
Servicio de Publicaciones y Difusión Científica (SPDC), Universidad de Las Palmas de Gran Canaria,
Parque Científico-Tecnológico, Edificio Polivalente II, C/ Practicante Ignacio Rodríguez, s/n
Campus Universitario de Tafira, 35017
Las Palmas de Gran Canaria, Spain

El Guiniguada. Revista de investigaciones y experiencias en Ciencias de la Educación

eISSN: 2386-3374

Journal information, indexing and abstracting details, archives, and instructions for submissions:
<http://ojsspdc.ulpgc.es/ojs/index.php/ElGuiniguada/index>



Educación en términos de igualdad de género entre adolescentes: una experiencia didáctica

Education in gender equality between
adolescents: a didactic experience

Sandra Soler Campo
Universidad de Barcelona

Article first published online: 30/06/2018
DOI added later in “metadatos”



Educación en términos de igualdad de género entre adolescentes: una experiencia didáctica

Education in gender equality between adolescents: a didactic experience

Sandra Soler Campo

Universidad de Barcelona

sandra.soler@fje.edu

RESUMEN

El Objetivo de la presente experiencia didáctica ha sido dar a conocer al alumnado de 1º de ESO las diferencias biológicas (sexo), de lo cultural de los roles y estereotipos asociados al género en mujeres y hombres presentes en los cuentos, canciones, publicidad, películas, videojuegos, entre otros.

Durante el tercer trimestre del curso 2016/17, se ha realizado un estudio piloto de tipo cuantitativo, N 98 participantes de 1º de ESO en un colegio concertado de Barcelona. Se han programado 36 horas pedagógicas para la realización de las actividades, divididas en seis sesiones. Aplicándose una encuesta diagnóstica, una valoración de las actividades y una encuesta gamificada al finalizar la sexta sesión.

Se ha usado una metodología dinámica y didáctica con profesionales expertos en educación y en salud sexual. Esto ha generado una propuesta de enseñanza y aprendizaje innovadora acerca de la sexualidad y los roles de género en adolescentes.

PALABRAS CLAVE: Gamificación, adolescentes, igualdad de género, estereotipos

ABSTRACT

The aim of the present didactic experience has been to make known to the students of 1st ESO the biological (sex) differences, the cultural roles and stereotypes associated with gender in women and men present in the stories, songs, advertising, movies, videogames, among others. During the third trimester of the 2016/17 academic year, a quantitative pilot study was carried out on 98 students in the 1st year of secondary school at a Barcelona secondary school. 36 pedagogical hours were programmed to carry out the activities, which were divided into six sessions, during the first some questions were made to determine the roles assigned to sex. A dynamic and didactic methodology has been used with expert professionals in education and sexual health. This has generated a proposal of innovative learning and learning about sexuality and gender roles in adolescents.

KEYWORDS: Gamification, teenagers, gender equality, stereotypes

INTRODUCCIÓN

Ya desde el siglo XVII se han generado cambios socio económicos importantes que han permitido a las mujeres luchar por la igualdad de los derechos laborales, económicos y educacionales, con la Carta de Declaración de los Derechos de la Mujer y la Ciudadana redactada por Olympe de Gouges, en Francia (1791), o Mary Wollstonecraft, en Gran Bretaña, y su Vindicación de los Derechos de la Mujer (1792) (Foces, 2015).

Aun cuando la lucha por esta igualdad ha sido bastante, no se goza en la actualidad de los mismos derechos sociales, políticos y económicos en ningún lugar del mundo.

Por ello, incorporar temas de igualdad de género junto a la educación sexual en los colegios puede ser la estrategia reconocida a escala mundial para el logro de la igualdad de género (Bustamante, 2013). Formar ciudadanos no sexistas desde una perspectiva de género, en la edad escolar, son conductas y enseñanzas modificables (Ajuntament de Barcelona, 2016).

