

in the Itapúa department of Paraguay. The results indicate a high percentage of inhibiting factors that act as limitations to student learning, such as economic constraints and the lack of innovative methods, strategies, and techniques by teachers, consequently hindering integration into higher levels of education.

**Keywords:** Education - education management - distance education - educational needs - educational articulation.

**Resumo:** Esta pesquisa aborda a questão do impacto dos programas de educação continuada em jovens e adultos, no nível oferecido pela formação básica bilíngue e secundária em centros educacionais. O objetivo principal é determinar os principais obstáculos que os alunos apresentam à aprendizagem significativa. Propõe-se uma abordagem mista com desenho não experimental, seleção não probabilística por meio de pesquisa aplicada com base em amostragem aleatória e entrevistas em profundidade com alunos, professores e pais das instituições distritais de Hohenau e Obligado do departamento de Itapúa –

Paraguai. Nesse sentido, os resultados mostram que existe um alto percentual de fatores dificultadores que funcionam como limites à aprendizagem dos alunos, como questões econômicas e a falta de métodos, estratégias e técnicas inovadoras por parte dos professores, que conseqüentemente dificultam a aprendizagem. integração subsequente em níveis superiores.

**Palavras chave:** Educação - gestão educacional - educação a distância - necessidades educacionais - articulação educacional.

(\*) **Cáceres Ugarte, Paula Sabina.** Profesora de Educación Escolar Básica 1º y 2º Ciclos (IFD – 1999). Licenciatura en Ciencias de la Educación con Énfasis en Ciencias Sociales (UTIC – 2013). Magíster en Docencia y Gestión Universitaria (UNAE – 2018). Cursando el Doctorado en Educación y Desarrollo Humano (UNAE – 2019/2021). Secretaria General de la Supervisión de Control y Apoyo Administrativo Región 4 – Zonas 1 y 2 Itapúa – Paraguay.

---

## ESI con-sentido: una propuesta digital de convergencia y corporeidad

Fecha de recepción: junio 2022  
Fecha de aceptación: agosto 2022  
Versión final: octubre 2022

Fusco, Paula; Rizza, Juan Ignacio y Massaro, Ramiro (\*)

**Resumen:** En Argentina, la Ley Nacional N°26.150 de Educación Sexual Integral, contempla la importancia de brindar a niños, niñas y adolescentes espacios de reflexión y debate en las escuelas sobre sexualidad, salud sexual y reproductiva, entre otros, de manera integral. Concibe además la sexualidad como resultado de una construcción socio-histórica y cultural en la que intervienen factores religiosos, éticos, espirituales, legales, psicológicos, biológicos y otros.

Un grupo de docentes organizó un taller de ESI centrado en la diversidad de género, la construcción del machismo, las infecciones de transmisión sexual, la prevención, las emociones y los sentimientos, entre otros, y complementar así lo enseñado en clase. Este trabajo busca reflexionar sobre las dinámicas implementadas en el taller, teniendo como punto de partida la creatividad y el uso de las TIC para generar un dispositivo de enseñanza y aprendizaje en el que la participación de estudiantes permita el abordaje integral de la sexualidad.

**Palabras clave:** Innovación - tecnología educativa – creatividad - Educación Sexual Integral – educación.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 112]

---

### Introducción

La creatividad es considerada como la capacidad para inventar o crear y también puede pensarse a esta como la asociación de ideas ya existentes para lograr algo novedoso. La creatividad es estimulada cuando, ante alguna dificultad, se busca encontrar una solución con los medios disponibles. Ante estas posibles soluciones, es indispensable llevarlas al campo de la práctica, es decir, innovar. A diferencia de la creatividad, la innovación es la implementación de esas estrategias novedosas y creativas, que permitirán aportar formas renovadas de analizar una dificultad. Así, la innovación tecnológica

hace su entrada en las aulas para aplicar nuevas herramientas y dinámicas pensadas desde la creatividad para contribuir con la finalidad principal de la educación. Torres y Cobos (2017) toma la definición publicada por un informe de la UNESCO presidido por Delors (1996), según la cual la finalidad principal de educación es el “pleno desarrollo del ser humano en su dimensión social, y se asume como un vehículo de la cultura y los valores, como un espacio para la socialización y crisol de un proyecto común”. Asimismo, para poder cumplir con estos fines de la educación las experiencias de aprendizaje que incluyan tecnología educativa se deben

configurar en los principios de la globalización, la interdisciplinariedad y transdisciplinariedad, “empleando acciones que se derivan del aprendizaje experiencial, por descubrimiento, por proyectos y por problemas” (Torres y Cobos, 2017, p. 36).

