

Información General del Proyecto de Intervención Educativa

Título: Diseño de Una Estrategia Lúdica Para Prevenir el Consumo de Material Pornográfico Online en Estudiantes de Grado 11° de la IE José de la Vega de la Ciudad de Cartagena-Bolívar		
Lugar de Ejecución del Proyecto		
Ciudad/municipio/vereda/corregimiento: Cartagena		Departamento: Bolívar
Duración del Proyecto: 10 meses	Fecha de iniciación: 28/02/2023	Fecha de Terminación: 30/11/2023
Autores		
Nombres autores	Dirección correo electrónico	Profesión
Arnoldo Bonfante Bossio	abonfanteb@libertadores.edu.co	Filósofo
Omar Alexis Arguello Corzo	oaarguelloc@libertadores.edu.co	Licenciado en Educación Básica
Línea de investigación de los posgrados de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales		
Ambientes virtuales de aprendizaje y tecnologías en educación.		
Desarrollo humano, procesos de aprendizaje y ambientes emergentes.		X
Procesos educativos y transformación socioambiental.		
Proyección cultural desde el campo expandido de la educación artística.		

**Diseño De Una Estrategia Lúdica Para Prevenir El Consumo De Material Pornográfico
Online En Estudiantes De Grado 11° De La IE José De La Vega de la Ciudad De
Cartagena-Bolívar**

Arnoldo Bonfante Bossio
Filosofo
I.E. José de la Vega

Omar Alexis Arguello Corzo
Licenciado en Educación Básica
I.E. Santo Ángel

**Proyecto de grado presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la
Lúdica**

Profesor Javier Daza Piragauta

Fundación Universitaria Los Libertadores
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales
Especialización en Pedagogía de la Lúdica
Bogotá D.C., diciembre 2023

Tabla de Contenido

1.	Resumen Ejecutivo	4
2.	Planteamiento del Problema.....	6
2.1.	Formulación del Problema.....	7
3.	Justificación	9
4.	Objetivos.....	10
4.1.	Objetivo General	10
4.2.	Objetivos Específicos	10
5.	Aproximación al Arte	11
5.1.	A Nivel Internacional	11
5.2.	A Nivel Nacional.....	11
5.3.	A Nivel Local.....	12
6.	Estrategia Metodológica Aplicada	14
6.1.	Población y Contexto	16
6.2.	Ruta Metodológica: Fases.....	18
6.2.1.	Objetivo Específico 1 = Fase 1	19
6.2.2.	Objetivo Específico 2 = Fase 2.....	21
6.2.3.	Objetivo Específico 3 = Fase 3.....	23
6.3.	Técnicas o Instrumentos	27
6.4.	Tiempo Estimado Para el Desarrollo del Proyecto de Intervención Educativa	28
6.5.	Línea de Investigación del Grupo de Investigación “Transdisciplinar Para la Transformación Social”	28
6.5.1.	Desarrollo Humano, Procesos de Aprendizaje y Ambientes Emergentes	28

7.	Resultados (preliminares, parciales o totales) y discusión	30
8.	Conclusiones y recomendaciones.....	40
9.	Referencias Bibliográficas	44
	Anexos A.....	46

1. Resumen Ejecutivo

No hay duda de que los niños, niñas, adolescentes y jóvenes están siendo bombardeados por la sociedad hipersexualizada en la cual están creciendo; esto ha llevado, según las estadísticas, a que el 80% de los adolescentes y jóvenes en todo el mundo consuman pornografía de forma habitual, trayendo como consecuencia: La adicción al consumo de este tipo de materiales, daños y afectaciones a nivel psicológico, biológico y la innegable distorsión de la conducta sexual. En los estudiantes de grado 11° de la IE José De La Vega el consumo de material pornográfico online ha generado una serie de situaciones que van desde comportamientos de tipo sexual que afectan la convivencia, hasta el bajo rendimiento académico.

El presente PIE tiene como objetivo general implementar una estrategia lúdica para prevenir el consumo de material pornográfico online por medio de la utilización de una aplicación móvil; para poder alcanzar dicho objetivo se desarrollarán tres fases las cuales son: Identificar la problemática por medio de una encuesta, proponer la utilización de la aplicación móvil Olimpia a través de charlas y por último el descargue de la aplicación móvil en los dispositivos y Tablet de los estudiantes. De esta forma se busca disminuir en la población estudiantil el consumo de este tipo de materiales y así generar en lo posible, ambientes de sana convivencia y propiciar de manera considerable una visión sana de la sexualidad en los estudiantes en quienes se ejecutará este proyecto de intervención. Los estudiantes por medio de la utilización esta aplicación móvil y al recibir charlas sobre los riesgos de exponerse a materiales pornográficos, podrán adquirir de manera divertida y lúdica toda la información necesaria para prevenir el consumo de este tipo de materiales pornográficos.

Palabras claves: afectividad, gamificación, impacto, salud, sexualidad, TIC

2. Planteamiento del Problema

La sexualidad forma parte del ser humano desde el momento en que nace y hasta que muere; es uno de los aspectos determinantes en la formación de la personalidad de cada individuo, pues de la manera como se acerque el adolescente a la sexualidad determinará en gran medida su desempeño como adulto en relación al tema sexual. En la actualidad, orientar y acompañar a los adolescentes en la formación se ha vuelto complicado, debido a que las tecnologías de la información y la comunicación han tenido gran relevancia ya que, los menores están expuestos a acceder a contenidos que podrían ser perjudiciales desde todo punto vista.

Para un niño o un adolescente es muy fácil acceder a la pornografía a través de estos medios, aún más si no están bajo la supervisión de un adulto que los pueda orientar. Se está viviendo en una sociedad hipersexualizada, es decir, todo gira alrededor del sexo y la genitalidad. La hipersexualidad en la sociedad se evidencia en los contenidos publicitarios, programas de televisión, películas y videoclips.

En el documental: ¿Cómo el porno afecta tu vida? (Vuelta, 2022), realizado por una entidad de carácter social denominada: “Dale una vuelta”, se mostraron las estadísticas del consumo de pornografía a nivel mundial y cómo afecta a las personas que consumen pornografía. Mencionan que el 80% de los adolescentes y jóvenes a nivel mundial, consume pornografía regularmente, es decir, 8 de cada 10 lo hacen de forma habitual. Este comportamiento, según los investigadores, podría traer como consecuencia: Adicción, masturbación compulsiva que a su vez podría generar en el adolescente: depresión, estrés, ansiedad, inestabilidad emocional y mente ausente.

Nuestro país no es ajeno a esta problemática ya que los adultos y en particular los adolescentes y jóvenes consumen pornografía de forma habitual sin que se les garantice la debida protección frente a las consecuencias que este tipo de material puede traerles.

En los estudiantes de grado 11° de la I. E. José De La Vega según coordinación de Convivencia (**ver anexo A**) se observan comportamientos de tipo sexual agresivo tanto en hombres como en mujeres; a visión que tienen del sexo es una visión distorsionada en la que se refleja que la pornografía ha sido la mayor fuente de información sexual. Los estudiantes manifiestan por otro lado, el consumo de pornografía como algo normal y habitual; esto se expresa en las bromas y chistes relacionados con sitios web, actores y actrices de la industria pornográfica y el envío de este tipo de materiales a través de WhatsApp y de correos electrónicos.

De acuerdo a reportes entregados por el departamento de psicología de la I.E José de la vega en las diferentes reuniones que se llevan a cabo, algunos estudiantes relacionan su bajo rendimiento académico, su falta de concentración y su falta de atención, al consumo frecuente de materiales pornográficos. Todo este tipo de situaciones es el reflejo de una sociedad que ha puesto en primer lugar en la escala de valores al sexo y que ha normalizado el consumo y la distribución de los materiales pornográficos, sin medir el alto impacto que esto pueda generar.

2.1. Formulación del Problema

Con base en el planteamiento del problema y para orientar el PIE se elaboró la siguiente pregunta: ¿Cómo diseñar una estrategia lúdica para prevenir el consumo de

material pornográfico online en los estudiantes de grado 11° de la I E José De La Vega de la ciudad de Cartagena-Bolívar?

