

Mentes creativas
Monografía

Eydi Samara Tovar Trujillo
Dubieth Alexandra Gonzalez Larrota
Laura Isaza Cuervo
Valentina Jaramillo Carreño
Kevin Andrés Robayo Beltrán
Juan Sebastian Garzón Martínez
Laura Inéz Ruiz Delgado
Jhon Fredy Ramirez Sanchez

Corporación Unificada Nacional de Educación Superior (CUN)
Dirección y Producción de Medios Audiovisuales
Bogotá, 2022

Copyright © 2019 por Samara Tovar, Laura Isaza, Valentina Jaramillo, Laura Ruiz, Jhon Ramirez, Dubieth Gonzalez, Sebastian Garzón, Andres Robayo. Todos los derechos reservados.

Abstract

This monograph is carried out with the aim of arguing the issues to be addressed in the Creative Minds project, for this reason the importance of acquiring a second language as a method of cognitive learning will be discussed in the course, questioning in turn the issue of social stigmas that are marked in the country's society.

Esta monografía se realiza con el objetivo de argumentar los temas a tratar en el proyecto Mentes Creativas, por ello en el transcurso se hablará de la importancia que tiene el adquirir una segunda lengua como método de aprendizaje cognitivo, cuestionando a su vez el tema de los estigmas sociales que se encuentran marcados en la sociedad del país.

Palabras Claves

Estigmas sociales, prejuicio, educación infantil, inclusión, roles de género.

Keywords

Social stigmas, prejudice, childhood education, inclusion, gender roles.

CONTENIDO

CAPÍTULO 1

Justificación

Planteamiento Del Problema

Pregunta Problema

Hipótesis

Objetivo general

Objetivos Específicos

Diseño metodológico

Marco Teórico

Desarrollo

CAPÍTULO 2

CAPÍTULO 3

REFERENCIAS

CAPÍTULO 1

Justificación

El estigma es la información que se tiene de un individuo, esta se refiere a sus características más o menos permanentes, contrapuestas a los sentimientos, estados de ánimo e intenciones que el individuo puede tener en un momento particular, las cuales pueden llegar a afectar la identidad social y personal del ser (Monica Segura,2013)

Esto plantea la importancia de reflexionar sobre la sociedad, en un lugar donde conviven seres de manera organizada sin importar su origen o cualidad ya que esto los hace diferentes, pero todo puede ser afectado si se plantea la asignación social de funciones y actividades sin importar su género. De aquí parte la idea para crear Mentes Creativas, un proyecto que busca la formación integral de los niños y niñas, y la mejor forma de hacerlo es deshacer algunos estigmas de la sociedad, como lo es el género en todos sus ámbitos, todo esto para que los niños al iniciar su etapa de adultez fortalezcan los conocimientos de manera positiva y lo implementen en su futuro.

Por ello, en Mentes Creativas se enseñaran palabras básicas en inglés que permitirá el desarrollo del bilingüismo en su coeficiente de variación trayendo beneficios a largo plazo como el ingreso a la universidad o mejores oportunidades de trabajo, este programa beneficia la comunicación asertiva de dos idiomas, además marca la pauta para establecer desde qué óptica debe abordar la problemática del estigma social que tiene cada niño o niña sin perder su proyecto de vida.

Planteamiento Del Problema

En el siglo XXI el mundo se ha visto imbuido, cada vez más rápido, en constantes cambios políticos, económicos, sociales y culturales. Estos cambios han producido nuevas y diversas interacciones en la sociedad y en el individuo, entre otros, a replantear las viejas concepciones, por ejemplo, de rol social o de género. Sin embargo, en ciertos núcleos, tales como, el núcleo familiar aún se observan prejuicios y estereotipos sociales que condicionan los efectos y el trato hacia los demás. Lo que afecta las relaciones sociales de los niños, tanto en su personalidad, su comportamiento y las relaciones con sus compañeros, lo que implica la capacidad de adaptación al medio social (Barrios,1999).

Pregunta Problema

¿Cómo enseñar un segundo idioma y a la vez romper estigmas sociales en un programa infantil?

