

Juego de mesa interactivo para la enseñanza de la educación sexual

Tatiana Salazar Rodríguez

Facultad de Ciencias Sociales, Universidad Santo Tomas

Diseño Gráfico

Trabajo de Grado

Claudia Ximena Lagos Moreno

11 de mayo del 2026

Título: Juego de mesa interactivo para la enseñanza de la educación sexual

Scope: Diseñar un juego de mesa interactivo para la enseñanza y fácil aprendizaje de la educación sexual para los jóvenes entre los 18 a 21 años en Chapinero.

Problema social: No hay juegos interactivos que eduquen sobre la educación sexual en Chapinero.

Problema de diseño: Diseñar un juego de mesa interactivo para que enseñe sobre la educación sexual.

Resumen

El presente proyecto de investigación y creación tiene como propósito diseñar un juego de mesa interactivo orientado a fortalecer los procesos de aprendizaje en educación sexual en jóvenes entre los 18 y 21 años de la localidad de Chapinero, Bogotá. La propuesta surge ante la necesidad de explorar estrategias pedagógicas alternativas que permitan abordar la sexualidad desde metodologías participativas, dinámicas y cercanas a las experiencias juveniles, superando enfoques tradicionales centrados únicamente en la transmisión de información.

El estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo con alcance descriptivo y proyectivo, mediante un diseño de investigación aplicada orientado a la creación de una solución concreta a una problemática social. Para la recolección de información se emplearon entrevistas semiestructuradas, encuestas diagnósticas, revisión documental de iniciativas locales y análisis comparativo de juegos educativos existentes. Estos procesos permitieron identificar

percepciones, necesidades e intereses de los jóvenes frente a la educación sexual y sus preferencias en experiencias lúdicas.

A partir de los hallazgos obtenidos se diseñó el juego de mesa interactivo **Level Up: Sexo sin misterios**, el cual integra contenidos relacionados con derechos sexuales y reproductivos, consentimiento, prevención de infecciones de transmisión sexual y toma de decisiones responsables. Durante la fase de prototipado y validación inicial se evidenció que, aunque el contenido educativo resultó pertinente, la dinámica del juego no alcanzó el nivel de interacción y entretenimiento esperado, siendo percibido como poco dinámico por los participantes.

Estos resultados permitieron reconocer la importancia del proceso iterativo propio de la investigación y creación, en el que la evaluación del prototipo constituye un insumo fundamental para el rediseño y mejora de la propuesta. El proyecto aporta reflexiones sobre el papel del diseño como herramienta pedagógica y evidencia el potencial de los juegos de mesa interactivos para generar espacios de aprendizaje significativo en educación sexual.

Índice

Resumen.....	2
Introducción.....	6
Justificación.....	8
Planteamiento del problema.....	10
Identificación del Problema.....	10
Descripción.....	11
Formulación del problema.....	12
Objetivos.....	12
Objetivo general.....	12
Objetivos específicos.....	12
Metodología.....	13
Diseño de investigación.....	13
Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	13
Prototipo Beta.....	15
Análisis de los resultados.....	16
Reflexión del proceso.....	16
Estado de la cuestión.....	17
Marco teórico disciplinar.....	22

Diseño y función en objetivos lúdicos.....	22
Diseño centrado en el usuario.....	23
Propuesta proyectual.....	25
Mecánicas del juego.....	25
Sustentación de Identidad Visual.....	26
Despiece técnico y fichas de materiales.....	29
Reglamento Oficial E Instrucciones De Juego.....	31
Finalidad Pedagógica.....	35
Discusión.....	35
Interés por metodologías dinámicas.....	35
Necesidad de Interacción Social.....	36
Percepción de Monotonía de Mecánicas.....	36
Relación Entre Aprendizaje Y Experiencia Lúdica	37
Aportes Del Proceso investigativo.....	39
Conclusiones.....	38
Bibliografía.....	41
Productos.....	43

1. Introducción

La educación sexual constituye un elemento fundamental en el desarrollo integral de los jóvenes, ya que les permite adquirir conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para tomar decisiones informadas sobre su salud, sus relaciones y su bienestar. Sin embargo, en muchos contextos educativos, estos temas continúan abordándose mediante metodologías tradicionales centradas en la transmisión de información, lo que puede generar desinterés o poca participación por parte de los estudiantes.

En la actualidad, los jóvenes se encuentran expuestos a una gran cantidad de información relacionada con la sexualidad a través de redes sociales, plataformas digitales y medios de comunicación. Sin embargo, gran parte de estos contenidos carecen de rigurosidad pedagógica y científica, favoreciendo la reproducción de mitos, desinformación y estereotipos sobre las relaciones afectivas y sexuales. Esta situación genera la necesidad de fortalecer estrategias educativas que permitan promover el pensamiento crítico, el autocuidado y la toma de decisiones responsables frente a la sexualidad (UNESCO, 2018).

Además, la educación sexual continúa siendo un tema atravesado por tabúes sociales, prejuicios culturales y barreras comunicativas que dificultan el diálogo abierto entre jóvenes, familias e instituciones educativas. En muchos casos, la enseñanza de estos contenidos se limita a enfoques biológicos o preventivos, dejando de lado dimensiones emocionales, sociales y relacionales fundamentales para el desarrollo integral de los jóvenes.

En la localidad de Chapinero, Bogotá, se han desarrollado diversas iniciativas orientadas a promover la educación y los derechos sexuales y reproductivos entre los jóvenes. No obstante, muchas de estas estrategias se basan principalmente en charlas, talleres o campañas informativas,

las cuales no siempre logran mantener el interés o generar procesos de aprendizaje significativos a largo plazo.

Frente a este panorama, las metodologías lúdicas y participativas han adquirido relevancia dentro de los procesos educativos contemporáneos debido a su capacidad para fortalecer la motivación, la interacción y el aprendizaje significativo (Kapp, 2012, p. 45; Deterding et al., 2011, p. 12). La gamificación y el aprendizaje basado en juegos permiten transformar experiencias educativas tradicionales en dinámicas más activas e inmersivas, favoreciendo la participación de los usuarios y el desarrollo de procesos reflexivos. En este sentido, los juegos de mesa pueden funcionar no solo como herramientas de entretenimiento, sino también como espacios de interacción social, diálogo y construcción colectiva del conocimiento.

En respuesta a estas problemáticas, surge la necesidad de explorar metodologías innovadoras que permitan abordar la educación sexual desde experiencias más dinámicas, cercanas y participativas. En este contexto, el presente proyecto propone el diseño de un juego de mesa interactivo denominado Level Up: Sexo sin misterios, dirigido a jóvenes entre los 18 y 21 años de la localidad de Chapinero, Bogotá. La propuesta busca integrar elementos de gamificación, interacción social y aprendizaje colaborativo para transformar el aprendizaje de la educación sexual en una experiencia significativa y entretenida.

El proyecto se desarrolla bajo un enfoque cualitativo con alcance descriptivo y proyectivo, con el objetivo de comprender las percepciones y necesidades de los jóvenes respecto a la educación sexual, para posteriormente diseñar una propuesta lúdica que facilite el aprendizaje mediante la interacción, el diálogo y la reflexión. A lo largo del documento se presentan la justificación del proyecto, el planteamiento del problema, los objetivos, el diseño

metodológico, el estado de la cuestión, la propuesta proyectual del juego, la discusión de los resultados obtenidos y las conclusiones derivadas del proceso de investigación y creación.

