



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

No me cuentes cuentos, querido personaje: Una propuesta artística para eliminar los estereotipos y roles de género en la infancia

Alumno/a: M. ^a Ángeles Millán Gálvez

Tutor/a: Prof. Dña. Pilar Soto Sánchez
Dpto.: Didáctica de la Expresión Musical,
Plástica y Corporal

Junio, 2020

ÍNDICE

➤ RESUMEN Y PALABRAS CLAVE.....	3
➤ INTRODUCCIÓN.....	4
➤ JUSTIFICACIÓN	4
➤ FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	5
• Marco educativo actual	5
• <i>Art Thinking</i> : la metodología basada en las artes	6
• <i>Reduvolution</i> , la revolución educativa.....	9
• Los estereotipos y roles de género en la infancia	11
➤ OBJETIVOS.....	13
➤ CONTENIDOS	14
➤ METODOLOGÍA	16
➤ PROPUESTA ARTÍSTICA	17
➤ EVALUACIÓN	36
➤ CONCLUSIONES FINALES	38
➤ REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	39
❖ <i>ANEXO A. INTRODUCCIÓN A LAS SESIONES</i>	41
❖ <i>ANEXO B. RECURSOS PARA LAS ACTIVIDADES</i>	52
❖ <i>ANEXO C. CONSIDERACIONES PARA LA EVALUACIÓN E INSTRUMENTOS</i>	97

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Resumen

Con este Trabajo Fin de Grado se pretende dar a conocer al lector una alternativa educativa verdaderamente adaptada a nuestro tiempo, basada en la utilización de las artes como recurso principal y guiada por un modelo contemporáneo que se ajusta a la sociedad en la que actualmente vivimos. Dicha forma de trabajo permite el tratamiento de temas controvertidos, relacionados principalmente con problemáticas presentes en la vida cotidiana de todas las personas, por lo que su uso contribuye al desarrollo del razonamiento crítico y a la concienciación sobre la necesidad de su erradicación. Con el propósito de mostrar una propuesta concreta, se ha elaborado un proyecto destinado a alumnos y alumnas de la etapa de educación infantil que utiliza como recurso principal el mundo Disney para trabajar los estereotipos y roles de género desde la infancia y así, contribuir al alcance de la igualdad en las generaciones futuras.

Palabras clave: Innovación educativa, Art Thinking, Reduvolution, Disney, igualdad de género.

Abstract

With this End of Degree Work is intended to disclose to the reader an educational alternative truly adapted to our time, based on the utilization of arts as a main resource and guided by a contemporary model that is adjusted to the society in which we currently live. This form of work allows the treatment of controversial themes, mainly related to problems that are present in the daily life of everybody, so its use contributes to the development of critical reasoning and the awareness of the need for its eradication. With the purpose of showing a specific proposal, it has been elaborated a project targeted for pupils of early childhood education which uses as a main resource the Disney world to work on gender stereotypes and roles from childhood and thus to contribute to the attainment of equality in future generations.

Keywords: Educational innovation, Art Thinking, Reduvolution, Disney, gender equality.

INTRODUCCIÓN

Vivimos en una sociedad repleta de estereotipos, de ideas que son consideradas irrefutables y que prácticamente nadie se atreve a cuestionar, pero... ¿Hasta qué punto podemos creer lo que nos viene impuesto inconscientemente?

Estas ideas preconcebidas son claramente visibles en el sistema educativo, destacando en concreto el valor atribuido al arte, visto como una simple tarea de relleno, sin ningún valor pedagógico. Es de aquí de donde parte la motivación para realizar este proyecto, de la necesidad de mostrar al mundo que las artes, concretamente las contemporáneas, son la mejor alternativa ante las metodologías tradicionales que se han apropiado durante tanto tiempo de la educación, porque permiten trabajar temas de gran impacto social de una forma creativa y a su vez, crítica.

Para evidenciar dicha afirmación se presenta una propuesta artística y didáctica destinada a niños y niñas del segundo ciclo de Educación Infantil, concretamente de 5 y 6 años, que tendrá como tema principal los estereotipos y roles de género. Mediante esta se pretende exponer de manera concreta la utilidad que tiene la metodología basada en las artes para promover valores igualitarios y actitudes de respeto hacia la diversidad, entre otros aspectos.

Desde la infancia, los más pequeños están expuestos a los medios de comunicación y a las TIC, que pueden transmitir mensajes como estos: las niñas visten de rosa y los niños de azul, a las chicas les gustan las películas de amor y a los chicos las de guerra, las mujeres son las encargadas de la limpieza del hogar y los hombres del trabajo externo. Una vez que estos mensajes se aceptan como ciertos, es muy complicado conseguir que dicha concepción cambie.

Con este Trabajo Fin de Grado se pretende visibilizar, además del papel tan importante que juega el arte en la educación, la utilidad de esta segunda como medio para acabar con todos los ideales erróneos presentes en la actualidad, concretamente durante la etapa ya mencionada, que supone el primer contacto con el mundo que nos rodea y consecuentemente, con los estereotipos que abundan en él.

JUSTIFICACIÓN

Tal y como indica la RAE (2019), la palabra estereotipo hace referencia a una idea de carácter inmutable que se acepta de forma generalizada por la sociedad. Esto repercute sin duda alguna en la educación que se adquiere desde la infancia, ya que desde temprana edad, los niños están expuestos a una serie de creencias que les llegan de manera directa e indirecta mediante la socialización con su entorno cercano, incluyendo en este la publicidad o los ideales familiares, entre otros aspectos. Teniendo en cuenta que en dicha etapa de la vida se comienzan

a generar algunos rasgos de nuestra personalidad, es muy necesario tener en cuenta el impacto que los estereotipos causan en la mentalidad de los niños, provocando un desconcierto que deriva en actitudes de desprecio y rechazo hacia aquello que es considerado diferente a lo comúnmente aceptado.

El detonante principal que ha motivado la elección de dicho tema para la propuesta planteada es la conversación con una alumna de 5 años, durante el Prácticum II. En un recreo, mientras se desarrollaba un diálogo espontáneo, la niña comentó que su primo iba a apuntarse a clases de baile. Al expresar una reacción de alegría, esta mostró cara de extrañeza y enunció frases como las siguientes: “Él no puede ir a baile porque es un niño” o “Es maricón porque tiene el pelo largo y se hace coletas”.

Estas afirmaciones demostraron de manera evidente la idea errónea que tenía esta alumna sobre los roles de género y causó el impacto necesario para dedicar este trabajo a dicha temática. Al igual que ella, hay muchos más niños y niñas de corta edad que toman por ciertas una gran cantidad de falsas afirmaciones que acaban desencadenando en actitudes de intolerancia y discriminación.

Para estar en concordancia con el tema a tratar, es necesario que la metodología aplicada no se ciña a la visión tradicional y estancada de la educación, por lo que se trabajará mediante las artes contemporáneas y utilizando Disney como recurso principal, ya que resulta familiar para los alumnos con los que se llevará a cabo dicha propuesta y será un factor que favorezca la motivación y el interés por lo que hacen.

Se ha elegido esta mecánica de trabajo porque la metodología artística es, hoy en día, un ámbito desconocido que no se valora lo suficiente. Este Trabajo Fin de Grado es una gran oportunidad para darla a conocer junto a los beneficios tan positivos que trae consigo para la educación.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Marco educativo actual

A pesar de vivir en una sociedad cambiante y transformadora, el paradigma educativo se mantiene prácticamente igual al que surgió en el siglo XIX, durante la Revolución Industrial. Según Robinson y Aronica (2015), los sistemas educativos de esta época se desarrollaron con el fin de satisfacer la mano de obra necesaria y estaban organizados según los principios de la producción en serie, dinámica de trabajo que tal y como indica González (2003), se basa en la organización y sucesión de las diferentes fases del proceso, en la determinación minuciosa del

tiempo y de los ritmos de trabajo y por último, en la elaboración de un producto terminado. Esta misma concepción fue aplicada al campo educativo.

En la educación tradicional también es visible la clara división de poder entre los miembros que participaban en dicho proceso, que aplicado al acto educativo se traduce en la desigualdad entre los roles presentes en un aula: profesor y alumnos. Acaso (2013) indica que en esta época el espacio pedagógico se configuró como la representación de la fábrica, por lo que existía una figura individual que acumulaba todo el poder y un conjunto de personas que eran consideradas secundarias. En la actualidad se sigue manteniendo este enfoque vertical en las escuelas, en el que el maestro está al cargo de la clase y los alumnos, se limitan a estar sentados, a escuchar atentamente y a obedecer las instrucciones dadas. Tal y como marca Prensky, citado por Calleja en la web *Comunidad Escolar*, “el sistema educativo actual está planteado como una pirámide, de arriba hacia abajo” (2010).

Ante esta realidad, existen muchos profesionales que apuestan por metodologías educativas contemporáneas, adaptadas a nuestro tiempo, porque tal y como afirman Robinson y Aronica, los sistemas educativos tradicionales “ya no sirven para las necesidades completamente distintas del siglo XXI” (2015, p. 10).

Si seguimos educando a nuestros hijos como nos educaron a nosotros nunca van a encontrar la solución a los problemas globales, porque el mundo ha cambiado muchísimo y ahora nuestros hijos aprenden mucho más por sí mismos, en las redes sociales, con otros compañeros, antes que en el aula. (Calleja, 2010, citando a Gerver en un reportaje presente en la web *Comunidad Escolar*)

Art Thinking: la metodología basada en las artes

Una de las metodologías alternativas a la tradicional es el *Art Thinking*. Acaso y Megías (2017), pioneras en esta forma de trabajo, afirman que las artes contemporáneas son la estrategia perfecta que debemos emplear para transformar la educación del siglo XXI: “*Art Thinking* es un marco de acción metodológico que entiende las artes como herramientas para darle la vuelta al sistema” (de Miguel, 2019, citando a Acaso en la web *Educación 3.0*).

De Pascual y Lanau (2018) también consideran que la combinación entre arte y educación es el motor que impulsa el cambio del paradigma educativo actual y que a su vez, genera la transformación social: “La educación es concebida como espacio para el activismo y la transformación social, como motor de un mundo más equitativo donde la diversidad y el pensamiento crítico estén en la base de su existir” (2018, p. 21).

En la Orden del 5 de agosto del 2008, por la que se desarrolla el Currículo correspondiente a la Educación Infantil en Andalucía, se pueden observar términos como “imaginación” o “pensamiento crítico”. Se consideran aspectos a desarrollar durante esta etapa, sin embargo, los métodos aplicados en el aula son totalmente contrarios a lo expuesto. Se emplean metodologías con respuestas prefijadas que no dejan lugar a ninguno de los dos conceptos anteriores. Lejos de favorecer el desarrollo de ambas, se consigue que los niños y niñas se conviertan en sujetos pasivos ante el mundo hipervisual en el que vivimos.

El *Art Thinking*, mediante el cuestionamiento de todo lo que nos rodea, pretende conseguir justamente lo contrario. Es necesario “desplegar estas capacidades críticas, no tanto para el desarrollo de sus actividades educativas formales, sino, específicamente, para el de sus actividades vitales” (Acaso y Megías, 2017, p. 70).

Para alcanzar dicho fin, se utilizan dos recursos principalmente, el lenguaje audiovisual y el arte contemporáneo. Por una parte, tal y como afirma Becerra, “una de las herramientas más efectivas es el uso de imágenes audiovisuales” (2014, p. 179). Los niños y niñas están constantemente expuestos a ellas, tanto en el ámbito familiar como en el escolar. Consumen películas, anuncios televisivos y/o vídeos educativos, entre muchos otros, que les transmiten información, ya sea de manera directa o subliminal. Ante esto, De Pascual y Lanau citan a Garcés (2013), que afirma que se debe aprender a “no dar por ciertos sin cuestionarlos una noticia, un anuncio, un discurso docente, la opinión de un comentarista o el texto de un libro, sino producir nuestro propio pensamiento a partir de esas informaciones” (2018, p. 45).

Por otra parte, es importante el uso del arte contemporáneo en el aula porque, tal y como expresan Acaso y Megías (2017), en la actualidad hay una concepción errónea de dicho concepto, ya que se le considera un conjunto de extravagancias elitistas que no todo el mundo es capaz de entender. Este pensamiento se aleja mucho de la realidad, ya que las artes contemporáneas son accesibles a todos y además, “pretenden despertar nuestra conciencia crítica” (Acaso y Megías, 2017, p. 54). Es una manera de mostrar la realidad de nuestro tiempo de forma que impulse la reflexión sobre los problemas de la sociedad actual.

El *Art Thinking* consta de cuatro principios que se deben tener en cuenta a la hora de poner en práctica dicha metodología:

➤ **Pensamiento divergente**

El pensamiento divergente, tal y como indica Aguilera (2017), hace referencia a aquel que está relacionado con la creatividad. Es el opuesto al pensamiento convergente, el que se emplea para la resolución de problemas de manera lógica.

“Las artes nos ofrecen un tipo de conocimiento abierto y basado en las subjetividades” (Acaso y Megías, 2017, p. 115).

Esto significa que esta metodología requiere salirse de los márgenes pautados y estrictos. Para pensar como un artista es necesario dejar fluir nuestra imaginación y no permitir que nada la detenga. Cualquier afirmación que esté justificada es válida.

➤ **Pedagogía sexi**

Según Mora (2013), citado por Acaso y Megías (2017), es necesario tener en cuenta una serie de factores para alcanzar el verdadero aprendizaje. En primer lugar, se debe producir en el alumno cierta curiosidad, de esta manera este fijará su atención en lo que se le está mostrando. Una vez conseguida, es muy importante desencadenar una emoción en el espectador, y en este momento es cuando realmente se aprenderá.

Para que esto suceda, siguiendo a las autoras anteriores (2017), es necesario que el alumno encuentre placer durante el proceso, ya que esta es la única forma de que lo aprendido resulte útil y significativo para este. No basta con almacenar información, el niño debe aprender a utilizarla eficazmente en su contexto habitual.

➤ **Educación como producción cultural**

Acaso y Megías (2017) exponen la necesidad de que las producciones educativas tengan la misma importancia que las producciones culturales, ya que en la mayoría de los casos no se les da todo el valor que realmente tienen.

La educación juega un papel fundamental en la sociedad porque tiene el poder de generar el conocimiento que será transmitido tanto a las generaciones presentes, como a las futuras, por lo que debe revalorizarse y conseguir así que todo el mundo sea consciente de su importancia.

➤ **Proyectos colaborativos**

Esto hace referencia al trabajo cooperativo, de vital interés en las aulas. Vivimos en una sociedad en la que priman valores competitivos y de rivalidad, aspectos que en muchas ocasiones se fomentan en los colegios a partir de primaria. Es necesario destacar la siguiente afirmación:

“La realización de una obra de arte compleja no puede ser más que un trabajo ejercido en comunidad” (Acaso y Megías, 2017, p. 147).

Esto se refiere a que a la hora de aplicar el *Art Thinking*, debemos apostar por propuestas que permitan el trabajo colaborativo, permitiendo así que los alumnos y alumnas

se enriquezcan de los saberes e ideas de los demás. Cuantas más personas se involucren en una obra, más valor tendrá, al igual que cuanto más tiempo se le dedique a dicho trabajo, más complejo será.

En definitiva y para concluir este apartado, el *Art Thinking* es un método educativo innovador que pretende que los alumnos y alumnas recuperen el entusiasmo hacia el aprendizaje, y lo más importante, que lo que aprendan sea realmente útil para su vida.

Reduvolution, la revolución educativa

Este es un movimiento impulsado por la misma autora que plantea el *Art Thinking*, María Acaso. Mediante este pretende que la concepción educativa tradicional cambie para adoptar un nuevo modelo más realista y humano. En la obra que toma el mismo nombre, la autora lo define así:

La *Reduvolution* no consiste en una macrorrevolución, sino más bien en una sucesión de microrrevoluciones, no consiste en el cambio absoluto y total de nuestras prácticas, sino más bien en mirar la educación desde una óptica diferente, más reflexiva, analítica y autocrítica, lo que nos llevará a la transformación de aquello que no funciona de manera no violenta, de forma gradual, poco a poco. (Acaso, 2013, p. 12)

Son varios los profesionales que están de acuerdo con esta idea y que, a su manera, exponen diferentes propuestas para conseguir dicho cambio. Algunos de estos son Elisabeth Ellsworth, Alejandro Piscitelli o Ken Robinson, ya mencionado anteriormente en este trabajo. Todos ellos apuestan por la innovación educativa, consideran que es necesario un cambio que realmente consiga educar a los niños y niñas según las necesidades actuales.

En relación con esta propuesta, Acaso (2013) indica cinco claves educativas que resumen los aspectos más importantes que se deben tener en cuenta para cambiar la educación:

La primera de ellas trata la importancia del inconsciente en el proceso de aprendizaje, destacando que es fundamental tener en cuenta tanto el de los alumnos como el de los profesores. Los mensajes que se transmiten tienen una gran carga subjetiva, ya que en función de las vivencias previas, el significado que se le atribuye a algo puede ser totalmente diferente entre dos personas, pese a que hayan obtenido la información de la misma manera. Se debe tener en cuenta lo que la autora (2013) denomina pedagogías invisibles, un conjunto de microdiscursos infinito e imposible de controlar que condiciona el acto educativo. Debido a esa falta de control, Acaso (2012) comparte tres pasos a seguir para evitar que se generen aprendizajes erróneos:

1. **Detectar** los elementos que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje y reflexionar sobre su impacto.
2. **Analizar** el significado de dichos elementos y el papel que juegan durante el hecho educativo.
3. **Transformar** lo detectado, cambiar aquellos factores que influyen subliminalmente tanto al aprender como al enseñar.

La segunda clave se relaciona con el papel que adoptan alumnos y profesores en el aula. Hasta ahora el profesor era el guía, el experto, y los alumnos se limitaban a efectuar todas sus indicaciones. La *Reduvolution* moviliza un cambio en las dinámicas de poder puestas en práctica en las aulas. Según Acaso (2013), se debe fomentar la igualdad entre todos los miembros que participan en el acto educativo, es decir, los alumnos también deben tener la oportunidad de expresarse en cuanto a las metodologías que se van a emplear en el aula, a la disposición del mobiliario de esta, etc.

La tercera clave habla sobre el cambio de concepción de la educación. Hasta ahora ha sido vista como un acto formal y serio que no dejaba lugar a la diversión. Esto debe cambiar de inmediato y hacer que los discentes aprendan a la vez que se sienten en un ambiente distendido y familiar, espontáneo. El aula debe ser un lugar en el que se les permita ser ellos mismos.

La cuarta premisa hace referencia a que el aprendizaje debe estar estrechamente relacionado con la realidad que los niños y niñas viven en la actualidad y no a través de materiales alejados de esta. El aula debe ser un espacio en el que se interprete, en gran medida, el mundo exterior. Teniendo esto en cuenta, dicha clave se relaciona directamente con la cultura visual, ya que es algo que está presente en el día a día de todos. Acaso define la cultura visual de la siguiente manera:

La cultura visual es el conjunto de objetos, experiencias y representaciones a partir de los que creamos significado a través del lenguaje visual que forman parte de nuestra vida cotidiana. Son todas aquellas cosas que pueblan nuestra experiencia del día a día que están construidas a través del lenguaje visual y que nunca antes nadie se ocupó de estudiar. (2009, p. 161)

Teniendo en cuenta la realidad actual, podemos afirmar que prácticamente todo lo existente a nuestro alrededor está directamente relacionado con el lenguaje visual: la publicidad que vemos en la televisión y que encontramos por la calle, el entretenimiento que consumimos en los diferentes dispositivos, etc. Es necesario comenzar a enfocar el trabajo en el aula en este

tipo de lenguaje, ya que será así como realmente estemos consiguiendo que los niños y niñas aprendan a entender la sociedad en la que viven y a desenvolverse en ella de manera eficaz.

Por último, la educación debe estar basada en el proceso de aprendizaje en sí y no en los resultados finales. La evaluación tiene que ser vista como una herramienta que ayude a los alumnos a reflexionar sobre el proceso vivido de una manera totalmente subjetiva, es decir, que cada uno tenga la oportunidad de analizar el aprendizaje desarrollado a partir de sus propias consideraciones.

Una vez expuestas todas las claves, se puede llegar a la siguiente conclusión: la *Reduvolution* pretende que la educación sea algo realmente útil para las personas que conforman la sociedad en la que vivimos, por lo que más allá de aprender los contenidos básicos, los niños y niñas vivirán un proceso en el que disfrutarán del aprendizaje a la vez que desarrollan una serie de competencias muy necesarias en la actualidad.

Los estereotipos y roles de género en la infancia

El género es una construcción sociocultural que clasifica a las personas en hombres y mujeres. Teniendo esto en cuenta, los estereotipos de este tipo se pueden definir, según Álvarez, Carrera y Cid, como “un conjunto de creencias y estructuras socialmente compartidas que contienen el conocimiento y las ideas sobre distintos grupos sociales, en concreto hombres y mujeres, asociando características y emociones con cada grupo en particular” (2017, p. 1).

Otro concepto relacionado con el género es el de los roles, que según Lamas (1986) derivan del conjunto de normas y prescripciones socioculturales sobre el comportamiento masculino y femenino. Considerando ambos términos se puede llegar a la conclusión de que son muy parecidos entre sí, solo que los estereotipos tienen un carácter más general y por otra parte, los roles de género, se centran en los comportamientos de manera más específica.

