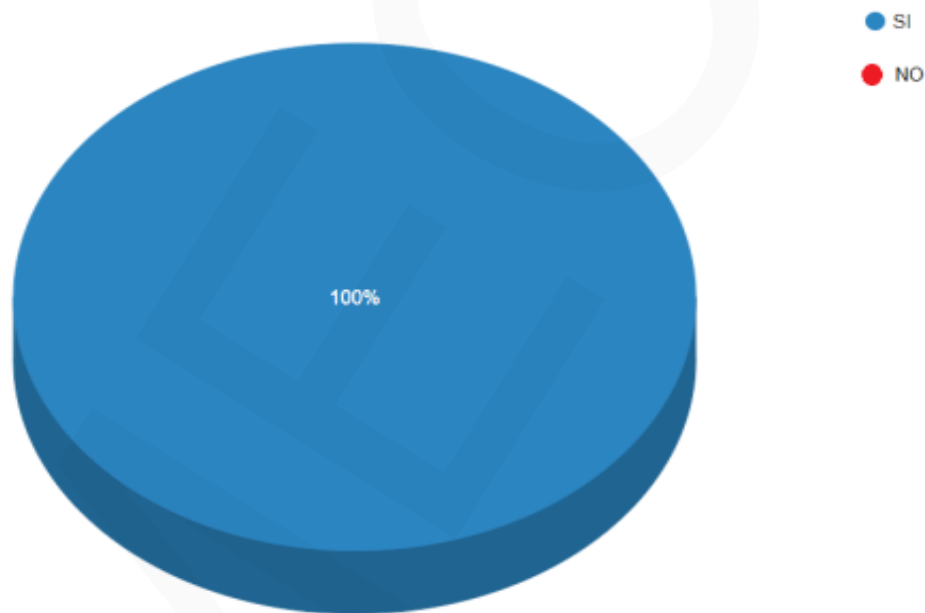


Figura 11. Respuestas a la pregunta uno de la lista de chequeo

1. ¿Existe en la Institución el programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía?

1. si: aunque casi no tenemos clases de sexualidad
2. si: nos dan las capacitaciones cada año
3. si: las capacitaciones por la ESE
4. si: un programa para capacitar y si son realizados
5. si: la lidera la señora Hilda Santacruz y Eidy Urresti, la hace todos los años.
6. si: porque con todos los niños de la institución hacen este tipo de programa.

7. si: en nuestra institución todos los años, solo una vez nos dan el programa.
8. si: Porque cada año hay una nueva orientadora que nos ayudan.
9. si: el proyecto es liderado por las profesoras Hilda y Eidy.
10. si: en la institución se hacen conferencias con gentes especializadas en el tema para que sea mejor.
11. si: la capacitaciones son realizadas por la ESE San Sebastián.
12. si: liderado por los profesores.
13. si: el programa para la sexualidad se hace cada año con los estudiantes.
14. si: en nuestra institución nos enseñan cada año a cuidar de nuestro cuerpo y cómo prevenirnos.
15. si: en nuestra institución todos los años, solo una vez nos dan los programas.
16. si: todos los años los docentes hacen este programa de educación sexual en el auditorio.
17. si: las capacitaciones son realizadas por la ESE
18. si: porque nos educan en el tema
18. si: porque nos educan en el tema
19. si: porque es un proyecto que nos da la institución.
20. si: es bueno que nosotros tengamos conocimiento de ellos
21. si: porque es bueno que tengamos conocimiento sobre educación sexual en la Institución Educativa
22. si: si existe este programa podemos aprender todo sobre sexualidad.
23. si: existe en muchos aspectos ayuda a los estudiantes.
24. si: me parece muy estupendo el programa ya que me ayuda aprender más.
25. si: porque cada quien necesita intervención del docente orientador que nos habla del tema.
26. si: me gusta porque se aplica muy bien.
27. si: vienen de vez en cuando y está bien
28. si: en algunas clases nos enseñan sexualidad y es bueno.
29. si: porque nos vienen a dar charlas.
30. si: existe el programa de educación sexual para sí darnos a conocer lo que realmente puede suceder en nuestro cuerpo.
31. si: porque en algunas ocasiones viene los del hospital a hablarnos sobre el tema.
32. si: porque en algunas ocasiones nos dan charlas sobre esto, y en las clases de ciencias.
33. si: creo que debería ampliarse más conferencias sobre el tema porque es muy importante.
34. si: hacen muy pocas reuniones que realicen más para educarnos.

35. si: lo enseña y explica la profesora de biología para reforzar.

A la pregunta uno, el 100% de los estudiantes respondieron que conocen la existencia del programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía en la Institución Educativa San Sebastián. Este resultado junto con las observaciones hechas indica que el programa es ejecutado por los docentes, el psicoorientador y la E. S. E. San Sebastián, que se realiza una vez al año y les agrada estos temas de sexualidad por lo tanto les gustaría orientaciones más frecuentes para participar activamente.

Análisis a la pregunta dos de la lista de chequeo.

¿Crees que el videojuego permite la apropiación del programa de educación para la sexualidad entre los educandos?

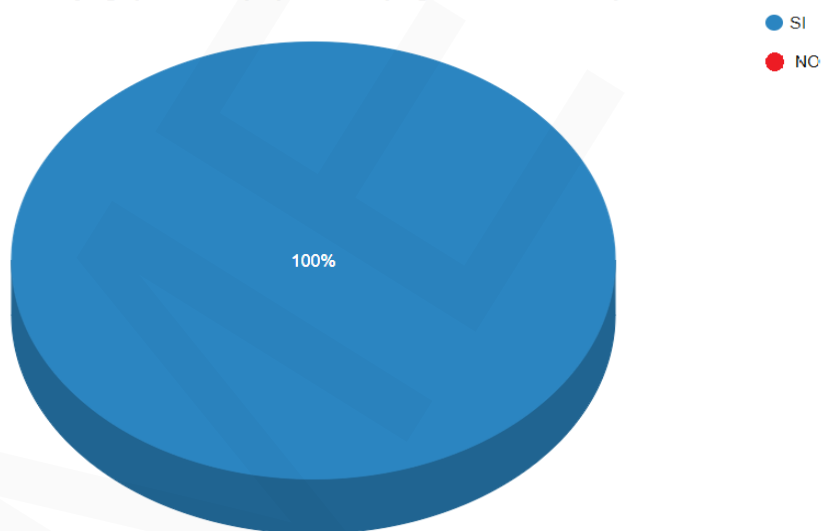


Figura 12. Respuestas a la pregunta dos de la lista de chequeo

2. ¿Crees que el videojuego permite la apropiación del programa de educación para la sexualidad entre los educandos?

1. si: claro que te permite la apropiación siendo un buen proyecto.
2. si: porque lo utilizamos como ejemplo e información.
3. si: porque nos ayuda a tener más conocimiento creativamente.
4. si: porque nos da mucho más conocimiento sobre sexualidad.
5. si: mediante este juego podemos reconocer más sobre el tema y sus enfermedades.

6. si: porque apoya a que los profesores nos enseñen mediante el uso de la tecnología.
7. si: si ya que nos ayuda a saber más sobre nuestro cuerpo
8. si: si porque nos están dando a conocer de nuestro cuerpo y la sexualidad.
9. si: me parece muy bien porque en el video juego aprendemos con el tema.
10. si: porque jugando aprendemos y así es divertido.
11. si: enseña demasiado de forma creativa
12. si: pero creo que el juego debería tener un nivel más explicito
13. si: porque así podemos tener más conocimiento sobre ello.
14. si: porque si ponemos atención aprendemos demasiado.
15. si: porque nos explica cada detalle acerca de la sexualidad.
16. si: nos enseña a aclarar dudas.
17. si: porque es un gran proyecto para aprender de forma llamativa.
18. si: porque con cada opción nos habla de la sexualidad y nos da información apropiada
19. si: es muy bueno, aunque es muy difícil el crucigrama.
20. si: porque nos ayuda a tomar decisiones para nuestra vida.
21. si: porque nos dicen cómo pueden cambiar nuestra vida.
22. si: nos permite el desarrollo y aprender más sobre la sexualidad.
23. si: elaborar el videojuego fue muy chévere y nos permite aprender bastante
24. si: porque aprendemos a cuidarnos y a saber sobre eso.
25. si: porque podemos ver cómo protegernos.
26. si: porque ellos están pendientes de nosotros durante el proceso.
27. si: porque ellos están pendientes de nosotros.
28. si: porque el programa es muy apropiado para el tema de la sexualidad.
29. si: porque nos dice como cambiar nuestra vida con respeto a la sexualidad.
30. si: es bueno porque nos ayuda a prevenir
31. si: porque nos ayuda a conocernos a nosotros mismos.
32. si: porque el emplea el conocimiento de todo lo que conocemos de nuestra vida.
33. si: porque podemos aprender sobre cómo cuidarnos al tener relaciones.
34. si: porque con el videojuego podemos aprender sobre la precaución y los conocimientos.
35. si: porque nos ayuda mediante los conocimientos a cambiar nuestra vida.

A la pregunta dos el 100% de los educandos respondieron que el videojuego si permite la apropiación del programa de educación para la sexualidad por parte de los estudiantes, entre las observaciones realizadas se destaca que mediante el diseño y programación del videojuego aprenden de forma divertida varios aspectos relacionados con la sexualidad que les da las bases necesarias para planear acertadamente su vida, un educando sugiere desarrollar más niveles que permitan ampliar los temas relacionados con la sexualidad. De acuerdo a las respuestas se puede visualizar que los educandos admiten haber aprendido de forma significativa, adquiriendo el dominio conceptual sobre los temas de sexualidad, obteniendo las competencias digitales y la capacidad de tomar decisiones asertivas, facilitando que los estudiantes participen activamente de la ejecución del programa de sexualidad.

Análisis a la pregunta tres de la lista de chequeo.

¿Con el programa de educación para la sexualidad obtienes conocimientos sobre educación sexual para la toma de decisiones correctas y realizar tu proyecto de vida?

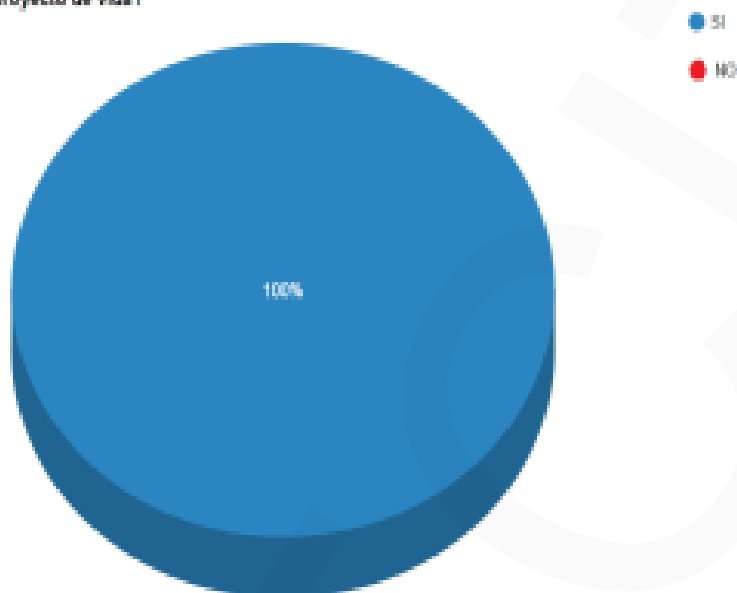


Figura 13. Respuestas a la pregunta tres de la lista de chequeo.

3. ¿Con el programa de educación para la sexualidad obtienes conocimientos sobre educación sexual para la toma de decisiones correctas y realizar tu proyecto de vida?

1. si: porque es necesario saber sobre el tema para así adquirir más responsabilidad.
2. si: porque así nos damos cuenta de las decisiones que vamos a tomar para nuestra vida.
3. si: porque así tenemos más opciones para tomar buenas decisiones.
4. si: después de haber realizado el videojuego debemos pensar mejor antes de actuar.
5. si: nos ayuda a conocer más a fondo las enfermedades y sus síntomas y los derechos sexuales.
6. si: porque hace más conciencia sobre nuestras decisiones
7. si: nos habla mucho sobre la sexualidad y mi proyecto de vida.
8. si: porque este programa me informa sobre las consecuencias que puede tener una mala decisión
9. si: porque el programa nos da a entender nuevos temas sobre sexualidad.
10. si: porque nos muestra que nos pasaría si no nos cuidamos.
11. si: son de gran ayuda estos tipos de conceptos así no será fácil enfermarme.
12. si: porque las clases de educación sexual deben ser más frecuentes.
13. si: somos conscientes de los que hacemos y con aquello estamos obteniendo mayor información
14. si: si me informo no cometeré el error de un embarazo prematuro

15. si: porque podemos estar bien informados y prevenir embarazos no deseados.
16. si: porque nos habla con claridad sobre temas de sexualidad
17. si: porque me ayuda a prevenir y a tomar una buena decisión
18. si: nos permite elegir sobre lo que queremos y si elegimos mal ahí nos dice
19. si: me enseña a tomar buenas decisiones y quererme.
20. si: si obtenemos conocimiento nos prevenimos conociendo los derechos sexuales.
21. si: aprendí los conocimientos necesarios para tomar buenas decisiones.
22. si: porque nos indica y nos ayuda a tener más conocimientos.
23. si: nos ayuda a cómo protegernos de nos embarazos y las enfermedades.
24. si: porque nos ayudan a tomar nuestras propias decisiones.
25. si: porque nos muestra cómo protegernos de las enfermedades.
26. si: porque con la educación tomamos la sexualidad de una buena manera.
27. si: porque conocimos más acerca de la sexualidad.
28. si: porque teniendo más conocimientos en esto, vamos a poder decidir con más conciencia.
29. si: porque nos dice y nos ayuda a prevenir de un embarazo o enfermedades.
30. si: para evitar enfermedades conocí los métodos de prevención
31. si: se obtiene el conocimiento porque nos ayuda a aprender.
32. si: porque nos enseña a no dañar nuestras vidas y poder tener un trabajo digno
33. si: porque en el juego nos enseñan las enfermedades
34. si: sin conocimiento de ellos podemos meternos en problemas por muchas cosas.
35. si: porque nos dice nos ayuda a prevenir de un embarazo o una enfermedad.

