

Proyecto de Grado  
Diseño de Comunicación Visual

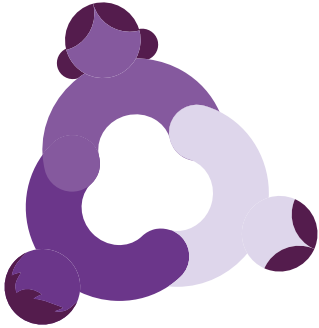
# CONQUISTA corporal

*Memoria por: Salomé Franco Manrique*









Año de Creación: Noviembre 2025.

Memoria del sistema para el proyecto de grado ‘Conquista Corporal’.

Diseño de Comunicación Visual, Pontificia Universidad Javeriana Cali.

**Texto, diagramación e ilustración:**

Salomé Franco Manrique

**Directora:**

Diana Umaña

©Salomé Franco Manrique

Prohibida la reproducción total o parcial sin autorización escrita del autor. Esta obra académica documenta la metodología, diseño, componentes y resultados de implementación del sistema completo.

Proyecto de Grado  
Diseño de Comunicación Visual

# CONQUISTA corporal

Realizado por:  
Salomé Franco Manrique

Proyecto asesorado por:  
Diana Umaña



# Contenido

Introducción.....	8
Tema .....	9
Situación abordada .....	9
Justificación.....	10
Objetivos.....	11
Requerimientos de diseño.....	12
Perfiles .....	13
Proceso Creativo.....	14
Descripción del sistema .....	16
Dinámica del juego .....	18
Validación .....	19
Agradecimientos .....	20
Referencias .....	21

# Introducción

El presente proyecto de grado surge de la necesidad de fortalecer la educación sexual en adolescentes a través del diseño de comunicación visual. En un contexto donde los jóvenes están expuestos a información distorsionada sobre sexualidad mediante redes sociales e internet. Además, la educación sexual escolar enfrenta importantes desafíos metodológicos y pedagógicos que limitan su efectividad.

Este proyecto busca crear una herramienta comunicativa y dinámica que transforme la manera en que se aborda la educación sexual en el aula, superando los enfoques tradicionales y biologicistas para ofrecer una visión integral que contemple las dimensiones biológica, comunicativo-afectiva, erótica y de género.

# Tema

Fortalecimiento de la educación sexual en adolescentes del INEM Jorge Isaacs de Cali, a través de herramientas de comunicación visual.

## Situación abordada

Aunque los adolescentes tienen amplio acceso a información sobre sexualidad en internet, gran parte es distorsionada. La educación sexual escolar debería equilibrar esta desinformación con conocimientos integrales y críticos. No obstante, en el INEM de Cali existen barreras: un abordaje limitado a lo biológico y preventivo, docentes que evitan el tema por tabúes y falta de formación, materiales desactualizados que no conectan con los jóvenes y, en consecuencia, un impacto educativo débil que no promueve aprendizajes significativos ni toma de decisiones informadas.

# Justificación

La educación sexual es un componente esencial para el desarrollo integral de los adolescentes, pues no solo aborda la prevención de riesgos, sino que también fomenta la construcción de una identidad informada y responsable. Sin embargo, existe una brecha significativa entre las políticas nacionales y su implementación práctica en las instituciones educativas.

El reporte del Índice Welbin 2024 revela que a nivel nacional solo el 41% de las instituciones educativas cumplen con los estándares establecidos en materia de sexualidad e igualdad de género, mientras que en Cali este cumplimiento alcanza apenas el 47%. Esta situación se agrava por la falta de capacitación metodológica de los docentes, quienes carecen de las herramientas necesarias para abordar el tema de manera crítica y reflexiva.

## Oportunidad del diseño:

El diseño de comunicación visual puede transformar la educación sexual mediante recursos dinámicos, adaptados a las realidades juveniles, fortaleciendo la formación integral y contribuyendo al bienestar adolescente.

# Objetivos

## General

Diseñar una estrategia de comunicación visual bajo un enfoque pedagógico en grados décimo y undécimo de la Institución Educativa INEM Jorge Isaacs de Cali, con el propósito de fortalecer las herramientas comunicativas que contribuyan a la transformación de la educación sexual entre los adolescentes de esta institución.

## Analizar

El estado actual de los recursos pedagógicos de educación sexual en el nivel de educación media de la Institución Educativa INEM de Cali, con base al diseño de herramientas metodológicas.