3. Justificación

Los seres humanos y en particular los adolescentes y jóvenes, aprenden y desarrollan ciertas actitudes a través de lo que ven, absorbiendo toda la información que se les presente ya sea buena o mala; más aún en esta época de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) que proporcionan un variado contenido en la red, y que muchas veces se le da un uso inadecuado. La pornografía es un tipo de material que está al alcance de todo público, pues en varios sitios web se abren ventanas emergentes con contenido explícito; no es de extrañar que a este tipo de materiales tengan acceso los adolescentes, trayendo como consecuencia: La adicción al consumo de pornografía, afectaciones a nivel psicológico, y la distorsión de la conducta sexual.

En los estudiantes de la IE José De La Vega el consumo de material pornográfico ha generado una serie de situaciones que van desde comportamientos de tipo sexual que afectan la convivencia (**Ver anexo A**) hasta el bajo rendimiento académico. Estas incidencias que tiene la pornografía en los estudiantes, hacen necesario la implementación de este PIE para prevenir el consumo de material pornográfico en los estudiantes por medio de la utilización de la aplicación móvil Olimpia, y de esta forma tratar de disminuir en los estudiantes el consumo de este tipo de materiales, para generar gradualmente ambientes de sana convivencia y propiciar de manera considerable, una visión sana de la sexualidad. Con la implementación de este PIE se estarán aportando estrategias y herramientas para que los adolescentes y jóvenes que hacen parte de nuestras comunidades educativas y de nuestra sociedad, puedan avanzar en el alcance de sus metas y objetivos en todas las áreas de sus vidas.

4. Objetivos

4.1. Objetivo General

Implementar una estrategia lúdica para prevenir el consumo de material pornográfico online en los estudiantes de grado 11° de la I E José De La Vega de la ciudad de Cartagena-Bolívar

4.2. Objetivos Específicos

- Explorar e Identificar la problemática del consumo de pornografía online en los estudiantes.
- Diseñar el modelo de estrategia lúdica teniendo en cuenta la problemática o el nivel del grado de consumo de materiales pornográficos.
- Desarrollar la estrategia lúdica teniendo en cuenta el modelo de estrategia predeterminado o definido.

5. Aproximación al Arte

A la hora de abordar la temática relacionada con el consumo de pornografía, es importante señalar algunas investigaciones relacionadas con este tema que se han llevado a cabo a nivel internacional, nacional y local.

5.1. A Nivel Internacional

La fundación Barrié en colaboración con la Universidad de Santiago (España), ha desarrollado un estudio investigativo que lleva por nombre: *Adolescencia, Tecnología, Salud y Convivencia* (Fundacion Barrié, 2022) lo cual busca realizar un diagnóstico del uso que los adolescentes y jóvenes gallegos hacen de las Tecnologías. En la investigación se resaltan las estadísticas relacionadas con el consumo de pornografía. Esta investigación hace un gran aporte al proyecto de intervención que se está realizando, ya que ayuda en la teoría que sustenta este proyecto, en relación al mal uso que hacen los adolescentes y jóvenes de las tecnologías.

El periódico digital de España llamado el Heraldo realizó un reporte sobre cómo la pornografía erotiza la violencia contra la mujer hacía límites inimaginables. Este reporte realizado por Violeta Molina (VIOLETA MOLINA , 2020) muestra que la pornografía prioriza el placer y el poder de los hombres, frente a la insignificancia de las mujeres y que está hecha para mostrar que es el hombre quien debe recibir placer y no la mujer dentro de la relación sexual. Este estudio nos muestra la importancia de brindar a los adolescentes y jóvenes, una buena formación en lo afectivo sexual.

5.2. A Nivel Nacional

Al respecto de este tema relacionado con el consumo de pornografía en jóvenes, la Pontificia Universidad Javeriana de la Ciudad de Bogotá por medio de la facultad de

Psicología realizó un estudio sobre *pornografía y sexualidad en jóvenes*. Este ejercicio investigativo apunta a conocer la experiencia de adolescentes y jóvenes en relación con la pornografía, analizando su rol en relación a los aprendizajes que se le confiere o no a la misma, concluyendo que la pornografía es un elemento de mucha importancia en la educación sexual «informal», (Cubillos & Espinosa, 2022) este estudio contribuye notablemente al desarrollo del PIE que se está realizando, ya que muestra la problemática de la influencia de la pornografía en la visión del sexo en adolescentes y jóvenes.

Las implicaciones del consumo de pornografía en la escuela y en la familia es una realidad que aborda también este PIE ; al respecto de este tema la Universidad de la sabana en Colombia, realizó una investigación *sobre las implicaciones del consumo de pornografía en contextos escolares y familiares* (Noticias, 2022) concluyendo que las personas, especialmente los adolescentes y jóvenes, que consumen pornografía presentan cambios en la forma como se relacionan en sus diferentes contextos, especialmente en la casa y en el colegio.

5.3. A Nivel Local

En los trabajos de grado de la FULL que reposan en la biblioteca se encuentra un proyecto que lleva por título: **La página web como estrategia didáctica para sensibilizar a los adolescentes sobre el mal uso de las TIC**, elaborado por Karen Lizeth Sotelo Velásquez. Este proyecto, se plantea a partir del mal uso que los adolescentes le otorgan a las TIC y los riesgos a los que se ven expuestos. Afirma que los contenidos en la red, no tienen restricción alguna permitiendo que niños, niñas y adolescentes interactúen en sitios nocivos y no acordes para su edad. Este proyecto al igual que el PIE

que estoy realizando, busca por medio de una estrategia lúdica que los estudiantes les den un buen uso a las tecnologías y que pueden aprender sobre los riesgos a que se ven expuestos al buscar sitios en la web con alto contenido sexual.

6. Estrategia Metodológica Aplicada

Al dar una descripción de manera general del proyecto de intervención que se está desarrollando y al abordar lo relacionado con el objetivo general del presente proyecto, se puede afirmar que lo que se busca es: Implementar una estrategia lúdica para prevenir el consumo de material pornográfico online en los estudiantes de grado 11° de la I E José De La Vega de la ciudad de Cartagena-Bolívar.

Todo este proyecto de intervención educativa será desarrollado o trabajado desde una línea de investigación que se ha denominado: Desarrollo Humano, procesos de aprendizaje y ambientes emergentes.

El desarrollo humano se relaciona con la capacidad de aprender y de desarrollarse en determinados entornos; el aprendizaje puede ser concebido como un proceso activo, personal, de construcción y reconstrucción de conocimientos, de descubrimientos del sentido personal y de la significación vital que tiene ese conocimiento (Idania, 2007)

Los ambientes o aprendizajes emergentes fomentan la creatividad y la innovación, preparando a los estudiantes para el mundo actual en que se mueven. Los ambientes de aprendizajes emergentes desde un enfoque lúdico- pedagógico, facilitan la utilización de diferentes recursos educativos (físicos y tecnológicos) así como el desarrollo de actividades físicas, recreativas y motrices, sociales y académicas.

La ruta o estrategia metodológica que se utilizará en este PIE están contempladas en los objetivos específicos: Primero, llevaremos a cabo un trabajo de exploración para poder identificar la problemática del consumo de material pornográfico, este primer paso permitirá medir el grado o el nivel de consumo de este tipo de materiales por parte de los

estudiantes de grado 11°. La herramienta utilizada para poder lograr este primer objetivo específico será la realización de una encuesta.

El segundo paso consistirá en diseñar el modelo de estrategia lúdica, teniendo en cuenta el nivel del grado de consumo de materiales pornográficos. Para lograr este segundo paso u objetivo específico se les estará sugiriendo o proponiendo a los estudiantes que utilicen la aplicación móvil llamada Olimpia. Cada alumno descargará esta aplicación en sus dispositivos móviles para que así puedan tener acceso, a través del juego, a toda la información en temas relacionados con la afectividad y la sexualidad,

El tercer objetivo específico consiste en el desarrollo de la estrategia, es decir, en el descargue de la aplicación móvil llamada Olimpia en los dispositivos que utilizan los estudiantes. Para lograr este tercer objetivo los estudiantes deben buscar en su dispositivo la aplicación **Play Store** y proceder a descargar la aplicación **Olimpia**. Con los temas contenidos en esta aplicación se busca sensibilizar a los estudiantes sobre la importancia de una sexualidad sana y desde la igualdad.

Con la puesta en marcha de estos tres objetivos específicos alcanzaremos el cumplimiento del objetivo general. Utilizando la encuesta como herramienta para identificar la problemática, con el diseño de la estrategia lúdica que se relaciona con sugerir el descargue de la aplicación móvil en cada dispositivo y con la aplicación ya descargada en todos los dispositivos.

