

Silvia González López

CONSTRUYENDO CONTIGO LA IGUALDAD

LA MÁQUINA DEL TIEMPO

de las injusticias

**MATERIALES DIDÁCTICOS
PARA LA COEDUCACIÓN**

Educación
Primaria

18

EDITA:

Instituto Asturiano de la Mujer. Dirección General de Igualdad.

AUTORÍA:

Silvia González López

COORDINA:

María Antonia Moreno Llana

DISEÑO Y MAQUETACIÓN:

Carolina Cachero

ÍNDICE

1	Introducción
2	Objetivos de la presente propuesta didáctica
3	Identificación y datos técnicos
4	Justificación
5	Explicación de la situación de aprendizaje
6	Resultados esperados
7	Fundamentación curricular

8	Producto final
9	Concreción metodológica y secuencia didáctica <ul style="list-style-type: none">• Actividad de motivación• Tarea 1• Tarea 2• Tarea 3• Tarea 4
10	Atención a las diferencias individuales
11	Fuentes consultadas

INTRODUCCIÓN

La coeducación es una herramienta fundamental para la vida en sociedad, logrando, a través de ella, una convivencia positiva, igualitaria, respetuosa y pacífica entre hombres y mujeres y trabajando para prevenir la violencia de género. El sistema educativo es el vehículo perfecto para desarrollar las actuaciones encaminadas a lograr una convivencia en democracia e igualdad.

El Decreto 30/2023, de 28 de abril, por el que se regula la Coeducación en el sistema educativo asturiano establece, en su artículo 3.2. que *las programaciones de las distintas áreas, materias, módulos o asignaturas incorporarán medidas de coeducación a través de las competencias clave, los criterios de evaluación y los saberes básicos.*

La Máquina del Tiempo de las Injusticias es una propuesta didáctica dirigida a la etapa de educación primaria. Esta situación de aprendizaje está enfocada al análisis del entorno con perspectiva de género y constituye un vehículo para implementar, de forma real y efectiva, la igualdad en las aulas.

Está diseñada para ser una herramienta útil de apoyo al profesorado, de forma que puede aplicarse a cualquier curso y materia en la etapa de educación primaria, siendo, en última instancia la persona docente la que debe hacer las adecuaciones necesarias para adaptarla a las características y necesidades de su alumnado.

OBJETIVOS



Los objetivos de la propuesta que constituye la situación de aprendizaje **La Máquina del Tiempo de las Injusticias**, se relacionan directamente con los principios de la coeducación, establecidos en el mencionado Decreto 30/2023, de 28 de abril, artículo 2.

- Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de hombres y mujeres.
- Desarrollar actuaciones encaminadas a la prevención de conflictos y resolución pacífica de los mismos.
- Ayudar al alumnado a reconocer cualquier forma de maltrato, abuso sexual, violencia o discriminación, siendo capaces de reaccionar y actuar frente a ella.
- Implementar actuaciones dirigidas a la prevención de la violencia de género.
- Fomentar un uso no sexista del lenguaje.
- Desarrollar un pensamiento crítico que permita detectar estereotipos entre hombres y mujeres y trabajar para su ruptura y superación.
- Visibilizar las aportaciones de las mujeres en todos los ámbitos a lo largo de la historia, hasta la actualidad.

IDENTIFICACIÓN Y DATOS TÉCNICOS

TÍTULO:

La Máquina del Tiempo de las Injusticias

ETAPA:

Primaria (1º, 2º y 3º ciclo).

RELACIÓN INTERDISCIPLINAR ENTRE LAS ÁREAS:

Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Educación Artística, Educación Física, Educación en Valores Cívicos y Éticos, Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas.

RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE: 2

Esta propuesta se relaciona especialmente con los siguientes Objetivos de Desarrollo Sostenible:

- **ODS 4: Educación de Calidad**, que busca garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, así como promover oportunidades de aprendizaje.
- **ODS 5: Igualdad de Género**, para lograr la igualdad de género y empoderar a todas las mujeres y niñas.

COMPETENCIAS CLAVE TRABAJADAS:

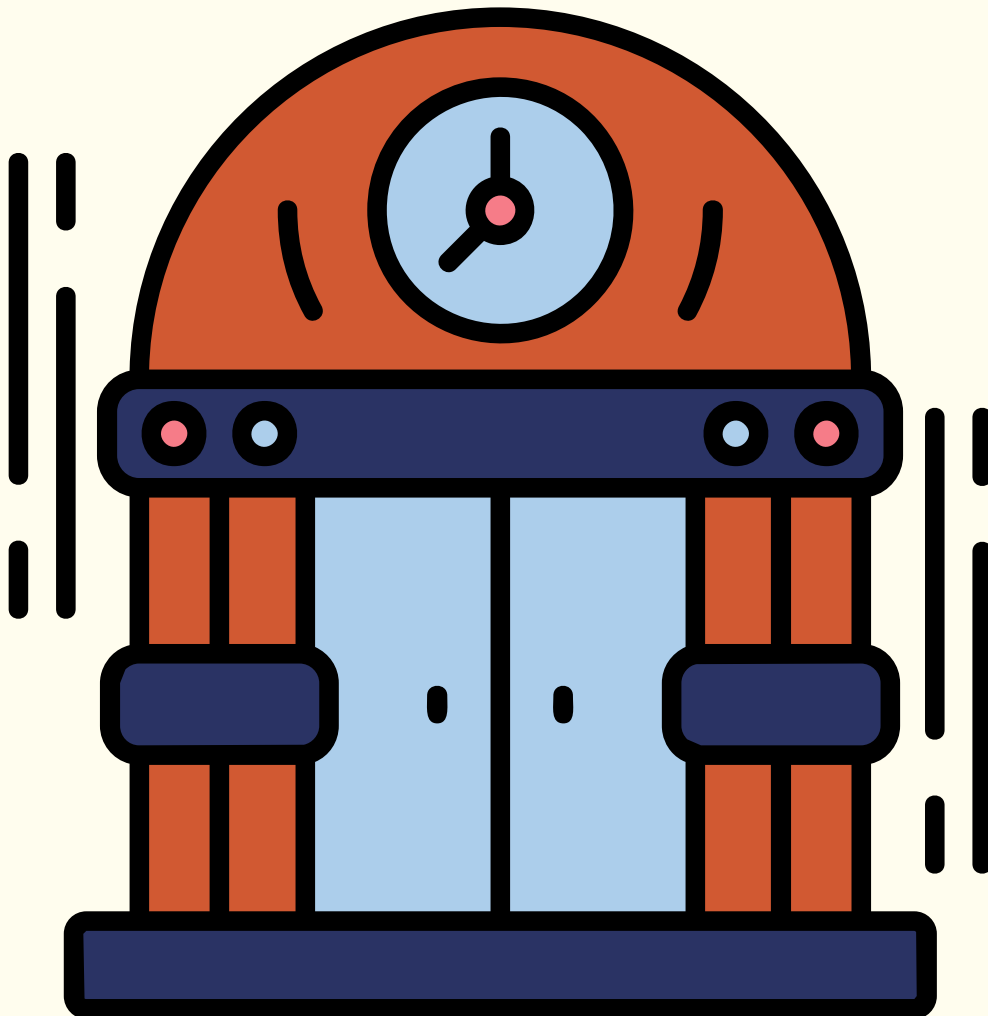
El carácter globalizador de la situación de aprendizaje posibilita el trabajo interrelacionado de todas las competencias:

- Competencia en Comunicación Lingüística.
 - Competencia Plurilingüe.
 - Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería.
 - Competencia Digital.
 - Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender.
 - Competencia Ciudadana.
 - Competencia Emprendedora.
 - Competencia en Conciencia y Expresión Culturales.
-

TEMPORALIZACIÓN:

La temporalización de esta situación de aprendizaje es flexible, pudiendo realizarse simultáneamente con otros proyectos escolares, dado su carácter globalizador e interdisciplinar. Su realización puede variar en función de si se realiza de forma parcial o completa, pero se puede estimar una duración mínima de seis semanas si se realiza de forma completa.

JUSTIFICACIÓN



Esta situación de aprendizaje se basa en el hecho de que la Historia y el presente sufren de injusticias que pueden ser exploradas con perspectiva de género y corregidas a través del pensamiento crítico y la acción.

Se utiliza la metáfora de una máquina del tiempo para que el alumnado viaje a momentos históricos (reales o ficticios) y situaciones cotidianas donde las mujeres han sido o son invisibilizadas, discriminadas o relegadas a roles específicos. También a aquellas situaciones en las que los estereotipos de género coartan la libertad de las personas.

El objetivo es que, en cada "**viaje**", el alumnado identifique la injusticia y proponga soluciones para "**reparar el pasado**" o "**mejorar el presente**", construyendo así un futuro más equitativo.

EXPLICACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

La situación de aprendizaje puede explicarse en tres fases:

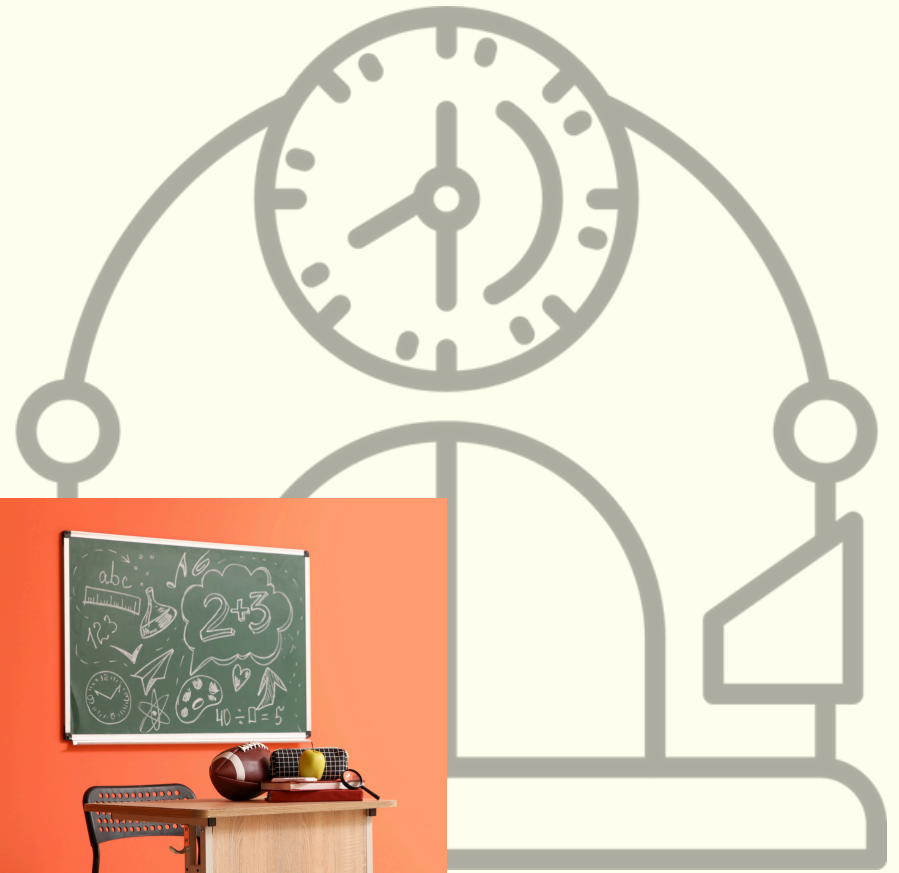


ACTIVACIÓN

LA MÁQUINA DEL TIEMPO

Se presenta la "**Máquina del Tiempo de las Injusticias**"
(puede ser una caja decorada, un rincón del aula o simplemente una idea conceptual).

Se explica que esta máquina solo se activa cuando se detecta una situación de injusticia o desigualdad de género.
(actividad de motivación)



El o la docente irá planteando una serie de "viajes" (situaciones problemáticas) a lo largo de las sesiones. Cada viaje puede estar relacionado con un área diferente del currículo. (tareas)

VIAJES

VIAJES INTERDISCIPLINARES (EJEMPLOS):



VIAJE A LA HISTORIA (Ciencias Sociales):

El alumnado viaja a la época en que la mayoría de los inventos eran atribuidos a hombres. Se les presenta un invento (por ejemplo, el lenguaje de programación) y se les desafía a "descubrir" a la mujer detrás de él (Ada Lovelace) y "restituir" su mérito. El reto es crear un cartel o una biografía que visibilice a esta mujer inventora.



VIAJE AL DEPORTE (Educación Física):

Se viaja a unas olimpiadas antiguas donde solo los hombres podían competir. El desafío es "inventar" unos juegos olímpicos modernos y equitativos, donde todos los deportes estén abiertos a todas las personas. El alumnado puede diseñar los uniformes, las medallas o incluso inventar nuevas disciplinas deportivas que no tengan etiquetas de género.



VIAJE AL CUENTO (Lengua Castellana y Literatura):

Se viaja al mundo de los cuentos de hadas tradicionales. Se presenta un cuento como *Caperucita Roja* y se les pide que identifiquen los roles de género (la niña asustada, el leñador salvador). El reto es reescribir el cuento para que la protagonista sea una heroína valiente y resolutiva, o para que el leñador no sea el único capaz de salvarla.



VIAJE AL FUTURO (Ciencias Naturales):

Se viaja a una sociedad futurista. Se pide al alumnado que imagine cómo sería un futuro justo. El reto es dibujar o escribir sobre una sociedad donde los trabajos, las responsabilidades en el hogar y los roles familiares se distribuyen de forma igualitaria.

ACCIÓN ➔

ESTACIÓN PRESENTE

(RETO FINAL DE CADA TAREA Y ACTIVIDAD DE CIERRE)



PROPUESTAS DE CAMBIO:

En cada viaje, el alumnado, en pequeños grupos, debe proponer una acción o "cambio" para corregir la injusticia.

Estas propuestas se exponen y se debaten en el aula.

ACCIÓN REAL:

El último paso es que el alumnado "aterrice" en la "**Estación del Presente**" con todas las ideas que han generado.

Se les anima a identificar injusticias de género en su propio entorno (juegos del patio, reparto de tareas en casa, publicidad) y a proponer acciones concretas para cambiar la realidad.

Por ejemplo, crear un manifiesto por la igualdad en los juegos del recreo o diseñar anuncios que no perpetúen estereotipos.

RESULTADOS ESPERADOS



CONCIENCIA CRÍTICA:

El alumnado desarrollará la capacidad de detectar y cuestionar estereotipos de género en diferentes ámbitos.



EMPODERAMIENTO:

Se sentirán capaces de proponer y llevar a cabo cambios, fortaleciendo su agencia y su rol como agentes de transformación social.



VISIBILIZACIÓN:

Aumentará su conocimiento sobre figuras femeninas relevantes en la historia y la cultura.



TRABAJO COLABORATIVO:

Aprenderán a trabajar en equipo para resolver problemas complejos desde una perspectiva de igualdad.

Esta situación de aprendizaje es totalmente flexible y globalizadora, permitiendo la integración de diferentes materias, fomentando un aprendizaje significativo y conectado con la realidad social del alumnado.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Se presentan a continuación las competencias específicas, saberes básicos y criterios de evaluación de forma relacionada para cada uno de los ciclos de la Educación Primaria.

PRIMER CICLO
(1º y 2º de primaria)

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS - (ADECUACIÓN)	SABERES BÁSICOS
<p>Identificar y expresar, de manera guiada, emociones, sentimientos y necesidades propias y de los demás, reconociendo la importancia del respeto mutuo y la empatía en las interacciones. (Competencia Específica del Área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural-Ciencias naturales: 4)</p> <p>Valorar la diversidad de las personas, así como la igualdad de género, apreciando las características y roles que rompen con los estereotipos y contribuyendo a la construcción de un entorno de convivencia pacífica. (Competencia Específica del Área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural-Ciencias sociales : 4)</p> <p>Utilizar el lenguaje oral para narrar experiencias y cuentos, expresando ideas y sentimientos de forma sencilla y valorando la riqueza de las historias no estereotipadas. (Competencia Específica del Área de Lengua Castellana y Literatura: 3)</p>	<p>Autoconocimiento y gestión de emociones: El reconocimiento de las emociones y la escucha de los demás. Estrategias guiadas de gestión emocional y de respeto a las diferencias.</p> <p>Cultura y convivencia: La diversidad de roles sociales, laborales y familiares, con especial énfasis en la igualdad de género. La visibilización de figuras femeninas en los cuentos y en el entorno.</p> <p>Comunicación oral: Expresión de ideas, sentimientos y emociones en situaciones de juego y narración. Uso de un lenguaje no sexista, no discriminatorio, igualitario y respetuoso con la diversidad.</p> <p>Lengua y cultura: El uso de cuentos y relatos como herramienta para el aprendizaje de valores y el desarrollo del pensamiento crítico sobre estereotipos.</p>

PRIMER CICLO (1º y 2º de primaria)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES
<p>Reconocer emociones básicas en sí mismo/a y en sus compañeros/as, asociándolas a situaciones de igualdad o desigualdad en el juego.</p> <p>Participar en interacciones orales espontáneas, incorporando estrategias elementales de escucha activa y de cortesía lingüística, libres de estereotipos sexistas.</p>	<p>-Nivel 1: Identifica con ayuda las emociones básicas en situaciones de juego donde se respeta o no la igualdad de género.</p> <p>-Nivel 2: Asocia de forma autónoma las emociones básicas a situaciones de igualdad o desigualdad en su entorno.</p> <p>-Nivel 3: Explica por qué una situación le genera una emoción concreta, relacionándola con un trato justo o injusto.</p>
<p>Participar activamente en el diseño de los "viajes" de la máquina, proponiendo ideas sencillas para reescribir roles de género en cuentos.</p>	<p>-Nivel 1: Contribuye con ideas de manera puntual y con apoyo del docente.</p> <p>-Nivel 2: Propone ideas con cierta autonomía para modificar roles de género en cuentos conocidos.</p> <p>-Nivel 3: Participa de forma entusiasta y creativa, proponiendo cambios que demuestran una comprensión inicial de los estereotipos.</p>
<p>Identificar la contribución de hombres y mujeres en la familia y la escuela, valorando la igualdad de tareas y responsabilidades.</p>	<p>-Nivel 1: Nombra con ayuda adulta algunas tareas que realizan hombres y mujeres en el hogar o la escuela.</p> <p>-Nivel 2: Es capaz de identificar que las tareas no tienen género y que cualquiera puede realizarlas.</p> <p>-Nivel 3: Propone ejemplos concretos de cómo la igualdad en las responsabilidades beneficia a todas las personas del entorno.</p>

SEGUNDO CICLO (3° y 4° de primaria)

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (ADECUACIÓN)	SABERES BÁSICOS
<p>Reconocer y analizar la diversidad social y cultural, identificando la existencia de estereotipos de género y las desigualdades asociadas a ellos, y valorando la importancia de la igualdad en la convivencia. (Competencia Específica del Área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural-Sociales: 4)</p> <p>Comprender y producir textos orales y escritos sencillos (biografías, relatos), utilizando un vocabulario preciso para narrar las contribuciones de mujeres relevantes y denunciar situaciones de injusticia. (Competencia Específica del Área de Lengua Castellana y Literatura: 2)</p> <p>Adoptar una actitud crítica frente a los mensajes que perpetúan estereotipos de género en los medios de comunicación y en su entorno, proponiendo alternativas que promuevan la igualdad. (Competencia Específica del Área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural-Sociales: 5)</p>	<p>Sociedad y diversidad: La diversidad de roles de género a lo largo de la historia y en diferentes culturas. La contribución de mujeres a la ciencia, el arte, la literatura y el deporte.</p> <p>Medios de comunicación: Identificación de estereotipos de género en la publicidad y el entretenimiento. El análisis crítico de los mensajes.</p> <p>Comunicación escrita y oral: Elaboración de textos narrativos y expositivos (biografías de mujeres destacadas). Uso de lenguaje inclusivo.</p> <p>Educación en valores: El concepto de equidad y la lucha contra la discriminación por razón de género.</p>

