



GIAff4ID

RECOPILACIÓN DE JUEGOS

con material didáctico sobre su
implementación, destinado a cuidadores
y profesionales que trabajan con jóvenes
con discapacidad intelectual



Cofinanciado por
la Unión Europea

BG01-KA220-YOU-000087092

COMPENDIO DE JUEGOS

Editorial:

El consorcio GIAff4ID – Juegos para mejorar la afectividad en jóvenes con discapacidad intelectual



Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



Cofinanciado por
la Unión Europea

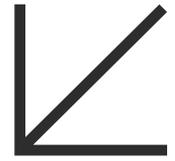


CONTENIDO

<u>INTRODUCCIÓN</u>	03
<u>JUEGOS</u>	04
<u>CONCLUSIÓN</u>	38
<u>ANEXO I: MEJORES PRÁCTICAS</u>	39

01

INTRODUCCIÓN



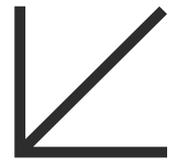
Este Compendio presenta una serie de innovadores juegos de educación sexual adaptados a personas con discapacidad intelectual. Estos juegos, meticulosamente elaborados desde cero por nuestros socios, pretenden ofrecer experiencias educativas accesibles, atractivas y de gran impacto. Según la Organización Mundial de la Salud, alrededor del 15% de la población mundial vive con algún tipo de discapacidad. Esto subraya la necesidad crucial de herramientas educativas inclusivas que aborden los retos únicos a los que se enfrentan estas personas.

Nuestros socios se embarcaron en este viaje con un profundo compromiso con la inclusión y la capacitación. Los juegos se diseñaron para fomentar una comprensión global de la salud sexual, el consentimiento y las relaciones de una forma respetuosa y atractiva. Tras su creación, los juegos se sometieron a una rigurosa fase piloto, en la que intervino un grupo diverso de participantes. Los resultados fueron abrumadoramente positivos: más del 90% de los participantes afirmaron comprender mejor los temas tratados y tener más confianza para hablar de cuestiones de salud sexual.

Este compendio no sólo pone de relieve los procesos de desarrollo y prueba piloto, sino que también celebra los importantes avances realizados en la creación de herramientas educativas que realmente resuenan y benefician a las personas con discapacidad. Al mostrar estos logros, pretendemos inspirar una mayor innovación y dedicación a la educación sexual inclusiva.

02

JUEGOS



+ La rueda de la fortuna

+ Mi cuerpo, mis reglas

+ Guía de la relación

+ Sé consciente

+ Reglas del cuerpo

+ Exploradores del cambio

LA RUEDA DE LA FORTUNA



TEMA

El juego la «Rueda de la Fortuna» es una herramienta única y atractiva diseñada para enseñar a jóvenes con discapacidad intelectual (DI) la dinámica de la amistad y las relaciones románticas. Mediante la incorporación de elementos interactivos, el juego pretende fomentar una comprensión profunda de los matices emocionales y los factores distintivos entre estos dos tipos de relaciones. El tema principal del juego gira en torno a mejorar la conciencia socioemocional, ayudar a los participantes a diferenciar entre amistades y conexiones románticas y desarrollar habilidades para interacciones saludables.



NÚMERO DE PARTICIPANTES



El juego está diseñado para que lo juegue un participante a la vez, acompañado por un guía que interactúa estrechamente con el jugador durante todo el proceso. Aunque el juego es individualizado, se estructura en torno a la cooperación entre el guía y el participante, creando una dinámica en la que el participante recibe el apoyo de una «sombra» que le ayuda a navegar por el juego. Esta atención personalizada permite una mejor adaptación a las necesidades de cada jugador, garantizando que puedan implicarse plenamente en los conceptos que se enseñan. La estructura del juego lo hace ideal para sesiones reducidas y dirigidas, aunque puede adaptarse a grupos más grandes si es necesario.



CONCEPTO DEL JUEGO

La «Rueda de la Fortuna» se basa en un método de aprendizaje interactivo e integrador, que combina actividades cognitivas y físicas para reforzar el aprendizaje.

El concepto central consiste en que el participante hace girar una rueda para elegir uno de los dos recorridos, cada uno de los cuales representa una relación de amistad o una relación romántica. A lo largo del recorrido, el participante recoge tarjetas de relaciones completando una serie de actividades, como pasar anillos por encima de postes. Estas tarjetas deben clasificarse correctamente en amistad, relaciones románticas o comportamientos comunes. El juego concluye cuando el participante empareja estas tarjetas en un tablero, reforzando así los objetivos de aprendizaje.

El juego se enfoca en fomentar la comprensión, apoyar la autoexpresión y distinguir las diferencias de comportamiento en las relaciones, fomentar el debate y proporcionar formación aplicada.

Está diseñado para ser una experiencia de aprendizaje holística que incorpora no sólo tareas cognitivas sino también compromiso físico, mejorando tanto la comprensión socioemocional como las habilidades motoras.



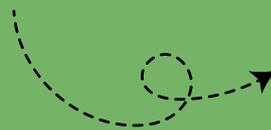
MATERIAL



El juego requiere diversos materiales para garantizar una experiencia de inmersión total a los participantes. Por ejemplo:

- Una rueda de la fortuna para seleccionar el recorrido.
- Dos recorridos que representan la amistad y las relaciones románticas.
- Tarjetas de relaciones con diferentes escenarios para que los participantes las clasifiquen.
- Anillos y palos para la actividad de pasar anillos.
- Un tablero de emparejamiento y cartulinas adhesivas para la categorización final.
- Una campana para señalar la finalización del juego.

Estos materiales ayudan a crear un entorno multisensorial en el que los participantes pueden aprender tanto a través de la actividad física como de ayudas visuales, haciendo que los conceptos abstractos de la amistad y las relaciones románticas sean más accesibles para las personas con discapacidad intelectual.



REGLAS

El juego de la «Rueda de la Fortuna» sigue un conjunto de reglas estructurado pero flexible para guiar a los participantes en el proceso de aprendizaje. Las reglas están diseñadas para garantizar tanto la participación como la consecución de los objetivos de aprendizaje del juego:

- 1 Girar la ruleta:** El participante comienza el juego girando la ruleta. La ruleta consta de cartas que determinan si el participante elegirá el recorrido de la amistad o el recorrido de la relación romántica.



2 Desplazarse por el recorrido: A medida que el participante avanza por el recorrido, encuentra postes con tarjetas relacionadas con diferentes tipos de relaciones. El participante debe participar en un juego de pasar el anillo en cada poste para recoger las tarjetas.

3 Clasificación de las tarjetas: Después de recoger las tarjetas de relaciones, el participante debe clasificarlas correctamente en el tablero de emparejamiento. Las tarjetas representan diferentes aspectos de la amistad, las relaciones románticas o comportamientos comunes en ambos tipos de relaciones.



4 Papel del guía: El guía interactúa con el participante a lo largo del juego, suscitando debates sobre las emociones y relaciones representadas en las tarjetas. Si el participante toma una decisión incorrecta, el guía le anima suavemente a reconsiderar sus elecciones haciéndole preguntas reflexivas.

5 Finalización: El juego termina cuando el participante ha clasificado correctamente todas las tarjetas de relación del tablero. El participante señala el final del juego haciendo sonar una campana

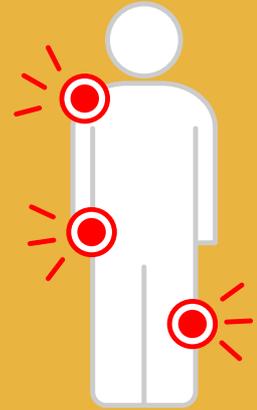


A través de estas reglas estructuradas, el juego proporciona un entorno seguro, solidario e interactivo para que los participantes exploren y comprendan mejor las complejidades emocionales de sus relaciones.

MI CUERPO, MIS REGLAS

TEMA

El juego "Mi Cuerpo, Mis Reglas" muestra a los estudiantes el aspecto más importante de las relaciones interpersonales. Es esencial señalar las partes del cuerpo que no se pueden tocar sin permiso y cuándo un extraño puede tocarlas, como, por ejemplo, nuestro médico.



NÚMERO DE PARTICIPANTES

El juego se puede jugar con un mínimo de dos participantes y un moderador, sin un límite máximo. Un tamaño de grupo óptimo involucraría típicamente a cuatro o cinco jugadores junto con un moderador.

2 - 5



El rango de edad para los participantes se establece entre 16 y 25 años, pero se puede ajustar según el nivel de madurez cognitiva de los jugadores.

CONCEPTO DEL JUEGO

El juego se divide en las siguientes partes::



Parte 1 (15 minutos) –

A los jugadores se les presentan 3 imágenes y se les proporcionan lápices para indicar las partes de su cuerpo que prefieren que no se toquen por tres grupos diferentes: miembros de la familia, amigos y extraños.

El moderador debe especificar en todo momento el grupo en el que se está enfocando. Esto debe hacerse de manera colectiva, lo que significa que todos deben responder al mismo tiempo.

Nuestro **consejo** es pedir a los estudiantes que respondan categoría por categoría.



Primero, que respondan sobre la familia, luego sobre los amigos y finalmente sobre los extraños. De esta manera, saben a quién se están refiriendo en cada momento. Después de cada turno, pide a un estudiante que explique qué parte del cuerpo marcó y por qué.

“

Todas las partes del cuerpo que marcaron son válidas. Algunos estudiantes incluso podrían marcar todo su cuerpo. Recuerda que algunos estudiantes, además de las áreas íntimas, también podrían marcar partes como la cabeza, el brazo, etc.

Parte 2 (30 minutos) –

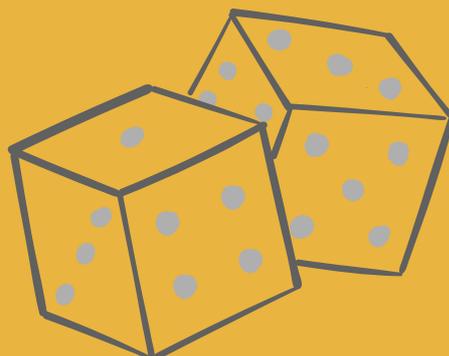


Los jugadores participan en el juego utilizando un tablero, dados y tarjetas de preguntas, con mecánicas similares a un “juego de carrera” (el juego de carrera es una categoría de juegos de mesa en la que el objetivo es ser el primero en mover la pieza hasta el final de un recorrido). A lo largo del juego, responden a las preguntas que se les plantean. No hay respuestas definitivas correctas o incorrectas; sin embargo, el moderador puede intervenir con preguntas o comentarios adicionales para aclarar cualquier duda.

Como **consejo**, sugeriríamos formar grupos homogéneos, es decir, que tengan habilidades cognitivas iguales o similares.



Además, si sabes que los participantes del juego tendrán dificultades para responder, utiliza **dos dados** en lugar de uno para agilizar el desarrollo del juego. Si el grupo es muy grande, es posible que sea necesario preparar algunas preguntas adicionales. Asegúrate de tener todo listo antes de comenzar.



Parte 3 (15 minutos) –

Los participantes comparten sus observaciones, y el moderador enfatiza los temas clave o sensibles que han surgido.

Cada persona posee una percepción única del espacio personal y del nivel de contacto físico que desea con los demás. El juego enfatiza la importancia de establecer límites claros sobre lo aceptable o inaceptable en la sociedad. Dado que todos coexistimos en la sociedad, es fundamental respetar los límites de los demás mientras también afirmamos los nuestros.

El juego también busca aclarar qué partes del cuerpo pueden ser tocadas por razones médicas, pero no por personas con quienes no se comparte una relación sexual o emocional.



MATERIAL

- Una hoja con tres siluetas de personas, etiquetadas con colores que representan distintos tipos de relaciones: rosa para la familia, azul para los amigos y verde para los extraños.
- Material para escribir, como rotuladores o lápices de colores."



- Un tablero



- Un dado
- Fichas u objetos que puedan servir como fichas (como botones o clips de papel de colores).



- 3 juegos de tarjetas que contienen preguntas relevantes para cada grupo de personas, codificadas por colores: rosa para la familia, azul para los amigos y verde para los extraños.



REGLAS

Parte 1

El moderador proporciona una breve introducción, explicando las reglas del juego. Si los jugadores no se conocen, se les anima a presentarse.

Cada jugador recibe un conjunto de imágenes que representan la silueta de una persona, junto con marcadores o lápices de colores.

Se instruye a los participantes para que marquen las partes de su cuerpo con las que se sienten incómodos al ser tocados por diferentes grupos de personas: familiares, amigos o extraños. Estos grupos se identifican por los colores de las tarjetas proporcionadas.

Los jugadores tienen de 10 a 15 minutos para reflexionar y marcar sus límites en las tarjetas correspondientes.

El moderador permanece atento a los participantes y está disponible para responder cualquier pregunta que puedan tener.



Parte 2

Las reglas básicas del juego son las siguientes::

Configuración del Juego: El tablero, que consiste en 49 casillas dispuestas en un recorrido circular, se coloca en el centro de la mesa. Cada jugador selecciona una ficha para representarse en el tablero. El jugador que comienza se determina lanzando los dados; el jugador con el número más alto comienza. En caso de empate, los jugadores empatados lanzan de nuevo para desempatar.

Colocación de Tarjetas: Las tarjetas se colocan boca abajo, clasificadas por color.

Desarrollo del Juego: Los jugadores toman turnos para lanzar los dados y mover sus fichas en consecuencia. El número que salga en los dados determina cuántas casillas avanza un jugador.

Casillas Especiales: Ciertas casillas activan acciones adicionales:

- **RETROCEDER 3 CASILLAS":** Si un jugador cae en una de estas casillas, debe restar 3 casillas del resultado del dado.
- **AVANZAR 3 CASILLAS":** Si un jugador cae en una de estas casillas, debe avanzar 3 casillas.



GUÍA DE LA RELACIÓN

CONCEPTO DEL JUEGO

La **GUÍA DE LAS RELACIONES** es un juego interactivo diseñado para facilitar el aprendizaje integral sobre las enfermedades de transmisión sexual, el amor y las relaciones sexuales, el comportamiento seguro en Internet, el embarazo y la prevención. El juego contiene ejercicios que facilitan el trabajo con jóvenes con necesidades educativas especiales para transmitir información sanitaria y prevenir las agresiones sexuales y la violencia. Puede ser utilizado por profesores, padres y otras personas e instituciones interesadas en trabajar estos temas con los jóvenes.

Se centra en ayudar a los jóvenes a ser conscientes de los comportamientos adecuados e inadecuados, la diferencia entre consentimiento y negativa, las enfermedades de transmisión sexual, el amor y las relaciones sexuales, el comportamiento seguro en Internet, los riesgos en Internet, el embarazo, la prevención, el sexo seguro, y a que se les anime y tranquilice con herramientas adecuadas para expresar sus necesidades y decir no de forma persuasiva.



NÚMERO DE PARTICIPANTES



El juego puede jugarse individualmente o en grupo. El tamaño óptimo del grupo suele implicar a los participantes junto con un moderador. Si es necesario, algunos temas pueden debatirse en pequeños grupos o individualmente con alumnos concretos.



El rango de edad de los participantes se establece entre los 15 y los 25 años. Los temas y enfoques pueden adaptarse a los distintos niveles de su desarrollo emocional e intelectual (edad).

El juego se divide en las siguientes partes:

Sesión 1



El moderador presenta a los participantes el sentido de la discusión en curso. El juego permitirá a los jugadores aprender más sobre sí mismos, sobre la amistad, el amor y las relaciones sexuales. La reunión comienza con la elaboración y presentación de las reglas.

Sesión 2



Actividad estimulante

Objetivos: Ayudar a los participantes a estar más alerta y activos

Duración: 5 minutos

Papel del guía: El moderador pide a los participantes que hagan una asociación libre de una palabra que empiece por la primera letra de su nombre (por ejemplo Bobi – Bravo)

1

Conocerse mutuamente

Objetivos: Conocer a los participantes

Duración: 8-10 minutos

Materiales: hojas para cada uno; rotuladores, lápices de colores y otros materiales de dibujo

Papel del guía: El moderador permanece atento a los participantes y está disponible para responder a cualquier pregunta que puedan tener. Se proporciona a los participantes una lista para que respondan a las siguientes preguntas:

Yo soy....

