

Vivir el **CONFLICTO**

Diseño de una mediación interactiva para el aprendizaje de Herramientas de Comunicación para la Resolución de Conflictos familiares con perspectiva de género y los ejes de la Educación Sexual Integral (ESI) en adolescentes de entre 15 a 18 años de Nezahualcóyotl

Jessica Martínez Herrera

Marco Antonio Guzmán Garnica





Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Unidad Cuajimalpa

Vivir el conflicto:

Diseño de una mediación interactiva para el aprendizaje de Herramientas de Comunicación para la Resolución de Conflictos familiares con perspectiva de género y los ejes de la Educación Sexual Integral (ESI) en adolescentes de entre 15 a 18 años de Nezahualcóyotl

Idónea comunicación de resultados para obtener el grado de:
Maestra y Maestro en Diseño, Información y Comunicación

Presentada por:

Jessica Martínez Herrera

Marco Antonio Guzmán Garnica

Asesoras:

Dra. Gloria Angélica Martínez de La Peña

Dra. María Alejandra Osorio Olave

Lectora interna:

Dra. Eva Alcántara Zavala

Lectora externa:

Mtra. Lorena Eutiquia Santos Zárate

Ciudad de México, a 20 de diciembre del 2022



División de Ciencias
de la Comunicación
y Diseño

MADIC

Maestría en Diseño, Información
y Comunicación

Dedicatorias

Jessica Martínez Herrera

A mi familia, al Mtro. Pedro Ramírez, a la Dra. Blanca López y a mi Psicoanalista Miguel Gasteasoro. Sin ellos no sería lo que soy ahora y no habría podido adquirir los conocimientos necesarios para el desarrollo de esta ICR.

Marco Antonio Guzmán Garnica

A Elvia, mi madre, por enseñarme tantas cosas. Entre otras a ser una persona responsable, empática y comprometida con mis pasiones.

A Gerardo, mi padre, por creer en mí. Por estar a mi lado en este proceso, por sostenerme y guiarme.

A Abraham, mi hermano, por enseñarme que sí se pueden lograr las cosas. Sin tu apoyo emocional y palabras de aliento, este paso no lo hubiera logrado.

A mis asesoras,

Dra. Gloria Angélica Martínez De la Peña, por mostrarme con tanta pasión el fascinante mundo del diseño. Además, por brindarme un espacio de diálogo, entendimiento y guía en este proceso de investigación.

Dra. María Alejandra Osorio Olave, por confiar en el proyecto y en mi trabajo. Gracias por el compromiso, profesionalismo y disposición que inyectó en el equipo. Gracias por sus palabras, retroalimentaciones y soporte que me brindó a lo largo de este trayecto de desarrollo profesional.

Dra. Roció Abascal Mena, por mostrarme el valor del compromiso y la pasión por el trabajo en equipo. Además, por hacer más entendibles y llevaderos los temas relacionados con los sistemas para la interacción. Gracias por sus comentarios, aportes y buenos deseos para con el proyecto.

Dra. Caridad García Hernández, por mostrarme las bondades de la estructura, el orden y el compromiso para el desarrollo de un proyecto de maestría. También, por ser una guía relevante para la construcción del marco teórico y conceptual de este proyecto de investigación.

Dra. Eva Alcántara Zavala, por creer en el proyecto de investigación. Por apoyar un proyecto que expone la importancia del estudio de la Educación Sexual Integral y por ayudarme a definir el valor de la investigación para la sociedad mexicana.

La Mtra. Lorena Eutiquia Santos Zarate, por darme la oportunidad de ver el trabajo que realiza MexFam en la sociedad mexicana y encontrar viabilidad en un proyecto de investigación y propuesta de ciencia aplicada que habla de la sexualidad en la adolescencia mexicana.

Gracias a mis amigos y compañeros de la MADIC novena generación. En especial a Alma, Mariana, Daniela, Raúl, Katya, Miriam y Ceci. Fue un placer pasar esta etapa de nuestra vida profesional y personal juntos, por apasionarse como yo lo hacía en las

clases, gracias por los diálogos, las desveladas y las anécdotas.

A mis profesores dentro del programa. Con ustedes pude descubrir la pasión que tengo para con la Comunicación y ahora con el Diseño. En especial al Doctor Raúl Roydeen García Aguilar, al Doctor Aarón José Caballero Quiroz y a la Dra. Inés Cornejo Portugal.

A dos pilares importantes en mi vida profesional y laboral:

Mtro. Noé González García, quien me enseñó que el conocimiento abre muchas puertas. Por enseñarme desde la pasión, la emoción, el respeto y el cariño; que las metas se pueden cumplir, que está bien ser uno mismo y que es mejor enfrentar los miedos. Por enseñarme las bondades de las listas y lo necesario que es el orden la vida. Por construir conmigo el valor de #CuidateCuidameCuidémonos y de #PorQueÑoño

A Mauricio Álvarez De la Cuadra, por enseñarme a trabajar con fortaleza, seguridad y con honestidad. Además, por mostrarme a ser valiente, seguro y entregado en mis actividades laborales. Sin esos conocimientos, créeme que no hubiera podido terminar este proyecto.

Finalmente, a mis amigos. A todos aquellos que son parte de mi vida. Edgar, Anarinka, Bini, Erick, Dante, Dani, Karen, Adrián, Oli, Mariana, Betty, Mijail y Liz. Gracias por hacer mis días más divertida, por estar ahí y ser la familia que yo escogí tener.

Agradecimientos

El trabajo de investigación es un esfuerzo de humildad cognitiva y de descubrimiento constante. Este descubrimiento se hace mediante postulados teóricos y acercamientos con el lugar más importante que tiene un trabajo con alto compromiso social como lo demanda la Universidad Autónoma Metropolitana; es decir, el trabajo de campo.

Los integrantes de esta investigación agradecemos este viaje intelectual, de vida y de compromiso social a la Universidad Autónoma Metropolitana, espacio de libre pensamiento que impulsa la creatividad de sus integrantes. A la Maestría en Diseño, Información y Comunicación, quien con su cuerpo colegiado nos llevó, desde la interdisciplina, a experimentar un ejercicio de conocimiento que alimentó nuestro intelecto y sobre todo nuestras vidas. Así también, agradecemos al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (Conacyt) quien bridó el financiamiento necesario para el desarrollo del presente proyecto.

Agradecimientos especiales al grupo de asesoras que dieron guía a nuestra historia dentro de la MADIC. A la Doctora Gloria Angélica Martínez de la Peña por acompañarnos en el camino y mostrarnos la pasión por el diseño. A la Dra. María Alejandra Osorio Olave por inyectar al proyecto energía y conocimiento en la definición conceptual del producto final. A la Dra. Roció Abascal Mena por mostrarnos la pasión por los sistemas para la interacción y el valor de la responsabilidad social que debe de tener la tecnología en las sociedades contemporáneas. Y Finalmente, a la Doctora Caridad García Hernández por el apoyo en la construcción del marco teórico y conceptual del proyecto.

También, agradecemos nuestras lectoras: la Dra. Eva Alcántara Zavala y a la Maestra Lorena Eutiquia Santos Zarate; lectora interna y externa respectivamente, quienes nos mostraron la importante necesidad de hablar e investigar el tema de la Educación Sexual Integral; así como el valor de un trabajo de ciencia aplicada para un sector de la población tan vulnerado como son los adolescentes.

Agradecimientos a las autoridades escolares de la Escuela Secundaria Oficial 195 Albert Einstein. En especial al director de la institución: el Maestro José Cándido Calva Cordero; quien confió en nuestro proyecto de investigación y otorgó todas las facilidades para realizar el trabajo de campo con sus alumnos.

Finalmente, agradecemos profundamente a todas las alumnas y los alumnos de la Escuela Secundaria Oficial 195; así como a los adolescentes entrevistados por ayudarnos a consolidar la propuesta de solución de ciencia aplicada resultado del trabajo de investigación. Los integrantes del equipo tenemos la certeza de que, sin su ayuda, este proyecto de innovación en la enseñanza de la Educación Sexual Integral no habría sido posible.

Gracias a todas y todos quienes confiaron en el valor de nuestra investigación. Pero, sobre todo, a aquellos convencidos de la importancia de trabajar la Educación Sexual Integral desde los espacios digitales.

Índice

Introducción	8
Metodología del doble diamante. Cuatro fases interdisciplinarias para el desarrollo de una propuesta de innovación sobre el aprendizaje de HCRC en entornos digitales desde la ciencia aplicada.....	18
Fase 1. El descubrimiento	30
Historia de la Educación Sexual y la nueva perspectiva Integral.....	31
La Higiene social como solución a los problemas de la posguerra.....	32
La educación como respuesta a la revolución sexual.....	33
La pandemia de VIH/SIDA pone fin al debate sobre la pertinencia de la educación sexual.....	34
Objetivo: implementar una perspectiva integral de educación sexual.....	35
¿Qué se ha hecho y dicho sobre la ESI en México y otros lugares del mundo?.....	37
Materiales publicados desde la academia.....	38
Materiales publicados desde los espacios formales.....	40
Materiales publicados desde los espacios no formales.....	41
Hallazgos.....	43
Aprendizaje de HCRC, una necesidad latente entre los jóvenes de Nezahualcóyotl en el marco de la pandemia por COVID-19.....	43
Fase 2. La definición	48
El constructivismo social como perspectiva de análisis de la interacción para el aprendizaje de HCRC en entornos digitales.....	49
Base conceptual para la sustentación de la observación en campo.....	64
Sexualidad.....	65
Educación.....	69
Tecnología educativa.....	72
Educación Sexual Integral.....	73
Representaciones sociales.....	78
Primera estrategia de observación para el análisis del proceso de aprendizaje de HCRC en entornos digitales.....	80
Fase 3. El desarrollo	87
Análisis mixto para las bases del diseño de interacción para el aprendizaje de HCRC en entornos digitales.....	88
Análisis estadístico para la delimitación y comprensión del entorno de interacción digital para el aprendizaje de HCRC.....	88
Medios con mayor penetración.....	89
Mapa de actores.....	96
Discursos dominantes.....	107
Trabajo de campo con adolescentes para la comprobación de los resultados de análisis estadístico sobre el aprendizaje de HCRC.....	126
Interacción Humano-Computadora y Humano-Información en YouTube.....	127

Identificación de Representaciones Sociales. Estudio de percepción de contenidos sobre HCRC en YouTube.....	132
Fase 4. Diseño de experiencia de usuario para el aprendizaje de HCRC.....	141
Diseño de la experiencia de usuario. Definiciones y conceptos clave	142
Metodología de innovación basada en UX para la propuesta de mediación del aprendizaje de HCRC.....	144
Etapa 1. Aprendizaje y requerimientos de diseño de la experiencia de usuario.....	145
Etapa 2. Diseño de experiencia de usuario.....	150
Inventario de contenidos.....	156
Matriz de contenido.....	159
Estructura de la información.....	163
Esquemático del plan de medios.....	164
Mapa de navegación.....	169
Etapa 3. Documentación para la página web “Vivir el Conflicto”	170
Selección de materiales didácticos sobre HCRC.....	170
Documentación de los testimonios de los adolescentes.....	178
Etapa 4. Vivir el Conflicto. construcción de un prototipo funcional.....	180
Primera prueba de usabilidad.....	183
Modificaciones al diseño del prototipo para la página web “Vivir el conflicto”.....	186
Segunda prueba de usabilidad.....	189
Diseño final de la experiencia de usuario del sitio web “Vivir el conflicto”.....	192
Paleta de colores.....	192
Tipografía.....	193
Wireframes.....	193
Navegación.....	196
Soluciona solucionador. Experiencia lúdica para el aprendizaje de HCRC.....	197
Conclusiones finales.....	201
Anexos.....	208
Anexo 1.....	209
Anexo 2.....	211
Anexo 3.....	213
Anexo 4.....	217
Anexo 5.....	220
Anexo 6.....	222
Referencias.....	225

Introducción

La educación es una relación de comunicación pedagógica, es decir, la imposición y la inculcación de una arbitrariedad cultural según un modelo arbitrario de imposición y de inculcación.
Pierre Bourdieu, *La Reproducción* (1979)

Problematizar, reflexionar y proponer desde, y para la educación, posibilita el desarrollo de la autonomía progresiva¹ de las partes involucradas en el proceso educativo. Bajo esta premisa, los integrantes de esta investigación, pretendemos nutrir los avances que se han hecho en México sobre la educación sexual en adolescentes, a través de la reflexión del nuevo enfoque pedagógico instaurado en México desde 2014 denominado *Educación Sexual Integral* (ESI). La aportación que se realiza en el presente trabajo se desarrolla desde la interdisciplina, con la conjunción de los bagajes teóricos y metodológicos de la comunicación, el diseño y los sistemas para la interacción; así como la intervención de algunas ciencias sociales como la pedagogía, la psicología social y la sociología.

Esta investigación sustenta sus hallazgos desde un sentido crítico ante la ESI, pues si bien los investigadores del presente proyecto reconocemos las bases científicas que tiene el enfoque, también, entendemos que existe la necesidad de construir puentes didácticos y soportes de aprendizaje contruidos desde los entornos en donde se desarrollan los propios educandos. Es decir, construir una herramienta para el aprendizaje, a través de una investigación dialógica y dialéctica con los adolescentes, y sólo desde manuales internacionales genéricos de aplicación de la ESI; como se hace hasta el momento cuando se habla de implementación de las dinámicas de enseñanza de la Educación Sexual Integral.

El objetivo general de esta investigación, es diseñar integralmente una experiencia de usuario que fomente una mediación para el aprendizaje de herramientas de comunicación, para la resolución de conflictos familiares con perspectiva de género (HCRC) desde los ejes de la ESI, con una propuesta teórico-metodológica interdisciplinaria de ciencia aplicada basada en el modelo del doble diamante con el fin de desarrollar una mejor experiencia de usuario para el aprendizaje.

Para alcanzar este propósito principal, se desarrollaron dos objetivos particulares que guiaron las acciones de investigación desde un enfoque de ciencia aplicada, estos fueron:

1. Conocer la interacción para el aprendizaje de las HCRC que los adolescentes experimentan en los entornos digitales a través de la identificación de la interacción

1 “Reconocimiento jurídico de que la niñez y la adolescencia son periodos de la vida de las personas en que se está consolidando de manera progresiva su capacidad de discernimiento. Es decir, la habilidad para comprender información, aplicarla a una situación particular para poder definir alternativas de actuación y, finalmente, tomar decisiones” (Dapuez, 2019, p.36)

- humano-computadora y humano-información en el medio digital con mayor penetración entre este grupo de edad para la adquisición de aprendizajes
2. Comprender, a través de un grupo focal y la implementación de técnicas de asociación libre, el impacto que ha tenido en los adolescentes la exposición a los contenidos más relevantes respecto a las HCRC y la exploración de las representaciones sociales sobre los roles de género y la resolución de conflictos familiares

La Educación Sexual Integral una vía de acceso al aprendizaje de Herramientas de Comunicación para la Resolución de conflictos familiares (HCRC) con perspectiva de género

La Educación Sexual Integral es una perspectiva educativa que pretende, entre otras cosas, que los alumnos adquieran herramientas de comunicación para la resolución de conflictos familiares con perspectiva de género. Es un enfoque que está basado en el paradigma de las niñas, niños y adolescentes como entidades de derecho y que fomenta la adquisición integral de conocimientos de la sexualidad basado el respeto al desarrollo psicoemocional de las niñas, niños y adolescentes.

En México la implementación de la Educación Sexual Integral está estipulada en la *Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes*. Esta ley establece que se debe de “promover la educación sexual, conforme a su edad (de los alumnos), el desarrollo evolutivo, cognoscitivo y madurez de las niñas, niños y adolescentes” (LGDNNA, 2014) y sobre todo que cualquier esfuerzo pedagógico velará por el interés superior de estos. Este cambio de paradigma, en el que las niñas, niños y adolescentes son sujetos de derechos y obligaciones ante la sociedad mexicana, exige a las autoridades y cuidadores de los menores respetar y garantizar, de manera plena, los derechos de las niñas, niños y adolescentes y escuchar la opinión de estos en cualquier decisión que afecte sus intereses (CNDH, 2018).

De esta manera, cualquier acción que se ejerza en favor de las niñas, niños y adolescentes está obligado a evaluar las circunstancias específicas de la vida del infante; así como, determinar las medidas de implementación razonables, de acuerdo a la edad y desarrollo de los menores, para garantizar el disfrute pleno y efectivo de sus derechos (CNDN, 2018).

Por otro lado, la ESI se define como el “proceso vital mediante el cual se adquieren *informal* y formalmente; *conocimientos, actitudes y valores* respecto a la sexualidad en sus manifestaciones biológicas y reproductivas; así como las asociadas al erotismo, la identidad y las *representaciones sociales*, considerando especialmente la *perspectiva de género*” (PROSALUD, 2011)².

De acuerdo con los marcos internacionales, de donde este enfoque encuentra su origen, para que las acciones pedagógicas en materia de sexualidad gocen de la categoría de

² El uso de cursivas para resaltar partes de la cita se han colocado por los integrantes de la investigación.

integral, se les recomienda centrar la enseñanza en siete temas fundamentales: género, salud sexual y reproductiva, ciudadanía sexual, placer, violencia, diversidad y relaciones (IPPF, 2015). Además, su aplicación pedagógica tendrá que respetar el desarrollo cognitivo de los alumnos; atendiendo a las fases de crecimiento psicoemocional de las personas establecidas por la *National Guidelines Task Force* (2014) descritas a continuación:

1. *Nivel 1*: Infancia media, edades entre los 5 y 8 años; cerca de la educación primaria.
2. *Nivel 2*: Preadolescencia, edades entre los 9 y 12 años; cerca de la educación secundaria.
3. *Nivel 3*: Adolescencia temprana, entre los 12 y los 15 años; entre la secundaria y la preparatoria.
4. *Nivel 4*: Adolescentes, entre los 15 y los 18 años; educación preparatoria.

Adicional a los parámetros anteriores, esta propuesta pedagógica brinda un modelo psicoemocional para el aprendizaje de diversos temas, tales como: herramientas de comunicación para la resolución de conflictos familiares con perspectiva de género, el respeto a la diversidad, el reconocimiento de los derechos sexuales y reproductivos de las personas, la prevención de infecciones de transmisión sexual como el VIH y los embarazos en adolescentes, así como el desarrollo de habilidades para enfrentar problemáticas en las relaciones personales de los jóvenes. Sin embargo, en la aplicación de este enfoque en territorio nacional, los programas educativos y esfuerzos estatales, en su mayoría, se centran sólo de la educación reproductiva, en la genitalidad y los procesos biológicos del desarrollo; es decir, que los trabajos temáticos, dentro de la educación formal, se enfocan casi exclusivamente en la prevención del embarazo adolescente y la transmisión de infecciones sexuales. Lo anterior limita el enfoque integral de la perspectiva.

Para ejemplificar la limitada aplicación de ESI en territorio nacional, desde la sexualidad reproductiva, basta con ver la Ley General de Educación en su artículo 30 sección X que estipula que “la educación sexual integral y reproductiva, implica el ejercicio responsable de la sexualidad, la planeación familiar, la maternidad y la paternidad responsable, la prevención de los embarazos adolescentes y de las infecciones de transmisión sexual” (LGE, 2019). En este párrafo de la ley, donde se explica el modelo de la ESI, se desconoce la existencia e importancia de otros temas que integran al modelo; tales como las relaciones emocionales o las herramientas de resolución de conflictos familiares. También, en dicho texto se afirma que serán las Secretarías de Salud y de Cultura aquellas que brindarán apoyo y orientación a la Secretaría de Educación Pública cuando se trate de la creación de contenidos relacionados con la sexualidad.

Fuera de las escuelas y la educación formal, el esfuerzo más importante que tiene el gobierno federal para la implementación de la ESI, es la Estrategia Nacional para la Prevención del Embarazo en Adolescentes (ENAPEA). Nuevamente, esfuerzos que centran su atención en temas de educación reproductiva, la cual deja de lado la integralidad del modelo que la misma ley dice respetar.

Y aunque en el artículo tercero de la constitución política de los Estado Unidos Mexicanos se hable de la implementación de la ESI como prioridad en la educación de

las niñas, niños y adolescentes mexicanos y en el artículo cuarto se hable del respeto a los derechos de los menores como lo establece la Ley General de Niñas, Niños y Adolescentes; la realidad es que las operaciones estatales se centran en la aplicación de acciones educativas y comunicativas de parámetros medibles como los embarazos y el índice de personas que han adquirido alguna infección de transmisión sexual, y recientemente, en menor medida, de aspectos importantes como la violencia de género. Lo anterior violenta el derecho e interés superior de la niñez, pues se limita el acceso integral a la información que deberían conocer los menores y adolescentes respecto a todos los aspectos que integran el desarrollo de su sexualidad.

Por si este panorama no fuera suficientemente desolador respecto a la implementación y cobertura del modelo en las niñas, niños y adolescentes, de acuerdo con el estudio Educación Sexual Integral: cobertura, homogeneidad, integralidad y continuidad en escuelas de México (Rojas et al, 2017) en el país la ESI se centra en la educación secundaria. Periodo educativo que va de los 12 a los 15 años aproximadamente.

En las encuestas realizadas por el estudio, un 55% de los alumnos de secundaria expresaron recibir instrucción integral, mientras que en la educación media superior este porcentaje cae al 40.1% con respecto a las escuelas de nivel anterior. En ese sentido, y de acuerdo con los datos antes mencionados, la violación a los derechos de los adolescentes al acceso a contenidos educativos e informativos de manera integral se ve más acentuada en aquellos individuos que pertenecen al grupo etario de 15 a 18 años de edad; pues, en las escuelas de educación media superior las clases relacionadas a orientación y desarrollo humano se centran en prepararlos para ingresar a la universidad o a que los jóvenes aprendan algún conocimiento técnico para que en un futuro estos se puedan insertar a la vida laboral y se descurdan los conocimientos relacionados a la sexualidad de los adolescentes.

También, el trabajo antes mencionado revela que la mayoría de horas impartidas en las escuelas se enfocan en hablar de los embarazos en adolescentes y prevenir las denominadas Infecciones de Transmisión Sexual (ITS). Esta arbitrariedad pedagógica³, ejercida por las autoridades escolares, con un alto grado de violencia simbólica, basada en tabúes y estigmas respecto a las capacidades de los jóvenes en la toma de decisiones sobre su cuerpo, pone en riesgo el derecho al acceso educativo integral que estipula la ley para los jóvenes.

Respecto a esta violación a los derechos de acceso a la educación integral, el tema al que menos horas se le da, en los tres niveles educativos (primaria, secundaria y media superior), es el de las *relaciones socio-afectivas* (Rojas et al, 2017). Este tema es la base para la prevención de diversos problemas como la transmisión de infecciones sexuales y embarazos adolescentes e incluso la violencia, pues cuando los adolescentes aprenden sobre la resolución de conflictos estos pueden adquirir herramientas para la

3 Según los autores Bourdieu y Passeron todas las acciones pedagógicas responden a una arbitrariedad pedagógica. Este se entiende como “toda formación social, entendida como sistema de relaciones de fuerza y de significados entre grupos o clases que gana legitimidad entre los integrantes de una comunidad.” (1979, p. 46)

toma decisiones respecto a su propio cuerpo con libertad y asegurar un desarrollo en su autonomía progresiva. Así de importante es el tema menos tratado dentro de las aulas.

Siguiendo el análisis sobre las acciones pedagógicas de la sociedad mexicana respecto a la sexualidad de los adolescentes, ni en las escuelas ni en las campañas nacionales, existe un interés por desarrollar los procesos de enseñanza con metodologías que tomen en cuenta la opinión de los adolescentes, tal como se estipula en la ley respecto al desarrollo de acciones pedagógicas que deben de respetar el interés superior de la niñez. Lo anterior, ya que según encuestas realizadas por los integrantes de esta investigación en personas entre 15 a 18 años, el tema sobre el que los adolescentes tienen más dudas es aquel relacionado a los conflictos familiares, el manejo de las emociones y la resolución de conflictos; y no necesariamente sobre la prevención de embarazos, métodos anticonceptivos y transmisión de infecciones sexuales.

Esta necesidad informativa expresada por los jóvenes encuentra gran sentido y cabida en el contexto en el que están viviendo los adolescentes durante el desarrollo de esta investigación. Este, se refiere a dos años de confinamiento y distanciamiento social debido a la crisis mundial por la pandemia causada por la propagación del Sars Cov-19. Ante este panorama, las medidas que los gobiernos internacionales han instaurado a la población en general y la mexicana en particular, están relacionadas con el resguardo de las familias en los hogares durante un periodo de al menos un año y medio, en el que los padres, madres y jóvenes convivieron por periodos prolongados en un mismo espacio.

Este aislamiento social incrementó el número de conflictos familiares, la violencia dentro de los hogares; así como las brechas de desigualdad entre mujeres y hombres (UNICEF, 2021). Todas estas circunstancias orillaron a los adolescentes a buscar información sobre herramientas de comunicación para la resolución de conflictos familiares con perspectiva de género, ya que, según lo expresaron “necesitan aprender a llevarse mejor con sus padres”, y en consecuencia, se mejorarán sus relaciones fuera del hogar,

Por su parte, el modelo de la ESI, bajo el pilar de “relaciones interpersonales”, podría ser una buena solución a esta necesidad informativa, ya que informa y desarrolla las capacidades de las personas en los siguientes aspectos (IPPF, 2017):

1. Comprender los factores que fomentan relaciones mutuamente satisfactorias, responsables y seguras.
2. Tener presente que las relaciones se basan en la igualdad, la comunicación y el respeto, y la posibilidad de decisión de los integrantes del vínculo socio-afectivo.
3. Desarrollar la capacidad de negociación, asertividad y resolución de problemas sin recurrir a la violencia.
4. Concientizar sobre la posibilidad de emprendimiento de acciones legales ante un caso de violencia o discriminación en cualquier tipo de relación.
5. Fomentar que las personas tengan la libertad de dar su consentimiento y la capacidad de negociar prácticas sexuales más seguras que previenen las infecciones de transmisión sexual, incluyendo el VIH, y los embarazos no deseados.

Respecto a los puntos anteriores., la ESI, desde la reflexión y el cambio discursivo sobre las representaciones sociales de género y conflictos, por medio del tema de relaciones

socio-afectivas, ayudaría a los jóvenes a construir mejores experiencias formativas de autoconocimiento, a partir de la reflexión de las relaciones humanas con los otros y su contexto; y de los discursos de género asimilados y reproducidos por la sociedad (PROSALUD, 2011). Desde nuestra perspectiva, este proceso reflexivo que ofrece el modelo desde el eje “relaciones interpersonales” es el posibilitador para el desarrollo de la autonomía progresiva en la vida diaria de los jóvenes, misma que las leyes nacionales establecen como principal objetivo para aquellas herramientas de enseñanza integrales para las niñas, niños y adolescentes en materia de sexualidad, pero ¿la implementación de la ESI en México toma en cuenta los puntos de contacto informativo y dinámicas de acceso a la información de los adolescentes al diseñar y desarrollar instrumentos pedagógicos?

La ESI mexicana una perspectiva que deja de lado las dinámicas socio-digitales de los adolescentes que quieren aprender HCRC

La implementación de la ESI no solo enfrenta deficiencias de aplicación integral dentro del aula y en las campañas nacionales, como lo vimos en el apartado anterior, sino que tampoco toma en cuenta la propia dinámica de consumo informativo de los adolescentes al desarrollar instrumentos que faciliten los procesos de aprendizaje.

En ese sentido, según un estudio realizado por la UNESCO (2020), en el mundo más del 45% de los jóvenes entre 15 a 18 años se informan en entornos digitales sobre temas vinculados con las relaciones socio-afectivas, lo cual provoca una deficiencia informativa, ya que los datos que existen en estos entornos “no les brindan herramientas cotidianas de afrontamiento ante situaciones de riesgo” (Panilla, 2019).

Esta acreciente dinámica de búsqueda de información en entornos digitales entre los jóvenes, si bien se puede atribuir al contexto pandémico, la realidad es que es resultado de la implementación durante años de un modelo educativo que responde a estrategias pedagógicas bancarias⁴. Es decir, estrategias educativas en las que los profesores enseñan creyendo que el “conocimiento es una donación de aquellos que se juzgan sabios a los que juzgan ignorantes” (Freire, 1970, p. 79) y genera que los adolescentes no confíen en sus profesores cuando de sexualidad se habla. Además, de que los contenidos impartidos en las aulas carezcan de sentido; por esta razón los educandos prefieren informarse en entornos digitales.

Respecto a México, la dinámica de búsqueda de respuestas por parte de los adolescentes en temas relacionados a la sexualidad en medios digitales es recurrente. Según estadísticas proporcionadas por la herramienta *Google Trend* (26 de enero del 2022), los habitantes de Nezahualcóyotl, Estado de México, representan el segundo municipio que busca más información en internet sobre el tema de sexualidad. Pues en

⁴ Concepto que desarrolla Paulo Freire. Este concepto se sustenta en la propuesta pedagógica del autor basada en procesos dialógicos y dialécticos para el desarrollo de programas educativos.

sus palabras “en internet se permite tener anonimato y buscar información sobre temas que no me atrevo a preguntar a mis papás o amigos”.

Al tener en cuenta esta dinámica de consumo informativo, Así como el rango de edad al que más se vulnera el derecho al acceso educativo e informativo integral de la ESI en su perspectiva de desarrollo psicoemocional fue que se definió la delimitación de los sujetos y objeto de estudio en la presente investigación:

1. *Sujetos de estudio:* jóvenes de 15 a 18 años del municipio de Nezahualcóyotl en el Estado de México
2. *Objeto de estudio:* La interacción para el aprendizaje de herramientas de comunicación para la resolución de conflictos familiares en adolescentes de 15 a 18 años en el municipio de Nezahualcóyotl en el Estado de México en el marco de la Educación Sexual Integral en entornos digitales. Exploración interdisciplinaria de la experiencia de usuario para el aprendizaje

Con las evidencias encontradas a lo largo del desarrollo de la investigación, los integrantes del proyecto afirmamos, ante este fenómeno, que aunque en las escuelas a los adolescentes se les brindan clases sobre relaciones socio-afectivas a través de la ESI, es un hecho que la implementación de la perspectiva desde un enfoque bancario, el contexto de distanciamiento social por COVID-19 y la poca información que reciben respecto a las herramientas de comunicación para la resolución de conflictos familiares con perspectiva de género, orilla a los adolescentes a buscar información en entornos digitales que reproducen discursos alejados de las recomendaciones de la ESI.

Con lo anterior, la pregunta de investigación que detona el presente proyecto es: *Ante esta problemática, ¿Cómo mejorar la experiencia de usuario en entornos digitales de los adolescentes de entre 15 a 18 años de edad de Nezahualcóyotl, a partir del diseño de una interacción para el aprendizaje que les brinde información sobre herramientas de comunicación para la resolución de conflictos familiares con perspectiva de género basados en los ejes de la Educación Sexual Integral?*

El estudio del aprendizaje de HCRC desde la ESI. Una investigación interdisciplinaria de ciencia aplicada.

El enfoque de la Educación Sexual Integral sienta sus bases en la sexualidad como un proceso complejo. Mariana Dapuez (2019), especialista en la aplicación de la ESI, afirma que el estudio y la aplicación de la Educación Sexual Integral se logra con esfuerzos interdisciplinarios; pues es gracias a este tipo de trabajos en conjunto que se pueden encontrar hallazgos que benefician la aplicación, evaluación y desarrollo del enfoque en diversos contextos.

La interdisciplina, según diversos autores, es una forma de hacer investigaciones que impacta de manera positiva en la innovación científica, pues toma en cuenta el desarrollo de explicaciones de fenómenos altamente complejos, como es el caso de la sexualidad y

su enseñanza. Según la OCDE (1972):

Lo interdisciplinario es un adjetivo que describe la interacción entre dos o más disciplinas diferentes. Esta interacción puede ir desde la simple comunicación de ideas hasta la interacción mutua de la organización de conceptos, metodologías, procedimientos, epistemologías, terminología, datos y organización de la investigación y la educación en un campo bastante amplio (p. 25-26)

También, otros autores, al igual que Mariana Dapuez, explican que los trabajos interdisciplinarios son beneficiosos, pues cada una de las disciplinas involucradas aporta una manera diferente de ver el objeto de estudio, lo que enriquece el abordaje y la propuesta de soluciones desde la ciencia aplicada (Van del Linde, 2007) aunque el mismo autor reconoce la dificultad que esto demanda para los investigadores involucrados.

En el caso de la Educación Sexual Integral, la complejidad radica en el concepto de sexualidad, sin dejar de lado los fenómenos pedagógicos, pues este enfoque no centra sus acciones pedagógicas sólo en una dimensión de lo sexual; es decir lo reproductivo y genital, sino que intenta hablar de los derechos sexuales, el placer, las relaciones entre pares y familia, diversidad, género; entre otros temas. Para dimensionar la complejidad del concepto, la definición sobre sexualidad que sustenta toda la perspectiva de la ESI es el que desarrolló la OMS (2018) que sostiene que:

La sexualidad es un aspecto central del ser humano, presente a lo largo de su vida. Abarca el sexo, las identidades y los papeles de género, el erotismo, el placer, la intimidad, la reproducción y la orientación sexual. Se vivencia y se expresa a través de pensamientos, fantasías, deseos, creencias, actitudes, valores, conductas, prácticas, papeles y relaciones interpersonales. La sexualidad puede incluir todas estas dimensiones, no obstante, no todas ellas se vivencian o se expresan siempre. La sexualidad está influida por la interacción de factores biológicos, psicológicos, sociales, económicos, políticos, culturales, éticos, legales, históricos, religiosos y espirituales. (p.5)

En ese sentido, ¿qué podrían aportar disciplinas como el diseño, la comunicación y los sistemas para la interacción en el desarrollo de la aplicación de la ESI en México desde la interdisciplina? En respuesta a los principios de la Maestría en Diseño, Información y Comunicación (MADIC), la cual demanda a sus alumnos el desarrollo de investigaciones que evalúen, comprendan y propongan soluciones interdisciplinarias ante problemáticas complejas de la sociedad; el abordaje del enfoque educativo de la ESI como una problemática de urgencia nacional es un problema naturalmente complejo y que requiere ser atendido desde la interdisciplina.

Así, el trabajo interdisciplinario entre el diseño, la comunicación y los sistemas para la interacción brindan una mirada innovadora y poco explorada en el marco de la ESI; pues los estudios y soluciones pedagógico-informativas se enfocan en modelos educativos formales y tradicionales; sin embargo dado la dinámica de acceso informativo de los adolescentes desde las plataformas digitales y nuevas tecnologías, se vuelve necesario un acercamiento de la ESI desde disciplinas que abordan estos nuevos entornos digitales. A manera de respuesta de esta nueva forma de educación digital, las disciplinas

involucradas en esta investigación aportan lo siguiente:

1. *Comunicación*: para analizar, comprender y mejorar los elementos que posibilitan la interacción social para el aprendizaje en los entornos digitales. Así como en la elaboración de discursos basados en la ESI que beneficien la aplicación integral de este enfoque educativo.
2. *Diseño de la Información*: para analizar, comprender la representación informativa y reproducción discursiva de los contenidos digitales que consumen los adolescentes en internet. También, para diseñar integralmente una experiencia de usuario que responda a las necesidades de los jóvenes y que vele el interés superior de la niñez
3. *Sistemas para la interacción*: para evaluar, comprender y desarrollar una experiencia de usuario basada en la ESI que ayude a la correcta implementación del modelo

Cada uno de estos objetivos disciplinares se pondrán en juego a partir de la base metodológica en esta investigación. La metodología denominada del doble diamante permite, basado en un proceso de pensamiento divergente y convergente, desarrollar proyectos de innovación de ciencia aplicada. Esta metodología de investigación, propuesta por el Design Council⁵, ayuda a diseñadores y no diseñadores, de todo el mundo, a abordar algunos de los principales problemas sociales, económicos y medioambientales más complejos de la actualidad.

El hecho de trabajar desde este enfoque interdisciplinario a partir de procesos de pensamiento convergente y divergente, desde lo dialógico y dialéctico y con un enfoque teórico constructivista social basado en la interacción para el aprendizaje, permite desarrollar un puente de aplicación de la Educación Sexual Integral con los adolescentes que tome en cuenta sus necesidades informativas y dinámicas de consumo digital con el fin de beneficiar la construcción de la autonomía progresiva de las niñas, niños y adolescentes.

Camino reflexivo para el diseño de una mediación interactiva para el aprendizaje de HCRC

La presente investigación es un reflejo del proceso divergente y convergente de la aplicación de la metodología del doble diamante. Así también, la estructura y la organización del texto responde a este proceso. Por esta razón, la narrativa del presente proyecto inicia con la explicación de la metodología del doble diamante y posteriormente, cada uno de los apartados que dan forma a la investigación, responde a las fases de la metodología. Estas fases son las siguientes:

⁵ Design council (2014) fue creado en 1944 por el gobierno de Winston Churchill durante el periodo de guerra con el fin de impactar en uno de los más grandes retos de la época, la recuperación económica después de la Segunda Guerra Mundial. Durante las décadas posteriores, el Design Council ha sido el asesor estratégico en materia de diseño para el gobierno de Reino Unido y ha impulsado diversas estrategias para la innovación.

1. *Fase de descubrimiento.* El objetivo de esta fase es comprender las características de la ESI en México a través de una investigación bibliográfica con el fin de obtener una visión holística del fenómeno
2. *Fase de la definición.* Esta parte de la metodología ayuda a la delimitación del objeto y sujeto de estudio. Para efectos de esta investigación, esta parte se realizó con el desarrollo del marco teórico y la aplicación de cuestionarios digitales y entrevistas con informantes clave con el fin de encontrar un área de oportunidad en la implementación de la ESI en la que la interdisciplina entre la comunicación, el diseño de la información y los sistemas para la interacción tuvieran cabida
3. *Fase del desarrollo.* Una vez que, se realiza un proceso divergente y convergente se encuentra la definición del problema en el fenómeno de la ESI. En esta fase de desarrollo, los esfuerzos de investigación se enfocan en la aplicación de metodologías mixtas para comprender el proceso de interacción para el aprendizaje que los adolescentes experimentan en los entornos digitales. Lo anterior, con la aplicación de instrumentos de análisis mixtos (database, análisis de información y trabajo de campo) con el fin de entender el fenómeno en lo digital y encontrar las bases del diseño de la mediación para el aprendizaje de HCRC con perspectiva de género
4. *Fase del diseño de mediación.* El objetivo de esta última parte de la metodología es el diseño de la solución basada en los datos obtenidos por el proceso de investigación científica. Este objetivo se alcanza al aplicar metodologías de diseño basados en los principios del diseño de experiencia de usuario. También, en esta parte de la investigación se contemplan varios momentos de evaluación iterativa con el fin de mejorar la propuesta de solución resultante

Consideramos que esta estructura de contenidos refleja el proceso de pensamiento y toma de decisión que se vivió durante la investigación. Vale la pena puntualizar, que este proyecto de investigación no fue lineal y que cada una de las fases se fue complementando conforme se descubrieron hallazgos a través del trabajo de investigación bibliográfica y de campo. Sin embargo, para generar una mejor exposición al lector, en este documento se hace un registro estructurado con los principales hallazgos que dan forma y sustentan la propuesta de ciencia aplicada.

Metodología del doble diamante. Cuatro fases interdisciplinarias para el desarrollo de una propuesta de innovación sobre el aprendizaje de HCRC en entornos digitales desde la ciencia aplicada

Para lograr el objetivo de esta investigación, la metodología que se siguió se basa en los preceptos del diseño interdisciplinario. Esta perspectiva del diseño integra, en esta ocasión y debido al objeto de estudio del proyecto, a la comunicación y a los sistemas para la interacción; con el fin de desarrollar proyectos de ciencia aplicada. Por otro lado, una característica importante de esta perspectiva del diseño es que ésta visualiza a los diseñadores y desarrolladores implicados como sistemas autoorganizados (Jones, 1992) que, con la comprensión del contexto, el análisis de la problemática desde las partes que la integran, la propuesta de solución y procesos de evaluación de la solución; se posibilita la inserción de soluciones innovadoras en las dinámicas sociales que ameritan cierta pauta de ordenamiento y rediseño.

Estos nuevos métodos del diseño, según Jones (1992), tienen diversidad de aplicación en la modificación de los modelos que rigen las interacciones sociales. A continuación, se describe cada una de ellas:

1. *Nivel comunitario.* Impacto del diseño en un entorno social
2. *Nivel sistémico.* Impacto del diseño dentro de un sistema establecido por la sociedad
3. *Nivel de producto.* Innovación en nuevas ofertas de producto
4. *Nivel de componentes.* Innovación desde la modificación de las partes de lo ya existente

Según el autor, estas cuatro posibilidades de intervención del diseño en las dinámicas sociales, responden a la manera en que el diseño (como disciplina) puede intervenir en la realidad; es decir desde la modificación de los componentes de un objeto, hasta la modificación de las dinámicas sociales. Sin embargo, en el nivel más profundo de intervención, es decir la innovación en el sistema, “se requiere libertad para alterar drásticamente no sólo los componentes de lo que está hecho un producto, sino también los tipos de productos que componen un nuevo sistema y organización de las mismas comunidades” (Jones, 1992, p.51).

Retomando la anterior reflexión en el contexto de la aplicación del enfoque de la Educación Sexual Integral en México, es posible afirmar que estamos frente a una oportunidad de innovación que intenta impactar a nivel sistémico, debido a los esfuerzos estatales de implementación del nuevo enfoque de educación sexual en las escuelas. Sin embargo, en la realidad no existe un diseño de modelo (desde los manuales gubernamentales o internacionales) que responda a este cambio estructural. Lo único que se encuentra a nivel nacional e internacional por autoridades oficiales, son manuales con recomendaciones generales y aisladas que solicitan a los maestros implementar el nuevo esquema sin un instrumento claro.

Por esta razón el instrumento de aprendizaje que se desarrollará en este proyecto se aloja en el nivel tres de la categorización propuesta por John Jones (1992), es decir, a nivel producto, ya que además de centrar los esfuerzos en la innovación en el diseño de la forma en que se imparte la educación sexual en el país, también se debe de pensar en el desarrollo de instrumentos de enseñanza claros que contemplen las necesidades

pedagógicas de los alumnos y las recomendaciones de la ESI, estas últimas evaluadas y comprobadas en su eficacia científica.

Para lograr el objetivo de innovación que se plantea en esta investigación, la ruta de desarrollo del proyecto se basa en los procesos de descubrimiento, definición y desarrollo clásicos del diseño (desde un proceso de pensamiento divergente y convergente), en el marco de la metodología del doble diamante; esta metodología permite crear una propuesta de diseño basada en métodos de investigación de ciencia aplicada. De tal manera que el proceso de investigación y desarrollo queda en tres etapas:

1. *Fase del descubrimiento.* Para comprender, y no sólo suponer, el problema que existe dentro de una realidad social. Este proceso implica un contacto directo con las personas involucradas en el fenómeno
2. *Fase de la definición.* A través de la comprensión de los hallazgos encontrados en la fase del descubrimiento se plantea la problemática y su desafío desde una perspectiva innovadora
3. *Fase de desarrollo.* Para proponer una solución integral de ciencia aplicada al problema basada en procesos de propuesta y evaluación de la solución con el fin de beneficiar a las personas involucradas en la problemática social

Para dar estructura y profundidad a estas tres etapas de investigación/diseño nos valdremos de la metodología del doble diamante del *Design Council* (2014) la cual tiene el objetivo de ayudar a los desarrolladores de innovación con un instrumento que sistematice el proceso de diseño y propuesta de una solución basado en la ciencia aplicada. Como se puede ver en el diagrama, el proceso que propone esta metodología es un camino



Figura 1. Metodología del doble diamante propuesta por el Design Council en el año 2004

iterativo no lineal dividido en cuatro etapas. En las primeras etapas (descubrimiento y definición) se comprende el fenómeno a investigar y se delimita el problema. La segunda etapa (desarrollo y entrega) permite desarrollar soluciones desde los hallazgos obtenidos del proceso de investigación científica y la evaluación de la propuesta de solución desde un esquema iterativo.

Figura 1. Metodología del doble diamante propuesta por el Design Council en el año 2004

Ya que esta investigación tiene sus bases en los procesos de enseñanza aprendizaje, el modelo del doble diamante que se plantea para esta investigación se complementa con la perspectiva de construcción de innovación pedagógica de Paulo Freire (con los procesos de investigación y desarrollo desde lo dialógico y dialéctico), los hallazgos sobre la educación del constructivismo social de Vigotsky y la importancia de los conocimientos previos de las personas que están en juego con los procesos de interacción para el aprendizaje. De tal manera que la propuesta de diseño metodológico que resulta de esta reflexión y unión metodológica que guiará el desarrollo del presente trabajo es la siguiente:



Figura 2. Metodología de doble diamante para la construcción de la presente investigación

Fase diagnóstica. Primer diamante de la metodología para la definición del problema

En la primera etapa de la metodología propuesta en este proyecto, se realizó una investigación bibliográfica sobre la Educación Sexual Integral en México, en la región y en el mundo. Esta indagación contrasta la implementación de los modelos educativos en materia de sexualidad de manera contextual, comparándolos con la nueva perspectiva que ofrece la ESI.

También, en esta etapa de investigación se desarrolló un estado del arte de implementaciones didácticas de la ESI a nivel nacional, desde los espacios educativos formales, no formales y la academia; esta última como institución responsable de la teorización y evaluación del tema. El objetivo de esta segunda parte fue detectar el área de oportunidad que existía en estos trabajos de reflexión y aplicación del modelo para justificar la pertinencia del objetivo general de este proyecto.

En la segunda etapa del proceso nombrada “fase de la definición” se exploró las incidencias observadas por la investigación exploratoria y se conectó con un marco teórico para sustentar la observación y trabajo de campo. Para este acercamiento teórico se decidió que el constructivismo social sería la base teórica tanto de la observación como del diseño de la experiencia para el aprendizaje. También, se sentaron las bases de la problematización del fenómeno desde una postura crítica al modelo educativo de la ESI, desde la teoría de los sistemas educativos de Bourdieu y Passeron, la historia de la sexualidad de Michel Foucault y la pedagogía liberadora de Paulo Freire. Tal como se muestra en la siguiente figura.

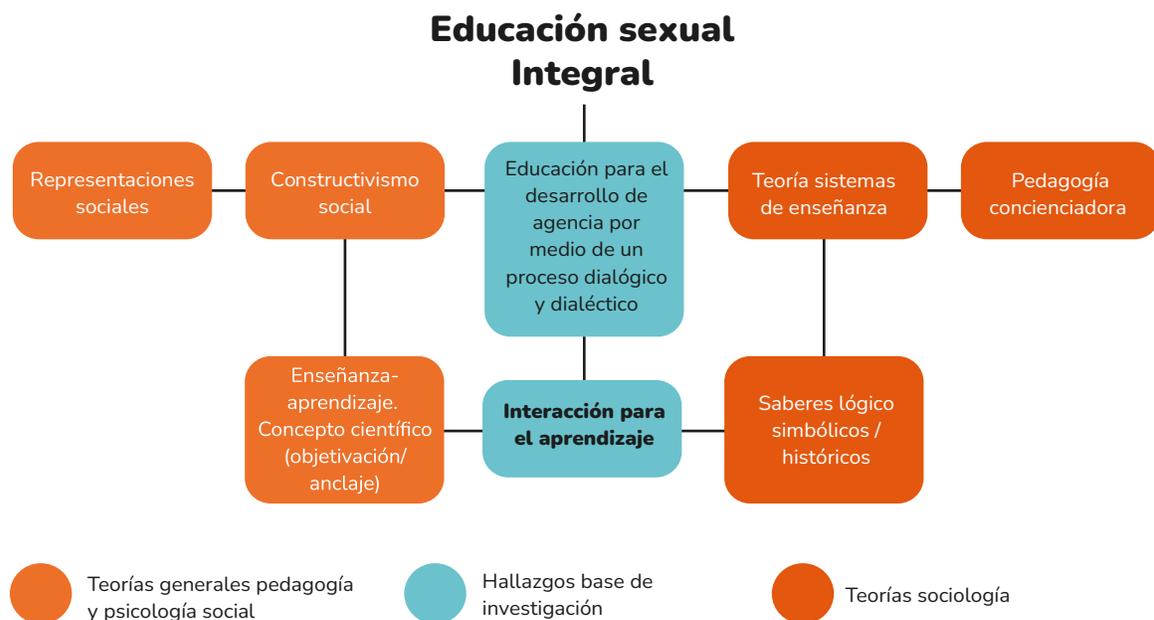


Figura 3. Primer bosquejo teórico de la fase de diagnóstica de la presente investigación.

Elaboración propia 2022.

Estas reflexiones teóricas fundamentaron la decisión de que la interacción para el aprendizaje fuera nuestro objeto de estudio interdisciplinar entre la comunicación, el diseño y los sistemas para la interacción; sumado a las aproximaciones de la sociología, la pedagogía y la propia sexología. Sin embargo, siguiendo los principios del método de Freire para la generación de pedagogías liberadoras y las bases de la investigación acción participativa fue necesario tener un primer acercamiento con los sujetos de estudio para encontrar la deficiencia pedagógica que tenían los adolescentes sobre las temáticas abordadas por la ESI.

El acercamiento para encontrar la deficiencia pedagógica y los temas de mayor relevancia en los adolescentes sobre sus relaciones se realizó a través de un cuestionario digital. Este instrumento tuvo tres evaluaciones previas a su aplicación con los adolescentes de Nezahualcóyotl que nos permitieron delimitar y mejorar el cuestionario. Algunas de las decisiones que se tomaron sobre el instrumento después de las pruebas de pilotaje fueron las siguientes:

1. La prueba debería de realizarse de manera virtual, ya que la presencialidad y la interacción de los adolescentes con el aplicador incomodaba a los entrevistados
2. Las preguntas que se realizaron deberían de formularse de manera problematizadora. Es decir, los cuestionamientos localizaron a los entrevistados en situaciones problemáticas posibles para que estos expresaran su opinión sobre el tema o cómo lo resolverían
3. Las preguntas deberían de contemplar el contexto de distanciamiento social que los adolescentes viven en el momento de la investigación, esto debido a las restricciones de movilidad que el gobierno federal de México impuso para contrarrestar la propagación de la Covid- 19

Los objetivos de los reactivos se centraron en rescatar vivencias, anhelos y experiencias de las personas entrevistadas en los siguientes tres niveles:

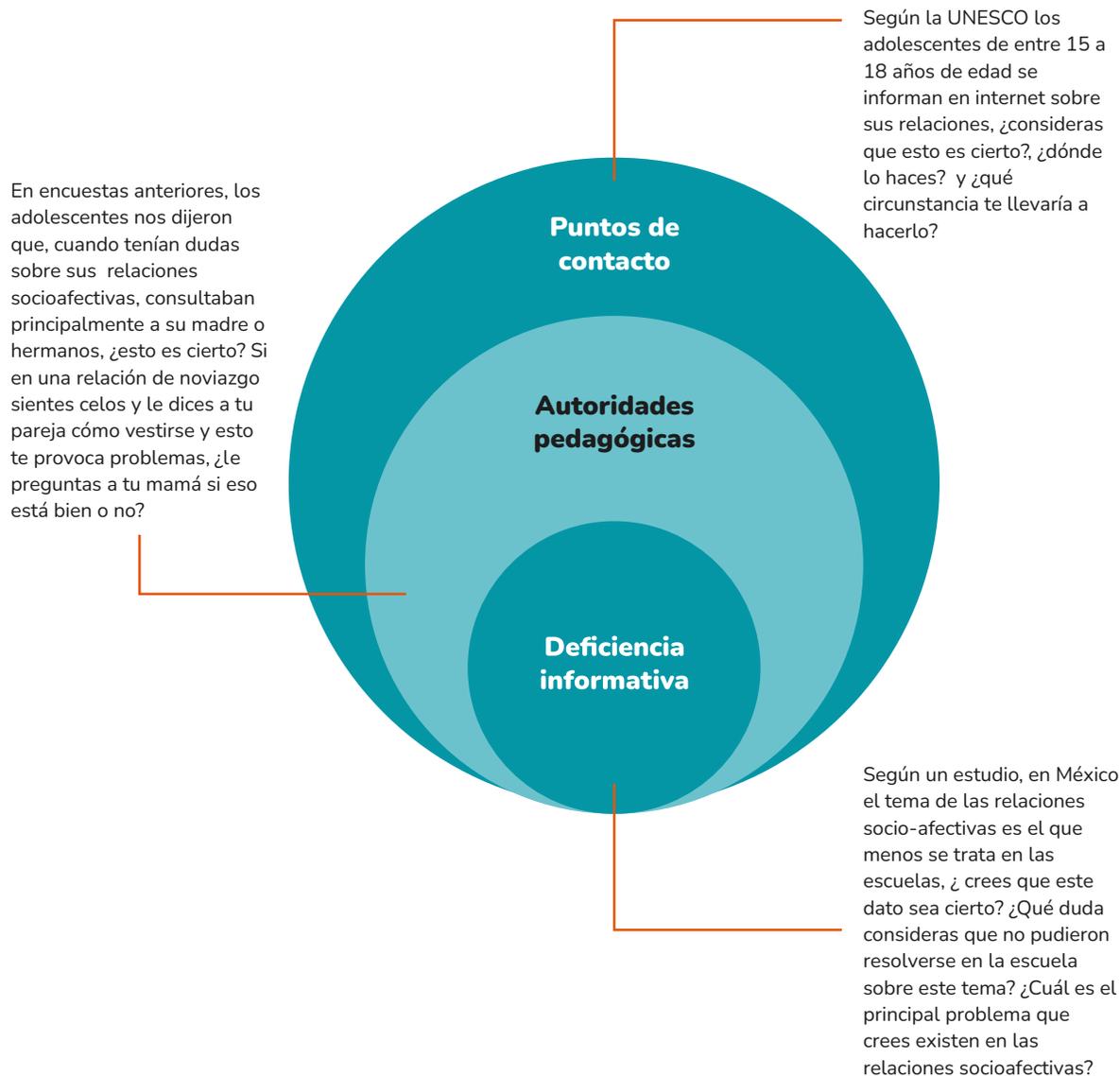


Figura 4. Estructura problematizadora del cuestionario de diagnóstico. Elaboración propia 2022.

En el esquema anterior es posible observar tanto los niveles que se exploraron en el cuestionario, como ejemplos de preguntas problematizadoras que se realizaron a los adolescentes. Los resultados de este instrumento fueron los siguientes:

1. Los adolescentes utilizan internet como principal medio de información, ya que los temas de sexualidad les causan vergüenza como para ser expresados con familiares o amigos
2. Las plataformas en video son aquellas que más les gusta consultar a los adolescentes
3. Los perfiles que muestran personas “especializadas” en el tema —estos pueden ser psicólogos, sexólogos o influencers— son aquellos considerados como una autoridad pedagógica
4. La escuela no es un centro de alta confianza en los adolescentes en temas de

sexualidad, más bien es un detonador de dudas que después son consultadas y resueltas en internet

5. Los adolescentes carecen de herramientas para la resolución de conflictos en sus entornos y los prefieren evitar los problemas con distanciamiento entre las partes involucradas, el cierre al diálogo o asumiendo culpabilidades que no les corresponden

Los resultados antes mostrados sumados a una segunda exploración teórica nos permitieron completar el primer esquema y ruta teórica en la investigación. Gracias a este esquema se logró definir el objeto de estudio de la investigación: *La interacción para el aprendizaje de herramientas de comunicación para la resolución de conflictos familiares en adolescentes de 15 a 18 años en el municipio de Nezahualcóyotl en el Estado de México en el marco de la Educación Sexual Integral en entornos digitales. Exploración interdisciplinaria de la experiencia de usuario para el aprendizaje.*

Educación sexual Integral

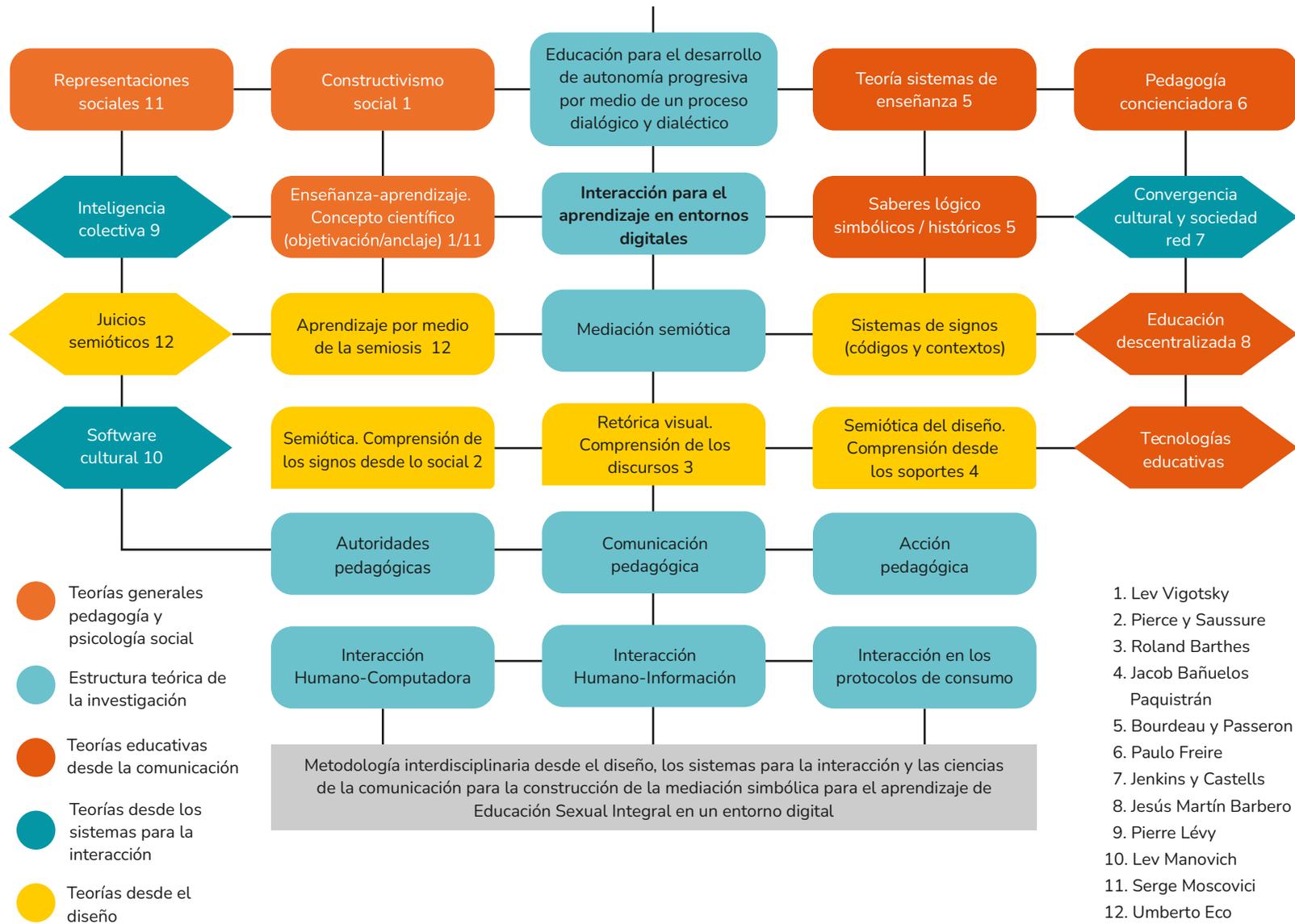


Figura 5. Bosquejo teórico final para el proceso de diagnóstico de la presente investigación. Elaboración propia 2022.

Con esta delimitación del objeto de estudio, también fue posible definir el problema, el cual se verbaliza de la siguiente manera:

Aunque en México se han hecho esfuerzos para instaurar modelos de enseñanza desde una perspectiva psicoemocional para el desarrollo de herramientas de comunicación para la resolución de problemas en las relaciones de los adolescentes a través de la ESI, es un hecho que la implementación del modelo dentro de las escuelas se ha centrado en reproducir una educación bancaria (Freire, 1987) basada en la sexualidad reproductiva desde el estigma, el tabú y el miedo (Foucault, 1977) y, sobre todo, sin atender las necesidades informativas de los adolescentes ni el contexto de distanciamiento social al que se enfrentan; lo cual orilla a los jóvenes a responder sus dudas en espacios digitales informales que les brinda información no sustentada en las bases de la ESI y no responde a una de sus principales dudas; es decir, cómo adquirir herramientas de comunicación para la resolución de conflictos familiares con perspectiva de género.

Así también, fue posible concentrar todos los esfuerzos en una sola pregunta de investigación, la cual quedó de la siguiente manera: ¿Cómo mejorar la experiencia de usuario de los adolescentes de entre 15 a 18 años de edad de Nezahualcóyotl en entornos digitales desde el desarrollo de una interacción de aprendizaje de herramientas de comunicación para la resolución de conflictos familiares con perspectiva de género basados en los ejes de la Educación Sexual Integral?

Fase de desarrollo. Segundo diamante de la metodología para el desarrollo de una innovación basada en ciencia aplicada.

Para la segunda fase del proyecto se realizó una investigación mixta (cuantitativa y cualitativa) para comprender la interacción para el aprendizaje que tienen los adolescentes en medios digitales. Este primer esfuerzo de análisis se basó en los cuestionarios que se realizaron para la delimitación del problema de la etapa anterior. Los elementos que se evaluaron en esta parte de la metodología fueron los siguientes:

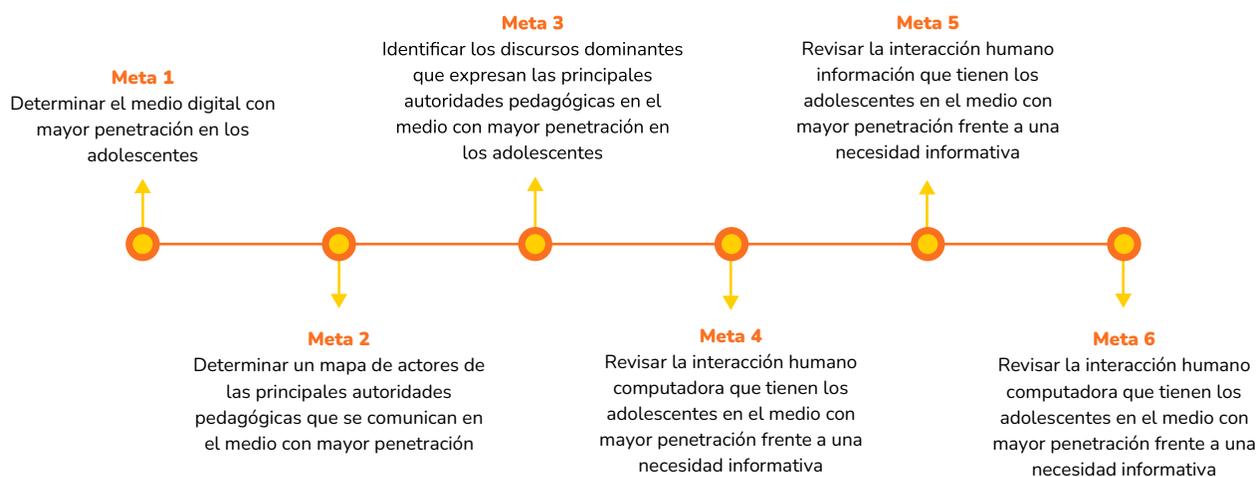


Figura 6. Elementos que se analizaron durante la segunda fase de la investigación. Elaboración propia 2022.

Cada uno de estos pasos permite analizar las diferentes aristas que integran la interacción para el aprendizaje en medios digitales que tienen los adolescentes para el aprendizaje de herramientas de comunicación para la resolución de conflictos familiares con perspectiva de género; es decir, la comprensión del medio, sus características y contenidos, así como la observación de la interacción que tienen los adolescentes en entornos digitales. De acuerdo con Bourdieu y Passerón (1979) en su teoría sobre los sistemas de enseñanza, este análisis multifactorial impacta de manera positiva en la elaboración de pedagogías con un menor nivel de violencia simbólica (1979):

En las situaciones reales de aprendizaje, el conocimiento de la legitimidad de la emisión, o sea de las autoridades pedagógicas de la emisión, condiciona la recepción de la información y, aún más, la realización de la acción transformadora capaz de transformar esta información en formación (p. 59).

El esfuerzo metodológico que se propone en la segunda fase de la presente investigación intenta comprender la legitimidad y formas de la acción pedagógica que se realiza en medios digitales, por medio del análisis del medio digital con mayor penetración en los adolescentes, las principales personas que emiten mensajes en este medio, los mensajes que se reproducen en la plataforma, la manera de interacción de la audiencia con el entorno digital de mayor relevancia y por último, un acercamiento a la identificación del impacto de la información digital en los adolescentes con la reconstrucción de las representaciones sociales sobre las relaciones, el conflicto y el género en los adolescentes.

Este esfuerzo metodológico está dividido en dos partes. La primera de ellas, tiene el objetivo de delimitar y comprender el entorno de interacción digital para el aprendizaje que utilizan con mayor frecuencia los adolescentes. Esta primera parte se realiza con análisis estadísticos y censales para determinar el lugar en donde se realiza la interacción para el aprendizaje. En contraste, la segunda parte de la metodología propuesta se centra en la comprobación de los hallazgos estadísticos, esto a través del trabajo de campo mano a mano con los adolescentes.

Sin más, en los siguientes rubros de este capítulo se dará cuenta de la propuesta metodológica para alcanzar los objetivos de cada uno de estos puntos. Y así sentar las bases para la construcción de una propuesta de ciencia aplicada ante la necesidad informativa que han manifestado los adolescentes; es decir, la necesidad de aprender herramientas de comunicación para la resolución de conflictos familiares con perspectiva de género.

Fase 1.
El descubrimiento

Historia de la Educación Sexual y la nueva perspectiva Integral

De acuerdo con Foucault, la sexualidad es un dispositivo, que por medio del sexo discurso, sirve para modelar y regular las prácticas sexuales de los individuos; estas regulaciones usualmente son para “controlar las poblaciones de manera cada vez más global” (Foucault, 1977, p. 117). Específicamente, los ordenamientos se pueden llevar a cabo a través de las instituciones que forman parte del Estado, como las escuelas, los medios de comunicación y algunas instituciones.

En ese sentido, Pierre Bourdieu y Passeron dicen que “La acción pedagógica escolar reproduce la cultura dominante, contribuyendo así a reproducir la estructura de las relaciones de fuerza en una formación social en la que el sistema de enseñanza dominante tiende a reservarse el monopolio de la violencia simbólica legítima” (1979, p. 52). Por lo tanto, la regulación de las prácticas sexuales en los individuos de una sociedad, se lleva a cabo a través de una acción pedagógica que se impone la sociedad con las instituciones educativas y no educativas de cada nación.

Sin embargo, el Estado no es el único capaz de reproducir componentes ideológicos. Por ejemplo, la iglesia católica tuvo mucho éxito en la consecución de su objetivo de reprimir cualquier forma de educación sexual, de tal modo que, como nos menciona Foucault, “la historia de la sexualidad debería leerse en primer término como la crónica de una represión creciente” (Foucault, 1977, p.10).

Según el texto *History of sex education*, “A través de la historia moderna, cada vez que la sociedad se encontraba con un problema relacionado con el sexo y las relaciones, la educación sexual fue ofrecida como parte de la solución” (SIECUS, 2020, p. 6). De esta manera, podemos observar cómo, al pasar el tiempo y modificarse las dinámicas sociales y de relación humana las instituciones y, en particular el Estado, responden adaptando los contenidos didácticos que presentan a la población con el fin de ajustar el sexo discurso. Por lo tanto, de acuerdo con las circunstancias, se modifican los objetivos de las instituciones, lo que fue particularmente notable en los siguientes periodos históricos:

1. La prevención de ITS entre los soldados durante la Primera Guerra Mundial
2. La atención de las necesidades de la revolución sexual de la década de 1960
3. La contención de la pandemia de VIH/SIDA
4. La implementación de una perspectiva integral de educación sexual

Cabe mencionar que, previo al primero de los objetivos, hubo un intento institucionalizado de educar en materia de sexualidad en 1913, por la Superintendencia de las escuelas públicas de Chicago, liderada por Ella Flagg Young, quien creía que “enseñar sobre sexualidad no sólo mejoraría la salud, sino que también tendría efectos éticos positivos” (SIECUS, 2020, p.14). Sin embargo, su trabajo se suspendió bajo el argumento de que

era “una interferencia a los derechos y las prerrogativas de los padres” (Moran, 2009, p. 24) y, como consecuencia, Flagg Young perdió su puesto al año siguiente.

A continuación, se dará un breve pasaje histórico de cada uno de estos momentos. Este pasaje se realizará con un análisis de los programas educativos propuestos por las instituciones y el Estado, así como los contenidos específicos que responden a problemáticas sociales particulares y a sus contextos históricos.

La Higiene social como solución a los problemas de la posguerra.

A principios del siglo XX, comenzaron grandes conflictos armados en Europa y “el miedo a las ITS alcanzó su punto máximo, mientras que el gobierno tomó interés en programas de prevención de enfermedades, los cuales estaban principalmente dirigidos a los soldados” (SIECUS, 2020, p. 18) y la autoridad moral en el mundo occidental era la Iglesia Católica, la cual únicamente veía la sexualidad como un medio para la reproducción humana y optaba por una fuerte restricción de la información, “uno de los rasgos característicos de la experiencia cristiana de la sexualidad, será que el sujeto sea aquí llamado a sospechar con frecuencia” (Foucault, 1977, p.12).

Esta concepción de la sexualidad como algo de lo que se debe sospechar no cambió hasta que los grandes conflictos armados (particularmente la Primera Guerra Mundial) crearon una fuerte necesidad de contener ITS como la sífilis y la gonorrea.

Lo anterior llevó a las primeras implementaciones de programas educativos relacionados con la sexualidad que fueron promovidos por el gobierno de Estados Unidos, como la asociación americana de higiene social (ASHA, por sus siglas en inglés) la cual “fue fundada en 1914 con la intención de minimizar el efecto de las enfermedades de transmisión sexual” (SIECUS 2020, p. 14).

Un año después, con el mismo objetivo, se promulgó la ley Chamberlain-Kahn que fue la primera ley que institucionalizó la educación sexual en todo un país y se destinaron “4 millones de dólares entre 1919 y 1920 para capacitar a los maestros sobre las ITS y que ellos pudieran, a su vez, transmitir este conocimiento a los estudiantes de preparatoria” (SIECUS, 2020, p. 18).

Por otro lado, también para atender el incremento de ITS, en 1919 Magnus Hirschfeld, fundó en Berlín el primer instituto de sexología del mundo con una biblioteca de 20,000 volúmenes, 35,000 fotografías y una extensa colección de objetos y obras de arte relacionadas con el tema. Además, llevó a cabo un importante programa educativo sobre sexualidad en Europa, y “su Instituto contenía una inmensa biblioteca sobre sexo y proveía servicios educativos y consultas médicas. El instituto también incluía un Museo del sexo, un servicio educacional para el público” (Geuer, 2006, p. 32).

En la región de Latinoamérica, también hubo discusiones referentes a la educación sexual que buscaban contener diferentes ITS, de tal manera que “en 1930 se celebró el Congreso Panamericano del Niño en Lima, Perú, donde se recomienda a los gobiernos

latinoamericanos la instrumentación de un programa de educación sexual y se plantea la idea de incluirla en las escuelas”. (Heredia, 2021, p. 47). Sin embargo, esta recomendación sólo fue aceptada en México, pues en 1932 se implementó el Proyecto para la educación sexual y la profilaxis de las enfermedades venéreas, como programa obligatorio de educación oficial para todos los niños menores de 16 años (Heredia, 2021).

Ante esta imposición, diferentes sectores de la población como el clero y la federación de padres de familia se opusieron rotundamente, por lo que la implementación de programas de educación sexual no se llevó a cabo de manera exitosa ni en la región, ni en México para responder al objetivo de prevención de ITS que se buscaba a nivel internacional.

La educación como respuesta a la revolución sexual

Pese a los intentos de propiciar una educación sexual basada en conocimiento científico, en la década de 1950, el modelo predominante era el de la *Educación para la vida familiar* en el cual se buscaban reproducir los roles familiares tradicionales. Sin embargo, la revolución sexual de 1960, forzó a las instituciones a implementar programas de educación obligatorios que brindaban información científica a los jóvenes relacionada con su sexualidad; acerca de lo que Moran argumenta que “el pánico moral sobre los valores sexuales ayuda a diversas organizaciones a lograr un impacto, proveyendo de la motivación necesaria para la proliferación de programas de educación sexual” (Moran, 2009, p. 110).

