



SEXAGONAL

TRABAJO DE FIN DE GRADO
CREACIÓN DEL JUEGO DE MESA SEXAGONAL

Autoras:

LARA GAZMIRA ESTÉVEZ MORA - EVA LEONARDO ARZOLA

Tutor académico:

JUAN FRANCISCO ACOSTA TORRES

Grado en Bellas Artes - Ámbito de Ilustración y Animación

Facultad de Humanidades - Sección de Bellas Artes

Universidad de La Laguna - Curso 2017 / 2018

ÍNDICE

1. Resumen/Abstract

2. Introducción

3. Objetivos del proyecto

4. Justificación teórica

4.1. El Sexo

- Anatomía y salud sexual
- Sexualidad
- Género y orientación sexual
- Derecho y consentimiento sexual

4.2. El Juego y la Educación

5. Desarrollo creativo

5.1 Referentes

5.2. Ideación del proyecto

5.3. Bocetos

5.4. Organización del trabajo

6. El Juego: Sexagonal

6.1. La Marca

6.2. Los Elementos del Juego

6.3. Las Preguntas y Respuestas

6.4. Las Instrucciones

7. Desarrollo técnico del juego

7.1. La Maqueta

7.2. La Caja

7.3. El Tablero

7.4. Los Compartimentos

7.5. Las Cartas

7.6. El Dado

7.7. Los Peones e Insignias

7.8. El Logotipo. Diseño.

7.9. La Tipografía

7.10. El Logotipo de madera

7.11. Las Instrucciones

7.12. El Librillo de Respuestas

7.13. Elementos descartados

8. Valoración

9. Glosario

10. Bibliografía y webgrafía

11. Créditos y agradecimientos

Anexo I: Encuesta

Anexo II: Manual de Identidad Visual

Anexo III: Preguntas y Respuestas del Juego

1. Resumen/Abstract

Este Trabajo de Fin de Grado colaborativo está basado en la creación de un juego de mesa de temática sexual orientado de manera pro-educativa mediante el uso de herramientas artísticas. Nace de la ambiciosa intención de aplicarlo como actividad complementaria en la difusión de información de índole sexual en centros educativos y de ocio de una manera lúdica.

Palabras clave: juego, pro-educativo, artístico, educación sexual, sexualidad, aprendizaje, lúdico.

This collaborative Final Project is based on the creation of a sexually themed board game oriented in a pro-educative way through the use of artistic tools. It is born from the ambition to apply it as a complementary activity in the dissemination of sexual information in educational and leisure centers in a playful way.

Key words: game, pro-educative, artistic, sexual education, sexuality, learning, playful.

2. Introducción

Este proyecto conforma parte de la asignatura 'Trabajo de Fin de Grado' del Grado en Bellas Artes –Ámbito de Ilustración y Animación– impartido en la Universidad de La Laguna. Se trata de un proyecto artístico colaborativo en el que se tratan los siguientes temas: Sexualidad, Educación y Juego.

La Sexualidad funciona como tema principal, pues toda la información recabada actúa como soporte teórico para justificar el trabajo en su totalidad. El juego, es decir, todo lo que tiene que ver con jugar, se identifica también con aquellas herramientas pro-educativas de gran utilidad para la formación educativa del individuo, y su objetivo gira en torno a la difusión de información de contenido sexual, de manera lúdica y amena. Por todo ello, se ha decidido finalmente materializar este proyecto mediante la creación de un objeto artístico original que funciona, a su vez, como medio, fin y utilidad. Al igual que otros medios artísticos –Arquitectura, Diseño, Audiovisuales, etc– este proyecto funciona de una manera genérica para otras fines, pero en su base subyace un reto artístico que se trata de afrontar con el éxito esperado.

En este documento se recoge todo el proceso de ideación, diseño y creación final del juego de mesa *Sexagonal*, mediante una descripción detallada de cada una de las fases, ilustrando estas mediante fotografías.

3. Objetivos del proyecto

El fin último de este proyecto consistirá en la creación de una herramienta lúdica ideada para ser propuesta en el sistema educativo –formal y no formal– como actividad alternativa para la ampliación de información sexual difundida en los centros. Para ello se han planteado una serie de objetivos que faciliten el desarrollo del mismo:

Objetivos generales:

- Adquirir experiencia orientada al mundo profesional mediante el trabajo en equipo y la colaboración artística.
- Crear una herramienta pro-educativa orientada al ámbito de la sexualidad de una manera más dinámica y lúdica.
- Llegar en especial a adolescentes y a jóvenes –mayores de 16 años– utilizando tanto herramientas artísticas como educativas.
- Realizar un proyecto artístico que supone un reto que oscila entre lo funcional-educativo y lo lúdico-artístico.

Objetivos específicos:

- Crear un juego inédito en torno a la educación sexual y explorar y elucubrar en todo lo que ello conlleva (idea, diseño, maquetación, construcción).
- Desarrollar nuestras capacidades artísticas y creativas a través de un proyecto artístico interdisciplinar.
- Mejorar nuestro dominio en técnicas tanto digitales como manuales.
- Fomentar la difusión de este proyecto de cara a una posible comercialización y aplicación educativas.

4. Justificación teórica

Para la elaboración de este proyecto, concretamente para fundamentar de forma coherente sus bases teóricas, ha sido necesario concitar varias ramas de conocimiento de amplio espectro, como son la Psicología, la Sexualidad, la Educación y la Medicina. Dada la importancia y extensión de los mismos, obviamente, nos obliga a no profundizar en exceso en sus propios contenidos y postulados teóricos, pues nuestro proyecto no persigue únicamente en un trabajo de investigación teórica, sino por el contrario idear una herramienta pro-educativa desarrollada de manera artística, pero fundamentada indudablemente en aquellos ámbitos descritos. Nos interesan sobre todo como ramas de apoyo y soporte teórico del propio juego que vamos a crear. Gracias a este soporte informativo se ha podido formular con el mínimo rigor el propio apartado de 'Preguntas y Respuestas', algo clave dentro de la propia mecánica del juego.

4.1. El Sexo:

El sexo, la temática principal del juego, como es sabido, abarca un gran abanico de conceptos, teorías y ámbitos de estudio. Para este proyecto, hemos decidido centrarnos únicamente en el de la Educación Sexual, incluyendo, además, temas como sexualidad, anatomía, salud sexual, género, orientación sexual y consentimiento. Para definir cada una de estas categorías se ha llevado a cabo una selección de los conceptos más importantes. Pasaremos ahora a definirlos por separado:

Anatomía y Salud Sexual

Esta se trata de una categoría puramente científica en la que, generalmente, tratamos el aparato reproductor humano y su funcionamiento. En ella incluimos temas como la menstruación, la eyaculación, el embarazo y cómo el cuerpo humano se prepara para las relaciones sexuales y la reproducción.

También exponemos elementos esenciales sobre nuestra salud sexual y temas que van desde las características de las diferentes infecciones y enfermedades de transmisión sexual, cómo prevenir y cuidarnos de ellas, los múltiples métodos anticonceptivos que existen y los cambios que se producen en el cuerpo humano durante la pubertad.

Para la correcta comprensión de esta categoría es necesario definir algunos de los elementos principales, comenzando por el término de sexo biológico. Este concepto abarca las diferencias biológicas entre los hombres y mujeres, es decir, la suma de todos los elementos sexuados del organismo: los cromosomas, glándulas, morfología, genitales y hormonas sexuales. Se manifiesta de tres maneras:

- Cromosoma XX: esta combinación en los cromosomas sexuales conforma las características pertenecientes a las personas nacidas con aparato reproductor femenino.
- Cromosoma XY: con esta otra formación cromosómica, se desarrollan las características asociadas a las personas nacidas con aparato reproductor masculino.
- Intersexualidad: Se refiere a la combinación de ambos sexos biológicos. Es una condición natural con la cual una persona presenta una discrepancia entre su sexo cromosómico –XX y XY–, sus genitales y gónadas –ovarios y testículos–, presentando características de ambos sexos.

La mayor parte de las características sexuales se desarrollan durante la pubertad. Durante esta etapa, ocurrida generalmente entre los 8 y los 14 años, el cuerpo atraviesa muchos cambios: aparición de acné, transpiración y olores más fuertes, crecimiento de vello, dolor y mareos debidos al crecimiento, etc.

Por último, en esta categoría, entran en juego las enfermedades e infecciones de transmisión sexual más comunes – Sífilis, Gonorrea, Clamidia, Herpes Genital, Virus del Papiloma Humano, Virus de Inmunodeficiencia Humana, Síndrome de Inmunodeficiencia Adquirida, etc.– y los métodos anticonceptivos –preservativos masculino y femenino, píldora anticonceptiva, dispositivo intrauterino, parche hormonal adhesivo, entre otras–. Se trata de un tema tratado en centros educativos pero no con la frecuencia e insistencia que hubiesen sido necesarias

Sexualidad

El concepto de sexualidad¹ se refiere al conjunto de relaciones y conexiones eróticas que los individuos mantienen entre sí y la capacidad de respuesta ante ellas. Estas relaciones pueden llevarse a cabo a través de la masturbación o con otras personas mediante diversas prácticas sexuales.

La masturbación es la estimulación o manipulación de los órganos genitales o de zonas erógenas para proporcionar y obtener placer sexual. Está demostrado que la masturbación tiene muchos beneficios sobre la salud que van desde la reducción del estrés hasta el alivio de dolores menstruales y musculares.

Por otro lado, durante las relaciones sexuales con más personas, puede intervenir el uso de prácticas sexuales tales como sexo oral –felación y cunnilingus–, sexo anal, sexo vaginal, etc.

¹ Ampliación de información: <https://www.plannedparenthood.org/es/temas-de-salud/el-sexo-y-las-relaciones/sexo>

Género y orientación sexual

Este extenso apartado ha requerido una síntesis para exponer el amplio abanico de orientaciones sexuales e identidades y expresiones de género conocidas. Se trata de un tema con grandes carencias de información a pesar de su importancia, donde interviene todo lo relacionado con el género, cómo es sentido, cómo se manifiesta. Los conceptos más importantes que componen la categoría "Género y orientación sexual" del juego son los siguientes:

El género corresponde a las identidades, las funciones y los atributos construidos socialmente de la mujer y del hombre, y al significado social y cultural que se atribuye a las diferencias biológicas. Por otro lado, la ONU² define la identidad de género como la vivencia interna e individual del género tal y como cada persona la experimenta, la cual podría corresponder o no, con el sexo biológico, incluyendo otros modos de expresión como el habla, la vestimenta o los modales.

Dentro de esta categoría encontramos la transexualidad, referida a las personas que se sienten y se conciben como pertenecientes al género opuesto al asignado social y culturalmente de acuerdo a su sexo biológico, y que deciden recurrir a la intervención médica para adecuar su físico a su identidad social. Por otro lado, existen las personas cisgénero, que son aquellas que se sienten identificadas con el género relacionado con su sexo biológico. Por último, hablamos de personas agénero cuando en referencia a aquellas que no se identifican con ningún género.

Por otra parte, la expresión de género abarca las diferentes maneras de expresión asociadas al concepto de género establecido por la sociedad –expresión femenina, masculina y/o andrógina–: la vestimenta, el comportamiento, las afinidades, los intereses, etc. Existen también las personas

² ONU: Organización de las Naciones Unidas es la mayor organización internacional existente. Se define como una asociación de gobierno global que facilita la cooperación en asuntos como el derecho internacional, la paz y seguridad internacional, el desarrollo económico y social, los asuntos humanitarios y los derechos humanos. Fue fundada el 24 de octubre de 1945.

genderfluid, es decir, que transmiten una gama más amplia y más flexible de la expresión de género, pudiendo incluso cambiar día a día.

Para esta otra parte de la categoría hemos investigado sobre las múltiples orientaciones sexuales. Este apartado ha resultado de especial interés ya que que, dentro de las categorías escogidas, posee el nivel más alto de desinformación tanto entre la población adolescente como la adulta. La orientación sexual es la capacidad de una persona para sentirse atraída emocional, sexual y afectivamente por otras personas, independientemente del sexo biológico y de la identidad de género. A continuación, mostramos un breve resumen de las orientaciones sexuales³ más extendidas:

- Homosexualidad: es una atracción romántica, atracción sexual o comportamiento sexual entre miembros del mismo sexo o género.
- Heterosexualidad: es la atracción romántica, atracción sexual o comportamiento sexual entre personas de diferente sexo.
- Bisexualidad: Se ha definido como la atracción sexual, romántica hacia cualquiera de los géneros masculino y femenino.
- Asexualidad: podría considerarse una falta de orientación sexual pues las personas asexuales no sienten ni atracción física ni sexual hacia ninguna persona.
- Arromántico: persona que experimenta conexión emocional pero no atracción romántica hacia otras personas.
- Graysexualidad: se trata de una conexión más fluida entre la sexualidad y la asexualidad, de ahí que estas personas puedan sentirse heterosexuales, gays o cualquier otra identidad sexual dentro o fuera del género binario.

³ Ampliación de información: <https://psicologiyamente.net/sexologia/tipos-orientacion-sexual>

- Demisexualidad: define a quien no suele sentir atracción sexual a menos que ya haya formado un fuerte vínculo emocional con dicha persona.
- Sapiosexualidad: los sapiosexuales se caracterizan por sentirse atraídos por la inteligencia de una persona, creando un vínculo intelectual.
- Skoliosexualidad: los skoliosexuales se sienten atraídos por personas transgénero e intergénero.
- Pansexualidad: hace referencia a aquellas personas que sienten que son sexual, emocional o espiritualmente capaces de enamorarse de todos los géneros.
- Antrosexualidad es un término aplicado a aquellas personas que desconocen su orientación sexual, pero existe una flexibilidad sexual que les permite desarrollar vínculos amorosos con cualquier personas de cualquier género e identidad.

Derecho y consentimiento sexual

Por último, en esta categoría aparecen los términos 'derecho sexual' y 'consentimiento sexual', conceptos que deberían ser enseñados desde en la adolescencia para un correcto disfrute de la sexualidad dentro de la libertad y el respeto. Las relaciones sexuales deben dar lugar únicamente cuando los participantes dan su consentimiento y establecen sus límites. Consentimiento implica estar activamente de acuerdo con realizar actividades de índole sexual con una persona, indicando explícitamente que se desea realizar la práctica propuesta. La actividad sexual sin consentimiento se entiende como violación o agresión sexual. La violación, la agresión sexual y el abuso sexual son formas de violencia en la que existe contacto sexual sin consentimiento, incluyendo la penetración anal o vaginal, el sexo oral y tocamientos.

4.2. El Juego y la Educación

El concepto generalizado de juego se resume en una actividad realizada por uno o más jugadores que, aplicando reglas y mediante el uso de la imaginación o herramientas proporcionadas, obtienen cierto entretenimiento y diversión. Un juego puede ser competitivo, como aquellos en los que existe un claro objetivo para los jugadores, y no competitivo, donde la única misión es el disfrute de la actividad. Este concepto fue estudiado por el filósofo español José M^a Cagigal, quien le otorgó la siguiente definición:

«Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.» Cagigal, J. M. (1996)

Para Moreno⁴ la definición de juego se resume en "actividades competitivas en las que intervienen la destreza física, la estrategia y la suerte, o cualquier combinación de esos elementos y que, igual que ocurre con el deporte, suelen desarrollarse en las mismas condiciones ambientales del ocio". Por otro lado, Blanchard y Cheska (citados por Moreno, 1993) lo define como la "actividad deleitable y voluntaria marcada por límites temporales y que ofrecen cierto contenido de ficción". Asimismo, autores como José María Cagigal, Roger Caillois y Moreno Palos, incluyen en sus definiciones las características comunes más representativas, que son las siguientes:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.

⁴(1993): *Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España*.

- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

Además, los juegos son comúnmente utilizados como herramienta lúdica, pues la mayoría de ellos estimulan habilidades prácticas y psicológicas. En esta vertiente pro-educativa, entran los llamados juegos simbólicos, aquellos que agilizan el proceso de aprendizaje de los niños y mejoran sus capacidades comunicativas y sociales. El juego resulta una herramienta útil y necesaria durante el desarrollo que permite al niño:

- Mantenerse diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.
- Explorar el mundo de los adultos sin estar ellos presentes.
- Interactuar con sus iguales.
- Funcionar de manera autónoma.

Por último, Arno Stern⁵ estableció una serie de pautas para que el niño pudiera desarrollarse y evolucionar libremente. Para ello, el adulto ha de limitarse a las siguientes acciones:

- Facilitar las condiciones que permitan el juego.
- Estar a disposición del niño.
- No dirigir ni imponer el juego. El juego impuesto puede cambiar la actitud del niño. El juego dirigido no cumple con las características de juego, aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo.



⁵ **Arno Stern** (23 de junio de 1924, Kassel, Alemania) es un pedagogo e investigador en el ámbito de la Educación Infantil y el Dibujo. Su historia comienza cuando, al final de la Segunda Guerra Mundial le ponen al cuidado de un grupo de niños, huérfanos de guerra, en un orfanato suizo. Debido a su inexperiencia decide ponerlos a dibujar de forma libre para mantenerlos entretenidos, resultando en una actividad con un éxito inesperado, animándole a abrir un taller de pintura en París. Tras esto, decide profundizar en su investigación y viaja por todo el planeta, en busca de tribus que sin aún contacto con la civilización occidental, dando lugar a su teoría de la Formulación –donde afirma que que todos los seres humanos poseemos una “memoria orgánica” que es universal y que se expresa a través del dibujo libre y espontáneo.

Para ampliar información véase <http://www.arnostern.com> y (2008): *Del dibujo infantil a la semiología de la expresión*

5. Desarrollo creativo

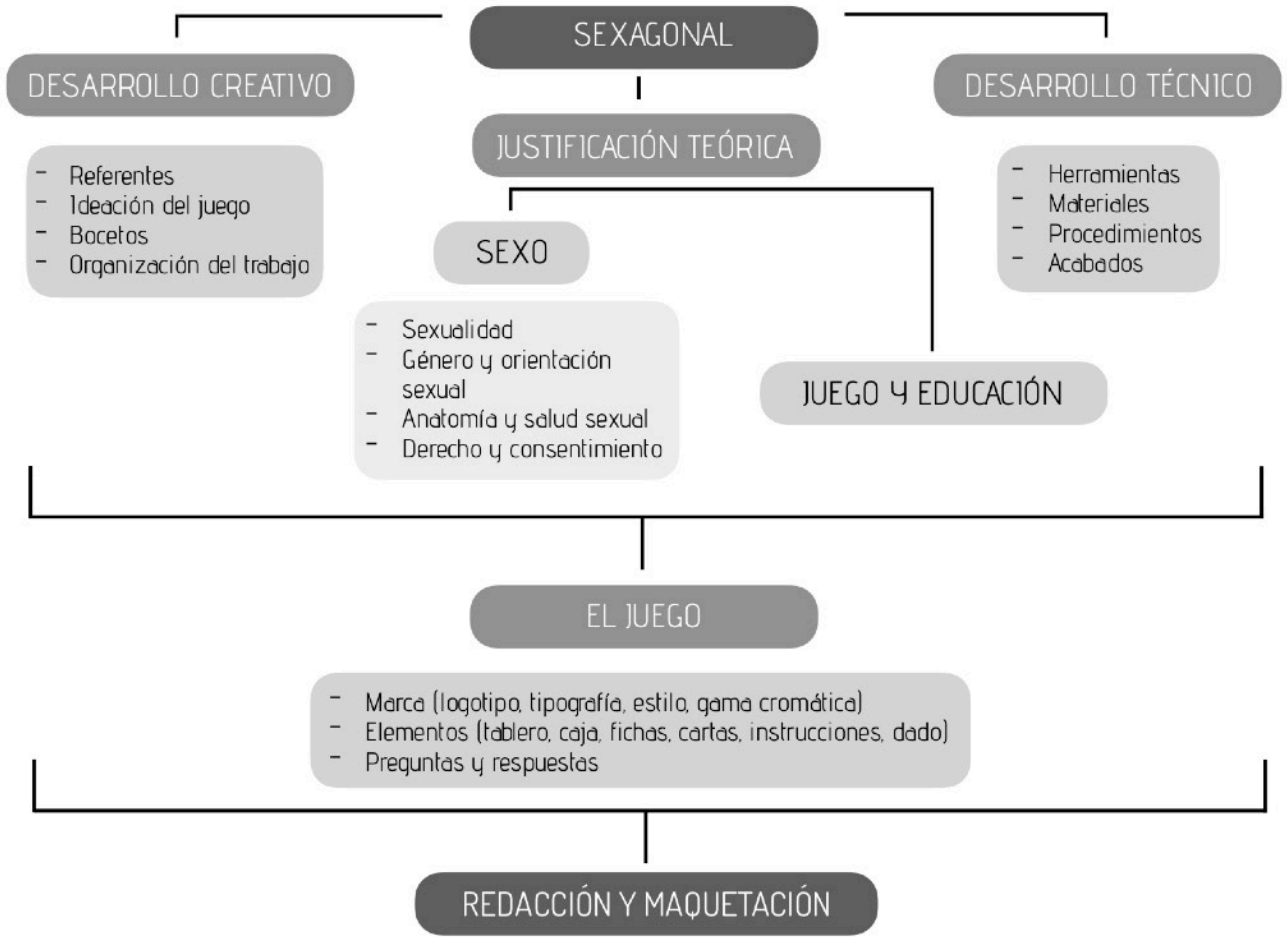
La idea de crear un juego, más concretamente, un juego de mesa, orientado de una manera artística y pro-educativa, surge a partir del afán por difundir mayor información de índole sexual entre la población adolescente, joven y adulta. Para apoyar nuestro proyecto, realizamos una encuesta⁶ en la que participaron 354 personas de edades comprendidas entre los 16 y los 70 años. Con preguntas generales de la siguiente índole: ‘en general, ¿cómo valorarías la educación sexual que has recibido en el ámbito educativo/doméstico?’, ‘¿cuánta información has recibido acerca de cada uno de los siguientes temas –funcionamiento órganos sexuales, sexualidad, género e identidad de género, orientación sexual, enfermedades e infecciones de transmisión sexual, métodos anticonceptivos, consentimiento, etc– en el colegio/hogar?’, ‘¿qué importancia le das a la educación sexual en las siguientes etapas?’ y, de hecho, pudimos comprobar la enorme escasez de recursos que hay para llevar una vida sexual sana, segura y dentro del respeto y el conocimiento, a pesar de las facilidades de acceso a información que hay con el uso de Internet, tanto en centros educativos como en el hogar.

Por otra parte, tratar de formalizar el proyecto en un formato de juego de mesa facilita una interacción lúdica y amena, pudiendo ser jugado tanto en centros educativos, como espacios de ocio y hogares. También, el juego tiene gran capacidad de intervención artística, pues todos los elementos que en él participan son diseñados y elaborados manual y digitalmente, ya que –dada nuestra vocación gráfica– la Ilustración y el Diseño son especialidades en la que este Trabajo de Fin de Grado entra cómodamente.

A la hora de abordar el proyecto, fue planteado un modo de desarrollo que abarcara el enfoque de la creación del juego, los formatos y estilos a definir, las herramientas y los materiales

⁶ Véase Anexo I: Encuesta (pág 79)

necesarios, etc. Este planteamiento previo a la elaboración del juego puede dividirse en cuatro fases principales: ideación del proyecto, *brainstorming*, organización y repartición del trabajo y bocetos. Todo ello se recoge de manera visual en el siguiente mapa conceptual:



5.1. Referentes.

Para la elaboración del juego de mesa se recurrió a la inspiración a partir de influyentes en este campo, tales como los conocidos 'Trivial Pursuit', 'Cranium' y 'Parchís', así como el famoso juego de cartas 'Tarot'. Tras estudiar los diferentes modos, mecánicas, elementos y conceptos que intervienen en cada uno de dichos juegos de mesa, se escogió un formato en común en el que participan tablero, cartas, dado y fichas.