Vivo....

Estudio...

Me gusta....



2

Introducción al tema



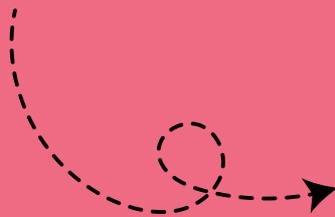
Objetivos: Fomentar la autoexpresión

Duración: 8-10 minutos

Las tarjetas pueden facilitar debates abiertos dirigidos por un moderador, lo que permite a los participantes compartir experiencias y aprender unos de otros en un entorno de apoyo y sin prejuicios. El objetivo de la tarea no es mantener una conversación muy profunda, sino responder rápidamente. Explica que mentir también es aceptable. El ejercicio puede servir para mostrar que el tema es polifacético: cada uno tiene sus propias ideas, sentimientos y experiencias. A continuación, aborda la tarea utilizando algunas de las preguntas de las tarjetas.

Papel del guía: Cada uno saca una tarjeta y responde a la pregunta. Otra opción es que los participantes lancen una pelota y quien la atrape saque una tarjeta y conteste (cada uno puede decidir si contesta o no).

Materiales



3 Tarjetas de relación

Objetivo: aprender sobre las relaciones de pareja y las relaciones sexuales; diferencia entre consentimiento y rechazo; enfermedades de transmisión sexual; amor y relaciones sexuales, comportamiento seguro en Internet, embarazo, prevención, sexo seguro.

Duración: 20 minutos



Papel del guía: Cada uno juega para sí mismo. El jugador pone boca arriba una carta del mazo y la coloca en el centro. El jugador debe encontrar la carta correcta que coincida con la imagen e indicar la palabra correcta en la carta. Cada carta tiene 1 respuesta correcta.

Otra opción para los participantes es encontrar los símbolos iguales en la esquina superior izquierda de las cartas. Cuando encuentren los mismos símbolos, aprenderán el significado de la palabra/imagen.

Como no hay respuestas correctas o incorrectas, el papel del moderador es aclarar cualquier duda y guiar los debates. Puede intervenir para asegurarse de que los participantes entienden las preguntas o para explorar el razonamiento que hay detrás de sus respuestas.

Materiales



Sesión 3 Una vez finalizado el juego, se anima a los participantes a expresar sus opiniones sobre las cuestiones planteadas durante el juego.

SÉ CONSCIENTE

TEMA

El juego se centra en la concienciación sobre la identidad y la expresión de género, el fomento de la empatía, la inclusión y la educación en salud sexual mediante actividades interactivas de aprendizaje basadas en el juego.

NÚMERO DE PARTICIPANTES

- **2-6** jugadores. (Este juego puede jugarse en pequeños grupos o en parejas para fomentar la interacción y el debate).

CONCEPTO DEL JUEGO



El juego « Sé consciente » combina dos partes atractivas:

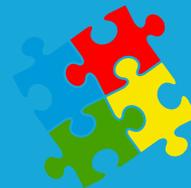
1. Narración interactiva: los jugadores asumen papeles en una historia y toman decisiones que reflejan diversas identidades de género y situaciones sociales. La narración explora temas como el consentimiento, la presión de grupo, la comunicación y la salud sexual.
2. Cuestionario sobre identidad de género: Este cuestionario pone a prueba los conocimientos de los jugadores sobre identidad de género, expresión y normas sociales. Las preguntas animan a los jugadores a reflexionar sobre su comprensión del género y a cuestionar estereotipos comunes.

El juego proporciona un entorno inclusivo y sin prejuicios para debatir y aprender sobre la identidad de género, los límites personales y la conciencia sexual, por lo que es ideal para jóvenes adultos con discapacidad mental.

Parte 1: Juego narrativo interactivo

Juego narrativo interactivo: Desarrollar un juego narrativo interactivo en el que los jugadores creen y exploren narrativas que reflejen diversas experiencias de identidad y expresión de género. Los jugadores asumen diferentes papeles dentro de la historia y toman decisiones que dan forma a la narración, fomentando la empatía y la comprensión de las perspectivas de los demás. Un juego narrativo interactivo es un tipo de juego narrativo en el que los jugadores participan activamente en la configuración de la historia y los resultados a través de sus decisiones, acciones e interacciones en el mundo del juego. El juego narrativo interactivo podría estructurarse de la siguiente manera:

Visión general: Un juego narrativo interactivo pone un gran énfasis en la agencia del jugador, la exploración narrativa y las elecciones significativas. Los jugadores interactúan con el mundo del juego a través del diálogo, la exploración y la toma de decisiones, influyendo en la dirección y la resolución de la historia.



Parte 2: Juego de preguntas sobre la identidad de género

Crear un juego tipo test en el que los jugadores respondan a preguntas relacionadas con la identidad de género, la expresión de género y las percepciones sociales del género. El juego puede incluir preguntas de opción múltiple, afirmaciones de verdadero/falso y preguntas abiertas para fomentar el pensamiento crítico y la reflexión sobre la propia comprensión de la identidad de género.

Estas actividades de aprendizaje basadas en el juego pueden proporcionar formas atractivas e interactivas para que las personas exploren y profundicen en su propia identidad de género, al tiempo que promueven la empatía, la comprensión y el respeto por las diversas experiencias de los demás.

El Juego de preguntas sobre la identidad de género es un juego conceptual diseñado para educar e implicar a los jugadores en el tema de la identidad de género de forma interactiva e informativa.

Aquí tienes más detalles sobre cómo podría estructurarse el juego:

Resumen: El Juego de preguntas sobre la identidad de género es un juego interactivo de tipo test cuyo objetivo es poner a prueba los conocimientos y la comprensión de los jugadores sobre la identidad, la expresión y la diversidad de género. A través de una serie de preguntas e indicaciones, los jugadores tienen la oportunidad de aprender sobre diferentes aspectos del género y cuestionar conceptos erróneos comunes.

1ª parte del Juego de preguntas: Verdadero o Falso

Enunciados de verdadero/falso adaptados a adultos con discapacidad intelectual:

- Verdadero o falso: Es importante entender la diferencia entre espacios públicos y privados.

(Verdadero) Comprender la diferencia entre espacios públicos y privados ayuda a mantener los límites personales y a respetar los límites de los demás.

- (Verdadero o Falso): Todo el mundo tiene derecho a elegir con quién quiere tener una relación.

(Verdadero) Todo el mundo tiene derecho a elegir a su pareja y a mantener relaciones consentidas basadas en el respeto y la comprensión mutuos.

- Verdadero o falso: Está bien decir no a la actividad sexual si no te sientes cómodo.

(Verdadero) Es importante afirmar los límites y decir no a la actividad sexual si te hace sentir incómodo o si no estás preparado.

- Verdadero o falso: Es necesario pedir consentimiento antes de iniciar cualquier actividad sexual.

(Verdadero) Pedir y recibir un consentimiento claro es esencial para participar en cualquier actividad sexual, ya que garantiza que todas las partes implicadas se sientan cómodas y estén dispuestas a participar.

- Verdadero o falso: Es importante comunicarse abiertamente con la pareja sobre salud y protección sexual.

(Verdadero) La comunicación abierta sobre salud sexual, protección y preferencias personales es crucial para mantener relaciones sanas y satisfactorias.

- Verdadero o falso: Es normal tener preguntas o preocupaciones sobre el sexo y las relaciones.

(Verdadero) Es normal tener preguntas o preocupaciones sobre el sexo y las relaciones, y es importante buscar información y apoyo de fuentes de confianza.

- Verdadero o falso: Es importante reconocer los signos de abuso o explotación en las relaciones.

(Verdadero) Reconocer los signos de abuso o explotación, como la coacción, la manipulación o el control, es esencial para protegerse y buscar ayuda si es necesario.

- Verdadero o falso: El acceso a recursos e información sobre salud sexual es importante para tomar decisiones informadas sobre la propia salud sexual.

(Verdadero) El acceso a recursos e información sobre salud sexual capacita a las personas para tomar decisiones informadas sobre su salud sexual, protección y bienestar.

Estas afirmaciones de verdadero/falso se centran en promover la concienciación, la capacitación y la toma de decisiones saludables en el contexto del sexo y las relaciones para adultos con discapacidad mental. Su objetivo es facilitar los debates, aumentar la comprensión y reforzar los comportamientos positivos relacionados con la salud sexual y la seguridad personal.

2ª parte del juego de preguntas: Opciones múltiples

Las preguntas de opción múltiple pueden ser eficaces para evaluar los conocimientos y la comprensión en un formato estructurado.



MATERIAL

- **Narración interactiva:**

- Una plataforma digital (ordenador, tableta o smartphone) donde se desarrolla la narración.
- Opcional: Hojas de reflexión imprimibles para retroalimentación y reflexión personal.

- **Cuestionario de identidad de género:**

- Una baraja de tarjetas digitales o físicas con preguntas de verdadero/falso y opción múltiple.



- Opcional: Fichas o marcadores para representar a los participantes.
- Tarjetas de puntuación para anotar los puntos de las respuestas correctas (opcional).



REGLAS

Parte 1: Juego narrativo interactivo

Tú (el jugador) has sido invitado a una fiesta en casa de un amigo. La fiesta es una pequeña reunión con música, aperitivos y juegos. Al llegar, ves caras conocidas y te entusiasma la idea de unirse a la diversión.

Mientras te mezclas y charlas con tus amigos, te fijas en un grupo que está jugando a verdad o consecuencia. Algunos de tus amigos se ríen y se lo pasan bien. Una persona que no conoces muy bien se te acerca y te invita a participar en el juego.

Aquí tienes algunas posibles opciones y resultados:



Opción 1: Unirse al juego

Resultado: Decides unirme al juego y participar en la diversión. Te sientes entusiasmado y deseoso de participar en las actividades del grupo.

Reflexión: Reflexiona sobre lo que se siente al ser incluido en actividades de grupo e interacciones sociales. Considera la importancia de sentirte valorado y aceptado por tus compañeros.

Opción 2: Rechazar la invitación

Resultado: Declinas educadamente la invitación a unirme al juego y, en su lugar, optas por charlar con tus amigos y disfrutar de la fiesta a tu manera.

Reflexión: Reflexiona sobre la importancia de establecer límites y tomar decisiones que te resulten cómodas y seguras. Piensa en cómo puedes hacer valer tus límites en situaciones sociales.

Opción 3: Pedir más información

Resultado: No te sientes seguro de participar en el juego y decides pedir a la persona más información sobre las reglas y las expectativas. Te explican el juego y te aseguran que es divertido.

Reflexión: Reflexiona sobre la importancia de hacer preguntas y pedir aclaraciones cuando te sientas inseguro o indeciso sobre la participación en actividades. Piensa en cómo la comunicación puede ayudarte a tomar decisiones con conocimiento de causa.

Opción 4: Tomarse un descanso

Resultado: Empiezas a sentirte abrumado por el ruido y la actividad de la fiesta y decides excusarte para tomarte un descanso fuera o en una habitación tranquila.

Reflexión: Reflexiona sobre la importancia de reconocer tus propios sentimientos y cuidarte en situaciones sociales. Piensa en estrategias para controlar el estrés y la sobrecarga sensorial en entornos ruidosos o abarrotados.

Opción 5: Buscar ayuda de un amigo de confianza

Resultado: Sintiendo incertidumbre sobre si unirse al juego, decides buscar el consejo de un amigo de confianza que también está en la fiesta. Tu amigo escucha tus inquietudes y ofrece su perspectiva sobre la situación, ayudándote a sentirte más seguro para tomar una decisión.

Reflexión: Reflexiona sobre la importancia de buscar apoyo y orientación de personas de confianza en situaciones sociales. Considera cómo los amigos pueden brindar perspectivas valiosas y seguridad al enfrentar decisiones difíciles.

Opción 6: Sugerir una actividad alternativa

Resultado: En lugar de participar en el juego de verdad o reto, sugieres una actividad o juego alternativo que todos puedan disfrutar juntos. Tu sugerencia es bien recibida, y el grupo decide probar algo diferente, creando un ambiente positivo e inclusivo en la fiesta.

Reflexión: Reflexiona sobre el papel de la creatividad y la colaboración en la configuración de interacciones sociales. Considera cómo proponer actividades alternativas puede promover la inclusión y el respeto por las diversas preferencias entre los compañeros.

Opción 7: Establecer límites personales y afirmar tus decisiones

Resultado: Reconociendo que no te sientes cómodo participando en el juego, afirmas tus límites de manera asertiva, pero rechazas la invitación educadamente. Expresas tu agradecimiento por la oferta, pero enfatizas que prefieres socializar de otras formas en la fiesta.

Reflexión: Reflexiona sobre la importancia de la asertividad y la autoafirmación al establecer límites personales y tomar decisiones que estén alineadas con tus valores y nivel de comodidad. Considera cómo expresar tus preferencias respetuosamente puede fomentar el respeto y la comprensión mutua en las interacciones sociales.

Opción 8: Iniciar una conversación sobre el consentimiento

Resultado: Antes de decidir si unirse al juego, inicias una conversación con la persona que te invitó y el grupo sobre la importancia del consentimiento en las interacciones sociales. Compartes tu entendimiento del consentimiento como el respeto por los límites de los demás y la necesidad de pedir permiso antes de participar en actividades que puedan afectarlos. El grupo responde positivamente a la discusión, y algunos miembros expresan su agradecimiento por la oportunidad de aprender más sobre el consentimiento.

Reflexión: Reflexiona sobre la importancia del diálogo abierto y la educación sobre el consentimiento en entornos sociales. Considera cómo discutir temas relacionados con el consentimiento y los límites puede promover la comprensión mutua, el respeto y relaciones saludables entre los compañeros.

Esta elección anima a los jugadores a participar activamente en discusiones sobre el consentimiento, los límites y el comportamiento respetuoso en entornos sociales. Al iniciar conversaciones sobre la concienciación sobre sexo y género, los jugadores tienen la oportunidad de fomentar la comprensión entre sus compañeros y contribuir a una cultura de respeto e inclusión.

Después de tomar tu decisión, el juego proporciona retroalimentación y estímulos para la reflexión, animándote a pensar en las consecuencias de tus acciones, la importancia de la comunicación y la autoafirmación, y en estrategias para manejar las interacciones sociales con confianza y respeto hacia ti mismo y los demás.

Este escenario está diseñado para involucrar a los jugadores en una toma de decisiones significativa y en la reflexión, mientras exploran temas de inclusión social, límites personales y autoafirmación en situaciones sociales. Invita a los jugadores a reflexionar sobre sus propios sentimientos y preferencias, y les capacita para tomar decisiones alineadas con sus valores y niveles de comodidad.

Evaluación

Parte 1: Juego narrativo interactivo

La evaluación de un Juego narrativo interactivo sobre concienciación sexual para jóvenes adultos con discapacidad mental puede llevarla a cabo un trabajador social, un psicólogo u otro profesional cualificado que tenga experiencia en el trabajo con personas con discapacidad y conocimientos sobre educación sexual.



Parte 2: Preguntas sobre la identidad de género

Estas preguntas abarcan diversos aspectos de la concienciación sexual, las relaciones sanas, la comunicación, el consentimiento y los límites personales, ofreciendo a las personas la oportunidad de ampliar sus conocimientos y comprensión de estos importantes temas.





REGLAS DEL CUERPO



TEMA

- Partes privadas de nuestro cuerpo que no se pueden tocar sin permiso;
- Cuándo y por qué los médicos revisarían las partes privadas de nuestro cuerpo.



NÚMERO DE PARTICIPANTES

Al menos **10** participantes jóvenes de entre **16 y 20** años. Los participantes jugarán el juego divididos en dos grupos de cinco (equilibrados por sexos), bajo la supervisión de 2 monitores. Los jugadores deberán cooperar y enfrentarse entre sí para alcanzar los objetivos del juego.



