

Crecer en igualdad: desarmar estereotipos, programar futuro

Reflexionar sobre las desigualdades de género que aún persisten en el acceso, la participación y el desarrollo en el campo de las TIC y promover un acercamiento equitativo al conocimiento tecnológico.

Creado: 23 abril, 2026 | Actualizado: 24 de abril, 2026

Autoría: **Dirección de Educación Sexual Integral, Subsecretaría de Educación, DGCyE**



El Día Internacional de las Niñas en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se celebra, desde 2010, el cuarto jueves de abril de cada año. Su objetivo es fomentar la inclusión de niñas y mujeres en el mundo de las TIC, promoviendo la equidad y reduciendo la brecha digital de género. La creación de este día fue el resultado de un estudio realizado por la Unión Internacional de Telecomunicaciones de la ONU sobre la participación de las mujeres en el sector de las TIC, que reveló las barreras significativas que enfrentan las mujeres y las niñas para acceder a la tecnología y para desarrollar habilidades en este campo.

Esta fecha no solo visibiliza las desigualdades persistentes en el acceso, el uso y la producción de tecnologías, sino que también interpela a las instituciones educativas a promover prácticas que cuestionen los estereotipos de género y amplíen horizontes de oportunidades para niñas, mujeres y diversidades.

Desde la ESI, reconocer la perspectiva de género implica hacer visibles y problematizar las construcciones socioculturales que históricamente han asignado roles diferenciados a varones y mujeres, limitando las trayectorias educativas y laborales de estas últimas. En este sentido, el campo de las TIC ha sido tradicionalmente asociado a lo masculino, reproduciendo desigualdades que se expresan tanto en la baja participación de mujeres en carreras vinculadas con la ciencia y la tecnología, como en la falta de referentes en estos ámbitos.

Trabajar el Día de las Niñas en las TIC desde la ESI permite desnaturalizar estas asociaciones, promoviendo una mirada crítica sobre los mandatos de género y habilitando espacios para que

niñas y personas LGBTIQ+ se reconozcan como sujetos de derecho en el acceso al conocimiento tecnológico. Asimismo, favorece la construcción de una ciudadanía digital plena, entendiendo la comunicación y el acceso a las TIC como derechos fundamentales para la participación social, la expresión y el desarrollo personal.

En el contexto actual, resulta fundamental fortalecer la reflexión sobre el cuidado y la seguridad en los entornos digitales. Promover una ciudadanía digital no implica solo garantizar el acceso para todas las personas, sino también formar en prácticas responsables: proteger la privacidad, utilizar contraseñas seguras, verificar la información que circula y fomentar el respeto en los vínculos y las interacciones en línea. Asimismo, se vuelve necesario problematizar y generar estrategias para desalentar la reproducción de contenidos violentos y promover la denuncia de situaciones de ciberacoso o amenazas, especialmente en el marco de las problemáticas que atraviesan a las escuelas. Estas consideraciones contribuyen a la construcción de entornos digitales más seguros, críticos y respetuosos para todas y todos.

En este marco, la escuela cumple un rol central al garantizar igualdad de oportunidades en el acceso a saberes tecnológicos, fomentando el interés por las áreas de Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemática (CTIM) desde edades tempranas. Esto implica no solo brindar herramientas técnicas, sino también generar condiciones pedagógicas inclusivas que valoren la diversidad, promuevan la participación equitativa y visibilicen aportes de mujeres y diversidades en el campo tecnológico.

Propósito general

Fomentar la equidad de género a fin de garantizar la igualdad de oportunidades en el acceso y uso de las TIC, reconociéndolas como herramientas de expresión y ejercicio de la ciudadanía, como también un campo de desarrollo personal, social y profesional.