SEGUNDO CICLO (3° y 4° de primaria)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES
<p>Analizar de forma guiada un cuento o un cortometraje, identificando los roles de género y proponiendo cambios para hacerlos más equitativos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Nivel 1: Reconoce con ayuda los roles más evidentes en una narración (ej. el héroe masculino, la princesa pasiva). -Nivel 2: Identifica de forma autónoma los roles y estereotipos de género, justificando por qué son injustos. -Nivel 3: Propone soluciones creativas y bien argumentadas para transformar los roles en la historia, demostrando pensamiento crítico.
<p>Elaborar y presentar la biografía de una mujer relevante, explicando de manera clara y coherente sus logros y su importancia para la sociedad</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Nivel 1: Recopila información básica sobre una mujer destacada con apoyo del docente. -Nivel 2: Estructura una biografía de forma coherente, destacando los logros y la importancia de la mujer elegida. -Nivel 3: Presenta la biografía utilizando un lenguaje claro y preciso, y es capaz de responder a preguntas de sus compañeros sobre el tema.
<p>Proponer soluciones para situaciones de injusticia de género en el aula o en el patio, demostrando una comprensión de la igualdad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Nivel 1: Identifica situaciones de injusticia en el juego o el entorno, pero necesita ayuda para proponer soluciones. -Nivel 2: Propone soluciones simples y directas a situaciones de desigualdad que observa. -Nivel 3: Formula soluciones que demuestran una comprensión de la igualdad de oportunidades y las expone al grupo de manera argumentada.

TERCER CICLO (5º y 6º de primaria)

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	SABERES BÁSICOS
<p>Analizar de forma crítica la evolución de los roles de género, comprendiendo las causas y consecuencias de la desigualdad. (Competencia Específica del Área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural-Sociales: 4)</p> <p>Elaborar un manifiesto, campaña o proyecto que promueva la igualdad, utilizando un lenguaje inclusivo, argumentos sólidos y recursos digitales de forma crítica y responsable. (Competencia Específica del Área de Lengua Castellana y Literatura: 5 y Área de Competencia Digital: 3)</p> <p>Investigar, debatir y presentar información sobre la contribución de mujeres en ciencia y otros campos, visibilizando sus logros y fomentando la vocación en disciplinas STEAM. (Competencia Específica del Área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural: 1 y Área de Competencia en Ciencia y Tecnología: 2)</p>	<p>Historia y perspectiva de género: El papel de las mujeres en la historia de Asturias y de España. Las causas históricas de la invisibilidad femenina.</p> <p>Medios y pensamiento crítico: Análisis crítico de la representación de género en los medios, la publicidad y el entorno digital. El uso ético y responsable de la información.</p> <p>Comunicación y argumentación: Elaboración de textos argumentativos (manifiestos, propuestas), utilizando un lenguaje persuasivo e inclusivo. El debate y la exposición de ideas.</p> <p>Participación y ciudadanía: El concepto de activismo social y el compromiso con la igualdad. La participación en proyectos colectivos para la mejora del entorno.</p>

TERCER CICLO (5° y 6° de primaria)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES
<p>Analizar de forma autónoma anuncios o programas de televisión, identificando y criticando los estereotipos de género.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Nivel 1: Identifica con ayuda los estereotipos más evidentes en los medios (ej. solo mujeres en anuncios de limpieza). -Nivel 2: Identifica de forma autónoma estereotipos en diversos medios y es capaz de explicar las consecuencias de su representación. -Nivel 3: Analiza críticamente los mensajes de los medios, cuestionando la construcción de la identidad de género en la publicidad.
<p>Investigar y presentar un trabajo sobre una mujer científica o artista, utilizando herramientas digitales y recursos de forma ética y segura.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Nivel 1: Realiza una investigación básica utilizando recursos proporcionados por el docente. -Nivel 2: Selecciona y organiza información de varias fuentes y utiliza herramientas digitales de forma adecuada. -Nivel 3: Desarrolla una investigación rigurosa y autónoma, sintetizando la información y presentando su trabajo de forma creativa.
<p>Participar de forma constructiva en debates sobre la igualdad de género, aportando argumentos y propuestas de mejora para la comunidad educativa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Nivel 1: Contribuye con su opinión en los debates de forma puntual, pero necesita apoyo para argumentar. -Nivel 2: Aporta argumentos y escucha de manera respetuosa las opiniones de los demás. -Nivel 3: Elabora propuestas de mejora para el centro, defendiendo sus ideas con argumentos.

PRODUCTO FINAL

1

PRIMER CICLO

Un **Mural Interactivo** donde cada "vagón" de la máquina del tiempo contenga un dibujo o un pequeño texto sobre una historia que han "reparado".

2

SEGUNDO CICLO

Un **"Museo de Mujeres Olvidadas"** en el que, en cada sala, se exponga un cartel o una pequeña maqueta sobre una mujer de las que se han trabajado y sus logros.

3

TERCER CICLO

Una **Campaña de Sensibilización** para el centro educativo, que puede incluir un vídeo en el que el alumnado presente su manifiesto, carteles para los pasillos o un acto de conmemoración.

CONCRECIÓN METODOLÓGICA Y SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDAD DE MOTIVACIÓN

TAREA 1: VIAJE A LA HISTORIA

- Actividad 1.** La primera programadora de la Historia
- Actividad 2.** El diario de Ada
- Actividad 3.** Creamos nuestro propio algoritmo
- Actividad 4.** Ada y los números secretos

Situación de
Aprendizaje

LA MÁQUINA DEL TIEMPO DE LAS INJUSTICIAS

TAREA 2: VIAJE AL DEPORTE

- Actividad 1.** El origen de los Juegos Olímpicos
- Actividad 2.** Diseño Olímpico
- Actividad 3.** Los Juegos Olímpicos en el Arte
- Actividad 4.** ¡Que empiecen los juegos!

TAREA 3: VIAJE A LOS CUENTOS

- Actividad 1.** ¿Quién cuenta los cuentos?
- Actividad 2.** Cambiamos de rol, cambiamos la historia
- Actividad 3.** Reescribiendo con igualdad

ACTIVIDAD DE CIERRE

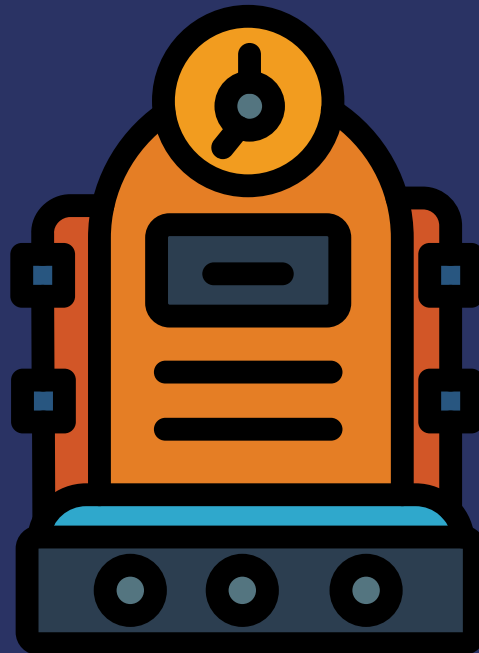
TAREA 4: VIAJE AL FUTURO

- Actividad 1.** Robots del futuro
- Actividad 2.** Cultivos sostenibles
- Actividad 3.** Energías para una sociedad igualitaria

La movilización de saberes básicos se concretará en una serie de actividades y acciones que se reflejarán en los productos finales antes descritos.

ACTIVIDAD DE MOTIVACIÓN

Se presenta la máquina del tiempo. Reflexión grupal acerca del concepto "injusticia". Recogerán por escrito sus pensamientos, reflexiones y opiniones, que servirán como valoración inicial y punto de partida. Acondicionamiento de un rincón del aula para situar la máquina y los aprendizajes que se hagan durante el proceso.



**La máquina del tiempo puede presentarse en forma de dibujo, lámina, maqueta... también puede presentarse la idea y animar a que la construyan de forma colaborativa.*

TAREA 1

VIAJE A LA HISTORIA

ACTIVIDAD 1. LA PRIMERA PROGRAMADORA DE LA HISTORIA

NIVEL

1º, 2º y 3º ciclo de primaria

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Se divide al alumnado en pequeños grupos y se le da el concepto “lenguaje informático”, animando al grupo a investigar acerca de la persona que lo creó. Posteriormente, se pondrán en común los resultados de las investigaciones de todos los grupos.

PRODUCTO

Anotaciones realizadas con las investigaciones

RECURSOS

Ordenador o tableta con acceso a internet, cuadernos y lápices.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Lista de cotejo para valorar las anotaciones, las indagaciones recogidas, etc.

ACTIVIDAD 2. EL DIARIO DE ADA

NIVEL

1º, 2º y 3º ciclo de primaria

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Se pedirá al alumnado que escriban una entrada a modo de diario personal, poniéndose en la piel de Ada Lovelace, donde narren cómo fue su infancia, cuáles son sus sueños, su pasión por los números o su amistad con Charles Babbage.

En el 1º ciclo se pueden incluir algunas frases que sirvan de guía al alumnado.

En el 2º ciclo se les pedirá que incluyan ciertos términos, como “motor analítico”.

En el 3º ciclo se pedirá una entrada más detallada, incluyendo reflexiones sobre el futuro de la informática o las implicaciones de la invención del lenguaje matemático.

PRODUCTO

Diario que combine texto y dibujos

RECURSOS

Cuaderno y útiles de escritura

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Escala de valoración que permita evaluar la producción escrita y la creatividad. Aspectos a evaluar: contenido, estructura, coherencia, vocabulario, originalidad y presentación.



