

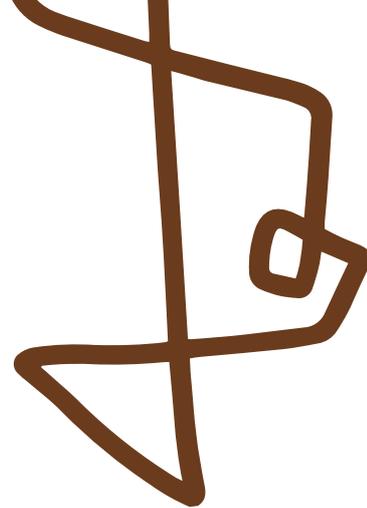
PROYECTO DE INNOVACIÓN

“Los cuentos sí cuentan”



ALEXANDRA ÁLVAREZ, ANA ÁLVAREZ,
MARTA ÁLVAREZ Y MARA CARRASCO

Índice de contenido



1 INTRODUCCIÓN
PÁG. 2

2 CONCEPTOS CLAVE
PÁG. 2

3 PREGUNTAS QUIZZ
PÁG. 6

4 LISTA DE CONTROL DE GAMIFICACIÓN
PÁG. 7

5 ACTIVIDADES
PÁG. 8

6 RÚBRICA DE TRABAJO EN EQUIPO
PÁG. 15

7 DIANA DE TRABAJO EN EQUIPO
PÁG. 17

8 AUTOEVALUACIÓN
PÁG. 18



Introducción

El presente trabajo está estructurado en tres partes diferenciadas. La primera aborda los conceptos claves en torno a la teoría del género desde su definición según la Real Academia de la Lengua hasta como llevarla a la práctica en el aula. Después, hemos creado un cuestionario online utilizando la aplicación Quizziz.

Finalmente, se proponen diferentes actividades para trabajar con las criaturas diferentes cuentos tradicionales desde una perspectiva de género, ya que es imprescindible educar al alumnado para que reconozcan estos estereotipos y tratar de frenar que se sigan reproduciendo en la sociedad.

Conceptos Clave

Feminismo

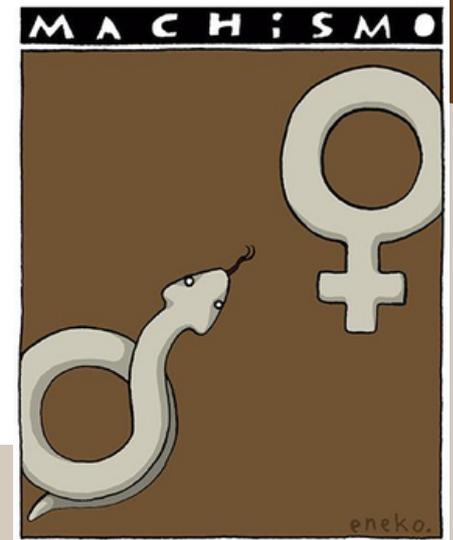


Es definido por la RAE como "principio de igualdad de derecho entre hombre y mujeres". Lo primero que haríamos con el alumnado es subrayar la palabra o palabras claves de esta frase, preguntándoles a ellos cual sería y qué significa. Después, se les preguntará si creen que a las mujeres y a los hombres se les suele tratar por igual y se les pedirá que piensen que cosas pueden hacer ellos para promover esa igualdad.

Por ejemplo, se puede coger una cartulina grande y darle al alumnado un pos-it a cada uno y que escriba una acción o gesto para promover la igualdad entre hombres y mujeres.

Machismo

Es definido por la RAE como "actitud de prepotencia de los varones respecto de las mujeres". Lo primero que haríamos con el alumnado es subrayar la palabra o palabras claves de esta frase, preguntándoles a ellos cual sería y qué significa. Después, les pediremos que piensen que tipo de acciones son prepotentes, y cuales no lo son. Esta discusión sería recomendable que se hiciese en parejas o grupos para que exista intercambio de ideas



Patriarcado

Es definido por la RAE como "organización social primitiva en que la autoridad es ejercida por un varón jefe de cada familia, extendiéndose este poder a los parientes aun lejanos de un mismo linaje".