Objetivos

- Reconocer las desigualdades de género en el ámbito de la tecnología y la comunicación.
- Problematizar estereotipos de género vinculados con la ciencia y la tecnología.
- Fomentar la participación de niñas, mujeres y diversidades en actividades con TIC.
- Favorecer el uso de las TIC como herramientas de expresión y ejercicio de la ciudadanía.

Desarrollo de la propuesta. Actividades por nivel educativo

Nivel Inicial y Nivel Primario (primer ciclo)

Primer momento

Para dar inicio a la propuesta, es posible propiciar una conversación en ronda sobre el significado de la efeméride. Para ello, se puede compartir con el grupo cómo se la denomina y orientar la conversación con algunas preguntas que permitan, por un lado, aproximarse a la información de la que disponen las y los estudiantes y, por el otro, ir reflexionando sobre el significado de la efeméride.

Algunas preguntas para acompañar este primer momento pueden ser:

*¿Sabén qué significa TIC? ¿Dónde escucharon esa sigla/palabra?
¿Qué tecnologías conocen? ¿Cuáles usan en su vida diaria? ¿Para
qué las utilizan? ¿Cómo aprendieron a usarlas? ¿Alguien les enseñó?
¿Quién? ¿Conocen a personas que trabajen con tecnología? ¿Cómo
es su trabajo? ¿Todas las personas pueden aprender a usarlas?
¿Quiénes crean/inventan las tecnologías que usamos?*

A medida que transcurra el intercambio, será importante ir ampliando y enriqueciendo las intervenciones con aportes que ayuden a contextualizar la efeméride. Para ello, se sugiere consultar los materiales consignados en el apartado **Bibliografía y recursos**. Asimismo, quien o quienes moderen la actividad, pueden ir registrando ideas, promoviendo la reflexión, interviniendo para ampliar sentidos y para problematizar posibles estereotipos que puedan surgir (por ejemplo, la asociación entre la creación y el uso de la tecnología con el género masculino).

Segundo momento

Para continuar con el trabajo iniciado en el primer momento, se puede compartir con el grupo alguna historia o algún relato sobre mujeres que hicieron aportes en el campo de la tecnología. Para ello, se sugiere consultar el siguiente material: **Niñas curiosas que se convirtieron en grandes programadoras** (Portal Educ.ar, 2017).

En esta instancia, será importante acompañar el relato elegido/construido con preguntas que permitan visibilizar el papel de algunas mujeres en el desarrollo de importantes avances tecnológicos y preguntarse acerca de por qué sus nombres y sus aportes no recibieron generalmente la valoración merecida y, en su lugar, se destaca/reconoce a figuras masculinas. Asimismo, se

puede indagar también en cómo se habrán sentido esas mujeres y recuperar el nombre de la efeméride para reflexionar:

¿Por qué creen que hay un día para conmemorar la relación de las niñas con las TIC? ¿Creen que es importante que exista este día? ¿Por qué? ¿Sobre qué temas creen que permite reflexionar este día? ¿Será lo mismo estudiar/trabajar con tecnología para un varón que para una mujer? ¿Por qué?

Tercer momento

En esta instancia, y con la finalidad de contribuir al proceso de alfabetización digital de las niñas y los niños, se sugiere visitar el sitio [Digiaventuras](#) (Portal Educar, 2016) en el que pueden visualizarse distintos episodios de una serie educativa que aborda temas relacionados con la informática, los entornos digitales, el uso y la creación de tecnología, entre otros.

Se recomienda visualizar, en primer lugar, el episodio inicial en el que se presentan los personajes de la serie para luego, en función del trabajo que el grupo viene realizando, elegir algún capítulo que se considere significativo. Después de observar el video, las chicas y los chicos pueden, en un espacio de intercambio, dar cuenta de lo observado, establecer relaciones con saberes que ya disponían, plantear dudas, preguntas y compartir reflexiones. Será importante en este momento incluir interrogantes tendientes a pensar:

¿Qué pasó en la historia? ¿Qué problema tenían que resolver? ¿Cómo usaron la tecnología? ¿Quiénes participaron? ¿Cuál fue el rol de cada una o cada uno?

