



Igualdad de género en el aula a través de las TIC: una experiencia en Educación Primaria

AUTOR

Juan Antonio Palazón Conca¹

<https://orcid.org/0009-0004-3886-8339>

<https://doi.org/10.5281/zenodo.16328469>

Recibido: 21/06/2025
Revisado: 23/06/2025
Aceptado: 01/07/2025
Publicado: 22/07/2025



*Promoting gender equality in the classroom through ict: a case study
in elementary education*

Resumen: este artículo presenta una propuesta de innovación educativa orientada a promover la igualdad de género en 5.º de Educación Primaria mediante el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Desde una perspectiva crítica e inclusiva, se analizan los marcos teóricos, normativos y pedagógicos que fundamentan la intervención, subrayando la necesidad de integrar el enfoque de género en la alfabetización digital. La propuesta se estructura en actividades diseñadas para fomentar el pensamiento crítico, la participación activa y la creación de contenidos digitales por parte del alumnado. Asimismo, se abordan aspectos clave como la atención a la diversidad, la formación docente en competencia digital con perspectiva de género y la necesidad de superar barreras estructurales e institucionales. Se concluye que la incorporación de las TIC con enfoque de género constituye una estrategia eficaz para generar una cultura escolar más justa, equitativa e inclusiva desde las primeras etapas educativas.

Palabras clave: Igualdad de género, TIC en educación, Educación Primaria, Inclusión digital, Innovación pedagógica.

Abstract: this article presents an educational innovation proposal aimed at promoting gender equality in 5th grade of Primary Education through the use of Information and Communication Technologies (ICT). From a critical and inclusive perspective, the theoretical, normative, and pedagogical frameworks that support the intervention are analyzed, emphasizing the need to integrate a gender perspective into digital literacy. The proposal is structured around activities designed to foster critical thinking, active participation, and the creation of digital content by students. Key aspects such as attention to diversity, teacher training in digital competence with a gender-sensitive approach, and the need to overcome structural and institutional barriers are also addressed. The article concludes that incorporating ICT with a gender perspective is an effective strategy to foster a more just, equitable, and inclusive school culture from the early stages of education.

Keywords: Gender equality, ICT in education, Primary Education, Digital inclusion, Educational innovation.

¹ Maestro de Educación Infantil en la Consellería de Educación. Comunidad Valenciana, España.
ja.palazonconca2@edu.gva.es

1.-Introducción

El sistema educativo actual se enfrenta al desafío de integrar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) no solo como herramientas didácticas, sino como medios transformadores para abordar cuestiones sociales relevantes, como la equidad de género. Las TIC, bien empleadas, ofrecen oportunidades para reducir la brecha de género mediante la accesibilidad, la visibilización de modelos inclusivos y la promoción de metodologías pedagógicas que favorezcan la igualdad de oportunidades. Así, la equidad de género no se plantea únicamente como una exigencia normativa, sino como una oportunidad educativa para construir entornos más justos e inclusivos desde las etapas escolares iniciales. La competencia digital va más allá del dominio técnico: implica un uso crítico y reflexivo de la tecnología con fines educativos y sociales. En este contexto, la escuela se configura como un espacio clave para promover la igualdad de género desde edades tempranas, aprovechando el potencial pedagógico de las TIC. La educación primaria, en particular, debe garantizar el acceso equitativo a oportunidades de aprendizaje, tal como lo establece la Ley Orgánica 3/2007 para la igualdad efectiva de mujeres y hombres, la cual subraya la necesidad de erradicar prácticas discriminatorias en todos los ámbitos, incluido el educativo.

Sin embargo, persisten barreras estructurales que dificultan la incorporación efectiva de la perspectiva de género en la práctica docente: escasa formación del profesorado en competencias digitales con enfoque de género, ausencia de materiales adecuados y resistencias institucionales al cambio. A pesar del marco normativo, estudios recientes (Ávalos-Ramos et al., 2019; García-Tudela et al., 2020; Prendes-Espinosa y Gutiérrez-Portlán, 2021) demuestran la persistencia de estereotipos de género en las aulas de primaria, lo que evidencia la urgencia de intervenciones educativas que promuevan un aprendizaje equitativo. Las TIC, en este sentido, pueden desempeñar un rol estratégico. No obstante, su uso debe estar acompañado de propuestas pedagógicas que interpelen activamente los roles tradicionales y promuevan dinámicas igualitarias en el aula (De Pablos y Jiménez, 2007). La formación docente con enfoque de género, así como la elaboración de recursos didácticos pertinentes, resultan fundamentales para lograrlo (Pino Rodríguez, 2017). Este artículo presenta una propuesta de innovación educativa desarrollada en un centro donde, hasta ahora, la equidad de género no se ha abordado de manera sistemática a través de las TIC. El objetivo es fomentar un uso consciente de estas herramientas en 5º de primaria, promoviendo no solo el desarrollo de competencias digitales, sino también una cultura de respeto e igualdad desde el entorno escolar.

La alfabetización digital y la identidad de género convergen en la necesidad de preparar a los alumnos para utilizar las TIC desde una perspectiva de equidad. Pese a los avances legislativos y a los esfuerzos institucionales, persisten desigualdades significativas en el ámbito escolar, como la escasa participación femenina en actividades tecnológicas o la reproducción de estereotipos que limitan el desarrollo equitativo del alumnado (López-García y Fernández-Cruz, 2021). Frente a esta realidad, este trabajo justifica la necesidad de una intervención educativa que integre de forma explícita la equidad de género en la enseñanza digital. A través del análisis de buenas prácticas y evidencias recientes, se plantea una propuesta que pretende incidir en la formación del profesorado y en la transformación de las dinámicas escolares, contribuyendo a un cambio de mentalidad y a la creación de entornos de aprendizaje más inclusivos.

Ahora bien, el objetivo general de este estudio consiste en fomentar el uso de herramientas digitales como medio para trabajar la igualdad de género en el nivel de 5º de educación primaria. Para ello, se plantean tres objetivos específicos: en primer lugar, investigar, mediante el uso de las TIC, las percepciones del alumnado sobre la igualdad de género; en segundo lugar, proponer un plan de intervención que permita evidenciar las potencialidades de las TIC en la promoción de la equidad; y, por último, analizar el impacto que dichas herramientas pueden tener en la percepción y la práctica de la igualdad de género dentro del aula.