CONCEPTO DEL JUEGO

El juego sobre **el conocimiento del cuerpo** se divide en:

Parte 1 (15 minutos) – completar un crucigrama

Parte 2 (30 minutos) – agrupar, adivinar y pegar tarjetas

Parte 3 (20 minutos) – reflexión conjunta

Esta actividad de aprendizaje está diseñada para enseñar a los jóvenes con discapacidad sobre las principales profesiones sanitarias relacionadas con las partes íntimas de su cuerpo, cómo comportarse durante un examen médico u otras situaciones íntimas, en particular indagando qué términos o afirmaciones específicas/apropiadas utilizar y cómo gestionar sus estados de ánimo y sentimientos.



Objetivos de aprendizaje y método y marco de aprendizaje inclusivo basado en juegos:

1. Facilitar la comprensión:



Los jóvenes con discapacidad intelectual aprenderán sobre las partes íntimas de su cuerpo en relación con las profesiones sanitarias específicas. Los participantes aprenderán a reconocer las partes de su cuerpo que son signos de intimidad y están vinculadas al ámbito sexual y afectivo. Serán capaces de interactuar con los médicos/profesionales durante las exploraciones que afecten a las partes íntimas. Los participantes tendrán control sobre sus cuerpos en lo que respecta al consentimiento y a cómo prefieren que se realice su examen médico.

2. Fortalecer el trabajo en equipo y la comunicación:

Los jóvenes con discapacidad intelectual contribuirán activamente al fortalecimiento de las relaciones a través del debate y la reflexión durante la actividad. En caso de dificultades o dudas, los participantes deben apoyarse mutuamente. Esto incluye las preguntas que deben formularse y las respuestas que deben darse durante un reconocimiento médico u otras situaciones íntimas, siempre con la supervisión y –en caso necesario– el apoyo del trabajador de juventud. Los participantes con discapacidad intelectual deben aprender a reconocer los retos y a superarlos todos juntos.

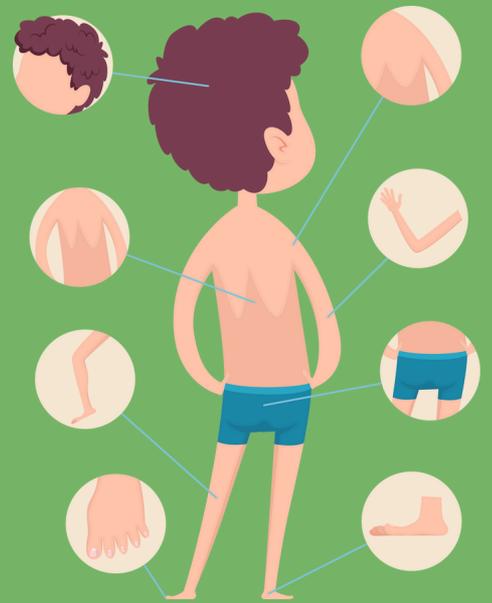


3. Inculcar respeto por uno mismo:

Los jóvenes con discapacidad intelectual aprenderán la importancia de ser dueños de su propio cuerpo, ya que es importante que sean conscientes de cómo hacer pleno uso de él y de cómo tratar con los médicos/profesionales cuando se trate de las partes íntimas de su cuerpo.

4. Potenciar la empatía y el respeto:

Los jóvenes con discapacidad intelectual comprenderán cuándo y por qué se pueden observar y tocar las partes íntimas del cuerpo, ya sea durante un examen médico o en presencia de otra persona del mismo o distinto sexo. Los participantes tendrán la oportunidad de aprender a afrontar la situación concreta (normalmente incómoda) prestando atención a sus estados de ánimo y sentimientos y al contexto emocional. Familiarizarse y, por tanto, crear confianza con la persona que se tiene delante es de fundamental importancia para la integración social y el bienestar físico y psicológico.



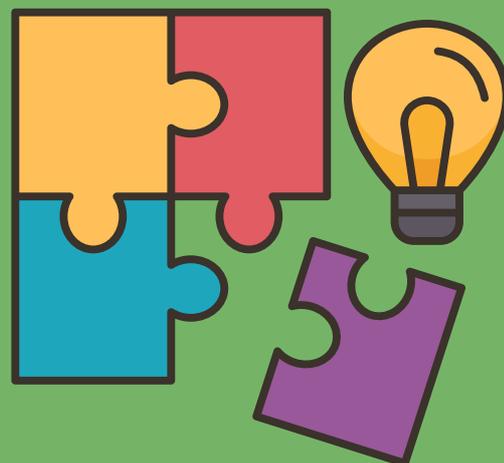
MATERIAL

- Actividad para romper el hielo
- 2 crucigramas (uno por grupo: A + B) con 7 frases y 7 palabras (para rellenar) cada uno
- 2 tableros de papel, ambos mostrando el cuerpo desnudo de un hombre y de una mujer
- 2 juegos de (14/16) tarjetas relacionadas con profesiones sanitarias (ilustración + palabra clave) y (7) tarjetas relacionadas con partes íntimas del cuerpo (sólo palabra clave) para partes privadas + (2 opcionales)
- Velcro para pegar tanto en el cartón como en las tarjetas, o cinta adhesiva
- Bolígrafos y lápices
- Batas médicas para que los monitores juveniles representen bien el escenario (a elección de los monitores juveniles para crear el ambiente)

REGLAS

Parte 1:

- Equipos: 2 grupos diferentes (equilibrados en cuanto a género) compuestos por 5 jóvenes con discapacidad y 2 monitores juveniles cada uno
- Breve sesión para romper el hielo (para conocerse)
- Cada grupo tendrá que completar un crucigrama en forma de tablero de papel que el monitor juvenil habrá creado previamente y que tiene el objetivo específico de hacer que los participantes reflexionen y se familiaricen con la terminología relativa a las profesiones sanitarias y las partes íntimas implicadas, al tiempo que se mide el nivel de conocimientos previos
- Los dos grupos juegan simultáneamente
- El grupo que complete primero el crucigrama, se lleva la victoria
- Los monitores de juventud comprobarán la exactitud de las palabras introducidas en el crucigrama, dando más explicaciones y aclaraciones cuando sea necesario.





Parte 2:

- Equipos: 2 grupos diferentes (equilibrados en cuanto a género) compuestos por 5 jóvenes con discapacidad intelectual y 2 monitores juveniles cada uno.
- Cada grupo recibe dos juegos de 14 tarjetas cada uno: 7 sobre profesiones sanitarias (urólogo, andrólogo, ginecólogo, y fisioterapeuta) y 7 sobre partes íntimas específicas (ano, pecho, pene, próstata, vagina, suelo pélvico e ingle) más dos opcionales (es decir, médico de cabecera, etc) que incluyen una parte específica del cuerpo cercana a las partes íntimas que en cualquier caso tratan los profesionales sanitarios para estimular la curiosidad y la reflexión.
- Los dos grupos juegan simultáneamente
- Todos los miembros del grupo observarán atentamente las tarjetas que tienen a mano y deberán ordenarlas y clasificarlas según las profesiones médicas y las partes íntimas. A continuación, deberán emparejar las tarjetas teniendo en cuenta que cada profesión corresponde a una parte íntima específica del cuerpo
- Cada miembro del grupo en rotación debe pegar el par de tarjetas en la parte del cuerpo femenina o masculina del tablero, respectivamente
- Gana el grupo que primero consiga colocar todas las tarjetas en el tablero
- Los monitores de juventud comprobarán la posición exacta de las cartas en el tablero, dando explicaciones y aclaraciones cuando sea necesario.

**LET'S
GO!**



IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO:

Parte 1 (15 minutos) – completar un crucigrama

Introducción:

Antes de introducir el juego, los monitores juveniles pueden organizar una actividad para romper el hielo, divertirse y hacer que todos los participantes se sientan a gusto (por ejemplo, los participantes, de pie en círculo, pueden pasarse o lanzarse una pelota o cualquier objeto pequeño y, de vez en cuando, presentarse diciendo su nombre, edad y afición favorita).



Desarrollo:

Los jóvenes con discapacidad intelectual se dividirán en grupos. Equipo de grupo: 2 grupos diferentes (equilibrados en cuanto a género) compuestos por 5 jóvenes con discapacidad intelectual y 2 monitores juveniles cada uno. A continuación, los monitores juveniles presentarán el juego (pasos principales y reglas) y apoyarán a los participantes proporcionándoles sugerencias o pistas en caso necesario.

A cada uno de los dos grupos se les entregará un crucigrama en forma de tablero de papel (que los monitores juveniles habrán creado previamente), en el que tendrán que responder a preguntas (previamente formuladas por los monitores juveniles) e introducir como respuestas partes íntimas o profesiones sanitarias relacionadas con las partes íntimas. Al introducir las partes íntimas en el crucigrama, los monitores juveniles pueden intervenir en caso de que un profesional sanitario se ocupe de algo más que de esa parte del cuerpo. Por ejemplo, si un participante relaciona correctamente la parte íntima «pene» con un andrólogo, el monitor juvenil puede intervenir y añadir que el andrólogo se ocupa de todos los genitales masculinos, incluyendo así los testículos y el escroto.

Parte 2 (30 minutos) – agrupar, adivinar y pegar cartas



Desarrollo:

Cada grupo recibe dos juegos de 14 tarjetas (más dos opcionales) cada uno: 7 sobre profesiones sanitarias (urólogo, andrólogo, ginecólogo, proctólogo, coloproctólogo, senólogo y fisioterapeuta) y 7 sobre partes íntimas específicas (ano, pecho, pene, próstata, vagina, suelo pélvico e ingle) y dos opcionales (es decir, médico de familia y pelvis) que incluyen partes específicas del cuerpo cercanas a las partes íntimas que en cualquier caso son tratadas por profesionales sanitarios para estimular la curiosidad y la reflexión.

Todos los miembros del grupo mirarán atentamente las tarjetas que tienen a mano y tendrán que ordenarlas y clasificarlas según las profesiones médicas y las partes íntimas. A continuación, deberán emparejar las tarjetas teniendo en cuenta que cada profesión corresponde a una parte íntima específica del cuerpo. Cada miembro del grupo, por turnos, deberá pegar la pareja de cartas en la parte del cuerpo femenina o masculina del tablero, respectivamente.

El juego se desarrolla simultáneamente por los dos grupos.

El tiempo para completar el juego es de 30 minutos.

Gana el grupo que primero consiga colocar todas las cartas en el tablero.

Si no se colocan todas las cartas, gana el grupo que más se pegue.

Parte 3 (20 minutos) – Reflexión conjunta

Una vez terminado el juego, es el momento de que los dos grupos discutan y reflexionen. Los monitores completarán en un recipiente (caja, bolsa de sobres) tarjetas que incluyan frases escritas previamente por ellos. Estas frases se refieren a aspectos, situaciones, palabras y acciones que pueden ser dichas/utilizadas/analizadas por los participantes durante un hipotético reconocimiento médico. YIWID sacará una tarjeta cada uno por rotación.





El monitor pedirá a cada participante que explique el significado de la frase extraída. A continuación, preguntará a los demás participantes si tienen algo que añadir y completará o enriquecerá la discusión/reflexión, si es necesario, asegurándose de que todos los conceptos abordados en el juego quedan claros y de que los jóvenes aprenden efectivamente cómo enfrentarse a estas situaciones, una vez dentro.

Ejemplos de frases psicológicas y de autonomía que se distribuirán a la clase:

- «Es importante sentirse cómodo con tu médico y pedir ayuda si te sientes incómodo».
- «Toda persona tiene derecho a elegir a su médico (también el sexo) y pedir un cambio si es necesario».
- «Hablar de tus experiencias puede ayudarte a sentirte más segura y comprendida».
- «Recuerda que es normal tener preguntas o preocupaciones sobre la salud y el cuerpo».

Papel del monitor



Los monitores juveniles se encargarán de dar instrucciones y supervisar todas las fases del juego prestando asistencia a los participantes en caso de dificultades. El animador puede llevar una bata blanca para interpretar la figura de un médico y hacer que los dos grupos interactúen en caso de que surjan dificultades en el juego.

Puntos fuertes del juego:

- Fácil de crear y aplicar,
- Fácil de usar y adecuado para la estimulación cognitiva,
- Promueven la cooperación y el trabajo en equipo
- Mejorar la comunicación y el pensamiento crítico
- Inculcar la curiosidad mediante ilustraciones llamativas y acciones dinámicas



Sugerencias:



En el mismo crucigrama, la profesión sanitaria y la parte íntima del cuerpo correspondientes no estarán presentes al mismo tiempo (es decir, andrólogo y pene no pueden formar parte del mismo crucigrama).

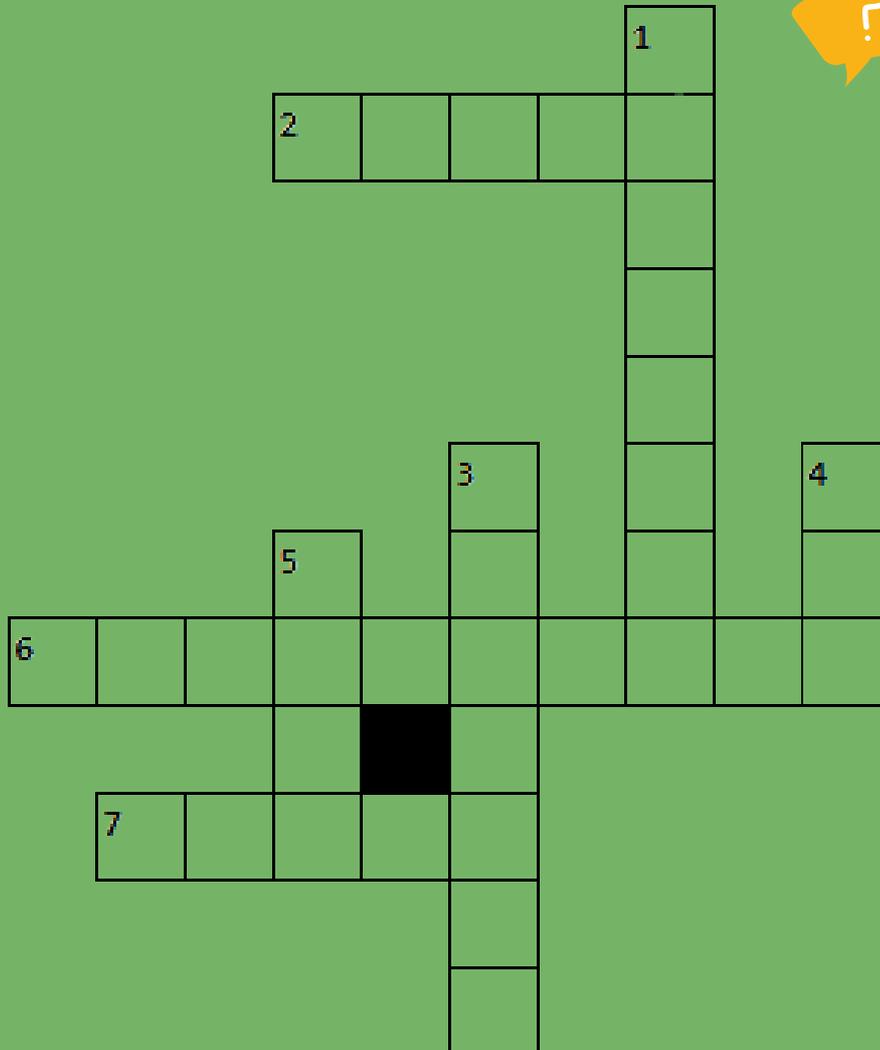
Las tarjetas de profesiones sanitarias tendrán una ilustración atractiva para ayudar a los participantes a relacionar las partes íntimas con las profesiones sanitarias relacionadas durante el juego de cartas.