En el año 2006, se promulgó en Argentina la Ley Nacional N° 26.150 de Educación Sexual Integral (ESI), la cual establece que la ESI es un derecho de niños, niñas y adolescentes que debe ser ejercido en las escuelas, en todos los niveles educativos, y busca la construcción de relaciones afectivas basadas en el respeto de uno mismo y de los demás. Asimismo, esta ley sostiene que el abordaje de la sexualidad debe ser integral ya que “articula aspectos biológicos, psicológicos, sociales, afectivos y éticos” (Ley N° 26150, art 1). Como consecuencia, ha sido necesario elaborar nuevas prácticas para abordar el concepto de sexualidad, debido a que son muchos los enfoques con los que se ha implementado la educación sexual a lo largo de nuestra historia como país. Sin embargo, al considerarlos excluyentes entre sí, escapan de las dimensiones colectivas y sociales de la sexualidad de cada persona.

Ante esta situación un grupo de docentes de distintas áreas decidió organizar un taller para poder abordar la ESI y complementar lo que ya se está enseñando en las aulas, pero con especial énfasis en cuestiones que pueden intervenir en realidades de la cotidianeidad, como la diversidad de género, la construcción del machismo, las infecciones de transmisión sexual, la prevención, las emociones y los sentimientos, entre otros.

La primera dificultad que se le presentó al equipo fue la de organizar actividades en las que el protagonismo recayera en el grupo de estudiantes, en forma desconstruida y que, de alguna manera el taller se convirtiera en una experiencia significativa en la trayectoria educativa. Para lograrlo fue necesario buscar recursos actualizados que permitieran organizar un material, o mejor dicho, un dispositivo que sirva de estructura para todos los contenidos del taller. Los docentes elaboraron un documento en donde se explicitan objetivos, contenidos, destinatarios, la fundamentación del taller, un cronograma de realización, los materiales a utilizar y las actividades a realizar en el mismo. A través de la escritura colaborativa, dicho documento recibió, tiempo después, comentarios y sugerencias de otros integrantes de la comunidad educativa, ya que el proyecto y taller fueron considerados de gran importancia para ser luego incorporado entre las actividades institucionales.

### **La convergencia digital y la implementación**

Si bien el formato taller fue considerado el más adecuado para hacer del abordaje una experiencia significativa, fue indispensable la construcción de un dispositivo digital pedagógico que sostuviera la propuesta, que sea de fácil uso y visualmente agradable. En términos de Area Moreira (2009), este dispositivo se puede definir como un medio y/o material de enseñanza, que tiene la función de ser no solamente un soporte físico por el que se vehiculiza la comunicación de los contenidos, sino también un estructurador del proceso de aprendizaje. Los medios y materiales de enseñanza se encargan de codificar el conocimiento y la cultura mediante formas de representación figurativas y/o simbólicas y conse-

cuentemente, le exigen al sujeto la activación de distintas habilidades cognitivas.

Durante años, los establecimientos educativos fueron incorporando tecnologías digitales en el aula. En Argentina se implementó el plan Conectar Igualdad y, en algunos países de la región, otras iniciativas similares que apuntaron no sólo a mejorar la calidad educativa a partir de la revisión de estrategias para poder sostenerlas, sino también a garantizar el acceso a la innovación tecnológica dentro de las aulas. La pandemia aceleró en forma brusca este proceso: concentrados en nuestros hogares, tanto estudiantes como docentes experimentaron nuevas formas de enseñar y de aprender, ni mejores ni peores, sólo diferentes. Paulatinamente, los establecimientos volvieron a aquello que conocemos como “normalidad”, pero con experiencias nuevas en el uso de tecnologías digitales.