Hipótesis

Con base en la investigación previa se asume que los niños en Colombia hoy todavía tienen prejuicios profundos, tales como, hacia los roles de género y el papel de ciertos trabajos. Estos prejuicios han sido generados históricamente por la sociedad en la que los niños han crecido. Por ello, se plantea que es necesaria una serie educativa infantil que a modo de herramienta didáctica, fomente virtudes cívicas en los niños y a la vez sirva de formación y entretenimiento.

Objetivo general

Diseñar una serie infantil que promueva la aceptación social en niños y niñas a la vez que aprenden un segundo idioma (inglés), para estimular el aprendizaje, creando sentido de solidaridad y razonamiento intelectual.

Objetivos Específicos

1. Investigar sobre los estigmas sociales, más específicamente los más marcados en la infancia.
2. Dialogar con expertos, psicólogos y profesores, que puedan brindar una crítica constructiva al proyecto para poder llegar de forma más acertada a los niños de 5 a 7 años
3. Realizar el proyecto piloto de Mentes creativas

Diseño metodológico

Se propone un diseño metodológico de enfoque mixto. Por un lado se abordaron métodos tipo cuantitativa más específicamente en lo referido a la segmentación de la población. Tales como las edades del público objetivo al que va dirigido el programa. Por otro lado, el abordaje cualitativo se enfocará en actividades de relacionamiento e interacción con los niños, profesoras y psicólogas especializadas en pedagogía infantil. Todo ello con el objetivo de evaluar lo que puede o no funcionar para el diseño del audiovisual *Mentes Creativas*.

Inicialmente se tiene en cuenta el apoyo de una psicóloga infantil a la cual se le presentó el proyecto (teaser) para poder recibir una retroalimentación con respecto a la estética y la forma en cómo se maneja el diálogo de los niños para llegar a nuestro público objetivo, se recibieron críticas en cuanto hacer un poco más explícito la parte en donde se enseñan las palabras en inglés ya que se maneja un rango de edades de 5 a 7 años, por el lado estético se menciona que las animaciones tienen una apariencia agradable y llamativa que entretiene el tiempo necesario a los niños, además de que se tiene la respuesta de ellos al momento de hacer la retroalimentación de lo enseñado en inglés.

Marco Teórico

En el presente marco teórico se definirán los conceptos estigmas sociales, prejuicio, educación infantil, inclusión y roles de género. Para comenzar, cuando se habla de prejuicios, usualmente se refiere a una actitud por lo general afectiva, la cual fue adquirida antes de una experiencia, lo que puede predisponer al individuo a pensar, percibir, sentir o actuar de forma favorable o desfavorable sobre un grupo o individuo (Barrios,1999).

Los estigmas o prejuicios sociales se marcan constantemente en la sociedad hasta ser adquiridos de manera natural por esta, al punto de crear reglas o estilos de vida. Cuando en realidad son formas de segmentar o encasillar a las personas en distintos ámbitos. Por ejemplo, los roles de género (hombre o mujer). Por esta razón, muchos individuos y organizaciones luchan para desdibujar la idea de límite de cada género.

Los estigmas más generalizados son, por ejemplo, aquellos relacionados con lo que la sociedad difunde son deformaciones físicas, tales como, la obesidad, falta de alguna extremidad, problemas mentales, etc., también, hay estigmas denominados tribales, o sea, aquellos que discriminan a algunas razas, etnia o religión, finalmente, los estigmas referidos a los comportamientos de las personas que definen la personalidad o las preferencias sexuales (Goffman,1963).

De hecho, en la infancia inician los prejuicios generados por los estigmas, generalmente, asociados a creencias al interior de la familia, el colegio y las primeras interacciones sociales. Todas estas creencias no necesariamente son reales, pues parten de suposiciones basadas en conceptos no veraces. Existen diferentes campos de los prejuicios, entre estos, los regionalismos, de clase, raciales, religiosos, de género, orientación sexual, estéticos, lingüísticos y dialécticos (*8 Ejemplos De Prejuicios Más Representativos*, n.d.)

