



FACULTAD
DE FORMACIÓN
DEL PROFESORADO
Y EDUCACIÓN



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo

ÉRASE UNA VEZ... EL CAMBIO

PROYECTO DE INNOVACIÓN

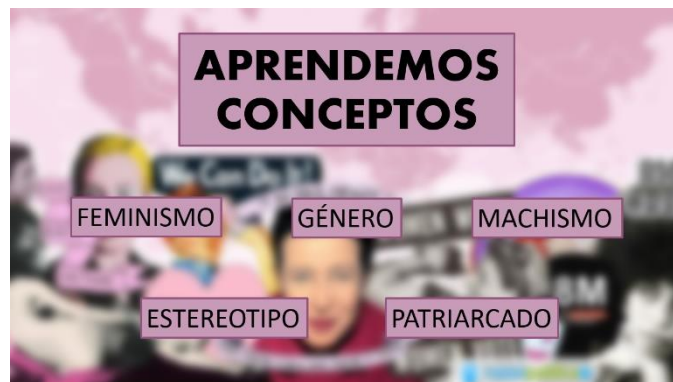
XANA GONZÁLEZ CAMPO
ANA HEVIA CORTE

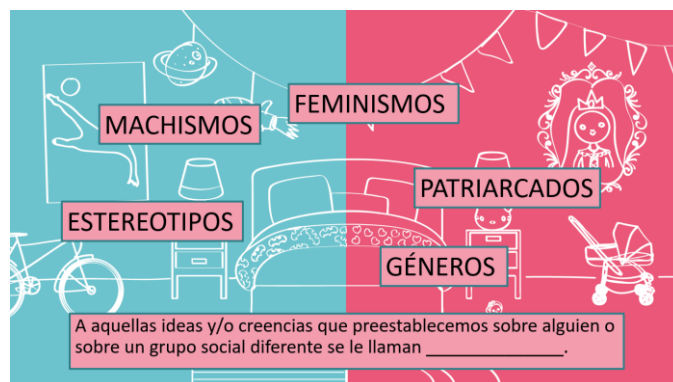
DIDÁCTICA DE LA LITERATURA
LUCÍA RODRÍGUEZ OLAY

CONCEPTOS VARIOS

Para explicar los diversos conceptos: feminismo, machismo, patriarcado, género y estereotipo, hemos querido hacerlo desde un juego de “Bien” y “Mal” a través de una herramienta sencilla como el Power Point. Para ello hemos planteado diversas definiciones, para la que deberán de escoger el concepto que ellos crean que se corresponde con esa descripción. Si aciertan o si fallan será resuelto por la propia presentación.

A continuación, unas capturas del formato de la presentación, así como el enlace para ver la presentación: [Presentación Conceptos Varios.](#)