El conocido *Trivial Pursuit* fue desarrollado en el año 1979 por el editor Scott Abbott y el fotógrafo Chris Haney, con el objetivo de crear un juego de preguntas y respuestas en el que entrarán datos de cultura general y específica –historia, arte, ciencia, geografía, naturaleza, deportes, música, ocio, etc–.

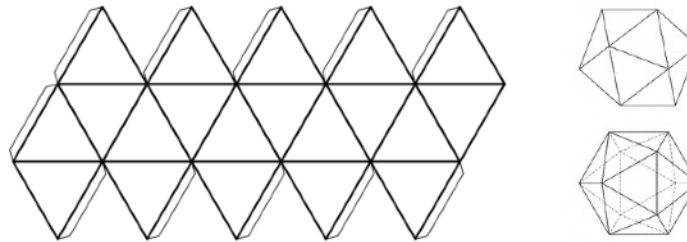


De este juego, tomamos como referencia el formato preguntas y respuestas, así como su separación en diferentes categorías. Otro elemento que se tomó como referente de este juego es la configuración del tablero aunque, en el caso del Trivial, los jugadores comienzan la partida en el centro del tablero y se mueven hacia fuera, mientras que en nuestro juego el objetivo es llegar al centro del tablero.

También nos inspiró el sistema del Trivial respecto a la manera de ganar en el juego. El peón de cada uno de los jugadores tiene forma de rueda dividida en seis secciones. Al principio los peones están vacíos, es decir, hay seis huecos triangulares y el objetivo es conseguir rellenarlo con las seis cuñas, una de cada categoría. En el tablero de este juego existen seis casillas especiales. Cada una de ellas corresponde a una categoría de preguntas diferente y si caes en una de estas y aciertas la pregunta, obtendrás la cuña de la categoría que hayas acertado.

El divertido juego *Cranium*, creado por Richard Tait, en su mecánica incluye gran variedad de actividades tales como dibujar, hacer imitaciones y mímica, tararear canciones, resolver anagramas, deletrear palabras al revés, responder preguntas de cultura general, moldear objetos, etc.

Uno de los elementos de este juego que nos inspiró para el diseño y creación de nuestro proyecto, fue el dado. El juego *Cranium* cuenta con un dado de diez lados de un color diferente cada uno. En el caso de nuestro juego, se ha diseñado un prototipo con forma de icosaedro⁷.



Por otra parte, el clásico *Parchís*, nacido en el s. XVI y originario de la India, se juega con un dado y cuatro fichas y tiene como objetivo que cada jugador lleve sus fichas desde la salida hasta la meta, ganando el primero en conseguirlo. En esta mecánica de juego se permite eliminar a otros jugadores para ganar ventaja. Este juego ha servido como referente a la hora de diseñar los peones. En el parchís, cada jugador tiene su peón de forma circular y plana del color que haya escogido para moverse por tablero. Para este proyecto se han diseñado unos peones hexagonales y planos de madera.

Por otro lado, cada jugador en una partida del juego *Parchís* posee un cubilete que sirve para mover y tirar el dado. Este movimiento da lugar a un sonido bastante característico que se ha

⁷ Volumen geométrico o poliedro con veinte caras.

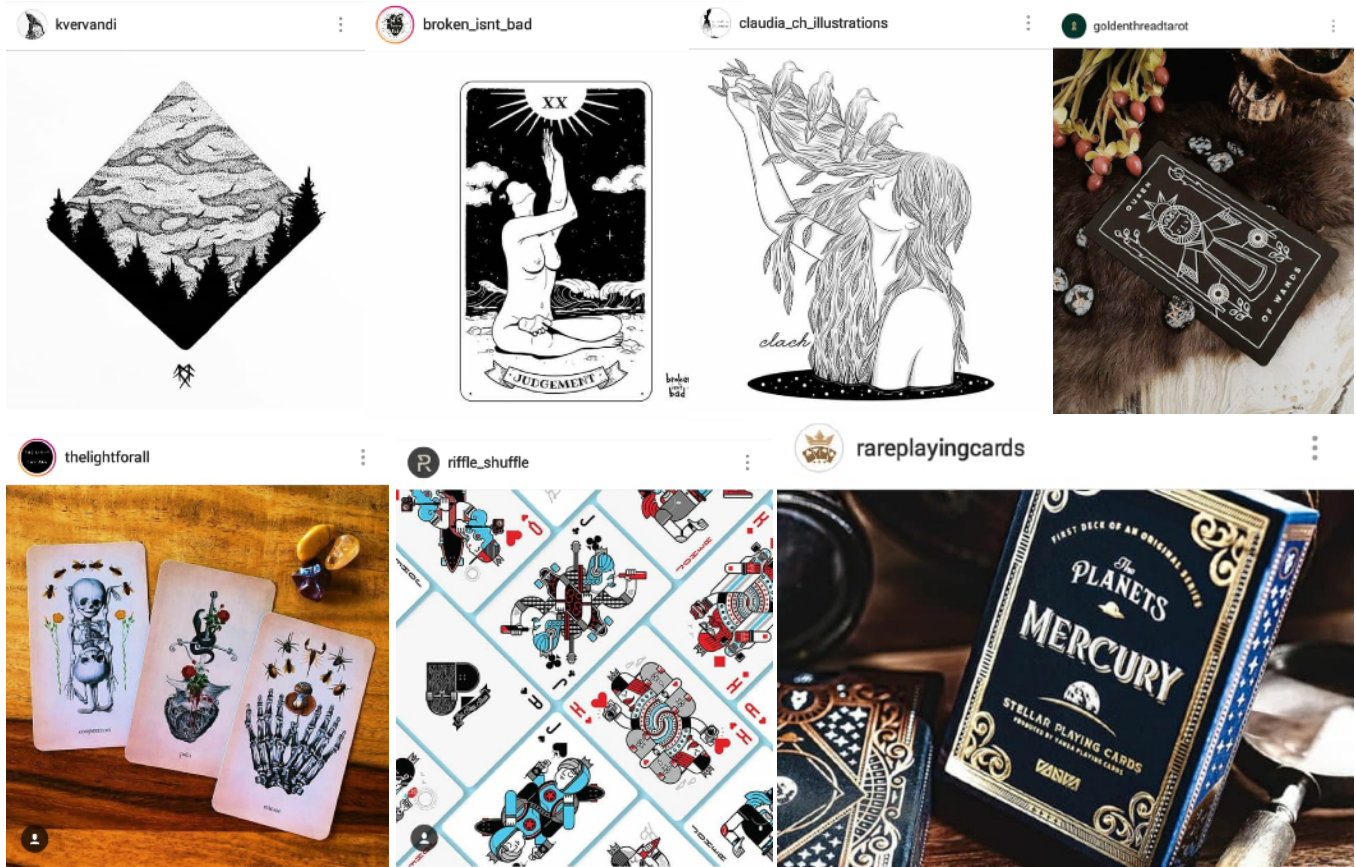
querido emular insertando piezas pequeñas dentro del dado de veinte lados que, al tirarlo, suenan de manera parecida a los cubiletes del parchís.

Por último, el *Tarot*, datado en el siglo XIV, consiste en una baraja de cartas empleada como medio de consulta e interpretación de hechos –pasados, presentes y futuros–, sueños y percepciones, en función del orden o disposición en el que los naipes son seleccionados. Existen infinidad de diseños y estéticas en las cartas del tarot.

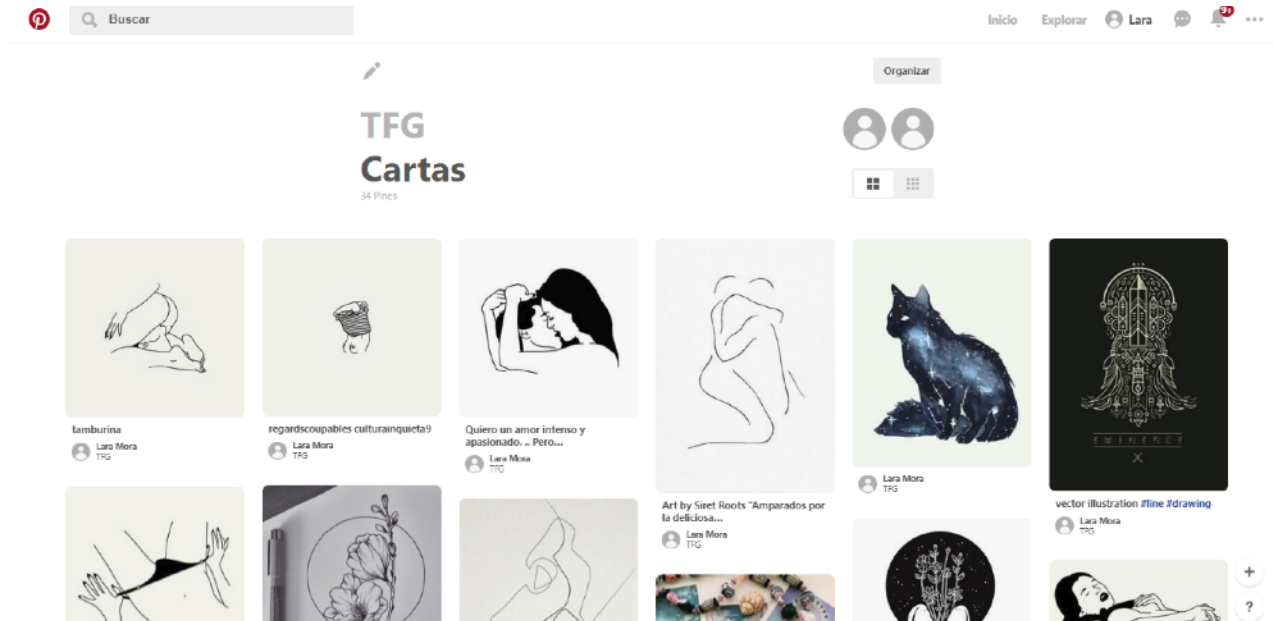


Este juego nos ha servido de inspiración a la hora de definir la estética de las cartas y diseñar las ilustraciones de cada una de las categorías del juego. Normalmente en la baraja del tarot, las ilustraciones suelen ser muy simples y representativas de la carta a la que pertenecen, por ejemplo, la carta de la muerte suele ser representada por un cráneo o un esqueleto. Otro elemento que fue tomado como referencia de la baraja de cartas del Tarot en la elaboración de este proyecto de juego de mesa, fue la nomenclatura de las mismas.

La manera de nombrarlas, por ejemplo, llamar "La Luna" a la carta de la luna, fue la escogida para darle un nombre a cada una de las categorías del juego. En el caso de la categoría de preguntas "Salud Sexual" fue escogido el nombre "La Salud", para la categoría "Sexualidad" fue "El Placer", para "Anatomía" fue "El Cuerpo", para "Género y Orientación Sexual" fue "La Identidad" y, por último, para la categoría de "Curiosidades" y "Derecho y Consentimiento Sexual" los nombres escogidos fueron "El Saber" y "La Justicia" respectivamente.



Para obtener inspiración en el diseño de las cartas recurrimos al uso de *Pinterest* como herramienta de búsqueda tanto de ilustraciones como de barajas de cartas de tarot. Fue creado un tablero⁸ en esta plataforma en los que se recogieron todas las imágenes e ideas inspiradoras.



También realizamos búsquedas en la red social *Instagram*. Fueron tomadas como referencia varias cuentas⁹ de diferentes ilustradores, diseñadores y tarotistas. Las cuentas son las siguientes:

⁸ Véase enlace <https://www.pinterest.es/laraestevez2c/tfg/>

⁹ Véase apartado de cuentas de Instagram en Webgrafía

5.2. Ideación del juego

Una vez estudiados los referentes, nos planteamos si queríamos seguir un modelo de juego ya utilizado o si crear un sistema totalmente novedoso. Al final nos decantamos por realizar algo intermedio: un juego con una temática completamente nueva pero una mecánica inspirada en los juegos anteriormente mencionados. A partir de estos referentes surgieron las ideas aquí mencionadas.

En esta primera fase se decidieron los siguientes aspectos relacionados con la concepción del trabajo: temática del juego –sexualidad y educación–, título provisional, formato del prototipo, herramientas –tanto digitales como manuales–, línea gráfica, método de proceso creativo *brainstorming* e inspiración a partir de otros juegos de mesa y uso de referentes artísticos–, definición de categorías y contenidos, elección de elementos –cartas, dados, fichas, tablero–, planteamiento de la caja, etc.

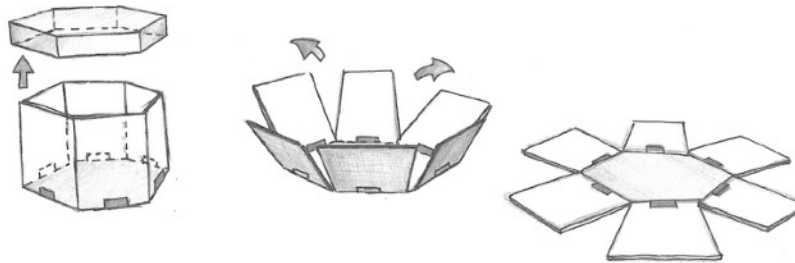
En el siguiente paso, nos dedicamos a la definición de la marca –logotipo, tipografía y gama cromática–, el diseño de las cartas –formato, estilo e ilustraciones–, la creación del dado y las fichas y, por último, se construye el tablero tras idear el funcionamiento del juego y redactar las instrucciones.

Como herramienta previa a la realización de los bocetos, decidimos apuntar cualquier idea ocurrida durante el proceso a modo de *brainstorming*. Algunas de las ideas, finalmente llevadas y no llevadas a cabo, fueron las siguientes:

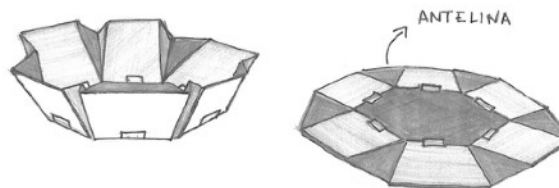
- Caja madera
- La caja también funciona como tablero (se despliega la caja o el tablero es la tapa)
- El tablero es de la forma de la caja y tapa los gadgets
- Caja hexagonal + tablero aparte (plegable o no, depende del material)
- Caja con cajones a modo de compartimentos
- Espejo para descubrir respuesta (que estará al revés en las cartas)
- Caja dividida a la mitad (en una mitad el tablero si es plegado y en la otra los gadgets)
- Tapa de la caja a modo de pizarra
- Dado no convencional
- Logo: hormonas, serotonina, oxitocina...
- Luces led en la caja
- Doble juego en el mismo tablero (dos formas de juego)
- Elementos holográficos
- Talla dado y/o caja

- Hacer peones con alguna pasta moldeable o con impresión 3d
- Cajita para sostener las cartas / "Grada" con 6 ranuras para colocar los mazos de cartas
- Bolsita/sobre/cajita para mazo de cartas
- Separar las cartas cuando están en la caja (sobres de tela, papel, cartón, cuerdas...)
- Tipos de preguntas: preguntas a contrarreloj, pregunta con varias opciones de respuesta (A, B, C...), V o F, reto dibujo, quién soy (ponerse la tarjeta en la frente y que la persona adivine mediante preguntas qué es)
- Placa con huecos con la forma de las categorías. Cada vez que se gana una categoría, se obtiene una insignia y se encaja en el hueco)
- Obtener fichas de cada categoría al ganarla y que encajen entre sí. El primero en conseguir las seis piezas y descubrir la forma, gana.

El siguiente paso consistió en dibujar cómo sería la caja y el tablero del juego, proponiendo numerosas opciones y formatos. En principio la caja tendría una tapa plana unida mediante una bisagra. Además estaría dividida en varios compartimentos y el tablero se encontraría plegado en su interior. Finalmente, optamos por crear una tapa separada del cuerpo de la caja y que el tablero fuera la propia base de ésta. Además, los lados serían desplegados al levantarse la tapa, aumentando el diámetro del tablero.

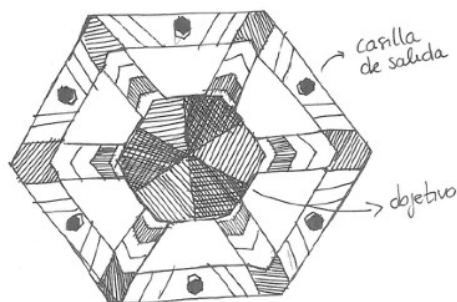


Para facilitar el cierre de la caja, ya que sería necesario levantar cada uno de los seis lados, se nos ocurrió utilizar un modo de cierre mediante el uso de tela. De esta forma, los lados estarían unidos con antelina¹⁰ y harían más cómodo el sistema de cierre.

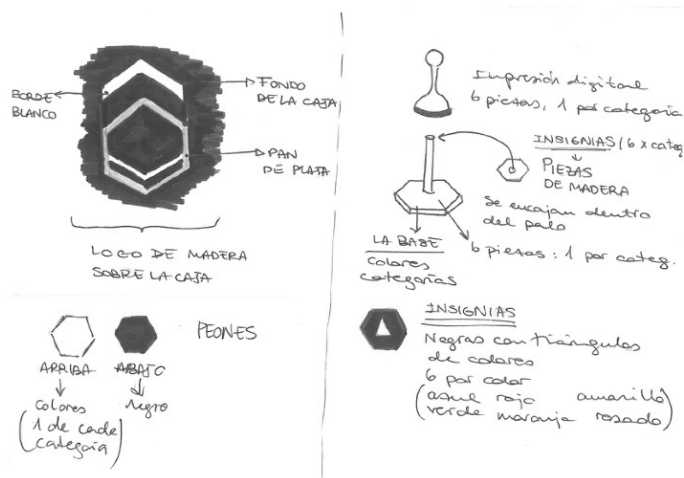


¹⁰ Antelina: tejido sintético que imita al ante.

Para el diseño del tablero aprovechamos la forma hexagonal de la caja. En un principio, la idea era tallarlo sobre la misma madera con ayuda de gubias pero, finalmente y dado que se trata de un prototipo, nos decantamos por hacer un diseño digital de este e imprimirlo en papel adhesivo que sería posteriormente pegado a la pieza de madera que conforma el tablero.



A continuación, diseñamos cómo funcionaría el logotipo ya conformado y propusimos un diseño para las fichas –peones e insignias–.



El resto de las partes del juego se detallarán fotográficamente en el capítulo correspondiente.¹¹

¹¹ Véase: 7. Desarrollo Técnico (pág 44)

5.4. Organización del trabajo.

Al ser dos las autoras de este proyecto, fue necesario establecer una organización de trabajo clara pero a la vez flexible. Siendo ambas del mismo ámbito académico –Ilustración y Animación– se logró equilibrar la balanza a nuestro favor, destacando las habilidades de cada una y repartiendo el trabajo equitativamente. El reparto definitivo del trabajo una vez definida la lista de tareas a hacer fue el siguiente:

EVA	LARA
Diseño e ilustración de las cartas	Diseño y vectorización de la tipografía
Creación del logotipo	Manual de Identidad Visual
Creación del formato de instrucciones	Redacción de instrucciones
Corte de madera (piezas de la tapa, logotipo físico, hendiduras para las bisagras)	Corte de madera (peones e insignias)
Detalles en pan de plata (peones y logotipo)	Pintar (dado, peones, insignias, caja, logo)
Maqueta con cartón pluma	Maqueta con cartón pluma
Cajas interiores (corte, montaje y forrado en tela)	Cajas interiores (corte, montaje y forrado en tela)
Forrado en tela de la base de la caja	Forrado en tela del interior de la tapa
Pegado de bisagras	Folleto de respuestas
Maquetación de las cartas	Maquetación de las cartas
Preguntas y respuestas	Preguntas y respuestas
Forrado en tela del tablero	Forrado en tela del tablero
Creación del tablero	Modificación de las instrucciones

Una vez repartido el trabajo y habiendo hecho las tareas preliminares del diseño del juego, realizamos un cronograma para organizar cuándo haríamos cada una de las tareas de creación definitiva:

	L	M	X	J	V	S	D
MARZO	5	6	7	8	9	10	11
MARZO	12	13	14	15	16	17	18
MARZO	19	20	21	22	23	24	25
MARZO	26	27	28	29	30	31	1
ABRIL	2	3	4	5	6	7	8
ABRIL	9	10	11	12	13	14	15
ABRIL	16	17	18	19	20	21	22
ABRIL	23	24	25	26	27	28	29
MAYO	30	1	2	3	4	5	6
MAYO	7	8	9	10	11	12	13
MAYO	14	15	16	17	18	19	20
MAYO	21	22	23	24	25	26	27
M/J	28	29	30	31	1	2	3
JUNIO	4	5	6	7	8	9	10
JUNIO	11	12	13	14	15	16	17
JUNIO	18	19	20	21	22	23	24
JUNIO	25	26	27	28	29	30	1
JULIO	2	3	4	5	6	7	8
JULIO	9	10	11	12	13	14	15
JULIO	16	17					

- Verde:** primeras tutorías y proceso creativo.
- Azul:** investigación y búsqueda de información.
- Rosa:** proceso técnico del juego de mesa.
- Naranja:** redacción y maquetación de la memoria de TFG.
- Amarillo:** presentación TFG

Al final, han sido contabilizadas las horas invertidas en cada uno de los elementos del proyecto así como las horas invertidas en la memoria y en asistencia a tutorías:

ELABORACIÓN JUEGO	HORAS
Investigación teórica	30h
Preguntas y respuestas	10h
Diseño del logo	6h
Tipografía	4h
Manual de identidad visual	3h
Pruebas	13h
Instrucciones y mecánica del juego	8h
Compra de materiales	8h
Librilo preguntas y respuestas	5h
Maqueta	8h
Caja-tablero	98h
Dado	4h
Piezas pequeñas de madera	12h
Cajas interiores	6h
Cartas	20h
SUBTOTAL	235 h
MEMORIA	80 h
TUTORÍAS	17 h
TOTAL	332 h

6. El Juego

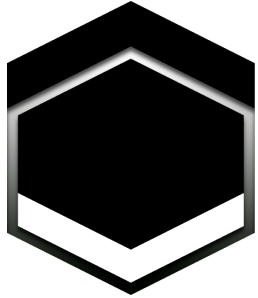
En este apartado comentamos y describimos cada uno de los elementos que configuran la obra en formato de juego de mesa. También, explicamos de dónde surge la idea inicial para cada objeto, así como las ideas descartadas tras haber decidido no utilizarlas a pesar de haber sido desarrolladas. Los elementos principales que conforman el juego son: la marca –nombre, logotipo, línea gráfica y tipografía–, la caja y el tablero, los compartimentos, el dado, las cartas y las fichas.

6.1. La Marca

El desarrollo de la marca resulta esencial en la definición de la Identidad Visual. Como elemento gráfico representativo, optamos por una figura geométrica relacionada con las seis categorías que conforman el juego: el hexágono.

El nombre provisional escogido para el juego fue ‘Aeval’: diosa celta del sexo y la pasión y reina de las hadas de Munster. Nos llamó la atención por el uso de letras comunes de nuestros nombres ‘Lara y Eva’, además estaba relacionada con la sexualidad, tema principal del juego. Finalmente, nos decantamos por ‘Sexagonal’, uniendo el concepto ‘sex’ –temática del juego– y ‘hexagonal’. El logotipo fue creado mediante el uso de vectores con el programa Adobe Photoshop y tableta gráfica Wacom Intuos Pro 2017. Surge de la unión de dos hexágonos, simulando una caja y un tablero desplazándose. Tras diseñar el logotipo y definir sus normas de utilización y variantes, fue realizado un Manual de Identidad Visual¹². La línea gráfica viene definida por un fuerte uso de los colores y contrastes, siendo el negro el color principal junto con ocho secundarios –blanco, azul, verde, amarillo, naranja, rojo, rosa y violeta–.