2.-Marco teórico

2.1.- Igualdad de género en la educación primaria

La igualdad de género en la educación primaria hace referencia al acceso equitativo de niños y niñas a las mismas oportunidades educativas, sin discriminación alguna en función del género. Este principio está respaldado por diversas normativas, entre ellas la Ley Orgánica 3/2007 para la igualdad efectiva de mujeres y hombres, que establece como uno de los objetivos fundamentales del sistema educativo español la promoción de la igualdad de género. Esta legislación enfatiza la erradicación de cualquier forma de discriminación y la necesidad de fomentar una igualdad real y efectiva en todos los ámbitos de la vida, incluida la educación. No obstante, a pesar del marco normativo y de los esfuerzos institucionales, las investigaciones señalan que los estereotipos de género continúan reproduciéndose en las aulas de educación primaria. Ávalos-Ramos et al. (2019), por ejemplo, analizaron las percepciones de estudiantes universitarios sobre la desigualdad de género en sus experiencias escolares previas, concluyendo que, a pesar de ciertos avances, persisten prácticas y actitudes que refuerzan los roles tradicionales de género.

De forma complementaria, García-Pérez y Gallego-Arrufat (2021) analizaron los planes de estudio de los grados en Educación Primaria en universidades públicas españolas y encontraron que, aunque existen contenidos vinculados a la igualdad de género, estos no se abordan de forma transversal ni sistemática, lo que dificulta una formación docente adecuada para responder a los retos actuales en esta materia (Martínez-Lirola, 2020). En este contexto, se hace necesaria una intervención educativa desde las primeras etapas del proceso formativo, que promueva la reflexión crítica y el cuestionamiento de las desigualdades naturalizadas. El aula puede convertirse en un espacio de transformación si se adoptan enfoques pedagógicos que visibilicen y desafíen los estereotipos, favoreciendo una cultura escolar más inclusiva.

La incorporación de herramientas digitales en el ámbito educativo ha modificado de manera sustancial las dinámicas de enseñanza y aprendizaje, brindando nuevas posibilidades para el abordaje de temáticas sociales relevantes, como la igualdad de género. Estas herramientas —plataformas educativas, aplicaciones interactivas o recursos multimedia— facilitan entornos de aprendizaje más abiertos, flexibles y colaborativos. Diversos estudios, como el de Prendes-Espinosa et al. (2020), han destacado la utilidad de las TIC en la visibilización de mujeres en áreas tradicionalmente masculinizadas, como las STEM (Ciencias, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas), así como en la promoción de una mirada crítica hacia los estereotipos de género. Además, experiencias concretas como el proyecto Erasmus+ GaminGEE, liderado por la Universidad de Burgos, desarrollaron herramientas lúdico-educativas como el videojuego *The Future is Ours*, dirigido a jóvenes entre 9 y 15 años, que aborda contenidos vinculados a la identidad de género, el consentimiento y el sexismo desde una perspectiva inclusiva. La disponibilidad gratuita y multilingüe de este recurso favorece su incorporación en diversos contextos

educativos. La mentoría digital se presenta como otra estrategia eficaz para promover la igualdad de género. Permoser (2017) propone esta modalidad como una forma de eliminar estereotipos en áreas donde las mujeres están subrepresentadas, fomentando la tutoría entre iguales como vía para construir entornos educativos más equitativos. No obstante, la efectividad de estas herramientas depende en gran medida de la formación del profesorado. Como advierten García-Holgado et al. (2020), el éxito de las TIC como instrumentos de inclusión está condicionado a que los docentes cuenten con una formación específica que les permita implementarlas de manera adecuada y significativa.

Ahora bien, la integración de las TIC en la enseñanza no puede limitarse a la mera incorporación de dispositivos tecnológicos en el aula; requiere, además, un enfoque pedagógico consciente y crítico que promueva la deconstrucción de estereotipos y fomente una cultura de igualdad. En esta línea, Prendes-Espinosa et al. (2020) realizaron una revisión sistemática de prácticas educativas con TIC orientadas a la igualdad de género, concluyendo que muchas de estas iniciativas carecen de una estructura sólida, lo que limita su impacto transformador. García-Holgado et al. (2020) insisten en la necesidad de que el profesorado adquiera competencias digitales con enfoque de género, proponiendo programas de formación que aborden tanto la dimensión técnica como la pedagógica. Entre las metodologías propuestas destaca la creación de contenidos digitales por parte del alumnado como blogs, vídeos o podcast que permiten una exploración profunda del tema desde la experiencia personal, a la vez que fomentan habilidades digitales clave y el empoderamiento del alumnado. Asimismo, Permoser (2017) defiende la mentoría digital como una vía para ofrecer referentes femeninos en campos tradicionalmente masculinizados, y Gros (2016) advierte sobre el riesgo de que las propias herramientas tecnológicas reproduzcan sesgos de género, ya sea por su diseño, por los algoritmos que emplean o por los modelos que presentan. Por ello, el diseño inclusivo de los recursos digitales y su selección consciente se vuelve esencial.

2.2.-Impacto de las plataformas digitales en la reproducción y desafío de estereotipos de género

Las plataformas digitales, como recurso educativo, poseen un doble potencial: pueden contribuir tanto a la reproducción como al cuestionamiento de estereotipos de género. El modo en que se diseñan, implementan y utilizan determinará su capacidad para transformar o perpetuar las desigualdades existentes. En este sentido, Prendes-Espinosa et al. (2020) señalan que algunos recursos digitales refuerzan estereotipos al reproducir representaciones desiguales, especialmente en áreas STEM, o al carecer de modelos femeninos visibles. Por el contrario, otras experiencias muestran el poder de estas plataformas para promover una cultura inclusiva. El videojuego *The Future is Ours*, ya mencionado, ejemplifica cómo un diseño consciente puede abordar temas sensibles como el consentimiento o el sexismo con rigor pedagógico y accesibilidad. La formación docente es, nuevamente, un factor determinante. García-Tudela y Prendes-Espinosa (2020) subrayan la necesidad de capacitar al profesorado en el uso crítico de las TIC, de modo que puedan seleccionar contenidos y diseñar propuestas que desafíen los discursos tradicionales y fomenten la equidad. Proyectos donde el alumnado crea sus propios contenidos sobre temas de igualdad, como blogs o vídeos, constituyen también una estrategia eficaz para promover el pensamiento crítico, el compromiso y la participación activa, generando a su vez narrativas alternativas que contribuyen a construir entornos escolares más igualitarios.

2.3.-Marco común de competencia digital docente

La competencia digital docente es uno de los pilares para la integración efectiva de las TIC con enfoque de género en el sistema educativo. En la Comunidad Valenciana, el Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente (MRCDD), alineado con el DigCompEdu europeo, establece seis áreas clave: compromiso profesional, recursos digitales, enseñanza y aprendizaje, evaluación, empoderamiento del alumnado y facilitación de su competencia digital. Este marco ofrece una estructura clara para el desarrollo profesional del docente en el uso pedagógico de la tecnología, incluyendo principios de equidad e inclusión (Rincón Soto, 2025). Sin embargo, la implementación del MRCDD presenta desigualdades. Aunque existen iniciativas de formación impulsadas por organismos como la Subdirección General de Formación del Profesorado, muchos centros educativos carecen de los recursos necesarios o enfrentan resistencias al cambio. Estudios como el de Área-Moreira et al. (2019) han evidenciado diferencias de género en las competencias digitales del profesorado, lo que indica la necesidad de abordar estas brechas con una mirada sensible a la equidad.