La cultura visual juega un papel relevante en este aspecto, ya que desde la infancia los niños y niñas están expuestos a estos estereotipos y roles a través de lo que observan en su vida cotidiana, destacando el mundo de los juguetes y el de la animación. En estos ámbitos, además de en muchos otros, se atribuyen unas características concretas a cada género que prefijan cualidades, acciones, gustos, etc. Martínez y Vélez afirman lo siguiente:

Los juguetes se convierten en importantes instrumentos educativos, transmisores de un determinado sistema de valores socioculturales. La actividad lúdica es un impulso instintivo del periodo infantil que forma parte del proceso de aprendizaje evolutivo y conecta al sujeto con su entorno. (2008, p. 138)

Por lo tanto, los niños y niñas, al ver los anuncios publicitarios de juguetes, identifican los roles de género presentes y los interiorizan. Por ejemplo, se fijan en quién los usa, si un niño o una niña, en la estética del producto, etc. Además, los estereotipos afectan más allá de las propias ideas asociadas al género que se aprenden. Cherney y London (2006), citadas por González, Cortés y Garcelán, afirman lo siguiente: “Los juguetes divididos por género según lo que es considerado «correcto» para niños y niñas pueden limitar el desarrollo de diferentes capacidades como visoespaciales, de iniciativa, o habilidades sociales” (2018, p. 82).

Al igual que la división de juguetes por género puede provocar estas limitaciones, también las pueden provocar en gran medida todos los contenidos audiovisuales que consumen los más pequeños, ya sea con el fin de aprender algo o por puro entretenimiento, como puede ser una película de dibujos animados, por ejemplo. En la infancia es usual que los niños visualicen este tipo de contenido y que por lo tanto, estén adquiriendo una serie de pensamientos erróneos en cuanto a género.

Según un estudio realizado por Espinar (2007), en el que se analizaron diferentes programas y anuncios publicitarios destinados específicamente a la infancia, se llegó a la conclusión de que solían repetirse algunos rasgos en cuanto a género, destacando que había una mayor presencia de estereotipos en la publicidad. En los programas se observó que cuando las mujeres son las protagonistas de estos, se les suele atribuir poderes mágicos. Sin embargo, cuando estos son hombres, directamente se resaltan sus capacidades físicas. Esto es una clara muestra de un estereotipo, ya que expone de manera indirecta la “necesidad” de añadir cualidades sobrenaturales a la mujer para que pueda llegar a ser el papel principal. En el hombre simplemente se encargan de resaltar rasgos realistas, algo que les hace más creíbles. Con este simple hecho como ejemplo se puede interpretar inconscientemente la idea de que el género femenino está por debajo del masculino, algo que no es cierto pero que se está transmitiendo de manera oculta.

Al igual que pasa en el caso anterior, hay cientos de mensajes que se transmiten de esta manera, por lo que los niños, que toman como referencia todo lo que ven, acaban adquiriendo estos pensamientos

Dicho esto, es evidente el impacto que puede llegar a producir la cultura visual en los niños y niñas, por lo que debemos aprovechar la oportunidad que ofrece la escuela para educar en valores de respeto e igualdad entre géneros y así evitar que los estereotipos pasen a ser una parte de la personalidad de nuestros alumnos y alumnas. Tal y como dijo Nelson Mandela, “la educación es el arma más poderosa para cambiar el mundo” (Tiching, 2013, expuesto en su

blog). Se debe tener en cuenta el valor de esta y utilizarla correctamente para generar transformaciones positivas en la sociedad.

OBJETIVOS

El **objetivo principal** de este trabajo es el de mostrar a los lectores la posibilidad de desarrollar aprendizajes significativos mediante el empleo de otras metodologías alternativas, basadas en el arte como medio y alejadas de la realidad escolar, estancada aún en gran medida en formatos anticuados, incoherentes si se analizan en relación al contexto actual. En otras palabras, con este Trabajo Fin de Grado se pretende dar a conocer una alternativa artística y a su vez, didáctica, que conlleva al alcance de una gran cantidad de resultados positivos.

Por otra parte y desde el punto de vista del proyecto que se va a presentar, estos son los **objetivos generales** que se pretenden conseguir por parte del alumnado:

- Reconocer y suprimir los estereotipos y roles de género adquiridos y normalizados desde la infancia.
- Adquirir y aplicar valores y actitudes no sexistas, basadas en la igualdad de género.
- Aplicar y potenciar la utilización de las capacidades de pensamiento divergente y crítico como estrategia para la resolución de problemas.
- Valorar el arte, concretamente el contemporáneo, como una herramienta útil para desarrollar aprendizajes significativos.

Para alcanzar dichas metas, se tendrán en cuenta una serie de **objetivos específicos** que se irán trabajando mediante las actividades que se llevarán a cabo y que se encuentran plasmados en el *Anexo A. I.*

Por último, y en relación a la legislación vigente que regula la etapa de Educación Infantil en Andalucía, la Orden del 5 de agosto de 2008, cabe destacar que el proyecto contribuye al desarrollo de los nueve **objetivos generales de etapa** expuestos.

En cuanto a los **objetivos de área**, estos son los que más se relacionan con la propuesta:

- Conocimiento de sí mismo y autonomía personal
 - Objetivos 1, 2, 3, 5 y 6.
- Conocimiento del entorno
 - Objetivos 4, 5 y 6.
- Lenguajes: comunicación y representación
 - Objetivos 1, 2, 3, 4, 5 y 6.

CONTENIDOS

Para la selección de los **contenidos curriculares** se ha empleado, en este caso, otro documento oficial, el Real Decreto 1630/2006, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil en España, ya que en contraste con la Orden del 5 de agosto de 2008, se exponen de manera más precisa y clara los contenidos a desarrollar durante dicha etapa. No obstante, aquellos plasmados en ambos archivos son iguales, solo que en la Orden se presentan de manera más difusa. Dicho esto, a continuación se presentan los contenidos que se trabajan principalmente con la propuesta planteada:

➤ **Conocimiento de sí mismo y autonomía personal**

Bloque 1. La identidad personal, el cuerpo y los demás

Identificación y aceptación progresiva de las características propias; Percepción de los cambios físicos propios y de su relación con el paso del tiempo; Identificación y expresión de sentimientos, emociones, vivencias, preferencias e intereses propios y de los demás; Aceptación y valoración ajustada y positiva de sí mismo, de las posibilidades y limitaciones propias; Valoración positiva y respeto por las diferencias, aceptación de la identidad y características de los demás, evitando actitudes discriminatorias.

Bloque 3. La actividad y la vida cotidiana

Las actividades de la vida cotidiana; Iniciativa y progresiva autonomía en su realización; Regulación del propio comportamiento, satisfacción por la realización de tareas y conciencia de la propia competencia; Normas que regulan la vida cotidiana; Planificación secuenciada de la acción para resolver tareas; Aceptación de las propias posibilidades y limitaciones en la realización de las mismas; Hábitos elementales de organización, constancia, atención, iniciativa y esfuerzo; Valoración y gusto por el trabajo bien hecho por uno mismo y por los demás; Habilidades para la interacción y colaboración y actitud positiva para establecer relaciones de afecto con las personas adultas y con los iguales.

➤ **Conocimiento del entorno**

Bloque 1. Medio físico: Elementos, relaciones y medida

Los objetos y materias presentes en el medio, sus funciones y usos cotidianos; Interés por su exploración y actitud de respeto y cuidado hacia objetos propios y ajenos; Percepción de atributos y cualidades de objetos y materias; Interés por la clasificación de elementos y por explorar sus cualidades y grados; Observación y toma de conciencia de la funcionalidad de los números en la vida cotidiana.

Bloque 3. Cultura y vida en sociedad

Incorporación progresiva de pautas adecuadas de comportamiento, disposición para compartir y para resolver conflictos cotidianos mediante el diálogo de forma progresivamente autónoma, atendiendo especialmente a la relación equilibrada entre niños y niñas; Reconocimiento de algunas señas de identidad cultural del entorno e interés por participar en actividades sociales y culturales; Identificación de algunos cambios en el modo de vida y las costumbres en relación con el paso del tiempo.

➤ **Lenguajes: Comunicación y representación**

Bloque 1. Lenguaje verbal

Escuchar, hablar y conversar:

Utilización y valoración progresiva de la lengua oral para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos para expresar y comunicar ideas y sentimientos y como ayuda para regular la propia conducta y la de los demás; Uso progresivo, acorde con la edad, de léxico variado y con creciente precisión, estructuración apropiada de frases, entonación adecuada y pronunciación clara; Participación y escucha activa en situaciones habituales de comunicación; Acomodación progresiva de sus enunciados a los formatos convencionales, así como acercamiento a la interpretación de mensajes, textos y relatos orales producidos por medios audiovisuales; Utilización adecuada de las normas que rigen el intercambio lingüístico, respetando el turno de palabra, escuchando con atención y respeto.

Aproximación a la lengua escrita:

Acercamiento a la lengua escrita como medio de comunicación, información y disfrute; Interés por explorar algunos de sus elementos; Diferenciación entre las formas escritas y otras formas de expresión gráfica; Interés y atención en la escucha de narraciones, explicaciones, instrucciones o descripciones, leídas por otras personas; Iniciación en el uso de la escritura para cumplir finalidades reales.

Acercamiento a la literatura:

Escucha y comprensión de cuentos, relatos, leyendas, poesías, rimas o adivinanzas, tanto tradicionales como contemporáneas, como fuente de placer y de aprendizaje; Recitado de algunos textos de carácter poético, de tradición cultural o de autor, disfrutando de las sensaciones que el ritmo, la rima, y la belleza de las palabras producen; Participación creativa en juegos lingüísticos para divertirse y para aprender; Dramatización de textos literarios y

disfrute e interés por expresarse con ayuda de recursos extralingüísticos; Interés por compartir interpretaciones, sensaciones y emociones provocadas por las producciones literarias.

Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación

Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos como ordenador, cámara o reproductores de sonido e imagen, como elementos de comunicación; Acercamiento a producciones audiovisuales como películas, dibujos animados o videojuegos; Valoración crítica de sus contenidos y de su estética; Distinción progresiva entre la realidad y la representación audiovisual; Toma progresiva de conciencia de la necesidad de un uso moderado de los medios audiovisuales y de las tecnologías de la información y la comunicación.

Bloque 3. Lenguaje artístico

Experimentación y descubrimiento de algunos elementos que configuran el lenguaje plástico; Expresión y comunicación de hechos, sentimientos y emociones, vivencias, o fantasías a través del dibujo y de producciones plásticas realizadas con distintos materiales y técnicas; Interpretación y valoración, progresivamente ajustada, de diferentes tipos de obras plásticas presentes en el entorno; Exploración de las posibilidades sonoras de la voz, del propio cuerpo, de objetos cotidianos y de instrumentos musicales; Audición atenta de obras musicales presentes en el entorno; Participación activa y disfrute en la interpretación de canciones, juegos musicales y danzas.

Bloque 4. Lenguaje corporal

Descubrimiento y experimentación de gestos y movimientos como recursos corporales para la expresión y la comunicación; Utilización, con intención comunicativa y expresiva, de las posibilidades motrices del propio cuerpo con relación al espacio y al tiempo; Representación espontánea de personajes, hechos y situaciones en juegos simbólicos, individuales y compartidos; Participación en actividades de dramatización, danzas, juego simbólico y otros juegos de expresión corporal.

Una vez expuestos los contenidos curriculares, es necesario destacar que hay una serie de **contenidos didácticos** relacionados con las actividades que conforman el proyecto y que se encuentran especificados en el *Anexo A. I*, junto a los objetivos didácticos de cada una de las actividades.

METODOLOGÍA

La forma de trabajo que se aplica durante el proyecto se basa principalmente en una metodología concreta: el *Art Thinking*, ya introducida en la fundamentación teórica.

Tal y como se ha dado a conocer previamente, es una metodología basada en las artes contemporáneas que tiene como fin la generación de conocimiento sobre cualquier temática y a su vez, el desarrollo del pensamiento crítico y divergente. Tal y como señalan Acaso y Megías (2017), las artes son una herramienta de innovación educativa que permiten el aprendizaje mediante el análisis de la cultura visual adoptada. Viene de aquí la utilización de Disney como eje central, ya que para los niños y niñas es un referente totalmente presente en su cotidianidad que transmite de manera tanto directa como indirecta una serie de enseñanzas que se adhieren rápidamente a la mentalidad de la infancia. Algunos de esos valores son positivos, pero muchos otros no, por lo que mediante su análisis, los alumnos serán capaces de identificarlos y cuestionar, por sí mismos, si realmente desean adoptarlos. Para alcanzar dicha finalidad se desarrollarán una serie de actividades basadas en el lenguaje tanto visual como audiovisual.

También se han tenido en cuenta los cuatro principios que se le asocian a esta metodología: el pensamiento divergente, la pedagogía sexi, la educación como producción cultural y los proyectos colaborativos. Se pretende que los niños tengan la oportunidad de crear en base a su propio criterio, que disfruten del proceso de aprendizaje, que valoren sus creaciones y que descubran el valor del trabajo en equipo.

Otro aspecto visible en la propuesta es el uso de detonantes. Acaso y Megías (2017) lo definen como un recurso pedagógico que cambia la percepción de los alumnos en cuanto a la acción educativa que se desarrollará. En este caso, se utiliza uno o varios antes de comenzar cada una de las sesiones con el fin de que los niños y niñas generen expectativas sobre lo que estará a punto de ocurrir. Este factor potencia la concentración y el aprendizaje, tal y como exponen las autoras ya mencionadas.

Por otra parte, se ha tomado igualmente en consideración el modelo pedagógico de la *Reduvolution*, lo que conlleva a la correcta puesta en práctica de sus cinco claves educativas, desarrolladas en la fundamentación teórica de manera concreta. A modo resumido se puede decir que dicho modelo pretende que se tenga en cuenta la influencia del inconsciente en el acto educativo, que la relación docente-alumno se base en la igualdad, que el aprendizaje resulte divertido, que este esté estrechamente vinculado a la realidad de los alumnos y por último, que se le atribuya más importancia al proceso que al resultado.

PROPUESTA ARTÍSTICA

Esta propuesta, llamada “*No me cuentes cuentos, querido personaje*”, está destinada a alumnos de 5 años, es decir, pertenecientes al segundo ciclo de Educación Infantil. La

inspiración para dicho título ha surgido de la expresión coloquial utilizada para indicar a alguien que no cuente algo incierto. En este caso, ese contenido falso son los estereotipos y roles de género transmitidos mediante diferentes formatos dedicados a la infancia, y concretamente mediante aquellos que utilizan como recurso el mundo Disney. De aquí la utilización de los términos “cuentos” y “personaje”, reivindicando con esta frase el hecho de dudar y no creer automáticamente todo aquello que se plantea mediante estos.

Para la consecución de los objetivos marcados, se han planteado un total de 10 actividades que se encuentran repartidas en 5 sesiones. A continuación se presenta su distribución de forma esquemática:

Sesión 1:

- Bienvenidos a *Disney-Type*
- Una Cenicienta moderna

Sesión 2:

- Los cazaestereotipos
- Detectives entre páginas

Sesión 3:

- Un museo diferente
- Mundo, vamos a transform-arte

Sesión 4:

- Alicia en el País sin Estereotipos
- La Igualdanza se baila así

Sesión 5:

- La magia del color
- El arte de compartir

Antes de profundizar en el desarrollo del proyecto conviene consultar los *Anexos A. II y III*, al igual que durante su lectura. En el primero de ellos se expone la temporalización de la propuesta, junto a algunos aspectos generales de carácter organizativo en cuanto a número de alumnos, recursos disponibles, etc. Por otra parte, en el segundo, viene plasmada información relevante que se debe conocer para comprender mejor todo lo expuesto a continuación. Entre esos datos se encuentran los detonantes empleados para las sesiones y una breve descripción de cada una de las actividades, junto a los aspectos organizativos concretos a tener en cuenta para su correcta ejecución (duración y recursos). Dicho esto, he aquí el desarrollo de la propuesta:

Sesión 1. (Duración: 1 hora y media)

Esta sesión inicial se centra en el descubrimiento de los conocimientos previos que tienen los alumnos sobre el tema a tratar, los estereotipos y roles de género, y a su vez, en la introducción y tratamiento de estos mediante el uso de recursos basados en Disney. Se trata de

una sesión introductoria que busca principalmente la primera toma de contacto con el proyecto y la adaptación de los niños y niñas a la dinámica de este.

Actividad 1. Bienvenidos a *Disney-Type*

➤ **Desarrollo:** Los niños y la docente se sentarán en las colchonetas formando un círculo y se les dará la bienvenida a “*Disney-Type*”, un parque de juegos presente en el aula que servirá como zona común durante el proyecto. Se les dará a conocer el nombre de este último y su duración, al igual que la finalidad a la que se aspira, que es la creación de una sala de exposición con todas las obras que se producirán durante su desarrollo. También se indicará a los niños que la temática a trabajar es la de los estereotipos y roles de género, pero que antes de explicar qué son y cómo funcionan, tendrán que analizar unas imágenes y reflexionar a partir de estas.

En primer lugar se mostrará a los niños una imagen impresa en la que aparecen Cenicienta y Bella con ropa actual y en un entorno totalmente realista (*Anexo B. I, imagen 1*). A partir de esta se formularán una serie de cuestiones (*Anexo B. II*). Tras realizar la primera pregunta del apartado 2a, se les enseñará otra imagen en la que aparecen estas mismas princesas, pero con la estética clásica (*Anexo B. I, imagen 2*). Su fin es el de ofrecerles un apoyo visual que les ayude a enunciar las diferencias entre ambas imágenes. Seguidamente, se realizará el mismo proceso, pero esta vez con una imagen de los príncipes (*Anexo B. I, imagen 3*). Después de que los niños respondan la primera pregunta del apartado 2b, se les mostrará otra imagen de dichos personajes pero con la estética tradicional (*Anexo B. I, imagen 4*). A partir de aquí se continuarán trabajando el resto de preguntas propuestas, hasta llegar a la número 7, en la que se hará una breve explicación de lo que son los estereotipos y los roles de género, relacionándolos con el trabajo previo ya realizado. Para cerrar esta actividad se formulará la última pregunta con la intención de comprobar si los alumnos han entendido realmente la explicación ofrecida, ya que les será de gran utilidad durante el desarrollo del resto sesiones.

Actividad 2. Una Cenicienta moderna

➤ **Desarrollo:** Justo tras la actividad anterior y dispuestos, tanto la docente como los alumnos, de la misma manera y en el mismo lugar, se les enseñará a los niños una imagen (*Anexo B. III, imagen 5*) en la que aparece Cenicienta con su famoso vestido y unas zapatillas de deporte. A raíz de esta se les formulará una pregunta introductoria: En esta foto Cenicienta ha acabado con un estereotipo, ¿con cuál? ¿Queréis saber cómo lo consiguió?

Tras la respuesta de los niños, se les contará un cuento titulado “Una Cenicienta moderna”, (*Anexo B. IV*) en el que se muestra el sentimiento que tienen las princesas, en este

caso Cenicienta, ante el hecho de tener que cumplir siempre con las expectativas que los demás tienen sobre ella por el hecho de ser princesa, es decir, los estereotipos y roles de género que se le atribuyen.

Con este cuento se pretende transmitir a la infancia que los modelos de princesas que tienen asumidos distan mucho de la realidad y que estar presionadas por los estereotipos hace que no sean felices, quieren tener la oportunidad de ignorarlos y ser como ellas verdaderamente quieren ser.

Para hacer más interesante la actividad se mostrarán, durante la narración, dos imágenes correspondientes a dos de las escenas clave del cuento (*Anexo B. III, imágenes 6 y 7*). En la primera de ellas se representa cuando el príncipe se prueba el tacón de Cenicienta con el fin de empatizar con ella y en la segunda, cuando esta se prueba las zapatillas que le regala el príncipe.

Tras esto y pasados los primeros 15 minutos, se llevará a cabo una actividad en la que los niños tendrán que modificar por parejas 12 afirmaciones falsas relacionadas con el cuento (*Anexo B. V*) para transformarlas en verdaderas. Habrá algunas que requieran eliminar una palabra, otras añadirla y otras cambiar una por otra. Teniendo en cuenta que el número de alumnos es impar, habrá once parejas y un trío.

Para conformarlas se colocarán sobre las colchonetas, en el centro del círculo y boca abajo, cuadrados de papel en los que aparecerán los nombres de cada uno de los alumnos. En función del orden en el que están sentados, partiendo desde la posición de la docente, ya sea hacia la derecha o hacia la izquierda, los niños irán saliendo de dos en dos al centro y cada uno de ellos le dará la vuelta a uno de los papeles, enunciando el nombre que aparece en él. De esta manera se irán creando las parejas aleatoriamente. Cada vez que se enuncie un nuevo agrupamiento, los niños se irán cambiando de sitio y sentándose juntos, pero manteniendo el círculo. Una vez que ya estén todas conformadas, comenzará la actividad.

Cada una de las frases estará plasmada en una cuartilla. La docente seleccionará a una de las parejas y les mostrará una de esas frases. Los niños que la conforman, al leerla, tendrán que hablar brevemente entre sí para tomar una decisión sobre lo que van a cambiar, y una vez tomada, tacharán y/o escribirán con un rotulador rojo la palabra necesaria, justificando el porqué de su acción. Tras esto obtendrán un sobre numerado del 1 al 12 de manera aleatoria y se les dirá que no pueden abrirlo aún. Se repetirá el mismo procedimiento hasta que todos los alumnos hayan participado, es decir, hasta que todos ellos hayan modificado una afirmación y recibido un sobre.