El 100% de los educandos respondieron que con el programa de educación para la sexualidad si obtienes conocimientos sobre educación sexual para la toma de decisiones correctas y realizar su proyecto de vida. Al analizar las observaciones realizadas a esta pregunta los estudiantes admiten haber adquirido conocimientos de forma divertida sobre enfermedades de transmisión sexual, métodos anticonceptivos y los derechos sexuales que les permite desarrollar un pensamiento crítico para poder actuar de responsablemente, ser asertivos proyectándose para cumplir con todos los objetivos que el joven se proponga. Una sugerencia que hace un estudiante es que le agradecería que las clases de educación sexual sean frecuentes.

Análisis a la pregunta cuatro de la lista de chequeo.

¿Mediante el videojuego conociste las partes y las funciones del sistema reproductor humano?

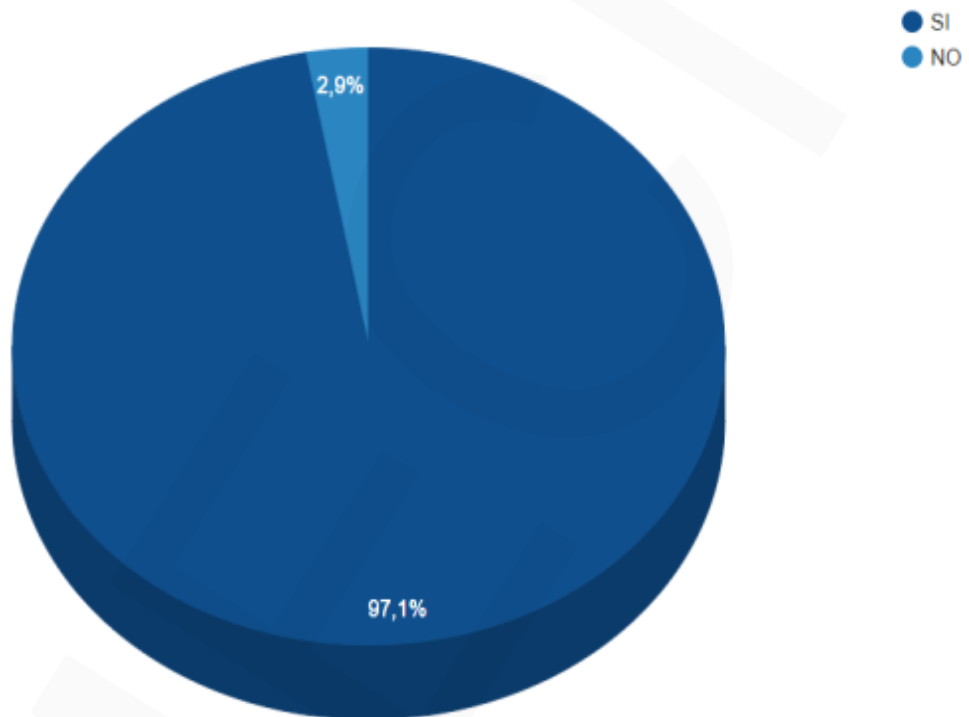


Figura 14. Respuestas a la pregunta cuatro de la lista de chequeo

4. ¿Mediante el videojuego conociste las partes y las funciones del sistema reproductor humano?

1. si: es muy interesante y buena manera para poder conocerlo realmente.
2. si: claro es un método que se utiliza para que nosotros reflexionemos.
3. si: porque en cada parte nos iban explicando bien
4. si: me pareció un buen punto y creativo.
5. si: en el juego al principio se explicamos de esto.
6. si: gracias a esto podemos tener en cuenta las partes del sistema reproductor y algunas enfermedades.
7. si: las partes y sus enfermedades de manera agradable.
8. si: en algunas partes del videojuego se conoce las partes del cuerpo y la sexualidad del ser humano
9. si: nos queda claro sobre la reproducción y las partes fue divertido.
10. no: los conocía desde mucho tiempo atrás
11. si: tomamos clases sobre ello y aprendemos sus conceptos del cuerpo.

12. si: si porque lo dijeron y me pareció bueno incluirlo en el videojuego.
13. si: es muy bueno ya que es información para nosotros.
14. si: la mayoría y las partes importantes se incluyen en el videojuego.
15. si: tanto el hombre como la mujer sabiendo cada una de sus partes y de sus funciones.
16. si: aprendí mucho haciendo el videojuego sobre las partes del sistema reproductor
17. si: en el juego describimos los aparatos reproductivos: el pene y la vagina
18. si: como para que sirve cada órgano, antes yo no sabía que función tenían.
19. si: es muy entendible las partes del cuerpo y sus partes íntimas.
20. si: conocemos las partes cuando elaboramos el videojuego.
21. si: nos mostraron con el videojuego, dándonos el conocimiento de nuestras partes.
22. si: porque nos prepara para poner más cuidado con las relaciones
23. si: al principio del juego preste mucha atención, sobre nuestros genitales.
24. si: porque en el juego nos enseñan muy bien todas las partes.
25. si: las enfermedades el sistema reproductor del hombre y la mujer.
26. si: porque en el video juego, muestran muy bien todas las partes del cuerpo sexual.
27. si: el videojuego mostraba los puntos y las partes del sistema reproductor.
28. si: porque en el videojuego nos brinda toda la información apropiada y nos dicen todo esto.
29. si: las conocí cuando elaboramos el videojuego.
30. si: porque nos muestran donde están ubicados y todas las funciones.
31. si: nos enseñan por medio del videojuego.
32. si: nos previenen de muchas enfermedades a lo que nos arriesgamos
33. si: conocí el sistema reproductor de la mujer y el hombre y sus enfermedades.
34. si: porque en el video juego nos muestra y nos enseña los genitales.
35. si: conocí las partes del sistema reproductor.

El 97,1% de los estudiantes respondieron que mediante el videojuego conocieron las partes y las funciones del sistema reproductor humano, en las observaciones reconocen que aprendieron de manera divertida la anatomía y fisiología del sistema reproductor humano tanto del hombre como la mujer al participar activamente en la programación de la introducción y primer nivel del videojuego, donde los educandos comenzaron a adquirir sus competencias digitales con el uso de la aplicación Scratch. Solo un educando (2,9%) menciona que ya había adquirido este tipo de conocimiento antes de elaborar el videojuego.

Análisis a la pregunta cinco de la lista de chequeo.

¿Con el programa de educación para la sexualidad conoces cuáles son las enfermedades de transmisión sexual, sus efectos, como se transmiten y su tratamiento?

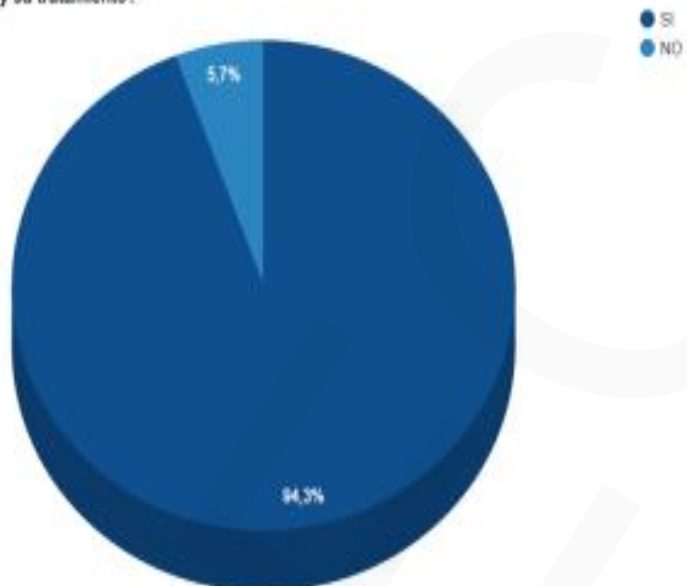


Figura 15. Respuestas a la pregunta cinco de la lista de chequeo

5. ¿Con el programa de educación para la sexualidad conoces cuáles son las enfermedades de transmisión sexual, sus efectos, como se transmiten y su tratamiento?

1. si: la verdad es que te hablamos bastante sobre el tema y concluyen muy bien sus respuestas.
2. no: falta más comunicación y que lleven más instituciones para que nos den charlas
3. si: porque hay una parte en el segundo nivel que habla específicamente de eso
4. si: conocimos las enfermedades de trasmisión sexual cuando hicimos el videojuego.
5. si: bueno aprender de todo esto, y nos explica muy bien sobre todo este tema.
6. no: faltó que profundizar sobre los tratamientos.
7. si: y también nos dan las prevenciones para que no nos enfermemos.
8. si: en algunos de los casos se conocen las causas como poder sanar las enfermedades.
9. si: me di cuenta sobre algunas enfermedades que colocamos en el crucigrama.
10. si: me queda más claro lo que nos podría pasar

11. si: nos han enseñado, recuerdo las enfermedades y las investigue más a fondo.
12. si: porque se me hace importante y así me protejo.
13. si: según lo que se trabajó en el programa nos ha ayudado a conocer el tipo de enfermedades.
14. si: pero en algunas ocasiones no mencionamos el tratamiento.
15. si: porque nos explicaron cuáles eran las enfermedades sus causas para poder estar bien informados.
16. si: aunque falta más información para conocer más sobre el tratamiento
17. si: hicimos el nivel dos del videojuego y se debe llenar el crucigrama sobre las enfermedades.
18. si: se cuáles son las enfermedades aprendí mediante el programa del videojuego con un crucigrama de las enfermedades.
19. si: se ve muy claro cuáles son las enfermedades.
20. si: conocemos las intimidades nos prevenimos de la enfermedades que se transmiten sexualmente
21. si: se explican llamativamente las enfermedades de transmisión sexual.
22. si: porque es mejor utilizar condones y estar preparados.
23. si: conozco cuales son, como se producen como la hepatitis, gonorrea, sífilis y otras.
24. si: porque nos ayudan a conocer y como evitarlo.
25. si: porque se da detalladamente de cómo se manejan las enfermedades de transmisión sexual.
26. si: es muy específico porque aprendimos todas las cosas enfermedades y demás.
27. si: porque es muy específico porque nos dice las enfermedades de trasmisión y las conocimos creativamente.
28. si: porque nos brindan información detallada de tales casos que nos son útiles.
29. si: si se explica de las transmisiones o enfermedades y es divertido llenar el crucigrama.
30. si: porque nos dice como se trasmite las enfermedades.
31. si: las conocí cuando hicimos el crucigrama y fue entretenido
32. si: porque nos dice que debemos de entender que al tener relaciones se puede contagiar de muchas enfermedades
33. si: me dio a conocer porque nos tenemos que proteger al tener relaciones sexuales
34. si: porque el programa de trasmisión sexual nos enseña las enfermedades con ejercicios y juegos didácticos para aprender.
35. si: explica cómo se producen y contagian las enfermedades como sida, gonorrea, hepatitis B, herpes y muchas más.

El 94,3% de los educandos respondieron que a través del programa de educación para la sexualidad conocieron los efectos, causas y tratamiento de las enfermedades de transmisión sexual, en las observaciones reconocen que

con la programación del segundo nivel del videojuego, donde ellos construyeron un crucigrama adquirieron conocimientos sobre las enfermedades de transmisión sexual que les permitió aprender de forma significativa al investigar información que sea veraz, luego analizarla, escoger las ideas principales para realizar una síntesis de cada enfermedad que sirviera de pista para llenar cada punto de este nivel. Sin embargo dos estudiantes correspondientes al 5,7% manifestaron no estar de acuerdo a esta pregunta ya que discuten que falta ampliar acerca de los tratamientos para este tipo de enfermedades

Análisis a la pregunta seis de la lista de chequeo.

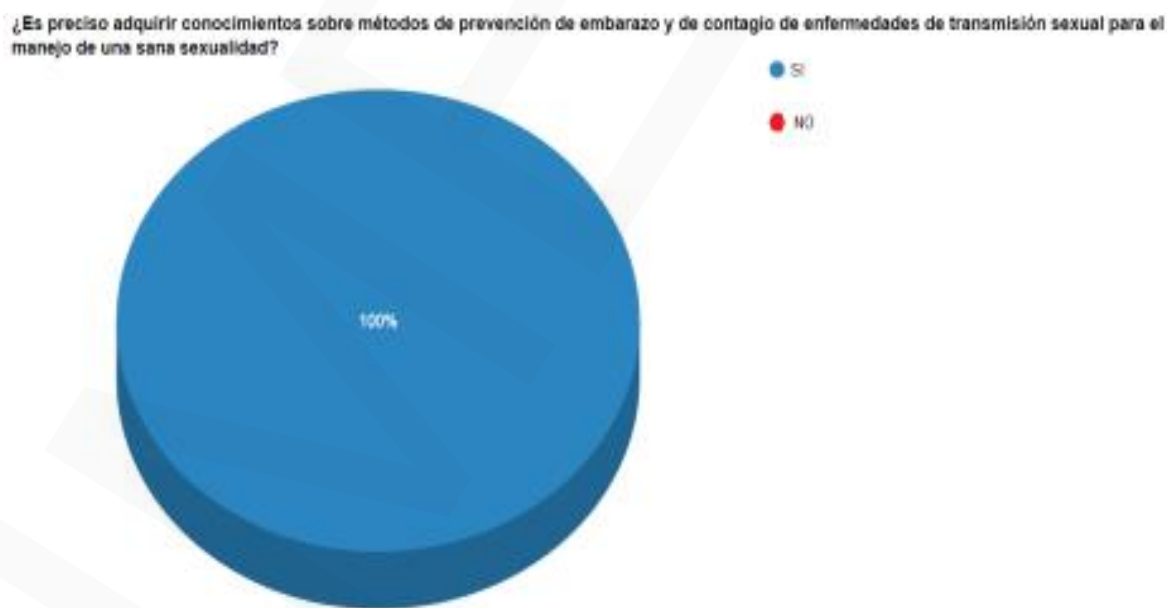


Figura 16. Respuestas a la pregunta seis de la lista de chequeo

6. ¿Es preciso adquirir conocimientos sobre métodos de prevención de embarazo y de contagio de enfermedades de transmisión sexual para el manejo de una sana sexualidad?

