



DISEÑO DE WEBCÓMICS COMO MATERIAL DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA DE HERRAMIENTAS PERSONALES A ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO AÑO DE SECUNDARIA EN LIMA METROPOLITANA

Webcomics design as didactic material for the teaching of personal skills to 4th and 5th year high school students in Metropolitan Lima

DIEGO ANTONIO TASAYCO SOTO

Carrera de Diseño Gráfico
Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima, Perú

RESUMEN

Este artículo reconoce a la educación sexual integral (ESI) como un área curricular que promueve el conocimiento sobre la sexualidad de las personas y su relación con el entorno mediante sus herramientas personales, las mismas que permiten tomar decisiones saludables en situaciones afectivas, amorosas y coitales. En el Perú es difícil encontrar un adecuado material didáctico dirigido a adolescentes, por lo que la enseñanza se ve limitada y, en muchos casos, tergiversada por ideas subjetivas que generan una falta de entendimiento por parte de los estudiantes, lo que contribuye a su vez, la persistencia de problemas sociales junto a la censura temática. Teniendo en cuenta este escenario, presentamos el proyecto DESTRABE, dirigido a estudiantes de 15 a 17 años, que consiste en la creación de webcómic dentro una plataforma virtual que brinda información sobre la ESI y temas relacionados sobre la base de un sustento válido y científico. El objetivo de este proyecto es difundir de forma gráfica y didáctica historias cotidianas que permitan analizar las causas y las consecuencias de las diferentes decisiones tomadas en situaciones perniciosas (embarazo adolescente y la violencia de género). Al mismo tiempo, este proyecto permite una discusión reflexiva con el fin de romper con la incertidumbre y diferentes tabúes relacionados a la sexualidad.

PALABRAS CLAVE

Educación sexual integral, diseño gráfico, webcómic, ilustración

ABSTRACT

The following research recognizes comprehensive sex education (CSE) as a curricular area that promotes knowledge about people's sexuality and their relationship with the environment using personal skills, which permit making healthy decisions in affective, loving and sexual situations. In Peru, it's difficult to find an accurate didactic material managed to adolescents and most of the time, teaching is limited by subjective ideas that generate a lack of understanding in the students, concluding in the persistence of social problems and a thematic censorship. Taking this context into account, the DESTRABE project is presented, managed to young people aged 15 to 17, which consists in the creation of a webcomic with a virtual platform that provides information about CSE, exposing related topics under valid and scientific support. The objective of this project is making a graphic and didactic tool that expose daily stories through illustration, by the comprehension of the causes and consequences of the different decisions that can be made in pernicious situations such as: teenage pregnancy and gender violence. At the same time, enable a reflective discussion that breaks taboos and resolve issues related to sexuality.

KEYWORDS

Comprehensive sex education, graphic design, webcomic, illustration

Para iniciar la conceptualización y ejecución del proyecto se recopiló información relacionada a los principales temas que componen esta investigación: contenido gráfico ilustrado y educación sexual integral. Asimismo, se analizaron las características y comportamiento del público objetivo (estudiantes de 15 a 17 años) frente a dichas temáticas.

Cabe resaltar que el desarrollo de la ESI en el Perú dentro de las escuelas públicas se ha visto estancado debido a la falta de material didáctico actualizado y a la carencia de dinámicas o metodologías que guíen al docente para fomentar los valores del área. Tomando en cuenta este contexto, proponemos un recurso que se destaca por ser dinámico y educativo, y que, adicionalmente, permite difundir información actualizada a través de plataformas fácilmente reconocidas por los adolescentes.



FIGURA 1
Tasayco, D. (2021). Moodboard del concepto [diseño digital]

El webcómic se presenta como el recurso ideal para combinar las estrategias educativas y ejemplificar, de forma adecuada, las situaciones que se planteen los adolescentes. El contenido de este debe ser explícito y funcional. Un ejemplo de esto es el webcómic *DeSexo*, el cual plantea un simple diseño narrativo y una gran cantidad de información útil para el público joven: «Se recogen diferentes aspectos sobre educación sexual: autoestima, no hacer lo que no se desea, ir al propio ritmo, habilidades de comunicación y negociación, los roles de género, asociar la prevención al placer, que la sexualidad son muchas cosas y no solo coito» (Padrón, 2013).