Ejemplo de frases para completar el crucigrama (A)

- Se ocupa del dolor/inflamación de los senos (ginecólogo)
- Es la parte del cuerpo cercana a los genitales que el fisioterapeuta puede tocar (ingle)
- Es la zona muscular a lo largo de los genitales femeninos (suelo pélvico)
- Si también tienes molestias urinarias, él está ahí para ti (urólogo)
- El andrólogo se ocupa de ello (pene)
- Puede revisar tu aparato genital (si eres mujer) (ginecólogo)
- La abertura al final del tubo digestivo (ano)



EJEMPLO A:



Horizontal

- 2. Es la parte del cuerpo cercana a los genitales que el fisioterapeuta puede tocar
- 6. Puede revisar tu aparato genital (si eres mujer)
- 7. pélvico Es la zona muscular a lo largo de los genitales femeninos

Vertical

- 1. Se ocupa del dolor/inflamación de los senos
- 3. Si también tienes molestias urinarias, él está ahí para ti
- 4. La abertura al final del tubo digestivo
- 5. El andrólogo se ocupa de ello



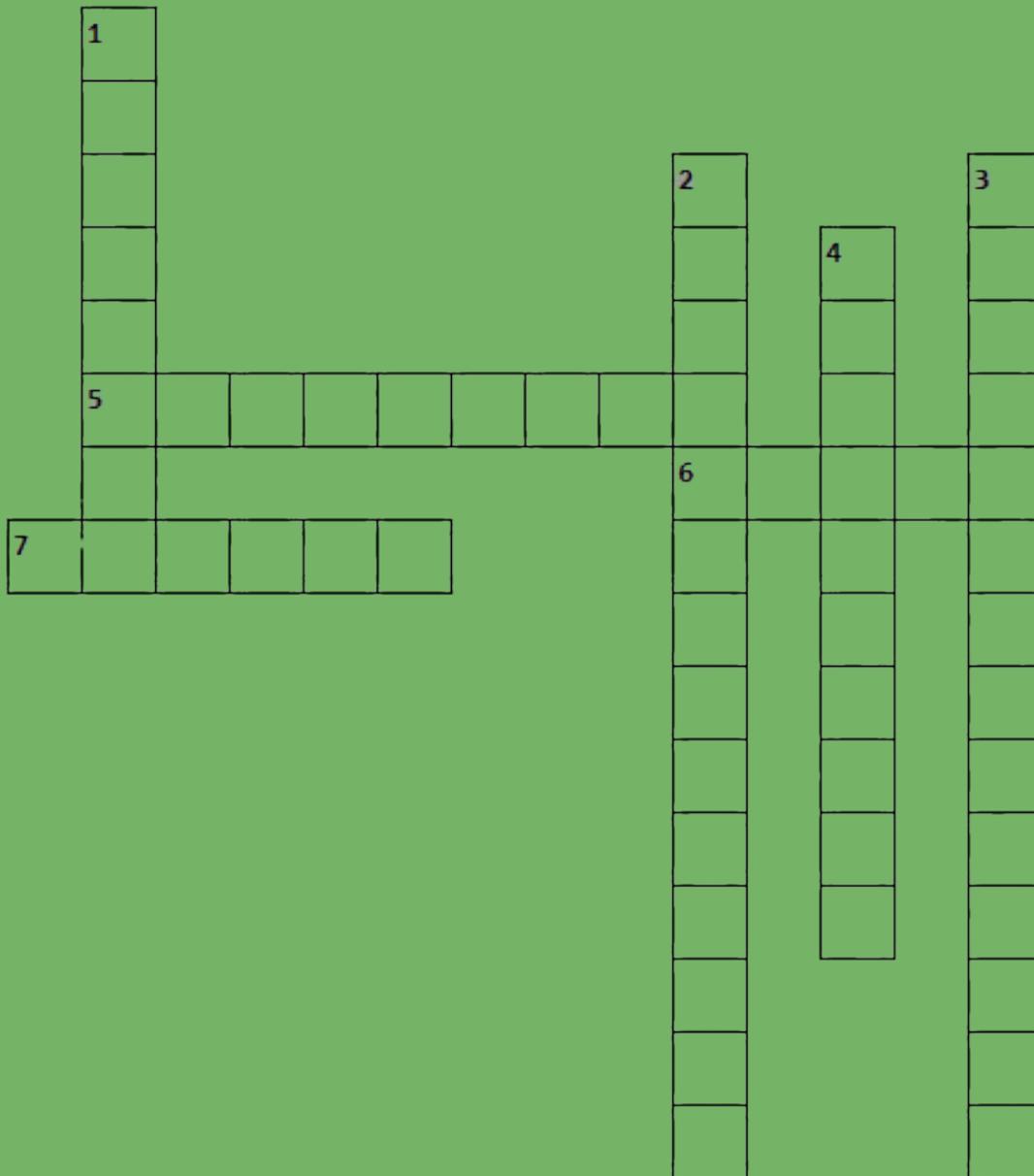
Ejemplo de frases para completar el crucigrama (B)



- Destapa parcialmente el escote (pecho)
- Si tienes dolores musculares acude en tu ayuda, incluso en zonas sensibles (fisioterapeuta)
- Se ocupa de la cirugía del suelo pélvico (matrona)
- Glándula genital masculina (próstata)
- Es el médico de los hombres (andrólogo)
- Canal del aparato genital femenino (vagina)
- Se ocupa de las patologías rectales (ginecóloga)



»»» EJEMPLO B:



Horizontal

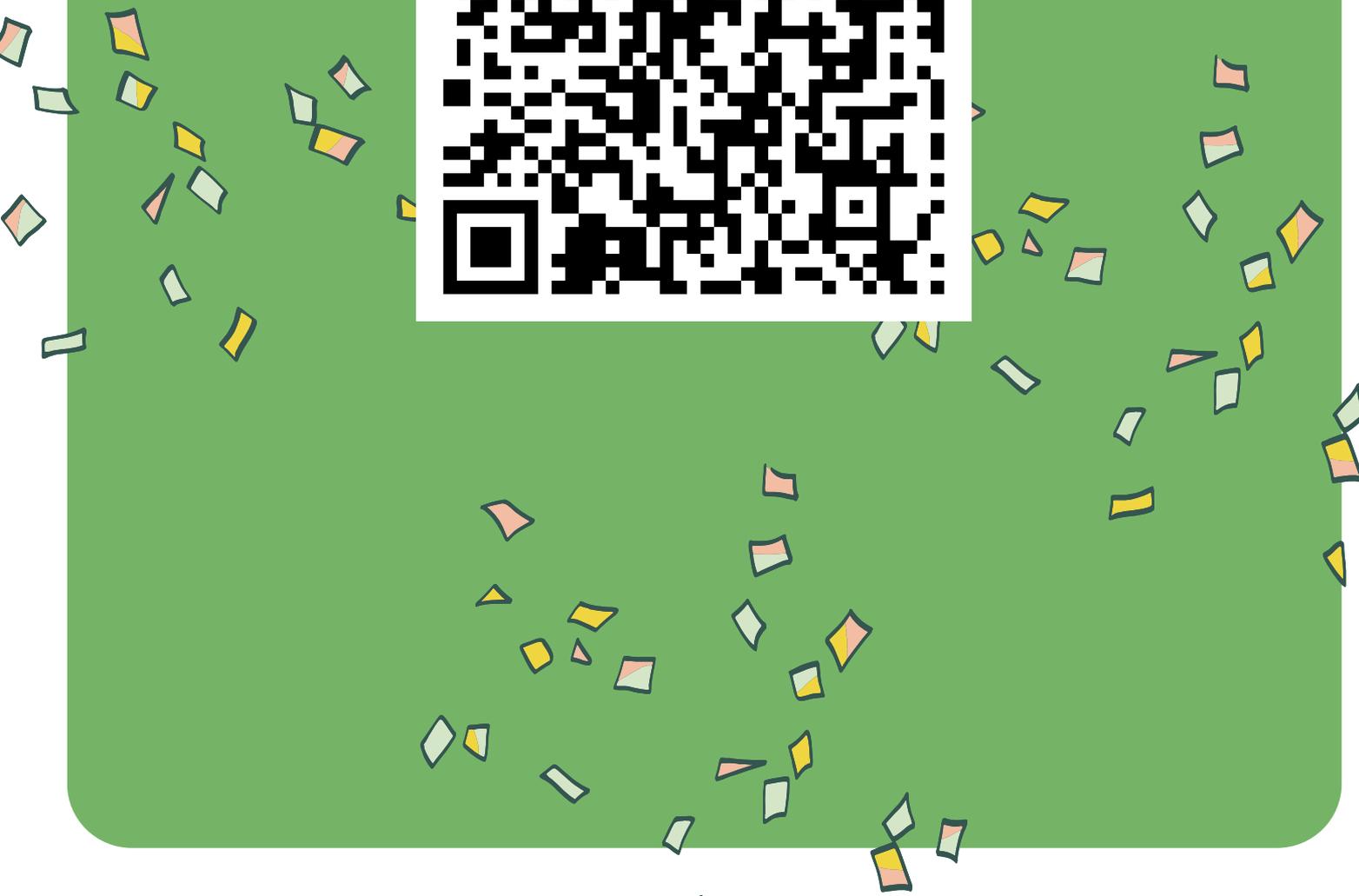
- 5. Es el médico de los hombres
- 6. Destapa parcialmente el escote
- 7. Canal del aparato genital femenino

Vertical

- 1. Glándula genital masculina
- 2. Se ocupa de la cirugía del suelo pélvico
- 3. Si tienes dolores musculares, acude en tu ayuda, incluso en zonas sensibles
- 4. Se ocupa de las patologías rectales



Descarga, imprime y recorta las cartas
utilizando el código QR para empezar a
jugar



EXPLORADORES DEL CAMBIO



TEMA

«Exploradores del cambio» es un juego práctico e interactivo diseñado para facilitar el aprendizaje sobre los cambios físicos, emocionales y sociales que se producen durante la adolescencia.

Su objetivo es hacer que la educación sexual y afectiva sea más inclusiva para las personas con discapacidad intelectual, con materiales inclusivos que permitan a los profesionales del trabajo con jóvenes impartir esta educación.

NÚMERO DE PARTICIPANTES

Este juego es una mezcla de juego individual y colaborativo. Permite a cada participante navegar por los niveles y comprometerse con el contenido a su propio ritmo. El animador está ahí para guiar y ayudar al jugador. Los jugadores se reúnen para comparar sus resultados y debatir (debate entre iguales) los temas tratados. No hay un número mínimo ni máximo de participantes, pero sugerimos jugar en pequeños grupos de 5 a 10 participantes.



CONCEPTO DEL JUEGO

Este juego pretende

a) Promover la comprensión: Proporciona a los participantes una comprensión visual y tangible de los cambios físicos y emocionales de la pubertad, destacando la importancia de la diversidad.

b) Fomentar la autoexpresión: Incentiva la autoexpresión mediante debates animados, promoviendo la diversidad de opiniones y perspectivas.

c) Estimular los debates: Facilita debates abiertos guiados por profesionales, permitiendo a los participantes hacer preguntas, compartir experiencias y aprender unos de otros en un entorno de apoyo y sin prejuicios.

d) Celebrar la diversidad y la inclusión: Destaca el valor de la inclusividad y la diversidad involucrando a los participantes en debates en los que comparten sus diferentes opiniones y experiencias.

e) Proporcionar educación práctica: «Exploradores del cambio» pretende crear una experiencia positiva e informativa, fomentando la empatía, la autoconciencia y una comprensión más profunda de los diversos aspectos de la adolescencia en un entorno práctico e inclusivo. Se trata de un enfoque accesible y atractivo de los temas de educación sexual y afectividad para personas con discapacidad intelectual.



MATERIAL

- Mapa(s) grande(s) que represente(n) diferentes tierras. Cartulinas grandes u hojas de papel.
- Rotuladores, lápices de colores y otros materiales de dibujo. Disfraces/accesorios para interpretar a los habitantes.
- Tarjetas con símbolos impresos que representan diferentes cambios físicos durante la adolescencia.
- Tarjetas con símbolos impresos que representen diferentes emociones.
- Cualquier material necesario para representar técnicas de higiene y contenidos de Salud Sexual (Terreno 3)



REGLAS

El juego se introduce mediante un argumento en el que los participantes se embarcan en una búsqueda mágica para explorar una tierra diversa que representa los distintos aspectos de la adolescencia y la edad adulta temprana.

(Material: mapa grande que representa diferentes tierras, cada nivel corresponde a una tierra).

Hay cuatro terrenos en total.

En cada terreno se encuentran con un habitante que encomienda a los jugadores una misión («actividad»). Los jugadores tienen que completar el reto para pasar a la siguiente tierra.

Para hacerlo más interactivo, recomendamos al animador que imprima los personajes de los habitantes para ayudar al jugador a diferenciar cada terreno.

Nota importante

El monitor debe imprimir y utilizar todo el material disponible en esta carpeta para ayudar al jugador.

Espacio

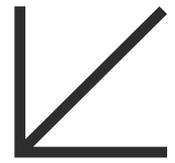
- Designa un espacio cómodo y privado para que los participantes realicen la actividad, garantizando un entorno seguro y de apoyo.

Objetivos de aprendizaje

- Comprender los cambios físicos: Los participantes reflexionarán sobre los cambios físicos experimentados durante la adolescencia, junto con un conocimiento más profundo sobre sus genitales.
- Salud sexual: Los participantes adquirirán conocimientos teóricos sobre cómo cuidar sus genitales y su salud en general (lavarse, anticonceptivos, ETS).
- Aceptación de la diversidad: El juego pretende promover la inclusión haciendo hincapié en la diversidad de identidades de género, tipos de cuerpo, opiniones y experiencias.
- Empatía y respeto: A través de escenarios interactivos y debates guiados, los participantes desarrollarán empatía y respeto por las experiencias de los demás, fomentando un entorno de aprendizaje positivo y de apoyo.
- Espacio de aprendizaje seguro: El juego enfatiza la creación de un espacio seguro para explorar y aprender sobre temas delicados, promoviendo una comunicación abierta.



03



CONCLUSIÓN

El éxito de la creación y aplicación de estos juegos de educación sexual marca un hito importante en el camino hacia la educación inclusiva. Nuestras pruebas piloto han arrojado resultados notables: el 92% de los participantes expresaron una comprensión más profunda y el 88% una mayor confianza en sus conocimientos sobre salud sexual y relaciones. Estos resultados subrayan el poder de las herramientas educativas bien diseñadas para transformar las experiencias de aprendizaje de las personas con discapacidad.

Además, las reacciones de los participantes han sido abrumadoramente positivas, lo que pone de relieve la importancia de seguir innovando y adaptando los métodos educativos para satisfacer necesidades diversas. Este proyecto demuestra que, al invertir en un diseño reflexivo e integrador, logramos resultados significativos. Mediante la creatividad y la colaboración, no sólo hemos creado recursos valiosos, sino que también hemos establecido un nuevo estándar para la educación sexual que puede adaptarse y reproducirse en todo el mundo.

Este viaje es un reflejo del potencial que todos llevamos dentro para impulsar el cambio y fomentar un entorno en el que todos, independientemente de sus capacidades, tengan la oportunidad de aprender y crecer. A medida que avanzamos, dejemos que este proyecto inspire un mayor compromiso con la inclusión y la mejora continua de las prácticas educativas, garantizando que todas las personas puedan acceder a los conocimientos y el apoyo que necesitan para llevar una vida sana e informada.