1. si: es necesario conocer métodos de prevención en caso de presentarse una emergencia.
2. si: porque evitaremos embarazos no deseados.
3. si: porque en el videojuego nos referimos al condón pero es necesario que explicar todos los métodos.
4. si: es demasiado preciso conocer las enfermedades y métodos de prevención.
5. si: si es preciso saber todo este tipo de cosas, también saber los riesgos que podemos tener.
6. si: pero en el videojuego en el nivel tres dimos a conocer sobre el condón.
7. si: El videojuego también se habló de cómo usar el condón
8. si: adquirimos artos conocimientos para la prevención de las relaciones sexuales y nos dan a conocer lo necesario.
9. si: explica que hay que tener cuidado sobre las relaciones y conocer los métodos
10. si: para evitar que nos suceda ni embarazos, ni enfermedades.
11. si: el manejo sobre esas orientaciones es bueno y nos enseña mucho.
12. si: usando los métodos anticonceptivos las parejas tenían un amor sano.
13. si: ya que así podemos evitar enfermedades que no nos traerán nada bueno.
14. si: así no contraemos enfermedades que pueden dañar nuestros planes y educación.
15. si: porque aprendí que podemos prevenir un embarazo con el preservativo y es la mejor forma de protegernos.
16. si: los adolescentes deberían conocer más sobre este tema.
17. si: porque nos previene de embarazos no deseados y enfermedades.
18. si: porque si no sabemos nada vamos hacer todo lo contrario a lo bonito que puede ser la sexualidad.
19. si: porque hay personas y el internet a veces no dan la información correcta.
20. si: obtuvimos el conocimiento sobre el condón, inyecciones, pastillas, métodos quirúrgicos, coito interrumpido y otros más
21. si: es necesario tener el conocimiento para evitar el embarazo.
22. si: porque toca tener precauciones para prevenir embarazo y enfermedades.
23. si: porque necesitamos orientación y no dañar nuestro proyecto de vida.
24. si: porque investigamos todos los métodos anticonceptivos
25. si: porque todos debemos tener conocimiento sobre la sexualidad.
26. si: para no seguir viendo tantas jóvenes en embarazo por no saber.
27. si: para que personas y jovencitas se protejan y sepan los métodos.
28. si: para saber evitar tomar todas aquellas decisiones malas que se toman en la vida.
29. si: aprendí sobre los métodos que sirve para tomar buenas decisiones que se toman en la vida.
30. si: en el videojuego colocamos cómo utilizar el condón
31. si: porque nos advierte de muchas cosas que no sabemos
32. si: es bueno el conocimiento de todo lo que contribuya con la sexualidad.
33. si: todos debemos saber o tener conocimientos acerca de la sexualidad sana.
34. si: porque sin saber sobre esta transmisión nos podemos equivocar y cometer un error.
35. si: conocimos de forma divertida sobre el tema de prevención de los embarazos

El 100% de los educandos estuvieron de acuerdo que es preciso adquirir conocimientos sobre métodos de prevención de embarazo y de contagio de enfermedades de transmisión sexual para el manejo de una sana sexualidad, en las observaciones los estudiantes expresan haber adquirido los conocimientos sobre el tema cuando desarrollaron el tercer nivel del videojuego, para aquello tuvieron que investigar los diversos métodos quirúrgicos, naturales, de barrera y químicos, para que sirven, cuál es su efectividad, luego se decidió por común acuerdo emplear el condón como personaje de este nivel porque previene los embarazos y las enfermedades de transmisión sexual, de esta forma se puede concluir que lo aprendido le es útil para tomar decisiones asertivas que conllevan a desarrollar sus planes de vida.

Análisis a la pregunta siete de la lista de chequeo.

¿El fomento del amor propio, del respeto por sí mismo y por los demás, te permiten tener una sana sexualidad?

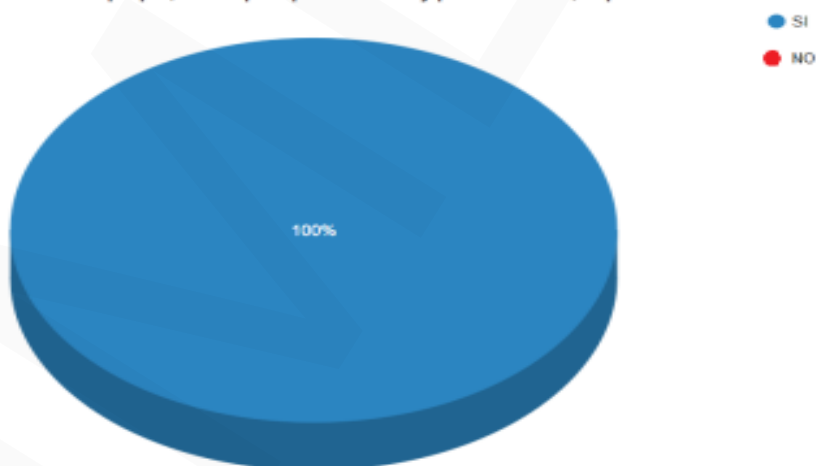


Figura 17. Respuestas a la pregunta siete de la lista de chequeo.

7. ¿El fomento del amor propio, del respeto por sí mismo y por los demás, te permiten tener una sana sexualidad?

1. si: es bueno tener claro ese tipo de convicciones sobre los derechos sexuales y el amor para nuestra sana convivencia.

2. si: reforzamos sobre el amor y respeto que siente el ser humano.
3. si: porque hacemos conciencia de estas cosas como querernos a nosotros mismos
4. si: para tener una sana sexualidad debemos tener conocimiento sobre el amor propio.
5. si: porque aprendimos es bueno respetarnos entre si cuando realizamos el videojuego.
6. si: ya que esto nos enseña a tener una vida sana cuando nos queremos y respetamos a los demás.
7. si: en el nivel tres y cuatro del videojuego nos ayuda a tener una buena sexualidad con amor y respeto.
8. si: porque la pareja debe respetar y deben estar preparados si quieren tener relaciones sexuales.
9. si: porque si quiero tener una relación tengo que pensar en respetarme
10. si: aprendo a no entregar mi cuerpo y no dejarlo tocar de los demás cuando conozco mis derechos y deberes sexuales.
11. si: fue bueno aprender y orientarme sobre fomentar el amor cuando se realizó el videojuego
12. si: porque cuando se presentan cosas sobre sexualidad y las entendemos con claridad cuando realizamos el videojuego.
13. si: ya que desde un principio se debe entender lo que realmente se realiza con un conocimiento limpio.
14. si: con el programa aprendí que si me respeto no voy a tener relaciones irresponsablemente.
15. si: porque si me respeto yo mismo puedo respetar mi cuerpo y así mismo respetar a los demás.
16. si: los jóvenes que se respetan así mismos respetan a los demás.
17. si: haciendo el videojuego reforcé que si hay respeto hay una buena relación y una buena vida
18. si: durante el trabajo desarrollado hablamos que con nuestra futura pareja es más necesario respetarnos.
19. si: aprendí que cuando me quiero hay una sexualidad con responsabilidad.
20. si: tenemos que respetar nuestro cuerpo y respetar a los demás.
21. si: tenemos que respetar nuestro cuerpo y hacernos respetar
22. si: porque cuando te conoces y te amas te permite una sana sexualidad.
23. si: porque nos permite respetarnos y no permite que nadie nos maltrate, si conocemos nuestros derechos.
24. si: porque a la hora de tener sexo lo hace con respeto a la otra persona.
25. si: porque si no hay amor no podemos respetar nuestro cuerpo, ni a los demás.
26. si: porque habrá mucho respeto tanto en el hombre como en la mujer.
27. si: porque nos tenemos que dar a respetar y saber cómo tener una sana sexualidad.
28. si: porque las decisiones se toman con todo el respeto y con amor.
29. si: porque la persona debe amarse a sí misma y estar lista y tener la claridad de decir no.

- 30. si: porque con el videojuego se reflexionó sobre el amor propio y el respeto a los demás.
- 31. si: se fomenta el amor propio es crecer en uno mismo
- 32. si: porque nosotros mismos conocemos el respeto a todo y hacia nosotros mismos.
- 33. si: porque nosotros debemos amarnos a nosotros mismos y respetarnos para lograr una sana sexualidad
- 34. si: porque así podemos tener una sana sexualidad con amor y no solo por placer.
- 35. si: porque si la persona conoce sobre el tema tiene la claridad de decir “no”

El 100% de los estudiantes están de acuerdo que el fomento del amor propio, del respeto por sí mismo y por los demás, permiten tener una sana sexualidad, según las observaciones escritas, los estudiantes admiten haber reforzado el amor y el respeto a si ellos mismos, hacia los demás tanto en las mujeres como en los hombres, estos sentimientos se relacionan con la función afectiva, la identidad de género, la comunicación y los derechos sexuales y reproductivos que se trabajaron con los adolescentes durante el diseño y programación del videojuego, con ello se destaca que las actividades elaboradas permitieron consolidar la toma de decisiones asertivas mediante un pensamiento crítico que ayuda a la construcción de ciudadanía.

Análisis a la pregunta ocho de la lista de chequeo.

¿En la educación para la sexualidad participan los estudiantes, docentes, psicólogo, padres de familia, directivos y la ESE San Sebastián?

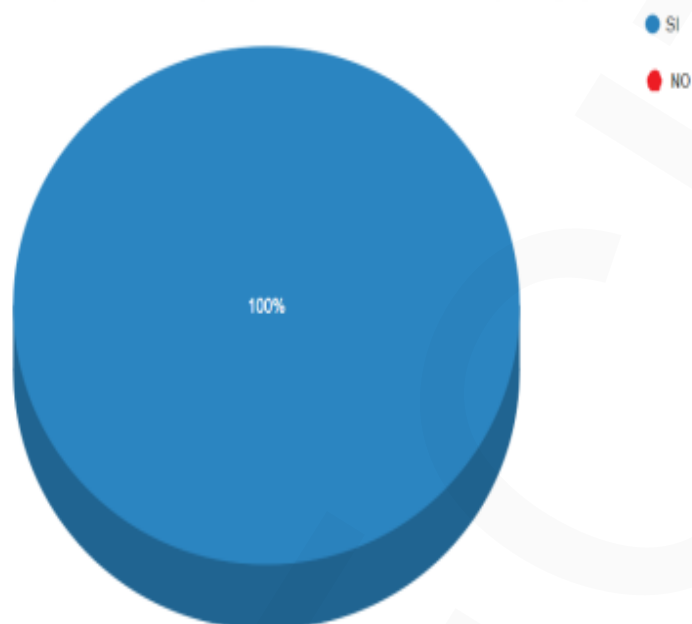


Figura 18. Respuestas a la pregunta ocho de la lista de chequeo

8. ¿En la educación para la sexualidad participan los estudiantes, docentes, psicólogo, padres de familia, directivos y la ESE San Sebastián?

1. si: haciendo un programa bastante bueno y educativo.
2. si: ya que gracias a la participación de esta, nos ayuda a tomar mejor conciencia.
3. si: porque con frecuencia nos dan charlas de ello.
4. si: porque con frecuencia nos dan charla sobre sexualidad
5. si: todos tiene derecho a participar y dar opiniones sobre el tema
6. si: pues todos pertenecemos a esta sede y los docentes nos orientan.
7. si: y nos da un gran aporte al tema pero falta participación de padres de familia.
8. si: porque ellos nos explican cómo tenemos que cuidarnos para tener relaciones sexuales
9. si: ya que nos han dado programas de sexualidad y con el videojuego fue muy divertido
10. si: todos adquirimos conocimiento de parte de docentes y psicólogo.
11. si: he visto algunos casos de aquellas clases, y ellos si participan
12. si: porque así pensaremos las cosas antes de hacerlas.
13. si: en muchas ocasiones todas estas personas no están presentes para orientarnos de lo que sucederá, deberían participar más los padres de familia.
14. si: sería necesario más participación y acompañamiento de los padres.
15. si: porque ellos nos han orientado y explicado cada una de las consecuencias que puede causar no cuidarte

16. si: la comunidad hace una labor muy importante al participar nos ayuda a comprender mejor el tema.
17. si: porque la E.S.E San Sebastián tiene orientaciones para adolescentes
18. si: al colegio traen programas para prevenirnos con la psicóloga y docentes.
19. si: son muy cumplidos pero el programa de sexualidad debe ser más frecuente.
20. si: mediante dialogo con la E.S.E. San Sebastián y aprendimos mucho con el desarrollo del videojuego.
21. si: mediante sus charlas
22. si: porque los padres deben saber y la familia, deben participar más.
23. si: porque ellos son los que nos orientan sobre la sexualidad y la profe Eidy nos enseñó a crear el videojuego sobre sexualidad.
24. si: porque ellos nos guían para tener una buena sexualidad.
25. si: algunas veces, pero deberían hacer charlas más frecuentes.
26. si: nos ayudan a darnos muchas charlas buenas, en especial lo que trabajamos los miércoles en la tarde sobre sexualidad.
27. si: participan porque nos dan charlas y demás cosas para la sexualidad.
28. si: porque todos estos sirven para que nos brinden toda aquella información adecuada en este tema.
29. si: ya que todos los años los profesores nos dan charlas a nosotros y a nuestros padres.
30. si: porque son los que nos enseñan y el programa fue más creativo con el videojuego que creamos.
31. si: participamos los estudiantes del colegio en especial los de séptimo y noveno creando el videojuego sobre sexualidad.
32. si: contribuye al conocimiento de todo lo que hacemos y tener una vida propia.
33. si: la mayoría de las veces participan todos y eso es muy bueno.
34. si: porque los profesores y directivos hacen campañas para la comunidad educativo para aprender sobre ello.
35. si: ya que todos los años los profesores nos dan charlas.