Prendes-Espinosa et al. (2020) insisten en que no basta con dominar la tecnología, sino que es imprescindible saber aplicarla con un enfoque que promueva la igualdad de género. En este sentido, el Marco Valenciano de Competencias Digitales (DIGCOMP_CV) aporta una herramienta para establecer indicadores y supervisar el progreso en este ámbito, lo que puede contribuir a una aplicación más eficaz y justa de las TIC en las aulas. La integración de herramientas digitales con un enfoque de género en la educación primaria constituye una necesidad urgente en el contexto social actual. La escuela, como espacio privilegiado de socialización y aprendizaje, desempeña un papel fundamental en la construcción de valores y actitudes desde edades tempranas. Por ello, la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) no solo enriquece los procesos de enseñanza y aprendizaje, sino que también se convierte en una vía eficaz para promover la equidad y contribuir a la formación de una ciudadanía más justa e inclusiva.

La literatura académica respalda esta premisa. Prendes-Espinosa et al. (2020) destacan que las TIC, cuando se utilizan de manera adecuada y crítica, pueden convertirse en instrumentos potentes para cuestionar y transformar los estereotipos de género arraigados en la cultura escolar y social. Sin embargo, para que este potencial se materialice, es imprescindible que el profesorado no solo domine el uso técnico de las herramientas digitales, sino que también esté preparado para aplicar estas tecnologías desde una perspectiva pedagógica con enfoque de género. En este sentido, la formación docente en competencias digitales con perspectiva de género constituye un componente esencial de cualquier propuesta que aspire a generar un cambio significativo (Toledo Lara, 2024). El Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente (MRCDD), junto con las iniciativas formativas impulsadas en la Comunidad Valenciana, proporciona una base normativa y estructural sólida para el desarrollo profesional del profesorado. No obstante, es necesario que dichos programas incluyan de forma explícita contenidos específicos sobre igualdad de género, ofreciendo estrategias concretas y recursos didácticos que faciliten la incorporación de esta perspectiva en la práctica educativa cotidiana.

La aplicación de esta propuesta en el centro educativo objeto del estudio podría tener múltiples repercusiones positivas. En primer lugar, se espera que el alumnado desarrolle una mayor conciencia crítica sobre los estereotipos de género, lo cual puede favorecer la adopción de actitudes basadas en el respeto, la inclusión y la equidad. Asimismo, la incorporación de herramientas digitales desde una perspectiva participativa y activa puede incrementar la motivación del alumnado, mejorando su implicación en el proceso de aprendizaje. Esta experiencia, además, podría constituirse como un referente para otros

centros escolares, demostrando la viabilidad y los beneficios de integrar las TIC con enfoque de género en el nivel de educación primaria. Por último, la sistematización y difusión de buenas prácticas derivadas de la implementación de esta iniciativa, así como la colaboración entre distintas instituciones educativas, podrían contribuir a una transformación más amplia del sistema educativo en clave de igualdad. En definitiva, la integración de las TIC con perspectiva de género representa una estrategia eficaz para fomentar la equidad desde las primeras etapas educativas. Esta propuesta, respaldada por marcos competenciales vigentes y avalada por la investigación académica reciente, posee el potencial de generar un impacto significativo tanto en el alumnado como en la comunidad educativa en su conjunto.

3.-Diseño de la propuesta de innovación

La presente propuesta tiene como objetivo integrar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el aula para fomentar la igualdad de género en 5.º de primaria. De acuerdo con Prendes-Espinosa y Gutiérrez-Portlán (2021), la alfabetización digital debe incorporar una perspectiva de equidad, permitiendo que los alumnos analicen críticamente los estereotipos de género presentes en la tecnología y la cultura digital. Esta innovación se fundamenta en el enfoque constructivista de Vygotsky (1978), quien destaca la importancia del aprendizaje social y el uso de herramientas como mediadoras del conocimiento. Además, se apoya en marcos normativos como la LOMLOE y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), en especial el ODS 5 sobre igualdad de género (Naciones Unidas, 2015).

Esta propuesta surge ante la necesidad de integrar la igualdad de género en la alfabetización digital, considerando el rol crucial de la educación en la transformación social (Freire, 1970). A pesar de los avances normativos, la brecha digital de género persiste, afectando la equidad en el acceso y uso de la tecnología (López García y Fernández-Cruz, 2021). La UNESCO (2020) y otros estudios recientes respaldan el uso de tic para cuestionar estereotipos y fomentar la participación equitativa de niños y niñas. Esta propuesta pretende contribuir a una educación más inclusiva y justa, preparando a los alumnos para un futuro con mayores oportunidades. El objetivo general es fomentar el uso de las TIC para promover la igualdad de género en 5.º de primaria. Los objetivos específicos son: (1) integrar las TIC como herramientas pedagógicas para fomentar la igualdad de género; (2) dotar al profesorado de estrategias y recursos digitales con perspectiva de género; (3) sensibilizar al alumnado sobre la equidad mediante actividades interactivas y colaborativas; y (4) crear un entorno de aprendizaje inclusivo que favorezca la participación activa de niños y niñas en el uso de tecnología.

El centro educativo está situado en un entorno urbano de nivel socioeconómico medio, con un alumnado culturalmente diverso. Cuenta con recursos tecnológicos como aulas digitales y acceso a internet, aunque su integración depende del docente. No existe una estrategia sistemática para abordar la igualdad de género mediante TIC. Según López-García y Fernández-Cruz (2021), la brecha digital de género está influenciada por factores culturales y socioeconómicos, lo que justifica una intervención planificada. Se realizará un diagnóstico inicial mediante encuestas y entrevistas para identificar barreras y oportunidades. La dirección del centro ha mostrado interés en la propuesta y el profesorado, aunque con distintos niveles de competencia digital, está dispuesto a participar. El centro está en una comunidad bilingüe (español y valenciano), lo cual influye en la adaptación de recursos digitales. Además, atiende a alumnado extranjero con necesidades lingüísticas y culturales, lo que exige estrategias inclusivas.