De igual manera, el proyecto se enmarca dentro de los procesos de investigación-creación, entendiendo el diseño como una herramienta capaz de generar soluciones innovadoras frente a problemáticas sociales y educativas. A través del diseño de experiencias lúdicas interactivas, el proyecto busca no solo transmitir contenidos relacionados con la educación sexual, sino también fomentar espacios de reflexión, diálogo y participación activa entre los jóvenes. De esta manera, el diseño se entiende como un medio capaz de articular procesos educativos, sociales y comunicativos orientados al bienestar integral y al fortalecimiento de aprendizajes significativos (Vygotsky, 1978, p. 86).

2. Justificación

Actualmente, no existen juegos de mesa interactivos en Chapinero que aborden la educación sexual de manera efectiva. La gamificación ha demostrado ser una herramienta poderosa para el aprendizaje, ya que permite que los jugadores se involucren activamente en la experiencia, facilitando la comprensión y retención de conocimientos. Según Deterding et al. (2011, p. 10), la gamificación implica el uso de elementos del juego en contextos no lúdicos, lo que puede aumentar la motivación, el compromiso y la participación de los usuarios. Además, Kapp (2012, p. 45) señala que, al integrar dinámicas de juego en entornos educativos, se promueve un aprendizaje activo y significativo, ya que los estudiantes no solo reciben información, sino que interactúan con ella de manera reflexiva y divertida. En el contexto de la educación sexual, esto es especialmente relevante, ya que la gamificación puede reducir el

estigma y los tabúes, generando un entorno seguro para explorar temas sensibles (Zainuddin et al., 2020). Diseñar un juego de mesa con mecánicas dinámicas e interactivas puede contribuir a que el aprendizaje sobre educación sexual sea más accesible, participativo y entretenido para jóvenes entre los 18 y 21 años.

La implementación de herramientas pedagógicas innovadoras en educación sexual resulta especialmente importante en contextos donde los jóvenes continúan enfrentando problemáticas relacionadas con la desinformación, la reproducción de mitos y las dificultades para acceder a espacios seguros de aprendizaje y diálogo. En este sentido, el desarrollo de estrategias educativas dinámicas puede contribuir al fortalecimiento del pensamiento crítico, la toma de decisiones responsables y el reconocimiento de los derechos sexuales y reproductivos (UNESCO, 2018).

Desde el campo del diseño, este proyecto reconoce el potencial de las experiencias lúdicas interactivas como herramientas de comunicación y transformación social. El diseño de juegos educativos permite integrar componentes visuales, narrativos y participativos que favorecen la interacción de los usuarios con los contenidos, facilitando procesos de aprendizaje más cercanos a sus intereses y necesidades (Bonsiepe, 1999).

Asimismo, el proyecto se desarrolla desde una perspectiva de investigación-creación, entendiendo el diseño no solo como un ejercicio estético, sino también como un proceso reflexivo orientado a la construcción de soluciones frente a problemáticas sociales y educativas. A través del prototipado, la validación y el rediseño, se busca generar una propuesta contextualizada que responda a las expectativas y experiencias de los jóvenes participantes (Frayling, 1993).

De igual manera, la propuesta busca generar espacios de aprendizaje más participativos y menos tradicionales, donde los jóvenes puedan abordar temas relacionados con la sexualidad desde el diálogo, la interacción y la reflexión colectiva. Esto puede favorecer no solo la apropiación de conocimientos, sino también el fortalecimiento de habilidades comunicativas, sociales y emocionales fundamentales para el desarrollo integral (Vygotsky, 1978, p. 92).

Por lo tanto, el diseño del juego de mesa interactivo Level Up: Sexo sin misterios representa una oportunidad para innovar en los procesos de enseñanza de la educación sexual en jóvenes de Chapinero, integrando estrategias de gamificación, aprendizaje colaborativo e interacción social que permitan transformar la experiencia educativa en un proceso significativo, dinámico y participativo.

3. Planteamiento Del Problema

Identificación del problema

La educación sexual dirigida a jóvenes entre 18 a 21 años presenta dificultades relacionadas con la forma en que se aborda, los contenidos que se priorizan y las metodologías empleadas. En muchos contextos educativos, la enseñanza de la sexualidad continúa desarrollándose desde enfoques tradicionales, informativos y normativos, que no siempre consideran las realidades, intereses y experiencias de la población joven.

En la localidad de Chapinero, Bogotá, los jóvenes acceden a múltiples fuentes de información sobre sexualidad, principalmente a través de internet y redes sociales. Sin embargo, esta información suele ser fragmentada, poco confiable o carente de acompañamiento pedagógico, lo que contribuye a la persistencia de mitos, desinformación y prácticas de riesgo.

De acuerdo con organismos internacionales como la UNESCO (2018) y la Organización Mundial de la Salud (2021), la educación sexual integral resulta fundamental para prevenir problemáticas relacionadas con infecciones de transmisión sexual, embarazos no planificados y situaciones de violencia o desinformación. Sin embargo, múltiples investigaciones evidencian que muchos jóvenes continúan accediendo a información incompleta o poco confiable a través de plataformas digitales y redes sociales, lo que limita la construcción de conocimientos críticos y responsables frente a la sexualidad.

Esta situación evidencia una problemática relacionada con la falta de estrategias educativas innovadoras, cercanas y participativas que permitan a los jóvenes fortalecer sus conocimientos y reflexiones sobre educación sexual.

Descripción

La educación sexual impartida en contextos formales no siempre logra generar interés ni participación en los jóvenes, quienes suelen percibirla como un tema incómodo, repetitivo o ajeno a su realidad cotidiana. Esta desconexión dificulta la apropiación de conocimientos fundamentales relacionados con el consentimiento, el autocuidado, la prevención de infecciones de transmisión sexual y la toma de decisiones responsables.

En Chapinero, como en otros contextos urbanos, los jóvenes enfrentan dinámicas sociales y culturales diversas que influyen en la construcción de su sexualidad. La ausencia de herramientas pedagógicas interactivas que promuevan el diálogo entre pares limita la posibilidad de abordar la educación sexual desde una perspectiva integral, crítica y reflexiva.

Desde el campo del diseño, también se identifica la ausencia de productos interactivos dirigidos específicamente a jóvenes entre 18 y 21 años que integren contenidos de educación

sexual mediante experiencias lúdicas contextualizadas a las dinámicas sociales y culturales de Chapinero. Esta carencia limita la creación de espacios educativos más cercanos, participativos e innovadores para la población objetivo.

Como consecuencia, se refuerza la necesidad de explorar alternativas metodológicas que utilicen el juego como medio educativo, permitiendo transformar la experiencia de aprendizaje en un proceso significativo y participativo.

Formulación del problema

¿De qué manera el diseño de un juego de mesa interactivo puede fortalecer los procesos de aprendizaje sobre educación sexual en jóvenes entre 18 y 21 años de la localidad de Chapinero, Bogotá?

4. Objetivos

Objetivo General

Diseñar un juego de mesa interactivo que fortalezca los procesos de aprendizaje sobre educación sexual en jóvenes entre 18 y 21 años de la localidad de Chapinero, mediante estrategias de gamificación, interacción social y aprendizaje participativo.

Objetivos Específicos

- Identificar los temas clave de la educación sexual que deben abordarse en el juego para garantizar una enseñanza integral y adecuada a la edad del público objetivo.
- Definir las características esenciales del juego de mesa interactivo para garantizar una experiencia educativa atractiva y efectiva.

- Analizar la percepción y el nivel de conocimiento que tienen los jóvenes sobre la educación sexual para adaptar el contenido del juego a sus necesidades.

5. Metodología

Este proyecto se desarrollará bajo un enfoque cualitativo con alcance descriptivo y proyectivo, ya que busca comprender las percepciones y necesidades de los jóvenes de Chapinero en relación con la educación sexual, para luego diseñar una propuesta lúdica adaptada a ese contexto (Hernández, Fernández & Baptista, 2014).