ACTIVIDAD 3. CREAMOS NUESTRO PROPIO ALGORITMO

NIVEL

1º, 2º y 3º ciclo de primaria

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Primer ciclo (1º y 2º de primaria):

De forma colaborativa y con la ayuda docente, ordenarán tarjetas con imágenes que representen los pasos de una tarea sencilla de la vida diaria (por ejemplo, poner la mesa).

Segundo ciclo (3º y 4º de primaria):

Creación de un algoritmo a través del uso de un software de programación visual (como, por ejemplo, Scratch Junior, de carácter gratuito) para hacer que un personaje se mueva o dibuje en la pantalla.

Tercer ciclo (5º y 6º de primaria):

Uso de Scratch o herramienta similar para crear un algoritmo más complejo, como un juego simple con variables y condiciones (por ejemplo, un personaje que reacciona a los clics o que suma puntos).

PRODUCTO

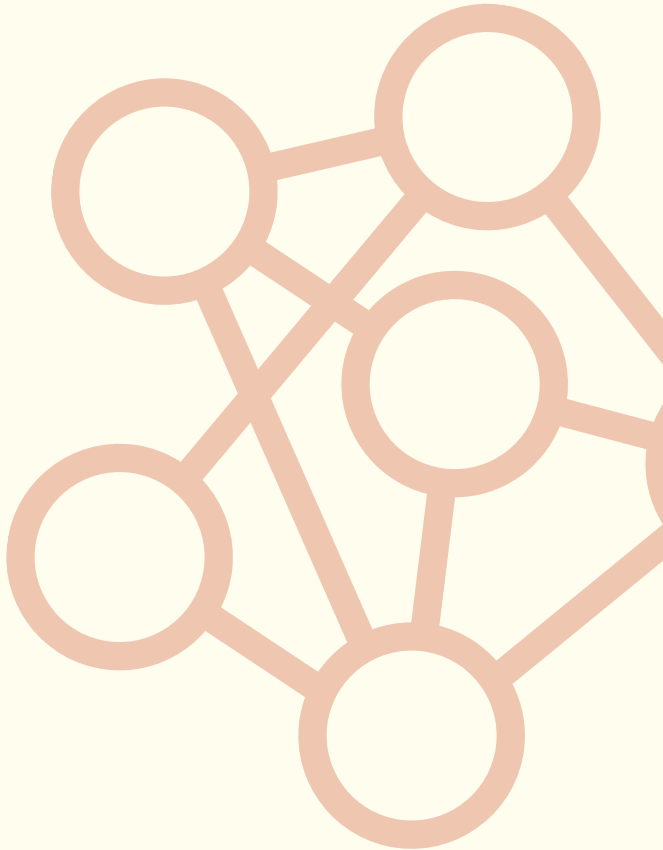
Creación de un algoritmo funcional y un breve texto que explique su funcionamiento.

RECURSOS

Tarjetas con imágenes (1º ciclo), ordenador o tableta, software informático Scratch o Scratch Jr. (2º y 3º ciclo).

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Observación directa y sistemática. Registro de observaciones.



ACTIVIDAD 4. ADA Y LOS NÚMEROS SECRETOS

NIVEL

1º, 2º y 3º ciclo de primaria

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Primer ciclo (1º y 2º de primaria):

Se les presenta un problema simple que tendrán que resolver con una cadena de operaciones (suma y resta).

Ejemplo: Ada tiene 3 manzanas, Babbage le regala 2 y luego ella se come una.
¿Cuántas manzanas le quedan?

Segundo ciclo (3º y 4º de primaria):

Se les presenta un problema que requiera una serie de operaciones más complejas, con multiplicaciones y divisiones. Se les pedirá que representen el "algoritmo" del resultado en un "diagrama de flujo simple".

Tercer ciclo (5º y 6º de primaria):

Se les presentará el problema más complejo y se les desafiará a crear el "algoritmo" o pasos lógicos para resolver problemas similares, al igual que la máquina de Babbage.

PRODUCTO

- Problema resuelto
- Representación en el diagrama de flujo

RECURSOS

Cuadernos y material de escritura

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

- Cuaderno de clase u hoja de trabajo: revisar el cuaderno o ficha de trabajo donde el alumnado haya anotado sus cálculos y razonamientos. "¿Muestra los pasos para resolver el problema?", "¿El resultado final es correcto?", "¿Hay evidencia de la comprensión del problema?"
- Análisis del diagrama de flujo



RETO FINAL



Creación de un cartel o biografía que visibilice a Ada Lovelace, “reparando” así la injusticia que la Historia cometió con ella. Este podrá incluirse en un “vagón” que simbolice los viajes de la máquina del tiempo de las injusticias.

SUGERENCIAS DE AMPLIACIÓN

Actividad “¿Quiénes son?” del Cuadernillo de materiales de Coeducastur en la Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería, página 19. Editado por el Instituto Asturiano de la Mujer.

Actividad “Creamos un eje cronológico” del Cuadernillo de materiales de Coeducastur en la Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería, página 20. Editado por el Instituto Asturiano de la Mujer.

Actividad “Concurso de inventos” del Cuadernillo de materiales de Coeducastur en la Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería, página 25. Editado por el Instituto Asturiano de la Mujer.

Actividad “Desciframos el código” del Cuadernillo de materiales de Coeducastur en la Competencia Digital, página 14. Editado por el Instituto Asturiano de la Mujer.



LISTA DE COTEJO

ASPECTO A EVALUAR		SÍ	NO	Observaciones
Contenido	El texto refleja la vida de Ada Lovelace			
Estructura	Se presenta como una entrada de diario (fecha, saludo, despedida...)			
Coherencia	Las ideas están conectadas de forma lógica			
Vocabulario	Se utilizan palabras clave relacionadas con la historia de Ada			
Originalidad	Aporta detalles creativos y personales			
Presentación	La caligrafía e ilustraciones son claras			



RÚBRICA PARA LA EXPRESIÓN ORAL

Si se les pide que lean o presenten su diario, puede utilizarse la siguiente rúbrica para evaluar la fluidez y claridad de su expresión.

NIVEL	1 (NECESITA MEJORAR)	2 (CORRECTO)	3 (EXCELENTE)
FLUIDEZ Y ENTONACIÓN	Lee con dificultad y sin entonación	Lee con fluidez, pero con entonación monótona	Lee con fluidez y entonación que transmite emoción
CLARIDAD Y VOLUMEN	No se le entiende bien, el volumen es bajo	El volumen es adecuado, se le entiende con claridad	Proyecta la voz con seguridad, se le entiende perfectamente
VOCABULARIO	Utiliza un vocabulario limitado	Utiliza un vocabulario adecuado al contexto del diario	Enriquece su vocabulario con términos específicos de la actividad



REGISTRO DE OBSERVACIÓN

ASPECTO A OBSERVAR	PARTICIPACIÓN ACTIVA	COLABORACIÓN	LÓGICA ALGORITMO	RESOLUCIÓN
Alumna /o 1				
Alumna/o 2				
Alumna /o 3				
Alumna /o 4				
Alumna /o 5				
Alumna /o 6				
Alumna /o 7				
Alumna /o 8				
Alumna /o 9				
Alumna /o 10				
Alumna /o 11				
Alumna /o 12				
Alumna /o 13				
Alumna /o 14				
Alumna /o 15				
Alumna /o 16				
Alumna /o 17				
Alumna /o 18				
Alumna /o 19				
Alumna /o 20				



RÚBRICA PRODUCTO FINAL

La evaluación del producto final, bien la secuencia de tarjetas o bien el código en Scratch permite valorar si han comprendido el concepto de secuencia y lógica.

ASPECTO A EVALUAR	1 (NECESITA MEJORAR)	2 (CORRECTO)	3 (EXCELENTE)
SECUENCIA	La secuencia de pasos es incorrecta	La secuencia tiene algunos errores, pero el objetivo se entiende	La secuencia es lógica y lleva al objetivo sin errores
FUNCIONALIDAD	El "algoritmo" no funciona	El "algoritmo" funciona pero no es eficiente	El "algoritmo" funciona correctamente y de forma eficiente
COMPRENSIÓN	No explica el funcionamiento del algoritmo	Explica el funcionamiento con algunas dificultades	Explica de forma clara y concisa el funcionamiento del algoritmo



ANÁLISIS DEL DIAGRAMA DE FLUJO

El diagrama de flujo es la clave para evaluar la comprensión del pensamiento lógico-matemático.

ASPECTO A EVALUAR	1 (NECESITA MEJORAR)	2 (CORRECTO)	3 (EXCELENTE)
ESTRUCTURA	El diagrama no tiene un inicio y fin claros	El diagrama tiene inicio y fin, pero la estructura es confusa	El diagrama tiene una estructura clara y bien definida
LÓGICA	La secuencia de operaciones es incorrecta o no tiene sentido	La secuencia es correcta, pero no está bien organizada	La secuencia es lógicamente correcta y fácil de seguir
RESULTADO	El resultado final del problema es incorrecto	El resultado es correcto, pero el proceso no está claro	El resultado es correcto y el proceso es fácilmente comprensible en el diagrama

TAREA 2

VIAJE AL DEPORTE

ACTIVIDAD 1. EL ORIGEN DE LOS JUEGOS OLÍMPICOS

Se propondrá una actividad de investigación sobre el origen de los J.J.O.O. Se presentarán imágenes y relatos sencillos para explicar que, en sus inicios, solo los hombres podían participar. Se tratará de que entiendan el concepto de desigualdad y propongan cómo harían los juegos en la actualidad para que fueran justos.

NIVEL

1º, 2º y 3º ciclo de primaria

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

1º ciclo (1º y 2º de primaria):

Se les presentarán dibujos de deportistas de la antigüedad (hombres corriendo o lanzando discos). A continuación, se les pedirá que dibujen o representen con gestos a las "nuevas" deportistas, es decir, a las mujeres que participarían en estos juegos modernos. En asamblea, cada niño y niña explicará qué deporte ha elegido y por qué.