Esta definición es en sí bastante compleja. Podemos ayudarnos de ejemplos históricos o de ficción para que el alumnado lo entienda. Por ejemplo, en el libro *Orgullo y prejuicio* se ve esta situación o en novelas de esa época. Podemos también simplificar el término, diciendo que es patriarcado significa que el hombre es el centro de las cosas.

Podemos utilizar la imagen que se ve a la izquierda para ejemplificar el término, haciéndoles preguntas a las criaturas como "¿y la madre de Isaac quién es?, ¿tendría Isaac hermanas?" y así hacerles ver que en un tipo de sociedad patriarcal el espacio para las mujeres es reducido o simplemente no hay.



Género

La Real Academia de la Lengua define al género como grupo al que pertenecen los seres humanos de cada sexo, entendiendo desde un punto de vista sociocultural en lugar de exclusivamente biológico.

Nosotras proponemos que al explicar este concepto tan complejo se contraponga a la definición de sexo también por la RAE "condición orgánica, masculina o femenina, de los animales y plantas". También "sexo" es definido como "órganos sexuales"

Lo primero que haríamos con nuestro futuro alumnado sería subrayar los conceptos clave de la frase ya que estas mismas ya ilustran bien las diferencias entre ambos conceptos. A esto se le sumaría alguna pequeña anotación ya que "punto de vista sociocultural" es muy abstracto para ellos/as. Después, se les podría hacer pequeñas preguntas como "¿pueden entonces las plantas tener género?" para comprobar si han entendido bien las definiciones

Seguidamente, se propone trabajar con dos cuerpos: el masculino y el femenino. Al cuerpo de niña, se le preguntará al alumnado "¿cómo suele llevar el pelo?", "¿suele llevar pendientes?" ... y lo mismo con el cuerpo del niño.

Para acabar, enseñaríamos imágenes de diferentes mujeres y hombres respecto a vestimenta, pelo, cuerpo etcétera , tratando de buscar también imágenes donde no sea tan sencillo distinguir entre "hombre/mujer"



Estereotipo

Es definido por la RAE como "imagen o idea aceptada comúnmente por un grupo o sociedad con carácter inmutable". Lo primero que haríamos con el alumnado sería explicar que es "carácter inmutable", sustituyéndolo por ejemplo por "que perdura durante mucho tiempo y que nadie cuestiona". Después, se les pediría que subrayasen la palabra o palabras claves de esta frase, preguntándoles a ellos/as cual sería y qué significa.

Una vez explicada la definición, empezaremos analizando fotos y frases estereotipadas que le sean comunes al alumnado, por ejemplo, "a los españoles solo les gusta la paella y el futbol" o "en Asturias solo hay vacas". Partiendo de estos ejemplos, se les explicará que la imagen que tienen otras personas de fuera de Asturias sobre nuestra comunidad como un prado con vacas es aceptada por muchas personas y es difícil cambiar esa opinión. Finalmente, se les pedirá al alumnado que por parejas o en pequeños grupos busquen algún estereotipo sobre personas de otras culturas o sobre los propios niños/as.



Después de que el alumnado haya entendido que es un estereotipo, aprovecharemos la oportunidad para hablar sobre todas aquellas ideas preconcebidas que rodean la imagen de la mujer-niña y del hombre-niño.

Dependiendo de la edad, habrá sobre todo niños que empiecen a cohibirse sobre sus gustos, si estos no corresponden con lo esperado hacia los niños. Para ello, proponemos abordar este tema de los estereotipos de género de una manera más anónima. Por ejemplo, si preguntamos "¿a quién le gusta jugar con muñecas/os?" "¿y al futbol? ¿videojuegos?" podemos hacer una encuesta anónima asignando símbolos a "sí" y "no" y después comentar en clase el resultado. La docente puede aprovechar para propiciar un debate sobre el tema "¿por qué creéis que han salido más chicas en esta pregunta?" y lo mismo con los chicos ya que a esa edad ya tienen prácticamente interiorizado la idea de juegos de niñas versus juegos de niños.

Preguntas Quizziz

Usando la aplicación Quizziz hemos creado un cuestionario sobre los cuentos clásicos y los estereotipos que estos contienen. Las preguntas son variadas en estilo: opción múltiple, pregunta abierta e incluso respuesta con dibujo.