El 100% de los estudiantes reconocen que en la educación para la sexualidad participan los estudiantes, docentes, psicólogo, padres de familia, directivos y la E. S. E. San Sebastián. En las observaciones los educandos están de acuerdo que en la Institución Educativa se desarrolla el programa de educación para la sexualidad, pero que se ejecuta cada año por los docentes y el psicoorientador, en ocasiones acude la E. S. E. San Sebastián pero que les agradecería que sea más frecuente la participación de estos entes y profesionales, en especial la contribución de los padres de familia, para

reforzar su colaboración, se realizó una reunión para comprometer a los padres y acudientes a estar más pendientes de sus hijos y brindarles orientación sexual.

Con el trabajo de investigación los estudiantes participaron activamente del programa de educación para la sexualidad, creando el nivel cuatro del videojuego donde se presentó las personas y entidades, a quienes los adolescentes pueden acudir por apoyo en temas relacionados con sexualidad, los educandos tiene presente que la E. S. E. San Sebastián orienta programas gratis para adolescentes sobre orientación psicológica, planificación y proyecto de vida.

Análisis a la pregunta nueve de la lista de chequeo.

¿La inteligencia emocional te permite manejar de forma adecuada los sentimientos para tomar decisiones acertadas?

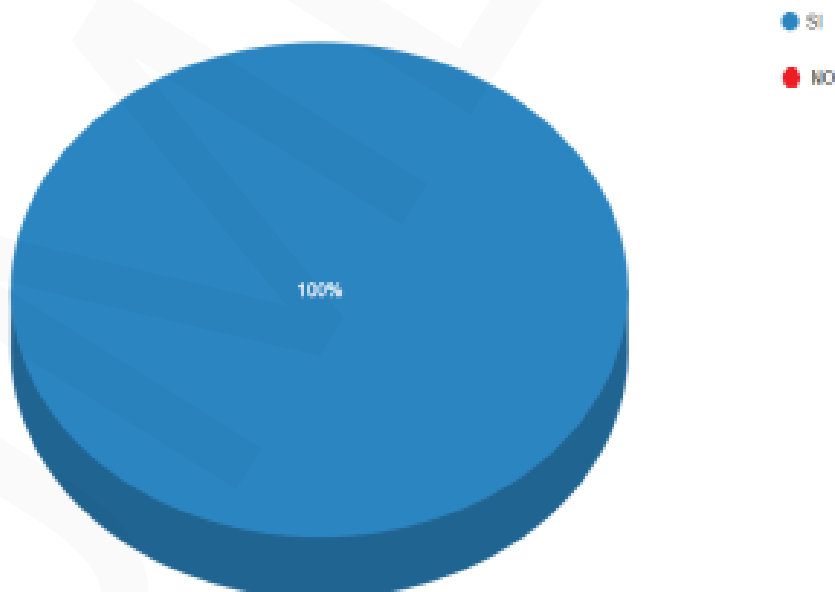


Figura 19. Respuestas a la pregunta nueve de la lista de chequeo.

9. ¿La inteligencia emocional te permite manejar de forma adecuada los sentimientos para tomar decisiones acertadas?

1. si: porque debemos saber tomar nuestras decisiones de la mejor manera.
2. si: ya que si manejamos bien nuestra inteligencia emocional nos evitaremos problemas.
3. si: porque de acuerdo a nuestros sentimientos tomaremos buenas decisiones.
4. si: porque si pensamos emocionalmente tomamos buenas decisiones.
5. si: porque primero hay que pensar las cosas para después actuar.
6. si: ya que gracias a esto podemos tener una vida sana.
7. si: y nos ayuda a controlar nuestros sentimientos y acciones.
8. si: porque controla los sentimientos para poder tomar decisiones
9. si: cuando tenemos conocimientos ya que esta es muy útil.
10. si: porque a veces nos dejamos llevar por las emociones.
11. si: por esas razones me sirven las clases y la investigación que hicimos de esos temas de sexualidad
12. si: cuando pensamos bien y actuamos con amor todo es posible y sale de la mejor manera.
13. si: ya que estamos conscientes de lo que hacemos y estar bien, cuando construimos el videojuego nos ayudó mucho.
14. si: el amor nos puede llevar a tomar decisiones erróneas, debemos controlarnos y pensar antes de actuar.
15. si: porque como tal tenemos que estar bien para poder tomar decisiones correctas.
16. si: al controlar nuestras emociones podremos tener una mejor relación con los demás
17. si: porque si una familia no convive bien puede tener dificultades.
18. si: tenemos que tomar decisiones con calma y no tomar decisiones cuando nos alteramos-.
19. si: en el programa del videojuego aprendimos a utilizar los conocimientos para tomar unas buenas decisiones.
20. si: es necesario tener conocimiento para poder actuar
21. si: mediante los conocimientos necesarios que consultamos sobre sexualidad y las emociones.
22. si: porque la sexualidad hace parte de la ciudadanía, de la familia y el colegio.
23. si: tienes que tomar decisiones sabias para no dañar tu futuro.
24. si: porque con el manejo de nuestras emociones podemos tomar buenas decisiones
25. si: porque uno como persona debe reaccionar en sus actos como mujer u hombre.
26. si: porque aprendimos que debemos mostrar buenos sentimientos para todo
27. si: porque si manejamos nuestras emociones, tomaremos buenas decisiones
28. si: porque yo creo que los sentimientos alterados nos lleva a tomar decisiones equivocadas, por eso debemos controlarlos.
29. si: como ya lo explique anteriormente, amarse a sí misma para no cometer errores.

- 30. si: porque tenemos más tranquilidad para pensar y reflexionar sobre lo que hacemos
- 31. si: nos enseñaron primero manejar las emociones para tener una sana sexualidad
- 32. si: nos permite contribuir con nuestro el desarrollo.
- 33. si: porque la inteligencia emocional es muy importante para tomar buenas decisiones
- 34. si: porque nos ayuda a tener ideas más claras sobre lo que debemos hacer.
- 35. si: por hay que pensar para poder actuar correctamente.

El total de los estudiantes investigadores respondieron que la inteligencia emocional si te permite manejar de forma adecuada los sentimientos para tomar decisiones acertadas, manifestando en sus observaciones que durante el proceso de investigación adquirieron conocimientos que permitieron reforzar el control de sus emociones que los lleva a pensar de forma reflexiva y con tranquilidad, aclarando sus ideas, valorándose, fortaleciendo su amor propio, antes de tomar decisiones relacionadas con el tema de sexualidad, como consecuencia tendrán una mejor relación consigo mismo y con los demás y proponerse objetivos que llegarán a cumplir.

Análisis a la pregunta diez de la lista de chequeo.

¿Te gustaría continuar participando activamente del desarrollo del programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía?

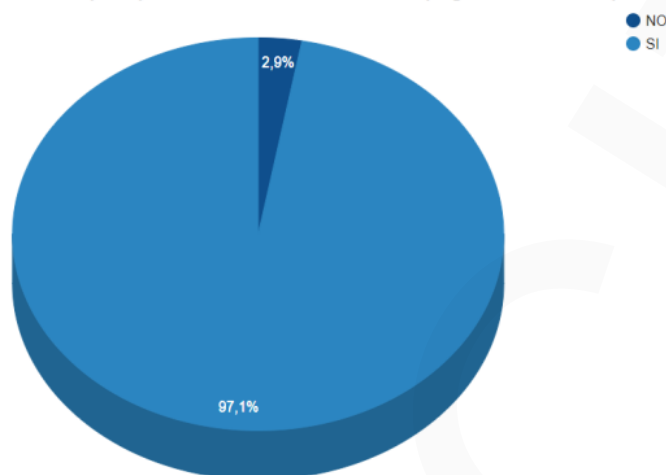


Figura 20. Respuestas a la pregunta diez de la lista de chequeo

10. ¿Te gustaría continuar participando activamente del desarrollo del programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía?

1. si: porque es bueno nos informan de temas de sexualidad y ciudadanía.
2. si: me gustaría continuar participando ya que ayudaría a las demás personas a tomar conciencia.
3. si: porque sería muy bueno ampliaría más mis conocimientos.
4. si: sería bueno que allá más participación de todos los estudiantes en el tema de sexualidad.
5. si: porque todas las personas debemos aprender a manejar con seriedad este tipo de temas.
6. si: nos enseñó a tener un buen desarrollo de manera creativa con el videojuego.
7. si: para aprender más de la sexualidad utilizando la tecnología.
8. si: porque es muy importante porque nos dio a conocer muchas de las cosas de las relaciones humanas y deseo continuar.
9. no: ya que no me quedaba mucho tiempo, pero aprendí bastante.
10. si: para mantenerme más informada sobre temas de sexualidad.
11. si: para orientarme y así aprender más y enseñarles a los demás.
12. Si: porque el tema es un poco extenso y deseo continuar aprendiendo más.
13. si: así aprenderé más sobre lo que necesite y enseñarles a mis amigos.
14. si: el tema es muy educativo y sano y aprendimos de forma divertida.
15. si: porque quiero aprender más y ayudar aquellas personas que no están informadas.
16. si: nos enseñaron mucho y esto mejora la comprensión sobre el tema.
17. si: porque podría prevenir a las personas de un embarazo no deseado.
18. si: así continuaría adquiriendo más conocimientos sobre sexualidad y no tendría riesgos.
19. si: para tener bien claro el tema y hacer otro videojuego
20. si: para tener mayor conocimiento sobre la sexualidad y programas de juegos.

21. si: para tener un mejor conocimiento de manera creativa y aportar mis ideas.
22. Si: continúo estando muy interesada porque aprendí bastante.
23. si: me gusto hacer el juego y me gusta hablar de esos temas.
24. si: porque nos dan a conocer los tipos de enfermedades que podemos adquirir sin ninguna protección y muchos otros conocimientos.
25. si: porque así podría aprender más para dar buenos consejos y dar un mejor apoyo.
26. si: porque falta por aprender bastante y lo aprenderé si continúo participando.
27. si: para acercar más a los jóvenes y se enfoquen en tener una sexualidad sana.
28. si: porque me parece que es un tema de gran importancia para todas las personas en especial los jóvenes.
29. si: es importante ese tema para tomar buenas decisiones.
30. si: para aprender todo lo que falta sobre la sexualidad.
31. si: para tener un mejor conocimiento y enseñar a los demás.
32. si: porque nos lleva a conocer más sobre todo lo malo que pasa al tener relaciones sin protección o sin estar preparados.
33. si: me gustaría continuar participando en el programa de educación para la sexualidad.
34. si: porque así aprendo de los conocimientos del educador que nos enseña y hacer más videojuegos.
35. si: es muy interesante el tema y hacer el videojuego fue divertido, me siento orgullosa.

Al 97,1% de los estudiantes les gustaría continuar participando activamente del desarrollo del programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía, en sus observaciones enuncian que su intervención en la presente investigación les aporó conocimientos sobre temas relacionados con la sexualidad de manera creativa, adquirieron competencias digitales que les llama la atención, pero sobretodo les gustaría aprender más para difundir esta temática con los demás estudiantes y amigos. Solo un educando no puede continuar debido a que no posee el tiempo necesario para acudir a las reuniones en horas extraclase.

Al analizar los resultados y observaciones realizadas en las listas de chequeo, que consiguió concluir que los educandos investigadores se han apropiado del programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía,

participaron activamente en el desarrollo del videojuego, al construir cada uno de sus niveles adquirieron el dominio conceptual sobre temas de sexualidad como anatomía y fisiología del sistema reproductor, enfermedades de transmisión sexual, métodos anticonceptivos y de prevención de infecciones de transmisión sexual, derechos sexuales y reproductivos; fomento de valores y del amor propio estos conocimientos fueron aprendidos mediante la interacción que se dio en los equipos de trabajo como en el aprendizaje autónomo y con la implementación de una estrategia pedagógica innovadora que también permitió la obtención de competencias digitales. Con este trabajo ejecutado por los estudiantes se sienten con las bases necesarias para tomar decisiones asertivas que les permite vivir una sexualidad sana y responsable, y a la vez desean siendo partícipes del proceso investigativo para compartir con los jóvenes lo aprendido.

2.3.7. Retroalimentación de videojuego

Los educandos investigadores invitaron a jugar a otros estudiantes de los grados novenos, después de interactuar con los diferentes niveles del videojuego llenaron un formato, dejando sus opiniones acerca del trabajo de investigación (ver anexo I).

Los estudiantes opinan que les agrado bastante el videojuego, que es divertido, aprendieron sobre las partes del sistema reproductor femenino y masculino, las enfermedades de transmisión sexual, los métodos anticonceptivos como el condón para evitar embarazos y enfermedades, la existencia de personas y entidades que brindan apoyo en temas relacionados con sexualidad, mediante el respeto, el fomento del amor y los derechos

sexuales se puede cumplir con sus metas que se proponen; es una estrategia innovadora desarrollada por sus compañeros y les gustaría también aprender cómo funciona la aplicación Scratch. Entre las sugerencias esta reducir el tiempo de la introducción, mayor información en las pistas del crucigrama para descubrir las enfermedades de transmisión sexual y crear más niveles para conocer otros métodos anticonceptivos.

Con la retroalimentación del videojuego se comprueba que la metodología empleada es llamativa para los educandos y se sienten motivados a participar del programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía cuando se emplean las tecnologías de la información y comunicación TICs y se les permite ser protagonistas de los procesos de investigación, sus aportes permiten mejorar el trabajo realizado y con las felicitaciones los educandos investigadores se sienten orgullosos de su creación.