De acuerdo con este punto, nace la necesidad de implementar en los colegios la educación sexual (Correa et al., 1972) incorporando profesionales de la salud (Yañes, 2014) para brindar un enfoque más allá de lo biológico. Este tema puede ser un desafío para muchos docentes (Palabra Maestra, 2012) al entregar conocimientos sin anteponer las propias opiniones o percepciones sobre la temática de la sexualidad e igualdad de género (Díaz et al., 2017). Por ello, el trabajo en equipo con un profesional matrn/a facilitará la incorporación e integración de los conceptos de prevención, sexualidad saludable, igualdad de género y violencia de género (Garín et al., 2011). Está comprobada la eficacia de la aplicación de programas preventivos y educación sexual (Hernández et al., 2015) como es el caso de la comunidad de Castilla la Mancha, donde se aplica un programa que ha reportado beneficios utilizando las TIC y capacitando monitores jóvenes que son capaces de relacionarse de una manera efectiva y dinámica con adolescentes (Consejería de salud y bienestar social, 2009).

De acuerdo con la descripción de Gustems y Calderón (2006, p. 20),

La adolescencia suele ser un periodo de la vida lleno de cambios, de radicalismo, de ruptura con las convenciones. Además coincide con novedades en la escolaridad: itinerarios, opciones, elección de vías académicas y profesionales que tendrán repercusiones durante mucho tiempo... Los adolescentes pueden mostrarse como seres apáticos, desordenados, desinteresados, lo cual pone a prueba a familias y educadores.

Al tratarse de una etapa vital la cual conlleva tantos cambios, es fundamental en el ámbito educativo ofrecer al alumnado las herramientas necesarias para comprender el conjunto de cambios que experimenta el cuerpo y los que se dan en su entorno más inmediato.

Del mismo modo que la educación sexual, la educación en igualdad de género en adolescentes es un desafío y un tema poco desarrollado en los colegios e institutos de nuestro país, y es por ello que el objetivo fundamental de este proyecto es entregar al alumnado de 1º de ESO conocimientos para que sean capaces de comprender, aplicar

y analizar situaciones y conceptos entorno al género, a los roles sociales y la igualdad. La metodología didáctica e innovadora es el fundamento del presente estudio.

En la actualidad, la forma de enseñar en las aulas está dando un vuelco hacia nuevas metodologías que sean más interactivas y que generen una motivación hacia el aprendizaje apoyándose en las nuevas tecnologías TIC (Muñoz, 2016). Esto ha generado un impacto y la educación ha ido adaptándose a este vertiginoso cambio a la hora de transmitir contenidos educativos (Nieto & Marqués, 2015). Mediante estrategias de codesarrollo y el trabajo en equipo se pretende generar en el alumnado pensamiento crítico y una capacidad de análisis sobre las diversas actividades propuestas.

En la actualidad, se está comenzado a editar documentos de apoyo para colegios e institutos con el fin de alcanzar una coeducación en el aula¹. Para que sea posible, este material debe tener presente:

- Temas de género con una perspectiva inclusiva.
- Seguir un modelo que fomente la integración.
- El consenso de todos los partícipes en la elaboración (o mejor dicho reelaboración) de dicho currículum.

Por lo tanto, el tema debe abordarse conjuntamente, desde colegios, institutos, escuelas de música, conservatorios, universidades, etc., de manera adecuada y debe propiciar un cambio de perspectiva que sea efectivo.

INNOVACIÓN DEL PROYECTO

Estamos ante un proyecto que se ha realizado en un ambiente educativo formal. El cual forma parte de la asignatura Educación por la Salud y la Sexualidad. Se trata de un estudio piloto de tipo cuantitativo, con un N 98 participantes de 1º de la ESO. El 54% del alumnado pertenece al sexo masculino y el 45% al femenino.