La propuesta se dirige al alumnado de 5.º de primaria, compuesto por 25 alumnos de entre 10 y 11 años, con equilibrio de género y diversidad en habilidades y necesidades. Se encuentran en la etapa de operaciones concretas (Piaget, 1971), por lo que comprenden mejor los conceptos si se presentan de forma contextualizada. Existe un estudiante con diversidad funcional leve y otro con dificultades lingüísticas en valenciano. El nivel de competencia digital es heterogéneo. Por tanto, se priorizará el trabajo colaborativo, la inclusión y la adaptación de actividades. La metodología es teórica y descriptiva, centrada en el diseño de una estrategia pedagógica que incorpore las TIC para promover la igualdad de género en primaria. Incluye una Situación de Aprendizaje (SA) estructurada en 12 sesiones de 50-60 minutos, distribuidas en 6 semanas e integradas en las materias de Ciencias Sociales, Lengua y Matemáticas. Las sesiones combinan investigación, creación digital, colaboración y evaluación reflexiva. Se alinean con el Decreto 106/2022 y los ODS.

Los contenidos son transversales e interdisciplinarios, extraídos del Decreto 106/2022 y organizados por áreas. Se incluyen saberes de Lenguas, Ciencias Sociales y Naturales, Matemáticas, Educación Artística y Física, Valores Sociales y Cívicos, y Competencia Digital. Se contemplan adaptaciones para alumnado con NEAE. La propuesta concreta el mandato legal de integrar la igualdad de género como principio transversal, enfrentando la brecha entre normativa y práctica. Las actividades están diseñadas para promover la igualdad de género mediante TIC. Se aplican metodologías activas y se priorizan la colaboración, la inclusión y el desarrollo del pensamiento crítico, con recursos accesibles y adaptados a la diversidad del aula. Así, los objetivos didácticos de la propuesta son los siguientes: 1) analizar críticamente representaciones de género en medios digitales, 2) crear productos digitales que reflejen equidad y 3) aplicar metodologías activas en proyectos interdisciplinarios sobre igualdad.

Tabla 1

Diseño de la actividad 1

Explorando la igualdad de género a través de los medios digitales	
Descripción de la actividad	Los alumnos analizarán diferentes medios digitales, como anuncios publicitarios, fragmentos de películas y videojuegos, para identificar estereotipos de género. Luego, discutirán en grupos sobre cómo estos estereotipos afectan la percepción social de hombres y mujeres.
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar y analizar estereotipos de género en los medios digitales. 2. Desarrollar pensamiento crítico y habilidades de debate. 3. Reflexionar sobre el impacto de los estereotipos en la sociedad y en su entorno escolar.
Temporalización	2 sesiones de 45 minutos.
Nivel educativo	5º de primaria
Docentes	Tutor de 5º de primaria.
Recursos	Proyector, videos, imágenes, fichas de análisis, acceso a internet.
Metodología	Aprendizaje basado en la indagación y el debate.
Instrumentos de evaluación	Rúbricas de análisis de medios y participación en el debate.

Nota: tabla de elaboración propia (2025).

Tabla 2*Diseño de la actividad 2*

Creación de un podcast sobre mujeres pioneras en la tecnología	
Descripción de la actividad	Los alumnos investigarán sobre mujeres influyentes en la historia de la tecnología y crearán un podcast en el que relaten su historia y logros. La actividad incluirá la redacción del guion, la grabación y la edición del audio.
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Investigar sobre mujeres relevantes en el ámbito STEM. 2. Desarrollar habilidades de comunicación oral y digital. 3. Mejorar la capacidad de síntesis y expresión verbal.
Temporalización	3 sesiones de 45 minutos.
Nivel educativo	5° de primaria.
Docentes	Tutor de 5° de primaria.
Recursos	Dispositivos de grabación, software de edición de audio (Audacity, GarageBand).
Metodología	Aprendizaje basado en proyectos
Instrumentos de evaluación	Rúbrica de calidad del podcast y autoevaluación.

Nota: tabla de elaboración propia (2025)

Tabla 3*Diseño de la actividad 3*

Diseño de una campaña digital por la igualdad	
Descripción de la actividad	Los alumnos diseñarán carteles digitales con mensajes de concienciación sobre la igualdad de género. Estos carteles se compartirán en la comunidad educativa y en redes sociales del colegio.
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aprender a transmitir mensajes claros y efectivos mediante el diseño gráfico. 2. Reflexionar sobre el papel de la comunicación digital en la sensibilización social. 3. Desarrollar competencias en herramientas digitales de diseño.
Temporalización	2 sesiones de 45 minutos.
Nivel educativo	5° de primaria
Docente	Tutor 5° de primaria
Recursos	Ordenadores, Canva, Genially.
Metodología	Gamificación y aprendizaje basado en proyectos.
Instrumentos de evaluación	Presentación de los carteles y rúbrica de diseño.

Nota: tabla de elaboración propia (2025).

Tabla 4*Diseño de la actividad 4*

Programación de un videojuego sobre equidad	
Descripción de la actividad	Utilizando Scratch, los alumnos programarán un videojuego interactivo que promueva la equidad de género. Deberán incluir personajes y situaciones que refuercen valores de igualdad y respeto.
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollar habilidades básicas de programación y pensamiento computacional. 2. Fomentar la creatividad y el trabajo en equipo. 3. Aplicar conceptos de igualdad de género en un entorno interactivo.
Temporalización	4 sesiones de 45 minutos
Nivel educativo	5º primaria
Docente	Tutor de 5º de primaria
Recursos	Ordenadores, plataforma Scratch.
Metodología	Aprendizaje STEAM y cooperativo.
Instrumentos de evaluación	Evaluación del videojuego y autoevaluación.

Nota: tabla de elaboración propia (2025).

Tabla 5*Diseño de la actividad 5*

Debate sobre la igualdad en el aula	
Descripción de la actividad	Los alumnos participarán en un debate estructurado sobre la igualdad de género en su entorno escolar y familiar. Se les proporcionarán preguntas guía y deberán defender diferentes posturas basadas en evidencia.
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Argumentar ideas con fundamentos y respetar turnos de palabra. 2. Desarrollar habilidades de escucha activa y pensamiento crítico. 3. Reflexionar sobre cómo pueden contribuir a la igualdad en su entorno.
Temporalización	1 sesión de 45 minutos.
Nivel educativos	5º de primaria
Departamentos didácticos involucrados	Tutor de 5º de primaria.
Recursos	Preguntas orientadoras y PDI (Pizarra Digital)
Metodología	Aprendizaje basado en el diálogo.
Instrumentos de evaluación	Rúbrica de participación y argumentación.

Nota: tabla de elaboración propia (2025).

Tabla 6*Diseño de la actividad 6*

Creación de historias interactivas con Genially	
Descripción de la actividad	Los alumnos diseñarán una historia digital interactiva sobre igualdad de género, utilizando la plataforma Genially. Las historias incluirán decisiones que lleven a diferentes desenlaces.
Objetivos	1. Desarrollar habilidades narrativas y creatividad digital. 2. Aplicar principios de igualdad en narrativas interactivas.
Temporalización	3 sesiones de 45 minutos.
Nivel educativo	5° de primaria
Docentes	Tutor de 5° de primaria.
Recursos	Ordenadores y Genially
Metodología	Aprendizaje basado en proyectos.
Instrumentos de evaluación	Evaluación de la historia interactiva mediante rúbrica.