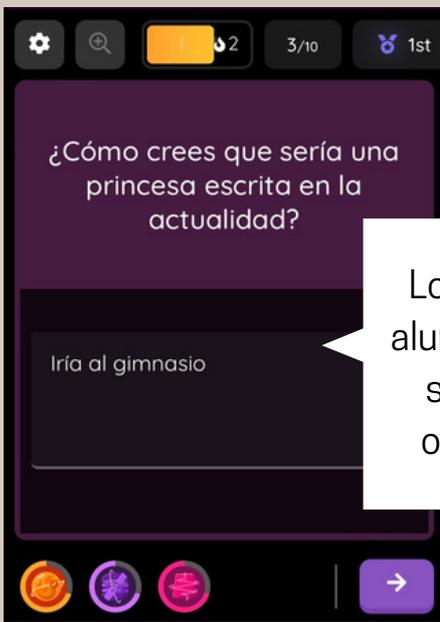
Las preguntas son también variadas en cuanto a contenido, algunas tratan directamente cuestiones relacionadas con lo que ocurre en el libro, mientras que otras reflexionan sobre estos contenidos.



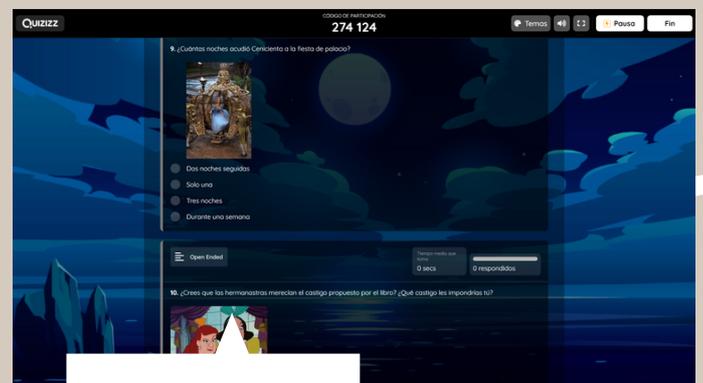
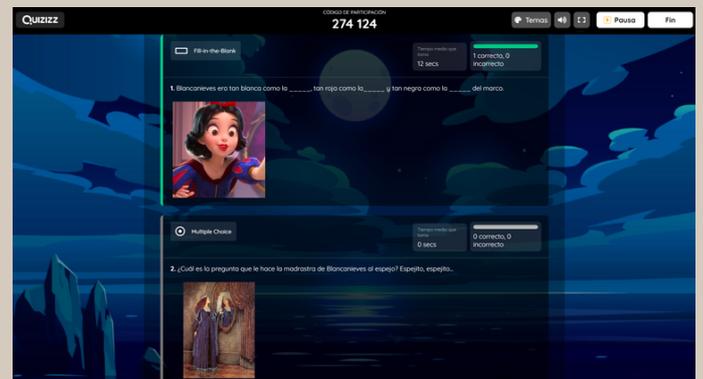
Quizziz — The world's most engaging learning platform

Find and create gamified quizzes, lessons, presentations, and flashcards for students.

https://quizziz.com/admin/quiz/63459667412b3c001d1a51ba?source=quiz_share



Lo que ve el alumno desde su tablet/ordenador



Lo que ve el profesor desde su ordenador



Lista de Control de Gamificación

ELEMENTO	SI	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 pensando como una actividad de introducción y motivación	X	
El tiempo de juego supera los 30 minutos	X	

Actividades

Las actividades que hemos creado están pensadas para realizar en la asociación Mar de Niebla durante una sesión de dos horas.

Estas están estructuradas en actividades de apertura, desarrollo y cierre de sesión.

Con ellas buscamos que el alumnado conozca los cuentos clásicos (no solo aquellos con los que Disney trabaja, sino otros clásicos que con los años se han perdido) y que puedan reflexionar sobre algunos aspectos de estos.



Objetivos de la sesión

ACTIVIDADES DE APERTURA:

- Fomentar el autodescubrimiento de gustos personales e identidad.
- Promover la escucha activa.

ACTIVIDADES DESARROLLO DE SESIÓN:

- Desarrollo de la creatividad en el alumnado.
- Conocimiento crítico de los cuentos clásicos trabajados e identificación de estereotipos escondidos .
- Fomentar el trabajo en grupo.