## Desarrollar

Una herramienta basada en la metodología de diseño centrado en el usuario, que integre contenidos de educación sexual con enfoques pedagógicos críticos y reflexivos.

## Definir

La estrategia de diseño de comunicación visual para la implementación y capacitación que demuestre su impacto positivo en la calidad de la educación sexual en la Institución Educativa INEM de Cali.

# Requerimientos de diseño

## INTEGRAL

Abordar equilibradamente las cuatro dimensiones de la sexualidad: biológica, comunicativo-afectiva, erótica y de género.

## KINESTÉSICO

Favorecer el aprendizaje mediante movimiento y manejo físico de materiales, aprovechando la memoria corporal para reforzar la retención y mantener una participación activa.

## VISUAL

Lenguaje gráfico claro y atractivo, adaptado a códigos juveniles contemporáneos.

## FUNCIONAL

Materiales prácticos, duraderos y fáciles de implementar, con instrucciones claras, empaque portable. Y un manual completo con respuestas y recursos.

## VALIDADO

Desarrollo basado en Diseño Centrado en el Usuario (DCU) con retroalimentación constante de estudiantes y docentes.

# Perfiles

## Usuarios

Docentes y estudiantes de los grados 10.º y 11.º del INEM Jorge Isaacs de Cali

### Linda Teresa Orcasita Pineda

*Experta*

Psicóloga, Magíster en Familia, Profesora Investigadora Senior de la Pontificia Universidad Javeriana Cali. Especialista en sexualidad, género y adolescencia. Es cocreadora de los juegos pedagógicos ConverSex y Consexuados, referentes metodológicos de este proyecto.

### Juan Pablo Orozco y Beatriz Eugenia Velasco

*Aliados*

Juan Pablo Orozco, director de grado 11º y Beatriz Eugenia Velasco, docente de Modalidad de Salud, facilitaron el acceso al grupo estudiantil, mediaron en la implementación de talleres diagnósticos, validaron la pertinencia educativa y garantizaron la viabilidad y sostenibilidad institucional del proyecto.

# Proceso Creativo



## Diagnostico

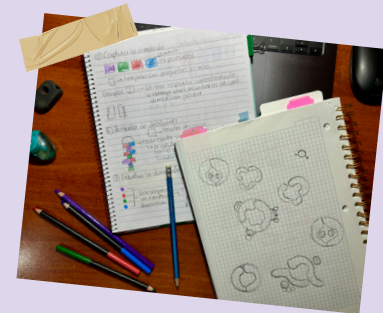
- Entrevistas con docentes revelaron un enfoque biologicista predominante y barreras culturales.
- Talleres con 24 estudiantes de grado once identificaron vacíos en competencias comunicativas e influencia distorsionadora de redes sociales, evidenciando la necesidad de abordar las dimensiones erótica y comunicativa.

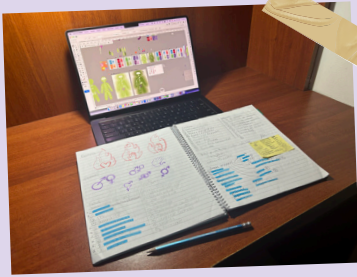
## Ideación y co-creación

- Dinámicas lúdicas y sesiones de preguntas con estudiantes.
- Preferencia por metodologías activas con movimiento y competencia.
- Exploración de identidad visual: colores, formas y estéticas atractivas para ellos.
- Proceso de escucha activa y comprensión profunda de sus códigos culturales.

## Conceptualización

- Desarrollo de “Conquista Corporal” juego kinestésico pedagógico.
- Inspiración en la metodología del juego “Captura la Bandera”.
- Formado por tres momentos: competitivo, conceptualización corporal y reflexión.





## Identidad visual

- Paleta cromática diferenciada por dimensión
- Tipografías: Kodchasan (títulos) y BC Alhapipe (textos)
- Sistema de iconos consistente e inclusivo



## Desarrollo de componentes

- 80 tarjetas (casos y preguntas por dimensión).
- 2 posters con siluetas corporales interactivas.
- 26 fichas magnéticas ilustradas.
- Manual de facilitación completo.
- Empaque organizador funcional.

## Prototipado iterativo

- Primer prototipo: prueba de mecánica con usuarios.
- Ajustes de legibilidad, dinámica y rigor conceptual.
- Prototipo final validado con estudiantes y docentes.