FIGURA 2

SexEd. (2022). *Referencias sobre ilustración de ESI* [diseño digital]

Por otro lado, un aspecto importante en la creación de interfaces o plataformas web es el conectivismo, el cual sirve para organizar y seleccionar los diferentes aspectos que contiene una propuesta. Este concepto está arraigado al aprendizaje, ya que presenta una metodología que enlaza los caracteres de un área por medio de «nodos de información». Por otro lado, para entender el extenso rubro de la ESI se necesita contrastar opiniones y analizar puntos de vista para generar una opinión propia. Por esta razón, hemos optado por implementar el conectivismo, ya que, el aprendizaje ha evolucionado a una experiencia fuera del propio individuo.

De otra parte, para satisfacer las necesidades del público objetivo se recogió información teórica y se desarrolló trabajo de campo, con lo que se logró establecer que el adolescente necesita una fuente de información dirigida exclusivamente a él, que maneje términos y conceptos actuales, manteniendo una posición objetiva al ilustrar y presentar textualmente situaciones relacionadas con la sexualidad.

TABLA 1

Objetivos de las encuestas

PÚBLICO DE LAS ENCUESTAS	OBJETIVOS
Estudiantes (de 15 a 17 años que cursen el 4to o 5to grado de secundaria)	<ul style="list-style-type: none"> - Recoger información sobre sus conocimientos acerca de la ESI (herramientas personales). - Conocer la posición de la escuela frente a la ESI según su experiencia. - Averiguar cuál es el principal medio por el que aprenden sobre este tema. - Analizar su conocimiento sobre el tema y su disposición.
Padres de familia	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer su posición con respecto a la enseñanza de la ESI dentro de la institución. - Averiguar la disposición que poseen al momento de abordar temas sexuales con sus hijos. - Preguntar por su consentimiento para la elaboración de encuestas y entrevistas dentro las clases.

Existe material sobre la ESI en las escuelas públicas; sin embargo, esta información debe de ser analizada y puesta en práctica por el personal docente, el cual, en muchos casos, no posee la capacitación necesaria para impartir esta materia y ejerce, directa o indirectamente, una censura sobre los contenidos temáticos con lo que ocasionan el desinterés del adolescente. En este sentido, los estudiantes necesitan un material didáctico que despierte su curiosidad y resuelva sus dudas de forma precisa y científica, promoviendo la responsabilidad en la autogestión de su aprendizaje.



FIGURA 3

Tasayco, D. (2022). *Situación actual sobre ESI* [Ilustración digital]

Por estas razones, el proyecto utiliza el siguiente lema: «Destapando la sexualidad integral de forma responsable, fomentando el libre conocimiento mediante la omisión de tabúes y la búsqueda de la verdad dentro de la censura». De esta forma se utiliza la actitud desafiante de los adolescentes para presentar una alternativa que despierte su interés por la «verdad oculta» sobre los temas de la ESI. Además, los términos empleados permiten que se transgreda lo establecido por las instituciones públicas sin caer en lo vulgar, ya que es indispensable brindar información responsable con respaldo científico, lejos de sesgos religiosos y la manipulación de contenidos. Este concepto posibilita que el producto asimile las características de los adolescentes y sea una fuente de información verídica, con el fin de que cada usuario pueda resolver sus dudas a través de herramientas personales, expandiendo el libre autoconocimiento y contribuyendo a la desmitificación del ámbito sexual.

TABLA 2

Subtemas de la ESI

Desarrollo humano	Reproducción, pubertad, orientación sexual e identidad de género
Relaciones	Familia, las amistades, relaciones amorosas y relaciones informales
Herramientas personales	La comunicación, negociación y toma de decisiones
Comportamiento sexual	La abstinencia y sexualidad a lo largo de la vida
Salud sexual	Las enfermedades de transmisión sexual (ETS), los anticonceptivos y el embarazo
Sociedad y cultura	Los roles de género, la diversidad y la sexualidad en los medios de comunicación

Fuente: Planned Parenthood (2017, p. 01)

TABLA 3

Tipos de herramientas personales según la ESI

Comunicación	Fomento de la comunicación para compartir información, sentimientos y actitudes con otras personas.
Negociación	Pautas para ejecutar una negociación saludable que permita a las personas resolver un problema o un conflicto.
Toma de decisiones	Orientación y juicio crítico sobre las decisiones relacionadas con la sexualidad, teniendo en cuenta cómo estas afectan a los individuos y a las personas del entorno.
Valores	Enseñanza de nuevos valores que guíen el comportamiento, den propósitos y direcciones de vida.
Búsqueda de ayuda	Locaciones, fuentes y métodos para buscar y comunicar la necesidad de ayuda hacia familiares, amigos o profesionales.
Asertividad	El ser asertivo permite comunicar sentimientos y necesidades respetando los derechos de los demás.