Una vez conseguido esto, se romperá el círculo y se formarán dos filas de alumnos: una en la que los niños estarán de pie ordenados según el número de los sobres que tienen (del 1 al 6) y otra delante de estos, con el resto de alumnos de rodillas (del 7 al 12). Se les dirá que van a formar una obra de arte todos juntos e irán abriendo por orden cada uno de los sobres, descubriendo lo que pone en su interior y leyéndolo en voz alta. Hecho esto, cada uno de los niños que conforma una pareja cogerá con una mano el papel y con la otra se tapará los ojos. En el caso de ser un trío, uno de los niños cogerá la cuartilla desde arriba e igualmente, con la otra mano, tapará sus ojos. Se repetirá este proceso con todas las parejas, y cuando todos hayan abierto su sobre, se creará la siguiente frase:

Queremos un mundo libre de estereotipos, donde los príncipes bailan ballet y las princesas salvan gatitos. Si crees que la realidad solo puede ser rosa o azul, quítate la venda, el problema lo tienes TÚ.

El empleo de colores simboliza la división de las diferentes partes de la frase, es decir, lo que aparecerá en cada una de las cuartillas empleadas, y a su vez, el color de estas.

Una vez hecho esto la maestra comenzará a grabar, pero antes, mientras los niños continúan con los ojos tapados, les dará una indicación: cuando ella diga ya, tendrán que señalar a la cámara, y cuando diga no, tendrán que volver a taparse los ojos con la mano. De esta manera estarán realizando una video-performance artística.

Una vez que esto ha sido grabado, los niños colocarán los folios en el suelo y así podrán leer la frase de manera clara. Por último, se les explicará la importancia de la colaboración conjunta, y para ello, la maestra quitará una de las partes de la frase. Los niños la leerán y se darán cuenta de que esta pierde el sentido. Con esto se les demostrará que el arte es un producto común que necesita el trabajo de todos para que realmente funcione.

Sesión 2 (Duración: 2 horas)

Esta sesión se centra en el tratamiento y análisis de la publicidad infantil en dos formatos concretos: los anuncios publicitarios televisivos y la exposición de juguetes en los catálogos infantiles. Se pretende que los niños sean capaces de identificar los estereotipos y roles de género presentes en ellos.

Actividad 3. Los cazaestereotipos

➤ **Desarrollo:** En primer lugar se repartirá a cada una de las cuatro mesas del aula una plantilla de análisis (*Anexo B. VI*) donde se plasmará la información recogida a partir de los

anuncios que se visualizarán. Se les dirá a los niños que la coloquen boca abajo. Tras esto se adjudicará aleatoriamente un número del 1 al 4 a cada mesa. Esto se debe a que el análisis de los anuncios se llevará a cabo oralmente y de manera conjunta, pero cada una de las mesas se encargará de plasmar de forma escrita un solo anuncio, pasando el turno de escribir entre todos los niños y niñas que la conforman.

Una vez que cada mesa tiene un número asignado por parte de la profesora, se reproducirá el primer vídeo (*Anexo B. VII, enlace 1*). Inicialmente se visualizará dos veces seguidas y tras esto, la docente irá enunciando las preguntas del análisis para que los alumnos las respondan oralmente. Cuando se llegue a un acuerdo común, esta indicará al componente de la mesa 1 al que le toque escribir que ponga en el papel la respuesta concreta a la que se ha llegado. No serán más de tres palabras, la mayoría de cuestiones se pueden responder con una sola. En el caso de que los niños no la sepan escribir de manera autónoma, la maestra la escribirá en la pizarra y ellos la copiarán.

Durante el desarrollo del análisis es posible que los alumnos necesitan volver a ver el anuncio para responder algunas de las preguntas, por lo que siempre que sea necesario se reproducirá otra vez e incluso se parará en un fotograma concreto. Una vez que la ficha está completa se repetirá este mismo procedimiento con cada uno de los anuncios (*Anexo B. VII*), hasta que las cuatro plantillas queden totalmente rellenas. Se estima que hasta llegar a este punto se consumirán unos 40 minutos.

Tras esto se compararán entre sí las fichas de muñecas y de coches, es decir, por una parte la 1 y 3 y por otra la 2 y 4. Se hace así porque de esta manera se está teniendo en cuenta la clasificación estereotipada de juguetes según el género, y por lo tanto, las semejanzas que se encuentren entre estos mostrarán a los niños los estereotipos y roles asignados a los “juguetes de niña” y a los “juguetes de niño”. Esto se les explicará a los alumnos para que comprendan que cuando las respuestas coinciden en un aspecto, es porque hay uno de estos presente.

Dicha comparación se llevará a cabo en la zona de la asamblea, es decir, en el espacio *Disney-Type*. Se quitará la colchoneta central para dejar accesible una parte de suelo y se pondrán sobre este dos cartulinas blancas de tamaño A3. Por otra parte, se colocarán las dos fichas que se van a comparar pegadas a la pared, una al lado de otra.

Las cartulinas tendrán puesto en la parte superior “Anuncios de muñecas” o “Anuncios de coches”, y bajo esto, la palabra “Estereotipos y roles de género”, todo escrito con color negro. Los niños y niñas serán los encargados de dibujar junto al título el juguete indicado y junto a la palabra de abajo una cara triste, simbolizando el desacuerdo ante estos. También

escribirán las semejanzas encontradas y dibujarán todo lo que consideren eficaz y necesario para transmitir de una manera más visual el mensaje en cuestión. Se les recordará la importancia del uso de colores, ya que si utilizan rosa para las muñecas y azul para los coches ellos mismos estarán aplicando estereotipos, por lo que deben tener en cuenta el empleo de colores no sexistas o bien, utilizar los opuestos a los comúnmente aceptados a modo de crítica.

Con los alumnos sentados a ambos lados del espacio entre colchonetas y dispuestos en fila, en una los niños de las mesas 1 y 3 y en la otra, los de las mesas 2 y 4, comenzará la comparación de los primeros dos anuncios (1 y 3). La profesora enunciará la primera pregunta de la ficha y a continuación mencionará la respuesta plasmada en ambas. Preguntará a los niños si coinciden, y si lo hacen, escribirán la conclusión extraída de esa cuestión de manera muy simplificada en la cartulina, empleando el mínimo de palabras posible y utilizando el color opuesto al que el estereotipo marca, es decir, si se está completando la cartulina de las muñecas se escribirán los estereotipos en color azul y viceversa. La docente irá deletreando lo que se pondrá y cada uno de los alumnos y alumnas situados en la colchoneta correspondiente a los anuncios analizados irá escribiendo una letra, utilizando las mayúsculas y turnándose con el resto de compañeros para asegurar que todos ellos escriben algo. Se dejarán algunos huecos para posteriormente realizar los dibujos mencionados arriba y aquellos que los niños consideren necesarios. Es importante destacar que al igual que se tendrán en cuenta los aspectos negativos de los anuncios, también se tendrán los positivos, es decir, cuando no se cumplen con los estereotipos y roles tradicionales y se muestran situaciones o características basadas en la igualdad y en la libertad de elección. Se les dirá a los niños que a estas características que luchan contra los estereotipos se les llamará valores no sexistas. Dicho esto, cuando haya estereotipos, se plasmarán en la cartulina, y cuando haya algún aspecto positivo, los niños aplaudirán.

Una vez que la comparación entre dos anuncios está hecha, se realizará la restante siguiendo el mismo procedimiento, estimando que la realización de ambas comparaciones ocupará unos 35 minutos aproximadamente. Cuando todos los datos estén apuntados se procederá a la realización de los dibujos, los cuales harán ambos grupos a la vez. Las conclusiones principales a las que los niños y niñas deberían llegar se encuentran plasmadas en el *Anexo B. VII*. Cuando todo esté acabado, la maestra guardará ambas cartulinas y se dará por finalizada dicha actividad.

Actividad 4. Detectives entre páginas

➤ **Desarrollo:** La actividad se desarrollará en el espacio *Disney-Type*, justo tras terminar la anterior y con los alumnos dispuestos en círculo sobre las colchonetas, teniendo en cuenta

que la central volverá a estar colocada en su lugar. La docente explicará que a continuación van a ver cuatro páginas pertenecientes a un catálogo de juguetes (*Anexo B. VIII*) y que ellos serán los encargados de encontrar los estereotipos y roles de género escondidos en ellas, al igual que los valores igualitarios que los destruyen. Esto se llevará a cabo de forma oral, a modo de asamblea entre los alumnos.

La selección de imágenes para esta actividad se ha realizado con el fin de que en las dos primeras páginas primen los estereotipos y en las dos siguientes, los valores de igualdad. No obstante, los niños tendrán que buscar ambos en todas las páginas, ya que de hecho, en las primeras tres páginas se pueden apreciar los dos tipos.

En primer lugar, la docente mostrará la primera página, dedicada a “juguetes de niños” (*Anexo B. VIII, imagen 8*), que la tendrá impresa en un folio A4, y preguntará a los alumnos lo siguiente: ¿Qué juguetes aparecen en esta página? Una vez que todos han sido enunciados, se les pedirá que encuentren los estereotipos y los valores igualitarios presentes en dicha página. Tendrán que justificar la naturaleza de estos, es decir, explicar por qué son considerados una cosa u otra. Para intervenir, los niños pedirán el turno de palabra de una forma diferente a la tradicional, en lugar de levantar la mano formarán un círculo uniendo sus dos manos y lo colocarán en uno de sus ojos, simbolizando una lupa. De esta manera, la docente irá dando el turno para hablar y los niños irán enunciando y explicando todos los estereotipos o valores igualitarios que encuentren. Un mismo alumno solo podrá decir uno para que de esta manera, los demás compañeros también puedan intervenir.

Con la segunda página, dedicada a “juguetes de niñas” (*Anexo B. VIII, imagen 9*), tendrán que hacer exactamente lo mismo, identificar los estereotipos y roles de género y los valores igualitarios presentes en esta.

Una vez que estas dos páginas han sido analizadas, se mostrarán las dos siguientes, (*Anexo B. VIII, imágenes 10 y 11*), en las que al contrario que en las dos primeras, destacan valores igualitarios. Primero se analizará la imagen 10, y para dar comienzo a esto, la docente preguntará mientras muestra la imagen: ¿Qué veis en esta foto? Entonces los niños responderán, y tras esto, siguiendo con el mismo método de turno de palabra, comenzarán a enunciar los estereotipos y los valores no sexistas que observen. Una vez hecho esto se hará lo mismo con la siguiente y última página. En el *Anexo B. IX* se destacan las conclusiones principales a las que los niños deben llegar con el análisis de dichas páginas, estimando que por cada uno de ellos se dedicarán unos 7 minutos aproximadamente.

Finalmente, una vez que todas han sido analizadas y comentadas, la docente preguntará a los niños lo siguiente: Si os dieran un catálogo de juguetes, ¿cómo os gustaría que fuera, como las dos primeras páginas o como las dos segundas? ¿Por qué? De esta manera los niños expresarán su opinión y darán las razones por las que toman una decisión concreta en base a lo observado.

Sesión 3. (Duración: 3 horas y 15 minutos)

Esta sesión está dedicada al trabajo de los estereotipos y roles de género desde una perspectiva puramente artística, utilizando el arte contemporáneo como recurso de aprendizaje clave, y guardando la relación adoptada desde la primera sesión con el mundo Disney.

Actividad 5. Un museo diferente

➤ **Desarrollo:** En primer lugar, cuando los niños ya estén con el babi puesto y en el interior del aula, se les preguntará lo siguiente: ¿Qué ponía en el cartel de la puerta? Esperaremos su respuesta, y en el caso de que ningún niño lo recuerde, saldremos afuera para volver a verlo. Una vez resuelta la cuestión, se formularán tres nuevas preguntas: ¿Qué es un museo? ¿Qué es el arte? ¿Y qué es el arte contemporáneo? Es muy probable que los alumnos tengan algunas nociones sobre las dos primeras cuestiones, por lo que la explicación de ambos conceptos se realizará a partir de los conocimientos previos de los niños. Sin embargo, el concepto de arte contemporáneo seguramente sea algo que pocas veces han escuchado, o ninguna incluso, por lo que la docente tendrá que definirlo. La explicación de estos tres conceptos será breve, dando una definición sencilla y adaptada que permita entender a los niños cada uno de ellos:

- **Museo:** Es un lugar donde se exponen obras de arte para que las personas puedan verlas.
- **Arte:** Es una actividad que realizan los humanos que consiste en crear algo que sea capaz de transmitir mensajes importantes utilizando, dibujos, sonidos, fotografías, vídeos, etc. A estas creaciones se les llaman obras de arte.
- **Arte contemporáneo:** Se refiere a las obras de arte que se relacionan con el presente y que quieren transmitir mensajes relacionados con los problemas que hay en la sociedad actual.

Una vez hecho esto, que ocupará algo más de 5 minutos, se les dirá a los niños que la clase ha sido transformada en un museo de arte contemporáneo y que se van a observar todas las obras de este para descubrir los mensajes que los artistas quieren transmitir mediante ellas.

Cada pared del aula estará dedicada a un artista diferente y habrá expuestas bajo un cartel que indique su nombre, en formato A4, cuatro obras suyas. Es importante que estas se sitúen cerca de la altura de los niños, solo un poco por encima de sus cabezas para que entre

ellos no se tapen y que así todos puedan apreciarlas sin problema. En el *Anexo B. X* vienen plasmados los nombres de dichos artistas junto a las obras suyas que se van a tratar, la temática principal que representan mediante estas y el orden en el que se apreciarán.

Es importante destacar que todos ellos son artistas poco reconocidos e independientes. Este hecho se le dirá a los niños antes de comenzar a observar las obras con el fin de que comprendan que cualquier persona es capaz de crear arte y que no es necesario ser famoso o reconocido para ser artista, sino que basta con tener las ganas suficientes de crear. Tras esto comenzará la “visita”. Durante ella, al aproximarse a cada pared, se enunciará el nombre del artista y se especificará su género para que los niños sean conscientes de que hay tanto mujeres artistas como hombres, algo que pocas veces se tiene en cuenta.

En primer lugar se verán las cuatro obras de Daria Art (*Anexo B. X, Daria Art*), pero antes de centrarnos en ellas, se les preguntará a los niños si las obras expuestas les recuerdan a algo que ya se había visto previamente en el proyecto. Deben asociarlas con las imágenes de las princesas Disney empleadas en la primera actividad de la primera sesión, ya que dichas ilustraciones son de esta misma artista, algo que se les dirá cuando lleguen a esta conclusión. Tras esto, los niños irán observando y describiendo las obras de una en una, enunciando lo que se representa en ellas y las características más destacadas de cada obra (espacio donde se sitúa el personaje, si es una ilustración o una fotografía real, cómo va vestido, su estado de ánimo, etc.). Para ello, la docente irá dando el turno de palabra cuando los niños levanten la mano. Una vez que todas han sido analizadas, hará la siguiente pregunta: ¿Qué mensaje creéis que transmiten estas obras? Con las aportaciones de los alumnos se llegará a un consenso y entonces, se pondrá en la pizarra un 1 y dicha conclusión. Una vez plasmada, el trabajo con dicha artista habría concluido. Es importante señalar que la docente irá guiando las respuestas de los niños, si es necesario, para que lleguen a un fin coherente, y durante la puesta en práctica, es posible que estos enuncien otras conclusiones también válidas. Se estima que se dedicarán unos 12 minutos para realizar el procedimiento descrito con cada uno de los artistas.

Después se pasará a la pared de Tom Ward (*Anexo B. X, Tom Ward*) y se seguirá el mismo procedimiento que en el caso anterior, se irán observando y describiendo las obras, y finalmente se llegará a una conclusión sobre el mensaje, al igual que se harán con los dos artistas restantes (*Anexo B. X, Andhika Muksin y Jeff Hong*). En el *Anexo B. XI* se exponen las conclusiones óptimas esperadas por parte de los niños tras la visualización y el análisis de las obras expuestas.

Como se ha mencionado antes, la profesora podrá guiar a los niños hasta dichas conclusiones, y una vez que todas han sido alcanzadas y apuntadas en la pizarra, estos se dirigirán al espacio *Disney-Type*, donde se sentarán formando un círculo con la docente. Esta dirá que cada niño tiene que pensar, sin decirlo, cuál de los cuatro artistas ha sido su favorito. Tras dejar un par de minutos, irá enunciando cada uno de los nombres de los artistas, y en ese momento los niños que consideren que el mencionado en ese momento es su favorito, tendrán que hacer un corazón con sus manos y ponerlo sobre su pecho. Entonces la profesora pedirá a cada alumno que diga brevemente qué es lo que más les ha gustado. Tras esto se enunciará otro nombre y se repetirá el mismo procedimiento, así hasta que todos los niños hayan dado su opinión. Esto ocupará unos 10 minutos, y una vez realizado, la actividad se dará por finalizada.

Actividad 6. Mundo, vamos a transform-arte

➤ **Desarrollo:** Esta actividad comenzará justo al terminar la anterior y tras los 15 minutos que se dedicarán al desayuno, en el espacio *Disney-Type*, con los niños dispuestos en círculo. Se les dirá que ahora es el momento de que ellos sean los artistas, y que para ello, van a utilizar las obras de Jeff Hong, el último autor trabajado en la actividad anterior, como fuente de inspiración. La maestra cogerá las obras colgadas de la pared y las llevará hasta la zona de la asamblea, donde volverá a preguntar sobre un rasgo característico de las creaciones de dicho artista y que los niños ya habrán identificado antes: utiliza como fondo escenarios reales y los protagonistas son personajes de Disney en formato animado. A partir de esto, se les volverá a preguntar sobre el mensaje que Hong pretende transmitir mediante las obras trabajadas, que era el impacto de la contaminación en nuestro planeta y la necesidad de que esto cambie, plasmando a personajes Disney pasando por dificultades para sobrevivir en nuestro mundo.

Tras esto la docente explicará lo siguiente: la actividad no consiste en repetir lo mismo que ha hecho Jeff Hong en sus obras, sino que hay que utilizarlo como inspiración para crear algo nuevo. Es por eso que el método de creación que emplearán los niños será justo el contrario al utilizado por dicho artista, utilizarán escenarios animados relacionados con Disney como fondo y sobre ellos, tendrán que colocar objetos reales. Una vez explicado esto, se les dirá que hay que elegir entre todos una temática: al igual que Jeff Hong trata la contaminación en las obras trabajadas, los niños tendrán que basar sus obras en un tema concreto, que será el mensaje crítico que estos transmitirán mediante sus creaciones, y a partir de aquí se formulará la siguiente pregunta: ¿Qué tema estamos trabajando en este proyecto? Es evidente que los niños responderán el de los estereotipos y roles de género, por lo que dicho esto la docente preguntará si consideran que es importante transmitir este mensaje mediante el arte para que la gente deje

de tenerlos y que al igual que ellos, sean conscientes de que hay que aprender a detectarlos y no dejarles que se metan en nuestra cabeza.

Ante la inminente respuesta positiva por parte del alumnado, se confirmará el trabajo de este tema y la maestra explicará cuál será la dinámica de trabajo. Cada niño tendrá un escenario Disney (*Anexo B. XII*) en el que aparecerá un personaje, una princesa o un príncipe. Para transmitir un mensaje en contra de los estereotipos y roles de género, tendrán que pegar en dicha imagen un recorte que muestre un objeto real vinculado, según los estereotipos, al género contrario al que aparece en la animación, es decir, si aparece una princesa los niños tendrán que poner un objeto relacionado con los hombres, y si es un príncipe, un objeto que tradicionalmente esté asignado a las mujeres. De esta manera estarán reivindicando que los gustos de una persona no dependen de su género, sino de su personalidad, y por lo tanto, que los objetos no deberían estar clasificados para hombres y para mujeres. Se estima que desde el comienzo de la actividad hasta este punto, se consumirán unos 20 minutos aproximadamente.

Tras asegurarnos de que los niños han comprendido correctamente esto, se pasará al reparto de las imágenes. Hay un total de 25, una para cada alumno, y estas estarán impresas en tamaño A4. En el conjunto de imágenes hay plasmadas 5 películas Disney, concretamente *La Cenicienta*, *La Bella y la Bestia*, *Blancanieves*, *La Bella Durmiente* y *Aladdín*. De cada una de ellas hay 5 imágenes, y a su vez, hay 3 en las que aparecen las princesas y 2 en las que son visibles los príncipes de dichas películas. Dicho reparto será al azar, y se realizará mediante una web de asignación aleatoria, teniendo en cuenta que las imágenes estarán enumeradas con lápiz por la parte trasera, del 1 al 25. En esta página se introducirán los nombres de todos los alumnos y el número de “premios” a repartir. Una vez hecho el sorteo, aparecerá en la pantalla el nombre de todos los niños y niñas con un número asignado y la docente irá enunciando por orden el nombre de los alumnos y repartiendo a su vez, las imágenes. Se les dirá que no pueden darles la vuelta hasta que todos tengan la suya.

Una vez que cada niño ha visto su ilustración, la maestra explicará un aspecto importante a tener en cuenta: en muchas de las imágenes dadas se pueden apreciar roles y estereotipos de género. La finalidad no es que los niños acaben con aquellos que están presentes, sino que añadan objetos estereotipados opuestos al género presente para contrarrestar dichos estereotipos. Es decir, no deben modificar, sino añadir, ya que al fin y al cabo será ese objeto real el que guarde la mayor carga de significado en la obra. También se les indicará que podrán pegar un solo objeto.

Dichos elementos se obtendrán de diversos catálogos que llevará la maestra al aula, en los que aparecerán juguetes, artículos de belleza, electrodomésticos, etc. Los niños tendrán suficientes recursos para desarrollar la actividad, concretamente habrá dos catálogos por mesa, que habrán sido ofrecidos por la maestra de manera totalmente aleatoria. Cada niño podrá utilizar solamente los materiales de su mesa, ya que de no ser así, surgirían conflictos y un gran descontrol a la hora de seleccionar el objeto.