Por otro lado, la educación infantil es la etapa de formación que atiende a las niñas y los niños desde los primeros meses de vida hasta los siete años de edad, con la finalidad de contribuir a su desarrollo físico, afectivo, social e intelectual (Gobierno de Canarias, n.d.). Para el proyecto Mentes Creativas es clave esta definición, porque incluye las edades a las que se pretende impactar (5 a 7). En este sentido, se espera impactar en la educación intelectual (aprendizaje de segunda lengua) y en las relaciones sociales.

Aparte, los roles de género durante el desarrollo infantil inducen la forma en la que las personas se comportan de acuerdo a su sexo y al de los demás. De ahí se conforman las características que la sociedad le otorga a cada género. Por ejemplo, el rol de la mujer ama de casa, madre y frágil, respecto al hombre proveedor del hogar rudo y fuerte, capaz de solucionar los conflictos por la fuerza.

Todo esto es un proceso que se lleva a cabo desde el nacimiento y se fortalece durante las primeras experiencias. Aunque está condicionado en primera medida al núcleo familiar y el grupo poblacional en el que el niño crece, así como las amistades cercanas o la cultura de la que hace parte (*¿Qué Son Los Roles De Género Y Cómo Funcionan?*, n.d.)

Finalmente, en la inclusión se ve la actitud, tendencia o política de integrar a todas las personas en la sociedad, con el objetivo de que estas participen y contribuyan a esta, de modo que todos se beneficien del proceso. Asimismo, impulsa a los individuos o grupos sociales,

sobre todo aquellos segregados y marginados, a hacer parte de las mismas posibilidades y oportunidades para realizarse como individuos (Coelho, 2015).

La inclusión, como la mayoría de los conceptos aquí expuestos, deben ser nutridos de manera positiva en todas las etapas de la vida, pero lo ideal es inculcar estos valores en la educación infantil para ponerlo en práctica y aplicarlo en las relaciones con los demás.

Desarrollo

La metodología empleada en este estudio, se fundamentó en una investigación exploratoria descriptiva, la cual pretendió dar una visión aproximada de la realidad y describir los procesos o fenómenos que queríamos estudiar, de igual manera nos dio a conocer una forma para lograr visualizar nuestro tema permitiendo llegar a nuestro público objetivo logrando ver desde el punto de vista sociológico y psicológico el término estigma, el cual encontramos que ha sido utilizado para hacer referencia a marcas, huellas y cicatrices que puede tener o no tener los niños a los que vamos dirigidos (Barrios,1999). La cual da un amplio panorama de la situación a investigar, ya que esta teoría es completa y brinda excelentes planteamientos, a cerca de la desacreditación de individuo estigmatizado mencionando uno a uno los factores que en este intervienen, como lo es la visibilidad, entendida como aquello que el individuo transmite, más no lo que él es o piensa, todo esto juega un papel fundamental en la perceptibilidad que es lo que se dice acerca de cada individuo y el estigma el cual es nuestro tema principal en el desarrollo de este proyecto, que en algunos casos puede ser visible y en otros es impuesto por la sociedad(Mónica Segura,2013).

Por ello, se tomaron muy en cuenta opiniones de personas de la actualidad que trabajan con la población principal, niños y niñas de 5 a 7 años. Inicialmente, se entabló una comunicación con Estefanía Garzón, una psicóloga de la fundación universitaria Konrad Lorenz que actualmente trabaja en el ICBF y con niños que pertenecen a nuestro target, además de eso nos dio su opinión profesional en cuanto al teaser, él como lo percibía para niños y las características que le habíamos implantado al mismo, desde su perspectiva profesional nos mencionó la parte estética de Mentas Creativas que veía muy fructuoso en cuanto a lo visual desde lo útil y entretenido para niños, también comentó que era llamativo, interesante y que tenía muchas cosas positivas para aportar. Ya hablando específicamente del contenido y la forma en la que se tratan las temáticas de cada uno de los capítulos, se aludió el hecho de que si se van a tratar palabra en otro idioma así sean básicas, se debería proponer una estructura más visual en la pantalla, el cómo es su escritura y que los protagonistas al hablarlo lo digan en tono de pronunciación para que se enseñe de manera más completa esa palabra en inglés, (escritura y articulación). Estas retroalimentaciones se tuvieron a manera de base para la realización del capítulo piloto y considerar más la opinión profesional, ya que son referencias y vivencias reales de nuestro target, lo cual nos ayuda a tener mayor éxito en la exhibición del piloto.