Según Sexe (2001) las nuevas tecnologías han expandido la función de comunicarse y, en tanto aparatos e instrumentos, amplían una facultad y por otro lado, logran efectos que escapan a la capacidad natural. Siguiendo esta línea conceptual, un micrófono es un aparato, mientras que un microscopio es un instrumento. Por ello, el dispositivo debía contar, además, con recursos que permitan expandir aquello que no se podía trabajar en el taller o que requiera una mayor profundización.

Se concluyó entonces que para llevar a cabo la propuesta, no bastaba con proyectar en pantalla gigante algunos videos y establecer pequeños intercambios sobre aquello que se muestra en los mismos, sino que se debía buscar el involucramiento y compromiso de los estudiantes. Entre los recursos que se obtuvieron para la realización del taller se encontraban textos, encuestas, elementos interactivos, vídeos, imágenes y actividades de dramatización, debate, juegos y demostraciones. Aquí entró en juego, además, el concepto de *convergencia*, definida por Chatfield (2012) como el proceso en el cual se realiza el entrelazamiento de tecnologías, redes y acciones culturales, sociales, comerciales y educativas en los espacios digitales. No sólo se buscó integrar tecnologías, sino impulsar además la participación de los estudiantes tanto en medios digitales como en el plano físico.

Para articular todos los recursos, se decidió utilizar una plataforma que pudiese brindar herramientas innovadoras para crear una experiencia de comunicación interactiva, con un diseño cuidado que además pudiese estar disponible para los que quisieran acceder de manera asincrónica. Por tales motivos, se consideró que Genially era la opción en línea más adecuada, ya que podía permitir toda la integración de recursos y contenido multimedia utilizando códigos en lenguaje html para las distintas diapositivas. Otro de los aspectos innovadores de esta herramienta de creación de presentaciones interactivas en línea es la posibilidad de trabajar de manera colaborativa. Así, los docentes lograron coordinar y organizar el contenido de cada diapositiva sin necesidad de trabajar de manera presencial y sincrónica. Una vez seleccionada la plataforma a utilizar, se procedió a organizar los recursos y contenidos dentro de la misma. Se organizó un índice no lineal, para que los usuarios pudiesen hacer un recorrido de acuerdo a sus intereses. Genially tiene la particularidad de posibilitar la navegación a través de botones de hipervínculo: sig-

nifica que es posible insertar botones “home” y volver al índice o página inicial, en cualquier momento del recorrido e iniciar uno nuevo, independientemente del orden. Teniendo en cuenta algunos aspectos de la Educación en Línea propuestos por Schwartzman y Odetti (2014) se optó entonces por no plantear un recorrido determinado, para que sean los propios estudiantes o usuarios quienes decidan construir su propio recorrido de acuerdo a sus intereses cuando así lo deseen.

Durante la construcción de la presentación multimedia e interactiva, se utilizaron algunos principios establecidos por Álvarez Maraño (2012) para lograr un diseño atractivo y funcional a los objetivos pedagógicos propuestos, buscando que las imágenes no decoren, sino enriquezcan y complementen el mensaje. Al haber desarrollado una presentación digitalizada, se incluyó texto escrito digital que, como enuncia Aparici (2009), a diferencia de la escritura tradicional tiene la característica de ser hipertextual. Es decir, una escritura no secuencial que cuenta con la integración de hiperenlaces y/o hipervínculos y que permiten la interrelación ilimitada entre textos. Con respecto a la función de las imágenes que acompañan al texto, el mismo autor menciona algunas de las formas principales en las que deben vincularse una imagen y un texto para comprender el tratamiento de la información que se realiza en distintos medios. La más relevante para la configuración de la presentación del taller, es aquella que observa el acontecimiento en la imagen y el acontecimiento en el texto; en otras palabras, que exista una coincidencia de significados entre el texto y la imagen. A modo de ejemplo, esto se puede contemplar en las dispositivas que exponen los métodos de anticoncepción y prevención de las ITS (Infecciones de transmisión sexual).