Los alumnos tendrán 30 minutos para pensar cuál elegirán. En primer lugar, dispondrán de 15 minutos para observar ambos catálogos, y durante esta visualización tendrán que ir pensando qué objetos les han gustado más por su imagen. Una vez hecho esto, la maestra asignará por mesas un color a cada alumno, poniendo una caja de rotuladores tras su espalda y sacando uno de ellos sin verlo. En ese momento dibujará un punto en la mano de dicho alumno con el color escogido ciegamente y se lo entregará. Es importante señalar que en una misma mesa no se podrá repetir un mismo color. Cuando todos los niños tengan uno, se les dirá que deben rodear los 3 objetos que más les hayan gustado, recordándoles en voz alta que si su personaje es una princesa, deben coger objetos de niño/hombre, y que si es un príncipe, tendrán que elegir objetos de niña/mujer. Para esto tendrán otros 15 minutos. Durante este proceso la docente actuará de mediadora en el caso de que surja algún conflicto, ya que dos niños no podrán rodear un mismo objeto, por lo que se tendrá que llegar a un acuerdo. En el caso de que hubiera alguna pelea, ese objeto quedaría anulado.

Cuando cada niño tenga sus 3 objetos rodeados, la docente recogerá todos los catálogos y recortará rápidamente las páginas señaladas de cada mesa. Tras esto las repartirá de nuevo. En este momento cada alumno tendrá que decantarse por un solo objeto de los tres marcados, y en el caso de que uno de ellos coincida por la otra cara de la página con otro de los seleccionados por algún compañero, la profesora mediará para llegar a un acuerdo.

Después, los alumnos colocarán el objeto junto a la imagen y la profesora pasará por las mesas para comprobar que el objeto es adecuado. Una vez comprobado, se repartirán las tijeras para que cada niño recorte el suyo, al igual que barras de pegamento para pegarlos en las imágenes. Dispondrán de unos 20 minutos para ambas tareas. Cuando la creación esté terminada, tendrán que poner su nombre en la parte trasera de la obra con lápiz. Después, la docente recogerá todas estas y repartirá trozos de papel en el que los niños pondrán sus nombres utilizando rotuladores de colores. Mientras tanto, esta borrará los números de la parte trasera de las imágenes y a continuación, recogerá los papeles con los nombres, que serán guardados junto a las obras.

Para terminar, durante los últimos 10 minutos, los niños volverán al espacio *Disney-Type* y la profesora preguntará lo siguiente: ¿Os ha gustado ser artistas? ¿cómo os habéis sentido? ¿Estáis contentos con vuestra obra? ¿Creéis que transmite el mensaje de acabar con los estereotipos y los roles de género correctamente? Tras las respuestas de los alumnos, la actividad se dará por concluida.

Sesión 4. (Duración: 2 horas y 30 minutos)

Esta sesión se encuentra enfocada principalmente en el apropiacionismo artístico como método creativo. Los niños tendrán la oportunidad de crear y emplear recursos derivados a partir de esta técnica.

Actividad 7. Alicia en el País sin Estereotipos

➤ **Desarrollo:** Para comenzar, la docente explicará que se visualizará en el aula una parte de la película de animación de “Alicia en el País de las Maravillas” y que luego se realizará una actividad. Dicho vídeo se extraerá del enlace mencionado en el *Anexo A. II*, en el apartado correspondiente a esta sesión. La docente se encargará de tenerlo descargado en formato mp4 y tendrá una particularidad que jugará su papel como detonante, y es que su sonido estará silenciado, ya que serán los propios niños los que doblen dicho fragmento. Al reproducir el video, los alumnos quedarán extrañados ante tal situación, y entonces la docente preguntará: ¿Qué le ocurre al vídeo? Cuando los niños respondan que no es escucha, se les explicará en qué consiste esta actividad. Esta les contará que ellos mismos serán los que pongan las voces al vídeo, y que para ello se utilizará un guion basado en los estereotipos y roles de género, el tema clave de este proyecto. Se les contará que mediante dicha obra tendrán la oportunidad de transmitir un mensaje positivo, en este caso de crítica hacia tales actitudes, que llegará de manera rápida a todas aquellas personas que visualicen esta mini-película. Teniendo en cuenta esto, el título que se propondrá a los alumnos para dicha creación es el de “Alicia en el País sin Estereotipos”.

En primer lugar, la docente subirá las persianas y dirá a los niños que se dirijan hacia el espacio *Disney-Type*. Una vez que todos están allí, sentados en círculo, la maestra les mostrará el guion del doblaje (*Anexo B. XIII*) para que observen su estructura y cualidades, que en este caso se corresponden con un guion teatral, que resultará mucho más comprensible para los alumnos de esta edad. Este hecho se comentará para que conozcan con qué tipo de guion están trabajando. Mientras tanto se explicarán brevemente los componentes destacados: narrador, personajes y acotaciones, indicando su aparición en el texto en negrita y entre paréntesis,

respectivamente. Tras esto, la docente leerá dicho guion a modo de cuento dramatizado para que los alumnos se familiaricen con la situación que van a representar mediante sus voces, es decir, empleará una voz diferente para cada personaje y dará expresión a las frases que dice. Después, formulará 5 preguntas muy breves para asegurar que los niños han comprendido correctamente la trama de dicha escena (*Anexo B. XIV*).

Pasados los primeros 25 minutos de la actividad, se repartirán las frases que tendrán que decir cada uno de los niños y niñas. Se estima que se tardarán unos 20 minutos aproximadamente en realizar la adjudicación de todas ellas. Hay un total de 42 intervenciones, sin tener en cuenta las dos del narrador, que lo interpretará la docente. El reparto se realizará llegando a un acuerdo entre los alumnos para que tengan la oportunidad de elegir qué personaje quieren representar y de esta manera, conseguir que todos ellos y ellas estén conformes con su papel. La maestra enunciará de uno en uno los personajes que aparecen, y los alumnos, irán levantando la mano según el personaje que quieran. Mientras tanto, esta irá asignando las frases que dirá cada uno de ellos, apuntando en el guion el nombre de los alumnos. Teniendo en cuenta que hay más intervenciones que niños, habrá que asignar dos papeles por persona, a excepción de 8 de ellas, que tendrán una sola intervención. Por esta razón, esta segunda adjudicación se realizará por sorteo, será el azar el que decida qué niños tienen una intervención y quién dos. A las frases sobrantes tras la primera ronda de reparto, se les adjudicará un número del 1 al 30, teniendo en cuenta que habrá solamente 17 para repartir, es decir, habrá números que se adjudiquen y otros muchos que no. Los niños, siguiendo el orden en el que están sentados en ese momento y partiendo desde la posición de la docente, irán enunciando un número. Cuando este coincida con una frase, automáticamente se le asignará escribiendo su nombre en el guion. En el caso de decir uno que no tiene frase, entonces se pasará al siguiente compañero, así hasta que todas las intervenciones queden repartidas.

Tras esto, antes de empezar a grabar, la maestra hará un ejemplo de cómo quedaría el resultado, por lo que los niños volverán a las sillas y esta, mientras se reproduce el vídeo, irá dándole voz.

Después solo quedaría ir grabando los fragmentos. Esto se hará con la aplicación Audacity desde un portátil, en la que con la ayuda de la profesora, los niños irán grabando cada una de las frases. Su utilización es muy sencilla, con la ayuda de un micrófono USB conectado, la docente irá controlando los botones de grabación y de pausa, y los alumnos solo tendrán que enunciar su frase dándole la interpretación correcta. Esta tarea se realizará en el espacio *Disney-*

Type, pero esta vez los niños estarán dispuestos en semicírculo, y frente a ellos, la maestra. El orden de grabación será marcado por el orden de las intervenciones.

La docente, en primer lugar, dirá la frase que debe decir el niño al que le toca grabar y la repetirá varias veces para que la asuma correctamente, dándole el sentimiento que requiere. Mientras tanto, el resto de alumnos deberán guardar silencio y actuar como espectadores. También tendrán la oportunidad de dar opiniones y consejos en las pausas de grabación. Cuando salga bien, la profesora grabará el audio y lo guardará. Así lo irá haciendo con todos los alumnos hasta que la totalidad de los audios estén grabados, incluyendo la narración que realizará ella misma, que se grabará al final.

Una vez finalizada la jornada escolar, la docente combinará el vídeo y dichos audios utilizando el editor de vídeos de Windows 10. En el *Anexo B. XV*, aparece el esquema y los recursos audiovisuales que se podrían utilizar para el montaje. No obstante, cada maestra podrá diseñarlo según su propio gusto.

Actividad 8. La Igualdanza se baila así

➤ **Desarrollo:** Esta actividad comenzará justamente tras la anterior, en el espacio *Disney-Type* y utilizando como punto de partida el final de la escena doblada, concretamente el momento de la última narración en el que se menciona un baile llamado la “Igualdanza”. A raíz de esto, se les preguntará a los niños si desean aprender y realizar dicho baile en el aula y tras su respuesta positiva, se les enseñará la letra de la canción (*Anexo B. XVI*) y su coreografía (*Anexo B. XVII*), animándoles a que participen desde el comienzo, ya que la letra se basa en la repetición y es muy fácil de seguir, al igual que el baile. Se tendrán que poner de pie formando un círculo para llevarlo a cabo, incluyendo a la maestra.

La música que se utilizará como base será la instrumental de la canción “Tiburón Bebé”, y se reproducirá desde el enlace presentado en el *Anexo A. II*, en la *sesión 4*. Esto resultará un elemento motivador para los alumnos, ya que es una canción que suele gustar a toda la infancia, sin embargo, el mensaje será diferente.

Mediante este baile y su canción los niños recordarán que no hay tareas de chicos o chicas, sino que todos podemos hacer lo que nos guste. La letra irá enunciando una tarea y los niños tendrán que acompañarla mediante la representación de esta en el baile, tomando como ejemplo a la docente, que estará guiando los pasos y las frases que hay que decir. Se bailará una 3 o 4 veces, y llegado el fin de esta actividad, habrá terminado la sesión.

Sesión 5. (Duración: 5 horas y media)

En esta última sesión se pretende que los niños y niñas expongan los productos finales elaborados a lo largo del proyecto, reflexionando sobre el proceso vivido y los valores aprendidos.

Actividad 9. La magia del color

➤ **Desarrollo:** En primer lugar, la docente explicará a los alumnos la finalidad del papel colocado en el suelo, destinado a la creación de un mural. Antes de comenzar, será necesario que dicho papel se coloque en una pared, ya que resultará mucho más cómodo y seguro para los niños, evitando así que este se arrugue, se manche, se expanda la pintura, etc. Se colocará en el lugar en el que se expondrán las creaciones, ya sea un aula vacía, un espacio común o incluso en el gimnasio, esto dependerá de las posibilidades del centro en el que se lleve a cabo dicha propuesta. No obstante, sería útil que dicho espacio estuviera habilitado con una pizarra digital.

Cuando el papel esté colocado, se comenzará a crear el mural. La maestra irá llamando de uno en uno a los alumnos y les pondrá una fina capa de témpera en sus manos con un pincel grueso, a los niños de color rosa y a las niñas de azul. Cada alumno plasmará sus huellas en el mural, procurando que ambas manos queden distanciadas entre sí, y la maestra les ayudará a subir a una silla para que así las marcas estén bien distribuidas y no queden espacios en la parte superior de este. También se indicará con lápiz el nombre de cada uno de los niños para posteriormente saber el origen de las huellas.

Una vez que el alumno ha terminado de hacer esta tarea, se lavará las manos en un cubo con agua y jabón que habrá preparado para ello. La docente controlará esta acción para dinamizar el proceso, y una vez que el niño en cuestión tiene ya sus manos limpias y secas, se llamará al siguiente. Mientras que esto se lleva a cabo, el resto de niños estarán sentados en fila frente al mural, apreciando su realización, pensando dónde colocarán su huella o expresando sugerencias para sus compañeros. Además de esto, la docente cantará la canción trabajada en la sesión anterior, la de la Igualdanza (*Anexo B. XVI*).

Es importante señalar que esta actividad se alternará con la segunda, ya que tras los primeros 30 minutos invertidos en la preparación y en la realización de las huellas, será necesario dejar otra media hora para que la pintura se seque, que se aprovechará para dar comienzo a la segunda actividad. Pasado este tiempo, se continuará con las tareas que quedan pendientes de esta.

Dicho esto, una vez que la pintura está seca, los niños tendrán que poner sus nombres sobre sus huellas. Para ello se repetirá la organización del comienzo, la docente irá llamando a cada niño y le dará un pincel fino mojado en pintura fluorescente transparente para que ponga su nombre sobre estas, borrando a su vez el que se encuentra plasmado con lápiz. Esta pintura no se verá de manera clara debido a la falta de luz ultravioleta, por lo que los niños tendrán que escribir con mucho cuidado. Al igual que antes, los demás compañeros estarán mientras tanto observando dicho proceso, que ocupará unos 40 minutos del tiempo. Por último, se crearán durante los últimos 15 minutos y dejando un momento para que los nombres se sequen, unas linternas de luz ultravioleta para poder apreciar el mural de una manera diferente a la habitual. Para ello, cada niño tendrá una de pequeñas dimensiones que habrá traído de casa y que tendrá su nombre indicado para evitar confusiones. Su preparación es muy sencilla, la docente dará un trozo de cinta adhesiva gruesa y transparente a los niños para que la peguen sobre el foco de su linterna. Posteriormente repartirá 5 rotuladores de pizarra azules y dividirá la fila en cinco grupos de cinco alumnos cada uno, siguiendo el orden en el que están dispuestos, para compartir el rotulador dado. Con él tendrán que cubrir por completo el foco de la linterna. Una vez hecho esto se repetirá exactamente el mismo proceso, la docente repartirá otro trozo de celo y los niños tendrán que volver a cubrirlo con tinta azul. Después, y aprovechando los últimos 5 minutos, la maestra preguntará lo siguiente: si el mural no lo hubieseis hecho vosotros y los vierais por primera vez, de quién creeríais que son las huellas rosas, ¿de niños o de niñas? ¿Y las azules? Tras su respuesta se pedirá que los niños acerquen al mural y se apagarán las luces para que a la cuenta de tres, estos enciendan sus linternas. En ese momento descubrirán que brilla, y entonces también se volverán visibles los nombres plasmados, mostrando una relación color-nombre diferente a la que probablemente esperen todos aquellos que vean dicha obra.

Los alumnos serán conscientes de este factor sorpresa y llegados a este punto, la actividad habrá finalizado, dejando todas las linternas sobre una mesa que habrá junto al mural. Tras esto se dedicarán 15 minutos al desayuno y posteriormente, se continuará con la siguiente actividad.

Actividad 10. El arte de compartir

➤ **Desarrollo:** En primer lugar, durante los 30 minutos intercalados con la actividad anterior, se organizará la sala de exposición, colocando los productos finales de cada una de las sesiones en la sala, que son los siguientes: la vídeo-performance reivindicativa (sesión 1), las cartulinas con los estereotipos y roles de género localizados en la publicidad televisiva de juguetes (sesión 2), las creaciones artísticas realizadas por los alumnos a partir de escenarios

Disney (sesión 3), el fragmento de vídeo doblado por los niños y niñas (sesión 4), y el mural “mágico” (sesión 5).

En este tiempo, los niños y la docente se encargarán de realizar la distribución de las obras, que será por paredes y siguiendo el orden de desarrollo del proyecto, exceptuando la video-performance y el doblaje, que compartirán espacio. Las paredes quedarían así: sesión 1 y 4, sesión 2, sesión 3 y sesión 5. En la primera pared habrá una pizarra digital o una mesa con un ordenador portátil para poder compartir las creaciones de las sesiones 1 y 4, mientras que en las siguientes estarán las obras colgadas en la pared: cartulinas de la sesión 2, una junta a la otra; las obras de la sesión 3 dispuestas en tres filas, la primera de 7 imágenes y las dos siguientes de 6, estando situado bajo cada obra el papel donde se indica el nombre del alumno que la ha creado; y por último, la pared en la que estará expuesto el mural de la sesión 5, junto a una mesa en la que estarán las linternas.

Pasado este tiempo y tras haber finalizado la actividad anterior, se dedicarán algunos minutos a ultimar detalles si es necesario. Una vez hecho esto, la docente escenificará un sentimiento de preocupación para llamar la atención de los niños, y en este momento dirá que falta algo muy importante, un cartel en el que ponga el título del proyecto trabajado, “*No me cuentes cuentos, querido personaje*”. En ese momento sacará una cartulina A3 blanca con las letras ya hechas con rotulador y los niños serán los encargados de colorearlas, dispuestos en el suelo. Para ello contarán con 20 minutos, y una vez terminada se pegará en la entrada del espacio.

Tras esto se les explicará a los niños la dinámica de la exposición: vendrán para verla los alumnos de 6.º de primaria y ellos tendrán que presentar las obras siguiendo el siguiente esquema: ¿Qué tipo de obra es? ¿Qué mensaje transmite? ¿Cómo se ha realizado? Los turnos de palabra los irá ofreciendo la maestra en función de los niños que desean participar levantando su mano y animando a que todos intervengan.

En todas las obras se hará esto de manera grupal, excepto en la perteneciente a la sesión 3, en la que cada alumno explicará su obra de manera individual, respondiendo únicamente a la segunda pregunta, ya que las dos restantes las responderá la maestra a modo de introducción. Se estima que el tiempo total de la exposición será de 1 hora y media, dedicando los siguientes tiempos a la explicación de cada una de las creaciones: sesión 1 (10 minutos), sesión 2 (15 minutos), sesión 3 (45 minutos), sesión 4 (10 minutos) y sesión 5 (10 minutos). Cabe destacar que antes de presentar el mural final, se apagarán las luces para que los alumnos de primaria

utilicen las linternas para visualizar el mural. Una vez que hayan visto su efecto, los niños procederán a su explicación y a preguntarles si esperaban la relación entre colores y nombres.

Después, se dedicarán 10 minutos a que los niños bailen y canten la Igualdanza (*Anexos B. XVI y XVII*) y antes de su marcha, los compañeros de la etapa superior expresarán sus opiniones sobre la exposición y el trabajo realizado para que los niños tengan un feedback positivo.

Cabe destacar que la exposición se mantendrá durante una semana para que el resto de la comunidad educativa, tanto padres como otros grupos-clase, puedan apreciar el resultado del proyecto, invitándoles así a la reflexión sobre el tema tratado. Las personas que se encuentran en el interior del centro podrán acudir en cualquier momento de la mañana, teniendo en cuenta que en el caso de que sea una clase, irán junto a su tutor o tutora. En el caso de que sean familiares que vienen del exterior, tendrán una fecha concreta de visita a lo largo de dicha semana, dispuesta por la tarde, con el fin de que pueda acudir el mayor número de padres y madres posibles y de que también puedan estar presentes los alumnos para que sean ellos mismos los que expliquen a los adultos los mensajes que transmiten las obras, el proceso de creación, etc. Además de esto, también se organizará una merienda para que tanto alumnos como padres guarden un gran recuerdo de este día. El horario y día se decidirá en consenso.

Volviendo al último día del proyecto, tras haber realizado la exposición, se desarrollará la evaluación, que se concreta en el siguiente apartado de este trabajo.

EVALUACIÓN

Para analizar la eficacia de la propuesta en relación a los objetivos planteados, se desarrollarán durante el proyecto dos formatos de evaluación: uno formativo y otro sumativo. En el *Anexo C. I* se detallan los recursos materiales necesarios para su correcta realización.

El primero de ellos se llevará a cabo por parte de la docente, tras terminar cada una de las sesiones, y el tiempo que se le dedicará es indefinido. En horario extraescolar y en el mismo día de su realización, excepto en la sesión 5, que se llevará a cabo durante los 10 minutos en los que los alumnos estarán bailando la Igualdanza, la maestra valorará mediante una hoja de registro el nivel de alcance experimentado por los alumnos en cuanto a los objetivos específicos, mediante los criterios de evaluación derivados de estos, correspondientes a la sesión ejecutada. Para ello marcará con una cruz, en la hoja ya mencionada, el indicador que más se ajusta a lo observado, tomando como referencia el logro general conseguido por el grupo entero. Por otra parte, de manera individual, se tendrán en cuenta los alumnos en los que se hayan detectado

ciertas dificultades, reflejando en la parte trasera de la hoja su nombre y el aspecto que se quiere destacar. En los *Anexos C. II-VI* se presentan los instrumentos de evaluación ya mencionados.

En cuanto a la evaluación sumativa, tendrá una duración total de 30 minutos y se desarrollará justo al terminar las actividades de la última sesión. En primer lugar, durante los primeros 10 minutos, se llevará a cabo una asamblea en la que los niños, sentados en círculo e individualmente, comentarán qué aprendizaje es el que más les ha marcado. Para que realmente destaquen el más significativo y además, se ajusten al tiempo disponible, se añadirá un factor lúdico: los alumnos intervendrán siguiendo el orden en el que están sentados y a su vez, irán pasándose una pelota que será la “patata caliente”, es decir, tienen que soltarla lo más rápido posible para “no quemarse”. Mientras los niños manifiestan sus aprendizajes, la docente los irá apuntando en un papel. Tras esto, considerando que sobrarán 3 o 4 minutos, la maestra enunciará exclusivamente, en el caso de que los haya, los objetivos considerados como “no alcanzados” para que así los niños tengan en cuenta qué deben mejorar. Si no hay ninguno con este indicador, se compartirán aquellos considerados como “casi alcanzados”.