2º ciclo y 3º ciclo (3º, 4º, 5º y 6º de primaria):

Después de la introducción sobre la historia de las olimpiadas, se les propondrá un debate sencillo: "¿Creen que es justo que solo los hombres participen?". Luego, en grupos, diseñarán un cartel para una olimpiada "nueva" donde se incluyan a deportistas de ambos géneros y con diferentes capacidades. El cartel deberá tener un eslogan que refleje la igualdad en el deporte.

PRODUCTO

- 1º ciclo: Dibujos, representaciones
- 2º ciclo: Carteles para anunciar nuevas olimpiadas. Eslogan.

RECURSOS

Ordenador o tableta con acceso a internet, lápices y cuadernos. Cartulinas, material de escritura y dibujo.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Lista de cotejo y rúbrica para la expresión oral.

ACTIVIDAD 2. DISEÑO OLÍMPICO

Esta actividad se centra en el diseño y la creatividad. El alumnado creará los elementos visuales de unos Juegos Olímpicos modernos e igualitarios. Se les animará a pensar en símbolos que representen valores como el respeto, la diversidad y la equidad.

NIVEL

1º, 2º y 3º ciclo de primaria

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Primer ciclo (1º y 2º de primaria):

En parejas, diseñarán una medalla que, además de premiar a la persona ganadora, celebre también el esfuerzo y la deportividad. Se priorizará el uso de materiales reciclados.

Segundo ciclo (3º y 4º de primaria):

En parejas, crearán el uniforme para un equipo olímpico, asegurándose de que el diseño sea cómodo y funcional tanto para hombres como para mujeres.

Tercer ciclo (5º y 6º de primaria):

En grupos, deberán diseñar el emblema oficial de sus "Juegos de la Igualdad". Además, crearán un pequeño "dossier" que explique el significado de los colores, las formas y los símbolos que han usado. El dossier debe justificar por qué su diseño representa la igualdad y la diversidad.

PRODUCTO

- Primer ciclo: Medallas
- Segundo ciclo: Bocetos de los uniformes del equipo olímpico.
- Tercer ciclo: Dossier explicativo.

RECURSOS

- Primer ciclo: Cualquier tipo de material reciclado, de dibujo y creación.
- Segundo ciclo: Material de dibujo y escritura y, si procede, material informático.
- Tercer ciclo: Cuaderno y útiles de escritura.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Rúbrica de evaluación.



ACTIVIDAD 3. LOS JUEGOS OLÍMPICOS EN EL ARTE

El alumnado explorará cómo se han representado los Juegos Olímpicos, el deporte y el cuerpo humano en diferentes épocas a través de la pintura, la escultura y la fotografía. El objetivo es que analicen las representaciones de las personas deportistas, identifiquen la diversidad de cuerpos y habilidades, y luego creen sus propias obras de arte que celebren el deporte inclusivo.

NIVEL

1º, 2º y 3º ciclo de primaria

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Primer ciclo (1º y 2º de primaria):

Se mostrarán imágenes de esculturas griegas clásicas (como el **Discóbolo de Mirón**), observando la complexión atlética de los cuerpos. Luego, se presentarán fotografías de atletas de hoy en día con diferentes cuerpos y habilidades. El alumnado creará sus propias esculturas de atletas utilizando plastilina o barro, enfocándose en representar la diversidad de formas del cuerpo humano.

Segundo ciclo (3º y 4º de primaria):

Se presentarán obras de arte que representen el movimiento y la fuerza, desde la antigüedad hasta el arte moderno. Por ejemplo, pueden ver el **Discóbolo** y compararlo con el **Boxeador en reposo** para notar la diferencia en la expresión y la forma del cuerpo. A continuación, el alumnado creará un "collage de deportistas" con recortes de revistas, combinando imágenes de hombres y mujeres de diferentes deportes, para crear una composición que muestre el poder del deporte y la igualdad.

Tercer ciclo (5º y 6º de primaria):

El desafío será analizar de forma más crítica el canon de belleza y el cuerpo atlético en el arte. Se presentarán obras de arte que desafían la representación tradicional del cuerpo (como las de **Fernando Botero** o las esculturas de **Auguste Rodin**). Luego, el alumnado creará una obra de arte (pintura, dibujo o escultura) en la que representen a un/a deportista de su invención, poniendo especial atención en la forma del cuerpo, las emociones y los gestos, para transmitir un mensaje de inclusión y de que todos los cuerpos son válidos para el deporte. Pueden acompañar la obra con un pequeño texto que explique su intención.

PRODUCTO

- Primer ciclo: Creaciones y pequeñas esculturas de plastilina o barro.
- Segundo ciclo: Collage de deportistas.
- Tercer ciclo: Galería de arte "Los cuerpos en el deporte".

RECURSOS

- Primer ciclo: PDI, imágenes de obras de arte, fotografías, plastilina, barro...
- Segundo ciclo: PDI, imágenes de obras de arte, recortes de revistas, cartulinas, pegamentos...
- Tercer ciclo: Instrumentos y materiales de dibujo y escritura.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Rúbrica y observación del producto artístico.

ACTIVIDAD 4. ¡QUE EMPIECEN LOS JUEGOS!

El alumnado se centrará en la innovación. El objetivo es que inventen nuevas disciplinas deportivas que no estén asociadas a un género en particular y que promuevan la cooperación y la inclusión.

NIVEL

3º ciclo de primaria (5º y 6º).

El 1º y 2º ciclo podrá participar en la exhibición de los juegos en el patio de forma internivelar.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

En grupos, inventarán un deporte completamente nuevo. Deberán crear las reglas, el nombre y el objetivo del juego. Un requisito fundamental es que el deporte sea inclusivo, es decir, que personas con diferentes habilidades puedan participar en igualdad de condiciones. Al final, cada grupo presentará su deporte al resto de la clase y, si es posible, se jugará una pequeña demostración en el patio con el resto de ciclos. Se les puede guiar con ejemplos de deportes que combinan habilidades motoras y mentales, como el ajedrez a ciegas o el baloncesto en silla de ruedas.

PRODUCTO

Juegos creados por el alumnado.

RECURSOS

- Cuadernos y material de escritura para recoger la explicación de los juegos.
- Material necesario para el desarrollo de los juegos creados.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Lista de cotejo.



RETO FINAL

Creación de una zona de exposición de los trabajos realizados, "reparando" así la injusticia que los Juegos Olímpicos de la antigüedad cometieron. Esta zona puede constituir un "vagón" que simbolice los viajes de la máquina del tiempo de las injusticias.



SUGERENCIAS DE AMPLIACIÓN

Actividad "Galerías de Arte" del Cuadernillo de materiales de Coeducastur en la Competencia en Conciencia y Expresión Culturales, página 27. Editado por el Instituto Asturiano de la Mujer. Donde podrán acercarse al trabajo de mujeres galeristas asturianas.



LISTA DE COTEJO

ASPECTO A EVALUAR		SÍ	NO	Observaciones
Identificación de roles	Reconoce que en los juegos olímpicos de la antigüedad sólo participaban hombres y se excluían a las mujeres.			
Creatividad	Dibuja o representa personas practicando deporte.			
Expresión oral	Explica por qué eligió a esa persona deportista o ese deporte.			
Participación	Participa activamente en los debates grupales argumentando sus opiniones e ideas.			
Respeto	Escucha con atención las ideas de sus compañeras y compañeros.			



RÚBRICA DE EVALUACIÓN

1º CICLO (1º Y 2º DE PRIMARIA)			
Nivel de logro	1 Iniciado	2 En desarrollo	3 Alcanzado
Análisis crítico	Identifica con ayuda la desigualdad en los Juegos Olímpicos de la Antigüedad	Identifica y explica, de forma autónoma, la injusticia en el modelo antiguo	Formula argumentos claros y concisos sobre la necesidad de igualdad en el deporte
Creación de dibujo	Sus dibujos incluyen a personas de ambos sexos pero aparecen estereotipos ligados al género	Sus dibujos incluyen a personas de ambos sexos sin estereotipos sexistas	Sus dibujos son diversos e inclusivos reflejando la igualdad en el deporte

2º Y 3º CICLO (3º, 4º, 5º Y 6º DE PRIMARIA)			
Nivel de logro	1 Iniciado	2 En desarrollo	3 Alcanzado
Análisis crítico	Identifica con ayuda la desigualdad en los Juegos Olímpicos de la Antigüedad	Identifica y explica, de forma autónoma, la injusticia en el modelo antiguo	Formula argumentos claros y concisos sobre la necesidad de igualdad en el deporte
Creación de cartel y eslogan	El cartel incluye a personas de ambos sexos	El cartel y el eslogan son creativos y visualmente atractivos	El cartel incluye un eslogan original y potente sobre la igualdad
Participación en el debate	Aporta ideas de forma puntual	Aporta ideas propias y escucha las ideas de otras personas	Participa activamente, respeta turnos de palabra y argumenta sus ideas con solidez



RÚBRICA DE EVALUACIÓN

1º CICLO (1º Y 2º DE PRIMARIA)			
Aspecto a valorar	1 Iniciado	2 En desarrollo	3 Alcanzado
Diseño de medalla	La medalla solo premia a la persona ganadora	La medalla incluye un elemento de reconocimiento al esfuerzo, pero es genérico	La medalla representa un valor claro como el respeto, la deportividad o la diversidad
Explicación del diseño de la medalla	No da una explicación clara y coherente del diseño de la medalla	Explica de forma general el proceso de creación de la medalla	Explica de forma clara y coherente el diseño de la medalla, resaltando los valores que representa
Uso de materiales	Usa materiales sin un fin específico	Usa materiales reciclados, pero sin una intención clara	Utiliza los materiales reciclados de forma creativa y con un propósito estético y/o funcional

2º CICLO (3º Y 4º DE PRIMARIA)			
Aspecto a valorar	1 Iniciado	2 En desarrollo	3 Alcanzado
Diseño de uniforme	Crea un diseño simple sin considerar la funcionalidad	El diseño es funcional pero no tiene perspectiva de género	El diseño es funcional para ambos sexos y lo justifica de forma creativa
Explicación del diseño del uniforme	No da una explicación clara y coherente del diseño del uniforme	Explica de forma general el proceso de creación del uniforme	Explica de forma clara y coherente el diseño del uniforme resaltando los aspectos funcionales