Algunos recursos fueron alojados en archivos en línea (Google Docs) y en distintas aplicaciones. Por ejemplo, se pudo insertar una votación en línea con la aplicación Mentimeter, la cual genera a medida que se realiza la misma, una nube de palabras. Para acceder a esta encuesta, las y los estudiantes debieron escanear un código QR en una proyección, con la cámara de sus dispositivos móviles. De la misma forma, pudieron acceder también a un texto breve para la lectura y análisis. Los videos alojados en la red social Youtube también pueden ser reproducidos desde Genially y su vinculación resulta sencilla, ya que no es necesario utilizar código html. Algunas imágenes para el análisis y debate, pudieron ser subidas desde una computadora personal, lo que tampoco ha ocasionado muchos inconvenientes.

Otra herramienta utilizada fue Wordwall, una página web que permite la construcción de quizzes, actividades lúdicas y muchos otros recursos. Para una dinámica llamada “De las cuatro esquinas”, se creó una ruleta con varias preguntas como opciones. La misma se embebió en una de las diapositivas de Genially. Wordwall además, permite la impresión de los materiales o al menos bajarlos a archivos pdf, para ser utilizados en cualquier otro momento. Sus plantillas son sencillas de utilizar y con un poco de práctica se puede obtener el dominio de la herramienta.

Dentro de las características más importantes de Genially, se pueden contar la facilidad de su uso (similar a cualquier software de presentaciones) a partir de una

interfaz intuitiva. Cuenta con un Panel Principal (Dashboard) que, al empezar a crear abre un menú lateral en donde se encuentran las opciones de Texto, Imagen, Recursos, Elementos interactivos, Smart Blocks, Insertar, Fondo y Páginas. A partir de allí, se pueden lograr infografías, catálogos, pósters, presentaciones, mapas interactivos y contando además con plantillas de diverso tipo, destacando las de gamificación.

Todas las creaciones realizadas en Genially pueden ser, también compartidas en redes sociales, servicios de mensajería (como Whatsapp) o ser embebidas en páginas web. Es necesario contar con internet para poder utilizar esta plataforma, ya que los demás recursos se encuentran embebidos, es decir, alojados en otros sitios web (páginas o aplicaciones), siendo una aplicación de uso gratuito.

### **Dinámicas que buscan compromiso**

El taller fue diseñado en principio para estudiantes del ciclo superior de la escuela secundaria (6to, 5to y 4to año), pudiendo ser adaptado, en parte, para cursos del ciclo básico (3ro, 2do y 1ro). En una primera etapa, se les brindó el taller a estudiantes de 6° año, quienes fueron convocados a participar, en una segunda etapa como talleristas para estudiantes de 5to° año. Esta propuesta se basa en la estrategia de enseñanza y aprendizaje conocida como aprendizaje activo, ya que busca promover en el estudiante la participación y la reflexión a partir de actividades motivadoras que plantean retos y la puesta en práctica de habilidades de diálogo y tolerancia.

Con respecto a la organización del taller, los docentes dividieron en tres ejes los contenidos. El primero consistió en temas como el consentimiento y en la construcción de las masculinidades y feminidades. Como dinámica de apertura, se propuso la encuesta en Mentimeter para lo cual, los y las estudiantes debieron primero escanear el código QR que los dirigió a una página web en donde finalmente debían ingresar dos palabras relacionadas a la ESI. Se obtuvo como resultado una nube de palabras en la cual se pudo observar los conceptos que habían sido más recurrentes y aquellos que no lo habían sido tanto. La inclusión de este tipo de herramienta tecnológica facilitó una dinámica de intercambios para introducir el tema correspondiente a tratar en ese primer eje.

En el segundo de los ejes, se trabajaron aspectos que abarcan la sexualidad de una persona. Como apertura se realizó en este caso una dinámica que se ha denominado “De las cuatro esquinas”. A partir de la utilización de la ruleta con preguntas creada en Wordwall, se invitó a los y las participantes a prestar atención y, al quedar seleccionada en forma aleatoria una de las preguntas, moverse hacia cualquiera de las cuatro esquinas o posibles respuestas. Responder preguntas en forma colectiva, simplemente dirigiéndose hacia cualquiera de las cuatro esquinas, facilitó la predisposición de los y las estudiantes para tener una vivencia compartida más significativa. Las preguntas de la ruleta estaban dirigidas a actividades o preferencias relacionadas a los estereotipos de género.