Diseño De Investigación

Se adoptará un diseño de investigación aplicada, dado que el propósito es generar una solución concreta a una problemática social mediante el diseño de un juego de mesa interactivo. Este producto estará orientado a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje sobre sexualidad en jóvenes entre los 18 a 21 años.

Técnicas E Instrumentos De Recolección De Información

La primera versión del juego fue diseñada a partir de una estructura básica de recorrido lineal inspirada en dinámicas tradicionales de tablero. Esta versión incorporaba preguntas relacionadas con educación sexual, retos simples y mecánicas de avance determinadas principalmente por el lanzamiento del dado.

Durante las primeras sesiones de validación, los participantes manifestaron que la experiencia de juego resultaba monótona y repetitiva. Asimismo, señalaron que la interacción

entre jugadores era limitada y que el sistema de avance dependía excesivamente del azar, reduciendo la participación activa dentro de la dinámica.

Los usuarios también evidenciaron que algunas actividades mantenían estructuras similares durante toda la partida, generando pérdida de interés y disminución progresiva de la motivación. De igual manera, se identificó que el tablero presentaba recorridos visuales demasiado lineales y una narrativa insuficiente para sostener la atención de los participantes durante periodos prolongados.

A partir de estos hallazgos, se tomaron decisiones de rediseño orientadas a fortalecer el componente dinámico y participativo del juego. Se incorporaron nuevas mecánicas cooperativas, desafíos grupales y situaciones de toma de decisiones que permitieran aumentar la interacción entre los jugadores. Asimismo, se rediseñaron las casillas de castigo y recompensa mediante un sistema narrativo de serpientes y escaleras asociado a decisiones responsables o situaciones de riesgo relacionadas con la sexualidad.

Desde el componente visual, también se reorganizó la distribución gráfica del tablero, incorporando recorridos más dinámicos, contrastes cromáticos y elementos ilustrativos que permitieran generar una experiencia más inmersiva y menos rígida.

Estas decisiones se sustentan en lo planteado por Deterding et al. (2011, p. 12), quienes afirman que los sistemas gamificados deben equilibrar la motivación extrínseca del juego con procesos de participación significativa capaces de mantener el interés y compromiso de los usuarios.

Prototipo Beta

Posteriormente, se desarrolló una segunda versión del juego que incorporó los ajustes derivados de las primeras sesiones de validación. Esta nueva etapa incluyó dinámicas colaborativas, objetivos de progresión más claros y un sistema de retos más variado orientado a fortalecer la continuidad de la experiencia lúdica.

Las nuevas pruebas realizadas evidenciaron una mejora significativa en la participación grupal y en el interés de los jugadores frente a las dinámicas del juego. Los participantes manifestaron mayor motivación e interacción durante las actividades cooperativas y las situaciones de toma de decisiones.

Sin embargo, durante esta fase también se identificaron dificultades relacionadas con la claridad visual de algunas tarjetas, especialmente en preguntas de opción múltiple y elementos gráficos con alta carga de información. Algunos participantes señalaron problemas de legibilidad tipográfica y confusión en la identificación de categorías temáticas dentro de las cartas.

Como respuesta a estas observaciones, se implementaron nuevos ajustes relacionados con el diseño de información y la jerarquización visual de los contenidos. Se optimizó el contraste tipográfico, se reorganizó la composición gráfica de las tarjetas y se incorporaron sistemas de iconografía diferenciada para cada eje temático del juego, permitiendo facilitar la lectura y reducir la carga cognitiva durante la interacción.

Asimismo, se fortaleció el sistema de señalización visual dentro del tablero mediante el uso de códigos cromáticos, símbolos de dirección y elementos gráficos de apoyo que permitieran orientar intuitivamente las acciones de los usuarios.

Estas decisiones proyectuales se relacionan con los principios de diseño centrado en el usuario planteados por Donald Norman (2013, p. 25), especialmente en relación con la reducción

de carga cognitiva y el uso de signíferas visuales capaces de facilitar la comprensión intuitiva de las dinámicas del sistema.

Análisis De Los Resultados

Estos resultados indican que, si bien el enfoque metodológico permitió identificar necesidades reales y construir un prototipo coherente con los objetivos educativos, la propuesta lúdica inicial no logró integrar de manera efectiva el componente dinámico esperado por los jóvenes. Esta situación evidencia la necesidad de replantear las mecánicas del juego, fortalecer la narrativa y aumentar los niveles de interacción y desafío, con el fin de transformar el aprendizaje en una experiencia verdaderamente significativa.

Los hallazgos obtenidos hasta el momento constituyen un insumo fundamental para la fase de evaluación y ajustes, permitiendo reconocer las limitaciones del prototipo y orientar las mejoras necesarias para el rediseño del juego.

Reflexión Del Proceso

El proceso de investigación-creación permitió comprender que el diseño de experiencias lúdicas educativas requiere constantes procesos de evaluación, validación y ajuste. Más allá del desarrollo de un producto final, el proyecto evidenció la importancia del error como herramienta metodológica dentro del diseño proyectual.

Las sesiones de prueba permitieron reconocer que la efectividad de una herramienta educativa no depende únicamente del contenido pedagógico, sino también de la capacidad del diseño para generar experiencias participativas, claras y emocionalmente significativas para los usuarios.

En este sentido, el proceso iterativo desarrollado durante la investigación permitió fortalecer tanto las dinámicas de juego como el sistema gráfico y narrativo del proyecto, consolidando una propuesta más coherente con las necesidades y expectativas de la población objetivo.

6. Estado De La Cuestión

En la localidad de Chapinero, la educación sexual se ha abordado principalmente a través de ferias educativas y talleres informativos. Un ejemplo destacado es la Feria de la Sexualidad, realizada en agosto de 2022, donde participaron más de 600 jóvenes. Esta iniciativa, enmarcada en la estrategia "Chapinero Te Cuida", tuvo como objetivo generar espacios de aprendizaje sobre el ejercicio de una sexualidad libre y autónoma, abordando temas como la prevención de embarazos tempranos, derechos sexuales y reproductivos, métodos anticonceptivos, infecciones de transmisión sexual, estereotipos de género y mitos sobre la sexualidad (Alcaldía Local de Chapinero, 2022).

A pesar de los esfuerzos institucionales desarrollados en la localidad, persisten dificultades relacionadas con la continuidad de los procesos educativos y la apropiación de los contenidos por parte de la población juvenil. Muchas de las actividades implementadas se desarrollan de manera temporal o aislada, lo que dificulta la construcción de procesos pedagógicos sostenidos a largo plazo.

Sin embargo, a pesar de estos esfuerzos, persisten desafíos en la efectividad de estas estrategias. La falta de continuidad y seguimiento de las actividades, sumada a la ausencia de materiales didácticos interactivos y adaptados a las realidades locales, ha limitado el impacto a largo plazo en la educación sexual de los jóvenes en Chapinero. Además, la implementación de

herramientas como dispensadores de condones en colegios públicos ha generado controversia y resistencia, evidenciando la necesidad de un enfoque más integral que combine la provisión de recursos con una educación sexual comprensiva y contextualizada.

La educación sexual ha sido abordada desde diversos enfoques, y en los últimos años, la gamificación ha emergido como una estrategia pedagógica eficaz para facilitar su enseñanza. Diferentes iniciativas han desarrollado juegos y materiales didácticos que buscan transmitir conocimientos sobre sexualidad de manera interactiva y accesible, logrando un impacto positivo en entornos educativos y familiares (Pérez & Gómez, 2020).