04

ANEXO I. MEJORES PRÁCTICAS



1. ID-Gaming
2. Relaciones Descodificadas: Educación Sexual Social para Personas con Discapacidades del Desarrollo
3. Formación en educación sexual para personas con discapacidad
4. Juegos y recursos para la ESI (Educación Sexual Integral)
5. Refuerzo de los conocimientos de educación sexual en biología a través de la gamificación, las TIC y el aprendizaje basado en retos entre alumnos de octavo curso.
6. Talleres de educación afectivo-sexual a través del juego Jaibu
7. +Mercurio
8. Guía para profesores: Educación interpersonal y sexual (para alumnos con discapacidad intelectual)
9. Manual para jóvenes con necesidades educativas especiales
10. Manual para jóvenes con necesidades educativas especiales
11. Manual para jóvenes con necesidades educativas especiales
12. Desarrollo de la Educación Sexual para Personas con Discapacidad Psíquica (DESEM)
13. EDUCACIÓN SEXUAL - PROGRAMA DE AUTOPROTECCIÓN EN LAS EEE

14. Sexualidad y discapacidad
15. INCLUIDOS: Educación sexual inclusiva a través de métodos creativos
16. Cuentacuentos o juegos de rol
17. Facilitar la conexión positiva entre iguales
18. Método de enseñanza multisensorial
19. Descomplejizar los temas sexuales mediante juegos
20. El dilema
21. TOCA ESTO
22. Mi médico sexual
23. Otsimo

ID-GAMING

Breve descripción

El objetivo principal de ID-GAMING es aumentar las competencias de las personas con discapacidad intelectual (DI) y de los profesionales y familiares relacionados en la implementación de Juegos Serios TIC para mejorar las funciones cognitivas, y por lo tanto, su calidad de vida. Los objetivos específicos de ID GAMING son:

- Aumentar la concienciación de este grupo objetivo sobre la relevancia de las TIC;
- Seleccionar y recopilar las TIC adecuadas para un mejor entrenamiento de las funciones cognitivas de las personas con DI de acuerdo con las necesidades y capacidades específicas;
- Transferir conocimientos, directrices y procedimientos sobre cómo utilizar las TIC para producir resultados específicos en términos de funciones cognitivas y calidad de vida;
- Desarrollar y mejorar las habilidades digitales de las personas con DI.

Qué hace que sea una buena práctica/Qué aprendemos de ella

- práctica de formación apoyada en la tecnología y ejemplo de aprendizaje basado en juegos
- práctica basada en la evidencia
- puede utilizarse y reproducirse con personas con discapacidad intelectual
- puede ser también un recurso de formación para profesores y trabajadores juveniles que trabajen con discapacidad intelectual

Enlace(s) fotográfico/evidencia

https://www.facebook.com/IDGAMINGPROJECT/photos_by

Fuente

<https://id-gaming-project.eu/>

<https://www.facebook.com/IDGAMINGPROJECT>

<https://id-gaming-project.eu/wp-content/uploads/2021/05/Flyer-EN.pdf>

Información adicional

Los principales beneficiarios son las personas con discapacidad intelectual, los profesores que trabajan con niños con discapacidad intelectual, los monitores juveniles que trabajan con niños con discapacidad intelectual, las organizaciones y escuelas que trabajan para personas con niños con discapacidad intelectual.

RELACIONES DESCODIFICADAS: EDUCACIÓN SEXUAL SOCIAL PARA PERSONAS CON DISCAPACIDADES DEL DESARROLLO

Breve descripción

La misión de este proyecto es reducir los factores de riesgo asociados al abuso sexual y aumentar los factores de protección de los comportamientos prosociales enseñando directamente a las personas con discapacidades sobre el desarrollo de relaciones sanas.

A través de la financiación de la Ley de Servicios de Salud Mental y en colaboración con el Departamento de Servicios de Desarrollo, se diseñó un plan de estudios para enseñar a las personas con discapacidades de desarrollo tanto para el desarrollo de relaciones sanas y seguras y darles información sobre el abuso sexual y la coerción.

Qué hace que sea una buena práctica/Qué aprendemos de ella

- El plan de estudios apoya el uso de prácticas basadas en la evidencia y el apoyo visual y la gamificación están en el tablero
- Fácil de entender
- Repetible
- Cada lección incluye instrucciones escritas para los proveedores y apoyos visuales para los alumnos

Enlace(s) fotográfico/evidencia

<https://relationshipsdecoded.com/>

Fuente

<https://relationshipsdecoded.com/>

<https://youtu.be/Xdzj24j4fuM>

<https://youtu.be/MBURNzjnVDk>

<https://relationshipsdecoded.com/curriculum-agree/>

Información adicional

Los principales beneficiarios son las personas con niños con discapacidades del desarrollo y sus profesores, terapeutas y otros profesionales de la salud

Competencias

- Reducir la expresión de comportamientos sociosexuales inapropiados por parte de personas con discapacidad en la comunidad
- Capacitar a las personas para identificar signos de abuso y coacción
- Capacitar a las personas para entablar relaciones consentidas de su elección
- Educar a las personas sobre su cuerpo, las leyes relativas al consentimiento y las normas sociales.
- Mantener a las personas en los entornos menos restrictivos en todos los ámbitos de su vida.

FORMACIÓN EN EDUCACIÓN SEXUAL PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD

Breve descripción

TRASE - Formación en Educación Sexual para Personas con Discapacidad - es un proyecto en el campo de la educación sexual, que tiene como objetivo apoyar los derechos de las personas con discapacidad a tener acceso al conocimiento sexual y con ello apoyar la protección de sus derechos sexuales, como fundar una familia, decidir el número y el espaciamiento de los hijos, mantener la fertilidad, tener acceso a los sistemas de salud, a la salud reproductiva y a la información y educación sobre sexualidad.

El proyecto cuenta con el apoyo y la financiación de Erasmus+ y se beneficia de la experiencia de instituciones de siete países europeos diferentes: Bélgica, Luxemburgo, Reino Unido, Alemania, Austria, Portugal y Lituania. Dentro del proyecto se ha desarrollado un curso de formación para profesionales, padres y cuidadores, con el fin de capacitarles para proporcionar educación sexual a personas con discapacidad, teniendo en cuenta las condiciones culturales, nacionales e institucionales, así como las necesidades individuales de los clientes.

Además, se han desarrollado herramientas y métodos específicos para el trabajo práctico con los clientes, en estrecha colaboración con los propios beneficiarios -personas con dificultades de aprendizaje-, así como con instituciones especializadas y expertos de sus regiones. Estas herramientas ofrecen a las personas con dificultades de aprendizaje la oportunidad de aprender jugando.

Qué hace que sea una buena práctica/Qué aprendemos de ella

- Plan de estudios basado en las necesidades
- Herramientas de aprendizaje basadas en juegos
- Material de formación multilingüe
- Materiales de formación de fácil acceso y uso

Fuente

<https://traseproject.com/>

Información adicional

Los grupos destinatarios del programa de formación incluyen: formadores/educadores/personal con poca experiencia en educación sexual, o formadores con experiencia en educación sexual pero no con participantes con discapacidad. El curso de formación también puede ser percibido por padres y familiares de personas con discapacidad.

Para poder trabajar con personas con dificultades de aprendizaje o autismo en el ámbito de la educación sexual, es muy importante un enfoque orientado a los recursos. El objetivo de esta herramienta es enseñar a los profesionales a crear un perfil de competencias de sus clientes teniendo en cuenta los distintos niveles del cuerpo, la percepción, las relaciones y el nivel cognitivo.

JUEGOS Y RECURSOS PARA LA ESI (EDUCACIÓN SEXUAL INTEGRAL)

Breve descripción

Es una plataforma digital creada por dos profesionales de la comunicación social con el objetivo de compartir herramientas y materiales útiles para la intervención en Educación Sexual Integral (ESI) en todos los niveles educativos.

Qué hace que sea una buena práctica/Qué aprendemos de ella

La web es una buena práctica porque ofrece a profesores y padres la posibilidad de utilizar recursos, dinámicas y juegos que garantizan la continuidad en la enseñanza de la educación sexual integral desde una perspectiva de género y derechos. Además, la web es colaborativa para que puedan crear sus propios contenidos y recursos para trabajar la ESI en un contexto remoto utilizando las TIC y la creatividad.

Enlace(s) fotográfico/evidencia

Ejemplo de materiales:

[Games and Resources for CSE in remote context \(Guidara – Levet\).](#)

[Games and resources for CSE | Master Ideas 2020](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=ggBVJ-6rXAQ>

Fuente

<https://sexeduc.ar/quienes-somos/>

Información adicional

A partir de este proyecto, han continuado enriqueciendo el sitio y creando dispositivos y herramientas para la enseñanza de la ESI a través de juegos y recursos TIC. Por el camino, han recibido varios premios y reconocimientos que les animan a seguir desarrollando contenidos que articulen Juegos – Comunicación – Educación – Sexualidad – Derechos.

REFUERZO DE LOS CONOCIMIENTOS DE EDUCACIÓN SEXUAL EN BIOLOGÍA A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN, LAS TIC Y EL APRENDIZAJE BASADO EN RETOS ENTRE ALUMNOS DE OCTAVO CURSO.

Breve descripción

Dado el alto porcentaje de estudiantes que les cuesta hablar con sus padres sobre sexualidad y que estos no toman la iniciativa de hablar del tema, sienten miedo o ignorancia, dejando a la escuela la responsabilidad de orientar a sus hijos casi en su totalidad, En el grado octavo del Colegio Marco Fidel Suárez, parte de las clases de educación sexual se imparten en biología para ampliar conocimientos y crear un criterio amplio en cuanto a educación sexual en temas como métodos anticonceptivos, enfermedades de transmisión sexual y prevalencia de embarazos no deseados.

Para ello, optan por implementar la gamificación y el aprendizaje basado en retos, utilizando herramientas digitales como Genially, Educaplay, Liveworksheets y Kahoot para integrar entornos virtuales de aprendizaje en el proceso educativo para enseñar conceptos y permitirles comprender estos conocimientos para que puedan participar activamente en la sociedad, tanto ahora como en su futuro profesional.

Qué hace que sea una buena práctica/Qué aprendemos de ella

Es una buena práctica porque ha logrado fortalecer los conocimientos en educación sexual desde el campo de la biología a través de la gamificación en los estudiantes de grado octavo del colegio Marco Fidel Suárez de la ciudad de Bogotá. Además, el impacto en el campo educativo es grande porque al implementar este tipo de prácticas educativas basadas en la gamificación, se evidencia la necesidad de realizar cambios en las estrategias de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes en las instituciones educativas.

Enlace(s) fotográfico/evidencia



Fuente

Beltrán, P. and Castro, P. (2022). Fortalecimiento de conocimientos en educación sexual desde el área de biología a través de la gamificación, las TIC y el aprendizaje basado en retos en estudiantes de octavo de primaria. Universidad de Santander.

Información adicional

La realización de esta investigación ha tenido un impacto positivo en los alumnos, ya que han reforzado sus conocimientos y han logrado comprender conceptos relacionados con la educación sexual. Esto significa que este tipo de propuesta puede desarrollarse no sólo en el campo de la biología, sino también en diversas materias de estudio o asignaturas que se imparten en el nivel secundario.

TALLERES DE EDUCACIÓN AFECTIVO-SEXUAL A TRAVÉS DEL JUEGO JAIBU

Breve descripción

El municipio de Elda organizó talleres sobre educación afectivo-sexual, que se complementaron con el juego Jaibu. Un juego de mesa que permite trabajar la educación sexual y afectiva desde un punto de vista pedagógico y lúdico.

Qué hace que sea una buena práctica/Qué aprendemos de ella

Se convierte en una buena práctica porque desde el principio pretendía promover la educación de los niños en una sexualidad y afectividad libres, respetuosas e igualitarias, dándoles la oportunidad de eliminar sus dudas y aprender de forma relajada, amena y divertida.

Enlace(s) fotográfico/evidencia

[Jaibu, the sex education game](#)

<https://juegojaibu.es/>

Fuente

Edisex y el Consejo Sectorial de la Mujer y por la Igualdad de Elda (2020). Jaibu, el juego de la educación sexual y afectiva. Educar en igualdad. <https://www.educarenigualdad.org/documento/?id=6106>

Información adicional

El juego consiste en un tablero con cuatro secciones en forma de colmena y un bloque de cartas de cuatro categorías: Verdadero o falso, Pregunta y respuesta, Dibuja y adivina y Juego de rol. También incluye instrucciones de juego y dos tipos de tarjetas: para niños y para adultos, y un glosario de términos clave.

+MERCURIO

Breve descripción

María Sol Biondi y Rosa María Curcho han puesto en marcha +mercurio, un proyecto que consiste en el desarrollo y puesta en práctica de diversos juegos inclusivos para abordar la educación sexual.

Tras la educación que recibieron en este ámbito cuando eran jóvenes, las dos mujeres decidieron unir fuerzas y encontrar una forma de enseñar sobre sexualidad de una manera lúdica e imaginativa. Actualmente, combinan conocimientos sobre educación sexual integral y presentan juegos como ConSEXuate, un juego de cartas de educación sexual afectiva en formato trivial con 71 preguntas, respuestas e instrucciones. Con este y otros productos han llegado a colegios, empresas, familias, fundaciones, jugueterías, librerías y sex shops.

Su primer cliente fue el director de un colegio católico que les comentó que los profesores de su centro tenían dificultades para hablar con los alumnos sobre educación sexual. La directora no se limitó a comprar el juego por Internet, sino que les pidió que se lo llevaran para hablar de él y empezar a aplicarlo.

Qué hace que sea una buena práctica/Qué aprendemos de ella

Se convierte en una buena práctica porque, a través de la primera implementación, planearon producir un juego para profesores y profesionales y empezaron a llegar a diferentes públicos, incluyendo empresas que decidieron incluir Empatízate en sus reuniones de liderazgo para trabajar la empatía.

Enlace(s) fotográfico/evidencia



Fuente

<https://www.masmercurio.com.ar/quienes-somos/>

Información adicional

Con su marca participaron en una etapa de formación a cargo de la Universidad de Palermo y el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, donde recibieron mentoría y aprendieron a desarrollarla mejor.

Con +mercurio desarrollaron libros y juegos de mesa sobre diversidad, género, inclusión, educación sexual, empatía y contra el abuso, el bullying y el racismo. Por su proyecto, fueron finalistas del Empretec Banco Nación y actualmente forman parte del programa Emprender con Perspectiva de Género del Ministerio de Desarrollo Productivo de Argentina.

GUÍA PARA PROFESORES: EDUCACIÓN INTERPERSONAL Y SEXUAL (PARA ALUMNOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL)

Breve descripción

El grupo destinatario incluye a niños y jóvenes con discapacidad intelectual. También se incluyen alumnos con dificultades físicas adicionales con un desarrollo físico casi normal o ligeramente retrasado y/o niños con trastornos del espectro autista o problemas de conducta. La educación sexual informal puede impartirse en cualquier aula y a cualquier edad. La educación sexual formal comienza a los once años. La educación sexual debe diferir (adaptarse) a los distintos niveles de desarrollo emocional e intelectual (edad). Los alumnos se dividen en:

Alumnos

A partir de +/- 11 años naturales, teniendo en cuenta que su desarrollo intelectual o socioemocional puede corresponder a una etapa anterior del desarrollo (edad más temprana). Las clases se adaptan a las capacidades de los niños. En este grupo también se incluyen alumnos con un nivel de capacidad inferior, para los que sigue siendo necesario desarrollar un plan de estudios sobre la materia.

Alumnos/niños más jóvenes

Edades de 2 a +/- 11 años Con este grupo, el tema de la educación sexual se trata principalmente en momentos informales. En clase también se trabajan los temas de la sexualidad y el cuerpo humano.

Qué hace que sea una buena práctica/Qué aprendemos de ella

La Organización Mundial de la Salud proporciona directrices para la educación sexual. Estas directrices afirman que los niños y jóvenes de diferentes edades necesitan conocer y comprender qué situaciones o retos deben afrontar a una determinada edad, y qué valores y actitudes deben desarrollar. Sobre la base de estas directrices surgió la política de Educación Sexual, una política cuyo punto de partida es una visión organizada y positiva de la sexualidad y las relaciones. En el proceso de enseñanza, basado en la política mencionada, en el programa se distinguen dos componentes principales:

- R – Relaciones: establecer contactos, mantenerse en contacto, amar, relacionarse, llevarse bien con los demás, dar la cara, etc.
- S – Sexualidad: todos los cambios y sentimientos que tienes que afrontar en relación con tu propio cuerpo y el cuerpo de otra persona; que dan lugar a sentimientos/sensaciones específicos (excitación, atracción, sentirse bien) provocados por ti mismo o por otra persona.