Fuente: Sex Ed for Social Challenge (2020, p.01)

El trabajo de diseño consiste en la creación de una plataforma web que albergue una serie de webcómic dedicados a exponer objetivamente las herramientas personales de la ESI, empleando las redes sociales (Instagram y TikTok) como difusoras multimedia para atraer a los adolescentes, con lo que se crea una red conectivista de información. Los principales atractivos de esta propuesta son la ilustración, la narrativa y la interacción con el usuario, que sirven como herramientas para exponer los conflictos sociales que se viven en la actualidad, como el embarazo adolescente y la violencia de género. Estas dos problemáticas son la base para la creación de historias que exhiban las causas y las consecuencias de distintos escenarios perniciosos a lo largo de las temporadas o ediciones de los webcómic.

Para construir esta propuesta se creó la marca Destrabe, que alude a los webcómic, la plataforma virtual y las redes sociales. Estos tres recursos están relacionados entre sí y expanden los conocimientos del lector mediante una red de conectores que se adapta a cada entorno digital. Destrabe se presenta como una marca con un tono informal que utiliza los personajes del webcómic para interactuar con el usuario a través de los posts publicitarios, paneles y ventanas informativas.



FIGURA 4

Tasayco, D. (2021). *Logotipo de la marca* [diseño digital]

FIGURA 5

Tasayco, D. (2021). *Paleta de colores, emociones principales* [diseño digital]

La plataforma web presenta información detallada a partir de datos científicos respaldados por centros médicos (estatales y particulares). No obstante, el principal interés por navegar en la página recae en la ampliación de datos sobre las vivencias y situaciones percibidas en las historias de los webcómic. Por ello, se promueve la investigación por parte del lector, al relacionar la narrativa con la importancia de la ESI dentro de la sociedad actual; así, gracias a la recopilación de noticias, testimonios y vivencias, se logra concientizar al público en general. La estructura de esta plataforma se genera a partir del interés de los adolescentes y se prioriza la información concisa e inmediata. Las principales secciones se dividen en: información, webcómic y contactos.



FIGURA 6
Tasayco, D. (2022). Versión mobile de la página web [diseño digital]

Advertencia

Las decisiones de este cómic son solo parte de la historia y no deben tomarse como verdades absolutas. En la vida real es importante utilizar lo aprendido según el criterio personal de cada uno.

Historia e Ilustración: Diego Tasayco

Destrabe!

EP. 01

El abuso en las relaciones





FIGURA 7

Tasayco, D. (2022). *Extracto del primer capítulo del webcómic* [ilustración digital]

La primera historia de esta serie aborda la temática «cómo identificar una posible situación de abuso», relacionada con la violencia de género, en la que los acontecimientos son percibidos desde el punto de vista del testigo: Lorenzo Aguirre es un estudiante de 16 años que cursa el quinto año de secundaria en una institución pública. Su amiga Clara, quien está en una relación tóxica, solicita la ayuda del protagonista; sin embargo, este es incapaz de entender el problema debido a su falta de empatía y conocimiento sobre las relaciones sexuales, lo que desemboca en una situación crítica y de alto riesgo para la adolescente.

Por otro lado, los webcómic están dirigidos exclusivamente a los adolescentes, pues conserva la comunicación jovial y cotidiana de este público. Destrabe es una alternativa que presenta vivencias actuales sobre los conflictos ocasionados por la falta de la ESI. La ilustración empleada está estrechamente vinculada con los sentimientos, acciones y emociones descritas, lo cual contribuye a la inmersión del usuario y a la credibilidad de las situaciones planteadas. Además, acorde con las tendencias más populares entre los adolescentes, las dimensiones de estas piezas gráficas están basadas en el formato Webtoon, pues se adaptan fácilmente a los dispositivos móviles que estos frecuentemente manejan.