Un ejemplo destacado es **SexEduca**, una empresa que diseña juegos y recursos educativos para tratar temáticas relacionadas con la sexualidad y la diversidad. Su enfoque busca facilitar el aprendizaje tanto en el hogar como en instituciones educativas, promoviendo una educación integral libre de tabúes (Rodríguez et al., 2019). De manera similar, **Jaibu** es un juego de mesa que enseña sobre educación afectivo-sexual a través de un diseño dinámico que incluye un tablero de estilo “colmena” y cartas con distintos desafíos, como preguntas de verdadero o falso, dibujo y adivinanza, y role-playing. Estas mecánicas fomentan la participación y el aprendizaje colaborativo (López & Martínez, 2021).

Por otro lado, **Consexuados**, desarrollado por un comunicador de la Pontificia Universidad Javeriana Cali, busca generar un espacio de diálogo entre padres e hijos para tratar temas de educación sexual de manera profunda y significativa. Su propósito es fortalecer la confianza y el entendimiento dentro del núcleo familiar, facilitando conversaciones abiertas y reflexivas (García, 2018).

En el contexto específico de **Chapinero**, se han identificado diversas necesidades relacionadas con la educación sexual. La **prevención de la maternidad y paternidad temprana** es una prioridad dentro de la estrategia "*Chapinero Te Cuida*", que busca generar espacios de aprendizaje para promover una sexualidad libre y autónoma, reduciendo el embarazo adolescente y fomentando la toma de decisiones informadas (Alcaldía Local de Chapinero, 2022). Además, el **reconocimiento de los derechos sexuales y reproductivos** ha sido un tema clave en eventos como la *Feria de la Sexualidad en Chapinero*, donde los jóvenes han recibido información sobre métodos anticonceptivos, infecciones de transmisión sexual, estereotipos de género y mitos en torno a la sexualidad (Ministerio de Salud y Protección Social, 2021).

Un juego de mesa interactivo diseñado para esta población representa una oportunidad para innovar en la enseñanza de la educación sexual, integrando elementos lúdicos y pedagógicos que refuercen el aprendizaje de manera efectiva, atractiva y contextualizada a sus necesidades.

En los últimos años, la gamificación ha surgido como una estrategia pedagógica innovadora para fortalecer los procesos de aprendizaje en diferentes contextos educativos. Según Deterding et al. (2011, p. 10), la gamificación consiste en la implementación de elementos propios de los juegos en entornos no lúdicos, con el propósito de incrementar la motivación y el compromiso de los usuarios. De manera complementaria, Kapp (2012, p. 52) sostiene que las dinámicas de juego favorecen la participación activa y permiten transformar el aprendizaje en una experiencia significativa, especialmente en temas complejos o sensibles.

Autores como Gee (2003) plantean que los juegos pueden favorecer procesos de aprendizaje activo mediante la experimentación, la resolución de problemas y la participación constante de los usuarios. Desde esta perspectiva, las dinámicas lúdicas permiten transformar los

procesos educativos tradicionales en experiencias más inmersivas y participativas, facilitando la apropiación del conocimiento a través de la interacción.

Desde las teorías del aprendizaje, autores como Jean Piaget y Lev Vygotsky destacan la importancia de la interacción social y la construcción activa del conocimiento. Piaget (1972) plantea que el aprendizaje ocurre mediante procesos de exploración y adaptación cognitiva, mientras que Vygotsky (1978, p. 88) resalta el papel de la interacción entre pares como elemento clave para el desarrollo de habilidades y aprendizajes significativos. Estas perspectivas respaldan el uso de herramientas lúdicas y participativas como los juegos de mesa interactivos.

De manera complementaria, Ausubel (1983) plantea que el aprendizaje significativo ocurre cuando los nuevos conocimientos logran relacionarse con experiencias y conocimientos previos del individuo. Esta perspectiva resulta relevante dentro del proyecto, ya que el juego busca conectar los contenidos de educación sexual con situaciones cercanas a las experiencias cotidianas de los participantes.

Diversos proyectos han intentado integrar la educación sexual con dinámicas lúdicas. Entre ellos se encuentra SexEduca, una propuesta enfocada en el desarrollo de recursos didácticos para abordar la sexualidad y la diversidad desde escenarios educativos y familiares (Rodríguez et al., 2019). Asimismo, el juego Jaibú incorpora preguntas, retos y actividades colaborativas para promover el aprendizaje afectivo-sexual mediante dinámicas participativas (López & Martínez, 2021). Por otro lado, Consexuados busca fortalecer el diálogo entre padres e hijos, utilizando el juego como medio para generar conversaciones sobre sexualidad desde una perspectiva reflexiva (García, 2018).

Aunque estas iniciativas representan avances importantes en la incorporación de metodologías lúdicas dentro de la educación sexual, también presentan limitaciones relacionadas con la repetición de mecánicas, la escasa interacción narrativa y la dificultad para mantener el interés de los jugadores durante periodos prolongados. Estas debilidades evidencian la necesidad de desarrollar propuestas más dinámicas, inmersivas y adaptadas a las realidades sociales y culturales de los jóvenes.

En el contexto específico de Chapinero, Bogotá, se han implementado estrategias institucionales como “Chapinero Te Cuida” y la “Feria de la Sexualidad”, orientadas a promover los derechos sexuales y reproductivos y prevenir problemáticas asociadas al embarazo adolescente y las infecciones de transmisión sexual (Alcaldía Local de Chapinero, 2022). Sin embargo, estas iniciativas se han centrado principalmente en actividades informativas y de sensibilización, con poca presencia de herramientas pedagógicas interactivas que permitan procesos de aprendizaje sostenidos.

A partir de este panorama, el proyecto Level Up: Sexo sin misterios busca diferenciarse mediante la integración de elementos de narrativa, retos colaborativos, toma de decisiones e interacción constante entre jugadores, con el propósito de fortalecer la participación y transformar el aprendizaje de la educación sexual en una experiencia significativa, dinámica y cercana a las experiencias juveniles.

A partir del análisis de antecedentes y referentes teóricos, se identifica la necesidad de desarrollar propuestas pedagógicas que integren educación sexual, interacción social y dinámicas lúdicas más inmersivas dentro de contextos específicos como Chapinero. Aunque existen iniciativas orientadas a la enseñanza de la sexualidad mediante herramientas participativas, aún

se evidencian limitaciones relacionadas con la continuidad narrativa, la contextualización cultural y el nivel de interacción entre participantes.

En este sentido, el proyecto Level Up: Sexo sin misterios busca aportar una propuesta proyectual que responda a las necesidades identificadas en la población objetivo, integrando elementos de gamificación, aprendizaje colaborativo y diseño interactivo para fortalecer los procesos de aprendizaje sobre educación sexual.

7. Marco Teórico Disciplinar

Diseño Y Función En Objetos Lúdicos

El diseño de objetos lúdicos implica comprender la relación existente entre forma, función e interacción dentro de una experiencia de juego. Desde el campo del diseño industrial y gráfico, Bruno Munari (1983, p. 34) plantea que el diseño surge como un proceso metodológico orientado a resolver problemas mediante la organización funcional y estética de los objetos. Según el autor, cada elemento diseñado debe responder a una necesidad específica del usuario, integrando aspectos visuales, comunicativos y funcionales dentro de un sistema coherente.

En el caso de los juegos de mesa interactivos, esta perspectiva permite entender que cada componente —tablero, cartas, retos, símbolos y mecánicas— cumple una función dentro de la experiencia de aprendizaje y participación de los usuarios. Desde esta visión proyectual, el diseño no se limita únicamente a la apariencia estética del objeto, sino que también involucra la planificación de dinámicas, recorridos visuales y formas de interacción entre los jugadores.