Además de esto comentó que no solo ella visualizó el teaser, sino que se lo enseñó a unos niños para poder ver de primera mano su relación e interés frente al producto, de lo cual nos comentó que los 5 minutos del audiovisual cada uno de los niños estuvo atento y que contestaban a los silencios del programa en donde se iban mencionando las palabras en

español, respondiendo su traducción al inglés o viceversa, esto generó satisfacción mostrando que se está haciendo las cosas bien y la estrategia planteada es la adecuada no solo para mantener el interés y la atención de los niños, sino saber que están aprendiendo, contestando y socializando con los protagonistas las palabras que se van mostrando en pantalla.

Por otra parte, la Docente de primaria Yeimi Páez, quien compartió una opinión sobre el proyecto en cuanto al color, formas, estética visual y sonora del programa la cual podría ser exitosa para la meta principal del proyecto, definiendo que los colores son un papel fundamental para captar la atención de los niños, ya que estos son muy visuales, por ello se llegó a la conclusión de que la animación funcionaba con esa estética de Minimalismo Escandinavo, puesto que son apropiados porque sus formas contienen elementos llamativos y además hacen que los niños no pierdan la vista de lo que aparece en pantalla dando como objetivo el aprender y no desechen la información de una manera fácil, obteniendo una recordación del programa en sus cabecitas. Por consiguiente se realizó una entrevista presencial con los niños de nuestro target donde vieron el teaser, y entendieron perfectamente de lo que se hablaba en él, además de gustarles demasiado el tanto visual como sonoro, haciendo que estos inconscientemente participaran de manera activa, respondiendo todo lo que se les preguntaba en el mismo.

Como resultado de estas entrevistas y guías realizadas a las dos docentes, se rescató que la animación está correctamente dirigida para nuestro target, todos los elementos usados para el producto final son acertados porque logran con la finalidad de entretener a los niños y que lleguen a captar la información predispuesta, la estética visual permite que nuestros personajes resalten y tengan ese toque infantil que necesita el programa, en cuanto a la paleta de colores se resalta el contraste y el juego de saturación en los mismos, por parte del sonido se resaltó mayormente las piezas sonoras originales, y que son interpretadas por un instrumento fundamental el cual es la marimba que tiene tonalidades usadas frecuentemente en los proyectos infantiles, ya que llama la atención de los niños; todo esto nos funcionó para aterrizar nuestra idea y saber que el programa se encuentra encaminado de forma correcta.

CAPÍTULO 2

Mentes Creativas nace con el interés de enseñar de forma divertida los valores que se espera deben asumir las niñas y los niños del siglo XIX. Por ello, entre otros, la serie tratará temas como los estigmas sociales que siguen fuertemente marcados en la sociedad y se manifiestan día a día. Estigmas sobre el género o el tipo de trabajo que se asume debe desempeñar un hombre o una mujer. Paralelo a ello, la serie está planteada con el objetivo de enseñar vocabulario básico en inglés, para fomentar el aprendizaje de este como segunda lengua y generar habilidades cognitivas en las niñas y niños mientras aprenden esta lengua.

Se diseñó, con el criterio de expertos, actividades y recursos didácticos que ayudan a familiarizarse con el vocabulario y distintas expresiones relacionadas con el tema elegido: profesiones, colores, parte del cuerpo, etc. Con esta propuesta formamos niños con capacidades sociales adecuadas. Dada la complejidad de los aspectos a tratar y acudiendo a la premisa de que los niños necesitan familiarizarse con un entorno amable, el diseño audiovisual del programa se soporta en ilustraciones nórdicas o escandinavas caracterizadas.