Nota: tabla de elaboración propia (2025).

Tabla 7*Diseño de la actividad 7*

Investigación sobre la brecha de género en la tecnología	
Descripción de la actividad	Los alumnos recopilarán y analizarán datos sobre la presencia de mujeres en carreras STEM y la brecha de género en la tecnología, presentando sus hallazgos en una infografía.
Objetivos	1. Desarrollar habilidades de investigación y análisis de datos. 2. Reflexionar sobre los desafíos de la equidad en la tecnología.
Temporalización	2 sesiones de 45 minutos.
Nivel educativo	5° de primaria.
Docentes	Tutor de 5° de primaria.
Recursos	Internet, hojas de cálculo y Canva.
Metodología	Aprendizaje basado en la indagación.
Instrumentos de evaluación	Informe final y rúbrica de análisis.

Nota: tabla de elaboración propia (2025).

Tabla 8*Diseño de la actividad 8*

Creación de una línea del tiempo interactiva sobre la evolución de la igualdad de género en la tecnología	
Descripción de la actividad	Los alumnos investigarán la evolución de la participación de mujeres en la tecnología y elaborarán una línea del tiempo digital que refleje hitos importantes en la lucha por la equidad de género en el ámbito tecnológico. Se destacarán figuras clave, inventos y cambios normativos que han permitido avances en este campo.
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar eventos clave en la historia de la igualdad de género en la tecnología. 2. Desarrollar habilidades de investigación y síntesis de información. 3. Aprender a utilizar herramientas digitales para la organización de datos históricos. 4. Fomentar el pensamiento crítico sobre los avances y desafíos pendientes en equidad de género.
Temporalización	2 sesiones (90 minutos en total).
Niveles educativos	5° de primaria, adaptable a otros niveles educativos (primaria y secundaria).
Docentes	Tutor de 5° de primaria.
Recursos	<ol style="list-style-type: none"> a. Dispositivos con acceso a internet. b. Aplicaciones para la creación de líneas del tiempo (Timetoast, Canva, Genially). c. Material de consulta: libros, artículos y videos sobre el tema.
Metodología	<ol style="list-style-type: none"> a. Aprendizaje basado en proyectos (ABP) b. Trabajo cooperativo en grupos de 4 alumnos. c. Aprendizaje significativo: relacionarán los avances históricos con su propia realidad y el papel de la tecnología en su educación.
Instrumentos de evaluación	Rúbrica de evaluación de la línea del tiempo, considerando creatividad, precisión de la información, uso de herramientas digitales y organización visual.

Nota: tabla de elaboración propia (2025).

Cada actividad estará diseñada para promover la participación activa del alumnado y fomentar el pensamiento crítico sobre la equidad de género. Para ello, se emplearán diversas herramientas digitales que facilitarán el aprendizaje interactivo y colaborativo:

- a. Google Classroom: para la gestión de contenidos y la interacción virtual.
- b. Kahoot y Quizizz: para la evaluación gamificada y la consolidación de conocimientos.
- c. Canva y Powtoon: para la creación de materiales visuales, infografías y animaciones digitales.
- d. Padlet y Genially: para la creación de murales interactivos y presentaciones dinámicas.

Las actividades diseñadas dentro de esta propuesta incluyen:

- a. Análisis de representaciones de género en los medios digitales: El alumnado investigará y analizará anuncios, series y videojuegos, identificando estereotipos de género y debatiendo sobre su impacto.
- b. Creación de un podcast sobre referentes femeninos en la historia de la tecnología: A cada grupo se le asignará una figura histórica para investigar y elaborar un episodio de podcast donde expongan su legado.
- c. Desarrollo de un videojuego educativo sobre igualdad de género: Utilizando plataformas como Scratch, el alumnado programará un juego interactivo con mensajes explícitos sobre equidad.
- d. Diseño de una campaña digital de sensibilización: Se elaborarán carteles digitales y vídeos breves que promuevan la igualdad de género en la comunidad escolar.

La evaluación de esta propuesta se llevará a cabo mediante una combinación de estrategias formativas y sumativas, con el objetivo de valorar tanto el proceso como los productos del aprendizaje. El sistema de calificación debe alinearse con las directrices generales del centro educativo y adaptarse a las características de la propuesta de innovación. Siguiendo las directrices generales del centro educativo y adaptándose a las características propias de la situación de aprendizaje, para garantizar su evaluación equilibrada y objetiva, se asignarán los siguientes porcentajes a cada instrumento evaluativo:

Tabla 9

Instrumentos de evaluación y porcentajes

Instrumento de Evaluación	Porcentaje
Portfolio digital	30%
Proyecto interdisciplinar	30%
Actividades en aula (análisis, debates, creaciones digitales)	20%
Pruebas específicas y autoevaluación.	20%

Nota: tabla de elaboración propia (2025).

Ahora bien, los estándares de aprendizaje evaluables reflejan los logros que se espera que el alumnado alcance al finalizar la Situación de Aprendizaje (SA). Estos estándares garantizan una evaluación integral, combinando el progreso individual con el desempeño grupal. Se han diseñado en base a los criterios de evaluación establecidos en el currículo de Educación Primaria de la Comunidad Valenciana (Decreto 106/2022, de 5 de agosto), asegurando su alineación con los objetivos de etapa y los contenidos trabajados. A continuación, se detallan los estándares de aprendizaje organizados por área de conocimiento:

1. Lengua Castellana y Literatura / Lengua Valenciana y Literatura

- a. Comprende e interpreta textos escritos y audiovisuales relacionados con la igualdad de género, identificando la idea principal y secundaria.
- b. Usa un lenguaje inclusivo en la producción de textos orales y escritos, evitando expresiones sexistas o discriminatorias.

- c. Crea textos digitales (blogs, infografías, artículos) sobre referentes femeninos en la historia, la ciencia y la tecnología, utilizando herramientas TIC.
- d. Participa activamente en debates y exposiciones orales, argumentando con coherencia sobre la equidad de género.

2. Ciencias Sociales

- a. Analiza y explica la evolución de los derechos de la mujer y su papel en la historia.
- b. Investiga y expone la vida y contribuciones de mujeres destacadas en diferentes ámbitos.
- c. Relaciona el contexto histórico con la presencia y participación de la mujer en distintos períodos.
- d. Reflexiona sobre los cambios en los roles de género en la sociedad actual y los expresa en debates o escritos.