Asimismo, Munari (1983, p. 56) señala la importancia del despiece y análisis estructural de los objetos como parte fundamental del proceso de diseño. Esto implica comprender cómo cada componente se relaciona con los demás y cómo influye en la experiencia final del usuario.

En el proyecto *Level Up: Sexo sin misterios*, esta metodología permitió analizar la función de cada elemento del juego, definiendo las mecánicas de interacción, la distribución visual de la información y la relación entre narrativa y aprendizaje.

Desde esta perspectiva, el diseño del juego se desarrolla como una propuesta proyectual orientada a resolver una problemática educativa mediante herramientas visuales y participativas. La organización del tablero, el uso de colores, la estructura de las cartas y las dinámicas de avance fueron diseñadas con el propósito de facilitar la comprensión de contenidos relacionados con educación sexual y fortalecer la participación activa de los jugadores.

De igual manera, autores como Salen y Zimmerman (2004, p. 67) afirman que los juegos funcionan como sistemas de interacción donde las reglas, dinámicas y experiencias del usuario se encuentran conectadas. Esto permite comprender que el diseño de experiencias lúdicas requiere integrar aspectos narrativos, visuales y funcionales capaces de generar motivación, participación y construcción de significado dentro del proceso de juego.

Diseño Centrado En El Usuario

El diseño centrado en el usuario constituye una metodología orientada a comprender las necesidades, comportamientos y experiencias de las personas durante la interacción con productos y sistemas. Donald Norman (2013, p. 19) plantea que los objetos deben comunicar de manera intuitiva sus posibilidades de uso mediante principios de usabilidad e interacción visual que faciliten la comprensión de las acciones por parte de los usuarios.

Dentro de esta perspectiva, Norman introduce los conceptos de *affordances* y *signifiers*. Las *affordances* corresponden a las características de un objeto que sugieren cómo puede utilizarse, mientras que los *signifiers* funcionan como señales visuales que orientan al usuario

sobre las acciones posibles dentro de una interfaz o producto. Estos principios permiten reducir la confusión y fortalecer la experiencia de interacción.

En el proyecto *Level Up: Sexo sin misterios*, estos conceptos fueron aplicados en el diseño del tablero y los componentes gráficos del juego. Los colores, símbolos, ilustraciones y formas presentes en las cartas y casillas funcionan como señalizadores visuales que permiten a los jugadores comprender intuitivamente las dinámicas de avance, los tipos de retos y las acciones que deben realizar durante la partida. Krug (2014, p. 11) sostiene que los sistemas interactivos deben construirse desde principios de simplicidad y comprensión intuitiva para evitar confusión durante la experiencia de uso. Esto permitió fortalecer la claridad visual de las cartas y las dinámicas de interacción dentro del tablero.

Asimismo, el diseño centrado en el usuario permitió considerar las preferencias, intereses y comportamientos de los jóvenes participantes durante las fases de investigación y prototipado. Las sesiones de prueba realizadas evidenciaron la importancia de desarrollar mecánicas claras, dinámicas participativas y elementos visuales accesibles que favorecieran la continuidad de la experiencia lúdica.

Garrett (2011, p. 35) afirma que el diseño de experiencia debe considerar las necesidades emocionales y funcionales de los usuarios durante todas las etapas de interacción. En el proyecto, este enfoque permitió desarrollar dinámicas más participativas y accesibles para la población juvenil.

De acuerdo con Norman (2013, p. 25), la experiencia del usuario depende no solo de la funcionalidad del objeto, sino también de las emociones y percepciones generadas durante la interacción. Por esta razón, el proyecto buscó desarrollar una experiencia educativa que

combinara entretenimiento, aprendizaje y participación activa, permitiendo abordar la educación sexual desde dinámicas más cercanas e inmersivas para la población juvenil.

Finalmente, el diseño centrado en el usuario permitió comprender que el éxito de una herramienta pedagógica interactiva depende de la capacidad del diseño para facilitar la participación, generar motivación y construir experiencias significativas. En este sentido, el juego de mesa interactivo se plantea no solo como un recurso educativo, sino también como una experiencia de interacción social y aprendizaje colaborativo.

8. Propuesta Proyectual

El proyecto propone el diseño de un juego de mesa interactivo denominado Level Up: Sexo sin misterios, dirigido a jóvenes entre 18 y 21 años de la localidad de Chapinero, Bogotá. La propuesta busca transformar la enseñanza de la educación sexual mediante experiencias lúdicas participativas que integren aprendizaje, interacción social y toma de decisiones dentro de un entorno dinámico y accesible para la población juvenil.

El concepto del juego parte de la idea de “subir de nivel” mediante el aprendizaje y la toma de decisiones responsables relacionadas con la sexualidad. A través de dinámicas de retos, preguntas y situaciones interactivas, los participantes avanzan dentro del tablero mientras fortalecen conocimientos relacionados con derechos sexuales, consentimiento, autocuidado y relaciones saludables.

La propuesta busca alejarse de enfoques tradicionales basados únicamente en la transmisión de información, incorporando experiencias participativas que permitan generar diálogo, reflexión y aprendizaje colectivo entre los jugadores.

Mecánicas De Juego

El juego incorpora mecánicas de preguntas, retos colaborativos, toma de decisiones y avance progresivo dentro del tablero. Cada jugador debe enfrentarse a diferentes situaciones relacionadas con educación sexual, donde sus respuestas y decisiones influyen en el desarrollo de la partida.

Las dinámicas incluyen desafíos de verdadero o falso, interpretación de situaciones cotidianas, preguntas de opción múltiple y retos de interacción grupal orientados a fortalecer la participación activa de los jugadores.

Asimismo, el sistema de progresión busca mantener la motivación mediante recompensas, y objetivos específicos que favorecen la continuidad de la experiencia lúdica.

- derechos sexuales y reproductivos
- prevención de infecciones de transmisión sexual
- métodos anticonceptivos
- consentimiento y relaciones saludables

La propuesta integra elementos de gamificación, interacción social y aprendizaje colaborativo con el fin de generar una experiencia educativa participativa.

Ambrose y Harris (2011, p. 22) plantean que las decisiones relacionadas con color, composición y jerarquía visual influyen directamente en la percepción y participación del usuario dentro de un sistema gráfico. Por esta razón, el proyecto busca mantener coherencia visual entre las dinámicas de juego y la experiencia de aprendizaje.

Sustentación De Identidad Visual

El sistema visual del proyecto *Level Up: Sexo sin misterios* fue diseñado con el propósito de construir una experiencia gráfica cercana, amigable y accesible para los jóvenes participantes. La identidad visual busca alejarse de representaciones tradicionales o estigmatizantes relacionadas con la educación sexual, proponiendo una estética dinámica, lúdica y emocionalmente segura que facilite la participación y el diálogo dentro del juego.

La propuesta gráfica se desarrolla a partir de una paleta cromática compuesta. Según Wong (1995, p. 41), los elementos visuales como color, forma y composición permiten construir sistemas gráficos capaces de comunicar emociones y facilitar procesos de percepción visual dentro de una experiencia interactiva. Desde esta perspectiva, la paleta cromática utilizada en el proyecto busca generar sensaciones de cercanía, confianza y participación dentro de la experiencia lúdica. Principalmente por tonos pasteles, morados, rosados, azules claros y contrastes amarillos. La selección de estos colores responde a principios de psicología del color orientados a generar sensaciones de tranquilidad, confianza, empatía y cercanía visual. Los tonos pastel permiten disminuir la percepción de rigidez o incomodidad que frecuentemente acompaña las conversaciones relacionadas con sexualidad, favoreciendo un entorno más relajado y participativo.