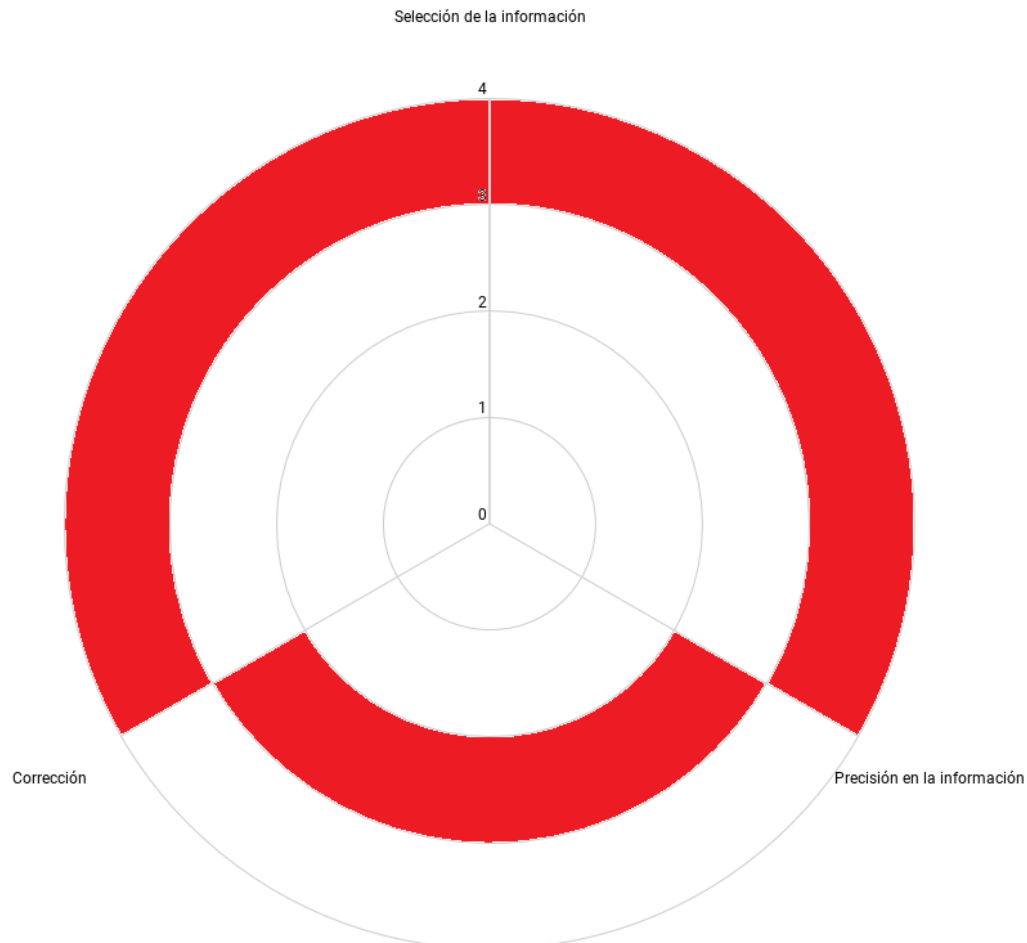


RÚBRICA SESIÓN TEÓRICA

CATEGORÍA	4. SOBRESALIENTE	3. NOTABLE	2. SUFICIENTE	1. INSUFICIENTE
Selección de la información	He buscado mucha información y he seleccionado la más importante	He buscado mucha información, pero no he seleccionado la más importante	He buscado poca información y he seleccionado la más importante.	No he buscado información y me ha faltado bastante.
Precisión en la información.	Los conceptos están explicados y ejemplificados varias veces. He encontrado y aportado información útil.	Los conceptos están explicados ejemplificados de forma muy escueta. He encontrado y aportado bastante información.	Los conceptos están explicados, pero no ejemplificados. He encontrado y aportado poca información.	Los conceptos no están ni explicados ni ejemplificados. He encontrado poca información y no he aportado nada.

Corrección	No he cometido ni errores ortográficos ni de puntuación.	Tengo 3 errores de ortografía y de puntuación.	Tengo entre 4 y 6 errores de ortografía y puntuación.	Tengo más de 6 errores de ortografía.
-------------------	--	--	---	---------------------------------------

DIANA SESIÓN TEORÍA



PREGUNTAS PARA EL KAHOOT

El acceso del Kahoot que hemos creado es el siguiente: [Preguntas Kahoot](#)

La preguntas que se incluyen en ese Kahoot son las siguientes:

1. **¿Quién salva a Caperucita Roja?**
 - a. Su abuelita.
 - b. Ella misma.
 - c. **El cazador.**
 - d. El lobo la escupe.
2. **¿En la princesa y el guisante qué se espera de ella?**
6. **¿Qué requisito le pedían a Cenicienta para ir al baile?**
 - a. Que se vistiera como quisiera.
 - b. **Ropa elegante y saber bailar.**
 - c. Que fuese ella misma.
 - d. Nada.