Sin importar las problemáticas que trajo la revolución sexual en la década de los 1960, diversas instituciones (en particular, las adscritas a la Iglesia Católica) debatían sobre si era necesario que las instituciones de educación pública enseñaran educación sexual a los jóvenes o si era, como ellos argumentaban “un asunto privado que sólo debía discutirse en familia y con las autoridades eclesásticas” (SIECUS, 2020, p.37).

Por ello, la Iglesia católica seguía imponiendo a nivel internacional su aproximación restrictiva hacia el tema y esto se podía ver particularmente en la región de Latinoamérica, donde “durante varias décadas predominó un modelo de la sexualidad de tipo higienista que tenía por objetivo evitar los riesgos inherentes a la actividad sexual” (Heredia, 2021, p. 48). No fue hasta que se logró la adhesión de la región al Plan de acción mundial de población, el cual fue aprobado en Bucarest a finales de la década de 1960, que se implementó de manera oficial un programa de educación sexual en Latinoamérica.

El inicio de la educación sexual como programa de estudios es un reflejo de la revolución sexual que se llevó a cabo en todo el mundo occidental, la cual “daba a las mujeres la habilidad de llevar a cabo una planeación familiar e invertir en sus carreras profesionales, además de cambiar la manera en que la sociedad veía el sexo premarital, las relaciones e incluso el matrimonio mismo” (SIECUS, 2020, p.33). En respuesta a ello, el Estado implementó programas de estudio que no fueron del todo bien recibidos por los padres que estaban acostumbrados a no tratar el tema; sin embargo, pese a las dificultades, en 1974 se introdujeron en México los temas de educación sexual desde quinto de primaria,

en los cuales “se abordaban temas sobre educación sexual reproductiva, la pubertad y la reproducción humana” (Rodríguez, 2005, p.13).

El Estado mexicano, pese a ser pionero en la puesta en marcha de este modelo en Latinoamérica de educación sexual basada en la prevención de embarazos y la prevención de enfermedades de transmisión sexual, tuvo que enfrentarse a diversas protestas por parte de grupos conservadores adscritos a la iglesia católica y, “tanto en Aguascalientes como en San Luis Potosí, se quemaban libros de texto como muestra de rechazo” (Rodríguez, 2005, p.13). Afortunadamente, eso no fue suficiente para detener esos programas en el país.

La pandemia de VIH/SIDA pone fin al debate sobre la pertinencia de la educación sexual

El debate sobre si las instituciones de educación pública deberían enseñar educación sexual a los jóvenes o ésta se debía discutir sólo en familia y bajo los términos impuestos por la iglesia, continuó hasta la década de 1990. Esto porque “la introducción de una ITS mortal (VIH/SIDA) terminó con el debate sobre si la educación sexual correspondía a la escuela” (SIECUS, 2020, p. 38) con lo que la pandemia modificó los programas de estudio en todo el mundo debido a la necesidad del Estado de implementar programas de educación sexual altamente explícitos para controlar la pandemia.

En Latinoamérica, al igual que en el resto del mundo, esta discusión se dio por concluida también cuando, en la década de 1990, la pandemia del VIH/SIDA comenzó a expandirse a nivel global. Por lo anterior, los programas educativos de toda la región reaccionaron enseñando contenidos altamente explícitos que responden a esta nueva problemática ya que “en el marco de la Conferencia Internacional de Población y Desarrollo de El Cairo, en 1994, se enfatiza que los gobiernos deben desarrollar programas educativos que atiendan las necesidades de los adolescentes con respecto a los temas de equidad entre sexos, conducta sexual responsable, vida familiar, salud reproductiva e ITS” (Heredia, 2020, p. 50).

Siguiendo este objetivo, en 1999, los programas educativos de toda la región se modificaron para priorizar información sobre la prevención de las infecciones de transmisión sexual y, en particular, del VIH. También, comenzó a cobrar particular importancia desarrollar temas sobre género, lo que fue un importante precedente para la futura implementación de la educación sexual integral en la región.

Específicamente en México, desde 1982 surgió una nueva institución educativa con la finalidad de contrarrestar el avance de la pandemia en territorio nacional: Conasida, la cual comenzó a proponer un programa educativo que promovió una cultura preventiva como respuesta a la amenaza de la epidemia de VIH. Aunque en un principio este programa educativo no se incorporó al sistema formal, “su trabajo desempeñó un papel muy importante tanto en la investigación como en la promoción de una cultura preventiva y comenzó a promover que la educación sexual no sólo tuviera un enfoque reproductivo” (Rodríguez, 2005, p.14).

El programa educativo de Conasida y el nuevo paradigma propuesto en la Cuarta Conferencia Mundial de Población de El Cairo sirvieron como base para la conformación de un nuevo programa incorporado al sistema de educación formal, llamado: Género, derechos sexuales y reproductivos, cuya enseñanza se enfocó en la no discriminación por género y preferencias sexuales, así como en la educación reproductiva con base científica.

Objetivo: implementar una perspectiva integral de educación sexual

Esta apertura hacia la información altamente explícita y basada en ciencia que dio como resultado el programa educativo enfocado en la prevención del VIH, permitió que en 2009 la UNESCO desarrollara el documento Orientaciones técnicas internacionales sobre educación en sexualidad. Éste ha servido para coordinar la agenda internacional de educación 2030 que “nos muestra que la educación de calidad, la buena salud y el bienestar, la igualdad de género y los derechos humanos están intrínsecamente interrelacionados”. (UNESCO, 2018, p.3).

Posteriormente, en 2012, se realizaron acuerdos en América Latina para enseñar la Educación Sexual Integral (ESI), que terminaría por ser el nuevo enfoque educativo presentado a los adolescentes. Aunque este modelo plantea a la educación sexual como “un componente esencial de una educación de buena calidad (...) para tomar decisiones conscientes, saludables y respetuosas acerca de las relaciones, el sexo y la reproducción” (UNESCO, 2018, p.12). No plantea cómo implementar este enfoque en sexualidad, ni toma en cuenta las necesidades puntuales de cada sociedad, región o espacio territorial. Por el contrario, ha sido responsabilidad de los gobiernos de cada país desarrollar leyes y planes de estudio para su implementación.

En el caso específico de México, en 2014 se aprobó la ley general para niños, niñas y adolescentes en la cual se establece la obligatoriedad de la enseñanza de la ESI, lo que respondía a los acuerdos regionales para enseñar la ESI como programa obligatorio; no obstante, no se creó una ley específica para su implementación.

Por lo anterior, cuando en 2018 se incorporó la Educación sexual integral al sistema educativo, con el objetivo explícito de “tener una orientación integral que proporcione, no solo el conocimiento para la prevención de enfermedades o embarazos, sino que también se traten temas como la responsabilidad, el respeto, las actitudes y los valores para la convivencia y el disfrute de la sexualidad” (Heredia, 2021, p.51).

El programa actual de educación sexual busca que el programa educativo “esté encaminado a que la educación sexual se maneje con base en los derechos humanos, lo cual implica crear consciencia entre los jóvenes, alentarlos a reconocer sus propios derechos, reconocer y respetar los derechos de los demás” (Heredia 2021, p.50). Sin embargo, el hecho de que los adolescentes de 15 a 18 años reciban 40% menos horas clases sobre temas tan importantes, de acuerdo a los propios adolescentes debido a la contingencia por COVID-19, como las relaciones humanas, demuestra que el enfoque se

centra aún en enseñar los principios ideológicos del programa nacional centrado en la regulación poblacional y que el modelo actual aún requiere mejorar su implementación en México para que sea efectivo de acuerdo a las características de consumo informativo y experiencia de usuario para el aprendizaje.

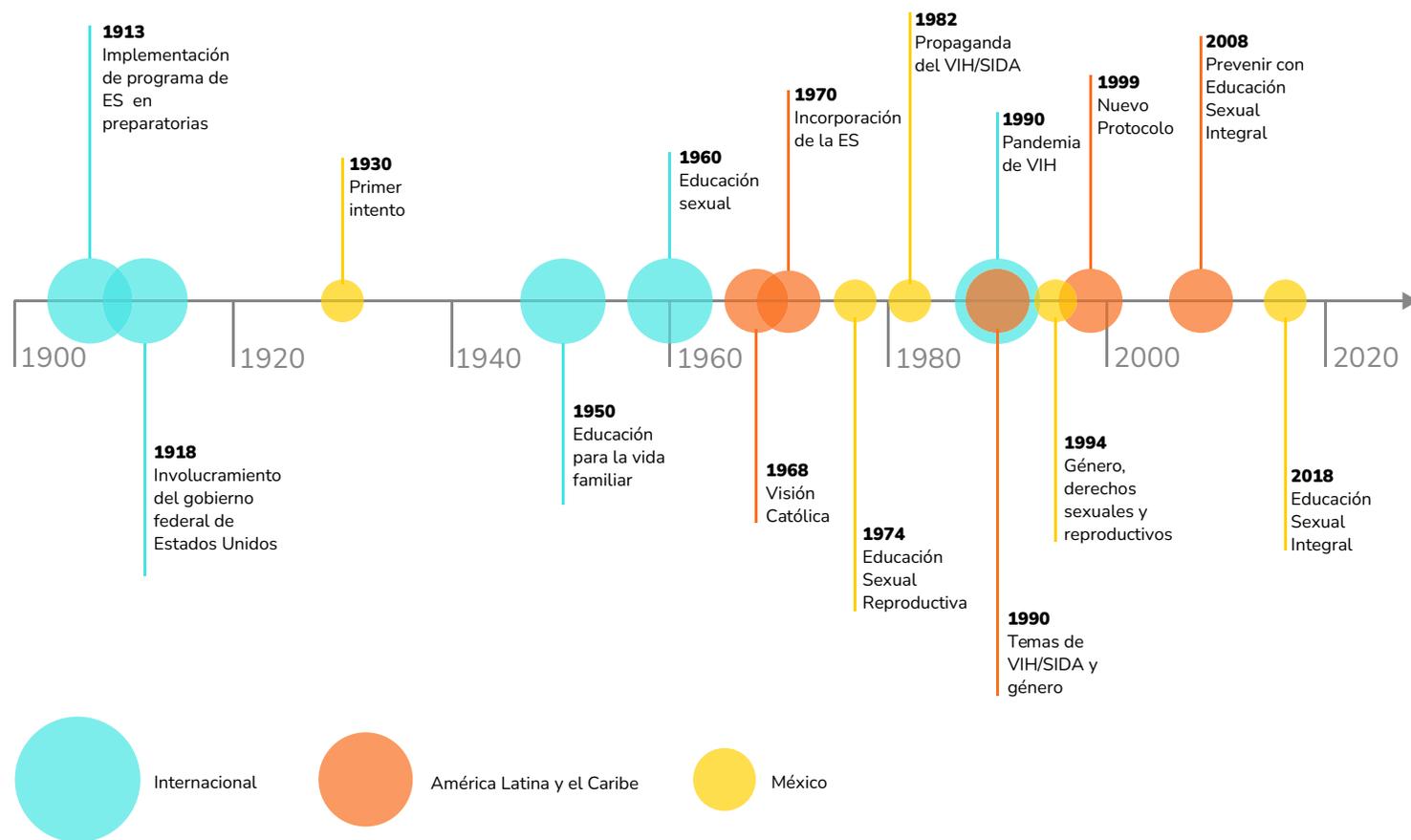


Figura 7. Línea del tiempo de la evolución de los objetivos de educación sexual en el siglo XX y siglo XXI.
Elaboración propia 2021

¿Qué se ha hecho y dicho sobre la ESI en México y otros lugares del mundo?

Para resolver esta pregunta recurriremos a la exploración del estado del arte, es decir, registro exploratorio de los materiales que abordan el fenómeno educativo de la ESI. Antes de iniciar con la descripción de los materiales, se delimitan las características de las unidades de análisis utilizadas para revisar cada material.

En la actualidad, México se encuentra en una transición entre el modelo de educación sexual anterior -centrado en el Género y los derechos sexuales y reproductivos, en el que se fundó la Estrategia Nacional para la Prevención del Embarazo en Adolescentes (ENAPEA)- y el enfoque de la ESI instaurado en 2014 como ley general. A partir de lo anterior, se establecen los parámetros para realizar la búsqueda y posterior análisis del estado del arte en materia de Educación Sexual Integral; para ello, es preciso identificar las autoridades pedagógicas que están involucradas en el fenómeno educativo de la sexualidad.

1. *Instituciones de Gobierno.* Todas aquellas instancias de gobierno encargadas de hacer valer el modelo de la ESI en la educación formal.
2. *Educadores.* Toda persona que realice acciones pedagógicas para generar conocimiento sobre sexualidad en la educación formal y no formal.
3. *Tutores familiares.* Padres, madres o tutores que estén a cargo de la educación informal de los adolescentes, con acciones pedagógicas en materia de sexualidad.

Por otra parte, cada una de estas autoridades pedagógicas trabajan en función de la arbitrariedad cultural en la que se originan (Bourdieu y Passeron, 1979), es decir, cada una tiene un objetivo distinto para ejercer sus acciones pedagógicas. En este sentido, estas arbitrariedades culturales se refieren “a toda formación social, entendida como sistema de relaciones de fuerza y de significados entre grupos o clases.” (Bourdieu & Passeron, 1979, p. 46). Por ello, se describe cada una de ellas para, posteriormente, entender y analizar los materiales pedagógicos:

1. *Arbitrariedad cultural que impone la acción pedagógica.* En esta investigación se refiere al enfoque de la ESI, puesto que está instaurada por el Estado y apoyada por instituciones internacionales.
2. *Arbitrariedad cultural dominante.* En el contexto actual, se establece como autoridad dominante al modelo de Educación Sexual centrado en la salud sexual y reproductiva que fomenta la Estrategia Nacional para la Prevención del Embarazo en Adolescentes (ENAPEA).

3. *Arbitrariedad cultural inculcada por la primera generación.* Los tutores familiares crecieron con el modelo instaurado en 1994 por la Cuarta Conferencia Mundial de Población (El Cairo), el cual se centró en el género y los derechos sexuales y reproductivos (Rodríguez, 2004).

Por lo anterior, se crearon categorías de análisis para los diferentes materiales pedagógicos que conforman el estado del arte de esta investigación. Con base en las arbitrariedades culturales descritas, se llegó a la conclusión de que, para comprender los distintos objetivos de cada autoridad y el impacto que tienen en los adolescentes, es necesario investigar a la autoridad cultural directa (educación formal), la autoridad cultural indirecta (educación no formal) y la autoridad cultural que valida este proyecto (investigaciones académicas). Es así como tenemos tres categorías de análisis:

1. *Educación formal.* Materiales que hayan sido publicados por alguna institución del gobierno mexicano. En particular la SEP o alguna dependencia relacionada con el desarrollo de la educación en niños, niñas y adolescentes.
2. *Educación no formal.* Información proveniente de instituciones no gubernamentales que tengan como objetivo realizar acciones pedagógicas basadas en la ESI.
3. *Investigaciones desde la academia.* Investigaciones científicas nacionales o de Latinoamérica que han tratado el tema de la ESI.

Finalmente, los materiales seleccionados responden a los actores responsables de la implementación de la ESI estipulados por la Ley General de los Niños, las Niñas y los Adolescentes: tutores de familia, educadores e instituciones federales, estatales y municipales (Sistema Nacional de Protección de Niñas, Niños y Adolescentes, 2021). Por ello, podrán ser instruccionales, de entretenimiento o investigación (esta última correspondiente al campo desde el que se realiza esta investigación).

Además, se tomaron en cuenta los lineamientos gubernamentales que establece el gobierno federal mexicano en los 14 derechos sexuales y reproductivos para adolescentes y jóvenes (Instituto Nacional de las Mujeres, 2017). Así también, se contemplan a los tres actores implicados: educadores, tutores de familia y adolescentes.

A continuación, se desglosan los materiales revisados de acuerdo a los parámetros expuestos. Se comienza con los materiales publicados desde la academia, para continuar con los materiales publicados desde los espacios formales y se finaliza con los materiales publicados desde los espacios no formales, para así reflexionar sobre los hallazgos a partir de la creación del estado del arte de la ESI.

Materiales publicados desde la academia

La exploración de materiales publicados desde la academia responde al objeto de estudio al cual están dirigidos: educadores, tutores de familia y adolescentes. Por un lado, se encuentran trabajos como el de *Educación Sexual e incertidumbre entre el profesorado*

que parte desde una perspectiva crítica sobre la toma de decisiones de la implementación de la ESI en las escuelas. Se plantea demostrar que, en la implementación de la ESI, el profesorado no ha sido escuchado en la toma de decisiones del plan y esto afecta en la implementación del sistema en las escuelas (Losa, 2013).

Por otro lado, el estudio *Facilitadores de la educación sexual en adolescentes* parte de un discurso científico y desde un enfoque cuantitativo descriptivo. En esta investigación, se habla sobre los principales facilitadores de información en los adolescentes, así como el análisis cualitativo de los contenidos sobre ESI impartidos en las aulas de Monterrey, Nuevo León, en México. Todo esto, con una muestra de 25 adolescentes de 45 escuelas secundarias y preparatorias (Jesús-Reyes y González Almontes, 2017).

Por otra parte, se tiene el trabajo *Implicaciones de la educación sexual en la formación docente*, el cual parte del concepto de intencionalidad educativa y currículum oculto para poder analizar las representaciones sociales de sexualidad. Lo anterior, para evidenciar el llamado currículum oculto escolar en los profesores de nivel media superior a través de entrevistas a profundidad (Meinardi y Plaza, 2019).

En segundo lugar, se encuentran las investigaciones que tienen como objeto de estudio a los tutores de familia; en este sentido, la investigación *Influencia de la familia en la sexualidad adolescente* parte del concepto de la familia como el núcleo primario del ser humano. En ella, se analiza el rol de la familia en la esfera sexual de los adolescentes y su repercusión en la salud reproductiva (Domínguez, 2011). Por otro lado, en el campo de la sociología, se tiene el estudio *Hablando de sexualidad: una mirada de los padres y las madres a los procesos de formación*, en el que se analizan las prácticas, temáticas y los recursos utilizados por las familias, identificando las características de su discurso sobre la sexualidad (Sevilla y Orcasita, 2014).

Finalmente, el trabajo titulado *Importancia de la intervención de los padres de familia en la educación sexual de los adolescentes* presenta una perspectiva fisiológica, psicológica y social de la educación sexual. En éste, se analizan las implicaciones de la intervención de los tutores de familia en la educación sexual y cómo las problemáticas sensibilizan y alertan. Se concluye que la intervención de los tutores se traduce en efectos beneficiosos en los adolescentes (Nieto Muro, 2016).

En tercer lugar, se tienen las investigaciones enfocadas en los adolescentes. En este sentido, el artículo *Educación Integral de la Sexualidad (EIS): Revisión de argumentos para las políticas públicas*, parte de un análisis que retoma las teorías sociales sobre género, relaciones de poder y secularización. Además, trata de sistematizar los argumentos éticos, científicos y jurídicos que sustentan la educación integral de la sexualidad en México, a partir de las ventajas de la ESI en comparación con sus antecesores. También, se abordan programas internacionales que han tenido éxito implementando la ESI y los problemas referentes a sexualidad que existen en los adolescentes mexicanos (Díaz Camarena, 2014).

Por otro lado, el trabajo *Educación Sexual Integral: cobertura, homogeneidad, integridad y continuidad en escuelas de México*, realiza una evaluación a nivel nacional desde el concepto de la ESI. Se centra en una investigación cuantitativa sobre el porcentaje de

impartición de la ESI en escuelas públicas y privadas, con una muestra representativa a nivel nacional de 3824 adolescentes de 45 escuelas de educación media superior urbanas y rural (Rojas, et al., 2017).

En conclusión, se puede decir que las investigaciones centradas en los educadores intentan responder las razones de la deficiencia en las acciones pedagógicas de la ESI y la carencia en la construcción de resignificados. Por otra parte, aquellas en las que su objeto de estudio son los tutores familiares como objeto de estudio, destacan la fuerte influencia que tiene la autoridad cultural de la primera generación en la construcción de conocimiento de los adolescentes. Finalmente, los trabajos centrados en los adolescentes exponen, describen y cuestionan las causas de la mala implementación de las acciones pedagógicas de la ESI.

Materiales publicados desde los espacios formales

Los materiales relacionados con la ESI, desde la educación formal, responden principalmente a la SEP y a las instituciones nacionales e internacionales que recolectan y difunden material didáctico.

En primer lugar, se analizaron los materiales oficiales de la SEP dirigidos a educadores, *La Propuesta para la implementación del componente de ESI en el nivel medio superior* es el manual destinado a hablar sobre la importancia de la implementación de la ESI en las escuelas de nivel media superior. El manual se centra en la explicación Del proceso de enseñanza, sin embargo, se descarta la argumentación de los conceptos básicos que rodean o están dentro de la ESI (SEP, 2020).

Por otro lado, existe el *Taller: Reconocemos y ejercemos nuestros derechos sexuales*, en el cual se abordan los temas que se deben de tratar en las aulas sobre ESI. Esto, con esquemas y ligas de información complementaria de otras instituciones que legitiman el conocimiento. Este esfuerzo se hace a través de un modelo de aprendizaje de memorización y repetición (SEP, 2020).

Finalmente, existe la *Guía de actividades complementarias* que brinda diferentes ideas de actividades para ayudar a hablar de la ESI con los adolescentes. Se presentan actividades con conceptos generales para que el educador sea altamente responsable en la ejecución de las actividades, sin considerar las limitaciones de los docentes en las aulas (SEP, 2020).

En segundo lugar, el análisis de los materiales dirigidos a los tutores de familia. Por un lado, se encuentra el documento *Estrategia General de Participación de padres de familia en educación inicial y básica del CONAFE*, en el cual se menciona a la educación sexual integral como una parte fundamental de la prevención de la violencia (CONAFE, 2017). Por otro lado, en la *Propuesta para la implementación del componente de educación integral*, se menciona la importancia de un trabajo de coeducación entre maestros y tutores de familia para la formación de habilidades socio emocionales de los adolescentes, pero no se explica cómo realizar esta coeducación (SEP, 2020).

En tercer lugar, se revisaron los materiales dirigidos a adolescentes. Comenzando con el cuadernillo *¡Yo decido! Mi futuro*, que parte de la Cartilla de Derechos Sexuales de Adolescentes y Jóvenes, en el que se exponen los 14 derechos que abarcan los siete componentes esenciales de la ESI. Sin embargo, el texto desarrolla un discurso androcéntrico⁶ entre hombre y mujer, y con estereotipos de género. Además, los temas tratados giran en torno a la prevención del embarazo y no se toma en cuenta el placer y las relaciones socio-afectivas (SG CONAPO, 2020).

Por otro lado, se tomó en cuenta el folleto *Sexualidad humana* para este análisis, puesto que forma parte del material para adolescentes que brinda la ENAPEA en su sitio web oficial. En este, se abordan seis de los componentes esenciales de la ESI, a excepción de la ciudadanía sexual. El vocabulario es incluyente, se utilizan los términos exactos y se explica cada concepto de manera sencilla y clara; sin embargo, cuando se abordan los temas de violencia, el discurso cambia y se centra únicamente en informar a las mujeres (Junta de Andalucía, 2006).

Respecto a esta categoría, se puede concluir que los materiales dirigidos a educadores no brindan las herramientas suficientes para realizar acciones pedagógicas en torno a la ESI. En cuanto a los materiales dirigidos a tutores de familia, se puede decir que reconocen su autoridad pedagógica, pero no se genera un discurso hacia ellos ni se les brindan herramientas para ejercer acciones pedagógicas desde el hogar. Finalmente, los materiales para adolescentes son los más completos en cuanto a información específica y clara, pero reproducen el sexo-discurso de la reproducción biológica y dejan de lado la complejidad de temas que componen la sexualidad humana.

Materiales publicados desde los espacios no formales

En los espacios educativos no formales existe una diversidad de materiales didácticos que se analizaron de acuerdo al público al que van dirigidos: educadores, tutores de familia y adolescentes. En primer lugar, para los educadores, se cuenta con *Ticmas*, un canal de YouTube creado en 2019 por la organización no gubernamental homónima y que cuenta con 557⁷ videos publicados, de los cuales solo 10 abordan temas de la ESI. La misma, utiliza YouTube como una herramienta digital para todos los involucrados en el proceso de aprendizaje, puesto que brinda vídeos que apelan a la reflexión en la enseñanza de la ESI en las aulas (*Ticmas*, n.d.).

Por otro lado, se tomó en cuenta el entorno digital *Sinergia.esi*, puesto que brinda herramientas para la reflexión sobre los modelos de enseñanza vinculados con las prácticas reales de los docentes, construcción de nuevos conceptos y estrategias de implementación de la ESI (*Sinergia ESI*, s.f.). Finalmente, existe el sitio web de la

⁶ Según Bourdieu en su texto *La dominación masculina*: “la representación androcéntrica de la reproducción biológica y de la reproducción social se ve investida por la objetividad de un sentido común” (Bourdieu, 1998, p.49) que divide el trabajo de acuerdo a los sexos.

⁷ Esta afirmación es hasta la fecha del 03 de febrero de 2022.

SEP Construye T creado en 2014 y que cuenta con 310⁸ videos de los cuales 50 son destinados a la ESI, pero estos no son especializados (SEP, s.f.).

En segundo lugar, en el material dirigido para tutores de familia se encuentra la guía *Familias y sexualidades*, en la que se presentan materiales multimedia (textos y videos animados) para que los tutores se puedan comunicar con adolescentes, basándose en el argumento de que la educación integral en sexualidad puede hacerse también desde la familia (InMujeres, s.f.). Por otra parte, el material informativo Autoeficacia de padres para hablar con sus hijos acerca de sexo, propone que la comunicación sobre sexualidad entre tutores e hijos adolescentes produce una conducta sexual segura (Castillo Arcos, et al., 2015).

El manual *¿Y entonces, qué digo?* Es una guía sencilla basada en la experiencia de las autoras, las inquietudes que tienen y las que les comparten otros tutores de familia; además, enuncia de manera sencilla métodos para establecer un diálogo sobre sexualidad con el adolescente y presenta mitos y realidades comunes en tutores de familia respecto a la ESI (Planned Parenthood, 2009).

En tercer lugar, se tienen los materiales didácticos dirigidos a los adolescentes, en los que se encuentra el Programa *PARESS*, una página web para educar y brindar servicios de asesoría a adolescentes desde la igualdad de género, el bienestar y la salud. Además, se basa en los objetivos 2030 de Desarrollo Sostenible (Fundación México Vivo, n.d.). Por otro lado, existe el libro *100 preguntas sobre sexualidad adolescente*, en el cual se busca responder a las preguntas más frecuentes de los adolescentes sobre su sexualidad con un lenguaje sencillo y desde una dinámica dialógica entre los expertos y los adolescentes (Municipalidad de Santiago, 2016).

En conclusión, se puede decir que los materiales para educadores no cuentan con mediaciones que los ayuden a construir nuevos significados. En cuanto a los materiales de educación no formal dirigidos a tutores de familia, se afirma que es la autoridad pedagógica a la que se acercan algunos tutores para construir los conceptos de la ESI. Es importante considerar aquí al *ethos*⁹ como principal detonante de los tutores para acercarse a las organizaciones de educación no formal.

Finalmente, los materiales para adolescentes responden a la autoridad pedagógica mexicana que reproduce un sexo discurso basado en la reproducción. Sin embargo, algunos materiales extranjeros incluyen la participación de los adolescentes en la construcción de conocimiento.

⁸ Esta afirmación es hasta la fecha del 03 de febrero de 2022.

⁹ “En una formación social determinada, el éxito diferencial de la Acción Pedagógica (AP) dominante según los grupos o las clases está en función (...) del ethos pedagógico propio de un grupo o una clase, o sea, del sistema de disposiciones que se refieren a esta AP y de la instancia que la ejerce como producto de la interiorización (a) del valor que la AP dominante confiere mediante sus sanciones a los productos de las diferentes AP familiares” (Bourdieu y Passeron, 1979, p. 71)

Hallazgos

Después de analizar las diferentes aristas de producción de reflexiones en torno a la Educación Sexual Integral es posible concluir que, los diversos formatos que han utilizado las entidades responsables de la implementación de la Educación Sexual Integral se enfocan en explicar este nuevo enfoque y ninguno de ellos aclara las formas en las que se debe de implementar esta nueva perspectiva.

También, es posible concluir que en las investigaciones sobre la ESI desde la academia no se aborda la implementación de esta nueva perspectiva de educación sexual en los espacios digitales. Tampoco, se habla de la construcción de dinámicas o materiales didácticos que tomen en cuenta las necesidades educativas e informativas de los estudiantes.

Por otro lado, de acuerdo a la historia de la implementación de Educación Sexual, que se desglosó anteriormente, es posible observar que hay un área de oportunidad de reflexión sobre las herramientas de educación de la ESI. Es decir, explorar las nuevas herramientas digitales y dinámicas de aprendizaje desde la interacción humano-computadora, esto debido al confinamiento social y digitalización educativa que se ha vivido en los últimos años en el país por la COVID-19.

Aprendizaje de HCRC, una necesidad latente entre los jóvenes de Nezahualcóyotl en el marco de la pandemia por COVID-19

Según el estudio *Educación sexual integral: cobertura, homogeneidad, integralidad y continuidad en escuelas de México* (Rojas, et al, 2017) la implementación de la nueva perspectiva educativa sexual en el país tiene grandes deficiencias. Estas deficiencias van desde el número de horas impartidas en el aula, hasta los temas que se abordan, pasando por las formas en las que se implementa la acción pedagógica.

En el estudio se establece que, a pesar de que en el país se considera obligatoria la aplicación de ESI dentro de las currículas de educación formal, en niveles como la media superior, el número de horas que reciben los alumnos es 40% menor con respecto a grados anteriores. También, según los resultados de la investigación, el enfoque integral no se aplica en las clases ya que las temáticas se centran en la salud sexual y reproductiva y dejan de lado pilares que contempla la ESI; como el de relaciones, en

el cual se explican las herramientas de comunicación para la resolución de conflictos familiares con perspectiva de género.

Otro punto relevante que afecta a la correcta implementación de la perspectiva de la ESI en las escuelas tiene que ver con la falta de innovación en los instrumentos de enseñanza. Esto da como resultado que, como lo establece la UNESCO en su estudio *Switch* del 2020, en el mundo más del 45% de los jóvenes entre 15 a 18 años se informan en entornos digitales sobre temas vinculados con las relaciones socio-afectivas pero, ¿este dato es congruente con estadísticas nacionales?

Al realizar una indagación en *Google Trend* (26 de enero de 2022) sobre las regiones del país que más buscaban información relacionada al tema sobre sexualidad, se encontró que Nezahualcóyotl en el Estado de México se posicionaba en el segundo lugar. Además, este dato se corroboró en las entrevistas realizadas por el grupo de investigadores a adolescentes de la entidad; quienes afirmaron que “internet les brindaba un espacio de información fácil, rápido de usar y de manera anónima”.

Otro dato relevante que enmarca el aumento del consumo de información digital en la región se relaciona con el proceso de confinamiento social debido a la COVID-19. Este fenómeno extraordinario que vivieron las familias de millones de mexicanos, trajo consigo la implementación de nuevas estrategias de aprendizaje en las plataformas digitales; así como la acentuación de situaciones existentes en la comunidad como la deserción escolar, la violencia familiar, la violencia de género, la soledad y abandono adolescente, el trabajo informal y la falta de adscripción de las personas a los sistemas de salud estatales.

De acuerdo a datos del sitio Data México (17 de septiembre de 2022) en el año 2020 la población de Nezahualcóyotl fue de 1,077,208 habitantes de los cuales el 48.3% son hombres y el 51.7% son mujeres. La principal fuente de ingresos es a través del comercio al por menor y representa un 48.7% de la actividad económica (86,844 habitantes de entre 20 a 24 años de edad). Esta situación de comercio informal da como resultado que tan sólo el 53.8% de la población cuenta con asistencia de salud gratuita (20.3% seguro popular y el 33.5% seguro social)

De acuerdo al sitio en 2020, los principales grados académicos de la población de Nezahualcóyotl fueron Preparatoria o Bachillerato General (229k personas o 27.6% del total), Secundaria (224k personas o 27% del total) y Licenciatura (172k personas o 20.7% del total). Otros datos del mismo sitio que nos dan cuenta de la situación en que se encuentran los jóvenes refieren al acceso de las Tecnologías de la Comunicación y la Información, de acuerdo a este rubro, el 68.7% de la población cuenta con acceso a internet, el 46.7 dispone de una computadora y el 89.3 de un celular.

En resumen, es con esta realidad en números que la población nezahualcoyense tiene que enfrentar una pandemia como la de la COVID-19 y tratar de, a pesar de todo pronóstico, seguir con sus actividades educativas regulares desde los entornos digitales. Pero, ¿cómo ha sido la situación educativa en las escuelas del municipio en palabras de los actores implicados?

Rosa¹⁰, de alrededor de cincuenta años, es profesora en una escuela del municipio. Imparte Matemáticas y parece emocionada de platicar sobre su experiencia durante las clases en línea. No deja de expresar que ella es una profesora que genera mucha confianza con los alumnos y que, debido a los años en los que ha trabajado en esa escuela, no sólo tiene la validación de sus alumnos; sino que los padres de los adolescentes, quienes también fueron sus alumnos, constantemente tratan de pedirle consejos cuando requieren tomar decisiones sobre la educación de sus hijos.

“Es muy feo escuchar a los niños que están solos en sus casas y me piden que, al final de la clase, me ponga a platicar con ellos”. Según el testimonio de la profesora, debido a la pandemia por COVID-19 muchos adolescentes han tenido que pasar muchas horas solos en sus casas mientras sus padres salen a trabajar. Este fenómeno ha hecho que las chicas y chicos que estudian con ella le expresan que se sienten solos, aburridos y en muchas ocasiones sin ganas de seguir estudiando.

También, muy emocionada, la maestra expresó que ella “había abierto un perfil en *Facebook* para dar clases de matemáticas” esto ya que fue la forma más entretenida y fácil de acceder a los temas para los chicos; aunque reconoce que la situación de aprendizaje a distancia es difícil ya que no todos cuentan con herramientas para acceder o la atención necesaria, porque muchos alumnos tienen que acompañar a sus padres a trabajar.

Por otro lado, la profesora Paulina, quien imparte ética en la misma escuela; expresó que debido a la pandemia muchos niños dejaron de asistir a clases, no responden a las videoconferencias, no están comprometidos; incluso, expresó que los papás “no les interesa que los niños aprendan, pues, como saben que por mandatos de la SEP (Secretaría de Educación Pública) no los podemos reprobar, les da igual obligarlos a venir o no”. Paulina, con una actitud más seria y con un notable cansancio de la dinámica de enseñanza virtual, expresó que muchos alumnos incluso se han enfrentado a la deserción escolar por el fallecimiento de sus padres debido a complicaciones por COVID-19. Una situación “difícil de llevar”.

Además de estos testimonios, otros relatos que dan cuenta de la perspectiva de enseñanza y la difícil tarea pedagógica dentro de las instituciones educativas fueron los testimonios del director de la escuela, el profesor Raúl y del orientador vocacional, el licenciado en psicología Mario. El director expresa que las generaciones de ahora no son igual a las de antes. Ahora los padres tratan con pinzas a sus hijos y nosotros nos vemos muy limitados en los métodos de enseñanza. Por ejemplo, en materia de sexualidad “hemos traído a especialistas en el tema, pero nuestras alumnas siguen saliendo embarazadas”. Este testimonio en particular da cuenta de la visión centrada en salud sexual y reproductiva que manejan las instituciones de educación locales.

En este municipio, continúa el relato del director, nos tenemos que enfrentar con alumnos que sus padres son delincuentes, narcomenudistas o gente muy violenta; por estas razones preferimos no decir mucho. “Incluso una vez se metieron a robar equipo y supimos que alguien de aquí adentro (un alumno) quien nos puso”

10 Los nombres de las personas entrevistadas han sido modificados con el fin de guardar su identidad y respetar la solicitud de anonimato

Por su parte el orientador vocacional Mario explicó que “la pandemia trajo consigo que los alumnos fueran más introvertidos y se les dificultó relacionarse entre sí”. También, explica que, en contraste con aquellos alumnos introvertidos, en el retorno a la educación híbrida (presencial y a distancia) pudo observar que hay casos en los que los adolescentes expresan tener una necesidad latente de atención y una sensación de “amor/atracción” hacia sus compañeros.

Además de lo anterior, tanto el director como el orientador, relataron que actualmente en el centro educativo había una Trieja (conformada por dos mujeres y un hombre) que no sabían cómo manejar porque “era la sensación entre los demás alumnos, pues todos estaban atentos de lo que sucedía entre estos alumnos” y que entre los involucrados en esta situación habían tenido actitudes muy violentas cuando presentaban un conflicto entre ellos.

Además de estos testimonios de aquellos que imparten la educación en las escuelas de la región, se recopilaron testimonios de los propios alumnos sobre la situación de educación en el contexto COVID-19. En palabras de los alumnos “esto ha sido muy difícil, ya estamos hartos.”

Ana, estudiante de 15 años, expresó que durante el confinamiento se ha tenido que enfrentar a problemas en su casa. Estos problemas se deben a que tiene que convivir más tiempo con sus padres y estos no le dan la libertad que ella quisiera. Además, explica que es cansado tomar clases tantas horas frente a una computadora y que sus padres no entienden por qué está conectada a internet todo el tiempo. Su estado de ánimo se ha visto deteriorado por la situación de confinamiento, además de que en su familia hay problemas económicos que hacen más difícil la situación.

En el caso de Andrés, estudiante de segundo año de secundaria, se siente muy aburrido en su casa, pues gran parte del tiempo tiene que estar solo. Se ha peleado con sus amigos en las redes sociales por malentendidos con una chica, no le gustan las clases en línea, pero dice que en los sitios virtuales aprende sobre varias cosas importantes para su día a día.

Cómo es posible ver en estos testimonios, una situación extraordinaria como la pandemia por COVID-19 trajo consigo el incremento de situaciones complejas para el desarrollo regular educativo de los adolescentes. Pobreza, deserción escolar, preocupación por el estado de salud de los miembros de la familia y la violencia son algunos de los fenómenos que rodean las interacciones para el aprendizaje de la ESI en las escuelas y sobre todo fomentan la consulta de información útil en sitios virtuales por parte de los adolescentes.

Según datos arrojados por la OMS, la COVID-19 (17 de septiembre de 2022) empujará a 47 millones de mujeres y niñas a la extrema pobreza y profundizará más la brecha de pobreza entre ambos géneros, también las mujeres han hecho un 29% más de trabajo de cuidados en el hogar y una de cada dos mujeres ha experimentado violencia dentro de sus casas. Datos que son un reflejo de lo que se vive en lugares conurbados como lo es Nezahualcóyotl.

Finalmente, con los tres rubros que engloban esta fase del descubrimiento es posible entender que el fenómeno de la Educación Sexual Integral es de carácter complejo. Que

la ESI a nivel nacional enfrenta diversas deficiencias de implementación concreta del modelo en general y en los adolescentes de entre 15 a 18 años en particular, ya que las autoridades enfocan sus esfuerzos en alumnos de grados anteriores y lo hacen desde con una perspectiva limitada; ya que en las escuelas las dinámicas de aprendizaje se centran sobre todo a la salud reproductiva.

Este último punto, que se suma al contexto de confinamiento por COVID-19 que han enfrentado los adolescentes en los últimos años, a dado como resultado que los jóvenes tengan dudas no sólo de salud sexual y reproductiva, sino, en gran medida, sobre otros temas como la adquisición de herramientas de comunicación para la resolución de conflictos familiares con perspectiva de género para poder enfrentar los nuevos retos que les demanda el confinamiento social y las clases virtuales; pero sobre todo, esta fase de la investigación permite comprender el principal punto de contacto que existe entre los adolescentes cuando consultan dudas sobre su sexualidad: los entornos digitales.

Esta última característica de la interacción para el aprendizaje que manifiestan los adolescentes enmarca la geografía en la que se desarrolla este proyecto de ciencia aplicada: Nezahualcóyotl. Ya que, como se explicó en la sección anterior a este apartado, es el municipio con mayores búsquedas en Google sobre palabras relacionadas a la sexualidad.

En el apartado siguiente se desarrollará el marco teórico conceptual que permitirá la construcción y aplicación de los instrumentos de investigación y observación de campo del fenómeno, y se delimitará el concepto rector del objeto de estudio de la presente investigación con el fin de sentar las bases y los hallazgos para el desarrollo del objetivo general del proyecto: diseñar integralmente una experiencia de usuario que fomente la mediación para el aprendizaje de herramientas de comunicación para la resolución de conflictos familiares con perspectiva de género (HCRC) desde los ejes de la ESI.

Fase 2. La definición.

El constructivismo social como perspectiva de análisis de la interacción para el aprendizaje de HCRC en entornos digitales

Esta investigación responde a una postura crítica, por medio del constructivismo social, de las prácticas educativas en sexualidad. Estas prácticas educativas están contextualizadas en el sistema denominado Educación Sexual Integral que responde a los esquemas desarrollados y sugeridos por instancias internacionales como lo es la UNESCO.

En México, la aplicación de esta perspectiva integral en educación básica y media superior es obligatoria de acuerdo a la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, La Ley General de Educación; así como los artículos cuarto y tercero de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos.

En este capítulo se abordarán los pilares teóricos y conceptuales que sustentan la propuesta de solución de ciencia aplicada que se presenta en esta investigación. Esta propuesta tiene el fin de diseñar una mediación que enriquezca la experiencia de usuario para el aprendizaje de herramientas de comunicación para la resolución de conflictos familiares con perspectiva de género en adolescentes de Nezahualcóyotl de entre 15 a 18 años de edad. También, gracias a este marco teórico será posible diseñar los instrumentos de observación y problematización del fenómeno; así como interpretar, analizar y construir los hallazgos que darán forma a la propuesta de solución que resulte de la investigación.

Para lograr la construcción de los pilares teóricos y conceptuales de la presente investigación, que se basan en el constructivismo social, iniciaremos con una explicación basada en la teoría del sociólogo francés Pierre Bourdieu sobre cómo es la dinámica de enseñanza y cómo esta responde a sistemas de reproducción de lo que él entiende como habitus. Además, con base en Michel Foucault se abordará la historia de la sexualidad y su conceptualización como un discurso que se vale de modelos de implementación (dispositivos) para la regulación de las prácticas humanas; en las que la educación y sus instrumentos son la principal vía de estandarización.

Así mismo, acordes con la Pedagogía del oprimido del autor brasileño Paulo Freire, en este trabajo nos valemos del concepto de educación bancaria para describir, de manera crítica, las formas más comunes de reproducción de educación en las escuelas con métodos de enseñanza que benefician la repetición de conceptos y que no escuchan las necesidades, características de aprendizaje y contextos de los educandos.

Para dar inicio definiremos al constructivismo social, teoría basada en el método dialéctico-estructural, cuyo objetivo es explicar cómo el ser humano construye el

conocimiento. Esta construcción se da en el sujeto a través de diferentes mediadores como pueden ser instrumentos materiales, signos e incluso otros seres humanos. Dichos mediadores surgen de las fuerzas sociales, culturales e históricas en un ambiente de aprendizaje. La teoría propone que, a través de la conciencia reflexiva, el sujeto desarrolle su autonomía progresiva para cambiar los significados que definen su visión del mundo y así construir nuevos conocimientos (Vygotsky, 1930).

El psicólogo ruso Lev. S. Vygotsky, con base en los postulados de Jean Piaget, aporta un sentido social a esta teoría por medio del concepto de mediación y aprendizaje a partir de la interacción del sujeto con su medio. Estos dos principales aportes, más otros tantos que desarrollaron seguidores de Vygotsky, han brindado toda una postura crítica frente a los modelos tradicionales educativos basados en competencias. Vale la pena agregar que, en palabras de autores como Bourdieu y Freire, estos modelos educativos tradicionales también reproducen un habitus cultural y se basan en implementaciones bancarias educativas que centran su atención en procesos cognitivos basados en la memoria y no en la reflexión.

Para comprender la innovación que Vygotsky hace al constructivismo, se presenta el siguiente cuadro que muestra cómo el autor ruso define cada uno de los principios de la teoría constructivista desde su enfoque (Araya, Valeria; Alfaro, Manuela; Andonegui, Martín, 2007)

Principios del constructivismo	Constructivismo social	
	Concepto que utiliza Vygotsky	Descripción
Interacción del humano con su medio	Mediación	Experiencia de aprendizaje donde un agente mediador, actuando como apoyo, se interpone entre el aprendiz y su entorno para ayudarlo a organizar y a desarrollar un sistema de pensamiento y facilitar la aplicación de los nuevos instrumentos intelectuales a los problemas que se le presentan.
Experiencia previa como condicionante del conocimiento a construir	Lenguaje interiorizado	Se desarrolla a través de lentas acumulaciones de cambios funcionales y estructurales, se separa del habla externa del niño, simultáneamente con la diferencia de las funciones sociales y egocéntricas del lenguaje, y, finalmente, las estructuras de este último, dominadas por el niño se convierten en las estructuras básicas del pensamiento.

Elaboración de sentido en el mundo de la experiencia.	Proceso de generalización	Un acto verbal del pensamiento que refleja la realidad en un sentido bastante distinto del que la refleja la sensación y la percepción; tal diferencia cualitativa está implicada en la proposición de que existe un salto dialéctico no sólo entre la ausencia total de conciencia y la sensación, sino también entre sensación y pensamiento.
Organización activa	Cadena de complejos	Se basa en la peculiar utilización de las palabras en calidad de nombre propio para un grupo similar de objetos; cada nuevo objeto incluido tiene algún atributo en común con otro elemento, pero los atributos sufren múltiples cambios.
Adaptación funcional entre el conocimiento y la realidad	Formación de conceptos	Es el resultado de una actividad compleja en la cual intervienen las funciones intelectuales básicas. El proceso, sin embargo, no puede ser reducido a la asociación, la atención, la imaginación, la inferencia o las tendencias determinantes. Todas son indispensables, pero, al mismo tiempo, insuficientes sin el uso del signo o la palabra, como el medio a través del que dirigimos nuestras operaciones mentales, controlamos su curso y las canalizamos hacia la solución de la tarea con la cual nos enfrentamos.

Tabla 1. Aportaciones de Vigotsky al constructivismo de acuerdo a los cinco pilares establecidos en el texto Constructivismo: orígenes y perspectivas. Elaboración propia con información rescatada de Lenguaje y Pensamiento (1930).

Como se puede ver en la tabla presentada, Vigotsky con los conceptos de mediación, lenguaje interiorizado, proceso de generalización, cadena de complejos y formación de conceptos; entre otros, nos brinda una perspectiva en la que el sujeto aprendiz, dentro de una unidad de enseñanza-aprendizaje, construye su conocimiento al crearse una mediación con el entorno social en el que está inmerso.

También, el autor explica que, durante el proceso de aprendizaje se debe de respetar el conocimiento que el alumnado tiene por experiencias previas, incluso fuera de las escuelas. Pero, sobre todo, dentro de la perspectiva del autor ruso destaca, que esta forma de educar pretende dotar a los educandos de herramientas que encuentren eco en

su realidad, para que estos puedan tener una capacidad de agencia al enfrentarse con los problemas de la vida diaria (1930).

Si bien Vigotsky se centra en los procesos de aprendizaje desde la psique de los humanos y explica que los procesos de aprendizaje están influenciados por los procesos de mediación del sujeto con su realidad ¿cómo explicar esa mediación? Para solucionar esta cuestión y comprender esas dinámicas culturales, sociales y políticas en los procesos y ambientes de aprendizaje es necesario abordar a otros dos pensadores eje de esta investigación, es decir, Bourdieu y Passeron, con su teoría de los sistemas de aprendizaje.

Según los autores, existe una “autonomía relativa del sistema escolar gracias a la cuál la enseñanza sirve de manera específica e insustituible a las estructuras sociales” (Bechelloni, 1970, p.16), las cuales están compuestas por dinámicas de orden social, cultural y político que reproducen una forma de comportarse y ver la realidad que se determina por el contexto y momento histórico del sujeto, así como el discurso que la sociedad reproduce; a esto los autores denominaron *habitus*. El *habitus*, difícilmente es cuestionado por los individuos que lo aprenden; pues carecen de las herramientas para observar cómo estos parámetros enmarcan sus comportamientos, valores, anhelos e ilusiones dentro de una sociedad.

El *habitus*, en palabras de los autores, es transmitido en las escuelas e instituciones sociales, tales como los medios de comunicación, la familia, la Iglesia, el Estado, etc. En ese sentido, los autores afirman que “Toda acción pedagógica es objetivamente una violencia simbólica en tanto que imposición, por un poder arbitrario, de una arbitrariedad cultural” (Bourdieu y Passeron, 1979, p. 45).

La violencia simbólica, propia de los modelos de acción pedagógica, se comprende como “todo poder que logra imponer significaciones e imponerlas como legítimas disimulando las relaciones de fuerza en que se funda su propia fuerza, añade su fuerza propia, es decir, propiamente simbólica, a esas relaciones de fuerza” (Bourdieu y Passeron, 1979, p. 43). Pero, ¿cómo se ejerce esta violencia? La respuesta, según los autores, es gracias a tres elementos: las autoridades pedagógicas, la acción pedagógica y la comunicación pedagógica, los cuales se definen de la siguiente manera:

1. *Autoridad Pedagógica (AuP)*. Todo aquel ente físico o moral (profesor, familiar, representante de una institución, medio de comunicación) que tiene como misión reproducir el *habitus*. Esta autoridad pedagógica debe ser legitimada por las personas para que el discurso emitido pueda tener credibilidad.
2. *Acción Pedagógica (AP)*. Son todas aquellas acciones que realiza una autoridad pedagógica para que su discurso pueda ser legitimado y se pueda reproducir el *habitus* en las personas. Esta acción puede verse reflejada como una currícula en las escuelas, los ritos que se realizan en nuestra sociedad para llevar a cabo las tradiciones o incluso la sistematización de publicaciones en los medios de comunicación.
3. *Comunicación pedagógica*. Entendida esta como aquel discurso legitimado que emiten las autoridades pedagógicas cuando ejercen una acción pedagógica. Según los autores, “Reducir la relación de comunicación a una pura y simple relación

de comunicación impide comprender las condiciones sociales de su eficacia propiamente simbólica y propiamente pedagógica” (Bourdieu y Passeron, 1979, p. 63). Por tanto, es necesario comprender este proceso comunicativo más allá del discurso, lo cual se logra al tomar en cuenta las dinámicas de interacción dentro del proceso de aprendizaje.

Estos tres conceptos que enmarcan la dinámica de reproducción del habitus que plantean los autores, construyen la llamada arbitrariedad cultural, es decir, aquel conocimiento que es legitimado por una sociedad como verdadero, sin ser comprobado o reflexionado. Esta surge, ya que

las relaciones de significados que definen objetivamente la cultura de un grupo o de una clase como sistema simbólico es sociológicamente necesaria en la medida en la que esta cultura debe su existencia a las condiciones sociales de las que es producto y su inteligibilidad a la coherencia de las relaciones significantes que la constituyen (Bourdieu y Passeron, 1979, p. 48).

Es decir, las convenciones del discurso y valores son propias de las realidades histórico culturales de una sociedad. Además, que lo que se define como lo apropiado para seguir reproduciendo, atiende a la supervivencia de la cultura y a dinámicas económicas y políticas propias del periodo histórico en el que se ejerce una acción pedagógica. En ese sentido, los autores argumentan que “Los emisores pedagógicos aparecen automáticamente como dignos de transmitir lo que transmiten y, por tanto, quedan autorizados para imponer su recepción y para controlar su inculcación mediante sanciones socialmente aprobadas o garantizadas” (Bourdieu y Passeron, 1979, p. 61).

Estas dinámicas de reproducción del habitus abarcan todos los aspectos de nuestra vida, incluido aquellos relacionados con la sexualidad. En esa materia, según Foucault, la sexualidad es un dispositivo que por medio del sexo discurso (1977) modela y regula las prácticas sexuales de los individuos. Esta regulación es acorde a las dinámicas económicas, políticas y culturales del contexto histórico de los sujetos. Y en ese orden de ideas, el sexo discurso se ha instaurado en diversas áreas de nuestras vidas, entre ellas los sistemas educativos.

Pero, en la actualidad, ¿qué discurso es el que domina en materia de sexualidad en nuestro país? Como se expuso en el capítulo de la historia de la Educación Sexual Integral, desde el 2014, en México, se ha vuelto obligatoria la impartición de la Educación Sexual Integral (ESI) en las escuelas primarias, secundarias y media superior. Esta perspectiva ha sido desarrollada desde organismos internacionales como la UNESCO y la ONU, con el fin de regular y normar las “mejores prácticas para los adolescentes” en esta materia.

En este contexto, la ESI se instaura como un instrumento educativo que posibilita la resolución de problemáticas estructurales en nuestro país. Esta perspectiva se define como el “Proceso vital mediante el cual se adquieren informal y formalmente; conocimientos, actitudes y valores respecto a la sexualidad en sus manifestaciones biológicas y reproductivas; así como las asociadas al erotismo, la identidad y las representaciones sociales, considerando especialmente la perspectiva de género” (PROSALUD, 2011).

Además, es una perspectiva educativa que apela al respeto de los contextos, usos y costumbres locales en los que se aplicará. Incluso, en las leyes se habla de que toda acción que se realice en torno a la ESI deberá de estar regida por el interés superior de la niñez, pero ¿realmente sucede esto?

Para resolver lo anterior, es necesario analizar algunos datos que nos ofrece el estudio *Educación sexual integral: cobertura, homogeneidad, integralidad y continuidad en escuelas de México* (Rojas, et al, 2017) en el que se establece que, a pesar de que en el país se considera obligatoria la aplicación de ESI dentro de las currículas de educación formal, en niveles como la media superior, el número de horas que reciben los alumnos es 40% menos con respecto a grados anteriores.

De igual manera, el estudio reporta que la impartición de los siete temas de la ESI no es equitativa, pues los tópicos más impartidos son aquellos relacionados con el embarazo adolescente y la prevención de algunas ITS; es decir, que la acción pedagógica se centra solo en la educación reproductiva. Lo anterior deja de lado temas medulares para los adolescentes como las relaciones familiares, el cual pretende generar condiciones de respeto, equidad de género y desarrollar herramientas de resolución de conflictos en la familia; problemáticas, todas ellas, que impactan de manera directa en la prevención de los embarazos adolescentes, la transmisión de ITS y problemas relacionados con la violencia, ya que si los adolescentes no desarrollan una autonomía progresiva, difícilmente podrán tomar decisiones sobre su propio cuerpo.

Gracias a la dinámica de educación bancaria que se vive en las escuelas mexicanas en materia de sexualidad, que reproducen el habitus sobre los roles de género, el trabajo de las autoridades pedagógicas es carente de credibilidad por los educandos de nivel media superior y orilla a que estos prefieran informarse en entornos digitales cuando tienen una duda sobre el tema. Esto lo demuestra un estudio realizado por la propia UNESCO que dice que más del 45% de los jóvenes se informan en entornos digitales sobre temas relacionados con las relaciones socio-afectivas (2020). Esto demuestra que el contenido que los alumnos reciben en las escuelas es muy poco relevante en sus vidas, lo que da como resultado que los adolescentes busquen información en entornos digitales donde la calidad informativa es poco confiable, poco veraz y no está sustentada científicamente, además de que reproduce estigmas y discursos basados en el miedo.

Respecto a los dos niveles de análisis que se proponen en este cuerpo teórico, por un lado, las dinámicas sociales que facilitan la construcción del habitus y la mediación en los entornos educativos; y por otro lado, los procesos de formación de nuevos conocimientos basados en la objetivación y anclaje. En estos entornos digitales los procesos de reproducción, mediación y socialización/interacción para la construcción del conocimiento se manifiestan de la siguiente manera.

Según el autor Henry Jenkins (2006) en los entornos digitales la manera de interacción humano-información se basa en la convergencia cultural, la cual se caracteriza por un “flujo constante de contenidos a través de múltiples plataformas, la cooperación de múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias” (p. 14). Estas nuevas formas de flujo cultural, según el autor, impacta en los protocolos de

consumo que tienen las personas de los contenidos informativos.

Hoy en día, las nuevas formas de consumo son procesos más individualizados con dispositivos como celulares inteligentes o computadoras y a través de una socialización digital, en la que la construcción de referentes, nuevos conceptos y conocimientos están basados en mundos modelados que operacionalizan las posibilidades y autonomías de los individuos (Krug, 2005). Los cuales, sin lugar a dudas impactan en la construcción de representaciones sociales de las personas expuestas a esta convergencia cultural.

Para autores como Manuel Castells (2011) esta nueva sociedad en red en donde se posibilita la comunicación de muchos a muchos en una escala global, conceptos como el de cultura y su reproducción se transforman en culturas comunitarias virtuales que “añaden una dimensión social a la cooperación tecnológica, al hacer de internet un medio de interacción social selectiva y potencia simbólica” (p. 52). Estas nuevas formas de interacción según Krug transforman directamente el lenguaje, su representación simbólica y las conciencias de los sujetos ante problemáticas cotidianas de la vida representadas en los sistemas de información digitales.

Según el autor antes mencionado “cuando más encuentren las personas aisladas de historias significativas, más atractivos se vuelven los mitos y significados de lo social”, es decir, aplicando esta reflexión a nuestros sujetos de estudio, entre menos significativo sea el conocimiento impartido en las aulas sobre ESI, más probable es que los adolescentes encuentren atractivos los discursos y mitos que se reproducen desde sistemas digitales, pues estos son fáciles de digerir, cercanos a ellos y comunicados por autoridades pedagógicas empáticas con su visión y significados del mundo. Puesto que, es muy probable que esta acción pedagógica y comunicación pedagógica dentro de los medios digitales se haga entre pares; ya que estos medios estudian bien las necesidades y gustos informativos de las audiencias.

Respecto a la legitimidad de las escuelas y sus acciones pedagógicas tradicionales en estas nuevas sociedades en red, Martín Barbero expone que “hay una mutación en lo educativo que se manifiesta en la circulación de los saberes por fuerza de la escuela y de los libros y por la difusión de las fronteras que separaban los conocimientos académicos del saber común” (p.17). Esta mutación de lo educativo se manifiesta en un saber mosaico que escapa de los lugares y autoridades pedagógicas que legitiman a los modelos educativos dentro de los institutos, esta legitimación da como resultado dos fenómenos: la descentralización de los saberes y la deslocalización.

Lo anterior quiere decir que en la actual sociedad en red el conocimiento supera las fronteras de los lugares legitimados del saber cómo las escuelas y sus instrumentos de mediación, como el libro. Estos centros del saber se han visto superados por las nuevas tendencias de consumo informativo. Además, como lo explica Krug (2005) estas nuevas dinámicas de consumo no abonan a la generación de conocimiento, sino a la tecnificación de la información y la reproducción, irreflexiva, de informaciones que impactan en la experiencia de percepción y aprehensión de la realidad.

Respecto a los procesos de objetivación y anclaje, es decir, los procesos de interacción para la construcción de nuevos conocimientos que son explicados por el constructivismo

social y la teoría de las representaciones sociales de Moscovici; en los entornos digitales las personas se exponen a experiencias predeterminadas por los sistemas, a través de un lenguaje prediseñado, una experiencia de usuario prediseñada y procesos de aprehensión mediatizadas y masificadas (Krug, 2005).

En palabras de Manovich (2013) estos procesos de aprehensión y experiencia de la realidad en los entornos digitales están mediados por el denominado software cultural, el cual es “una esfera del software que nos da respuesta a las técnicas contemporáneas de control, comunicación recíproca, simulación, análisis, toma de decisiones, memoria, visión, escritura e interacción” (p.25). Este *software cultural* existe en los programas de software, herramientas para el manejo personal de información y las interfaces (ambientes) en los que las personas interactúan.

Esta interacción por medio del software cultural construye una inteligencia colectiva que renueva el vínculo social que favorece la construcción de colectivos inteligentes con el fin de obtener retroalimentación social, basada en la información compartida entre los integrantes de la comunidad (Levy, 2004). Información, que como veíamos con Krug, impacta en el lenguaje, percepciones, construcción de representaciones sociales y procesos de aprendizaje en las personas expuestas a los entornos digitales, en nuestro caso, los adolescentes que buscan información sobre sus relaciones familiares para la adquisición de herramientas de comunicación para la resolución de conflictos familiares con perspectiva de género.

Esta discordancia entre los contenidos que se proporcionan en las escuelas y las dinámicas de búsqueda informativa de los adolescentes en entornos digitales, así como la posibilidad de enseñar desde una perspectiva menos violenta y autoritaria, en palabras de Bourdieu y Passeron, se podría resolver con diseños de implementación de acciones pedagógicas más suaves, es decir, modelos que apelan al respeto de las necesidades informativas y dinámicas de consumo de los educandos.

En ese sentido, la ESI, desde el discurso internacional, afirma que responde a una perspectiva educativa humana y comprensiva con el desarrollo del alumnado; sin embargo, ninguno de sus manuales hace recomendaciones claras sobre la impartición de esta pedagogía, por el contrario impone una serie de contenidos que “deberán de ser inculcados” por los educadores sin tomar en cuenta las condiciones educativas locales en los centros educativos o las necesidades informativas de los alumnos, ni sus dinámicas de interacción digital para el aprendizaje.

Con lo anterior, es posible afirmar que aunque se han hecho esfuerzos en México para implementar modelos de enseñanza más suaves en materia de sexualidad como la ESI, es un hecho que el trabajo pedagógico se han centrado en analizar y desarrollar evaluaciones sólo de la comunicación pedagógica (depósito de contenidos/abuso de los discursos), los cuales responden a dinámicas económicas, de salud y de poder y reproducen un discurso en torno a la sexualidad desde el estigma, el tabú y el miedo (la genitalidad y lo biológico) y con modelos de educación bancaria; lo cual orilla a los jóvenes a consumir contenidos en espacios informales sin un sentido crítico y sin la posibilidad de desarrollar su autonomía progresiva para transformar sus entornos.

Como se mencionó anteriormente, “Las maneras suaves pueden ser el único modo eficaz de ejercer el poder de violencia simbólica en un estado determinado de las relaciones de fuerza y de las disposiciones más o menos tolerantes respecto a la manifestación explícita y brutal de la arbitrariedad” (Bourdieu y Passeron, 1979, P. 57).

En respuesta a estas reflexiones, varios modelos educativos contemporáneos han intentado respetar el desarrollo de los educandos, al fomentar el pensamiento crítico y evitar evaluaciones basadas en competencias, incluso legalmente se habla del respeto al interés superior de la niñez. Sin embargo, en la aplicación dentro de las escuelas y en las estrategias nacionales de educación sexual, como el ENAPEA, estas recomendaciones son olvidadas y se implementan de forma bancaria o a través de mediaciones tradicionales que no toman en cuenta ni las necesidades pedagógicas de los adolescentes, ni las dinámicas de consumo y acceso informativo, es decir, no responde a las dinámicas de experiencia de usuario en el proceso de consumo informativo. Este es el caso de la propia ESI.

Respecto a este tema, en esta investigación se desarrolla una propuesta de diseño de experiencia de usuario basada en los pilares de la “educación liberadora” de Freire y el Diseño de la experiencia de usuario (2005), las cuales podrían ofrecer de manera concreta un espacio basado en aquello que Bourdieu y Passeron denominaron formas suaves de enseñanza. Para Freire, en su texto de la Pedagogía del oprimido, “la educación como práctica de la libertad al contrario de aquella que es práctica de la dominación, implica la negación del hombre abstracto, aislado, suelto, desligado del mundo, así como la negación del mundo como una realidad ausente de los hombres” (Freire, 1979, p.94). De igual manera estos pilares de pensamiento sobre el desarrollo educativo no son ajenos a aquellos expuestos por Vigotsky en el constructivismo social, que insta a los investigadores a tomar en cuenta las características y contextos de los alumnos para el desarrollo de conocimiento.

De igual manera el Diseño de experiencia de usuario que propone Gavin Allanwood (2005) expone la necesidad de desarrollar innovaciones o perfeccionamientos de productos que tomen en cuenta aspectos como la usabilidad, la tangibilidad, la afectividad, la reflexividad desde el entendimiento holístico de las narrativas a las que se enfrentan los humanos para generar experiencias de aprendizaje.

Respecto al desarrollo educativo y la importancia de la mediación y el contexto sociocultural para fomentar un entorno de aprendizaje, Vygotsky afirma que “el pensamiento verbal no es una forma innata, natural de la conducta, pero está determinado por un proceso histórico cultural y tiene propiedades específicas y leyes que no pueden ser hallados en las formas naturales del pensamiento y la palabra.” (Vygotsky, p.93). De tal suerte, que son en el proceso de enunciación, mediación y el pensamiento reflexivo, en los que encontramos convergencia entre los principales autores que sustentan esta investigación. Convergencia que da como resultado el desarrollo de una mediación para la generación de agencia en los adolescentes.

Respecto a la enunciación y la importancia de la palabra, Freire nos dice que “Existir, humanamente, es pronunciar el mundo, es transformarlo. El mundo pronunciado, a su vez, retoma problematizando a los sujetos <pronunciadores> exigiendo de ellos un nuevo

pronunciamiento” (1970, p. 106). En relación a esos instrumentos de enunciación Vygotsky afirma que “Todas las funciones psíquicas superiores son procesos mediatizados, y los signos, los medios básicos para ser utilizados, para dominarlos y dirigirlos” (p. 109) lo anterior se logra con la palabra, la cual primero es un medio y después se convierte en un símbolo de acción.

La idea de la palabra/discurso como medio de transformación de la realidad de los sujetos está basada en el diálogo, pues es a través de este que se fomenta la reflexión y la transformación del entorno de los individuos. Sin embargo, en palabras del propio Freire, no es suficiente un diálogo constante con el cuerpo estudiantil, sino que se debe de tomar en cuenta lo dialéctico, pues dicho proceso es fundamental para fomentar la problematización del mundo que rodea al sujeto (“mediación”, en palabras de Vygotsky) y que estos tengan conciencia de la regulación de sus formas de percepción (a través de la reproducción del habitus afirman Bourdieu y Passeron).

Esta reflexión problematizadora de la realidad, basada en lo dialógico y lo dialéctico, daría como resultado la generación de conciencia (autonomía progresiva) del alumnado para transformar su realidad de manera constante: fin último de las pedagogías liberadoras propuestas por Freire. De tal manera, que no sólo hay un cambio de percepción del alumnado, sino de los educadores, los cuales tienen el papel de “proporcionar, conjuntamente con los educandos las condiciones para que se dé la superación del conocimiento a nivel de la <doxa> por el conocimiento verdadero, el que se da al nivel del logos” (Freire, 1970, P.93).

Esta perspectiva liberadora exige a los investigadores en el campo de la educación tomar un rol problematizador y de colaboración con los alumnos para el desarrollo de una solución integral. En ese sentido “Para el investigador-educando, el diálogo, problematizador, el contenido pragmático de la educación no es una dominación o una imposición, sino la devolución organizada, sistematizada centrada al pueblo de aquellos elementos que éste le entregó en forma inestructurada” (Freire, 1970, p.113).

Este ejercicio problematizador del investigador comprende que “Reducir la relación de comunicación pedagógica a una pura y simple relación de comunicación impide comprender las condiciones sociales de su eficacia propiamente simbólica y propiamente pedagógica” (Bourdieu, 1979, p. 63)”. De tal manera que, si se pretende desarrollar una solución pedagógica integral, como la que propone la ESI, es necesario atender a aquellos elementos que faciliten la mediación entre los estudiantes. Para dicho propósito, (Bourdieu y Passeron, 1970, p .70) es necesario tomar en cuenta los siguientes elementos en la fase de análisis de un contexto para el aprendizaje:

- Arbitrariedad cultural que impone la acción pedagógica
- Arbitrariedad cultural dominante en la formación social considerada
- Arbitrariedad cultural inculcada por la primera educación de donde producen los que sufren esta acción pedagógica

De tal manera que, si se toman en cuenta estos tres elementos, facilitan la observación, análisis, comprensión y desarrollo de una posible respuesta ante una problemática

educativa desde una forma suave. Pero, ¿cómo se logrará realizar este acercamiento social en esta investigación? Para resolver esta pregunta es necesario traer a la discusión los modelos de investigación denominados como acción participativa (IAP). Modelos que regirán la metodología de este proyecto.

Este tipo de Investigación Acción Participativa permiten comprender los aspectos antes mencionados tomando en cuenta que “la estrategia de planeación y gestión no solo significa atender los aspectos de recursos, actividades y tiempos, también se requiere considerar, desde el principio y paralelamente, aspectos prácticos, epistemológicos, éticos y políticos que afectarán el proceder y los resultados” (Zermeño, 2021, p.), es decir, permiten ver las problemáticas educativas más allá de la comunicación pedagógica y facilitan comprender las condiciones sociales de su eficacia propiamente simbólica y propiamente pedagógica, es decir, comprender la mediación de los individuos, pues existe una alta participación de la población en la problematización, reflexión y desarrollo de una solución.

Para la comprensión del fenómeno simbólico, de representación y de significación de las mediaciones/instrumentos de enseñanza que se utilizan en la perspectiva de la ESI, en esta investigación nos valemos de los principios de la semiótica del diseño (Juan Manuel López, 2014). Entendemos a ésta como aquella disciplina que permite analizar y proponer las estructuras significativas de diferentes lenguajes que pueden ser gráficos, visuales, sonoros, e incluso, para pertinencia de esta investigación, de diseño de experiencia digitales de usuario.

La semiótica, disciplina de larga tradición, encuentra cabida en el mundo del constructivismo social y el aprendizaje gracias al concepto de mediación semiótica, explorado por Rudencino Ramírez González en su texto *La noción de mediación semiótica en el enfoque constructivista vygotskiana* de 2009. Según el autor, la mediación simbólica permite al ser humano orientar su acción de manera intencional.

Esta intervención del ser humano sobre su entorno es gracias a que dentro de las mediaciones simbólicas los signos responden a dos funciones: una de comunicar (comunicación pedagógica en el terreno educativo) y otra de control del comportamiento (reproducción del habitus para la regulación de las prácticas sexuales).

Otro aspecto que retoma este autor y que converge con las ideas de Krug sobre la digitalización de las experiencias de aprendizaje, se refiere a que la producción de objetos culturales son una proyección humana. Es decir, que las mediaciones son una prolongación de las capacidades e imaginarios mentales de los individuos o instituciones que regulan las arbitrariedades culturales (en palabras de Bourdieu y Passerón). Por esta razón, si las instituciones educativas no contemplan los nuevos espacios digitales difícilmente podrán innovar en la creación de nuevas experiencias educativas basadas en las formas de consumo de los alumnos.

Por estas razones, el desarrollo de mediación que se propone en esta investigación como resultado de la propuesta de ciencia aplicada está basado, no sólo en la comprensión del fenómeno educativo desde la comunicación y en el entendimiento de la interacción dentro de los entornos digitales basado en los principios teóricos de los

sistemas para la interacción; sino que la semiótica y el diseño permiten comprender los signos, las representaciones y las formas de control desde los soportes que regularmente constituyen las formas de enseñanza de la ESI.

La interdisciplina para el diseño de una mediación pedagógica liberadora

Al explorar las propuestas metodológicas de diversos autores, nuevamente Freire es quien proporciona un modelo de concreción e investigación que es congruente con las metodologías IAP. Este modelo se conoce como método de construcción de pedagogías concientizadoras, es decir, aquella que, con un proceso dialógico y dialéctico con los educandos, se problematiza y se desarrolla un programa o mediación pedagógica de mutuo aprendizaje. Se centra en las dimensiones significativo-emocionales frente a las situaciones límite (1970, p. 130).

En este método se propone una descodificación de la situación existencial de los sujetos, por medio del diálogo y la reflexión, “provoca una postura normal, que implica un partir abstractamente hasta llegar a lo concreto, que implica una idea de las partes, que implica el reconocimiento del sujeto y del objeto como la situación en que está el sujeto” (Freire, 1970, p. 130). En este sentido, se intenta contextualizar el pensamiento del alumnado en problemas concretos para incentivar un despertar crítico reflexivo de la realidad. Estas características de modelo de investigación del proceso pedagógico sumado a las bases del Diseño de experiencia de usuario benefician los requerimientos que estipula el interés superior de las niñas, niños y adolescentes enmarcado en la Ley General de Niñas, Niños y Adolescentes en materia de creación de soluciones educativas en el marco de la ESI.

La contextualización e investigación dialógica y dialéctica se realiza en la praxis en la vida cotidiana y no de elementos artificiales como un salón de clases. Se respetan las necesidades informativas y de conocimiento del alumnado y el desarrollo psicoemocional de los mismos, a través de procesos de comunicación y reflexión en comunión. En otras palabras, “La tarea del educador dialógico es, trabajando en equipo interdisciplinario este universo temático recogido en la investigación devolverlo no como disertación sino como problema a los hombres de quienes lo recibieron” (Freire, 1970, p. 137). Este proceso pone gran énfasis y parte de la búsqueda de temática significativa de los educandos. Por lo tanto, el elemento de solución pedagógica se construye con y no solo para los alumnos.