ACTIVIDADES CIERRE DE SESIÓN:

- Fomentar la creatividad e imaginación.
- Impulsar el pensamiento crítico.



Temporalización



Actividades de apertura

Comenzaremos nuestras actividades haciendo una breve introducción preguntando a los niños y niñas qué cuentos clásicos conocen, cuáles son sus favoritos y por qué los conocen (por las adaptaciones de las películas de Disney, porque les fueron introducidos por sus familias, porque los vieron en el colegio, etc.).

Todas las respuestas e ideas del alumnado serán anotadas en el encerado de forma que puedan verse, ya que más tarde se trabajarán con ellas. Esta actividad introductoria busca poner en valor el conocimiento del alumnado sobre los cuentos clásicos y relacionándolo con su día a día.

A continuación, preguntaremos a los estudiantes sobre otros cuentos clásicos no tan conocidos, por ejemplo: "¿Conocéis el cuento de *La Princesa y el Guisante*?"

Al no ser un cuento extremadamente popular en nuestro país como pueden serlo *Cenicienta* y *Blancanieves*, y debido a la brecha generacional, esperamos que muchos de los alumnos y alumnas nunca hayan oído hablar de él. Esta es una oportunidad ideal para introducirles y leerles el cuento. Este se llevará en físico al aula y se narrará a modo de cuentacuentos, es decir, la maestra se sentará en el suelo y el alumnado a su alrededor en un círculo.

Una vez se finalice la actividad del cuentacuentos, les preguntaremos si les ha gustado; de esta forma interactuaremos y daremos dinamismo a la actividad. Junto a su respuesta, tendrán que razonar sobre los motivos por los que su respuesta es positiva o negativa. Además, deberán escuchar a sus compañeros, fomentando así la escucha activa.

Desarrollo sesión

Para esta actividad, los niños y niñas deberán dejar volar su imaginación. Se crearán pequeños grupos, de 2-3 personas (dependiendo del total de participantes).

Partiendo de algunos cuentos clásicos como; *Blancanieves*, *Caperucita Roja*, *la Cenicienta* y *la Bella Durmiente*, elaborarán un dibujo sencillo que ilustren el cuento que les haya sido asignado. Sin embargo, solo se les mostrará el nombre del cuento, por lo que si el alumnado no tiene conocimiento de este, deberá discurrir y diseñar una nueva ilustración, según se imaginen el relato. Los resultados se colocarán en el aula para que todos los participantes puedan ver los diseños del resto de sus compañeros y compañeras.

Aunque existen muchos cuentos clásicos que han perdurado en el tiempo, parece que hoy en día solo se hace mención a aquellos versionados por Disney, los cuales han convertido las historias originales en nuevos relatos sobre coloridos vestidos, magia y caballeros de brillante armadura.

Para conocer un poco más este mundo literario de los cuentos clásicos trabajaremos con algunos tan conocidos como son *Blancanieves*, *Caperucita Roja*, *la Cenicienta* y *la Bella Durmiente* y cuentos no tan conocidos en la actualidad como *El Soldadito de Plomo*, *Ricitos de oro*, *Pulgarcito* o *El Gato con botas*.

Mediante el juego **"Busca las parejas"** el alumnado pondrá a prueba su conocimiento de los cuentos clásicos y descubrirá otros nuevos.

Para ello, utilizaremos un bloque de cartas con el título de los diferentes cuentos y otro bloque de cartas con imágenes referentes a estos mismos. Los niños y niñas tratarán de unir el título con su respectiva imagen formando todas las parejas.

Al final de la actividad se les entregará una ficha con las soluciones para que la puedan llevar a casa, de forma que puedan buscar más tarde aquellos cuentos que desconocían y que les han generado interés.

En esta siguiente actividad, trabajaremos con todos los cuentos clásicos que hemos utilizado hasta el momento.

En la pizarra dibujaremos una tabla con dos columnas. En una de ellas aparecerá en grande la palabra NIÑO y en la otra NIÑA. En diferentes Post-its de colores se escribirán los nombres de los cuentos vistos.