Cuarto momento

A modo de cierre de lo trabajado, se invita a diseñar –de manera individual o grupal– un dispositivo tecnológico que permita transformar o mejorar algún aspecto de la vida cotidiana (en el hogar, la escuela, el club, la plaza, entre otros). La producción podrá realizarse mediante un dibujo y, en el caso de contar con los recursos, también podrá ampliarse a la construcción de maquetas o producciones digitales. Asimismo, se espera que el dibujo pueda ser enriquecido con palabras, frases, descripciones (escritas u orales) que permitan comprender su funcionamiento.

Esta actividad se enriquecerá especialmente si se articula con docentes del área de Tecnología y/o con sus referentes, favoreciendo un abordaje más integral y el acceso a diversas herramientas y lenguajes.

La producción se orientará a partir de las siguientes preguntas:

¿Para qué se usaría? ¿Cómo sería su tamaño y su forma? ¿De qué materiales estaría hecho? ¿Cómo funcionaría? ¿Quiénes podrían usarla? ¿Cómo se llamaría?

Cuando las producciones estén finalizadas, se recomienda destinar un momento para que cada estudiante –o cada grupo– las comparta con el resto. Asimismo, se pueden compilar en algún libro o en alguna revista en soporte papel o digital bajo el título: “Creamos nuestra propia tecnología” (o similar).

Nivel Primario (segundo ciclo)

Primer momento

En esta primera actividad de inicio, se sugiere promover un momento de intercambio que permita empezar a compartir y

construir sentidos en torno a la efeméride. Algunas preguntas para acompañar este primer momento pueden ser:

*¿Qué imaginan cuando escuchan “tecnología” o “programar”?
¿Quiénes suelen aparecer en las noticias o películas haciendo tecnología? ¿Por qué creen que hay menos mujeres en estos ámbitos? ¿Cómo creen que esta situación incide en lo que pensamos que podemos hacer?*

A modo de cierre de este primer momento, se pueden consignar en un afiche aquellas palabras/ideas que asocian a “tecnología” y luego pensar de manera conjunta qué otras podrían agregarse para ampliar ese primer registro (por ejemplo: creatividad, colaboración, cuidado, comunicación).

A medida que transcurra el intercambio, será importante ir ampliando y enriqueciendo las intervenciones con aportes que ayuden a contextualizar la efeméride. Para ello, se sugiere consultar los materiales consignados en el apartado [Bibliografía y recursos](#). Es importante acompañar el trabajo en esta instancia con miradas que interpelen los mandatos de género y las desigualdades. Esto implica cuestionar por qué ciertas ocupaciones o roles se asocian a un género, cómo esos estereotipos condicionan las decisiones y expectativas personales; así como reflexionar sobre quién tiene acceso a aprender y crear tecnologías.

Segundo momento

Para continuar el trabajo iniciado en el primer momento, se propone conocer la historia y el trabajo de algunas mujeres rioplatenses que han tenido un desempeño destacado en el ámbito de la informática. Para ello, se sugiere consultar el material

Pioneras Informáticas Rioplatenses (Portal Educ.ar, 2018) y detenerse en algunas de las historias que allí se comparten. Asimismo, se puede buscar información ampliatoria sobre la trayectoria de esas mujeres en otras fuentes. Para tal fin, se puede proponer un trabajo en pequeños grupos en los que cada estudiante investigue sobre una de estas mujeres y complete alguna ficha en la que se consignen algunos datos, por ejemplo: nombre y apellido; lugar y año de nacimiento; qué y dónde estudió; qué investigó/creó/desarrolló; entre otras cuestiones. Luego, se puede proponer una puesta en común en la que cada grupo comparta lo trabajado.