RÚBRICA DE EVALUACIÓN

3° CICLO (5° Y 6° DE PRIMARIA)			
Aspecto a valorar	1 Iniciado	2 En desarrollo	3 Alcanzado
Diseño del emblema	El emblema es genérico y no tiene un significado claro	El emblema tiene un significado, pero no está relacionado directamente con la igualdad	El emblema es original, visualmente atractivo y su simbología representa la igualdad y la diversidad de forma clara.
Elaboración del dossier	El dossier es muy básico y no está bien organizado	El dossier está organizado pero la justificación de los elementos es superficial	El dossier es completo, bien organizado y justifica la elección de los elementos de forma detallada y convincente
Creatividad	La propuesta es poco original	La propuesta es original, pero con un enfoque similar a otras	La propuesta es original e innovadora, con un enfoque de igualdad e inclusión



RÚBRICA

1º CICLO (1º Y 2º DE PRIMARIA)			
Aspecto a valorar	1 Iniciado	2 En desarrollo	3 Alcanzado
Reconocimiento	No reconoce las diferentes formas del cuerpo en las imágenes	Reconoce que hay diferentes formas de cuerpos, pero no explica por qué.	Identifica la diversidad de formas corporales y la relaciona con las diferentes habilidades
Representación	La escultura es muy básica y no representa a un cuerpo	La escultura representa a un cuerpo pero no se aprecia movimiento	La escultura representa un cuerpo en movimiento de forma clara y creativa
Comprensión	No explica lo que quiso representar	Explica su obra con una idea sencilla	Explica con claridad la intención de su obra y lo que representa

2º CICLO (3º Y 4º DE PRIMARIA)			
Aspecto a valorar	1 Iniciado	2 En desarrollo	3 Alcanzado
Análisis	Identifica solo a los deportistas principales en el collage.	El collage incluye a deportistas de diferentes sexos y deportes.	El collage demuestra un análisis de la diversidad, incluyendo diferentes tipos de cuerpos y habilidades.
Creatividad	El collage es un simple recorte y pegado de imágenes	El collage tiene una composición interesante y equilibrada	El collage es una obra original y artística que transmite un mensaje claro sobre la igualdad
Expresión	No justifica la selección de imágenes	Justifica la selección de imágenes, pero de forma superficial	Justifica la selección de cada imagen, explicando su significado en relación con la igualdad y la diversidad



RÚBRICA

3° CICLO (5° Y 6° DE PRIMARIA)			
Aspecto a valorar	1 Iniciado	2 En desarrollo	3 Alcanzado
Análisis crítico	El alumno o la alumna no cuestiona la representación del cuerpo en las obras del arte	Identifica que el canon de belleza del arte clásico es diferente, pero no profundiza	Analiza y critica la representación del cuerpo en el arte de forma reflexiva, relacionándolo con los estereotipos
Creación artística	La obra de arte es una representación muy básica	La obra es original, pero la representación del cuerpo es convencional	La obra es original, utiliza la forma del cuerpo de forma intencionada para transmitir un mensaje de inclusión
Justificación	El texto que acompaña la obra no es coherente	El texto es coherente pero no explica la intención de la obra	El texto es claro y explica de forma profunda la intención de la obra y su mensaje



LISTA DE COTEJO

Lista de cotejo para la creación del deporte

3° CICLO (5° Y 6° DE PRIMARIA)				
Aspectos a evaluar		Sí	No	Observaciones
Originalidad	El deporte es una creación nueva y no una variación de uno ya existente			
Reglas	Las reglas del juego son claras y comprensibles			
Inclusividad	El deporte permite la participación de todas y todos, independientemente de su sexo o habilidad			
Presentación	El grupo expone su deporte con claridad y entusiasmo			
Pensamiento crítico	El grupo reflexiona sobre por qué su deporte es igualitario			
Trabajo en equipo	Todas las personas del equipo participan en la creación			

TAREA 3

VIAJE A LOS CUENTOS

ACTIVIDAD 1. ¿QUIÉN CUENTA LOS CUENTOS?

Esta actividad se centra en el hecho de que muchos de los cuentos tradicionales que conocemos fueron recopilados o escritos por hombres, y en la importancia de visibilizar a las autoras.

NIVEL

1º, 2º y 3º ciclo de primaria

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Primer ciclo (1º y 2º de primaria)

Comienza leyendo en voz alta un cuento tradicional, como *Caperucita Roja*, y pregunta al alumnado: "¿Quién creen que escribió este cuento?". Tras revelar que fueron los **Hermanos Grimm**, se explica que eran dos hombres. A continuación, lee un cuento de una autora, como **Beatrix Potter** (*El cuento de Perico el conejo travieso*). En asamblea, haz que comparen los cuentos y sus protagonistas. Finaliza la actividad pidiéndoles que dibujen a sus autores y autoras favoritas, imaginando cómo son.

Segundo ciclo (3º y 4º de primaria)

El alumnado investigará en grupos quiénes eran los **Hermanos Grimm** y **Hans Christian Andersen**. También buscarán información sobre una autora de cuentos infantiles, como **María Elena Walsh** o **Elsa Bornemann**. Compararán la época y el contexto de vida de cada autor y autora. Finalmente, en un mural, expondrán sus hallazgos, mostrando por qué es importante conocer a autoras que han escrito historias maravillosas.

Tercer ciclo (5º y 6º de primaria)

Se les asignará la tarea de investigar a fondo a los autores tradicionales y a una autora de cuentos infantiles contemporánea, como **J.K. Rowling** o **Beatriz Osés**. En un debate en clase, discutirán por qué la perspectiva de género es importante en la literatura infantil y cómo la representación de autores y autoras influye en las historias que leemos.

PRODUCTO

- Primer ciclo: Dibujos, representaciones.
- Segundo ciclo: Mural expositivo sobre las autoras de cuentos.
- Tercer ciclo: Ficha sobre las autoras investigadas. Debate.

RECURSOS

- Primer ciclo: Ordenador o tableta con acceso a internet, cuadernos y lápices.
- Segundo ciclo: Ordenador o Tablet con conexión a internet. Cartulinas, material de escritura y dibujo.
- Tercer ciclo: Ordenador o Tablet con conexión a internet. Ficha de trabajo.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

- Escala de valoración del dibujo y la expresión oral (primer ciclo).
- Rúbrica para el trabajo de investigación y el mural (segundo ciclo).
- Diario de aprendizaje (tercer ciclo). Cada estudiante escribirá un pequeño texto al finalizar la actividad que permitirá evaluar la reflexión y el pensamiento crítico individual. Se pueden proporcionar "preguntas guía", como por ejemplo: "¿Qué aprendí sobre la historia de los cuentos?", "¿Por qué crees que es importante que las niñas lean los cuentos de autoras mujeres?", "¿Cambió tu forma de ver los cuentos tradicionales después de realizar la actividad?"...



ACTIVIDAD 2. CAMBIAMOS DE ROL, CAMBIAMOS LA HISTORIA

Esta actividad consiste en la inversión de roles de género en cuentos tradicionales, fomentando el pensamiento crítico y la creatividad.

NIVEL

1º, 2º y 3º ciclo de primaria

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Primer ciclo (1º y 2º de primaria):

Lectura de un cuento, como, por ejemplo, *El príncipe y la princesa* (una versión tradicional). Identificación de que identifiquen quién "salva" a quién. Luego, se propone el cambio: "¿Qué pasaría si la princesa rescata al príncipe del dragón?". En un juego de roles, el alumnado se pondrá en la piel de los personajes con los roles cambiados. La actividad culminará con una representación teatral de la nueva versión del cuento.

Segundo ciclo (3º y 4º de primaria):

Se elige un cuento con roles muy marcados, como *Blancanieves*. Deben analizar el rol de la madrastra, el príncipe y Blancanieves. En grupos, deberán reescribir la historia cambiando el rol de un personaje. Por ejemplo, la madrastra se convierte en una científica que busca la belleza interior, o el príncipe es un cocinero que ayuda a Blancanieves a montar un negocio de repostería. Cada grupo presentará su nueva versión al resto de la clase.

Tercer ciclo (5º y 6º de primaria):

Se les asignará la tarea de analizar un cuento complejo, como *La Bella Durmiente*. En grupos, investigarán el origen de la historia y el significado de sus personajes. El reto será reescribir el cuento desde la perspectiva de un personaje secundario (por ejemplo, el hada madrina o el dragón). Deberán justificar por qué ese personaje merece ser el protagonista y cómo su historia desafía los roles de género tradicionales.

PRODUCTO

- Primer ciclo: Representación teatral.
- Segundo y tercer ciclo: Nueva versión del cuento.

RECURSOS

- Cuentos tradicionales a trabajar. Cuadernos y útiles de escritura para la reinención.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

- Observación directa y registro anecdótico (primer ciclo).
- Lista de cotejo y evaluación entre pares. (segundo ciclo). Tras la presentación de los grupos se puede proporcionar la lista de cotejo para que evalúen a otros grupos, fomentando así la autoevaluación y la coevaluación.
- Rúbrica de evaluación para la escritura de la historia, evaluando diversos aspectos, como la originalidad de la perspectiva, la coherencia narrativa, la conciencia de género o la calidad de la escritura.

ACTIVIDAD 3. REESCRIBIENDO CON IGUALDAD

La actividad final es un proyecto de creación colectiva donde el alumnado reescribe un cuento tradicional para crear una versión con perspectiva de género.

NIVEL

1º, 2º y 3º ciclo de primaria

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Primer ciclo (1º y 2º de primaria):

En un gran papel continuo, y con ayuda docente, reescribirán un cuento conocido. A medida que lo reescriben, se asegurarán de que los personajes puedan ser de cualquier sexo y tener habilidades diversas. Los dibujos acompañarán la nueva historia, que se leerá en voz alta para toda la clase.