Uno a uno los niños y niñas irán colocando los Post-its en la columna en que crean correspondiente a cada uno de ellos. Una vez colocados todos los haremos una pregunta de reflexión a los estudiantes: "¿Creéis que alguno de estos libros podría ser para niños y niñas a la vez?"

Con esta reflexión ayudaremos al alumnado a entender que los cuentos no tienen que tener género y que todo el mundo puede disfrutar de ellos.

A continuación dibujaremos una columna más correspondiente a AMBOS. Dejaremos que el alumnado cambie los Post-its de columna según crea necesario tras realizar la reflexión grupal.

Para la última actividad durante la sesión, volveremos a trabajar con la creatividad e imaginación de los participantes.

Utilizando una serie de plantillas con personajes y diferentes prendas de ropa: pantalones, zapatos, complementos, etc; los estudiantes deberán representar a una princesa y a un príncipe. Solo se les impondrá una condición: deben ser un príncipe y una princesa actual.

Una vez hayan finalizado su diseño se mostrarán las diferentes creaciones, de forma que todos vean también las de sus compañeros y compañeras.

Cierre sesión

Para concluir la sesión el alumnado reflexionará acerca de los cuentos clásicos, si los cambiaría de alguna manera y cómo lo haría.

Para facilitarles el ejercicio, podemos plantear algunas cuestiones como:

- ¿Qué pasaría si no llega ningún príncipe a dar un beso a la *Bella Durmiente* y *Blancanieves*?
- ¿Qué pasaría si no llega un cazador a la cabaña de *Caperucita*?
- ¿Qué pasaría si *la Sirenita* no quiere quedarse en tierra?
- ¿Qué pasaría si *Bella* no se quiere quedar con *Bestia*?
- ¿Qué pasaría si *Cenicienta* no se enamora del Príncipe la noche que pierde el zapato?

Con estas preguntas buscamos impulsar y guiar el razonamiento crítico y la creatividad en los niños y niñas.



Materiales necesarios

ACTIVIDADES DE APERTURA:

Pizarra + Tizas + Cuento *La princesa y el guisante* (realia).

ACTIVIDADES DESARROLLO DE SESIÓN:

Actividad 1:

Cuentos Clásicos + Papel + Lápices/ Rotuladores/ Pinturas + Blu tack.

Actividad 2:

Plantillas títulos + Plantillas ilustraciones + Plantilla solución.

Actividad 3:

Cuentos Cásicos + Pizarra + Tiza/ Rotuladores + Post it.

Actividad 4:

Plantillas ropa + Papel + Pegamento/ Blu tack.

ACTIVIDADES CIERRE DE SESIÓN:

Pizarra + Tizas + Notas adhesivas + Plantillas de ropa de personajes ("mariquitas").



Observaciones

ACTIVIDADES DE APERTURA:

- Generar interés sobre los niños y niñas que ya conozcan el cuento de *La princesa y el guisante* y por tanto puedan desmotivarse durante la actividad del cuentacuentos.
- Aclarar dudas que se puedan generar sobre el calificativo "clásicos" pudiendo el estudiantado no entender ciertos cuentos como clásicos debido a versiones más actuales.

ACTIVIDADES DESARROLLO DE SESIÓN:

- Ayudar a aquel alumnado que desconozca algunos de los cuentos clásicos de las actividades o que conozcan otras versiones diferentes a las presentadas. Se pedirá ayuda a los compañeros para que compartan su versión.
- Es posible incluir nuevos cuentos clásicos que gusten al alumnado y añadirlos a las actividades a desarrollar.
- Abrir la posibilidad a cuentos de diferentes culturas, agregando interculturalidad y atendiendo a la diversidad del aula.