A continuación, durante los 15 minutos posteriores, se llevará a cabo una autoevaluación por parte de los niños. Estos se colocarán frente a una lámina de espejo de grandes dimensiones y la maestra les dirá que tendrán una entrevista consigo mismos con el fin de valorar los aprendizajes alcanzados. A cada uno de ellos se le dará una hoja de registro (*Anexo C. VII*) donde aparecerán los cuatro objetivos generales en forma de criterio, expresados con palabras fácilmente comprensibles y junto a estos, tres caras como indicadores. La docente irá leyéndolos de uno en uno, dejando unos minutos tras su lectura para que los niños reflexionen e indiquen, poniendo una cruz bajo el indicador que consideren más adecuado, el grado de aprendizaje desarrollado para cada uno de los criterios propuestos.

Una vez hecho esto y aprovechando los últimos 5 minutos, la maestra compartirá una breve conclusión con los alumnos en la que valorará el esfuerzo y el trabajo realizado por ellos con el fin de ofrecerles una retroalimentación positiva y motivarles a seguir aprendiendo.

De esta manera el proyecto habrá finalizado oficialmente para los alumnos, aunque no para la docente, ya que en horario extraescolar se encargará de generar algunas conclusiones finales. Para ello desarrollará dos procedimientos: por una parte, relacionará los aprendizajes expuestos por los alumnos en la asamblea con los objetivos específicos presentes en sus hojas de registro para así, destacar los que más impacto han causado en los niños; por otra, rellenará su propia hoja de evaluación final para indicar desde su punto de vista el nivel de alcance de los objetivos generales (*Anexo C. VIII*) desarrollados de manera grupal y establecerá

porcentajes para los valores dados por los alumnos durante la autoevaluación para observar a grandes rasgos su alcance desde el punto de vista de los propios protagonistas del proyecto. Una vez hecho esto y establecidas dichas conclusiones, este habrá llegado oficialmente a su fin.

CONCLUSIONES FINALES

La realización de este Trabajo Fin de Grado ha supuesto una experiencia muy satisfactoria para mí, ya que gracias al proceso desarrollado para su elaboración he tenido la oportunidad de especializarme más en una combinación que mezcla dos de mis grandes pasiones: el arte y la educación.

Antes de su creación, tenía presente la probable existencia de artistas interesados en el ámbito educativo y era un tema que me atraía bastante, pero sin embargo, nunca me había detenido a buscar personas concretas. Tras la búsqueda de información tengo que destacar que encontré justo lo que necesitaba, artistas que inspiran a otras personas a formar parte del cambio, que impulsan a docentes a desarrollar su propia visión de la educación y a incluir el arte como factor clave de este proceso, algo que debería ser fundamental en la actualidad.

En cuanto al tema escogido, quiero destacar la necesidad de su tratamiento desde la infancia. Tal y como se ha expuesto en este trabajo, las primeras edades son la base de todo, y de aquí parte la importancia de inculcar valores no sexistas desde dicha etapa. Quiero animar a todos los lectores a que aporten su grano de arena, ya que es así como verdaderamente se puede cambiar el mundo. Todas las personas, seamos docentes o no, tenemos la oportunidad de crear una sociedad mejor.

Pese a no haber podido llevar a cabo mi propuesta debido a la situación vivida por el COVID-19, estoy muy satisfecha con el resultado generado. Considero que el proyecto planteado está correctamente adaptado a la edad a la que está dirigido y que además, cumple con la finalidad que siempre he tenido presente durante su elaboración: conseguir que mediante su puesta en práctica, los alumnos disfruten y aprendan de manera simultánea. Aunque en esta ocasión no ha sido posible, espero que en un futuro próximo, y ojalá ejerciendo ya como maestra, pueda desarrollar este proyecto y ver los resultados reales que trae consigo, comprobando así su verdadera eficacia.

En definitiva, el cambio de la visión atribuida a la educación es inminente, por lo que todos debemos estar preparados para ello, buscar alternativas y desarrollar propuestas adaptadas al futuro que está por venir... ¿por qué no empezar ahora?

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bibliografía

- Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades: Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y cultura visual*. Catarata.
- Acaso, M. (2012). *Pedagogías invisibles: El espacio del aula como discurso*. Catarata.
- Acaso, M. (2013). *Reduvolution: Hacer la revolución en la educación*. Paidós.
- Acaso, M. y Megías, C. (2017). *Art Thinking: Cómo el arte puede transformar la educación*. Paidós.
- De Pascual, A. y Lanau, D. (2018). *El arte es una forma de hacer (no una cosa que se hace)*. Catarata.
- González, J. (2003). *La producción en serie y la producción flexible: Principios, técnicas organizacionales y fundamentos del cambio*. Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco.
- Robinson, K. y Aronica, L. (2015). *Escuelas creativas: La revolución que está transformando la educación*. Grijalbo.

Webgrafía

- Aguilera, A. M. (2017). *El pensamiento divergente: ¿Qué papel juega creatividad?*.
https://www.researchgate.net/publication/318458216_El_pensamiento_El_pensamiento_divergente_Que_papel_juega_creatividad
- Álvarez, N., Carrera, M. V. y Cid, X. M. (2017). ¿Juegos de niñas y juegos de niños? La influencia de los estereotipos de género en la elección de juguetes. *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación*, Extra(5), 330-333.
<https://doi.org/10.17979/reipe.2017.0.05.2830>
- Becerra, Y. (2014). Arte y educación en la primera infancia museo Artequin. En P. Sarlé, E. Ivaldi y L. Hernández (Coord.), *Arte, educación y primera infancia: sentidos y experiencias* (177-186). Organización de Estados Iberoamericanos.
<http://otrasvoceseneducacion.org/archivos/273698>
- Blog Tiching. (2013). *Las 10 mejores frases sobre educación*. Blog Tiching.
<http://blog.tiching.com/las-10-mejores-frases-sobre-educacion/>
- Calleja, R. (2010). Un nuevo modelo educativo para el siglo XXI. *Comunidad Escolar, periódico digital de información educativa*, (880). <http://comunidad-escolar.pntic.mec.es/880/report1.html>

- Consejería de Educación de la Junta de Andalucía. (2008). *Orden de 5 de agosto de 2008, por la que se desarrolla el Currículo correspondiente a la Educación Infantil en Andalucía*. BOJA n.º 169, de 26 de agosto de 2008. <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2008/169/3>
- De Miguel, R. (2019). *María Acaso: «Art Thinking entiende las artes como herramientas para darle la vuelta al sistema»*. Educación 3.0. <https://www.educaciontrespuntocero.com/entrevistas/maria-acaso-art-thinking/>
- Espinar, E. (2007). Estereotipos de género en los contenidos audiovisuales infantiles. *Revista Científica de Comunicación y Educación*, (29), 129-134. <http://hdl.handle.net/10045/12779>
- González, J. M., Cortés, M. y Garcelán, D. (2018). Roles y estereotipos de género en publicidad infantil: ¿Qué ha cambiado en las últimas décadas?. *Revista Internacional de Investigación en Comunicación aDResearch ESIC*, 18(18), 80-99. <https://doi.org/10.7263/adresic-018-05>
- Lamas, M. (1986). La antropología feminista y la categoría "género". *Nueva Antropología*, 8(30), 173-198. <https://es.scribd.com/document/51310328/Marta-Lamas-La-antropologia-feminista-y-la-categoria-de-genero>
- Martínez, M. C. y Vélez, M. (2008). Actitud en niños y adultos sobre los estereotipos de género en juguetes infantiles. *Ciencia Ergo Sum*, 16(2), 137-144. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=10411360004>
- Ministerio de Educación y Ciencia. (2006). *Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del Segundo Ciclo de Educación Infantil*. BOE n.º 4, de 4 de enero de 2007. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2007-185>
- Moreno, D. y Carrillo, J. (2019). Normas APA 7.ª edición. Guía de citación y referenciación. Universidad Central. <https://www.ucentral.edu.co/sites/default/files/inline-files/guia-normas-apa-7-ed2019-11-6.pdf>
- Real Academia Española. (2019). Estereotipo. En *Diccionario de la lengua española* (edición 23.3 en línea). <https://dle.rae.es/estereotipo>

Fuentes de imágenes, tablas y páginas web

- Especificadas en los Anexos en las que se encuentran presentes.

ANEXO A. INTRODUCCIÓN A LAS SESIONES

Anexo I. Objetivos y contenidos didácticos

Sesión 1

SESIÓN 1	Objetivos	Contenidos
<i>Bienvenidos a Disney-Type</i>	- Analizar imágenes y compararlas entre sí. - Identificar semejanzas y diferencias entre lo mostrado en los medios audiovisuales y la realidad. - Reflexionar sobre las ideas previas en relación a cuestiones de género. - Conocer el concepto de estereotipo. - Conocer el concepto de rol de género. - Comprender el rol que desempeñan los medios audiovisuales en la transmisión de estereotipos. - Respetar los gustos y cualidades de todas las personas, incluyendo aquellos que se alejan de los prefijados por género.	- Análisis de imágenes. - Identificación de semejanzas y diferencias. - Reflexión crítica. - Concepto de estereotipo. - Concepto de rol de género. - Influencia de los medios audiovisuales. - Actitud de respeto hacia los gustos y características ajenas.
<i>Una Cenicienta Moderna</i>	- Identificar características estereotipadas. - Analizar de manera crítica conductas de desigualdad entre géneros. - Diferenciar los modelos prototípicos de los personajes de animación con los modelos reales presentes en el entorno próximo. - Adquirir valores y conductas no sexistas. - Entender y valorar el arte como un producto derivado del trabajo cooperativo.	- Identificación de estereotipos y roles de género. - Modelos estereotipados en los contenidos audiovisuales. - Valores y conductas de igualdad. - El arte derivado del trabajo cooperativo.

Tabla 1. Elaboración propia. (2020). *Objetivos y contenidos de la sesión 1.*

Sesión 2

SESIÓN 2	Objetivos	Contenidos
<i>Los cazaestereotipos</i>	- Analizar elementos y características presentes en anuncios audiovisuales dedicados a la infancia. - Identificar, en estos, estereotipos y roles de género, al igual que valores de igualdad y no sexistas. - Trabajar de forma cooperativa. - Realizar comparaciones de datos para llegar a una conclusión. - Utilizar el lenguaje visual, concretamente el dibujo, como medio de expresión. - Reconocer la importancia del color a la hora de representar o hacer referencia a objetos socialmente clasificados por género.	- Análisis de componentes de anuncios audiovisuales infantiles. - Roles de género, estereotipos y valores igualitarios. - Trabajo cooperativo. - Comparación de datos. - El dibujo y el empleo del color como componentes del lenguaje visual.
<i>Detectives entre páginas</i>	- Analizar los elementos y características presentes en las páginas de un catálogo de juguetes. - Identificar, en estas, estereotipos y roles de género, al igual que valores de igualdad y no sexistas. - Expresar ideas y justificarlas correctamente. - Valorar el efecto del lenguaje visual como medio de transmisión de mensajes. - Desarrollar el pensamiento crítico.	- Análisis de elementos y características presentes en un catálogo. - Estereotipos, roles de género y valores igualitario. - Expresión de ideas justificadas. - El lenguaje visual como medio de transmisión de mensajes. - Pensamiento crítico.

Tabla 2. Elaboración propia. (2020). *Objetivos y contenidos de la sesión 2.*

Sesión 3

SESIÓN 3	Objetivos	Contenidos
<i>Un museo diferente</i>	- Conocer los conceptos de museo, arte y arte contemporáneo. - Valorar el papel que juega el arte contemporáneo en la sociedad actual como medio de expresión crítico. - Descubrir algunos artistas contemporáneos que trabajan con Disney e interpretar sus obras. - Observar detenidamente los componentes de una obra y describirlos. - Establecer conclusiones a partir de la observación de obras.	- Conceptos de museo, arte y arte contemporáneo. - Impacto y función del arte contemporáneo en la sociedad actual. - Referentes artísticos contemporáneos basados en Disney. - Observación y descripción detallada de una obra. - Establecimiento de conclusiones.
<i>Mundo, vamos a transformar arte</i>	- Reconocer y valorar la influencia de los referentes artísticos como punto clave de la creación artística. - Reconocer los factores concretos que caracterizan el estilo de un artista. - Crear una obra inspirada por otra ya existente. - Entender el arte como un medio de expresión. - Seleccionar los componentes de una obra de manera eficaz para expresar correctamente el mensaje planteado. - Poner en funcionamiento el pensamiento analítico y divergente. - Experimentar y reflexionar sobre el proceso de creación artística. - Trabajar de manera coordinada y organizada entre compañeros.	- Influencia de los referentes artísticos en el proceso de creación artística. - Identificación de cualidades y elementos que caracterizan una obra. - El arte como medio de expresión. - Planificación y selección de componentes durante el proceso creativo. - Pensamiento analítico y divergente. - El proceso de creación artística. - Organización grupal.

Tabla 3. Elaboración propia. (2020). *Objetivos y contenidos de la sesión 3.*

Sesión 4

SESIÓN 4	Objetivos	Contenidos
<i>Alicia en el País sin Estereotipos</i>	- Considerar el cine como una forma de arte visual. - Valorar las obras cinematográficas como medio de transmisión de ideales y mensajes. - Conocer y experimentar el proceso de doblaje de una película. - Transmitir emociones y sentimientos a través de la entonación de la voz. - Comprender correctamente una historia mediante su lectura dramatizada. - Conocer la estructura y los componentes básicos de un guion teatral.	- El cine como arte visual, transmisor de mensajes. - Proceso de doblaje de una película. - Uso de la voz como herramienta de interpretación. - Comprensión de una historia narrada mediante lectura dramatizada. - Componentes básicos de un guion teatral.
<i>La Igualdanza se baila así</i>	- Asumir que todas las tareas existentes no deben ser atribuidas a ningún género concreto. - Valorar la música y la danza como un recurso útil y lúdico de aprendizaje. - Descubrir la posibilidad creativa que ofrece el apropiacionismo a partir de la escucha de una canción nueva desarrollada a partir de otra existente.	- Estereotipos y roles de género. - Música y danza como herramienta de aprendizaje. - Apropiacionismo.

Tabla 4. Elaboración propia. (2020). *Objetivos y contenidos de la sesión 4.*

Sesión 5

SESIÓN 5	Objetivos	Contenidos
<i>La magia del color</i>	- Valorar las artes plásticas como medio de expresión. - Reconocer y asumir la neutralidad de los colores en relación al género. - Experimentar y utilizar el fenómeno de la fluorescencia como recurso artístico. - Transmitir un mensaje reivindicativo en contra de los estereotipos y roles de género a partir del arte. - Activar el pensamiento crítico para la interpretación de una obra. - Trabajar de manera coordinada y ordenada con el resto de compañeros.	- El arte como medio de expresión. - Concepción estereotipada del color según el género. - La fluorescencia. - Interpretación de una obra artística. - Trabajo en grupo.
<i>El arte de compartir</i>	- Conocer y experimentar el proceso de creación y organización de una sala de exposiciones. - Valorar dicho espacio como un lugar didáctico. - Reflexionar sobre las obras creadas y los aprendizajes alcanzados durante el proyecto. - Exponer y dar a conocer de manera sintética los aspectos más importantes sobre una obra. - Desarrollar la capacidad de expresión oral.	- La sala de exposición como espacio didáctico. - Alcance de conclusiones globales. - Síntesis de aspectos relevantes. - Desarrollo de la expresión oral.

Tabla 5. Elaboración propia. (2020). *Objetivos y contenidos de la sesión 5.*

Anexo II. Temporalización y aspectos organizativos generales del proyecto

El proyecto consta de 5 sesiones y un total de 10 actividades que se llevarán a cabo en una misma semana, es decir, de lunes a viernes. La ocasión perfecta para ponerlo en práctica es en el tercer trimestre, ya que en este momento los alumnos tendrán sus capacidades desarrolladas al máximo dentro de la etapa cursada. Aunque se podría elegir cualquier semana de este, la fecha planteada es la siguiente: *del 25 al 29 de mayo de 2020*, tomando como hora de inicio para la mayoría de las sesiones las *9:15 de la mañana*, quince minutos después de la entrada al colegio. Todas las que empiezan en este horario se habrán acabado de forma garantizada *antes de las 14:00*, el horario de salida. Por otra parte, la última sesión empezará a las *9:00 en punto*, por lo que los niños tendrán que venir con algo de antelación al centro. En esta misma sesión también se saldrá algo después del horario habitual, concretamente a las *14:45*.

A la hora de su puesta en práctica, es importante tener en cuenta el tiempo dedicado al desayuno (15 minutos) y al recreo (30 minutos). Concretamente, estos son los horarios planteados:

- **Sesión 1:** Desayuno a las *10:45* y recreo *de 11:00 a 11:30*.
- **Sesión 2:** Desayuno a las *11:15* y recreo *de 11:30 a 12:00*.
- **Sesión 3:** Desayuno a las *10:30* y recreo *de 12:45 a 13:15*.
- **Sesión 4:** Desayuno a las *11:45* y recreo *de 12:00 a 12:30*.
- **Sesión 5:** Desayuno a las *11:00* y *no hay recreo*.

En cuanto al número de niños y niñas que se ha tenido en cuenta a la hora de elaborar la propuesta, se ha considerado la presencia de 25 alumnos en el aula, el número habitual en una clase de educación infantil. No obstante, las actividades son totalmente adaptables a las circunstancias propias de cualquier contexto, en cuanto a número de alumnos, calidad y cantidad de los recursos presentes en el aula, etc. En este caso, la propuesta se ha enfocado teniendo como referencia un contexto de nivel medio/alto, es decir, con la presencia de diversos recursos que enriquecen la práctica docente, como por ejemplo, la de una pizarra digital en la clase, pero como ya se ha expuesto, se puede desarrollar mediante el uso de otros recursos alternativos.

Anexo III. Detonantes iniciales y aspectos organizativos de las actividades

Sesión 1

Al entrar en clase, los niños observarán diferentes cambios en el aula que serán los detonantes que generen la expectativa por lo que ocurrirá posteriormente, es decir, se activará el interés por aprender. Habrá colchonetas en el rincón de la asamblea, todas las necesarias para cubrir el suelo de este lugar, y una cartulina de tamaño A3 colgada de la pared en la que pondrá *Disney-Type*, el nombre de dicho espacio. Esta zona tendrá la apariencia de un parque infantil. Se dejará un momento para que los alumnos se pongan el babi y comenzará la primera actividad.

Actividad 1. Bienvenidos a <i>Disney-Type</i>	Actividad 2. Una Cenicienta moderna
❖ Descripción: En esta actividad se producirá el primer acercamiento de los niños con el tema a tratar, los estereotipos y roles de género. Mediante una asamblea grupal, se reflexionará sobre los ideales previos que tienen los alumnos sobre dicha temática a partir de una serie de preguntas que tendrán como apoyo cuatro imágenes en las que aparecen princesas y príncipes Disney. Además de esto, se les proporcionará información relevante para que tengan una base de conocimiento sobre el tema ya mencionado, que será el que guíe este proyecto. ❖ Duración: 45 minutos. ❖ Recursos espaciales y materiales: Aula y espacio <i>Disney-Type</i> / Imágenes impresas del <i>Anexo B. I</i> en formato A4 y listado de preguntas (<i>Anexo B. II</i>).	❖ Descripción: Mediante una versión adaptada de “La Cenicienta” se trabajarán los estereotipos, los roles de género y valores no sexistas. Tras su narración se llevará a cabo una actividad en la que los niños tendrán que modificar una serie de afirmaciones relacionadas con lo expuesto y finalmente, realizarán una video-performance artística para reivindicar lo aprendido. ❖ Duración: 45 minutos. ❖ Recursos espaciales y materiales: Aula y espacio <i>Disney-Type</i> / Imágenes impresas del <i>Anexo B. III</i> en formato A4, cuento impreso (<i>Anexo B. IV</i>), 25 cuadrados de papel (6x6 cm) con los nombres de los alumnos, frases impresas del <i>Anexo B. V</i> en folios A5, rotulador rojo de punta gruesa, sobres de tamaño A5 numerados (del 1 al 12), cuartillas de diferentes colores con las partes de la frase impresas en color negro (6 azules, 5 rosas y una morada) y un móvil o cámara de vídeo.

Tabla 6. Elaboración propia. (2020). *Especificaciones de las actividades pertenecientes a la sesión 1.*

Sesión 2

En el momento en el que los alumnos entren en clase, volverán a observar un detonante. En este caso habrá un juguete sobre cada una de las mesas con una nota adhesiva pegada, azul o rosa, y con la palabra “niño” o “niña” escrita respectivamente sobre esta. Teniendo en cuenta la presencia de cuatro mesas, se podrían colocar, por ejemplo, un bebé (niña), un coche de carreras (niño), una muñeca (niña) y una pistola de dardos (niño). No obstante, la elección de estos juguetes es libre.

Una vez que los niños estén sentados en sus mesas y con el babi puesto, se recordará con ellos de forma breve lo aprendido en la sesión anterior y se les preguntará: ¿Qué mensaje creéis que transmiten estos juguetes? Una vez que los alumnos detecten que las notas reflejan la clasificación por género, se les dirá que en la sesión actual se analizarán anuncios de este tipo de productos y que tendrán que encontrar los estereotipos y roles de género presentes en ellos. Dicho esto, comenzará la primera actividad de esta sesión.