Para el desarrollo de una investigación, análisis y diseño de una solución, en materia de educación sexual integral, fundamentada en las bases del constructivismo social y el concepto complejo de sexualidad estipulado por la OMS es necesario un trabajo interdisciplinario, tal como lo sustenta el propio Freire en su propuesta de método para la creación de una pedagogía liberadora basada en las necesidades pedagógica

de los aprendices (Freire, 1970)¹¹, así como Mariana Dapuez (2019) en su método para la aplicación de la ESI con perspectiva de género. Para efectos de este proyecto, este trabajo responde a los lineamientos propios de la Maestría en Diseño, Información y Comunicación (MADIC) en la que convergen de manera interdisciplinaria estas tres disciplinas sumadas a otras como la Sociología, la Pedagogía y la Psicología Social.

Esta convergencia teórico metodológica plantea una solución interdisciplinaria en el campo de lo educativo. Por tanto, la Pedagogía y la Psicología Social encuentran gran relevancia en este proyecto para el entendimiento de los procesos de aprendizaje en el ser humano. La Sociología, desde la perspectiva de Bourdieu y Passeron, posibilita la comprensión de las dinámicas de interacción y mediación en la que se encuentran los sujetos de estudio en un entorno de aprendizaje. Por lo que respecta a las disciplinas propias de la MADIC, sus funciones son las siguientes:

1. *Comunicación*, para comprender los elementos e interacción que posibilita el intercambio social y el aprendizaje de los adolescentes en los medios digitales. Así como en la elaboración de discursos basados en la ESI que beneficien la aplicación integral de esta perspectiva educativa. Esto, ya que el educador bancario no puede ver que la vida humana sólo tiene sentido en la comunicación, ni que el pensamiento del educador sólo gana autenticidad del pensar de los educandos, mediatizados ambos por la realidad. Por esto mismo, el pensamiento de aquel no puede ser un pensamiento para estos últimos, ni puede ser impuesto a ellos” (Freire, 1970, P. 83)
2. *Diseño de la información*, para comprender la representación simbólica y reproducción discursiva de los contenidos digitales que consumen los adolescentes en internet. También, para diseñar integralmente una experiencia de usuario desde el diseño de experiencia de usuario, que responda a las necesidades de los jóvenes y que vele el interés superior de la niñez. Esto con el fin de identificar los códigos y signos de enunciación que el alumnado tiene previo al proceso pedagógico y ofrecer, con nuevos signos estructurados, formas innovadoras de comprender la realidad en los alumnos. (Beccari, 2018)
3. *Sistemas para la Interacción*, para comprender y desarrollar una experiencia de usuario basada en la ESI que ayude a la correcta implementación y la adquisición de herramientas de comunicación para la resolución de conflictos familiares con perspectiva de género. Las TIC, en su conjunto, logran ser un medio creativo gracias a sus características: Inmaterialidad, interactividad, digitalización, interconexión, diversidad e innovación. (Hernández, 2008).

11 “La tarea del educador dialógico es, trabajando en equipo interdisciplinario este universo temático (necesidad pedagógica de los alumnos) devolverlos no como disertación, sino como problema en los hombres de quienes lo recibió” (Freire, p. 137) Es decir, que el trabajo de los investigadores/ diseñadores/ desarrolladores de una mediación pedagógica enriquecida con una comunicación pedagógica construida desde lo dialógico y lo dialéctico y el trabajo interdisciplinario es crear ambientes que, con la problematización, fomenten el pensamiento reflexivo del tema relevante para los alumnos.

Pero, ¿por qué una perspectiva metodológica interdisciplinaria es relevante para la construcción de una mediación construida desde lo dialógico y lo dialéctico? Según la OCDE (1972):

Lo interdisciplinario es un adjetivo que describe la interacción entre dos o más disciplinas diferentes. Esta interacción puede ir desde la simple comunicación de ideas hasta la interacción mutua de la organización de conceptos, metodologías, procedimientos, epistemologías, terminología, datos y organización de la investigación y la educación en un campo bastante amplio (p. 25-26)

Además del trabajo conjunto entre disciplinas, la llamada interdisciplina tiene grandes beneficios para el análisis de problemas desde las diferentes perspectivas que aportarían las materias involucradas (Van del Linde, 2007) y aunque se reconoce la dificultad de la implementación de estos modelos, otros tantos autores reconocen su valor para la solución de problemáticas complejas que requieren la atención de diversos perfiles (Carbajal, 2010). Tal es el caso del desarrollo de un diseño experiencia de usuario para la generación de una mediación sobre educación sexual integral en entornos digitales.

Por otro lado, autores como Sotolongo y Delgado afirman que la interdisciplina tiene la característica de trabajar con un objeto de estudio completamente diferente de aquellos que pudieran estar previamente delimitados disciplinariamente (2006), es decir, que la complejidad de la realidad actual ha enfrentado a la ciencia con problemas que advierten objetos de estudios nuevos. Estas nuevas realidades muchas veces son resultado de la hiper-especialización de las disciplinas, las cuales al ver limitado los modelos que antes les permitían explicar los fenómenos, han visto la necesidad de aliarse con disciplinas cercanas para poder enfrentar las nuevas realidades que enmarca la dinámica del ser humano.

El diseño de un modelo de implementación pedagógica o mediación para el aprendizaje es un proceso complejo que demanda a los desarrolladores del mismo habilidades de análisis, observación de la realidad, problematización; pero sobre todo la sensibilidad para generar un producto de ciencia aplicada viable a las características de interacción del entorno al que se quiere incidir.

Por esta razón, la perspectiva sobre el diseño que asumimos en esta investigación es aquella que va más allá de la forma y contenido de la mediación; sino que, con un análisis de las condiciones sociales en las que el diseño de insertará, así como la evaluación de la viabilidad de la solución propuesta por el presente trabajo; desarrolla una propuesta de acción pedagógica sensible al contexto de los aprendices, dinámicas de interacción y protocolos de consumo, basados en un modelo de comunicación pedagógica (discurso) oficializado y comprobado por investigaciones científicas denominado Educación Sexual Integral; es decir, un diseño interdisciplinario que ayude al mejoramiento de la experiencia de usuario.

La perspectiva de diseño interdisciplinario que plantea esta investigación tiene como eje central al Diseño de Experiencia de usuario, pues los desarrolladores del modelo deberán de poner atención a aspectos sociales e incluso políticos de las dinámicas a las que se pretende alterar (Jones, 1992). El diseño interdisciplinario y centrado en

la experiencia de usuario ofrece la posibilidad de desarrollar, desde el pensamiento creativo y las herramientas digitales, teorizar y proponer modelos que ayuden a la implementación de nuevas estrategias de interacción social (Burdick Anne et al., 2012) en general y para efectos de esta investigación, los procesos de mediaciones basados en la interacción en entornos digitales para el aprendizaje de herramientas de comunicación para la resolución de conflictos familiares con perspectiva de género desde los pilares de la ESI en particular.

Es necesario resaltar, que esta perspectiva interdisciplinaria de solución de ciencia aplicada desde el diseño, la comunicación y los sistemas para la interacción; no ve al proceso de diseño como aquel que genera nuevas dinámicas o necesidades en las personas, sino como un trabajo interdisciplinario que busca “profesionales que claramente, necesitan diseñadores y planificadores cuyos saltos intuitivos estén informados por el conocimiento y la experiencia del cambio en todos los niveles, desde la acción comunitaria hasta el diseño de componentes” (Jones, 1992, p.44).

Por esta razón, la unión de la comunicación, el diseño y los sistemas de interacción; en comunión de algunas ciencias sociales como la psicología social, la sociología o la pedagogía es fundamental para el diseño de la mediación que se propone en este proyecto. Para lograr dicho desarrollo la perspectiva creativo generativa que se plantea está sustentada en un proceso en el que los diseñadores son sistemas autoorganizados; es decir, un proceso que se centra en la descomposición, análisis del problema de diseño y evaluación de la solución desde los siguientes pasos propuesto por Jones en su libro *Métodos del diseño* (1992):

1. Identificación y revisión de todas las decisiones críticas del diseño.
2. Contraste del problema con una visión informada.
3. Relación de los costos de investigación y diseño con las decisiones por tomar.
4. Hacer coincidir las actividades del diseño con las personas que se espera las lleven a cabo.
5. Identificación de fuentes de información utilizables con las que el diseño deberá de ser compatible.
6. Exploración de la independencia del producto y el entorno.

En conclusión, atendiendo a los autores que definirán esta investigación desde el constructivismo social, la perspectiva crítica de los sistemas de enseñanza y el diseño de experiencia de usuario, es necesaria la construcción de una solución interdisciplinaria que tenga como base una investigación dialógica y dialéctica. Ya que esto promueve la inserción de modelos educativos más suaves, comprensivos y equitativos para la sociedad, en palabras de Freire, una pedagogía liberadora.

Este diseño de modelo de acción pedagógica, es decir, de mediación, está basado en la interacción para el aprendizaje en entornos digitales, objeto de estudio y concepto que posibilita la interdisciplina entre el diseño, la comunicación, los sistemas para la interacción; así como disciplinas satélites para esta investigación como la sociología, la pedagogía y la psicología social.

Así también, es fundamental para esta investigación la aplicación de metodologías como las denominadas de investigación acción participativa (desde un proceso dialógico y dialéctico con los adolescentes) es decir, en palabras de Freire, una metodología concienciadora; pues estas metodología podría ser la base de la construcción de mediaciones que contemplen un proceso de violencia simbólica suave y que atienda las necesidades pedagógicas y los nuevos protocolos de consumo de los adolescentes por medio del pensamiento reflexivo en la praxis de la ESI y sobre todo posibilita la construcción de una mediación desde una perspectiva de creación interdisciplinaria desde la perspectiva del diseñador/planificador como sistema autoorganizado para la solución de problemas en entornos complejos de la realidad. Sumando a lo anterior, estas metodologías son coherentes con las necesidades impuestas por el interés superior de las niñas, niños y adolescentes, parámetro eje de cualquier acción que se quiera realizar en el marco de la ESI.

En ese sentido, es importante resaltar, que la base conceptual del modelo de la ESI es innovador, pero lo que se pretende en esta investigación es crear un puente real de aplicación de este modelo con un sentido humanitario, liberador, basado en la co-creación y las dinámicas de interacción y protocolos de consumo informativo digital que manifiestan los adolescentes que impacte en la construcción de la autonomía progresiva de los adolescentes.

Base conceptual para la sustentación de la observación en campo

La congruencia teórica de los conceptos dentro de una investigación son los pilares analíticos de la realidad que se pretende intervenir. En esta parte de la investigación, y como complemento del marco teórico, se presentarán los conceptos rectores que delimitan y dan sentido a la observación, que, desde la academia, se realizó en el proceso de problematización y diagnóstico de la investigación.

El conjunto de conceptos que se desarrollan en este trabajo parten de una visión constructivista de la realidad social, cultural y de los procesos pedagógicos, campo en el que se origina el fenómeno de la Educación Sexual Integral. Estos conceptos son: *sexualidad, educación, Educación sexual Integral, representaciones sociales, relaciones socio-afectivas y tecnología educativa*. Es importante tomar en cuenta que dentro de estos conceptos cohabitan otros tantos que dan forma a la visión teórico metodológica del proyecto, tales como: *mediación, proceso de aprendizaje, lugar del habla, etc.*

El desglose argumentativo para la definición y comprensión de cada concepto responde a una lógica histórico cultural, esto en congruencia con el marco teórico del constructivismo social de Lev Vigotsky perspectiva de esta investigación y la propuesta teórico metodológica de Bourdieu y Passeron en la teoría de los sistemas de aprendizaje.

En ese sentido y basados en la siguiente aseveración en el marco de los procesos de aprendizaje, en la que “Las diferentes acciones pedagógicas tienden a reproducir el

sistema de arbitrariedades culturales característico de esta formación social, es decir, constituye de esta forma la reproducción de las relaciones de fuerza que colocan esta arbitrariedad cultural en posición dominante” (Bourdieu y Passeron, 1979); cada concepto aquí presentado mostrará los hitos históricos y fenómenos sociales que dieron forma y legitiman su aplicación en el presente.

Sexualidad

Con todo lo anterior, iniciaremos con la reflexión del concepto de sexualidad, primer término fundamental para esta investigación y que nos permitirá comprender la visión y los discursos que las Autoridades pedagógicas actuales utilizan para legitimar y regular las prácticas sexuales de la población. En palabras de Foucault (1977) “La sexualidad aparece más bien como una vía de paso para las relaciones de poder: entre hombres y mujeres, jóvenes y viejos, padres e hijos, educadores y alumnos, sacerdotes y laicos, gobierno y población” (p. 97), según el mismo autor, dicha relación de poder está basada en el sexo discurso, el cual da forma a este dispositivo de dominación.

Basado en la explicación que nos brinda Bourdieu sobre los procesos pedagógicos; la sexualidad, en tanto dispositivo de dominación asentado en el discurso, es apropiada por las principales autoridades pedagógicas de cada cultura y gana legitimidad siguiendo ciertas formas o rituales. En occidente, según Foucault, el ritual de la relación de poder entre las autoridades pedagógicas y quienes la sufren en materia de sexualidad, responde a una dinámica denominada *scientia sexualis*. Esta forma de relación está basada en la confesión, tal como es impuesta desde el cristianismo, entre quien tiene el conocimiento y aquel que va “en secreto” a hablar sobre los pecados del cuerpo. Esta forma ha beneficiado el estigma y el dogma en los discursos sobre sexualidad.

Por otro lado, Bourdieu en su publicación *La dominación masculina* de 1998, expone que la sexualidad es un trabajo de construcción práctico que impone una definición diferenciada de los usos legítimos de los cuerpos sexuales, sobre todo, que tiende a excluir del universo de lo sensible y de lo factible todo lo que marca la pertenencia del otro sexo, para reproducir esos artefactos sociales llamado un hombre viril o una mujer femenina. En esta definición, el autor establece que este concepto está mediado a partir de una cosmología androcéntrica basada en la imagen y necesidad masculina y que esta comunicación pedagógica se da sobre todo en la primera infancia a partir de las diferencias objetuales en el cuerpo de ambos sexos; es decir, a través de una experiencia dóxica¹².

Como característica adicional a esta construcción general de la definición de sexualidad, Guasch en el texto *Para una Sociología de la Sexualidad* de 1993 afirma que “El sexo es una actividad social. Tiene normas de cortesía y etiqueta. Se prescribe y proscrib

12 La experiencia dóxica, según Husser “abarca el mundo social y sus divisiones arbitrarias, comenzando por la división socialmente construida entre los sexos, como naturales, evidentemente, contiene por ello una total afirmación de legitimidad” (1975). Legitimidad que es aprovechada por una autoridad pedagógica en turno de acuerdo a la época y cultura en la que se desarrolla cierta acción pedagógica.

espacios, tiempos, modos y maneras” (p. 107) esta cita reafirma el postulado de Foucault sobre la sexualidad como dispositivo regulador por medio del discurso. En ese sentido, el autor afirma que la visión de sexualidad en occidente no sólo responde a una imagen androcéntrica y patriarcal, sino que está enfocada en comprender a la sexualidad desde el coito, los genitales y la pareja como eje central de la problematización de las prácticas sexuales de las personas.

Con este contexto teórico general sobre la concepción de aquello que, en occidente, denominamos sexualidad, es pertinente ver la evolución histórica social de este concepto. Este pasaje histórico se iniciará a partir del siglo XIX, con las ideas de la Ilustración, en la que las ideas de control social de los pobres, de las minorías étnicas y de las disidencias sexuales reinaban en las sociedades de ese siglo; pues se pensaba que el ser humano era aquel responsable de cambiar su entorno, quitando toda autoridad a la voluntad divina, pensamiento arraigado en todo el siglo XVIII.

En este contexto de transformación de pensamiento, las principales autoridades pedagógicas fueron la Medicina y el Derecho, con los tratados de la Teoría del degeneracionismo publicados por Morel. En aquellos años, las autoridades médicas, basadas en los estatutos de salud pública y el Derecho con el determinismo biológico, encontraron en el degeneracionismo los argumentos necesarios para regular bajo la premisa de que las anomalías del comportamiento humano tienen base biológica y se transmiten hereditariamente, lo que permitió juzgar y castigar prácticas sexuales diferentes a la norma en nombre de la ciencia y las buenas costumbres (Guasch, 1993).

En palabras de Guasch “El modelo de normalidad sexual, definido por la medicina a lo largo del siglo XIX es un modelo heterosexual, reproductivo y moral” (1993, p. 111). Posteriormente, en el siglo XX y después de la Segunda Guerra Mundial, comenzó una transformación en las principales autoridades pedagógicas que regularon el discurso en torno a las prácticas sexuales. A partir de esta época, y con un espíritu generalizado hacia el nuevo orden mundial, nuevamente la Medicina y el Derecho seguían presentes; sin embargo, las perspectivas críticas de las Ciencias Sociales desde el Marx y Freud comenzaron a cuestionar aquella legitimidad arbitraria de los médicos y tribunales que rigieron durante el siglo anterior (Guasch, 1993). En este periodo histórico, en los estudios sobre medicina, se definen los atentados contra la moral o contra el pudor y se caracteriza médicamente a los que lo cometen; es también en este periodo en el que las prácticas sexuales como la homosexualidad son tipificadas como enfermedades o se concibe que algunas mujeres podrían padecer de histeria (Foucault, 1977). Por su parte, el derecho comienza a plantearse la idea de que las disidencias sexuales podrían tener derechos que tendrían que ser regulados para conservar la estabilidad social. De este periodo se podría afirmar que “Después de la Segunda Guerra Mundial se inicia un proceso de cambio en el discurso médico respecto a las disidencias sexuales” (Guasch, 1993, p. 112) gracias a la intervención del pensamiento crítico de las ciencias sociales.

Para la segunda mitad del siglo XX, con un entorno político inundado de un espíritu democrático en las naciones de occidente, hay un cambio en las principales autoridades pedagógicas respecto al conocimiento sobre sexualidad. La medicina crea una disciplina

denominada “sexología”, la cual explicaba las prácticas sexuales desde el placer de los actos en el marco de una ética individual. Por su parte, el derecho, con los nuevos organismos internacionales como la OMS, publica en 1975 el tratado de salud sexual que estipulaba el derecho al placer como aptitud para disfrutarla.

Este cambio de autoridades pedagógicas y discursivas en torno a la sexualidad es resultado de la entrada de un nuevo actor en la construcción del habitus en las sociedades modernas, la sociedad civil. Este nuevo agente instaura, a partir de 1968, un nuevo pensamiento gracias a las ideas de liberación sexual, nombramiento de la comunidad gay y las manifestaciones feministas de la época, que intentaban resignificar los discursos en torno a las prácticas sexuales impuestas y reprimidas por las autoridades civiles, legales y médicas de años anteriores.

En este sentido, no hay una revolución completa en torno a lo que se dice del sexo, sino que “la nueva forma de control social del sexo, se organiza de una manera más sutil. Ya que no trata de prohibir y de reprimir la actividad sexual. Se trata ahora de dar normas para el acceso al placer” (Guasch, 1993, p. 114). Como podemos ver, a pesar de que en esta época hubo un cambio drástico en la manera en que se hablaba de las prácticas sexuales, el discurso sigue centrado en el coito, los genitales y la pareja como eje central de problematización.

Otro hito histórico relevante, para la definición de la sexualidad como hoy es entendida, es la aparición, en la década de los años ochenta del siglo XX del VIH/SIDA. Esta pandemia puso sobre la mesa aspectos de supervivencia y natalidad en torno a una infección de transmisión sexual. En esta época, nuevamente la medicina se impone como una de las principales autoridades pedagógicas por medio del concepto del sexo seguro. Por su parte, el derecho y la administración pública (ambas autoridades pedagógicas permanentes en los temas sobre las prácticas sexuales), desde los organismos internacionales, comienzan la instauración de modelos de seguridad natal y acciones para impedir la extensión pandémica de la enfermedad.

En esta época, en las campañas masivas, nuevamente centradas en el coito, en las necesidades de pareja y con un discurso del miedo “se desaconseja la penetración en tanto que práctica de riesgo, pero las campañas de prevención ponen el énfasis en cómo realizarla minimizando el riesgo” (Guasch, 1993, p. 117).

Para el nuevo siglo XXI, la innovación tecnológica trajo consigo nuevas formas de autoridad pedagógica. Si bien la medicina y el derecho siguen protagonizando las prácticas pedagógicas dominantes a través de las escuelas, los organismos internacionales y discursos científicos; las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación han permitido nuevas formas de autoridad pedagógica desde la sociedad civil.

Un movimiento relevante que abrió nuevas discusiones en torno a la forma en la que se enseña y se habla de las prácticas sexuales en el mundo es el movimiento Un violador en tu camino, el cual surgió en Chile en el año 2019 y exigió, por medio del himno titulado El violador eres tú (que se viralizó gracias a los medios digitales) la visibilización de los feminicidios, la violencia de género y los nuevos discursos feministas en aquel país, en la región y en el mundo entero.

Otro movimiento, que también ha tomado fuerza gracias a la sociedad civil y los medios digitales, es aquel impulsado primeramente por mujeres argentinas y apropiado por personas de todo el mundo que utilizan pañuelos verdes como símbolo de su protesta “-El pañuelo verde simboliza el derecho a la legalización del aborto-. En países de la región latinoamericana, como Argentina y México, y en las grandes urbes del mundo occidental, sea una poblada capital o una ciudad recóndita, las mujeres lo portan amarrados en el cuello, en las manos, en la cabeza o como un accesorio más de su atuendo, y lo hacen para alzar la voz en una forma colectiva” (González, 2021).

Otras formas de movilizaciones civiles, que han utilizado a los medios digitales para maximizar su impacto, son el movimiento feminista denominado 8M, que se apropia del día de la mujer, 8 de marzo, para protestar por la violencia de género; los desfiles que se hacen en diversas ciudades de occidente para conmemorar el día del orgullo de la comunidad LGBTIQ+, movimientos como el denominado #MeToo, que denunciaba, principalmente en las redes sociales, casos de abusos sexuales en diversos círculos o incluso, la apertura de pensamiento sobre las denominadas nuevas masculinidades.

De manera institucional, para responder a estas necesidades y manifestaciones sociales que han ganado legitimidad como autoridades pedagógicas, los organismos internacionales como la ONU o la OMS proponen una nueva actividad pedagógica denominada Educación Sexual Integral que pretende cambiar los contenidos que deben impartir las autoridades pedagógicas en las diferentes naciones que firman los tratados internacionales (UNFPA, 2016). Dicho modelo pretende cambiar las representaciones sociales en el marco de la perspectiva de género.

Esta nueva faceta histórica social sobre la sexualidad abre nuevas definiciones de la sexualidad desde la base del pensamiento complejo. Ahora se entiende a la sexualidad como un concepto complejo que impacta en diversas facetas de la vida de las personas a lo largo del desarrollo de la vida. Una de las definiciones pilares de la sexualidad en la actualidad es la que proporciona la OMS en el año 2018:

La sexualidad es un aspecto central del ser humano, presente a lo largo de su vida. Abarca el sexo, las identidades y los papeles de género, el erotismo, el placer, la intimidad, la reproducción y la orientación sexual. Se vivencia y se expresa a través de pensamientos, fantasías, deseos, creencias, actitudes, valores, conductas, prácticas, papeles y relaciones interpersonales. La sexualidad puede incluir todas estas dimensiones, no obstante, no todas ellas se vivencian o se expresan siempre. La sexualidad está influida por la interacción de factores biológicos, psicológicos, sociales, económicos, políticos, culturales, éticos, legales, históricos, religiosos y espirituales. (p.5)

Con el anterior pasaje histórico respecto al concepto de sexualidad, podemos concluir que, como especifican los autores citados; la sexualidad, en tanto dispositivo discursivo (acción pedagógica), se adapta a las condiciones socioculturales de la época. Esta adaptabilidad responde a las dinámicas económicas, políticas y sociales de la cultura a la que responde y reproduce el habitus. Así también, es posible concluir que la comunicación pedagógica que se ha llevado a cabo, a lo largo de la historia, se ha centrado en regular a las clases populares y en perpetuar modelos patriarcales, capitalistas y dogmáticos de la sexualidad.

Aunque en la actualidad existen modelos innovadores como la ESI, que pretenden traer a discusión nuevos paradigmas de aprendizaje más suaves respecto a la educación sexual, pues toman en cuenta un proceso integral de formación; su contenido y acción continúan reproduciendo modelos verticales de enseñanza que no son claros con las necesidades culturales y educativas de las poblaciones a las que se dirige el modelo. Esto ya que, con las mismas autoridades pedagógicas; es decir la medicina, el derecho y la educación, se pretende negar las necesidades que, desde la sociedad civil y otros actores fuera de las autoridades, han surgido y expandido gracias a las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Educación

El segundo concepto que es indispensable definir para la comprensión de esta investigación, es la educación. Por un lado, se desarrollará el proceso histórico, puesto que nos permitirá comprender que toda acción pedagógica responde a las autoridades pedagógicas dominantes de su contexto, así también el sistema de enseñanza que legitima la violencia simbólica aplicada (Bourdieu y Passeron, 1979). En este sentido,

Todo sistema de enseñanza (SE) institucionalizado debe las características específicas de su estructura de funcionamiento a producir y reproducir las condiciones institucionales cuya existencia y persistencia son necesarias para el ejercicio de su función propia de inculcación, como para la realización de su función de reproducción de una arbitrariedad cultural (CITA, p.95).

Por otro lado, se analizarán los paradigmas educativos que tuvieron origen en diferentes momentos históricos, pero que en la actualidad son autoridades pedagógicas con diferentes grados de influencia en las acciones pedagógicas. En este sentido, actualmente, el modelo de la ESI trabaja en conjunto con lo estipulado por la Ley General de Educación:

La educación es el medio fundamental para *adquirir, transmitir y acrecentar la cultura*; es proceso permanente que contribuye al *desarrollo del individuo* y a la transformación de la sociedad, y es factor determinante para la *adquisición de conocimientos* y para formar a mujeres y hombres, de manera que tengan sentido de *solidaridad social*.¹³ (Cámara de diputados del H. Congreso de la Unión, 2016)

Además, el Sistema de Enseñanza desarrollado por Vigotsky define a la educación como un proceso de formación de conceptos a través de una operación cognitiva, en la cual las funciones intelectuales elementales participan en una combinación específica, es decir, la enseñanza-aprendizaje. Este proceso se lleva a cabo por la relación social denominada mediación (Vigotsky, 1930). Finalmente, la definición que Bourdieu y Passeron (1979) hacen sobre la educación, permite reflexionar sobre la importancia histórica y los procesos de reproducción propios de los sistemas de enseñanza:

13 Las cursivas fueron colocadas por los investigadores para reforzar las ideas que contribuyen a este trabajo.

proceso a través del cual se realiza en el tiempo la reproducción de la arbitrariedad cultural mediante la reproducción de habitus, que produce prácticas que conforme a la arbitrariedad cultural, es el equivalente en el ámbito de la cultura, a la trasmisión del capital genético en el ámbito de la biología (Bourdieu y Passeron, 1979, p. 73).

Ahora bien, una vez desarrolladas diversas definiciones sobre la educación, es posible continuar con el contexto sociohistórico en el que se desarrolló este concepto. El recorrido histórico de la educación en occidente comienza con la *Educación Armónica* de Fourier, establecida a principios del siglo XIX, que establece la enseñanza de las habilidades “naturales” para cada sexo en la juventud, dicho de otro modo, en esta época la educación se regía por lo que se consideraban habilidades necesarias para el trabajo de hombres y mujeres (Alighiero Manacorda, 2005). La educación respondía a una mirada androcéntrica en la que el hombre era el protagonista del desarrollo de los sistemas de enseñanza.

Posteriormente, con la influencia de las autoridades pedagógicas de la época -la industria como parámetro para la enseñanza de habilidades para el trabajo y la iglesia como eje moral del comportamiento de las personas- se desarrollan las escuelas infantiles, las cuales tenían como objetivo fomentar el “instinto” de trabajo en los niños. Asimismo, se comienza a sistematizar el aprendizaje para el trabajo, a partir de las escuelas técnicas y se dejan de impartir los talleres durante la jornada laboral. Por otro lado, en las universidades aparecen las ingenierías para diferenciar el conocimiento técnico del profesional (Alighiero Manacorda, 2005).

Para la segunda mitad del siglo XIX, se legitima una nueva autoridad pedagógica gracias a la obra de Marx *El Capital* denominada educación social. En este momento, la educación en las escuelas se divide en dos acciones pedagógicas que responden a los objetivos de las autoridades pedagógicas de la época. Por un lado, se tenía la instrucción técnico-profesional que prioriza el desarrollo de habilidades para el trabajo. Por otro lado, la educación sensomotora prioriza las habilidades para la vida (Alighiero Manacorda, 2005).

A finales del siglo XIX, Adolphe Ferriere (1919) y su escuela nueva se convierten en el Sistema de Enseñanza dominante, en el cual los intereses del niño eran el centro del desarrollo de habilidades para el trabajo y de la enseñanza de valores morales (Alighiero Manacorda, 2005). Con esta nueva perspectiva de la educación comienzan múltiples investigaciones dedicadas a comprender el proceso de aprendizaje del ser humano y con ellas nacen los paradigmas educativos que regirán el siglo XIX. A continuación, se da un recorrido de los principales paradigmas educativos y su relevancia histórica para comprender el actual sistema educativo mexicano.

En 1930 se establece el paradigma más longevo y que tiene más acciones pedagógicas a lo largo de la historia: el conductismo. Este sistema argumenta que el ser humano puede aprender cualquier conducta si se diseña un programa basado en refuerzos que posibilite el aprendizaje. Además, tiene como prioridad las enseñanzas técnicas, por lo que fue fomentado por la industria y el estado (Hernández Rojas, 1998).

Paralelo al conductismo, se desarrolló el paradigma cognitivo, en el cual la educación

se centra en el aprendizaje significativo. La gran aportación de Jean Piaget y sus sucesores (Jerome Brunner y David Ausubel) a la educación fue el desarrollo de sistemas de enseñanza basados en el aprendizaje receptivo y por descubrimiento, a partir del interés del estudiante. Al contrario del conductismo, en el que el estudiante es un ente pasivo, en la escuela cognitiva se ve al sujeto como un agente activo de su propio aprendizaje (Hernández Rojas, 1998).

En 1950 aparece el paradigma humanista como consecuencia de una fuerte crítica hacia el conductismo y al cognitivismo por su nulo interés en el desarrollo socio-afectivo del alumnado. Este sistema de enseñanza centra su atención en el desarrollo de las relaciones interpersonales del sujeto. Además, considera a la motivación como detonador del aprendizaje y niega los exámenes, puesto que cada ser humano decide el aprendizaje que quiere desarrollar, en otras palabras, cada persona tiene un conocimiento único que no puede ser evaluado. Al mismo tiempo, le da prioridad a la retención de la información con la reproducción de los saberes, es decir, cuando una persona repite una actividad continuamente llega a retener el conocimiento en su memoria (Seelbach González, 2013).

Finalmente, el paradigma sociocultural llegó a occidente gracias a la primera edición en inglés de las obras completas de Lev Vigotsky. Por ello, escuelas como la UAM adoptaron aquellos principios constructivistas para desarrollar sus sistemas de enseñanza. Sin embargo, la autoridad pedagógica que propone el sistema de enseñanza formal de nivel básico y medio superior en México es la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos (OCDE).

En 2004 la OCDE establece el modelo educativo por competencias, que tiene como pilares “*aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir y por último aprender a ser*¹⁴” (Cárdenas Zuazo, 2020) y que responde a la historia humanista desarrollada en Latinoamérica centrada en el neoliberalismo (Villarini Jusino, 2017). Asimismo, la SEP define la educación por competencias como el “conjunto de capacidades que incluye conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas que una persona logra mediante procesos de aprendizaje y que se manifiestan en su desempeño en situaciones y contextos diversos” (SEP, 2004, p.21). Lo anterior fomenta acciones pedagógicas para el desarrollo de competencias para el trabajo desde una perspectiva instrumentalista.

En suma, lo antes mencionado sienta las bases en el mundo de las diversas formas que ha adquirido la educación en sus sistemas de enseñanza apoyados por autoridades pedagógicas como el Estado, la industria y la política. Sin embargo, existen autoridades pedagógicas que ejercen acciones pedagógicas desde ámbitos distintos a lo formal. Por ello, es importante comprender la diferencia entre: *Educación formal, Educación no formal y Educación informal*.

Para ello, se define a la educación como un proceso de formación permanente provocado por fuerzas externas al sujeto (Daniels, 2001) con el fin de mejorar las condiciones de vida de los individuos y las comunidades (Vázquez, 1998). Por lo tanto, las personas están sujetas a sistemas de enseñanza desde su nacimiento.

14 Las cursivas son de los investigadores de este trabajo.

Primero, se encuentra la educación formal, un sistema escolarizado altamente institucionalizado, cronológicamente graduado y jerárquicamente estructurado que se extiende de la escuela básica a la Universidad (Coombs y Ahmed, 1975). Además, en este sistema de enseñanza, la institución educativa asume importantes funciones de socialización en un contexto determinado; es decir, el proyecto cultural de una sociedad, sus valores, componentes de su visión política y económica. Esta culturización es mediatizada por el sistema educativo y transformada en experiencias educativas que responden a las tendencias de la autoridad pedagógica dominante (Marenales, 1996).

En segundo lugar, la educación no formal es toda actividad organizada, sistemática, educativa, realizada fuera del marco del sistema oficial, para facilitar determinadas clases de aprendizaje a subgrupos particulares de la población, tanto adultos como niños (Coombs y Ahmed, 1975). En este tipo de sistema de enseñanza las autoridades pedagógicas son organizaciones sociales que tienen acciones pedagógicas específicas para un grupo determinado.

Finalmente, la educación informal, es un proceso que dura toda la vida y en el que las personas adquieren y acumulan conocimientos, habilidades, actitudes y modos de discernimiento a través de la reflexión de las experiencias diarias y su relación con el medio ambiente (Coombs y Ahmed, 1975).

En la actualidad, la educación formal, no formal e informal se ha descentralizado gracias a la conectividad de internet y esto ha suscitado cambios en las formas de adquirir conocimiento y, sobre todo, en las formas de enseñanza en las escuelas tradicionales (Barbero, 2003). Así, la enseñanza se ha valido de la tecnología educativa para hacer frente a los nuevos desafíos que implica educar a jóvenes que ya no tienen a la educación formal como su única fuente de información científica.

Tecnología educativa

El concepto de Tecnología Educativa (TE) es de reciente creación (1999), por ello algunos autores lo manejan desde una perspectiva centrada en los materiales audiovisuales y otros lo ven de manera más integral, considerando su uso desde la planificación de las instituciones. Así, la tecnología educativa tiene diversas significaciones y se puede diferenciar el uso de la tecnología “en” la educación y la tecnología “de” la educación. Por un lado, la tecnología en educación es únicamente la utilización de medios instrumentales para la enseñanza (Cabero, 2001).

Por otro lado, la tecnología de la educación tiene una visión más integral, la cual toma en cuenta a los participantes de la unidad enseñanza-aprendizaje y el contexto de aplicación. De tal manera que su definición nos dice que es

un complejo, proceso integrado de personas, procedimientos, ideas, aparatos y organizaciones, para analizar problemas e inventar, implementar, evaluar y organizar soluciones para aquellos problemas envueltos en todos los aspectos del aprendizaje humano. En la TE, las soluciones

a los problemas toma la forma de todos los recursos de aprendizaje, que son seleccionados como personas, materiales, aparatos, técnicas y composiciones. (AECT, 1977, p. 1).

En otras palabras, “La Tecnología Educativa es una disciplina que estudia los procesos de enseñanza y de transmisión de la cultura mediados tecnológicamente en distintos contextos educativos.” (Cabero, 2003, p. 22). Además, se centra en la interacción entre personas y las nuevas tecnologías de la información y comunicación, por ello los reconoce como herramientas útiles para la educación.

En conclusión, la educación es un sistema arbitrario institucional que responde a las necesidades sociales, culturales, políticas e industriales de su contexto histórico. Actualmente, existen diversas autoridades pedagógicas que realizan acciones pedagógicas con modelos basados en los paradigmas educativos surgidos en el siglo XIX y que han comenzado a implementar la tecnología educativa. Por otro lado, en México la educación basada en competencias no es afín con los ideales de Integridad que establece el modelo de la ESI, puesto que pone énfasis en la reproducción del trabajo instrumental para generar habilidades para el trabajo.

Por otro lado, el constructivismo social es afín con la ESI por la importancia de la construcción del conocimiento basado en la interacción y las relaciones interpersonales de acuerdo al contexto sociocultural. Aunque, el modelo de la Educación Sexual Integral le da importancia al contexto del lugar donde se va a implementar, no brinda herramientas claras de aplicación que tomen en cuenta un análisis del contexto, ni las tecnologías educativas, para con base en ellas construir un trabajo pedagógico eficiente en el desarrollo de habilidades para la resolución de conflictos familiar en el marco de la sexualidad integral humana.

Educación Sexual Integral

La Educación Sexual Integral, como todo modelo pedagógico, es una forma de violencia simbólica. Esta violencia responde, como se ha visto en los conceptos de sexualidad y educación, a arbitrariedades sociales, políticas y culturales que un grupo de personas legitiman y que reproduce el habitus de la época. En lo que respecta a las acciones pedagógicas la dinámica de legitimidad de aquellas arbitrariedades responde a dos ejes: aquellos que tienen la gran verdad y aquellos que necesitan saberla.

Sin embargo, esta dinámica educativa no es tan simple ni mucho menos pasiva, se transforma para seguir regulando las prácticas sexuales, reproductivas y por tanto económicas y de salud de la sociedad que de igual manera van cambiando. Este sentido dinámico de los modelos educativos ayuda a que estos ganen legitimidad, pues “tiende a impedir que los grupos o las clases dominantes adquieran toda la fuerza que podría darle la toma de conciencia de su fuerza” (Bourdieu y Passeron, 1979, p.55).

Para lograr esta adaptación cada modelo educativo se vale de diversos medios que aseguran la reproducción, esto con la comunicación pedagógica y el trabajo pedagógico. “Las relaciones de fuerza determinan el modo de imposición característico de una

acción pedagógica, como un sistema de medios necesarios para la imposición de una arbitrariedad cultural, y para el encubrimiento de una doble arbitrariedad” (Bourdieu y Passeron, 1979, p.56). En este sentido, la ESI establece que sus principales medios son dos: la educación formal y aquella denominada educación no formal, estos responden sin duda a las dinámicas de fuerza de las sociedades occidentales.

Respecto a la educación formal, primer medio de imposición que establece el sistema educativo de la ESI, las guías de implementación refieren que “While different actors and institutions play an important role in preparing children and young people for their adult roles and responsibilities, the education sector plays a critical role in the provision of CSE” (UNESCO, 2018, p. 19). Este rol fundamental de las escuelas, que sustenta el modelo, se justifica por tres razones, según la UNESCO (2018):

- Las autoridades escolares (Autoridad pedagógica) tiene el poder para regular varios aspectos de los entornos de aprendizaje.
- Los colegios aseguran el respeto a los derechos humanos y la aplicación de modelos previos, como el de la prevención del VIH, con efectividad.
- Las escuelas son un punto de encuentro entre los tutores, alumnos y la comunidad con otros servicios.

Sin embargo, la realidad de muchas escuelas latinoamericanas en general y mexicanas en particular no responde a este escenario ideal. Mucho menos aquellas establecidas en zonas marginadas ciudadanas como Nezahualcóyotl, donde la dinámica educativa está al margen de las necesidades laborales de la población, donde de los 999, 607 personas que asisten a la escuela hay “un incremento porcentual del 86.61 de población que ha abandonado sus estudios a partir de los 15 a 29 años de edad”¹⁵ (EBCO, 2018).

Por otro lado, la segunda opción de aplicación del modelo educativo que propone la ESI es desde la educación no formal que responde a necesidades y visiones que podrían ser viables a la realidad de las periferias de la Ciudad de México, como es el caso de Nezahualcóyotl. Según las guías de la ESI esta educación no formal “have the potential to reach out-of-school youth and the most vulnerable and marginalized youth populations, especially in countries where school attendance is low or where adequate CSE is not included as part of the national curriculum” (UNESCO, 2018, p.86).

En ese sentido, una de las propuestas más innovadoras del modelo educativo de la ESI es generar ambientes de aprendizaje acordes con el desarrollo psicoemocional del alumnado; que respeten el conocimiento previo de los educandos, la psique de las niñas y sobre todo que se adapten a las necesidades contextuales de las personas, es decir, en palabras de Bourdieu y Passeron una manera de acción pedagógica suave.

Respecto a estas maneras, los autores antes mencionados establecen que (1979)

Las maneras suaves pueden ser el único modo eficaz de ejercer el poder de violencia simbólica en un estado determinado de las relaciones de fuerza y de las disposiciones más o menos tolerantes respecto a las manifestaciones explícitas y brutal de la arbitrariedad (1979, p. 57).

15 Según el estudio, el abandono se debe a problemas económicos que los obligan a insertarse a la vida laboral para ayudar a sus familias.

Sin embargo, aunque la ESI intenta instaurar formas pedagógicas suaves, es un hecho que al centrar su atención sólo en las escuelas y en recomendaciones de contenido deja de lado la viabilidad de la propuesta porque no toma en cuenta ni las formas de trabajo pedagógico en el país de aplicación, ni los contextos en los que se llevará a cabo la acción pedagógica. Además de que en sus guías solo se habla de qué debería ser este modelo y no en el cómo aplicarlo.

Para profundizar la reflexión sobre la ESI es preciso comprender el origen y contexto histórico social al cuál responde, esto nos permitirá comprender los medios de aplicación que se contemplan en las guías de implementación del modelo; así como la necesidad de trabajar en formas pedagógicas suaves en materia de educación sexual.

La primera manifestación del modelo como concepto de reflexión, fue instaurado por la UNESCO en el marco de los objetivos de la Agenda 2030 que estableció la ONU. Con este plan de objetivos mundiales se incentiva que se garantice una educación de calidad, inclusiva y equitativa. Así como promover oportunidades de aprendizaje para todos (UNESCO, 2018). Desde este momento, y atendiendo a los recursos de aplicación que tiene en cuenta los organismos internacionales por tradición de aplicación; se contempla a las escuelas, desde la educación formal, y a las brigadas educativas no formales, clásicas de la UNESCO, como las dos principales formas de instaurar el modelo, pero ¿realmente son las únicas?

Una vez que se establece en la Agenda 2030 la necesidad de construir un nuevo modelo educativo en torno a la sexualidad, se hace un llamado a jóvenes y tomadores de decisiones de los países pertenecientes a la ONU al Foro global de jóvenes de la Conferencia Internacional para las Poblaciones y el Desarrollo (ICPD), por sus siglas en inglés. En este foro se comienzan diversas discusiones entre los jóvenes y organismos internacionales sobre la necesidad de instaurar una educación que contrarreste los problemas de embarazos y transmisión de VIH, en un marco integral de derechos jurídicos y humanitarios, con perspectiva de género y en pro del llamado desarrollo poblacional (UNESCO, 2018). Y es en este momento en que comienza a plantearse la idea de una educación que respete las realidades particulares de cada región en donde el modelo se establecería, pero ¿en las prácticas dentro de las aulas sucede esto?

Estas buenas intenciones continuaron aceptándose hasta que llegaron al Consenso de Montevideo sobre población y desarrollo instaurado por la CEPAL, organismo que regula los planes de desarrollo de la región Latinoamericana. Después de días de discusiones, se insta a los gobiernos “a proteger los derechos humanos de adolescentes y jóvenes a tener el control y decidir libre y responsablemente en asuntos relacionados con la salud sexual y la salud reproductiva, sin coerción, discriminación ni violencia y les exhorta a proveerles una educación integral para la sexualidad, los derechos humanos y la igualdad de género” (CEPAL, 2013, p. 9). Es decir, se sugiere que se genere un modelo que respete el nuevo paradigma de las niñas, niños y adolescentes como entidades de derecho, en donde el interés superior de la niñez es aquel parámetro que regirá y evaluará las acciones educativas y aquellos trabajos que impliquen en beneficio de las niñas, niños y adolescentes.

Esta declaración comienza a darle forma al modelo educativo de la ESI, pues establece la necesidad de crear un sistema pedagógico sensible ante las necesidades del alumnado y que responda no sólo a los contextos, sino a las necesidades cognitivas, educativas, sociales y psicológicas de las personas que recibieron este modelo, en el marco del interés superior de la niñez. Esto garantizará que el modelo sea aceptado por parte de los gobiernos y poblaciones latinoamericanas más conservadoras, pues muchas de las críticas recibidas a modelos anteriores en materia de sexualidad era que con esta información se estaría perturbando el desarrollo natural de los niños, niñas y adolescentes latinos.

En México la entrada del modelo de la ESI ha sido un tanto compleja y sin la atención necesaria. Esta entrada fue con la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, “publicada el 4 de diciembre de 2014, donde se instruye una homologación por parte de los estados de la federación a más tardar dentro de los ciento ochenta días naturales posteriores” (Rodríguez, 2016). En el territorio nacional se intenta que la Secretaría de Educación Pública comience la reedición de los libros de texto y el cambio de los planes de estudio de la educación primaria, secundaria y media superior; sin embargo, no fue sino hasta el 2018 que esto sucedió. Y ha sido de una manera atropellada, poco clara y con grandes críticas por grupos conservadores de la sociedad mexicana (Moreno, 2018).

Para adentrarse más en la comprensión de la forma suave de enseñanza de la ESI es necesario tener en cuenta su definición y características de aplicación. En primer lugar, la UNESCO define a la ESI como

a curriculum-based process of teaching and learning about the cognitive, emotional, physical and social aspects of sexuality. It aims to equip children and young people with knowledge, skills, attitudes and values that will empower them to: realize their health, well-being and dignity; develop respectful social and sexual relationships; consider how their choices affect their own well-being and that of others; and, understand and ensure the protection of their rights throughout their lives (2018, p.16).

En esta descripción oficial es posible identificar ciertas características del modelo que atienden a una forma suave de aprendizaje. Una de ellas es la necesidad expresada de enseñar tomando en cuenta el desarrollo cognitivo, emocional, físico y social de los alumnos. Así como la identificación de objetivos claros basados en el desarrollo de habilidades, actitudes y valores en los niños, niñas y adolescentes; esto quiere decir que el objetivo va más allá de la adquisición de información y que el conocimiento deberá de tener un impacto real en el día a día de las personas a partir de la aplicación de herramientas para la resolución de conflictos y la toma de decisiones en la vida de los adolescentes. Pero, ¿cómo se logra la calidad educativa que pretende el modelo? De acuerdo a la UNESCO, con estos diez puntos (UNESCO, 2018):

1. Transmisión de información científicamente probada
1. Modelo basado en educación Incremental
2. Comunicación de información apropiada para la edad y el desarrollo de los niños y adolescentes

3. Educación basada en una estructura curricular
4. Una comunicación de conocimientos comprensiva
5. Información basada en derechos humanos
6. Información basada en la equidad de género
7. Información culturalmente relevante y apropiada al contexto
8. Información transformadora
9. Conocimiento capaz de desarrollar las habilidades necesarias para la vida

Así también, es necesario comprender que estas diez características de la información y conocimiento que integra el modelo deben de responder a tres principales objetivos. Estos objetivos son la generación de conocimiento, actitudes y valores en las personas. Estos últimos dos son los diferenciadores respecto a modelos anteriores, pues pretenden proporcionar un desarrollo integral en los sujetos para beneficiar la relación de estos con su realidad en el día a día.

El modelo de la ESI mantiene una estructura curricular establecida, lo cual justifica la implementación en un primer momento del modelo educativo desde la educación formal y no formal. Esta estructura responde a los siguientes ejes y objetivos particulares (UNESCO, 2018):

- *Género*. Comprender la construcción social del género y las normas respecto a este, así como establecer la necesidad de la equidad entre los géneros, romper con los estereotipos y la violencia por razones de género
- *Salud sexual y reproductiva*. Prevención del embarazo en adolescentes, así como reducir el riesgo de transmisión de ITS, en particular VIH/SIDA. En ese sentido se pretende erradicar el estigma y discriminación respecto a esta enfermedad
- *Ciudadanía sexual*. Reconocer los valores y derechos sexuales y reproductivos de las personas, respetando su cultura y sociedad
- *Placer*. Reconocimiento del sexo como práctica placentera y del derecho al placer que tienen las personas
- *Violencia*. Comprender actividades que puedan ser catalogadas como violentas en el marco de la sexualidad y desarrollar las habilidades del consentimiento, privacidad e integridad de las personas, así como el uso seguro de la información y las tecnologías de la información
- *Diversidad*. Respeto y reconocimiento de las diversidades sexuales, así como luchar contra la discriminación por razones de género o preferencia sexual
- *Relaciones*. Comprensión de las relaciones familiares, amistades y relaciones amorosas en un marco de tolerancia, respeto e inclusión. Así como el entendimiento, por parte de los adolescentes, niñas y niños, de las relaciones a largo plazo y el matrimonio

Según el modelo de Educación Sexual Integral cada uno de estos temas —atendiendo al respeto del desarrollo cognitivo, psicoemocional y social de los sujetos— se pensó respetando las recomendaciones establecidas por el National Task Force (2014), la cual

establece los siguientes niveles de enseñanza de acuerdo al desarrollo psicoemocional de las niñas, niños y adolescentes:

- *Nivel 1.* Infancia media, edades entre los 5 y 8 años; cerca de la educación primaria.
- *Nivel 2.* Preadolescencia, edades entre los 9 y 12 años; cerca de la educación secundaria.
- *Nivel 3.* Adolescencia temprana, entre los 12 y los 15 años; entre la secundaria y la preparatoria.
- *Nivel 4.* Adolescentes, entre los 15 y los 18 años; educación preparatoria.

Con la anterior reflexión, que contempló el marco histórico social y el desglose de las características del modelo educativo, es posible comprender el porqué de la insistencia del modelo en centrarse en los colegios y la educación no formal, así como comprender la necesidad de plantear un modelo educativo de formas suaves. Sin embargo, es posible concluir que la ESI, aun cuando modelo pedagógico suave, sigue respondiendo a necesidades económicas, políticas y sociales de las élites sin tomar en cuenta las nuevas formas de acceso educativo en medios digitales de los adolescentes. Si bien este esfuerzo internacional, desde su discurso, aboga por la contextualización de los contenidos de aplicación del modelo, en la realidad se centra sólo en resolver la definición de conceptos y deja de lado la entrega de materiales didácticos concretos, pues no necesariamente toma en cuenta el contexto de los aprendices.

Así también, se concluye que la poca claridad de implementación de la ESI, ha dado como resultado que en las escuelas no se tome en serio la aplicación del modelo y se aprovechen aquellas lagunas discursivas para violar la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes que rige en el país. Ese problema beneficia el hecho de que en las escuelas se sigan perpetuando esquemas pedagógicos anteriores al modelo, los cuales ya no responden a la realidad del alumnado. Lo que da como resultado que disminuya la legitimidad del profesorado a los ojos de los niños, niñas y adolescentes y que estos se expongan a contenidos sin sustento científico en medios digitales.

Lo anterior es una posible causa de que los adolescentes busquen y resuelvan sus dudas sobre sexualidad en espacios informativos informales. Pues aun cuando en las guías de la ESI se toma en cuenta la educación no formal e informal desde los entornos digitales, es un hecho que la visión educativa de la ESI se centra sobre todo en las escuelas con la educación formal, lo cual deja de lado nuevas formas de aprendizaje, nuevas autoridades y nuevos espacios de interacción para la adquisición de conocimientos que investigar, comprender y priorizar en esta nueva realidad digital en la que se desarrollan los adolescentes.

Representaciones sociales

La teoría propuesta por Serge Moscovici en 1961 sobre las representaciones sociales permite comprender cómo surgen las imágenes o símbolos que construyen las personas

en sociedad para generar *sentido común*. Desde la educación, Freire nos dice que “El lenguaje del educador o del político (...), tanto cuanto el lenguaje del pueblo, no existen sin un pensar, y ambos, pensamiento y lenguaje, sin una *estructura* a la cual se encuentren referidos”¹⁶ (Freire, 1968, p. 117). Estas estructuras posibilitan la construcción de representaciones sociales, que son definidas como

la formación de otro tipo de conocimiento adaptado a otras necesidades, que obedece a otros criterios, dentro de un contexto social preciso. No reproduce un saber depositado en la ciencia, destinado a permanecer ahí, sino que reelabora, según su conveniencia, de acuerdo con sus medios, los materiales hallados” (Moscovici, 1961, p.16).

De tal forma que, las representaciones sociales tienen como función el modelado de los comportamientos y la comunicación entre los individuos en un contexto determinado. Además, las modificaciones de una representación social son determinadas por los medios y las organizaciones sociales de las que se comunican en una sociedad y contexto histórico determinado. Por ello, la teoría de las representaciones sociales es fundamental para esta investigación, puesto que permite conocer la información previa y la utilidad que le dan los adolescentes de 15 a 18 años de Nezahualcóyotl al tema de “relaciones familiares” dentro del modelo de la ESI, para la adquisición de herramientas de comunicación para la resolución de conflictos familiares en un contexto pandémico¹⁷.

En ese sentido, cuando se investigan las representaciones sociales es importante poner atención a la función del concepto que comunican las personas y el contexto en el que se aplican. Puesto que, las representaciones sociales pertenecen a sociedades y contextos históricos específicos, por lo que su relevancia radica en la función que le da una comunidad. Por ello Moscovici hace énfasis en que

para poder captar el sentido del calificativo social, más vale poner el acento en la función a la que corresponde que en las circunstancias y las entidades que refleja. Esta fe pertenece, en la medida en que la representación contribuye exclusivamente al proceso de formación de las conductas y de orientación de las comunicaciones sociales. (Moscovici, 1961, p. 51-52)

Por lo que se refiere a la formación de representaciones sociales, Moscovici explica que algunos motivos poderosos para edificar una representación son cuando tienen como objetivo resolver problemas, dar una forma a las interacciones sociales o proporcionar un molde a la conducta. Y esto se logra a través de dos grandes momentos: primero, se presenta la objetivación, que lleva a hacer real un esquema conceptual, es reabsorber un exceso de significaciones materializándose (y así tomar cierta distancia a su respecto) (Moscovici, 1961).

En segundo lugar, cuando el concepto científico fue transformado por una sociedad, es decir, se descontextualiza para crear un núcleo figurativo que permite crear un sentido

16 La cursiva es de los autores de esta investigación.

17 La presente investigación se llevó a cabo en un lapso de un año, de 2021 a 2022, en el cual el mundo estaba atravesando por el confinamiento derivado de la pandemia de COVID-19.

común (Jodelet, 1986). Es cuando se crea el anclaje

El anclaje designa la inserción de una ciencia en la jerarquía de los valores y entre las operaciones realizadas por la sociedad. En otros términos, a través del proceso de anclaje, la sociedad cambia el objeto social por un instrumento del que puede disponer, y este objeto se coloca en una escala de preferencia en las relaciones sociales existentes. (Moscovici, 1961, p. 121)

En suma, la identificación de las representaciones sociales en el contexto donde se desarrollan los adolescentes de entre 15 a 18 años permite conocer el significado que le dan los adolescentes a los conceptos de relaciones familiares de acuerdo a la información que se les brinda, desde la educación formal, no formal e informal. Para que se pueda establecer la información previa con la que cuentan y así poder elaborar una mediación que les permita construir un pensamiento reflexivo.

Primera estrategia de observación para el análisis del proceso de aprendizaje de HCRC en entornos digitales

A partir de la construcción del marco teórico y de la definición de los conceptos base de la investigación se concretan las variables de la primera observación y análisis sistematizado del fenómeno. Si bien, con anterioridad con la aproximación bibliográfica y la recolección de testimonios se delimitó el sujeto de estudio y el contexto en el que se da la mediación digital, con este instrumento basado en la teoría y la sistematización de la información se corrobora el objeto de estudio del presente proyecto y la principal deficiencia informativa que atenderá la propuesta de solución de ciencia aplicada.

Las categorías de búsqueda de información se componen por las siguientes variables:

Líneas temáticas. Tipo de arbitrariedad discursiva		Arbitrariedad cultural que impone la AP	Arbitrariedad cultural dominante en el contexto social determinado	Arbitrariedad cultural inculcada en la primera infancia
Variables. Autoridades pedagógicas	Familia nuclear o algún integrante	Saber qué le dijeron en la escuela a los padres o principal AuP sobre las relaciones	Saber cómo le dijeron en la escuela a los padres o principal AuP sobre las relaciones	Saber qué le dijeron los padres o principal AuP sobre las relaciones
	Mediante amigos	Saber qué le dijeron en la escuela a un amigo identificado como AuP sobre las relaciones	Saber cómo le dijeron en la escuela a un amigo identificado como AuP sobre las relaciones	Saber qué le los amigos identificado como AuP sobre las relaciones
	Mediante de alguna autoridad escolar	Saber qué dicen en la escuela (la AuP) sobre las relaciones	Saber cómo dicen en la escuela (la AuP) sobre las relaciones	Saber qué dicen le dijeron (la AuP) sobre las relaciones en este periodo de la vida
	Mediante de alguna medio de comunicación digital	Saber qué dicen en algún medio de comunicación digital autorizado por la SEP que él o ella consulte sobre relaciones	Saber cómo dicen en algún medio de comunicación digital que el consulte sobre relaciones	Saber qué dicen en algún medio de comunicación digital o no cuando estaba pequeño y recuerde la persona

Tabla 2. Categorías de análisis del proceso de aprendizaje de HCRC en entornos digitales. Elaboración propia 2022.

Cada una de estas variables permite observar cuáles son las principales personas que representan una autoridad pedagógica para los adolescentes en el tema de sexualidad. También, delimitar las dudas que los jóvenes tienen sobre los temas relacionados a la sexualidad y conocer los puntos de contacto informativo más utilizados por los adolescentes. Adicionalmente al rastreo de estas variables, en el cuestionario se agregaron preguntas sobre la manera en la que han vivido los adolescentes el proceso de distanciamiento social ocasionado por la pandemia por COVID-19 y sobre la definición del concepto de “relaciones interpersonales”, estas secciones del cuestionario ayuda a contextualizar las respuestas de los adolescentes y conocer los aprendizajes previos que tienen sobre el tema que en la primera fase de la investigación surgió, es decir, “conflictos familiares”.

Para poder rastrear la información de estas variables se construyó un cuestionario digital, el cual respondieron 18 adolescentes de entre 15 a 18 años. Este instrumento se aplicó en un formato en línea, ya que, en aplicaciones previas del instrumento, se observó que los jóvenes sienten incomodidad al tener un entrevistador de manera presencial, esto por el tema que se abordó durante las entrevistas. Sin embargo, estas pruebas previas del instrumento digital, permitieron tener un primer panorama sobre la situación educativa de los adolescentes.

El diseño de las preguntas que integran el cuestionario (ver Anexo 1) se construyó a partir de los preceptos que plantea Paulo Freire (1987) sobre la adquisición de información para la identificación de las deficiencias informativas a través de la indagación de dudas, anhelos y esperanzas de los alumnos; este rastreo informativo, según lo explica el autor, deberá de trabajar con cuestionamientos que lleven a los adolescentes a reflexionar sobre su entorno y sus necesidades; con el fin de, basado en el pensamiento reflexivo, se pueda formar un pensamiento crítico del proceso pedagógico. De tal manera, que tenemos la siguiente estructura base del cuestionario:

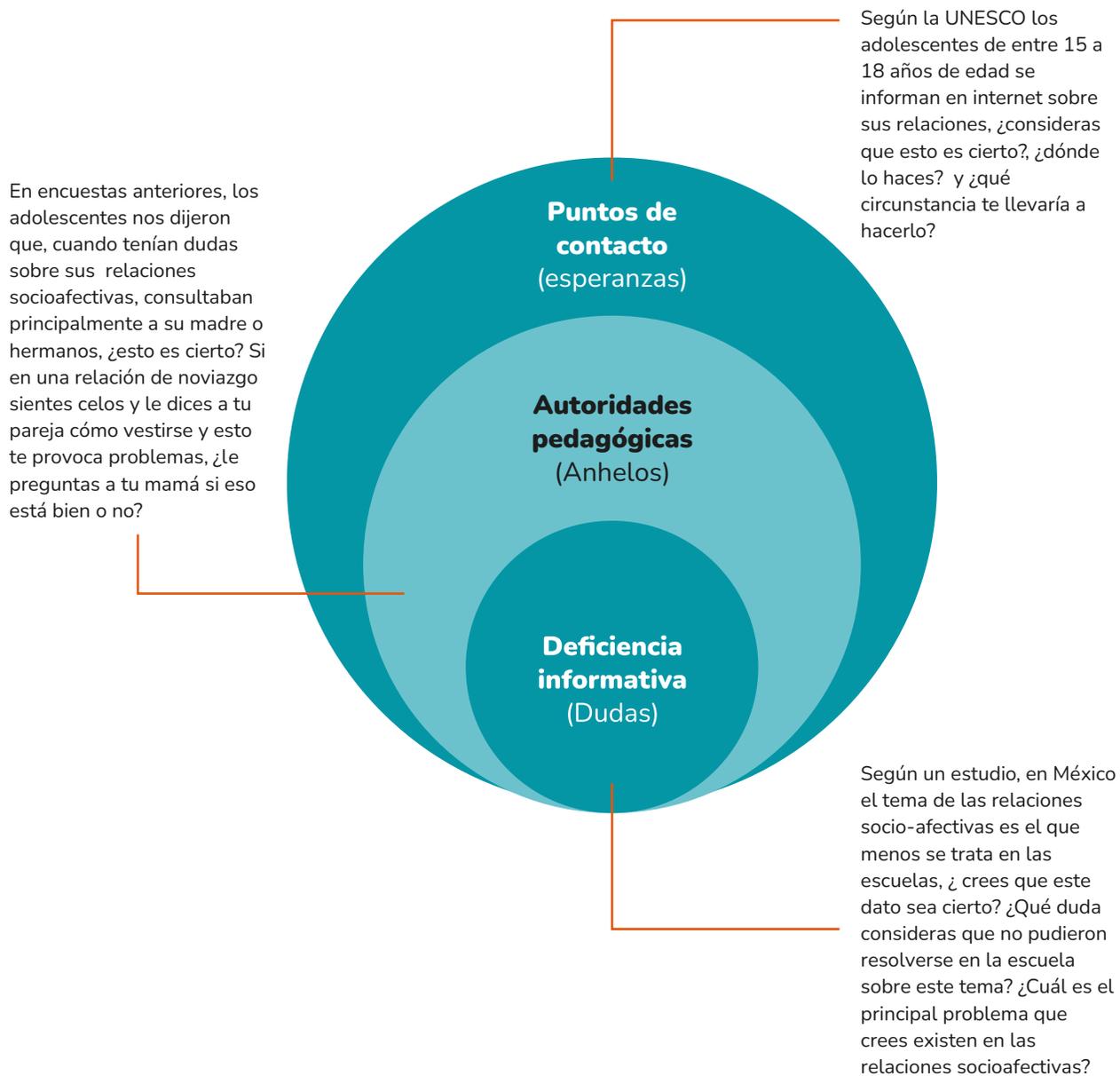


Figura 8. Estructura base para el diseño de cuestionario digital. Elaboración propia 2022.

En esta imagen es posible observar la vinculación entre las variables que se pretenden observar y las formas de indagación propuesta por Paulo Freire. Además, se presentan ejemplos de redacción de reactivos con los que se fomenta la reflexión de la realidad para realizar una respuesta. Con este base teórico metodológico de la construcción del instrumento, los siguientes reactivos fueron los que se implementaron en los cuestionarios en línea:

Reactivos contextuales	Deficiencia informativa y puntos de contacto	Autoridades pedagógicas (familia, maestros, amigos y medios digitales)
¿Quiénes son los integrantes de la familia con la que vives?	Cuando te dejan alguna tarea en tus clases sobre relaciones interpersonales ¿Te han surgido dudas que no pudiste resolver ni en tus libros ni con tus maestros? Cuéntanos la situación.	Cuando te peleas con algún miembro de tu familia ¿cómo resuelves esa situación?
¿Cómo te has sentido durante la pandemia?	¿Te has acercado a alguien para preguntar algo sobre tus relaciones interpersonales y no te pudieron responder? Explica la situación	Cuando tienes problemas con tus amigos ¿Qué acciones realizas para resolverlos?
¿Consideras que has podido construir relaciones con tus compañeros pese a la pandemia?	¿Has encontrado información en internet sobre relaciones interpersonales con la que te identifiques o resuelvan tus dudas ? Cuéntanos cuáles han sido y por qué	Si tuvieras una relación de noviazgo en la que ejercen agresiones hacia ti ¿qué harías?
¿Qué entiendes por relaciones interpersonales?		

Tabla 3. Reactivos empleados en la construcción del cuestionario digital. Elaboración propia 2022.

Los resultados obtenidos del cuestionario nos revelaron diversos hallazgos sobre cada uno de las variables que detonan el ejercicio de campo. Los resultados se pueden ver en la siguiente tabla:

Concepto detonador (relaciones interpersonales)	Autoridad pedagógica (familia)	Autoridad pedagógica (Amigos)	Autoridad pedagógica (escuela)	Autoridad pedagógica (medios digitales)	Principales dudas
Los adolescentes definen las relaciones interpersonales como el vínculo emocional entre personas mediado por un entorno social. Se concluye que existe claridad en el concepto.	Si bien los adolescentes pueden reconocer de manera automática la importancia del diálogo en la resolución de conflictos con familiares, lo real es que mantienen una actitud pasiva de resolución (evadir el conflicto, asumir culpabilidad, poner distancia ante el otro) incluso se podría asegurar que carecen de herramientas reales de resolución de conflictos más allá del conocimiento teórico.	Las relaciones con sus pares son recíprocas y existe una voluntad de resolver el conflicto. Aunque repiten patrones de actitudes pasivas de resolución (evadir el conflicto, asumir culpabilidad, poner distancia ante el otro)	La escuela es un detonante de dudas pero no una fuente para resolverlas. Las AuP de resolución de dudas son el internet, con especial énfasis en los sitios y perfiles de profesionales de la salud mental; así como los amigos.	Los adolescentes tienen diferentes niveles de interés con respecto al tema de las relaciones y los conflictos familiares. Nivel 1- Muestran interés y encuentran información en las redes sociales. Nivel 3- Buscan activamente información en la red, particularmente con quienes ellos consideran expertos en el tema. También, de delimitaron tres principales puntos de contacto para adquirir información: Tik-tok, YouTube y Spotify	A pesar de que en el primer proceso de observación del fenómeno se pudo determinar que los conflictos familiares son el detonante de las principales dudas de los adolescentes. Aquí se abre el abanico de posibilidades pues los adolescentes manifestaron tener dudas sobre: su orientación sexual, identidad de género, conflictos familiares, relaciones tóxicas y el tema de la Educación Sexual Integral como concepto

Tabla 4. Resultados de la implementación del cuestionario digital. Elaboración propia 2022.

Como se puede observar, en esta segunda fase de la investigación denominada de “delimitación” se pudo concretar el principal problema de investigación, el cual se puede definir como:

Aunque en México se han hecho esfuerzos para instaurar modelos de enseñanza desde una perspectiva psicoemocional para el desarrollo de herramientas de comunicación para la resolución de conflictos en las relaciones de los adolescentes a través de la ESI, es un hecho que la implementación del modelo dentro de las escuelas se ha centrado en reproducir una educación bancaria (Freire, 1987) basada en la sexualidad reproductiva desde el estigma, el tabú y el miedo (Foucault, 1977) y, sobre todo, sin atender las necesidades informativas de los adolescentes ni el contexto de distanciamiento social al que se enfrentan; lo cual orilla a los jóvenes a responder sus dudas en espacios digitales informales que les brinda información no sustentada en las bases de la ESI y no responde a una de sus principales dudas; es decir, cómo adquirir herramientas de comunicación para la resolución de conflictos familiares con perspectiva de género.

También, gracias a este proceso convergente se adquiere el concepto rector de la investigación: “la interacción para el aprendizaje en medios digitales” el cuál será punto medular para la construcción del ejercicio interdisciplinario que se plantea en este proyecto. Además, se encontraron los primeros hallazgos que darán forma a los instrumentos de análisis de la interacción para el aprendizaje en el entorno digital y las bases del diseño de interacción para el aprendizaje que se propondrá como solución de ciencia aplicada.

Como datos relevantes para el desarrollo del siguiente capítulo tenemos:

1. Los adolescentes manifestaron informarse en YouTube, TikTok y Spotify
2. Si bien los conflictos familiares son uno de los temas que genera mayor duda en los adolescentes, en este acercamiento se diversificaron las temáticas en cinco categorías: orientación sexual, identidad de género, conflictos familiares, relaciones tóxicas y el tema de la Educación Sexual Integral como concepto.

En la siguiente fase de la metodología se delimitará el medio con mayor penetración, entre los manifestados por los adolescentes, y se indagará sobre los actores y mensajes que se comunican en el medio con mayor penetración con el fin de comprender qué tipo de contenido están consumiendo los adolescentes en internet. Esta aproximación permitirá sentar las bases de la interacción para el aprendizaje que usualmente los adolescentes tienen en estos entornos con el fin de rescatar las mejores prácticas y, con base en los hallazgos, poder desarrollar el mejoramiento de la experiencia de usuario que se propone en este proyecto.

Fase 3.
El desarrollo

Análisis mixto para las bases del diseño de interacción para el aprendizaje de HCRC en entornos digitales

Una vez que, en los anteriores pasos se encuentra la definición del problema en el fenómeno de la ESI; en esta fase de desarrollo, los esfuerzos de investigación se enfocan en la aplicación de metodologías mixtas para comprender el proceso de interacción para el aprendizaje que los adolescentes experimentan en los entornos digitales. Lo anterior con la aplicación de instrumentos de análisis mixtos (database, análisis de información y trabajo de campo) con el fin de entender el fenómeno en lo digital y encontrar las bases del diseño de la mediación para el aprendizaje de HCRC con perspectiva de género.

Análisis estadístico para la delimitación y comprensión del entorno de interacción digital para el aprendizaje de HCRC

A través del análisis estadístico, la exploración y recolección de datos de muestreos censales, esta primera parte de la metodología, ayuda a la delimitación y comprensión del entorno digital para el aprendizaje más usado por los adolescentes. Este esfuerzo de investigación y análisis se realiza en tres aristas: 1) la indagación del medio con mayor penetración en los adolescentes, 2) el rastreo de un mapa de actores que estén presentes en el medio con mayor penetración y que tengan un nivel alto de afinidad y visualizaciones por parte de la audiencia y finalmente, la comprensión de los discursos que emiten estos principales actores dentro del medio con mayor penetración.

Las propuestas metodológicas de estas tres aristas están conformadas por metodologías mixtas de análisis; la primera de ellas propone un estudio estadístico y el rastreo y recuperación de datos de muestreos censales, así como el cálculo para determinar el medio con mayor penetración y presencia digital que usan los adolescentes.

. Una vez definido el medio con mayor penetración, la metodología se centra en comprenderlo, por esta razón la segunda arista de análisis se construye con la técnica de *web scraping* gracias al uso de una API proporcionada por YouTube; esta herramienta de acceso a datos nos permitió delimitar aquellos perfiles más vistos y relevantes dentro de la plataforma.

Finalmente, para continuar con la comprensión del medio con mayor penetración, la tercera arista ayuda a la identificación de los discursos dominantes dentro de YouTube. En esta fase se propone un análisis del discurso de los principales mensajes que exponen los actores con mayor relevancia dentro de la plataforma digital. Sin más, en los siguientes puntos se desglosa a detalle cada una de las propuestas metodológicas por arista.

Medios con mayor penetración

La primera meta se enfoca en determinar el medio con mayor penetración en los adolescentes de 15 a 18 años de Nezahualcóyotl a partir de una metodología mixta que tome en cuenta las formas de interacción digital en la región (análisis sociodigital) con el fin de que al focalizar la atención en un solo medio y analizar sus características sirva como base de pensamiento para el diseño de la solución que se propondrá en la investigación.

Para ello, se desarrolló una metodología mixta de análisis cuantitativo y cualitativo: convergencia entre muestrales y mediciones censales. En consecuencia, se retomaron aspectos de las metodologías cuantitativas para diagnosticar las necesidades de consumo desde el diseño (Olivera, s.f.) y la metodología propuesta por la Asociación para la investigación de medios de comunicación (2008).