El programa hace especial hincapié en el tema de La resiliencia. La educación sexual debe comenzar a una edad temprana y ser un proceso continuo.

Estructura de las lecciones: Estas lecciones se imparten siempre al nivel de los niños, por lo que presentan ligeras diferencias en cada aula. No se utilizan términos científicos difíciles. Si es necesario, algunos temas pueden tratarse en pequeños grupos o individualmente con cada alumno. Cada lección ya aprendida debe relacionarse con el tema actual y con el siguiente para actualizar los conocimientos y las habilidades de los alumnos.

La educación sexual se divide en los siguientes capítulos:

1. Amistad, amor y relaciones

- La amistad: a partir de ejemplos concretos de su entorno personal. ¿Qué es importante para ti en un amigo?

- Amor/afecto: aprender a describir los sentimientos de amor/afecto, atreverse a hablar de sus propias experiencias, si el sentimiento es compartido, si es realista (por ejemplo, Idol), qué significa amar a alguien...
- Tipos de relaciones/relaciones: familia, amistad, relaciones laborales, relaciones amorosas, etc.

2. Diferencias niño/niña, cambios físicos e higiene

- Niñas: evolución desde la guardería => niña => mujer, depilación de axilas y piernas, menstruación, compresas y tampones, conocimiento de ovarios, trompas de Falopio, útero.
- Niños: Desarrollo desde el jardín de infancia => adolescente => varón, barba, afeitado con cuchilla, eyaculación.

3. Reproducción

- Discutir cómo se hacen los bebés
- Debate sobre los genitales, la fecundación, la implantación del embrión, los gemelos, etc.

4. Embarazo y parto, anticoncepción

- El ginecólogo; desarrollo del embarazo desde el embrión => feto => bebé; nacimiento del bebé con líquido amniótico; cordón umbilical, placenta, cesárea, anticoncepción, la píldora y el preservativo...

5. Resiliencia - Comportamiento seguro

- ¿Cómo de cerca pueden estar los demás de mí? ¿Cómo de cerca puedo estar yo de ellos? ¿Dónde me desnudo? ¿Quién puede verme desnudo en el baño, el aseo, etc.?
- Entrenamiento para determinar los propios límites sexuales: ¿Quién puede abrazarme, besarme, tocarme...?
- La diferencia entre partes íntimas y no íntimas del cuerpo: qué cubrir con ropa y qué no, distinguir entre espacios privados y públicos, actividades, etc.
- ¿Qué personas me son familiares y cuáles desconocidas? ¿Qué hago con las personas en las que confío que no debería hacer con los desconocidos?

Enlace(s) fotográfico/evidencia

<https://www.pu-sk.com/app/templates/js/ckfinder/userfiles/files/rakovodstva-zanachinaeshti-uchiteli-i-terapevti/mejdulichnostno-seksualno-obrazovanie.pdf>

Información adicional

El desarrollo de una «personalidad integral» incluye también el desarrollo de la sexualidad y las relaciones. Dentro del ámbito de la Educación Sexual, el trabajo se dirige a::

- Pautas de respeto y responsabilidad respecto a uno mismo y en las relaciones con los demás
- Percepción positiva de la física, la sensibilidad, los sentimientos y los deseos del cuerpo.
- Apoyo en la toma de decisiones responsables con respecto al comportamiento sexual
- Enfoque en la resiliencia (comportamiento seguro) y las habilidades de autoprotección

Sin duda, llevar a cabo la educación sexual requiere un entorno estimulante. Esto requiere que todos los implicados presten atención a su propia conducta vital y a su autenticidad. Gran parte de los mensajes/informaciones que reciben los alumnos no se han planificado sistemáticamente y no son simplemente una reacción a lo que está ocurriendo. Esto incluye comentarios, bromas, preguntas que surgen y mucho más. Este tipo de educación sexual espontánea tiene un impacto mucho mayor que la educación sexual sistemática y planificada. Trabajar con niños y jóvenes requiere una actitud profesional, ser consciente del impacto de las propias acciones y manejar correctamente las situaciones que surgen espontáneamente.

*Para niños con trastorno autista severo y/o retraso mental severo: trabajo individual y necesidad de contenidos adaptados de educación sexual. Necesidad de apoyo adicional: horarios, programas, visualización, confidente...

*Para niños no verbales, es importante desarrollar habilidades de expresión señalando partes del cuerpo o señalando un dibujo que simbolice/represente su necesidad o dolor.

MANUAL PARA JÓVENES CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Breve descripción

El manual contiene ejercicios que facilitan el trabajo con jóvenes con necesidades educativas especiales, con el objetivo de transmitir información sobre salud y prevención de agresiones sexuales y violencia. Puede ser utilizado por profesores, padres y otras personas interesadas en trabajar estos temas con los jóvenes.

Los ejercicios pueden utilizarse para planificar sesiones sobre temas de prevención sanitaria e información para jóvenes con necesidades educativas especiales. Se centra en ayudar a los jóvenes a tomar conciencia del cuerpo, identificar el espacio privado y el público, el comportamiento adecuado y el inadecuado, la diferencia entre tocar bien y tocar mal, con el fin de animarles y proporcionarles herramientas adecuadas para expresar sus necesidades y decir no de forma persuasiva.

Introducción al tema de la sexualidad

Objetivos: lluvia de ideas sobre qué es la sexualidad

Una demostración de que la sexualidad puede ser interpretada de forma diferente por distintas personas.

Una demostración de cómo la experiencia personal puede teñir la interpretación de la palabra «sexualidad».

Materiales: diversos objetos, fotografías o postales relacionados con diversos aspectos de la sexualidad.

Duración: 20–40 minutos

Metodología: entrevista en grupo

Opción 1. Entrevista en grupo: El objetivo de la tarea no es mantener una conversación muy profunda, sino responder rápidamente. Explica que mentir también es aceptable. A continuación, aborde la tarea utilizando algunas de las siguientes preguntas de enunciado:

- La primera vez que me enamoré tenía... años
- La primera vez que me enamoré...
- Mi primer beso fue...
- El amor de mi vida es...
- Me gustaría besar a...
- Lo que quiero hacer una vez es...
- Creo que Es la chica/mujer más sexy
- Creo que Es el chico/hombre más sexy – Es romántico...
- Creo que la parte más bonita del cuerpo masculino es...
- Creo que la parte más bonita del cuerpo femenino es...

Esparce por el suelo los objetos (fotos, ropa, velas, etc.) relacionados con la sexualidad, y que cada uno elija uno de ellos.

A continuación, pregunta a los participantes por qué han elegido este tema. ¿Qué significa para ellos?

Opción 2: Se colocan en el suelo tarjetas y clips con imágenes eróticas, bonitas y feas sobre el tema de la sexualidad. Los participantes las miran y eligen una que les guste y otra que les resulte molesta o desagradable. Las tarjetas se dividen en dos categorías de les gusta/no les gusta y se pegan en la pared para que se vean las dos caras de la sexualidad. El ejercicio puede servir para demostrar que la sexualidad es un tema polifacético: cada uno tiene sus propias ideas, sentimientos y experiencias. Desde que nacemos, todos los seres humanos somos seres sexuales. La sexualidad se limita a una determinada edad, y el desarrollo sexual continúa a lo largo de toda la vida.

Qué hace que sea una buena práctica/Qué aprendemos de ella

Dado que la necesidad específica puede influir en el estilo de aprendizaje del grupo, ten en cuenta que:

- Aprender y procesar la información puede llevar más tiempo;
- El grupo destinatario puede tener dificultades con los conceptos, por lo que debe hablar en un lenguaje accesible.
- Algunas personas del grupo pueden tener retos muy específicos, dificultades para comprender las sutilezas de las relaciones interpersonales, por lo que algunos de los ejercicios pueden no ser adecuados para todos los jóvenes con NEE. .

El tipo de apoyo y ayuda que necesiten las personas en el proceso de aprendizaje dependerá de cada individuo. Trabaja en grupos reducidos (5-6 personas como máximo) y/o realiza sesiones individuales. Al enseñar a jóvenes con NEE, es importante tener en cuenta las siguientes reglas básicas:

- Divide el aprendizaje en pequeñas partes, de modo que consigas los objetivos educativos paso a paso, sin empezar el siguiente objetivo sin haber conseguido el anterior.
- Utilizar varias metodologías diferentes para alcanzar un mismo objetivo de aprendizaje. (recordatorio visual, información auditiva, lectura, - preferiblemente por escrito).
- Es importante decir a los participantes que siempre tienen la opción de no participar. Esto debe repetirse al principio de cada ejercicio para que puedan elegir no participar, o mantener las distancias con el grupo si así lo desean. Si estar en un grupo grande les resulta incómodo, debe haber un lugar al que puedan ir a descansar (o un lugar seguro en la sala).

Fuente

https://bfpa.bg/wp-content/uploads/training_manual_young_people_kms_bg.pdf

MANUAL PARA JÓVENES CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Breve descripción

El manual contiene ejercicios que facilitan el trabajo con jóvenes con necesidades educativas especiales, con el objetivo de transmitir información sobre salud y prevención de agresiones sexuales y violencia. Puede ser utilizado por profesores, padres y otras personas interesadas en trabajar estos temas con los jóvenes.

Los ejercicios pueden utilizarse para planificar sesiones sobre temas de prevención sanitaria e información para jóvenes con necesidades educativas especiales. El objetivo es promover el conocimiento del cuerpo humano, su desarrollo y mostrar la diferencia entre chicos y chicas. Objetivos:

- Los participantes pueden nombrar diferentes partes del cuerpo.
- Los participantes pueden identificar sentimientos relacionados con el cuerpo.

Metodología:

1. Piensa en palabras para las distintas partes del cuerpo: dáselas a los participantes y pídeles que las coloquen en el lugar correspondiente del cuerpo. También puedes pedirles que dibujen o recorten las partes del cuerpo en tela y las coloquen en los lugares correspondientes o, si no saben dibujar, utiliza imágenes plastificadas. Este ejercicio puede servir de introducción para explicar y hablar de las distintas partes del cuerpo humano y sus funciones.

2. Como continuación del ejercicio, puedes asociar palabras con diferentes partes del cuerpo, como sentimientos, acciones, (besos, sexo, abrazos), emociones, etc.

3. También se puede utilizar como conversación sobre el embarazo, el ciclo menstrual, etc.

4. Después de hablar de las diferencias entre mujeres y hombres, puedes pedir a los participantes que se identifiquen colocándose al lado del sexo que les corresponda. Esta puede ser una buena manera de explicar la transexualidad o la diferencia. Pautas: Es importante utilizar el lenguaje adecuado y explicar lo que ocurre en el cuerpo. Dependiendo de la edad del grupo, puedes hablar de la pubertad y de los cambios que se producen en el cuerpo.

Intenta conectar la sesión con las emociones y las relaciones. En el trabajo individual, intenta siempre establecer una conexión con los deseos personales, las aspiraciones, las emociones, etc.

Qué hace que sea una buena práctica/Qué aprendemos de ella

Dado que la necesidad específica puede influir en el estilo de aprendizaje del grupo, ten en cuenta que:

- Aprender y procesar la información puede llevar más tiempo;
- Su grupo destinatario puede tener dificultades con los conceptos, por lo que debe hablar en un lenguaje accesible.
- Algunas personas del grupo pueden tener retos muy específicos, dificultades para comprender las sutilezas de las relaciones interpersonales, por lo que algunos de los ejercicios pueden no ser adecuados para todos los jóvenes con NEE.

El tipo de apoyo y ayuda que necesiten las personas en el proceso de aprendizaje dependerá de cada individuo. Trabaje en grupos reducidos (5-6 personas como máximo) y/o realice sesiones individuales.

Fuente

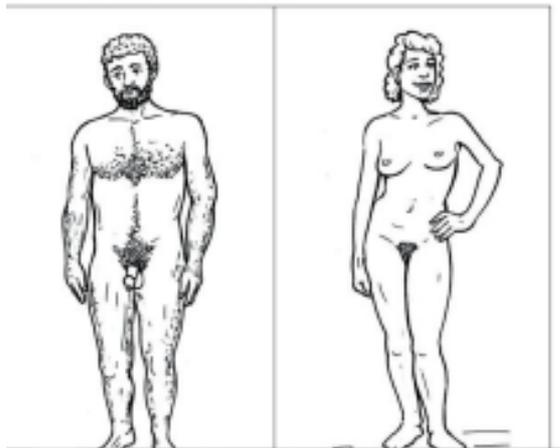
https://bfpa.bg/wp-content/uploads/training_manual_young_people_kms_bg.pdf

Información adicional

El objetivo es fomentar el conocimiento del cuerpo humano, su desarrollo y mostrar las diferencias entre niños y niñas.



Pro FamilienLänderverband Bayern 



MANUAL PARA JÓVENES CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Breve descripción

El manual contiene ejercicios que facilitan el trabajo con jóvenes con necesidades educativas especiales, con el objetivo de transmitir información sobre salud y prevención de agresiones sexuales y violencia. Puede ser utilizado por profesores, padres y otras personas interesadas en trabajar estos temas con los jóvenes.

Los ejercicios pueden utilizarse para planificar sesiones sobre temas de prevención sanitaria e información para jóvenes con necesidades educativas especiales. Tema: lugares públicos y privados y partes del cuerpo.

Objetivos:

- Aprender qué es un espacio público y qué es un espacio privado.
- Identificación de espacios públicos y privados.
- Identificación de las partes intactas del cuerpo.
- Capacidad para identificar qué partes del cuerpo pueden mostrarse en privado y cuáles en público.

Duración: 45–60 minutos.

Materiales: rotafolio y rotuladores

Fotografías del espacio personal y de lugares públicos familiares para los participantes (por ejemplo, baño, cocina, dormitorio, calle, piscina, tienda o supermercado).

Qué hace que sea una buena práctica/Qué aprendemos de ella

Escriba las palabras «privado» y «público» en un rotafolio. Pega un dibujo de espacio privado y espacio público debajo de cada palabra. Explica que estamos hablando de espacios privados y lugares públicos (utiliza el lenguaje de signos si es necesario) y de partes del cuerpo.

Practica decir «privado» «público» en el grupo. Puedes utilizar signos de apoyo, como «puerta cerrada» para privado y «puerta abierta» para público.

Lugares privados y públicos

Distribuye a cada participante un folleto con fotos de lugares públicos y pídeles que decidan si la foto está en un lugar privado o público y que lo escriban.

Partes del cuerpo sin tocar

Entrega a cada participante un folleto con dibujos de una mujer y un hombre desnudos y pídeles que rodeen y nombren las partes intactas de los cuerpos dibujados. Pregúntales por qué son privadas (la gente no puede verlas ni tocarlas sin permiso).

Establece una relación entre los lugares privados y públicos y el hecho de vestirse o desvestirse. ¿Adónde irías sólo en ropa interior? ¿Dónde puedes estar desnudo?

Pautas: Los formadores deben ser conscientes de que algunos de los participantes nunca han tenido un espacio personal y el concepto para ellos es inexistente o limitado.

El formador debe ser consciente de que, por un lado, los aseos públicos pueden considerarse un espacio privado, ya que la puerta puede cerrarse con llave. Pero al mismo tiempo, los formadores deben hacer hincapié en que otras personas entran y salen de los aseos públicos, por lo que también pueden considerarse públicos.

Fuente

https://bfpa.bg/wp-content/uploads/training_manual_young_people_kms_bg.pdf

Información adicional

Se trata de fomentar el conocimiento de los espacios públicos y privados y de las partes inviolables del cuerpo.

DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN SEXUAL PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD PSÍQUICA (DESEM)

Breve descripción

El proyecto DESEM tiene como objetivo desarrollar un modelo/metodología de educación sexual para personas con discapacidad psíquica. Cada una de las actividades que constituyen el contenido del proyecto contempla el trabajo coordinado de educadores/orientadores y familias discapacitadas, que son los principales actores de la educación sexual.