¹² Véase Anexo II: Memoria de Identidad Visual (pág 87)



SEXAGONAL

6.2. Los Elementos del Juego

- Las cartas: Intervienen como elemento principal del juego junto con el tablero, ya que definen el funcionamiento de cada partida y, a su vez, conforman la finalidad del propio juego: informar mediante cuestionarios amenos. Existen seis categorías de cartas –“Sexualidad”, “Curiosidades”, “Derecho y Consentimiento Sexual”, “Salud Sexual”, “Anatomía” y “Género y Orientación Sexual”–, cada una de ellas está conformada por una serie de preguntas de una temática distinta y fue dotada con un color diferente –rojo, naranja, amarillo, verde, azul y rosa respectivamente–.
- La caja: Este elemento, hecho a mano en madera, funciona a modo de contenedor de todos los elementos que conforman el juego y, además, se transforma en el propio tablero al desplegarse los lados.
- Los compartimentos: Las cajas interiores forradas en antelina sirven a modo de compartimentos, agrupando todas las piezas para que no queden sueltas dentro de la caja. Al juntarse forman un hexágono que encaja perfectamente en la caja principal.

- El dado: Se trata de una pieza en forma de icosaedro –20 lados– con diferentes colores que, al ser lanzada sobre el tablero por cada jugador en su turno, determina qué movimientos hacer, algo esencial para el correcto funcionamiento del juego.
- Los peones: Seis pequeñas piezas hexagonales de madera, cada una de ellas pintada con uno de los colores del juego –rojo, naranja, amarillo, verde, azul y rosa–, con detalles en pan de plata y la parte inferior forrada con antelina para facilitar el desplazamiento de la ficha por el tablero. Cada jugador escoge el suyo pues ese será el peón con el que se moverá de casilla en casilla durante toda la partida.
- Las insignias: Se trata de 36 pequeñas fichas –6 por categoría– con forma hexagonal plana y pintadas de negro con un triángulo de color en el centro. Al igual que los peones, las encontramos en los seis colores principales: rojo, naranja, amarillo, verde, azul y rosa. Durante el juego, estas fichas serán recolectadas por los jugadores a medida que logren responder correctamente a la pregunta especial de cada categoría, por ejemplo: si un jugador llega a la casilla especial (casilla central) de la categoría “Género y Orientación Sexual” y acierta la pregunta formulada, obtendrá la insignia del triángulo rosa. El primer jugador que obtenga las seis insignias, gana la partida.
- El librito de respuestas: Creado con el fin de facilitar el aprendizaje de los jugadores, se trata de un pequeño librito en el que se encuentran las respuestas explicadas brevemente. Aporta toda la información relevante en relación a cada pregunta del juego, de manera que los jugadores podrán acceder a él para resolver cualquier duda.

6.3. Las Preguntas y Respuestas

Las preguntas del juego se dividen en seis categorías. Cinco de las categorías constan de dieciséis preguntas mientras que una de ellas cuenta con ocho. Cada categoría trata una disciplina diferente, asignadas con un color diferente para diferenciarlas fácilmente. También se les dio títulos alternativos que fueron elegidos bajo la influencia de las cartas del Tarot y sus nombres.

Dentro de cada una de estas categorías, se pueden encontrar dos tipos de preguntas¹³: cortas tipo test con tres o cuatro opciones de respuesta y afirmaciones con opción de verdadero o falso. Como se menciona en el subapartado anterior, todas las respuestas de las preguntas del juego están recogidas en un pequeño librito.

La de color rojo corresponde a la categoría "Sexualidad" llamada "El Placer". En ella se pueden encontrar preguntas relacionadas con diversas prácticas sexuales –sexo oral, anal, etc – , la masturbación, el orgasmo e, incluso, la pubertad y la adolescencia.

Por otro lado, se encuentra la categoría representada por el color naranja, que corresponde a "Curiosidades". Esta categoría llamada "El Saber" abarca preguntas variadas sobre datos curiosos de índole sexual: el sexo en animales, datos geográficos, historia, origen de ciertas prácticas sexuales, filias sexuales, etc. Ha sido una categoría reservada para datos acerca de sexo poco relevantes pero interesantes.

La amarilla corresponde a "Derecho y Consentimiento Sexual". Bajo el título "La Justicia", esta

¹³ Véase anexo III: Preguntas y Respuestas del Juego

categoría consta de preguntas que tratan sobre derechos sexuales –conocer y respetar no solo los propios sino de los demás–, su legislación y cómo reconocer la violación de dichos derechos.

La cuarta categoría llamada “La Salud” y cuya temática se centra en la “Salud Sexual”, hace preguntas que tratan las diferentes Enfermedades e Infecciones de Transmisión Sexual, cómo evitarlas y reconocerlas y, por otro lado, los numerosos métodos anticonceptivos.

El color azul corresponde a la categoría “Anatomía”. Dicha categoría ha sido titulada como “El Cuerpo”. En ella podemos encontrar preguntas sobre el funcionamiento de los órganos sexuales humanos y, en concreto, del aparato reproductor.

Por último, en la categoría más densa, “Género y Orientación Sexual”, y llamada “La Identidad” se puede encontrar preguntas sobre el género, la identidad de género y su expresión y la diferencia entre los géneros binarios y no binarios entre otras cosas. Por otro lado, también hay preguntas sobre las diferentes orientaciones sexuales, sus definiciones y, en general, sobre la comunidad LGBTQ+.

	SEXUALIDAD		SALUD SEXUAL
	CURIOSIDADES		ANATOMÍA
	DERECHO Y CONSENTIMIENTO		GÉNERO Y ORIENTACIÓN SEXUAL

6.4. Las Instrucciones

En este apartado damos una explicación pormenorizada de la mecánica del juego. Sus aspectos y características generales –número de jugadores, edad, tiempo, contenido– y cómo se juega paso a paso así como una serie de preguntas claves que facilitarán su entendimiento. Todo esto, de forma más esquemática, es recogido también en el folleto de instrucciones del juego.

Detalles generales

En las partidas de este juego podrán participar un mínimo de dos y un máximo de seis jugadores –de 16 años en adelante–, aunque se recomienda que participen el máximo número de jugadores posible ya que esto amenizará más la partida y será más divertida. También se puede jugar en parejas o grupos. Las partidas no se extenderán mucho más de dos horas. Respecto al contenido del juego, en las cajas interiores podemos encontrar un dado, 6 peones hexagonales, 36 insignias (6 de cada categoría), 6 mazos de cartas (cada uno de una categoría de preguntas) y un librito con la explicación de cada una de las respuestas del juego.

Cómo se juega

En este apartado de las instrucciones se hace una explicación detallada paso a paso de una partida del juego Sexagonal:

1. Debéis colocar vuestros peones en las casillas de salida que os correspondan según el peón que hayáis elegido. Empieza el jugador más joven.
2. Lanza el dado y mueve el peón, en sentido de las agujas del reloj, hacia la casilla más cercana del color que este indique. Si caes, por ejemplo, en una de las casillas color rosa se te formulará

una pregunta de la categoría "Género". Hay seis casillas especiales en el tablero, las centrales. Tu objetivo es llegar a ellas para conseguir la insignia de cada categoría. Si caes en la casilla especial del color rosa (categoría "Género") y aciertas la pregunta, obtendrás la insignia de dicha categoría.

3. Cuando el jugador que tiene el turno cae en una casilla, el jugador que se encuentre enfrente debe coger una carta de la categoría correspondiente y leer la pregunta y las opciones de respuesta en voz alta. Una vez formulada y respondida la pregunta, esa carta será apartada en un montón y no volverá a usarse en el juego para evitar la repetición de preguntas.

4. Llega el momento de responder y el jugador que tiene el turno debe responder la pregunta en un máximo de 30 segundos.

5. Si aciertas la pregunta puedes seguir tirando el dado y avanzando tantas veces como preguntas respondas correctamente. Si fallas, se le cederá el turno al jugador de tu izquierda, en sentido de las agujas del reloj.

6. Al tirar el dado, puede salirte el color morado, eso significa que pierdes el turno. Se le cederá el turno al jugador de tu izquierda y deberás volver a tu casilla de salida.

Preguntas clave

También se ha incluido una serie de preguntas clave acerca del juego para facilitar su entendimiento a los jugadores.

¿Cuál es el objetivo del juego? Ser el primero en conseguir las seis insignias, una de cada categoría.

¿Cómo colocar el tablero al principio del juego?

1. Quitar la tapa a la caja. El tablero se desplegará.
2. Cada uno de los jugadores debe elegir su peón y colocarlo en su casilla de salida, es decir, las casillas blancas con el logotipo del juego.
3. Colocar las cartas por categorías en seis montones.
4. Cada jugador coloca las insignias que vaya consiguiendo en su cuadrado correspondiente.

¿Qué elementos necesita cada jugador? Un peón. Además todos compartirán el dado, el tablero y las cartas.

¿Qué ocurre en cada turno? Un jugador –situado frente al jugador que tiene el turno– formula la pregunta en alto leyendo también las opciones de respuesta. A continuación el jugador que tiene el turno debe contestar la pregunta antes de que pasen 30 segundos.

- Si aciertas la pregunta el turno sigue siendo tuyo. Seguirás lanzando el dado y se te formulará otra pregunta en función de la casilla en la que te coloques.
- Si fallas la pregunta se le pasará el turno al jugador de la izquierda.
- Si te pasas del tiempo de respuesta, perderás el turno y se le pasará al jugador de la izquierda.
- Si al lanzar el dado sale el color morado, pierdes turno y deberás volver a tu casilla de salida.

¿Cómo saber si ya ha terminado la partida? Si una persona ya tiene en su poder las seis insignias, en teoría la partida está terminada y ya hay un ganador. También existe la posibilidad de continuar con el juego hasta que todos los participantes consigan los seis ítems y hacer un ranking de ganadores.

7. Desarrollo técnico

En este apartado se detalla todo lo relacionado con la materialización del juego como producto físico. Nombraremos y explicaremos los métodos, materiales y herramientas utilizados, así como los problemas surgidos durante el desarrollo del proyecto y las soluciones planteadas. También serán mencionadas las ideas y elementos descartados en el proceso de creación.

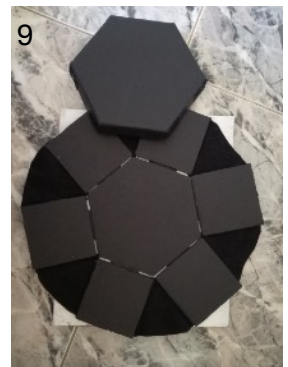
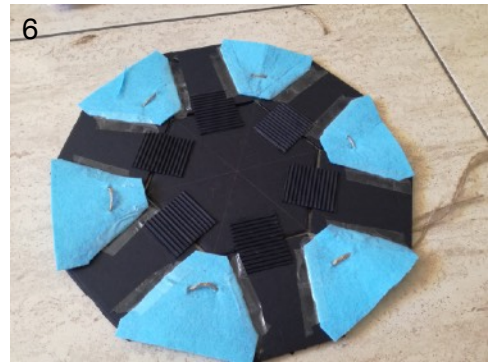
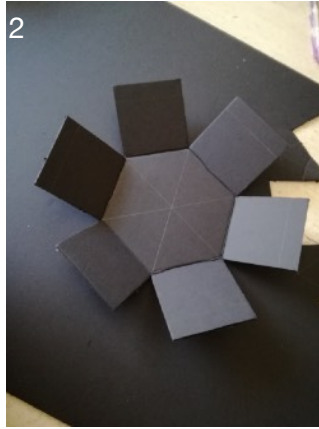
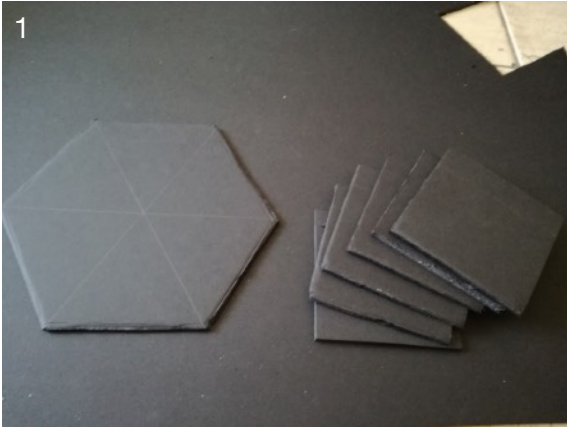
Para facilitar la explicación de los procesos de creación de cada elemento paso a paso se han fotografiado cada uno de los pasos durante el proceso de creación.

7.1. La Maqueta

Para hacernos una idea aproximada de cómo sería y funcionaría la caja una vez materializada, realizamos una maqueta de tamaño reducido antes de empezar a trabajar con los materiales definitivos.

En un principio intentamos realizarla a tamaño real pero debido a complicaciones, a la insatisfacción con el resultado y al cambio de idea en cuanto a la relación caja-tablero, esta maqueta fue desechada y hecha de nuevo. La primera idea era realizar una caja normal que no se desplegara y contuviera en su interior el tablero del juego y realizamos una maqueta de estas características la cual fue descartada al decantarnos por el sistema de despliegue de la caja para dar lugar al tablero.

La maqueta está realizada con cartón pluma de color negro. Para ello recortamos pieza por pieza y las pegamos con cola de contacto de secado transparente. (1 y 2)



Para simular las bisagras utilizamos cartón rizado, lo que permite a la maqueta de caja desplegarse para dar lugar a lo que será el tablero. (3)

Una vez acabada la caja, probamos el sistema de plegado añadiendo tela entre los lados del tablero. El sistema fue probado con trozos de una paño azul. (4, 5, 6 y 7) Posteriormente, al ver que esta opción funcionaba, añadimos la tela definitiva a la maqueta, antelina negra. (8 y 9)

Finalmente, la maqueta fue pegada a un pequeño trozo rectangular de madera, reutilizada y pintada con spray blanco, para mejorar su presentación.

7.2. La Caja

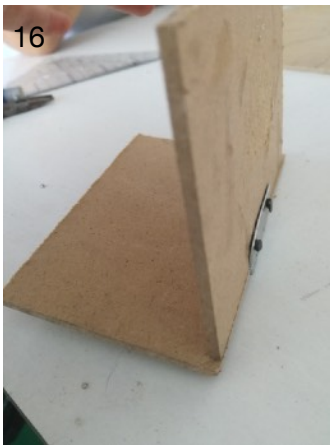
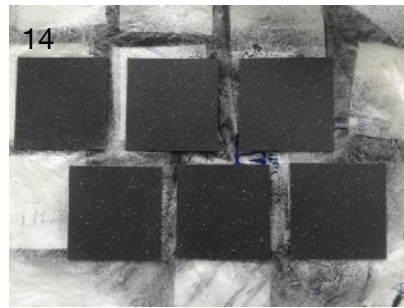
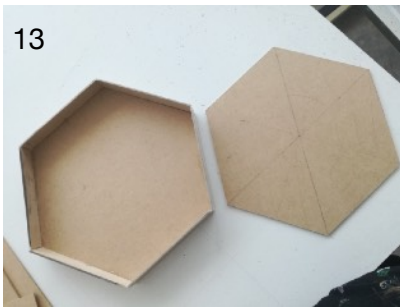
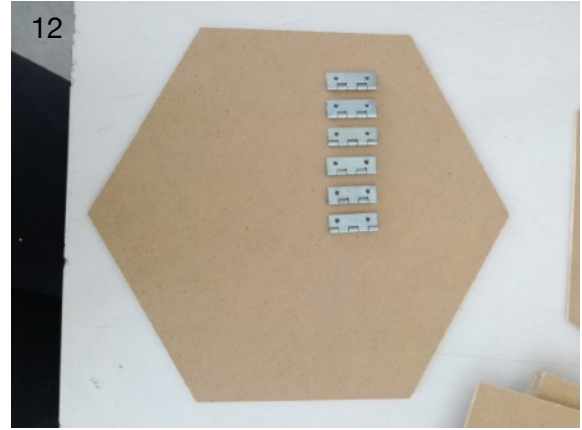
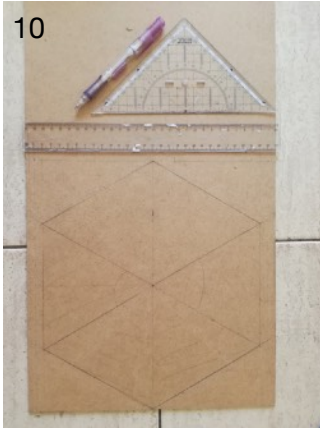
Tras hacer la maqueta, nos dispusimos a realizar la caja definitiva con los materiales escogidos. Para ello se compraron dos tablonos de madera DM¹⁴ que, posteriormente, fueron cortados en cuatro trozos (10). De ahí se sacaron las piezas que formarían la caja-tablero del juego: dos hexágonos –uno de 15 cm cada lados (tablero) y otro un poco mayor (tapa), 6 cuadrados de 15 cm x 15 cm –lados de la caja– y 6 lados rectangulares de un poco más de 15 cm de ancho y 3 cm de alto –lados de la tapa– (11).

Los cortes de la madera fueron realizados con una radial industrial de una de las aulas de escultura para asegurar cortes limpios y precisos. Aunque la idea inicial fue usar una segueta de precisión para estos cortes, al realizar pruebas se pudo comprobar que los resultados no serían los esperados y nos decantamos por pedir ayuda a los profesores de escultura para cortar las piezas de la caja (12 y 13)

El siguiente paso fue, tras varias pruebas sobre trozos de madera sobrantes, pintar con un spray de pintura negra efecto piedra y texturizada, los lados de la caja –los 6 cuadrados de 15 cm x 15 cm– y dándole varias capas y dejándolos secar. (14 y 15)

Ya secos los lados de la caja, hicimos unas incisiones en ellos y en el hexágono base de la caja – que posteriormente conformaría el tablero– para asegurarnos mejores resultados a la hora de colocar las bisagras.

¹⁴ DM: Es un tablero aglomerado elaborado con fibras de madera aglutinadas con resinas sintéticas mediante fuerte presión y calor, en seco, hasta alcanzar una densidad media.



Una vez realizadas las seis incisiones (20, 21 y 22) y con las piezas de madera lijadas y listas, nos dispusimos a unir los lados de la caja con la base –el tablero– mediante 6 pequeñas bisagras plateadas. La idea principal fue unirlas con clavos cortos (16, 17 y 18) de tapicería pero, al realizar pruebas en un trozo de madera sobrante, pudimos comprobar que no se trataba de una opción acertada ya que, los clavos no penetraban bien en la madera y esto hacía que la sujeción de las bisagras a esta no fuera la idónea.

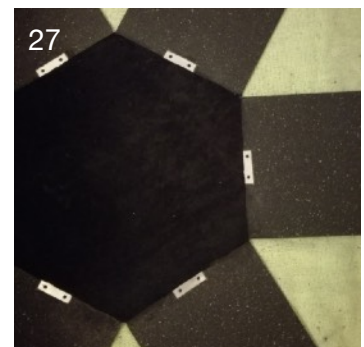
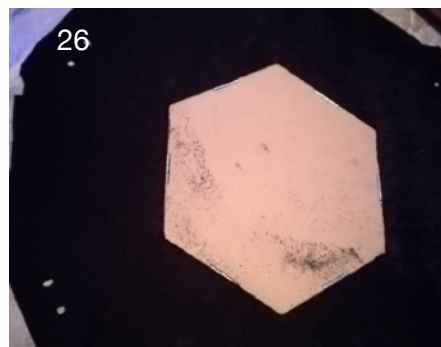
Tras varias pruebas con diferentes pegamentos (cola de contacto, pegamento de montaje...), nos decantamos por unir las bisagras a la madera con Poxipol¹⁵ (19). Procedimos al pegado de las seis bisagras. Con este pegamento conseguimos los mejores resultados. (23)

Teniendo unidos los lados de la caja al tablero, decidimos forrar la base de la caja por debajo con antelina. Para ello decidimos pegar el trozo de tela con un pegamento de montaje. Con la misma tela forramos también el interior de la tapa de la caja. (27)

Una vez forrado el interior de la tapa, pintamos el exterior con el mismo spray negro texturizado de los lados de la caja dejando un borde sin pintar para la posterior colocación del logo de madera.

Posteriormente, se forró el interior de los lados de la caja con la antelina usando el mismo pegamento de contacto que en anteriores ocasiones para fijarla. Entre los lados también dejamos tela para facilitar el plegado de la caja con ayuda de un hilo de antelina que traspasa la tela y, al tirar de él, el plegado de la caja es más sencillo. (26)

¹⁵ Poxipol: Es un adhesivo de dos componentes, fácil de preparar y usar. Empleado para pegar una amplia variedad de materiales: metal, cemento, loza, madera, mármol, plásticos (excepto polietileno, polipropileno y teflón), vidrio, hormigón, fibrocemento, cerámicos, granito, porcelana.

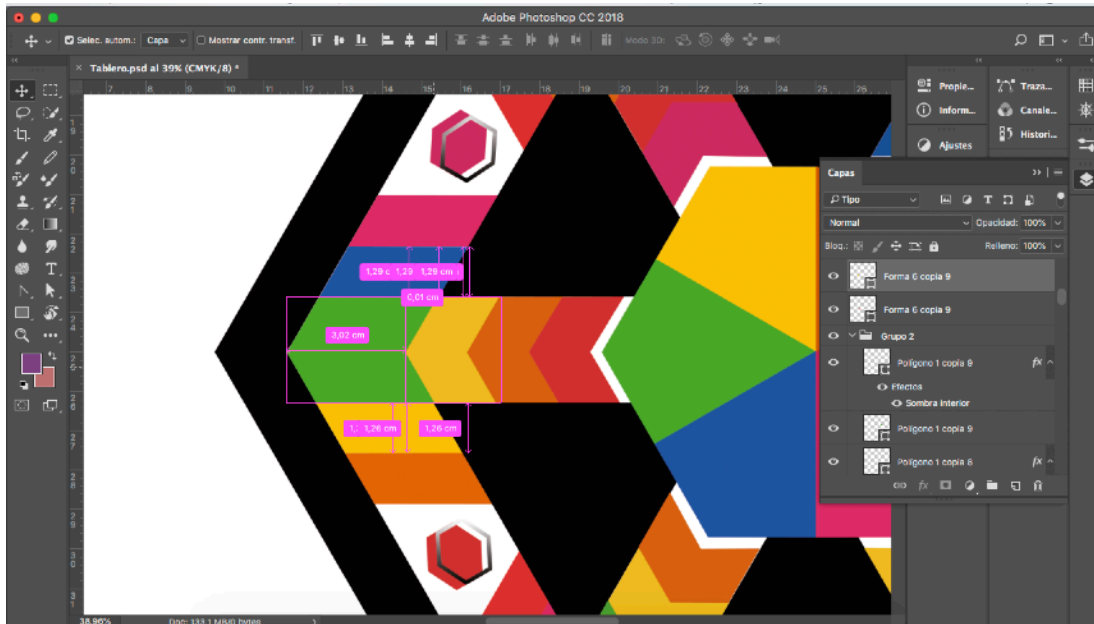
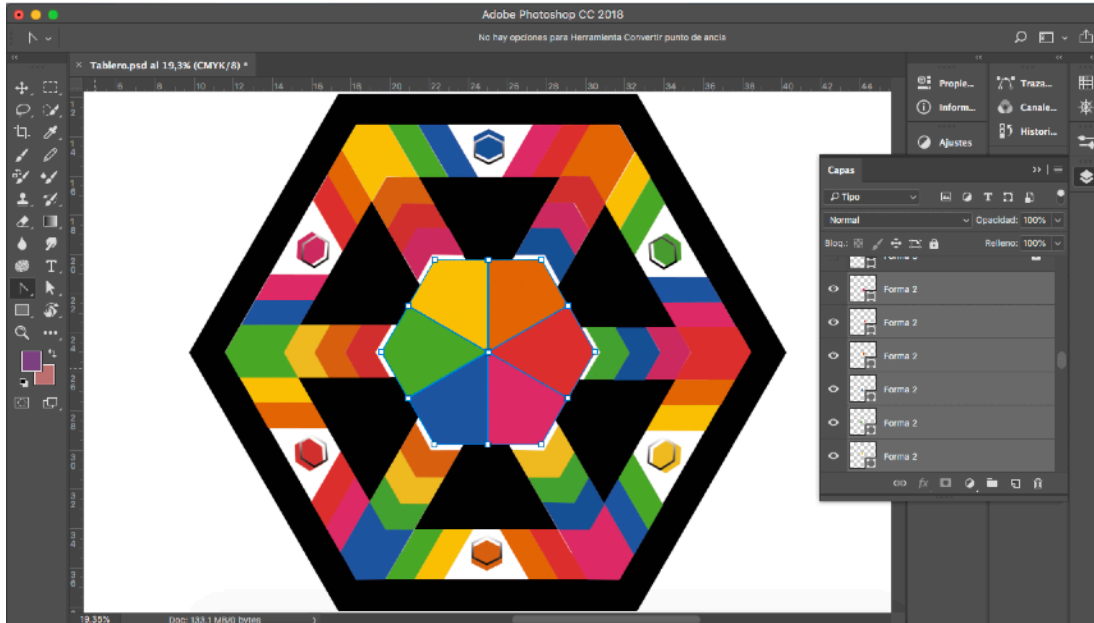


7.3. El Tablero

La idea principal para el diseño del tablero era tallar las casillas en la propia madera pero, finalmente, nos decantamos por el diseño digital del mismo para su posterior impresión en papel adhesivo y pegarlo en la madera. Para diseñarlo se usó como herramienta el programa Adobe Photoshop y, a partir de una forma base hexagonal, se añadieron las diferentes casillas.