Estas se caracterizan más por el minimalismo escandinavo que por el diseño de figuras sencillas, facilitan la recepción de nuestro público objetivo, o sea, los niños.

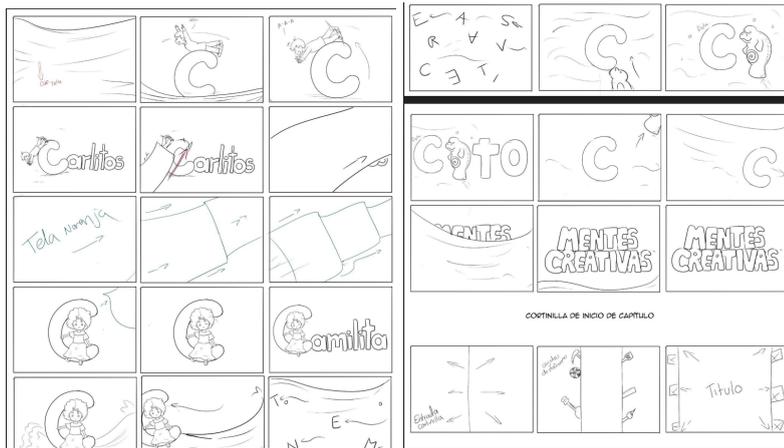
Inicialmente, se realizó un proceso de lluvia de ideas donde emergieron opciones de temas a tratar y el enfoque del programa infantil. En un punto se llegó a la importancia de educar sobre los estigmas sociales y cómo se debería enseñar desde temprana edad la tolerancia hacia los demás, para que los futuros adultos no crezcan con prejuicios. Además, se llegó al consenso de que era importante incluir la enseñanza de una segunda lengua como valor agregado para la vida presente y futura. Todo ello orientado al diseño de un programa infantil. De este modo se determinó que los temas a tratar serían los estigmas sociales y el inglés orientados a un público objetivo de 5 a 7 años. Así nace *Mentes creativas*.

Con estas ideas se da paso a la estructura y las características del programa. Con el guion se procede a grabar el doblaje de los tres niños que iban a interpretar a los personajes (Carlitos, Camilita y Cito). Cabe mencionar que originalmente estaba planteando un teaser, como abre bocas del proyecto. Posteriormente, del doblaje se procede a la realización de la animación, para darle vida a cada uno de los personajes. El programa es estéticamente llamativo y entretenido, lo cual juega varios puntos a favor al momento de la comercialización del producto final.

Se obtuvo el apoyo de una profesora especializada en básica primaria, la cual direccionó el proyecto de una forma acertada en cuanto al público objetivo que se destinó para el audiovisual, dando una retroalimentación en cuanto a la estética del proyecto. Se optó por animación escandinava minimalista, ya que el diseño es sencillo y atractivo para los niños, además, facilita la animación. Las referencias audiovisuales para la parte interactiva del programa, fueron: *Dora, la exploradora* (Nickelodeon, 2000) porque parte de la enseñanza explícita de un segundo idioma de manera repetitiva y fácil de aprender para los niños. Otro referente fue el personaje 'Tal cual' del *Boletín del consumidor*, quien sé inmersa en la realidad de los invitados y contraste la realidad con la ficción. El último, referente, fue *Pistas de Blue* (Nickelodeon, 1996), que maneja de forma dinámica la atención de los niños y el aporte narrativo de los colores.

Aquí algunas referencias de cómo se plantea el intro del programa desde el story board, en donde se empieza a presentar cada uno de los personajes que hacen parte de mentes creativas, además una prueba de cómo son las cortinillas para pasar a cada segmento del programa, aquí se busca que la imagen y el sonido sea atractivo para el público objetivo, y así tener un complemento de esto dos para mantener la atención de los niños, no solo en el intro sino a lo largo de todo el capítulo.