- a. Que tenga buen corazón.
 b. Que sea lista.
 c. **Que fuese delicada.**
 d. Que fuese comoda.
- 3. El príncipe de Blancanieves la besa porque ella le da su consentimiento.**
 a. **FALSO.** b. Verdadero
- 4. Cenicienta huye de su vida porque...**
 a. logra que su familia la acepte y respete.
 b. consigue un trabajo y se independiza.
 c. **se casa con el príncipe.**
 d. se muere.
- 5. ¿Qué le pidieron las hermanastras de Cenicienta al padre cuando se fue a la feria?**
 a. Un libro.
 b. Comida.
 c. **Ropas y joyas.**
 d. Una flor para su madre.
- 7. ¿Cómo quería ser la madrastra de Blancanieves?**
 a. La más lista del reino.
 b. **La más guapa.**
 c. La más buena/amable.
 d. La más responsable.
- 8. Los enanitos no necesitaban a nadie que les hiciera las tareas de casa, no tenían problemas por hacerlos ellos.**
 a. **FALSO.** b. Verdadero
- 9. En la Bella durmiente, las hadas le regalan características a Aurora como...**
 a. Ser inteligente
 b. Tener sentido crítico
 c. **Ser guapa**
 d. Ser competente
- 10. En la princesa y el guisante: ¿Qué pasaría si no tuviera la piel delicada?**
 a. Nada
 b. **No serías una princesa**
 c. Serías una deshonra
 d. Serías igual de válida que las que sí la tienen

Las respuestas que se encuentran en amarillo serían las correctas, estas respuestas son las que dan en el libro, mientras el resto que ofrecemos nosotras serían unas opciones más apropiadas para la igualdad.

LISTA CONTROL GAMIFICACIÓN

ELEMENTO	SÍ	NO
Hemos incluido preguntas sobre todos los conceptos vistos en clase.	X	
Hemos pensado diferentes maneras de abordar los conceptos.	X	
El juego diseñado es fácilmente adaptable a diversas edades.	X	
Facilita el aprendizaje de estos conceptos.	X	
Hemos incorporado fotos/ilustraciones	X	
Está pensado como una actividad de introducción y motivación.	X	
El tiempo de juego supera los 30 minutos		X

PROYECTO DE INNOVACIÓN "Érase una vez... el cambio"

Objetivos de la sesión

- Comprender el significado del machismo

- Reconocer el machismo a través de historias que los alumnos conocen.
- Diferenciar entre el feminismo y el machismo en ámbitos de la vida cotidianos.
- Desarrollar un pensamiento crítico.
- Trabajar en equipo y resolver los problemas de la mejor forma posible.
- Trabajar la igualdad de forma interdisciplinar.
- Fomentar la escucha.
- Reconocer los diferentes elementos de una canción.
- Valorar la importancia de los valores y principios adecuados.
- Crear un clima de respeto y tolerancia.

Temporalización de la sesión

Actividad de apertura

Formación de los grupos.

Introducción al mundo desconocido a través de la historia.

Desarrollo sesión

Actividades Cenicienta (Actividad primera, segunda y tercera).

Arco de Cenicienta a Caperucita Roja (Actividad cuarta).

Cierre sesión

Actividades Caperucita Roja (Actividad quinta y sexta)

Descripción actividades

Las actividades están diseñadas para un grupo de 20 alumnos, estos serán distribuidos en grupos de 4 personas, intentando siempre que sean heterogéneos respecto al género. Los grupos deberán estar formados antes de comenzar las actividades. Estos grupos se van a formar a través de un juego en el que se procure cumplir con la heterogeneidad antes dicha.

Los niños formarán parte de historias en la que se verán atrapados a través de un portal mágico que aparece ante ellos. Estos tendrán que ayudar a las protagonistas de los cuentos (Cenicienta y Caperucita) a cambiar su historia a través de unas pruebas para que dejen de lado los estereotipos o prejuicios; para esto los alumnos podrán invocar a Tiana o a Mérida a través de un cántico, y dependiendo de cuál canten, aparecerá una princesa u otra que les ayudará.