# Descripción del sistema

El sistema *Conquista Corporal* se compone de:

## 80 Tarjetas

Distribuidas equitativamente en las cuatro dimensiones de la sexualidad (20 por dimensión: 10 casos y 10 preguntas con respuestas). Cada dimensión se identifica mediante un color e ícono distintivo que facilita la organización: verde para biológica, azul para comunicación, rojo para erótica y púrpura para género.

## Campana

Funciona como sistema de señalización que permite identificar qué estudiante responde primero, gestionando turnos de forma justa.

## 26 fichas magnéticas

Piezas ilustradas con conceptos clave de educación sexual; los estudiantes las extraen aleatoriamente de una bolsa, generando factor sorpresa, para ubicarlas en el póster correspondiente.



## 2 Pósters magnéticos

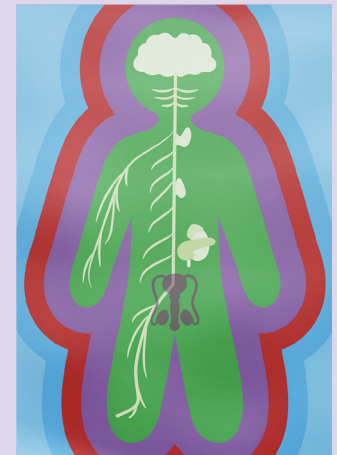
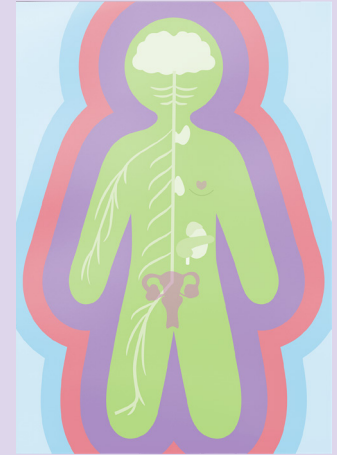
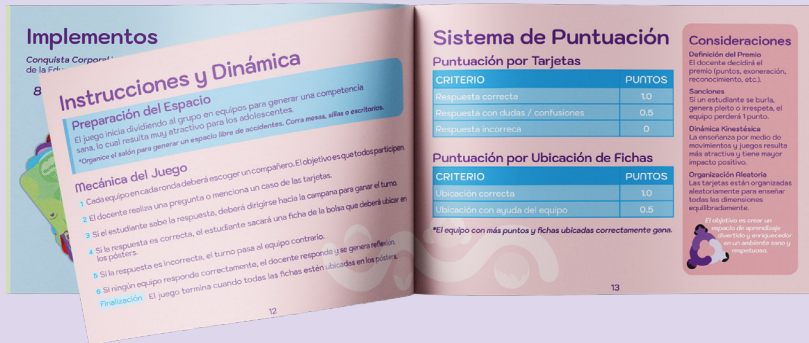
Tableros interactivos con siluetas masculina y femenina; diseñados para que los estudiantes ubiquen correctamente las fichas de conceptos.

## Manual del docente

Guía completa para el docente con las instrucciones paso a paso y recursos complementarios.

## Empaque

Se implementó un tubo portaplanos para el almacenamiento y transporte del juego. Protege componentes y facilita la organización del sistema.



# Dinámica del juego

## Preparacion del espacio:

Organizar el salón creando un espacio libre y seguro, moviendo mesas, sillas o escritorios que puedan obstaculizar el movimiento. Cada equipo debe escoger un representante diferente en cada ronda, asegurando que todos los estudiantes participen activamente a lo largo del juego.

## Hora de jugar:

El juego inicia dividiendo al grupo en dos equipos, generando una competencia sana que resulta altamente atractiva para los adolescentes. El docente lee una pregunta o caso de las tarjetas, y el estudiante que conoce la respuesta debe dirigirse rápidamente hacia la campana para ganar el turno. Si la respuesta es correcta, el estudiante extrae una ficha de la bolsa y la ubica en el póster correspondiente, sumando puntos a su equipo. Si la respuesta es incorrecta, el turno pasa al equipo contrario. En caso de que ningún equipo responda correctamente, el docente proporciona la respuesta y genera un espacio de reflexión colectiva. El juego finaliza cuando las 26 fichas han sido ubicadas correctamente en los pósters, momento en el cual se procede al cierre reflexivo y conteo final de puntos.

# Validación

El proyecto se sometió a tres validaciones fundamentales para garantizar su efectividad y pertinencia:

## Docentes

Se presentó el primer prototipo al profesor Juan Pablo Orozco, uno de los aliados principales, para validar la dinámica y conceptualización del juego desde la perspectiva pedagógica institucional.

