

**TÍTULO:**

**NUEVAS FORMAS DE ENSEÑAR Y APRENDER: LOS VIDEOJUEGOS COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN DIDÁCTICA EN LA EDUCACIÓN SEXUAL DE ADOLESCENTES.**

**AUTORES:**

Dra. Lucía Stella Tamayo Acevedo. Doctora en Ciencias Médicas. Universidad de Antioquia. Medellín-Colombia.

Dra. Ma. Guadalupe Chávez Méndez. Doctora en Ciencias Sociales. Universidad de Colima. Colima-México.

Mtra. Mónica Isabel Tamayo Acevedo. Magister en Historia del Arte. Universidad de Medellín. Medellín-Colombia.

**RESUMEN:**

El bajo impacto de los medios de comunicación tradicionales en la educación sexual de adolescentes y jóvenes se reflejan en las diversas problemáticas de salud. Las políticas nacionales e internacionales reconocen en la educación un eje central, con estrategias innovadoras, entre ellas las TIC. Los videojuegos, como productos culturales de gran impacto por el uso, apropiación y en ocasiones co-autoría de los jugadores, y por la aplicación en diversos entornos se constituye en una alternativa audiovisual para la educación en salud sexual. Esta ponencia pretende mostrar cómo los videojuegos comerciales dirigidos a público juvenil poseen alto contenido sexual, que refuerza comportamientos de riesgo para asumir la sexualidad y pasan desapercibidos en la educación sexual.

La ponencia será conducida a través de la siguiente ruta: En primer lugar se presentan los objetivos de la investigación, posteriormente se expone el marco teórico que da sustento a ésta, particularmente en temáticas relacionadas con educación, salud sexual, problemáticas de salud sexual en Colombia, y videojuegos. Después se describe la metodología, la cual tiene un componente cualitativo para el análisis de las narrativas de treinta videojuegos comerciales de género acción y aventura; y un estudio descriptivo transversal, en 1124 escolares de secundaria, para el análisis sobre uso y apropiación de videojuegos comerciales por parte de los jóvenes. Al final se muestran los hallazgos y las conclusiones, y finalmente la bibliografía general.

**PALABRAS CLAVE:**

Videojuegos, TICs, Salud Sexual, Educación Sexual, Adolescentes.