La problemática del consumo de pornografía en adolescentes y jóvenes es el tema que se aborda en este proyecto de intervención, ya que las estadísticas y los estudios que se han llevado a cabo relacionados con este tema, arrojan unos resultados estremecedores. La facilidad para acceder a internet y la disponibilidad del teléfono móvil, de Tablet y

demás equipos y dispositivos electrónicos ha revolucionado verdaderamente el consumo de pornografía en adolescentes y jóvenes.

Casi 7 de cada 10 adolescente consume material pornográfico y la edad promedio para tener contacto con la pornografía por primera vez es a los 12 años. Los estudios de consumo de pornografía en adolescentes muestran también que más de la mitad de los y las adolescentes que miran pornografía, toman como única fuente de información sexual este tipo de material pornográfico para replicarlos en sus propias prácticas sexuales. (children, 2020) Es precisamente la situación antes mencionada lo que conlleva a la realización de este proyecto de intervención, para prevenir y disminuir el consumo de pornografía en los estudiantes e informar a los adolescentes y jóvenes de grado 11° de la IE José de la Vega, sobre los riesgos a que se ven expuestos cuando de manera libre y espontánea deciden encontrar en la pornografía una opción de entretenimiento, diversión y de placer.

6.1. Población y Contexto

La IE José de la Vega es una institución educativa mixta de carácter oficial que está ubicada en la ciudad de Cartagena- Bolívar, en el Barrio Torices Sector Santa Rita Calle 17 # 52-53.

Esta institución Educativa fue fundada el 22 de febrero de 1958; atiende a los siguientes grados: Preescolar, Básica primaria, Básica Secundaria y Media Académica.

Las jornadas en las que desarrolla las actividades educativas con los estudiantes son las siguientes: Mañana, tarde y noche.

En un 90% los estudiantes que hacen parte de esta institución educativa están ubicados entre los estratos 1 y 2 es decir, en zonas marginadas las cuales han sido

denominadas, desde el punto de vista social, como Zona Roja y de difícil acceso por su peligrosidad y violencia, y en donde se presentan conflictos entre pandillas existiendo lo que se ha conocido como “fronteras invisibles.

Estos jóvenes que hacen parte de las pandillas son llamados “jóvenes en alto riesgo”. Este fenómeno de pandillas dentro de la institución educativa ha venido tomando mucha fuerza a pesar de que se están realizando actividades en lo relacionado con la convivencia y la resolución de conflictos.

Otro aspecto que es importante resaltar en la IE José De La Vega es lo relacionado con el embarazo en adolescentes; teniendo en cuenta los reportes entregados por el departamento de bienestar institucional, en grado 11°, de lo que va corrido del año, se han presentado 10 casos de estudiantes en estado de embarazo.

Las actividades económicas que llevan a cabo estas comunidades ubicadas alrededor de la IE José de la vega, se caracterizan por la informalidad.

En lo relacionado con el rendimiento académico los estudiantes en su 90%, dentro de la escala cualitativa, solamente alcanzan un desempeño básico obteniendo un porcentaje de logros del 60 al 7.9 %; solamente el resto alcanzan logros del 8.0 al 100 %.

El 80% de los estudiantes de grado 11° en quienes se realizará o se aplicará este proyecto de intervención muestran un tipo de comportamiento que afecta la convivencia y el buen desarrollo de las actividades dentro de la institución. Este tipo de comportamiento tiene que ver con agresiones físicas, agresiones sexuales debido al consumo de materiales pornográficos y en algunos casos el consumo de sustancias psicoactivas.

Desde lo académico el 70 % presenta niveles básicos en los aspectos cognitivo, procedimental y actitudinal.



Figura 1. La IE José de la Vega
Fuente: Elaboración propia, 2023

6.2. Ruta Metodológica: Fases

El objetivo general de este proyecto de intervención educativa consiste en Implementar una estrategia lúdica para prevenir el consumo de material pornográfico online en los estudiantes de grado 11° de la I E José De La Vega de la ciudad de Cartagena-Bolívar.

Para poder lograr o alcanzar este objetivo general se elaborarán unas actividades específicas o se darán unos pasos o fases, para poder lograr llegar a la meta que se ha trazado.

6.2.1. Objetivo Específico 1 = Fase 1

CUESTIONARIO DE ACTITUD HACIA LA PORNOGRAFÍA				
Fecha _____		Sexo: _____	Edad _____	
INSTRUCCIONES: No hay respuestas correctas ni incorrectas. Conteste de la manera más sincera, marcando una (X) en frente de cada pregunta, dependiendo si su respuesta es SI o NO . Recuerde que los resultados obtenidos son totalmente anónimos e intransferibles.				
ESCRIBA (X) EN LA CASILLA SI O NO		SI	NO	NO APLICA
1	¿Alguna vez ha visto videos pornográficos?			
2	¿Ves pornografía por lo menos una vez por semana?			
3	¿La última vez que viste pornografía fue hace más de un mes?			
4	¿Has visto pornografía por medio de tu celular?			
5	¿Ves pornografía cuando estas en su casa?			
6	¿A tu WhatsApp te envían videos pornográficos?			
7	¿Miras pornografía cuando estas en el colegio?			
8	¿la pornografía que has visto impide que te concentres en clases?			
9	¿Algunas veces te masturbas cuando ves pornografía?			
10	¿algunas veces sientes que no puedes controlar el deseo de mirar pornografía?			
11	Sientes que la pornografía influye en tu forma de tener sexo con tu pareja, es decir, lo que ves en la pornografía lo aplicas en tus relaciones sexuales			

Figura 2. Modelo de encuesta utilizado en la fase 1

Fuente: Elaboración propia, 2023

Explorar e identificar la problemática del consumo de pornografía online en los estudiantes. En esta fase se llevarán a cabo encuestas cerradas relacionadas con el consumo de materiales pornográficos o la actitud de los estudiantes hacia la pornografía; según EUROINNOVA, una encuesta cerrada se define como el tipo de encuesta donde el encuestado debe elegir entre un conjunto de respuestas, como el clásico “sí y no” o, entre una lista de opciones múltiples. La **estructura** es muy simple y fácil de llenar, ya que su propósito es obtener resultados. Estas **respuestas** tienen la virtud de ser sencillas y fáciles de totalizar y cuantificar para obtener datos estadísticos sin importar el ámbito al que se aplique, sea un formulario médico, preguntas **sociales** o una votación. (EUROINNOVA, 2020) Por medio de esta encuesta a los estudiantes de grado 11° de la IE José de la Vega ,

se logrará identificar el grado de consumo de pornografía por parte de los estudiantes y realizar de esta forma un análisis estadístico del consumo de pornografía en estos estudiantes, para luego pasar a la otra etapa o al otro paso del proyecto de intervención.

Tabla 1

[Estudiantes realizando encuesta]



Fuente: Elaboración propia, 2023

Luego de haber realizado esta fase de exploración e identificación de la problemática del consumo de pornografía en los estudiantes, se analizaron los resultados los cuales arrojaron los siguientes datos:

1. De los 129 estudiantes encuestados 122 consumen pornografía
2. De los 129 estudiantes encuestados 29 consumen porno, por lo menos una vez por semana
3. De los 129 estudiantes encuestados 85 utilizan el celular como medio para mirar pornografía
4. De los 129 estudiantes encuestados 42 utilizan el porno para masturbarse

5. De los 129 estudiantes encuestados 25 sienten que no pueden controlar el deseo de mirar pornografía.
6. De los 129 estudiantes encuestados 24 lo que ven en el porno lo ponen en práctica en sus relaciones sexuales

6.2.2. *Objetivo Específico 2 = Fase 2*

Diseñar el modelo de estrategia lúdica teniendo en cuenta la problemática o el nivel del grado de consumo de materiales pornográficos. En esta fase se elaborará la estrategia lúdica que se cree que ayudará a prevenir y disminuir, de alguna manera, el consumo de material pornográfico en los estudiantes de grado 11° de la IE José de la Vega. La estrategia consiste en proponer o sugerir la utilización de una aplicación móvil llamada OLIMPIA¹, para que cada estudiante pueda descargarla en el dispositivo que utiliza y de esta forma pueda disfrutar de todos los contenidos que se encuentran disponibles en esta divertida aplicación que aborda una variedad de temas formativos y educativos relacionados con la afectividad y la sexualidad. Con los temas contenidos en esta aplicación se busca sensibilizar a los estudiantes sobre la importancia de una sexualidad sana y desde la igualdad. Al interior de la aplicación móvil el estudiante, a través del juego, podrá aprender temas relacionados con la sexualidad y la afectividad.