Por último, en el tercer eje se trabajó con los métodos de prevención y anticoncepción. Para acompañar la explicación y utilización de cada método, se selecciona-

ron imágenes ilustrativas que facilitaron la exposición de los docentes. Esas imágenes se insertaron dentro de la diapositiva para que las y los usuarios pudieran interactuar con la presentación pero además, se les proporcionó a los y las estudiantes algunas muestras para su observación. Se procedió luego a una demostración acerca de cómo se usan los preservativos, con participación activa de los y las estudiantes.

### Estudiantes protagonistas

Gracias a las tecnologías actuales se pueden optar por nuevos modelos colaborativos y sociales de aprendizaje que pueden generar cambios en las pedagogías utilizadas. Para Tapscott y Williams (2012) son necesarias en esta época, las habilidades de pensar, investigar, analizar, contextualizar, evaluar pero también aplicar, es decir, llevar a la práctica, aquellos contenidos construidos socialmente. En otras palabras, estos autores sostienen que el verdadero aprendizaje comienza cuando los estudiantes salen del aula y empiezan a discutir y a interiorizar lo que se vio en la clase.

Como continuidad del proyecto ESI con-sentido, se invitó a estudiantes para que participen en la realización del taller en cursos inferiores junto a los profesores. Casi un tercio de los estudiantes que participaron en el taller en este año se inscribieron para poder llevar adelante la experiencia.

Existen varios antecedentes de experiencias en donde los estudiantes de niveles o cursos más avanzados se encargan de enseñar a otros estudiantes, como por ejemplo, la Enseñanza Mutua o Escuela Lancasteriana. En nuestro continente por ejemplo, este método se aplicó en el contexto de las guerras de independencia ante las dificultades generadas por las mismas. En cuanto a los resultados de este proceso, García Belvente (2018) sostiene que, si bien los resultados no fueron positivos, su implementación significó una respuesta a los métodos tradicionales de enseñanza. El sistema consistía en la utilización de estudiantes más avanzados para instruir a estudiantes menores, con supervisión del maestro y el establecimiento de roles a estudiantes según sus avances. Si bien, en esta experiencia pueden observarse algunas similitudes, esta no es una propuesta en la que el docente es la punta de la pirámide, sino que los estudiantes también propusieron modificaciones para la mejora del taller.

Una de las tendencias en educación de la actualidad es el mentoring (mentoría) del cual se desprenden algunos aspectos parecidos con la propuesta llevada a cabo. Por ejemplo, si observamos la definición de mentoring grupal que propone la publicación de Edutrends (2017) sobre mentoría, en esta, las acciones están orientadas al beneficio del grupo en torno a un proyecto, en donde la relación entre “mentores” y estudiantes se estableció a partir de reuniones e intercambios en la plataforma educativa del colegio. El mentor tiene, según esta tendencia educativa, la tarea de acompañar el proceso de aprendizaje, enseñar las habilidades necesarias, proporcionar guías, ofrecer ayuda y soporte y motivar a los y las estudiantes a superar los obstáculos que se presenten.

Para llevar adelante esta parte de la experiencia, los docentes tuvieron reuniones de organización junto a los estudiantes voluntarios que se ofrecieron a facilitar

el taller a otros estudiantes de años inferiores. En esas reuniones se trabajó buscando acuerdos a partir de los conocimientos y la comodidad a la hora de abordar los distintos temas referidos a la ESI. Se asignaron entonces los contenidos para que en forma individual cada uno los profundice y prepare en su rol de facilitador con algunas semanas de anticipación. Estos espacios fueron necesarios porque permitieron la colaboración y organización de las y los estudiantes.