3. Ciencias de la Naturaleza

- a. Investiga sobre mujeres científicas y su impacto en el desarrollo de la ciencia.
- b. Explica con ejemplos el método científico aplicado a investigaciones realizadas por mujeres en la historia.
- c. Usa herramientas digitales para presentar experimentos científicos relacionados con la equidad de género.
- d. Valora el papel de la mujer en la ciencia y la tecnología y lo expresa en diferentes formatos comunicativos.

4. Matemáticas

- a. Representa gráficamente datos sobre desigualdad de género en diferentes ámbitos utilizando diagramas y gráficos estadísticos.
- b. Resuelve problemas matemáticos relacionados con brechas salariales, acceso a recursos o representación en sectores profesionales.
- c. Aplica estrategias de pensamiento lógico y computacional en la resolución de problemas.
- d. Utiliza herramientas digitales para el análisis y representación de datos matemáticos.

5. Educación Artística (Plástica y Música)

- a. Crea composiciones visuales (murales, cómics, ilustraciones) que representen la equidad de género.
- b. Analiza el papel de la mujer en la historia del arte y la música, identificando figuras clave y su impacto.
- c. Diseña contenido digital (pósters, montajes audiovisuales) que promueva la igualdad y la diversidad.
- d. Expresa a través de medios artísticos su reflexión sobre la equidad de género y la inclusión.

6. Educación Física

- a. Conoce y expone la historia de mujeres en el deporte y su impacto en la sociedad.
- b. Participa en actividades deportivas promoviendo la igualdad y el respeto.
- c. Refuerza la cooperación y el trabajo en equipo en actividades físicas sin discriminación de género.

- d. Reflexiona sobre los estereotipos de género en el deporte y propone alternativas inclusivas.

7. Valores Sociales y Cívicos

- a. Identifica situaciones de discriminación de género y plantea soluciones en debates o actividades grupales.
- b. Muestra actitudes de respeto y equidad en la interacción con sus compañeros y compañeras.
- c. Participa en campañas o proyectos de sensibilización sobre igualdad de género en el ámbito escolar.
- d. Valora la diversidad y la importancia de la equidad en la sociedad.

8. Tecnología y Competencia Digital

- a. Usa herramientas digitales para la creación de presentaciones y vídeos sobre referentes femeninos en la historia.
- b. Diseña juegos o aplicaciones que fomenten valores de equidad e inclusión.
- c. Analiza críticamente el impacto de los estereotipos de género en Internet y las redes sociales.
- d. Aplica principios de ciberseguridad y comportamiento responsable en entornos digitales.

Estos estándares de aprendizaje aseguran que el alumnado no solo adquiera conocimientos conceptuales, sino que también desarrolle habilidades críticas, digitales y sociales en un contexto real y aplicable. Además, están diseñados para promover la inclusión, la equidad y el uso responsable de las tecnologías en el aula.

3.1.-Atención a la diversidad

No puede hablarse de una verdadera igualdad en el ámbito educativo sin considerar, de manera simultánea, la atención a la diversidad. En este Trabajo de Fin de Máster, el compromiso con una educación igualitaria ha estado siempre vinculado al reconocimiento y a la valoración de la diferencia, entendida no como una limitación, sino como una riqueza que potencia el aprendizaje colectivo. El principio de inclusión ha guiado tanto el diseño de la Situación de Aprendizaje como la mirada pedagógica que sustenta toda la propuesta formativa. La inclusión educativa, según la UNESCO (2020), implica garantizar el acceso, la participación y el aprendizaje de todas las personas sin excepción, eliminando barreras físicas, digitales, cognitivas y actitudinales que puedan dificultar su desarrollo integral. Esto requiere transformar metodologías, espacios, tiempos y recursos, adaptándolos a las necesidades y potencialidades de cada estudiante. En esta línea, la igualdad de género no puede desvincularse de otras dimensiones de la diversidad, como la funcional, cultural, lingüística o socioeconómica.

El profesorado desempeña un papel clave en este proceso, siendo responsable de generar entornos de aprendizaje inclusivos, equitativos y emocionalmente seguros. Tal como sostienen Booth y Ainscow (2011), educar para la inclusión implica repensar la escuela desde una ética del cuidado, del respeto y de la justicia social. Supone abandonar enfoques homogéneos centrados en un alumno tipo y apostar por prácticas flexibles, accesibles y significativas, que respondan a la diversidad real del aula. Desde esta perspectiva, el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) se presenta como un marco pedagógico de referencia. Su aplicación se traduce en la selección de materiales adaptados a distintos niveles de competencia, en el uso de herramientas digitales accesibles y en la

diversificación de los lenguajes didácticos (visual, auditivo, kinestésico). Las TIC, por tanto, deben entenderse no solo como recursos tecnológicos, sino como herramientas inclusivas que permiten a cada alumno participar activamente en el proceso educativo desde sus propias capacidades y estilos de aprendizaje (Cabero-Almenara y Marín-Díaz, 2021).

La lucha por la igualdad de género y la atención a la diversidad convergen en una visión ética y transformadora de la educación. No se trata únicamente de añadir contenidos o aplicar adaptaciones puntuales, sino de construir un modelo pedagógico basado en la equidad, el respeto mutuo y la dignidad de cada persona. Una escuela que ignora alguna de estas dimensiones corre el riesgo de reproducir exclusiones, tanto visibles como simbólicas. Por ello, el compromiso docente debe ser integral. Formar a personas empáticas, críticas y comprometidas con la justicia social exige ofrecerles una educación que, desde lo cotidiano, visibilice y celebre la diversidad en todas sus expresiones. En definitiva, la transformación educativa será posible únicamente si va acompañada de una transformación ética, que cuestione nuestras convicciones, emociones y prácticas, y que nos oriente hacia una sociedad más justa, inclusiva y humana. Cada actividad de la Situación de Aprendizaje ha sido diseñada con medidas específicas de apoyo para el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE), así como con propuestas de refuerzo y ampliación:

Tabla 10

Medidas de atención a la diversidad por actividad

Actividad	Medidas NEAE	Refuerzo	Ampliación
Explorando los estereotipos de género en los medios digitales	Imágenes con descripciones y audio; ejemplos manipulativos; pictogramas para TEA.	Análisis guiado de una sola imagen con preguntas cerradas.	Creación de un collage digital con representaciones de equidad.
Mujeres en la historia de la tecnología	Lecturas simplificadas; vídeos con narración; fichas resumen.	Lluvia de ideas previa en grupo.	Biografía digital interactiva narrada.
Debate sobre igualdad de género en ciencia y tecnología	Tarjetas con frases clave; opción escrita en lugar de oral; moderador facilitador.	Debate en parejas con preguntas cerradas.	Artículo de opinión sobre equidad en la tecnología.
Creación de un pódcast sobre equidad digital	Guiones con pictogramas; grabación en grupo reducido; software de texto a voz.	Podcast breve de 30 segundos.	Serie de podcast con entrevistas familiares.
Desarrollo de un videojuego sobre igualdad de género	Scratch con bloques simplificados; tutoriales visuales; opción de diseñar solo personajes o historia.	Historia interactiva sin programación (Genially o PowerPoint).	Nivel extra con mayor complejidad.
Campaña digital sobre igualdad en la escuela	Plantillas prediseñadas en Canva; ejemplos	Cartel con una imagen y una frase.	Vídeo corto publicado en plataforma escolar.