Mediante el desarrollo de un modelo de educación sexual para personas con discapacidad mental, el proyecto DESEM pretende

- desarrollar un modelo de educación sexual con metodología de aprendizaje/enseñanza para apoyar la inclusión social de las personas con discapacidad mental;
- desarrollar las competencias profesionales, de orientación, personales y en TIC facilitando el acceso a recursos educativos abiertos a los actores clave de la educación sexual (educadores y familias de discapacitados);
- garantizar el trabajo coordinado de los actores clave, para establecer un entorno educativo oficial alejado de la discriminación y el abandono de las personas con discapacidad mental para garantizar que reciben educación sexual.

Qué hace que sea una buena práctica/Qué aprendemos de ella

Módulos sobre educación sexual preparados para la formación de profesores de educación especial, profesores de orientación y para familias de discapacitados mentales se transferirán a la plataforma E-Learning.

La plataforma de aprendizaje electrónico proporcionará un aprendizaje individual e independiente que reducirá el gasto en educación de los formadores y las familias que no están en el sistema educativo y ofrecerá igualdad de oportunidades para la reinserción y la educación. Apoyará el desarrollo profesional de los educadores / especialistas en orientación ofreciendo métodos y herramientas innovadores basados en las TIC para trabajar con personas con discapacidad mental. Ofrecerá la oportunidad de comunicarse eficazmente entre los educadores de los países socios.

El desarrollo de la plataforma de e-learning desempeñará un papel protagonista en la sostenibilidad del proyecto, permitirá salir del entorno de aprendizaje formal y dará acceso a la educación sin límites de tiempo, espacio y recursos.

Enlace(s) fotográfico/evidencia

<https://www.desemproject.eu/e-learning-platform/>

Fuente

[Agencia Europea para las Necesidades Educativas Especiales y la Educación Inclusiva](#)

Ley griega 3699/2008 sobre «Educación especial y formación de personas con discapacidad o necesidades educativas especiales.

https://www.kodiko.gr/nomologia/document_navigation/142858/nomos-3699-2008 <https://www.desemproject.eu/>

EDUCACIÓN SEXUAL - PROGRAMA DE AUTOPROTECCIÓN EN LAS EEE

Breve descripción

CARACTERÍSTICAS DEL PROGRAMA

Duración: 6 meses

Finalidad: Autoprotección frente a tocamientos o acercamientos inapropiados

Objetivos:

- Conocer su cuerpo
- Distinguir entre los dos sexos
- Expresar adecuadamente sus sentimientos
- Aprender a decir «no» a los tocamientos inadecuados

Enfoque interdisciplinario: Lenguaje, habilidades sociales, comunicación

Metodología de aplicación: planes de trabajo por proyectos, procesos experienciales de colaboración en grupo, juegos de rol, entrevistas, estudio de campo-observación (durante la evaluación), experimento social.

Qué hace que sea una buena práctica/Qué aprendemos de ella

Implementado en base a 6 ejes temáticos:

Conciencia e higiene corporal + Autoconciencia

Discriminación de género

Aprendizaje de las emociones

Contexto de socialización con otras personas y con el sexo opuesto

Expresión adecuada de los sentimientos

Protección de uno mismo frente a los demás

Fuente

Couwenhovem, T. (2007). *Enseñar a los niños con síndrome de Down sobre su cuerpo, sus límites y su sexualidad: Guía para padres y profesionales*, Woodbine House.

Ley griega 3699/2008 sobre «Educación especial y formación de personas con discapacidad o necesidades educativas especiales.

https://www.kodiko.gr/nomologia/document_navigation/142858/nomos-3699-2008

Morfa, X., Candia, K, Lopetora, P. & Botea, M. (Asociación Española de Sexología Clínica) (2003). Quiero saber sobre sexo,, (trans.: Christodoulou, K.), , published by Kastaniotis, Athens.

Información adicional

El programa fue eficaz, ya que todos los niños consiguieron los objetivos individuales y el último y más importante, decir «no» a un mal contacto.

Está claro que es necesario continuar con el programa y persistir para consolidar, afianzar y generalizar los conocimientos a personas y entornos.

Para los propios profesores fue un reto, ya que era un tema desconocido y requería delicadeza en el manejo, pero la satisfacción por el éxito nos justificó.

SEXUALIDAD Y DISCAPACIDAD

Breve descripción

Ciclo de infodays organizado por la Asociación de Padres-Tutores y Amigos de Personas con Discapacidad «El Abrazo Abierto»

Qué hace que sea una buena práctica/Qué aprendemos de ella

A través de esta serie de infodays los participantes tuvieron la oportunidad de aprender sobre temas como:

- el concepto de educación sexual
- quién imparte la educación
- qué es lo primero que debe enseñarse
- el desarrollo psicosexual de las personas con discapacidad mental
- los distintos aspectos básicos de la educación sexual

Fuente

<https://anixtiagkalia.gr/imerida-sex-and-disability/>

Información adicional

En el caso de las personas con necesidades especiales han prevalecido dos puntos de vista diferentes sobre el desarrollo sexual. Un punto de vista quiere que estos individuos tengan un impulso sexual incontrolable, hasta tal punto que se les considere peligrosos para la sociedad en su conjunto y para ellos mismos. La consecuencia es la exclusión de estos individuos de la sociedad de diversas maneras.

El segundo punto de vista quiere personas con discapacidad intelectual o alguna otra forma de dificultad, asexuales. En otras palabras, personas que no van a mostrar un comportamiento sexual ya que son «inocentes» como los niños. Ambas percepciones hacen innecesario pensar en la educación sexual. Pero, ¿Qué ocurre realmente con la sexualidad de las personas con discapacidad?

La verdad es que, durante el desarrollo humano, se produce una maduración biológica en todos los individuos. Dado que, biológicamente, la maduración es la misma, las necesidades sexuales de las personas con necesidades especiales forman parte de su desarrollo como el de todas las personas. Los niños con discapacidad intelectual, por ejemplo, esperan la adolescencia para establecer relaciones, hablar de sexo y, a veces, desean crear su propia familia. El problema radica en cómo se manifiesta y satisface esta necesidad instintiva. Las personas con discapacidad intelectual severa también pueden encontrar algún objeto al que dotar de contenido emocional para satisfacerse sexualmente. Las personas con discapacidad intelectual moderada experimentan su desarrollo sexual de forma más plena y no se centran únicamente en los órganos sexuales para estimularse. De hecho, tienden a buscar a otra persona con la que satisfacerse sexualmente. Las personas con retraso mental leve se acercan bastante al comportamiento sexual de otras personas.

Por lo tanto, con el término «personas con necesidades especiales» nos referimos a muchas personas con diferentes características y dificultades. Es difícil generalizar e indicar con seguridad una forma de educación, porque cada caso es diferente y depende mucho de la naturaleza de la dificultad. Sin embargo, hay algunos puntos básicos sobre la educación de los hijos que se refieren a cuestiones a las que los padres de personas con necesidades especiales se enfrentan con más frecuencia. Como la masturbación, la agresión sexual y el abuso sexual.

INCLUIDOS: EDUCACIÓN SEXUAL INCLUSIVA A TRAVÉS DE MÉTODOS CREATIVOS

Breve descripción

INCLUDED reúne a 7 países europeos para desarrollar un innovador programa de educación sexual dirigido a estudiantes, con la participación de sus profesores y familias.

INCLUDED es un proyecto financiado por la UE cuyo objetivo es diseñar y aplicar un plan de estudios de educación sexual inclusiva para estudiantes de secundaria y un modelo para fomentar un enfoque escolar integral de la educación sexual, ambos basados en técnicas teatrales adaptadas a los estudiantes.

Qué hace que sea una buena práctica/Qué aprendemos de ella

El Proyecto INCLUDED desarrollará

- Un programa de formación curricular para estudiantes, destinado a apoyar a los estudiantes adolescentes, incluidos aquellos con discapacidad intelectual, para que alcancen de forma efectiva los resultados de aprendizaje básicos de la educación sexual (de acuerdo con las normas de la OMS).
- Un curso electrónico, que apoyará a los profesores y al personal escolar para que sean capaces de aplicar las prácticas actuales en educación sexual para sus alumnos a través de métodos creativos.

- Una guía metodológica para que las escuelas puedan desarrollar talleres de educación sexual inclusiva para las familias y la comunidad escolar. Con el objetivo de que las escuelas puedan conseguir la cooperación activa de los padres y cuidadores en el programa de educación sexual de los alumnos, de acuerdo con las recomendaciones políticas de la OMS.
- Directrices políticas y una hoja de ruta detallada basada en la experiencia de cada país socio sobre cómo poner en práctica un enfoque creativo integral de la educación sexual holística y positiva, dirigida a las autoridades escolares y a los responsables políticos.

Fuente

<https://www.kmop.gr/el/projects-vf/included/>

<https://includedproject.eu/educational-resources/>

Información adicional

Los resultados tangibles esperados del proyecto INCLUDE son: el diseño, pilotaje y evaluación de un plan de estudios de educación sexual inclusiva para estudiantes de secundaria, complementado con metodologías para formar e implicar activamente en el proceso de educación sexual a toda la comunidad escolar (incluidos los padres), utilizando métodos creativos y basados en el teatro.

CUENTACUENTOS O JUEGOS DE ROL

Breve descripción

Los juegos de rol, que pueden apoyarse con guiones, les dan la oportunidad de probar nuevas habilidades interpersonales que pueden utilizar en muchas situaciones. A través de la narración, los jóvenes con discapacidad intelectual pueden abordar temas como los límites personales y el consentimiento. También puede desencadenar su empatía y ayudarles a relacionarse con las situaciones y a comprender los comportamientos adecuados.

Serious Game es un juego diseñado para informar y sensibilizar a las personas con discapacidad sobre la vida emocional, relacional y sexual. Es un juego en línea accesible desde cualquier dispositivo digital (ordenador, tableta o teléfono). Adaptado en Fácil de Leer y Entender (FALC) con un sistema de audio integrado, el juego es accesible para personas con discapacidad intelectual. El juego se basa en un encuentro. El jugador descubre la historia de 2 personas que trabajan en una ESAT y sigue su aventura a través de 15 escenas. Cada escena trata un tema diferente (por ejemplo, conocer a alguien, sentimientos amorosos, vida matrimonial, emociones y discusiones, salud sexual, violencia, embarazo, paternidad). En cada escena, el jugador puede elegir avanzar en los temas que más le interesen. Los personajes, los diálogos, la información, los juegos y las voces han sido creados por y para personas con discapacidad.

También se ha elaborado una guía metodológica para ayudar a los cuidadores profesionales y familiares a descubrir y hacer suya la herramienta.

Qué hace que sea una buena práctica/Qué aprendemos de ella

- La forma lúdica de aprender informa y sensibiliza sobre la vida afectiva, relacional y sexual
- Metodología basada en role-playing para hacer más concreta la comprensión de los temas.
- Accesible online desde cualquier dispositivo digital (ordenador, tableta o teléfono).
- Adaptado en Fácil de Leer y Entender (FALC) con sistema de audio integrado.
- Orientaciones metodológicas para ayudar a profesionales y cuidadores familiares.

Fuente

- https://adapeipapillonsblancs.alsace/index.php/2022/06/20/le-serious-game-est-pret-connectez-vous/?fbclid=IwAR3CUvJcbgIXQr-WwEWAejZ1FCyPnCqjkBolj7K_zw5mEeMS0a5oAKCdrEs
- <https://adapeipapillonsblancs.alsace/wp-content/uploads/2022/06/Livret-A5.pdf>
- <https://prod05.almedia.fr/adapei/>

FACILITAR LA CONEXIÓN POSITIVA ENTRE IGUALES

Breve descripción

Esta metodología consiste en facilitar la conexión entre iguales y la inclusión en la comunidad reuniendo a los jóvenes, asegurándose de que disponen de información precisa y afirmativa sobre salud sexual y ayudándoles a mantener conversaciones abiertas y sinceras sobre las relaciones y la salud sexual. La promoción de discusiones interactivas puede hacerse entablando el debate y el intercambio utilizando un lenguaje simplificado y preguntas abiertas. También puede promoverse animando a compartir pensamientos y sentimientos proporcionando un espacio seguro para debatir.

Formaciones (6 sesiones) reservadas a las personas con discapacidad intelectual mayores de 18 años.

Contenido :

Cómo vivo mi vida como mujer u hombre...

Cómo me comporto como mujer/hombre en mi vida afectiva...

Cómo vivo en mi cuerpo...

Cómo me siento en mi corazón...

Qué hace que sea una buena práctica/Qué aprendemos de ella

Objetivos :

- Aprender a estar a gusto con tu cuerpo, tus deseos, tus frustraciones y tus dificultades.
- Sentirse menos culpable sobre el tema del curso: la vida afectiva y la sexualidad.
- Obtener más información sobre el tema

Metodología :

- Dentro de una misma sesión, el formador utilizará diferentes métodos de facilitación: debates en grupo, sesiones informativas y sesiones de facilitación.

Fuente

- <https://www.inclusion-asbl.be/formations-sensibilisation/formations-sensibilisation-2/formations-pour-les-personnes-avec-un-handicap-intellectuel/parlons-damour-description-detaillee/>
- Easy to read doc: <https://www.inclusion-asbl.be/formations/parlons-damour/>

MÉTODO DE ENSEÑANZA MULTISENSORIAL

Breve descripción

Este método hace que la enseñanza sea más integradora y refuerza los conocimientos y habilidades del alumno. Incluye distintos tipos de aprendizaje sensorial, como el visual, el auditivo, el cinestésico, el táctil o el olfativo.

Las muñecas Matassa, modelos detallados a escala de cuerpos humanos completos y realistas, son muñecas de tela que representan a adultos y niños.

Están destinadas a un uso profesional como material didáctico y herramientas de mediación en el ámbito de la vida afectiva, relacional y sexual.

Las muñecas Matassa, modelos detallados a escala de cuerpos humanos completos y realistas, son muñecas de tela que representan a adultos y niños.

Un medio de expresión – El uso de las muñecas Matassa crea una distancia que favorece el debate. Asumen preguntas y problemas. Como las marionetas, interpretan papeles y representan situaciones, algunas inventadas, otras vividas.

Pueden convertirse en un medio de expresión sin necesidad de poner palabras. En este sentido, son especialmente pertinentes con las personas que tienen poca o ninguna capacidad verbal (por edad, discapacidad, trauma, barreras lingüísticas u otros factores).

¿De dónde viene?

Creado por Julie Lachazette en el taller de costura Anamaya, en colaboración con Planning Familiar (Bélgica). Las creaciones Matassa están hechas a mano en Francia.

Qué hace que sea una buena práctica/Qué aprendemos de ella

- Práctico: aprendizaje sensorial gracias a los muñecos táctiles
- Cuerpos realistas y tangibles
- Acceso más fácil a la intimidad para ayudar a las personas a expresarse
- Una herramienta adaptable y adaptable

Fuente

- <https://www.les-poupees-matassa.fr/>

DESCOMPLEJIZAR LOS TEMAS SEXUALES A TRAVÉS DE LOS JUEGOS

Breve descripción

En forma de juego de mesa, con fichas, dados, rompecabezas y ayudas visuales, el juego proporciona una serie de herramientas para ayudar a hablar de temas sexuales y afectivos.

Los jugadores tienen que responder correctamente a las preguntas planteadas por el director del juego, un educador o un psicólogo, para obtener una pieza de su puzzle. El juego termina cuando un jugador ha completado el puzzle representando a personajes masculinos y femeninos. Se tratan 7 temas: Normas sociales, Derechos y deberes, Intimidad, Vida afectiva, Higiene y salud, Toma de decisiones, Emociones.

Combina la lógica de un juego de la oca, el Trivial Pursuit y un rompecabezas. Una partida dura unos veinte minutos, con un máximo de tres a cinco jugadores.

Dirigido a adultos con discapacidad intelectual, el juego pretende proporcionar educación sexual mediante la adquisición de códigos, derechos, deberes y prohibiciones en este ámbito. El juego puede adaptarse para adolescentes.

¿De dónde procede?

Elaborado por personal educativo y un psicólogo en una residencia gestionada por Unapei en la región de Oise.