A pesar de que esta asignatura ya se había impartido en cursos anteriores, la novedad de esta propuesta didáctica reside en el modo en cómo se ha presentado al alumnado los estereotipos de género, los roles sexuales, y en la manera en que se ha realizado este acercamiento y posterior evaluación. Es decir, desde una perspectiva crítica y de modo didáctico y vivencial, considerando la taxonomía de Bloom para el desarrollo de los objetivos (Alberca, 2016). Explicar qué es un estereotipo de género de manera teórica no tiene sentido alguno, pues el alumno sabrá definir el término pero quizás no sea capaz de trasladarlo y analizarlo en un contexto real.

Otra novedad reside en el uso de las TIC mediante la aplicación de una encuesta *Kahoot*² al finalizar las sesiones.

¹ Definimos Coeducar como: educar a las personas al margen de todos los roles y estereotipos que nos impone la sociedad, de manera que todas tengan las mismas oportunidades y no se les inculquen diferencias culturales (juguetes, colores, formas de comportarse, etc.) por ser varón o por ser mujer (Álvarez Morán, 2008).

² Kahoot es un sistema de respuesta individualizada que presentavarias formas de juego, cuestionarios, encuestas y debates, que además pueden ser desarrollados y presentados en un formato tipo “competición lúdica o programa de juegos”. Para su uso sólo será necesario tener conexión a internet y varios dispositivos móviles.

Está demostrado que los programas educativos en salud y prevención son efectivos como metodología de aprendizaje en la población (Cesolaa, 2017) y por tal motivo las estrategias aplicadas son similares a las utilizadas en contextos de prevención en salud.

De acuerdo al trabajo realizado por Muñoz (2016), la gamificación³ surge como una posibilidad de evitar y repetir los errores que han tenido lugar en la educación tradicional. Se considera una herramienta atractiva para el alumnado, puesto que mantiene su interés y motivación por aprender, convirtiendo las materias de aprendizaje en actividades dinámicas y lúdicas, así como también transmite al alumno una continua retroalimentación en la que puede detectar sus fortalezas y debilidades animándole a mejorar, mostrando los errores como oportunidades de mejora y no como castigos. Es capaz además de reforzar las actitudes positivas. En definitiva, es un buen recurso resolutivo por hacer atractivos los contenidos de las materias y permite un acercamiento apetecible y no hostil hacia ellas.

El objetivo general de este proyecto educativo ha sido capacitar al alumnado de 1º de ESO para generar pensamiento crítico sobre las diferencias biológicas (sexo), y la existencia (y permanencia) de ciertos estereotipos asociados al género en mujeres y hombres presentes en los cuentos infantiles, canciones, publicidad, películas, videojuegos, entre otros.

Las estrategias utilizadas para alcanzar el objetivo propuesto se desarrollan en seis sesiones de 90 min. que se describirán en el siguiente apartado.

METODOLOGÍA

Se han analizado los diferentes temas y contenidos que se pretende abordar con el alumnado en la asignatura de Educación por la Salud, la Sexualidad e igualdad de género y se han dividido las actividades en seis sesiones de dos horas en cada una de las tres clases de 1º de la ESO.

Se ha tenido en cuenta también el trabajo con metodología dinámica y que el aprendizaje sea plural. En este contexto de enseñanza y aprendizaje, el trabajo en equipo y el intercambio de ideas y opiniones ha sido muy importante y a la vez enriquecedor.

A continuación se describirán cada una de las sesiones, explicando cuáles han sido los objetivos y el desarrollo de cada una de éstas.

Primera sesión

Presentación de los objetivos y metodología de trabajo.

³ La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas. En la actualidad, gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el alumnado.

Se ha aplicado una encuesta diagnóstica para valorar la asignación de roles de acuerdo a los oficios. Se ha explicado la utilización de un buzón de preguntas anónimas que serán respondidas los últimos 10 minutos antes de finalizar cada sesión.

- Objetivos

- Distinguir claramente la diferencia entre sexo y género.
- Pensar de forma crítica el desigual reparto de oficios y tareas asignadas a mujeres y hombres.

Con esta actividad, se trata de mostrar al alumnado cómo mujeres y hombres han sido condicionados/as por la cultura y cómo el paso del tiempo y la perpetuación de estos, han hecho que sean asumidos de un modo natural.