Actividad 3. Los cazaestereotipos	Actividad 4. Detectives entre páginas
❖ <u>Descripción:</u> Esta actividad consiste en el análisis y en la detección de estereotipos y roles de género a partir de la visualización de varios anuncios publicitarios de juguetes infantiles. Los alumnos irán registrando por escrito los aspectos más relevantes de cada uno de ellos para posteriormente, realizar una comparación que permita resumir algunas de las características que más se repiten en dichos anuncios en función del juguete que ofertan, si es “de niño” o “de niña”. ❖ <u>Duración:</u> 1 hora y media. ❖ <u>Recursos espaciales y materiales:</u> Aula y espacio <i>Disney-Type</i> / 4 fichas de análisis publicitario impresas (<i>Anexo B. VI</i>), lápices de grafito, gomas de borrar, pizarra digital con acceso a Internet, enlaces de los vídeos y conclusiones finales (<i>Anexo B. VII</i>), pizarra blanca o de tiza, rotuladores para pizarra o tizas, cinta adhesiva, 2 cartulinas blancas A3, rotuladores de punta gruesa y ceras de colores.	❖ <u>Descripción:</u> Se observarán algunas páginas pertenecientes a un catálogo de juguetes y a partir de ellas, los niños tendrán que detectar los estereotipos y roles de género presentes, al igual que las características y conductas no sexistas reflejadas en estas. ❖ <u>Duración:</u> 30 minutos. ❖ <u>Recursos espaciales y materiales:</u> Aula y espacio <i>Disney-Type</i> / Imágenes impresas del <i>Anexo B. VIII</i> en formato A4 y conclusiones del <i>Anexo B. IX</i>, a modo de guía.

Tabla 7. Elaboración propia. (2020). *Especificaciones de las actividades pertenecientes a la sesión 2.*

Sesión 3

Al entrar en clase los niños descubrirán dos detonantes. En primer lugar, en la puerta del aula habrá un cartel, de tamaño A3 y del color que se prefiera, en el que pondrá “Bienvenidos al Museo de Arte Contemporáneo”. Tras la puerta, en el interior de esta, habrá diversas obras distribuidas por las paredes y basadas en personajes Disney. Como de costumbre, se dejará un momento para que los niños se pongan el babi y tras esto, comenzará la primera actividad de esta sesión.

Actividad 5. Un museo diferente	Actividad 6. Mundo, vamos a transform-arte
❖ <u>Descripción:</u> Esta actividad se basa en la simulación de una visita al museo, que en este caso será el aula. Se les explicará a los niños qué es el arte contemporáneo y tendrán la oportunidad de ver de primera mano 16 obras de cuatro artistas diferentes, en las que Disney ha sido el recurso principal empleado. A partir de estas se pretende que los niños interpreten el mensaje que los autores quieren transmitir mediante sus obras, que expresen sus opiniones acerca de estas y que en general, valoren el arte como medio de crítica social. ❖ <u>Duración:</u> 1 hora y 15 minutos. ❖ <u>Recursos espaciales y materiales:</u> Aula y espacio <i>Disney-Type</i> / Cartel tamaño A3 en el que ponga “Bienvenidos al Museo de Arte Contemporáneo”, obras impresas (<i>Anexo B. X</i>) en formato A4, carteles con los nombres de los artistas (10.5 x 29.7 cm, lo que equivale a medio folio A4 cortado horizontalmente), masilla adhesiva, pizarra blanca, rotuladores de pizarra y <i>Anexo B. XI</i> a modo de orientación.	❖ <u>Descripción:</u> A partir de las obras de Jeff Hong y utilizándolas como fuente de inspiración, los niños crearán una serie de obras propias basadas en el uso de escenarios Disney con objetos reales con el fin de transmitir un mensaje de crítica social hacia los estereotipos y roles de género presentes en la sociedad. ❖ <u>Duración:</u> 2 horas. ❖ <u>Recursos espaciales y materiales:</u> Aula y espacio <i>Disney-Type</i> / Obras impresas de Jeff Hong en formato A4 (<i>Anexo B. X, Jeff Hong</i>), imágenes impresas de los escenarios en formato A4 (<i>Anexo B. XII</i>), pizarra digital con acceso a Internet, enlace de la página de sorteo aleatorio (Sortea2. (2018). <i>Hacer un sorteo</i>. Sortea2. https://www.sortea2.com/sorteos), lápices, gomas, 4 cajas de rotuladores de colores, tijeras, barras de pegamento, catálogos de belleza, juguetes, etc. y 25 rectángulos de papel (7x14 cm).

Tabla 8. Elaboración propia. (2020). *Especificaciones de las actividades pertenecientes a la sesión 3.*

Sesión 4

El detonante que los niños encontrarán en este caso al entrar en el aula es que esta estará totalmente a oscuras. Además, no habrá mesas, solo estarán las sillas colocadas en semicírculo frente a la pizarra digital, donde habrá un vídeo en pausa proyectado, perteneciente a un fragmento de la película de animación “Alicia en el País de las Maravillas”. Con el flash del móvil, la docente iluminará el espacio para que cada niño se siente en un lugar y deje su mochila detrás (en esta sesión no tendrán que ponerse el babi). Tras esto, comenzará la actividad 7 del proyecto.

Actividad 7. Alicia en el País sin Estereotipos	Actividad 8. La Igualdanza se baila así
❖ Descripción: Los alumnos se encargarán de poner voz a una de las escenas de “Alicia en el País de las Maravillas”, pero no seguirán la trama original, sino que a partir de dichos fotogramas versionarán este clásico adaptándolo a la temática trabajada en este proyecto, los estereotipos y roles de género. ❖ Duración: 2 horas y 15 minutos. ❖ Recursos materiales: Pizarra digital con acceso a Internet, vídeo del fragmento elegido descargado en formato mp4 (MiniHeroes 25. (2019). <i>El Sombrero loco y El Conejo blanco</i> (6/8) <i>Español/Spanish "Alicia en el país de las maravillas"</i> [vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Sb4JyejDue4), guion del doblaje impreso (<i>Anexo B. XIII</i>), lápiz, ordenador portátil, micrófono USB, aplicación Audacity, editor de vídeos de Windows 10, <i>Anexos B. XIV y XV</i> a modo de guía y aplicaciones de montaje gráfico (PowerPoint, por ejemplo).	❖ Descripción: Se realizará un baile acompañado de una canción específica que enuncia una serie de tareas que generalmente han sido atribuidas a ciertos roles de género y que, mediante el hecho de cantarla y bailarla, se estará reivindicando que independientemente de ser hombre o mujer, son actividades que todas las personas pueden hacer sin ser juzgadas. ❖ Duración: 15 minutos. ❖ Recursos espaciales y materiales: Aula y espacio <i>Disney-Type</i> / Dispositivo con acceso a Internet, altavoces, enlace de la canción (Countdown Friends. (2018). <i>Baby Shark (Instrumental)</i> [vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=o4cq3MughKI) y <i>Anexos B. XVI y B. XVII</i> como guía.

Tabla 9. Elaboración propia. (2020). *Especificaciones de las actividades pertenecientes a la sesión 4.*

Sesión 5

Al llegar al aula, los alumnos descubrirán el siguiente detonante: no habrá mesas ni sillas, simplemente encontrarán un gran trozo de papel continuo dispuesto en el suelo. Una vez que se han puesto el babi, comenzará la primera actividad de la sesión.

Actividad 9. La magia del color	Actividad 10. El arte de compartir
❖ Descripción: Se creará un mural reivindicativo y “mágico” en el que los alumnos expondrán de forma visual la crítica hacia los estereotipos y roles de género prefijados desde la infancia utilizando como recursos su propia identidad y el color. ❖ Duración: 1 hora y media. ❖ Recursos espaciales y materiales: Aula y lugar destinado a la exposición (zona común, aula vacía, etc.) / Trozo de papel continuo blanco (3x2 m), cinta adhesiva gruesa y transparente, pintura fluorescente azul, rosa y transparente, dos pinceles gruesos, un pincel fino, cubo con agua y jabón, toalla, linternas, 5 rotuladores de pizarra azules, una silla, una mesa, lápiz y una goma.	❖ Descripción: Se preparará una sala de exposición con todos los productos finales elaborados en cada una de las sesiones desarrolladas y los niños serán los encargados de presentar dichas creaciones al público que irá a apreciarlas. También se celebrará un pequeño desayuno para celebrar el fin del proyecto y el aprendizaje realizado. ❖ Duración: 3 horas y media. ❖ Recursos espaciales y materiales: Lugar destinado a la exposición (zona común, aula vacía, etc.) / productos finales de cada sesión, cinta adhesiva, pizarra digital/ordenador portátil, cartel A3 con el nombre del proyecto “<i>No me cuentes cuentos, querido personaje</i>”, mesas, ceras, linternas de luz ultravioleta, enlace de la canción (Countdown Friends. (2018). <i>Baby Shark (Instrumental)</i> [vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=o4cq3MughKI) y Anexos B. XVI y XVII como guía.

Tabla 10. Elaboración propia. (2020). *Especificaciones de las actividades pertenecientes a la sesión 5.*

ANEXO B. RECURSOS PARA LAS ACTIVIDADES

Anexo I. Imágenes Disney



Imagen 1. Daria Art. (2018). Cenicienta y Bella en la actualidad.
<https://www.instagram.com/dariart.art/?hl=es>



Imagen 2. Autor desconocido; Milo Thacht. (2017); (2012). Cenicienta y Bella con su estética tradicional.
<https://disney-spanish.fandom.com/es/wiki/Cenicienta;>
<https://laesenciadedisney.mforos.com/2000081/11001427-personaje-clasico-bella-la-bella-y-la-bestia/>



Imagen 3. Creación propia a partir de Hyung86 (Personajes), Jesús Dugarte y Dave Tada (Fondos). (2013, 2015), (2019) y (s.f). *El príncipe Encantador y el príncipe Adam en la actualidad.* <https://www.deviantart.com/hyung86/gallery>, <https://www.decoracionhogares.com/2019/01/aprovecha-los-espacios-bajo-las-escaleras.html> y <https://davehada.tumblr.com/post/167217234443/tennis-court-echo-park-ca>



Imagen 4. Autores desconocidos. (s.f). *El príncipe Encantador y el príncipe Adam con su estética tradicional.* https://disney.fandom.com/es/wiki/El_Pr%C3%ADncipe_Encantador, <https://www.pinterest.es/pin/709598485018324907/>

Anexo II. Listado de preguntas para la asamblea inicial

1a. ¿Quiénes son estas dos chicas (*Anexo B. I, imagen 1*)? ¿De qué las conocéis, dónde las habéis visto?

2a. ¿Tienen la misma apariencia que en las películas? ¿Qué cambios veis? (Se muestra la *imagen 2 del Anexo B. I*)

1b. ¿Y estos quiénes son (*Anexo B. I, imagen 3*)? ¿De qué los conocéis, dónde los habéis visto?

2b. ¿Tienen la misma apariencia que en las películas? ¿Qué cambios veis? (Se muestra la *imagen 4 del Anexo B. I*)

3. ¿Qué fotos se parecen más a la realidad, las primeras (estética actual) o las segundas (estética tradicional)? ¿Por qué?

4a. ¿Las mujeres y niñas que conocéis se parecen al aspecto que tienen las princesas en las películas o en estas fotos? ¿Por qué? ¿En qué se parecen? ¿En qué se diferencian?

4b. ¿Y los hombres y niños que conocéis, se parecen al aspecto que tienen las princesas en las películas o en estas fotos? ¿Por qué? ¿En qué se parecen? ¿En qué se diferencian?

5a. ¿Qué cosas creéis que les gusta hacer a las princesas en su tiempo libre? ¿Les puede gustar conducir y dar paseos en coche? ¿Y jugar a videojuegos? Durante estas preguntas, los niños y niñas irán levantando la mano cuando el hobby propuesto les guste.

5b. ¿Qué cosas creéis que les gusta hacer a los príncipes en su tiempo libre? ¿Les puede gustar bailar? ¿Y cuidar a bebés? Al igual que en las preguntas anteriores, los niños y niñas irán levantando la mano cuando el hobby propuesto les guste.

6a. ¿Qué cualidades y características suelen tener todas las princesas? ¿Son todas ciertas? Es decir, ¿todas las mujeres se parecen a ellas?

6b. ¿Qué cualidades y características suelen tener todos los príncipes? ¿Son todas ciertas? Es decir, ¿todos los hombres se parecen a ellos?

7. Si los personajes de las películas no se parecen a la realidad, ¿por qué creéis que se siguen haciendo iguales? ¿Por qué no hacen princesas y príncipes que sean como las personas que conocemos? ¿Por qué todas las historias de princesas se parecen tanto entre sí?

A partir de esta cuestión, la docente explicará brevemente los conceptos de “estereotipo” y “rol de género” enunciando lo siguiente:

“Las princesas y los príncipes que estamos acostumbrados a ver no se parecen a las personas que conocemos en la realidad porque las cosas que más nos gustan, como las películas, los

dibujos animados o los juguetes, enseñan unas ideas falsas e invisibles que se llaman estereotipos. Estos entran en nuestra cabeza sin que nos demos cuenta diciéndonos cómo deben ser las niñas y cómo deben ser los niños, y como los aprendemos sin querer, directamente nos los creemos sin darnos cuenta. Si alguien tiene características diferentes a las que los estereotipos dicen, la gente se ríe de esa persona y le llaman rara por ser distinta. Estas ideas invisibles quieren que el mundo crea que hay gustos y características que solo tienen los niños y otras que solo tienen las niñas, algo que es totalmente mentira.

Por otra parte, hay otras ideas muy parecidas a los estereotipos que funcionan exactamente igual, los roles de género, pero estos, en vez de decirnos cuáles deben ser las características de un hombre y de una mujer, nos dicen cómo deben comportarse, es decir, qué cosas hace cada uno de ellos.

Para entender mejor cómo funcionan los estereotipos os voy a dar un ejemplo: Si vemos que a todas las princesas les encanta el color rosa y a los príncipes el azul, vamos a aprender que a las niñas les tiene que gustar el rosa y a los niños el azul, pero... ¿Qué ocurre si a un niño le gusta el color rosa? Pues realmente no debería pasar nada, ya que todos somos libres para elegir las cosas que nos gustan y las que no, pero como los estereotipos dicen que el rosa es solo un color de niñas, directamente nos lo creemos y nos reímos de ese niño por ser diferente.

Ahora un ejemplo de rol de género. Las princesas casi siempre son chicas que necesitan ser salvadas por un príncipe, pero... ¿Y si es una princesa la que le salva a él? De esta forma estaríamos destruyendo uno de estos roles, porque la chica es la que se encarga de salvar y el chico, de ser salvado, algo opuesto a los ejemplos típicos que conocemos.

Los estereotipos y los roles de género son como unas cadenas invisibles que atan nuestra cabeza, nos hacen pensar que los gustos, las cualidades y los comportamientos se clasifican en un grupo especial para niños y en otro para niñas. Quieren que seamos como ellos dicen, pero en estos días vamos a aprender a verlos y así no podrán meterse en nuestra cabeza. Con nuestro cerebro, que es muy poderoso, vamos a ser capaces de ver aquellos que están escondidos en algunas de las cosas que más nos gustan para que no nos puedan afectar y así ganarles. ¿Queréis demostrar que esta clase es capaz de derrotarlos?

Antes de pasar a la siguiente actividad os voy a hacer la última pregunta para ver si sois capaces de ganar a los estereotipos y a los roles de género que quizás están ya en vuestra cabeza.”

8. ¿Qué pasaría si una princesa vistiera con pantalones? ¿Y si un príncipe fuera el encargado de limpiar la casa? Después de saber que los estereotipos y los roles de género confunden nuestras ideas, ¿creéis que esto sería raro? ¿Por qué?

Anexo III. Imágenes de apoyo al cuento



Imagen 5. Dennys Roldán. (2017). *Montaje de la Cenicienta con zapatillas deportivas.*
<https://www.lanetanoticias.com/enterate/nike-saca-tenis-inspirados-zapatillas-cenicienta>



Imagen 6. Alina. (2015). *Montaje de la Cenicienta poniéndose una zapatilla.*
<https://alinapara llevar.wordpress.com/2015/05/15/si-las-princesas-de-disney-fueran-treintonas/cenicienta/>



Imagen 7. Creación propia a partir de The D Continuum. (2014). *El príncipe Encantador tras probarse el zapato de cristal.* <https://thedcontinuum.wordpress.com/2014/05/31/cinderella-gender-swap/>

Anexo IV. Cuento: “Una Cenicienta moderna”

Durante mucho tiempo, todas las princesas han estado muy tristes. Siempre estaban obligadas a llevar largos y pesados vestidos, además de unos tacones bastante incómodos. También tenían que ir siempre maquilladas y no les dejaban comer chocolate y chuches porque decían que si engordaban, dejarían de ser princesas. Aunque ellas no querían ser así, hacían caso para que la gente no les llamara raras y para que los príncipes las siguieran queriendo.

Un día, mientras Cenicienta estaba en casa, llamó el cartero real a la puerta para entregarle a la princesa una invitación de cumpleaños. Era de su amiga Mérida, que iba a celebrarlo en un parque de juegos como “en el que estamos nosotros ahora mismo”, pero con muchas más cosas: toboganes, piscina de bolas, camas elásticas...

Al leer la invitación la princesa se puso muy triste. Entonces, el cartero, muy extrañado, le dijo: —Cenicienta, ¿por qué te pones triste? ¡Te han invitado a un cumpleaños, seguro que lo vas a pasar muy bien!

La princesa respondió: —No voy puedo ir, con esta ropa es imposible jugar cómoda, y si me cambio, el príncipe se enfadará. Dirá que ya no soy una princesa y entonces dejará de quererme.

Al escuchar esto, el cartero decidió ir a hablar con el príncipe para contarle cómo se sentía Cenicienta y para explicarle que ella debería poder vestirse como quisiera, porque aunque su ropa fuera diferente, seguiría siendo igualmente una princesa.

—Querido príncipe, Cenicienta tiene el derecho a decidir por sí misma. Si ella prefiere vestirse de otra manera con la que se sienta más cómoda, debería poder hacerlo. Usted también lo hace, no siempre lleva puesto su traje porque va más cómodo con otra ropa.

—¡Ni hablar! Si deja de ponerse su vestido y sus tacones dejará de estar guapa, ya no será una princesa. ¡Esta misma tarde mi ayudante le llevará el zapato de cristal que olvidó el otro día en el baile para que se lo vuelva a poner cuanto antes!

—Ella siempre será una princesa, porque lo importante no es su ropa o su maquillaje, sino su corazón. Deberías comprenderla mejor y quererla tal y como es.

El cartero, sin saber muy bien qué más decir, se marchó, y entonces el príncipe se quedó reflexionando sobre esas últimas palabras. De repente se le ocurrió una idea, decidió que antes de devolverle a la princesa el tacón que le faltaba, él se lo probaría para comprobar si realmente eran tan incómodo como ella contaba.

Su ayudante lo trajo colocado en un bonito cojín, le puso el tacón al príncipe y... ¡PLOF! El zapato se rompió en mil pedazos. Era tan apretado que al meter el pie dentro, explotó.

Comprendió por qué Cenicienta se puso triste al recibir la invitación, porque con esos zapatos era imposible correr, saltar o ir a un parque de juegos. Además, con el vestido que siempre llevaba sería imposible poder hacer volteretas en las colchonetas, meterse en la piscina de bolas sin engancharse...

El príncipe tuvo una gran idea, en lugar de regalarle unos tacones nuevos, le regalaría unas zapatillas y un chándal para que pudiera ir cómoda al cumpleaños y a todos los lugares a los que quisiera. El ayudante se encargó de comprarlos, y por la tarde fue a casa de Cenicienta para dárselos.

Al llegar allí Cenicienta seguía triste, porque pensaba que le iba a dar el zapato de cristal y que se lo tendría que volver a poner... ¡Esos zapatos eran los más incómodos que se había puesto jamás! Entonces el ayudante le dijo:

—Querida Cenicienta, siéntate por favor, tengo que ponerte algo.

Así lo hizo, se sentó en el sillón y esperó a que el ayudante sacara lo que había en la bolsa, pero entonces... ¡Sorpresa! No era el tacón, eran unas bonitas zapatillas.

—¿Dónde está el zapato de cristal que perdí? ¿Por qué me das estas zapatillas? —dijo muy extrañada.

—Porque el príncipe al fin se ha dado cuenta de que te pongas lo que te pongas, siempre serás una princesa preciosa y buena. Cenicienta, compórtate como tú quieras y no dejes que nunca alguien te diga cómo debes ser o vestir. El príncipe ha estado equivocado todo este tiempo, no puede obligarte a nada. Aquí te dejo la bolsa, dentro también hay un chándal, pónelo y pásalo genial en el cumpleaños.

La princesa, muy feliz, abrazó al ayudante y corrió hacia su cuarto para ponerse la ropa nueva, pero antes de llegar quiso decir algo: —Dile al príncipe que le agradezco mucho el regalo, pero que recuerde que soy libre y que no necesito que nadie me compre cosas para tenerme feliz, eso puedo hacerlo yo sola.

Tras estas palabras se puso su nueva ropa y llamó rápidamente a Mérida para decirle que iría a su cumpleaños. Cuando ese día llegó, lo pasó súper bien. Pudo correr, saltar y disfrutar al máximo. Desde este día, Cenicienta se dio cuenta de que podía hacer lo que quisiera, y que nunca dejaría de ser una verdadera princesa, porque eso es cosa del corazón y no del aspecto.

FIN

Anexo V. Afirmaciones para modificar

A continuación se muestran las frases iniciales y los cambios que los niños deberán realizar en rojo. A la hora de realizar la actividad deberán estar impresas con letra Escolar en folios de tamaño A5.

- Una princesa no puede llevar la ropa que quiera.

Una princesa ~~no~~ puede llevar la ropa que quiera.

- Un príncipe puede decidir cómo debe ser una princesa.

Un príncipe ~~no~~ puede decidir cómo debe ser una princesa.

- Una princesa siempre debe estar delgada.

Una princesa ~~no~~ siempre debe estar delgada.

- Los príncipes no pueden llorar si están tristes.

Los príncipes ~~no~~ pueden llorar si están tristes.

- Las princesas no pueden jugar en el parque de bolas.

Las princesas ~~no~~ pueden jugar en el parque de bolas.

- Un príncipe puede hacer lo que quiera, pero una princesa no.