Lo anterior, se basó en los datos recaudados en la encuesta virtual hecha por el equipo en 2022¹⁸ en el proceso exploratorio del fenómeno —en este cuestionario los adolescentes mencionaron que los medios digitales que consultan cuando tienen una duda en sus relaciones interpersonales son: YouTube, TikTok, Spotify y sitios web de especialistas (profesionales de la salud y psicólogos)— los datos de DataMexico.org sobre el municipio de Nezahualcóyotl del 2021, el reporte nacional sobre uso de las TIC y actividades por internet del 2019 y la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2020. En suma, la metodología utilizada para esta primera meta se muestra en la siguiente figura.

18 El cuestionario se realizó de forma virtual, a través de un formulario de Google, con el objetivo de conocer las características de las relaciones que tienen los adolescentes de 15 a 18 años de la Ciudad de Nezahualcóyotl, puntos de contacto informativo cuando presentan un problema dentro de estas y conocer a las personas que se acercan cuando tienen dudas.

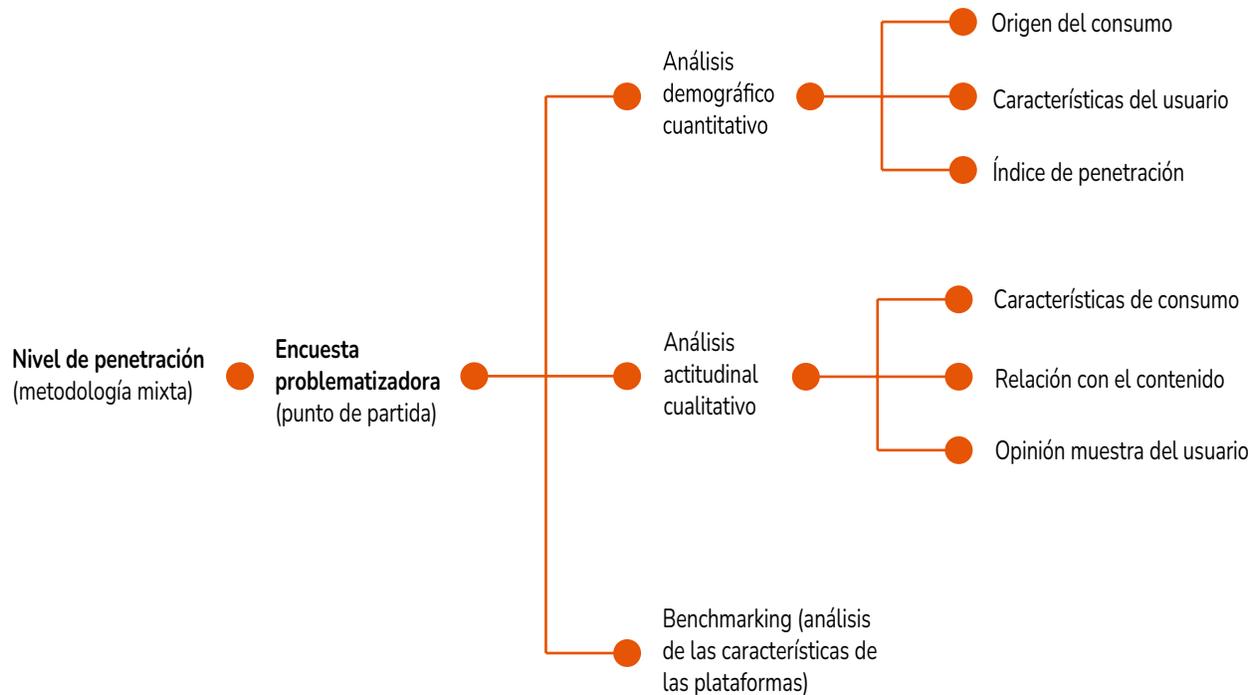


Figura 9. Metodología mixta para encontrar el medio con mayor penetración en los adolescentes de entre 15 y 18 años de Nezahualcoyotl. Elaboración propia 2022.

Este análisis mixto se divide en tres fases:

1. Análisis demográfico cuantitativo. Para conocer el origen del consumo, las características del usuario y el índice de penetración de cada uno de los medios digitales mencionados por los adolescentes.
2. Análisis actitudinal cualitativo. Para determinar las características de consumo. Además, la relación que existe con la información que brindan los medios digitales y la opinión que tienen los usuarios sobre estos contenidos.
3. Benchmarking (análisis de las características de las plataformas). Para analizar el diseño de la interfaz, la interacción, el lenguaje y el contenido de los medios digitales (YouTube, TikTok, Spotify y sitios web).

Resultados

De acuerdo a diversas encuestas y estadísticas nacionales las personas que acceden a medios digitales en el Estado de México corresponden a un 78.6% de la población mexiquense (ENDUTIH, 2020). Según el Reporte Nacional sobre el uso de las TIC y actividades por internet del 2019, el 96% de los usuarios utilizaron un smartphone para acceder a contenido en la red. Además, se estima que, en el mismo año, 67.4% de las personas accedieron al servicio desde una conexión mixta, es decir, por uso de datos móviles y Wifi.

Porcentaje de usuarios de internet por entidad, 2020



Figura 10. El Estado de México pertenece al grupo de entidades federativas con mayor acceso a internet. Datos de la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2020

Estas estadísticas posicionan al Estado de México como una de las entidades federativas del país con mayor acceso a internet, colocándolo en el noveno lugar a nivel nacional. Por otro lado, si realizamos un acercamiento sobre los tipos de usuarios que predominan en la entidad, podemos observar que, según la encuesta realizada por los investigadores de este proyecto, la mayoría de los adolescentes viven en familias nucleares (62.5%) y de acuerdo al sitio DataMéxico.org (18 de marzo de 2022) en Nezahualcóyotl el 62.9% de las familias tiene un jefe de familia varón. También, de acuerdo a datos del mismo sitio, el ingreso corriente medio por vivienda es de 16.5 mil pesos y la mediana es de 11.3 mil pesos por hogar, de tal manera que la actividad comercial es la principal fuente de ingresos en las familias de Nezahualcóyotl. Además, 61% tiene acceso a internet, el 46.7% dispone de computadora y el 89.3% dispone de celular.

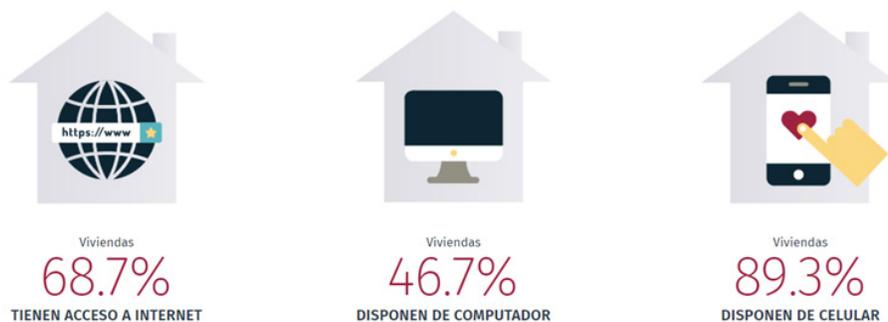
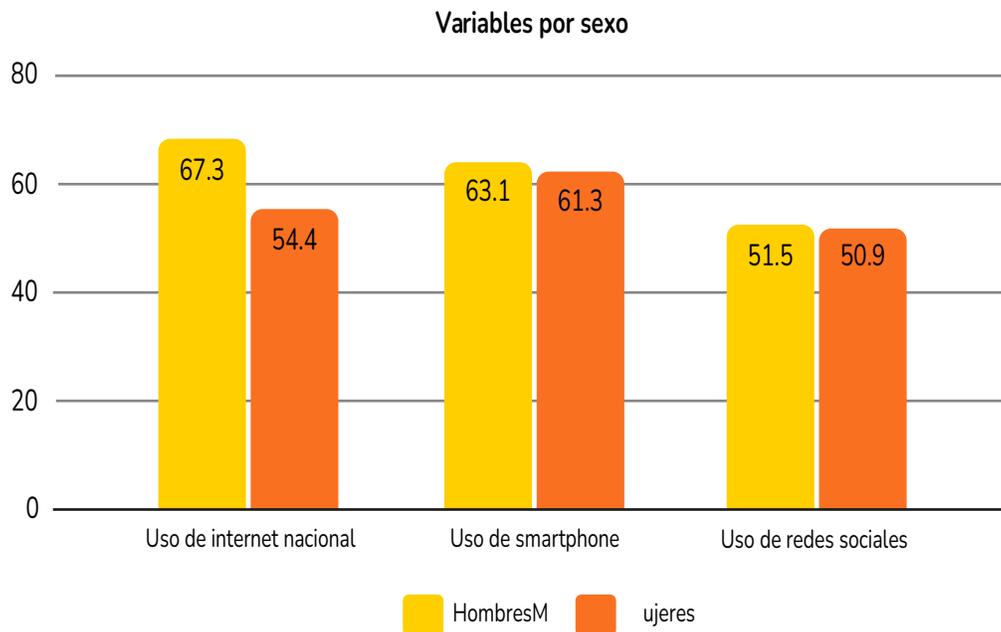


Figura 11. Datos de DataMexico.org sobre el municipio de Nezahualcóyotl del 2021

Al rescatar la información de las encuestas y reportes nacionales, también fue posible observar que tanto en el uso de internet como en el de smartphone existe una brecha de usabilidad importante entre hombres y mujeres. Según las estadísticas (Reporte Nacional sobre el uso de las TIC y actividades por internet, 2019), existe una diferencia de más de 10 puntos porcentuales entre hombres y mujeres que acceden a internet, y cerca de dos puntos porcentuales a nivel nacional de mujeres que tienen smartphones respecto a los hombres.



Grafica 1. Datos del reporte nacional sobre uso de las TIC y actividades por internet del 2019.

Por otro lado, si analizamos las estadísticas de personas que ingresan a internet para realizar una capacitación educativa, de acuerdo con datos del Reporte Nacional sobre uso de las TIC y actividades por Internet del 2019 el 67.2% son personas de entre 12 a 17 años, el 75.7% son estudiantes y el 65.6% estudiantes de educación media superior. Lo cual nos dice que hay un alto índice de uso de las TIC para la adquisición de nuevos aprendizajes. Este dato se puede corroborar con las entrevistas a profundidad realizadas con adolescentes de la entidad en las que manifestaron que “entrar a internet para consultar y aprender es más fácil y entretenido, pero la información es poco confiable”.

Pero, ¿qué es lo que más consumen los mexicanos cuando ingresan a internet? Según el Reporte Nacional sobre uso de las TIC y actividades por internet del 2019 existen 90.2% de usuarios entre 12 y 17 años de edad de los cuales el 57% de ellos acceden a redes sociales. Si realizamos un acercamiento a la data de la Zona Metropolitana del Valle de México (Estado de México) el uso de redes sociales incrementa a un 60.63%. También, de acuerdo a los encuestados, el acceso a material educativo se realiza primordialmente

con contenidos audiovisuales gratuitos (en un 54.10%).

Si bien no existe data estatal que confirme los porcentajes anteriores en el municipio, gracias a las entrevistas realizadas por el equipo de investigación, se logró confirmar que los adolescentes ingresan a las redes sociales no sólo para entretenerse, sino también para educarse. Los principales medios que ellos manifestaron utilizar fueron: YouTube, TikTok y Spotify. Por esta razón, a partir de esta lista es que se comenzó la delimitación del medio con mayor penetración entre los adolescentes.

El primer análisis que se realizó para determinar el medio con mayor penetración (IPN) fue por medio del cálculo del índice de penetración nacional de cada una de estas plataformas. El IPN es el resultado de la división del número de usuarios de internet a nivel nacional entre el número de personas que tienen una cuenta en estas plataformas multiplicado por 100. Si bien este dato no nos muestra un acercamiento en el municipio, si nos permite observar la incidencia nacional. Posteriormente, a través de las entrevistas a los adolescentes y un análisis cualitativo de las plataformas se determinó el medio con mayor penetración. De acuerdo al IPN los porcentajes de usabilidad en México de YouTube, Spotify y Tik Tok son los siguientes:

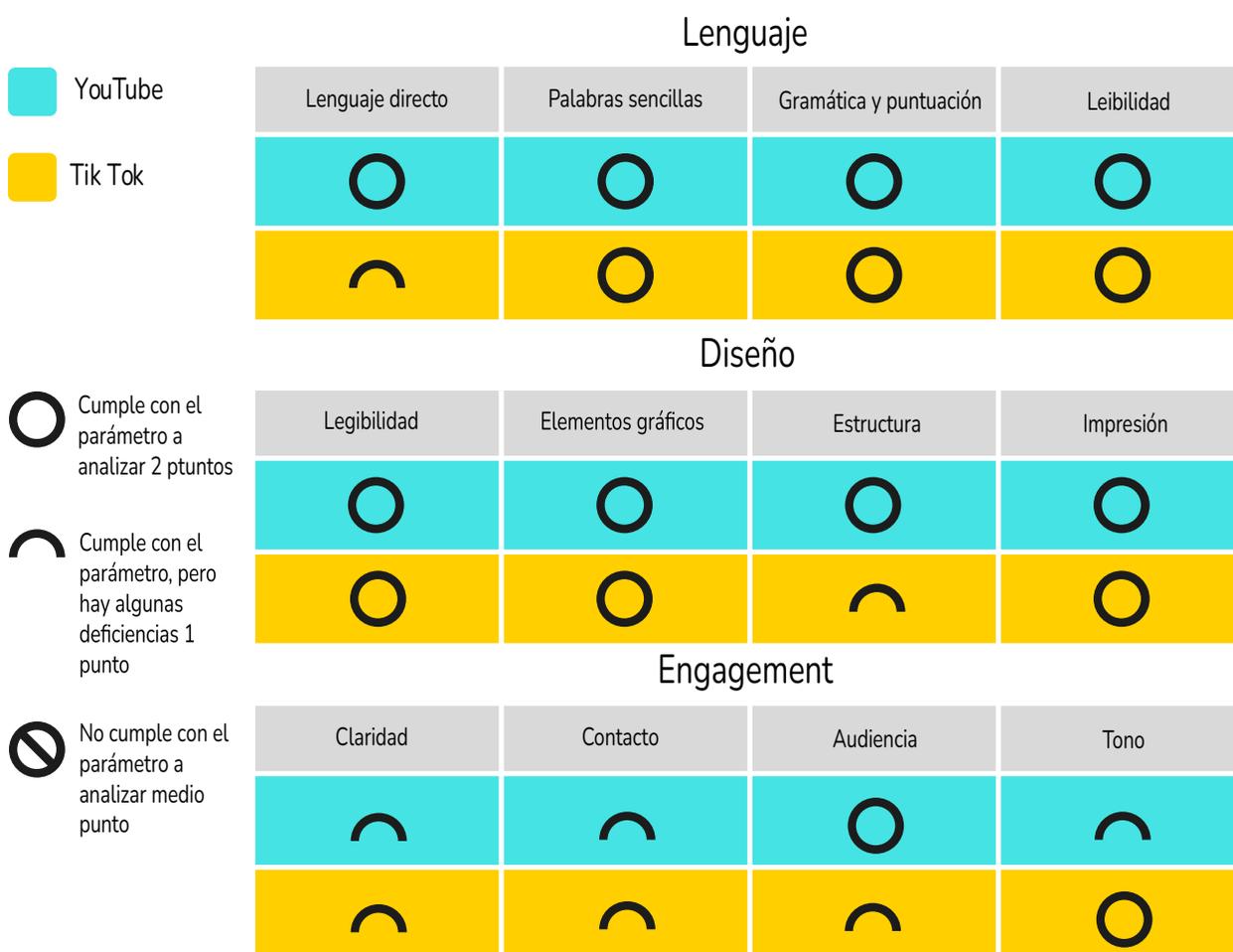


Figura 12. Índice de penetración nacional de los sitios que más consultan los adolescentes para resolver sus dudas en internet.

Como podemos ver en la imagen anterior, YouTube destaca con un 65%, de índice de penetración, lo anterior ya que esta red social pertenece a Google, buscador y plataforma de email más usada en el país. Por otro lado, si tomamos en cuenta las opiniones sobre el consumo de los adolescentes entrevistados del municipio, podemos observar que los jóvenes prefieren contenidos audiovisuales y explicativos. También, manifestaron que confían más en perfiles que se dicen especialistas y que la búsqueda la realizan de manera activa (es decir que ellos ingresan en los buscadores palabras clave para resolver sus dudas). Estas últimas características expresadas por los jóvenes posicionan

a YouTube y TikTok en la cabeza y descarta a Spotify, ya que esta última plataforma reproduce contenidos sonoros.

Con el fin de elegir una plataforma final entre YouTube y TikTok, se realizó un benchmarking siguiendo la metodología propuesta por Rob Waller en su texto *What makes a good document? the criteria we use* de 2011. Adicional a los puntos que la metodología toma en cuenta para evaluar los contenidos de una plataforma, los integrantes de la investigación agregamos la categoría de interacción, la cual fue evaluada a partir de los testimonios de los adolescentes de la entidad. Esta nueva categoría permite evaluar el tipo de interacción que los adolescentes frecuentemente usan para aprender en plataformas digitales. El esquema quedó de la siguiente manera:



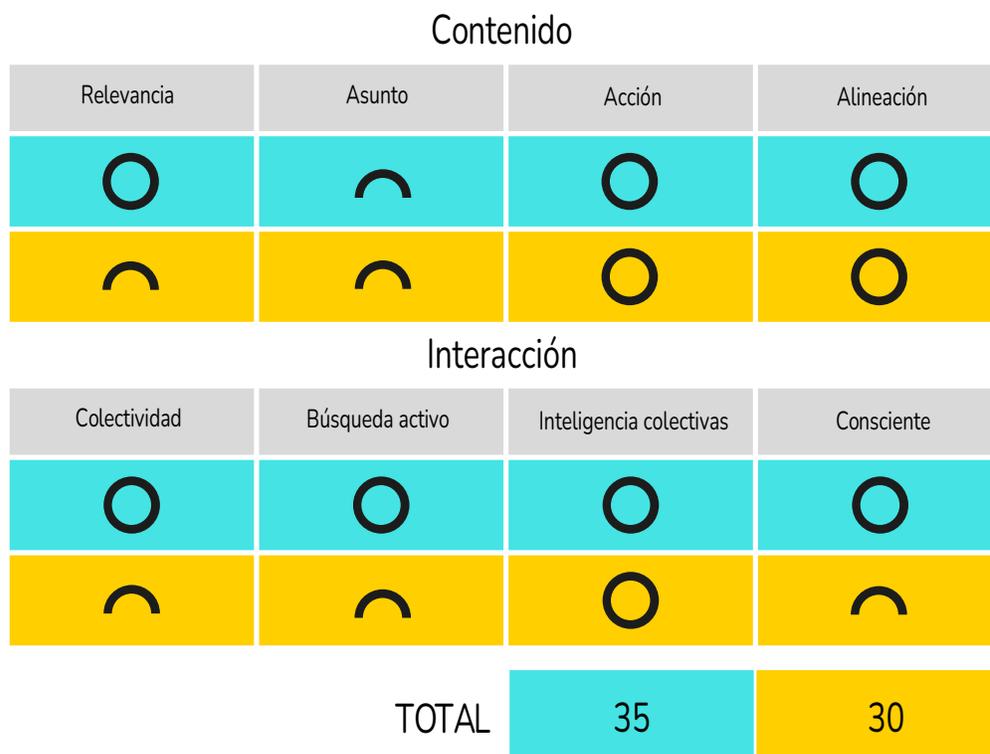


Figura 13. Benchmarking realizado para definir el medio con mayor penetración. Elaboración propia 2022.

Como resultado podemos observar que YouTube es el medio con mayor penetración frente a TikTok, esto sobre todo ya que YouTube cuenta con una mayor tradición de acceso a la información entre los adolescentes, un mejor manejo de interfaz y mayor credibilidad sobre la información presentada en la plataforma. Además, fue posible observar que la interacción que tienen los adolescentes en esta red social se realiza de manera activa, consciente y colectiva, esto quiere decir que hay una verdadera intención de búsqueda y aprendizaje. Lo anterior en contraste con TikTok, en donde el tipo de interacción se realiza desde una actitud más pasiva y en muchas ocasiones la razón de la interacción es por entretenimiento o por la necesidad de conocer alguna tendencia.

Finalmente, con todo el análisis estadístico de usabilidad, accesibilidad a internet y manejo de plataformas para el aprendizaje podemos concluir que:

- En Nezahualcóyotl el acceso a internet es, en su mayoría, con smartphones
- Los adolescentes del municipio viven principalmente en familias nucleares, con un ingreso mensual promedio de 16.5 k y la mayoría cuenta con celulares con acceso a internet
- Por su rango de edad, el nivel de estudios que cursan y su estatus de estudiante; son el grupo etario que más probabilidades tiene de informarse en internet
- La búsqueda de información para resolver sus dudas la realizan principalmente en redes sociales

- YouTube es el medio con mayor penetración entre los adolescentes ya que existe un número amplio de personas que tienen una cuenta en esta red. Además, la interfaz de la plataforma permite un acceso fácil y rápido y los contenidos son en formatos de mayor consumo entre los adolescentes (videos con lenguaje llano y de corta duración). Así mismo, es posible observar que YouTube permite una interacción libre y activa por parte del usuario que cuenta con una intención educativa o necesidad informativa que debe satisfacer

Mapa de actores

Para alcanzar la segunda meta del análisis de la interacción se utilizó una metodología mixta, así como un estudio de nodos de interacción. La primera se basa en la metodología de *web scraping* que nos permite acceder a información sobre búsquedas en la interfaz de YouTube usando tanto la *API Key YouTube Data API V3* como *scripts de Python* para establecer criterios de búsqueda; la segunda parte, utiliza la metodología LATCH para organizar la información recabada y encontrar incidencias en los datos que nos arroja el instrumento de web scraping para definir tendencias y relevancias.

Antes de describir más a fondo la integración del análisis cuantitativo y cualitativo en la metodología mixta, es fundamental conocer que, en esta parte de la investigación, se tiene como objetivo determinar el mapa de actores que presentan contenidos relevantes sobre el tema relaciones dentro de YouTube para los adolescentes de Nezahualcóyotl. Para ejemplificar esto, a continuación, se muestra una gráfica que describe la metodología:

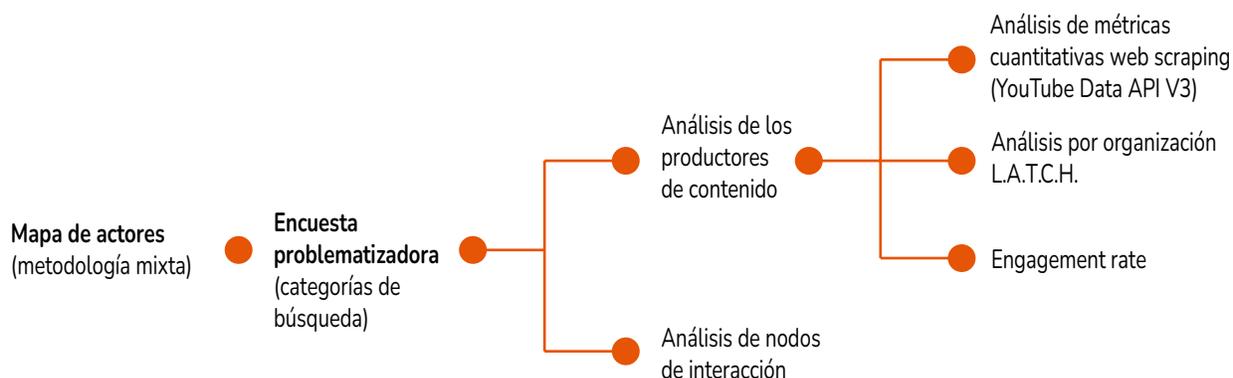


Figura 14. Estructura metodológica para realizar el mapa de actores en la plataforma YouTube. Elaboración propia 2022.

Como se puede ver en esta imagen, obtuvimos las categorías de búsqueda a través de las entrevistas previas a adolescentes de entre 15 a 18 años de Nezahualcóyotl y usamos estas categorías para analizar en un primer momento a los productores de contenido y, posteriormente, los nodos de interacción que se llevan a cabo entre estos productores.

La primera parte de este análisis mixto, se realizó a través de una metodología cuantitativa, utilizando la herramienta de Google llamada API Key YouTube Data API

V3, la cual, desde una cuenta de *Google Workplace* y Python como entorno, nos permite acceder a los datos generales que arroja una búsqueda en territorio nacional y también a los metadatos de los videos relacionados con esa búsqueda; así como aquellos relacionados con los términos de búsqueda y de canales específicos.

Los videos obtenidos como resultado de la indagación por términos específicos, se ordenaron utilizando el criterio de *relevance*¹⁹. Una vez obtenidos los datos que arrojó el análisis de web scraping, estos se almacenaron en un documento de Hoja de cálculo de Google y, posteriormente, fueron ordenados utilizando la metodología LATCH para definir tendencias. De esta manera, se identificó la procedencia geográfica de los creadores de contenido que resultaban relevantes para el algoritmo de YouTube, el periodo de tiempo durante el cual fue publicado el video, se identificó, por categoría, si el video era afín al tema o no y se jerarquizaron los videos en función a su *Engagement rate*, criterio que toma en cuenta la cantidad de visualizaciones que tiene el video, así como el número de interacciones que se llevaron a cabo con él.

Por último, se utilizó el programa Gephi para identificar las vinculaciones temáticas entre los principales actores, así como las vinculaciones que existen entre estos.

Resultados

El análisis de rastreo de los principales actores dentro de la plataforma YouTube que tocan temas relacionados con Educación Sexual Integral se generó a partir de la categorización de las dudas que los adolescentes manifestaron en el primer contacto de investigación indagatoria que se realizó en Nezahualcóyotl. Este primer acercamiento arrojó cinco categorías de principales dudas entre los adolescentes que se describen de la siguiente manera:

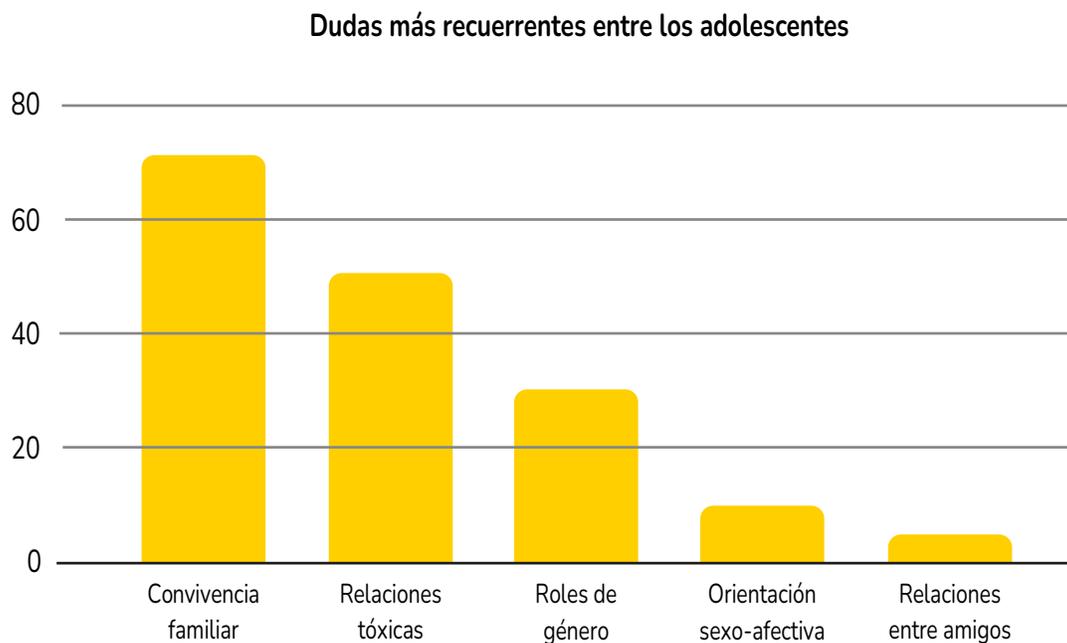
01	Convivencia familiar	Esta categoría resuelve las dudas que los jóvenes tienen sobre la convivencia con los padres. La necesidad pedagógica se centra en saber técnicas para mejorar el diálogo cuando se tiene discusiones en el hogar.
02	Relaciones tóxicas	Si bien esta categoría puede verse manifestada tanto con padres como con amigos, esta categoría se centra en aquellas dudas que los adolescentes tienen sobre técnicas para no caer en una relación que les hace daño.

19 Éste criterio de jerarquización, nos muestra los contenidos con base en la probabilidad de que aparezcan en las primeras páginas de resultados a un usuario promedio que se encuentra en una zona geográfica delimitada y que realice una búsqueda.

03	Roles de género	Esta categoría conforma aquellas dudas relacionadas con los estereotipos que cada sexo tiene en la sociedad. La duda manifestada por los adolescentes es ¿qué tipo de hombre o mujer debería ser para no caer en los errores de mis padres?
04	Orientación sexo-afectiva	Esta categorización centra su atención en las dudas que manifestaron los adolescentes sobre qué preferencia sexual tienen.
05	Relaciones entre amigos	¿Cómo debería de ser un buen amigo? ¿Soy una buena amiga? ¿Cómo lidiar con la envidia entre amigos? Estas son algunas de las preguntas que los adolescentes manifestaron y que toma en cuenta esta categoría.
06	Temática	Categoría que engloba búsquedas relacionadas al tema como ¿Qué es la educación sexual integral?

Tabla 5. Resultados de las principales dudas que consultan los adolescentes en YouTube. Elaboración propia 2022.

Como se puede ver en la imagen cada una de las categorías engloban diversas preguntas que van desde cuestionamientos relacionados al desarrollo psicoemocional de los adolescentes, así como al contexto de aislamiento que están viviendo durante la realización de esta investigación. Cabe señalar, que la siguiente gráfica muestra el número de incidencia de estas categorías entre los adolescentes:



Grafica 2. Dudas más frecuentes entre los adolescentes en la plataforma de YouTube. Elaboración propia 2022.

Gracias a esta visualización de incidencia podemos ver que la convivencia familiar comienza a tomar gran relevancia entre las principales dudas que tienen los adolescentes respecto a temáticas de educación sexual integral. Cuando hacemos un acercamiento a cada una de las categorías, la siguiente tabla muestra la forma en que los adolescentes verbalizan las dudas dentro del buscador de YouTube:

Categorías/ nivel keyword	Primer nivel. Pregunta	Segundo nivel. Deficiencia	Tercer nivel. concepto
Convivencia familiar	¿Cómo son los buenos padres y madres?	Malos padres y madres	Padres y madres
Relaciones tóxicas	¿Cómo tener una novia o un novio?	Relaciones tóxicas	Relaciones personales
Roles de género	¿Cómo saber mi identidad de género?	Tipos de hombre y tipos de mujer	Hombre / Mujer
Orientación sexo-afectiva	¿Cómo saber mi orientación sexual?	¿soy gay?	Gay / Lesbiana
Relaciones entre amigos	¿Cómo hacer amigos y/o amigas?	Malo amigos / malas amigas	Amigos
Temática	Educación Sexual	Mala educación sexual	Educación Sexual Integral

Tabla 6. Formas en las que los adolescentes verbalizan sus dudas en la plataforma de YouTube. Elaboración propia 2022.

Esta forma de indagar por parte de los adolescentes, permitió generar las categorizaciones y etiquetados de búsqueda dentro de YouTube Data API V3 con el fin de observar los principales resultados que arroja la aplicación tomando en cuenta el parámetro de relevancia y de geolocalización (Nezahualcóyotl). Los resultados obtenidos de las búsquedas de las categorías antes mencionadas fueron un total de 228. Estos datos se organizaron siguiendo la metodología L.A.T.C.H. para encontrar incidencias con el fin de observar tendencias relevantes.

Previo al desglose por cada una de las formas de organizar la información de acuerdo a la metodología que se retoma en esta investigación, es importante aclarar que para la organización de la información se recogieron los resultados que sólo abordaban información útil para el usuario (esto, ya que en algunas ocasiones el buscador de

YouTube arrojó canciones o videos amateur realizados por usuarios). Esta decantación de resultados nos dio un total de 26 contenidos que cumplían con las condiciones de “material especializado que abiertamente intenta hablar sobre temas de educación sexual integral y que podrían resolver las dudas manifestadas por los usuarios”.

La primera forma de organización de los datos responde a la categoría “Location”. En esta parte del acomodo se organizaron los resultados por medio su origen geográfico de publicación, esto nos permitió ver las siguientes incidencias:

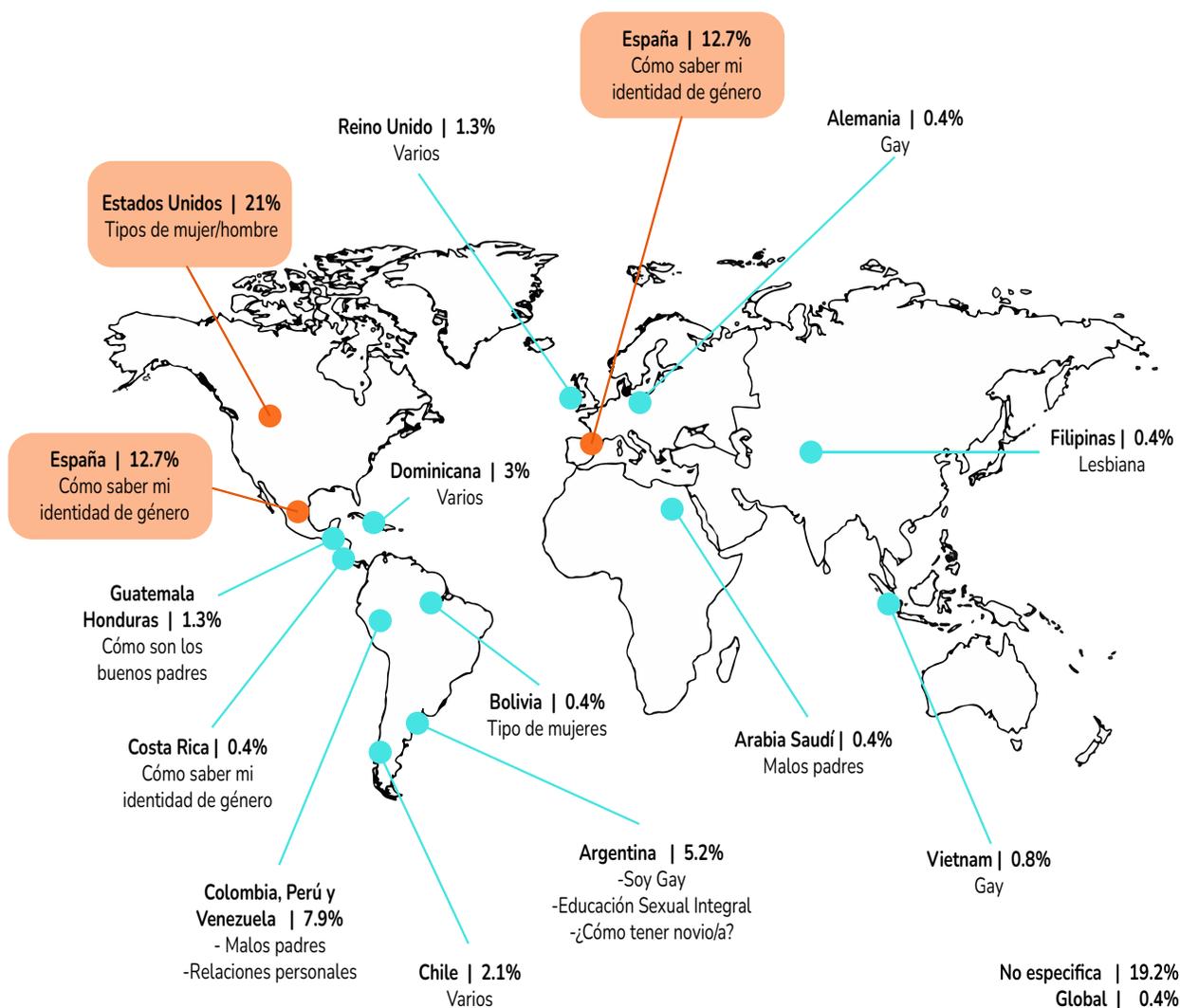


Figura 15. Localización geográfica del origen de los videos más populares para resolver dudas sobre sexualidad. Elaboración propia 2022.

Como se puede observar en la imagen anterior los resultados que arroja la plataforma YouTube a los adolescentes que realizan búsquedas sobre estas categorías son de origen estadounidense (contenidos de habla hispana) mexicano y español. También, es importante resaltar que los temas que más relevancia tienen en esas regiones están

vinculados con la identidad de género y el cómo tener una novia o novio.

Respecto a la segunda forma de categorización denominada “Alphabet” se encontró que los sitios o generadores de contenido con mayor número de apariciones tienen un presentador (influencer) que habla con los adolescentes de manera llana sobre vivencias de la vida diaria (en este caso la influencer que administra el canal “Ella te explica”) o son videos instruccionales explicativos sobre un tema en específico, tal es el caso del canal mexicano “Genial”. A continuación, se presenta el acomodo completo por orden alfabético de la lista de videos arrojados por la plataforma.



Figura 16. Orden alfabético de los vídeos más relevantes en YouTube sobre temas de sexualidad. Elaboración propia 2022.

Respecto a la categoría de tiempo (Time de acuerdo a la metodología L.A.T.C.H) se pudo observar que los contenidos se publicaron entre el año 2018 y 2019 y se puede observar un incremento sustancial durante el año 2021, esto posiblemente pudo haber sido por la demanda creciente de búsquedas debido al encierro por distanciamiento social para la prevención de la COVID-19. A continuación, se puede ver el desglose por tiempo. Aquí nuevamente se retoman los 26 contenidos que resultaron de la minería de datos.

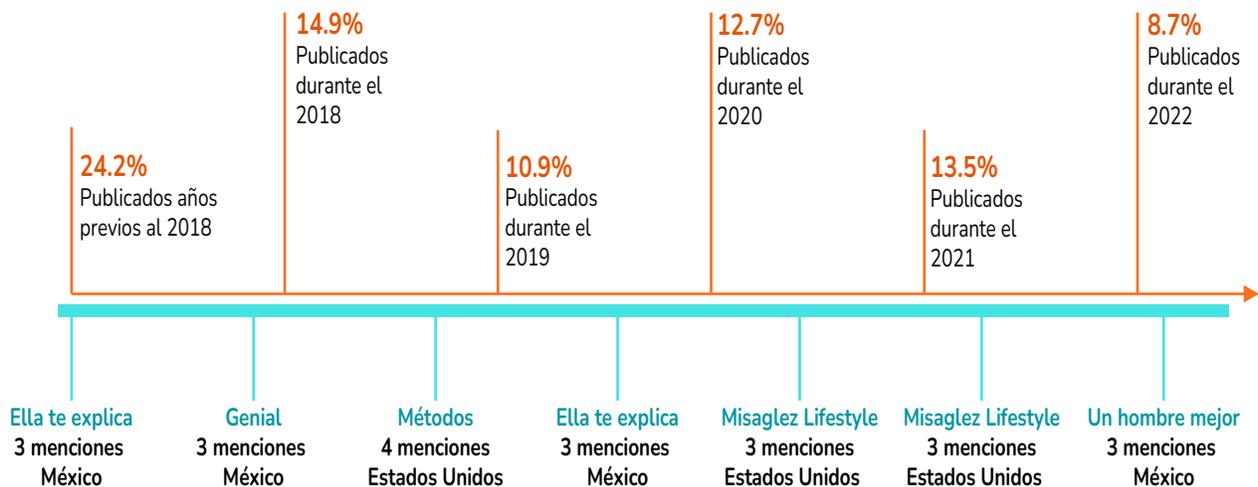
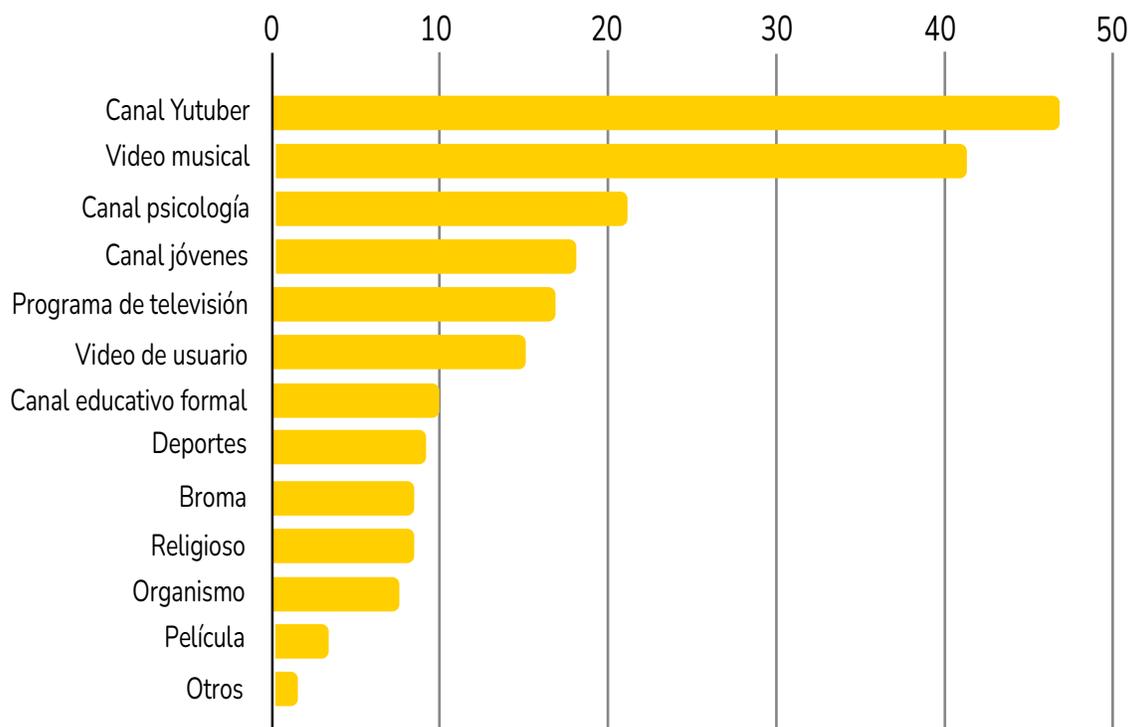


Figura 17. Orden cronológico de publicación de los videos más relevantes en YouTube sobre temas de sexualidad. Elaboración propia 2022.

Sobre la forma de organización denominada “category” se organizaron los 228 resultados por la categoría “tipología de origen”, es decir organizar los contenidos de acuerdo al tipo de perfil que publicó dicho material. Como se puede ver en la siguiente imagen, la API arrojó contenidos que iban desde canales de YouTube especializados en el tema hasta videos musicales o materiales de broma subidos por usuarios. Esta categorización permitió rescatar los 26 contenidos que sí corresponden a videos que tienen una abierta intención informativa y que podrían resolver las principales dudas de los adolescentes.



Grafica 3. Categoría de los principales canales que producen contenido educativo sobre sexualidad. Elaboración propia 2022.

Finalmente, respecto a la forma de organización denominada “Hierarchy” se dispusieron los contenidos ‘por el número de vistas que tenían los contenidos. Esta forma de organización nos permitió identificar el top diez de videos más vistos en la plataforma. Los resultados se muestran a continuación:



Figura 18. Jerarquía de los videos más vistos con contenido educativo sobre sexualidad. Elaboración propia 2022.

Gracias a esta organización se pudo concluir que los 26 materiales seleccionados estaban distribuidos en tan sólo 10 canales en la plataforma, También, se pudo observar que los primeros tres de esta lista son de origen mexicano y que son canales que se especializan en generar contenidos de entretenimiento con videos instruccionales, que usan lenguaje llano y son cercanos a los adolescentes.

Otro índice que nos permite comprender el nivel de interacción y compromiso de los usuarios con los contenidos con mayor relevancia según la metodología de L.A.T.C.H. es el engagement rate. Este dato se obtiene con el siguiente cálculo:

$$\text{(Likes + comentarios) / seguidores x 100}$$

La aplicación de este índice se realizó al top diez de contenidos encontrados a partir de la organización de información por jerarquía (número de visualizaciones) y el resultado fue el siguiente:

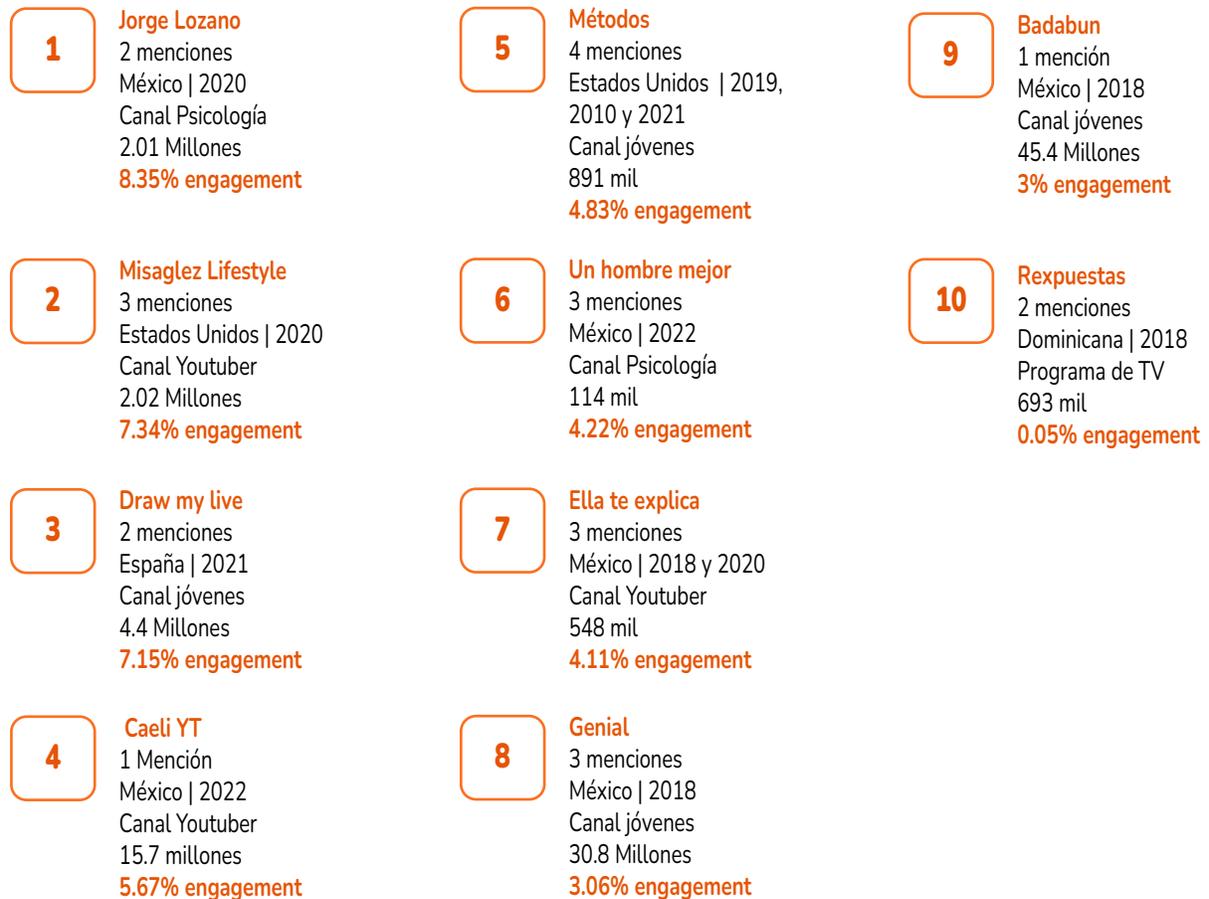


Figura 19. Engagement rate de los principales canales que producen contenido educativo sobre sexualidad. Elaboración propia 2022.

Con este cálculo se puede ver que perfiles como el de Jorge Lozano o Misaglez Lifestyle ganan relevancia. Este tipo de contenidos atienden a temáticas sobre las “formas de ligar y evitar relaciones tóxicas” y la información es presentada por un influencer. Este dato es relevante ya que permite comprender no sólo el número de visualizaciones (que puede ser una métrica manipulada por cuestiones de inversión y anuncios), sino que también observar los contenidos con los que mayormente interactúan los usuarios.

Finalmente, otro análisis que se realizó al top diez de perfiles que la plataforma encuentra más relevante fue el mapa de actores y el nodo de interacción entre estos. Respecto al primer aspecto, el mapa de canales que aparecen con mayor frecuencia cuando los adolescentes buscan información sobre sexualidad (filtrado a partir de las principales dudas que los jóvenes manifestaron tener) son los siguientes:

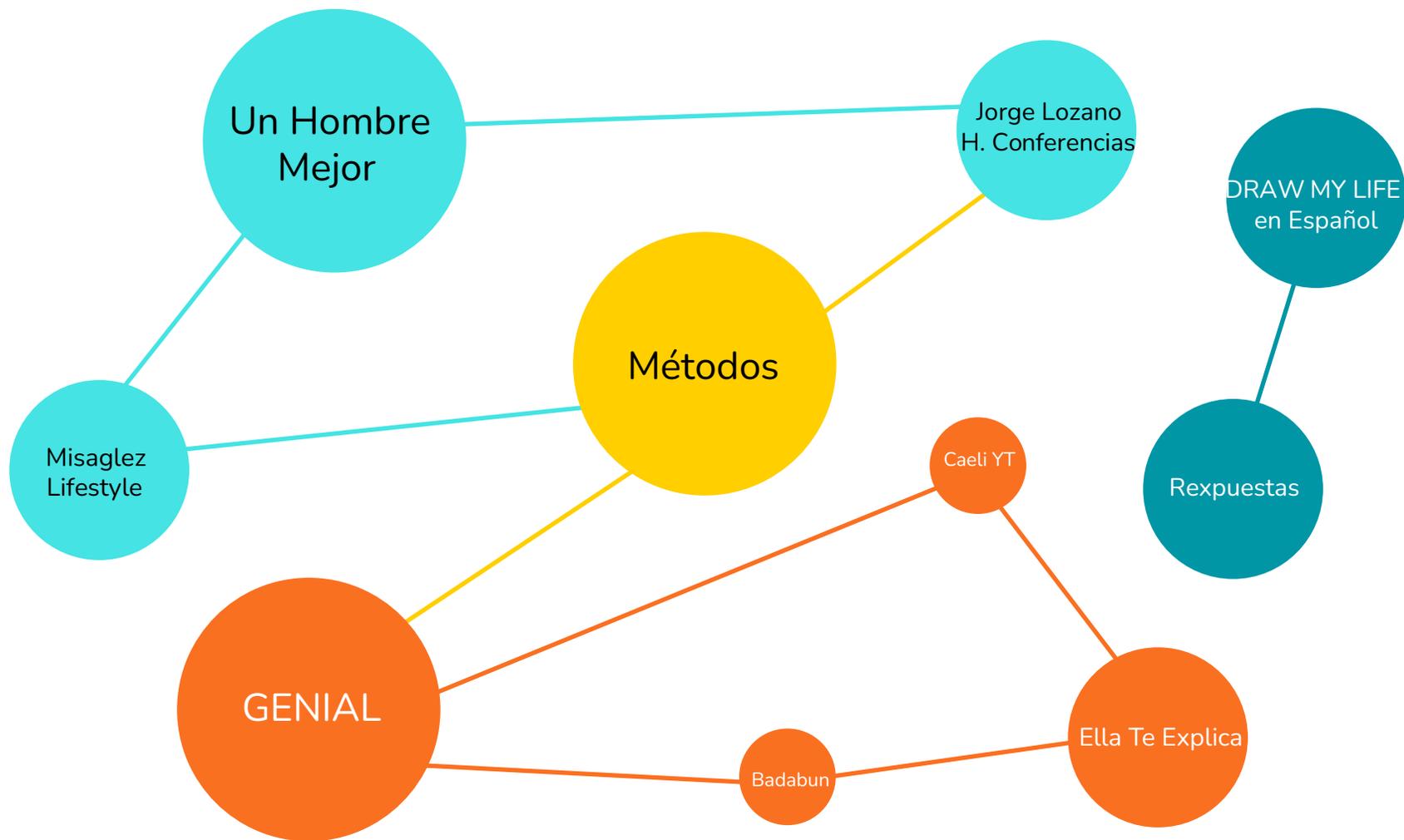


Figura 20. Mapa de actores de los principales canales que producen contenido educativo sobre sexualidad. Elaboración propia 2022.

En esta representación se puede observar que los principales actores que aparecen en las búsquedas a las principales dudas de los adolescentes son diez. Esto confirma el análisis realizado por la minería de datos. De igual manera la relación que existe entre los actores se muestra en la siguiente imagen.

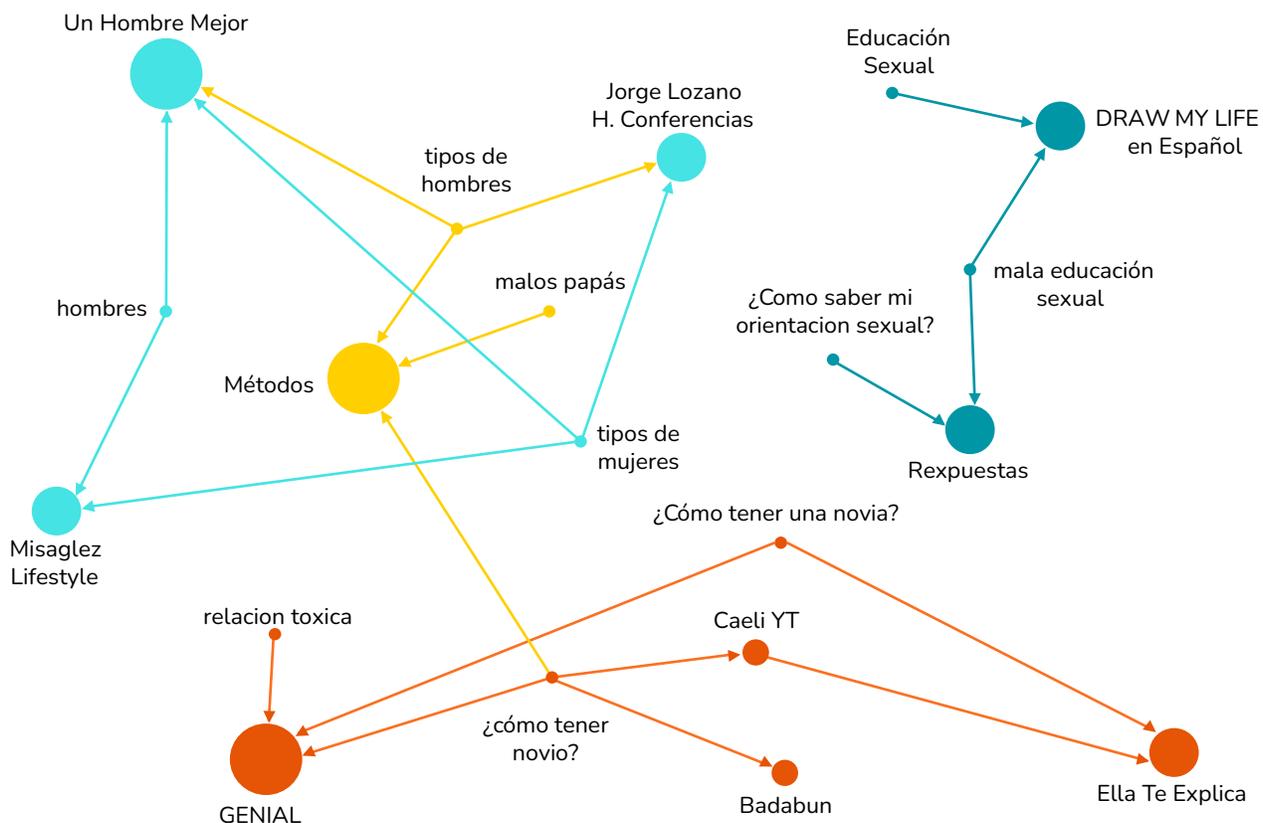


Figura 21. Nodos de interacción de los principales canales que producen contenido educativo sobre sexualidad. Elaboración propia 2022.

En esta visualización se ve la relación temática y por canal que existe entre el top diez de canales que aparecen con mayor relevancia dentro de YouTube. Se puede observar que aquellos canales dirigidos por hombres tratan temas relacionados con la masculinidad y lo que significa ser hombre; mientras aquellos que son administrados por mujeres se centran en temáticas como: ¿cómo tener un novio? ¿Qué es una relación tóxica? También, es importante observar que “métodos” es el único canal que abiertamente habla sobre las relaciones familiares.

En conclusión, se puede decir que gracias a la identificación de los principales actores en YouTube y que aparecen con mayor frecuencia al realizar las búsquedas de las principales dudas que tienen los adolescentes del municipio, se puede identificar un patrón de perfiles que concentran la información y regulan los contenidos que los

adolescentes pueden ver en YouTube.

También, se puede concluir que aquellos contenidos en donde las explicaciones las realiza un influencer/YouTube son los que tienen mayor afinidad con los espectadores, lo anterior resulta del cálculo sobre el engagement rate.

Por otro lado, vale la pena poner especial atención a los principales actores que regulan la conversación y reflexión sobre los temas relacionados a la Educación Sexual Integral ya que como afirma Krug las nuevas formas de consumo hoy en día son procesos más individualizados desde dispositivos como celulares inteligentes o computadoras; y a través de una socialización digital, en la que la construcción de referentes, nuevos conceptos y conocimientos están basados en mundos modelados que operacionalizan las posibilidades y autonomías de los individuos (2005). Esto quiere decir que, si los adolescentes están expuestos a sólo diez perfiles, es muy probable que construyan sus referentes basándose en las visiones de estos.

Para averiguar la anterior afirmación, en la siguiente sección denominada “discursos dominantes” se realizará un análisis crítico del discurso basado en la metodología de Van Dijk (2016) en el que se comprenderá la mediación simbólica (Ramírez,2009) que existe en los videos que mejor resuelve las dudas de los adolescentes.

Discursos dominantes

Para alcanzar la tercera meta de la metodología para el análisis de la interacción se utilizó un análisis del discurso. Este estudio se basa en la propuesta de análisis del discurso crítico de Van Dijk (2016) y Fairclough (2008) que ofrece a los investigadores una perspectiva desde tres vertientes: el discurso como ejercicio práctico social, como texto y como práctica discursiva.

Antes de describir la propuesta metodológica, es fundamental conocer que esta parte de la investigación tiene el objetivo de identificar las narrativas dominantes en torno a las dudas que los adolescentes tienen sobre el tema de relaciones y que reproducen los principales actores en el punto de contacto con mayor penetración con una metodología mixta, con el fin de comprender los mensajes que mayor resonancia tienen en este medio. Sin más; comencemos con la descripción de la metodología plasmada en la siguiente figura:

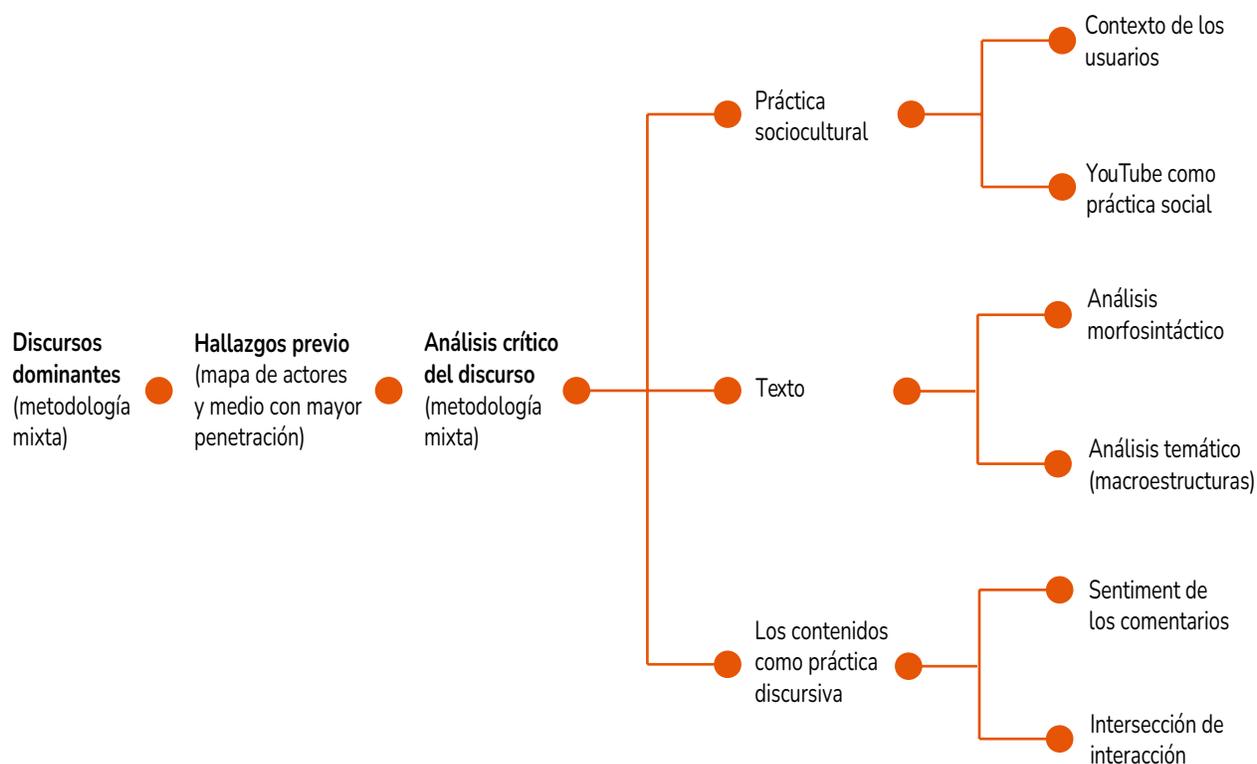


Figura 22. Estructura metodológica para determinar los discursos dominantes en torno a las relaciones familiares en el medio con mayor penetración. Elaboración propia 2022.

Cómo se puede ver en la imagen, a partir de los hallazgos previos, es decir, la delimitación del punto de contacto con mayor penetración y el mapa de actores; es posible delimitar aquellos fenómenos discursivos que se analizarán en esta fase de la metodología.

En ese sentido, el análisis que se propone es a partir de tres momentos o niveles; el primero de ellos atiende al discurso como práctica cultural para conocer el contexto en donde se está realizando la enunciación; el segundo es un análisis sobre el texto mismo que permite ver el número de incidencias morfosintácticas del discurso y finalmente los contenidos como práctica discursiva permite obtener las interacciones y reacciones que genera el discurso en los receptores del mismo.

1. *El discurso como práctica sociocultural.* En este análisis se toma en cuenta el contexto en el que los usuarios están recibiendo el discurso emitido por un medio, su sentir cotidiano e incluso las condiciones en que se da la mediación. Un segundo momento del análisis en esta primera etapa es aquella que explora al medio como práctica social, este pliegue del análisis permite tener claridad sobre las prácticas internas que regulan la transmisión de mensajes por este medio. En este caso y atendiendo a los resultados previos se determinó analizar a YouTube como práctica social y entender cómo es que el algoritmo funciona y otorga visibilidad y preferencia a los contenidos en su plataforma.
2. *El segundo corte de análisis se refiere al análisis desde la forma del texto.* Este

análisis pretende encontrar incidencias morfosintácticas en el discurso y, al ser en formato vídeo, también se propone realizar un estudio de la representatividad del discurso en imagen. De tal manera que esta fase de la metodología está compuesta por dos elementos: el análisis morfosintáctico y el análisis simbólico/representacional (Bañuelos, 2006), es decir de las macroestructuras (Vandijk, 2016).

3. *El discurso como contenido puesto en práctica.* En este último corte de análisis de cada uno de los discursos que se seleccionaron como de mayor relevancia²⁰, dentro de la plataforma de mayor penetración, se analizaron los comentarios y las temáticas que surgían entre los usuarios que interactuaron con el video. Este acercamiento nos permite observar el impacto conversacional y discursivo que cada uno de los videos genera con los usuarios. El estudio se crea a partir de dos subcategorías: Reconocimiento del sentimiento que genera cada video en los usuarios y la identificación de las temáticas y conversaciones que se crearon entre los perfiles que interactuaron con el contenido.

Estos tres momentos de análisis del discurso como lo explica Van Dijk (2016) y ejecuta Fairclough (2008) nos ofrece la posibilidad de ver las diversas aristas de un discurso, desde el contexto en el que está emitido, las condiciones simbólicas de mediación, el texto mismo y finalmente la resonancia que crea en los receptores. Este análisis integral nos ayuda a dar cuenta de la complejidad discursiva y generar una investigación profunda del medio digital y las prácticas sociales que emanan de los contenidos que son emitidos en este YouTube; es decir, en palabras de Manovich (2013), nos permite tener una mejor imagen del software cultural.

Resultados

Entender al discurso como un fenómeno complejo nos permite explorar los diferentes escenarios en que habitan las narrativas del aprendizaje. Por esta razón, en esta fase de la metodología reportamos cada uno de los niveles discursivos en los que se da la emisión de los mensajes en YouTube cuando se ingresan al buscador las principales dudas que los adolescentes expresaron tener respecto al tema de Educación Sexual Integral. Como resumen y previo al análisis, vale la pena recordar que las dudas que expresaron los adolescentes fueron categorizadas en los siguientes rubros.

20 Este índice se determinó por el cálculo del engagement rate. Es decir, la suma de todas las interacciones divididas por el número de seguidores por 100.

Categorías/ nivel keyword	Primer nivel. Pregunta	Segundo nivel. Deficiencia	Tercer nivel. concepto
Convivencia familiar	¿Cómo son los buenos padres y madres?	Malos padres y madres	Padres y madres
Relaciones tóxicas	¿Cómo tener una novia o un novio?	Relaciones tóxicas	Relaciones personales
Roles de género	¿Cómo saber mi identidad de género?	Tipos de hombre y tipos de mujer	Hombre / Mujer
Orientación sexo-afectiva	¿Cómo saber mi orientación sexual?	¿soy gay?	Gay / Lesbiana
Relaciones entre amigos	¿Cómo hacer amigos y/o amigas?	Malo amigos / malas amigas	Amigos
Temática	Educación Sexual	Mala educación sexual	Educación Sexual Integral

Tabla 7. Principales dudas externadas por los adolescentes en la plataforma de YouTube. Elaboración propia 2022.

Y que, de los 228 contenidos obtenidos al ingresar en la plataforma, a través de la herramienta YouTube Data API V3, se seleccionaron sólo aquellos videos que explícitamente resuelven las dudas y que cuentan con un mayor engagement rate. La lista de estos contenidos se muestra a continuación:

1 **Convivencia familiar**
Métodos
Estados Unidos
Canal jóvenes
4.83% engagement

¿Por qué existen los MALOS PADRES?

2 **Relaciones tóxicas**
Badabun
México
Canal jóvenes
3% engagement

12 señales de que estás en una relación tóxica y no lo quieres ver

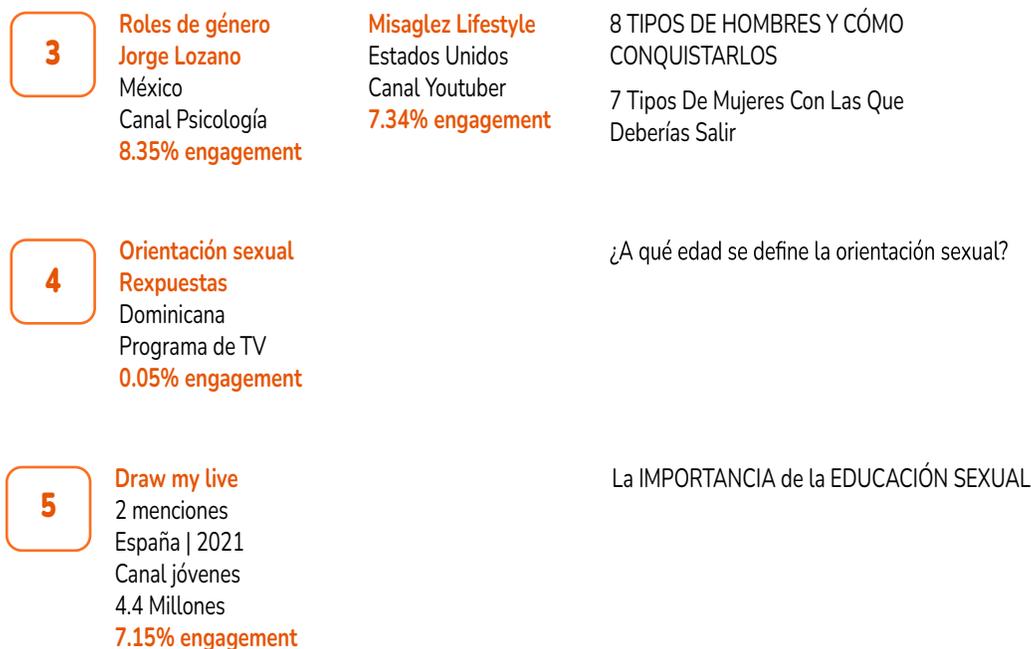


Figura 23. Principales videos que ofrecen material instruccional para resolver dudas sobre sexualidad. Elaboración propia 2022.

Sin más, comencemos con el reporte de resultados de cada uno de los pliegues de análisis que integran el estudio del discurso crítico. Respecto al rubro “discurso como práctica social” podemos decir que, durante los últimos dos años, periodo en el que se desarrolla esta investigación, los usuarios se encuentran en un contexto completamente extraordinario. Este contexto, que está atravesado por una pandemia, ha demandado a los adolescentes el desarrollo de habilidades psicoemocionales y de ingreso a la digitalización debido a las restricciones de convivencia social que el Estado mexicano ha impuesto como medida de prevención de contagios de la COVID-19.

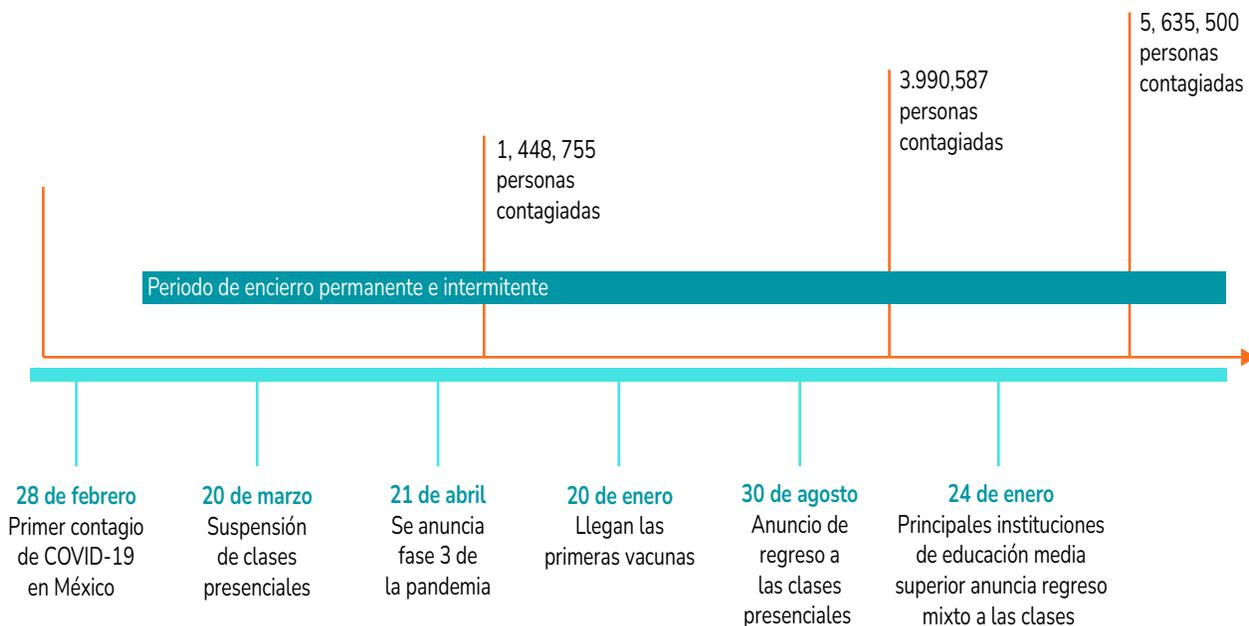


Figura 24. Línea del tiempo de la publicación de los vídeos analizados y el periodo de confinamiento por COVID-19. Elaboración propia 2022.

Como se puede ver en la imagen anterior, los adolescentes no sólo han enfrentado una acelerada inserción al mundo de las tecnologías (para poder atender sus clases de forma virtual) y el distanciamiento social; sino que también se han enfrentado a un contexto de incertidumbre económica y de atención médica por parte de las unidades especializadas en el país, esto ya que, según reportes nacionales, muchos hospitales regionales y estatales se vieron saturados debido al número de personas que ingresaban.