### Conclusiones

En su *Teoría Uno*, Perkins (1995) sostiene que la gente aprende más cuando tiene una oportunidad razonable y una motivación para hacerlo. En este caso, los y las estudiantes vivenciaron nuevos aprendizajes en un ámbito de colaboración e intercambio. Si bien la ESI es un tema convocante, la propuesta pedagógica del taller resultó de interés, por la variedad de actividades participativas que cuenta la misma. Un gran número de estudiantes manifestaron su interés de querer participar como voluntarios talleristas valorando la iniciativa y la necesidad del abordaje de temas sensibles.

Sin embargo, ha de considerarse a ésta como una propuesta a mejorar con el tiempo, buscando adaptarla a nuevos formatos, vinculando otras áreas del conocimiento y también buscando incorporar y ampliar las miradas. Al momento de escribir estas líneas se ha realizado el taller para doce cursos, en donde han salido a la luz distintas ideas naturalizadas sobre aspectos de la sexualidad. Se ha llevado a cabo una recolección de impresiones de las y los estudiantes sobre el taller para ser evaluadas en vista de establecer mejoras a través de un formulario en Google Forms para dar lugar a comentarios que, quizás, no fueron expresados durante el taller. En ese sentido, la tecnología posibilita otro tipo de participación, que suele ir más allá del momento y lugar en donde la experiencia se ha realizado.

¿Era posible llevar adelante una propuesta de este tipo sin tecnología? Por supuesto. ¿Tendría el mismo impacto? Debe considerarse que no, por varios motivos. El primero tiene que ver con las dinámicas llevadas a cabo en donde la tecnología jugó un rol muy importante al permitir vincular y organizar todos los materiales. El segundo tiene que ver con la velocidad con que la tecnología puede establecer el feedback con los estudiantes a través de encuestas y formularios para recuperar información. El tercer motivo, con el establecimiento de un dispositivo cuyos materiales, seleccionados intencionalmente por los docentes, promueven el diálogo y debate entre quiénes participan, permitiendo o facilitando el aprendizaje social. Finalmente cabe destacar que las tecnologías, sus características y cualidades, de alguna manera sugirieron a los docentes qué hacer con ellas y qué tipo de interacciones iban a generar en las y los estudiantes.

En este último tiempo en el que el uso de tecnologías ha dado lugar a distintas propuestas, se debe reflexionar sobre los fundamentos pedagógicos que sostienen tal uso, ya que, la mera inclusión, no garantiza que se logren las condiciones para la construcción de conocimientos y mucho menos la innovación en educación. Serán las interacciones, el hacer, la asociación de ideas y otras acciones, las que permitan esa construcción. Las revi-

siones y reflexiones sobre la práctica deben constituirse en espacios que den como resultado nuevas propuestas. El docente debe modificar su relación con el conocimiento a partir de la capacitación, la investigación de tecnologías y su utilización y con ello revalorizar su rol. Además, compartir el conocimiento y las experiencias formarán parte de los insumos que se utilizarán en la construcción de la pedagogía del presente siglo.

### Referencias bibliográficas:

- Álvarez Maraño, G. (2012). *El arte de presentar: Cómo planificar, estructurar, diseñar y exponer presentaciones*. Madrid. Gestión 2000.
- Aparici, R. (2009). *La imagen, análisis y representación de la realidad*. Editorial Gedisa. España.
- Area Moreira, M. (2009). *Introducción a la tecnología educativa*, Universidad de La Laguna, España.
- Chatfield, T. (2012). *50 cosas que hay que saber sobre el mundo digital*. Buenos Aires. Ariel.
- Cobo Beltrán, Kendry, J. y Torres Cañizález, P. C. (2017). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *Educere*, 21(68),31-40. [fecha de Consulta 15 de Agosto de 2022]. ISSN: 1316-4910. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35652744004>
- García Benavente, J. F. (2018). La escuela Lancasteriana en México y en América Latina como solución del estado liberal ante el vacío dejado por la Iglesia. *Revista Boletín Redipe*, 4 (7), 48–66. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/371>
- Perkins, D. (1995). La enseñanza y el aprendizaje: la teoría uno y más allá de la teoría uno. En Perkins, D. *La escuela inteligente: del adiestramiento de la memoria a la educación de la mente*. Barcelona. Gedisa.
- Sexe, N. (2001). *Diseño.com*. Buenos Aires. Editorial Paidós: Estudios de Comunicación.
- Tapscott, D. y Williams, A. (2012). *Macrowikinomics: nuevas fórmulas para impulsar la economía mundial*. Buenos Aires. Paidós.
- Schwartzman, G., Tarasow, F. y Trech, M. (2014). *De la Educación a Distancia a la Educación en Línea. Aportes a un campo en construcción*. Rosario. Homo Sapiens Ediciones, FLACSO Argentina.
- Informe Edu Trends. (2017). *Mentoring. Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey*. <https://static1.squarespace.com/static/53aadf1de4b0a0a817640cca/t/6112913cbe9f387cf7e6ffba/1628606782674/12.+EduTrends+Mentoring.pdf>