## Experta temática

Junto con la psicóloga Linda Orcasita, se realizó la validación exhaustiva de las preguntas y casos de las tarjetas, componente fundamental del sistema, asegurando rigor científico y pertinencia conceptual en cada dimensión de la sexualidad.

## Aula de clase

La validación final se realizó en la INEM Jorge Isaacs de Cali, con 24 estudiantes de grado 11° y la profesora Beatriz Eugenia Velasco. Esta implementación piloto permitió identificar ajustes necesarios en la organización del espacio y en el sistema de asignación de turnos para confirmar qué estudiante respondía primero. Los estudiantes manifestaron total agrado por el juego, destacando la adecuación de los colores y símbolos de cada dimensión. Además, valoraron la dinámica como diferente y divertida, calificándola como una manera innovadora de aprender educación sexual en clase.

# Agradecimientos

Este proyecto es el fruto de una ardua investigación y un dedicado proceso creativo. Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a los estudiantes del INEM Jorge Isaacs de Cali, así como a los docentes Juan Pablo y Beatriz, y a la psicóloga Linda. Sus conocimientos y valiosos aportes fueron esenciales para convertir a Conquista Corporal en una herramienta innovadora que fortalece la enseñanza de la educación sexual.

Un agradecimiento muy especial para mi asesora, Diana Umaña, cuyo apoyo incondicional fue fundamental en todo este proceso. Su mentoría fue fundamental para dar forma y dirección concreta a mis ideas, impulsando este proyecto hacia su realización.

Finalmente, deseo agradecer a mi círculo de apoyo y familia. Sus consejos, ideas y ayuda constante están plasmados en cada página, en cada elemento y en cada color de este proyecto.

# Referencias

- Barthes, R. (1964). Rhetoric of the image. *Communications*, 4, 40–51. <https://doi.org/10.3406/comm.1964.1027>
- Institución Educativa INEM Jorge Isaacs. (2020). Proyecto de Educación Sexual y Construcción de Ciudadanía.
- Instituto Nacional de Salud (INS). (2024). Boletín epidemiológico semanal: Semana epidemiológica 47 (17 al 23 de noviembre de 2024). [https://www.ins.gov.co/buscador-eventos/BoletinEpidemiologico/2024\\_Boletin\\_epidemiologico\\_semana\\_47.pdf](https://www.ins.gov.co/buscador-eventos/BoletinEpidemiologico/2024_Boletin_epidemiologico_semana_47.pdf)
- Institución Educativa INEM Jorge Isaacs. (2020). Proyecto de educación sexual 2020. [https://ieinembali.edu.co/site/wp-content/uploads/proyectos\\_acad/Proyecto\\_de\\_Educaci%C3%B3n\\_Sexual\\_2020.pdf](https://ieinembali.edu.co/site/wp-content/uploads/proyectos_acad/Proyecto_de_Educaci%C3%B3n_Sexual_2020.pdf)
- Ministerio de Educación Nacional (2013). Guía 1: Dimensión de la Sexualidad.
- Ministerio de Educación Nacional & Fondo de Población de las Naciones Unidas (UNFPA). (s.f.). Programa Nacional de Educación para la Sexualidad y Construcción de Ciudadanía: Módulo 1.
- Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things* (Revised and expanded ed.). Basic Books.
- Ospina Castaño, L. & Vahos Gómez, Y. (2021). Concepciones de los maestros sobre la educación sexual infantil, en el marco de la educación integral. (Trabajo de grado Licenciatura en Educación Infantil). Universidad de San Buenaventura, Facultad de Educación, Medellín.
- País, E. (2023, May 21). Maestros sienten temor de abordar la sexualidad. *El País*. <https://www.elpais.com.co/educacion/maestros-sienten-temor-de-abordar-la-sexualidad-2112.html>
- Sexualidad y ciudadanía, educación para la vida. Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (n.d.). Gov.co. <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-173872.html>
- UNESCO (2018). Orientaciones técnicas internacionales sobre educación en sexualidad: Un enfoque basado en la evidencia. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265330>
- Welbin y Laboratorio de Economía de la Educación (LEE) de la Pontificia Universidad Javeriana (2024). Índice Welbin - Colombia, 2024. Condiciones y prácticas escolares para el bienestar.
- Organización Mundial de la Salud (OMS).
- Organización Panamericana de la Salud (OPS).
- Profamilia Colombia.