2.3.8. Conclusiones impacto de la propuesta pedagógica (fase de reflexión)

El impacto de la propuesta pedagógica sobre el programa de educación para la sexualidad, durante la fase de reflexión se midió mediante las variables dominio conceptual sobre temas de sexualidad, participación activa y asertividad a través de los resultados de la lista de chequeo.

En cuanto al dominio conceptual en los temas de sexualidad, se determinó que los educandos investigadores adquirieron conocimientos como anatomía y fisiología del sistema reproductor, enfermedades de transmisión sexual, métodos de prevención de embarazo y de contagio de enfermedades de transmisión sexual, derechos sexuales y reproductivos, entidades externas a la institución educativa donde brindan apoyo a los adolescentes.

Se ve reflejada la participación activa por parte de los educandos investigadores en el desarrollo del programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía, se dedicó mucho más tiempo a su ejecución aunque empleando horas extraclase, esto limitó la intervención de muchos educandos que desean hacer parte de este proceso; además se diseñó un videojuego con diversos niveles donde se tocan temas referentes al ámbito sexual. Los estudiantes, desean mayor contribución por parte de todos los docentes, psicólogo, padres de familia, directivos y la ESE San Sebastián.

La variable asertividad se vio favorecida debido a que los educandos fomentaron el amor propio, el respeto por sí mismo y por los demás, obtuvieron conocimientos sobre educación sexual que permite un pensamiento crítico frente a sus emociones para la toma de decisiones correctas y la planeación del proyecto de vida

CONCLUSIONES

Mediante el desarrollo de la presente investigación se proyectó implementar una propuesta pedagógica donde se utilicen las tecnologías de la información y de la comunicación que mejoren los procesos de aprendizaje y enseñanza en los educandos de los grados noveno D y séptimo A, quienes lograron la apropiación del programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía, que se evidenció en ellos a través del fomento de la creatividad, el trabajo en equipo y el aprendizaje autónomo, cuando diseñaron el videojuego en el programa Scratch, que incentivo a crear conciencia sobre la toma de decisiones asertivas que les permitan vivir una sexualidad sana, plena

y responsable, que enriquezca su vida y el de los demás, ratificando la hipótesis planteada inicialmente.

Con la implementación de la encuesta en los educandos de los grados noveno D y séptimo A, se determinó que entre las principales necesidades que tienen los educando se hallan la falta de estrategias innovadoras durante la ejecución del programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía, permitir la participación activa por los educandos en el programa, se requiere el dominio de conceptual sobre temas de ámbito sexual, para que los educandos desarrollen un pensamiento crítico para la toma de decisiones asertivas que les permita vivir responsablemente.

Durante la investigación en la fase de acción se diseñó el videojuego en la aplicación Scratch, por los educandos de los grados noveno D y séptimo A, donde colocaron en práctica el dominio conceptual sobre temas de sexualidad y la adquisición de competencias digitales, mostrándose creativos, participando activamente, trabajando en equipo como de forma individual y también lograron enseñar a diversos jóvenes la importancia del programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía.

La inclusión de los modelos pedagógicos del construccionismo y el constructivismo, junto con el uso herramientas de la tecnología de la información y comunicación permitieron estimular la creatividad, la participación activa, el trabajo en equipo y el aprendizaje autónomo de los grados noveno D y séptimo A, llegando a ser creadores de un mundo digital, lo cual contribuyo al fomento de un pensamiento crítico en busca de la práctica de un sana sexualidad.

A través de la socialización y retroalimentación en la fase de reflexión se evaluó el impacto de la propuesta pedagógica, logrando determinar el dominio

conceptual sobre temas de educación sexual y la participación activa de los investigadores durante el proceso favoreciendo su pensamiento crítico, el amor propio, el respeto por sí mismo y por los demás que favorecen la tomar decisiones asertivas que les permitiendo planear un proyecto de vida, anticipándose a problemas como embarazos no deseados, violación de sus derechos sexuales y reproductivos, contagio de enfermedades de transmisión sexual.

RECOMENDACIONES

Desarrollar el proyecto de apropiación del programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía con los estudiantes de los grados de básica primaria, secundaria y media de la Institución Educativa San Sebastián.

Buscar espacios durante la jornada escolar para que todos los estudiantes participen del proceso de investigación sobre programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía, debido a que su desarrollo en horas extraclase limita la asistencia de muchos educandos.

Fomentar la participación de los docentes directivos y padres de familia para que participen con sus ideas y apoyo a los educandos generando una mayor repercusión del programa de educación sexual en la Institución Educativa.

Diseñar más niveles del videojuego, donde se amplíen los temas sobre sexualidad que afectan tanto a los educandos de la Institución Educativa San Sebastián como a los jóvenes del municipio de La Plata, Huila.

Buscar otras estrategias innovadoras que conlleven a la apropiación del programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía como la creación de blogs, grupos de jóvenes apoyo.

BIBLIOGRAFÍA

- Abreu Peralta Pilar y Carrillo Zambrano Eduardo. (2016). Educación para la sexualidad con estrategias didácticas TIC, en adolescentes de 14 a 16 años en instituciones educativas oficiales de básica secundaria. Researchgate. Colombia. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/301333200_Educacion_para_la_sexualidad_con_estrategias_didacticas_TIC_en_adolescentes_de_14_a_16_anos_en_instituciones_educativas_oficiales_de_basica_secundaria
- Argentina M., Gioconda, Aldana Juan y Ruiz H., Ruth. (2017). Estrategias que permitan mejorar la participación activa durante el proceso de aprendizaje en estudiantes de formación docente de la Escuela Normal José Martí de Matagalpa. Trabajo de tesis para optar el título de magister. Universidad Nacional Autónoma De Nicaragua Unan – Managua. Recuperado de: <http://repositorio.unan.edu.ni/7588/1/16263.pdf>
- Ávila B., Héctor. (1999). Introducción a la metodología de la investigación. Instituto Tecnológico de Cd. Cuauhtémoc. Recuperado de: <http://www.eumed.net/libros-gratis/2006c/203/2i.htm>
- Carmona Horta, Rocío. (2013). Sapiensex, un juego de educación sexual. España. Recuperado de <http://nuriavarela.com/sapiensex-un-juego-de-educacion-sexual/>

Carmona Horta Rocío. (2016). Sapiensex: juega y aprende sobre sexualidad. España. Recuperado de: <http://www.sapiensex.com/es/>

Colmenares E. Ana M. (2012). Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción. Voces y Silencios: Revista Latinoamericana de Educación, Vol. 3, No. 1, 102-115. ISSN: 2215-8421. <https://revistas.uniandes.edu.co/doi/pdf/10.18175/vys3.1.2012.07>

Congreso de la República de Colombia. 1994. La ley general de educación. Ley 115 de Febrero 8 de 1994. Bogotá. Colombia. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Corral Yadira. (2008). Validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación para la recolección de datos. Facultad de Ciencias Económicas y Sociales Universidad de Carabobo. Valencia Estado Carabobo Venezuela. Recuperado de: <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n33/art12.pdf>

Cubero, David Esteban.2017. El guion en los videojuegos. Disponible en: <https://www.davidestebancubero.com/7-el-guion-de-videojuegos/>

Danel R., Octavio. (2015). Metodología de la investigación. Población y muestra. Universidad de Ciencias Médicas de La Habana. Recuperado de: Research (PDF Available) · November 2015 with 8,067 Readshttps://www.researchgate.net/publication/283486298_Metodologia_de_la_investigacion_Poblacion_y_muestra

Díaz B. Frida y Rojas Hernández ., Gerardo. (2004). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo, México: McGraw-Hill. México. Recuperado de: <https://jeffreydiaz.files.wordpress.com/2008/08/estrategias-docentes-para-un-aprendizaje-significativo.pdf>

Escontrela Mao Ramón y Stojanovic Casas Lily. (2004). La integración de las TIC en la educación: Apuntes para un modelo pedagógico pertinente. ISSN 0798-9792. Rev. Ped v.25 n.74 Caracas set. Venezuela. Recuperado de: http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922004000300006

Figueroa María y Galindo M., Alberto. (2003). Técnicas e instrumentos para la recolección de información. Cali, Colombia. Recuperado de: <https://docplayer.es/64456449-Tecnicas-e-instrumentos-para-la-recoleccion-de-inform>

Flores Artieda, Christopher Arieda y Maldonado, Silvia Karina. (2012). El Software Educativo SCRATCH Aplicado como Herramienta Transversal en el Currículo Educativo del Colegio Mayor San Lorenzo. Bolivia. En: Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo ISSN 2007 – 2619. Recuperado de: <http://docplayer.es/19633941-El-software-educativo-scratch-aplicado-como-herramienta-transversal-en-el-curriculo-educativo-del-colegio-mayor-san-lorenzo.html>

Fundación Euskolker, Virtualware, Baiben y la Universidad del País Vasco (2013). Sexumuxu. Recuperado de <http://www.uhinbare.com/index.php/es/>

García G., Mónica E. (2013). El uso de la imagen como herramienta de investigación. Campos. Vol. 1, N.º 2. Universidad Santo Tomás. pp. 363-372. Bogotá, D. C. Recuperado de: <http://revistas.usta.edu.co/index.php/campos/article/download/2705/2619>

Garzón, Julia María, González Martha, Marín José Iván y Amaya Pablo. (2011). Informática Constructiva. Ambientes de aprendizaje con TICs. Ponencia XII Encuentro Virtual Educa México. Recuperado de: <https://tecnoclases.files.wordpress.com/2011/05/informaticaconstruktiva2011.pdf>

Giraldo León Cristian Iván. (2013). Cibercuerpos: los jóvenes y sexualidad en la posmodernidad. Redalyc, Scielo. Volumen 13, Número 1. Colombia. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/447/44725654006.pdf>

Gobernación de Antioquia. (2006). El trabajo en equipo. Proyecto formación de directivos docentes en Antioquia. SEDUCA – FUNLAM. Recuperado de: <http://virtual.funlam.edu.co/repositorio/sites/default/files/EltrabajoenEquipo.pdf>

Haro, Juan José. (2007). Educación 2.0. Recuperado de: <http://jjdeharo.blogspot.com.co/2007/07/educacin-20.html>

Hurtado de Barrera, J. 2010. Guía para la comprensión holística de la ciencia. Tercera Edición, Fundación Sygal: Caracas. (Parte II Capítulo 3 y 4). Venezuela. Recuperado de: <http://dip.una.edu.ve/mpe/017metodologial/paginas/Hurtado,%20Guia%20para%20la%20compresion%20holistica%20de%20la%20ciencia%20Unidad%20III.pdf>

Gómez Camacho Liliana. (2011). Influencia de las TICs en el Desarrollo de Competencias en el ámbito de la Educación Sexual a Nivel Secundaria. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. México. Recuperado de: https://repositorio.itesm.mx/bitstream/handle/11285/570976/DocsTec_11951.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Iniciarte, Mercedes, D. (2004). Tecnologías de la información y la Comunicación. Un eje transversal para el logro de aprendizajes significativos. REICE. Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 2 (1). Recuperado de: <http://www.ice.deusto.es/RINACE/reice/vol2n1/Iniciarte.pdf>

Jaramillo Escobar Diana Fernanda. (2013). Incidencia de la implementación del ambiente de programación Scratch, en los estudiantes de media técnica, para el desarrollo de la competencia laboral general de tipo intelectual exigida por el Ministerio de Educación Nacional Colombiano. Colombia. Trabajo de grado. Universidad Autónoma de Bucaramanga. Recuperado de: http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/Tesis_DianaFernandaJaramillo.pdf

Jiménez Mar. (2015). Amor propio. Psicología mar.
<http://www.psicologiamar.com/amor-propio/>

Joachin B., Claudia. (2016). La creatividad. Universidad Abierta y Educación a Distancia-UNAM. Recuperado de:
https://programas.cuaed.unam.mx/repositorio/moodle/pluginfile.php/166/mod_resource/content/1/la-creatividad/index.html

Lobato F., Clemente. 2006. VIII el estudio y trabajo autónomo del estudiante. Recuperado de:
https://www.researchgate.net/publication/279506038_VIII_EL_ESTUDIO_Y_TRABAJO_AUTONOMO_DEL_ESTUDIANTE

Lifelong Kindergarten del MIT Media Lab (2018). Acerca de Scratch. Recuperado de: <https://scratch.mit.edu/about>

Linzmayer G., Luis. (S.f.). Dominio conceptual. Recuperado de:
<https://luislinzmayer.com/dominio-conceptual/>

M. José Darío. (S.f.). Identificación General Institución Educativa San Sebastián, La Plata, Huila. Recuperado de:
<https://es.scribd.com/doc/71991830/DOCUMENTO-San-Sebastian>

Martínez R., Luis A. (2007). La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación. Institución Universitaria Los Libertadores. Recuperado de:
<https://escuelanormalsuperiorsanroque.files.wordpress.com/2015/01/9-la-observacin-y-el-diario-de-campo-en-la-definicin-de-un-tema-de-investigacin.pdf>

Maldonado L., Sandra, Méndez H., Luz y Peña M., José. (2007). Manual práctico para el diseño de la Escala Likert. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4953744.pdf>

Ministerio de Educación Nacional. (2008). Programa nacional de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía. Módulo 1: la dimensión de la sexualidad en la educación de nuestros niños, niñas, adolescentes y jóvenes. Colombia. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-171578_doc_modulo1.doc

Ministerio de Educación Nacional, 1993. Resolución 3353 de 1993. Bogotá Colombia Recuperado de: http://legal.legis.com.co/document/Index?obra=legcol&document=legcol_7599204143b0f034e0430a010151f034

Ministerio de Educación Nacional. (2010). Programa Nacional de Educación para la Sexualidad y Construcción de Ciudadanía. Módulo 2: el proyecto pedagógico y sus hilos conductores. Recuperado de: <http://www.siipe.co/wp-content/uploads/2014/08/Edusexualidad-M%C3%B3dulo-2-El-proyecto-pedag%C3%B3gico-y-sus-hilos-conductores.pdf>