Un príncipe puede hacer lo que quiera, pero una princesa **también**.

- Lo más importante en una princesa es su belleza.

Lo más importante en una princesa es su **corazón**.

- Los príncipes no son capaces de cuidar bebés.

Los príncipes ~~no~~ son capaces de cuidar bebés.

- Las princesas no pueden vivir solas sin un príncipe.

Las princesas ~~no~~ pueden vivir solas sin un príncipe.

- Las princesas y los príncipes no tienen los mismos derechos.

Las princesas y los príncipes ~~no~~ tienen los mismos derechos.

- El rosa es siempre el color favorito de las princesas.

El rosa ~~no~~ es siempre el color favorito de las princesas.

- Las princesas tienen que limpiar la casa pero los príncipes no.

Las princesas tienen que limpiar la casa pero los príncipes **también**.

Anexo VI. Ficha de análisis publicitario

FICHA DE ANÁLISIS PUBLICITARIO	
¿Qué se anuncia?	
¿Cómo es, cuáles son sus características?	
¿Cómo o a qué se juega con este juguete?	
¿Y la voz que lo anuncia es de mujer, de hombre, de niño o de niña?	
¿Y cómo hace el anuncio, hablando o cantando?	
¿El vídeo está protagonizado por niños o niñas?	
¿Cómo es su ropa?	
¿Y su actitud, es tranquila o de acción?	
¿Dónde están?	
¿Cuál es el color o colores que más destacan en ese sitio?	

Tabla 11. Elaboración propia. (2020). *Ficha de análisis publicitario.*

Anexo VII. Enlaces de los anuncios y conclusiones finales

Los anuncios que se verán y sus respectivos enlaces son los siguientes:

1. **Muñecas Princesas Disney:** Tributube por Cife. (2018). *Muñecas Princesas Disney. ¿Cuál es tu favorita?* [vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ZJMvFfIATWo>
2. **Mega-Camión de Aventuras de Cars:** Jose Gregorio Afonso Curbelo. (2018). *Cars: Mack Mega-Camión de Aventuras (Anuncio de Juguetes de Mattel)* [vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ALDCXuHL1Fs>
3. **Nenuco Nadador:** Juguetes Famosa. (2019). *Nenuco Nadador* [vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=dQNJrFOq-NQ>
4. **Furgoneta Patrulla Canina:** Anuncios de juguetes. (2016). *Anuncio Jugete Furgoneta de la Patrulla Canina* [vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=aVaR2xI2fNs>

Por otra parte, estas son las conclusiones más destacables a las que los alumnos deberían llegar:

- **Anuncios de muñecas:** En ambos anuncios aparece el color rosa, las personas que hablan son una mujer y niñas, no habla ningún niño u hombre, en los dos se canta una canción sobre el producto y la actitud de las personas que aparecen en ellos es tranquila. Como punto positivo se puede destacar la presencia de un niño en el segundo anuncio jugando con un juguete típicamente asignado a las niñas o el desarrollo en espacios realistas y neutros que no se relacionan con ningún género concreto.
- **Anuncios de coches:** En ambos anuncios aparece el color azul, se habla en lugar de cantar, los espacios que aparecen son poco realistas, relacionados con las aventuras (desierto y selva) y la actitud de las personas que aparecen en ellos es de acción. Como punto positivo se puede destacar que en el segundo anuncio es una mujer la que habla, en lugar de un hombre, y que en este mismo spot aparece una niña jugando con los vehículos. No obstante, a pesar de esto, la niña y el niño tienen asignados estereotipos: el niño viste de azul y la niña de rosa, y además, la niña únicamente se muestra jugando con el personaje femenino, que también va vestido de rosa y en un helicóptero de este mismo color.

Anexo VIII. Imágenes publicitarias de un catálogo de juguetes

Bebés y preescolar



VEHÍCULO SEAPATROL
Para el cachorro articulado en el interior del vehículo y recrea escenas de la serie. Incluye una mochila transformable. Unidad.
19,99€



SUBPATROLLER PATRULLA CANINA
Vehículo de rescate, puedes volar o sumergirte. Con una figura y dos salvavidas.
54,99€



CENTRO DE MANDO
La sede de la Patrulla Canina. Incluye: playset con periscopio real, altavoz, panel de alarma, barra de emergencia. Incluye a Chase y su coche.
54,99€

Bebés y preescolar



VEHÍCULO CON FIGURA MIGHTY PUPS FIRE RESCUE
Cada cachorro tiene su propio vehículo. Figura con gran detalle y articulada. Varios modelos. Unidad.
19,99€



CAMIÓN DE BOMBEROS ÚLTIMO RESCATE
Marshall está en la cabina que se alarga hasta 60 cm para llegar a las flamas y ayudar a la gente. Levanta la tapa para que Marshall entre en acción.
94,99€



COCHE LUCES Y SONIDOS MIGHTY PUPS
Fantásticos vehículos con luces y sonidos. La figura encaja perfectamente en el vehículo. Unidad.
19,99€



PATRULLA CANINA TEAM RESCUE CHASE
Fantástico vehículo de policía de Chase con capacidad para 6 figuras. La cabina desmonta y se levanta.
54,99€

Imagen 8. El Corte Inglés. (2019). Página de juguetes para “niños”. Catálogo de juguetes de la Navidad 2019, pp. 62-63. <https://beta.elcorteingles.es/juguetes/catalogo-navidad-2019/>



CARRITO DE TEL
Carrito de la de 4/5 con de altura decorado con Frozen, con paraguas en sus asientos. Incluye 17 accesorios. Con bandeo extensible para llevarla donde quieras.
44,95€



TOCADOR
Adorable tocador decorado con Frozen que incluye 10 accesorios.
69,95€



MOTOFIEBER 2
Los pueden usar dentro o fuera de casa. Un compañero perfecto que combina diversión y diversión con sus personajes favoritos de Frozen II.
49,99€



FANTASY HOUSE
Fantasy House Frozen II es una casa infantil con puerta abatible.
119,99€



CASTILLO
Bonito castillo decorado con los personajes de Frozen II. Incluye 2 torres, una puerta con bandeo, cuatro ventanillas, bandeo de papeo y proporción con diferentes sonidos.
249,99€



BICICLETA 14"
106,99€



BICICLETA 16"
110,99€



PATINETE 2 RUEDAS
Patinete de 2 ruedas Frozen II. Tiene manillar ajustable en altura, permite llevar hasta 20 kg y tiene superficie antideslizante.
24,95€



PATINETE PLEGABLE
Patinete plegable Frozen II con cierre de seguridad, manillar ajustable, ruedas de 12 mm, superficie antideslizante y freno trasero.
29,95€



QUAD RACY
Quad Frozen II con acelerador en el pie y ruedas robustas para mayor estabilidad. Alcanza los 2 km/h.
49,99€



CAR EV
Cochete eléctrico de una plaza, que viene con mancha trazo, volante y alar y freno eléctrico.
159,99€

Imagen 9. El Corte Inglés. (2019). Página de juguetes para “niñas”. Catálogo de juguetes de la Navidad 2019, pp. 180-181. <https://beta.elcorteingles.es/juguetes/catalogo-navidad-2019/>

¿A qué jugamos hoy?



Los muñecos bebé forman parte del juego simbólico o de rol. Son excelentes para el desarrollo del lenguaje y para la afectividad y expresión de sentimientos a través del cuidado del muñeco bebé.

SIEMPRE JUNTOS BABY
42,95€

m

Imagen 10. El Corte Inglés. (2019). *Niño y niña jugando a los bebés*. Catálogo de juguetes de la Navidad 2019, p. 111. <https://beta.elcorteingles.es/juguetes/catalogo-navidad-2019/>

Adelante/atrás. Derecha/izquierda. Arriba/abajo. Ya sean coches, pistas, aviones, trenes, drones o cohetes, ejercitan la atención, la rapidez y la organización espacial.



PISTA TRIPLE LOOPING
55,99€

ULTIMATE GARAGE
115,99€

314

Imagen 11. El Corte Inglés. (2019). *Niña y niño jugando a los coches*. Catálogo de juguetes de la Navidad 2019, p. 314. <https://beta.elcorteingles.es/juguetes/catalogo-navidad-2019/>

Anexo IX. Conclusiones tras el análisis de las páginas publicitarias

Página 1 (Imagen 8): Son juguetes de la Patrulla Canina, concretamente vehículos. En esta página solo aparecen niños jugando con estos, ninguna niña. Los colores que más destacan son el rojo y el azul. Otro estereotipo que se puede ver es en el juguete rosa de la izquierda, ya que ese personaje es femenino y tanto su ropa como el vehículo que utiliza son de este mismo color. Como punto positivo se puede decir que en uno de los círculos situados en la parte superior e inferior de la página aparece el color rosa.

Página 2 (Imagen 9): Son juguetes de Frozen, una película de princesas. Solo aparecen niñas en esta página, no aparece ningún niño. Algunos de los juguetes muestran los estereotipos en relación a los gustos que “debe” tener una niña, concretamente el tocador y un carrito del té. Esto muestra el hecho del gusto por el maquillaje y un rol de género típico, mostrando que las niñas son las encargadas de cocinar y de servir. Como puntos positivos se puede destacar el hecho de que los colores empleados rompen con los tradicionalmente utilizados para los niños y las niñas, ya que en estas páginas, a pesar de “estar destinadas” a las niñas, prima el color azul, que siempre ha estado relacionado con los niños. No obstante también aparecen detalles de tonos rosas y morados en la parte inferior de la página, algo que sí que está estereotipado. Otro punto muy positivo a destacar es que aparecen juguetes asignados clásicamente a los niños, como un quad, un coche, una moto, etc., e incluso se ve a una niña montada en uno de ellos.

Página 3 (Imagen 10): Aparece un niño y una niña jugando a los bebés. Esto es un valor no sexista porque los estereotipos dicen que este juego es para niñas, y el hecho de que aparezca un niño jugando a esto destruye este estereotipo. El niño también tiene el pelo largo, algo que se suele atribuir a las niñas, por lo que también se rompe con este estereotipo. La última característica igualitaria que se puede ver es que el niño está jugando con el bebé rosa y la niña con el azul, algo contrario a lo típicamente aceptado. A pesar de esto, se puede considerar un estereotipo el hecho de que los bebés se sigan diferenciando en cuanto a género por el color de su ropa, es decir, azul o rosa.

Página 4 (Imagen 11): Aparecen una niña y un niño jugando con un circuito de coches. Esto es una característica igualitaria, porque siempre se ha dicho que las niñas no pueden jugar con esto, que es un juego de niños, y aquí se demuestra lo contrario. También es positiva la forma de vestir de la niña, ya que su ropa es de colores diferentes al rosa y además, va vestida con pantalones, sin utilizar vestido o falda tal y como indica lo típico. En esta imagen no se muestra ningún estereotipo de género destacable.

Anexo X. Obras de artistas contemporáneos

1. Daria Art (Princesas Disney adaptadas a la actualidad)



Imágenes 12, 13, 14 y 15. Daria Art. (2019; 2018, imagen de Jasmín). *Princesas Disney en la actualidad*.
<https://www.instagram.com/dariart.art/?hl=es>

2. Tom Ward (Personajes Disney en el contexto tecnológico actual)



Imágenes 16, 17, 18 y 19. Tom Ward. (2017). Personajes Disney en el contexto tecnológico.
<https://www.instagram.com/tomwardstudio/?hl=es>

3. Andhika Muksin (Princesas Disney poco favorecidas)



Imágenes 20, 21, 22 y 23. Andhika Muksin. (2019; 2020, imagen de Blancanieves). *Princesas Disney poco favorecidas*.
<https://www.instagram.com/andhikamuksin/?hl=es>

4. Jeff Hong (Personajes Disney en lugares reales afectados por la contaminación)



Imágenes 24, 25, 26 y 27. Jeff Hong. (2014, imágenes de Mulán y Ariel; 2015, imágenes de Mowgli y Elsa). *Personajes Disney en espacios reales afectados por la contaminación.* <https://disneyunhappilyeverafter.tumblr.com/>

Anexo XI. Conclusiones derivadas de las obras expuestas

Los niños, tras la apreciación de las obras expuestas en clase, podrán llegar a las siguientes conclusiones, a otras que se asemejen o incluso a algunas que no se parezcan pero que también podrán ser consideradas válidas siempre y cuando vayan acompañadas de una buena justificación, ya que definen el posible mensaje que cada uno de los artistas pretende transmitir mediante sus creaciones, algo que en gran medida puede ser entendido de una manera subjetiva:

Daria Art: Si las princesas Disney vivieran en el mundo actual, serían como cualquier mujer, es decir, vestirían con ropa normal y serían mucho más naturales de lo que aparece en las películas.

Tom Ward: Si los personajes Disney vivieran en la actualidad, sus historias serían muy diferentes. Muchas de las aventuras vividas no existirían debido al impacto de las tecnologías.

Andhika Muksin: Las princesas no siempre están guapas y perfectas, son humanas como cualquier persona y también tienen días malos, salen regular en las fotos, etc.

Jeff Hong: Los personajes Disney no podrían vivir bien en nuestro mundo porque la contaminación está destruyendo el planeta.

Anexo XII. Escenarios



Imagen 28. Disney. (s.f). *Cenicienta en su habitación*. Cuento de la Cenicienta, p. 1.
<https://aja.disney.com/la-historia-de-cenicienta>



Imagen 29. Creación propia a partir de Nuria D. (Personaje) y autor desconocido (Fondo). (2012) y (s.f). *Cenicienta en un salón*. <https://fondosdepantallaymuchomas.wordpress.com/2012/02/17/princesas-disney-png-la-cenicienta/>, <https://www.pinterest.ch/pin/410390584793340549/>



Imagen 30. Casey Rackham. (2019). *Cenicienta regresando a casa.*
<https://www.buzzfeed.com/mx/caseyrackham/momentos-molestos-de-disney>



Imagen 31. Creada a partir de autor desconocido (Personaje) y Anna (Fondo). (s.f) y (2018). *Príncipe Encantador en un salón.* https://disney.fandom.com/es/wiki/El_Pr%C3%ADncipe_Encantador,
<http://www.ladyalmina.com/escenarios-clasicos-en-las-peliculas-de-disney-1-la-cenicienta/>



Imagen 32. Creada a partir de autores desconocidos (Personaje y fondo). (s.f y 2016). *El príncipe Encantador en un dormitorio.* <https://www.pinclipart.com/maxpin/ixiJow/>, <https://the-disney-elite.tumblr.com/post/148315073516/original-painted-backgrounds-for-walt-disneys>



Imagen 33. Egipciaca. (2016). *Bella en un salón.* <https://bellaybestiason.blogspot.com/2016/04/la-bibliofilia-de-bella.html>



Imagen 34. Autor desconocido. (s.f). *Bella en su habitación.* <https://animationscreencaps.com/beauty-and-the-beast-1991/21/>



Imagen 35. Snezhka. (2014). *Bella leyendo un libro.* <https://www.goodfon.com/wallpaper/beauty-and-the-beast-belle-6271.html>



Imagen 36. Creación propia a partir de autores desconocidos. (s.f). *La Bestia en el salón del castillo.*
<https://www.pngocean.com/gratis-png-clipart-dlyet>, <https://www.pinterest.es/pin/497507090080481338/>



Imagen 37. Creación propia a partir de autores desconocidos (Personajes y fondo). (s.f). *El príncipe Adam en una sala del castillo.* <https://www.pinterest.es/pin/709598485018324907/>,
https://disney.fandom.com/wiki/The_West_Wing



Imagen 38. Creación propia a partir de autor desconocido (Personaje) y Heritage Auctions (Fondo). (s.f). *Blancanieves en su casa.* <https://www.stickpng.com/es/img/dibujos-animados/blancanieves/blancanieves-vestido-blanco>, <https://comics.ha.com/itm/animation-art/production-drawing/snow-white-and-the-seven-dwarfs-children-s-book-background-illustration-original-art-walt-disney-c-1990s-/a/121916-15187.s>



Imagen 39. Disney. (s.f). *Blancanieves en el dormitorio de los enanitos.* Cuento de Blancanieves, p. 7. <https://aja.disney.com/la-historia-de-blanca-nieves>



Imagen 40. Disney. (s.f). *Blancanieves bailando con los enanitos*. Cuento de Blancanieves, p. 10.
<https://aja.disney.com/la-historia-de-blanca-nieves>



Imagen 41. Creación propia a partir autor desconocido (Personaje) y Georgina Arana (Fondo). (s.f). *El príncipe en una sala*. https://disney.fandom.com/es/wiki/El_Pr%C3%ADncipe,
<https://nl.pinterest.com/pin/374432156517647390/>



Imagen 42. Creación propia a partir de autor desconocido (Personaje) y Rob Richards (Fondo). (s.f) y (2007). *El príncipe en el pasillo del castillo.* <https://www.pngocean.com/gratis-png-clipart-coghr>, <http://animationbackgrounds.blogspot.com/2007/11/from-italy-cinderella.html>



Imagen 43. DisneyMagia. (2006). *La Bella Durmiente junto a las hadas madrinas.* <http://disneymagia.blogspot.com/2006/03/imagenes-de-la-bella-durmiente.html>



Imagen 44. Cinemartistry. (2019). *La Bella durmiente llorando en su habitación.*
<https://twitter.com/cinemartistry/status/1142772619911094272>



Imagen 45. Autor desconocido. (s.f). *Aurora llorando en su habitación.*
<https://humhist.wordpress.com/2016/12/16/disneys-sleeping-beauty-a-character-analysis-of-princess-aurora/aurora-crying/>



Imagen 46. Creación propia a partir de autores desconocidos. (s.f). *El príncipe Felipe en el palacio.* <https://www.pinterest.ie/pin/512425263846766742/>,
<https://theartofsleepingbeauty.tumblr.com/post/4348213430/a-throne-room-that-witnesses-an-evil-spell>



Imagen 47. Creación propia a partir de autor desconocido (Personaje) y Breanna (Fondo). (s.f) y (2010). *El príncipe Felipe en una habitación.* <https://www.pngocean.com/gratis-png-clipart-tglzf>,
<http://wakingsnowwhite.blogspot.com/2010/11/arrangements-for-wedding-invitations.html>



Imagen 48. Autor desconocido. (s.f). *La princesa Jasmín en su habitación.*
<https://www.pinterest.es/pin/516295544780019900/>



Imagen 49. DisneyStyle. (2015). *La princesa Jasmín en su dormitorio.*
<https://style.disney.com/living/2015/01/17/how-to-decorate-your-room-like-jasmines/>



Imagen 50. Anny Konrath. (2015). *La princesa Jasmín junto a su mascota.*
<https://weheartit.com/entry/135521242>

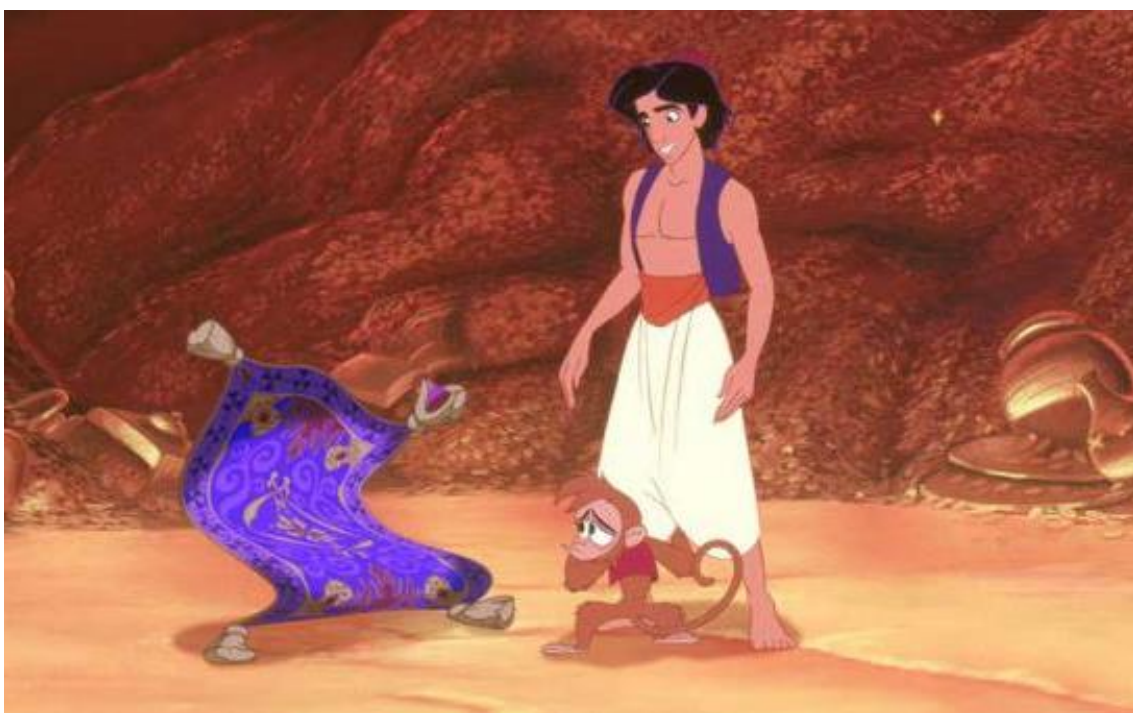


Imagen 51. Farándula. (2017). *Aladdín junto a su mascota.*
<https://www.ultimasnoticias.ec/farandula/disney-busca-personaje-real-aladino.html>



Imagen 52. Disney. (s.f). *Aladdín contemplando el palacio*. Cuento de Aladdín, p. 2.
<https://aja.disney.com/la-historia-de-jasmin>

Anexo XIII. Guion de doblaje

Narrador: Hacía un precioso día en el País sin Estereotipos, y el Sombrero Loco, con la ayuda del Conejo Marrón, decidió preparar una deliciosa merienda para Alicia. Esta idea se le ocurrió porque tenía ganas de sorprender a su amiga, pero también porque quería comprobar algo que la Reina Blanca le había dicho: Alicia tenía estereotipos y roles de género metidos en su mente. Si la Reina Roja lo descubría... ¡Le cortaría la cabeza! Estas ideas no le dejaban pensar que los hombres y las mujeres podían tener gustos iguales, ella creía que a las mujeres solo les podían gustar las cosas de chicas, y a los hombres, las de chicos.