Por otro lado, por medio de las charlas o conversatorios que se desarrollen con los estudiantes, se les informará sobre cuáles son los riesgos de consumir materiales pornográficos y de qué manera este comportamiento podría afectar algunas dimensiones que conforman al ser humano.

¹ <https://www.youtube.com/watch?v=hIKDibhj3qc>

Tabla 2.

[Proponiendo la utilización de la aplicación móvil OLIMPIA]



Fuente: Elaboración propia, 2023.



Figura 3. Imagen de la aplicación OLIMPIA

Fuente: <https://web.facebook.com/watch/?v=462298702396088>

6.2.3. *Objetivo Específico 3 = Fase 3*

Desarrollar la estrategia lúdica teniendo en cuenta el modelo de estrategia predeterminado o definido. Esta fase consiste en descargar la aplicación móvil OLIMPIA² en los dispositivos que usan los estudiantes de grado 11° de la IE José de la vega. Los alumnos al descargar la aplicación en sus dispositivos podrán obtener toda la información relacionada con temas como la afectividad y la sexualidad.

La App OLIMPIA es una aplicación móvil gratuita que ayudará a los estudiantes, a través de diferentes juegos, a construir una visión integral de la sexualidad: Sana, diversa, placentera y responsable, que incluye no solo el conocimiento de sus cuerpos, sino también el mundo de los pensamientos y las conductas relacionadas con la sexualidad.

Olimpia es una App diseñada para adolescentes a partir de 13-14 años. El objetivo es que el joven aprenda de una forma lúdica y divertida sobre un asunto muy serio: la sexualidad humana. Es una herramienta que pretende ayudar a la juventud a aprender sobre sexualidad reduciendo las resistencias que se generan en este tema que sigue siendo tabú y lo hace de una manera más ajustada a sus intereses y con un enfoque de igualdad y comprensión de la diversidad.

Cada prueba o juego muestra una mirada integral de la sexualidad y ofrece una visión desde el punto de vista de la salud, la igualdad, la diversidad, la responsabilidad, el placer femenino y el masculino.

Olimpia es mucho más que un juego de educación sexual es una herramienta para fomentar los valores necesarios para desarrollar una sexualidad sana, diversa, responsable

² <https://www.youtube.com/watch?v=ZzMvCwt0c20>

y placentera entre nuestras y nuestros jóvenes. Incide en el desarrollo del conocimiento del propio cuerpo y sus ciclos vitales, su desarrollo evolutivo, la autoestima y la propia identidad, promueve la responsabilidad, el placer y la salud y promueve la construcción de relaciones interpersonales sanas, respetuosas, responsables, igualitarias, así como la prevención de la violencia sexual y de pareja.

Esta Aplicación móvil Olimpia ayuda, orienta y previene a los jóvenes en temas relacionados con: infecciones de transmisión sexual, Embarazos no deseados, violencia sexual y Pornografía.

Olimpia es una App pensada para ser utilizada como una herramienta educativa con una metodología pedagógica e interactiva. Diversas investigaciones psicopedagógicas demuestran que las personas tenemos una tendencia natural al aprendizaje desde la diversión y lo lúdico. Desde que nacemos se nos estimula a través de juegos educativos para que vayamos aprendiendo y adquiriendo determinadas habilidades de una forma natural.

La utilización del juego para la educación sexual posibilita que, desde una postura crítica, participativa y abierta, los y las participantes aborden sus miedos, prejuicios e inhibiciones.

Por ello se hace imprescindible crear herramientas que atraigan la atención del alumnado en el aula. Cuando el contenido teórico fomenta el interés y facilita un aprendizaje significativo, es más fácil que los chicos y las chicas lo integren en sus vidas

Esta App OLIMPIA es una aplicación móvil que se diseñó para fomentar la educación afectivo- sexual sana. Este proyecto de educación sexual- afectiva está basado

y desarrollado desde una base científica, pedagógica y didáctica, en donde el juego es utilizado como una herramienta lúdica para el aprendizaje.

Teniendo en cuenta que muchos adolescentes acceden a la pornografía con el fin de aprender de ella todo lo relacionado con el sexo, por medio de esta APP se brinda información y educación en materia sexual- afectiva por medio del juego.

A través de esta aplicación los estudiantes podrán tener acceso a temas de tipo sexual- afectivo y poder así adquirir las bases para una sexualidad sana y libre de la visión del sexo que ofrece la pornografía.

La APP móvil estará distribuida de la siguiente forma: tendrá una presentación llamativa en donde invite y motive a los estudiantes a conocer todo sobre la sexualidad a través del juego. Luego aparecerá un título que dirá: Sexualidad. Luego de este título aparecerá una invitación que dirá: ¡Dale Clic y comienza el juego!

Posterior mente, pasando a otro nivel, aparecerán subtítulos con diversos temas como: ¿Qué nos aporta la sexualidad? En esta estación aparecerá un contenido para enseñar y luego juegos para afirmar el conocimiento adquirido (sopas de letras, etc. Los subtítulos estarán relacionados con los siguientes temas: conoce tu cuerpo, género, diversidad, amor, placer, violencia sexual.

Los estudiantes jugarán de la siguiente forma: deben descargar la aplicación en su móvil y luego ir accediendo a las diferentes estaciones en donde encontrarán diferentes temas y juegos relacionados con la sexualidad y afectividad.

Tabla 3

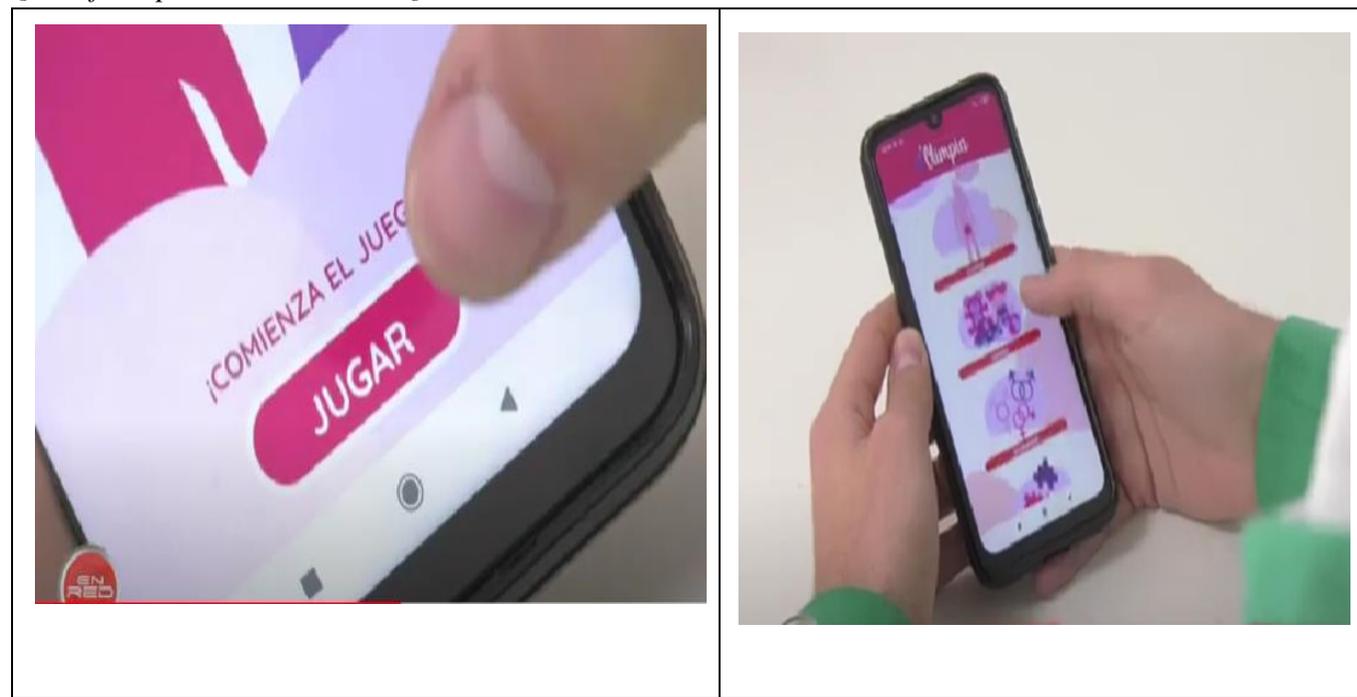
[Estudiantes con la Aplicación Olimpia descargada en sus Móviles]