Las mesas estarán distribuidas por grupos y los materiales para las actividades estarán escondidos tras una zona concreta que el maestro decidirá y les comunicará para que vayan a buscarlas cuando el profesor lo indique.

Los niños llegan entran al aula por el túnel mágico (será la puerta de entrada al aula, la cual estará decorada de forma acorde al tema, misterios) que los transporta a un lugar desconocido, y en ese momento aparecen frente la casa de Cenicienta, la cual se encuentra indecisa por el baile, ya su familia no la deja asistir, pero ella no se quiere rendir, y aunque en su mente está acudir, no sabe cómo ir vestida y su hada madrina no aparece. Es en ese momento que Cenicienta ve a los niños y les pide ayuda, pero para poder ayudarla tendrán que hacerlo de la siguiente manera:

En la **primera actividad (Vísteme despacio que tengo prisa)** Los niños cuentan con un modelo de cuerpo que los niños tendrán vestir con las prendas que ellos elijan. El docente ya dará unas, ya que queremos evitar que la vistan como una princesa de cuento, pero sí que podrán usar alguna prenda elegante que les demos para que Cenicienta vaya al baile (un conjunto de chándal, de calle, ropa formal...). Esta actividad tendrá una duración de 10 minutos aproximadamente, y si les sobra tiempo podrán pintar la ropa que eligieron. (Ver ANEXO I. Actividad *Vestir a Cenicienta*, pp. 19).

Cuando Cenicienta ya tiene su conjunto, se viste y se dirige hacia el baile. Cuando llega se encuentra con la madrastra, que al verla monta en cólera y provoca un alboroto, empezando a discutir con Cenicienta por su vestuario.

En este momento, los alumnos comenzarán la **segunda actividad (Arguméntame)**. Se agrupará cada grupo de cuatro en parejas, estando una pareja del equipo a favor de la opinión de la madrastra y dando dos argumentos mínimo (por ejemplo, Cenicienta debe vestir elegante como los demás), y la otra pareja tendrá que estar a favor de Cenicienta (es decir, puede vestirse como ella quiera). Para acabar el debate, los alumnos tendrán que hacer de intermediarios en el supuesto debate entre Cenicienta y su madrastra, y sacar una conclusión sobre esa discusión que pondremos en común toda la clase (para ello es conveniente que cada grupo escriba un resumen de sus conclusiones para poder

luego contarlas a la clase). Esta actividad tendrá una duración de unos 15 minutos.

Después de que la madrastra la obligase a volver a casa, Cenicienta decide que no necesita a otra persona para vivir, y quiere rehacer su vida sin su madrastra y hermanastras. A raíz de ese momento, Cenicienta cree que la sociedad no es justa, y se propone estudiar para poder cambiar esta situación.

En ese momento Cenicienta, que quiere estudiar, pero no sabe qué profesión escoger, y vuelve a pedir ayuda a los niños, y estos deciden ayudarla a través de un pareado (**Actividad tercera: Pareando vienen las ideas volando**) que tendrán que crear para que Cenicienta coja la idea. En esta actividad los niños podrán pedir ayuda al profesor/a a través de un cántico, como si invocasen a ese personaje externo. (En vez de levantar la mano para pedir ayuda, deben cantarlo y de esa manera indicarán al profesor que necesita ayuda). El cántico será el siguiente:

Para **Tiana** (Ya llegará, *ver. Ya llegaré*): “Ella sabe, de hecho, a dónde va // se acerca paso a paso un poco más // y ya llegará // ya llegará”.

Para **Mérida** (Volará, *ver. de Volaré*): “Correrá, volará, con el viento cabalgará // cruzará ríos y valles y a las cumbres subirá // es fuerte como las rocas y orgullosa gritará // correré, volaré, con el viento cabalgaré.”