**Abstract:** In Argentina, National Law No. 26.150 on Comprehensive Sexual Education recognizes the importance of providing children and adolescents with spaces for reflection and debate in schools on sexuality, sexual health, and reproductive health, among other topics, in a comprehensive manner. It also conceives sexuality as the result of a socio-historical and cultural construction influenced by religious, ethical, spiritual, legal, psychological, biological, and other factors.

A group of teachers organized a Comprehensive Sexual Education (ESI) workshop focused on gender diversity, the construction of machismo, sexually transmitted infections, prevention, emotions, and feelings, among other topics, to complement classroom teaching. This work aims to reflect on the dynamics implemented in the workshop, starting from creativity and the use of ICT to create a teaching and learning device in which student participation allows for the comprehensive approach to sexuality.

**Keywords:** Innovation - educational technology - creativity - Comprehensive Sexual Education - education.

**Resumo:** Na Argentina, a Lei Nacional nº 26.150 sobre Educação Sexual Integral contempla a importância de proporcionar às crianças e adolescentes espaços de reflexão e debate nas escolas sobre sexualidade, saúde sexual e reprodutiva, entre outros, de forma integral. Concebe também a sexualidade como resultado de uma construção sócio-histórica e cultural na qual intervêm fatores religiosos, éticos, espirituais, jurídicos, psicológicos, biológicos e outros.

Um grupo de professores organizou uma oficina ESI focada na diversidade de gênero, na construção do machismo, nas infecções sexualmente transmissíveis, na prevenção, nas emoções e sentimentos, entre outros, e assim complementar o que foi ensinado nas aulas. Este trabalho procura refletir sobre a dinâmica implementada na oficina, tendo como ponto de partida a criatividade e a utilização das TIC para gerar um dispositivo de ensino e aprendizagem em que a participação dos alunos permite uma abordagem integral da sexualidade.

**Palavras chave:** Inovação - tecnologia educacional - criatividade - Educação Sexual Integral - educação.

(\* **Fusco, Paula**. Es profesora de Inglés y de Matemática, Diplomada en Educación Sexual integral por la Universidad Nacional de Córdoba. Realizó también una Diplomatura en Estudios de Género en la Universidad Tecnológica Nacional Regional Buenos Aires. Ha participado de congresos educativos nacionales e internacionales y dicta clases en instituciones educativas del nivel secundario de la provincia de Buenos Aires.

**Rizza, Juan Ignacio**. Es Profesor Nacional de Educación Física, Profesor de Artes Marciales Chinas en la Asociación Atlética de Boxeo Shaolín (4to Tuan), Licenciado en Educación por Unahur. Ha participado como Observador Internacional en las elecciones de Honduras. Dicta clases en distintas instituciones del nivel secundario de la zona oeste de la provincia de Buenos Aires.

**Massaro, Ramiro**. Es profesor en Historia y Ciencias Sociales. Especialista en Educación y Nuevas Tecnologías (FLACSO) y Especialista en Derechos Humanos y Educación (Nuestra Escuela, Ministerio Nacional de Educación). Ha participado como expositor en congresos educativos en el ámbito nacional e internacional y da clases en instituciones educativas del nivel secundario y terciario de la provincia de Buenos Aires.