La elección de los colores se realizó en base a la llamativa gama cromática mencionada anteriormente en relación con cada categoría de preguntas. Su distribución es concéntrica, es decir, las casillas se colocan desde el exterior hasta el interior del tablero.





7.4. Los Compartimentos

Para almacenar los elementos del juego –dado, cartas, peones e insignias– de forma ordenada en el interior de la caja, fueron diseñados y creados dos compartimentos de cartoncillo gris forrado de antelina que juntos componen un hexágono. Para llevar a cabo esta tarea, primero recortamos las formas que compondrían los dos medios hexágonos, las pegamos con pegamento de contacto y después, con el mismo pegamento, las forramos con la antelina negra.



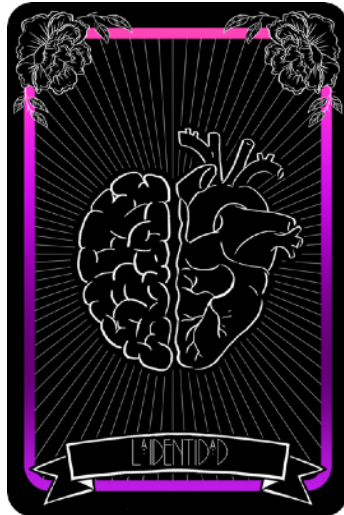
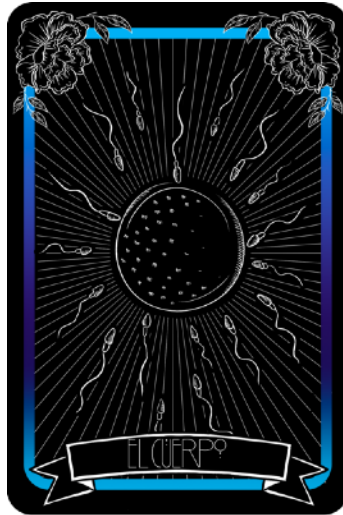
7.5. Las Cartas

Las ilustraciones, el diseño y la maquetación de las cartas fueron realizadas digitalmente con el programa Adobe Photoshop y la tableta gráfica Wacom Intuos Pro 2017. Previamente se realizaron varios bocetos para concretar cuáles serían las imágenes representativas de cada categoría de preguntas. Para el diseño de las cartas se ilustró en línea blanca sobre fondo negro y se añadió un marco exterior con el color degradado de la categoría correspondiente. También se añadieron flores a modo de elementos decorativos en las esquinas superiores de las cartas.

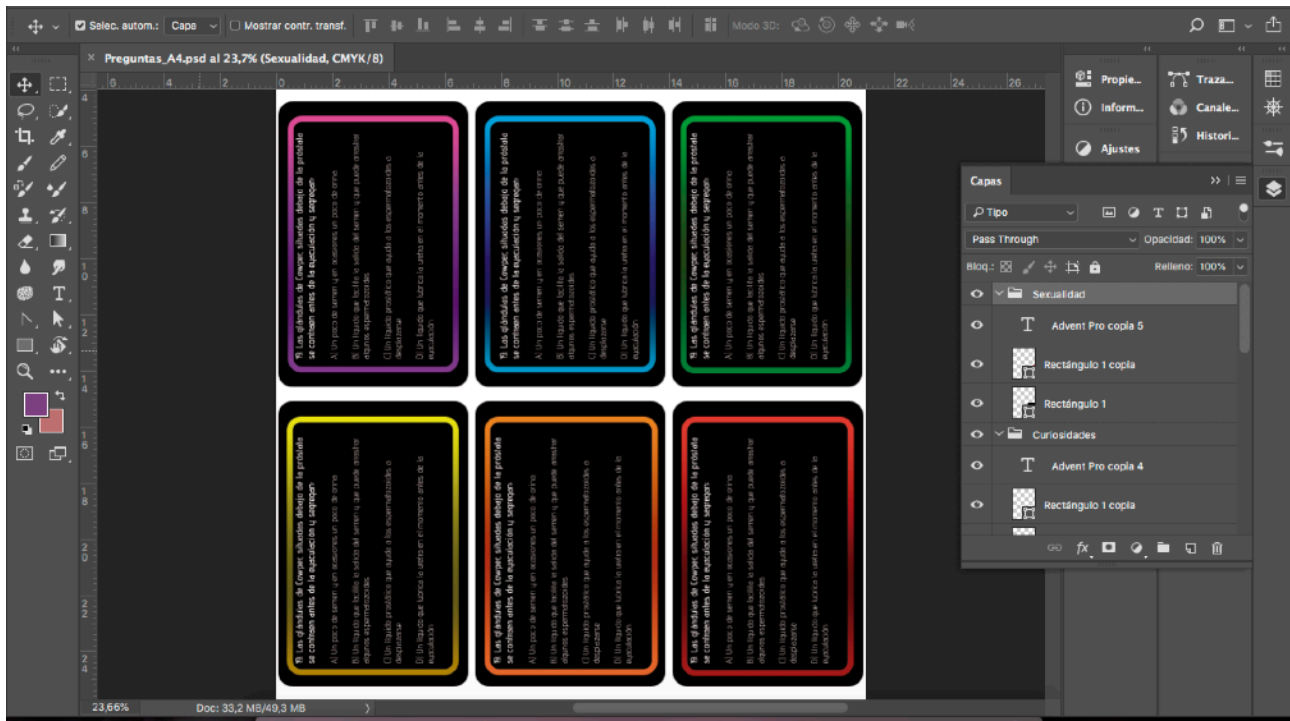
Estos son algunos de los bocetos realizados previamente a la ilustración definitiva de las cartas. Para ello buscamos imágenes simbólicas relacionadas con la temática de cada una de las categorías.



La siguiente imagen muestra las ilustraciones definitivas para cada categoría, realizadas de manera digital y posteriormente impresas en papel blanco estucado mate 300grs.



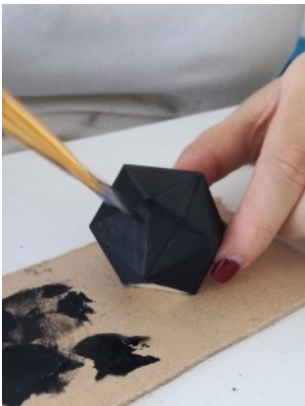
Aquí se muestra la relación de colores en la parte trasera de las cartas, con las preguntas y respuestas colocadas de manera horizontal para facilitar la lectura.



7.6. El Dado

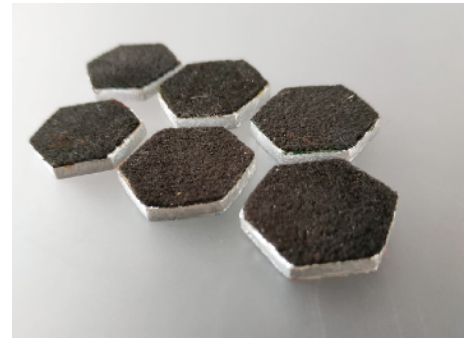
Para la realización del dado, siendo tan compleja la realización del poliedro manualmente, decidimos buscar una alternativa y encontramos un producto de cosmética cuyo packaging se adecuaba a la forma deseada, un icosaedro.

Extrajimos el producto y metimos unos pequeños dados para emular el sonido de los cubiletes del Parchís al tirar el dado. Sellamos ambas partes con poxipol y pintamos con acrílico negro por fuera. Añadimos pegatinas triangulares de colores a los dados.



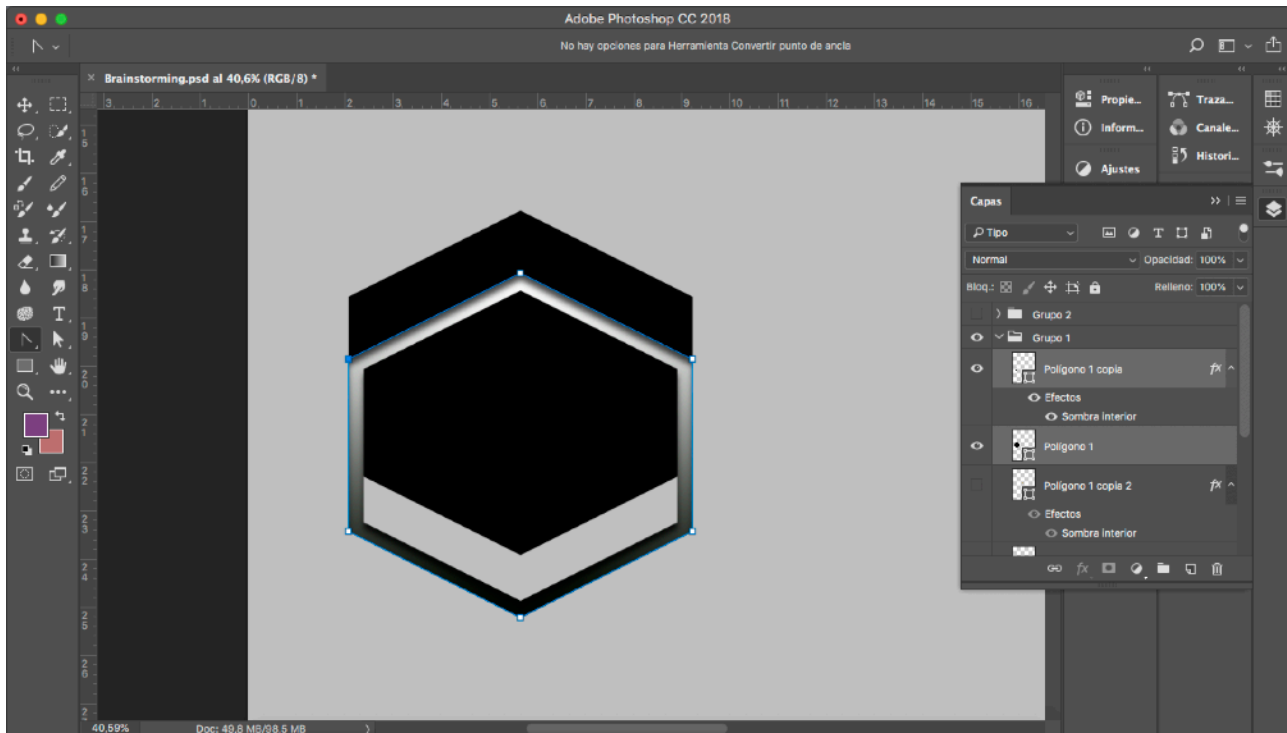
7.7. Los Peones e Insignias

Se cortaron 44 hexágonos pequeños de madera con ayuda de la segueta de precisión. Seis de ellos serían los peones y los 36 restantes las insignias. Una vez cortados y con los bordes lijados y limados para un mejor acabado, las piezas fueron pintadas de los colores correspondientes con pinturas acrílicas. En el caso de los peones se le añadieron detalles con pan de plata a los bordes y de antelina en la cara inferior. A las insignias, se les añadieron pegatinas de pequeños triángulos del color correspondiente (6 de cada color) en el centro.



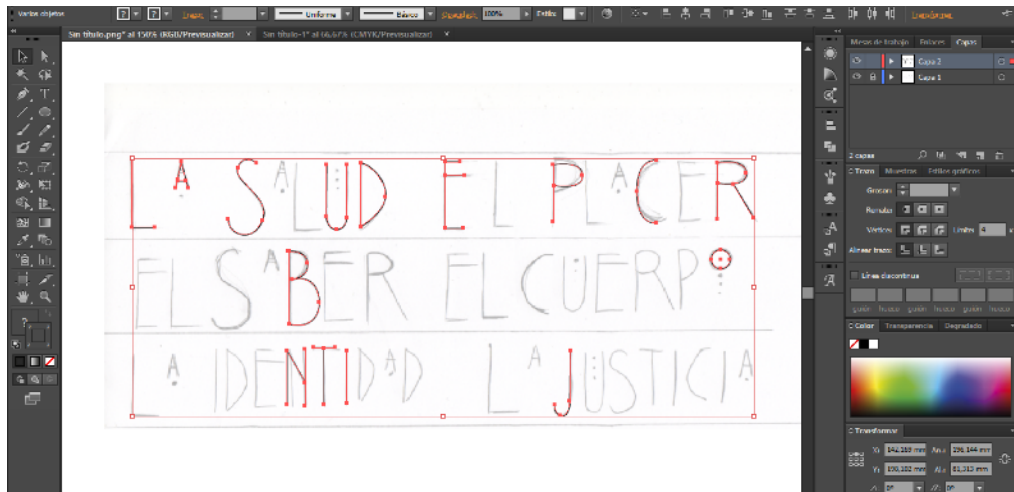
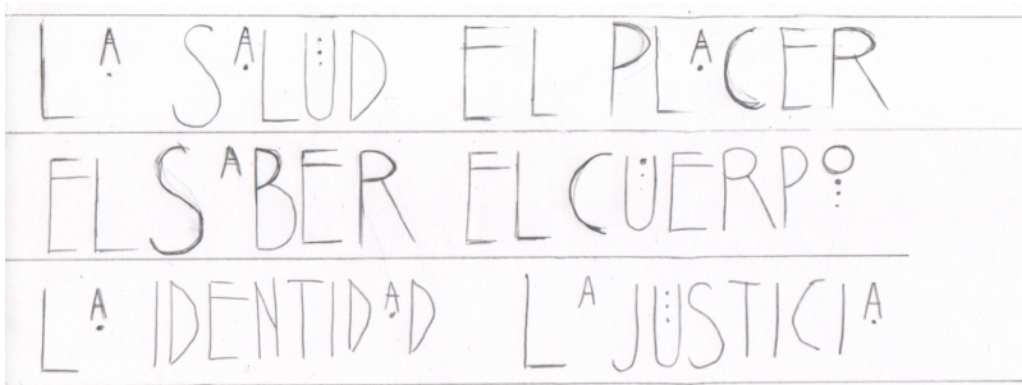
7.8. El Logotipo. Diseño.

El logotipo de la marca fue realizado en Adobe Photoshop a través de la vectorización de dos hexágonos: uno de ellos con relleno negro sólido y otro sin relleno con el borde degradado en escala de grises y dándole un efecto plata con herramientas de sombreado. Su forma hexagonal guarda una estrecha relación con la cantidad de categorías y con el número de lados de la caja-tablero.



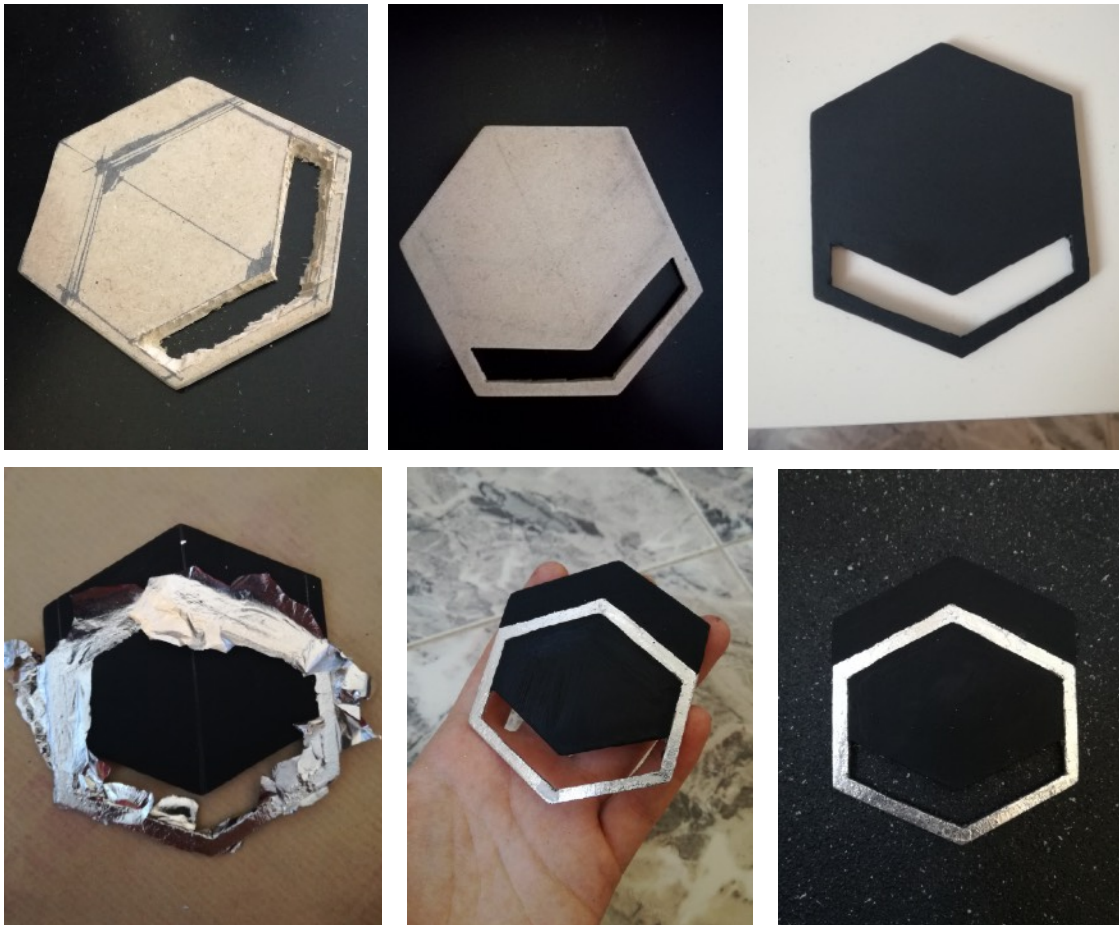
7.9. La Tipografía

Para la creación de la tipografía de la marca, se usó el programa Adobe Illustrator. Tras bocetarla a mano, se procedió a su escaneado y, posteriormente, se vectorizó en dicho programa. Queríamos conseguir una tipografía que encajara con la estética influenciada por las cartas del Tarot el cual posee un aspecto oscuro y místico, por lo que se optó por el diseño de una tipografía simple, de líneas finas y, a su vez, con puntos a modo de detalles decorativos.



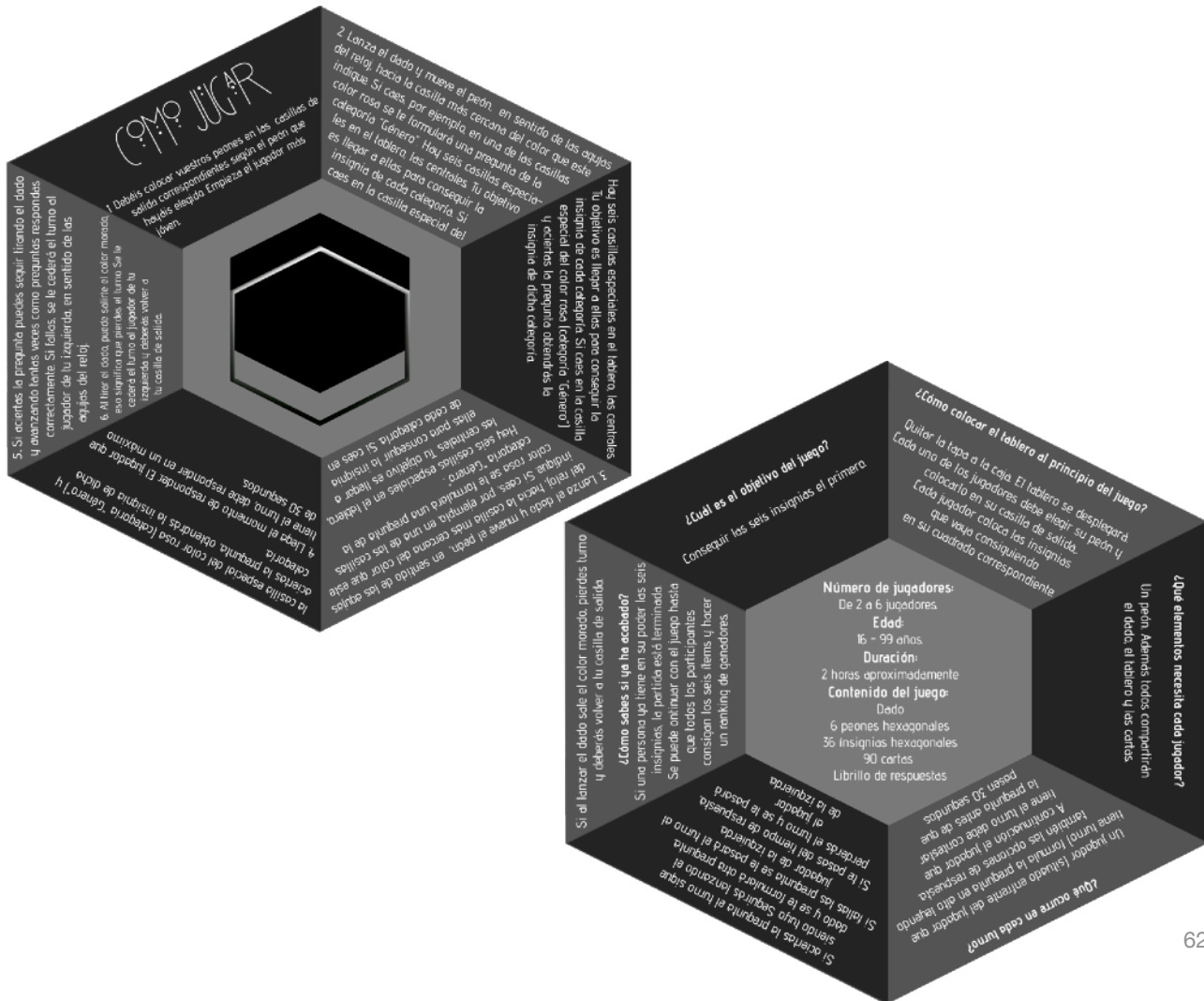
7.10. El Logotipo de madera

Siendo el logotipo un elemento tan esencial en el juego, decidimos materializarlo y colocarlo en el exterior de la caja. Reciclando un trozo de madera y cortando la forma del logo con ayuda de una segueta de precisión y diferentes gubias de tallado, dimos forma al logo que iría pegado en la tapa de la caja. Posteriormente lo pintamos de negro con pintura acrílica de acabado mate y un pincel y, seguidamente, detallamos con pan de plata.