Una vez tienen sus pareados, los alumnos (por grupos) los leerán al resto de la clase, y los demás tendrán que adivinar de qué trabajo se trata. Por ejemplo: Piscifactorías "López", // el mejor pez. En este caso se estaría proponiendo que trabajase como pescadera.

Ahora que Cenicienta ha conseguido ser independiente y tener una buena vida, es más feliz que nunca, incluso sin comer perdices. Pero algo se le pasa por la cabeza, el otro día en una reunión de personajes de cuentos, una chica llamada Caperucita decía que tenía problemas en su cuento con un lobo que no paraba de perseguirla, siempre iba detrás de ella cuando iba a casa de su abuelita. Tiene miedo de que un día se la coma a ella o a su abuelita, por eso su mamá no quiere que entre sola al bosque. Cenicienta tiene una idea, estos niños del mundo real que la habían ayudado con sus problemas, quizá podrían ayudar a Caperucita

también. Entonces Cenicienta les cuenta todo eso que pasa y les pide ayuda. Ella les dice que si quieren viajar al mundo de Caperucita tendrán que cantar una canción con los ojos cerrados (**Actividad Cuarta: Cantando también se viaja**), pero como los alumnos no se la saben se la tendrán que aprender, la canción está disponible en el siguiente enlace: [\[Canción\] Los 7E - Canción de Caperucita Roja \(Español Latino\)](#)

Como la página web tiene mucha publicidad se descargaría el vídeo. Como la canción en el vídeo es muy rápida por lo que se pondría el clip a menor velocidad en el reproductor (tendríamos que buscar un reproductor que permita realizar esta operación o descargar el audio de la canción y, en la aplicación de Audacity, bajar la velocidad de la pista de sonido para poder cantarla a la vez que la canción, pero más lenta).

Para aprender la canción se realizará de la siguiente forma, empezaremos entregando una hoja con la letra, que es la siguiente:

Voy, que voy, con la abuela hoy a llevarle estas delicias. Yomi, yomi, calientes están, por eso llevo prisa. Voy, que voy, con la abuela hoy a llevarle estas delicias.

(Los 7E - Canción de Caperucita Roja (Español Latino) // **00:00-00:14**)

Con ella los alumnos escucharán un par de veces la canción, sin cantarla. La música y la letra son iguales en la primera y tercera parte. En la segunda cambia la letra, y varía también la melodía de la canción. Después de haber escuchado un par de veces la canción, los alumnos leerán en voz alta la letra de la canción y posteriormente intentarán cantar la primera parte (si se aprenden esta, la tercera es una repetición así que ya que sabrían más de la mitad de la canción). En este caso, para aprender la canción se realizará por repetición, pero para ayudar a la memorización se irán incorporando ritmos corporales a la melodía, primero marcando cada pulso intercalando una palmada y un golpe en las piernas. Una vez tengamos la primera parte pasaremos a la segunda línea, y realizaremos el mismo proceso, pero en este caso la percusión corporal será cada medio tiempo un golpe: primero mano derecha en pecho, luego la izquierda en el pecho, pierna derecha y pierna izquierda. Cuando tengamos ambas frases

las uniremos, y para finalizar añadiremos la última línea que es igual que la primera (se realizará primero con los ritmos y luego sin ellos). Teniendo las tres líneas, y con la ayuda del docente (Cenicienta) intentarán cantar la canción con los ojos cerrados sin el vídeo/audio de fondo (aquí no podrán ver el papel, pero hasta ese momento sí).

Ahora que todos han pasado por el portal, los alumnos se encuentran con Caperucita Roja (el docente con una caperuza roja). Ella les pregunta quiénes son, y los alumnos tienen que explicar lo que han estado haciendo con Cenicienta.