El color morado funciona como uno de los elementos principales dentro de la identidad visual debido a su relación simbólica con la creatividad, la diversidad y la transformación. Asimismo, este color se asocia con procesos de reflexión y construcción de identidad, aspectos relevantes dentro de las dinámicas educativas del proyecto. Por otro lado, los contrastes amarillos fueron utilizados estratégicamente para resaltar elementos interactivos, generar puntos

focales dentro del tablero y mantener la atención visual de los jugadores durante el desarrollo de la partida.

Los colores rosados y azules claros contribuyen a construir una atmósfera visual más amigable y menos institucional, alejándose de enfoques médicos o preventivos tradicionalmente utilizados en campañas de educación sexual. Esta decisión proyectual busca desmitificar la sexualidad como tema tabú y transformarla en un espacio de aprendizaje abierto, accesible y libre de prejuicios.

Dondis (1992, p. 18) plantea que los elementos visuales funcionan como herramientas de comunicación capaces de influir en la interpretación y experiencia de los usuarios dentro de un sistema gráfico. En este sentido, las decisiones cromáticas del proyecto buscan disminuir la percepción de rigidez asociada a la educación sexual y construir una experiencia visual más amigable.

En relación con la tipografía, se seleccionó un estilo gráfico de carácter juvenil y contemporáneo que favorece la legibilidad y la claridad visual dentro de las dinámicas del juego. La composición tipográfica busca equilibrar elementos lúdicos con criterios funcionales de lectura, permitiendo que los jugadores identifiquen fácilmente instrucciones, categorías y retos durante la interacción. Asimismo, el uso de tipografías de formas simples y geométricas facilita la accesibilidad visual y fortalece la coherencia gráfica del sistema de identidad.

De acuerdo con Lupton (2010, p. 63), la tipografía no solo cumple funciones estéticas, sino también estructurales y comunicativas dentro de los sistemas de diseño visual. Por esta razón, el proyecto prioriza tipografías simples y legibles que faciliten la comprensión rápida de instrucciones y contenidos durante la interacción.

El estilo gráfico general del proyecto se caracteriza por el uso de ilustraciones simples, formas orgánicas y elementos visuales de apariencia amigable. Las ilustraciones de serpientes, escaleras, íconos y símbolos fueron diseñadas bajo una línea visual caricaturesca y colorida que busca generar cercanía emocional con los usuarios y reforzar el carácter participativo del juego. Esta decisión permite disminuir la tensión asociada a ciertos contenidos de educación sexual, facilitando procesos de interacción más naturales entre los participantes.

De igual manera, el diseño del tablero fue estructurado a partir de recorridos visuales claros y elementos gráficos fácilmente identificables, permitiendo orientar intuitivamente las acciones de los jugadores dentro de la experiencia. En este sentido, se aplican principios de diseño centrado en el usuario planteados por Donald Norman (2013, p. 19), especialmente en relación con los signifiers visuales, entendidos como señales gráficas que orientan la interacción y facilitan la comprensión de las dinámicas del sistema.

Müller-Brockmann (1996, p. 27) señala que la organización visual mediante estructuras reticulares facilita la jerarquización de información y mejora la comprensión gráfica de los contenidos. Este principio permitió organizar recorridos visuales claros dentro del tablero y fortalecer la orientación de los jugadores durante la experiencia.

Asimismo, la construcción visual del juego responde a principios proyectuales planteados por Bruno Munari (1983, p. 56), quien señala que cada componente de un objeto diseñado debe cumplir funciones comunicativas y estructurales dentro de la experiencia del usuario. Desde esta perspectiva, cada elemento gráfico presente en *Level Up: Sexo sin misterios* fue diseñado considerando tanto su función estética como su capacidad para facilitar la interacción, el aprendizaje y la participación colectiva.

Finalmente, la identidad visual del proyecto no solo cumple una función estética, sino también comunicativa y pedagógica, ya que busca transformar la percepción de la educación sexual en una experiencia cercana, dinámica y emocionalmente segura para los jóvenes participantes.

Despiece Técnico Y Fichas De Materiales

El juego de mesa interactivo *Level Up: Sexo sin misterios* fue desarrollado como un sistema gráfico y funcional compuesto por diferentes piezas físicas orientadas a fortalecer la experiencia de interacción, aprendizaje y participación de los usuarios. La propuesta está conformada por un tablero principal, tarjetas interactivas, fichas de avance, dado, manual de instrucciones y un empaque contenedor diseñado específicamente para almacenar y proteger todos los componentes del juego.

El tablero principal fue diseñado en un formato vertical inspirado en la estructura tradicional del juego de escaleras y serpientes, reinterpretado mediante una identidad visual contemporánea y juvenil. Sus dimensiones corresponden aproximadamente a 30cm x 15cm en formato vertical, permitiendo un recorrido visual amplio y fácil de manipular durante la dinámica grupal. Para su producción se planteó el uso de Vinilo, material que proporciona rigidez estructural y resistencia al uso continuo. Asimismo, el tablero contiene un acabado de laminado brillantes que facilita la lectura de los elementos gráficos y protege la impresión.

Las tarjetas constituyen el componente principal de interacción dentro de la experiencia lúdica. El sistema está compuesto por diferentes categorías de cartas relacionadas con preguntas, retos, verdad o falso. Las tarjetas de preguntas abordan contenidos sobre derechos sexuales y reproductivos, métodos anticonceptivos, consentimiento e infecciones de transmisión sexual. Por

su parte, las tarjetas de retos promueven dinámicas participativas y actividades grupales orientadas al diálogo y la interacción entre jugadores.

En total, el juego contempla treinta y seis tarjetas de preguntas, treinta y seis tarjetas de retos, y treinta y seis cartas de verdad o falso. Cada categoría fue diferenciada mediante códigos cromáticos y símbolos gráficos específicos que permiten a los usuarios identificar rápidamente el tipo de dinámica correspondiente dentro de la partida.

Las tarjetas fueron diseñadas en formato estándar de 63 mm x 88 mm, tamaño que facilita la manipulación manual y la legibilidad de la información. Para su producción se propuso el uso de propalcote de 300 gramos con impresión full color y acabado laminado brillante. Este tipo de sustrato proporciona resistencia física, durabilidad y una mejor calidad visual durante el uso constante del juego. Asimismo, los bordes redondeados fueron incorporados para mejorar la ergonomía y reducir el desgaste del material con el paso del tiempo.

El sistema de fichas fue diseñado como un conjunto de cuatro piezas de desplazamiento correspondientes a cada jugador. Estas fichas funcionan como indicadores de avance dentro del tablero y fueron desarrolladas utilizando formas simples y colores contrastantes que facilitan su identificación visual durante la dinámica de juego. El dado actúa como mecanismo de avance aleatorio y permite mantener el componente lúdico y competitivo dentro de la experiencia.

El empaque del juego fue planteado como una caja contenedora rígida diseñada para almacenar y organizar todos los componentes del sistema. La estructura responde a un diseño plegadizo con troquel de pestañas laterales que facilita el ensamblaje y la protección interna de las piezas. Sus dimensiones aproximadas corresponden a 18cm x 18cm x 2,5cm, permitiendo almacenar el tablero plegable, las tarjetas y los elementos complementarios del juego.

Para la producción del empaque se propuso el uso de cartón rígido laminado con impresión full color en la superficie exterior. El diseño gráfico del contenedor retoma la identidad visual general del proyecto mediante la utilización de ilustraciones, formas orgánicas y la paleta cromática pastel utilizada en el tablero y las tarjetas. El acabado mate contribuye a generar una apariencia visual más limpia, contemporánea y coherente con la propuesta estética del proyecto.