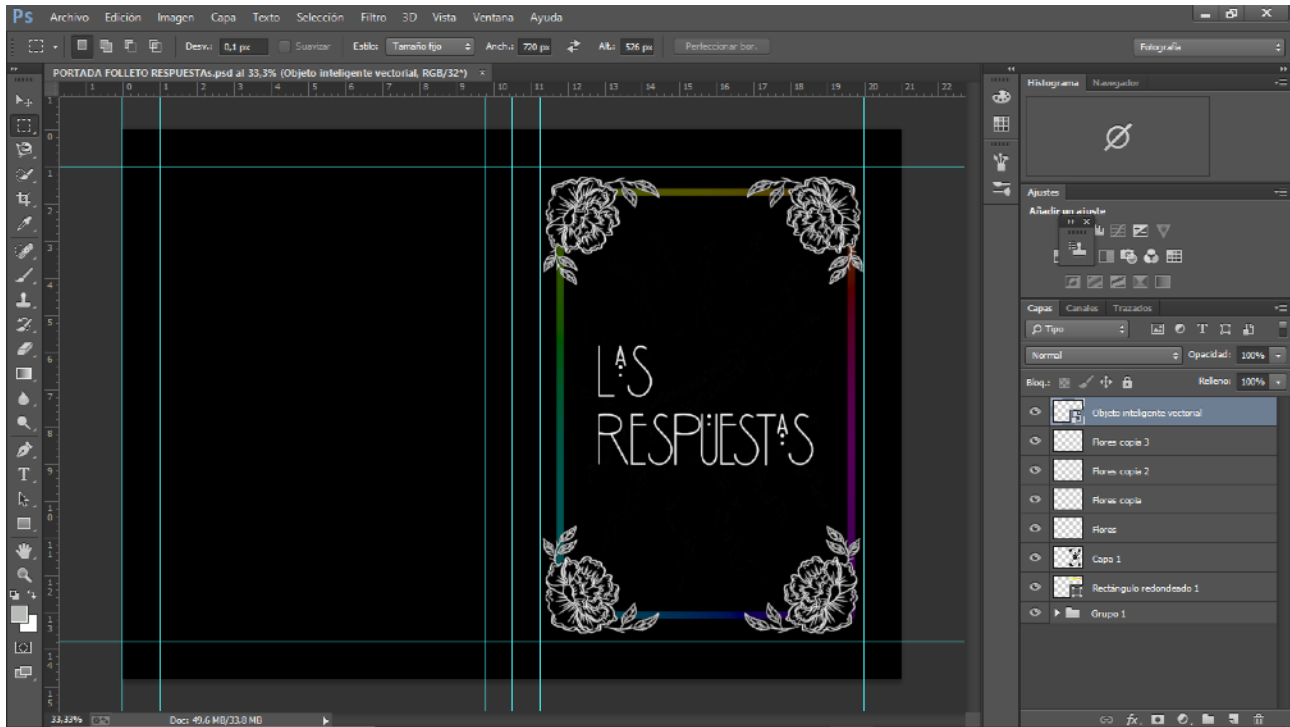
7.11. Las Instrucciones

El diseño del folleto de instrucciones fue realizado con Adobe Photoshop. Se usó la forma hexagonal seccionada para colocar el texto de las instrucciones de forma ordenada. Esta forma tan original de presentar las instrucciones supuso una complejidad añadida, ya que el formato no posee ni arriba ni abajo.



7.12. El Librillo de Respuestas

La maquetación de este librillo fue hecha también con el Adobe Photoshop tomando como referencia el diseño y estética de las cartas para crear cierta armonía entre los elementos del juego, es decir, empleando el negro como fondo y el blanco como línea y texto con detalles en colores. Escogimos el formato reducido A6 para poder colocar el librillo en el interior de los compartimentos de la caja.



7.13. Elementos descartados

Como en todo proyecto que se exija a sí mismo un rigor y eficiencia, ciertos aspectos que resultaron no tener la funcionalidad esperada, requirieron un cambio o descarte.

Uno de los elementos descartados tras su elaboración fue un espejo que serviría para descubrir la respuesta correcta que se encontraría al revés en las cartas. Le añadimos un marco con arcilla moldeable y lo pintamos de acrílico negro una vez seco. Después, añadimos detalles con pan de plata al marco pero el resultado no fue el esperado, ya que resultaba algo tosco y discordante con la estética del juego, por lo que decidimos descartar este elemento modificando, así, el diseño de las cartas y poniendo las respuestas en ellas de forma sencilla y no al revés. Por otro lado, algunos elementos fueron descartados antes de su realización como el sistema de adquisición de insignias con un contenedor de madera en el que encajaran todas las piezas.



8. Valoración

Tras el largo proceso de creación de este proyecto, nos gustaría concluir con una valoración general del mismo en sus diferentes aspectos.

En primer lugar, refiriéndonos a los resultados obtenidos en la encuesta realizada y a la justificación del proyecto, nos hemos percatado de la importancia y carencia que habita dentro del concepto de Educación Sexual tanto en el sistema educativo como doméstico. Consideramos que el haber podido aportar nuestro grano de arena, favoreciendo la difusión de información de contenido sexual, ha resultado en una experiencia realmente enriquecedora. Por otra parte, en referencia a la aplicación de los conocimientos adquiridos junto con las habilidades y destrezas obtenidas en el Grado en Bellas Artes, debemos señalar ciertos aspectos. Por un lado, no hemos mejorado únicamente nuestras técnicas y utilización de herramientas –tanto digitales como manuales–, sino que nos ha sido de gran ayuda para fomentar nuestro aprendizaje a través de la experiencia que implica el haber realizado un Trabajo de Fin de Grado de manera colaborativa. Además, nuestra capacidad de autocrítica se ha visto manifestada y comprometida en numerosas ocasiones, como en la toma de decisiones ante imprevistos durante la elaboración del juego, y el habernos visto en la necesidad de retractarnos de algún modo en cada paso. Por último, cabe destacar la magnitud del reto afrontado, ya que se han concitado áreas de conocimiento de diferentes ámbitos y han sido satisfactoriamente trasladadas a un objeto artístico útil con el que se puede jugar y que, además, tiene la misión final de interactuar con el público. Todo esto elaborado no sólo digitalmente sino de forma manual y casi artesanal.

En conclusión, nos ha resultado una experiencia verdaderamente gratificante y hemos podido apreciar el valor del trabajo en equipo al poder colaborar la una con la otra en este Trabajo de Fin de Grado.

9. Glosario

En este glosario se recogen, brevemente, las definiciones en orden alfabético de algunos de los términos más destacables del proyecto.

A

Agénero: persona que no se identifica con ningún género.

Antrosexualidad: aplicado a aquellas personas que desconocen su orientación sexual, pero pueden desarrollar vínculos amorosos con cualquier personas de cualquier género e identidad.

Arromántico: persona que no experimenta atracción romántica hacia otras personas.

Asexualidad: falta de orientación sexual. Las personas asexuales no sienten ni atracción física ni sexual hacia ninguna persona. Sienten falta de atracción o deseo sexual por defecto. No tiene nada que ver con la abstinencia sexual.

Autosexualidad: atracción hacia uno mismo, como una forma de alimentar el amor propio. Los autosexuales pueden ser también asexuales.

B

Bisexualidad: atracción sexual y/o romántica hacia cualquiera de los géneros masculino y femenino.

Brainstorming: del inglés *tormenta de cerebros*, término que hace referencia a la lluvia de ideas durante el desarrollo de un proyecto, aportando soluciones eficientes a un planteamiento y a modo de anotación.

C

Cisgénero: persona que se siente identificada con el género que se le asignó al nacer.

Consentimiento sexual: acuerdo para participar en una actividad sexual antes de mantenerla.

Cranium: juego creado por Richard Tait, en su mecánica incluye gran variedad de actividades tales como dibujar, hacer imitaciones y mímica, tararear canciones, resolver anagramas, deletrear palabras al revés, responder preguntas de cultura general, moldear objetos, etc.

D

Demisexualidad: sentir atracción sexual sólo una vez se haya formado un fuerte vínculo emocional con dicha persona. Este vínculo puede o no ser romántico.

E

Educación: La educación es el proceso de facilitar el aprendizaje o la adquisición de conocimientos, habilidades, valores, creencias y hábitos de un grupo de personas que los transfieren a otras personas, a través de la narración de cuentos, la discusión, la enseñanza, el ejemplo, la formación o la investigación.

Educación sexual: El término educación sexual hace referencia al conjunto de actividades relacionadas con la enseñanza, la difusión y la divulgación acerca de la sexualidad humana en todas las edades del desarrollo, el aparato reproductor femenino y masculino, la orientación sexual, las relaciones sexuales, la planificación familiar y el uso de anticonceptivos, el sexo seguro, la reproducción humana, los derechos sexuales y los derechos reproductivos, los estudios de género y otros aspectos de la sexualidad humana, con el objetivo de alcanzar un estado específico de salud sexual y reproductiva y también un estado satisfactorio de salud general, tanto física como emocional.

Expresión de género: forma en la que expresamos nuestro género: mediante la vestimenta, el comportamiento, las afinidades, los intereses, etc. Se adapta al concepto de género establecido por la sociedad: expresión femenina, masculina y/o andrógina (la combinación de ambos).

G

Genderfluid: persona que transmite una gama más amplia y más flexible de la expresión de género, con intereses y comportamientos que pueden incluso cambiar día a día.

Género binario: se refiere a la clasificación del sexo y el género en dos formas distintas y complementarias de masculino y femenino. En este modelo binario, "sexo", "género" y "sexualidad" se asumen por defecto como alineados; por ejemplo, a un hombre se le supondría como masculino en aspecto, cuerpo, carácter y comportamiento, y experimentando una atracción heterosexual por el otro género.

Graysexualidad o Gris-sexualidad: define a las personas que se encuentran entre la sexualidad y la asexualidad.

H

Hembra: biológicamente, persona que nació con los cromosomas XX y el aparato reproductor femenino (ovarios y genitales femeninos)

Heterosexualidad: atracción romántica, sexual o comportamiento sexual entre personas de diferente sexo.

Homosexualidad: atracción romántica, sexual o comportamiento sexual entre miembros del mismo sexo o género.

I

Icosaedro: poliedro de veinte caras.

Identidad de género: vivencia interna e individual del género tal y como cada persona la experimenta, la cual podría corresponder o no, con el sexo asignado al momento del nacimiento.

Intersexualidad: condición natural con la cual una persona presenta una discrepancia entre su sexo cromosómico (XX/XY), sus genitales y gónadas (ovarios y testículos), presentando características de ambos sexos.

J

Juego de mesa: clasificación que se da a los juegos que constan de un tablero y fichas de diferentes formas y colores, lo que obliga a que se organice sobre una superficie plana, generalmente una mesa, de ahí su nombre. Según las reglas, que son diferentes para cada juego, pueden participar en ellos una o más personas.

L

LGBTIQ+: es la sigla compuesta por las iniciales de las palabras Lesbianas, Gais Bisexuales, Transexuales, Intersexuales y Queer incluyendo, con el carácter "+" a personas de cualquier otra identidad que se quede en medio o en ninguna parte. En sentido estricto agrupa a las personas con las orientaciones sexuales e identidades de género relativas a esas palabras, así como las comunidades formadas por ellas.

Lithsexualidad: experimentar atracción hacia otras personas, pero ciertamente no tienen la necesidad de ser correspondidas ni busca que el deseo sea recíproco.

Lúdico: del juego o relativo a él.

M

Macho: biológicamente, persona que nació con los cromosomas XY y tiene el aparato reproductivo masculino.

Masturbación: Estimulación o manipulación de los órganos genitales o de zonas erógenas para proporcionar placer sexual.

O

Orientación sexual: capacidad, independientemente del sexo biológico y de la identidad de género, para sentirse atraído emocional, sexual y afectivamente por personas de un género diferente, del mismo o de más de un género.

P

Pansexualidad: sentirse sexual, emocional o espiritualmente capaces de enamorarse de individuos de todos los géneros.

Parchís: juego nacido en el s. XVI y originario de la India, se juega con un dado y cuatro fichas y tiene como objetivo que cada jugador lleve sus fichas desde la salida hasta la meta, ganando el primero en conseguirlo.

Pinterest: es una plataforma para compartir imágenes que permite a los usuarios crear y administrar, en tableros personales temáticos, colecciones de imágenes como eventos, intereses, hobbies y mucho más.

Polisexualidad: parecido a la pansexualidad. Una persona polisexual puede sentirse atraída por algunas personas de distinto género o distinto sexo, pero sin que todos los sexos o géneros atraigan de la misma manera o al mismo nivel.

Pubertad: tiempo donde físicamente te conviertes en adulto.

Q

Queer: es un término global tomado del inglés y que define el adjetivo como «extraño» o «poco usual». Se emplea para designar a personas que no se identifican con los modelos de género binario hombre-mujer.

S

Sapiosexualidad: los sapiosexuales se caracterizan por sentirse atraídos por la inteligencia de una persona. El vínculo aquí es intelectual.

Sexo biológico: se refiere a las diferencias biológicas entre el hombre y la mujer, o sea, la suma de todos los elementos sexuados del organismo – los cromosomas, glándulas, morfología, genitales y hormona sexuales.

Sistema educativo: creación del ser humano que tiene como objetivo principal permitir que una gran parte de la sociedad, si no toda, reciba el mismo tipo de educación y formación a lo largo de su vida. Se trata de la estructura general a través de la cual se organiza formalmente la enseñanza de una determinada nación.

Skoliosexualidad: es la tendencia sexual orientada a géneros no binarios (hombres o mujeres), esto es, los skoliosexuales se sienten atraídos por personas transgénero e intergénero. A un skoliosexual le atraen las personas que no son cisgénero (en las que la identidad de género y el género asignado al nacer coinciden).

T

Tarot: datado en el siglo XIV, consiste en una baraja de cartas empleada como medio de consulta e interpretación de hechos –pasados, presentes y futuros–, sueños y percepciones, en función del orden o disposición en el que los naipes son seleccionados.

Trivial: juego que fue desarrollado en el año 1979 por el editor Scott Abbott y el fotógrafo Chris Haney, con el objetivo de crear un juego de preguntas y respuestas en el que entrarán datos de cultura general y específica –historia, arte, ciencia, geografía, naturaleza, deportes, música, ocio, etc–.

10. Bibliografía/Webgrafía

Bibliografía:

ESCOLÁ, L., FERNÁNDEZ, M., GONZÁLEZ, R., RICO, V. (2018): *Manual CTO de Medicina y Cirugía. Enfermedades Infecciosas*. Madrid, Ed. Grupo CTO.

LARES, Miguel J. (2014): *Juego e infancia*, Buenos Aires, Grupo Editorial Lumen.

MORENO, C. (1993): *Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid, Ed. Gymnos.

PECCI, M. C., HERRERO, T., LÓPEZ, M. y MOZOS, A. (2010): *El juego infantil y su metodología*. Madrid, Ed. McGraw-Hill Interamericana .

STERN, Arno, (2008): *Del dibujo infantil a la semiología de la expresión*. Ed. Carena Editors.

Webgrafía:

POCH, Arola, *Resultados estudio Fetichismo*. Recuperado el 2 de marzo de 2018, desde <https://arolapoch.com/estudiofetichismo/resultados-estudio-fetichismo/>

POCH, Arola, *Fetichismo. Estudio estadístico sobre la vivencia del fetichismo*. Recuperado el 2 de marzo de 2018, desde <https://infogram.com/fetichismo-1h9j6qj8oqov4gz>

VARIOS AUTORES, *100 preguntas sobre sexualidad adolescente*. Recuperado el 22 de junio de 2018, desde <https://drive.google.com/file/d/0B1H58aT8VDAbV1EwLU5WQ1BJLU0/view>

YESTE, Silvia, *Cuál es la diferencia entre abuso sexual, violación o agresión sexual*. Recuperado el 2 de abril de 2018 desde <https://juiciopenal.com/delitos/cual-es-la-diferencia-entre-abuso-sexual-violacion-o-agresion-sexual/>

The Tripletz y Dr. Ruiz, *Guía definitiva sobre las ETS*. Recuperado el 1 de marzo de 2018, desde <https://www.youtube.com/watch?v=GBSh5QYxdhA&t=31s>

TORRES, Arturo, *Los 10 principales tipos de orientaciones sexuales*. Recuperado el 5 de marzo de 2010, desde <https://psicologiyamente.net/sexologia/tipos-orientacion-sexual>

Enfermedades de transmisión sexual (ETS). Recuperado el 30 de marzo de 2018 desde <https://www.plannedparenthood.org/es/temas-de-salud/enfermedades-de-transmision-sexual-ets>

Métodos anticonceptivos. Recuperado el 30 de marzo de 2018 desde <https://www.plannedparenthood.org/es/temas-de-salud/anticonceptivos>

¿Qué tipo de anticonceptivo de emergencia debería usar? Recuperado el 30 de marzo de 2018 desde <https://www.plannedparenthood.org/es/temas-de-salud/anticoncepcion-de-emergencia-pildora-del-dia-despues/que-tipo-de-anticonceptivo-de-emergencia-deberia-usar>

La masturbación. Recuperado el 30 de marzo de 2018 desde <https://www.plannedparenthood.org/es/temas-de-salud/el-sexo-y-las-relaciones/la-masturbacion>

Consentimiento sexual. Recuperado el 30 de marzo de 2018 desde <https://www.plannedparenthood.org/es/temas-de-salud/el-sexo-y-las-relaciones/consentimiento-sexual>

Orientación sexual. Recuperado el 30 de marzo de 2018 desde <https://www.plannedparenthood.org/es/temas-de-salud/orientacion-sexual-y-genero/orientacion-sexual>

Pubertad. Recuperado el 30 de marzo de 2018 desde <https://www.plannedparenthood.org/es/temas-de-salud/para-adolescentes/pubertad>

Sexo. Recuperado el 3 de abril de 2019 desde <https://www.plannedparenthood.org/es/temas-de-salud/el-sexo-y-las-relaciones/sexo>

Cuentas de Instagram de referentes:

<https://www.instagram.com/goldenthreadtarot/>

https://www.instagram.com/broken_isnt_bad/

<https://www.instagram.com/blackandthemoon/>

<https://www.instagram.com/rareplayingcards/>

<https://www.instagram.com/kvervandi/>

<https://www.instagram.com/kevinyu97>

https://www.instagram.com/claudia_ch_illustrations

<https://www.instagram.com/liamcarverart/>

<https://www.instagram.com/thelightforall>

https://www.instagram.com/riffle_shuffle

Juegos de referencia

<https://es.wikipedia.org/wiki/Parch%C3%ADs>

https://es.wikipedia.org/wiki/Trivial_Pursuit

https://es.wikipedia.org/wiki/Cranium_%28juego_de_mesa%29

https://es.wikipedia.org/wiki/Tarot_%28cartas%29

11. Créditos y agradecimientos

En primer lugar, quisiéramos agradecer a nuestro tutor del Trabajo de Fin de Grado, Juan Francisco Acosta, por guiarnos y ayudarnos durante todo el proceso de creación de nuestro proyecto y proporcionarnos las herramientas necesarias para el funcionamiento de este.

Por otro lado, agradecer también a Francisco Viña por su ayuda proporcionada a la hora de cortar las piezas de madera para la caja del juego.

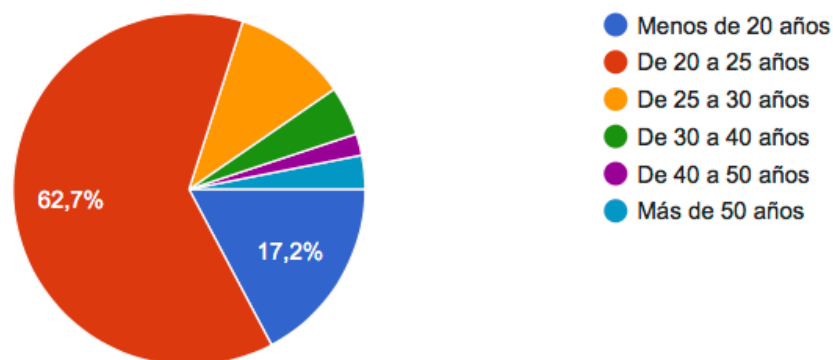
Anexo I: Encuesta

En este anexo se adjuntan y comentan los resultados de la encuesta hecha como complemento del trabajo de investigación teórica que se llevó a cabo para la realización de este proyecto.

La encuesta fue publicada y difundida a través de redes sociales (Facebook, Instagram...) y aplicaciones de mensajería instantánea (WhatsApp, Telegram...) a familiares, amigos y círculos cercanos de entre 16 y 70 años. En el siguiente gráfico se muestra la cantidad de personas de cada rango de edad que participó.

Edad

354 respuestas



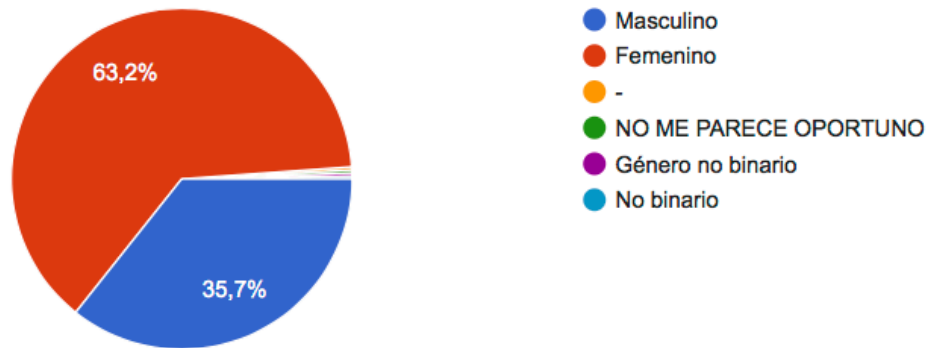
El grupo de participantes menores de 20 años participó un total de 61 personas (17,2% del total de participantes). El de personas de entre 20 y 25 años consta con 222 participantes siendo el grupo más numeroso (62,7%). De 25 a 30 años participaron 37 personas (10,5%), de 30 a 40 años participaron 16 (4,5%) y del grupo de 40 a 50 años participaron 7 personas (2%). Por último, participaron 11 personas de más de 50 años (3,1%).

La siguiente pregunta de la encuesta fue realizada como pregunta no obligatoria y con posibilidad de contestar otra opción que no fueran las estipuladas. El objetivo de esta pregunta fue ver la diferencia de educación sexual recibida entre hombres y mujeres.

La mayoría de participantes (223) contestaron que se sentían identificadas con el género femenino, mientras que 126 personas con el género masculino. Del resto, 2 personas no contestaron, 2 contestaron que no se sentían identificados con el género binario y una contestó "No me parece oportuno".

Género con el que te sientes identificado

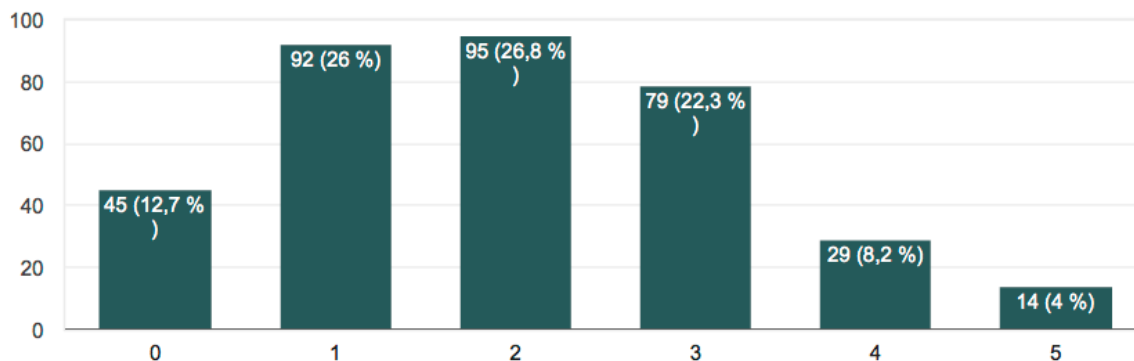
353 respuestas



La tercera y la cuarta pregunta cuestionaba a los participantes cómo valorarían de 0 a 5 la educación sexual que recibieron, por un lado, en el colegio y, por otro, en sus hogares. En general, como se pueden ver en los siguientes gráficos, las respuestas fueron bastante negativas. La mayoría de los participantes valoró la educación sexual que han recibido como precaria.