Por si fuera poco, otro factor que alteró la cotidianidad de las familias mexicanas, fue la llegada de vacunas contra el virus Sars-cov-2, las cuales crearon un ambiente de especulación sobre la afectividad de los reactivos. Así con todo este contexto, sumado a la creciente violencia y las noticias recurrentes de familiares afectados por la enfermedad, es que los jóvenes ingresan a la búsqueda de información útil dentro de las plataformas digitales. Ya sea por razones pedagógicas o de entretenimiento. En la siguiente imagen se puede observar un cuadro que organiza el sentir emocional al que se enfrentaron los adolescentes en este periodo de contingencia sanitaria.

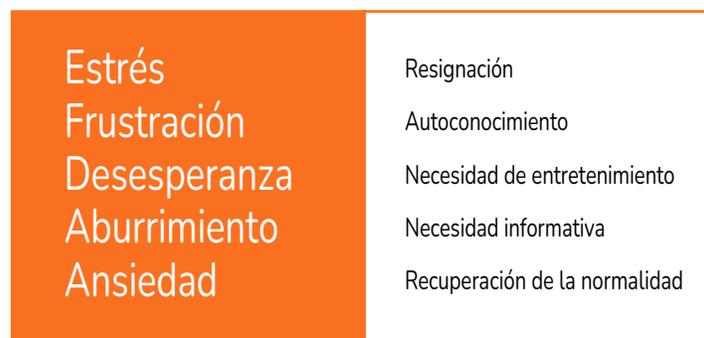


Figura 25. Testimonio del sentir emocional de los adolescentes durante el periodo de confinamiento por COVID-19. Elaboración propia 2022.

Según testimonios de adolescentes que habitan en Nezahualcóyotl el ingreso a la virtualidad para atender sus clases en línea y encontrar un refugio de entretenimiento e información aumentó. Lo anterior, debido a que se enfrentaron a un cúmulo de emociones extraordinarias durante el periodo de confinamiento. Estas sensaciones iban desde resignación ante la situación hasta una necesidad de autoconocimiento con el fin de recuperar la normalidad en sus vidas. Internet y sus espacios de comunidad se convirtieron en un buen refugio para entender la complejidad del día a día atravesada por una contingencia de salud pública.

Si contrastamos estos testimonios con estadísticas nacionales podemos encontrar incidencias reveladoras sobre el consumo de mensajes en YouTube. Según la revista Forbes (5 de noviembre del 2020) en un artículo titulado “YouTube superó 130% las horas de contenido subido a su plataforma en México” en el país, durante el periodo más fuerte de confinamiento, se alcanzó la cifra de 630 canales superando el millón de suscriptores. Además, según este reporte, escrito por Mauricio Hernández Armenta, se aumentó en un 130% el número de horas subidas y el consumo en un 67%; lo cual nos habla de la creciente demanda de contenidos en esta plataforma, así como de un incremento en la oferta.

Pero, ¿Cómo se distribuyen estos contenidos dentro de su plataforma? No hay que olvidar que YouTube atiende a un modelo de negocio, el cual, con parámetros como la personalización por rastreo de consumo y el rendimiento de cada uno de los videos, esta red social muestra a los usuarios resultados. Esta sugerencia de videos se realiza a partir de tres rubros: videos sugeridos en página de inicio, videos sugeridos después de una visualización y por búsquedas específicas. Cada uno de estos espacios dentro de la plataforma responden a un modelo de inversión para comprar localidades dentro del sitio o por dinámica de consumo. Esto da como resultado que aquellos canales que mayor inversión hagan dentro de la plataforma serán los que tengan mayor relevancia.

La dinámica anterior sumada al contexto de distanciamiento social y el incremento en el consumo de contenidos digitales para el entretenimiento o la educación dan como resultado la creación de un fenómeno de enunciación y significaciones particular, en palabras de Krug (2005): los adolescentes se enfrentan a un mundo digital y discursivo

prefabricado que impacta en su lenguaje, su conciencia y en la forma en que se relaciona con el mundo y los otros.

De tal manera que los discursos que se reproducen en estas plataformas atienden a dinámicas económicas y de consumo. Además, reproducen conceptos que por su repetición carecen de significado e impactan en la construcción de representaciones sociales en las audiencias. Los adolescentes creen que con esta información adquieren herramientas reales para la resolución de conflictos en sus vidas diarias; sin embargo, los discursos apelan más a una dinámica de consumo y manipulación para que los canales continúen siendo relevantes en la plataforma.

En segundo término, referente a la sección “análisis del texto” se revisaron seis mensajes particulares que responden a las dudas que expresaron los adolescentes. La lista de videos a la que se les aplicó el estudio fueron:

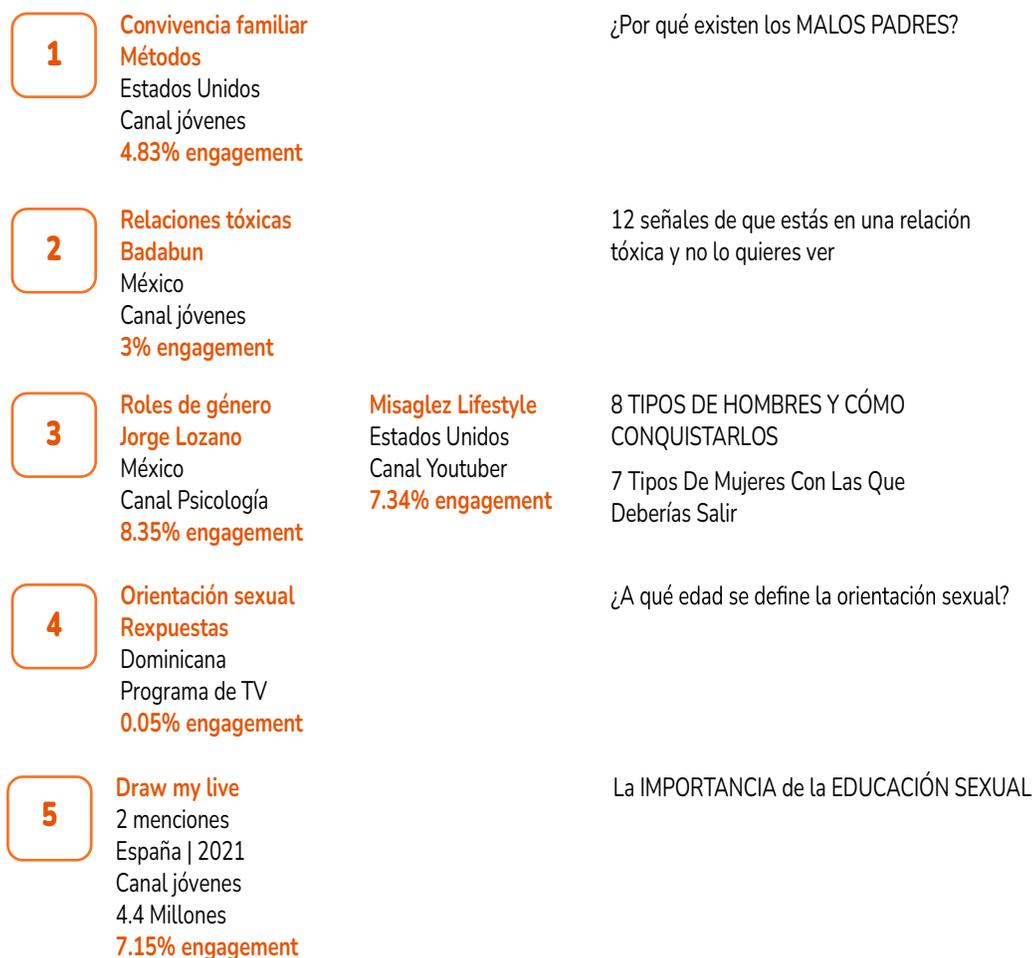
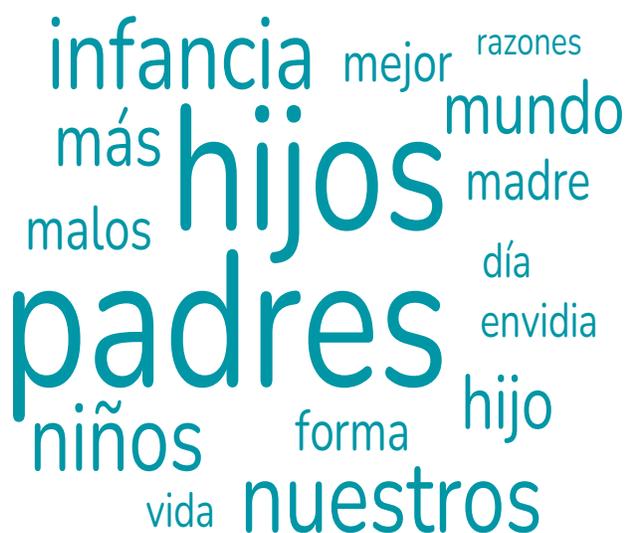


Figura 26. Videos más populares que responden a las principales dudas externadas por los adolescentes. Elaboración propia 2022.

De cada uno de los contenidos se realizó un análisis morfosintáctico y otro de macroestructuras; estos dos acercamientos sirven para localizar incidencias gramaticales dentro del texto que nos den un panorama temático del discurso. Esta búsqueda y visualización de incidencias se realizó con el software libre Voyant Tool (2022). El primer material que se analizó pertenece a la categoría de dudas llamada “Convivencia familiar”, el video se titula ¿Por qué existen los malos padres? y se publicó en el canal Métodos de Estados Unidos. De acuerdo al engagement rate de 4.83%, este contenido es de gran relevancia según datos arrojados por YouTube Data API V3.



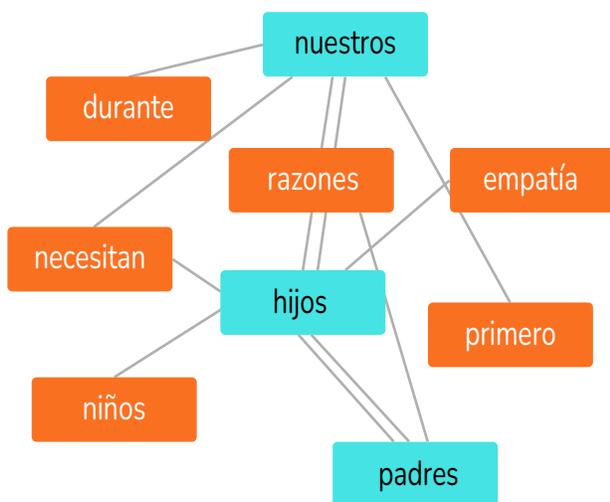
Análisis del título: Existe un antecedente calificativo negativo; además, se estructura a manera de pregunta, lo que atiende a cómo plantean sus dudas los adolescentes.

Términos de mayor uso: Padres, hijos, nuestros, infancia, mundo

Eje temático: Padres

Vinculaciones temáticas:

Se relacionan constantemente a los padres con los hijos, se presentan las palabras “necesidad” y “empatía” con “nuestros” e “hijos” estableciendo el discurso desde la perspectiva de los padres.



El video aborda la relación entre padres e hijos desde la perspectiva de los padres, mencionando algunos factores conflictivos en ésta. También, menciona cómo la empatía y el entendimiento de las necesidades de los niños ayuda en su desarrollo.

Figura 27. Análisis morfosintáctico y de macroestructuras del video “¿Por qué existen los malos padres?”. Elaboración propia 2022.

De acuerdo a la imagen anterior se observa que en el discurso emitido por este contenido se aborda la relación entre padres e hijos desde la perspectiva de los padres, mencionando algunos factores conflictivos en ésta. También, se habla de temáticas como la empatía y el entendimiento de las necesidades de los hijos en beneficio de la buena convivencia familiar.

Respecto al análisis representacional/simbólico (macroestructuras temáticas) se observa que el tema central del video consiste en explicar porque algunos padres son malos, desde la distinción entre aquellos que viven un proceso de aprendizaje y aquellos que son capaces de maltratar a sus hijos. El hilo argumentativo se construye a partir de subtemas como los traumas de infancia, la envidia a los hijos, la desconexión emocional y el desapego a los hijos.

Respecto a la representación visual el video se centra en las madres y su preocupación por los hijos, el amor incondicional y la frustración. Por otro lado, las pocas veces que se representa a los hombres en esta dinámica paterna es para ilustrar el control, la violencia física y la falta de aceptación a los errores. Cabe señalar que en la parte donde se menciona la crianza de otras especies animales la representación es de un hombre negro sorprendido.

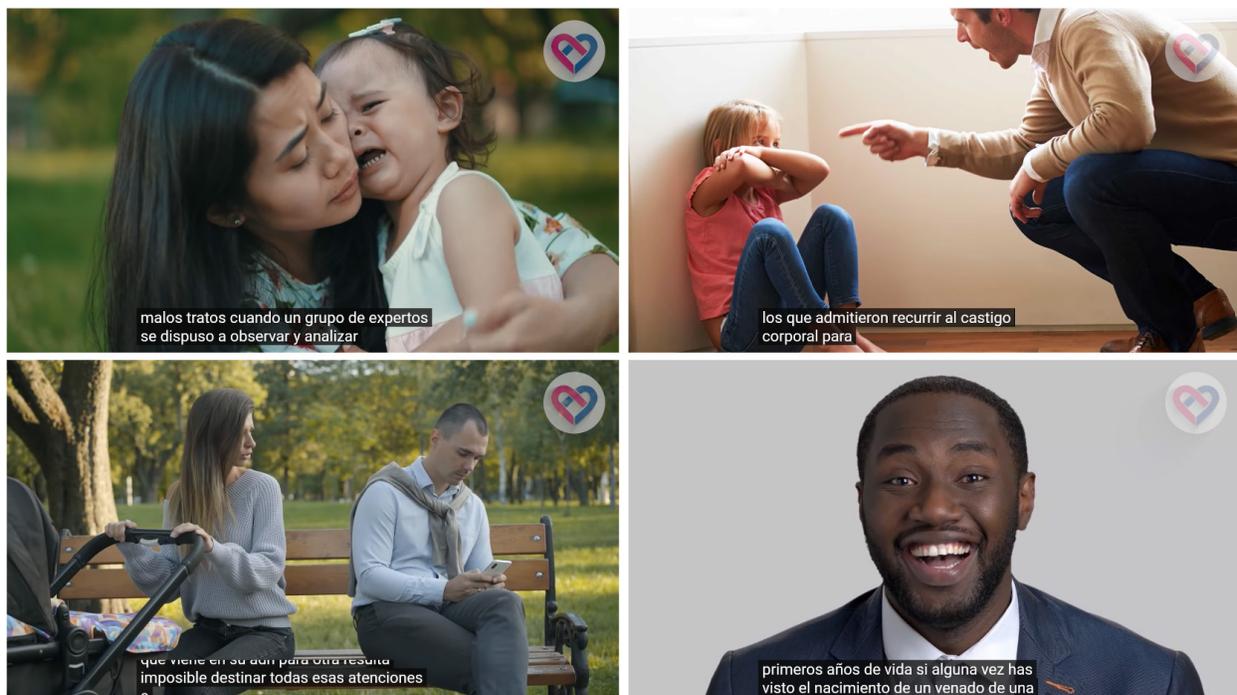
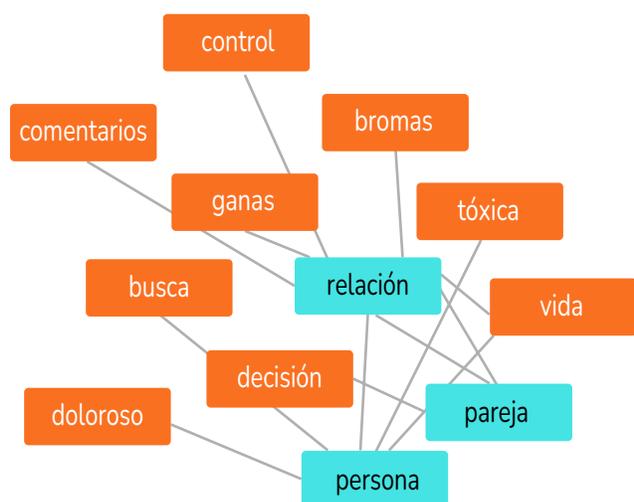
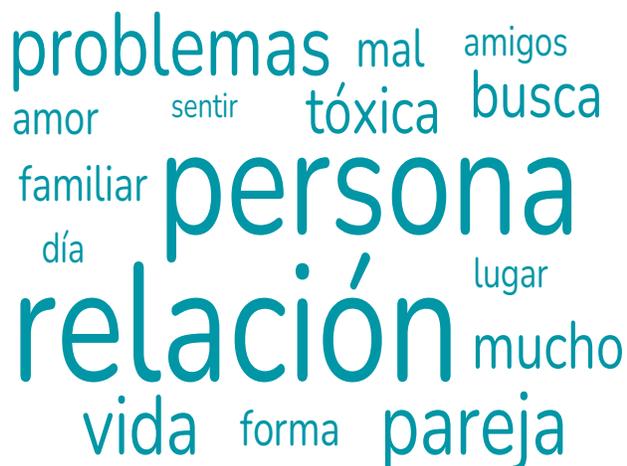


Figura 28. Análisis morfosintáctico y de macroestructuras del video “¿Por qué existen los malos padres?”. Elaboración propia 2022.

En conclusión, el video perpetúa los roles de género heteronormativos y los esquemas de racismo, al representar a familias blancas para los momentos felices y a las familias de otras razas para los conflictos. Además de que presentan un padre ausente y una madre abnegada por el cuidado familiar.



Análisis del título: Al determinar tipos, el creador busca categorizar a los hombres y los presenta como objetos que pueden ser conquistados.

Eje temático: Hombres

Términos de mayor uso: Hombres, hombres y mamá (que es como el autor se refiere a las mujeres)

Vinculaciones temáticas: La vinculación entre el hombre y la mujer es constante, lo que habla de una concepción binaria. Además, se vincula a los hombres con la palabra “necesitas” y “conquista”, como si fuera una necesidad de todas las mujeres conquistar a un hombre.

El video sugiere que las relaciones tóxicas se vinculan con una experiencia dolorosa, en la que se ejerce control por parte del victimario y que produce algún tipo de daño. Por otro lado, se establece una dicotomía víctima / victimario, presentando a la otra persona como la responsable de la experiencia negativa y quitando la responsabilidad de la experiencia negativa a la supuesta víctima de la relación.

Figura 29. Análisis morfosintáctico y de macroestructuras del video “¿Por qué existen los malos padres?”. Elaboración propia 2022.

Sobre la segunda categoría de dudas que expresaron los adolescentes denominada “relaciones tóxicas” se observó que, en el video con mayor engagement rate y que se titula “Relaciones tóxicas. 12 señales de que estás en una relación tóxica y no lo quieres ver”, se habla de las relaciones tóxicas como una experiencia dolorosa, en la que se ejerce control a una persona desde un rol de víctima y victimario. Nunca se aborda la posibilidad de la dependencia mutua entre las personas que están en una relación ni se brinda información para solucionar el problema.

Sobre el análisis de las macroestructuras este material presenta una temática en donde

se describen las formas en las que se manifiesta una relación tóxica entre una pareja de hombre y mujer. La argumentación del contenido es a partir de la descripción sobre el comportamiento de una persona tóxica y aquella que sufre por esta situación. Además, aborda algunos tipos de violencia comunes en las relaciones conflictivas: psicológica, física y sexual.

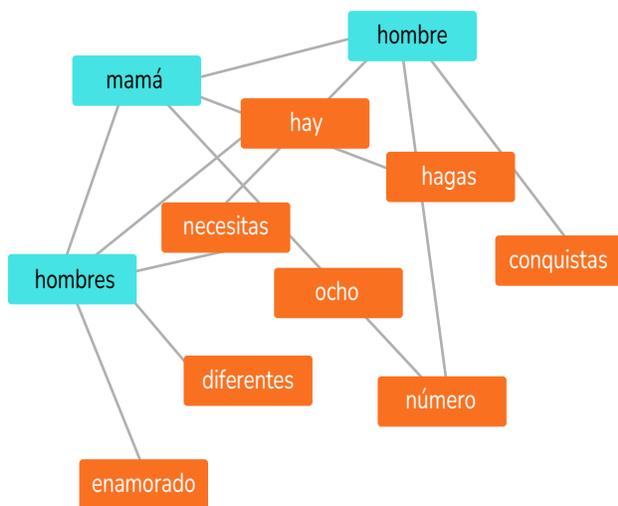
Visualmente el contenido presenta a la imagen masculina como violenta y a la femenina como la víctima (salvo en los escenarios de amistades tóxicas y la burla a los problemas en donde la agresora es la mujer).



Figura 30. Capturas de pantalla del video “Relaciones tóxicas. 12 señales de que estás en una relación tóxica y no lo quieres ver”. Consultado el 31 de marzo del 2022.

A partir de este análisis se puede concluir que este material no solo replica estereotipos de genero dañinos para la construcción de una relación sana heterosexual, sino que elimina la diversidad de relaciones humanas. Además, muestra una visión genérica del concepto “relación tóxica” lo cual elimina diversas variantes como la codependencia, el maltrato o abuso sexual, etc.

El tercer contenido que se analizó corresponde a la categoría “Roles de género” y para este material se tomaron dos videos: uno que habla explícitamente de cómo enamorar a un hombre y otro que explica las cualidades de una “buena mujer”; estos materiales nos muestran los valores que se comunican respecto al concepto de hombre y mujer. El primer video se titula “8 tipos de hombres y cómo conquistarlos” y en la siguiente imagen se puede ver la relación morfológica del mensaje.



Análisis del título: El título propone una clasificación muy específica de relación y se presupone que no existe una conciencia plena de estar en una relación tóxica.

Eje temático: Relaciones de pareja

Términos de mayor uso: Persona, pareja, relación, vida, tóxica, problemas

Vinculaciones temáticas: Se abordan las relaciones en pareja, pero también se da una fuerte carga a “la otra persona”, vinculándola a una experiencia dolorosa y en la que se establece un alto grado de control por su parte.

Considerando las vinculaciones temáticas, podemos decir que el video plantea al hombre como una necesidad para la mujer y lo presenta como un objeto que debe ser conquistado por ella para alcanzar la felicidad.

Figura 31. Análisis morfosintáctico y de macroestructuras del video de YouTube titulado “8 tipos de hombres y cómo conquistarlos”. Elaboración propia 2022.

Como se puede ver en las imágenes el video muestra una vinculación binaria de las relaciones de pareja. También, se observa que se muestra a las mujeres como aquellas personas que necesitan conquistar a un hombre para ser felices. Respecto a la temática que contiene este material, el influencer que habla asegura que la diversidad masculina se centra en que hay 8 tipos y para poder conquistar a cada uno la mujer debe observar su personalidad y actuar en consecuencia. La línea argumentativa se construye a partir de la idea de que cada tipo de hombre terminará enseñando algo a las mujeres que tienen una relación con estos y visualmente a lo largo de todo el video se muestra a un presentador masculino que habla desde una posición de enseñanza a las mujeres y usando dichos populares.

En conclusión, el video está dirigido a las mujeres y fomenta los estereotipos de género

y la idea de que en una relación la figura masculina le enseña a la mujer, mientras que



Figura 32. Captura de pantalla del video “8 tipos de hombres y cómo conquistarlos”. Consultado el 31 de marzo del 2022.

Por otro lado, el segundo video de esta categoría de roles de género se titula “7 Tipos de Mujeres Con La Que Deberías Salir”. En este contenido el autor categoriza la figura femenina y les otorga cualidades a aquellos comportamientos que él considera favorables o acorde a la “imagen ideal” femenina. Durante el video se menciona que las mejores chicas son aquellas con cualidades de amabilidad y que una buena relación debería ofrecer valor a la vida del hombre.

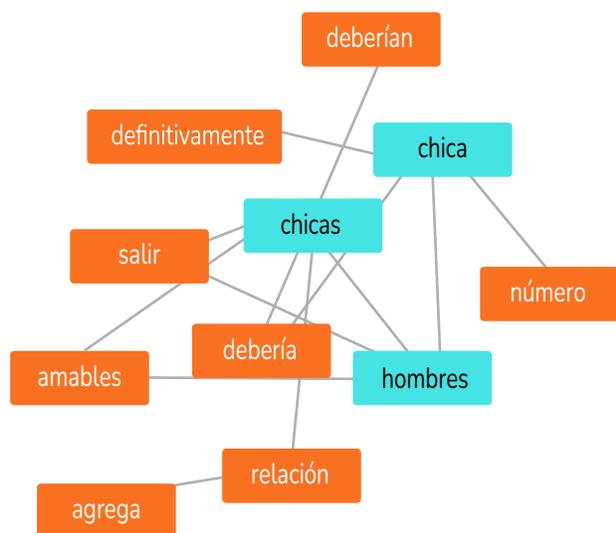


Análisis del título: Al determinar tipos, el creador busca categorizar a las mujeres y al mencionar que con éstos tipos se debería salir, sugiere que hay algunas mujeres con las que no se debería salir, diferenciando además a las mujeres buenas de las malas.

Eje temático: Chicas

Términos de mayor uso: Chica, mujeres, vida, bueno, amable.

Vinculaciones temáticas: Se relaciona constantemente a las chicas con su impacto en la vida de los hombres, se menciona que las mejores chicas son las amables y que una buena relación debería agregar algo a la vida del hombre.



El video parece darle valor a las mujeres (o chicas, como se refiere constantemente el autor a las mujeres) en función a los beneficios o experiencias positivas que agreguen a la vida de los hombres, además de hacer énfasis en cómo deberían ser las mujeres.

Figura 33. Análisis morfosintáctico y de macroestructuras del video “7 Tipos de Mujeres Con La Que Deberías Salir”. Elaboración propia 2022.

La línea argumentativa se construye a partir de mostrar estereotipos de mujeres jóvenes, bellas, delgadas y rubias para representar a la mujer buena. Por otro lado, se utiliza a la actriz Kristen Stewart con expresión seria para ejemplificar a la mala mujer. Además, se hace una descripción de “la mujer buena” y se contrasta con la “mala mujer”. Por otro lado, se expone constantemente que en una relación el responsable de elegir a las mujeres es el hombre. En conclusión, el video perpetúa la división de géneros, colocando a la mujer como la cuidadora del hombre, aquella que debe velar por su bienestar, lo debe cuidar y tomar un rol maternal.

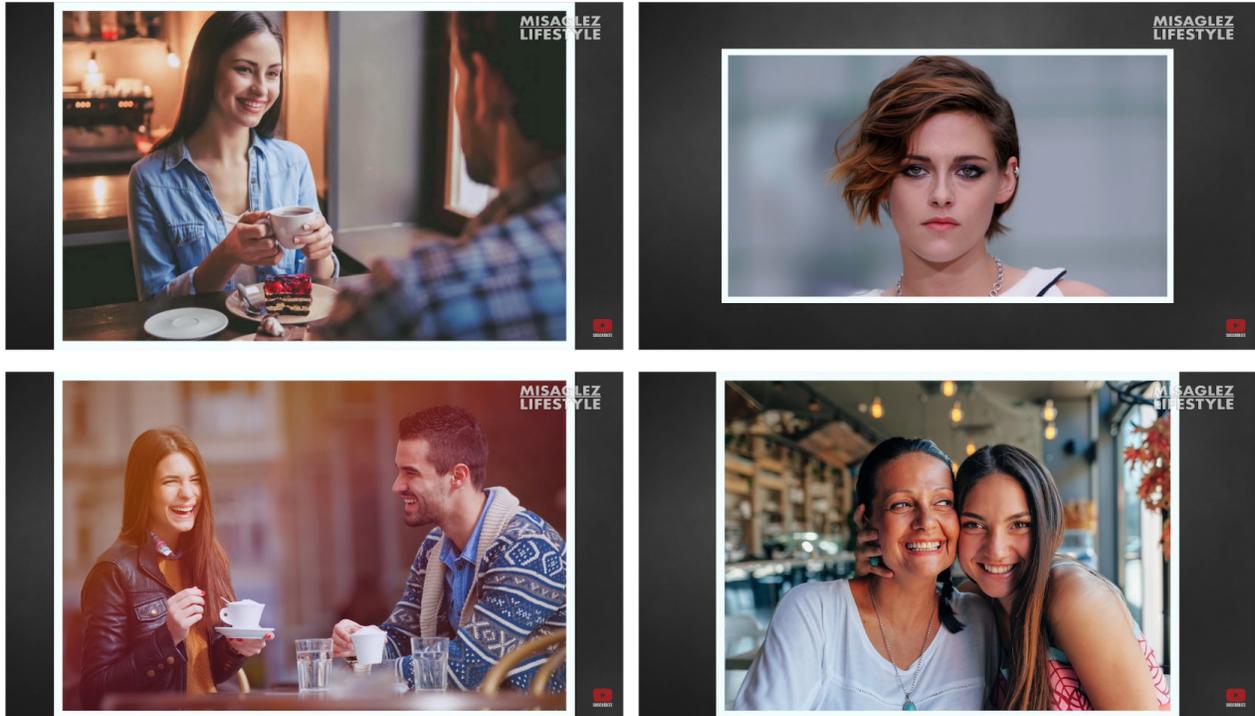
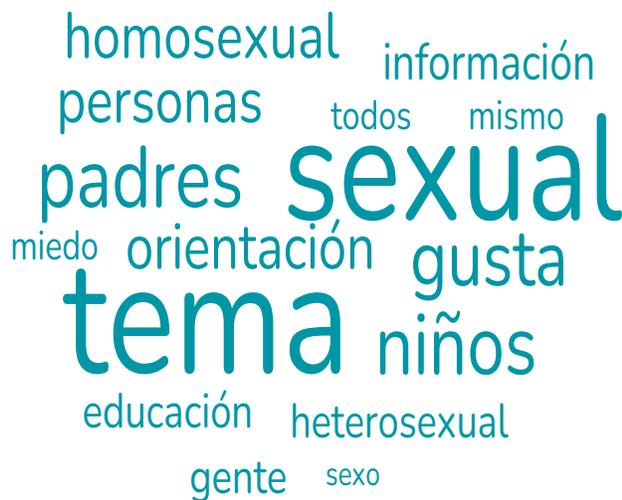


Figura 34. Capturas de pantalla del video “7 Tipos de Mujeres Con La Que Deberías Salir”. Consultado el 31 de marzo del 2022.

El video número cinco de este análisis corresponde a la categoría de “orientación sexual” y responde al título “¿A qué edad se define la orientación sexual?” la estructura morfosintáctica y la vinculación de términos se muestra en la siguiente imagen:

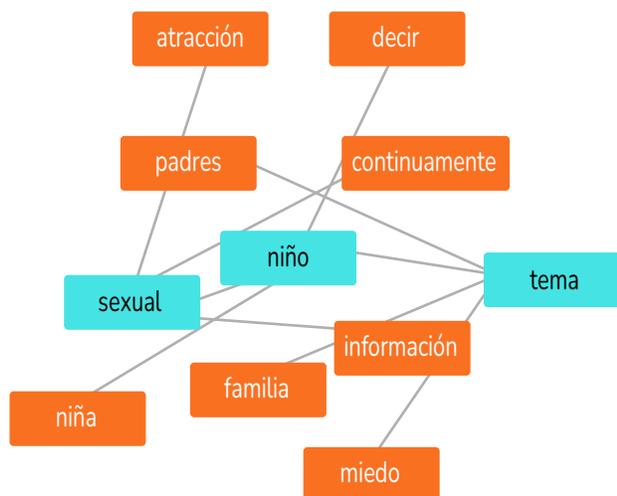


Análisis del título: El título se propone como una pregunta, atendiendo a la estructura con la que formulan sus búsquedas los jóvenes. Además, menciona que, en algún momento del desarrollo, se define una orientación sexual.

Eje temático: Orientación sexual

Términos de mayor uso: Tema, sexual, niño, gusta, orientación, padres, homosexual

Vinculaciones temáticas: Se vincula a los padres y al niño con el tema (la orientación sexual) y además, se representa cómo ese tema se vincula a la familia desde el miedo.



El video constantemente hace referencia a la orientación sexual como un tema que genera tensión entre los niños y los padres, particularmente cuando los niños presentan una orientación homosexual y ésta es abordada desde el miedo y el estigma por la familia.

Figura 35. Análisis morfosintáctico y de macroestructuras del video “¿A qué edad se define la orientación sexual?”. Elaboración propia 2022.

Como se puede ver en la imagen, el material constantemente hace referencia a la orientación sexual como un tema que genera tensión entre los niños y los padres, particularmente cuando los hijos presentan una orientación homosexual. La diversidad es abordada desde el miedo y el estigma.

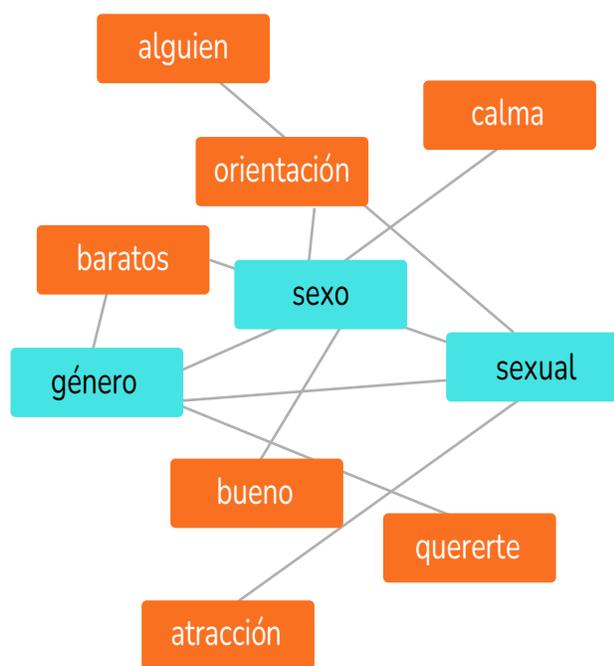
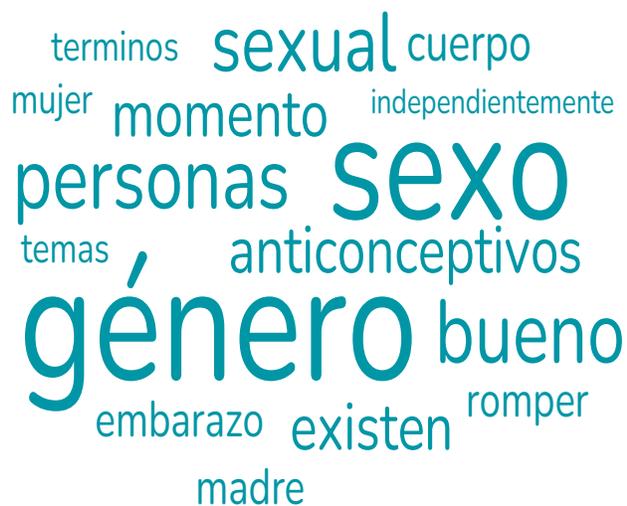
La temática general del video es explicar el concepto de la orientación sexual y cómo lo viven las personas y sus familias. El ejercicio argumentativo se construye a partir de subtemas, como: 1) la importancia de entender que se nace con la orientación sexual definida y que con la edad se descubre, 2) cómo viven las familias la orientación sexual de los hijos y 3) si se debe expresar el tipo de orientación sexual a la familia o a la sociedad. El video es muy claro en la explicación y lo hace con perspectiva de género. Además, trata de exponer diversos puntos de vista sobre el tema con el fin de generar empatía con el espectador.



Figura 36. Capturas de pantalla del video “¿A qué edad se define la orientación sexual?”. Consultado el 31 de marzo del 2022.

Además, en la parte gráfica/representacional el video muestra todo el tiempo a dos expertos en el tema, por un lado, una profesional de la salud mental y por otro lado a un activista LGBTQ+. El formato del contenido es discusión/debate.

Finalmente, respecto a la categoría denominada “Educación Sexual Integral” se analizó el video titulado “Educación Sexual Integral. La importancia de la Educación sexual” en este material se aborda la importancia de la educación sexual para disfrutar de la sexualidad desde temáticas como los cambios biológicos y sociales esenciales para la construcción de identidad. También, pone atención al acto sexual desde la prevención y habla de los tipos de familias. En la siguiente imagen se muestran los vínculos entre términos dentro del contenido:



Análisis del título: El título se centra en la educación sexual y el por qué de su importancia. También, establece que es un tema que se debe tener en mayor consideración

Eje temático: Educación sexual

Términos de mayor uso: Sexo, sexual, todos, género, anticonceptivos.

Vinculaciones temáticas: Establece claramente una vinculación entre el sexo y el género, además de relacionar lo sexual con la atracción y con la apertura a distintas orientaciones sexuales.

Debido a que el embarazo y la condición de madre no tienen una presencia tan importante como la palabra “género” y “sexual”, podemos decir que este video atiende a la perspectiva de género. Además, vincula la atracción sexual con las posibilidades que se pueden dar en función a diferentes orientaciones.

Figura 37. Análisis morfosintáctico y de macroestructuras del video “Educación Sexual Integral. LA IMPORTANCIA de la Educación Sexual”. Elaboración propia 2022.

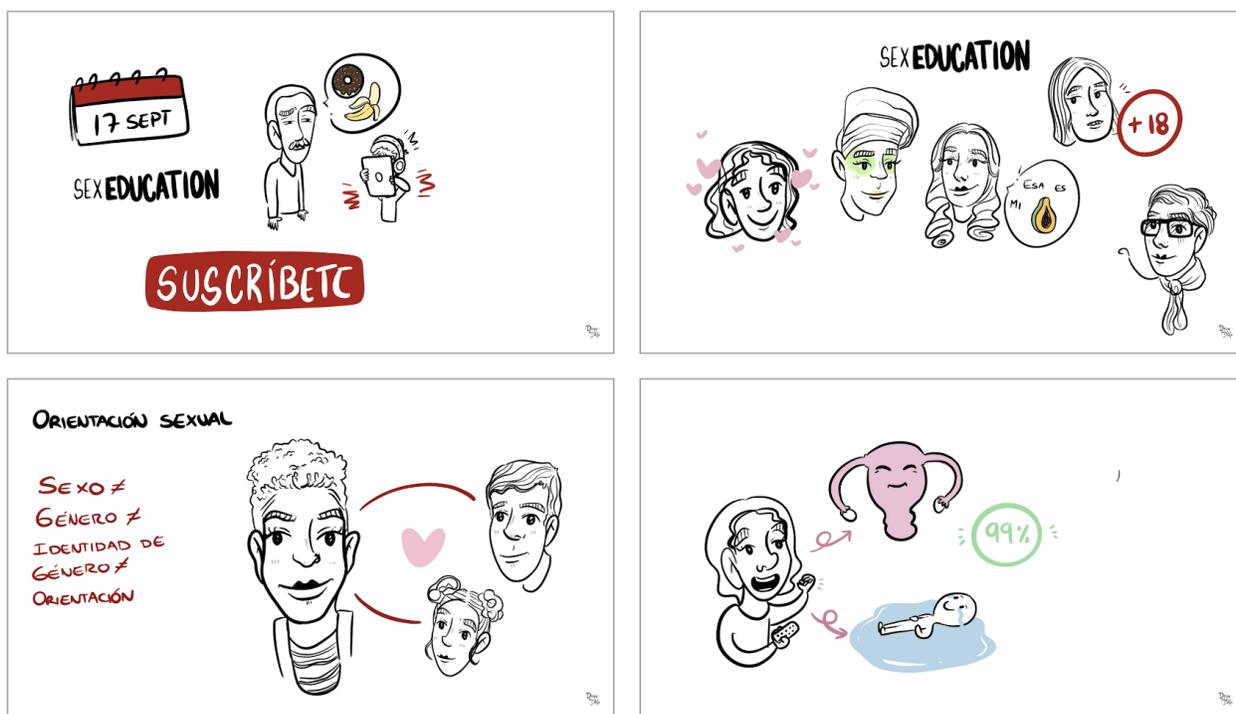


Figura 38. Capturas de pantalla del video “Educación Sexual Integral. LA IMPORTANCIA de la Educación Sexual”. Consultado el 31 de marzo del 2022.

Trabajo de campo con adolescentes para la comprobación de los resultados de análisis estadístico sobre el aprendizaje de HCRC

A través del trabajo de campo con nueve adolescentes de entre 15 a 18 años de edad habitantes de Nezahualcóyotl, se desarrolló la segunda parte de la metodología que brinda la confirmación de los hallazgos encontrados en la fase de análisis estadístico. El objetivo de este apartado, además de la confirmación de los hallazgos encontrados, es comprender la interacción humano-computadora y humano-información que tienen los adolescentes con la plataforma de YouTube para el aprendizaje. Así como observar el impacto que tienen los contenidos audiovisuales que consumen los jóvenes en la construcción de representaciones sociales de género y conflictos familiares.

Respecto a la confirmación de los hallazgos encontrados en la primera parte de la metodología, el trabajo de campo ayuda a confirmar si YouTube realmente es el medio digital con mayor penetración, utilidad y afinidad en los adolescentes para informarse sobre temas vinculados a los conflictos familiares.

Por lo que respecta a la comprensión de la interacción humano-computadora, humano-información y la observación del impacto de los mensajes audiovisuales para

la construcción de representaciones sociales sobre las relaciones interpersonales de los adolescentes, esta metodología está compuesta por pruebas de interacción entre los adolescentes con la plataforma YouTube para comprender el fenómeno con el fin de entender ¿Cómo buscan los adolescentes dentro de la plataforma? y ¿Cómo es la afectividad²¹ que tienen los adolescentes con la plataforma digital?

También, respecto a la interacción humano-información, las pruebas se centraron en comprender ¿Qué características tienen los contenidos que seleccionan los adolescentes para resolver sus dudas? y ¿Qué tipo de información es valiosa para los adolescentes? Las respuestas a estas preguntas nos ayudan a comprender la selección e interacción informativa, así como el valor que los adolescentes dan a la información que encuentran en YouTube.

Respecto a la indagación del impacto de los contenidos para la construcción de las representaciones sociales se trabajó un grupo focal. En este instrumento se implementaron diversas actividades que ayudaron a comprender las redes semánticas naturales y el impacto de los contenidos en la construcción de las representaciones sociales. Sin más, comencemos con la explicación de cada uno de los puntos que integran esta segunda parte de trabajo de campo.

Interacción Humano-Computadora y Humano-Información en YouTube

En un primer momento, se realizó el análisis integral de YouTube como software cultural que facilita las prácticas sociales relacionadas con los discursos reproducidos por los creadores de contenidos. Posteriormente, nos enfocamos en obtener información específica sobre cómo es que los adolescentes interactúan con esta plataforma, para comprender la interacción que los adolescentes tienen en el medio con mayor penetración y definir el tema que más dudas genera en los adolescentes.

Además, considerando la idea de Manovich de que “todo trabajo intelectual contemporáneo es un estudio de software” (Manovich, 2014) esta metodología requiere de una comprensión profunda de las interacciones que se llevan a cabo entre los adolescentes y la interfaz de YouTube; esto se realiza para conocer la manera en la que usan esta plataforma en particular y los criterios de búsqueda que emplean en el navegador de contenidos cuando tratan de resolver dudas en esta plataforma, así como los criterios de selección que ellos aplican para discriminar la información que se les presenta en la interfaz. Antes de describir la propuesta metodológica, se muestra una gráfica que ejemplifica su estructura:

21 Se entiende por afectividad a aquella cualidad del diseño que permite a las personas que están en contacto con él experimentar emociones momentáneas. No se trata de cambios en el estado de ánimo, ni emocionales de larga duración; sino que el concepto se refiere más a la experimentación sensorial que provoca vivir los objetos de diseño. (Ortíz, 2017)

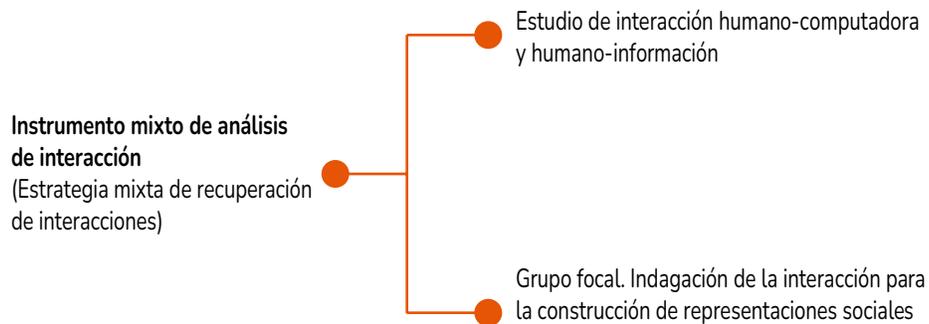


Figura 39. Estructura metodológica para analizar la interacción de los adolescentes con la interfaz de YouTube. Elaboración propia 2022.

En ese sentido, la estructura que se propone en este análisis es a partir de tres momentos; el primero de ellos busca conocer cuál de las cinco categorías de dudas (orientación sexual, identidad de género, relaciones tóxicas, conflictos familiares y relaciones entre amigos) es la que los adolescentes consideran tener más preguntas y menos conocimiento. Una vez que los jóvenes hayan seleccionado un tema, se les pide que escriban sus preguntas sobre el tema tal cual las escribirían en el buscador de YouTube.

La segunda parte de este análisis consiste en la identificación de la interacción humano-computadora que se lleva a cabo por los adolescentes con la interfaz de YouTube cuando estos realizan la búsqueda de soluciones basado en las preguntas formuladas en el paso anterior. Y finalmente, se les pide a las personas en el estudio que contesten una serie de preguntas sobre la interacción que tuvieron con la interfaz y sus contenidos.

1. *Delimitación de temas de interés.* En esta primera fase del análisis, se busca averiguar cuáles son las temáticas que más llama la atención de los adolescentes (de acuerdo a su necesidad informativa), para lo cual, se les dió a escoger entre cinco temas: convivencia familiar, orientación sexual, relaciones tóxicas, roles de género y relaciones entre amigos. Posteriormente, se les pidió seleccionar una opción y formular tres preguntas sobre ese tema (el formato de la pregunta debe de atender a la manera en que ellos ingresan sus dudas al buscador de YouTube). Por último, se les solicitó enumerar del 1 al 3 estas dudas, en la que la número 1 era la pregunta que más les interesaba responder. Posteriormente, los adolescentes tuvieron que realizar la búsqueda de esa duda en YouTube y seleccionar el vídeo que mejor resolviera su cuestionamiento (la interacción con la interfaz fue grabada para su posterior análisis).
2. *Reflexión sobre la interacción.* En esta última fase del análisis se cuestionó a los participantes por qué seleccionaron los videos que visualizaron y cuáles fueron los elementos de éstos que más llamaron su atención para poder considerarlos como una buena opción. Posteriormente, se les preguntó si se sentían identificados con los contenidos y en qué circunstancias compartirán esa información y por qué medio.

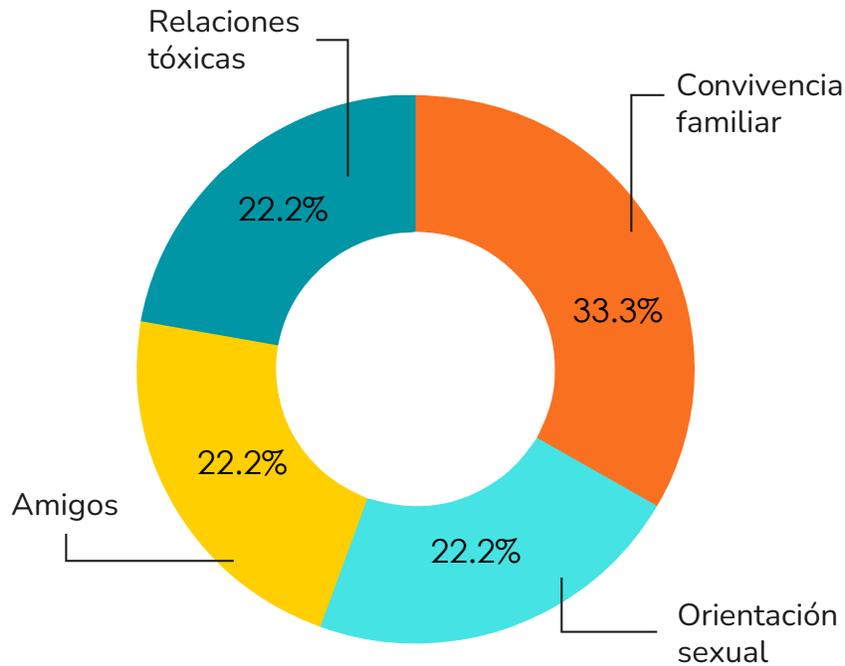
Resultados

Los resultados obtenidos del análisis de interacción humano-computadora y humano-información realizado a nueve adolescentes entre 15 a 18 años habitantes y estudiantes de Nezahualcóyotl nos ayudó a confirmar ciertos hallazgos que se habían vislumbrado en el análisis estadístico y censal. El primero de ellos se refiere a la confirmación de YouTube como medio con mayor índice de penetración en los adolescentes, esto ya que durante la primera prueba los jóvenes manifestaron “utilizar este medio cuando necesitan buscar información rápida, entretenida y de primera mano”. Sin embargo, también expresaron que la información proporcionada por este medio no era de fuentes confiables.



Figura 40. Opiniones que tienen los adolescentes sobre los contenidos que consumen en la plataforma de YouTube. Elaboración propia 2022.

El segundo hallazgo obtenido en este ejercicio de campo fue la selección del tema que consideran los chicos tener menos información y del cual les gustaría conocer más. Los resultados se pueden observar en la siguiente grafica.



Grafica 4. Gráfica porcentual de los temas de más interés de los adolescentes. Elaboración propia 2022.

Según los datos obtenidos, la convivencia familiar y sus conflictos es el tema al que los adolescentes manifestaron tener mayor interés. Esto corrobora los primeros hallazgos encontrados en la fase uno de la metodología en la que los jóvenes y maestros explicaron que debido al confinamiento por COVID-19 se han incrementado las discusiones dentro de sus entornos familiares. También, este dato confirma los resultados de la segunda fase de la metodología, en la que, por medio del cuestionario digital, se detectaron cinco principales categorías de temas con mayor dudas entre los adolescentes; de los cuáles al menos cuatro de ellos estaban relacionados con la adquisición de herramientas de comunicación para la resolución de conflictos.

El tercer hallazgo obtenido en este trabajo de indagación se refiere a la forma en que los adolescentes interactúan con la plataforma YouTube. Primeramente, se puede identificar que los jóvenes realizan búsquedas a partir de estructuras gramaticales de pregunta; por otro lado, respecto a la información que consultaron, los integrantes del estudio afirmaron que sentían identificación con las temáticas mostradas en los videos que eligieron y visualizaron en YouTube, pues se abordaban cosas que ya sabían o habían escuchado con anterioridad, además de que dijeron encontrar utilidad en la información que vieron para resolver sus dudas.

Información con alta afinidad

Identificación personal con el contenido

Historia de vida
Tristeza/Frustración

Utilidad informativa

Aplicabilidad de lo visto en las problemáticas de la vida diaria

Conocimiento previo

Selección y afinidad del contenido por empatía con información previa

Citas textuales verbales de los adolescentes

"Me sentí identificada con el video"

"El video muestra cosas que ya sabía"

"El video que vi habla con confianza y me da información"

"Pienso aplicar lo que ví"

"Me intrigó el título"

Figura 41. Afinidad hacia los contenidos de los videos de YouTube seleccionados por los adolescentes. Elaboración propia 2022.

Respecto a la selección de los videos que ellos consideraron mejor resolvían sus dudas, los adolescentes manifestaron que las características que más toman en cuenta para elegir un video sobre otro en YouTube son las portadas y los títulos. Sobre las portadas, les gustan los videos en donde aparecen personas mostrando su cara al explicar un tema, además que prestan especial atención a aquellos contenidos en donde el expositor se vea "profesional" y experto en el tema. Por otro lado, respecto a los títulos, los chicos expresaron que estos deben de estar escritos en forma de pregunta y con lenguaje llano, para que ellos presten atención y seleccionen un video dentro de la oferta que les presenta la plataforma.

Afinidad con la interfaz de YouTube

Portadas	Citas textuales verbales de los adolescentes
Persona que muestra el rostro Apariencia especializada	"El título y la portada"
Títulos	"La portada me llamó la atención"
Claros, en forma de pregunta y con lenguaje llano	"El título tiene identificaciones claras"
Información	"Me llamó la atención la persona que presenta la información"
Real, diversa, en mi lenguaje y especializada	"Me gusta que haya una persona en la portada"

Figura 42. Afinidad de los adolescentes con la interfaz de YouTube. Elaboración propia 2022.

Identificación de Representaciones Sociales. Estudio de percepción de contenidos sobre HCRC en YouTube

El segundo instrumento se diseñó para identificar las representaciones sociales sobre los temas de “género” y “conflictos familiares” que tienen los adolescentes al visualizar contenidos en YouTube, para contrarrestar la información obtenida en el análisis crítico del discurso que se realizó en el paso previo de la metodología. Para ello, se planificaron cinco momentos dentro del grupo focal y se aplicó en nueve adolescentes. En la figura siguiente se puede apreciar la distribución de estos momentos.

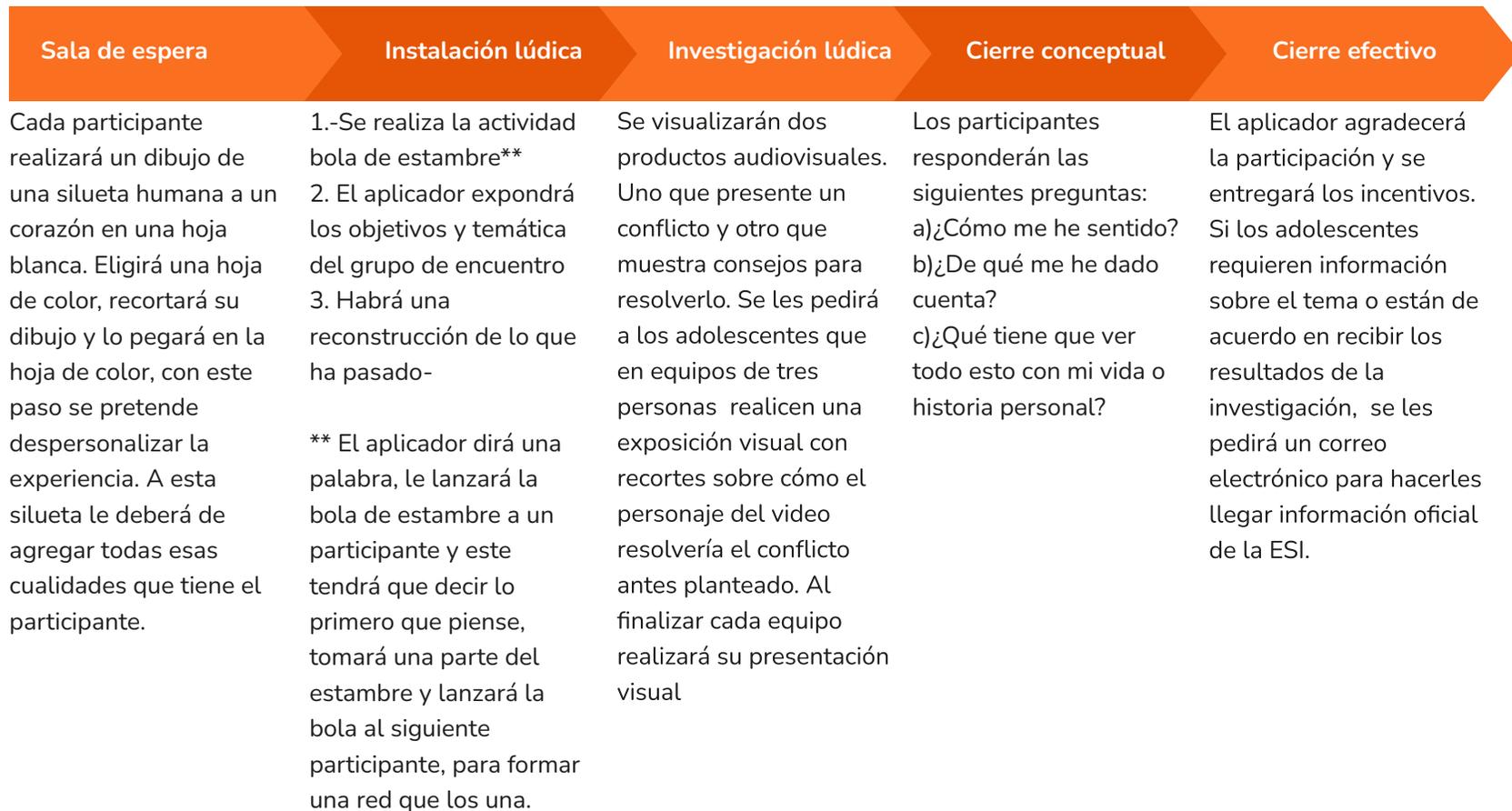


Figura 43. Planificación del grupo focal para identificar las representaciones sociales que tienen los adolescentes de entre 15 y 18 años de Nezahualcóyotl sobre el tema “Convivencia familiar”. Elaboración propia 2022.

Los dos momentos iniciales (conformados por sala de espera e instalación lúdica) se diseñaron para generar confianza en los adolescentes y crear un ambiente seguro para que estos realizaran las actividades de la manera más cómoda posible. Por otro lado, la actividad “bola de estambre” desarrollada en la instalación lúdica tiene dos objetivos: por un lado, cumple la función de generar un ambiente seguro y, por otro lado, se diseñó para conocer las redes semánticas naturales que los adolescentes tienen respecto a cuatro conceptos clave en las relaciones familiares: familia, mamá, papá y hermanos.

La sección “investigación lúdica” es el centro del grupo focal, pues se planificó para conocer las representaciones sociales que tienen los adolescentes sobre sus relaciones familiares a través de la exposición verbal de lo que ellos consideran puede resolver un conflicto familiar, esto después de la visualización de dos videos dentro de la plataforma YouTube: el primero, titulado “5 valores para una buena convivencia” (2021); el segundo, el cortometraje BAO de Pixar que presenta una problemática de sobreprotección de una madre hacía su hijo. Esto para poder identificar si los adolescentes son capaces de relacionar las soluciones ofrecidas en el primer video para la resolución del problema planteado por el segundo.

Además, para confirmar de manera escrita sus opiniones se creó la sección “cierre conceptual”, en el cual los adolescentes deberán responder una serie de preguntas relacionadas a la exposición previa.

Finalmente, el “cierre efectivo” está pensado para agradecer a los adolescentes su participación en el grupo focal y entregar los incentivos. Con estas 5 etapas se identificaron las representaciones sociales de los adolescentes respecto a las relaciones familiares y las herramientas de comunicación para la resolución de conflictos familiares con las que cuentan.

Resultados

Respecto a la primera actividad en la que los adolescentes dibujaron un personaje y se les pidió le dieran cualidades a este, los resultados arrojados demostraron una diferencia sustancial entre varones y mujeres.

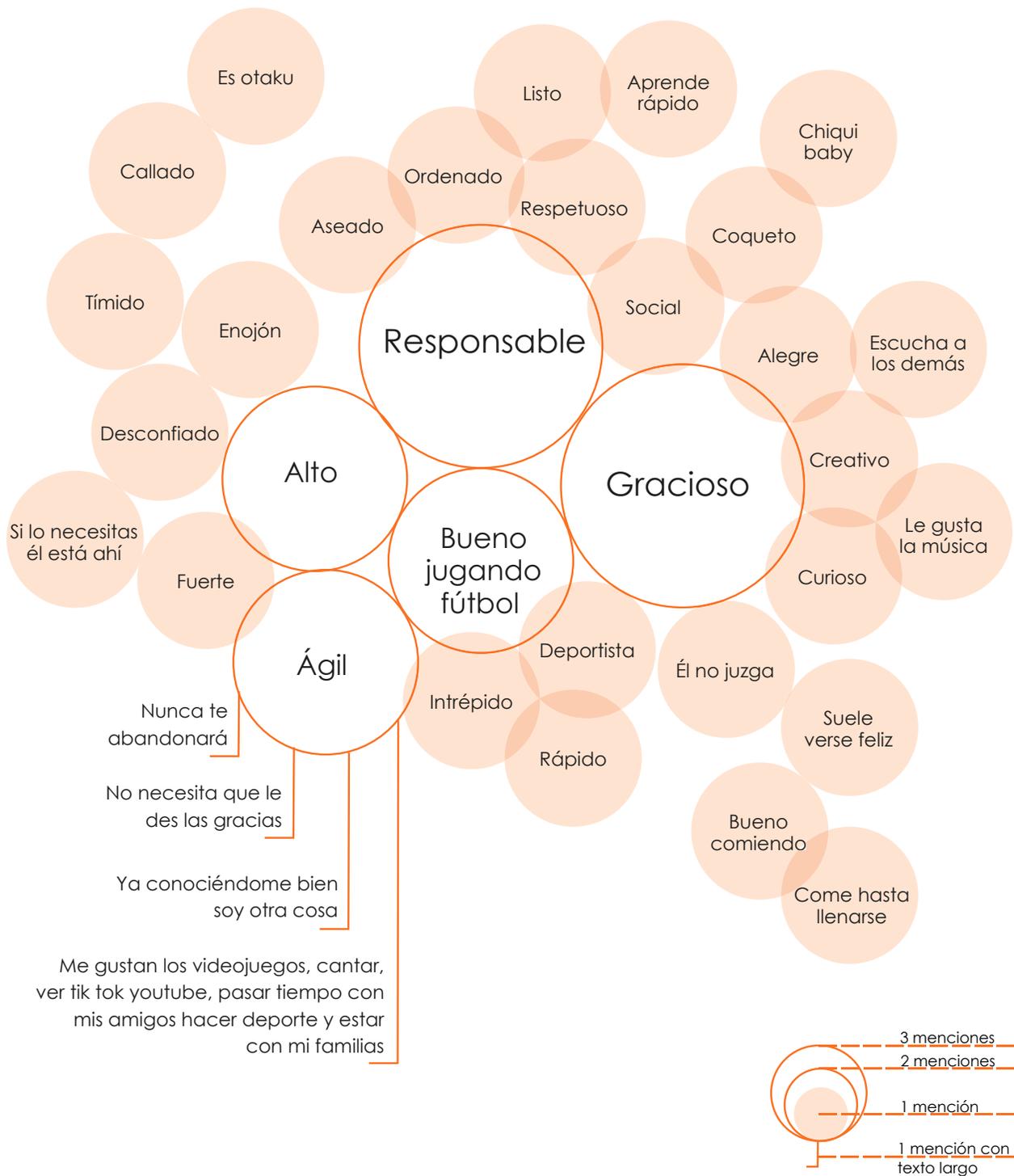


Figura 44. Percepción de los varones del grupo focal sobre las cualidades que debe tener un hombre. Elaboración propia 2022.

Los varones colocaron a sus personajes cualidades como la fortaleza, agilidad deportiva, el enojo y la timidez. Mientras que las mujeres le otorgan a sus personajes cualidades como la inteligencia, el ser cariñoso, ser coqueto, la alegría o la timidez.

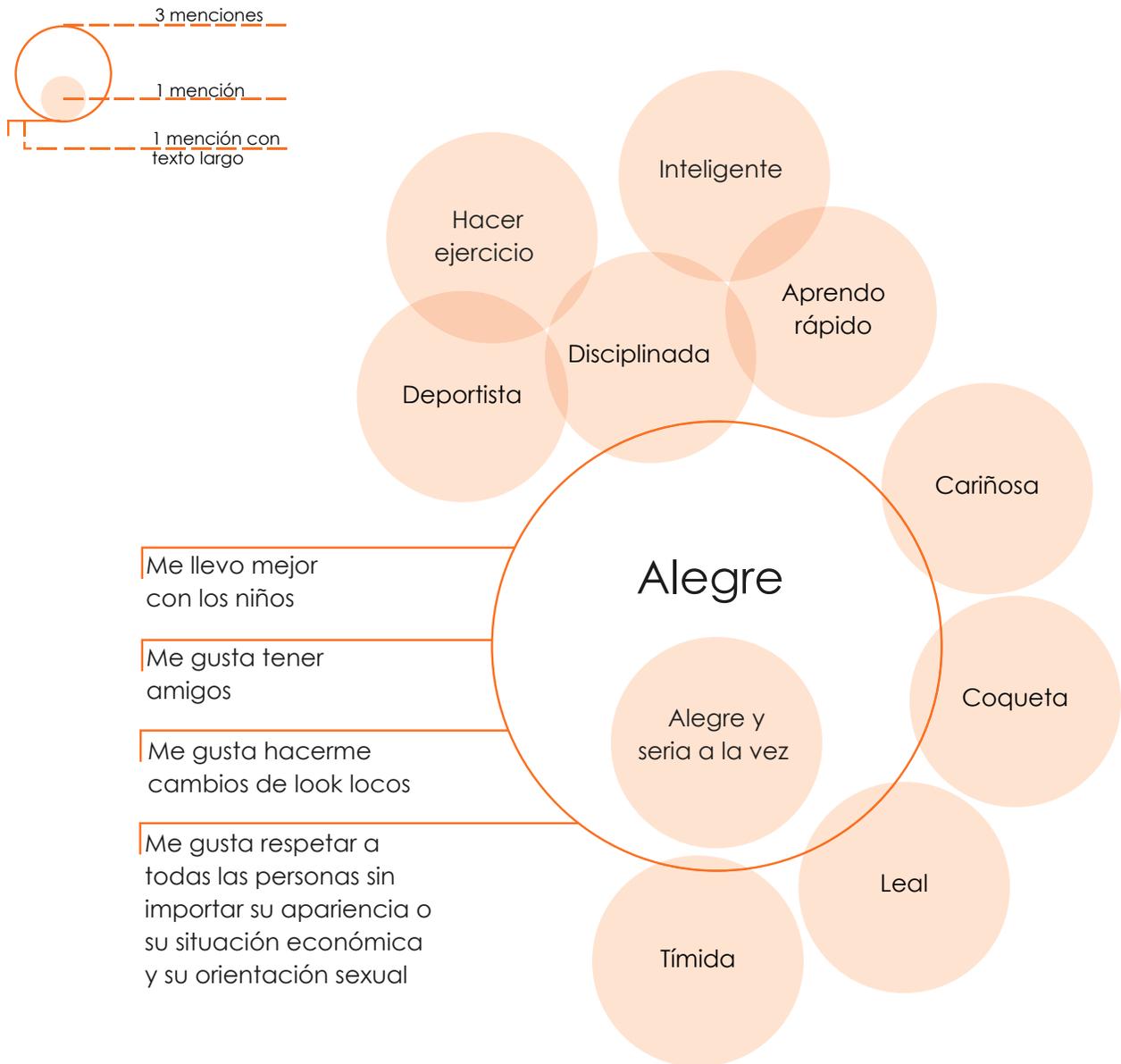


Figura 45. Percepción de las mujeres del grupo focal sobre las cualidades que debe tener una mujer. Elaboración propia 2022.

Con este contraste podemos ver cómo los roles de género aún siguen presentes en la cosmovisión de los adolescentes. Si bien varias mujeres también escribieron palabras como inteligencia o disciplina, el contraste entre varones y mujeres es evidente.

Respecto a la actividad bola de estambre que tenía el objetivo de rastrear las representaciones sociales de la familia a través de la asociación libre, los resultados se muestran en la siguiente imagen:

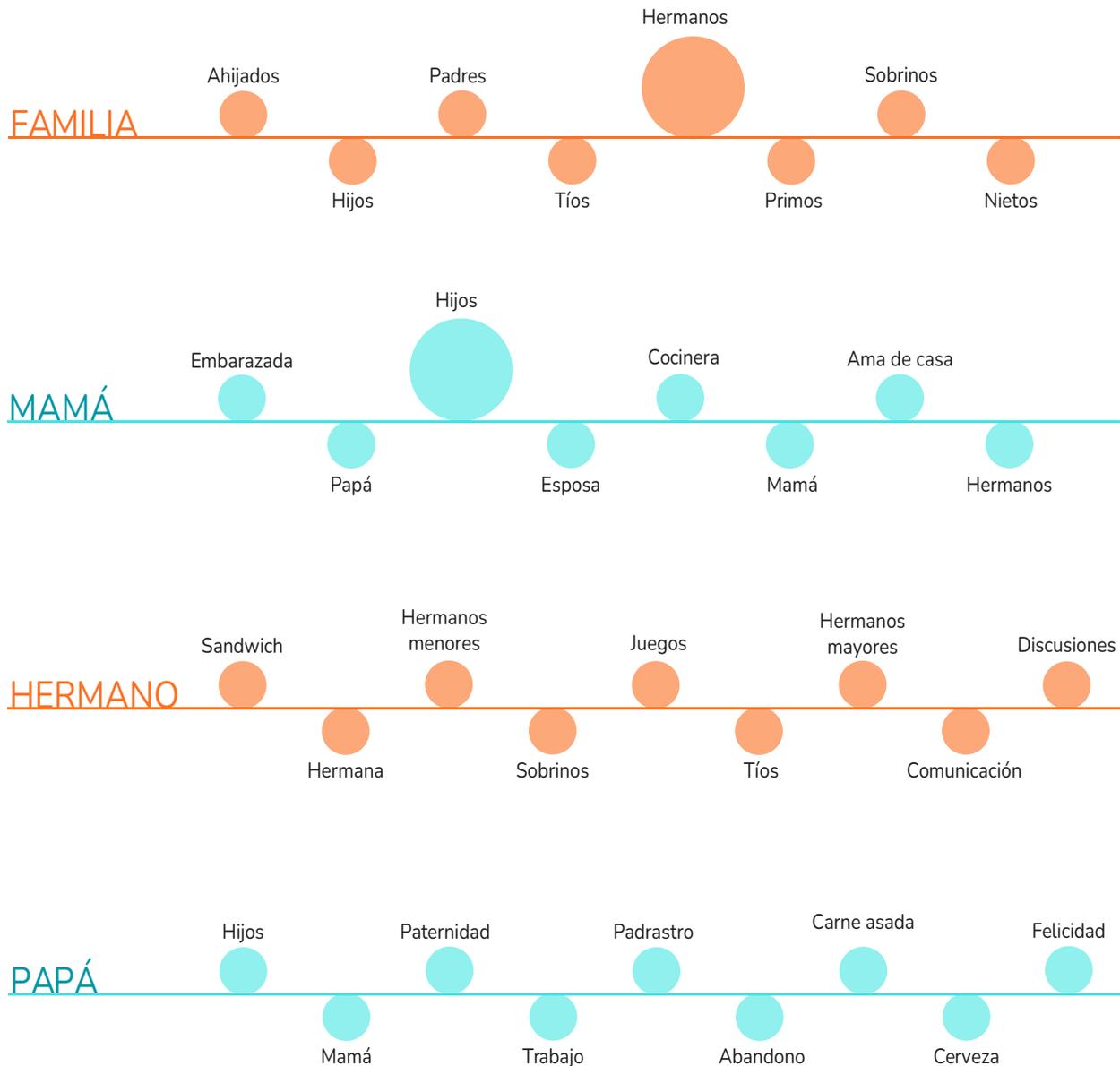


Figura 46. Relaciones semánticas naturales que tienen los adolescentes de los conceptos de familia, mamá, hermano y papá. Elaboración propia 2022.

Los adolescentes relacionaron la palabra mamá con conceptos como cocinera, ama de casa, esposa o hijos. Mientras que al padre con conceptos como trabajo, abandono, cerveza y felicidad. También, se puede observar que respecto al concepto de familia

los conceptos que aparecen están relacionados con la familia extendida y que respecto a los hermanos las palabras que resultaron estuvieron relacionadas con complicidad, comunicación y juegos.

Los resultados obtenidos en este ejercicio analítico nos dan cuenta de que las representaciones sociales de familia y de género que tienen los adolescentes tienen una similitud con aquellas representaciones que reproducen los discursos emitidos en los principales canales de YouTube y que se analizaron con anterioridad. Es decir, la representación de la mujer sumisa y servicial y la del hombre fuerte y proveedor; así como, una familia conformada por una ama de casa y un padre ausente. Estos resultados nos hablan de la urgente necesidad de implementar en los espacios digitales materiales o entornos en donde se aborden estos temas desde una perspectiva integral y con perspectiva de género como lo plantea la propia ESI.