Ministerio de Educación Nacional. (2016). Educación para la Sexualidad. Generalidades del Programa. Bogotá. Colombia. <https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-172453.html>

Minsalud. Ministerio de Salud y Protección Social de Colombia. (2018). Métodos anticonceptivos modernos. Recuperado de:

<https://www.minsalud.gov.co/salud/publica/ssr/Paginas/Metodos-anticonceptivos-modernos.aspx>

Minsalud. Ministerio de Salud y Protección Social de Colombia. (2018). Sexualidad y derechos. Recuperado de: <https://www.minsalud.gov.co/salud/publica/ssr/Paginas/sexualidad-derechos-sexuales-y-derechos-reproductivos.aspx>

Morales Enrique. (2009). El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y Teoría de la Comunicación. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de <http://dialogosfelafacs.net/wp-content/uploads/2015/80/80-revista-dialogos-videojuegos-en-educacion-primaria.pdf>

Mosquera G., Irene. (2018). Construccinismo de Seymour Papert. Recuperado de: <http://stellae.usc.es/red/blog/view/160319/construccinismo-de-seymour-papert>

Navarro Pau. (S.f.). Qué es la asertividad. Habilidad social. Recuperado de: <https://habilidadsocial.com/asertividad-10-claves/>

Neeskens Flores, Christopher y Maldonado, Silvia Karina. (2012). El Software Educativo SCRATCH Aplicado como Herramienta Transversal en el Currículo Educativo del Colegio Mayor San Lorenzo. En: Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo ISSN 2007 – 2619. Recuperado de: <http://ride.org.mx/1-11/index.php/RIDSESECUNDARIO/article/viewFile/2/2>

- Olaya Derly Zurek, Cárdenas Diana Marcela y Salas Karen Vanexa. (2014). "El pensamiento tecnológico como una alternativa de enseñanza y aprendizaje a través de programación en scratch". Monografía de grado, Universidad Católica de Manizales, Licenciatura en Tecnología e Informática. Colombia. Recuperado de: <http://repositorio.ucm.edu.co:8080/jspui/bitstream/handle/10839/995/Karen%20Vanexa%20Salas%20Saldarriaga.pdf?sequence=1>
- OMS. Organización Mundial de la Salud. (2018). Temas de salud: Infecciones de transmisión sexual. Recuperado de: http://www.who.int/topics/sexually_transmitted_infections/es/
- Otzen Tamara y Manterola Carlos. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. Int. J. Morphol. Chile. Recuperado de: <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Parra, Carolina. (2009). Aprendizaje centrado en el estudiante como estrategia de integración de las TIC en el aula. Universitas Psychologica ISSN: 1657-9267, vol.: 8 fasc.: 2 págs.: 323 – 338.
- Pascual Arribas David. (2016). Scratch como recurso educativo para la enseñanza de programación en 3º de ESO. España. Recuperado de: <https://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/10859/297511.pdf?sequence=1>
- Pascual Jiménez, Javier. (2013). El uso del videojuego como herramienta didáctica, Universidad de la Rioja. España. Recuperado de https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000421.pdf

Pachón de Villamizar, Maruja. 1994. Decreto 1860 de Agosto 3 de 1994. Ministerio de Educación Nacional. Bogotá. Colombia. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-86240_archivo_pdf.pdf

Pedrini Ana y Morawicki patricia. (2016). Una secuencia didáctica competencial utilizando las TIC para la ampliación de saberes sobre el sexo y la reproducción humana en la educación superior. Biografía. ISSN: 2027- 1034 Vol. 9 No. 16. Argentina. Recuperado de: <http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/biografia/article/view/4509/3722>

Perandones Serrano, Eva. (2010). Videojuegos para la salud. Personal de Investigación. Facultad de Bellas Artes universidad Complutense de Madrid. España. Recuperado de <http://eprints.ucm.es/13410/1/comunicacionysalud.pdf>

Pérez Escobar, Jacobo. 1991. Constitución Política de Colombia 1991. Asamblea Nacional Constituyente. Bogotá. Colombia. Recuperado de: https://www.procuraduria.gov.co/guiamp/media/file/Macroproceso%20Disciplinario/Constitucion_Politica_de_Colombia.htm

Plazas Michelsen, Cristina. 2015. Embarazo en adolescentes. Observatorio del Bienestar de la niñez. Colombia. Recuperado de: <https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/embarazo-adolescente-web2015.pdf>

Rodríguez G., Gregorio, Gil F., Javier y García J., Eduardo. (1996). Metodología de la investigación cualitativa. Ed. Aljibe, Málaga.

Recuperado de:
https://www.researchgate.net/publication/44376485_Metodologia_de_la_investigacion_cualitativa_Gregorio_Rodriguez_Gomez_Javier_Gil_Flores_Eduardo_Garcia_Jimenez

Rodríguez M., Juan. (2017). El construccionismo como modelo pedagógico para el uso de las tics en la educación. Recuperado de:
<http://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/10281/Rodr%C3%ADguezjuan2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rojas C., Ignacio. (2011). Elementos para el diseño de técnicas de investigación: una propuesta de definiciones y procedimientos en la investigación científica. *Tiempo de Educar*, vol. 12, núm. 24, julio-diciembre, 2011, pp. 277-297. Universidad Autónoma del Estado de México Toluca, México. Recuperado de:
<https://www.redalyc.org/pdf/311/31121089006.pdf>

Rosal Fernando del. (2016). Una ONG lanza un videojuego para luchar contra la ignorancia en materia sexual en Bolivia. *El diario.es*. Bolivia. Recuperado de: https://www.eldiario.es/canariasahora/sociedad/ONG-videojuego-ignorancia-sexual-Bolivia-enfermedades_de_transmision_sexual_0_487502401.html

Rusk, Natalie, Resnick, Mitchel y Maloney, John. (2009). Aprendamos con scratch habilidades de aprendizaje para el siglo XXI. Traducción al español de Eduteka del documento "Learning with Scratch: 21st Century Learning Skills". Recuperado de:
<http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/ScratchSigloXXI>

Sandoval, Carlos. Libro electrónico multimedial: Aprendizaje y cognición. Capítulo 3. UDES. Recuperado de: <http://aulavirtual.eaie.cvudes.edu.co/publico/lems/L.000.013.MG/Multimedia/index.html>

Sainz María. (2004). Trivial de la educación sexual. Recuperado de: El mundo.es salud. España. Recuperado de: http://www.elmundo.es/elmundosalud/2004/07/05/salud_personal/1089052336.html

SchoolEducationGateway. (2017). Competencia digital: la habilidad vital del siglo XXI para el profesorado y el alumnado. Recuperado de: <https://www.schooleducationgateway.eu/es/pub/resources/tutorials/digital-competence-the-vital-.htm>

Salamanca C., Ana B. y Martín-Crespo B., 2007. Cristina. El muestreo en la investigación cualitativa. Nure Investigación, nº 27, Marzo-Abril 07. España. Recuperado de: <http://ceppia.com.co/Documentos-tematicos/INVESTIGACION-SOCIAL/MUESTREO-INV-CUALITATIVA.pdf>

Santos Calderón, Juan Manuel. 2013. Ley 1620 de 2013. Sistema Único de Información Normativa. Bogotá. Colombia. Recuperado de: <http://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Leyes/1685356>

Solano V., César, Forero R., Gino, Cavanzo N., Glori y Pinilla G., Jairo. (2013). Concepcioni: videojuego educativo para la enseñanza del proceso de concepción Humana. Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

Colombia. Recuperado de
<https://www.google.com.co/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwiCsPa48PDWAhWF1CYKHevzA2gQFgg2MAM&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F4778495.pdf&usg=AOvVaw1ACBxMSZunEiKQFXQH-mON>.

Suárez Pazos Mercedes. 2002. Algunas reflexiones sobre la investigación-acción colaboradora en la educación. Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias, Vol. 1, Nº 1, 40-56 (2002). Universidad de Vigo. España. Recuperado de:
http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen1/REEC_1_1_3.pdf

Scratch. (2018). Disponible en: <https://scratch.uptodown.com/windows>

Uribe Vélez, Álvaro. 2010. Decreto 2968 de 2010. Ministerio de la Protección Social. Bogotá. Colombia. Recuperado de:
https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/decreto_2968_2010.htm

Uribe de Piedrahita Claudia. (2010). Experiencias del INSA con Scratch en el aula. Eduteka. Colombia. Recuperado de:
<https://www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/w3-article-257707.html>

Usman Narváez Subleyman Ivonne. (2013). Aplicación de entornos elaborados con herramientas digitales gráficas animadas, para el desarrollo y fortalecimiento de habilidades de pensamiento de orden superior en el área de matemáticas de una Institución Educativa de la ciudad de Palmira. Colombia. Recuperado de:
<http://bdigital.unal.edu.co/12764/1/7811022.2013.pdf>

Uribe Vélez, Álvaro. 2010. Decreto 2968 de 2010. Ministerio de la Protección Social. Bogotá. Colombia. Recuperado de: https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/decreto_2968_2010.htm

Vázquez-Cano, Esteban y Ferrer Delgado, Desiderio. (2015). La creación de videojuegos con Scratch en Educación Secundaria. Recuperado de: <http://ojs.udg.edu/index.php/CommunicationPapers/article/view/193>

Vega Gonzales Emilio Oswaldo. (2015). Efecto del programa TICs y educación sexual sobre el grado de conocimientos y actitudes de los obstetras en relación a la educación sexual integral de los adolescentes. Perú. Recuperado de: http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/cybertesis/4300/Vega_ge.pdf;jsessionid=C62F41F63E57A5624433E9AF7C149A83?sequence=1

Virtualware. (2013). Sexumuxu, videojuego de integración en educación sexual. España. Recuperado de: <http://virtualwaregroup.com/es/portfolio/sexumuxu-videojuego-integracion-educacion-sexual>.

ANEXOS

Anexo A. Solicitud de permiso para desarrollar el proyecto de investigación

Solicitud dirigida al rector de la Institución Educativa San Sebastián para el desarrollo del proyecto de investigación.

La Plata, 17 de enero de 2018

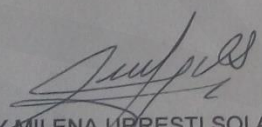
Magister
GILDARDO BELLO PASCUAS
Rector I. E. San Sebastián

I.E. SAN SEBASTIAN
LA PLATA HUILA
Fecha: 19-06-2018 Hora: 12:00 PM
No. de Folios: 7 Destino: Recibido
Remite: Santa R. Velasco
Quien Recibe: Santa R. Velasco

Me dirijo a usted respetuosamente con el fin de solicitar permiso para desarrollar el proyecto de investigación denominado: Apropriación del programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía aplicando Scratch con los educandos del grado Noveno D y Séptimo A de la Institución Educativa San Sebastián de La Plata, Huila, el cual es un requisito para optar al título de magister en Ciencias de la Educación de la Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología (UMECIT), para lo cual se requiere utilizar los computadores ubicados en la biblioteca de la Institución.

Gracias por su atención y su colaboración.

Atentamente,


EIDY MILENA URRESTI SOLARTE
Docente de Ciencias Naturales
Institución Educativa San Sebastián

Respuesta por parte del rector de la Institución Educativa San Sebastián a la solicitud dirigida para el desarrollo del proyecto de investigación.

Anexo B. Permiso de los padres de familia

Permiso diligenciado por el padre de familia de uno de los estudiantes investigadores

INSTITUCION EDUCATIVA SAN SEBASTIAN

FORMATO DE PERMISO PARA ASISTIR AL DESARROLLO DEL PROYECTO DE EDUCACION PARA LA SEXUALIDAD Y CONSTRUCCION DE CIUDADANIA

Yo, Fior Nelly Casso Tones, identificado con cedula de ciudadanía No. 53054698 de Bogota, padre de familia del estudiante Maria para Hurtado Casso, del grado 7A, doy permiso para que mi hijo (a), para que asista los días miércoles de 3:00 a 4:30 p.m., a la sede Principal de la Institución Educativa San Sebastián, a participar en el desarrollo del proyecto de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía, con la docente Eidy Milena Urresti Solarte.