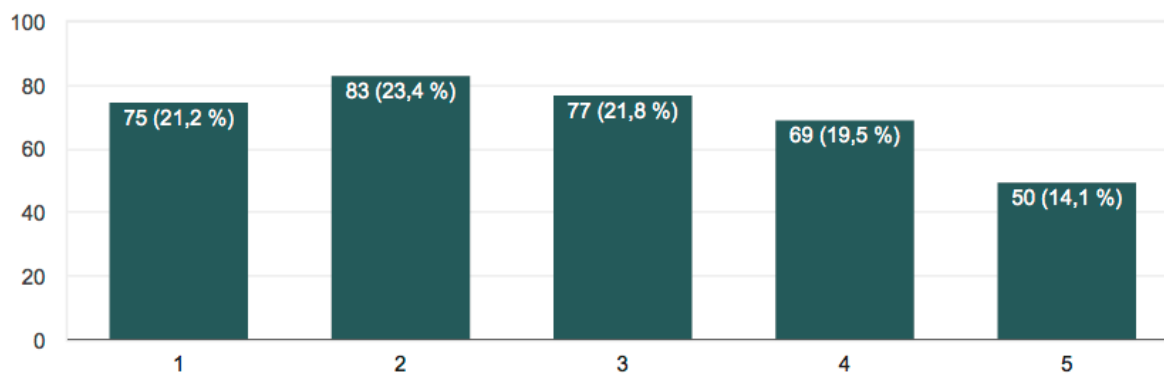
En general, ¿cómo valorarías la educación sexual que has recibido en el ámbito educativo?

354 respuestas



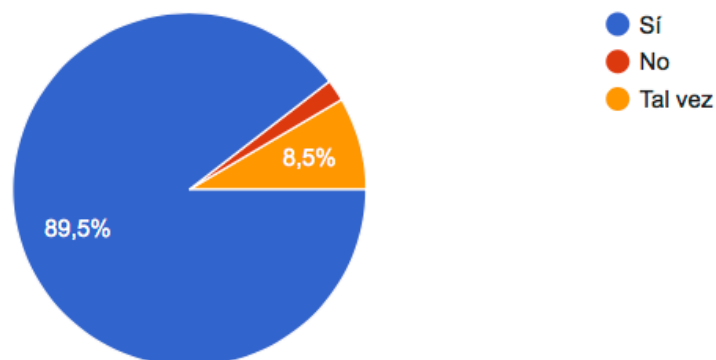
En general, ¿cómo valorarías la educación sexual que has recibido en el ámbito doméstico?

354 respuestas



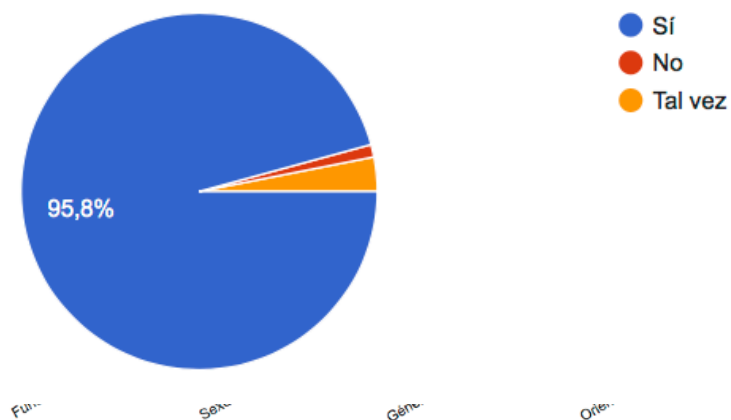
¿Crees que se debería dar más importancia a la educación sexual en el ámbito doméstico?

354 respuestas



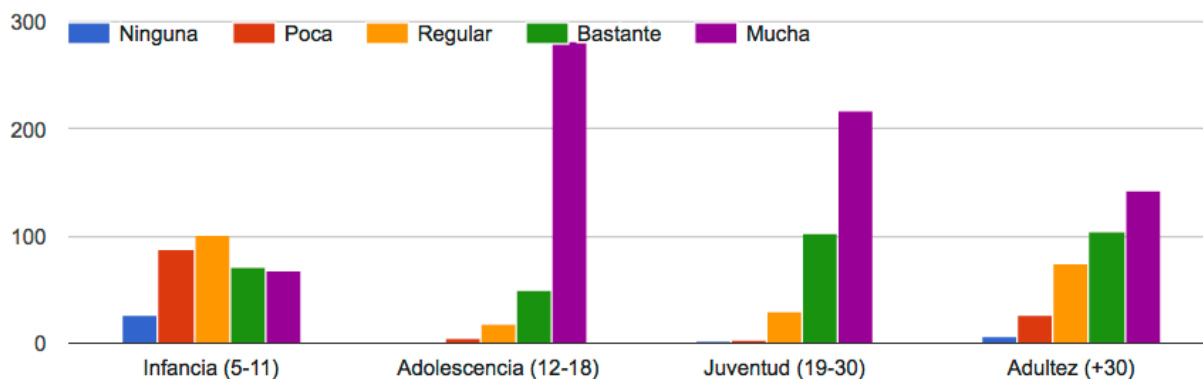
¿Crees que se debería dar más importancia a la educación sexual en colegios e institutos?

354 respuestas



En la encuesta también se preguntó acerca de la importancia que los participantes daban a la educación sexuales en cada etapa de la vida (infancia, adolescencia, juventud y adultez). Con diferencia, la mayoría de participantes da más importancia a la educación sexual en la etapa de la adolescencia mientras que se le quita bastante peso a esta en la infancia y adultez (+30).

¿Qué importancia le das a la educación sexual en las siguientes etapas?



Las siguientes dos preguntas cuestionan al participante si se debería hacer más énfasis en la educación sexual, en primer lugar, en centros educativos y, en segundo lugar, en los hogares. Las respuestas fueron bastante positivas ya que un 95,8% de los participantes considera que debe hacerse más hincapié en la educación sexual en el ámbito escolar y un 89,5% afirma lo mismo acerca de la educación sexual proporcionada en los hogares.

En la penúltima pregunta se expone al participante que le parecería la inclusión de actividades complementarias en los centros educativos como herramienta para reforzar la educación sexual. Esta pregunta fue realizada con el objetivo de conocer la opinión generalizada de los participantes acerca de incluir herramientas alternativas, como el juego que hemos creado, en el ámbito educativo y, así, hacer más amena y lúdico el aprendizaje en estos temas para el alumnado

¿Qué te parecería la inclusión de actividades complementarias relacionadas con la sexualidad en centros educativos?

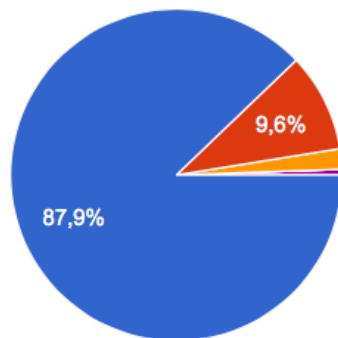
354 respuestas



Por último, se quiso conocer el grado de implicación de los participantes en cuanto a la educación sexual de sus hijos o futuros hijos (en el caso de querer tenerlos). La mayoría de participantes afirmó considerar muy importante la implicación de los padres en la educación sexual de sus hijos mientras que una ínfima parte no cree que lo sea. Si bien, algunos de los participantes consideran esto muy importante pero afirman no disponer de las herramientas necesarias para ello.

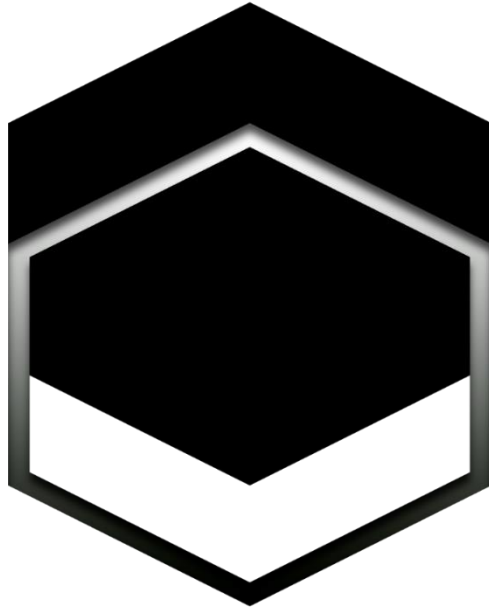
Si eres padre/madre o te gustaría serlo, ¿te implicas/implicarías en la educación sexual de tus hijos?

354 respuestas



- Sí, es muy importante incluirlo de manera natural en el hogar
- Sí, es muy importante pero no dispongo de las herramientas ni de los conocimientos necesarios
- Sí, pero no en profundidad, opino que para eso están los centros educativos
- No, ya aprenderán por su cuenta cuando crezcan
- No, no lo veo necesario

Anexo II: Manual de Identidad Visual



SEXAGONAL

MANUAL DE IDENTIDAD
VISUAL

ÍNDICE

Terminología básica

Elementos básicos de la marca

Colores corporativos

Variantes

Tipografía

Normas de utilización de la marca

Aplicaciones incorrectas

Aplicaciones

Tarjeta de visita

Merchandising

Terminología básica

Imagen corporativa

La percepción que una determinada persona o un colectivo tienen de una entidad. Es la imagen mental ligada a una corporación y a lo que ella representa.

Identidad visual

La parte visible de la identidad de una empresa. A menudo se utilizan de manera indiscriminada identidad corporativa e identidad visual. No obstante, la primera se encuentra en un plano superior a la segunda.

Identidad corporativa

El conjunto de características específicas y personales de una entidad, las cuales crean una forma perceptible y memorizable de sí misma y la diferencian de los demás entidades.

El término identidad corporativa, por el que entendemos su carácter específico, implica todo lo que una empresa representa: sus productos, su comunicación, sus inmuebles...

Manual de identidad corporativa

Conjunto de normas que regulan el uso y aplicación de la identidad corporativa en el plano del diseño.

Logotipo o marca

La conjunción de los distintos elementos que componen la identidad visual de la empresa: logotipo, símbolo/anagrama y color.

Símbolo o anagrama

Elemento gráfico que simboliza la empresa y contribuye a mejorar su identificación.

Tipografía corporativa

Tipo de letra que se utiliza de forma vinculante para escribir los textos relacionados con la imagen corporativa. La normalización de la tipografía es un factor adicional en todo programa de identidad visual.

Elementos básicos de la marca

Colores corporativos



#000000
000 000 000



#7c7f7b
124 127 126

SEXAGONAL

Variantes



En el caso de que el logotipo requiera ser colocado sobre un fondo negro habría que añadirle un borde blanco encima y debajo del hexágono negro para hacerlo destacar sobre dicho fondo, tal y como se ve en la imagen de la izquierda.

Tipografía

A B C D E F G H I J K L M N N̄
O P Q R S T U V W X Y Z

Esta tipografía ha sido diseñada y realizada única y exclusivamente para su uso dentro de la marca.

Será aplicada en los **títulos** que se añadan en los textos del juego: las instrucciones, cartas (nombres de las categorías), portada del librito de respuestas...

Los textos del juego (preguntas y respuestas, textos de las instrucciones, librito de respuestas...), a excepción de los títulos, serán realizados con la fuente Advent Pro en sus modalidades Medium y Bold en el tamaño que proceda:

Aa

0123456789

i! ¿? , . - _ * “ ‘ @ () /

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRST

Aa

0123456789

i! ¿? , . - _ * “ ‘ @ () /

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRST

NORMAS DE
UTILIZACIÓN DE LA
MARCA

Para evitar resultados no deseados en la puesta en practica de la marca se deberá de seguir una serie de normas:

-Se deberá de asegurar la máxima visibilidad, legibilidad y contraste en toda aplicación.

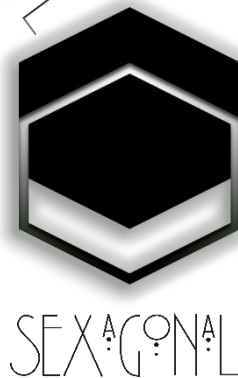
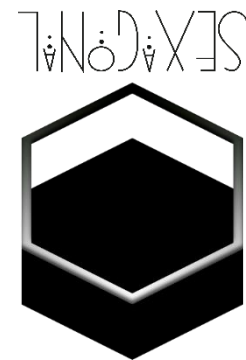
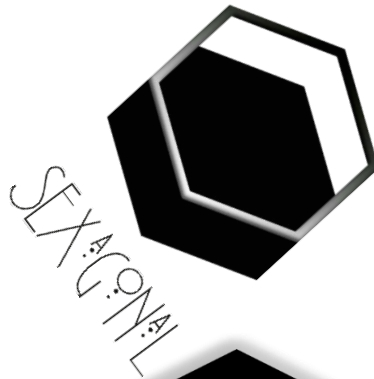
-La marca deberá de aplicarse ordenadamente y de forma correcta. para garantizar una transmisión perfecta de la jerarquía dentro del conjunto de la imagen corporativa.

-La marca deberá de aplicarse en su versión principal y, en el caso de que esto no sea posible, se deberá emplear la variante señalada en el apartado "Variantes" de este manual.

-No se podrá alterar la tipografía ni los espacios del logotipo: ninguna parte del símbolo podrá ser ocultado o eliminado y el logosimbolo no podrá ser deformado (ni vertical ni horizontalmente) ni se podrá aplicar ningún otro color que no correspondan a los colores principales.

Aplicaciones incorrectas

No está permitido manipular el logotipo de ninguna manera, ya sea deformándolo, girándolo, volteándolo, poniéndole filtros de color o cualquier tipo de edición fotográfica (luz, sombras, saturación...), añadiéndole un sombreado y/o añadiéndole un texto que no sea el preestablecido.



APLICACIONES

MERCHANDISING



Anexo III: Preguntas y Respuestas

Dentro de este anexo se encuentran todas las preguntas del juego.

SALUD SEXUAL:

1 ¿Se puede contraer algún tipo de enfermedad practicando sexo oral?

A) Nunca.

B) x Se pueden contraer todo tipo de enfermedades de transmisión sexual.

C) No, tan solo se pueden contraer algunas.

Al igual que en otras acciones sexuales, el sexo oral está relacionado con la transmisión de múltiples enfermedades e infecciones por eso es recomendable, si existe riesgo, realizarlo con preservativo.

Los riesgos más importantes son: el virus del papiloma humano (VPH), VIH, gonorrea, sífilis y clamidia entre otros.

2 ¿Qué actividad con una persona portadora del virus del VIH no implica riesgo de contagio?

A) Ingerir semen o retenerlo en la boca.

B) Compartir jeringuillas o cuchillas de afeitar.

C) x Besar, abrazar, masajear, compartir espacios y actividades.

Mantener relaciones coitales sin preservativo masculino o femenino.

Cualquier contacto físico que implique el intercambio de fluidos corporales sin ningún tipo de protección, tales como fluidos vaginales, semen, sangre, etc. Conlleva un mayor riesgo de adquirir enfermedades de transmisión sexual, tales como el virus VIH. Además, otra fuente

importante de contagio, es la transmisión materno-infantil que puede realizarse durante el embarazo, el parto o la lactancia (a través de la leche materna).

3 Cuando se utilice el preservativo si se usan lubricantes artificiales se debe usar:

- A) Lubricantes a base de silicona
- B) Lubricantes a base de aceite
- C) x Lubricantes a base de agua
- D) Ninguno, porque pueden estropearlo.

A base de agua: son los más recomendados pues no manchan, se limpian con facilidad. Son seguros si se usan con condón y no deben usarse en el agua, ya que se diluyen.

A base de aceite: pueden manchar la ropa, sábanas y almohadas, para eliminarlos hay que utilizar jabón y pueden romper los preservativos de látex. Pueden causar infecciones en la mujer debido a que alteran el pH de la delicada piel femenina.

A base de silicón: tienen un poder lubricante más elevado y son perfectos para esos encuentros acuáticos pues el agua no les afecta, pero pueden ser irritantes. Nunca los uses con los juguetes sexuales de silicón también porque pueden dañarse.

4 ¿Qué hongo puede crecer de forma anormal como consecuencia de un cambio del PH vaginal?

- A) Neisseria gonorrhoeae, responsable de la gonorrea.
- B) x Candida Albicans, responsable de la candidiasis.
- C) Pediculus Pubis, responsable de las ladillas.
- D) Chlamydia trachomatis, responsable de la clamidia.

La cándida y muchos otros microorganismos que normalmente viven en la vagina se mantienen mutuamente en equilibrio. Sin embargo, algunas veces, la cantidad de *Candida albicans* aumenta llevando a que se presente una candidiasis. Se puede producir por: estar tomando antibióticos usados para tratar otros tipos de infecciones (Los antibióticos cambian el equilibrio normal entre los microorganismos de la vagina), estar embarazada, tener diabetes. La candidiasis no se disemina a través del contacto sexual. Sin embargo, algunos hombres presentarán síntomas como picor y erupción en el pene después de tener contacto sexual con una mujer con candidiasis. Tener muchas infecciones vaginales por cándida puede ser un signo de otros problemas de salud.

5 Una diferencia entre el preservativo masculino y el femenino sería que el femenino:

- A) x Puede ser colocado horas antes de la relación coital y no es necesario extraerlo inmediatamente después de la eyaculación.
- B) No protege con la misma eficacia que el masculino de posibles ETS.
- C) Se puede emplear en más de una ocasión, no como el masculino que es de un solo uso.
- D) Es más barato que el masculino pero existen menos unidades en el mercado, al menos en España.

El preservativo femenino, condón femenino o condón vaginal es un método anticonceptivo de barrera de uso vaginal alternativo al preservativo masculino. El condón femenino brinda protección contra el embarazo y también contra las infecciones que se propagan durante el contacto sexual, como el VIH. Sin embargo, se cree que no funciona tan bien como el condón masculino para proteger contra las infecciones de transmisión sexual.

El condón femenino está hecho de un plástico delgado y fuerte llamado poliuretano. Una nueva versión, que es más barata, está hecha de una sustancia llamada nitrilo. Consiste en una delgada

funda que se ajusta a las paredes de la vagina y se puede llevar puesto hasta 8 horas. A diferencia del preservativo masculino, este no queda ajustado a tensión y, por la humedad y temperatura propias de la vagina, se adhiere cómodamente y su presencia es casi inapreciable.

6 ¿Es lo mismo el VIH que el SIDA?

- A) Si, es exactamente lo mismo
- B) x No, el SIDA es la enfermedad y el VIH el virus que la causa
- C) No, el VIH es la enfermedad y el SIDA es el virus que la causa

La palabra sida corresponde a las iniciales Síndrome de Inmunodeficiencia Adquirida. El Sida es un estado avanzado de la infección causada por el Virus de la Inmunodeficiencia Humana (VIH).

El VIH es un virus que ataca preferentemente al sistema de defensas del organismo, alterando y destruyendo lentamente este sistema inmunitario y, muy especialmente, los denominados linfocitos T4 o linfocitos CD4. Por lo tanto, disminuye la capacidad de las defensas ante los gérmenes que producen enfermedades.

7 Hay más de 30 bacterias, virus y parásitos diferentes transmisibles por vía sexual.

- A) x Verdadero
- B) Falso

A continuación figuran algunos de los microorganismos más frecuentes y, entre paréntesis, las enfermedades que causan.

Bacterias: *Neisseria gonorrhoeae* (gonorrea o infección gonocócica), *Chlamydia trachomatis* (clamidiasis), *Treponema pallidum* (sífilis), *Haemophilus ducreyi* (chancroide), *Klebsiella granulomatis* (antes llamada *Calymmatobacterium granulomatis*, (granuloma inguinal o donovanosis).

Virus: Virus de la inmunodeficiencia humana (SIDA), Virus del herpes simple de tipo 2 (herpes genital), Papilomavirus humanos (verrugas genitales y, en el caso de algunos tipos de estos virus, cáncer del cuello del útero en la mujer), Virus de la hepatitis B (hepatitis, que en los casos crónicos puede ocasionar cáncer de hígado), Citomegalovirus (inflamación de diferentes órganos, como el cerebro, los ojos y los intestinos).

Parásitos:

Trichomonas vaginalis (tricomoniasis vaginal).

8 En relación a las ETS, es importante desmentir que...

- A) x Se pueden transmitir por contagio en un baño público, donde pueden abundar microorganismos infecciosos.
- B) Pueden afectarnos repetidamente porque no generan inmunidad y no hay vacunas contra ellas.
- C) Una vez detectadas, hay que avisar a las personas con las que se haya tenido relaciones sexuales últimamente para que acudan al médico.
- D) Pueden aparecer heridas, úlceras, ampollas, verrugas, etc. alrededor de la vagina, ano o pene.

Las ETS están causadas por organismos que viven en los fluidos corporales, como la sangre, el semen, y las secreciones vaginales. Por tanto solo se transmiten durante las relaciones sexuales cuando se entra en contacto con esos fluidos por vía oral, genital o anal.

9 Sobre la píldora del día después o píldora-postcoital, hay que decir que...

- A) Sólo ha de ser utilizada en momentos concretos en los que otro método haya fallado, como la rotura de un condón.
- B) Suele tener muchos efectos secundarios y aún no podemos saber los que tendrá, a largo plazo, el tomar este fármaco varias veces.
- C) Es altamente eficaz en las 24 horas posteriores al coito y su efectividad disminuye hasta las 72 horas.
- D) x Todas las opciones anteriores son correctas.

Este tratamiento hormonal de emergencia funciona principalmente inhibiendo la ovulación. También puede brindar protección secundaria alterando el moco cervical y la cubierta del útero.

10 El VIH o Virus de Inmunodeficiencia Humana puede estar mucho tiempo en el cuerpo sin síntomas, en este caso decimos que:

- A) La persona afectada es VIH positivo y tiene el SIDA.
- B) x La persona afectada es VIH positivo, pero no tiene el SIDA.
- C) La persona no está afectada, porque las siglas SIDA y VIH hacen referencia a lo mismo.
- D) La persona no está afectada, porque no tiene síntomas y, por tanto, no tiene el SIDA.

La infección por VIH es un proceso lento que sigue estas fases:

- Periodo asintomático: la persona seropositiva no nota nada, se encuentra sana aunque sea portadora del virus y pueda transmitirlo.

- Inmunodepresión crónica: la persona seropositiva sufre un descenso importante de sus defensas.

- SIDA: al haberse debilitado el sistema inmunológico, con el tiempo la persona infectada empieza a sufrir una serie de trastornos y enfermedades conocidas como SIDA (infecciones oportunistas, algunos cánceres, etc.).

En definitiva: no es lo mismo ser seropositivo/a que tener el SIDA. El SIDA es la consecuencia final de la destrucción de las defensas que durante años ha realizado el VIH. Solo podemos saber mediante un análisis de sangre específico si una persona tiene o no anticuerpos frente al VIH. Si los tiene, decimos que esa persona es seropositiva o portadora del VIH. Una persona, tras infectarse, tarda aproximadamente 3 meses en desarrollar los anticuerpos. Por lo tanto, para saber si uno se ha infectado por una práctica de riesgo, hay que esperar 3 meses antes de realizar este análisis. Si se realizara antes, la prueba podría resultar negativa, a pesar de que esa persona estuviera infectada por el VIH.

11 "Se puede segregar una secreción blanca, amarilla o verde del pene, sensación de ardor al orinar o dolor de testículos unos días después de haberse contagiado. Puede terminar derivando en infertilidad por infección del epidídimo." Estos síntomas corresponden a:

- A) x Gonorrea.
- B) Clamidia.
- C) Candidiasis.
- D) Sífilis.