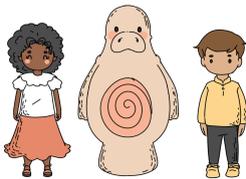
Imagen 1. Storyboard Mentas creativas



Nota: Diseño de Dubieth Gonzalez 2022 publicado con autorización del autor

Por otro lado, se presenta los primeros diseños digitales de los personajes, en donde se pueden ver la gama de colores que se usó para cada uno, dándoles desde el inicio una característica regional del país, partiendo inicialmente desde Cito, un manatí del Amazonas el cual actualmente se encuentra en situación vulnerable y de extinción, por esto se resalta y rescata su legado volviéndolo uno de los personajes centrales en nuestro programa, otra de las formas de mostrar nuestra cultura es por medio de las etnias y vestuarios que utilizan Carlitos y Camilita nuestros otros dos personajes.

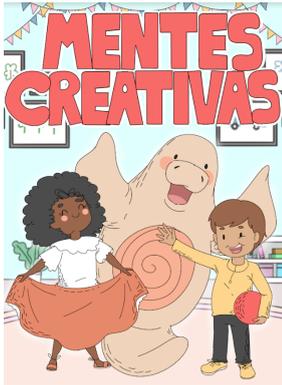
Imagen 2. Personajes iniciales



Nota: Diseño de Dubieth Gonzalez 2022 publicado con autorización del autor

También se analizó el póster y de cómo podía tener todas las características para que fuera llamativo, interesante, bonito a la vista, y no solo eso, sino que los personajes tomen mucha importancia y se ganen el cariño del público solo con verlo, se realizó desde la parte de arte solo una propuesta, la cual al verla por todo el equipo tenía todas las características necesarias que se pedían desde un inicio, y se decidió mantenerlo hasta la actualidad.

Imagen 3. Póster Mentas creativas



Nota: Diseño de Dubieth Gonzalez 2022 publicado con autorización del autor

De igual forma, tenemos él detrás de cámaras del rodaje que se realizó con los niños, en donde como solución para aislar el sonido se creó un fuerte de colchones y dentro de él se instaló el micrófono que permite realizar el doblaje de las voces de los niños, mientras en el exterior se verifica la captación del audio, esto nos ayudó en el proceso sonoro, tanto para la realización del Teaser como del piloto y de igual forma fortaleció la captura de las voces y la intendencia de las mismas, por otro lado, se mantuvo un amplio acompañamiento de los padres que reforzó la actuación de cada uno de los niños.

Imagen 4. Detras de camaras



Finalmente, todo este proceso nos permitió realizar un rodaje exitoso que tuvo acompañamiento de grandes invitados, entre estos nuestro bailarín, un estudiante de ballet que nos enriqueció con su armonía y sabiduría a la hora de responder las preguntas que iban relacionadas con el tema de los estigmas sociales dándonos una retroalimentación y brindándonos la oportunidad de ver su arte por medio del baile, de igual manera tenemos a la futbolista profesional que nos permitió en su corto tiempo acoger su expresión profesional por medio de la entrevista y mostrando sus dotes en el deporte. Todo esto nos permitió crecer

como equipo de trabajo, asimismo darnos cuenta de que el pensamiento que tenemos de nuestra idea no solo se queda en papel, sino que se puede lograr exponer desde la mirada de otras personas que han enfrentado esta estigmatización en toda su carrera y debido a esto muchas veces no han podido seguir con su sueño, por esto la mirada de Mentees Creativas seguirá siendo la misma construir niños integrales sin estigmas sociales.

Imagen 5. Detras de camaras



Nota: Foto por Jhon Fredy 2022 publicado con autorización del autor

Imagen 5. Detras de camaras



Nota: Foto por Jhon Fredy publicado con autorización del autor

Imagen 6. Detras de camaras



Nota: Foto por Jhon Fredy publicado con autorización del autor

Imagen 7. Detras de camaras



Nota: Foto por Jhon Fredy publicado con autorización del autor

Imagen 8. Detras de camaras



Nota: Foto por Jhon Fredy publicado con autorización del autor

CAPÍTULO 3

Se llegaron a tres conclusiones, en primer lugar, no existen roles de género respecto a la capacidad de crear un trabajo. Pero los hay porque se sexualizó. En otras palabras, una mujer puede ser bombero y un hombre puede ser diseñador de modas. Pero la sociedad observa con recelo y prejuicio estas posibilidades. Pensar, percibir, sentir o actuar diferente se inculca, impone o influye desde el hogar.