Fuente: Elaboración propia, 2023

Tabla 4

[Interfaz Aplicación OLIMPIA]



Fuente: tomada de <https://www.youtube.com/watch?v=ZzMvCwt0c20>

6.3. Técnicas o Instrumentos

Tabla 5

[Técnicas e instrumentos de recolección de datos]

OBJETIVO ESPECIFICO	FASE	TECNICA O INSTRUMENTO
Explorar e Identificar la problemática del consumo de pornografía online en los estudiantes.	Fase de identificación del consumo de pornografía en los estudiantes, en donde se obtendrán algunos datos estadísticos y grado de consumo.	Encuesta cerrada
Diseñar el modelo de estrategia lúdica teniendo en cuenta la problemática o el nivel del grado de consumo de materiales pornográficos.	Fase de diseño de estrategia lúdica y de preparación de material para prevenir y mitigar el consumo de material pornográfico en los estudiantes	App móvil Olimpia Conversatorio
Desarrollar la estrategia lúdica teniendo en cuenta el modelo de estrategia predeterminado o definido.	Fase de ejecución que consiste en proponer el uso y descargue de la aplicación móvil APP OLIMPIA en los dispositivos utilizados por los estudiantes de grado 11 y desarrollar con ellos las charlas o conversatorios sobre los riesgos de consumir pornografía	Descargue de la aplicación móvil en los dispositivos móviles de los estudiantes. Socialización de la temática de la pornografía

Fuente: Elaboración propia, 2023

6.4. Tiempo Estimado Para el Desarrollo del Proyecto de Intervención Educativa

Tabla 6

[Cronograma de actividades]

	FASE/ ACTIVIDAD	TIEMPO DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO									
		MES 1	MES 2	MES 3	MES 4	MES 5	MES 6	MES 7	MES 8	MES 9	MES 10
1	Fase de exploración e identificación de la problemática de consumo de material pornográfico	X	X								
2	Fase de diseño de estrategia			X	X						
3	Fase de ejecución					X	X	X	X		
4	Fase de análisis de datos o de resultados									X	
5	Fase de presentación de informe de la intervención										X

Fuente: *Elaboración propia, 2023*

6.5. Línea de Investigación del Grupo de Investigación “Transdisciplinar Para la Transformación Social”

6.5.1. Desarrollo Humano, Procesos de Aprendizaje y Ambientes Emergentes

La presente Propuesta de Intervención Pedagógica (PIE) se acoge al grupo de investigación: “Desarrollo humano, procesos de aprendizaje y ambientes emergentes”

puesto que este se encarga de comprender el desarrollo humano desde las dinámicas de los procesos de aprendizaje de los sujetos en las diversas formas de interacción en ambientes emergentes.

Según la revista Iberoamericana de educación en su estudio sobre aprendizaje y desarrollo humano (Nieves, 2007) afirma que el desarrollo humano se centra en el progreso de la vida y el bienestar humano; además el desarrollo humano también se relaciona estrechamente con el fortalecimiento de determinadas capacidades que tienen que ver con lo que una persona puede ser y realizar en su vida.

En esto es precisamente en donde se centra este PIE, ya que el ideal a la hora desarrollarlo es la búsqueda del progreso de la vida y del bienestar del ser humano sobre todo en la dimensión sexual, ya que esta dimensión está presente desde su nacimiento hasta su vejez.

7. Resultados (preliminares, parciales o totales) y discusión

Para efectos de presentar los resultados de las actividades o fases propuestas en la estrategia metodológica que se aplicó en este PIE, de manera ordenada, sistemática y que permita que se pueda comprender, de alguna manera, el resultado parcial alcanzado en este proyecto, analizaremos cada una de las fases desarrolladas dentro de la estrategia metodológica.

En las tres fases ejecutadas se observarán los resultados arrojados, subrayando los aspectos más importantes en cada fase.

Nuestro objetivo principal consistía básicamente en implementar una estrategia lúdica para prevenir el consumo de material pornográfico online en los estudiantes de grado 11° de la I E José De La Vega de la ciudad de Cartagena-Bolívar. Para alcanzar dicho objetivo se pusieron en marcha tres actividades o fases las cuales se muestran en su orden a continuación:

En primer lugar, debíamos identificar los niveles o el grado de consumo de pornografía online en los estudiantes; para tal fin, el instrumento que se utilizó fue una encuesta; dicha encuesta contenía 11 preguntas que, al responder “SI o NO”, nos arrojarían como resultado, el nivel de consumo de pornografía online por parte de los estudiantes.

Se escogieron a 129 alumnos de los grados 11° para la realización de la encuesta.

Las preguntas fueron las siguientes:

1. ¿Alguna vez ha visto videos pornográficos?
2. ¿ves pornografía por lo menos una vez por semana?
3. ¿La última vez que viste porno fue hace más de un mes?
4. ¿Has visto pornografía por medio de tu celular?

5. ¿Ves porno cuando estás en tu casa?
6. ¿A tu WhatsApp te envían videos porno?
7. ¿Miras pornografía cuando estas en el colegio?
8. ¿Crees que la pornografía te impide concentrarte en clases?
9. ¿La mayoría de las veces que ves porno te masturbas?
10. ¿Algunas veces sientes que no puedes controlar el deseo de mirar porno?
11. ¿Sientes que la pornografía influye en tu forma de tener sexo con tu pareja, es decir, lo que ves en la pornografía lo aplicas en tus relaciones sexuales?

Luego de haber realizado esta fase de exploración e identificación de la problemática del consumo de pornografía en 129 estudiantes de grado 11°, por medio de una encuesta, se analizaron los resultados los cuales arrojaron los siguientes datos:

- A. De los 129 estudiantes encuestados 122 consumen pornografía
- B. De los 129 estudiantes encuestados 29 consumen porno, por lo menos una vez por semana
- C. De los 129 estudiantes encuestados 85 utilizan el celular como medio para mirar pornografía
- D. De los 129 estudiantes encuestados 42 utilizan el porno para masturbarse
- E. De los 129 estudiantes encuestados 25 sienten que no pueden controlar el deseo de mirar pornografía.
- F. De los 129 estudiantes encuestados 24 lo que ven en el porno lo ponen en práctica en sus relaciones sexuales

Para comprender los resultados anteriormente señalados de manera más clara, realizaremos una gráfica en donde observaremos los porcentajes o los niveles de

consumo de pornografía en los estudiantes, teniendo en cuenta las preguntas más importantes.

Tabla 7

[Resultado de las encuestas]

Estudiantes encuestados		129	
Nº	Preguntas	Resultados	Porcentajes
1	Consumen Pornografía	122	94,57%
2	Consumen Porno al menos una vez por semana	29	22,48%
3	Utilizan el celular para mirar pornografía	85	65,89%
4	Utilizan el porno para masturbarse	42	32,56%
5	No pueden controlar el deseo de mirar pornografía	25	19,38%
6	Practican lo visto del porno en sus relaciones sexuales	24	18,60%

Fuente: Elaboración propia, 2023

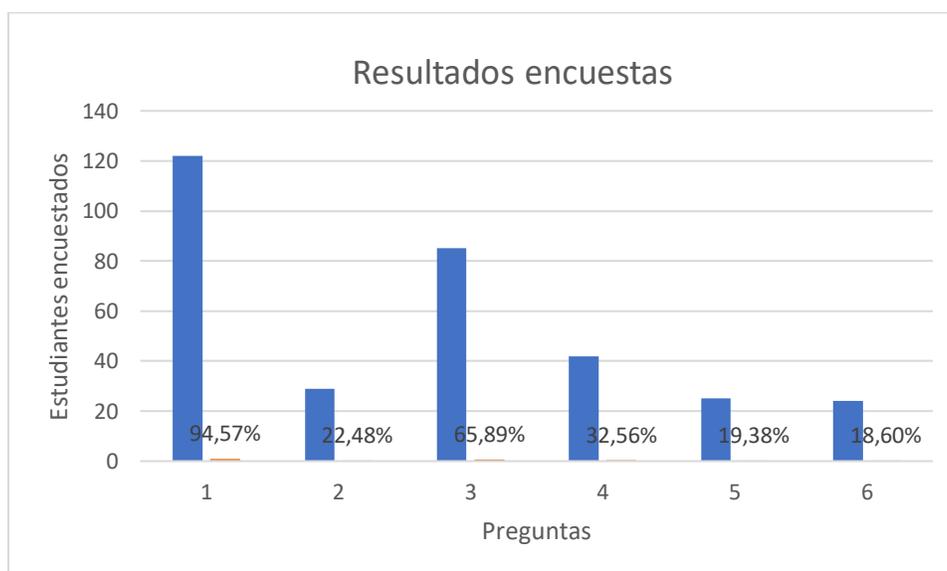


Figura 4. Grafica de resultados.
Fuente: Elaboración propia, 2023

Los resultados que se obtuvieron al aplicar esta técnica de la encuesta en esta primera fase, dejan ver la necesidad de la realización de este proyecto de intervención para prevenir a los estudiantes de los posibles riesgos a que se verán expuestos a la hora de consumir este tipo de materiales pornográficos.