Desde una perspectiva proyectual, cada decisión material y estructural responde a criterios de funcionalidad, resistencia y coherencia visual. La selección de sustratos, acabados y formatos busca garantizar una experiencia cómoda, accesible y duradera para los usuarios, al tiempo que fortalece la identidad gráfica del juego y su capacidad para generar procesos de aprendizaje participativos dentro del contexto educativo.

Reglamento Oficial E Instrucciones De Juego

Objetivo Del Juego

El objetivo principal de *Level Up: Sexo sin misterios* consiste en avanzar a través del tablero mientras los jugadores fortalecen conocimientos relacionados con educación sexual, consentimiento, derechos sexuales y reproductivos, métodos anticonceptivos, infecciones de transmisión sexual y toma de decisiones responsables. El ganador será el primer jugador que logre llegar a la casilla “META” cumpliendo correctamente las dinámicas y desafíos establecidos durante la partida.

Número De Jugadores

El juego está diseñado para un mínimo de dos jugadores y un máximo de cuatro participantes por partida.

Componentes Del Juego

El sistema del juego está compuesto por:

- Un tablero interactivo.
- Cuatro fichas de jugador.
- Un dado numérico de seis caras.
- Tarjetas de preguntas.
- Tarjetas de retos.
- Tarjetas de verdad o falso.
- Manual de instrucciones.

Preparación Inicial

Antes de iniciar la partida, el tablero debe colocarse sobre una superficie plana y accesible para todos los jugadores. Cada participante selecciona una ficha de color y la ubica en la casilla de “INICIO”.

Las tarjetas deben organizarse en cuatro grupos separados según su categoría:

- preguntas,
- retos,
- Verdad o falso

Cada grupo de cartas debe colocarse boca abajo en un área visible para todos los participantes.

Posteriormente, los jugadores deben lanzar el dado una vez para definir el orden de participación. El participante con el número más alto iniciará la partida y los turnos continuarán en sentido horario.

Durante cada turno, el jugador debe lanzar el dado y avanzar el número exacto de casillas indicado. Dependiendo del tipo de casilla en la que caiga, deberá realizar una acción específica relacionada con las dinámicas del juego.

Las casillas están diferenciadas mediante símbolos y colores que indican el tipo de actividad correspondiente.

Tipos De Casillas

Casillas De Pregunta

Cuando un jugador cae en una casilla de pregunta, debe tomar una tarjeta de la categoría correspondiente y responder correctamente la pregunta planteada.

Si la respuesta es correcta: el jugador conserva su posición, y obtiene un punto de experiencia.

Si la respuesta es incorrecta: Pierde el turno siguiente.

Casillas De Estrella

Las casillas de estrella son de dibujo involucran actividades grupales, interpretación de situaciones o dinámicas de interacción entre participantes.

Casillas De Corazon

Las casillas de corazon presentan situaciones hipotéticas relacionadas con consentimiento, relaciones interpersonales, autocuidado o presión social. Donde dependiendo la situación debe escoger si es verdad o falso.

Dependiendo de la decisión tomada: Puede avanzar, o mantenerse y perder el siguiente turno.

Sistema De Escaleras Y Serpientes

El tablero incorpora mecánicas inspiradas en el sistema clásico de escaleras y serpientes.

Condiciones Para Llegar A La META

Para alcanzar la casilla final “META”, el jugador debe cumplir dos condiciones obligatorias:

1. Llegar exactamente al número final mediante el lanzamiento del dado.
2. Responder correctamente una última pregunta de nivel avanzado relacionada con educación sexual.

Si el jugador falla la pregunta final:

- permanece en la casilla previa a la META, y deberá intentarlo nuevamente en su siguiente turno.

El primer participante que cumpla ambas condiciones será declarado ganador de la partida.

Duración Aproximada

Cada partida tiene una duración aproximada de entre veinte y cuarenta minutos,

dependiendo del número de jugadores y del ritmo de interacción durante las dinámicas grupales.

Finalidad Pedagógica

Más allá de la competencia, el juego busca promover espacios de diálogo, aprendizaje colaborativo y reflexión crítica sobre la sexualidad. Las dinámicas fueron diseñadas para fortalecer la participación activa de los jugadores mediante experiencias lúdicas, accesibles y emocionalmente seguras.

9. Discusión

Los resultados obtenidos durante las fases exploratoria y de prototipado permitieron identificar diferentes percepciones y comportamientos relacionados con la manera en que la población juvenil experimenta los procesos de aprendizaje sobre educación sexual y las metodologías utilizadas para su enseñanza. A partir del análisis de entrevistas, encuestas y sesiones de prueba, se establecieron varias categorías de análisis relacionadas con el interés, la participación y las dinámicas de aprendizaje.

Interés Por Metodologías Dinámicas

Una de las principales categorías identificadas fue la preferencia de los participantes por experiencias educativas dinámicas y participativas. Los jóvenes manifestaron sentirse poco motivados frente a metodologías tradicionales basadas únicamente en charlas o exposiciones teóricas. Este hallazgo coincide con lo planteado por Kapp (2012), quien afirma que las dinámicas de juego incrementan la motivación y el compromiso en procesos educativos.

Durante las entrevistas, varios participantes señalaron que aprenden con mayor facilidad cuando interactúan activamente, enfrentan retos o compiten con otros jugadores. Esto evidencia que el componente lúdico puede favorecer la apropiación de contenidos relacionados con la sexualidad.

Estos resultados evidencian que las metodologías tradicionales centradas únicamente en la transmisión de información resultan insuficientes para mantener el interés de la población juvenil. En contraste, las dinámicas participativas permiten que los usuarios se involucren activamente dentro del proceso educativo, favoreciendo experiencias de aprendizaje más cercanas a sus intereses y formas de interacción cotidiana.

Necesidad De Interacción Social

Otra categoría relevante fue la importancia de la interacción entre pares. Los participantes valoraron positivamente las actividades que permitían dialogar, debatir y compartir opiniones dentro del juego. Este aspecto se relaciona con la teoría sociocultural de Vygotsky (1978), quien sostiene que el aprendizaje se fortalece mediante la interacción social y el intercambio de experiencias.

Sin embargo, durante las pruebas del prototipo inicial, algunos jóvenes consideraron que las mecánicas del juego limitaban la interacción constante entre participantes, generando momentos de espera prolongados y disminuyendo el nivel de entretenimiento.

Percepción De Monotonía En Las Mecánicas

Aunque los contenidos educativos fueron considerados pertinentes y comprensibles, varios participantes manifestaron que la dinámica general del juego resultaba repetitiva. Las

pruebas evidenciaron que algunas actividades mantenían estructuras similares, reduciendo el factor sorpresa y afectando la motivación de los jugadores.

Este resultado permitió identificar la necesidad de incorporar nuevas mecánicas relacionadas con desafíos cooperativos, toma rápida de decisiones, eventos inesperados y narrativas más inmersivas que mantengan el interés durante toda la experiencia de juego.

Relación Entre Aprendizaje Y Experiencia Lúdica

Los hallazgos demuestran que el éxito de una herramienta educativa basada en gamificación no depende únicamente de la calidad del contenido pedagógico, sino también de la capacidad del diseño para generar experiencias entretenidas y emocionalmente significativas. Tal como señalan Deterding et al. (2011, p. 13), la gamificación requiere equilibrar objetivos educativos con elementos motivacionales propios del juego.

En este sentido, el proyecto permitió comprender que la educación sexual puede abordarse mediante herramientas lúdicas siempre que estas logren integrar adecuadamente participación, interacción y entretenimiento.