- Desarrollo

- Se ha aplicado una encuesta diagnóstica para valorar los conceptos de género vinculados a los oficios (10-15 minutos).
- Juego inicial “rompe hielo”. La forma de distribución de los participantes en la sesión se realiza en círculo, sentados en el suelo. Se ha realizado una dinámica de presentación “la tela de araña” (15 minutos).
- Se han presentado mediante la utilización de medios audiovisuales los contenidos y conceptos generales de sexo, roles e igualdad de género utilizando una presentación en Prezi (25 minutos).
- Análisis en grupos de fragmentos seleccionados de la película “*Figuras ocultas*” (25 minutos).
- Contestar a las preguntas del buzón (10 minutos).

Segunda sesión

- Objetivos

- Reconocer a todas las personas iguales en derechos y dignidad, independientemente de su sexo.
- Identificar los mecanismos sociales que perpetúan la desigualdad de género.
- Ser consecuentes actuando ante la desigualdad de género.

Los contenidos de esta sesión son estereotipos, roles de género y prejuicios. Para llevar a cabo esta sesión el alumnado se distribuyó en grupos homogéneos de 6 o 7 integrantes.

- Desarrollo

- Se ha presentado el video roles de género, estereotipos y prejuicios (15 minutos).
- Se han escuchado las siguientes canciones: “*Corazones rojos*”, grupo Los Prisioneros, y dos canciones de música Reggaetón actuales (15 minutos).
- En grupos han realizado un trabajo con cartulinas y lápices de colores donde representarán la distribución de roles a través de esquemas (30 minutos).

- Cada grupo ha expuesto sus observaciones acerca del tema (20 minutos).
- Respuesta a las preguntas del buzón (10 minutos).

Tercera sesión

- Objetivos
 - Reflexionar entre todos acerca de las características biológicas (sexo).
 - Desarrollo
 - Se visualizaron vídeos de cuentos infantiles clásicos *Disney* (20 minutos).
 - El alumnado se distribuyó en grupos analizando y expresando sus conclusiones de los diferentes cuentos infantiles tradicionales, tales como la *Cenicienta*, *Mulán*, *Blanca Nieves*, *Rosa caramelo*. (30 minutos).
 - Visualización de fragmentos (previamente seleccionados) de la película “*Billy Elliot*” (20 minutos).
- Para finalizar la actividad, se invitó al grupo a reflexionar acerca del trabajo realizado la sesión anterior y la película.
- Se contestaron las preguntas del buzón (10 minutos).

Los grupos deberán buscar noticias, artículos o anuncios publicitarios que les llamen la atención respecto al tema de roles e igualdad de género para la próxima sesión.

Cuarta sesión

- Objetivos
 - Reflexionar acerca de las consecuencias que tienen los roles y estereotipos de género en la vida cotidiana de mujeres y hombres.
- Desarrollo
 - El alumnado se han distribuido 6 grupos y han leído y analizado las noticias aportadas por ellos (35 minutos).
 - Se ha explicado la relación existente entre roles de género y la publicidad en internet, en revistas y en periódicos (25 minutos).
 - Se ha realizado un mini cine fórum con la segunda parte de la película *Billy Elliot* de la que se han extraído los principales conceptos acerca de la igualdad de género (30 minutos).
 - Respuesta de las preguntas del buzón (10 minutos).

La última sesión el alumnado ha de presentar un proyecto audio visual creado por ellos que trate los temas que se han trabajado en las diferentes sesiones. Podrá ser un tríptico, dibujos o una representación.

Quinta sesión

- Objetivos
 - Reflexionar acerca de las expectativas creadas socialmente respecto al comportamiento que debe tener una mujer o de un hombre.
- Desarrollo

En esta sesión se ha profundizado acerca del rol de la mujer en la sociedad y en la historia.