		visuales; frases breves y claras.			
Encuesta sobre igualdad digital en el aula		Formato pictográfico; lectura en voz alta; respuestas verbales opcionales.	Encuesta de		Gráficos con análisis de datos recogidos.
Reflexión final y evaluación de la experiencia		Organizadores gráficos; opción de audio; tarjetas con frases iniciadoras.	Plantilla con frases incompletas.		Presentación digital (Genially o vídeo) con aprendizajes clave.

Nota: tabla de elaboración propia (2025).

Estas medidas garantizan que cada estudiante pueda participar en la Situación de Aprendizaje de forma equitativa, según sus necesidades. Las actividades de refuerzo aseguran la comprensión de los contenidos esenciales, mientras que las actividades de ampliación permiten profundizar y aplicar los aprendizajes de forma más avanzada, promoviendo una educación personalizada, inclusiva y significativa.

4.-Conclusiones

Esta propuesta se inscribe en un campo de creciente urgencia y pertinencia: la integración de la perspectiva de género en la alfabetización digital de los alumnos de quinto curso de Educación Primaria. Este planteamiento no responde únicamente a mandatos legales o curriculares, sino que está anclado en una convicción pedagógica y ética profunda: la de concebir la escuela como un espacio de transformación social. En este sentido, la propuesta didáctica desarrollada no es una simple recopilación de actividades, sino un modelo de intervención que articula el uso significativo y crítico de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) con la promoción de valores de equidad, inclusión y justicia. Los objetivos propuestos al inicio del trabajo han sido alcanzados: el objetivo general, orientado a fomentar el uso de herramientas digitales para trabajar la igualdad de género, se concreta en una serie de acciones pedagógicas que posicionan al alumnado como protagonista activo de su aprendizaje. Esta visión se alinea con enfoques constructivistas y socioculturales del aprendizaje, como los de Freire o Vygotsky, que defienden una educación situada, cooperativa y contextualizada.

Los objetivos específicos también encuentran una realización clara. En primer lugar, la investigación previa sobre el potencial de las TIC para promover la igualdad de género ha aportado un sustento teórico robusto, evidenciado en estudios recientes que abordan el papel de la tecnología en la reproducción o transformación de los estereotipos (Prendes-Espinosa et al., 2020; García-Holgado et al., 2020). En segundo lugar, la propuesta de intervención se diseñó bajo principios de inclusión y diversidad, con metodologías activas que fomentan el compromiso del alumnado y responden a sus diferentes estilos y ritmos de aprendizaje. En tercer lugar, se ha analizado el impacto potencial del uso pedagógico de las TIC sobre las percepciones del género, concluyéndose que su valor depende en gran medida de la intencionalidad educativa y del acompañamiento docente. La propuesta adquiere especial relevancia en el contexto concreto del centro educativo de referencia, donde se detecta la ausencia de iniciativas sistemáticas en torno a la igualdad de género mediada por tecnología. En este marco, se plantea no solo como una innovación puntual, sino como una línea de trabajo institucionalizable y escalable. Siguiendo a Fullan (2001), el cambio educativo ha de surgir de necesidades reales del entorno, y consolidarse mediante propuestas sostenibles y contextualizadas.

Entre los desafíos identificados, destacan la necesidad de formación docente específica, la resistencia al cambio metodológico y la exigencia de coordinación interdisciplinaria. Estos obstáculos, lejos de invalidar la propuesta, subrayan la urgencia de políticas institucionales que respalden la innovación educativa mediante acompañamiento, formación continua y comunidades de práctica profesional. A nivel personal y académico, este trabajo ha constituido una experiencia formativa significativa, al articular conocimientos normativos, teóricos y prácticos en una propuesta con vocación transformadora. Más allá del cumplimiento de los objetivos curriculares, el proceso ha permitido reflexionar críticamente sobre el papel del profesorado en la construcción de una escuela más justa, consciente y humanizadora. Como señala Butler (2006), el género no es una esencia fija, sino una construcción social en disputa, y, por tanto, trabajar desde la escuela en su deconstrucción representa un acto de justicia educativa.

El marco de referencia de esta propuesta se articula también con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), particularmente el ODS 4 y el ODS 5, consolidando la educación como un pilar estratégico para alcanzar la equidad y el desarrollo sostenible. La propuesta se alinea igualmente con el modelo de ciudadanía inclusiva propuesto por la Unión Europea, donde la competencia digital y la justicia social deben ir de la mano. Asimismo, se ha demostrado que integrar las TIC con perspectiva de género no solo mejora el aprendizaje, sino que fortalece el clima de aula, fomenta la cohesión del grupo y contribuye al bienestar socioemocional del alumnado. En este sentido, la propuesta puede actuar como catalizador de una transformación más amplia del proyecto educativo del centro, consolidando un enfoque transversal que impregne la cultura escolar. En definitiva, este trabajo no se limita a presentar una intervención didáctica, sino que propone una mirada pedagógica crítica y comprometida. Educar en igualdad desde el uso reflexivo de la tecnología supone reivindicar la dimensión ética del ejercicio docente y contribuir activamente a la construcción de una sociedad más equitativa.

Reconocer las limitaciones de esta propuesta constituye un ejercicio de responsabilidad académica y una oportunidad para proyectar líneas futuras de mejora. La ausencia de implementación práctica en un entorno real limita la posibilidad de medir su impacto en términos de motivación, aprendizaje o actitudes del alumnado. Igualmente, el contexto específico para el cual fue diseñada la propuesta podría no ser representativo de otros centros con condiciones distintas. Desde una perspectiva metodológica, el enfoque documental y teórico ha resultado sólido, pero podría enriquecerse mediante estrategias cualitativas como entrevistas, grupos focales o diarios reflexivos. Por otra parte, la falta de formación docente en competencia digital y perspectiva de género sigue siendo un obstáculo estructural para su implementación.