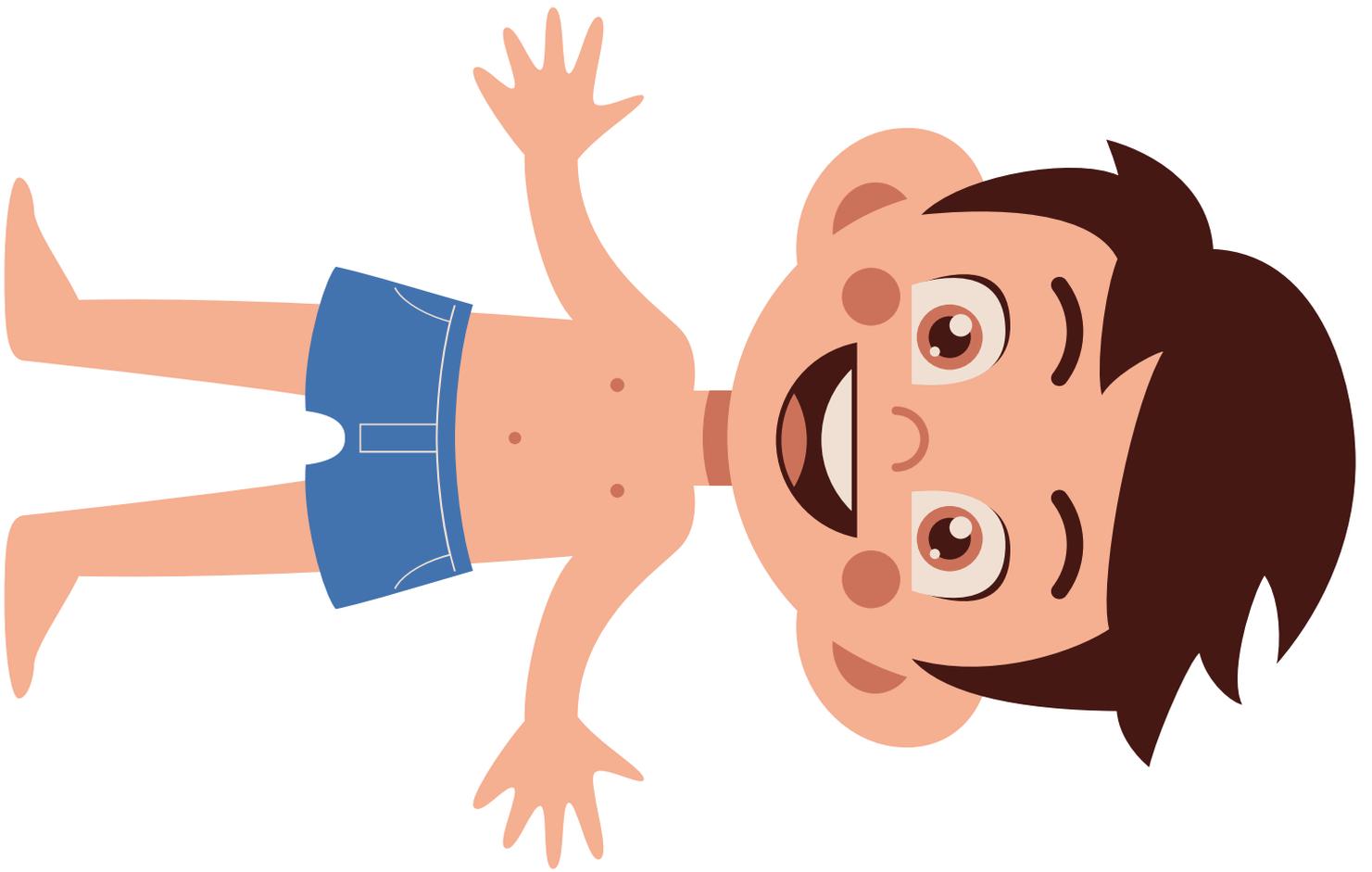
ACTIVIDADES CIERRE DE SESIÓN:

- Apoyar la reflexión y reforzar la guía sobre aquellos alumnos a los que les cueste mirar desde otra perspectiva los cuentos clásicos, atendiendo a que son las historias que han naturalizado.