A modo de cierre de este momento, se sugiere disponer de un espacio de intercambio y reflexión en torno a los siguientes interrogantes:

*¿Qué dificultades creen que pudieron enfrentar estas mujeres?
¿Consideran que el género incide de alguna manera en el acceso y uso que hacemos de las TIC? ¿De qué manera? ¿Qué condiciones deben cambiar para que haya perfiles más diversos en el ámbito de las TIC? ¿Creen que la escuela puede ayudar a que esto suceda? ¿De qué manera?*

En esta instancia, será valioso hacer foco en la importancia de conocer las historias de estas mujeres para visibilizar aportes invisibilizados y comprender que las barreras que enfrentaron no son individuales sino producto de normas y desigualdades sociales. Desde la ESI, este recorrido debe invitar a analizar cómo los mandatos de género condicionan el acceso, la valoración y la participación en las TIC; a promover prácticas escolares que garanticen oportunidades reales; y a fortalecer la capacidad de

decisión autónoma de niñas y disidencias sobre sus proyectos formativos.

Tercer momento

Recuperando el trabajo de instancias anteriores, se propone reflexionar sobre el concepto “brecha digital de género”. En primer lugar, se puede preguntar al grupo si comprenden o imaginan a qué hará referencia esa idea, qué significa “brecha” y en qué situaciones se puede identificar.

En segundo lugar, y con el propósito de enriquecer esas ideas/reflexiones iniciales, se sugiere compartir con el grupo algún material que profundice sobre el concepto de brecha digital de género. Algunos recursos que pueden consultarse son:

- El material [Día Internacional de las Niñas en las TIC: derribando brechas desde la escuela](#) (Portal Continuemos Estudiando, 2023) puntualmente el apartado ¿Qué es la “brecha digital de género”?
- El video [¿Sabes qué es la brecha digital de género y cómo podemos superarla?](#) (ONU Mujeres América Latina y el Caribe, 2023).

Será importante conversar con el grupo acerca de que la “brecha digital de género” no se limita a tener o no acceso a dispositivos y conectividad, sino que también, y principalmente, tiene que ver con las diferentes oportunidades y condiciones que viven niñas y mujeres en comparación con niños y varones. Muchas veces, las mujeres tienen menor posibilidad de aprender a usar la tecnología, menos tiempo libre para practicarla –por responsabilidades de cuidados–, o se encuentran con prejuicios y estereotipos que les hacen sentir que la tecnología “no es para ellas”. Esos factores

provocan que se reduzcan las oportunidades para explorar, jugar, estudiar, crear y, a futuro, acceder a trabajos relacionados con las TIC. Reducir esa brecha significa garantizar acceso a dispositivos y conectividad, recibir formación y apoyo, y construir entornos digitales seguros y respetuosos donde todas las voces sean escuchadas. En este sentido, resultará interesante reflexionar colectivamente sobre qué acciones concretas –en la escuela, el hogar y la comunidad– podrían colaborar con dicho fin.

A modo de cierre de esta instancia, también puede proponerse a las y los estudiantes que diseñen (de forma individual, en parejas o en pequeños grupos) una imagen que represente el concepto de brecha digital de género. De contar con los recursos necesarios, se puede utilizar algún dispositivo tecnológico para el diseño de la misma.

Cuarto momento

Para cerrar el recorrido, se propone organizar a las y los estudiantes en parejas o pequeños grupos con el objetivo de diseñar un producto tecnológico que contribuya a mejorar algún aspecto de la vida en la escuela o en la comunidad. Esta actividad se desarrollará en varias etapas: en primer lugar, cada grupo deberá identificar y caracterizar una problemática o necesidad real (puede ser un inconveniente en la dinámica escolar, una barrera de accesibilidad o cualquier otra dificultad que consideren susceptible de solución tecnológica). En segundo lugar, sobre la base de ese diagnóstico, las y los estudiantes deberán idear y bosquejar una propuesta de producto tecnológico (por ejemplo, una máquina, una aplicación móvil o web, etc.), detallando su propósito, sus funciones principales y cómo se espera que opere en la práctica.