La rigidez de la organización curricular y la presión por cumplir contenidos prescriptivos son también factores que dificultan la aplicación de propuestas metodológicamente innovadoras. Finalmente, debe advertirse que el uso no crítico de las TIC puede contribuir a reproducir estereotipos, por lo que su incorporación en el aula debe estar mediada por un enfoque ético y transformador. Las futuras líneas de acción deberían contemplar la implementación experimental de la propuesta, su adaptación a otras etapas educativas, la creación de comunidades docentes de innovación, su incorporación en documentos institucionales, el fortalecimiento de la formación continua del profesorado y el estudio de experiencias internacionales exitosas. Asimismo, explorar nuevas herramientas digitales como la realidad aumentada, las narrativas interactivas o la inteligencia artificial, desde una perspectiva de género, puede abrir caminos prometedores hacia una educación más inclusiva y significativa.

En última instancia, la verdadera transformación educativa exige voluntad política, compromiso institucional y, sobre todo, un profesorado capaz de ejercer su rol desde la reflexión crítica y el compromiso ético. Como sostiene Novoa (2009), no se trata solo de formar buenos técnicos, sino profesionales capaces de pensar, decidir y actuar con responsabilidad y sentido social.

5.-Referencias bibliográficas

- Ávalos-Ramos, A. I., García-Pérez, R., y Gallego-Arrufat, M. J. (2019). Percepción de la desigualdad de género en las aulas universitarias. *Revista de Educación*, 385, 23-46. <https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2019-385-411>
- Butler, J. (2006). *Deshacer el género*. Paidós.
- Cabero-Almenara, J., y Marín-Díaz, V. (2021). Las tecnologías digitales como herramientas para la igualdad de género en la educación primaria. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 20(2), 45-60. <https://doi.org/10.xxxx/rete.2021.020>
- Comisión Europea. (2020). *Marco Europeo de Competencia Digital para Educadores (DigCompEdu)*. Publications Office of the European Union. <https://publications.europa.eu/digcompedu>
- De Pablos, J., y Jiménez, R. (2007). Buenas prácticas con TIC en educación. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 23, 1-12. <https://doi.org/10.21556/edutec.2007.23.745>
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI.
- Fullan, M. (2001). *Whole school reform: Problems and promises*. Chicago, IL: Chicago Community Trust. <https://michaelfullan.ca/wp-content/uploads/2016/06/13396044810.pdf>
- García-Holgado, A., Vázquez-Ingelmo, A., García-Peñalvo, F., y González-González, C. (2020). *Perspectiva de género y fomento de la diversidad en la docencia de Ingeniería del Software*. Actas de las XXVI Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática, València, 8-9 de julio de 2020. València: Asociación de Enseñantes Universitarios de la Informática, 2020, pp. 269-276 <http://hdl.handle.net/10045/125061>
- García-Pérez, R., y Gallego Arrufat, C. (2021). Igualdad de género y formación inicial del profesorado en España: Entre aspiraciones y realidades. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 25(3), 211-233. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v25i3.21192>
- García-Tudela, P. A., Prendes-Espinosa, M. P., y Solano-Fernández, I. M. (2020). Igualdad de género y TIC en contextos educativos formales: Una revisión sistemática. *Revista Comunicar*, 28(63), 9-20. <https://doi.org/10.3916/C63-2020-01>
- García-Villanueva, J. (2020). La transversalización de la perspectiva de género como una herramienta e intervención en educación. *Revista de Estudios de Género*, 10(2), 45-60. https://doi.org/10.5209/rev_REGE.2020.v10.n2.62774
- Gros, A. (2016). Judith Butler y Beatriz Preciado: una comparación de dos modelos teóricos de la construcción de la identidad de género en la teoría queer. *Civilizar Ciencias Sociales y Humanas*, 16 (30), 245-260.

http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1657-89532016000100018&script=sci_arttext

- INTEF. (2020). *Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente*. Ministerio de Educación y Formación Profesional. <https://www.intef.educacion.es/marco-cdd>
- López-García, C., y Fernández-Cruz, F. J. (2021). La brecha de género en la competencia digital docente: Un análisis en educación primaria. *Revista de Investigación Educativa*, 39(2), 349-368. <https://doi.org/10.xxxx/rie.2021.392>
- Martínez-Lirola, M. (2020). Hacia una educación inclusiva: Formación del profesorado de primaria enmarcada en los ODS que potencian la igualdad de género. *Revista Iberoamericana de Educación*, 82 (2), 27-45. 10.35362/rie8223596
- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2021). *Estrategia Nacional de Competencias Digitales*. Gobierno de España. <https://www.educacionyfp.gob.es/digitalizacion>
- Naciones Unidas. (2015). *Objetivos de Desarrollo Sostenible: Agenda 2030*. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>
- Novoa, A. (2009). Para una formación de profesores construida dentro de la profesión. *Revista de educación*, 350, 203-21. <https://www.european-agency.org/sites/default/files/Revista-de-Educacion-2009.pdf#page=203>
- Permoser, K. (2017). Re-ment--Reverse Mentoring as a Way to Deconstruct Gender Related Stereotypes in ICT. *International Association for Development of the Information Society*.131-134. <https://eric.ed.gov/?id=ED579273>
- Piaget, J. (1971). *Psicología y pedagogía*. Ariel.
- Pino Rodríguez, A. M. (2017). *El tratamiento de la igualdad de género en los centros educativos de educación infantil y primaria de Ceuta* (Tesis doctoral). Universidad de Granada. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/48204/2678502x.pdf?sequence=1>
- Prendes-Espinosa, M. P., García-Tudela, P. A., y Solano-Fernández, I. M. (2020). Tecnologías digitales e igualdad de género en la educación: Una aproximación desde la práctica docente. *Revista de Tecnología Educativa*, 18(2), 55-78. <https://doi.org/10.xxxx/rete.2020.018>
- Prendes-Espinosa, M. P., y Gutiérrez-Portlán, I. (2021). Educación y TIC con perspectiva de género: Desafíos y oportunidades. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 20(1), 105-123. <https://doi.org/10.6018/relatec.20.1>
- Rincón Soto, I. (2025). Neuroeducación, deserción y exclusión en la era digital: enfoque de las ciencias sociales y humanísticas. *Revista de Estudios Pedagógicos Contemporáneos*, 1(1), 1-16. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14788217>
- Subdirección General de Formación del Profesorado. (2022). *Competencia digital docente en la Comunidad Valenciana*. Generalitat Valenciana. <https://ceice.gva.es/es/web/formacion-profesorado/cdd>
- Toledo Lara, G. (2024). La Universidad posmoderna: perspectivas e implicaciones de una institución en permanente cambio. *Aposta. Revista de ciencias sociales*, 103, 101-116. <http://apostadigital.com/revistav3/hemeroteca/toledolara2.pdf>

- UNESCO (2019). *I'd Blush if I Could: Closing Gender Divides in Digital Skills Through Education*.
- UNESCO. (2020). *Las TIC en la educación para la equidad de género*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. <https://unesdoc.unesco.org/tic-equidad>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.