


Título	Soy ninja
Portada	
Sinopsis	Un Ninja domina muchas artes: cambiar de color, hipnotizar fieras, hacer pipi de lejos Y, por supuesto, siempre tiene un truco especial e infalible. Un libro divertido y entrañable a partes iguales.
Tema	Género <i>Palabras clave: Imaginación, Coeducación, Estereotipos.</i>
Género	Álbum ilustrado
Edad	+6
Competencia lectora	<p>Lectura a partir del primer ciclo de primaria.</p> <p>El cuento posee un texto breve y sintetizado, expresado ideas directas. Tiene un tamaño medio, con mayúsculas y minúsculas, de colores azul o blanco en función del fondo.</p> <p>El vocabulario es sencillo y adaptado a la edad, acompañado de ilustraciones.</p>
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrar una perspectiva de las actividades cotidianas más divertida. • Disfrutar de la imaginación y la curiosidad. • Adquirir una actitud de respeto hacia los demás. • Señalar una idea de género en el que la persona pueda ser lo que quiera ser, sin seguir unos cánones establecidos.
Competencias a trabajar	<p><u>Competencias sociales y cívicas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> » Comprender los conceptos de igualdad, no discriminación. » Tener disposición por superar los prejuicios y respetar las diferencias. <p><u>Aprender a aprender:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> » Motivarse para aprender. » Tener la curiosidad y la necesidad de aprender. <p><u>Sentido de iniciativa:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> » Curiosidad » Creatividad

Temas transversales	<ul style="list-style-type: none"> • Ser lo que quieras ser • Respeto y tolerancia • Cariño y afecto • Diversión • Imaginación
Recursos derivados	<p>Juego de mesa para trabajar la igualdad de género en alumnos de entre 3 y 6 años. <i>Iguals.</i> (2016, 27 septiembre). Ekilikua. https://www.ekilikua.com/juegos/eco-juegos/iguales</p> <p>Juego de mesa para trabajar la igualdad de género en alumnos a partir de 8 años. <i>Monopoly - Ms Monopoly (Hasbro E8424105): Amazon.es: Juguetes y juegos.</i> (s. f.). Amazon. Recuperado 4 de marzo de 2021. https://www.amazon.es/Monopoly-Ms-Hasbro-E8424105/dp/B07SLLGKQX</p> <p>Juego de mesa para trabajar la igualdad en los primeros ciclos de primaria. <i>Las niñas de Jacaranda.</i> (2018, 6 noviembre). Ekilikua. https://www.ekilikua.com/juegos/juegos-cooperativos/las-ninas-de-jacaranda</p>
Actividades para el aula	<p>Actividad 1. ¿Por qué caperucita era una chica? Los alumnos/as escogerán diferentes cuentos clásicos en los que aparezcan personajes femeninos y masculinos y reflexionarán acerca de los roles y las características que tienen los personajes femeninos, y en cómo cambiarían las historias si fueran hombres.</p> <p>Actividad 2. ¿Tú serías capaz? Esta actividad está dirigida a los alumnos/as más pequeños/as.</p> <p>Los alumnos/as se sentarán en círculo, a modo de asamblea. El profesor/a irá dirigiéndose hacia ellos individualmente y lanzando preguntas del estilo de ¿Tú serías capaz de saltar en bomba a la piscina? ¿Tú serías capaz de hacer un cohete que llegue hasta la luna?.</p> <p>Luego irá introduciendo acciones más estereotipadas, como por ejemplo: Manuel, ¿Tú serías capaz de jugar con muñecas?</p> <p>Luego el profesor/a irá cambiando el formato individual a colectivo, y preguntando ¿Vosotros seríais capaces de...?.</p> <p>Una vez terminadas las preguntas el profesor/a explicará que todos somos capaces de todo si nos lo proponemos, que no por ser chicas tenemos que hacer “cosas de chicas”, o al contrario.</p> <p>Actividad 3. Deportes iguales Los alumnos/as irán probando todo tipo de deportes considerados como “deportes de niñas”, o “deportes de niños”. Por ejemplo jugaran al hockey, al voleibol, al karate y a la gimnasia rítmica.</p> <p>De este modo todos los alumnos/as harán todos los deportes, demostrando la igualdad de género en ellos/as.</p>

Aprendizaje por proyectos

1. Tema / pregunta guía: Si pudieras ser lo que fuera, ¿Qué serías?
2. Otros títulos relacionados.
3. Equipos: Esta actividad se realizará de manera individual.
4. Reto propuesto: Ofrecer a los alumnos/as la oportunidad de escoger libremente lo que les gusta y lo que quieren ser, sin ningún tipo de prejuicio.
5. Planificación: Cada alumno/a hará una reflexión propia en la que valorarán qué es lo que más le gustaría ser (pueden ser profesiones, personajes fantásticos, etc.). Luego realizarán una investigación en la que aprenderán las características de su “personaje” elegido.

Una vez conozcan todo sobre sus personajes inventarán como sería sus vidas, pensando donde vivirían, como serían, que harían un día normal, cual es su historia, etc.

Por último se hará un día de los disfraces, todos los alumnos/as confeccionarán sus propios disfraces. Se hará una fiesta pero con la condición de que ese día ninguno se conocen, no son los de siempre sino que son los personajes que están representando. Entre ellos/as tendrán que conocerse y contarse las historias de sus personajes.

6. Investigación: Los alumnos/as deberán hacer una investigación previa para conocer todo sobre sus personajes (Donde suelen vivir, como suelen ser, como visten, etc.)
7. Análisis-Síntesis.
8. Elaboración respuesta a pregunta guía.
9. Presentación resultados: La presentación será la fiesta de desconocidos final, en la que todos los alumnos/as serán por un día el personaje que ellos quieran ser.
10. Respuesta colectiva a la pregunta inicial.
11. Evaluación y autoevaluación.

Conclusiones

Un ninja, un astronauta, una princesa o un dragón, hoy puedes ser lo que tu quieras ser.