La gonorrea masculina es una enfermedad de transmisión sexual causada por la bacteria *Neisseria gonorrhoeae*, cuyos síntomas más frecuentes, son:

- Aumento de la frecuencia urinaria o urgencia urinaria.

- Incontinencia.
- Secreción uretral.
- Dolor al orinar.
- Lesiones eritematosas y edematosas en el pene (uretra).
- Sensibilidad testicular.)

12 Los métodos anticonceptivos de barrera son aquellos que:

- A) Previenen embarazos no deseados
- B) Previenen el contagio de ITS
- C) Previenen tanto embarazos no deseados como el contagio de ITS
- D) Todos previenen el embarazo no deseado pero no todos previenen el contagio de ITS

Los métodos anticonceptivos de barrera (espermicida, preservativo masculino, preservativo femenino, esponja, diafragma y capuchón cervical) actúan como una barrera que impiden que los espermatozoides lleguen a los óvulos y estos sean fecundados, siendo más o menos eficaces. Solo dos de estos métodos anticonceptivos sirven también para evitar el contagio de ITS: el preservativo femenino y el masculino.

13 "Son sustancias que dificultan la movilidad del espermatozoide y acortan la vida de este. Se pueden encontrar en cremas u óvulos (pequeños supositorios) que se introducen en la vagina y son poco efectivos utilizándolos solos." Nos estamos refiriendo a los:

- A) Métodos anticonceptivos hormonales.
- B) Métodos anticonceptivos de barrera.
- C) x Métodos anticonceptivos químicos.

D) Métodos anticonceptivos de protección de embarazos y ETS.

Su efectividad oscila entre un 75 y un 90%, pero su uso inadecuado disminuye su efectividad, aunque esta puede aumentar si se combina con otros métodos de barrera, como el condón. Este método es muy recomendable para personas que tienen relaciones sexuales esporádicas, sin olvidar que es una medida anticonceptiva y por sí solo no protege contra las infecciones de transmisión sexual.

14 Respecto a los síntomas del Virus del Papiloma Humano (VPH):

A) A veces puede causar verrugas genitales

B) La mayoría de las personas que tienen el VPH no presentan ningún síntoma, ni problemas de salud.

C) Algunos tipos de VPH pueden provocar cáncer.

D) x Todas las afirmaciones anteriores son correctas

Los virus del papiloma humano (VPH) son un grupo de virus relacionados entre sí. Pueden causar verrugas en diferentes partes del cuerpo. Existen más de 200 tipos. Cerca de 40 de ellos afectan a los genitales. Estos se propagan a través del contacto sexual con una persona infectada. Algunos de ellos pueden ponerle en riesgo desarrollar un cáncer.

Existen dos categorías de VPH transmitidos por vía sexual. El VPH de bajo riesgo causa verrugas genitales. El VPH de alto riesgo puede causar varios tipos de cáncer:

Cáncer de cuello uterino

Cáncer de ano

Algunos tipos de cáncer oral y de garganta

Cáncer de vulva

Cáncer de vagina

Cáncer de pene

15 El efecto del parche adhesivo para la mujer:

- A) Tiene una eficacia del 99,5 % y es un método anticonceptivo irreversible.
- B) x Es el mismo que el de la píldora, es decir, impide la ovulación.
- C) Tiene una eficacia del 99,2 % y se inserta en el útero.
- D) Es el mismo que el de la píldora, es decir, impide la fecundación y el contagio de ETS.

El parche adhesivo es un anticonceptivo que se adhiere a la piel y su funcionamiento es similar al de la píldora. Libera estrógeno y progestina, que se absorben por la piel e impiden la ovulación (que el ovario libere un óvulo que pueda ser fertilizado) y altera el moco cervical dificultando que el espermatozoide llegue al útero. Si estás considerando utilizar este método anticonceptivo, debes consultar a tu médico y recordar que no previene las ETS.

16 La clamidiasis:

- A) No crea inmunidad, es decir, se puede padecer más de una vez
- B) Una embarazada puede transmitirla a su bebé durante el parto
- C) Puede ser contagiada durante el coito aunque no se produzca eyaculación
- D) x Todas las respuestas anteriores son correctas

La clamidiasis es una infección bacteriana muy común que se puede contraer por el contacto sexual con otra persona. Se transmite a través del sexo vaginal, anales u oral. La bacteria se

encuentra en el esperma (semen), el líquido preeyaculatorio y las secreciones vaginales. La clamidiasis también se puede transmitir al bebé durante el parto si la madre está infectada.

La clamidia puede infectar el pene, la vagina, el cuello uterino, el ano, la uretra, los ojos y la garganta. La mayoría de las personas con clamidiasis no tienen síntomas y se sienten perfectamente bien, por lo que puede que ni siquiera sepan que están infectadas. Se resuelve fácilmente con antibióticos pero si no se trata, puede acarrear problemas de salud graves en el futuro.

GÉNERO Y ORIENTACIÓN SEXUAL

1 ¿En cuántos países es legal el matrimonio homosexual en 2018?

- A) 50
- B) 10
- C) x 25

Catorce países europeos tienen reconocido ese derecho: Holanda (2000), Bélgica (2003), España (2005), Suecia (2009), Portugal (2010), Dinamarca (2012), Francia (2013), Reino Unido (Inglaterra y Gales en 2013, Escocia en 2014), Luxemburgo (2014), Irlanda (2015), Finlandia (2015), Alemania (2017), Noruega (2009) e Islandia (2010).

Los últimos países en sumarse a esta lista han sido Australia y Taiwán(2018). En América, reconocen el matrimonio entre personas del mismo sexo Cánada (2005), Estados Unidos (2015), México (2015), Argentina (2010), Brasil (2013), Uruguay (2013) y Colombia (2016). Nueva Zelanda (2013) y Sudáfrica (2006) completan la lista.

2 ¿En qué año suprimió la OMS (Organización Mundial de la Salud) la homosexualidad de su lista de enfermedades mentales?

- A) En 1974
- B) La homosexualidad nunca ha sido considerada una enfermedad mental para la OMS
- C) x En 1990

Considerada durante mucho tiempo como una conducta reprobable y una enfermedad mental 'curable', la homosexualidad logró salir definitivamente de la lista de trastornos cuando en 1990 la Organización Mundial de la Salud (OMS) la excluyó de la Clasificación Estadística Internacional de Enfermedades y otros Problemas de Salud.

Este avance fue el fruto de una larga lucha de los colectivos por los derechos de las personas homosexuales, que ya en 1973 habían logrado que la Asociación Norteamericana de Psiquiatría retirase la homosexualidad como trastorno de la sección Desviaciones sexuales de la segunda edición del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-II).

3 Respecto a las personas transexuales:

- A) Tienen una enfermedad.
- B) x El sexo biológico del individuo no se corresponde con su identidad de género.
- C) Pueden cambiar de percepción a lo largo del tiempo.
- D) Las personas transexuales son hombres que se visten de mujer.

La transexualidad es una situación que se define cuando la identidad sexual del individuo no coincide con el sexo biológico que se le atribuyó al nacer. Para complacer el deseo de conseguir

las características sexuales externas correspondientes con el género que se sienten identificadas, a través de terapias hormonales y de cambio de sexo.

4 ¿Significa lo mismo ser transexual que ser transgénero?

A) Sí, ambos términos significan lo mismo.

B) x No, las personas transexuales son aquellas que deciden recurrir a la intervención médica para adecuar su físico a su identidad social.

C) No, ser transexual significa vestirse y comportarse como una persona del sexo opuesto.

La identidad de género está relacionada con nuestra forma de percibir nuestro género. Para definir las diferentes variedades de identidad de género se utilizó el término transgenerismo—en el cual es denominador común es la no conformidad entre el sexo biológico de la persona y la identidad de género que le fue tradicionalmente asignada. Dentro de esta categoría encontramos la transexualidad – personas que no se sienten ni se conciben como pertenecientes al género que se les asigna, social y culturalmente de acuerdo a su sexo biológico y que deciden recurrir a la intervención médica para adecuar su físico a su identidad social.

5 ¿Qué significa ser asexual?

A) x No sentir atracción sexual hacia ninguna persona.

B) Ser una persona que no mantiene relaciones sexuales, es decir, abstemia.

C) Ambas respuestas son correctas.

La asexualidad podría considerarse una falta de orientación sexual pues las personas asexuales no sienten ni atracción física ni sexual hacia ninguna persona. Sienten falta de atracción o deseo sexual por defecto. No tiene nada que ver con la abstinencia sexual.

6 ¿Cómo se les llama a las personas que son capaces de sentir atracción sexual y/o emocional por personas de cualquier género?

- A) Demisexual
- B) Bisexual
- C) Pansexual

La pansexualidad hace referencia a aquellas personas que sienten que son sexualmente, emocionalmente o espiritualmente capaces de enamorarse de todos los géneros

7 La orientación sexual...

- A) Es la identificación de la persona como hombre o como mujer.
- B) Solo es totalmente saludable si es hacia personas de distinto sexo (heterosexualidad).
- C) Es un proceso, no una elección, que puede variar a lo largo de la vida de las personas.
- D) Solo tiene que ver con el deseo sexual y las fantasías eróticas, no con las conductas sexuales o con las relaciones amorosas.

Existen muchas teorías acerca de los orígenes de la orientación sexual de una persona. La mayoría de los científicos en la actualidad acuerdan que la orientación sexual es más probablemente el resultado de una interacción compleja de factores biológicos, cognitivos y del entorno. En la mayoría de las personas, la orientación sexual se moldea a una edad temprana,

aunque puede variar a lo largo de la vida.. Además, hay pruebas importantes recientes que sugieren que la biología, incluidos los factores hormonales genéticos o innatos, desempeñan un papel importante en la sexualidad de una persona.

8 ¿Qué significa ser cisgénero?

- A) Que tu identidad de género coincide con tu sexo biológico.
- B) Que tu identidad de género no coincide con tu sexo biológico, pero no lo exteriorizas
- C) Que no te sientes identificado con ninguno de los géneros

Es un término que se utiliza para describir personas cuya identidad de género y sexo biológico coinciden; es decir, que no se identifican como transgénero.

9 Una persona genderfluid es aquella que no se siente identificada con ningún género

- A) Verdadero
- B) Falso

Una persona genderfluid transmite una gama más amplia y flexible de la expresión de género con intereses y comportamientos que pueden incluso cambiar día a día.

10 ¿Qué significa ser graysexual?

- A) Tener una conexión fluida entre sexualidad y asexualidad
- B) Que te gusta el sadomasoquismo
- C) Ninguna de las anteriores respuestas es correcta

Personas que se encuentran entre la sexualidad y la asexualidad. Se trata de una conexión más fluido entre la sexualidad y la asexualidad, de ahí que los que se identifiquen con esta tendencia sexual pueden sentirse heterosexuales, gays o cualquier otra identidad sexual dentro o fuera del binario de hombres y mujeres

11 ¿Qué tipo de vínculo necesita establecer una persona sapiosexual?

- A) Vínculo emocional
- B) x Vínculo intelectual
- C) No necesita crear ningún vínculo

Los sapiosexuales se caracterizan por sentirse atraídos por la inteligencia de una persona. El vínculo aquí es intelectual.

12 La bisexualidad:

- A) Se trata de una mera fase de experimentación sexual
- B) Se caracteriza por la atracción sexual hacia hombres y mujeres por igual
- C) x Se aplica a una persona que se siente atraída por hombres y mujeres en igual o distinto grado

Se ha definido como la atracción sexual, romántica hacia cualquiera de los géneros binarios.

13 ¿En qué se diferencian la identidad de género y la expresión de género?

- A) La expresión de género coincide con la orientación sexual pero la identidad de género no
- B) No hay diferencia, la identidad de género coincide siempre con la expresión de género
- C) x La identidad es nuestra vivencia interna e individual del género, mientras que la expresión se refiere a cómo exteriorizamos dicho género

La expresión de género se entiende como la forma en la que expresamos nuestro género: a través de la vestimenta, el comportamiento, los intereses y las afinidades. Depende de cómo es percibida por la sociedad: como femenina, masculina y andrógina (la combinación de ambos).

Por otro lado, se define la identidad de género como la vivencia interna e individual del género tal y como cada persona la experimenta, la cual podría corresponder o no, con el sexo asignado al momento del nacimiento, incluyendo la vivencia personal del cuerpo y otras expresiones de género como el habla, la vestimenta o los modales.

14 Una persona agénero:

- A) No sabe si es hombre o mujer
- B) x No se siente identificada con ningún género
- C) Se siente identificada con ambos géneros

El agénero es aquella persona que no se identifica con ningún género. Su identidad sería destacada como nula.

15 Una persona skoliosexual:

- A) Se siente atraída únicamente por personas cisgénero

- B) Tan sólo crea vínculos sexuales, no emocionales ni intelectuales
- C) x Se siente atraída por personas de género no binario

La skoliosexualidad es la tendencia sexual orientada a géneros no binarios (hombres o mujeres), es decir, los skoliosexuales se sienten atraídos por personas no cisgénero.

16 Una persona antrosexual es aquella que se siente atraída por un género diferente cada día:

- A) Verdadero
- B) x Falso

Se trata de una persona que desconocen su orientación sexual, pero existe una flexibilidad sexual que les permite desarrollar vínculos amorosos con cualquier persona de cualquier género e identidad.

FISIONOMÍA

1 ¿Cuántos mililitros de esperma expulsa el hombre durante la eyaculación?

- A) x Entre 2 y 6 mililitros.
- B) Entre 20 y 30 mililitros.
- C) Entre 80 y 100 mililitros.

Durante una eyaculación se pueden expulsar entre 2 y 6 mililitros de este fluido. En cada mililitro de esperma hay, aproximadamente, entre 80 y 100 millones de espermatozoides.

2 Durante el embarazo, ¿hasta qué mes puede practicarse el sexo?

- A) A partir del tercer mes deben evitarse las relaciones sexuales.
- B) Se recomienda abstenerse a tener sexo a partir del séptimo mes.
- C) x Siempre que no se trate de un embarazo de riesgo, ni surjan complicaciones, es muy aconsejable practicar sexo durante todo el embarazo.

Muchas mujeres embarazadas se sienten inseguras sobre hasta qué punto pueden disfrutar de la convivencia sexual con su pareja. Durante el embarazo, normalmente, el sexo no supone un riesgo para el feto. Sin embargo, en caso de embarazo de riesgo se debe pedir consejo al médico. Si surgen complicaciones, como un sangrado, un rasgado en el saco amniótico o un parto prematuro, deben evitarse las relaciones sexuales. Las mujeres que tienen un embarazo múltiple, también deben evitar el sexo durante el último trimestre del embarazo. Si la futura madre ha sufrido anteriormente un aborto natural o existe riesgo de adelantar el parto, se desaconseja practicar sexo durante las últimas ocho semanas.

3 ¿Cómo se llama la hormona sexual femenina?

- A) Progesterona
- B) x Estrógeno
- C) Testosterona

El estrógeno es la hormona femenina encargada de la maduración de los órganos sexuales, así como de la regulación de la menstruación. El cuerpo de la mujer comienza a segregar esta hormona en la pubertad. En el hombre, la hormona equivalente al estrógeno es la testosterona.

4 ¿Cuánto flujo expulsa una mujer durante el ciclo menstrual?

- A) x Entre 50 y 100 mililitros
- B) Entre 200 y 400 mililitros
- C) Entre 400 y 500 mililitros

Existen muchas mujeres con trastornos menstruales y también hay ciertas enfermedades (como los ovarios poliquísticos) que pueden provocar cambios en el ciclo menstrual. Sin embargo, lo habitual es que una mujer pierda entre 50 y 100 mililitros de sangre con cada ciclo. Si se tiene un flujo demasiado abundante o se sufren dolores muy fuertes, es aconsejable acudir al ginecólogo, puesto a que puede ser debido a un desajuste hormonal o una alteración en los ovarios.

5 Respecto al ciclo menstrual, ¿cuál es el orden correcto de sus fases?

- A) Preovulación, ovulación, postovulación y menstruación
- B) x Menstruación, preovulación, ovulación y postovulación
- C) Preovulación, fertilidad y menstruación

La duración media del ciclo es de 28 días aunque puede variar en casos particulares.

El primer día de la menstruación da inicio al ciclo. Esto viene seguido del periodo de preovulación que suele durar desde el primer hasta el 13º día del ciclo. El ovario produce estrógenos, el óvulo madura y el endometrio se engrosa. Después ocurre la ovulación que se presenta entre el 14º y 15º día del ciclo. El óvulo finaliza su maduración y es conducido desde el ovario hasta el útero a través de la trompa de Falopio. Por último se produce la fase de postovulación que suele durar del 16º hasta el 28º día del ciclo. Si no se ha producido

fecundación del óvulo, este se desintegra y se expulsa por el sangrado vaginal de la siguiente menstruación, comenzando así un nuevo ciclo.

6 ¿Qué distancia tienen que recorrer los espermatozoides para llegar al óvulo?

- A) Entre 4 y 8 cm
- B) Entre 10 y 14 cm
- C) Entre 15 y 18 cm

En el proceso de eyaculación, los espermatozoides salen del hombre y entran en la vagina, desde donde inician la segunda parte de su recorrido hasta la fecundación.

Durante este camino, se encuentran con una gran cantidad de obstáculos o barreras que dificultan su llegada a las trompas de Falopio, donde se encuentra el óvulo.

Todo este trayecto es de aproximadamente entre 15 y 18 cm y el tiempo va en contra. Los espermatozoides no pueden demorarse mucho, pues el óvulo, una vez ha salido del ovario (es decir, tras la ovulación), tiene una vida media de unas 24 horas. El tiempo de supervivencia es corto comparado con el de los espermatozoides, que son capaces de vivir entre 2 y 5 días en el aparato reproductor femenino.

7 ¿Cuál es el tamaño medio de un pene en erección?

- A) 18 cm
- B) 11,4 cm
- C) x 13,58 cm

Un estudio de la Asociación Española de Andrología establecía la longitud media del pene en erección en 13,58 centímetros, con un diámetro de 3,82 cm. La medición procede de un estudio realizado con 582 varones españoles de raza caucásica y de edades comprendidas entre los 22 y los 75 años.

8 ¿Cuánto mide un clítoris en su totalidad?

- A) 2 a 4 cm
- B) x 10 a 13 cm
- C) 4 a 8 cm

El clítoris tiene tres porciones: el glande, el cuerpo y las raíces. Las tres estructuras miden en conjunto 10 a 13 cm como promedio, lo cual es una sorpresa para la mayoría de las personas que desconocen esto. Lo que pasa es que casi todo el clítoris está oculto y sólo una pequeña porción del glande es visible.

9 ¿Qué cantidad de terminaciones nerviosas posee el clítoris?

- A) 3500
- B) x 8000
- C) 1200

La característica más notable del clítoris es la cantidad de terminaciones nerviosas que posee, 8.000 para ser exactos. Se trata de la mayor concentración de terminaciones nerviosas que se da en el cuerpo humano en un solo órgano, incluidas las puntas de los dedos, los labios, la lengua y el pene. Esto hace que sea la parte más sensible del cuerpo humano.

10 El himen:

- A) Se rompe únicamente después de la primera relación sexual con penetración
- B) Siempre que se rompe se produce sangrado
- C) x Puede romperse antes de tener la primera relación sexual con penetración con actividades físicas como el ciclismo, la hípica o gimnasia rítmica

El himen es una membrana delgada y frágil de tejido incompleto que rodea o cubre parcialmente la apertura vaginal externa. En ocasiones, el himen puede romperse al mantener relaciones sexuales o realizar actividades de la vida cotidiana como realizar deporte. Sin embargo, en otras ocasiones, si el himen es lo suficientemente elástico, puede no romperse.

11 De estos métodos anticonceptivos, ¿cuál es el más eficaz?

- A) Píldora anticonceptiva
- B) Ligadura de trompas
- C) x Vasectomía

La vasectomía consiste en la sección y ligadura de los conductos deferentes del aparato reproductor masculino. Como consecuencia, en poco tiempo el semen eyaculado no contiene espermatozoides. Es un método de control natal que puede revertirse y el más eficaz. La vasectomía tiene una efectividad de casi un 100% en prevenir embarazos.

12 ¿Cómo se les llama a las personas que presentan características de ambos sexos al nacer?

Hermafroditas

- A) x Intersexuales

- B) Es una anomalía que no existe en el ser humano
- C) La intersexualidad es una combinación de los ambos sexos. Es una condición natural dónde una persona presenta una discrepancia entre su sexo cromosómico (XX/XY), sus genitales y gónadas (ovarios y testículos), presentando características de ambos sexos.

13 ¿Se puede producir un embarazo en la primera relación sexual con penetración?

- A) No es posible ya que el himen es un obstáculo para ello
- B) Puede pasar pero con menos probabilidades que en las siguientes penetraciones
- C) Existen las mismas probabilidades en cualquier encuentro sexual con penetración de que se produzca un embarazo

Es un mito bastante extendido que no es posible quedarse embarazada la primera vez que se mantienen relaciones sexuales sin protección. Sencillamente, no es cierto. Siempre existen probabilidades de quedarse embarazada si se mantienen relaciones sexuales sin protección, incluso la primera vez.

14 Podríamos definir el término "vaginismo" como...

- A) La falta de deseo sexual en la mujer.
- B) x La aparición de un espasmo muscular del tercio exterior de la vagina que obstaculiza la actividad sexual.
- C) El dolor genital localizado en la vagina durante el coito por falta de una lubricación vaginal correcta.
- D) La dificultad o imposibilidad de alcanzar el orgasmo femenino por falta de una lubricación vaginal correcta.

El vaginismo se define como "la contracción involuntaria de manera recurrente o persistente de los músculos del tercio externo de la vagina ante la penetración del pene. En ocasiones es tan severa que también se presenta ante la penetración de un dedo o de un tampón. Las mujeres que la padecen, generalmente tienen una libido normal, y se sienten molestas de no poder disfrutar del coito.

15 Las glándulas de Cowper, situadas debajo de la próstata se contraen antes de la eyaculación y segregan:

- A) Un poco de semen y en ocasiones un poco de orina.
- B) x Un líquido que facilita la salida del semen y que puede arrastrar algunos espermatozoides.
- C) Un líquido prostático que ayuda a los espermatozoides a desplazarse.
- D) Un líquido que lubrica la uretra en el momento antes de la eyaculación.

Las glándulas de Cowper, conocidas también como glándulas bulbouretrales, se encuentran debajo de la próstata y antes de la eyaculación segregan el líquido de Cowper, que tiene como función neutralizar la acidez de la uretra y lubricarla para facilitar la salida del semen. Puede contener espermatozoides que generalmente provienen de eyaculaciones previas y por ello, aunque la probabilidad es menor, pueden provocar un embarazo.

16 Durante la lactancia materna, el proceso de ovulación:

- A) Se da únicamente si ha pasado un año desde el nacimiento.
- B) Se puede dar en cualquier momento, pero el útero no está preparado todavía para alojar a un nuevo embrión.
- C) No se puede dar, porque los procesos de lactancia y de ovulación son incompatibles.

D) X Se puede dar en cualquier momento, por lo que la mujer puede quedarse embarazada.

La lactancia continuada e interrumpida causa la ausencia de la ovulación y la menstruación de forma natural, ya que las hormonas de la lactancia interfieren con las de la ovulación, impidiéndola.

Esto suele suceder cuando el bebé solo toma leche materna, sobre todo al principio, cuando las tomas son más frecuentes. Generalmente, cuando introducimos otros alimentos y reducimos el número de tomas, comenzamos a ovular y, por lo tanto, a tener reglas, aunque al principio pueden ser irregulares. No obstante, esto varía mucho entre una mujer y otra, e incluso en la propia mujer entre un parto y otro.

Ahora bien, que no se tenga regla no significa que no se pueda producir un embarazo, ya que puedes ovular en cualquier momento.