Caperucita sorprendida por la situación les pide ayuda, y los alumnos aceptan, en ese momento comienza su segunda aventura por los cuentos. Caperucita les dice que no sabe qué hacer con el lobo, porque siempre anda vigilando la casa de la abuelita y a ella. Entonces les pregunta qué creen que podría hacer para que ella pueda ir a ver a su abuelita sin preocuparse por el lobo. Comienza así la **Quinta Actividad (Ilústreme para verme mejor)**, comenzarían realizando un dibujo sencillo de forma individual de ambos personajes durante 5 o 10 minutos. No se guiarán por ninguna imagen, simplemente sabrán que tienen que dibujar al lobo y a Caperucita con la característica que a esta la define, la caperuza roja.

Cuando todos los miembros del grupo tengan sus dibujos los compararán y observarán qué características tiene cada uno.

A raíz de estos dibujos, utilizaremos un material de las fichas de Cambia un cuento (s.f.) (ver ANEXO II, *Etiquetas Caperucita*, pp. 20) estas son unas etiquetas con características propias de cada personaje, y las sacarán de un sobre escondido por el aula y las colocarán en la mesa (de momento no usarán las etiquetas, pero podrán verlas). En los grupos, para analizar el cuento, primero pensarán en:

- ¿Qué apariencia tiene Caperucita? ¿y el lobo? (físico y personalidad; carácter fuerte/débil...)
- ¿Qué acciones realiza cada personaje en el cuento?

Posteriormente, utilizaremos las etiquetas para poner en común los aspectos que han hablado durante el rato de análisis (en el cual tendrían unos 5-10 min)

y veremos si coinciden las características que se les atribuye a cada personaje. Los alumnos pueden ir colocando en su mesa las etiquetas en dos columnas, en la derecha los del lobo y en la izquierda los de Caperucita Roja.

Cuando se haya acabado de ver todos los aspectos que se le atribuyen a cada personaje se les pedirá que digan qué cualidades/rasgos creen que se pueden cambiar. Hay cosas como el físico, que de primeras es difícil de cambiar, ya que implica diferentes recursos que a veces se tienen, pero otras no. Sin embargo, el decir mentiras (una actitud) se puede cambiar más rápido, y en este caso, tendría un impacto más positivo en la persona.

Una vez finalice este momento de reflexión colectiva volveremos a la historia del cuento, donde Caperucita ya les despide, pues su tiempo se ha acabado, pero les encarga que recuerden su historia, no de la forma que siempre fue contada, sino de una mejor manera. Les dice que escriban un final alternativo desde el momento en el que Caperucita se encuentra con el lobo.

Este final alternativo que les plantea Caperucita será la **Actividad Sexta (Cámbiame y cambiaremos)**. Sólo podrán emplear una cara y entregárselo al profesor al finalizarlo.

MATERIALES NECESARIOS

Son importantes los materiales tanto para decorados y para caracterización de los personajes al gusto, pero manteniendo la línea de las historias, como los que se van a emplear en las actividades, que serán:

- **Actividad 1 (vestir a Cenicienta):** papel silueta y ropa, tijeras (de los alumnos) y colores.
- **Actividad 2 (debate):** papel y lápiz/boli para escribir las conclusiones.
- **Actividad 3 (pareado):** papel y lápiz/boli.
- **Actividad 4 (canción):** vídeo canción, materiales digitales, hoja con la letra de la canción.
- **Actividad 5.1. (dibujo):** papel, lápiz, colores
- **Actividad 5.2. (etiquetas):** etiquetas impresas y recortadas.
- **Actividad 6. (reflexión):** papel, lápiz.

ANEXO II. ETIQUETAS CAPERUCITA

Cambia el Cuento

~~~~~ Fichas de Actividades

~~~~~ ¡Caperucita dice basta!

Etiquetas recortables

| | |
|-------------------------|---------------|
| PELIGROSO | FRÁGIL |
| DOMINANTE | OBEDIENTE |
| UTILIZA
LA VIOLENCIA | DULCE |
| TIENE PELO | NO TIENE PELO |
| DICE MENTIRAS | SINCERIDAD |
| TIENE ASTUCIA | AMABLE |