Finalmente, respecto al ejercicio de visualización del cortometraje BAO y la presentación visual en equipos (ver Anexo 2) los resultados obtenidos se muestran a continuación:

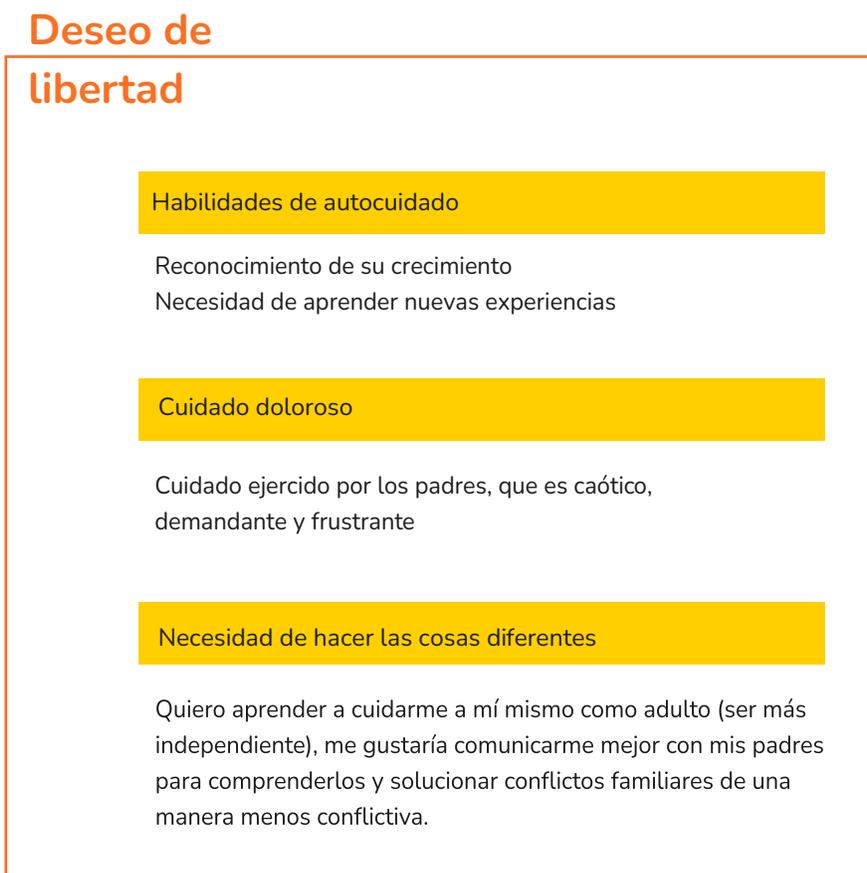


Figura 47. Resultados de la exposición que realizaron los adolescentes sobre su percepción hacia el conflicto mostrado en el cortometraje BOA. Elaboración propia 2022.

Los jóvenes manifestaron no saber cómo lidiar con el problema de sobreprotección planteado en el cortometraje ya que necesitaban aprender a comunicarse mejor con su madre y su padre para pedirles les dieran mayor libertad.

En ese sentido, los adolescentes explicaron en sus presentaciones que reconocen la importancia del cuidado que tienen hacia ellos sus madres y sus padres, pero también hicieron énfasis en que las figuras maternas y paternas podrían ser sobreprotectoras y muy demandantes. Sin embargo, no negaron la necesidad de acompañamiento que tienen los adolescentes respecto a sus cuidadores. También, se observa que los chicos tienen muchas dudas sobre cómo empezar a enfrentar la cercana vida adulta y la necesidad de herramientas de comunicación para solucionar conflictos familiares con perspectiva de género.

Finalmente, con estas reflexiones obtenidas con el segundo ejercicio de visualización y presentación de resultados, se pudo observar que los adolescentes efectivamente carecen de herramientas de comunicación para la resolución de conflictos con perspectiva de género. Por otro lado, se observa que existe una necesidad real entre los adolescentes de conocer dichas herramientas, pues en sus palabras “necesitan mejorar la convivencia con sus madres y padres en este periodo en el que pasan más tiempo con ellos o en soledad”.

Después de estas dos partes que integran la fase tres de la investigación, a continuación, se presenta una tabla de hallazgos, que servirá como base para el desarrollo del diseño de la mediación para el aprendizaje de HCRC. Esta tabla rescata tanto temas de usabilidad, accesibilidad e interacción para el aprendizaje identificados a lo largo de la investigación del proyecto y servirán como puntos detonadores en el proceso de desarrollo de la propuesta de solución de ciencia aplicada.

Accesibilidad	Usabilidad	Interacción
<p>Los adolescentes del municipio acceden a los entornos digitales en su mayoría, por medio de teléfonos celulares</p> <p>El tipo de conexión a internet que más utilizan es de tipo mixto, siendo el uso de WiFi el más común</p> <p>En los últimos años se ha aumentado el uso de tecnologías de la información y la comunicación como herramientas para los procesos de aprendizaje</p> <p>Las RRSS son uno de los principales puntos de contacto entre los adolescentes</p> <p>La tarde noche es el horario más frecuente en el que los adolescentes manifestaron ingresar a las plataformas, esto después de atender sus obligaciones diarias (escuela y familiares)</p>	<p>Según los resultados obtenidos, los adolescentes manifestaron consumir información en formato video</p> <p>La forma de acceder a las plataformas digitales no se hace mediante el registro de una cuenta, sino que los jóvenes prefieren hacerlo de manera anónima</p> <p>Existe una visible habilidad y familiaridad de uso de las plataformas digitales como YouTube</p> <p>La manera en que los adolescentes realizan las búsquedas en las plataformas es por medio de preguntas específicas</p> <p>El contenido en lenguaje llano es el que más llama la atención a los adolescentes</p> <p>El uso de portadas de previsualización es un recurso que ayuda a los adolescentes a tomar decisiones sobre la selección de materiales</p>	<p>Los adolescentes interactúan con las plataformas de manera activa; es decir, con una conciencia de búsqueda y con objetivos claros</p> <p>Las opiniones y comentarios que se generan en los videos por parte de la comunidad los ayudan para poder expresar, de manera anónima sus opiniones o resolver dudas</p> <p>Existe una desconfianza sobre las fuentes de información utilizadas en los contenidos publicados en RRSS o sitios de internet</p> <p>Existe una mayor confiabilidad entre aquellos contenidos que dicen ser hechos por “expertos”</p> <p>La interacción que tienen los adolescentes con las plataformas digitales para el aprendizaje comienza como complemento para la búsqueda de información de fácil acceso, pero termina siendo una de las fuentes más usada por los adolescentes</p>

Figura 48. Tabla de resultados de la implementación del grupo focal y las actividades de interacción humano-computadora y humano-información. Elaboración propia 2022.

Fase 4.
Diseño de experiencia de
usuario para el aprendizaje
de HCRC

Diseño de la experiencia de usuario. Definiciones y conceptos clave

El diseño de experiencia de usuario (UX) se refiere a la experiencia que tienen los usuarios al estar en contacto con una interfaz (Ramírez-Acosta, 2017). Es decir, al nivel de satisfacción que tienen las personas que están en contacto con un objeto de diseño (en este caso digital) basado en los parámetros de usabilidad, accesibilidad y lógica de interacción y afectividad.

Este diseño está íntimamente relacionado con el concepto de diseño centrado en el humano (DCH) que desarrolló Donald Norman (2005). Según el autor, si al pensamiento de diseño se le dota de una perspectiva desde las necesidades de las personas, los productos pueden tener un mayor impacto en la sociedad a la que se pretende intervenir. Esta perspectiva no sólo abona a que el diseño sea funcional o accesible, sino que, en el desarrollo de productos, también se contemplen aspectos emocionales y de afectividad.

En palabras del autor “No hay duda de que la utilidad y la usabilidad son importantes, pero privados de diversión y placer, de alegría y entusiasmo o de excitación y, en efecto, también de inquietud y rabia, de miedo e ira, nuestra existencia sería incompleta” (Norman, 2005, p.23). Por esta razón, en el diseño de experiencia de usuario aspectos como la satisfacción durante el proceso de interacción son fundamentales. Pero, ¿a qué se refieren estos autores cuando hablan de conceptos como la usabilidad, la accesibilidad o la afectividad, entre otros en el diseño?

Según el autor antes mencionado, todo diseño debe de contemplar aspectos fundamentales como la función, la usabilidad, el rendimiento o la tangibilidad; y estos aspectos van construyendo la experiencia de usuario. Respecto al primer concepto, la función, el autor la define como aquellas actividades que un producto permite hacer a las personas y que deben de corresponder con aquello para lo que fue pensado un diseño.

Por otro lado, la usabilidad es la facilidad con que las personas comprenden el mecanismo de un producto y cómo logran que el diseño trabaje de la mejor manera respecto a su función. En ese sentido, el rendimiento, según el mismo Donal Norman (2005), es aquella característica que expresa lo bien que un producto cumple con sus funciones.

Este cúmulo de elementos impactan de manera directa en la concepción de afectividad²²

22 La afectividad es un concepto de reciente interés por la comunidad que estudia el diseño. Este se refiere a las emociones que experimenta una persona cuando está en contacto con un objeto de diseño y se diferencia con un estado de ánimo por la duración de la sensación emocional (Casanueva, 2017)

y por tanto en la experiencia de usuario (Casanueva, 2017). Si un objeto es confuso en su funcionalidad, no tiene un buen rendimiento y es difícil de usar, existe una alta probabilidad de que la experiencia de usuario sea negativa y que las personas relacionen el uso del producto con algún sentimiento de frustración.

En ese sentido, en nuestro caso, de acuerdo con los hallazgos encontrados en las fases previas de la investigación, los adolescentes manifestaron vivir una sensación de frustración por no encontrar la información necesaria que resuelva sus dudas sobre sexualidad en las plataformas digitales y de que la información encontrada carece de sustento científico.

Otro concepto clave en el diseño de la experiencia de usuario es aquel que nombra a las personas que interactúan con el objeto de diseño; es decir, el usuario. De acuerdo con las bases del diseño de experiencia de usuario hay un cambio en el paradigma en la concepción del denominado usuario, pues con anterioridad se veía a las personas desde un enfoque meramente cognitivo (habilidades para interactuar con un ordenador) y es gracias a la experiencia de usuario (UX) que se comienzan a integrar cualidades emocionales en la experiencia de interacción. En ese sentido Arhipainen (2003) define a la experiencia de usuario como las emociones y expectativas que tienen las personas en relación con otras y el contexto de uso de una plataforma.

También, en otras concepciones como la de Knapp Bjerén (2003) se expone que la experiencia de un usuario es el conjunto de ideas, sensaciones y valoraciones que las personas crean a partir de la interacción con un producto; en estas cosmovisiones del diseño, tanto el usuario como la propuesta de diseño contempla el contexto psicoemocional de las personas, así como lo social y cultural del sistema en el que se arraigará el producto de diseño.

Para el desarrollo de la propuesta de solución de ciencia aplicada que propone este proyecto, la visión del diseño centrado en el humano basado en la metodología del diseño de experiencia de usuario (UX) es fundamental y necesaria para la elaboración de la mediación.

Lo anterior, ya que desde la perspectiva del constructivismo social y el enfoque pedagógico de Paulo Freire, ambos sustentos teóricos de este proyecto, así como de los fundamentos de la propia ESI (el respeto al interés superior de las niñas, niños y adolescentes); la construcción de soluciones pedagógicas en materia de sexualidad deberán de ser pensadas y propuestas desde ejercicios dialógicos con los involucrados en el proceso de aprendizaje; es decir, que el desarrollo de solución deberá siempre tomar en cuenta la perspectiva de los adolescentes.

Este ejercicio dialógico, gracias a las bases del diseño centrado en el humano por medio del UX, facilita el rescate de diferentes aspectos socioemocionales de los adolescentes con el fin de mejorar la experiencia de usuario no sólo desde las necesidades informativas y las características y habilidades de usabilidad y accesibilidad con la que cuentan los adolescentes de Nezahualcóyotl; sino que también, esta perspectiva, reconoce el contexto social, en este caso de distanciamiento social por COVID-19 y emocional de los jóvenes

(estrés y hartazgo por las diferentes manifestaciones de violencia y desigualdad que enfrentan en sus comunidades).

Metodología de innovación basada en UX para la propuesta de mediación del aprendizaje de HCRC

La metodología basada en UX es un proceso iterativo que garantiza la creación de un producto que cumpla con los objetivos de las partes implicadas en el desarrollo del mismo. Para fines de esta investigación, los involucrados en el proceso de diseño son la Maestría de Diseño, Información y Comunicación con los parámetros de desarrollo de proyectos que exige a sus estudiantes; las aspiraciones de los integrantes del equipo de investigadores y autores del presente proyecto y las necesidades de los adolescentes de 15 a 18 años de Nezahualcóyotl. Así, se usaron con base para la creación de la metodología de este proyecto las etapas de la metodología de experiencia de usuario propuesta por Gavin Alanwood y Peter Beare (2015), pues nos presenta un proceso lineal e iterativo que tiene en cuenta en todo el proceso las necesidades de las partes implicadas, ya que

es una secuencia directa dirigida hacia un producto tangible, pero que usando las diferentes herramientas de investigación, prototipo y análisis que el diseñador de experiencia de usuario tiene a su disposición permite múltiples oportunidades de probar, volver a especificar y volver a construir. (Allanwood y Beare, 2015, p. 129)

A continuación, se muestra la estructura de la metodología creada para el desarrollo de la experiencia de usuario de este proyecto:



Figura 49. Metodología de diseño para la creación de la experiencia de usuario. Elaboración propia 2022.

Como se observa en la imagen, esta metodología integra un proceso con ciclos de iteración en cada una de sus partes, pues se presenta una revisión y evaluación constante de cada uno de los resultados obtenidos a lo largo del desarrollo del proyecto. Entonces, el proceso lineal de la primera línea (aprender, diseñar, documentación y prototipo) se desarrolla en paralelo con el proceso iterativo de la tercera línea (requisitos, diseño, documentación y prototipo y construcción) y lo que los une son las herramientas que se implementan en cada proceso para organizar la información (recursos disponibles, tiempo y presupuesto, narrativa, arquitectura de la información, itinerario de navegación, perfil persona y evaluación).

En los siguientes apartados se explica cada una de las etapas de esta metodología, los objetivos que se pretenden alcanzar y los resultados obtenidos al ser aplicadas.

Etapa 1. Aprendizaje y requerimientos de diseño de la experiencia de usuario

El objetivo de la primera fase es identificar los aprendizajes que se han obtenido a lo largo de esta investigación, para relacionar los requerimientos de los actores involucrados y del diseño de la experiencia de usuario. Por ello, primero se deben identificar y clasificar a las partes implicadas; en este proyecto, se utilizó la técnica de matriz de influencia/interés²³, puesto que ayuda a visualizar el "cuerpo" de la parte implicada y sirve como recordatorio para mantener implicados en el desarrollo a los actores más influyentes e interesados" (Allanwood y Beare, 2015, p. 34). En la siguiente imagen se muestra el resultado de este ejercicio:

23 La matriz de influencia/interés representa las partes implicadas de un proyecto y contribuye a que el equipo se a consciente en todo momento del impacto de su proyecto en un contexto más amplio.

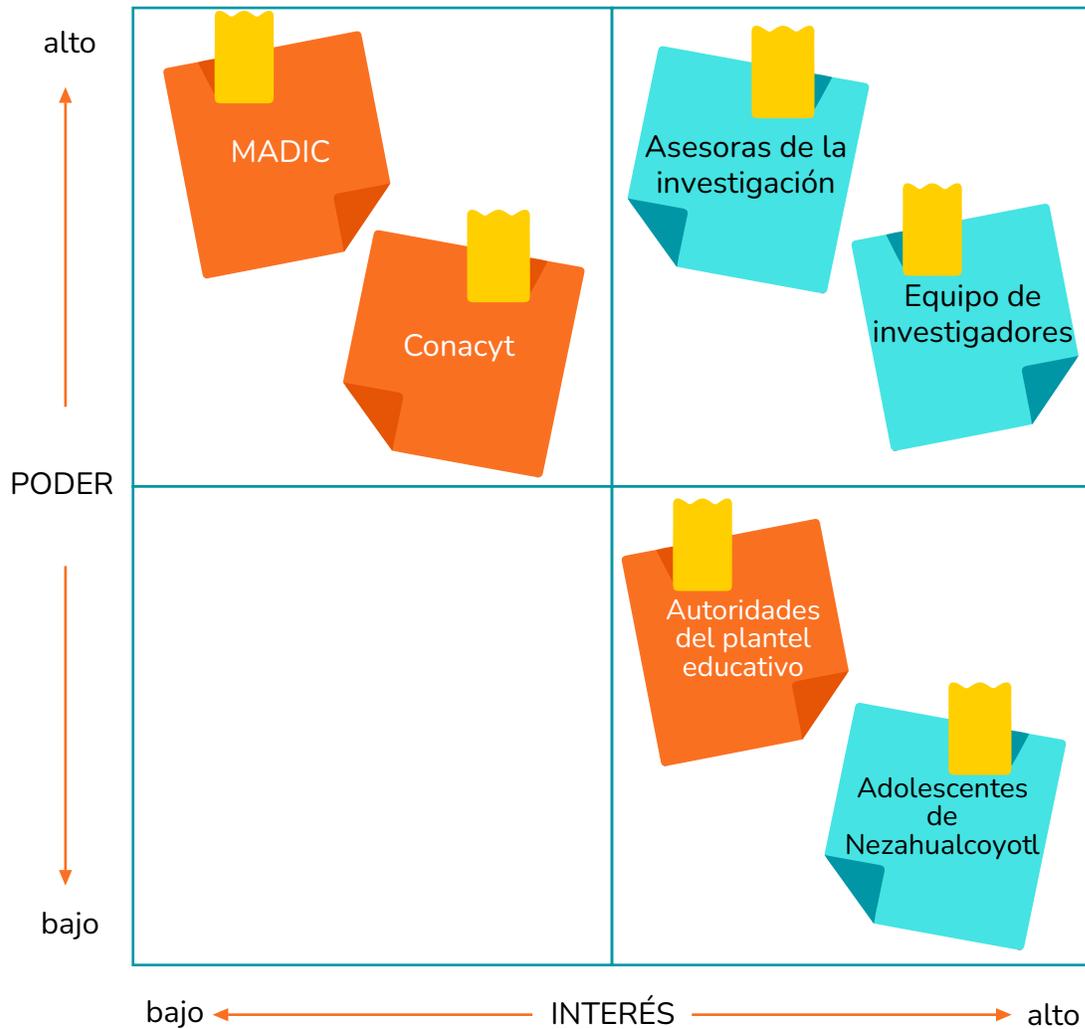


Figura 50. Matriz de interés/influencia del diseño de experiencia de usuario. Las etiquetas anaranjadas pertenecen a las partes implicadas que ofrecen apoyo y las etiquetas azules pertenecen a las partes implicadas que colaboran en el desarrollo del proyecto. Elaboración propia 2022.

Como se puede observar, las partes implicadas que colaboran y tienen un objetivo en común dentro del proyecto son la MADIC, el equipo de investigadores y los adolescentes de 15 a 18 años de Nezahualcóyotl. A continuación, se desarrollan los objetivos que se debe de contemplar en el momento del desarrollo de una propuesta:

1. MADIC. Formar profesionales e investigadores competentes en el campo integrado del Diseño, la Información y la Comunicación, a partir de propiciar experiencias educativas interdisciplinarias, con el fin de fomentar la aplicación compuesta de saberes para la solución de problemas pertinentes a los contextos social, humanístico y tecnológico, en los ámbitos local y global (Maestría en Diseño,

Información y Comunicación [MADIC], consultado el 14 de octubre del 2022 a las 12:00 h).

2. *Equipo de investigadores.* Diseñar un instrumento de aplicación de enseñanza de HCRC basado en los lineamientos de la ESI a través de la comprensión de la interacción para el aprendizaje en entornos digitales, que tienen adolescentes de entre 15 a 18 años de Nezahualcóyotl.
3. *Adolescentes de entre 15 a 18 años de Nezahualcóyotl.* Adquirir herramientas sobre la resolución de conflictos familiares en su vida cotidiana desde una experiencia digital (que propicie el anonimato) y que comprenda sus necesidades.

Además de tener en cuenta los objetivos de los actores, ahora se presentan los hallazgos encontrados en las fases anteriores, los cuales se sintetizaron para mostrar las características que comparten en la siguiente tabla:

Accesibilidad	Usabilidad	Interacción
Los adolescentes acceden a internet por celular y con conexión Wifi	Los adolescentes consumen contenido educativo en video	La interacción que tienen los adolescentes en internet es consciente y por sus intereses
Las tecnologías educativas ayudan al proceso de aprendizaje	Prefieren acceder de manera anónima a las plataformas digitales	Prefieren expresar sus opiniones de manera anónima
Los adolescentes conviven principalmente en redes socio-digitales	Sus búsquedas en internet son a partir de preguntas particulares	Desconfían de la información general que obtienen en sitios web y redes socio-digitales
Los adolescentes se conectan en promedio dos horas por la tarde noche	La previsualización de la información ayuda a que los adolescentes tomen la decisión del contenido que consumen	Prefieren la información que es mostrada por personas que se dicen "expertos" en el tema
		Internet es su principal fuente de información para temas de sexualidad

Tabla 8. Características de los hallazgos obtenidos en capítulos anteriores. Elaboración propia 2022.

Ahora bien, las características mostradas permiten crear un Perfil-persona que describa a una persona que permita a los investigadores centrarse en sus necesidades en las etapas posteriores del diseño de experiencia. Este perfil-persona “incluye detalles sobre la formación de usuario, su estilo de vida, intereses, valores, actitudes y patrones de comportamiento” (Allanwood y Beare, 2015, p. 114). Por ello, para cubrir la diversidad de personas, familias y conflictos que mencionaron los adolescentes durante la investigación de campo se crearon tres perfil-persona. En las siguientes imágenes se muestra el resultado:

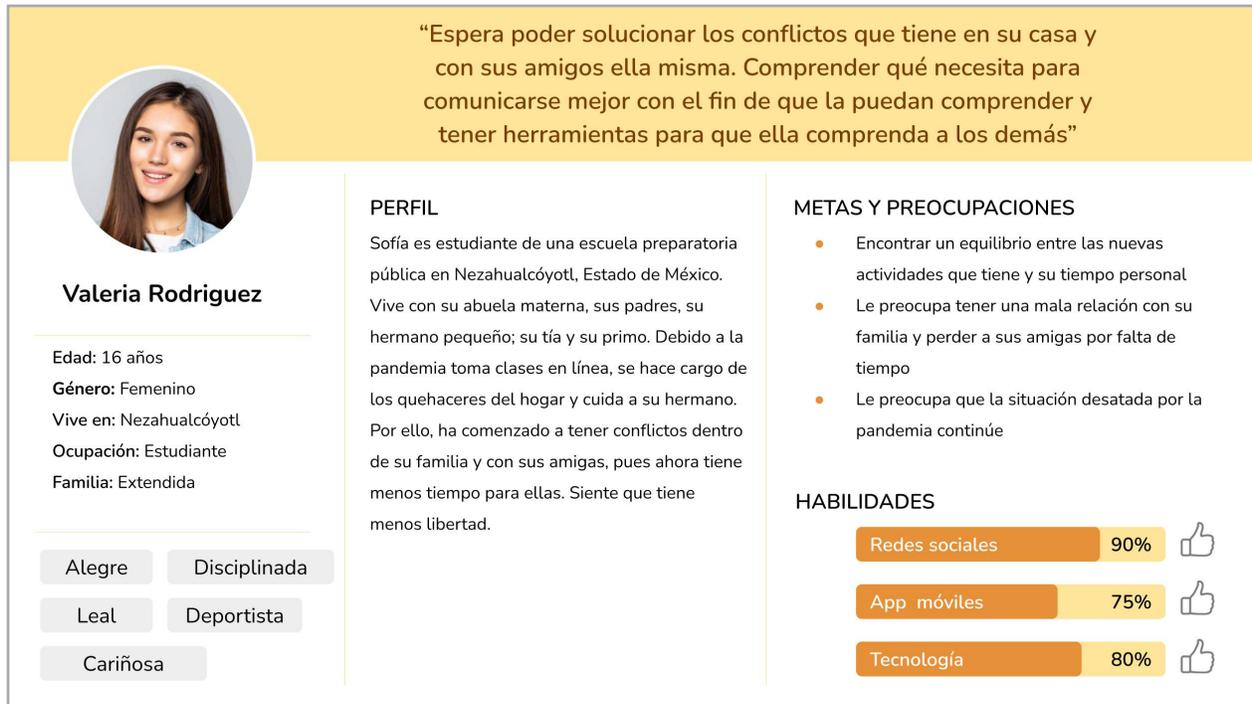


Figura 51. Perfil-persona de mujer de 16 años con familia extendida. Elaboración propia 2022.

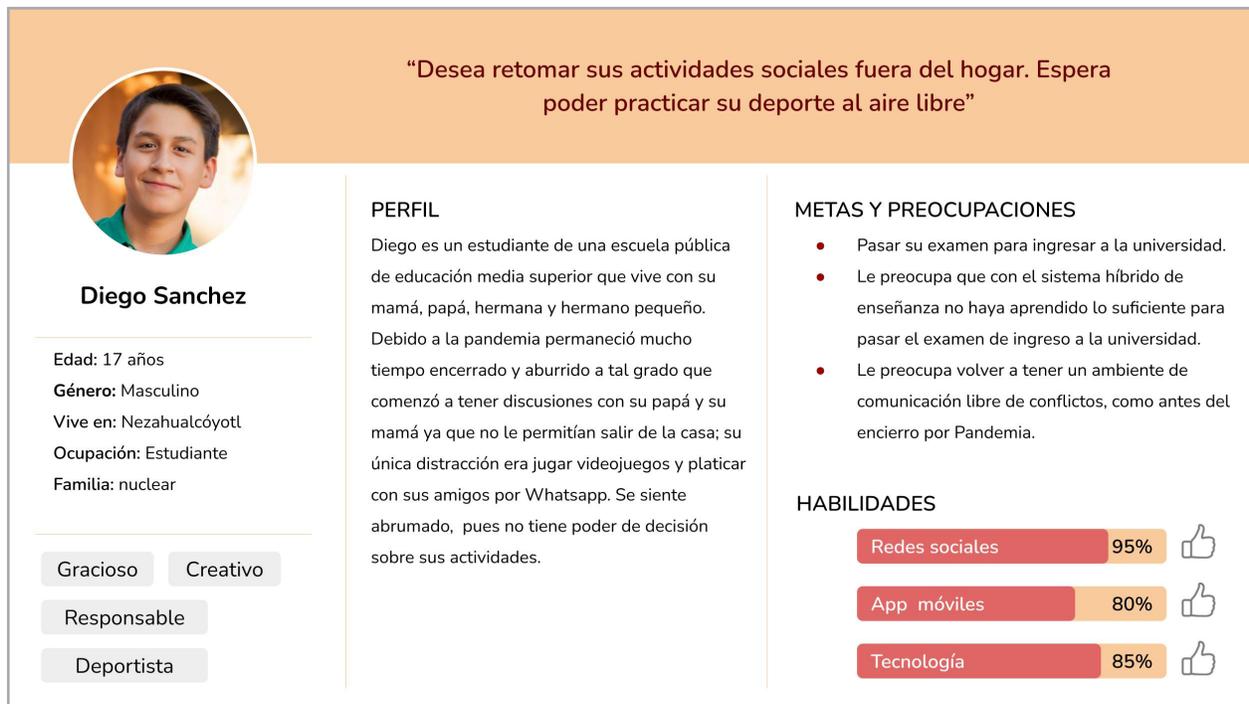


Figura 52. Perfil-persona de hombre de 17 años con familia nuclear. Elaboración propia 2022.



Figura 53. Perfil-persona de persona no binaria de 15 años con familia monoparental. Elaboración propia 2022.

Como se puede observar, los perfil-persona creados cuentan con la información suficiente para comprender las motivaciones de los adolescentes, sus características y el contexto en el que se utilizará la experiencia de usuario.

Finalmente, con los objetivos claros y la creación de los perfil-persona es momento de pasar a la etapa de diseño de experiencia de usuario, en la que se desarrollará la narrativa que le dará estructura a la información recopilada en esta etapa para crear la experiencia de usuario a la que podrán acceder los adolescentes de 15 a 18 años de Nezahualcóyotl para que adquieran información sobre HCRC.

Etapa 2. Diseño de experiencia de usuario

El objetivo de la etapa de diseño de experiencia de usuario es desarrollar una estructura con la información obtenida en la fase anterior, para obtener una narrativa que genere la experiencia y guíe a las personas que interactúen con ella. Esto se lleva a cabo con la construcción de la experiencia, pues “la experiencia es continua. Una experiencia es distinta: tiene un inicio, una parte central y un final. Para definir, contar y evaluar las experiencias necesitamos algún modo de delinearlas para diferenciarlas del flujo constante de experiencias sensoriales.” (Allanwood y Beare, 2015, p. 102).

Para lograr esto, se utiliza un mapa con ideas para el diseño de la experiencia de usuario y se realiza al colocar notas en una pizarra para visualizar las ideas y el flujo del sistema interactivo para perfeccionar la experiencia. A continuación, se muestra el resultado de los procesos de ideación para encontrar la experiencia que cumple con las necesidades expresadas por los actores involucrados en el diseño:



Argumentos base	PlanteamientoP	articularidades	Necesidades detonadoras	Interacción	Desenlace
Nezahualcoyotl	Encierro COVID	Conflicto con familia	Entender relaciones interpersonales	Visualización de videos	Chat privado con especialistas
Estudiante	Clases virtuales	Conflicto con papá	Por qué actuamos así cuando nos enojamos	Comentar	Solución en pasos por un especialista
Comerciante	Clases híbridas	Conflicto con mamá		Buscador	Escribe una reflexión
Familia nuclear	Distanciamiento social	Conflicto con amigos	Querer aprender a autocuidarse	Compartir	
Familia monoparental	Soledad	Conflicto con uno mismo	Entender un concepto	Historias	
Familia extendida	Incertidumbre	Conflicto con los profesores	necesidad de verse reflejado	Fotos	
	Problemas económicos		Cómo actuar de manera asertiva en una relación		
	Redes socio digitales				

Figura 54. Versión final de la organización de ideas para desarrollar la narrativa de la experiencia. Elaboración propia 2022.

Como se observa en la imagen, el flujo de la experiencia se organiza de acuerdo a los parámetros de inicio, parte central y final que, en este caso, por la naturaleza de las HCRC se presenta a partir de 6 categorías:

1. *Argumentos base*. Aquí se colocaron los elementos esenciales de la experiencia, pues se diseña para adolescentes que estudian y viven en Nezahualcóyotl, quienes su principal fuente de ingresos es el comercio informal y las estructuras familiares son diversas
2. *Planteamiento*. Aquí se colocaron los elementos que podrían dar inicio a la experiencia de usuario y que consideran el contexto en el que los adolescentes se enfrentaron a los conflictos familiares
3. *Particularidades*. En este apartado se desglosan los conflictos que más mencionaron los adolescentes y que enfrentaron en el periodo de pandemia por COVID-19
4. *Necesidades detonadas*. Este apartado es el centro de la experiencia, puesto que nos presenta los intereses y necesidades externadas por los adolescentes
5. *Interacción*. Esta parte nos muestra las interacciones digitales que mencionaron los adolescentes y que permite conocer los signos y elementos interactivos con los que los jóvenes están familiarizados
6. *Desenlace*. El último apartado contiene las ideas de un posible final de la experiencia de usuario

El mapa de ideas se utiliza como base para la creación de la narrativa²⁴ que le dará vida a la experiencia de usuario. Esta estructura jerarquiza y organiza las partes de la experiencia, para lograr una narrativa que tenga un inicio, una parte central y un final. En la siguiente imagen se muestra la narrativa creada a partir del mapa de ideas.

24 Las reglas de los sistemas que utilizamos para organizar los acontecimientos en historias atractivas y con significado se conoce como “narrativa”; y aunque no sean conscientes de su estructura, en todos los usuarios está arraigada una comprensión de la narrativa. (Allanwood y Beare, 2015, p. 102)

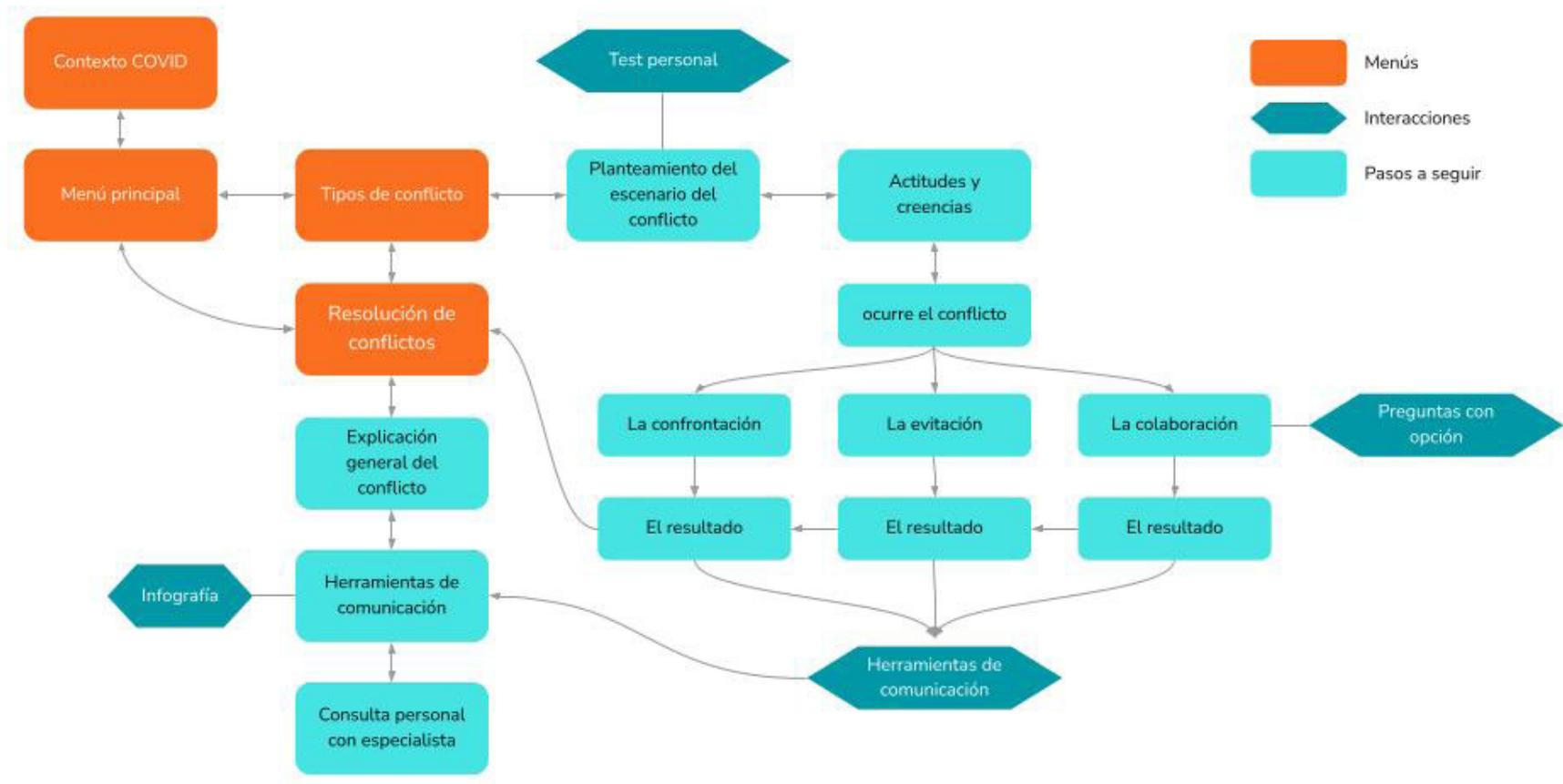


Figura 55. Estructura narrativa base de la experiencia de usuario. Elaboración propia 2022.

Como se observa en el diagrama, la experiencia de usuario comienza con el contexto de su creación. Posteriormente la parte central se divide en dos momentos. El primero, es un planteamiento de escenarios hipotéticos sobre los tipos de conflictos, para que los adolescentes puedan experimentar las formas en las que se enfrenta un desacuerdo. Después, se presentan herramientas de comunicación para la resolución de conflictos sin violencia.

Con esta estructura narrativa se determinó que la interacción con los conflictos se lleve a cabo a través de una interacción lúdica, que en el diseño de juegos se basa en el desarrollo de un guion literario para el planteamiento de historias y su posterior diseño de interacción para que permita tomar decisiones de acuerdo a las rutas planteadas en la interacción (Rogers, 2010). Por ello, también se creó una narrativa interna para la creación de las historias que serán parte de esta sección. El resultado se muestra en el siguiente esquema:

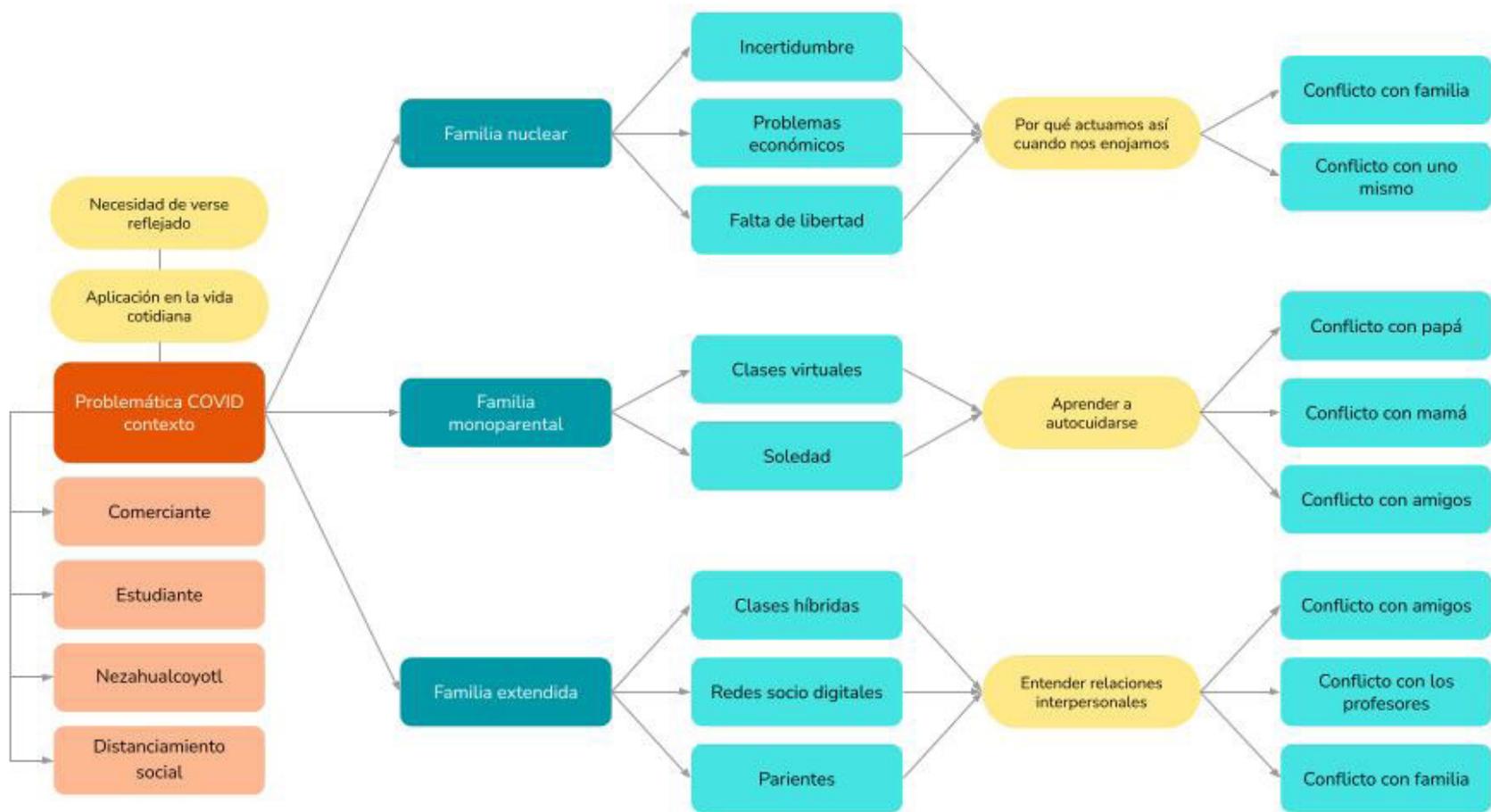


Figura 56. Estructura narrativa para las historias de la interacción lúdica dentro de la experiencia de usuario.
Elaboración propia 2022.

Este esquema organiza los conflictos familiares que externaron los adolescentes a partir del tipo de familia con la que viven y las características del contexto en el que se desarrollan. Por ello, al ser una interacción lúdica, en la que los adolescentes interactúan con una historia que les permite tomar decisiones para conocer los tipos de conflictos, se toma como base los conflictos familiares a los que se enfrentan para generar historias con su contexto. Por tanto, la construcción de la interacción lúdica se basa en los parámetros para identificar si una persona tiene Comunicación Asertiva, de acuerdo al Center for Integrated Healthcare: Honesta, Adecuada, Respetuosa y Directa.

En suma, con las narrativas creadas se clarifica que la tecnología que cuenta con las herramientas necesarias para llevar a cabo esta experiencia es el diseño de una página web. Por lo que, el desarrollo de la arquitectura de la información se centra en describir “la manera en que la información se organiza y se interconecta para que tenga sentido” (Allanwood y Beare, 2015, p. 142) en el formato elegido.

Para ello, se usaron los pasos propuestos por Louis Rosenfeld, Peter Morville y Jorge Arango en su libro *Information Architecture* (2015):

1. Inventario de contenidos
2. Matriz de metadatos
3. Estructura de información
4. Esquemático del plan de medios
5. Prototipado y diagramación: Mapa de navegación
6. Wireframing

Inventario de contenidos

El objetivo de organizar la información en un inventario es nombrar los elementos necesarios que tiene que contener la página web para cumplir con los requisitos planteados en la estructura narrativa de la experiencia de usuario (Rosenfeld et al, 2015). Para ello, se requiere nombrar las partes de la página web, describir la función que tienen dentro de la experiencia de usuario y especificar los elementos necesarios para su creación.

En primer lugar, se nombra a la página web “Vivir el conflicto”, pues atiende a la perspectiva con la que se estudian los conflictos en esta investigación, es decir, como una parte inevitable de la vida, situaciones que no se debe ver como algo negativo, sino como una oportunidad de crecimiento. Después, se describen las partes que atienden al contexto, los tipos de conflicto y las herramientas de aprendizaje que se plantean en la narrativa de la experiencia de usuario. En la siguiente tabla se muestra el resultado:

Nombre	Descripción	Elementos necesarios
Vivir el conflicto	Página web que permite a los adolescentes aprender técnicas de resolución de conflictos. El aprendizaje se construye a través de la interacción de los usuarios con el entorno digital, la navegación y la toma de decisiones dentro de situaciones de conflicto hipotético que se plantea en la plataforma. Al finalizar la experiencia, los adolescentes podrán obtener información útil respecto a técnicas de comunicación para la resolución de conflictos en el marco de la ESI y tener un contacto directo con especialistas de la salud mental.	
Elementos dentro de la página		
Contexto COVID-19 Planteamiento de la problemática	En esta primera hoja se explica el contexto por el que atraviesan los adolescentes que estudian el nivel medio superior en Nezahualcóyotl, Estado de México. En esta parte se plantea la situación de deserción educativa, segregación social, violencia, problemas de salud, contexto de aislamiento, principales dudas respecto a la sexualidad y formas de contacto digital que surgieron a partir del confinamiento por la Pandemia de la COVID- 19.	Diseño y contenido
Quiénes somos	Sección en donde se explica el proyecto de investigación. En esta parte de la página se abordará el objetivo general del proyecto, la justificación de la investigación y el manejo de la experiencia que ofrece este entorno digital	Diseño y contenido
Menú principal	Menú hamburguesa que permitirá navegar entre las diferentes secciones de la página. Dentro de este menú están las opciones “Tipos de conflicto” el cuál desplegará el inicio de la experiencia de interacción para el aprendizaje de las herramientas de comunicación para resolución de conflictos. Y también, la opción “Resolución de conflictos” la cual pretende explicar de manera general el fenómeno (conflicto) y brindar información científicamente sustentada sobre técnicas para la resolución de conflictos que ayuden a los adolescentes a desarrollar habilidades sociales.	Diseño

	<p>Menú hamburguesa que permitirá navegar entre las diferentes secciones de la página. Dentro de este menú están las opciones “Tipos de conflicto” el cuál desplegará el inicio de la experiencia de interacción para el aprendizaje de las herramientas de comunicación para resolución de conflictos. Y también, la opción “Resolución de conflictos” la cual pretende explicar de manera general el fenómeno (conflicto) y brindar información científicamente sustentada sobre técnicas para la resolución de conflictos que ayuden a los adolescentes a desarrollar habilidades sociales.</p>	
Privacidad de datos	<p>Especificación de los términos y condiciones en las que los usuarios realizan la navegación. Es importante aclarar que la experiencia de los usuarios es anónima y que los datos obtenidos durante la interacción serán utilizados siguiendo el protocolo de privacidad de datos e identidades estipulado en el consentimiento informado que obliga el Gobierno Federal a través del Reglamento de la ley general de salud en materia de investigación para la salud.</p>	Diseño y contenido
¿Cuáles son los tipos de conflicto?	<p>A partir de tres escenarios familiares (familia nuclear, familia monoparental y familia extendida) se desplegarán los seis tipos de conflictos más comunes que nos dijeron los adolescentes “conflicto con familia, conflicto con amigos, conflicto con papá, conflicto con mamá, conflicto con uno mismo y conflicto con profesores”</p>	Diseño y contenido
¿Qué hacemos frente a un conflicto?	<p>Se deben de presentar las tres posibles actitudes más comunes que las personas tienen frente a un conflicto. La primera de ellas es una actitud confrontativa, la segunda de ellas una actitud evitativa y finalmente, una actitud colaborativa ante el conflicto.</p>	Diseño y contenido
¿Qué es un conflicto?	<p>Espacio en el que se define el concepto “conflicto”. El abordaje de este concepto permitirá una comprensión general del fenómeno. En esta sección se debe desglosar las partes que integran un conflicto, cómo se identifica un conflicto y si estos son buenos o malos en la vida cotidiana de las personas</p>	Diseño y contenido

¿Cómo resolvemos un conflicto?	Espacio en el que se visualiza materiales tipo infografía con técnicas para la resolución de conflictos.	Diseño y contenido
¿Quién me puede ayudar cuando tengo un conflicto que no puedo solucionar?	Chat con especialistas en el que los adolescentes podrán tener consultas anónimas sobre problemáticas que no puedan resolver.	Diseño y contenido
La experiencia de aprendizaje	Con la presentación de tres escenarios de conflicto hipotéticos los adolescentes podrán interactuar y tomar decisiones para resolver dicha problemática. Cada decisión que tome el usuario abrirá un nuevo camino ante la situación inicial. Al finalizar el viaje de decisiones, los usuarios podrán compartir su experiencia de interacción.	Diseño

Tabla 9. Inventario de contenido para la página web “Vivir el conflicto”. Elaboración propia 2022.

Matriz de contenido

La matriz de contenido tiene el objetivo de enlistar los metadatos²⁵ que existen en el sitio. En esta ocasión los conceptos enlistados fueron categorizados en tres rubros, de acuerdo a los parámetros establecidos por la arquitectura de la información de entornos digitales propuesta por Rosenfeld, Morville y Arango (2015):

1. *Términos estructurales*. Aspectos que son básicos para el manejo informativo de la página
2. *Términos administrativos*. Datos ligados a las dependencias gubernamentales y no gubernamentales responsables de brindar servicios especializados de sexualidad integral
3. *Términos descriptivos*. Información que ayuda a dar contexto a los términos estructurales

²⁵ “Los metadatos son “datos sobre datos”, y están integrados en los documentos digitales: el nombre de los archivos, las propiedades y su titularidad” (Allanwood y Beare, 2015, p. 142)

Término	Tipo	Descripción	Obligatoriedad
Conflicto	Estructurales	Nombre del concepto central del proyecto	Sí
Conflicto familiar	Descriptivos	Tipología de manifestación del concepto principal	Sí
Conflicto con amigos/pares	Descriptivos	Tipología de manifestación del concepto principal	Sí
Conflicto con profesores	Descriptivos	Tipología de manifestación del concepto principal	Sí
Conflictos personales	Descriptivos	Tipología de manifestación del concepto principal	Sí
Conflicto con mamá	Descriptivos	Tipología de manifestación del concepto principal	Sí
Conflicto con papá	Descriptivos	Tipología de manifestación del concepto principal	Sí
Comunicación eficaz	Descriptivos	Concepto en el que se sustenta la solución ante concepto de conflicto	Sí
Comunicación para la resolución de conflictos	Estructurales	Concepto en el que se sustenta la solución ante concepto de conflicto	Sí
Herramientas de comunicación para la resolución de conflictos	Estructurales	Concepto en el que se sustenta la solución ante concepto de conflicto	Sí
Menú	Estructurales	Nodo principal de interacción con el sitio virtual	Sí
Vínculo con especialistas	Administrativos	Ayuda especializada para los usuarios	Sí

Posturas ante el conflicto	Descriptivos	Manifestación del concepto principal del proyecto	Sí
Postura pasiva	Descriptivos	Manifestación del concepto principal del proyecto	Sí
Postura colaborativa	Descriptivos	Manifestación del concepto principal del proyecto	Sí
Postura confrontativa	Descriptivos	Manifestación del concepto principal del proyecto	Sí
Interacción para el aprendizaje	Estructurales	Base teórico metodológica del proyecto	Sí
Infografía	Estructurales	Base metodológica de diseño de la información	Sí
Resultado de interacción	Administrativos	Exposición que finaliza la experiencia de usuario	Sí
Cuestionario para la toma de decisiones	Estructurales	Instrumento para generar interacción entre los usuarios con el sistema digital	Sí
Comentar	Estructurales	Tipo de interacción del usuario con el sistema/ evaluación de aprendizaje	Sí
Compartir	Estructurales	Tipo de interacción del usuario con el sistema/ evaluación de aprendizaje	Sí
Testimonios fotográficos	Descriptivos	Tipo de interacción del usuario con el sistema/ evaluación de aprendizaje	Sí

COVID 19	Estructurales	Concepto que visibiliza el contexto	Sí
Pandemia	Estructurales	Concepto que visibiliza el contexto	No
Distanciamiento social	Descriptivos	Concepto que visibiliza el contexto	Sí
Violencia	Descriptivos	Concepto que visibiliza el contexto	No
Deserción educativa	Descriptivos	Concepto que visibiliza el contexto	No
Educación Sexual Integral	Estructurales	Sustento teórico práctico en el que se sustenta el proyecto	Sí
Ejes de la ESI	Estructurales	Sustento teórico práctico en el que se sustenta el proyecto	Sí
Nuevas formas de contacto desde la digitalidad	Descriptivos	Tendencia de comunicación para la socialización entre individuos	No
Redes socio-digitales	Estructurales	Soporte de la comunicación social entre individuos	No
Depresión	Descriptivos	Posible padecimiento entre las personas que vivieron el aislamiento social	No
Malestar por distanciamiento	Descriptivos	Sintomatología tras el distanciamiento social	No
Problemas económicos	Descriptivos	Consecuencia tras la Pandemia por COVID-19	No

Experiencia de usuario	Administrativos	Concepto por el que se sustenta el desarrollo de la mediación	Sí
Diseño de experiencia	Administrativos	Proceso metodológico para el diseño de la mediación	Sí
Materiales portátiles	Estructurales	Objeto para el aprendizaje	Sí
Proceso de enseñanza aprendizaje	Estructurales	Base teórico metodológica desde la Pedagogía que sustenta el proyecto	Sí
TIC's para el aprendizaje	Estructurales	Nueva forma de aprendizaje en la sociedad de la información	No

Tabla 10. Matriz de contenido para la página web “Vivir el conflicto”. Elaboración propia 2022.

Estructura de la información

La estructura de la información tiene como objetivo jerarquizar los contenidos de la navegación del sitio web (Rosenfeld et al, 2015). Esto es para mostrar en un organigrama la importancia de los elementos que conforman la misma y comprender la relación que tienen entre ellos. En siguiente imagen, se muestra la primera versión de la estructura de la información del sitio web “Vivir el conflicto”:

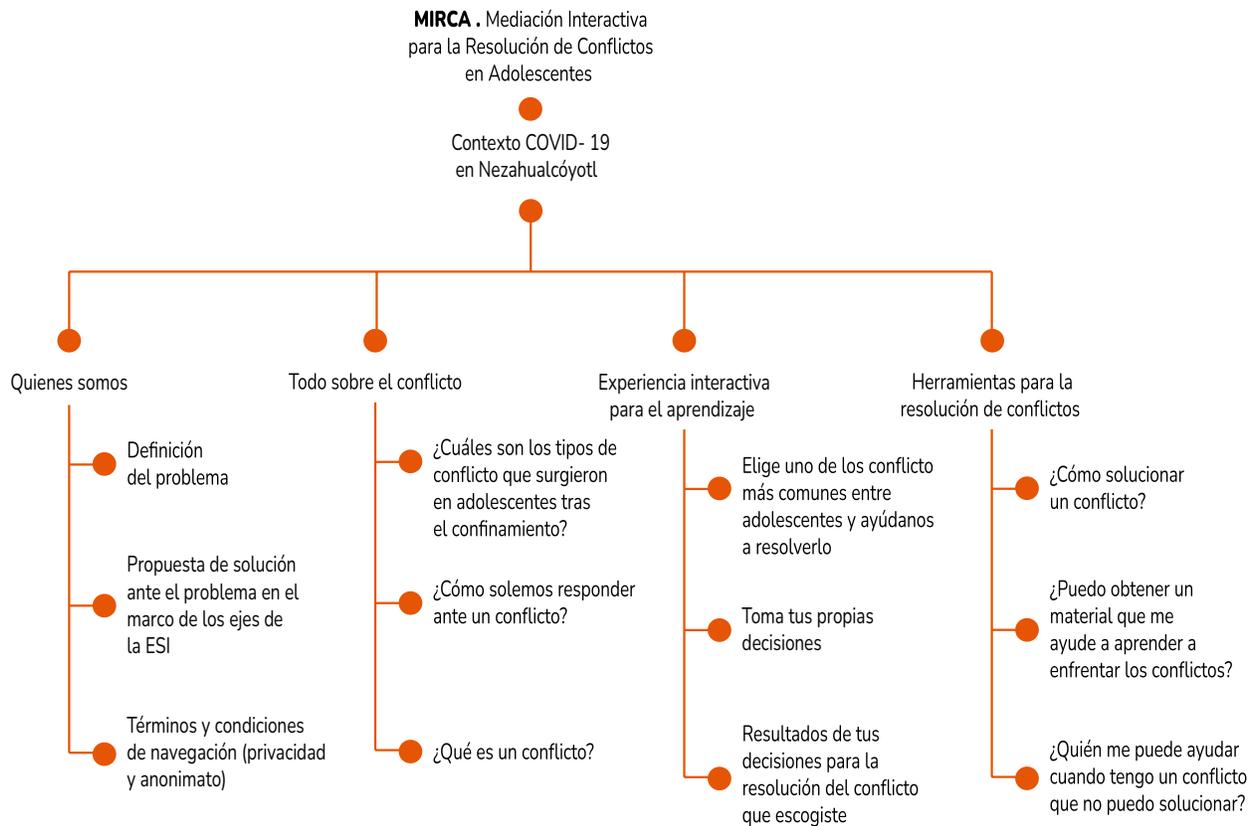


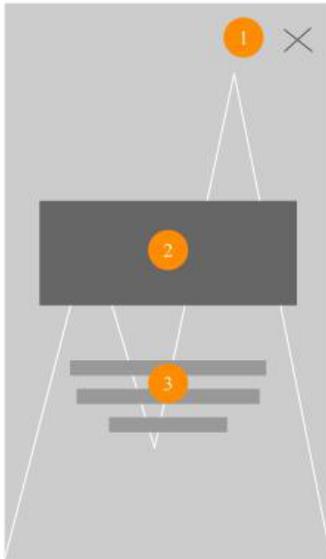
Figura 57. Estructura de la información para el sitio web “Vivir el conflicto”. Elaboración propia 2022.

Esquemático del plan de medios

El esquemático del plan de medios se realiza con la creación de wireframes que “son prototipos visuales que revelan como una rejilla o cuadrícula la estructura subyacente de los diseños interactivos” (Allanwood y Beare, 2015, p. 152). Esto es para tener un primer acercamiento a la estructura que tendrá el sitio web y usar como base para la construcción del prototipo.

Esta primera visualización es en formato móvil, pues en los aprendizajes obtenidos los adolescentes en Nezahualcóyotl mencionaron que es su principal medio para acceso a internet. Además, esto se confirmó con los datos estadísticos mostrados en DataMexico.org sobre el municipio de Nezahualcóyotl del 2021, en el que se muestra que el 89.3% de los adolescentes cuentan con un celular. Por ello, las siguientes imágenes muestran los wireframes en formato móvil para el sitio web:

Ventana de inicio



1. Salir de la explicación
2. Título del sitio web
3. Introducción contexto covid

Menú desplegable



1. Quienes somos
 - a. Definición del problema
 - b. Propuesta de solución ante el problema en el marco de los ejes de la ESI
 - c. Términos y condiciones de navegación (privacidad y anonimato)
2. Todo sobre el conflicto
 - a. ¿Cuáles son los tipos de conflicto que surgieron en adolescentes tras el confinamiento?
 - b. ¿Cómo solemos responder ante un conflicto?
 - c. ¿Qué es un conflicto?
3. Experiencia interactiva para el aprendizaje
4. Herramientas para la resolución de conflictos
 - a. ¿Cómo solucionar un conflicto?
 - b. ¿Puedo obtener un material que me ayude a aprender a enfrentar los conflictos?
 - c. ¿Quién me puede ayudar cuando tengo un conflicto que no puedo solucionar?

Quienes somos



1. Definición del problema
2. Propuesta de solución ante el problema en el marco de los ejes de la ESI
3. Términos y condiciones de navegación (privacidad y anonimato)

Todo sobre el conflicto



1. ¿Cuáles son los tipos de conflicto que surgieron en adolescentes tras el confinamiento?
2. ¿Cómo solemos responder ante un conflicto?
3. ¿Qué es un conflicto?

Quiénes somos



1. Menú desplegable
2. Definición del problema
3. Propuesta de solución ante el problema en el marco de los ejes de la ESI
4. Términos y condiciones de navegación (privacidad y anonimato)

Todo sobre el conflicto



1. Menú desplegable
2. ¿Cuáles son los tipos de conflicto que surgieron en adolescentes tras el confinamiento?
3. ¿Cómo solemos responder ante un conflicto?
4. ¿Qué es un conflicto?

Experiencia interactiva para el aprendizaje



1. Menú desplegable
2. Familia nuclear
3. Familia extendida
4. Familia monoparental

Herramientas para la resolución de conflictos



1. Menú desplegable
2. ¿Cómo solucionar un conflicto?
3. ¿Puedo obtener un material que me ayude a aprender a enfrentar los conflictos?
4. ¿Quién me puede ayudar cuando tengo un conflicto que no puedo solucionar?

Figura 58. Esquemático del plan de medios de la estructura de la información para el sitio web “Vivir el conflicto”. Elaboración propia 2022.

En cuanto al apartado de la experiencia de aprendizaje que parte de la interacción lúdica de la toma de decisiones dentro de un conflicto planteado a partir de una historia creada con los testimonios de los adolescentes. Se creó un esquema basado en el diseño de juegos (Rogers, 2010) y en los parámetros del Center for Integrated Healthcare (2013) sobre comunicación asertiva en un conflicto. Los cuales responden a la forma en que se comunica una persona al estar en un conflicto: Honesta, Adecuada, Respetuosa y Directa.

Como se explicó en apartados anteriores, la estructura narrativa de las historias se basa en tres historias que parten de los tipos de familias con los que los jóvenes viven: monoparental, nuclear y extendida. Para visualizar la ruta de toma de decisiones se muestra un mapa de acciones que le permite al usuario navegar para conocer la forma en la que enfrenta los conflictos que, según los parámetros de la comunicación asertiva son tres (Center for Integrated Healthcare [CIH], 2013):

1. Comunicación y comportamiento asertivo. Implica que una persona comunique y exprese sus pensamientos, sentimientos y necesidades claramente para que sean entendidos por otros.
2. Comunicación y comportamiento pasivo. Es cuando una persona permite que sus derechos sean violados al no expresar sus pensamientos, sentimientos y creencias de forma honesta.
3. Comunicación y comportamientos agresivos. Se da cuando una persona se comporta de manera hostil ante un conflicto. Además, busca ganar la discusión al vulnerar los derechos de los demás.

De acuerdo con estos parámetros, se muestra el esquema interno de las rutas de toma de decisiones en las historias de los adolescentes, en las que se puede observar que se plantea una pregunta (1?, 2? Y 3?) y sus posibles acciones (1, 2 y 3) para dar como resultado un escenario que responde a esa elección (RA, RB o RC):

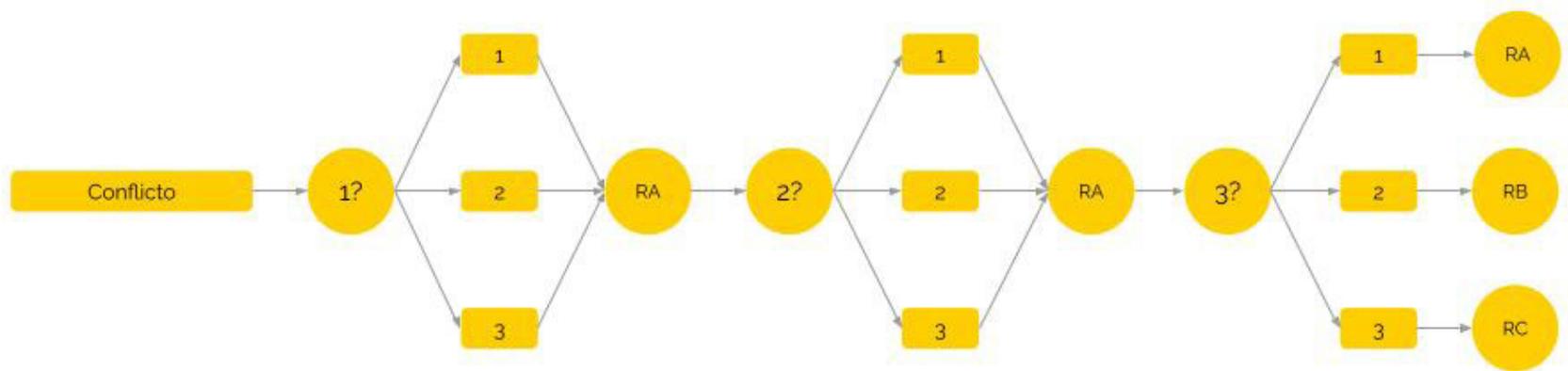


Figura 59. Esquemático interno de la experiencia de aprendizaje a partir de una interacción lúdica para el sitio web “Vivir el conflicto”. Elaboración propia 2022.

Finalmente, para visualizar la ruta de navegación con las que contará el sitio web “Vivir el conflicto” se presenta el mapa de navegación.

Mapa de navegación

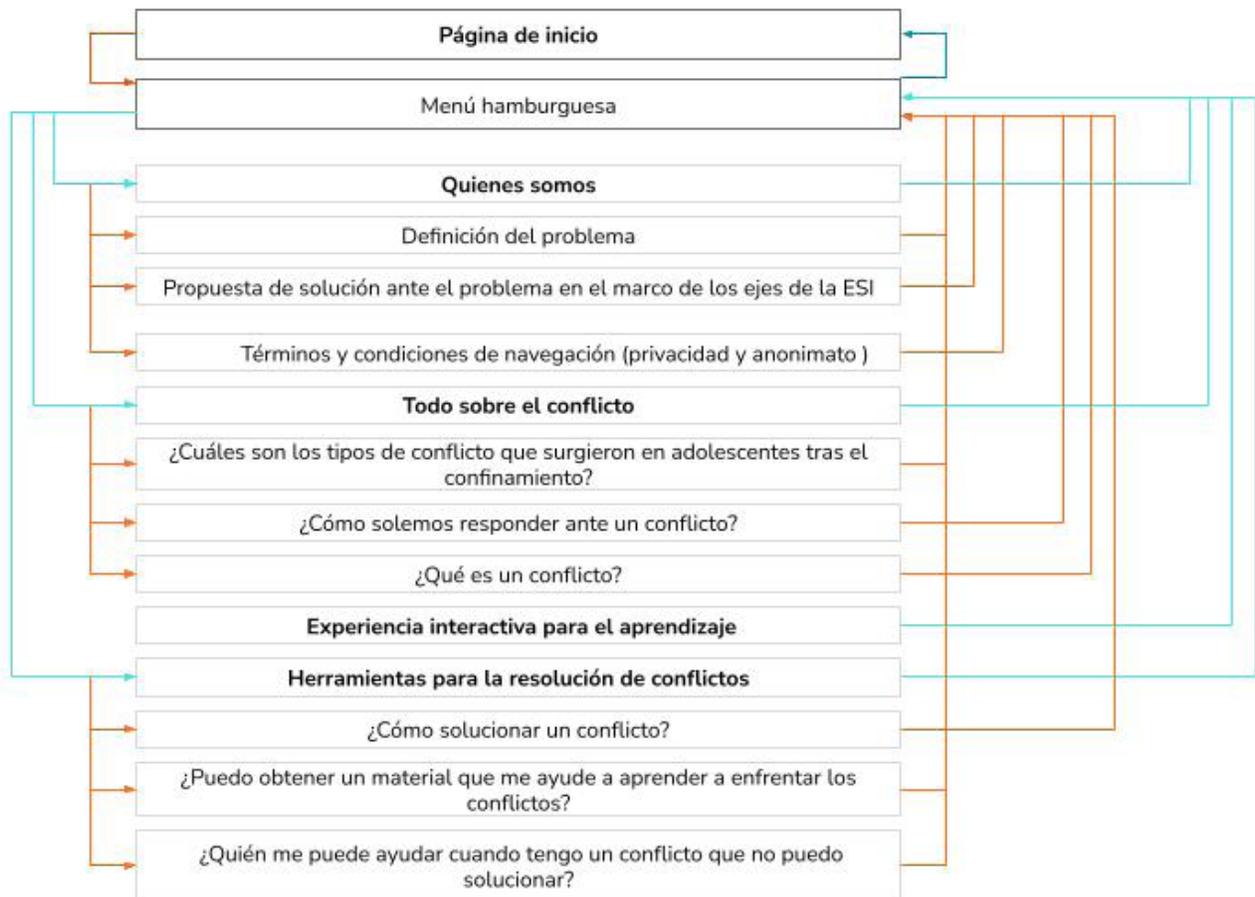


Figura 60. Mapa de navegación del sitio web “Vivir el conflicto” Elaboración propia 2022.

Respecto a la navegación con la que contará el sitio web, se puede observar que todos los menús y submenús están conectados entre sí, esto es para lograr reducir lo más posible la frustración del usuario cuando tome decisiones mientras se encuentra en la página web (Krug, 2006). Además, “el impacto de los pasos en falso puede reducirse si los usuarios tienen la posibilidad de “deshacer” sus acciones” (Allanwood y Beare, 2015, p. 58), por ello el sitio web cuenta con la opción de volver a la página anterior y tener acceso constante al menú principal.

Etapa 3. Documentación para la página web “Vivir el Conflicto”

El objetivo de la documentación es recopilar materiales didácticos con información científica que se basen en los ejes de la ESI para producir el contenido informativo que tendrá la experiencia de usuario que contiene el sitio web “Vivir el conflicto”. También, se documentaron los testimonios de los adolescentes referentes a los conflictos familiares a los que se enfrentaron, para el desarrollo de las historias de la interacción lúdica. Por lo que esta etapa se muestra en dos momentos: 1) Selección de materiales didácticos para las HCRC que tendrá el sitio web y 2) Documentación de los testimonios de los adolescentes sobre los conflictos familiares que enfrentaron en el periodo de pandemia por COVID-19.

Selección de materiales didácticos sobre HCRC

Los materiales didácticos sobre HCRC analizados se seleccionaron a partir de los ejes de la ESI: derechos, género, diversidad, cuerpo y promoción de la salud, y afectividad. Además, deben estar centrados en los conflictos familiares, pues es la base de la experiencia de usuario del sitio web “Vivir el conflicto”.

A continuación, se presenta el análisis de los materiales seleccionados, que se hace en dos partes: primero, el análisis de cómo se visualiza la información, para conocer la estrategia de comunicación que emplean. En segundo lugar, se analiza la distribución de la información para conocer los medios que utilizan para mostrar la estrategia de comunicación y el mensaje que transmiten.

El primer material se titula “Guía para el diálogo y la resolución de conflictos en familia” del Ayuntamiento de la anteiglesia de Leioa y está dirigido a padres y madres de familia. Este material es una guía práctica que pretende aportar recursos y herramientas a las familias para el ejercicio del diálogo y la resolución pacífica de los conflictos cotidianos con sus hijos e hijas. Es importante incluir este material por el contenido basado en los ejes de ESI y la definición de conflicto que maneja.

Además, el concepto base que maneja en su estrategia de comunicación es la educación para la paz, que es el conjunto de valores, actitudes, tradiciones, comportamientos y estilos de vida basados, entre otros, en: a) el respeto a la vida, el fin de la violencia y la promoción y la práctica de la no violencia desde la educación, el diálogo y la cooperación, b) el compromiso con el arreglo pacífico de los conflictos y c) la adhesión a los principios de libertad, justicia, democracia, tolerancia, solidaridad, cooperación, pluralismo, diversidad cultural, diálogo y entendimiento a todos los niveles de la sociedad.

Tema 3
El diálogo

La comunicación eficaz se aprende

Rescatan situaciones reales por medio de citas

Es increíble, pero cierto. El otro día tuvimos una reunión familiar para hablar de las tareas de casa y de las responsabilidades de cada uno.

Las cosas estaban claras, acordamos que Alex y Nerea tenían tres tareas que cumplir cada día, Joan, la aspiradora, colgar y descolgar la ropa y la cena, yo, los desayunos, la sala y la compra. El resto entre los dos.

Solo tres días después me di cuenta de que cada uno había entendido lo que le había dado la gana y de nuevo estábamos en desacuerdo... cómo es posible?

¿Por qué es tan importante la comunicación para la resolución de conflictos?

La comunicación es fundamental en cualquier relación, y lo es aún más en la familia. La comunicación es un vehículo esencial para la educación, para establecer relaciones duraderas y afectuosas y también para la resolución de conflictos.

No se puede resolver un conflicto que no se entiende y no se puede entender el conflicto hasta que no se tiene la información completa y exacta. Es necesario hablar sobre las preocupaciones y los sentimientos, sobre lo que nos gustaría cambiar y sobre lo que necesitamos para resolver un problema. También se necesita la comunicación para averiguar exactamente qué es lo que la otra persona quiere cambiar y qué necesita para resolver el conflicto. La comunicación ineficaz suele estar presente en la raíz del conflicto. Si una persona malinterpreta lo que otra ha dicho y reacciona según esto de manera ofensiva, la interacción puede, poco a poco, avanzar hacia el conflicto.

¿Qué y cómo aprender sobre la comunicación eficaz?

Comunicarnos de un modo más eficaz es algo que todas las personas podemos aprender. Existen algunas técnicas de comunicación sencillas que ayudan a evitar malos entendidos, algunas de ellas se detallan en este tema de la guía con, por ejemplo:

- ★ La escucha activa.

- ★ Identificar y evitar los obstáculos de la comunicación eficaz.
- ★ Los mensajes asertivos.
- ★ Las preguntas adecuadas.

Para interiorizar estas técnicas no hay otra opción que practicarlas, de modo torpe al principio y cada vez con mayor pericia y mejores resultados. La clave está en seguir practicando e insistir.

Puedes hacer:

- ★ Rellena este sencillo cuestionario junto con otra persona adulta de tu familia (cada uno su cuestionario).
 - La persona con la que me comunico de un modo más eficaz es... ¿a comunicación con esta persona es eficaz porque...
 - El tipo de persona con la que tengo más dificultad para comunicarme es... Las conversaciones son difíciles por...
 - Cuando estoy conversando me enfado mucho cuando la otra persona...
 - A la gente le gusta hablar conmigo por...
 - Cuando hablo con la gente creo que podría mejorar en...
- ★ Comenta los resultados con esa persona.
- ★ Identifica, por lo menos, un aspecto de tu forma de comunicarte que estés dispuesto a cambiar.

Uso de preguntas para insertar conceptos y explicar particularidades

Cuadros reflexivos de los aprendidos. Se cuestiona al lector sobre tópicos que se expusieron previamente para incentivar la reflexión

Figura 60. Visualización de la información del material didáctico “Guía para el diálogo y la resolución de conflictos en familia”.