Fecha: 05 de febrero de 2018

Firma del padre de familia: Fior Nelly Casso

Anexo C. Lista de asistencia de los estudiantes investigadores

Listado de asistencia de los estudiantes investigadores de los grados noveno D y séptimo A.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN SEBASTIÁN				
ASISTENCIA ESTUDIANTES PARTICIPANTES DEL PROYECTO DE EDUCACION PARA LA SEXUALIDAD Y LA CONSTRUCCION DE CIUDADANIA				
Lugar: <u>Institución educativa San Sebastián Sala de video</u> Fecha: <u>07 de febrero de 2018</u>				
No.	Nombre del estudiante	Grado	Correo electrónico	Número de celular
1	Yenifer Daniela Tavela	7A		3132574034
2	Julio Alberto Amgucho P.	7A		3212539814
3	Martha Catalina Guzmán M.	7A		3133300312
4	Maria Paula Hurtado Casso	7A		3212064308
5	Miguel Angel Martinez Jorjas	7A		3105714116
6	Pilar Vanessa Vargas Clarios	7A		3148353689
7	Daniel Felipe Cabrera T	7ºA	Danny2224@gmail.com	3132779214
8	Jhoan Alejandro Padilla Gonzalez	7A	jhoanalagardioPadilla@gmail.com	3284256958
9	Johan stiven cepeda	7A		3124732762
10	Juan David palmito.	7A		3107787637
11	Jhon Esteban Agudelo T.	7A	Super325esteban@td	3213331663
12	Daniel stiven Suns Vargas	7A		3124210295
13	Juan Pablo Medina Lopez	7A	juanchohmendoza@gmail.com	3138004623
14	Juan Nicolas Lopez Lizaro	7A	Lopezli.com@gmail.com	3223044680
15	Brigith Tatiana Casanova Plaza	7A	Casanovita@gmail.com	3214887517

INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN SEBASTIÁN

ASISTENCIA ESTUDIANTES PARTICIPANTES DEL PROYECTO DE EDUCACION PARA LA SEXUALIDAD Y LA CONSTRUCCION DE CIUDADANIA

Lugar: Institución Educativa San Sebastián Sala de video Fecha: 07 de febrero de 2018

No.	Nombre del estudiante	Grado	Correo electrónico	Número de celular
16	Breiner estiven. tique yate	7 ^a A	Breinerstiventique@gmail	3232172299
17	Yefir Alberto Jimenez.	7A		312385313
18	Karen lizeth Mendez. Arias	9 ^a D		3228822498
19	Laura Daniela Ibito	9-D	Verlynibito2018@gmail.com	3118939305
20	Shirly Juliana Menza Castro	9-D	shirlycastro@gmail.com	3114580899
21	Ingrid Karina Delgado Valencia	9-D		3208239414
22	Sergio Andres Cabrejo. C.	9-D	andress216@gmail.com	3125385388
23	Edna Marcela Martinez. M.	9-D		3105661714
24	Diego Andres Barona Iscano	9D		3058511417
25	Luz enith. Rodriguez	9D		3183099912
26	Javier Antonio Arias Castaño	9D		3102531762
27	Harold Steven Hernandez Maraca	9-D	Haroldhermqa@hotmail.com	3102580650
28	andrea del pilar Garcia U.	9-D		3203901684
29	Stefania Ortiz. Castro	9-D		3202060215
30	Edwar Andres Camayo +	9-D	andres195-D@hotmail.com	3133429252

INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN SEBASTIÁN

ASISTENCIA ESTUDIANTES PARTICIPANTES DEL PROYECTO DE EDUCACION PARA LA SEXUALIDAD Y LA CONSTRUCCION DE CIUDADANIA

Lugar: Institución Educativa San Sebastián Sala de Video Fecha: 07 de febrero de 2018

No.	Nombre del estudiante	Grado	Correo electrónico	Número de celular
31	Jesús Alfredo Muñoz	98D	elverde@gmail.com	3229078195
32	Maria Alejandra Vieda A.	9 ^a D	alajitab20@hotmail.com	3774588572
33	Mariana Ocampo Bonilla	98D		3118681032
34	Juan Diego Valderrama	9-D	sopiro004@gmail.com	313459319
35	Valeria Caterin Serrato			3505737938

Anexo D. Formato de la encuesta Escala de Likert

Institución Educativa San Sebastián del Municipio de La Plata, Huila.

Objetivo: Determinar los elementos del programa de educación para la sexualidad y la construcción de ciudadanía.

Instrucción: Marca con X una de las opciones según el grado de acuerdo o desacuerdo.

NOMBRE: _____ **EDAD:** _____ **GRADO:** _____

PREGUNTA	Muy de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
1. El conocimiento de las funciones del sistema reproductivo humano contribuye a que los educandos logren desarrollar el programa de educación para la sexualidad.					
2. La identificación de los derechos y deberes sexuales de los educandos aporta a la planificación de sus proyectos de vida.					
3. El fomento del amor propio y el respeto por los demás es fundamental para la práctica de una acertada sexualidad en los educandos.					
4. Los padres de familia y docentes son miembros indispensables en la educación para la sexualidad de los educandos.					
5. El conocimiento de las causas, efectos y tratamientos de las enfermedades de transmisión sexual permite tomar decisiones acertadas.					
6. El reconocimiento de los métodos anticonceptivos y de prevención de contagio de las enfermedades de transmisión sexual permiten la vivencia de una sana sexualidad.					
7. La falta de información oportuna y confiable sobre sexualidad puede llevar a tomar decisiones erradas.					
8. Reconocer la existencia de instituciones externas al colegio que brinden orientación sexual profesional ayudan al adecuado desarrollo de la sexualidad.					
9. El programa de educación para la sexualidad y construcción de la ciudadanía requiere de estrategias dinámicas y llamativas para que tenga mayor aceptación entre los educandos.					
10. Conocer y participar del programa de educación para la sexualidad y la construcción de la ciudadanía fomenta la toma de decisiones acertadas.					

Anexo E. Encuesta llena por uno de los educandos investigadores

Encuesta Escala de Likert diligenciada por un educando investigador del grado séptimo A

Institución Educativa San Sebastián del Municipio de La Plata, Huila.

Encuesta Escala de Likert

Objetivo: Determinar los elementos del programa de educación para la sexualidad y la construcción de ciudadanía.

Instrucción: Marca con X una de las opciones según el grado de acuerdo o desacuerdo.

NOMBRE: Maria Paula Hurtado Casco EDAD: 12 GRADO: 7A

PREGUNTA	Muy de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
1. El conocimiento de las funciones del sistema reproductivo humano contribuye a que los educandos logren desarrollar el programa de educación para la sexualidad.	X				
2. La identificación los derechos y deberes sexuales de los educandos aporta a la planificación de sus proyectos de vida.		X			
3. El fomento del amor propio y el respeto por los demás es fundamental para la práctica de una acertada sexualidad en los educandos.	X				
4. Los padres de familia y docentes son miembros indispensables en la educación para la sexualidad de los educandos.	X				
5. El conocimiento de las causas, efectos y tratamientos de las enfermedades de transmisión sexual permite tomar decisiones acertadas.		X			
6. El reconocimiento de los métodos anticonceptivos y de prevención de contagio de las enfermedades de transmisión sexual permiten la vivencia de una sana sexualidad.	X				
7. La falta de información oportuna y confiable sobre sexualidad puede llevar a tomar decisiones erradas.	X				
8. Reconocer la existencia de instituciones externas al colegio que brinden orientación sexual profesional ayudan al adecuado desarrollo de la sexualidad.	X				
9. El programa de educación para la sexualidad y construcción de la ciudadanía requiere de estrategias dinámicas y llamativas para que tenga mayor aceptación entre los educandos.	X				
10. Conocer y participar del programa de educación para la sexualidad y la construcción de la ciudadanía fomenta la toma de decisiones acertadas.	X				

Anexo F. Guión técnico de videojuegos

Formato del guión técnico del videojuego elaborado en Scratch por los educandos investigadores

Nivel	Imagen	Escenario	Personaje y objeto	Efecto	Descripción	Texto/voz

Anexo G. Formato lista de chequeo

Formato de la lista de chequeo, para seguimiento y evaluación

NOMBRE: _____

ASPECTO A EVALUAR	SI	NO	OBSERVACIÓN
1. ¿Existe en la Institución el programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía?			
2. ¿Crees que el videojuego permite la apropiación del programa de educación para la sexualidad entre los educandos?			
3. ¿Con el programa de educación para la sexualidad obtienes conocimientos sobre educación sexual para la toma de decisiones correctas y realizar tu proyecto de vida?			
4. ¿Mediante el videojuego conociste las partes y las funciones del sistema reproductor humano?			
5. ¿Con el programa de educación para la sexualidad conoces cuáles son las enfermedades de transmisión sexual, sus efectos, como se transmiten y su tratamiento?			
6. ¿Es preciso adquirir conocimientos sobre métodos de prevención de embarazo y de contagio de enfermedades de transmisión sexual para el manejo de una sana sexualidad?			
7. ¿El fomento del amor propio, del respeto por sí mismo y por los demás, te permiten tener una sana sexualidad?			
8. ¿En la educación para la sexualidad participan los estudiantes, docentes, psicólogo, padres de familia, directivos y la ESE San Sebastián?			
9. ¿La inteligencia emocional te permite manejar de forma adecuada los sentimientos para tomar decisiones acertadas?			
10. ¿Te gustaría continuar participando activamente del desarrollo del programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía?			

Anexo H. Lista de chequeo llena por un estudiante investigador

Lista de chequeo de seguimiento y evaluación, diligenciada por una estudiante investigadora del grado noveno D

LISTA DE CHEQUEO, SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN			
NOMBRE: <u>Karen Iseth Méndez Aras</u>			
ASPECTO A EVALUAR	SI	NO	OBSERVACIÓN
1. ¿Existe en la institución el programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía?	X		en nuestra institución nos enseñan cada año a cuidar de nuestro cuerpo y como prevenimos
2. ¿Crees que el videojuego permite la apropiación del programa de educación para la sexualidad entre los educandos?	X		si porque emplea el conocimiento de todo lo que conocemos de nuestra vida
3. ¿Con el programa de educación para la sexualidad obtienes conocimientos sobre educación sexual para la toma de decisiones correctas y realizar tu proyecto de vida?	X		si porque nos enseñan a no dañar nuestras vidas y poder tener un trabajo digno
4. ¿Mediante el videojuego conociste las partes y las funciones del sistema reproductor humano?	X		si nos previene de muchas enfermedades a lo que nos arriesgamos
5. ¿Con el programa de educación para la sexualidad conoces cuáles son las enfermedades de transmisión sexual, sus efectos, como se transmiten y su tratamiento?	X		si porque nos dice que debemos de entender que al tener relaciones se puede contraer de muchas enfermedades
6. ¿Es preciso adquirir conocimientos sobre métodos de prevención de embarazo y de contagio de enfermedades de transmisión sexual para el manejo de una sana sexualidad?	X		si es bueno el conocimiento de todo lo que contribuye en la sexualidad
7. ¿El fomento del amor propio, del respeto por sí mismo y por los demás, te permiten tener una sana sexualidad?	X		si porque nosotros mismos conocemos el respeto hacia todo y así nosotros mismos
8. ¿En la educación para la sexualidad participan los estudiantes, docentes, psicólogo, padres de familia, directivos y la ESE San Sebastián?	X		si contribuye al conocimiento de todo lo que hacemos y tener una vida propia
9. ¿La inteligencia emocional te permite manejar de forma adecuada los sentimientos para tomar decisiones acertadas?	X		si nos permite a contribuir al desarrollo y el acontecimiento de todo
10. ¿Te gustaría continuar participando activamente del desarrollo del programa de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía?	X		si porque nos lleva a conocer mas sobre todo lo malo que pasa al tener relaciones

Anexo I. Formato de retroalimentación del videojuego sobre educación sexual

Formato de retroalimentación donde los estudiantes escriben su opinión o comentario sobre el videojuego desarrollado por sus compañeros investigadores

Nombre: _____

Deja tu opinión, observación o sugerencia acerca del videojuego desarrollado por los estudiantes investigadores para promover la apropiación del programa educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía. Muchas gracias

Anexo J. Formato para validar instrumentos a incluir en el instrumento de validación

Formato para validar los instrumentos de recolección de información que son la encuesta, el diario de campo y la lista de chequeo.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN SEBASTIÁN

FORMATO PARA VALIDAR INSTRUMENTOS A INCLUIR EN EL INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN.

INSTRUMENTO A VALIDAR: Encuesta

ÍTEM	CRITERIOS A EVALUAR										Observaciones (si debe eliminarse o modificarse un ítem por favor indique)		
	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende				
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
1	X		X		X		X		X				
2	X		X		X		X		X				
3	X		X		X		X		X				
4	X		X		X		X		X				
5	X		X		X		X		X				
6	X		X		X		X		X				
7	X		X		X		X		X				
8	X		X		X		X		X				
9	X		X		X		X		X				
10	X		X		X		X		X				
ASPECTOS GENERALES										SI	NO		
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario										X			
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación										X			
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X			
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir										X			
VALIDEZ													
APLICABLE						X						NO APLICABLE	
APLICABLE ATENDIENDO LAS OBSERVACIONES													
Validado por: <u>Fernando Johanna Andueza Fubachi</u>						C.C. <u>34.322.654</u>				Fecha: <u>25 de Enero 2018</u>			
Firma <u>Fernando Johanna Andueza Fubachi</u>						Teléfono <u>3166693122</u>				e-mail <u>ami943@hotmail.com</u>			
Fuente: Corral Yadira. 2008. Modificado de Formato de la Facultad de Odontología de la Universidad de Carabobo (2007). http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n33/art12.pdf													
Mg. In educación Ambiental y Desarrollo Sostenible Nº T.P : 34.322654													

INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN SEBASTIÁN
FORMATO PARA VALIDAR INSTRUMENTOS A INCLUIR EN EL
INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN.

INSTRUMENTO A VALIDAR: Encuesta

ITEM	CRITERIOS A EVALUAR										Observaciones (si debe eliminarse o modificarse un ítem por favor indique)	
	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende			
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
1	X		X		X		X		X			
2	X		X		X		X		X			
3	X		X		X		X		X			
4	X		X		X		X		X			
5	X		X		X		X		X			
6	X		X		X		X		X			
7	X		X		X		X		X			
8	X		X		X		X		X			
9	X		X		X		X		X			
10	X		X		X		X		X			
ASPECTOS GENERALES										SI	NO	
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario										X		
Los ítemes permiten el logro del objetivo de la investigación										X		
Los ítemes están distribuidos en forma lógica y secuencial										X		
El número de ítemes es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítemes a añadir										X		
VALIDEZ												
APLICABLE										X	NO APLICABLE	
APLICABLE ATENDIENDO LAS OBSERVACIONES												
Validado por:						C.C.			Fecha:			
M ^{re} del Carmen Muñoz						27297061			25 de enero 2018			
Firma						Teléfono			e-mail			
						3185456493			psicologacarmen06@gmail.com			
Fuente: Corral Yadirá. 2008. Modificado de Formato de la Facultad de Odontología de la Universidad de Carabobo (2007). Disponible en: http://servicio.bc.uce.edu.ve/educacion/revista/n33/art12.pdf												

INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN SEBASTIÁN
FORMATO PARA VALIDAR INSTRUMENTOS A INCLUIR EN EL
INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN.

INSTRUMENTO A VALIDAR: Encuesta.