Aportes Del Proceso Investigativo

Finalmente, el proceso de evaluación y validación permitió reconocer que los errores y limitaciones identificados durante el prototipado constituyen parte fundamental de la investigación-creación. Más allá de validar únicamente el producto final, el proyecto aportó reflexiones sobre el diseño de experiencias educativas y sobre la importancia de construir propuestas centradas en las necesidades reales de los usuarios.

En este sentido, el proyecto no solo permitió desarrollar un prototipo funcional, sino también comprender la importancia de diseñar experiencias educativas centradas en las necesidades, intereses y comportamientos de los usuarios. La retroalimentación obtenida durante las sesiones de prueba constituyó un insumo fundamental para fortalecer el proceso proyectual y orientar futuras mejoras del juego.

10. Conclusiones

El desarrollo de este proyecto permitió analizar el potencial de los juegos de mesa interactivos como herramientas pedagógicas dentro de los procesos de enseñanza de la educación sexual en jóvenes entre 18 y 21 años. A partir de la investigación realizada, se identificó que la población juvenil presenta mayor interés y participación frente a metodologías dinámicas, colaborativas e interactivas, en comparación con enfoques educativos tradicionales centrados únicamente en la transmisión de información.

El proceso de diseño y prototipado del juego “Level Up: Sexo sin misterios” permitió desarrollar una propuesta que integra contenidos educativos, dinámicas lúdicas y estrategias de gamificación orientadas a fortalecer el aprendizaje participativo. La incorporación de retos, toma de decisiones e interacción entre jugadores permitió construir una experiencia educativa más cercana a las necesidades e intereses de los participantes. Entre las principales limitaciones del proyecto se encuentra el tiempo disponible para el desarrollo y validación del prototipo, lo que impidió realizar múltiples iteraciones de diseño. Sin embargo, los resultados obtenidos proporcionan información valiosa para el rediseño del juego y para futuras investigaciones en el campo del diseño aplicado a la educación sexual.

En términos generales, el proyecto demuestra que el diseño de productos lúdicos puede contribuir al fortalecimiento de procesos educativos, especialmente en temas sensibles como la sexualidad, donde el diálogo, la reflexión y la participación activa resultan fundamentales.

El proceso de evaluación y rediseño permitió evidenciar la importancia de la iteración dentro del diseño de experiencias lúdicas educativas. Aunque las primeras pruebas del prototipo mostraron limitaciones relacionadas con la dinámica y el nivel de interacción, los ajustes posteriores permitieron mejorar significativamente la continuidad del juego y establecer un propósito final claro para los participantes. Esto fortaleció la experiencia de aprendizaje y demostró que el diseño centrado en el usuario resulta fundamental para la construcción de herramientas pedagógicas efectivas.

En términos generales, el proyecto demuestra que el diseño de experiencias lúdicas puede contribuir al fortalecimiento de procesos educativos relacionados con la educación sexual, especialmente cuando se integran metodologías participativas, interacción social y dinámicas centradas en los usuarios. De igual manera, la investigación evidencia el potencial del diseño como herramienta de transformación social, capaz de generar espacios de aprendizaje, reflexión y diálogo frente a temas sensibles dentro de la población juvenil.

Como proyección futura, se plantea continuar el proceso de validación y rediseño del juego mediante nuevas sesiones de prueba con diferentes grupos de usuarios, con el propósito de fortalecer las dinámicas de interacción y ampliar el alcance educativo de la propuesta. Asimismo, se considera la posibilidad de adaptar el proyecto a formatos digitales o híbridos que permitan ampliar las posibilidades de participación e interacción.

11. Bibliografía

- Alcaldía Local de Chapinero. (2022). *Chapinero Te Cuida: Estrategia para la educación sexual y la prevención del embarazo adolescente*. Bogotá, Colombia.
- Fernández, L. (2020). *La gamificación como herramienta de enseñanza en la educación sexual*. Editorial Universitaria.
- Frayling, C. (1993). *Research in art and design*. *Royal College of Art Research Papers*, 1(1), 1–5.
- García, P. (2018). *Diálogo intergeneracional y educación sexual: Estrategias lúdicas para la enseñanza en el hogar*. Pontificia Universidad Javeriana Cali.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- López, M., & Martínez, J. (2021). *Juegos de mesa y aprendizaje afectivo-sexual: Un enfoque interactivo*. *Revista de Educación y Psicología*, 15(2), 45–62.
- Ministerio de Salud y Protección Social. (2021). *Feria de la Sexualidad en Chapinero: Un espacio de aprendizaje y reconocimiento de derechos sexuales y reproductivos*. Bogotá, Colombia.
- Munari, B. (1983). *¿Cómo nacen los objetos?* Gustavo Gili.
- Norman, D. (2013). *The design of everyday things*. Basic Books.
- Organización Mundial de la Salud (OMS). (2021). *Orientaciones técnicas sobre educación integral en sexualidad*. OMS.

- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.
- UNESCO. (2018). *International technical guidance on sexuality education: An evidence-informed approach*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000260770>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). *The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence*. *Computers & Education*, 147, 103779. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103779>
- Wong, W. (1995). *Fundamentos del diseño*. Gustavo Gili.
- Dondis, D. A. (1992). *La sintaxis de la imagen*. Gustavo Gili.
- Lupton, E. (2010). *Thinking with type*. Princeton Architectural Press.
- Müller-Brockmann, J. (1996). *Grid systems in graphic design*. Niggli.
- Garrett, J. J. (2011). *The elements of user experience*. New Riders.
- Krug, S. (2014). *Don't make me think revisited*. New Riders.
- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). *Universal principles of design*. Rockport Publishers.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2011). *Fundamentals of graphic design*. AVA Publishing

12. Productos

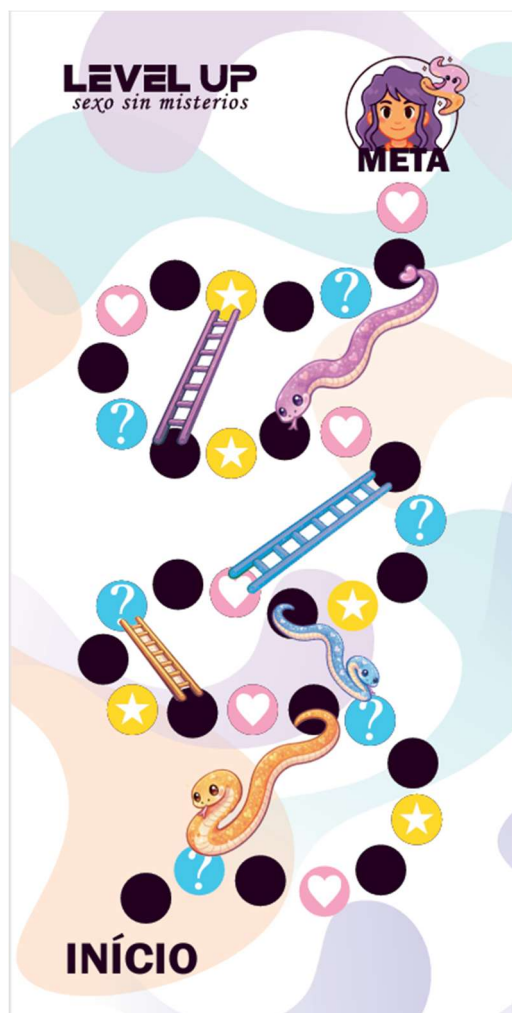


Figura 1 (Propuesta de Tablero Digital de Level Up)



Figura 2 (Propuesta de caja Física de Level Up)



Figura 3 (Propuesta de cartas Físicas de Level Up)



Figura 4 (juego físico)