A continuación, cada grupo elaborará un diseño más desarrollado que incluya un esquema o diagrama, una descripción de los componentes y materiales necesarios, y una breve explicación sobre su uso (qué hace la usuaria o el usuario y cómo responde el producto). Esta instancia se verá enriquecida si se articula con docentes referentes de Tecnología o Informática quienes pueden aportar conocimientos técnicos, criterios de diseño, entre otros.

Finalmente, si la escuela dispone de los recursos adecuados, se sugiere que el proyecto se realice en formato digital y que cada grupo prepare una presentación final que incluya el problema identificado, la solución propuesta, el proceso de diseño y recomendaciones para su implementación o mejora futura.

Nivel Secundario

Primer momento

Como primera aproximación a la temática se propone que las y los estudiantes completen una encuesta sobre el uso de tecnologías y percepciones en torno a las TIC, y luego puedan realizar un análisis de la información obtenida. Esta actividad busca recuperar experiencias propias y generar un primer acercamiento crítico al contenido vinculado a la efeméride.

Para la elaboración de la encuesta por parte de la o el docente, se sugieren algunas preguntas orientadoras:

¿Qué aplicaciones, redes sociales y/o dispositivos usan con mayor frecuencia? ¿Cuáles son las actividades que realizan? ¿A qué tipos de contenidos acceden (juegos, redes, educación, creación de contenido, etc.)? En estos espacios digitales, ¿qué presencia tienen las mujeres? ¿En qué actividades y con qué roles se las identifica?

¿En qué roles aparecen (protagonistas, creadoras, secundarias, invisibilizadas)? ¿Perciben diferencias en los usos que hacen varones y mujeres de las TIC? ¿Cuáles?

Se pueden incluir otros aspectos como:

¿Se imaginan estudiando/trabajando en espacios relacionados con medios o tecnologías digitales? ¿Qué barreras consideran que pueden encontrar? ¿Quiénes son sus referentes?

Posteriormente, para agrandar la muestra, se puede retomar la encuesta, enriquecerla y utilizarla en otros cursos, junto con estudiantes y docentes.

Segundo momento

En continuidad con el trabajo realizado en el primer momento, se propone a las y los estudiantes la lectura y el análisis de informes o artículos (que contengan datos) que permitan profundizar la comprensión de la brecha de género en el campo tecnológico para, posteriormente, identificar información relevante, interpretar datos y reflexionar sobre sus implicancias.

Se sugiere orientar el análisis con preguntas como:

¿Qué muestran los datos/las investigaciones/los artículos? ¿Qué desigualdades se evidencian? ¿Qué es el “techo de cristal”? ¿Por qué creen que persisten estas diferencias?

Este momento busca articular las experiencias personales con información objetiva, promoviendo una mirada crítica y fundamentada.

Para tal fin se comparten algunos sitios y artículos con información y se invita a buscar otras fuentes ampliatorias propiciando un

trabajo de investigación con las y los estudiantes:

- Las investigaciones de la organización [Chicas en Tecnología](#)
- El artículo [“Análisis de la participación de la mujer en la informática”](#) (SEDICI)
- La investigación [“Emprendimiento femenino y tecnología: cerrando la brecha digital de género”](#) (SEDICI)

Tercer momento

Se puede compartir con el grupo alguna historia sobre mujeres pioneras en carreras CTIM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas) como [Pioneras informáticas rioplatenses](#) (Portal Educ.ar, 2018).

También podría compartirse el video donde Martina Santoro habla sobre videojuegos y género en la propuesta [Día Internacional de las Niñas en las Tecnologías de la Información y la Comunicación \(TIC\)](#) (Portal Continuemos Estudiando, 2023).