Segundo ciclo (3º y 4º de primaria):

En grupos, elegirán un cuento tradicional y lo reescribirán de forma colaborativa. Deberán crear personajes con personalidades más complejas, cambiar los finales para que no se basen en el matrimonio o la belleza, y asegurarse de que el lenguaje utilizado sea inclusivo. Al final, los cuentos serán recopilados en un libro de "nuevos cuentos tradicionales" que podrán compartir con las familias.

Tercer ciclo (5º y 6º de primaria):

Creación de un cuento completamente nuevo libre de estereotipos de género. La historia deberá tener un final que promueva la autonomía y la igualdad. Los cuentos podrán ser grabados en un podcast que se difundirá entre la comunidad educativa.

PRODUCTO

- Primer y segundo ciclo: Cuento elaborado de forma colaborativa.
- Tercer ciclo: Libro de "nuevas versiones de cuentos tradicionales". Podcast con el cuento creado.

RECURSOS

- Primer ciclo: Papel continuo, útiles de escritura y dibujo.
- Segundo ciclo: Folios, cuadernos, útiles de escritura y dibujo.
- Tercer ciclo: Folios, cuadernos, útiles de escritura, grabadora, ordenador, etc.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

- Portfolio de trabajo (primer ciclo).
- Lista de cotejo para evaluar el recopilatorio "nuevos cuentos tradicionales". (segundo ciclo)
- Cuestionario de autoevaluación (segundo ciclo).
- Rúbrica de evaluación del cuento digital y la presentación oral (tercer ciclo). Donde se pueda evaluar la calidad del cuento, el uso de la tecnología en la elaboración, la presentación oral y la reflexión crítica.

RETO FINAL



Creación de una zona de exposición de las autoras investigadas para “reparar” la injusticia que la historia realizó con ellas. Con ella se puede crear otro “vagón” de la máquina del tiempo.

Creación de un podcast con un cuento reescrito

SUGERENCIAS DE AMPLIACIÓN

Actividad “Cuentos que cuentan igualdad” del Cuadernillo de materiales de Coeducastur en la Competencia Ciudadana, página 22. Editado por el Instituto Asturiano de la Mujer.

Actividad “¿Quiénes son?” del Cuadernillo de materiales de Coeducastur en la Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería, página 19. Editado por el Instituto Asturiano de la Mujer.

Actividad “Adjetivos que incluyen” del Cuadernillo de materiales Coeducastur en la Competencia Lingüística, página 12. Editado por el Instituto Asturiano de la Mujer.

Actividad “Cómics por la igualdad” del Cuadernillo de materiales de Coeducastur en la Competencia Lingüística página 26. Editado por el Instituto Asturiano de la Mujer.

Actividad “Ilustradoras de mis cuentos” del Cuadernillo de materiales de Coeducastur en la Competencia en Conciencia y Expresión Culturales, página 16. Editado por el Instituto Asturiano de la Mujer



ESCALA DE VALORACIÓN 1º CICLO

INDICADORES DE EVALUACIÓN		NIVEL 1 PUEDE MEJORAR	NIVEL 2 CORRECTO	NIVEL 3 EXCELENTE
Comprensión	¿El alumno o la alumna entiende el concepto de autor o autora?	Lo entiende con ayuda	Lo entiende	Lo entiende y lo explica
Expresión oral	¿Explica con claridad lo que dibujó?	Necesita apoyo para la explicación	Explica pero con dificultades	Se expresa con fluidez y claridad
Creatividad	¿El dibujo es original y muestra un esfuerzo personal?	Copia el modelo	Añade detalles personales	Es un dibujo original y creativo



RÚBRICA DE EVALUACIÓN 2º CICLO

2º CICLO (3º Y 4º DE PRIMARIA)			
Aspecto a valorar	1 Iniciado	2 En desarrollo	3 Alcanzado
Calidad de la investigación	La información recopilada es muy genérica y poco relevante	La información recopilada es bastante precisa	La información recopilada es precisa y relevante
Colaboración en el grupo	El grupo no tuvo una organización clara y equitativa	El grupo estuvo organizado, pero no de forma equitativa	El grupo se organizó de manera clara y equitativa
Presentación del mural	El mural no resulta claro y organizado	El mural tiene una organización básica	El mural resulta claro, limpio y organizado
Comprensión del contenido	El grupo no es capaz de explicar de forma clara por qué es importante conocer a las autoras	El grupo explica por qué es importante conocer a las autoras con alguna dificultad	El grupo explica de forma clara y bien argumentada por qué es necesario conocer a las autoras

TAREA 4

VIAJE AL FUTURO

4

ACTIVIDAD 1. ROBOTS DEL FUTURO

NIVEL

1º, 2º, 3º ciclo de primaria

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

El alumnado explorará cómo los robots futuristas, inspirados en el trabajo de mujeres científicas, pueden ayudar a construir una sociedad justa y sostenible.

En primer lugar, crearán un robot con una misión para el futuro. Para ello, se les contará la historia de **Grace Hopper**, una de las pioneras de la informática, cuyo trabajo fue clave en el desarrollo de la programación. Dibujarán su robot, le darán un nombre y le asignarán una misión que promueva la sostenibilidad o el cuidado de las demás personas.

Además, en el 2º y 3º ciclo, podrán crear una pequeña maqueta de su robot con materiales reciclados y compartirán su idea en una pequeña asamblea, presentando a su robot, explicando su misión y destacando cómo su trabajo contribuye a un futuro más justo.

PRODUCTO

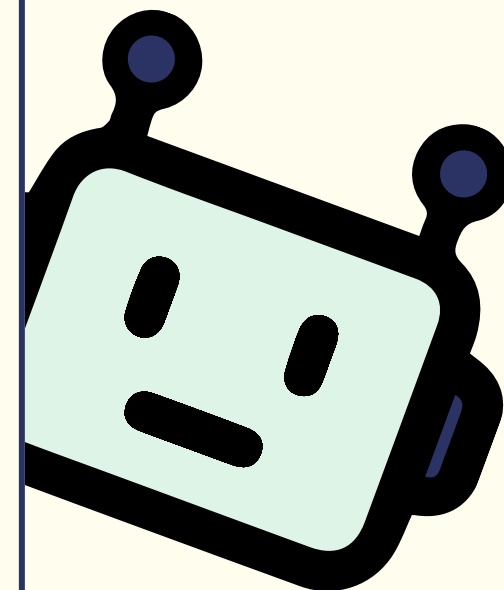
- Primer ciclo: dibujos de sus robots.
- Segundo y tercer ciclo: Dibujos o maquetas de sus robots.

RECURSOS

Folios, útiles de escritura y dibujo, material de reciclaje. Ordenador o tableta con conexión a internet para la investigación /presentación de Grace Hopper.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Rúbrica de observación



ACTIVIDAD 2. CULTIVOS SOSTENIBLES

El alumnado investigará en esta actividad cómo la tecnología puede ayudarnos a producir alimentos de manera más justa y sostenible, con la inspiración del trabajo de mujeres innovadoras en la agricultura.

NIVEL

1º, 2º y 3º ciclo de primaria

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Se presentará la figura de **Ellen Swallow Richards**, primera mujer en ser admitida en el MIT y una de las fundadoras de la ecología, que dedicó su vida a hacer la comida más segura.

En el primer ciclo (1º y 2º de primaria) investigarán acerca de las granjas verticales y se creará un pequeño mural colaborativo que explique esta idea.

En el segundo ciclo (3º y 4º de primaria) se organizarán en grupos y tendrán que pensar en cómo se podrían distribuir los alimentos de forma justa en una sociedad futura. Cada grupo defenderá su propuesta ante el resto del alumnado y finalmente, votarán la opción que les parezca más adecuada.

En el tercer ciclo (5º y 6º de primaria) se organizarán en grupos para crear un pequeño "proyecto agrícola", donde tendrán que desarrollar su idea en base a lo investigado, distribuir roles y explicar el impacto que tendría en la comunidad.

PRODUCTO

- Primer ciclo: mural colaborativo
- Segundo ciclo: Propuestas de distribución de alimentos. Resultado de la votación.
- Tercer ciclo: Proyecto agrícola.

RECURSOS

Papel continuo, útiles de escritura y dibujo, ordenador o tableta, acceso a internet, imágenes de referencia.

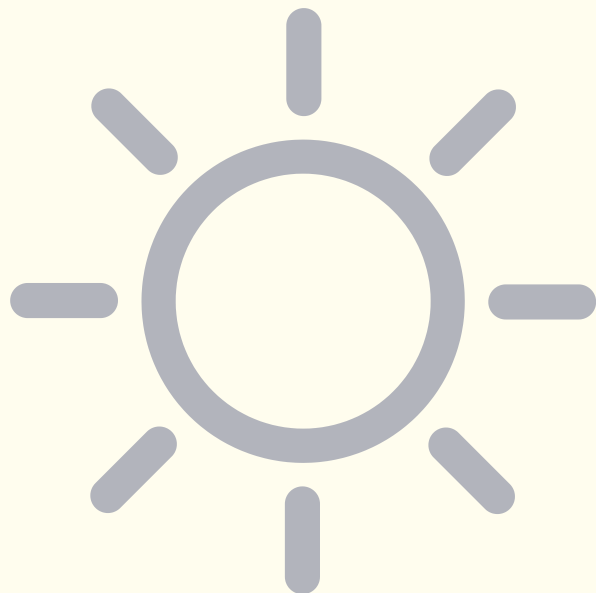
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

- Lista de control para evaluar el producto.
- Ficha de coevaluación para evaluar el trabajo en equipo.



ACTIVIDAD 3. ENERGÍAS PARA UNA SOCIEDAD IGUALITARIA

En esta actividad se explorará cómo las fuentes de energía renovables pueden ser un pilar de una sociedad futura justa, destacando el trabajo de las mujeres ingenieras.



NIVEL

1º, 2º y 3º ciclo de primaria

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Se presentará la figura de **María Telkes**, conocida como la "Reina del sol" por su trabajo pionero en la energía solar.