Como el Sombrero era su amigo y no quería que estas ideas estuvieran en su cabeza, decidió invitarla a la merienda para así, poder hacerle algunas preguntas y descubrir si aquello que había escuchado era verdad. Si lo era, tenía un plan: utilizaría el reloj mágico del Conejo Blanco para hacer un hechizo que borraría todos esos malos pensamientos.

Sombrero: Alicia, ¿te ha gustado la merienda?

Alicia: *(Dudosa.)* Bueno... La tendría que haber preparado yo, los chicos no pueden cocinar, eso es una tarea de chicas.

Sombrero: *(Extrañado.)* ¿Qué? ¿De chicas?

Alicia: Sí, de chicas.

Sombrero: *(Asustado.)* ¡Aghhhh, es verdad, tiene estereotipos en su cabeza!

Conejo Marrón: *(Asustado.)* ¡Y roles de género!

Alicia: ¿Pero qué decís? Yo no tengo nada.

Sombrero: ¡No te acerques!

Conejo Marrón: ¡No queremos que nos los pegues!

Alicia: *(Enfadada.)* ¡Ya basta! ¡Yo no necesito ayuda! ¡Las chicas cocinan y los hombres comen, no hay más!

Conejo Marrón: ¡Conejo, conejo, Alicia necesita tu ayuda!

Conejo Blanco: *(Nervioso.)* ¿Quién tiene estereotipos? ¿Quién tiene estereotipos? ¡Eh, Alicia, espera!

Alicia: *(Sorprendida.)* Eh... Yo te había visto antes.

Conejo Blanco: ¡Espera, tenemos que ayudarte!

Sombrero: ¡Podemos utilizar tu reloj mágico, parece que todavía funciona! ¡Vamos a hacer el hechizo!

Conejo Blanco: ¡Pero se volverá loco!

Sombrero: ¡Tranquilo, yo me encargo! Voy a demostrarle a Alicia que los hombres también podemos cocinar. Primero un poquito de azúcar... Así, y ahora quitamos algunas piezas...

Conejo Blanco: ¡Tened cuidado, sabéis que el reloj nos afectará a todos! ¡Espera, espera!

Sombrerero: No pasa nada, solo será un segundo. ¡Mantequillaaaa!

Conejo Marrón: ¡Mantequillaaaa!

Conejo Blanco: ¡Pero su voz se nos meterá en la cabeza!

Sombrerero: Solo hará algo bueno, eliminará todos los estereotipos y roles de género que encuentre aquí.

Conejo Blanco: ¡Espera, espera, estás echando mucha!

Sombrerero: Solo la necesaria. ¡Déjame, yo sé hacerlo!

Conejo Marrón: ¿Chocolate?

Sombrerero: ¡Sí! Había olvidado el chocolate, muchas gracias.

Conejo Blanco: ¡Tened cuidado!

Conejo Marrón: ¿Qué más?

Sombrerero: Dame dos cucharas, adentro y... ¡PLÁS!

Conejo Blanco: ¡Cuidadooooo!

Sombrerero: ¡La salsa rosa! La extendemos...

Conejo Marrón: ¡Échale también esto!

Sombrerero: ¡Sí, vale! Bueno, espera... Esto no se le echa, solo me falta un ingrediente para terminar el hechizo... Un poco de limón, quitamos las sobras y...

Reloj: ¡BORRANDO, BORRANDO, BORRANDOOO!

Sombrerero: ¡Aghhh!

Conejo Marrón: ¡Aghhh!

Alicia: ¡Auch, mi cabeza!

Conejo Blanco: ¡Está funcionando!

Reloj: ¡BORRANDO, BORRANDO, BORRANDOOOO!

Conejo Marrón: ¡Nos va a borrar la memoria!

Reloj: ¡BORRANDO, BORRANDO, BORRANDOOO!

Conejo Marrón: ¡Ya has cumplido tu función, se acabó!

Narrador: Al destruir el reloj, todos miraron a Alicia fijamente. Había faltado poco para que este hubiera borrado todas las ideas que había allí, tanto las buenas como las malas, pero por suerte, como el Conejo Marrón lo paró a tiempo, solo borró los estereotipos y roles de género, tal y como tenían pensado.

El Sombrerero, para comprobar si el hechizo había funcionado, le hizo la siguiente pregunta a Alicia: —Alicia, ¿te parecería buena idea que me apuntara a clases de ballet? Es que me he dado cuenta de que me encanta bailar.

—¡Sí, qué buena idea! Serás un gran bailarín, ¡estoy segura! —dijo Alicia muy alegre. El sombrerero, el Conejo Marrón y el Conejo Blanco se miraron sonriendo, expresando una gran felicidad porque lo habían conseguido, habían borrado los estereotipos y los roles de género de la cabeza de su gran amiga, Alicia. Para celebrarlo, todos juntos decidieron bailar la Igualdanza, un baile típico del País sin Estereotipos.

Anexo XIV. Preguntas de comprensión

1. ¿Qué problema tiene Alicia?
2. Sus amigos se dan cuenta de que el problema es real cuando ella dice una frase concreta, ¿cuál es?
3. ¿Cuál es el plan del Sombreroero para ayudarlo?
4. ¿Qué ocurre mientras aplican la solución?
5. ¿Consiguen solucionar el problema?

Anexo XV. Guion de montaje

En primer lugar, se podría colocar esta portada mientras una voz enuncia dicho título. También se podría añadir debajo algo que indique que el fragmento que está a punto de comenzar ha sido doblado por los niños de educación infantil de 5 años.



Imagen 53. Creación propia. (2020). Posible portada para el vídeo doblado.

Tras esto se mostrará la siguiente imagen y sonará la narración realizada por la docente.



Imagen 54. Laura. (2015). Alicia tomando el té. <https://zonadete11.blogspot.com/2015/10/el-te-en-las-peliculas.html>

Después se insertaría el vídeo con los audios de los niños ya añadidos. Es importante silenciar el vídeo original para que no se mezclen las voces.



Imagen 55. Extraída de Miniheroes 25. (2019). *El Sombrero loco y El Conejo blanco (6/8) Español/Spanish "Alicia en el pais de las maravillas"* [vídeo]. YouTube, minuto 0:38. <https://www.youtube.com/watch?v=Sb4JyejDue4>

Una vez concluida la escena, se reproduciría la narración final con la siguiente imagen:



Imagen 56. Cinesunidos. (2014). *Personajes de Alicia en el País de las Maravillas.* <https://twitter.com/cinesunidos/status/538463667096788992>

Tras esto se puede incluir sobre algún fondo el nombre de todos los alumnos, a modo de créditos finales.

Anexo XVI. Letra de la Igualdanza

¡Cuidado! ¡Por allí viene un estereotipo! ¡Tenemos que derrotarlo!

A bailar ballet, du ru du ru.
A bailar ballet, du ru du ru.
A bailar ballet, du ru du ru.
¡A bailar!

A jugar al fútbol, du du ru.
A jugar al fútbol, du du ru.
A jugar al fútbol, du du ru.
¡A jugar!

A cuidar bebés, du ru du ru.
A cuidar bebés, du ru du ru.
A cuidar bebés, du ru du ru.
¡A cuidar!

A arreglar un coche, du du ru.
A arreglar un coche, du du ru.
A arreglar un coche, du du ru.
¡A arreglar!

A lavar la ropa, du du ru.
A lavar la ropa, du du ru.
A lavar la ropa, du du ru.
¡A lavar!

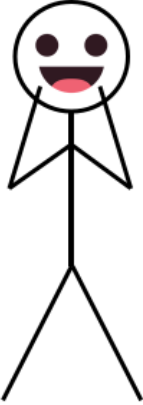
A cortar el césped, du du ru.
A cortar el césped, du du ru.
A cortar el césped, du du ru.
¡A cortar!

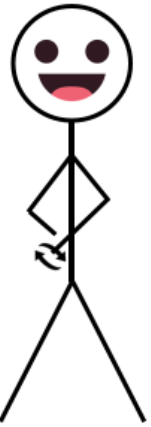
Estereotipo fuera, du du ru.
Estereotipo fuera, du du ru.
Estereotipo fuera, du du ru.
¡Fuera!

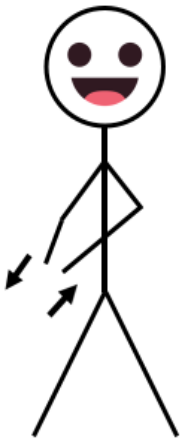
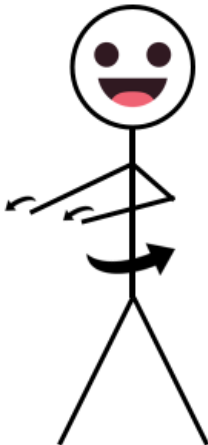
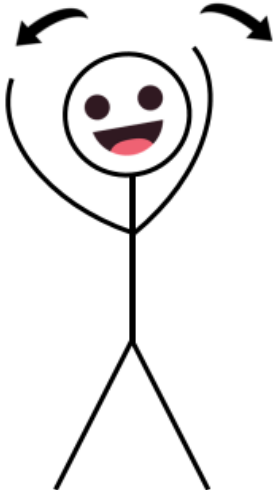
Viva la igualdad, du ru du ru.
Viva la igualdad, du ru du ru.
Viva la igualdad, du ru du ru.
¡La igualdad!

Se acabó, du du ru du du ru.
Se acabó, du du ru du du ru.
Se acabó, du du ru du du ru.
¡Se acabó!

Anexo XVII. Baile de la Igualdanza

 A stick figure with a circular head, two dots for eyes, and a wide open mouth. Its arms are raised, with hands positioned near the mouth, as if shouting or calling out.	<u>Frase:</u> ¡Cuidado! ¡Por allí viene un estereotipo! ¡Tenemos que derrotarlo! Se enunciará dicha frase colocando ambas palmas de las manos junto a la boca, una a cada lado.
 A stick figure with a circular head, two dots for eyes, and a wide open mouth. Its arms are raised in an inverted arc above its head. Above the head is a circular arrow with the text '360°', indicating a full rotation.	<u>Frase:</u> A bailar ballet, du ru du ru. A bailar ballet, du ru du ru. A bailar ballet, du ru du ru. ¡A bailar! Se colocarán las manos en alto, formando un arco inverso, mientras que a la vez, los niños giran sobre sí mismos, imitando el movimiento de un/a bailarín/a de ballet.
 A stick figure with a circular head, two dots for eyes, and a wide open mouth. It is in a dynamic pose, with one leg bent and the other extended back, as if kicking a ball. A curved arrow at the bottom indicates the direction of the kick.	<u>Frase:</u> A jugar al fútbol, du du ru. A jugar al fútbol, du du ru. A jugar al fútbol, du du ru. ¡A jugar! Los niños simularán estar dando patadas a un balón con una sola pierna, mientras sostienen el equilibrio con la otra.

	<u>Frase:</u> A cuidar bebés, du ru du ru. A cuidar bebés, du ru du ru. A cuidar bebés, du ru du ru. ¡A cuidar! Se colocarán los brazos uno sobre otro, simulando estar acurrucando a un bebé, y a su vez, se moverán de un lado a otro.
	<u>Frase:</u> A arreglar un coche, du du ru. A arreglar un coche, du du ru. A arreglar un coche, du du ru. ¡A arreglar! Los niños pondrán una mano como si estuvieran sosteniendo algo y con la otra, rotarán su muñeca, como si estuvieran utilizando una llave inglesa.
	<u>Frase:</u> A lavar la ropa, du du ru. A lavar la ropa, du du ru. A lavar la ropa, du du ru. ¡A lavar! Pondrán las manos hacia un lado y las frotarán entre sí, como si estuvieran lavando una prenda de ropa.

	<u>Frase:</u> A cortar el césped, du du ru. A cortar el césped, du du ru. A cortar el césped, du du ru. ¡A cortar! Simularán estar sujetando el manillar de un cortacésped y harán con sus brazos movimientos hacia delante y hacia atrás.
	<u>Frase:</u> Estereotipo fuera, du du ru. Estereotipo fuera, du du ru. Estereotipo fuera, du du ru. ¡Fuera! Harán movimientos hacia fuera con sus muñecas, haciendo un gesto para indicar lejanía, y a la vez irán alternando el lado de sus brazos cada dos toques de muñecas.
	<u>Frase:</u> Viva la igualdad, du ru du ru. Viva la igualdad, du ru du ru. Viva la igualdad, du ru du ru. ¡La igualdad! Con los brazos hacia arriba irán alternando el balanceo de un lado a otro.

	<u>Frase:</u> Se acabó, du du ru du du ru. Se acabó, du du ru du du ru. Se acabó, du du ru du du ru. ¡Se acabó! Con las palmas de las manos abiertas irán estirando y encogiendo los brazos por la parte del codo, acercándolos hacia el pecho y retirándolos.
---	--

Tabla 12. Elaboración propia. (2020). *Pasos de baile de la Igualdanza.*

Imágenes empleadas para la creación de las ilustraciones:

- Vexels. (2018). *Icono de una cara.* <https://es.vexels.com/png-svg/vista-previa/158212/sonrisa-simple-emoticon-cara>
- Roopr. (s.f). *Icono de ángulo de 360 grados.* <https://es.vecteezy.com/arte-vectorial/643552-icno-de-angulo-360-grados>
- Quincyhorn819. (s.f). *Flecha curva.* <https://www.freepng.es/png-1xue1z/>

ANEXO C. CONSIDERACIONES PARA LA EVALUACIÓN E INSTRUMENTOS

Anexo I. Recursos materiales necesarios para la evaluación

Evaluación formativa	Evaluación sumativa
❖ <u>Recursos materiales:</u> Lápiz, goma, bolígrafo y <i>Anexos C. II-VI</i> impresos.	❖ <u>Recursos materiales:</u> ✓ Asamblea: Pelota, folio, bolígrafo y <i>Anexos C. II-VI</i> cumplimentados. ✓ Autoevaluación: Ceras de colores y 25 copias impresas del <i>Anexo C. VII</i>.

Anexo II. Hoja de registro para la sesión 1

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Los alumnos/as...	INDICADORES DE APRENDIZAJE		
	ALCANZADO	CASI ALCANZADO	NO ALCANZADO
- Analizan imágenes y las comparan entre sí			
- Identifican semejanzas y diferencias entre lo mostrado en los medios audiovisuales y la realidad			
- Reflexionan sobre las ideas previas en relación a cuestiones de género			
- Conocen el concepto de estereotipo			
- Conocen el concepto de rol de género			
- Comprenden el rol que desempeñan los medios audiovisuales en la transmisión de estereotipos			
- Respetan los gustos y cualidades de todas las personas, incluyendo aquellos que se alejan de los prefijados por género			
- Identifican características estereotipadas			
- Analizan de manera crítica conductas de desigualdad entre géneros			
- Diferencian los modelos prototípicos de los personajes de animación con los modelos reales presentes en el entorno próximo			
- Adquieren valores y conductas no sexistas			
- Entienden y valoran el arte como un producto derivado del trabajo cooperativo			

Tabla 14. Elaboración propia. (2020). *Hoja de registro para la sesión 1.*

Anexo III. Hoja de registro para la sesión 2

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Los alumnos/as...	INDICADORES DE APRENDIZAJE		
	ALCANZADO	CASI ALCANZADO	NO ALCANZADO
- Analizan elementos y características presentes en anuncios audiovisuales dedicados a la infancia			
- Identifican, en estos, estereotipos y roles de género, al igual que valores de igualdad y no sexistas			
- Trabajan de forma cooperativa			
- Realizan comparaciones de datos para llegar a una conclusión			
- Utilizan el lenguaje visual, concretamente el dibujo, como medio de expresión			
- Reconocen la importancia del color a la hora de representar o hacer referencia a objetos socialmente clasificados por género			
- Analizan los elementos y características presentes en las páginas de un catálogo de juguetes			
- Identifican, en estas, estereotipos y roles de género, al igual que valores de igualdad y no sexistas			
- Expresan ideas y las justifican correctamente			
- Valoran el efecto del lenguaje visual como medio de transmisión de mensajes			
- Desarrollan el pensamiento crítico			

Tabla 15. Elaboración propia. (2020). Hoja de registro para la sesión 2.

Anexo IV. Hoja de registro para la sesión 3

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Los alumnos/as...	INDICADORES DE APRENDIZAJE		
	ALCANZADO	CASI ALCANZADO	NO ALCANZADO
- Conocen los conceptos de museo, arte y arte contemporáneo			
- Valoran el papel que juega el arte contemporáneo en la sociedad actual como medio de expresión crítico			
- Descubren algunos artistas contemporáneos que trabajan con Disney e interpretan sus obras			
- Observan detenidamente los componentes de una obra y los describen			
- Establecen conclusiones a partir de la observación de obras			
- Reconocen y valoran la influencia de los referentes artísticos como punto clave de la creación artística			
- Reconocen los factores concretos que caracterizan el estilo de un artista			
- Crean una obra inspirada por otra ya existente			
- Entienden el arte como un medio de expresión			
- Seleccionan los componentes de una obra de manera eficaz para expresar correctamente el mensaje planteado			
- Ponen en funcionamiento el pensamiento analítico y divergente			
- Experimentan y reflexionan sobre el proceso de creación artística			
- Trabajan de manera coordinada y organizada entre compañeros			

Tabla 16. Elaboración propia. (2020). Hoja de registro para la sesión 3.

Anexo V. Hoja de registro para la sesión 4

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Los alumnos/as...	INDICADORES DE APRENDIZAJE		
	ALCANZADO	CASI ALCANZADO	NO ALCANZADO
- Consideran el cine como una forma de arte visual			
- Valoran las obras cinematográficas como medio de transmisión de ideales y mensajes			
- Conocen y experimentan el proceso de doblaje de una película			
- Transmiten emociones y sentimientos a través de la entonación de la voz			
- Comprenden correctamente una historia mediante su lectura dramatizada			
- Conocen la estructura y los componentes básicos de un guion teatral			
- Asumen que todas las tareas existentes no deben ser atribuidas a ningún género concreto			
- Valoran la música y la danza como un recurso útil y lúdico de aprendizaje			
- Descubren la posibilidad creativa que ofrece el apropiacionismo a partir de la escucha de una canción nueva desarrollada a partir de otra existente			

Tabla 17. Elaboración propia. (2020). *Hoja de registro para la sesión 4.*

Anexo VI. Hoja de registro para la sesión 5

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Los alumnos/as...	INDICADORES DE APRENDIZAJE		
	ALCANZADO	CASI ALCANZADO	NO ALCANZADO
- Valoran las artes plásticas como medio de expresión			
- Reconocen y asumen la neutralidad de los colores en relación al género			
- Experimentan y utilizan el fenómeno de la fluorescencia como recurso artístico			
- Transmiten un mensaje reivindicativo en contra de los estereotipos y roles de género a partir del arte			
- Activan el pensamiento crítico para la interpretación de una obra			
- Trabajan de manera coordinada y ordenada con el resto de compañeros			
- Conocen y experimentan el proceso de creación y organización de una sala de exposiciones			
- Valoran dicho espacio como un lugar didáctico			
- Reflexionan sobre las obras creadas y los aprendizajes alcanzados durante el proyecto			
- Exponen y dan a conocer de manera sintética los aspectos más importantes sobre una obra			
- Desarrollan la capacidad de expresión oral			

Tabla 18. Elaboración propia. (2020). Hoja de registro para la sesión 5.

Anexo VII. Hoja de registro para la autoevaluación

He conseguido aprender a...	SÍ 	CASI 	NO 
Reconocer y eliminar los estereotipos y roles de género que tenía en mi cabeza			
Respetar todos los gustos y características de las personas y darme cuenta de que los niños y las niñas podemos ser iguales			
Utilizar mi creatividad y mi capacidad de análisis para resolver problemas			
Darme cuenta de que el arte contemporáneo sirve para aprender y a la vez, para enseñar a los demás			

Tabla 19. Elaboración propia. (2020). Hoja de registro para la autoevaluación.

Imágenes empleadas para la creación de la tabla:

- Emojiterra. (s.f). *Emoji: Cara sonriendo*. Emojiterra. <https://emojiterra.com/es/feliz/>
- Emojiterra. (s.f). *Emoji: Cara con ceja alzada*. Emojiterra. <https://emojiterra.com/es/cara-con-ceja-levantada/>
- Emojiterra. (s.f). *Emoji: Cara con el ceño fruncido*. Emojiterra. <https://emojiterra.com/es/cara-muy-triste/>

Anexo VIII. Hoja de registro final para la docente

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Los alumnos/as...	INDICADORES DE APRENDIZAJE		
	ALCANZADO	CASI ALCANZADO	NO ALCANZADO
Han reconocido y suprimido los estereotipos y roles de género adquiridos y normalizados desde la infancia			
Han adquirido y aplicado valores y actitudes no sexistas, basadas en la igualdad de género			
Han aplicado y potenciado la utilización de las capacidades de pensamiento divergente y crítico como estrategia para la resolución de problemas			
Han valorado el arte, concretamente el contemporáneo, como una herramienta útil para desarrollar aprendizajes significativos			

Tabla 20. Elaboración propia. (2020). *Hoja de registro final para la docente.*