Al hablar de los niveles de consumo de pornografía identificados en esta fase 1, se observa en la gráfica que un 94.57 % de los estudiantes encuestados miran porno. Esto deja ver la necesidad de realizar este PIE para sensibilizar a los estudiantes en cuanto a los efectos que podría causar el porno en algunas dimensiones que conforman a ser humano. Los resultados también muestran que el 22.48 % de los estudiantes consumen pornografía por lo menos una vez por semana, mostrando así la inclinación de los jóvenes a este tipo de materiales. El 65.89 % de los estudiantes utilizan su celular para mirar porno; esto nos habla del fácil acceso que tienen los jóvenes a la pornografía y de la utilización que les dan a sus dispositivos. Por otro lado, un 19.38 % de los estudiantes no pueden controlar el deseo de mirar pornografía; este tipo de comportamiento muestra lo adictivo que puede llegar a ser la pornografía.

Por último, se muestra en la gráfica que el 18.60 % de los estudiantes, lo que ven en la pornografía lo ponen en práctica en sus relaciones sexuales; este tipo de conducta da cuenta de que los estudiantes toman a la pornografía como un educador sexual.

En esta fase 1 con la aplicación del instrumento de la encuesta, se logró el objetivo que consistía en identificar la problemática o el nivel de grado de consumo de material pornográfico en los estudiantes.

La segunda ruta utilizada para lograr el objetivo general de este PIE consistía en que, una vez conocidos los resultados de la aplicación de la encuesta, entonces se debía

diseñar un modelo de estrategia lúdica teniendo en cuenta la problemática o el nivel del grado de consumo de materiales pornográficos.

La estrategia consistió en proponer o sugerir a los estudiantes que utilizaran la aplicación móvil llamada OLIMPIA, para que cada uno de ellos pudiera descargarla en sus dispositivos y de esta forma poder disfrutar de todos los contenidos que se encontraban disponibles en esa divertida aplicación, que contiene una variedad de temas formativos y educativos relacionados con la afectividad y la sexualidad.

Al interior de esta aplicación móvil el estudiante, a través del juego, lograría aprender temas sobre el verdadero significado de la sexualidad de una visión psicológica.

En esta segunda ruta los estudiantes se mostraron muy receptivos y abiertos a la hora de aceptar la propuesta de descargar la aplicación móvil OLIMPIA en sus dispositivos móviles. Manifestaron mucha emoción ya que habían entendido que era por medio del juego que se adentrarían en este mundo de la afectividad y de la sexualidad el cual les ofrecía la aplicación OLIMPIA.

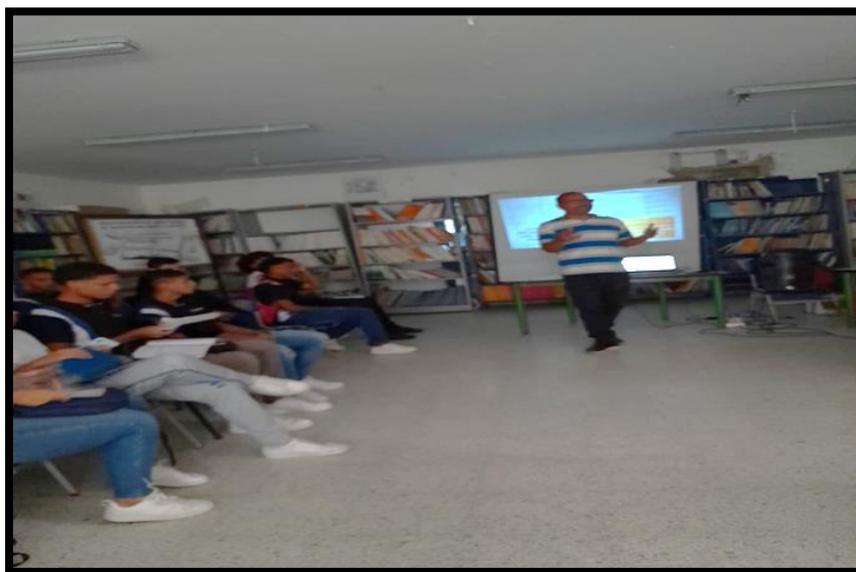


Figura 5. Proponiendo la utilización de la aplicación móvil OLIMPIA

Fuente: Elaboración propia, 2023

Diversas investigaciones psicopedagógicas (Universia, 2016) demuestran que las personas tenemos una tendencia natural al aprendizaje desde la diversión y lo lúdico. Desde que nacemos se nos estimula a través de juegos educativos para que vayamos aprendiendo y adquiriendo determinadas habilidades de una forma natural.

En esta segunda fase por lo tanto se logró que los estudiantes aceptaran descargar la aplicación móvil OLIMPIA en sus Tablet y dispositivos, cumpliendo así con el objetivo propuesto, avanzando entonces hacia la tercera fase de la estrategia metodológica que consistía en que todos los estudiantes pudieran tener descargada la aplicación en sus equipos electrónicos.

En la tercera y última fase de esta estrategia metodológica, cada estudiante descargó la aplicación móvil OLIMPIA en su dispositivo. Los alumnos al descargar la aplicación en sus dispositivos pudieron obtener toda la información relacionada con temas como la afectividad y la sexualidad.

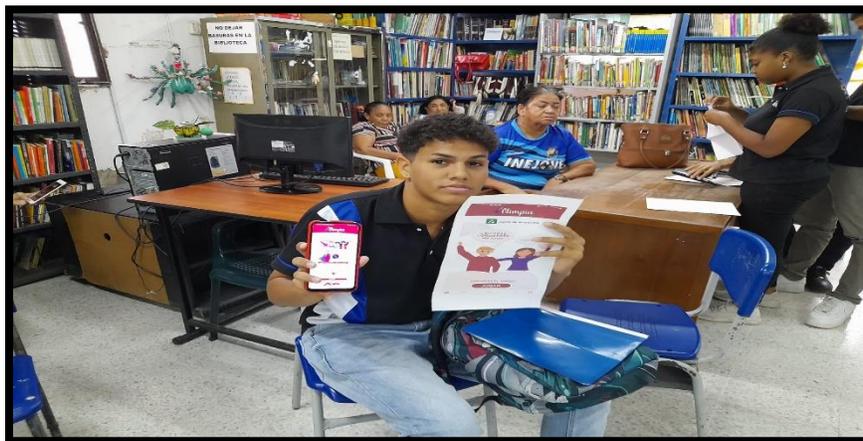


Figura 6. La APP OLIMPIA en los equipos móviles de los estudiantes
Fuente: Elaboración propia, 2023

El objetivo era claro: Ayudar a los estudiantes, a través de los diferentes juegos que contiene esta Aplicación, a construir una visión integral de la sexualidad: una sexualidad Sana, diversa, placentera y responsable, que incluya no solo el conocimiento de sus cuerpos, sino también el conocimiento del mundo de los pensamientos y las conductas relacionadas con la sexualidad.

El descargue de la Aplicación Móvil Olimpia en los dispositivos de los alumnos, constituye el desarrollo de la estrategia lúdica de nuestro PIE.

Con estas fases desarrolladas alcanzamos a diseñar la estrategia lúdica que nos ayudó a obtener los resultados parciales en este proyecto de intervención educativa. Estos resultados parciales se evidencian en el hecho de que se pudo verificar la necesidad de aplicar este PIE, ya que, por medio de la encuesta desarrollada en la primera fase, se obtuvieron los niveles y porcentajes de consumo de pornografía.