Será importante en esta instancia acompañar el relato sobre la historia de estas mujeres con preguntas que permitan visibilizar su papel en el desarrollo de importantes avances tecnológicos, a la vez que habilite la pregunta colectiva acerca de por qué sus nombres y sus aportes no recibieron generalmente la valoración merecida y, en su lugar, se destaca/reconoce a figuras masculinas; o qué barreras se mencionan en relación al mundo de los videojuegos, históricamente terreno de varones. Asimismo, se puede recuperar el nombre de la efeméride para profundizar en la indagación:

¿Será lo mismo estudiar/trabajar con tecnología para un varón y para una mujer? ¿Por qué? Según lo trabajado en el primer momento con

los datos de la encuesta, *¿es una posibilidad tanto para mujeres como para varones por igual? ¿Por qué creen que hay un día para conmemorar la relación de las niñas con las TIC? ¿Creen que es importante que exista este día? ¿Por qué? ¿Sobre qué temas creen que nos permite reflexionar este día y qué vinculación pueden establecer con lo trabajado anteriormente?*

Cuarto momento: “De usuarias a creadoras”

Como cierre e integración de la actividad, se invita a las y los estudiantes a diseñar un proyecto tecnológico con impacto social y perspectiva de género en virtud del análisis y reflexiones de los momentos previos.

Se sugiere trabajar en grupos y, de ser posible, articular con espacios curriculares como Tecnología, Informática y/o Construcción de Ciudadanía.

El proyecto puede tomar distintos formatos según los conocimientos del grupo, personal docente idóneo y recursos disponibles de cada institución. Estos pueden ser: aplicación o plataforma digital (idea o prototipo), campaña en redes sociales, videojuego, sitio web o contenido digital.

La producción deberá contemplar:

¿Qué problema busca resolver? ¿A quiénes está dirigida? ¿Cómo funciona? ¿Qué recursos requiere? ¿Qué aportes realiza en términos de inclusión, equidad y/o acceso? ¿Cómo promueve la participación de mujeres y otras identidades en las TIC?

Finalmente, se destinará un espacio a la presentación de los proyectos, fomentando el intercambio y la reflexión colectiva.

Bibliografía y recursos

[Día Internacional de las Niñas en las TIC: derribando brechas desde la escuela](#) (Portal Continuemos Estudiando, 2023).

[Día Internacional de las Niñas en las Tecnologías de la Información y la Comunicación \(TIC\)](#) (Portal Continuemos Estudiando, 2023).

[Del patio al ciberespacio: brechas de género en los espacios virtuales](#) (Portal Continuemos Estudiando, 2024).

[Día Internacional de las Niñas en las TIC](#) (ONU Mujeres).

[Día Internacional de las Niñas en las TIC](#) (Jefatura de Gabinete de Ministros, 2021).

[¿Qué son las TIC y para qué sirven?](#) (ENACOM, 2023).

[Chicas en Tecnología](#)

[Día Internacional de las Niñas en las TIC](#) (Portal Educ.ar, 2021).

Inicial, Primaria, Secundaria, Superior / Adultos, Artística, Educación Física, Especial, Psicología, Técnico Profesional, Ámbitos, Cooperación y Participación Comunitaria, ESI, Memoria y Derechos Humanos, Plan de Lecturas y Escrituras, Políticas Socioeducativas, Tecnología educativa, Efeméride de Abril / [#Ciencia](#), [#Día Internacional de las Niñas en las TIC](#), [#Género](#), [#Mujeres científicas](#) /

Este documento fue generado de manera automática. Para una mejor experiencia ingresar a [Continuemos Estudiando](#).

DIRECCIÓN GENERAL DE
CULTURA Y EDUCACIÓN



GOBIERNO DE LA PROVINCIA DE
BUENOS AIRES

Sitio desarrollado y actualizado por la **Dirección de Tecnología Educativa**
dependiente de la **Subsecretaría de Educación**

Continuemos estudiando v3