- Presentación sobre las concepciones de género, definición de mujer y hombre (30 minutos).
- Se han dividido en grupos de 5 ó 6 personas.
- Se ha realizado un debate en el que se ha comentado la vida de la *Reina Isabel I* de Inglaterra, *María Pita*, *Clara Campoamor* y *Las Reinas Guerreras Samurai* (40 minutos).
- Se han respondido a las preguntas del buzón (10 minutos).

Sexta sesión

- Objetivos
 - Presentar mediante un recurso audio visual, oral o escrito conceptos de desmitificación de los roles masculinos y femeninos y deberán ser capaces de hablar de igualdad de condiciones laborales, intelectuales, familiares, etc.
- Desarrollo
 - Se han realizado las representaciones grupales, y exposiciones de trabajos en formato papel.
 - Finalmente, tras la distribución del alumnado en 6 grupos homogéneos, han realizado la encuesta *Kahoot* cuyo objetivo ha sido valorar el grado de conocimiento de los contenidos y conceptos analizados durante las cinco sesiones anteriores.

DE LA ENCUESTA FINAL KAHOOT

La obtención del puntaje se relaciona proporcionalmente a las respuestas correctas (mayor puntaje a mayor cantidad de aciertos). Los grupos pueden ver de inmediato los resultados de sus respuestas. Los docentes en este caso han diseñado 11 preguntas como muestra la siguiente imagen.



Imagen N°1 Encuesta Kahoot aplicada al finalizar las seis sesiones

El uso de esta herramienta ha ofrecido la posibilidad de evaluar de manera rápida mediante dinámica grupal los conocimientos adquiridos durante las sesiones previas, donde se puede analizar los resultados gráficos 1-3.

No se trata de un examen formal, sino que mediante un ranking el alumnado ha podido observar su posición, marcarse un objetivo y esforzarse para lograr estar o mantenerse en las primeras posiciones.

EVALUACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

A continuación se ha realizado un comentario de los resultados obtenidos en las diferentes actividades que se han realizado y el modo cómo se han evaluado.

Para evaluar la asignatura, se ha diseñado una rúbrica en la que se han puntuado tres de los trabajos desarrollados: El trabajo en torno a los oficios y la igualdad de género; el debate y posterior reflexión acerca de los fragmentos visualizados de películas mencionadas; un análisis crítico en torno a las noticias aportadas. Además, aspectos como la motivación y el respeto hacia los demás han sido valorados. Por último, se ha tenido en consideración el nivel de participación en los foros, debates...y en cualquier momento en el que el alumnado han expresado sus inquietudes e ideas.

Puntuaciones:
 0: a mejorar 2: bastante bien
 1: regular 3: Muy bien

RÚBRICA DE SEGUIMIENTO

ALUMNOS	TRABAJO 1 Oficios e igualdad	TRABAJO 2 Reflexión/ Películas	TRABAJO 3 Análisis noticias	MOTIVACIÓN Y RESPECTO	NIVEL DE PARTICIPACIÓN
Alumno 1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
A2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
A3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

COMENTARIOS Y AUTOVALORACIÓN DE LA SESIÓN:

Imagen N° 2 Rúbrica de evaluación de las actividades

Evaluar a través de la rúbrica, ha permitido que pueda explicarse el alumnado con mayor claridad cuáles han sido los criterios de evaluación y además ha facilitado el proceso de calificación, el cual se ha confeccionado con indicadores concretos y claros. Una vez finalizada la experiencia didáctica, en la rúbrica hemos dedicado una sección en la que nuestra actividad también se ha evaluado. De este modo, se ha hecho un seguimiento de las diversas actividades, de nuestras acciones, de qué aspectos mejorar en un futuro y en general, ha servido para mejorar la experiencia didáctica en sí.

El uso de la encuesta a través del *Kahoot* ha incrementado su atención en las diversas actividades. En definitiva, ha sido una herramienta muy motivadora para los estudiantes, puesto que incorpora el componente lúdico, pero al mismo tiempo el refuerzo de los contenidos aprendidos en el aula. *Kahoot* es por lo tanto una interesante novedad educativa que está revolucionando la metodología de la enseñanza y en el caso de la educación sexual e igualdad donde no hay resultados medibles ni conocidos en esta materia (Molina, 2017).