A la pregunta problema: ¿Cómo diseñar una estrategia lúdica para prevenir el consumo de material pornográfico online en los estudiantes de grado 11° de la I E José De La Vega de la ciudad de Cartagena-Bolívar? Solo se le dará una respuesta completa, cuando se apliquen las encuestas a los estudiantes para observar y analizar el nivel y el impacto que produjo en ellos la utilización de la aplicación móvil OLIMPIA.

Este proyecto se derivó de la importancia de la utilización de la Aplicación móvil Olimpia. La App Olimpia es una app de educación afectivo- sexual con un enfoque integral y divertido

El objetivo de la creación de esta App es informar, formar y educar a los adolescentes de una forma lúdica, respetuosa y sin complejos, para que, llegado el

momento, puedan vivir su sexualidad plenamente desde la salud, la responsabilidad, la confianza, la autoestima y el conocimiento de su propio cuerpo.

La sexualidad es una dimensión del ser humano que nos acompaña a lo largo de toda nuestra vida y que bien entendida, bien tratada y bien fomentada facilita los afectos, la empatía, la felicidad y el placer.

La sexualidad no tiene género. Todas y todos tenemos derecho a una educación afectivo-sexual que ponga en pie valores como la igualdad, el respeto, la tolerancia y la generosidad y que, desde la salud y un adecuado enfoque de género, evite situaciones que inicien o favorezcan relaciones tóxicas y/o violencia sexual.

El Instituto Andaluz de la Mujer ha puesto en marcha este proyecto denominado Olimpia que consiste en una app afectivo-sexual para móviles y tabletas que va acompañada de una guía didáctica para el profesorado y que va a permitir, desde las aulas (pero también desde el ámbito familiar) informar, formar y educar a nuestras y nuestros adolescentes de una forma lúdica, respetuosa y sin complejos, para que, llegado el momento, puedan vivir su sexualidad plenamente desde la salud, la responsabilidad, la confianza, la autoestima y el conocimiento de su propio cuerpo.

El Instituto Andaluz de la Mujer cuya directora es Laura Fernández Rubio es un organismo adscrito a la Consejería de Igualdad, Políticas Sociales y Conciliación para la promoción de la igualdad de género. Creado en 1989 fue uno de los primeros organismos de igualdad de ámbito autonómico en España.

¿Quién es Olimpia? El nombre de Olimpia se eligió en honor a Olympe de Gauges, (francesa) nace 1748- a 1793 una de las precursoras del feminismo. Prolífica escritora de obras de teatro, de novelas y de manuscritos de contenido político. Dirigió el periódico

“L'Impatient” y publicó numerosos panfletos y artículos por los derechos de las personas no representadas por el poder. Olympe luchó por la igualdad, contra la esclavitud y a favor de los derechos de las mujeres. Olympe pretendía visibilizar la condición de la esclavitud negra. Esto le supuso un enfrentamiento con la corte versallesca, donde el comercio colonial suponía más del 50% de los ingresos y por ello acabó en la prisión Parisina de La Bastilla. Pero gracias a sus influencias consiguió salir y continuó con su trayectoria abolicionista. Defendió la igualdad entre mujeres y hombres en todos los aspectos de la vida, incluyendo el derecho al voto, el acceso al trabajo público, a la vida política, el derecho a poseer y controlar propiedades, a formar parte del ejército, a la educación y a la igualdad de poder en el ámbito familiar y eclesiástico. Abogó por la supresión del matrimonio y la instauración del divorcio, por el reconocimiento de la infancia y de las niñas y niños nacidos fuera del matrimonio, también propuso un contrato anual renovable a firmar por los cónyuges. En 1791, en respuesta a la Declaración de Derechos del Hombre y del Ciudadano de 1789, redactó la Declaración de los Derechos de la Mujer y de la Ciudadana. Su máxima era: “Si la mujer puede subir al cadalso, también se le debería reconocer el derecho de poder subir a la Tribuna”. Su ideología revolucionaria, el enfrentamiento con Robespierre y la purga que siguió a la Revolución Francesa, la llevó a la guillotina el 3 de noviembre de 1793.

Olimpia es mucho más que un juego de educación sexual es una herramienta para fomentar los valores necesarios para desarrollar una sexualidad sana, diversa, responsable y placentera entre nuestras y nuestros jóvenes. Incide en el desarrollo del conocimiento del propio cuerpo y sus ciclos vitales, su desarrollo evolutivo, la autoestima y la propia identidad, promueve la responsabilidad, el placer y la salud y promueve la construcción

de relaciones interpersonales sanas, respetuosas, responsables, igualitarias, así como la prevención de la violencia sexual y de pareja. La juventud demanda saber sobre todos los aspectos sobre los que siente curiosidad. Si no cubrimos esta necesidad en casa o en el aula, la tratarán de cubrir fuera. Las leyes siempre van por detrás de las necesidades sociales, pero muchas veces se articulan para cubrir estas necesidades.

Por otro lado, la App Olimpia está compuesta por 10 juegos diferentes, a través de los cuales aprender sobre relaciones afectivo-sexuales, como si fuera una pequeña olimpiada personal para aprender jugando. La palabra Olimpiada procede del griego “Olimpia” que era el nombre de una de las ciudades más importantes de la Antigua Grecia, lugar donde se celebraban estos juegos cada 4 años. Tan importante eran las Olimpiadas que incluso al celebrarse se establecía un tiempo de paz, al igual que pretendemos a través de esta App y sus contenidos que fomentan valores de respeto, confianza y seguridad. En honor a todos estos valores, nuestra App se llama OLIMPIA, para sexeducar desde la igualdad y los afectos.

Los temas y las categorías abordadas en la App Olimpia son los siguientes: ¿Qué nos aporta la sexualidad?, el tema de la diversidad, el placer, Violencia sexual, el cuerpo, métodos anticonceptivos, ITS, género, Amor y ciclo menstrual.

8. Conclusiones y recomendaciones

Es importante señalar que en este proyecto de intervención educativa solamente se logró un resultado parcial del objetivo general de dicho proyecto, ya que, por diferentes situaciones, no se pudieron realizar las encuestas a los estudiantes que dieran cuenta del impacto que produjo en ellos el hecho de apropiarse de los contenidos relacionados con la sexualidad y la afectividad, cuyos temas se encontraban explicados y desarrollados en la aplicación Olimpia,

Nuestro objetivo general consistía en diseñar una estrategia lúdica para prevenir el consumo de materiales pornográficos online en los estudiantes de la IE José De La Vega.

Con el proyecto se alcanzaron a diseñar las estrategias lúdicas y además se pudieron medir los niveles de consumo de material pornográfico en los estudiantes. Mostrando de esta forma la problemática real en cuanto al nivel y grado de consumo de pornografía.

A la pregunta entonces: ¿Cómo diseñar una estrategia lúdica para prevenir el consumo de materiales pornográficos online en los estudiantes de grado 11° de la IE José De La Vega de la ciudad de Cartagena-Bolívar? Se le dio una respuesta parcial, ya que, aunque se cumplieron los objetivos específicos, sin embargo, no se pudo evidenciar el grado de prevención y de sensibilización por parte de los estudiantes en relación a la disminución del consumo de material pornográfico online.

Con la realización de la primera fase o del primer objetivo específico, se logró identificar la problemática, justificando así la necesidad de dicho proyecto de intervención educativa en la IE José de la Vega.

Llama la atención que el 18.60 % de los estudiantes encuestados, lo que ve en la pornografía lo aplica en las relaciones sexuales que tiene con su pareja. Este tipo de

comportamiento muestra que los jóvenes tienen como educador sexual a la pornografía, dejando de lado la educación sexual que deben recibir en la casa y en la escuela.

El aporte que hace este proyecto tiene que ver con mostrar a los jóvenes que la pornografía es el peor educador sexual, ya que ella solo tiene dos fines; el primero es excitar al que la ve, mostrando material audiovisual que enseña explícitamente contenido con actividad sexual de toda índole; y el segundo fin de la pornografía es netamente comercial.

En la pornografía se distorsiona la visión natural del sexo; ella muestra como bueno y natural la zoofilia, la violencia sexual y el sexo con niños entre otros.

Es triste que sea la pornografía quien ocupe el lugar de los padres y de la escuela a la hora de enseñar sobre sexualidad.

Es la pornografía quien enseña que el amor y los sentimientos no importan a la hora de una relación sexual. Ella muestra como algo normal el hecho de golpear a una mujer mientras se tiene relaciones sexuales con ella.

En la pornografía se enseña a desvalorizar al ser humano; el porno hace que los seres humanos sean vistos como simples objetos sexuales, como trozos de carne y como animales que solo viven para el sexo.