En segundo plano, se encontró la forma más acertada para acercarse a los niños. Ejemplo de ello, es la animación escandinava minimalista que permite a través de sus figuras sencillas y organizadas que los espectadores se sientan cómodos y se identifiquen con la obra, facilitando que el tema de la inclusión capte más fácilmente la atención de los niños y niñas.

Finalmente, se halló un medio para que los niños tengan instrumentos que promuevan la capacidad de reconocer, planificar, llevar a cabo y valorar buenas prácticas de interacción social. Con este propósito se escogieron los principales valores a la vez que metodologías cotidianas para que los niños reconozcan los estigmas sociales, así como los lugares en los que estos valores se deben cultivar. Para la muestra, tres de ellos son la educación impartida en el hogar (profesiones), lo siguiente son los rótulos lingüísticos (inglés) y, por último, las experiencias traumáticas (género). De modo que los niños adquieran análisis crítico y argumenten sus decisiones de vida.

REFERENCIAS

- Barrios, J., Rondón, C. I., Carmen, Y., Rondón, I. (s/f). Ula.ve. Recuperado el 25 de septiembre de 2022, de <http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/19481/articulo3-6-7.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Coelho, F. (2017, agosto 28). Significado de Inclusión. Significados. <https://www.significados.com/inclusion/>
- Coelho, F. (2017, agosto 28). Significado de Inclusión. Significados. <https://www.significados.com/inclusion/>
- El estigma y la interacción social de niños en edad escolar Universidad Nacional Abierta y a Distancia. (s/f). Edu.co. Recuperado el 20 de septiembre de 2022, de <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/26140/consolidacion%20trabajo%20de%20grados.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gobierno de Canarias. (n.d.). Características | Educación Infantil | Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes. Gobierno de Canarias. Retrieved September 30, 2022, from https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/infantil/informacion/que_es/
- Significado de Estigma. (2015, julio 21). Significados. <https://www.significados.com/estigma/>
- Educación Infantil. (s/f). Educaweb.com. Recuperado el 13 de septiembre de 2022, de <https://www.educaweb.com/contenidos/educativos/sistema-educativo/educacion-infantil/>
- ¿Qué son los roles de género? (s/f). Oitcinterfor.org. Recuperado el 20 de septiembre de 2022, de <https://www.oitcinterfor.org/en/p%C3%A1gina-libro/%C2%BFqu%C3%A9-son-roles-g%C3%A9nero>
- ¿Qué son los roles de género y cómo funcionan? (n.d.). Psonrie. Retrieved September 30, 2022, from <https://www.psonrie.com/noticias-psicologia/que-son-los-roles-de-genero-y-como-funcionan>
- Roles de Género. (s. f.). Inmujeres. Recuperado 19 de septiembre de 2022, de <https://campusgenero.inmujeres.gob.mx/glosario/terminos/roles-de-genero>
- Significado de Estigma. (2017, 6 enero). Significados. Recuperado 30 de septiembre de 2022, de [https://www.significados.com/estigma/#:%7E:text=En%20este%20punto%2C%20Goffman%2C%20establece,delincuencia%2C%20homosexualidad%2C%20etc%C3%A9tera\).](https://www.significados.com/estigma/#:%7E:text=En%20este%20punto%2C%20Goffman%2C%20establece,delincuencia%2C%20homosexualidad%2C%20etc%C3%A9tera).)
- 8 Ejemplos de prejuicios más representativos. (n.d.). Psicocode. Retrieved Educación inclusiva (mineducacion.gov.co) september 30, 2022, from <https://psicocode.com/social/ejemplos-prejuicios/>