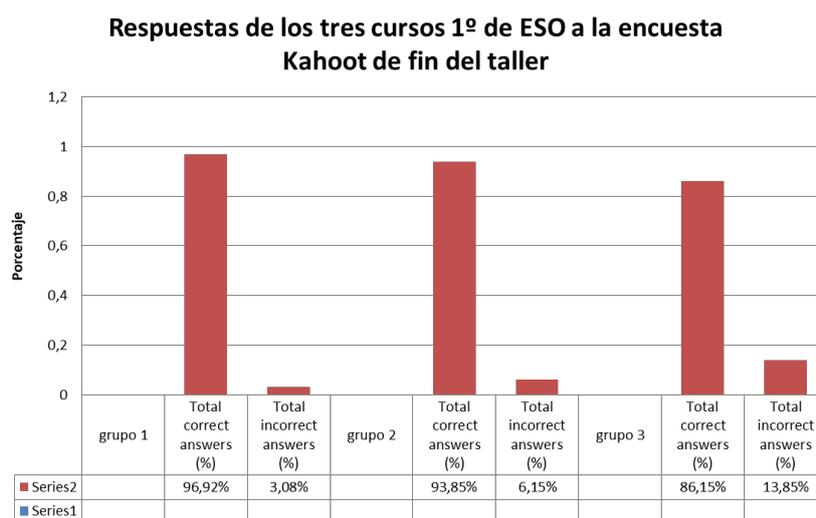


Gráfico N°1 Comparación de las encuestas *Kahoot* aplicadas en los tres grupos de primero de ESO

En el gráfico N° 1 se ha valorado las respuestas por separado de los tres cursos de 1º de ESO, en los grupos 1 y 2 se han obtenido unos porcentajes por encima del 93% de respuestas correctas, el grupo 3 ha obtenido un 86, 15% de respuestas acertadas.

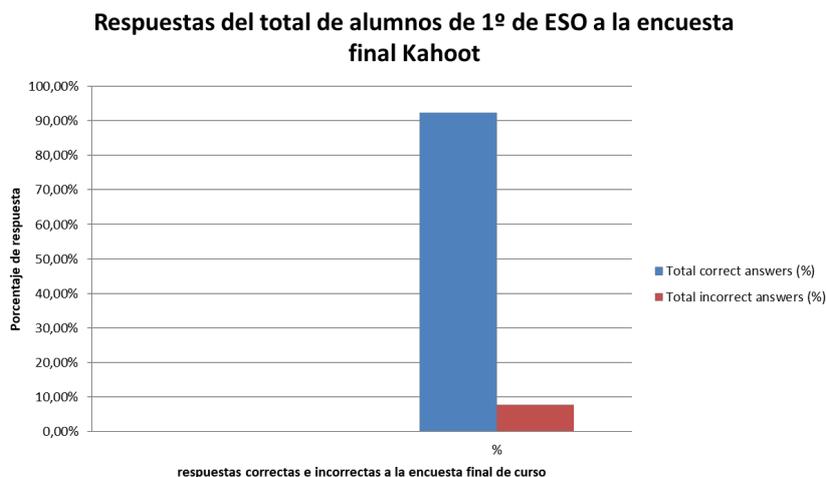


Gráfico N°2 Total de respuestas en porcentaje de la aplicación de la encuesta *Kahoot* en los tres cursos de primero de ESO

El gráfico N°2 muestra el alumnado agrupado según las respuestas correctas e incorrectas, el 92,31% de respuestas correctas y un 7,69% del total de respuestas incorrectas.