Este es el aporte que intenta hacer este proyecto a nuestra sociedad, especialmente a los adolescentes y jóvenes.

Por otro lado, este proyecto es un llamado de alerta a todos aquellos que hacemos parte de la educación: Docentes, Directivos y todo el cuerpo administrativo. Es hora de brindar verdaderamente una educación integral a los jóvenes que hacen parte de nuestras instituciones educativas. Por lo tanto, se requiere que en los contenidos programáticos de

las asignaturas de ética y religión se incluyan el tema de la pornografía y los riesgos que podría traer consigo el hecho de exponerse a este tipo de materiales.

Los seres humanos y en particular los adolescentes y jóvenes, aprenden y desarrollan ciertas actitudes a través de lo que ven, absorbiendo toda la información que se les presente ya sea buena o mala; más aún en esta época de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) que proporcionan un variado contenido en la red, y que muchas veces se le da un uso inadecuado. La pornografía es un tipo de material que está al alcance de todo público, pues en varios sitios web se abren ventanas emergentes con contenido explícito; no es de extrañar que a este tipo de materiales tengan acceso los adolescentes, trayendo como consecuencia: La adicción al consumo de pornografía, afectaciones a nivel psicológico, y la distorsión de la conducta sexual. Es por ello que se requiere de proyectos que muestren a los estudiantes todo lo relacionado con la pornografía y cómo afrontarla.

Continuando con el desarrollo de la segunda estrategia o fase, en lo relacionado con el cumplimiento de los objetivos, a los estudiantes se le propuso utilizar en sus celulares la aplicación móvil Olimpia, para que pudieran acceder a toda la información contenida en dicha aplicación. El objetivo en esta segunda fase se cumplió ya que todos los estudiantes estuvieron de acuerdo en descargar la aplicación en sus equipos móviles.

El descargue de la aplicación y el posterior ingreso a todo su contenido, fue la tercera fase de la estrategia metodológica que se desarrolló en este proyecto. Con la utilización de la aplicación por parte de los estudiantes, se cumplió el objetivo, ya que posterior a esto, solo faltaría medir el impacto que produjo la educación sexual propuesta en la

aplicación Olimpia, trabajo de investigación que se realizará el próximo año, si se dan todas las condiciones para realizarlo.

A la hora de hablar de los aportes de este proyecto, es importante señalar que motiva profundamente a seguir realizando otros tipos de proyectos enfocados en la transformación social. A nivel profesional, en segundo lugar, fortalece el deseo de profundizar en lo relacionado con la temática de la pornografía y cómo afrontarla a la de exponerse a este tipo de materiales.

9. Referencias Bibliográficas

- Children, S. t. (22 de septiembre de 2020). Save de childfren. Obtenido de Save the Children:
<https://www.savethechildren.es/notasprensa/informe-de-save-children-casi-7-de-cada-10-adolescentes-consumen-pornografia-la-que>
- Cubillos, L., & Espinosa, Y. (30 de mayo de 2022). Repositorio Institucional Pontificia Universidad Javeriana. Obtenido de Repositorio Institucional Pontificia Universidad Javeriana: <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/50037>
- EUROINNOVA. (14 de Octubre de 2020). EUROINNOVA. Obtenido de Educación internacional online: <https://www.euroinnova.edu.es/blog/que-es-una-encuesta-cerrada>
- Fundación Barrié. (30 de 11 de 2022). Fundación Barrié. Recuperado el 2023, de Fundación Barrié: <https://fundacionbarrie.org/prevencion-estudio>
- HERALDO, E. (6 de ENERO de 2019). COLOMBIA EL HERALDO. Obtenido de COLOMBIA EL HERALDO: <https://www.elheraldo.co/colombia/el-35-de-los-ninos-en-colombia-reconoce-haber-visto-pornografia-en-internet-estudio-585423>
- Idania, O. (2007). Aprendizaje y desarrollo humano. Revista iberoamericana de educación, 10.
- Nieves, Z. (2007). Aprendizaje y Desarrollo Humano. Revista Iberoamericana de Educación, 2.
- Noticias, C. U. (2022). Unisabana.edu.co. Obtenido de Unisabana.edu.co:
<https://www.unisabana.edu.co/portaldenoticias/al-dia/las-implicaciones-del-consumo-de-pornografia-en-contexto-escolares-y-familiares/#:~:text=Otras%20investigacio>
- Universia. (27 de julio de 2016). El juego en todas las etapas de la vida. Obtenido de El juego en todas las etapas de la vida: <https://www.universia.net/ec/actualidad/vida-universitaria/importancia-juego-todas-etapas-vida-1142184.html>

VIOLETA MOLINA. (27 de septiembre de 2020). EL Heraldo noticias digital. Obtenido de El

Heraldo Noticias digital:

<https://www.heraldo.es/noticias/sociedad/2020/09/27/pornografia-erotiza-violencia-censayo-rosa-cobo-1397216.html>

Vuelta, D. u. (Dirección). (2022). Cómo el porno afecta nuestras vidas [Película]. Recuperado el

6 de marzo de 2023, de <https://www.youtube.com/watch?v=QDC4h8DeyjE>

Anexos A

Acta de convivencia

INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ DE LA VEGA
 Aprobada por la Secretaría de Educación Distrital y Cultural, mediante Resolución R 00773
 De Mayo 10 de 2002 NIT 805 012 497-2 - DANE N° 113001001816 ICFES N° 090511
 Teléfono / Fax 63813-47 E-mail: icjosedelavega@educacion.gov.co

**ACTA DE REPORTE
 SITUACIONES DISCIPLINARIAS TIPO I**

Nombre: Lopez Fuentes Jhonny Grado: 11-6 FECHA: 28.07-23

SITUACIONES TIPO I: Corresponden a este tipo los conflictos manejados inadecuadamente y aquellas situaciones esporádicas que incidieron negativamente en el clima escolar, y que en ningún caso generan daños al cuerpo o a la salud.

Seleccione la falta o faltas que ha cometido el alumno

<p>a) Emplear vocabulario soez. b) Realizar actividades diferentes a la clase que se esté desarrollando. c) No presentar las Actividades Académicas en las condiciones acordadas. d) Asistir a la institución con el uniforme incompleto, diferente al establecido en la presentación personal o al requerido de acuerdo con los horarios o actividades programadas. e) El incumplimiento consuetudinario de los deberes escolares. f) Impuntualidad en la llegada a las clases o actos comunitarios celebrados dentro de la institución educativa. g) Realizar rifas y ventas dentro de la Institución sin autorización de la Rectoría. h) Retener o no entregar oportunamente las citaciones que envíe la Institución a los padres de familia. i) Inasistencia injustificada. j) Presentarse a la Institución con prendas de vestir diferentes al uniforme. k) Ausentarse del salón de clases sin previa autorización del educador competente. l) Usar modas estrafalarias en el corte de cabello, accesorios y otros distractores que entorpezcan los procesos educativos.</p>	<p>m) Usar radios portátiles y celulares, no autorizados, en el proceso académico que se realiza en el salón de clases. n) Salir de casa para la Institución y no llegar a ella intencionalmente. o) Retirarse de la Institución sin permiso de las Autoridades Institucionales. p) Realizar en la Institución prácticas o actos que atenten contra la moral o el buen nombre e integridad de la persona. q) Consumir bebidas alcohólicas y tabaco vistiendo el uniforme de la Institución. r) No presentarse a las evaluaciones o actividades de recuperación sin causa justificada. s) Proferir expresiones actitudes displicentes, irrespetuosas contra los docentes, compañeros de curso o cualquier miembro de la Comunidad. * Inducir a otros estudiantes a cometer conductas que atenten contra la integridad física y moral, libertad sexual y similares de cualquier miembro de la comunidad educativa.</p>
--	---

SANCCIONES

Acta de compromiso

Trabajo formativo

Descargos del estudiante que me ha cometido la falta:
El estudiante agredió físicamente a compañeros de clase realizando gestos y posturas de mala fe invitándolo a golpear un video que se realizo forzado simulando ser un acto pome

Testigos:
estudiantes y docente

Compromisos del estudiante:
mejor comportamiento en relación con los compañeros

Otros:
recibir charlas del departamento de psicología

Jhonny López
 Estudiante

Amado Bonfante
 Docente

Parte o acudiente

Sala Mejía
 Testigo

William B
 Directo de grupo