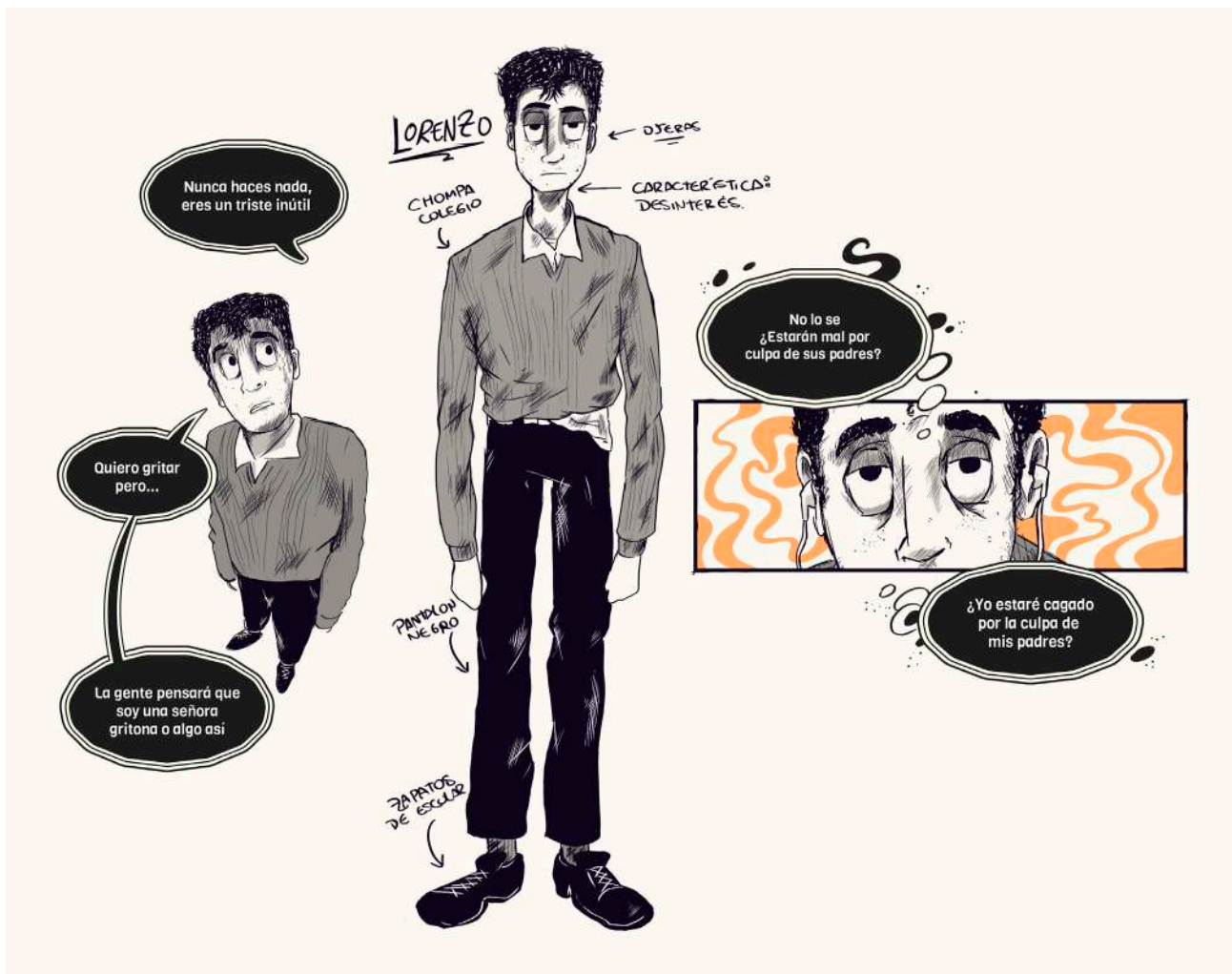


FIGURA 8

Tasayco, D. (2022). *Construcción de personajes* [ilustración digital]



FIGURA 9
Tasayco, D. (2022). *Estilo de comunicación en el webcómic* [ilustración digital]



FIGURA 10
Tasayco, D. (2022). *Diálogo del primer capítulo del webcómic* [ilustración digital]

REFERENCIAS

Padrón, M. (2013). *DESExO: Historias sobre sexualidad (Cómic)*. Educa-género: Educación sexual y coeducación. <http://educagenero.org/deseo-historias-sobre-sexualidad-comic>