ITEM	CRITERIOS A EVALUAR										Observaciones (si debe eliminarse o modificarse un ítem por favor indique)	
	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende			
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
1	X		X		X		X		X			
2	X		X		X		X		X			
3	X		X		X		X		X			
4	X		X		X		X		X			
5	X		X		X		X		X			
6	X		X		X		X		X			
7	X		X		X		X		X			
8	X		X		X		X		X			
9	X		X		X		X		X			
10	X		X		X		X		X			
ASPECTOS GENERALES										SI	NO	
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario										X		
Los ítemes permiten el logro del objetivo de la investigación										X		
Los ítemes están distribuidos en forma lógica y secuencial										X		
El número de ítemes es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítemes a añadir										X		
VALIDEZ												
APLICABLE						X		NO APLICABLE				
APLICABLE ATENDIENDO LAS OBSERVACIONES												
Validado por:						C.C.			Fecha:			
Sandra Yolima Cabrera						25.233.212			27/01/2018			
Firma						Teléfono			e-mail			
Sandra Cabrera						3122446586			tomio60378@gmail.com			
Fuente: Corral Yadira. 2008. Modificado de Formato de la Facultad de Odontología de la Universidad de Carabobo (2007). Disponible en: http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n33/art12.pdf												

INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN SEBASTIÁN
FORMATO PARA VALIDAR INSTRUMENTOS A INCLUIR EN EL
INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN.

INSTRUMENTO A VALIDAR: Lista de Chequeo

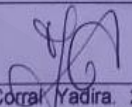
ITEM	CRITERIOS A EVALUAR										Observaciones (si debe eliminarse o modificarse un ítem por favor indique)	
	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende			
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
1	X		X		X		X		X			
2	X		X		X		X		X			
3	X		X		X		X		X			
4	X		X		X		X		X			
5	X		X		X		X		X			
6	X		X		X		X		X			
7	X		X		X		X		X			
8	X		X		X		X		X			
9	X		X		X		X		X			
10	X		X		X		X		X			
ASPECTOS GENERALES										SI	NO	
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario										X		
Los ítemes permiten el logro del objetivo de la investigación										X		
Los ítemes están distribuidos en forma lógica y secuencial										X		
El número de ítemes es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítemes a añadir										X		
VALIDEZ												
APLICABLE						X		NO APLICABLE				
APLICABLE ATENDIENDO LAS OBSERVACIONES												
Validado por: #Florencia Andueza Zubachi						C.C. 34.322.654				Fecha: 25 enero 2018		
Firma #Florencia Andueza I.						Teléfono 3166693122				e-mail ami943@hotmail.com		
Fuente: Corral Yadira. 2008. Modificado de Formato de la Facultad de Odontología de la Universidad de Carabobo (2007). Disponible en: http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n33/art12.pdf												

Eg. Educación Ambiental y Desarrollo Sostenible
 NET P: 34.322.654

INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN SEBASTIÁN

FORMATO PARA VALIDAR INSTRUMENTOS A INCLUIR EN EL INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN.

INSTRUMENTO A VALIDAR: Lista de chequeo

ITEM	CRITERIOS A EVALUAR										Observaciones (si debe eliminarse o modificarse un ítem por favor indique)
	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	X		X		X		X		X		
2	X		X		X		X		X		
3	X		X		X		X		X		
4	X		X		X		X		X		
5	X		X		X		X		X		
6	X		X		X		X		X		
7	X		X		X		X		X		
8	X		X		X		X		X		
9	X		X		X		X		X		
10	X		X		X		X		X		
ASPECTOS GENERALES										SI	NO
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario										X	
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación										X	
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X	
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir										X	
VALIDEZ											
APLICABLE						NO APLICABLE					
APLICABLE ATENDIENDO LAS OBSERVACIONES											
Validado por: Yzdel Carmen Muñoz T						C.C. 27 297 061				Fecha: 25 de enero 2018	
Firma 						Teléfono 3185456493				e-mail spicologa.carmen06@gmail.com	
Fuente: Corral Yadira. 2008. Modificado de Formato de la Facultad de Odontología de la Universidad de Carabobo (2007). Disponible en: http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/h33/art12.pdf											

Psicóloga Profesional.

Nº TP: 143835

INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN SEBASTIÁN
FORMATO PARA VALIDAR INSTRUMENTOS A INCLUIR EN EL
INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN.

INSTRUMENTO A VALIDAR: Lista de chequeo.

ÍTEM	CRITERIOS A EVALUAR										Observaciones (si debe eliminarse o modificarse un ítem por favor indique)	
	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende			
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
1	X		X		X		X		X			
2	X		X		X		X		X			
3	X		X		X		X		X			
4	X		X		X		X		X			
5	X		X		X		X		X			
6	X		X		X		X		X			
7	X		X		X		X		X			
8	X		X		X		X		X			
9	X		X		X		X		X			
10	X		X		X		X		X			
ASPECTOS GENERALES										SI	NO	
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario										X		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación										X		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X		
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir										X		
VALIDEZ												
APLICABLE						X		NO APLICABLE				
APLICABLE ATENDIENDO LAS OBSERVACIONES												
Validado por:						C.C.				Fecha:		
Sandra Yolima Cabrera						25.277.212				27/01/2018		
Firma						Teléfono				e-mail		
Sandra Cabrera						3122446586				Nomin60338@gmail.com		
Fuente: Corral Yadira. 2008. Modificado de Formato de la Facultad de Odontología de la Universidad de Carabobo (2007). Disponible en: http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/h33/art12.pdf												

INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN SEBASTIÁN
FORMATO PARA VALIDAR INSTRUMENTOS A INCLUIR EN EL
INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN.

INSTRUMENTO A VALIDAR: Diario de Campo

ITEM	CRITERIOS A EVALUAR										Observaciones (si debe eliminarse o modificarse un item por favor indique)
	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	X		X		X		X		X		
2	X		X		X		X		X		
3					X		X		X		
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											

ASPECTOS GENERALES		SI	NO
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario		X	
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación		X	
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial		X	
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir		X	
VALIDEZ			
APLICABLE		X	NO APLICABLE
APLICABLE ATENDIENDO LAS OBSERVACIONES			
Validado por:		C.C.	Fecha:
Florencia Arcejas Imbachi		34.322.654	25 Enero 2018
Firma		Teléfono	e-mail
Florencia Arcejas I.		3166673122	ami793@hotmail.com
Fuente: Corral Yadira, 2008. Modificado de Formato de la Facultad de Odontología de la Universidad de Carabobo (2007). Disponible en: http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n33/art12.pdf			

By Educación Ambiental y Desarrollo Sostenible.
 N.T.P.: 34.322.654.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN SEBASTIÁN
FORMATO PARA VALIDAR INSTRUMENTOS A INCLUIR EN EL
INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN.

INSTRUMENTO A VALIDAR: Diario de campo

ITEM	CRITERIOS A EVALUAR										Observaciones (si debe eliminarse o modificarse un ítem por favor indique)
	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	X		X		X		X		X		
2	X		X		X		X		X		
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
ASPECTOS GENERALES										SI	NO
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario										X	
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación										X	
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X	
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir										X	
VALIDEZ											
APLICABLE						X		NO APLICABLE			
APLICABLE ATENDIENDO LAS OBSERVACIONES											
Validado por:						C.C.			Fecha:		
M ^{re} del Carmen Muñoz						27 297061			25 de enero 2018		
Firma						Teléfono			e-mail		
						3185456493			Psicologacarmen06@gmail.com		
Fuente: Corral Yadira. 2008. Modificado de Formato de la Facultad de Odontología de la Universidad de Carabobo (2007). Disponible en: http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n33/art12.pdf											

INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN SEBASTIÁN
FORMATO PARA VALIDAR INSTRUMENTOS A INCLUIR EN EL
INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN.

INSTRUMENTO A VALIDAR: Instrumento diario de campo.

ÍTEM	CRITERIOS A EVALUAR										Observaciones (si debe eliminarse o modificarse un ítem por favor indique)	
	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende			
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
1	X		X		X		X		X			
2	X		X		X		X		X			
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
ASPECTOS GENERALES										SI	NO	
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario										X		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación										X		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X		
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir										X		
VALIDEZ												
APLICABLE						X		NO APLICABLE				
APLICABLE ATENDIENDO LAS OBSERVACIONES												
Validado por:						C.C.				Fecha:		
Sandra Yolima Cabrera						25. 277. 212				27/01/2018		
Firma						Teléfono				e-mail		
Sandra Cabrera						3122446386				Nomio66778@gmail.com		
Fuente: Corral Yadira. 2008. Modificado de Formato de la Facultad de Odontología de la Universidad de Carabobo (2007). Disponible en: http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n33/art12.pdf												

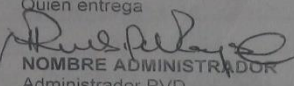
Anexo K. Permiso para utilizar la sala Vive Digital

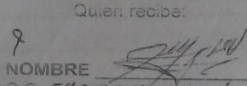
Permiso para usar los computadores de la sala Vive digital para el desarrollo del proyecto de investigación

Puntos vive digital  **El camino a la EDUCACIÓN**

ACTA PRESTAMO PUNTO PLUS VIVE DIGITAL I.E SAN SEBASTIAN

El día 15-05-18 a las 3:00pm se hace entrega en calidad de préstamo por parte del administrador del PVD San Sebastián, de 12 computadores marca HP + T.V. con sus respectivos mouse, cargadores y accesorios adicionales si lo requiere (diademas) de la sala de Innovación del PVD San Sebastián, a el(la) señor(a) Eida Hilera Urresti Solarte identificado(a) con cédula de ciudadanía 59707253 de La Unión Nor, quien es el encargado(a) del grupo de estudiantes que van a trabajar con estos equipos de cómputo, para desarrollar la actividad Programa de educación para sexualidad programada desde el día de hoy en estas instalaciones hasta el día 15-05-18. Los equipos de cómputo se encuentran en perfecto estado y funcionando correctamente. Cualquier anomalía favor informar oportunamente a los administradores.

Firman a satisfacción:
Quien entrega: 
NOMBRE ADMINISTRADOR
Administrador PVD

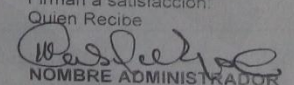
Quien recibe: 
NOMBRE
C.C. 59707253 de La Unión Nor
Cargo e institución: Docente I.E. San Sebastián

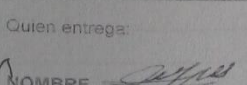
VERIFICACIÓN DE ESPACIOS POR JORNADAS HABILITADAS

Cargo	Jornada 1	Jornada 2	Jornada 3	Jornada 4	Jornada 5	Jornada 6	Jornada 7	Jornada 8	Jornada 9	Jornada 10
Préstamo										
Admin.										
Encargado										
Entrega										
Admin.										
Encargado										

ACTA ENTREGA PUNTO PLUS VIVE DIGITAL I.E SAN SEBASTIAN

El día 15-05-18 a las 4:30, una vez finalizada la actividad programada, los administradores del PVD San Sebastián verifican el estado locativo y los elementos entregados para el desarrollo de la misma, constatando que: Si X No se encuentran en las mismas condiciones con las que fueron entregadas al inicio de la actividad. En el evento de respuesta Negativa, por favor realizar preve descripción:

Firman a satisfacción:
Quien Recibe: 
NOMBRE ADMINISTRADOR
Administrador PVD

Quien entrega: 
NOMBRE
C.C. 59707253 de La Unión Nor
Cargo e institución: Docente I.E. San Sebastián

Punto Plus Vive Digital
Institución Educativa San Sebastián La Plata Huila
Correo: pvd14580@hotmail.com
Carrera 8 #51 Tel: 837005

Anexo L. Lista de asistencia de padres de familia

Lista de asistencia de padres de familia de los estudiantes de la Institución Educativa San Sebastián de La Plata, Huila, donde se expone el proyecto de investigación y participa la E. S.E. San Sebastián.

 INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN SEBASTIÁN LA PLATA HUILA

Creada mediante Decreto 0785 del 30 de julio de 2006
Resolución de aprobación de estudios 002097 del 24 de nov. De 2000
NIT 891 180 141-1 Código ICFES 0010068 Registro DANE 141 396 000175
La Plata Huila Teléfono 8370000 Educativasansebastian@plataoe.es

ASISTENCIA PADRES DE FAMILIA PARTICIPANTES DEL PROYECTO DE EDUCACION PARA LA SEXUALIDAD Y LA CONSTRUCCION DE CIUDADANIA

Fecha: 09/05/2018 Objetivo: Socialización del programa educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía

Responsables: ESE San Sebastián, Eidy Milena Urresti Solarte

No.	NOMBRE DEL PADRE DE FAMILIA	FIRMA	ESTUDIANTE
	Luzdary Valencia	Luzdary Valencia	Ingrid Karina Delgado U.
	Lina Marcela Liscano Salas	LINA MARCELA LISCANOS	Diego Andres Borana Liscano
	Marcela Leiva	marcela leiva	Daniel Felipe Benitez L
	Miria Embús López	Miria Embús López	Laura Daniela Sibito E
	Florencia Castro	Florencia Castro	Shirley Juliana Menza Castro
	Dora Lidia Plutarrio	Dora Lidia P.S	Jonathan Riquelme P.S
	Enid Alejandra Alm	Enid Alejandra P.S	Maria Vieda Almaria
	Liliana Diaz	Liliana Diaz	Michael Vanessa Santiago Diaz
	Nubia Rodriuez	NUBIA RODRIGUEZ	Luz Elyth Rodriguez NEBORA B
	Diana Patricia Umbarita	Diana P. Umbarita	Andrea del Pilar Garcia U.
	Adriana Milena Castro U	Adriana Castro	Edna Stefania Ortiz Castro
	SONIA RODRIGUEZ RAMO	SONIA RODRIGUEZ	Juan Diego Valdemar Rodriguez
	Rubiela Cuellar	Rubiela Cuellar	Miguel Angel Rincon Cuellar
	Evarledis Matiz C	Evarledis Matiz C.	Edna Marcela Martinez
	Angelo Andres Angello	ANGELA Angello	Edwin Julian Ramirez Angello