Respecto a la estrategia comunicativa que presenta este material, es a partir de constructos discursivos de conflicto-solución basados en preguntas y definición de conceptos. Además, los mensajes son dirigidos a las madres y padres con el fin de que ellos integren a las niñas, niños y adolescentes en el proceso de aprendizaje de herramientas. A continuación, se presenta un esquema con la distribución de la información del material:

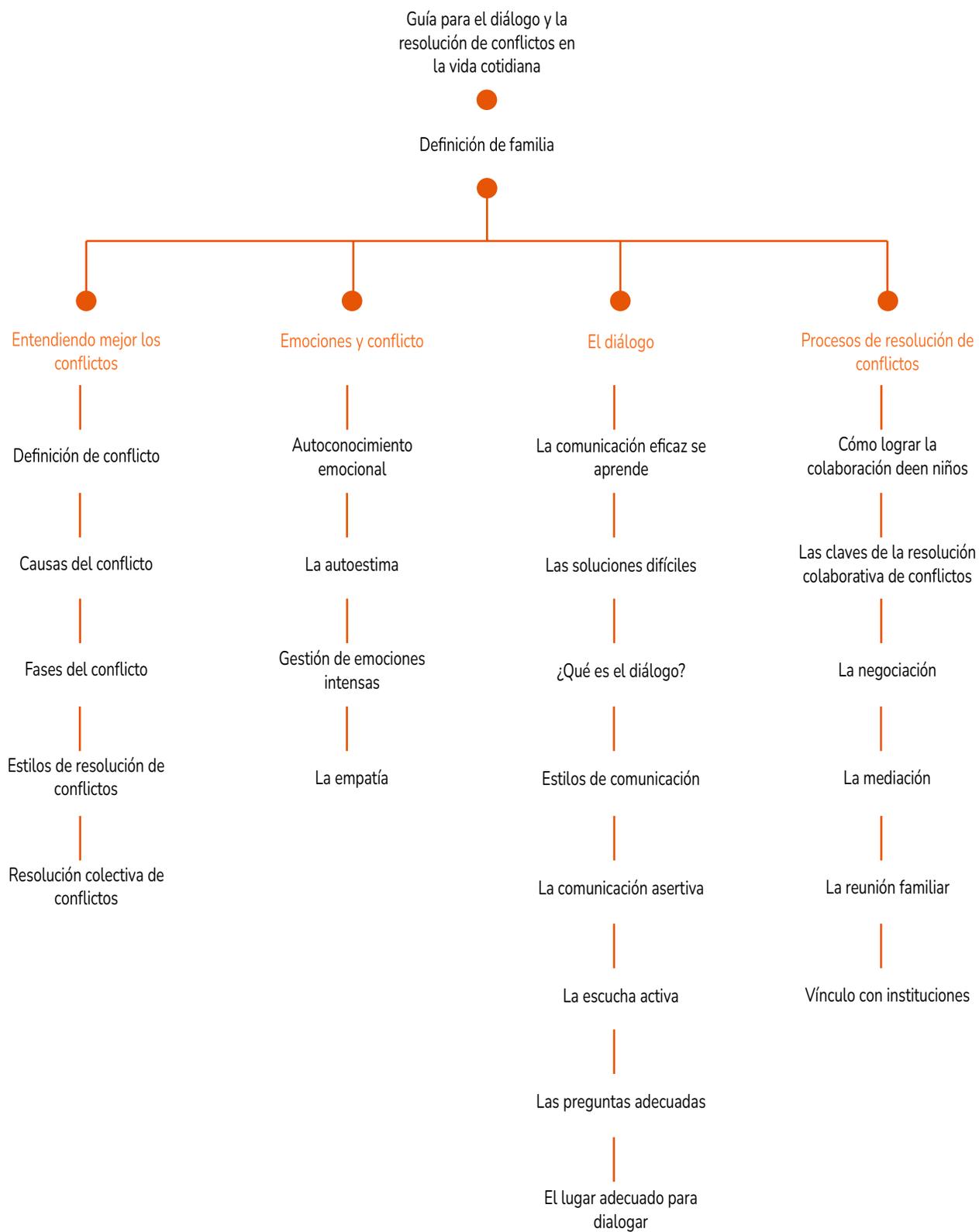


Figura 61. Distribución de la información del material didáctico “Guía para el diálogo y la resolución de conflictos en familia”. Elaboración propia 2022.

El segundo material seleccionado se titula “Resolución de conflictos dentro del ámbito de las familias. La toma de decisiones” de la Junta de Andalucía y es un material dirigido a padres y madres de familia. En cuanto a la estructura del material está en formato taller, en el cual ofrece herramientas para la resolución de conflictos y toma de decisiones desde la sistematización y análisis de una problemática.

La información se presenta por medio de actividades. Cada actividad tiene ciertos pasos a seguir.

Por medio de números se presentan instrucciones sobre el manejo del conflicto y la toma de decisiones.

Sólo se usa texto, escrito en verbos en infinitivo o preguntas específicas que el usuario se debe de hacer. El formato es más parecido a una Secuencia ilustrada de Procedimientos (SIP).

Actividad 1

1. IDENTIFICAR Y CONOCER EL PROBLEMA.

Es lo fundamental, si un problema no se conoce, o no se quiere conocer, no se puede resolver. Hay que ser valientes y encarar los conflictos como algo normal e inevitable, pensando que se puede hacer frente a ellos y que siempre debe existir una solución.

2. ANALIZAR EL PROBLEMA.

Nos centraremos en cinco tareas:

- Ordenar la información sobre el problema.
- Describir los hechos claramente y sin ambigüedades.
- Diferenciar la información relevante de la irrelevante y los hechos objetivos de las suposiciones e interpretaciones no comprobadas.
- Identificar los factores y circunstancias que hacen de la situación un problema.
- Establecer objetivos realistas.
- Otro aspecto a considerar es establecer un orden o prioridad en los problemas a tratar. Para ello es útil distinguir entre "urgente" e "importante".

3. DEFINIR EL PROBLEMA

Puedes preguntar a ti y a otros lo siguiente:

- ¿Qué crees que causa el problema?
- ¿Dónde, cómo y qué está pasando?
- ¿Con quién está pasando?
- ¿Por qué está pasando?
- Describe de manera específica el problema.

Figura 62. Visualización de la información del material didáctico “Resolución de conflictos dentro del ámbito de las familias. La toma de decisiones”.

Respecto a la base del material, este se enfoca en brindar herramientas para la toma de decisiones desde el reconocimiento de la problemática, la reflexión de la situación y la aplicación objetiva de soluciones. Esto se logra con la presentación de soluciones prácticas que cuentan con instrucciones de aplicación de herramientas de comunicación eficaz. Además, la comunicación está dirigida hacia las madres y padres de familia para que sean ellos quienes entreguen en estas dinámicas a sus hijas e hijos. A continuación, se muestra el esquema de la información presentada dentro del documento del taller:

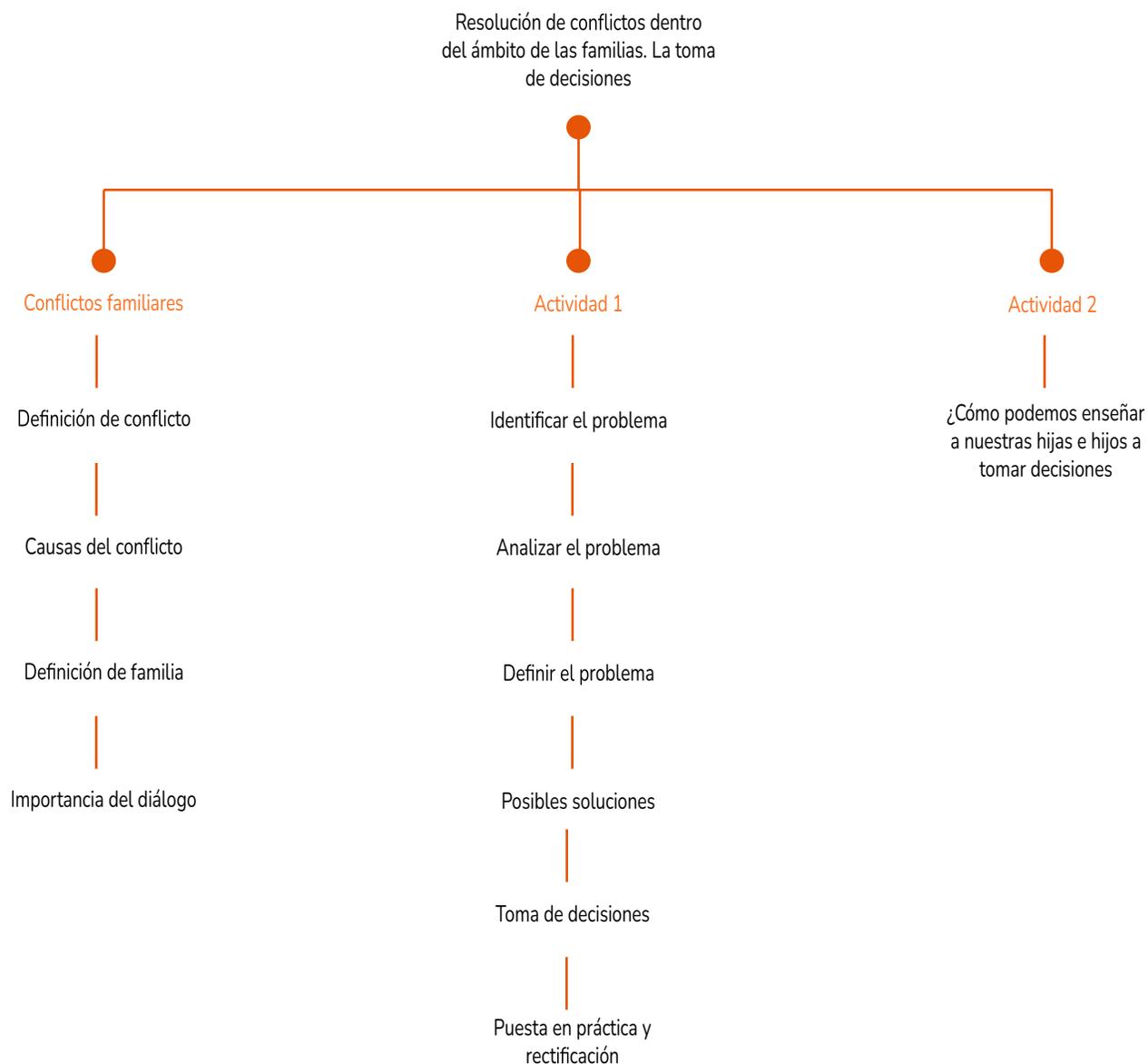


Figura 63. Distribución de la información del material didáctico “Resolución de conflictos dentro del ámbito de las familias. La toma de decisiones”. Elaboración propia 2022.

La tercera selección de material se titula “Resolución positiva de conflictos cotidianos en la familia” de la Confederación Española de Asociaciones de Padres y Madres de Alumnos y está dirigida a educadores. El objetivo de este material es ayudar a los padres y madres a ejercer sus competencias parentales con buenas prácticas educativas, centradas en la resolución positiva de conflictos. Este material está basado en la técnica del semáforo inteligente.

La información se presenta en una sesión presencial para enseñar la estrategia del semáforo inteligente

3. El semáforo inteligente

El semáforo inteligente es una técnica sencilla y útil para aplicar en cualquier hogar, para cualquier tipo de familia, ya sea familia nuclear monoparental, reconstituida, en acogimiento o adopción. También se puede adaptar a cualquier contexto educativo, formal o no formal.

¿En qué consiste? Pues en tres fases:

3.1. Listado de conflictos

Lo primero que hay que hacer es concretar al máximo, desde que se levantan hasta que se acuestan, todas aquellas decisiones que generan conflicto en el entorno familiar en ambas direcciones. Se realiza un listado, lo más concreto y claro posible, sobre aquellas conductas y decisiones que generan malestar emocional en el ámbito familiar. Se abordará en el siguiente capítulo, pero básicamente sería plantearse: ¿Qué decisiones toma nuestro hijo o hija que no nos gustan? O ¿qué decisiones tomamos que no les gustan?

3.2. Selección del color

Una vez descritos de una manera más específica el listado de conflictos, se agrupan en tres bloques. El criterio es fácil: ¿Quién debe ser el protagonista para la resolución del conflicto? ¿A quién le debe preocupar? ¿Quién tiene el control de la situación? ¿Quién debe tenerlo? La competencia parental consiste en delimitar los tres colores, de la siguiente manera:

Guión de la sesión

1. **Presentación del curso:** el formador realiza una breve presentación del curso en general.
2. **Presentación del grupo:** se usará una técnica de encuentro. Consiste en entregar una hoja a cada participante (Material 1) y se dan las siguientes instrucciones:
 1. Tienes que rellenar lo que pone en la hoja.
 2. Se deben escribir nombres diferentes.
 3. Hay que estar de pie todo el rato, y moviéndose por toda la sala.
 4. No vale poner la antena. Los nombres que se apuntan son a través de una pregunta a alguien.
3. **Entrada teórica:** presentación del semáforo inteligente.
4. El formador o formadora reparte un papel a cada participante con una de las situaciones abajo escritas en el Material 2. Tienen un minuto para pensar y poner un ejemplo de una situación familiar que tenga que ver con lo escrito en el papel. Puesta en común.

[13]

Existen fichas técnicas que explican cómo llevar las actividades

Material

Ficha con la técnica de encuentro

INSTRUCCIONES

Ponte de pie, y busca entre las personas de tu alrededor aquellas que tengan algo que ver con situaciones abajo indicadas. No puedes repetir nombre. Tienes 10 minutos.

Encuentra a una persona que:

- Le guste cantar mientras riega las plantas.
- Haya visto más de dos veces Hermano Mayor.
- Piense de la existencia de vida fuera de la Tierra.
- Se tenga que controlar el colesterol.
- Su último enfado en casa haya sido hace menos de 24 horas.
- Quiera cambiarse de imagen en breve.
- No tenga whatsapp.
- Tenga un disco de Camela en casa.
- Lleve más de seis meses sin ir al cine.
- Le encante ver El Intermedio.
- Adore planchar.
- Conozca a alguien que regale flores habitualmente.
- Le hayan dicho qué guapa/o estás hace poco.

Sugerencia metodológica específica

La técnica de encuentro

En el camino del grupo, el inicio es fundamental. Hay que tener en cuenta que cada participante acude al proceso formativo con una información previa que le genera unas motivaciones y unas expectativas. Entre ellas, es el momento inicial, donde cada cerebro anticipa o predice lo que cree que puede pasar. Hay padres y madres que manejan mejor la incertidumbre, y con ello ansiedad asociada a una situación de falta de control y de sentirse valorada o evaluada. Por eso es muy importante partir con una técnica que se aleje de lo habitual.

¿Qué es lo habitual? Pues una ronda de presentación. Uno dice su nombre, porque está en el curso, las edades de sus hijos/as... y ya los demás "copian" ese modelo, y repiten esa información. Y lejos de escuchar a los demás, están entrenándose en qué decir y cómo decirlo, sin riesgos, saliendo de lo normal. No vaya a ser que...

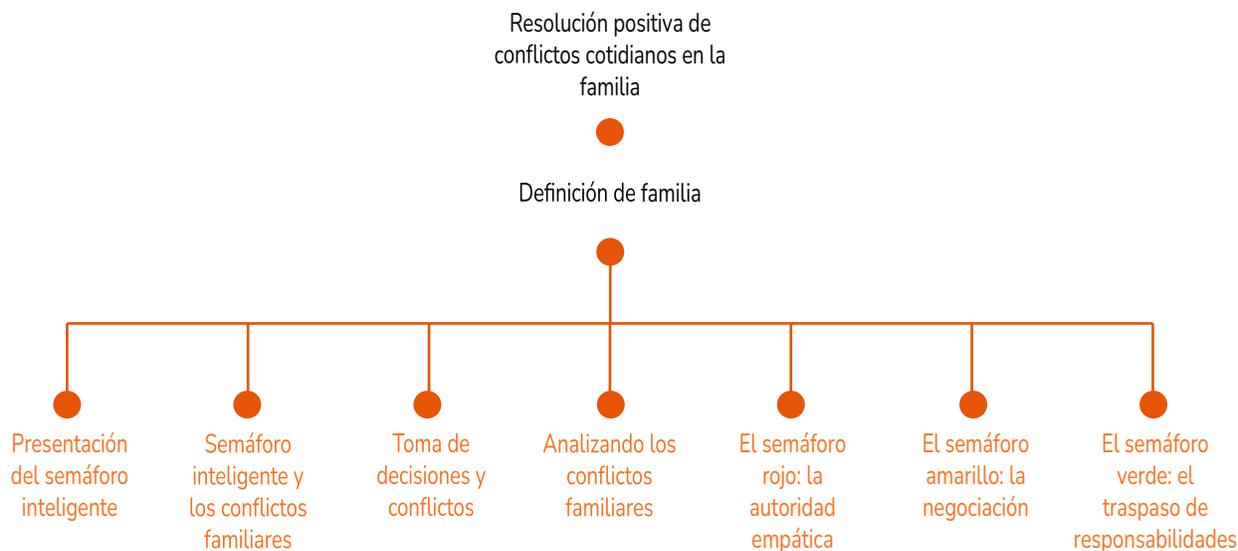
La técnica de encuentro rompe con esto. Y tiene innumerables ventajas:

- En menos de diez minutos prácticamente cada participante ha hablado o interactuado con la mayoría del grupo. Se aumenta el número de interacciones, y con ello se propicia el génesis de un buen clima grupal, clave para el aprendizaje.
- Cada uno aporta la información que le apetece, sin reglas ni compromisos. Y pregunta quien quiera.
- La ansiedad ante la evaluación disminuye. No se está evaluando lo que sabe cada uno sobre conflictos familiares, ni sobre qué hace en el curso, o cuáles son sus motivaciones o poniendo en duda sus competencias parentales. El trabajar contenidos no habituales aspectos que no tengan que ver nada con el curso, ayuda a reducir las resistencias y bloqueos.
- Es una técnica de "calentamiento" grupal. Se puede preguntar de inicio qué entien-

Cuenta con un formato complementario a cada ficha técnica que contiene sugerencias metodológicas para llevar a cabo las actividades

Figura 64. Visualización de la información del material didáctico "Resolución positiva de conflictos cotidianos en la familia".

El material está elaborado para ser implementado en clase por medio del diseño de una herramienta como el semáforo inteligente, que pretende dar a conocer las etapas de la resolución de conflictos. Además, se espera que en las sesiones escolares el alumnado pueda tener un proceso reflexivo. A continuación, se presenta el esquema de la estrategia de comunicación con la que cuenta este material didáctico:



En esta sesión se pretende... se especifican los objetivos que la sesión pretende conseguir y en función de los cuales está diseñado.

- Ideas clave a transmitir: se sintetizan las principales ideas que contienen los contenidos de la sesión.
- Contenidos de la sesión: son los contenidos expuestos en el manual del alumnado, para que el formador o formadora los tenga a mano en todo momento.
- Guión de la sesión: donde se precisa el desarrollo de la sesión, paso a paso, las diferentes fases de la sesión, la orientación metodológica.

- Sugerencia metodológica específica: cada sesión intenta tener algo especial desde el punto de vista de cómo llevarla a cabo. Así, en este apartado se aportan sugerencias para trabajar alguna dinámica o técnica concreta.
- Materiales: los documentos necesarios para trabajar la sesión se incluirán en este apartado. El formador o formadora deberá tener en cuenta que en el material del alumnado sólo vienen los contenidos, por lo que las fichas de trabajo, los documentos a usar en grupos han de prepararse antes de cada sesión.

Figura 65. Distribución de la información del material didáctico “Resolución positiva de conflictos cotidianos en la familia”. Elaboración propia 2022.

Finalmente, el cuarto material seleccionado se titula “Cómo resolver los conflictos familiares” de la Consejería de Familia y Asuntos Sociales de Madrid y es una herramienta que tiene como objetivo ayudar a solventar con mayor facilidad los conflictos que se originan en el ámbito familiar, para establecer relaciones positivas en las que las personas se sientan reconocidas y valoradas. Además, la perspectiva que maneja sobre el conflicto es que son una oportunidad de crecimiento y mejora de la comunicación.

Cómo resolver los conflictos familiares

erlo. No hay que desesperarse. uso, aunque a los padres les ste cambiar una determinada iera de actuar (ante una discu-, por ejemplo) pueden recono-dónde fallan y transmitir a sus s algo diferente. Los hijos no oducen inevitablemente nues-errores. Si, cuando éstos se lucen, los reconocemos, ellos den aprender algo positivo. Y otros también.

Rescatan situaciones reales por medio de narrativas

... y su hermano José desde muy ueños pelearon entre ellos por quier cosa, peleas que también apitieron con el menor de los her- ios. Cuando no eran capaces de iverlo por ellos mismos o cuando de ellos perdía en las peleas que tenían, recurrían a uno de los res solicitando que interviniera a desequilibrar así la batalla a su r. Lo mismo ocurría con los hijos Alex.

odos los padres tienen la misma acidad de tolerar las disputas a sus hijos. Algunos actúan nada : subir la tensión, otros cuando roduce el primer grito o la pri-a queja. Hay quienes no hacen a, excepto cuando la situación de terminar en violencia. Lo di-es saber qué hacer y cuándo, ira eso no hay recetas. Cuando padres sienten que no saben o hacer parar solucionar los flictos entre sus hijos, en la a de las ocasiones lo mejor que den hacer es no hacer nada. erar un poco más. Las disputas e hermanos pueden ser algo iral, no hay que darles mayor ortancia. Eso quiere decir que e quieren, y lo normal es que en en poco tiempo. Si los padres nterfieren demasiado pronto, n permitiendo que los conflictos desarrollen y solucionen en el acio donde corresponde, entre

ellos mismos. Eso es lo esperable también en la vida adulta, que las personas manejen sus diferencias en privado, sin la intervención de terceros. Aprender desde pequeños a resolver las disputas cotidianas, nos da herramientas para hacerlo a lo largo de la vida.

Una de las cuestiones más importantes en las relaciones entre hermanos es poder compartir juegos, experiencias, recuerdos e íntimos momentos familiares.

Sin embargo los padres deben tener en cuenta que:

Poner límites es necesario. Límites para que los hermanos manifiesten sus diferencias en los lugares o sitios que les corresponden (por ejemplo, en sus habitaciones y no en los espacios comunes de las casa, disputar entre ellos cuando no están otras personas presentes...). Los límites proporcionan control y muchas veces evitan comportamientos violentos. Esto es de suma importancia, pues los hijos desde muy pequeños necesitan límites de sus padres y de los demás adultos. Estos no sólo proporcionan control, también se-



Uso de cajas para resumir los puntos más relevantes del texto

La información es presentada por medio de lenguaje llano y a través de subtemas, estos pueden ser presentados como frases o por medio de preguntas.

Figura 66. Visualización de la información del material didáctico “Cómo resolver los conflictos familiares”.

Este material, está basado en el diálogo y el cambio de perspectiva ante situaciones complejas. Para lograr esto, se presenta una herramienta de comunicación eficaz y ejemplos de una posible aplicación en diversos escenarios, además, el material brinda información que puede ser utilizada en la vida cotidiana. A continuación, se presenta la organización de este material:



Figura 67. Distribución de la información del material didáctico “Cómo resolver los conflictos familiares”. Elaboración propia 2022.

Con el análisis anterior, se encontró que los materiales didácticos sobre HCRC tienen aspectos en común que pueden ser utilizados para realizar la información que contendrá el sitio web “vivir el conflicto”. Por un lado, al ser materiales hechos bajo los ejes de la ESI, estos muestran al conflicto como algo cotidiano y como una oportunidad de mejorar el diálogo y la convivencia familiar. Además, presentan herramientas para identificar las partes de un conflicto y las emociones que surgen al enfrentar uno.

Por otro lado, presentan las diferencias en los conflictos de acuerdo con las personas involucradas: conflictos entre parejas, conflictos entre madres, padres e hijos y conflictos entre hermanos. También, colocan a la persona a la que va dirigido el material como la encargada de fomentar una comunicación eficaz y, aunque, todos los materiales seleccionados son dirigidos a madres, padres y educadores, esta información se aplica a los adolescentes. Puesto que, en la perspectiva de la ESI son sujetos de derechos que están en un proceso de desarrollo de autonomía progresiva.

Por tanto, las historias que serán utilizadas como ejemplos de conflictos en el sitio web “vivir el conflicto” están basadas en sus testimonios y en el siguiente apartado se explica la selección de las mismas.

Documentación de los testimonios de los adolescentes

Para el desarrollo de las historias que construyen la interacción lúdica, se documentaron los testimonios de los adolescentes sobre los conflictos familiares a los que se enfrentan. Esta sistematización es a partir del tipo de familia con la que viven, el género y la situación económica que tienen. Además, se consideran los sentimientos que surgieron por la pandemia, pues de acuerdo a los parámetros de la Comunicación Asertiva del Center for

Integrated Healthcare (2013) estos influyen en la manera en la que las personas se enfrentan a un conflicto. En la siguiente tabla se muestra el resultado de los testimonios seleccionados:

Familia	Edad	Género	Sentimientos en la pandemia	Forma de enfrentar los conflictos familiares
Nuclear	18	Femenino	Sinceramente un poco perdida, pero en parte me ha servido un poco para comprender cosas de mí misma	Primeramente, guardé cierta distancia hasta que mi enojo disminuyera porque luego suelo contestar mal o muy seca, después pensando con claridad prefiero pedir una disculpa (si yo tuve la culpa), en caso de que no, estoy abierta al diálogo. Aunque pocas veces ocurre. En general siempre se me pasa el enojo y actuó como si no hubiera pasado nada.
Extendida	15	Femenino	Cansada, desmotivada y estresada	Por lo general no hablamos del tema, simplemente espero que pase un tiempo para que todo se calma y actuó normal
Nuclear	15	Masculino	Aburrimiento/ encierro	Tuve muchos problemas con mi familia y sigo teniendo aunque es muy difícil solucionarlos ya que la relación es distante

Monoparental	16	Femenino	Falta de conexión total con los integrantes de mi familia	Me pelie con mi papá por teléfono por unos problemas fuertes dejamos de tener comunicación con mis hermanos hablo de vez en cuando con mi mamá una que otra discusión, pero ya non vivo con ella y cuando la veo todo bien
No especificó	17	Femenino	No específico	Fueron algunos, realmente fue difícil emocionalmente para mí, eran problemas familiares como problemas existenciales. Debido a ellos, las ideas suicidas se hicieron presente en mi cabeza después de 5 años de haber planeado suicidarme

Tabla 11. Testimonios de los adolescentes de entre 15 a 18 años de Nezahualcóyotl utilizados para la elaboración de las historias para la experiencia lúdica. Elaboración propia 2022.

Con la información anterior, fue posible determinar un prototipo, en el que se usará el diseño de experiencia de usuario, la arquitectura de la información y la documentación para crear el material que se presentará en la página web “Vivir el conflicto” y se realizarán las visualizaciones necesarias para su posterior evaluación con los adolescentes de entre 15 a 18 años de Nezahualcóyotl.

Etapa 4. Vivir el Conflicto. construcción de un prototipo funcional

El objetivo de esta etapa es desarrollar un prototipo interactivo de alta fidelidad para evaluar el diseño de experiencia de usuario con los adolescentes de entre 15 a 18 años de Nezahualcóyotl y hacer mejoras en el diseño final.

Para lograr este objetivo, primero se propone el prototipo, que “es un modelo de un diseño interactivo que puede utilizarse como base para desarrollar mejoras en el diseño”

(Allanwood y Beare, 2015, p. 152). En el caso de la página web “Vivir el conflicto”, se desarrollaron los textos para las infografías (ver Anexo 3) y se creó un diseño base para unificar la estructura visual de los textos. El resultado se muestra en la siguiente imagen:

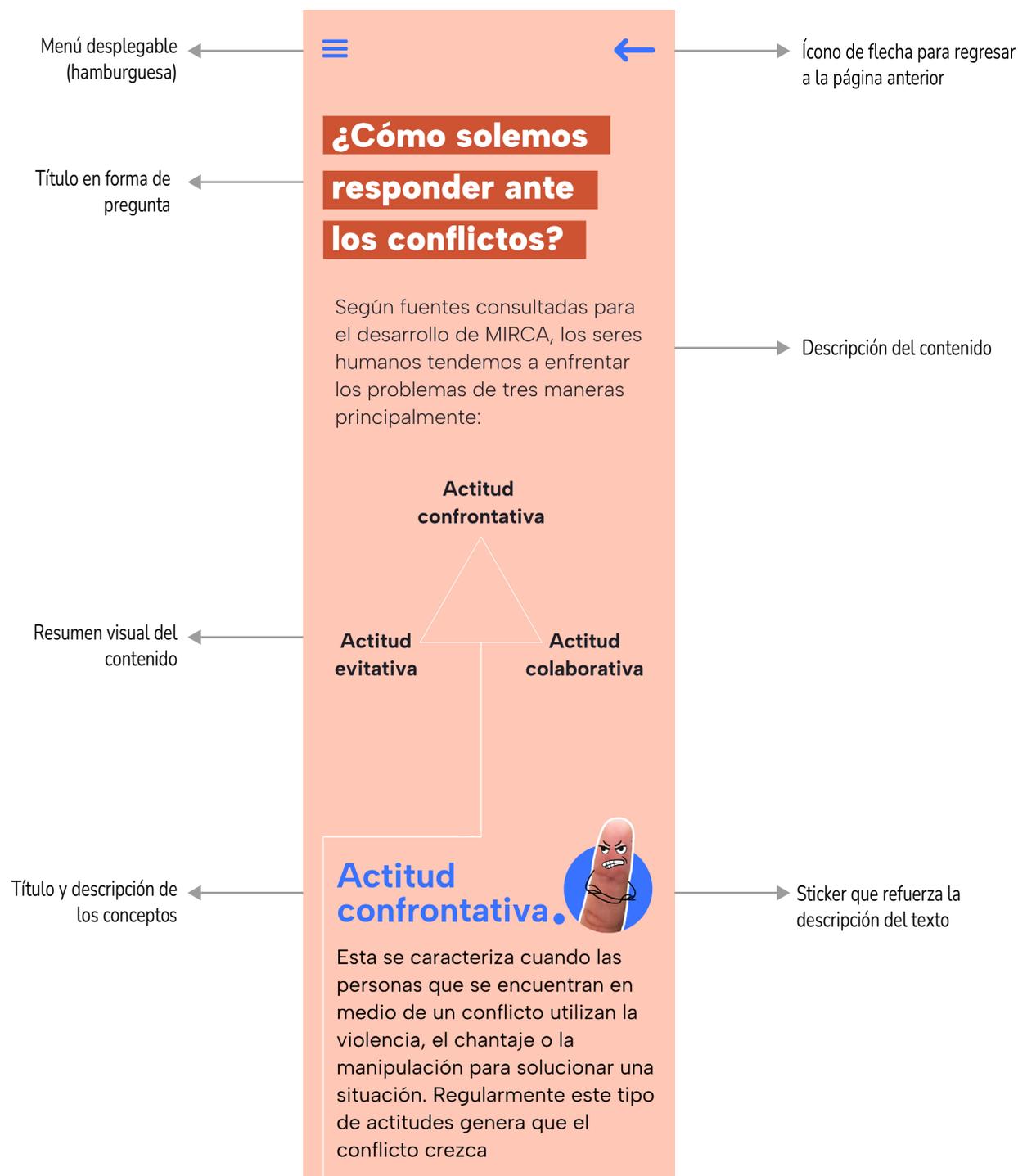


Figura 68. Visualización de las infografías sobre HCRC para la primera versión del prototipo interactivo. Elaboración propia 2022.

En cuanto a la visualización para la interacción lúdica. Se crearon tres historias (ver Anexo 4) que se muestran en tres partes: primero, la presentación de la persona que tiene el conflicto; después, se presentan las situaciones y finalmente se presentan las opciones de respuesta.

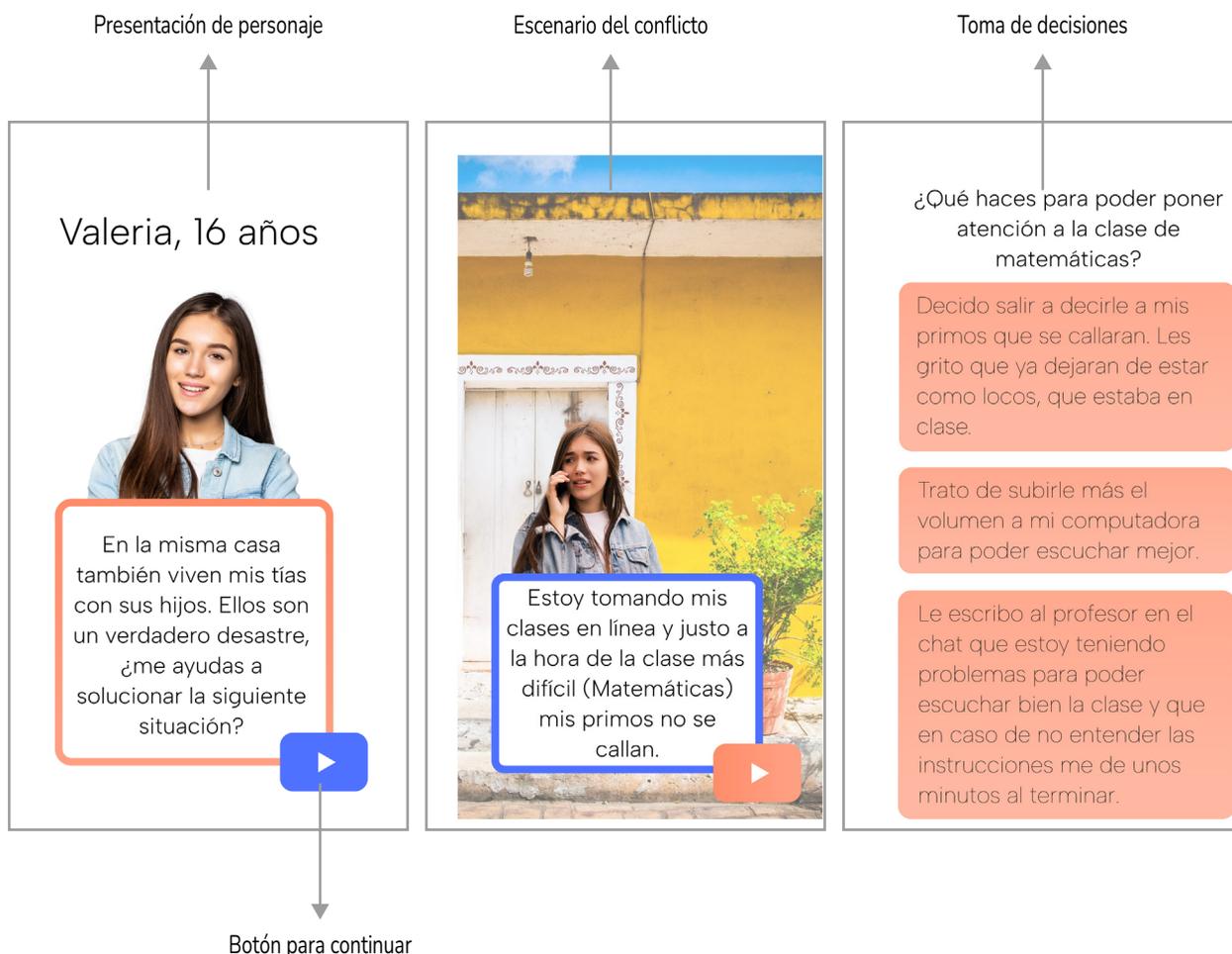


Figura 69. Visualización de las historias de la interacción lúdica para el prototipo. Elaboración propia 2022.

En cuanto a la toma de decisiones sobre el diseño, como se observa en las imágenes, el naranja es el color principal. Puesto que, es el color que representa al Día Naranja que “busca movilizar a la opinión pública y a los gobiernos para emprender acciones concretas con el fin de promover y fomentar la cultura de la no violencia” (Gobierno de México, [consultado el 15 de octubre del 2022], s.f.). En cuanto a los iconos usados para la navegación del sitio, estos están basados en la iconografía utilizada en YouTube, pues es el medio más consultado por los adolescentes.

Respecto a la paleta de colores, se seleccionaron cuatro opciones de acuerdo con los parámetros que los jóvenes externaron en las pruebas de interacción y el grupo focal. A continuación, se presentan las opciones de color de la prueba de usabilidad para que los adolescentes elijan los colores que les provoquen mayor efectividad:



Figura 70. Opciones de paleta de color para la prueba de usabilidad. Seleccionadas a partir de los colores HTML con su código hexadecimal para uso web. Elaboración propia 2022.

Finalmente, para la creación del sitio web se usó la herramienta de marvelapp.com, un sitio web que permite simular las interacciones digitales sin necesidad de programación. Con la primera versión del prototipo interactivo finalizada, se prosiguió a realizar la primera prueba de usabilidad con los adolescentes de 15 a 18 años de Nezahualcóyotl.

Primera prueba de usabilidad

La usabilidad de un sitio web se puede evaluar “mediante pruebas de usabilidad, las cuales involucran medir la ejecución de usuarios sobre la realización de ciertas tareas en un ambiente controlado” (Sánchez Morales et al, 2018, p. 27). Además, las pruebas de usabilidad permiten evaluar la efectividad, la eficiencia y la satisfacción que tienen los adolescentes con la experiencia de usuario presentada en el prototipo de alta fidelidad que se les presenta.

Las pruebas de usabilidad por lo general se dividen en tres técnicas: prueba con los usuarios, observación y preguntas a los adolescentes (Sánchez Morales et al, 2018). En las que las pruebas con los usuarios son a partir de tareas específicas para realizar

dentro del prototipo; la observación, en la cual los investigadores realizan anotaciones sobre las reacciones que tienen los adolescentes al realizar las tareas; y las preguntas permiten recibir respuestas concretas de parte de los adolescentes sobre su experiencia al realizar las tareas.

La primera prueba de usabilidad (ver Anexo 5) está conformada por cinco tareas que realizaron 12 adolescentes (6 mujeres y 6 hombres) de 15 a 18 años de Nezahualcóyotl. A continuación, se describen las tareas y el objetivo que tienen:

1. *Tarea 1. Que la persona abra la aplicación y lea la introducción.* Esta tarea nos permitirá observar el primer acercamiento del usuario con el prototipo y evaluar si comprende para qué está hecha la experiencia de usuario
2. *Tarea 2. Que la persona elija correctamente el menú de ¿Qué es un conflicto? y logre encontrar la definición.* Esta tarea nos permite observar el entendimiento de los adolescentes frente a los contenidos que plantea la página web
3. *Tarea 3. Que la persona identifique la interacción lúdica y la realice hasta llegar al resultado.* Esta tarea nos permite observar la facilidad de navegación, así como entendimiento de la dinámica que plantea la interacción lúdica.
4. *Tarea 4. Que la persona elija una herramienta de comunicación de acuerdo al resultado obtenido en la experiencia interactiva.* Esta tarea nos ayuda a evaluar si la dinámica de la experiencia es comprensible y su utilidad para los adolescentes.
5. *Tarea 5. Que la persona lea la información sobre “¿Cómo respondemos ante los conflictos?” y que elija el color que mejor le queda.* Esta tarea nos ayuda a evaluar las paletas de colores y elegir con la que sintieron mayor afectividad.

Resultados

Después de la aplicación de la primera prueba de usabilidad —realizada en octubre del 2022 en la escuela secundaria Albert Einstein No. 195 en Nezahualcóyotl, estado de México— se obtuvieron los siguientes resultados:

	Tarea 1	Tarea 2	Tarea 3	Tarea 4
Grado de dificultad	Fácil	Fácil	Fácil	Fácil
Observación del aplicador	Los usuarios no supieron identificar dónde dar clic para cerrar las pantallas iniciales	Los usuarios tuvieron dificultad en identificar el menú de hamburguesa	Los usuarios no comprendieron la iconografía de regreso ni continuar dentro de la interacción	Los usuarios no tenían claro qué continuaba después de los resultados

Percepción del usuario ante la tarea	Los usuarios lograron identificar el objetivo de la herramienta digital	Hay una adecuada comprensión del concepto “conflicto”, pero se sugiere el uso de menos texto	Los usuarios eligieron la familia que más representaba a la suya. Encontraron sencilla la navegación y relevante las historias por su grado de compatibilidad con la realidad del usuario	Los materiales tienen información de utilidad, pero hay mucho texto
Aprendizaje para el equipo	La señalética de la aplicación no es clara para los usuarios, además de que la información presentada es irrelevante	Los íconos utilizados no son nativos de los usuarios, ellos acostumbrar a dar clic en el centro de la pantalla o a los elementos dentro de ella.	Los íconos de navegación no les hacen sentido a los usuarios.	EL acceso a los materiales debe de ser más claro y en ellos utilizar menos texto
Rubro que impacta	Usabilidad e interacción	Interactividad, navegabilidad y usabilidad	Interactividad y usabilidad	usabilidad, navegabilidad e interactividad

Tabla 12. Resultados de la aplicación de la primera prueba de usabilidad del prototipo interactivo de la página web “Vivir el conflicto” Elaboración propia 2022.

Respecto a la selección de color, la paleta cromática con la que los adolescentes sintieron mayor afectividad fue la opción 4. Puesto que, la perciben más divertida y atractiva. Además, mencionaron que los fondos azules hacen que resalten más los títulos en naranja y los stickers que los acompañan, por lo que es más llamativo para su lectura.



Figura 71. Paleta de colores seleccionada por los adolescentes para el sitio web "vivir el conflicto". Elaboración propia 2022.

Modificaciones al diseño del prototipo para la página web "Vivir el conflicto"

Con los resultados obtenidos en la primera prueba de usabilidad se realizaron modificaciones a la estructura de la información con el fin de hacer más accesible el contenido para los adolescentes. A continuación, se muestra el resultado de la nueva distribución de los elementos:

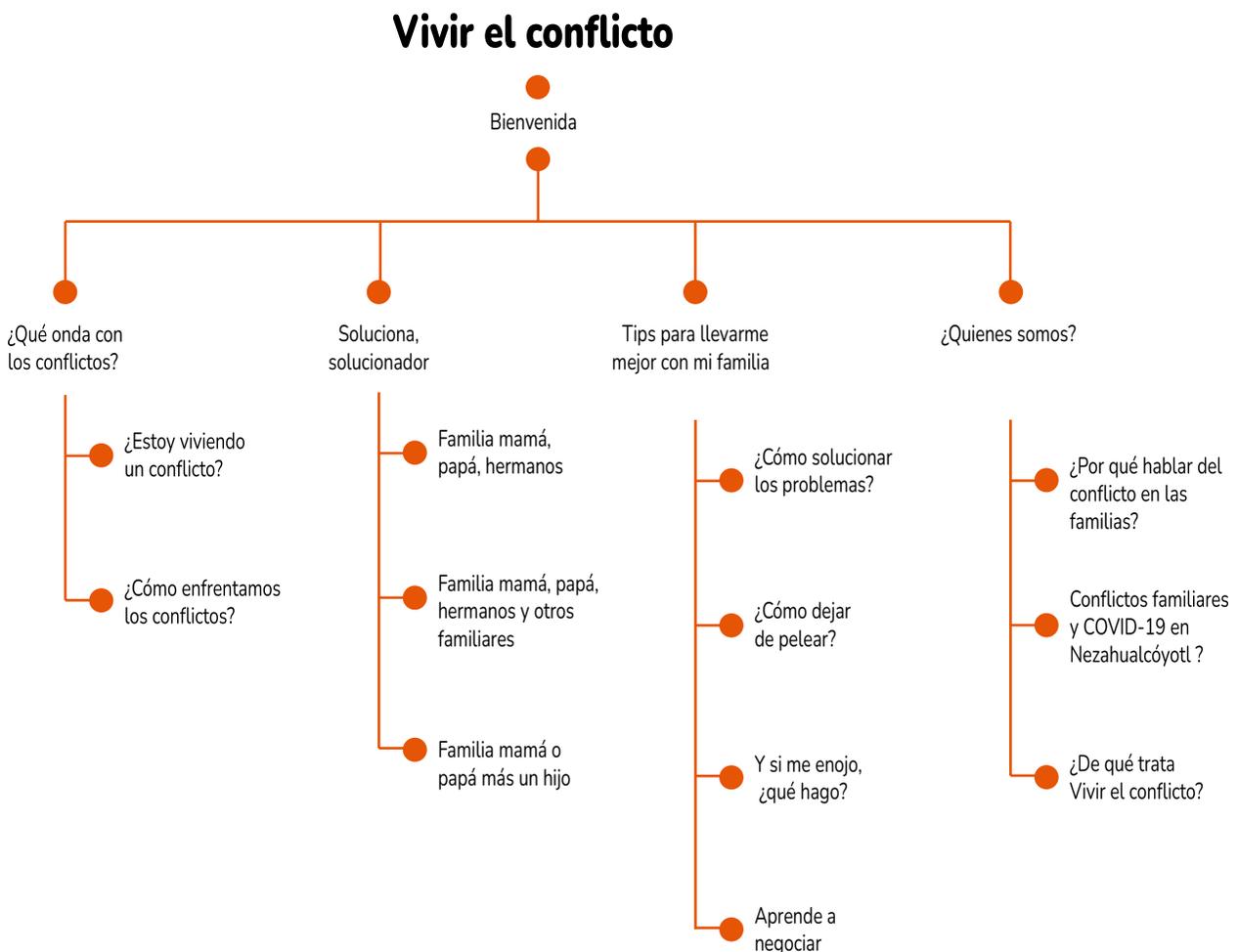


Figura 72. Nueva estructura de la información para el sitio web "vivir el conflicto". Elaboración propia 2022.

En esta nueva distribución de los elementos que conforman la página web se introdujo al personaje DEDODADO, que previamente se utilizó en los stickers para que sea el encargado de dar la bienvenida a los adolescentes y explicar el contenido y funcionamiento del sitio web. Puesto que, en la prueba de usabilidad se evidenció que los jóvenes no tuvieron clara la forma de iniciar la experiencia del sitio web ni la funcionalidad del mismo.



Figura 73. Nueva versión en el diseño de experiencia de usuario para el sitio web "vivir el conflicto". Elaboración propia 2022.

Además, se redujo la cantidad de texto tanto en los títulos como en las infografías de las HCRC y se modificaron algunos conceptos para que fueran más afines al lenguaje que los jóvenes utilizan. A continuación, se muestra el nuevo diseño de las infografías:

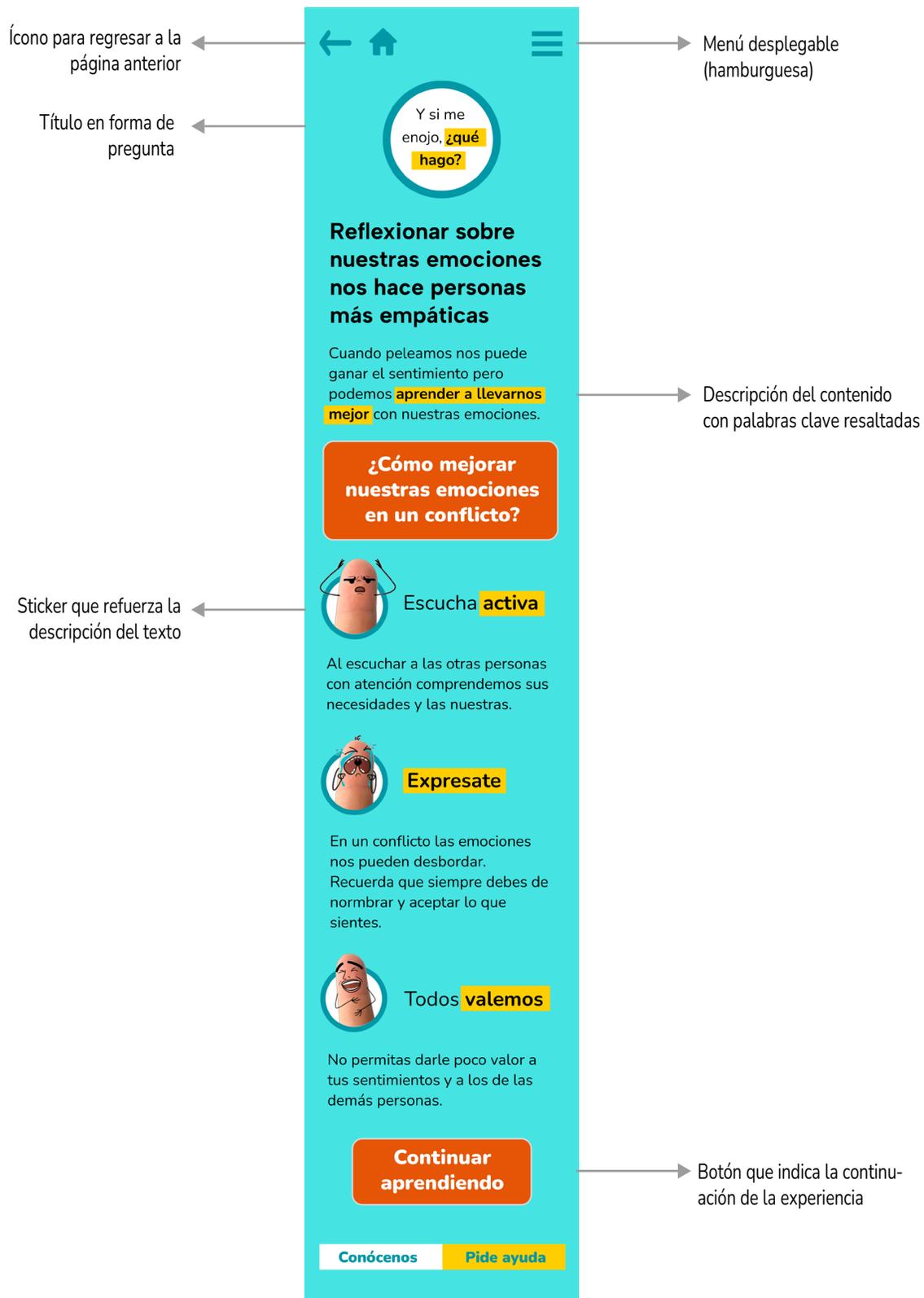


Figura 74. Nueva versión del diseño de infografías sobre HCRC para el sitio web "vivir el conflicto". Elaboración propia 2022.

Finalmente, en la experiencia lúdica se modificaron los iconos de “continuar” por una flecha de tres triángulos que, según los comentarios de los jóvenes, les son más familiares para entender dónde dar clic para continuar con la experiencia.



Figura 75. Nueva versión del diseño de la experiencia lúdica para el sitio web “vivir el conflicto”. Elaboración propia 2022.

Con las modificaciones hechas en el prototipo de la página web “Vivir el conflicto” se realizó una segunda prueba de usabilidad con 12 adolescentes de entre 15 a 18 años de Nezahualcóyotl, para evaluar la efectividad, accesibilidad y funcionalidad de esta nueva versión.

Segunda prueba de usabilidad

La segunda prueba de usabilidad (ver Anexo 6) está conformada por cuatro tareas que realizaron 12 adolescentes (7 mujeres y 5 hombres) de 15 a 18 años de Nezahualcóyotl. A continuación, se describen las tareas y el objetivo que tienen:

1. *Tarea 1. Que la persona abra la aplicación y lea la bienvenida.* Esta tarea nos permitirá observar el primer acercamiento del usuario con el prototipo y evaluar si comprende para qué está hecha la experiencia de usuario
2. *Tarea 2. Que la persona elija correctamente el menú de ¿Qué onda con los conflictos? y logre encontrar la definición de conflicto.* Esta tarea nos permite observar el entendimiento de los adolescentes frente a los contenidos que plantea la página web
3. *Tarea 3. Que la persona identifique la interacción lúdica y la realice hasta llegar al resultado.* Esta tarea nos permite observar la facilidad de navegación, así como entendimiento de la dinámica que plantea la interacción lúdica.
4. *Tarea 4. Que la persona elija una herramienta de comunicación de acuerdo al resultado obtenido en la experiencia interactiva.* Esta tarea nos ayuda a evaluar si la dinámica de la experiencia es comprensible y si es útil para los adolescentes.

Resultados

Después de la aplicación de la primera prueba de usabilidad que se realizó en noviembre del 2022 en la escuela secundaria Albert Einstein No. 195 en el municipio de Nezahualcóyotl en el Estado de México, se obtuvieron los siguientes resultados:

	Tarea 1	Tarea 2	Tarea 3	Tarea 4
Grado de dificultad	Muy fácil	Fácil	Muy fácil	Fácil
Observación del aplicador	Los adolescentes lograron comprender la continuidad de la página web a partir de los botones.	Los botones son una buena herramienta para que el usuario comprenda cómo seguir	Los usuarios no tuvieron ningún problema con la navegación de la experiencia, pues la flecha de tres triángulos les es familiar	Los botones permitieron que los adolescentes pudieran continuar con las HCRC

Percepción del usuario ante la tarea	Los usuarios lograron identificar el objetivo de la herramienta digital y el uso del personaje DEDODADO	Comprenden bien el concepto de “conflicto” y les gusta que la explicación sea con poco texto y ejemplos	Los adolescentes eligieron la historia de acuerdo a cómo está conformada su familia en la realidad. Les parece que los conflictos presentados son algo que sí pasa y se sintieron afines al resultado que obtuvieron	Les gusta que los materiales tuvieran poco texto, con lenguaje comprensible y dividido en ejemplos que puedan usar en su vida cotidiana
Aprendizaje para el equipo	Los botones son un buen elemento para guiar al usuario y el personaje tiene buena aceptación en los adolescentes	Los stickers, títulos y ejemplos ayudan a que el usuario se mantenga interesado y comprenda el texto	Los íconos de navegación resultan familiares para los usuarios	Los materiales deberían de tener más de 5 ejemplos, pues es lo que más recuerdan los jóvenes después de leer el material
Rubro que impacta	Usabilidad e interacción	Interactividad, navegabilidad y usabilidad	Interactividad y usabilidad	usabilidad, navegabilidad e interactividad

Tabla 13. Resultados de la aplicación de la segunda prueba de usabilidad del prototipo interactivo de la página web “Vivir el conflicto” Elaboración propia 2022.

Con la aplicación de la segunda prueba de usabilidad se comprobó que el prototipo de la página web “Vivir el conflicto” cuenta con una versión final que es de utilidad para los adolescentes de 15 a 18 años de Nezahualcóyotl. Además, la experiencia de usuario cuenta con los elementos necesarios de interacción y navegación para reducir

la frustración de los jóvenes, pues se redujo la falibilidad²⁶ con la implementación de las flechas y botones que permiten corregir los “pasos en falso” que podrían tener los usuarios. A continuación, se muestra la versión final del prototipo funcional del sitio web “Vivir el conflicto”.

Diseño final de la experiencia de usuario del sitio web “Vivir el conflicto”

El objetivo de este apartado final es describir la integridad del diseño del sitio web “Vivir el conflicto”. Por lo que, se muestran sus elementos de la siguiente manera:

1. Paleta de colores
2. Tipografía
3. Wireframes
4. Navegación
5. Soluciona solucionador. Experiencia lúdica para el aprendizaje

Paleta de colores

La paleta de colores elegida pertenece al código hexadecimal para sitios web HTML. Como se explicó anteriormente, la base es el color naranja por su vínculo con el día naranja para la prevención de la violencia creado por la ONU (Gobierno de México, 2019). Además, es una paleta con colores complementarios (naranja y azul) y sus análogos con variantes de valor. A continuación, se muestra la paleta de colores y su versión para personas con daltonismo.

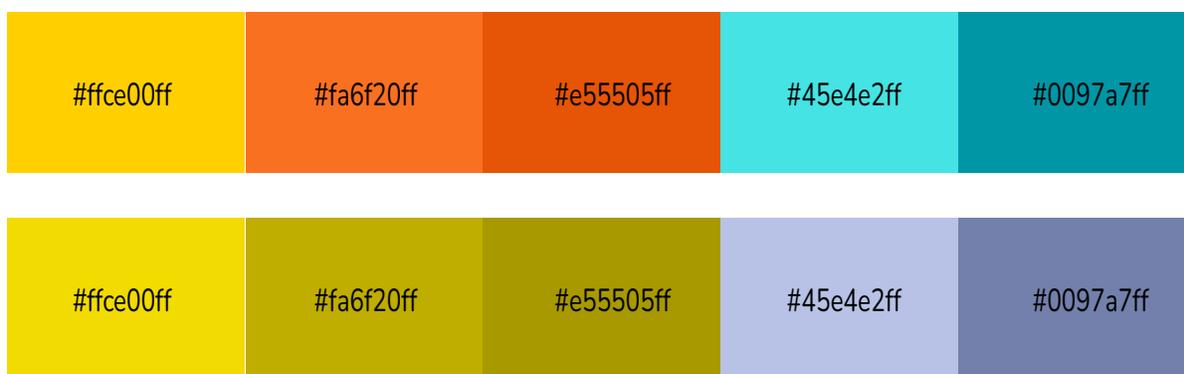


Figura 76. Paleta de colores y su versión para personas con daltonismo para el sitio web “vivir el conflicto”. Elaboración propia 2022.

26 “Los expertos en falibilidad han definido diferentes tipos de errores. Un “paso en falso” es cuando el usuario pretende actuar de manera correcta pero sin darse cuenta realiza una acción incorrecta.” (Allanwood, 2015, p. 58)

Tipografía

La tipografía utilizada es Nunito sans²⁷, pues es una familia de uso libre que está diseñada para uso web. En la página se utilizan tres fuentes: 1) Nunito gruesa para los títulos, 2) Nunito negrita para las palabras clave resaltadas en el texto y 3) Nunito regular para el cuerpo del texto.

Nunito regular

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Nunito bold

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Nunito black

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Figura 77. Tipografía para el sitio web "vivir el conflicto".

Wireframes

La composición del sitio web está dividida en tres: Primero, el diseño de los menús que están distribuidos a partir de círculos; segundo, el diseño de las infografías para los materiales de HCRC y, en tercer lugar, la distribución de la información de la interacción lúdica.

Además, el diseño del sitio web mantiene una identidad gráfica representada por las placas de colores que resaltan los títulos y las palabras clave, los círculos que indican las distintas secciones y los botones que permiten continuar la experiencia. A continuación, se muestra la composición de los wireframes para los menús del sitio web, las infografías y la experiencia lúdica:

27 Nunito es una superfamilia tipográfica sans serif bien equilibrada, con 2 versiones: El proyecto comenzó con Nunito, creado por Vernon Adams como una terminal sans serif redondeado para tipografía de exhibición. Jacques Le Bailly lo amplió a un juego completo de pesas y una versión de terminal regular no redondeada que lo acompaña, Nunito Sans. (Google fonts, s.f)

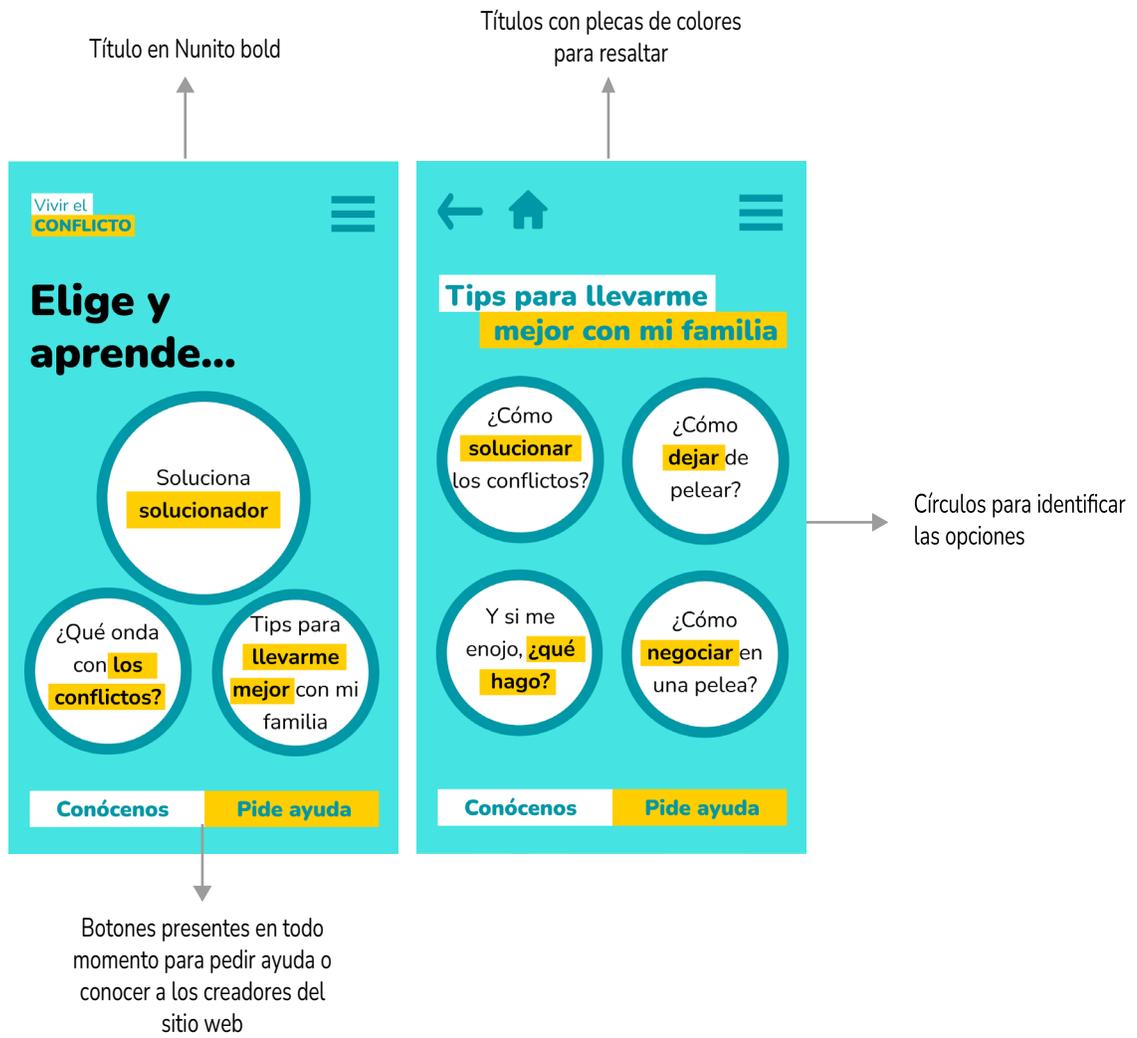


Figura 78. Wireframes de los menús del sitio web "vivir el conflicto".

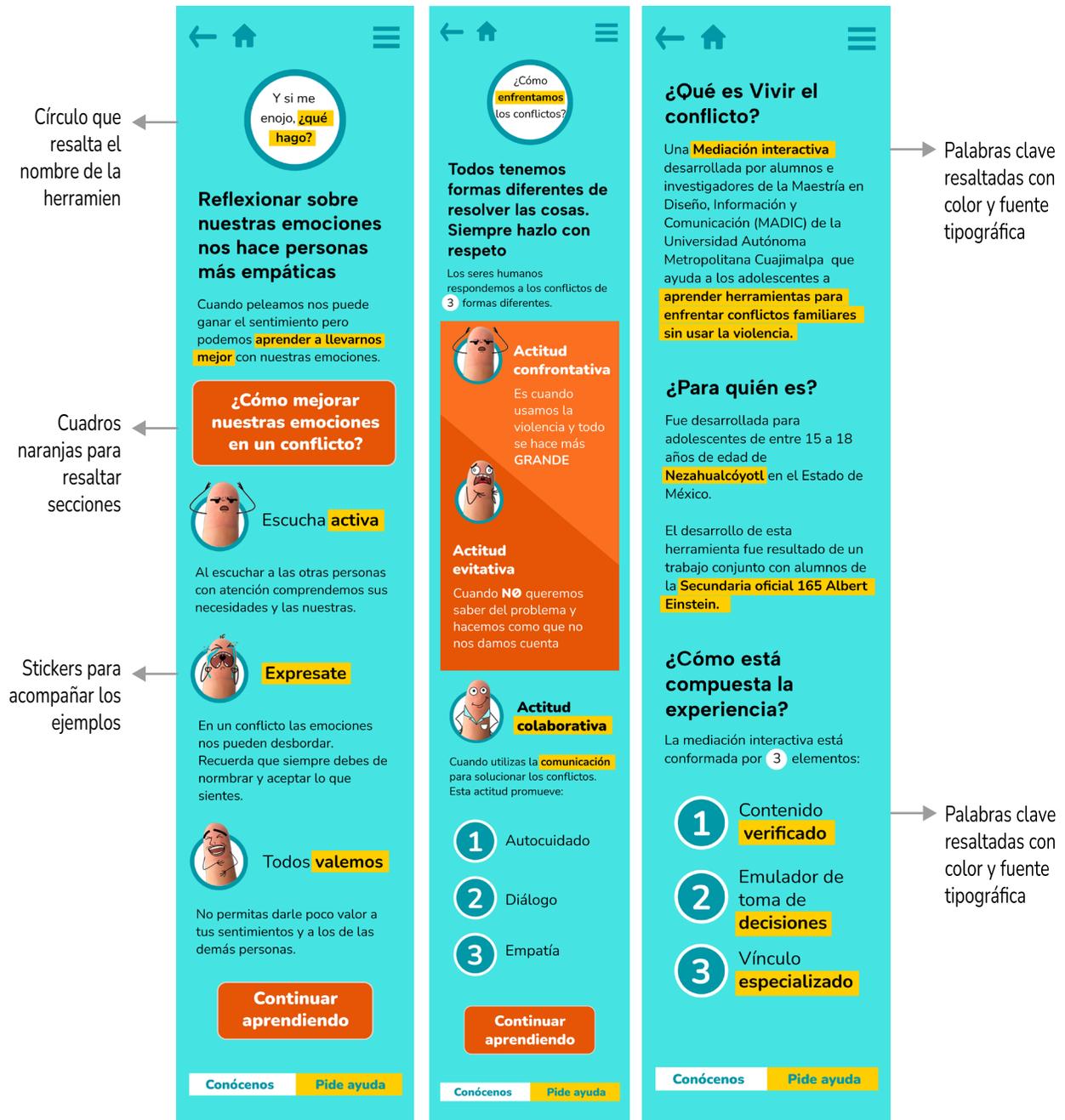


Figura 79. Wireframes de las infografías del sitio web "vivir el conflicto".

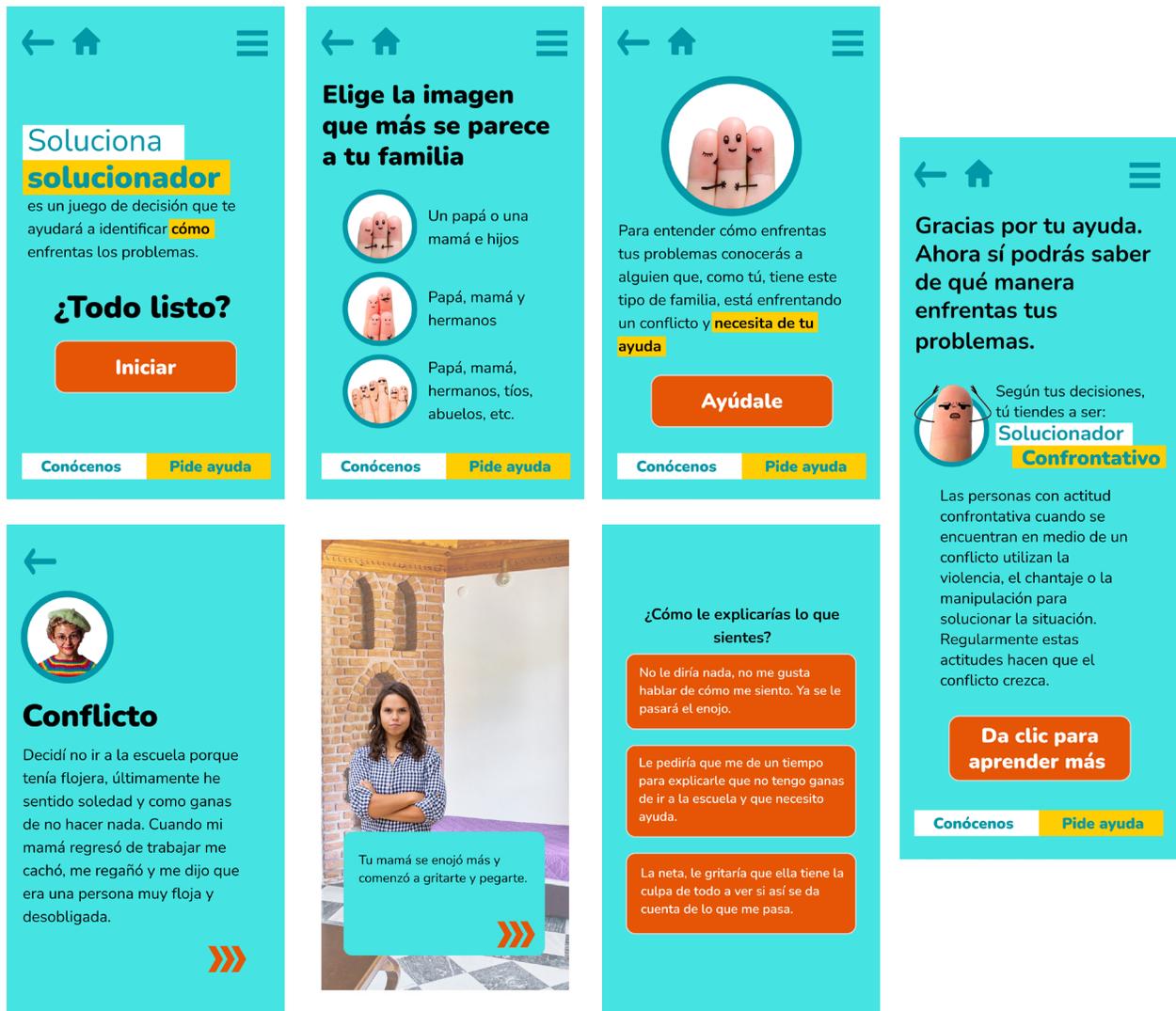


Figura 80. Wireframes de la experiencia lúdica del sitio web "vivir el conflicto".

Navegación

La navegación de la experiencia de usuario en la página web "Vivir el conflicto" permite que el usuario pueda regresar a sus pasos anteriores y volver a los diferentes menús cuando lo desee, pues todo el sitio web está conectado. Esto es para mejorar la productividad²⁸ del tiempo que el usuario permanezca en la página y reducir la falibilidad en el usuario.

²⁸ "Productividad es la palabra que utilizamos para describir el enfoque particular de una tarea. puede medirse los niveles de productividad registrando el tiempo utilizado para realizar una tarea y valorando qué se ha producido" (Allanwood, 2015, p. 74)

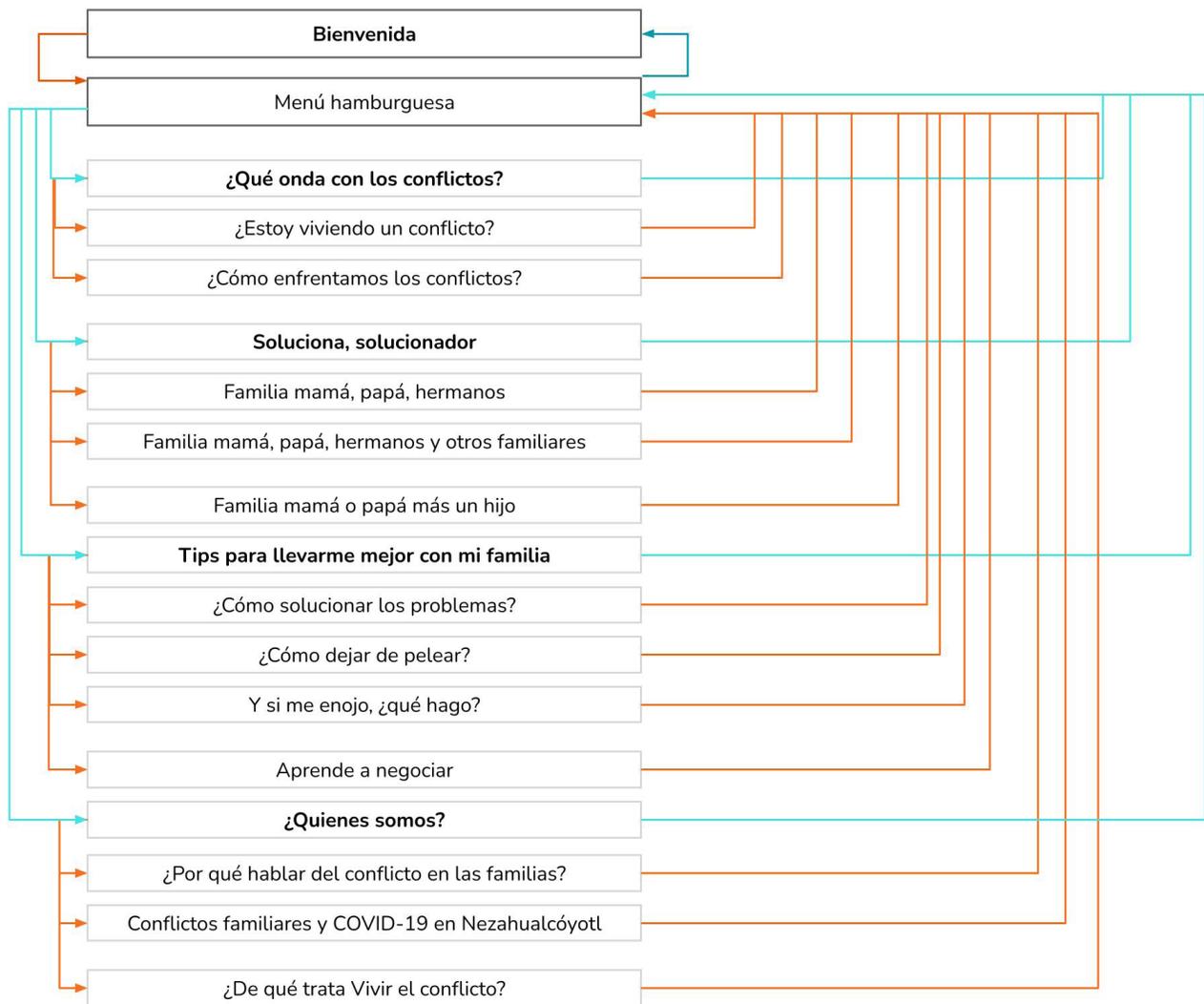


Figura 81. Navegación de la página web “Vivir el conflicto”. Elaboración propia 2022.