En el primer ciclo (1º y 2º de primaria) se les animará a investigar sobre su trabajo y recoger el resultado de sus investigaciones en una hoja de trabajo.

En el segundo ciclo deberán explicar cómo Telkes diseñó la primera casa calentada con energía solar. Podrán crear un pequeño dossier colaborativo.

En el tercer ciclo irán un paso más allá y deberán preparar una presentación digital sobre su "sistema energético del futuro", incluyendo información de su funcionamiento. Para finalizar, un pequeño debate en el aula sobre qué sistema energético es el más justo y viable para un futuro sostenible.

PRODUCTO

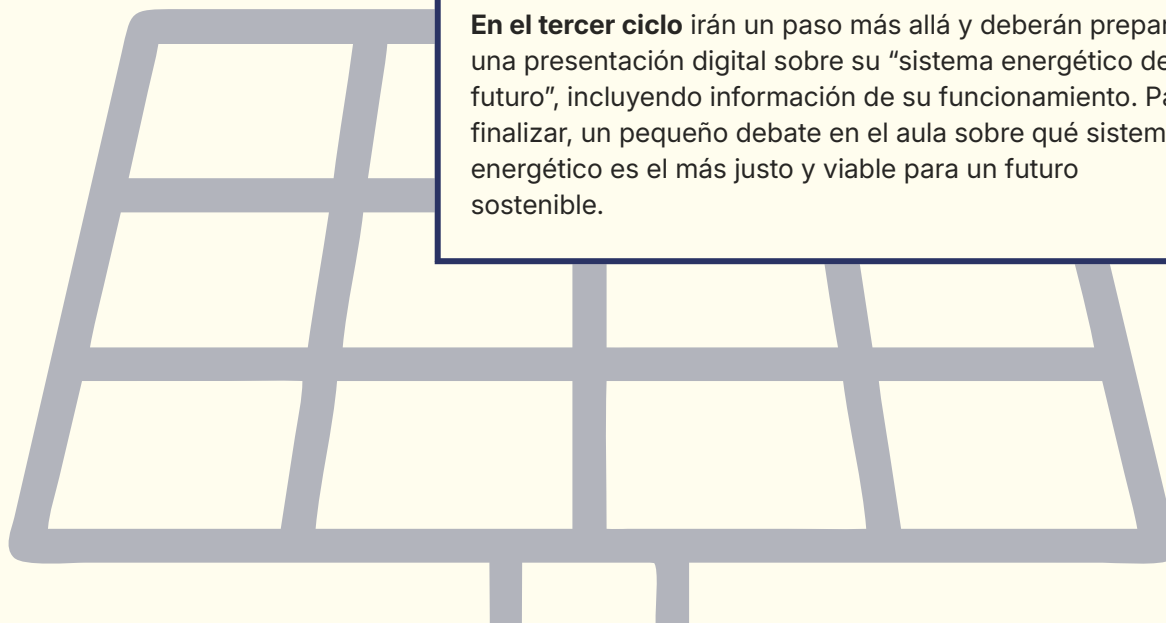
- Primer ciclo: hoja de trabajo.
- Segundo ciclo: Dossier colaborativo.
- Tercer ciclo: Presentación digital y debate.

RECURSOS

Ordenador o tableta con acceso a internet, cuadernos, hojas de trabajo, útiles de escritura, programas informáticos.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

- Rúbrica de evaluación del trabajo realizado (hoja de trabajo, dossier o presentación digital).
- Ficha de autoevaluación que permita la autoreflexión sobre el trabajo y los aprendizajes realizados.



RETO FINAL



Creación del último “vagón” de la máquina del tiempo, donde reflejen los aprendizajes realizados y la forma de “reparar” la injusticia descubierta en la tarea.

SUGERENCIAS DE AMPLIACIÓN

Actividad “Menús corresponsables” del Cuadernillo de materiales de Coeducastur en la Competencia Emprendedora, página 32. Editado por el Instituto Asturiano de la Mujer.

Actividad “Diseñamos un herbario” del Cuadernillo de materiales de Coeducastur en la Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería, página 22. Editado por el Instituto Asturiano de la Mujer.

Actividad “Defensoras de la Tierra” del Cuadernillo de materiales de Coeducastur en la Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería, página 24. Editado por el Instituto Asturiano de la Mujer.

Actividad “Cocinamos con ciencia” del Cuadernillo de materiales de Coeducastur en la Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería, página 27. Editado por el Instituto Asturiano de la Mujer.



RÚBRICA DE OBSERVACIÓN

CRITERIO		1 Necesita mejorar	2 Correcto	3 Excelente
Creatividad	¿Imaginó un robot original con una misión clara?	El dibujo es simple, la misión no está definida	El robot es creativo, la misión está clara	El robot es muy original y la misión es específica y pertinente
Participación	¿Participó a la hora de presentar el robot?	No quiso presentar el trabajo	Presentó el trabajo con ayuda	Presentó el trabajo de forma clara y autónoma
Comprensión del concepto	¿Entendió cómo su robot contribuye a un futuro justo?	No relaciona el robot con la idea de justicia	Relaciona el robot con la idea de ayudar, pero sin profundizar	Explica claramente cómo su robot ayuda a que el futuro sea más justo



LISTA DE CONTROL

ASPECTOS A EVALUAR	SÍ	NO	OBSERVACIONES
El proyecto incluye un diseño de cultivo			
Se identifica y explica la cadena de suministro de alimentos			
El proyecto refleja la idea de una distribución justa y equitativa de los alimentos			
El grupo investigó sobre la figura de Ellen Swallow Richards			



FICHA DE COEVALUACIÓN

NOMBRE	
Grupo evaluado	
Fecha	
¿Qué es lo que más te ha llamado la atención de su proyecto?	
¿Qué aspectos crees que se podrían mejorar?	
¿Cómo crees que su proyecto promueve la justicia y la igualdad?	
¿La explicación ha sido clara y adecuada?	
Observaciones, sugerencias o algún aspecto que quieras resaltar especialmente	

ACTIVIDAD DE CIERRE

ESTACIÓN PRESENTE

PRIMER CICLO: *MURAL INTERACTIVO*

Donde se recopilen todos los vagones realizados a lo largo de la situación de aprendizaje. Servirá para documentar el trabajo y como herramienta de difusión entre la comunidad educativa, a la que se invitará a visitarlo.

SEGUNDO CICLO: *MUSEO DE LAS MUJERES OLVIDADAS*

En la misma línea de la actividad de cierre del primer ciclo, se creará una zona a modo de "museo de las mujeres olvidadas", donde se representarán a todas aquellas figuras femeninas descubiertas y trabajadas durante la situación de aprendizaje. Así mismo, se invitará a toda la comunidad educativa a visitarlo. El alumnado puede organizar pequeñas explicaciones a modo de guías del museo.

TERCER CICLO: *CAMPAÑA DE SENSIBILIZACIÓN*

El alumnado de tercer ciclo podría realizar una campaña de sensibilización sobre un tema de su elección entre las desigualdades que observen en su entorno. Se les dará libertad para elegir cómo quieren realizar esa campaña de sensibilización, que se difundirá entre la comunidad educativa: blog, manifiesto, anuncio publicitario, vídeo de difusión, etc.

ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

Se realizarán las adaptaciones necesarias en las diferentes tareas en función de las características del alumnado, siempre promoviendo la integración, la equidad, la interacción entre personas y del desarrollo de la pertenencia al grupo.

La metodología utilizada posibilita la personalización e individualización del proceso de enseñanza- aprendizaje a la vez que garantiza la aplicación de los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA).

FUENTES CONSULTADAS

- Ley 2/2006, de 3 de mayo de Educación.
- Ley 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Decreto 57/2022, de 5 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Primaria en el Principado de Asturias.
- Decreto 30/2023, de 28 de abril, por el que se regula la Coeducación en el sistema educativo asturiano.
- Acuerdo de 16 de junio de 2023, del Consejo de Gobierno, por el que se aprueba el Plan de Coeducación del Principado de Asturias 2023- 2027.
- Moreno Llana, M^a Antonia, (2024). Programa Coeducastur. Instituto Asturiano de la Mujer. Dirección General de Igualdad del Principado de Asturias.
- Ruiz Repullo, Carmen (2024). Coeducastur en la Competencia Ciudadana, en Cuadernos de Coeducación. Primaria. (M^a Antonia Moreno Llana, Coordinadora). Instituto Asturiano de la Mujer. Dirección General de Igualdad del Principado de Asturias.
- Ruiz Repullo, Carmen (2024). Coeducastur en la Competencia Emprendedora, en Cuadernos de Coeducación. Primaria. (M^a Antonia Moreno Llana, Coordinadora). Instituto Asturiano de la Mujer. Dirección General de Igualdad del Principado de Asturias.
- Ruiz Repullo, Carmen (2024). Coeducastur en la Competencia en Comunicación Lingüística, en Cuadernos de Coeducación. Primaria. (M^a Antonia Moreno Llana, Coordinadora). Instituto Asturiano de la Mujer. Dirección General de Igualdad del Principado de Asturias.
- Suárez Secades, Alba, & Viñuela Suárez, Laura. (2024). Coeducastur en la Competencia Digital, en Cuadernos de Coeducación. Primaria. (M^a Antonia Moreno Llana, Coordinadora). Instituto Asturiano de la Mujer. Dirección General de Igualdad del Principado de Asturias.
- Suárez Secades, Alba, & Viñuela Suárez, Laura. (2024). Coeducastur en la Competencia Matemática y en la Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería, en Cuadernos de Coeducación. Primaria. (M^a Antonia Moreno Llana, Coordinadora). Instituto Asturiano de la Mujer. Dirección General de Igualdad del Principado de Asturias.
- Viñuela Suárez, Laura. (2024). Coeducastur en la Competencia en Conciencia y Expresión Culturales, en Cuadernos de Coeducación. Primaria. (M^a Antonia Moreno Llana, Coordinadora). Instituto Asturiano de la Mujer. Dirección General de Igualdad del Principado de Asturias.