SEXUALIDAD

1 El orgasmo femenino es un poderoso analgésico debido a...

- A) x La liberación de endorfinas
- B) El impacto psicológico que genera
- C) El "acomodamiento" de las hormonas

Durante el orgasmo se liberan endorfinas que producen tranquilidad; bajan el estrés y hacen sentir más plenas a las personas.

Las endorfinas son hormonas que funcionan como neurotransmisores. Son producidas por la glándula pituitaria y el hipotálamo en vertebrados durante la excitación, el dolor, el consumo de

alimentos picantes o de chocolate, el enamoramiento y el orgasmo, y son similares a los opiáceos en su efecto analgésico y de sensación de bienestar.

2 La hormona responsable del deseo sexual en ambos sexos se llama...

- A) Testosterona
- B) Feromona
- C) Estrógeno

La testosterona es una hormona esteroidea sexual del grupo andrógeno. En los mamíferos, la testosterona es producida principalmente en los testículos de los machos y en los ovarios de las hembras, y las glándulas suprarrenales secretan también pequeñas cantidades. Es la principal hormona sexual masculina y también un esteroide anabólico.

3 ¿En qué momento el hombre experimenta sus primeras erecciones?

- A) En el último trimestre del embarazo, cuando aun es un feto
- B) En la pubertad
- C) Desde que nace empieza a experimentarlas

4 ¿Dónde se encuentra el punto G femenino?

- A) En la pared frontal de la vagina
- B) Entre el ano y la vagina
- C) En toda la vagina

El punto G se hallaría dentro de la vagina, en la pared frontal, a una distancia de entre 3 y 5 cm desde su abertura en la vulva.

El punto Gräfenberg, más conocido como punto G, es un área cuyos defensores sitúan internamente detrás del pubis y alrededor de la uretra. Según aquellos, se trata de un área erógena que, al ser estimulada, llevaría a la mujer a una fuerte excitación sexual, provocando orgasmos intensos y la llamada "eyaculación femenina".

Sus defensores sostienen que el punto G es el eje interno de la vagina y el clítoris y que por eso, su estimulación es la causa de una mayor intensidad de los orgasmos.

5 ¿Cuántos minutos tarda de media una mujer en llegar al clímax en una relación sexual?

- A) De 2 a 4 minutos
- B) x De 10 a 20 minutos
- C) De 25 a 40 minutos

El tiempo que tarda una mujer para tener un orgasmo es variable, pero por lo común va entre los 10 y 20 minutos, 15 minutos de media.

6 El clítoris es el único órgano del cuerpo humano cuya única función es proporcionar placer sexual.

- A) x Verdadero
- B) Falso

El clítoris es la parte más sensible de la anatomía femenina y el único órgano del ser humano cuya función consiste en proporcionar placer exclusivamente.

7 ¿Cuál es la duración promedio del orgasmo femenino?

- A) x De 10 a 25 segundos
- B) De 0,05 a 2 segundos
- C) De 5 a 8 segundos

Las mujeres, por su diferencia a la del sistema reproductor masculino, que depende de una erección y que esta se detiene luego del orgasmo, tienen orgasmos más largos que los hombres por lo mismo. En una mujer un orgasmo puede llegar a durar un máximo de 51 segundos, aunque la media está escrita entre los 10 y 25 segundos.

8 ¿Cuál es la duración promedio del orgasmo masculino?

- A) x De 3 a 10 segundos
- B) De 1 a 2 segundos
- C) De 12 a 14 segundos

En los hombres un orgasmo puede durar cuando mucho 30 segundos, es lo más largo que se registra. Generalmente va desde los 3 a los 10 segundos.

9 En el caso del hombre, el orgasmo y la eyaculación son dos fenómenos que no pueden separarse.

- A) Verdadero
- B) x Falso

De forma fisiológica, el orgasmo y la eyaculación suelen ir de la mano. No obstante, mediante un esfuerzo y aprendizaje, es posible que el hombre consiga separarlos, inhibiendo la relajación del esfínter externo de la vejiga.

10 Cuando se experimenta lubricación vaginal, aumento del clítoris e hinchazón de los pezones, la respiración se acelera, aumenta el ritmo cardíaco y se produce tensión muscular, estamos ante la fase llamada...

- A) x Excitación.
- B) Deseo.
- C) Orgasmo.
- D) Meseta.

Dentro de las distintas fases de las que se compone la respuesta sexual humana (deseo, excitación, meseta, orgasmo y resolución), la segunda se inicia debido a sensaciones sexuales que la condicionan y pueden ser del tipo físico o psíquico, tales como una caricia o un recuerdo muy intenso, un beso o un perfume. Los cambios físicos que experimenta la mujer en esta fase son: lubricación vaginal, expansión de los dos tercios internos de la cavidad vaginal, elevación de los labios mayores, elevación del cuello y cuerpo del útero, aumento del tamaño del clítoris, erección de los pezones e incremento del tamaño de las mamas. Mientras, la del hombre se caracteriza por la erección del pene y la elevación parcial de los testículos.

11 El cunnilingus o sexo oral femenino:

- A) Es una práctica sexual en la que el hombre estimula con la boca los genitales de la mujer.
- B) Es una práctica alternativa cuando la mujer no consigue el orgasmo de otras maneras.

- C) x Es una práctica que debe realizarse con un método de protección.
- D) Es una práctica segura aunque no se utilice ningún método de prevención.

El cunnilingus es una práctica sexual en la que se estimula los genitales de una mujer con la boca o la lengua. Es necesario utilizar un método de protección como las barreras de látex para prevenir las ITS.

12 ¿Cuál de estas afirmaciones es correcta?

- A) x La sexualidad está presente en todas las etapas de la vida, incluyendo la infancia.
- B) Con la vejez desaparece el deseo sexual.
- C) La sexualidad aparece y se desarrolla en la adolescencia con todos los cambios hormonales.
- D) La sexualidad aparece al terminar la infancia y se desarrolla durante la adolescencia y vida adulta.

13 Generalmente, ¿a qué edad comienza la pubertad?

- A) Entre los 13 y los 16 años
- B) Entre los 11 y los 18 años
- C) x Entre los 8 y los 14 años

La pubertad es el tiempo donde físicamente nos convertimos en adultos y nuestros cuerpos atraviesan por muchos cambios. Las personas generalmente empiezan la pubertad entre los 8 y los 14 años. Las niñas empiezan la pubertad antes que los niños.

En general estos son los cambios que se experimentan durante la pubertad tanto en hombres como en mujeres:

Puedes tener acné (espinillas, granos, etc.) en tu cara y cuerpo.

Transpiras más.

Crece vello bajo las axilas.

Crece vello púbico.

Puedes desarrollar más vello en tus piernas y brazos.

Puedes sentir algo de dolor en piernas y brazos al crecer.

En los hombres:

La voz se torna más grave y profunda. Puede que alterne entre más agudo y grave mientras cambia. La nuez puede crecer y ser más visible.

Pene y testículos se agrandan.

Puede crecer vello en cara, pecho y espalda.

Hombros y pecho se ensanchan.

Puedes tener algo de hinchazón en los pechos.

En las mujeres:

Las caderas se ensanchan y el cuerpo puede tornarse más curvilíneo.

Aparece el período.

Los pechos crecen y se desarrollan.

Los labios vaginales pueden cambiar de color y agrandarse.

14 ¿Qué es una zona erógena?

A) Se encuentran en la zona pélvica de mujeres (vagina, vulva y clítoris - pene y testículos)

B) Son las zonas sexualizadas del cuerpo humano, tanto femenino como masculino, como los pechos, glúteos, cuello...

C) x Se trata de las partes del cuerpo que, al ser estimuladas, pueden generar una respuesta de placer

Se llama zona erógena a las partes del cuerpo que, al ser estimuladas, pueden generar una respuesta de placer o excitación sexual. Toda la piel tiene terminaciones nerviosas que son susceptibles de ser estimuladas, por lo que potencialmente toda la superficie corporal puede funcionar como zona erógena. Sin embargo, algunas partes tienen más sensibilidad y son las llamadas zonas erógenas. Algunas zonas comunes son el pene, el clítoris, los labios vaginales menores, los testículos, la entrada de la vagina, la zona anal, la próstata, los pezones, los lóbulos de las orejas, el cuello, los labios, entre otras. Sin embargo, no todos estos lugares funcionan como zona erógena para todas las personas, ya que existen preferencias personales, por lo que es normal si no sientes tanto placer en zonas que la mayoría sí disfruta, o que tengas tus propios puntos más sensibles.

15 Los hombres tienen el punto G en el ano

A) x Verdadero

B) Falso

En los hombres se ha denominado punto G a la próstata, una glándula que produce parte del líquido que compone el semen y que es una zona cuyo estímulo suele ser placentero. Para estimularla es necesario hacerlo a través del recto mediante la penetración con un dedo, con un juguete sexual especialmente diseñado para uso anal que tenga una base más ancha para que no exista riesgo de succión o con otro pene.

16 ¿Es cierto que el cuerpo de una mujer cambia después de la primera relación sexual con penetración?

- A) Si, hay cambios físicos notables a simple vista
- B) El único cambio físico después de la primera relación sexual con penetración es la posible rotura del himen
- C) Esto solo ocurre en el caso de los hombres ya que les crece el pene

Después de la primera relación sexual vaginal penetrativa, lo que puede cambiar en la mujer es el himen, una membrana que cubre sólo en forma parcial la entrada de la vagina y que no es rígida. Algunas mujeres tienen un desgarró que genera un sangrado; sin embargo, para otras mujeres puede que el himen se haya roto previamente o que sea muy elástico, por lo que no se produzcan cambios.

Si bien no ocurren otros cambios físicos, puede haber variaciones en cómo se percibe el propio cuerpo luego de la experiencia sexual. Por ejemplo, algunas mujeres pueden sentirse más conscientes de la estimulación o percepción de su vagina luego de la primera penetración vaginal. Después de cualquier actividad sexual por primera vez podemos sentir distinto nuestro cuerpo por haberlo experimentado de una forma diferente, pero eso no se traduce en cambios físicos concretos.

DERECHO Y CONSENTIMIENTO SEXUAL

1 Se considerará que se está atentando contra el derecho a la libertad sexual cuando:

- A) Se produzca una violación a una mujer.
- B) Se obligue a alguien a mantener relaciones sexuales con otras personas a cambio de dinero.
- C) Se mantenga sexo anal con otra persona a pesar de que esta haya dicho que no.
- D) x Todas las opciones anteriores son correctas.

Se considera atentado contra la libertad sexual de una persona cualquier tipo de conducta que se ejerce para forzar la voluntad sexual de otra persona, independientemente de qué estrategia coercitiva se ha empleado, de si la conducta sexual buscada tiene finalmente lugar o no y de las características de la misma.

2 El consumo de alcohol:

- A) Puede favorecer a la realización de conductas sexuales sin consentimiento
- B) Puede afectar a la calidad del encuentro sexual
- C) Puede provocar efectos adversos en la erección masculina.
- D) x Todas las anteriores son correctas

El consumo de sustancias (alcohol y otras drogas) puede favorecer una disminución del control de la situación y mayor desprotección, lo que supone un factor de riesgo a la hora de ejecutar y recibir conductas sexuales coercitivas.

3 El robo y envío sin permiso a otras personas de contenido erótico a través del teléfono móvil, práctica que se denomina sexting, supone un ataque contra el:

- A) x Derecho a la privacidad sexual.
- B) Derecho al placer sexual.
- C) Derecho a la expresión sexual emocional.
- D) Derecho a la libre asociación sexual.

El derecho a la privacidad sexual, es el derecho a tomar decisiones individuales sobre tus comportamientos sexuales, disfrutando de todo aquello que te haga sentir bien, teniendo en cuenta que estos comportamientos no deben interferir con los derechos sexuales de otros u otras. Una adecuada privacidad sexual se desarrolla desde la infancia, a través de la educación, que enseñe a no transgredir la privacidad e intimidad de los demás, en todos los ámbitos de la vida, como el laboral y personal.

4 Se denomina violencia de género a la violencia ejercida dentro de una pareja:

- A) De la mujer hacia al hombre.
- B) x Del hombre hacia la mujer.
- C) Tanto de hombre a mujer como de mujer a hombre.
- D) Ninguna respuesta es correcta.

Se entiende por violencia de género cualquier acto violento o agresión, basados en una situación de desigualdad en el marco de un sistema de relaciones de dominación de los hombres sobre las mujeres que tenga o pueda tener como consecuencia un daño físico, sexual o psicológico,

incluidas las amenazas de tales actos y la coacción o privación arbitraria de la libertad, tanto si ocurren en el ámbito público como en la vida familiar o personal.

5 Los abusos sexuales...

- A) Incluyen conductas de violencia e intimidación.
- B) x Son cometidos por personas que realiza actos que atentan contra la libertad sexual de la víctima sin que ésta preste su consentimiento.
- C) No se pueden dar dentro de la pareja.
- D) Solo se dan en caso de contacto físico.

Son actitudes y comportamientos que realiza una persona sobre otra, sin su consentimiento o conocimiento y para su propia satisfacción sexual

Va desde la amenaza al engaño, la seducción y/o confusión. Podemos hablar de abuso siempre que el otro no quiera o sea engañado, (incluso dentro de la pareja). Es un acto que pretende dominar, poseer, cosificar a la persona a través de la sexualidad. Unas veces el agresor actúa desde la violencia explícita hacia la víctima, que se siente impotente, desprotegida, humillada. Otras veces, se vale de la confianza en él depositados para desde la cercanía de una relación afectiva, romper los límites de la intimidad e introducir elementos eróticos, (sobre todo en niñ@s y preadolescentes). Establece una relación confusa, irrumpiendo no sólo en su sexualidad, sino en el conjunto de su mundo afectivo y vivencial. En estos casos, el abuso no es sólo sexual sino que también se da un abuso de confianza.

El abuso sexual no es sólo penetración o agresión física. Abarca desde el contacto físico, (tocamientos, masturbación, sexo oral...), hasta la ausencia de contacto (exhibicionismo, erotización con relatos de historias sexuales – vídeos- películas-fotografías...).

Puede darse prolongado en el tiempo, o como hechos aislados y puntuales.

6 Solo se considera violación cuando hay penetración vaginal:

- A) Verdadero
- B) x Falso

Se considera violación cuando hay penetración vaginal, oral o anal. Violación es la ejecución del acto sexual a través de la intimidación y a la fuerza en contra de la voluntad de la víctima.

7 En el abuso sexual:

- A) x No se utiliza la violencia física, aunque el agresor puede utilizar engaño, manipulación y coacción
- B) No se produce penetración de ningún tipo
- C) No se considera delito

El abuso sexual hace descripción a los actos llevados por una sola persona o varias, donde la víctima no está del todo limitada, aunque sí en situación de desventaja. En este tipo de delito no se utiliza la violencia física, aunque el agresor puede utilizar el engaño, la manipulación, la coacción y coger a la víctima por sorpresa.

En ocasiones, la desventaja de la víctima puede suponer acceder a las relaciones sexuales ante el temor de ser agredida físicamente y brutalmente. Aún así, se sigue considerando un delito de abuso sexual.

8 ¿Cuál de estas es característica del consentimiento sexual?

- A) Se da sin presión, sin manipulación o sin influencia del alcohol

- B) Es específico, es decir, que aceptes un aspecto no te compromete a practicar el resto
- C) Es reversible, es decir, una persona puede cambiar de parecer sobre lo que desea hacer
- D) x Todas las respuestas anteriores son correctas

Se da libremente. Consentir es una opción que tomas sin presión, sin manipulación o sin la influencia de las drogas o el alcohol.

Es entusiasta. Cuando se trata de sexo, debes hacer las cosas que deseas hacer, no lo que se espera que hagas.

Es específico. Decir que sí a algo no significa que aceptes hacer otras cosas.

Se brinda estando informado. Solo puedes consentir algo si tienes toda la información al respecto. Por ejemplo, si alguien dice que usará un condón y luego no lo hace, no hubo consentimiento total.

Es reversible. Todos pueden cambiar de parecer sobre lo que desean hacer, en cualquier momento. Incluso si ya lo hicieron antes y ambos están desnudos en la cama.

9 Aunque el abuso, la violación y la agresión sexual se utilizan, en la mayoría de casos, como sinónimos son conceptos diferentes ante la ley:

- A) x Verdadero
- B) Falso

Las agresiones sexuales, por desgracia, son una realidad cuyas condenas por el delito son indudablemente dudosas e insuficientes. Los castigos que se emplean para este tipo de delitos son, indiscutiblemente, insuficientes si los comparamos con los daños irreversibles que pueden causar a las víctimas.

Aunque el abuso, la violación y la agresión sexual se utilizan, en la mayoría de los casos, como sinónimos, son conceptos diferentes ante la Ley.

10 Si la víctima de abuso sexual accede a las relaciones sexuales por temor a ser agredida físicamente, no se considera delito penal:

- A) Verdadero
- B) x Falso

En ocasiones, la desventaja de la víctima puede suponer acceder a las relaciones sexuales ante el temor de ser agredida físicamente y brutalmente. Aún así, se sigue considerando un delito de abuso sexual.

CURIOSIDADES

1 ¿De dónde proviene la letra G del "punto G"?

- A) de "genital" por la zona en la que se encuentra
- B) x de Gräfenberg, su descubridor
- C) de la voz de origen griego "gine", que significa mujer

El primer ginecólogo que describió esta zona especialmente sensible del cuerpo de la mujer fue Ernst Gräfenberg (1881- 1957). En honor a él, en 1981 se acuñó el término "punto Gräfenberg", abreviado como "punto G".

2 ¿Cuánto líquido resiste un preservativo antes de romperse?

- A) 250 mililitros
- B) 1 litro y medio
- C) x Hasta 4 litros

Se trata de un producto muy resistente y pueden llegar a contener hasta 4 litros en su interior sin romperse

3 En Europa, ¿qué país es el más activo sexualmente?

- A) España.
- B) Noruega.
- C) x Grecia.

Según encuestas realizadas a nivel internacional, Grecia es el país con mayor actividad sexual, con una media individual de 138 relaciones sexuales anuales. En España, la frecuencia y la calidad de las relaciones sexuales han disminuido en los últimos años.

4 ¿Cuál es la media española de duración del coito (penetración)?

- A) 10 minutos como máximo.
- B) x Unos 15 minutos.
- C) Como mínimo, 25 minutos.

Según un estudio realizado a 29.000 adultos de más de 18 años, la media española de duración del coito es de 15,2 minutos. Sin embargo, el sexo oral y la masturbación con la pareja ocupan unos 17,7 minutos de media.

5 Época de origen del sexo anal

- A) En la Edad Media
- B) x En la antigua Grecia ya se practicaba
- C) Es una práctica contemporánea

En la antigua Grecia, mientras que el sexo anal homosexual era sinónimo de amor y amistad, el heterosexual era de desprecio hacia la mujer.

6 ¿Qué velocidad alcanza el semen durante la eyaculación?

- A) 5 km/h
- B) 20 km/h
- C) x 45 km/h

La salida de semen no es continua; es espasmódica. El primer chorro, con una velocidad de 45 km/h, puede tener energía para alcanzar más de 2 metros. Este mecanismo sirve para proveer semen en lo más profundo de la vagina; los siguientes impulsos son de menor energía.

7 ¿Cuántas bacterias se pasan de boca a boca durante un beso?

- A) 100.000

- B) x 80 millones
- C) 5 millones

Esta práctica, presente en la gran mayoría de las culturas, provoca, según un estudio, que las parejas compartan las bacterias de sus bocas. Hasta 80 millones de ellas viajan en un beso de 10 segundos.

8 ¿De qué depende en gran medida el sabor del semen masculino?

- A) x De la dieta
- B) Del estado de ánimo
- C) El sabor del semen no varía

Nutriólogos e investigadores han determinado que el sabor del semen depende en mayor medida de la dieta que se siga.

Si el sabor, el olor del semen u otros fluidos sexuales son desagradables, hay otros factores que inciden, por ejemplo, el momento, el estado de salud general, posibles medicamentos que se estén tomando, pero sobre todo incide y mucho la dieta y la bebida que se tome.

9 La palabra orgasmo deriva de un término griego que significa 'arder'. En el siglo XVII se utilizaba este término para designar un exceso de cólera, es decir, no guardaba relación alguna con el placer sexual.

- A) x Verdadero
- B) Falso

En efecto, no fue hasta el año 1830 cuando la palabra orgasmo se convirtió en sinónimo del goce que acompaña la eyaculación. En aquella época, se creía que la mujer también debía eyacular para poder procrear.

10 Antiguamente las infecciones que se transmitían por la vía sexual se llamaban enfermedades venéreas por Venus, diosa romana del amor.

- A) Verdadero
- B) Falso

El término venérea, procede de Venus, diosa romana de la belleza, del amor y de la fecundidad, versión latina de la diosa griega del amor, llamada Afrodita. Conjugó lo amoroso y lo femenino. Son enfermedades que necesitan del contacto íntimo-sexual para su contagio y propagación

11 ¿Cuándo se empezó a utilizar los preservativos?

- A) A principios del s XX
- B) Edad Media
- C) Tras la Revolución Francesa
- D) En la Antigua Grecia y Roma

El preservativo masculino tiene antecedentes en Grecia y Roma donde se usaban membranas animales (de intestino y vejiga).

12 El corazón puede alcanzar las 180 pulsaciones por minuto durante un orgasmo

A) x Verdadero

B) Falso

En la fase de excitación, la sangre fluye hacia la zona pélvica, la presión arterial y la tensión muscular aumentan progresivamente.

Durante el orgasmo, la tensión muscular alcanza la máxima expresión y el ritmo cardiaco llega a cotas altas, variando según tu entrenamiento cardiovascular a valores comparables a una serie a toda velocidad.

En la fase de resolución, la presión arterial se normaliza, los músculos se relajan y el pulso cardiaco va descendiendo hasta llegar con rapidez a los niveles de reposo.

13 Aproximadamente ocurren dos millones de actos sexuales al día en todo el mundo

A) Verdadero

B) x Falso

Ocurren una media de 100 millones de encuentros sexuales diarios en todo el mundo.

14 Por cuestiones de reproducción, es imposible que una mujer sea alérgica al semen

A) Verdadero

B) x Falso

La hipersensibilidad al semen es una alergia a una proteína presente en el líquido seminal que se suele manifestar con picores y quemazón vaginal, y puede causar síntomas graves, e incluso una reacción de anafilaxia.

15 El ser humano es el único animal que practica sexo oral

- A) Verdadero
- B) x Falso

En el caso de los murciélagos, las hembras lamen el miembro del macho con la única intención de alargar la cópula seis segundos por cada lamido dado. La saliva proporciona una mayor lubricación, además los proteger de enfermedades y bacterias que se encuentran en los genitales. Respecto al sexo oral de machos hacia hembras, este siempre tiene lugar antes de coito como una forma de limpiar la vagina. Además, el macho también puede llegar a lamer su propio pene para lubricarlo antes de la penetración.

Por otro lado, para los bonobos el sexo es un saludo, método de resolución de conflictos, medio de reconciliación y forma de pago a favores. Investigaciones que se han hecho sobre esta especie los ubican como una de las pocas especies que practican el sexo oral.

La práctica del sexo oral ha sido documentada en animales de varias especies como cabras, primates, hienas y ovejas, sobre todo la autofelación.

16 ¿Qué animales practican sexo por placer además del ser humano?

- A) El chimpancé
- B) El delfín

- C) Las dos respuestas anteriores son correctas
- D) Solo el ser humano practica sexo por placer

El delfín y el ser humano son los únicos animales que practican sexo más allá de la reproducción, por mero placer. Al igual que el ser humano, los delfines usan muchas posturas diversas, incluso bucogenital.

Eva Leonardo Arzola

@evaleonart

evaleonartz@gmail.com

Lara Estévez Mora

@laraestevezart

lestevemora9@gmail.com