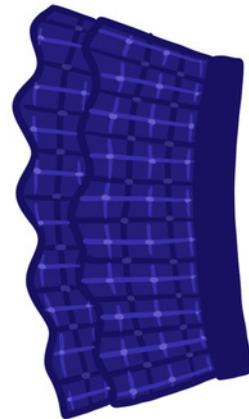
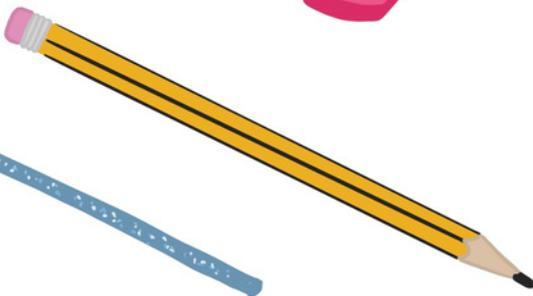
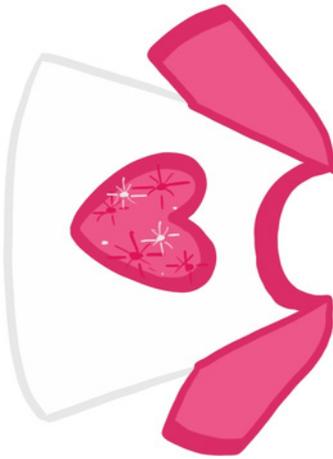
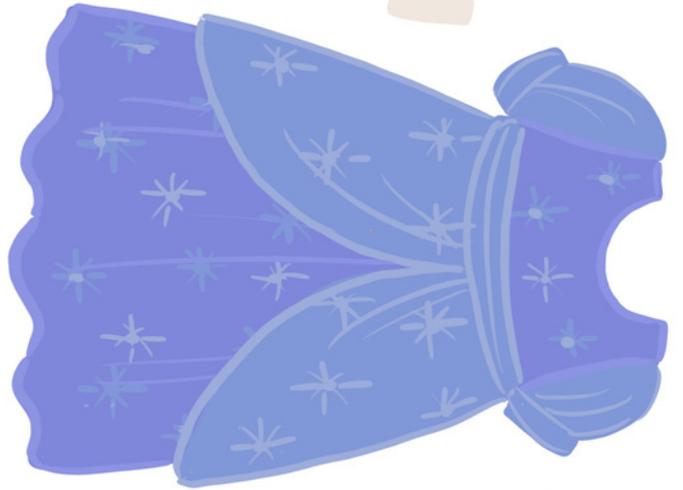
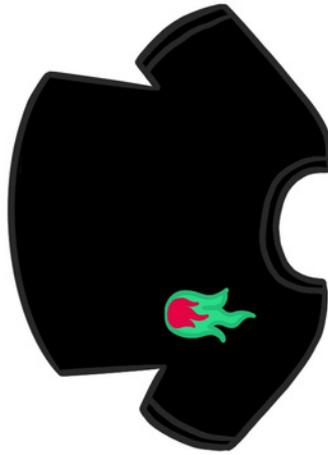
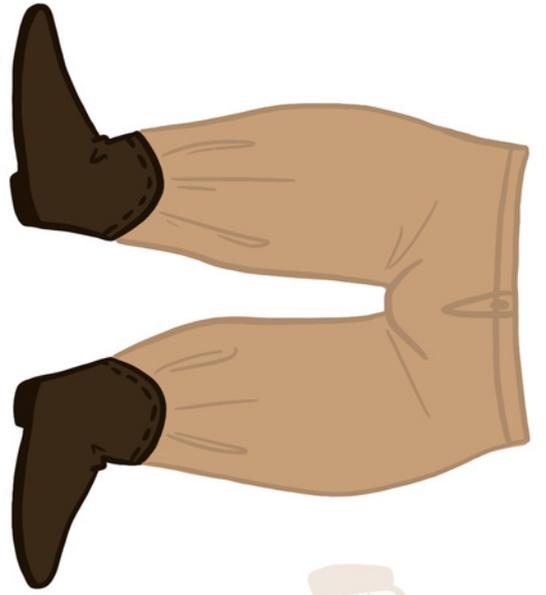


Anexos









TÍTULOS

Blancanieves

**El Gato
con Botas**

**Caperucita
Roja**

**La Bella
Durmiente**

**Ricitos
de Oro**

Pinocho

**La
Cenicienta**

**El
Soldadito
de Plomo**

**La Princesa
y el
Guisante**

**El Mago
de Oz**

I
M
Á
G
E
N
E
S



Blancanieves



**Caperucita
Roja**



**La
Cenicienta**



**El
Soldadito
de Plomo**



**El Gato
con Botas**



**La Bella
Durmiente**



**Ricitos
de Oro**



**La Princesa
y el
Guisante**



**El Mago
de Oz**



Pinocho