Soluciona solucionador. Experiencia lúdica para el aprendizaje de HCRC

Después de la aplicación de las dos pruebas de usabilidad se logró afianzar la estructura de la experiencia lúdica para el aprendizaje de HCRC. Este apartado fue renombrado “soluciona solucionador” ya que el título permite un juego de palabras atractivo y retador para el usuario. También, gracias a esta verbalización es posible comunicar la importancia de la autonomía relativa de los adolescentes en la resolución de conflictos, esto ya que “soluciona solucionador” se basa en la premisa del sujeto activo para la confrontación de la vida cotidiana.

De acuerdo a los resultados obtenidos durante las dos pruebas de usabilidad de las

dos versiones de solución, los adolescentes dijeron estar de acuerdo con las historias que se presentaban en la experiencia, esto ya que “son situaciones que he vivido con frecuencia actualmente” por esta razón se mantuvieron las tres narrativas con las que los adolescentes pueden realizar la interacción:

1. *Narrativa de familia extendida.* En esta el conflicto a solucionar se sitúa con una adolescente que está tomando clases en línea y no logra poner atención ya que sus primos están haciendo mucho ruido
2. *Narrativa de familia monoparental.* El conflicto en esta historia se desarrolla cuando la mamá del personaje principal, quien sale todos los días a trabajar y deja sólo a su hijo, descubre que el adolescente no ha ido a la escuela y se la ha pasado jugando videojuegos
3. *Narrativa familia nuclear.* En esta opción los adolescentes tienen que solucionar el conflicto que tiene un joven con su mamá y papá cuando intenta salir a jugar con sus amigos, pero no lo dejan ya que tiene que ayudar con el negocio familiar.

Cada historia tiene tres opciones de respuesta ante la confrontación del problema; una presenta una posibilidad agresiva/confrontativa, otra de ellas se basa en respuestas que evitan el conflicto y finalmente, una de las opciones presenta una solución asertiva al conflicto. Conforme los adolescentes van seleccionando las posibles soluciones al conflicto la historia va tomando diferentes aristas del conflicto inicial.

Las pruebas de estructura que dan forma a este mapa de decisión están basadas en el concepto de comunicación asertiva del Center for Integrated Healthcare (Hunter, C. L. et al, 2009) quienes definen las estructuras de decisión que usualmente los seres humanos realizan cuando se enfrentan a los problemas. Según este documento las personas podemos enfrentar los conflictos desde la posibilidad, la agresividad y la asertividad y cada una de estas formas pueden desatar diferentes conductas en la otra persona que pueden agravar o detener el conflicto.

Assertiveness Is Simple but Hard

NonAssertive (Passive)		Assertive (Tactful)		Aggressive (Rude)
☹ H onest	✓	H onest	✓	H onest
✓ A ppropriate	✓	A ppropriate	☹	A ppropriate
✓ R espectful	✓	R espectful	☹	R espectful
☹ D irect	✓	D irect	✓	D irect

Assertiveness involves respecting your rights and the rights of others.

Figura 82. Tabla de características en los mensajes que usualmente los seres humanos construimos para resolver los conflictos de la vida cotidiana (Hunter, C. L., Goodie, J. L., Oordt, M. S., & Dobmeyer, A. C., 2009)

En la figura anterior se pueden observar las bases y características de cada uno de los tipos de mensajes que existen cuando las personas enfrentan un conflicto. Basado en esta tabla es que se construyeron las posibilidades de decisión que tienen los usuarios cuando están en contacto con la sección “soluciona solucionador” (ver Anexo 2).

La primera situación que se les presenta a los adolescentes en la interacción para el aprendizaje permite explorar cómo los adolescentes se sienten ante el conflicto; es decir, si son capaces de comunicar de manera afectiva sus sentimientos. La segunda pregunta que se plantea a los usuarios tiene el objetivo de confrontar a los adolescentes a situaciones de violencia hipotética y observar cómo reaccionan a este escenario. Y finalmente, la última pregunta que se hace en la interacción permite observar de qué manera confrontan los adolescentes la situación desde un escenario de resolución final; es decir, se orilla a los usuarios a hacer acuerdos con la otra persona para cerrar el conflicto.

Estas modificaciones y nueva estructura de la sección de interacción para el aprendizaje permiten solidificar la propuesta en tres sentidos. Uno, permite construir situaciones que son cercanas y afines a la realidad de los adolescentes. Dos, con las interacciones de los usuarios es posible obtener datos relevantes sobre la manera en que los jóvenes enfrentan sus problemas en tres aristas: al comunicar sus sentimientos, al enfrentar situaciones de violencia y abuso y por último en situaciones de negociación. Finalmente, gracias a la modificación del instrumento, se mejora la navegación e interacción ya que en esta última versión el texto y situaciones se plantearon con lenguaje llano y con mayor economía en el texto.

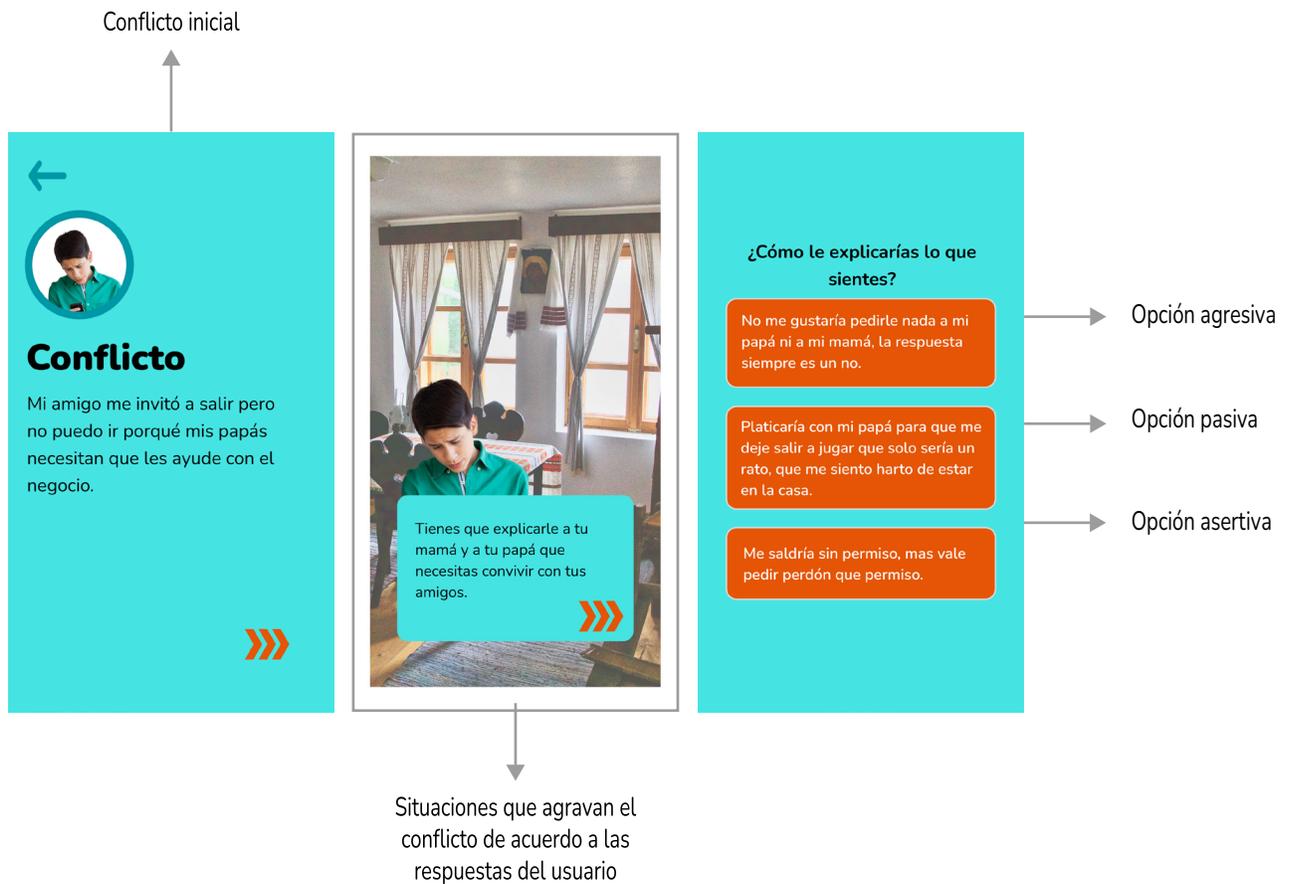


Figura 83. Estructura de la toma de decisiones en la experiencia lúdica de la página web “Vivir el conflicto”. Elaboración propia 2022.

Conclusiones finales

El desarrollo de la presente investigación permitió la reflexión sobre diversos puntos teóricos y prácticos que se conjuntan al pensar sobre la aplicación de la Educación Sexual Integral en México. También, gracias a la solución de ciencia aplicada desarrollada desde metodologías de acción participativa, se pudo observar, rescatar y atender las necesidades pedagógicas que tienen los adolescentes respecto a su sexualidad; así como, contemplar las nuevas formas de aprendizaje basadas en el uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. A continuación, se desglosarán diversos aspectos concluyentes que los integrantes del proyecto consideramos relevantes reflexionar posterior al trabajo de investigación y propuesta de solución que se han realizado.

El primer punto de reflexión y conclusión se refiere al modo en que la ESI se ha implementado en el país. Como se sustentó en este trabajo, las currículas que se ofertan en las escuelas mexicanas y en las campañas nacionales de educación sexual centran sus esfuerzos en temas relacionados a la salud sexual y reproductiva; sin embargo, dada la evidencia encontrada en el trabajo de campo, para el desarrollo integral de los alumnos respecto a su sexualidad y el fomento de la autonomía progresiva, es relevante la exploración de los otros seis ejes de la ESI²⁹.

En ese sentido, gracias al trabajo mano a mano con los adolescentes se observó que, debido al contexto de confinamiento por la COVID-19, que enfrentaron los jóvenes y sus familias, se evidenciaron necesidades educativas sobre sexualidad no sólo respecto a la salud sexual y reproductiva (prevención de embarazos en adolescentes o transmisión de infecciones sexuales), sino que otros aspectos como la convivencia sin violencia o la necesidad de aprender nuevas herramientas de comunicación para la resolución de conflictos y la consolidación de vínculos; ganaron gran relevancia. Esto ya que, según los adolescentes y sus profesores, es urgente contrarrestar la falta de convivencia social entre pares y el uso desmedido de plataformas digitales como principal medio de información respecto a dudas sobre el tema.

La apertura de las currículas sobre educación sexual integral a temas como los conflictos familiares, o incluso los derechos sexuales, permiten ampliar los panoramas y escenarios de acción que la educación sexual integral puede tener en la población nacional. Lo anterior, ya que el debate social sobre la ESI no sólo se centraría en aspectos básicos como lo es la enseñanza sobre la reproducción, las relaciones sexuales la salud sexual a las niñas, niños y adolescentes, pues la apertura de otros ejes temáticos, no sólo beneficia a los jóvenes respecto al contexto pandémico actual, sino que se podría sensibilizar a diversos sectores más conservadores de la sociedad frente a la educación sexual de manera más integral.

Esta integralidad educativa en materia de sexualidad brindaría igualdad de condiciones a la enseñanza de temas como la familia y el aprendizaje de herramientas para la sana convivencia y el desarrollo completo de las personas con respecto a la salud sexual y

29 El modelo de la Educación Sexual Integral se basa en siete principales ejes temáticos: derechos, género, diversidad, relaciones, cuerpo y promoción de la salud y afectividad. Cada uno de estos ejes abona a la reflexión de diversos temas como el Aprendizaje de Herramientas de Comunicación para la Resolución de conflictos familiares con perspectiva de género.

reproductiva, que tradicionalmente sólo se enseña cuando se habla de ESI, ya que estas temáticas no son pensadas, en su mayoría, como aspectos que construyen la sexualidad humana.

En palabras de Mariana Dapuez (2019), experta en la implementación de la ESI en Argentina, el ingreso de la Educación Sexual Integral desde temas más diversos como la resolución de conflictos en adolescentes es una excelente puerta de entrada a la perspectiva educativa que facilita la aceptación de la ESI por parte de la sociedad. Por esta razón, la investigación y propuesta de solución de ciencia aplicada que se brinda en este proyecto tiene gran valor en la reflexión del tema en el país, pues muestra una manera innovadora de presentar a la nueva perspectiva desde escenarios más sensibles y cercanos a la realidad contemporánea de los adolescentes.

En el desarrollo de la propuesta de ciencia aplicada que se plantea en el presente trabajo se reconocen los aspectos fundamentales que sustentan el eje denominado “relaciones”, el cual es la puerta de entrada a la reflexión de otros temas que son parte de la ESI, incluidos aquellos que hablan de la salud reproductiva. En el proyecto se pueden observar situaciones y contenidos reflexivos que impactan en los puntos básicos del eje. Estos son:

- Comprender los factores que fomentan relaciones mutuamente satisfactorias, responsables y seguras
- Enfatizar que las relaciones se basan en la igualdad, la comunicación y el respeto, y la posibilidad de decisión de los integrantes del vínculo socio-afectivo
- Desarrollar la capacidad de negociación, asertividad y resolución de problemas sin recurrir a la violencia
- Concientizar sobre la posibilidad de emprendimiento de acciones legales ante un caso de violencia o discriminación en cualquier tipo de relación
- Fomentar que las personas tengan la libertad de dar su consentimiento y la capacidad de negociar prácticas sexuales más seguras que prevengan las infecciones de transmisión sexual, incluyendo el VIH, y los embarazos no deseados

Con el cumplimiento de estos lineamientos, que se ven reflejados en el contenido que existe en la propuesta de solución del proyecto titulada “Vivir el conflicto”, se asegura el desarrollo de autonomía progresiva de las niñas, niños y adolescentes que interactúan con la propuesta de solución. Esta afirmación la podemos hacer no solamente por el cumplimiento cabal de cada uno de los puntos antes expuestos y que han sido probados científicamente por los desarrolladores de la ESI; sino porque en las pruebas realizadas con adolescentes respecto a la usabilidad del entorno digital se observó como estos, después de interactuar con la página web, se cuestionaban sobre la manera en la que usualmente afrontan los conflictos y reconocieron la importancia de tratar estos temas y el vínculo que existe entre la propuesta y su contexto. El fomento al pensamiento reflexivo que estimula la herramienta desarrollada se configura como un catalizador para el aprendizaje de la toma de decisiones en general, aspecto fundamental que evidencia el desarrollo de autonomía progresiva.

Según autores como Zygmunt Bauman en su texto titulado Amor líquido (2003) actualmente las personas están ávidas de encontrar herramientas que les brinden soluciones fáciles para construir relaciones líquidas³⁰ que les otorguen aprendizajes rápidos e inmediatos con el objetivo de proteger su integridad en caso de que el vínculo fracase. Esta afirmación, que expone el autor, no es alejada de los indicios que encontraron en el trabajo de campo, pues los adolescentes manifestaron necesitar “una herramienta que me diga cómo hacerle, de manera fácil, para llevarme bien con los demás” y se observó, que la motivación de la solicitud realizada por los adolescentes, respondía a una necesidad clara de seguir perpetuando los modelos actuales de relaciones basadas en el poco compromiso y el vínculo superficial.

Por esta razón, es que al encontrar que la página web “Vivir el conflicto”, con cada una de las secciones que componen la experiencia de usuario, fomentó el pensamiento reflexivo en los adolescentes es evidencia clara de que el diseño de la herramienta no responde a un uso irresponsable de la tecnología para alimentar esa falsa sensación de aprendizaje; sino que lleva a las personas a reflexionar sobre su responsabilidad en las relaciones humanas que las rodean y el fomento a crear vínculos sólidos con sus seres queridos y pares. Este hecho abona al desarrollo de autonomía progresiva de los individuos, pues no sólo se brinda una solución fácil y rápida; sino una herramienta que abre la puerta a la reflexión, la crítica y al aprendizaje de saberes que se aplican en la vida cotidiana; tal como lo expresa el constructivismo social, base teórica de esta investigación.

Un segundo aspecto que se concluye tiene que ver con la necesidad de la interdisciplina para el diseño de materiales didácticos de la ESI. Dada la complejidad de los fenómenos educativos y de la sexualidad humana; la interdisciplina es una forma de investigación que abona aspectos fundamentales para la innovación del tema. Esta innovación no sólo se centra en aspectos teóricos gracias a los aportes de la sociología, la pedagogía o la psicología social para la comprensión de los procesos de aprendizaje; sino que, al tomar en cuenta aspectos de consumo pedagógico e informativo desde las plataformas digitales, el diálogo con disciplinas como la comunicación, el diseño y los sistemas para la interacción toman gran relevancia en el desarrollo de propuestas de inserción de la ESI en los contextos contemporáneos.

Gracias a la reflexión de la ESI desde la comunicación, el diseño y los sistemas para la interacción; disciplinas que difícilmente son tomadas en cuenta en el desarrollo de materiales didácticos, se abre un panorama que beneficia y facilita la conciencia respecto al trabajo de la enseñanza de la sexualidad. También, al haber un diálogo entre saberes que toman en cuenta el consumo educativo y de contenidos a partir de soportes digitales, se rescata la voz de aquellas personas que son parte del modelo comunicativo y que usualmente no son escuchadas, es decir los receptores de los mensajes, en este caso los adolescentes que desean aprender sobre su sexualidad. Este aspecto no es menor, ya

30 Relaciones que se concentran en la satisfacción inmediata con el menor compromiso posible. Sin experimentar un costo alto al quebrantar dicha relación. Según el autor, las personas buscan herramientas que les brinden la promesa de aprender el arte de relacionarse lo cual es falso, engañoso pero inspirados y atrayente. (Bauman, 2003)

que, según la propia Ley General de Niñas, Niños y Adolescentes, debido al principio del resguardo del interés superior de la niñez, cuando se habla de ESI es necesario escuchar a los educandos para el desarrollo de cualquier propuesta educativa.

La perspectiva educativa que retomamos en esta investigación basada en los modelos dialógicos y dialécticos (metodologías de acción participativa) de desarrollo de pedagogías, a través de materiales didácticos centrados en el constructivismo social, es otro aspecto que se beneficia gracias a la interdisciplina. Esto ya que la comunicación, el diseño y los sistemas para la interacción basan sus postulados en la interacción social para la construcción de mensajes, representaciones y soportes; así como el desarrollo del conocimiento que fundamenta la labor las instituciones educativas y la realidad social contemporánea gracias a los soportes de comunicación masiva como lo son los entornos digitales.

Respecto a los soportes digitales y su impacto en los procesos de aprendizaje de la ESI, la reflexión que obtuvimos está relacionada con aquellos aspectos que plantea Krug (2006) quien establece que lo digital enmarca la manera en que interactuamos con la realidad y por tanto modifica nuestra percepción por medio del lenguaje, nuestros valores y nuestros alcances reflexivos, Sin embargo, esta estandarización de la percepción no es un tema de reflexión exclusivo de Krug; también, autores como Byung-Chul Han en su ensayo *La expulsión de lo distinto* (2017) reflexiona sobre el proceso de estandarización que las personas enfrentan al estar en contacto con una sociedad cada vez más digitalizada. Según el autor, existe una falsa creencia de que los entornos digitales brindan diversidad de pensamiento y de contenido a los usuarios que interactúan en ellos, cuando en realidad a lo que se enfrentan las personas es a un proceso de pérdida de identidad y de unicidad; ya que la masificación del consumo de contenidos hace más grande la uniformidad de pensamiento y percepción del mundo.

Tomando en cuenta las reflexiones más actuales sobre los entornos digitales, sustentamos el marco teórico de la investigación, donde el objetivo general del proyecto se definió en cómo diseñar integralmente una experiencia de usuario que fomente una mediación para el aprendizaje de Herramientas de Comunicación, para la Resolución de Conflictos familiares, con perspectiva de género (HCRC) desde los ejes de la ESI, a través de una propuesta teórico-metodológica interdisciplinaria de ciencia aplicada basada en el modelo del doble diamante con el fin de desarrollar una mejor experiencia de usuario para el aprendizaje. Este objetivo estuvo centrado en mejorar la experiencia de usuario; es decir en brindar, desde los entornos digitales, un espacio de reflexión y aprendizaje y no sólo uno de reproducción de identidades (como expresan los autores antes citados).

Para la propuesta de diseño de experiencia de usuario, pusimos especial atención en el fomento de un entorno de mediación para el aprendizaje en el que las voces de los adolescentes fueran tomadas en cuenta, y con base en estas experiencias, poder crear un entorno que fuera realmente cercano a la realidad de los jóvenes (tanto en problemáticas, como del tipo de interacción que ellos acostumbraban a tener en los medios digitales). Este detalle permitió que la propuesta fuera familiar, cercana y fácil de navegar. Lo anterior se pudo verificar, ya que en las pruebas de usabilidad y evaluación

de la plataforma fue una constante escuchar que los adolescentes expresaban frases como: “En el encierro sí viví algo parecido en mi casa, así como está en la página”. Incluso, en temas de navegación, gracias a los diferentes momentos de evaluación y diálogo con los adolescentes se perfeccionó la propuesta con el fin de hacer un entorno de fácil acceso y navegación.

El esfuerzo de diseño y desarrollo de un material didáctico digital, que estuviera alejado de la estandarización de pensamiento y percepción de los usuarios, se sustentó en la metodología del doble diamante, cuarto punto concluyente de esta investigación. Esta metodología permitió sistematizar (a través de procesos de pensamiento divergente y convergente) el trabajo de campo que se realizó para el desarrollo de la propuesta de ciencia aplicada basada en la labor dialógica y dialéctica con los adolescentes.

La metodología del doble diamante que se plantea en este proyecto, la cual integra las bases de desarrollo de pedagogías desde la perspectiva de Paulo Freire, ayudó a construir, de manera sistematizada, una propuesta de diseño de innovación que tomara en cuenta las necesidades informativo/pedagógicas de los adolescentes; así como el contexto en el que el diseño de experiencia de usuario se insertaría. Estos dos elementos, más la necesidad de construir un producto que se basara en el pensamiento reflexivo para el aprendizaje, fueron las bases que permitieron proponer un entorno digital que no enmarcara o estandarizara la percepción del usuario; sino que la propuesta tuviera una profunda responsabilidad social basada en la reflexión para la liberación del pensamiento crítico sobre aspectos fundamentales de la sexualidad humana.

Además, los procesos divergentes y convergentes, nos permitieron sistematizar y concientizar los procesos cognitivos que implican la elaboración de una propuesta de ciencia aplicada desde la investigación exploratoria, el desarrollo del marco teórico, el trabajo de campo; así como el proceso final de desarrollo de una propuesta de innovación. Finalmente, un último punto de reflexión y conclusión es aquel que se centra en la aplicación de los procesos de evaluación iterativa para el desarrollo de la propuesta de innovación; es decir, la posibilidad de ver al diseño, sus diversas metodologías y el proceso creativo como aspectos fundamentales para la sistematización de soluciones integrales a problemas complejos basados en la ciencia aplicada.

Es común pensar al diseño como una disciplina que poco puede aportar a las reflexiones de problemas sociales; sin embargo, después de esta investigación y del paso como estudiantes de la Maestría en Diseño, Información y Comunicación (MADIC) hay evidencia clara del potencial que tienen los procesos creativos para la solución y reflexión de problemas complejos respaldados en el método científico. Además, de la valía de la interdisciplina para la sustentación de nuevas formas de abordar problemáticas contemporáneas. También, esta interdisciplina basada en los principios del diseño, abre nuevas líneas de investigación sobre la implementación de la perspectiva de la Educación Sexual Integral, líneas que tomen en cuenta a los adolescentes en el desarrollo de las currículas; así como las formas de aprendizaje y acceso a la información por medio de herramientas digitales en contextos contemporáneos.

Los investigadores de este proyecto somos muestra clara del valor de la interdisciplina

para el desarrollo y la innovación científica. Gracias a ese esfuerzo cognitivo, trabajo en equipo y diálogo disciplinar constante, es que se logra proponer un proyecto sobre la Educación Sexual Integral con una perspectiva completamente diferente e innovadora, que abre brecha en el diálogo sobre la sexualidad y su aprendizaje en el país. Una brecha necesaria en este siglo XXI, que ve a los procesos de aprendizaje sobre sexualidad en entornos digitales de manera segura, responsable (en el marco de los derechos de las niñas, niños y adolescentes) con instrumentos que fomenten el sentido crítico sobre la estandarización de pensamiento y que sustenta sus argumentos en evidencia científica; pero, sobre todo, que responda a las dinámicas de consumo informativo y necesidades pedagógicas de los adolescentes; es decir, basado en la interacción digital para el aprendizaje.

Anexos

Anexo 1

Pregunta del cuestionario digital aplicado a adolescentes de 15 a 18 años de Nezahualcóyotl, Estado de México.

Datos personalizados

Para generar confianza en el adolescente. La información que se obtenga no es relevante para la investigación.

Edad:

menos de 15

15

16

17

18

más de 18

¿Tu escuela se encuentra en Nezahualcóyotl?

Sí/No

Género:

Colonia:

*Lista de las colonias de Nezahualcóyotl

1. ¿Quiénes son los integrantes de la familia con la que vives?
2. ¿Cómo te han sentido durante la pandemia?
3. ¿Consideras que has podido construir relaciones con tus compañeros pese a la pandemia?
4. ¿Qué entiendes por relaciones interpersonales?

Deficiencias informativas y puntos de contacto

Procura responder las siguientes preguntas considerando el contexto de tu experiencia o la de tus personas cercanas. Si hay alguna situación sobre la cual no quieras opinar, solo escribe "No Aplica (NA)" y continúa con las demás preguntas.

Cuando te dejan alguna tarea en tus clases sobre relaciones interpersonal ¿Te han surgido dudas que no pudiste resolver ni en tus libros ni con tus maestros? Cuéntanos la situación.

1. ¿Te has acercado a alguien para preguntar algo sobre tus relaciones interpersonales y no te pudieron responder? Explica la situación
2. ¿Has encontrado información en internet sobre relaciones interpersonales con la que te identifiques o resuelvan tus dudas? Cuéntanos cuáles han sido y por qué

Autoridad pedagógica

En esta sección es importante que nos menciones como actuarías y el por qué, así como si hay algún motivo por el cual te gustaría proceder de alguna forma, pero no lo harías y el por qué. Si hay alguna situación sobre la cual no quieras opinar, solo escribe “No Aplica (NA)” y continúa con las demás preguntas.

1. Cuando te peleas con algún miembro de tu familia, ¿cómo resuelves esa situación?
2. Cuando tienes problemas con tus amigos, ¿qué acciones realizas para resolverlos?
3. Si tuvieras una relación de noviazgo en la que ejercen agresiones hacia ti ¿qué harías?

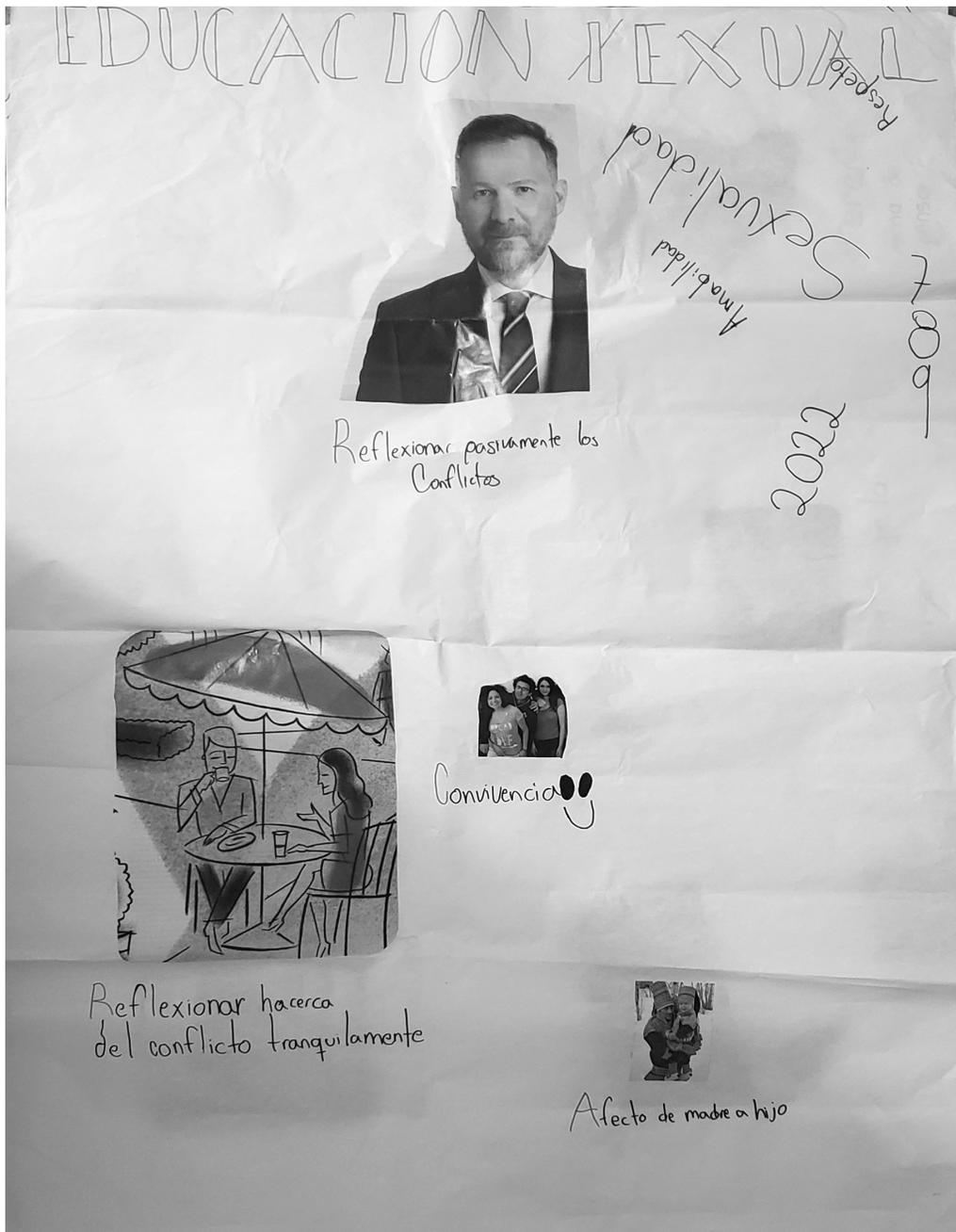
Muchas gracias por tu participación

Este formulario seguirá activo hasta el 19 de enero del 2022, si gustas compartirlo con alguien más que viva y estudie en Nezahualcóyotl y que tenga entre 15 y 18 años puedes hacerlo con toda confianza.

1. Si deseas seguir participando en esta investigación proporciona un correo electrónico con el que podamos contactar contigo.
2. Si tienes algún comentario adicional respecto a tus dudas o inquietudes sobre las relaciones interpersonales puedes colocarlo aquí.

Anexo 2

Rotafolios resultados de la exposición que realizaron los adolescentes dentro del grupo focal para explicar cómo resolverían el problema que se les planteó con el cortometraje BAO.



Educación Sexual Integral

Rubi
Justin
Leonardo



Pudo averlo presionado
MUCHO



Anexo 3

Textos utilizados para la primera versión de las infografías sobre HCRC alojadas en el sitio web “Vivir el conflicto”.

1. ¿Cómo solemos responder ante los conflictos?

Los seres humanos tendemos a enfrentar los problemas de tres maneras:

- *Actitud confrontativa*. Esta se caracteriza cuando las personas que se encuentran en medio de un conflicto utilizan la violencia, el chantaje o la manipulación para solucionar una situación. Regularmente este tipo de actitudes provoca que el conflicto crezca
- *Actitud evitativa*. Esta forma de afrontar los conflictos se caracteriza por asumir una posición pasiva ante los problemas. Por lo regular se asumen

responsabilidades que no se debería con el pensamiento de que esto disminuirá la sensación de incomodidad que genera un desacuerdo. Este tipo de actitud da como resultado una constante dinámica de víctima y victimario.

- *Actitud colaborativa.* Esta forma de responder ante un conflicto utiliza la comunicación y el entendimiento de las circunstancias como eje central de la resolución de conflictos. Este tipo de actitudes regularmente promueve el autocuidado, el diálogo y la empatía ante las situaciones cotidianas que enfrenta el ser humano dentro de una sociedad.

2. ¿Qué es un conflicto?

Un conflicto es un desacuerdo, regularmente es una situación en la que los intereses de las personas involucradas pueden chocar. La percepción de lo que se define como conflicto depende mucho de los valores, contextos y emociones de las personas que estén involucradas en cada situación.

El ciclo de un conflicto ante un estímulo del exterior se podría definir de la siguiente manera:

- *Actitudes y valores.* Ante cualquier estímulo de la vida cada persona encara las situaciones desde una posición particular y única. Esta forma de enfrentar lo que nos rodea está mediada por los aprendizajes previos que cada ser humano ha tenido.
- *El conflicto.* Al estar conviviendo con diferentes personas con diversos valores y actitudes ante las circunstancias de la vida, el conflicto es inevitable. Sin embargo, este fenómeno nos ayuda a aprender, reinventarnos y ser más conscientes de que somos seres que vivimos en sociedad y debemos de aprender a dialogar y llegar a acuerdos con los demás.
- *La respuesta.* Esta fase del ciclo es donde tomamos una decisión sobre cómo enfrentar una situación de conflicto. Si bien no es fácil ser consciente de nuestras decisiones cuando estamos en medio de un problema o discusión, es importante saber que ante cualquier circunstancia podemos decidir qué hacer y cómo enfrentar un problema.
- *El resultado.* Cada respuesta que nosotros damos ante un conflicto nos llevará a un escenario de resolución, sea este conveniente para nosotros o no. Debemos de saber que si queremos cambiar el resultado que obtenemos al enfrentar un conflicto, es imprescindible variar nuestra respuesta.

3. ¿Cómo solucionar un conflicto?

Para solucionar un conflicto el primer paso es querer solucionarlo. Si ya tomaste esa decisión ¡Felicidades! vas por buen camino. También, debes tomar en cuenta que la resolución de conflictos es un proceso que se aprende y que se adquiere mediante práctica, por este motivo te brindamos los tres pasos que deberás de tomar en cuenta si ya decidiste hacer un cambio:

- *Ser consciente.* Observa con mucha empatía y respeto hacia tu persona cómo

es que regularmente responden a los conflictos. Observa si utilizas la violencia para solucionar lo que te molesta. Puede que tiendas a gritar o golpear o podrías estar evitando un conflicto y asumir responsabilidades que no te corresponden con tal de evitar enfrentar una discusión. Recuerda que en este proceso de generar conciencia no debes juzgarte, sino entenderte y comprenderte.

- *Disponibilidad.* Como dijimos, la resolución de conflictos desde el diálogo y la comunicación es un aprendizaje; y por tanto debemos de estar dispuestos y abiertos a aprender.
- *Adquisición de habilidades.* Una vez que has observado cómo respondes a los conflictos y tienes disponibilidad de aprender, el siguiente paso es adquirir nuevas formas de entrarle un problema y poner en práctica dichas habilidades. Por ahora nos centraremos en tres
 - Habilidades de comunicación eficaz
 - Habilidades de manejo de emociones en el conflicto
 - Estrategias de negociación y colaboración

Estas estrategias las podrás conocer a fondo en nuestros materiales descargables

- *Crear una red de apoyo y ser empáticos.* Aprender nuevas formas de enfrentar el conflicto no es nada fácil. Por esta razón, es importante que seas muy empático contigo mismo y con los demás si en alguna ocasión la respuesta ante el conflicto no fue la adecuada. Lo importante es practicar, aprender y volver a intentarlo.

4. Habilidades de Comunicación Eficaz, ¿qué es eso?

Las Habilidades de Comunicación Eficaz (HCE) es la capacidad que tienen los seres humanos para resolver conflictos desde el diálogo, la negociación y la mediación. Esta habilidad supone un diálogo para la resolución de conflictos desde la asertividad; es decir desde la expresión de los sentimientos, emociones y deseos; sin tener que ofender o atacar a la otra persona.

¿Cómo se logra la resolución de conflictos desde la HCE?

Mediante un mensaje en primera persona. Este mensaje debe de tener ciertas características tales como:

- Ser asertivo
- No culpar ni criticar a la persona
- Se centra en un punto del conflicto
- Favorece la escucha activa
- Evita escalar un conflicto
- Requiere tomar en cuenta el contexto del conflicto

Una técnica para crear mensajes en primera persona que contemplen estas características es el “mensaje yo”, pero ¿Cómo se crea un mensaje de este tipo?

Estos mensajes deben de expresar:

1. Emoción ¿cómo me siento?
2. Comportamiento ¿cuándo me siento así?
3. Motivo ¿Por qué me siento así?
4. Interés ¿qué necesito o requiero para no sentirme así?

La estructura de un mensaje yo se vería así:

Mamá, me siento muy enojado por tener que ayudarte todo el día en el negocio porque siento que no tengo tiempo para mí, me gustaría me dieras un par de horas en la tarde para conectarme a internet y platicar con mis amigos después de haberte ayudado en el negocio.

5. Mis emociones en el conflicto

Cuando estamos en un conflicto muchas veces las emociones nos ganan, pero ¿cómo mejorar nuestra relación con ellas cuando estamos frente a un problema? Para poder enfrentarlas y aprender a relacionarnos con ellas te recomendamos tomar en cuenta los siguientes elementos:

- *Escucha con mucha atención.* Es fundamental tener una escucha activa y comprender las necesidades del otro, así como tener claridad sobre tus propias necesidades.
- *Reconoce los sentimientos.* Cuando estamos frente a un conflicto es común que sintamos ciertas emociones como miedo, angustia, enojo, rabia etc. El primer paso es nombrar lo que sentimos. Por esta razón, pensar en dialogar desde un “mensaje yo” es fundamental ya que lo que inicia este tipo de mensaje es la verbalización de nuestras emociones ante una situación de conflicto.
- *Validar los sentimientos.* Recuerda que tanto tus sentimientos como el de los demás es importante. No permitas, ni te permitas darle poco valor a lo que sentimos.

Un elemento importante en el manejo de las emociones es la empatía. Esta es la capacidad que tenemos los seres humanos para ponernos en los zapatos de los otros y así solucionar los conflictos al tomar en cuenta el bienestar de los involucrados. Esto de la empatía no sólo se trata de pensar sobre el otro, sino también aprender a ser empáticos con nosotros mismos, es decir, si te enojas o sientes miedo ante una situación de estrés por un conflicto no sientas culpa por ellos, es normal. No olvides que todos estamos aprendiendo en este viaje de la resolución de conflictos.

6. ¿Cómo negociar cuando tenemos un conflicto?

La base de la resolución de conflictos es el diálogo. Esta es una conversación activa con el fin de encontrar entendimiento ante una situación considerada conflictiva

entre una, dos o más personas. Aquí te ofrecemos siete pasos para generar espacios seguros que fomenten el diálogo:

1. *Analiza el problema.* Antes de reaccionar ante una situación de conflicto tómate un tiempo para pensar sobre lo que está sucediendo, esto te permitirá evaluar incluso si realmente es un conflicto lo sucedido o no lo es tanto.
2. *El encuentro.* Si consideras que el conflicto que estás pasando requiere de un momento de diálogo acuerda con la otra persona un espacio para hablar sobre lo sucedido
3. *Abre la reunión desde un tono positivo.* Utilizar frases como “Bueno te agradezco hayas accedido a hablar conmigo, me gustaría que juntos encontraremos solución a lo que pasó o está pasando”
4. *Se definen reglas básicas de la reunión.* Es importante proponer reglas como no interrumpir al otro o esforzarse para solucionar el problema y no juzgar al otro
5. *Comprender mejor el conflicto.* Siempre es importante preguntar “¿Cómo te sientes? ¿Por qué te enojaste? ¿Cómo me siento yo? ¿Qué necesito para dejar de sentirme así” esto te permitirá comprender y ser empático ante la situación
6. *Pensar en soluciones.* Una vez que hayas comprendido el problema es importante que ofrezcas soluciones que sean empáticas con los intereses de ambas partes
7. **Evaluación.** Esta etapa nos ayuda a comprender todas las soluciones que surgieron en el paso anterior para saber cuál realmente es viable para las partes involucradas en un conflicto

Recuerda que la solución de conflictos no se trata de ganar o perder, sino de comprender las situaciones y llegar a acuerdos que favorezcan a ambas partes. La base de una buena negociación es lograr establecer un buen escenario para todos desde la empatía y la validación de uno mismo y el otro.

Anexo 4

Estructura de la toma de decisiones para las historias de la experiencia lúdica del sitio web “Vivir el conflicto”.

Familia monoparental

Conflicto	Sentimiento	Situación sentimiento		Situación enfrentativa		Situación resoluctiva			
		Falta de honestidad	Falta de comunicación clara y directa	Tono inapropiado	Fata de respeto	Honestidad	Tono apropiado	Respetuoso	Directo
		Tú mamá te cachó		Tu mamá se enojó más y comenzó a gritarte y pegarte.		Tu mamá te está pidiendo explicaciones.			
Decidí no ir a la escuela porque tenía flojera, últimamente he sentido soledad y como ganas de no hacer nada. Cuando mi mamá regresó de trabajar me cachó, me regañó y me dijo que era una persona muy floja y desobligada.	Soledad/sin ánimos de hacer mis actividades regulares	¿Cómo le explicarías lo que sientes?		¿Cómo responderías al problema?		¿Qué frase crees que resolvería mejor la situación?			
RESPUESTA									
Respuesta pasiva		No le diría nada, no me gusta hablar de cómo me siento. Ya se le pasará el enojo.		No le diría nada. Me quedaría en silencio y trataría de apurarme, No tendría caso contestarle, ¿para qué?		Mientras me regaña me quedaría en silencio, agacharía la cabeza y no le diría nada. Ella tiene razón			
Respuesta asertiva		Le pediría que me de un tiempo para explicarle que no tengo ganas de ir a la escuela y que necesito ayuda.		Le diría que me disculpe y que no me grite. Que ojalá pudiera entenderme.		Trataría de explicarle que me siento mal y triste. Que ojalá me ayudara a que me den ganas de ir a la escuela. Le diría que no debe de gritarme.			
Respuesta agresiva		La neta, le gritaría que ella tiene la culpa de todo a ver si así se da cuenta de lo que me pasa.		Le gritaría de vuelta. Si ella se va todo el día y ni me cuida como por qué le debería de hacer caso.		Le diría sus cosas. Ella debería de saber que ni me cuida. Si ella no me respeta, ¿por qué la debería de respetar?			

Familia nuclear

Conflicto	Sentimiento	Situación sentimiento		Situación enfrentativa		Situación resoluctiva			
		Falta de honestidad	Falta de comunicación clara y directa	Tono inapropiado	Fata de respeto	Honestidad	Tono apropiado	Respetuoso	Directo
		Tienes que explicarle a tu mamá y a tu papá que necesitas convivir con tus amigos.		Tu papá y mamá se enojan y te dicen que eres muy poco conciente de la situación.		Tú papá te pide que le digas para qué tienes que salir.			
Mi amigo me invitó a salir pero no puedo ir porque mis papás necesitan que les ayude con el negocio.	Frustración y vergüenza	¿Cómo le explicarías lo que sientes?		¿Cómo responderías al problema?		¿Qué frase crees que resolvería mejor la situación?			
RESPUESTA									
Respuesta pasiva		No me gustaría pedirle nada a mi papá ni a mi mamá, la respuesta siempre es un no.		Tienen razón, debería de ponerme mejor a trabajar. Salir a jugar no me deja nada bueno.		Reflexionaría que mis amigos son una mala influencia. Además, como siento feo dejar a mi papá solo, mejor me quedaría.			
Respuesta asertiva		Platicaría con mi papá para que me deje salir a jugar que solo sería un rato, que me siento harto de estar en la casa.		Les diría que sólo serían unos minutos, que así regresaría con más ganas para ayudarles al negocio.		Le explicaría que jugaremos futbol, que un poco de deporte me ayudaría a sentirme mejor.			
Respuesta agresiva		Me saldría sin permiso, mas vale pedir perdón que permiso.		Les diría que ellos también fueron jóvenes y deberían de entender que tengo que salir. Me saldría gritándoles.		Le reclamaría que él se va con sus amigos y que también tengo derecho a salir.			

Familia extendida

Conflicto	Sentimiento	Situación sentimiento		Situación enfrentativa		Situación resoluctiva			
		Falta de honestidad	Falta de comunicación clara y directa	Tono inapropiado	Fata de respeto	Honestidad	Tono apropiado	Respetuoso	Directo
		Tienes que explicarles a tus primos por qué deben de guardar silencio.		Tu tía sale de su casa y te grita porqué le dices cosas a sus hijos.		Tus primos no quieren dejar de jugar y necesitas poner una solución.			
Estaba tomando clases en línea, mis primos no dejaban de gritar y no escuchaba a mi profesor que iba a dar las fechas del examen.	Enojo y frustración	¿Cómo le explicarías lo que sientes?		¿Cómo responderías al problema?		¿Qué frase crees que resolvería mejor la situación?			
RESPUESTA									
Respuesta pasiva		No les diría nada, ellos están chiquitos. Mejor le subiría el volumen a la computadora.		Le diría que me disculpe, que no era mi intensión. Mejor me meto a seguir tomando mi clase.		No diría nada, seguro todo se haría más grande. Después le preguntaría a alguien la fecha del examen.			
Respuesta asertiva		Les explicaría que no puedo escuchar mi clase y que después yo jugaría con ellos.		Le diría que no le he dicho nada a mis primos, que sólo les pedí guardaran silencio.		Le pediría ayuda a mi mamá para que le diga a mis primos que se callen.			
Respuesta agresiva		Saldría y les gritaría que me tienen harta y que se callen, que parecen locos.		Le gritaría de vuelta, está loca si cree que me voy a dejar de ella.		Pensaría que tengo tanto derecho como ellos a estar en la casa, así que cuando tengan clases haría un escándalo.			

Anexo 5

Prueba de usabilidad 1: Página web de “Vivir el Conflicto”

Objetivo General:

Evaluar la usabilidad del prototipo de la página web “Vivir el conflicto”

Preguntas de apoyo:

1. ¿Cuánto tiempo tardó el usuario en comprender la dinámica del prototipo?
2. ¿Cuánto tiempo tardó el usuario en localizar los diferentes menús e interactuar con ellos?
3. ¿Cómo fue la interacción de los usuarios en la parte de la experiencia de aprendizaje?
4. ¿Cómo percibieron la usabilidad y pertinencia de la página web los usuarios encuestados?

Recursos:

- 2 observadores MADIC
- 2 participantes para la prueba del prototipo
- Datos móviles
- Un asiento cómodo para la persona que hace la prueba

Perfil del usuario ideal:

El equipo está buscando perfiles con las siguientes características:

- Hombres o mujeres de entre 15 a 18 años que vivan y estudien en Nezahualcóyotl, Estado de México, que tengan interés en adquirir herramientas de comunicación para la resolución de conflictos con sus familiares, amigos y personales.

Tareas a realizar:

Tarea 1. Que el usuario abra la aplicación y lea la introducción. Esta tarea nos permitirá observar el primer acercamiento del usuario con el prototipo y evaluar si comprende para qué está hecha la aplicación.

Tarea 2. Que el usuario elija correctamente el menú de ¿Qué es un conflicto? y logre encontrar la definición. Esta tarea nos permitirá observar el entendimiento de los usuarios frente a los contenidos que plantea la aplicación.

Tarea 3. Que el usuario identifique la experiencia interactiva y la realice hasta llegar al resultado. Esta tarea nos permitirá observar la facilidad de navegación, así como entendimiento de la dinámica que plantea la experiencia interactiva.

Tarea 4. Que el usuario elija una herramienta de comunicación de acuerdo al resultado obtenido en la experiencia interactiva. Esta tarea nos ayudará a evaluar si la dinámica de la experiencia es comprensible y su utilidad para la usuaria.

Tarea 5. Que el usuario lea la información sobre “¿Cómo respondemos ante los

conflictos?” y que elija el color que mejor le queda. Esta tarea nos ayudará a evaluar las paletas de colores y elegir con la que se sientan más cómodos.

Planeación de ejecución

Instrucciones:

1. La prueba tendrá que ser aplicada en 20 minutos efectivos de interacción y 4 minutos de resolución de cuestionario
2. Esta prueba de usabilidad evalúa el prototipo, no al participante
3. Mostrar la interfaz al usuario y preguntar primeras impresiones
4. Explicar al usuario las tareas que debe de realizar dentro de la aplicación y ayudar a aclarar las principales dudas que surjan
5. Dar inicio a la prueba de usabilidad
6. El usuario debe de manifestar en voz alta las impresiones que vaya teniendo al realizar cada una de las tareas
7. El usuario debe avisar de cada tarea concluida
8. Si el usuario no puede realizar una tarea, el observador podrá ayudarlo a concluir y se anotarán las observaciones

Perfil de usuario:

Sexo: Femenino y masculino

Ocupación: estudiantes

Tiempo de prueba: 24 minutos

Tareas	Tiempo Min/Max	Lo logró	Observaciones
Tarea 1: Abre la página web y dime de qué trata	30 s - 1 min		
Tarea 2: ¿Qué es un conflicto?	30 s - 1 min		
Tarea 3: ¿Qué te pareció la experiencia? ¿Qué piensas del resultado?	2 - 2:30 min		
Tarea 4: Elegir una herramienta de comunicación para la resolución de conflictos y decir qué le parece.	5 - 7 min		
Tarea 5: Lee la información “¿Cómo respondemos ante los conflictos” y elige un color que la represente	5 - 7 min		

Cuestionario del participante

1. En general, ¿cómo percibiste la tarea 1?
Muy fácil Fácil Neutro Difícil Muy difícil
2. En general, ¿cómo percibiste la tarea 2?
Muy fácil Fácil Neutro Difícil Muy difícil
3. En general, ¿cómo percibiste la tarea 3?
Muy fácil Fácil Neutro Difícil Muy difícil
4. En general, ¿cómo percibiste la tarea 4?
Muy fácil Fácil Neutro Difícil Muy difícil
5. De las 3 opciones, ¿qué color consideras que queda mejor para la información que leíste?
Color 1 Color 2 Color 3 Color 4
6. ¿Usarías esta aplicación? ¿Por qué?

Preguntas de percepción sobre la pertinencia del contenido para el participante

1. ¿Qué te pareció la sección en donde te explica qué es un conflicto?
2. ¿Qué te pareció la definición del resultado que te salió en la experiencia interactiva?
3. ¿Crees de utilidad la experiencia interactiva?

Anexo 6

Prueba de usabilidad 2: Página web de “Vivir el Conflicto”

Objetivo General:

Evaluar la usabilidad del prototipo de la página web “Vivir el conflicto”

Preguntas de apoyo:

1. ¿Cuánto tiempo tardó el usuario en comprender la dinámica del prototipo?
2. ¿Cuánto tiempo tardó el usuario en localizar los diferentes menús e interactuar con ellos?
3. ¿Cómo fue la interacción de los usuarios en la parte de la experiencia de aprendizaje?
4. ¿Cómo percibieron la usabilidad y pertinencia de la página web los usuarios encuestados?

Recursos:

- 2 observadores MADIC
- 2 participantes para la prueba del prototipo
- Datos móviles
- Un asiento cómodo para la persona que hace la prueba

Perfil del usuario ideal:

El equipo está buscando perfiles con las siguientes características:

- Hombres o mujeres de entre 15 a 18 años que vivan y estudien en Nezahualcóyotl, Estado de México, que tengan interés en adquirir herramientas de comunicación para la resolución de conflictos con sus familiares, amigos y personales.

Tareas a realizar:

Tarea 1. Que el usuario abra la aplicación y lea la introducción. Esta tarea nos permitirá observar el primer acercamiento del usuario con el prototipo y evaluar si comprende para qué está hecha la aplicación.

Tarea 2. Que el usuario elija correctamente el menú de ¿Qué onda con los conflictos? y logre encontrar la definición. Esta tarea nos permitirá observar el entendimiento de los usuarios frente a los contenidos que plantea la aplicación.

Tarea 3. Que el usuario identifique la experiencia interactiva y la realice hasta llegar al resultado. Esta tarea nos permitirá observar la facilidad de navegación, así como entendimiento de la dinámica que plantea la experiencia interactiva.

Tarea 4. Que el usuario elija una herramienta de comunicación de acuerdo al resultado obtenido en la experiencia interactiva. Esta tarea nos ayudará a evaluar si la dinámica de la experiencia es comprensible y su utilidad para la usuaria.

Planeación de ejecución

Instrucciones:

1. La prueba tendrá que ser aplicada en 20 minutos efectivos de interacción y 4 minutos de resolución de cuestionario
2. Esta prueba de usabilidad evalúa el prototipo, no al participante
3. Mostrar la interfaz al usuario y preguntar primeras impresiones
4. Explicar al usuario las tareas que debe de realizar dentro de la aplicación y ayudar a aclarar las principales dudas que surjan
5. Dar inicio a la prueba de usabilidad
6. El usuario debe de manifestar en voz alta las impresiones que vaya teniendo al realizar cada una de las tareas
7. El usuario debe avisar de cada tarea concluida
8. Si el usuario no puede realizar una tarea, el observador podrá ayudarlo a concluir y se anotarán las observaciones

Perfil de usuario:

Sexo: Femenino y masculino

Ocupación: estudiantes

Tiempo de prueba: 24 minutos

Tareas	Tiempo Min/Max	Lo logró	Observaciones
Tarea 1: abre la página web y dime de qué trata	30 s - 1 min		
Tarea 2: ¿Qué es un conflicto?	30 s - 1 min		
Tarea 3: ¿Qué te pareció la experiencia? ¿Qué piensas del resultado?	2 - 2:30 min		
Tarea 4: Elegir una herramienta de comunicación para la resolución de conflictos y decir qué le parece.	5 - 7 min		

Cuestionario del participante

1. En general, ¿cómo percibiste la tarea 1?
Muy fácil Fácil Neutro Difícil Muy difícil
2. En general, ¿cómo percibiste la tarea 2?
Muy fácil Fácil Neutro Difícil Muy difícil
3. En general, ¿cómo percibiste la tarea 3?
Muy fácil Fácil Neutro Difícil Muy difícil
4. En general, ¿cómo percibiste la tarea 4?
Muy fácil Fácil Neutro Difícil Muy difícil
5. ¿Usarías esta aplicación? ¿Por qué?

Preguntas de percepción sobre la pertinencia del contenido para el participante

1. ¿Qué te pareció la sección en donde te explica qué es un conflicto?
2. ¿Qué te pareció la definición del resultado que te salió en la experiencia interactiva?
3. ¿Crees de utilidad la experiencia interactiva?

Referencias

- Abric, J. (2001), Metodología de recolección de las representaciones sociales en Jean Claude Abric (coordinador), *Prácticas sociales y representaciones*, México, Ediciones Coyoacán, p. 53-74
- Allanwood, G., y Beare, P. (2015). *Diseño de Experiencia de usuario*. Barcelona: Parramón Arts & Design.
- Alighiero Manacorda, M. (2005). *Historia de la Educación, Volumen 2. Del 1500 a nuestros días*. México: Siglo veintiuno editores.
- Arhippainen, L. (2003). Capturing user experience for product design. IRIS26, the 26th Information Systems Research Seminar in Scandinavia. Porvoo, Finland, 9-12 August 2003. Disponible en: <http://www.vtt.fi/virtual/adamos/material/arhippa2.pdf>
- Arhippainen, L., Tähti, M. (2003). Empirical Evaluation of User Experience in Two Adaptive Mobile Application Prototypes. Proceedings of the 2nd International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia, 10–12 December, 2003, Norrköping, Sweden. Disponible en: <http://www.ep.liu.se/ecp/011/007/ecp011007.pdf>
- Bauman, Z. (2003). *Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*. Fondo de Cultura Económica.
- Bourdieu, P. (1998). *La dominación masculina*. Editorial Anagrama.
- Bourdieu, P., Passeron, J.C. (1979). *La Reproducción. Elementos para una teoría del sistema de enseñanza*. Fontamora.
- Cámara de diputados del H. Congreso de la Unión. (2016). *Ley general de Educación*. Recuperado de https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/111212/LEY_GENERAL_DE_EDUCACION.pdf
- Cárdenas Zuazo, L. M. d. S. (06 de octubre, 2020). Modelo de competencias en la educación y su renovación por los efectos de la pandemia en México. *Revista Acta Educativa*, 3 (2). Recuperado de <https://revista.universidadabierto.edu.mx/2020/12/30/modelo-de-competencias-en-la-educacion-y-su-renovacion-por-los-efectos-de-la-pandemia-en-mexico/>
- Castillo Arcos, L. d. C., Álvarez Aguirre, A., Valle Solís, M. O., Hernández Rodríguez, V. M. (2015). Autoeficacia de padres para hablar con sus hijos acerca de sexo. *Ciencia UANL*, 18 (73), 44-50. Recuperado de <http://cienciauanl.uanl.mx/?p=4298>
- Center for Integrated Healthcare [CIH] (2013). *Assertive Communication*. Recuperado de: https://www.mirecc.va.gov/cih-visn2/Documents/Patient_Education_Handouts/Assertive_Communication_Version_3.pdf
- CEPAL (2013) *Consenso de Montevideo sobre población y desarrollo*. Recuperado de: <https://www.cepal.org/es/publicaciones/21835-consenso-montevideo-poblacion-desarrollo>
- CONAFE. (2017). *Estrategia general de participación de los padres de familia en el Conafe*. Gobierno de México. Recuperado de https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/411242/Estrategia_general_de_participacion_de_los_padres_

- de_familia_en_C..pdf
- Coombs, P., y Ahmed, M. (1975). La lucha contra la pobreza rural. Tecnos: Madrid.
- Daniels, H. (2003). Vygotsky y la pedagogía. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Díaz Camarena, A. (2014). Educación Integral de la Sexualidad (EIS): Revisión de argumentos para las políticas públicas. Anuario de investigación UNIVA 2014., 461-475. Recuperado de https://biblioteca.univa.mx/Anuario/2014/2014_18_educacion.pdf
- Domínguez, I. (2011). Influencia de la familia en la sexualidad adolescente. Revista Cubana de Obstetricia y Ginecología., 37 (3), 387-398. Recuperado de <http://scielo.sld.cu/pdf/gin/v37n3/gin11311.pdf>
- EBCO, (2018). Diagnóstico del contexto socio-demográfico del área de influencia del CIJ Nezahualcóyotl. Recuperado de: <http://www.cij.gob.mx/ebco2018-2024/9340/9340CSD.html>
- Fundación México Vivo. (n.d.). PARESS. Fundación México Vivo. Retrieved December 5, 2021, from <https://mexicovivo.org/paress.php>
- Foucault, M. (1977). Historia de la sexualidad vol. 1. La voluntad del saber. Éditions Gallimard: Paris.
- Design Council, (2014) [consultado el 15 de octubre del 2022]. Framework for Innovation: Design Council's evolved Double Diamond. Recuperado de: <https://www.designcouncil.org.uk/our-work/skills-learning/tools-frameworks/framework-for-innovation-design-councils-evolved-double-diamond/>
- Freire, P. (1987). Pedagogía del oprimido. México: Siglo XXI
- Gobierno de México, (s.f) [consultado el 15 de octubre del 2022]. ¿Qué es el Día Naranja y por qué se conmemora?. Recuperado de: <https://www.gob.mx/conavim/es/articulos/que-es-el-dia-naranja-y-por-que-se-conmemora?idiom=es#:~:text=El%20D%C3%ADa%20Naranja%20busca%20movilizar,contra%20las%20mujeres%20y%20ni%C3%B1as.>
- González, K. (2021). ¿Cuál es el significado del pañuelo verde?. Recuperado de: <https://www.vogue.mx/estilo-de-vida/articulo/panuelo-verde-feminista-que-significa-y-cual-es-su-origen>
- Google fonts, (s.f.) [Consultado el 04 de noviembre del 2022]. Nunito sans. Recupero de <https://fonts.google.com/specimen/Nunito+Sans>
- Guasch, O. (1993). Para una sociología de la sexualidad. Recuperado de: http://www.reis.cis.es/REIS/PDF/REIS_064_06.pdf
- Han Byung-Chul (2017) La expulsión de lo distinto. Recuperado de: <http://paginaspersonales.unam.mx/app/webroot/files/5880/Asignaturas/1876/Archivo2.4562.pdf>
- Heredia, A., & Rodríguez, A. (2021). Antecedentes de la educación sexual en México siglo de su creación: eugenesia y moral. BUAP.
- Hernández Rojas, G. (1998). Paradigmas de la psicología educativa. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Hunter, C. L., Goodie, J. L., Oordt, M. S., & Dobmeyer, A. C. (2009). Integrated Behavioral

- Health in Primary Care: Step-by-step Guidance for Assessment and Intervention, American Psychological Association
- InMujeres. (s.f.) [Consultado el 5 de diciembre del 2021]. Familias y sexualidades. Familias y sexualidades: Prevención del embarazo en adolescentes., from <http://familiasysexualidades.inmujeres.gob.mx/>
- Instituto Nacional de las Mujeres. (2017) [Consultado el 13 de diciembre del 2021]. Derechos Sexuales para Adolescentes y Jóvenes | Instituto Nacional de las Mujeres | Gobierno | gob.mx. Gobierno de México. Recuperado de <https://www.gob.mx/inmujeres/articulos/derechos-sexuales-para-adolescentes-y-jovenes?idiom=es>
- Internal Planned Parenthood Federation, IPPF. (2017). Impartir + habilidades. Caja de herramientas: Ampliando la educación sexual integral (ESI). Recuperado de: www.ippf.org
- Jesús-Reyes, D. d., y González Almontes, E. (2017). Facilitadores de la educación sexual en adolescentes de escuelas secundarias y preparatorias públicas de Nuevo León, México. *Comunitania. Revista Internacional De Trabajo Social Y Ciencias Sociales*, (13), 137-152. Recuperado de <https://doi.org/10.5944/comunitania.13.7>
- Jodelet, D. (1984). Représentation sociale: phénomènes, concept et théorie. In S. Moscovici (Ed.). *Psychologie Sociale* (pp. 357-378). Paris: Presses Universitaires de France
- Junta de Andalucía. (2006). Sexualidad Humana [Folleto]. Recuperado de http://educagenero.org/FormaJoven/Sexualidad_Humana.pdf
- Knapp Bjerén, A. (2003). La Experiencia del Usuario. En: Knapp Bjerén, A. (coord.). *La Experiencia del Usuario*. Madrid: Anaya Multimedia, 2003, ISBN 84-415-1044-X.
- Krug, S. (2006). No me hagas pensar. Una aproximación a la usabilidad en la web. Segunda Edición. Madrid: Editorial Pearson.
- Ley General de niñas , niños y adolescentes de 2014. Por la cual se instaura como obligatoria la Educación Sexual Integral. 4 de diciembre de 2014. D.O.F. 11-01-2021
- Losa, T. (2013). Educación sexual e incertidumbre entre el profesorado. Análisis de la implementación del Programa de Educación Sexual Integral en los Institutos Provinciales de Educación Media de la ciudad de Córdoba (Argentina). *Voces y Silencios: Revista Latinoamericana de Educación*, 4 (2), 47-61. Recuperado de <https://revistas.uniandes.edu.co/doi/pdf/10.18175/vys4.2.2013.04>
- Marenales, E. (1996): "Educación formal, no formal e informal temas para concurso de maestros", Recuperado de <http://www.inau.gub.uy/biblioteca/eduformal.pdf>
- Meinardi, E., y Plaza, M. (2019). Implicancias de la educación sexual en la formación docente. <https://doi.org/10.17227/01203916.234>
- Moran, J. P. (2002). *Teaching Sex: The Shaping of Adolescence in the 20th Century*.

- Harvard University Press.
- Moreno, T. (2018). Educación Sexual solo con fin reproductivo. Recuperado de: <https://www.eluniversal.com.mx/estados/reclaman-sep-incluir-sexo-fuera-del-matrimonio-en-libros-de-texto>
- Moscovici s. (1979). El psicoanálisis, su imagen y su público. Buenos aires: Huemul
- Municipalidad de Santiago. (2016). 100 Preguntas Sobre Sexualidad Adolescente. Recuperado de http://www.codajic.org/sites/default/files/sites/www.codajic.org/files/100-Preguntas-Sobre-Sexualidad-Adolescente_2.pdf
- National Guidelines Task Force (2014). Guidelines for Comprehensive Sexuality Education. Recuperado de: <https://healtheducationresources.unesco.org/library/documents/guidelines-comprehensive-sexuality-education-kindergarten-through-12th-grade>
- Nieto Muro, S. (2016). Importancia de la intervención de los padres de familia en la educación sexual de los adolescentes. Universidad Panamericana. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.12552/3401>
- OMS (17 de septiembre de 2022) COVID-19: reconstruir la resiliencia. Consultado en: https://www.unwomen.org/es/hq-complex-page/covid-19-rebuilding-for-resilience?gclid=CjwKCAjw4JWZBhApEiwAtJUN0KhlFmefMvy45KaoUru8R52DcoDquM1P1XVZM-kK47UiU1gfm9e5BoCFLgQAvD_BwE
- Padilla, N. (2019). Internet, principal medio donde los jóvenes buscan información sobre sexualidad y salud sexual. recuperado de: https://www.dgcs.unam.mx/boletin/bdboletin/2019_471.html
- Planned Parenthood. (2009). ¿Y entonces, qué digo? Planned Parenthood. Recuperado de <https://www.plannedparenthood.org/files/1214/0001/2327/ParentGuideSp.pdf>
- Pérez-Montoro, M. (2010). Arquitectura de la información en entornos web. Profesional De La información, 19 (4), 333–338. Recuperado de <https://doi.org/10.3145/epi.2010.jul.01>
- Rodríguez, G. (2004). Treinta años de educación sexual en México. UNAM. Recuperado de <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/7/3483/3.pdf>
- Ramírez-Acosta, Keren. (2017). User experience and user interface: important parameters for an effective design. Revista Tecnología en Marcha, 30(Suppl. 1), 49-54. <https://dx.doi.org/10.18845/tm.v30i5.3223>
- Rogers, S. (2010). Level Up. The guide to great video game design. UK: Editorial Jhon Wiley & Sons, Ltd.
- Rojas, R., de Castro, F., Villalobos, A., Allen-Leigh, B., Romero, M., Braverman-Bronstein, A., y Uribe, P. (2017, enero 1). Educación sexual integral: cobertura, homogeneidad, integralidad y continuidad en escuelas de México. Salud Pública, 59, 19-27. <https://doi.org/10.21149/8411>
- Rosenfeld, L., Morville, P. y Arango, J. (2015). Information Architecture. Canada: Editorial O'Reilly Media, Inc.
- SALUD, (2016). Modelo de Atención Integral en Salud Sexual y Reproductiva para

- Adolescentes. Recuperado de: http://www.cnegsr.salud.gob.mx/contenidos/descargas/SSRA/ModeloAISSRA/web_ModAtnIntSSRA.pdf
- Sarramona, J., Vázquez, G. y Colom, A. (1998). Educación no formal. Grupo planeta: Barcelona.
- Seelbach González, G. A. (2013). Teorías de la personalidad. Red Tercer Milenio.
- SEP. (s.f.) [Consultado el 5 de diciembre del 2021]. Construye T. Construye T. Recuperado de <http://construyet.sep.gob.mx/>
- SEP. (2004) [Consultado el 17 de diciembre del 2021]. Secretaría de Educación Pública. Recuperado de https://www.dgesum.sep.gob.mx/public/normatividad/acuerdos/acuerdo_348.pdf
- SEP. (2020) [Consultado el 5 de diciembre del 2021]. Guía de actividades complementarias. Construye T, Recuperado de http://construyet.sep.gob.mx/docs/sexualidad_guia_de_actividades.pdf
- SEP. (2020) [Consultado el 5 de diciembre del 2021]. Propuesta para la implementación del componente de Educación Integral en Sexualidad y Género en el nivel medio superior. Construye T. Recuperado de http://construyet.sep.gob.mx/docs/sexualidad_propuesta_implementacion_ESlyG.pdf
- SEP. (2020) [Consultado el 5 de diciembre del 2021]. Taller “Reconocemos y ejercemos nuestros derechos sexuales para exigirlos y promoverlos en la comunidad”. Construye T. Recuperado de http://construyet.sep.gob.mx/docs/sexualidad_manual_para_docentes_ESlyG.pdf
- Sevilla, T., y Orcasita, L. (2014). Hablando de sexualidad: una mirada de los padres y las madres a los procesos de formación con sus hijos/as adolescentes en estratos populares de Cali. *Avances en Enfermería*, 32(2), 191-205. <https://doi.org/10.15446/av.enferm.v32n2.46097>
- SG CONAPO. (2020) [Consultado el 5 de diciembre del 2021]. Cuaderno ¡Yo Decido! Mi futuro | Consejo Nacional de Población | Gobierno | gob.mx. Gobierno de México. Recuperado de <https://www.gob.mx/conapo/documentos/cuaderno-yo-decido-mi-futuro>
- SIECUS. (2020). History of Sex Education. SIECUS.
- Sinergia ESI. (s.f.) [Consultado el 5 de diciembre del 2021]. @sinergia.esi. Linktree. Recuperado de <https://linktr.ee/sinergia.esi>
- Sistema Nacional de Protección de Niñas, Niños y Adolescentes. (2021) [Consultado el 17 de diciembre del 2021]. La importancia de hablar sobre educación integral en sexualidad desde la niñez. Gobierno de México. Recuperado de <https://www.gob.mx/sipinna/articulos/la-importancia-de-hablar-sobre-educacion-integral-en-sexualidad-desde-la-ninez>
- Ticmas. (s.f.) [Consultado el 5 de diciembre del 2021]. Ticmas Educación. YouTube. Recuperado de https://www.youtube.com/channel/UChRmh1zUoNQ_BJez2ATmugg
- Torres, C. (2008). Educación no formal y diferenciada. Ccs: México
- UNESCO (2020). Switched on: sexuality education in the digital space. recuperado de:

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000372784>

UNESCO, (2018). International technical guidance on sexuality education. An evidence-informed approach. UNESCO: Francia.

UNFPA (2021, fecha de consulta 01/12/2021). Educación Sexual Integral. Recuperado de: <https://mexico.unfpa.org/es/topics/educaci%C3%B3n-sexual-integral>

Villarini Jusino, Á. R. (2017). LA EDUCACIÓN POR COMPETENCIAS: UNA PROPUESTA HUMANISTA. 17mo Encuentro Internacional de Educación y Pensamiento. Retrieved diciembre 17, 2021, Recuperado de <http://www.encuentroeducacionypensamiento.com/index.php/home-none/articulos/123-la-educacion-por-competencias-una-propuesta-humanista>

Vygotsky, L. (1930). Pensamiento y lenguaje. Recuperado de: <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf>

W3C. (04 de junio de 2021). WCAG 2.1 de un vistazo. Obtenido de Web Accessibility Initiative WAI: <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/glance/es>