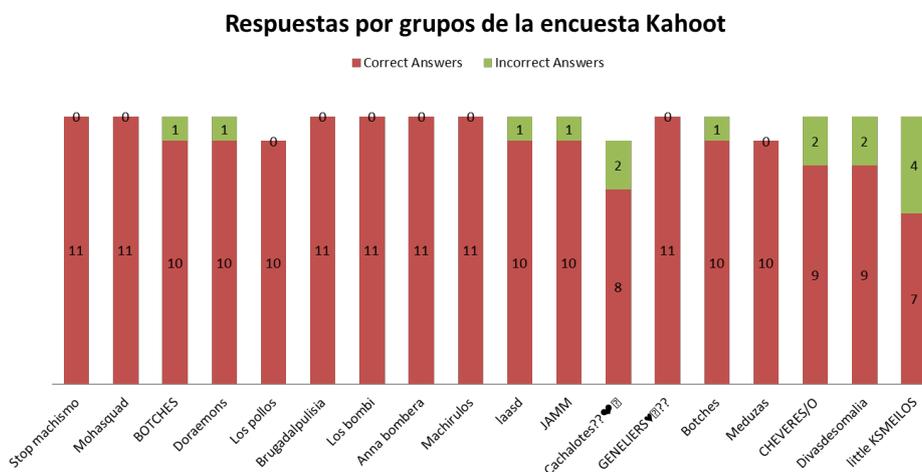


Gráfico N°3 Respuestas por grupos de la aplicación de la encuesta *Kahoot*

El Gráfico N° 3 valora las respuestas del alumnado, (18 grupos). Cada grupo se designó un nombre en *Kahoot*, donde dos ellos presentaron mayor porcentaje de respuestas equivocadas y no contestadas con 36,4% (Little Ksmeilos) y 27,3% (Cachalotes). Siete grupos contestaron el 100% correcta, siete grupos contestaron 10 respuestas correctas, dos grupos contestaron 9 correctas.

DISCUSIÓN

Trabajar aspectos de igualdad y sexualidad con adolescentes debe ser una estrategia continua, dinámica y atractiva para los jóvenes y no una pincelada de un año (o cursos académico), puesto que formar aspectos esenciales en esta materia requiere un período continuo desde enseñanza primaria, dado que este ámbito forma parte de la vida cotidiana de las personas.

Crear una ciudadanía igualitaria, sólo será posible generando corresponsabilidad, y ésta, además de trabajarse en el núcleo familiar, debe comenzar a inculcarse desde la educación escolar.

La apertura y la inclusión de la asignatura de Educación por la Salud, la Sexualidad e igualdad de género, no se imparten en todos los centros educativos de educación primaria y/o secundaria en Cataluña, por lo tanto, lamentablemente no forma parte del currículum de muchos de ellos.

La figura del profesional sanitario matrn/a y docente como equipo interdisciplinar es muy importante y fundamental por la gran riqueza de intercambios que se establece entre profesor-alumno. La escuela juega un papel relevante en la reproducción de las divisiones de género preexistentes en la sociedad, mediante el refuerzo de las construcciones discursivas sobre el género, roles y sexualidad saludable. Por lo tanto, podemos afirmar que el docente debe ejercer una labor coeducativa e interdisciplinar desde el aula.

La utilización de las nuevas tecnologías (TIC) como estrategia de apoyo a la educación sexual es fundamental, puesto que el alumnado posee una amplia gama de recursos electrónicos y conocimientos sobre tecnologías y muchos de estos buscan información en las redes sociales e internet (Peñafiel et al., 2016).

Las políticas educacionales y de salud deben unificar aquellos recursos que estén a su disposición con el objetivo de generar en la sociedad conciencia acerca de la sexualidad saludable, la igualdad de género y la disminución de la violencia de género.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ajuntament de Barcelona. (2016). Criteris de qualitat de les intervencions d'educació afectiva i sexual implementades als centres educatius de la ciutat de Barcelona. *Manuscript (JMR)*. Barcelona. <https://doi.org/10.1105/tpc.15.00771>

Alberca, M. (2016). *Taxonomía de Bloom*. Machala. Recuperado a partir de <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/9697/1/ECUACS DE00090.pdf>

Álvarez Morán, S. (2008). *Liderazgo e igualdad en educación*. Asturias: C. y O. A. Consejería de Educación y Ciencia. Dirección General de Políticas Educativas y Ordenación Académica. Servicio de Evaluación, Ed.