Qué hace que sea una buena práctica/Qué aprendemos de ella

El objetivo de este juego es hacer eficaz y pragmático el descubrimiento del acceso a la vida sexual y afectiva de las personas con discapacidad intelectual.

- Les facilita la apropiación de su propia identidad sexual y afectiva.
- Se utiliza como herramienta de evaluación para comprender dónde se encuentran en la percepción de su sexualidad y en la representación de su vida afectiva.
- Ofrece una forma de animar a los participantes a hablar sobre el trauma y a tomar medidas preventivas sobre el respeto al cuerpo, las convenciones sociales, las prohibiciones y el consentimiento.
- Ofrece un espacio pragmático y adaptado, que estimula y permite a las personas expresar sus propias representaciones.

Fuente

<https://esat-unapei60.com/nos-metiers-et-savoir-faire/keskesex-jeu-deducation-a-vie-affective-sexuelle/>

EL DILEMA

Breve descripción

El «Juego del Dilema» es una actividad basada en Freetown, Sierra Leona, que permite la exploración de diversos lugares como la Escuela, el Mercado, la Clínica de Salud, la Iglesia y la Mezquita. Presenta dilemas y oportunidades de aprendizaje relacionados con los derechos sexuales, la pubertad, el embarazo, las ITS y los anticonceptivos. Los usuarios pueden participar en cuestionarios educativos, vídeos interactivos y minijuegos para empoderarse y educarse.

Puede jugarse en línea o descargarse a través de una aplicación, y lo proporciona la Start UP Lululab.

Está pensado para chicos y chicas de entre 12 y 16 años.

Se puede jugar individualmente o en grupo, lo que lo convierte en una valiosa herramienta de diálogo para hablar de la salud y los derechos sexuales y reproductivos (SDSR) de una manera segura y atractiva, ya sea en un club juvenil, en el aula o en entornos similares. Ayuda a normalizar las discusiones sobre temas a veces tabú a través del juego y la narración de historias.

El juego fue creado en colaboración con Save the Children Sierra Leona, Save the Children Dinamarca, BRAC Uganda y jóvenes participantes de Sierra Leona y Uganda.

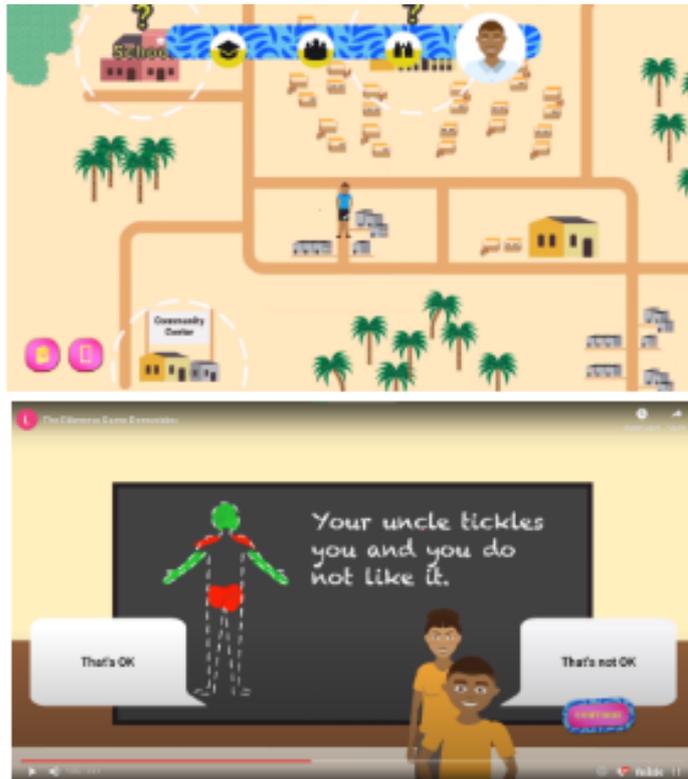
Qué hace que sea una buena práctica/Qué aprendemos de ella

Se trata de una buena práctica porque utiliza un enfoque interactivo y culturalmente sensible para educar e implicar a los usuarios en temas de SDR, con especial atención a los jóvenes. Además de impartir conocimientos, fomenta debates abiertos y promueve la comprensión de una manera segura y agradable. En particular, involucra a los usuarios a través de elementos interactivos que hacen del aprendizaje una experiencia agradable y participativa, al tiempo que cubre una amplia gama de temas. Este enfoque integral garantiza una comprensión profunda.

La aplicación ofrece un espacio seguro para debatir temas a menudo considerados tabú relacionados con la Educación Sexual, convirtiendo estos temas en retos y narraciones, ayuda a desestigmatizar y normalizar estas conversaciones. Especialmente para el público joven, cuando se juega en grupo, sirve como herramienta de diálogo, permitiendo a los usuarios debatir con sus compañeros, promoviendo conversaciones abiertas y el entendimiento mutuo.

Finalmente, el juego ofrece a los usuarios conocimientos e información esenciales sobre educación sexual, consentimiento, pubertad e higiene, lo que es crucial para los objetivos de GIAff4ID.

Enlace(s) fotográfico/evidencia



Fuente

<https://lululab.org/educationalgames/sexualeducation>

Información adicional

Los principales beneficiarios del juego son los jóvenes, especialmente los adolescentes, que están en proceso de desarrollar su comprensión de la educación sexual. El juego pretende proporcionarles información adecuada a su edad y capacitarles para tomar decisiones informadas sobre su salud.

Sin embargo, los profesores, los trabajadores con jóvenes y los animadores también pueden utilizar el juego como herramienta educativa para implicar y educar a los jóvenes estudiantes en clase o en grupo.

TOCA ESTO

Breve descripción

«Tap That» es un juego educativo para móviles diseñado para Android e iOS, dirigido a adolescentes y que les enseña sobre las infecciones de transmisión sexual (ITS). El juego se desarrolló como parte de un proyecto de un año de duración en Diseño y Tecnología.

El concepto de «Tap That» consiste en que los jugadores asuman el papel de ángeles de la guarda encargados de velar por la salud y el bienestar de unos seres humanos sexualmente activos. Deben protegerlos de un monstruo que propaga enfermedades de transmisión sexual y amenaza sus vidas. Para ello, los jugadores utilizan herramientas como preservativos, vacunas, chequeos, curas y tratamientos para mantener sanos a sus protegidos y, en última instancia, derrotar al monstruo. El juego desafía a los jugadores con una complejidad cada vez mayor a medida que gestionan un número creciente de cargas e infecciones a lo largo de los niveles.

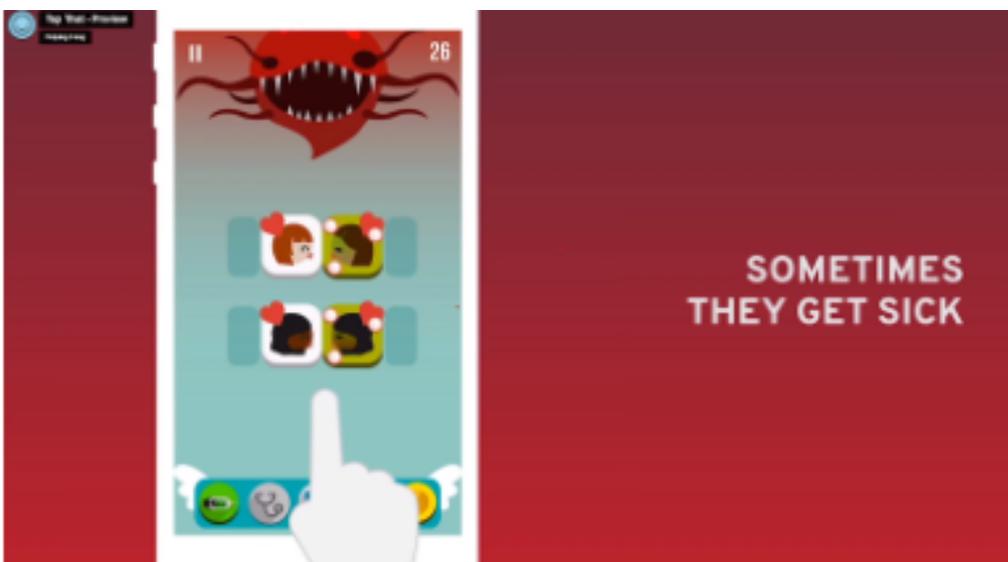
El objetivo son los niños de entre 12 y 17 años.

Qué hace que sea una buena práctica/Qué aprendemos de ella

Combina eficazmente la educación con el entretenimiento, se dirige a un grupo de edad específico con información importante y ha obtenido el reconocimiento de los medios de comunicación. Sus escenarios interactivos y reales, así como la disponibilidad de documentación detallada, contribuyen a su valor en el campo de la educación para la salud sexual. Además, el proyecto tiene potencial para sensibilizar y llegar a un público más amplio.

La GBLA demuestra el valor de utilizar herramientas educativas innovadoras, como los juegos para móviles, para implicar y educar a los adolescentes en temas importantes como la salud sexual. Pone de relieve el potencial de la gamificación para transmitir contenidos educativos de forma atractiva e interactiva. De este juego se puede aprender un enfoque innovador en el campo de la educación para la salud sexual. Demuestra que los enfoques tradicionales pueden complementarse o mejorarse con soluciones creativas e impulsadas por la tecnología, sobre todo cuando se dirigen a un público más joven.

Enlace(s) fotográfico/evidencia



Fuente

Paul, Annie Murphy. "What's the Secret Sauce to a Great Educational Game?". kqed.com. April 26th, 2012. Web. <http://ww2.kqed.org/mindshift/2012/04/26/whats-the-secret-sauce-to-a-great-educational-game/>

Future of Sex Education Initiative. "National Sexuality Education Standards: Core Content and Skills, K-12". A special publication of the Journal of School Health. 2012. Retrieved from <http://www.futureofsexed.org/documents/josh-fose-standards-web.pdf>

MI DOCTOR SEXUAL

Breve descripción

My Sex Doctor es una aplicación móvil disponible para iOS y Android diseñada para ofrecer educación sexual positiva a adolescentes a partir de 17 años. Abarca temas relacionados con la salud sexual, como el consentimiento, las enfermedades de transmisión sexual (ETS) y las habilidades de comunicación interpersonal saludable. La aplicación ofrece una función de diccionario para entender términos de salud sexual, puede protegerse con una contraseña PIN personalizada y fomenta el diálogo abierto sobre la salud sexual. Está disponible en tres versiones: My Sex Doctor Lite, My Sex Doctor y My Sex Doctor Plus, con distintos niveles de anuncios emergentes. Su objetivo es tender un puente entre adolescentes, profesionales y padres a la hora de hablar de salud sexual. Ofrece información sobre diversos temas, como los cambios biológicos durante la pubertad, las habilidades para las relaciones interpersonales, las clasificaciones LGBTQ+ y la educación sobre las ETS.

Qué hace que sea una buena práctica/Qué aprendemos de ella

My Sex Doctor se considera una buena práctica porque proporciona educación sobre salud sexual, fomenta la privacidad y la discreción, reduce la brecha en las conversaciones sobre sexualidad, empodera a los adolescentes y ofrece recursos para profesionales y padres. La aplicación reconoce la necesidad de privacidad y discreción a la hora de hablar de salud sexual, especialmente entre los adolescentes. Ofrece un espacio seguro y confidencial para aprender y buscar información.

El contenido del juego subraya el signo de capacitar a los adolescentes con conocimientos sobre salud sexual. La toma de decisiones informadas es un aspecto crucial para promover prácticas sexuales seguras y el bienestar general. Otro mérito extraordinario de la aplicación es que sirve de puente para mejorar la comunicación entre adolescentes, profesionales y padres en materia de salud sexual. De este modo, facilita debates más abiertos y sinceros sobre este delicado tema.

Enlace(s) fotográfico/evidencia



<https://ubwp.buffalo.edu/happe/2020/09/09/my-sex-doctor/>

Información adicional

Los principales beneficiarios son los adolescentes mayores de 17 años. La aplicación les proporciona información y recursos esenciales sobre salud sexual, ayudándoles a tomar decisiones informadas y a desenvolverse en temas delicados. Pueden utilizarla profesionales sanitarios, asesores y educadores. Básicamente, aborda competencias relacionadas con la alfabetización en salud sexual, la privacidad, el empoderamiento a través del conocimiento, las habilidades de comunicación, la orientación profesional y la alfabetización tecnológica, contribuyendo a un enfoque más informado y abierto de la educación y los debates sobre salud sexual.

OTSIMO

Breve descripción

Otsimo es una plataforma tecnológica educativa y una aplicación móvil diseñadas para ofrecer experiencias de aprendizaje personalizadas y accesibles a niños con necesidades especiales. Ofrece una amplia gama de juegos y actividades educativas para apoyar el desarrollo de las habilidades cognitivas, comunicativas y motoras de una manera divertida y atractiva. La plataforma adapta su contenido a las necesidades y capacidades específicas de cada niño, lo que la convierte en un valioso recurso para padres, educadores y terapeutas que trabajan con niños autistas, con trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) y con otros problemas de desarrollo. El objetivo de Otsimo es hacer que el aprendizaje sea más integrador y agradable para todos los niños, independientemente de sus necesidades específicas.

Hay varias aplicaciones y juegos disponibles en el sitio web, como: AAC (Comunicación Aumentativa y Alternativa) App, diseñada para niños con problemas de comunicación, incluidos aquellos con dificultades del habla, autismo u otros trastornos del desarrollo. Esta aplicación ayuda a los niños a desarrollar sus habilidades comunicativas mediante el uso de la comunicación alternativa y aumentativa. Proporciona un sistema de comunicación visual que permite a los usuarios expresar sus necesidades y deseos a través de imágenes y símbolos.

Otsimo Special Education, diseñado para cubrir las necesidades educativas de los niños con autismo y TDAH, ofrece una gama de juegos interactivos y educativos que se centran en diversas áreas, como las habilidades cognitivas, el desarrollo del habla y el lenguaje, y las habilidades motoras. Estos juegos se personalizan para adaptarse a las necesidades únicas de aprendizaje de cada niño.

Logopedia Otsimo: adaptada a los niños que necesitan terapia del habla y el lenguaje, incluidos los que presentan retrasos del habla y trastornos de la comunicación.

Qué hace que sea una buena práctica/Qué aprendemos de ella

Otsimo está diseñado para ser inclusivo, atendiendo a las necesidades de niños con diversas necesidades especiales, como autismo y TDAH. Se esfuerza por proporcionar una experiencia de aprendizaje equitativa para todos, independientemente de los retos individuales de aprendizaje. La plataforma utiliza juegos y actividades interactivas para que el aprendizaje sea ameno y atractivo. Esto puede ser especialmente eficaz para los niños que tienen dificultades con los métodos educativos tradicionales.

En lo que respecta a Giaff4ID, esta plataforma puede ser útil para identificar el uso de imágenes y los tipos de juego que se dirigen a los jóvenes con discapacidad intelectual. Asimismo, nuestro equipo puede centrarse en el enfoque holístico adoptado por Otsimo, que ofrece una diversa gama de juegos educativos y de desarrollo, subrayando el valor de promover la sensibilidad y la concienciación en los niños con necesidades especiales.

Enlace(s) fotográfico/evidencia



Fuente

- <https://otsimo.com/en/about-us/>
- <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hitapps.associations&hl=it&gl=US>

Información adicional

Los principales beneficiarios de Otsimo son los niños con necesidades especiales, como los que padecen autismo, TDAH y trastornos del desarrollo. Además, los padres y cuidadores de estos niños se benefician de los recursos de la plataforma. Otsimo les permite apoyar activamente la trayectoria educativa y de desarrollo de sus hijos. Además, los educadores y terapeutas que trabajan con niños con necesidades especiales pueden utilizar Otsimo como una valiosa herramienta para mejorar sus sesiones de enseñanza y terapia.

Otsimo se centra en el desarrollo de habilidades en diversas áreas, incluidas las habilidades cognitivas, motoras, del habla y del lenguaje, abordando la competencia del desarrollo de habilidades específicas.



GIAff4ID

¡SÍGUENOS!