- Bustamante, A. (2013). *Guía de género, identidades y cuidados/ Unidades para trabajar con niñas, niños y adolescentes el derecho a la igualdad de género*. Madrid: Plataforma de organización de infancia. Recuperado a partir de www.plataformadeinfancia.org
- Cesolaa, U. de C. (2017). Programa educación sexual. Recuperado a partir de <http://educacionsexual.uchile.cl/recursos/talleres-para-adolescentes-y-jovenes>
- Consejería de Salud y Bienestar social. (2009). *Salud joven: Programa de educación para la salud*. Castilla La Mancha: Dirección General de Salud Pública, Consejería de Salud y Bienestar Social. Recuperado a partir de www.portaljovenclm.com
- Correa, Patricia; Jaramillo, Isa de; Ucrós, A. M. (1972). Influencia de la educación sexual en el nivel de información y en las actitudes hacia la sexualidad. *Revista latinoamericana de Psicología*, 4(3), 323-334. Recuperado a partir de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80540304>
- Díaz de Greñu Domingo, Sofia; Anguita Martínez, R. (2017). Estereotipos del profesorado en torno al género y a la orientación sexual. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 20(1), 219-232. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.6018/reifop.20.1.228961>
- Foces, P. (2015). La desigualdad de género en Europa. *Derecho y cambio social*, 41(2224-4131), 1-17. <https://doi.org/2005-5822>
- Garín Díez, Francisca, Meza Lueyza, Yandhira, Plaza Dote, A. (2011). *Formación en derechos sexuales y reproductivos con enfoque de género*. S/l: Academia de Humanismo Cristiano.
- Gustems, J., & Calderón, C. (2006). Bienestar, optimismo y felicidad: perspectivas teóricas en Gustems, J. (ed.) *Arte y Bienestar. Investigación Aplicada*. (19-28). Barcelona: UBe. Recuperado a partir de <http://www.publicacions.ub.edu/refs/indices/07964.pdf>
- Hernández Millán, Zenia; Bravo Polanco, Eneida; López Hernández, Perla; Águila Rodríguez, Narciso; Cepero Águila, L. (2015). Efectividad del programa psicoeducativo de educación sexual y salud reproductiva. *Revista Cubana de Enfermería*, 31(2015), 1-13. Recuperado a partir de <http://revenfermeria.sld.cu/index.php/enf/article/view/136>
- Molina, R. (2017). Libro de Educación Sexual Versión Digital. En *Educación sexual (Digital, p. 11)*. Santiago, Chile. Recuperado a partir de https://campusesp.uchile.cl/plataformas/educacionsexual/pluginfile.php/65/mod_resource/content/1/Capitulo01.pdf
- Muñoz, M. (2016). *Las TICs en educación «Kahoot!» como propuesta de*

gamificación e innovación educativa para educación secundaria en educación física. S/l: Universidad Internacional de la Rioja.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.15536.35846>

Nieto, E., & Marqués, P. (2015). La mejora del aprendizaje a través de las nuevas tecnologías y de la implantación del currículo bimodal. Multiárea. *Revista de didáctica*, 7, 7-30.

Palabra Maestra. (2012). Educación sexual un enorme desafío. *Palabra Maestra*, 30, 1-12.

Peñañiel, Carmen; Ronco, Milagros; Echegaray, L. (2016). ¿Cómo se comportan los jóvenes y adolescentes ante la información de salud en internet? *Revista Española de Comunicación en Salud*, 7(2), 167-189. Recuperado a partir de <http://www.uc3m.es/recs>

Yañes, C.; S. P. (2014). Embarazo adolescente. Recuperado a partir de <http://colegiodematronas.cl/index.php/2014/06/11/mientras-en-america-latina-sube-chile-baja-en-tasa-de-embarazos-adolescentes/>