

Descubriendo a Ana Carmona "Nita" COLECCION: EL ESCONDITE DE LAS VALIENTES



Cuadernillo pedagógico de actividades

Dirigido a alumnado de 5 a 10 años

Elaborado por María José del Río Vicario para el proyecto Puentes para la Educación.

Área de Igualdad – Diputación de Málaga.

Cuadernillo pedagógico de actividades.

“Ana Carmona ‘Nita’: jugar para cambiar el mundo”

1. OBJETIVOS EDUCATIVOS

- Visibilizar referentes femeninos históricos locales.
- Fomentar la igualdad de género y la ruptura de estereotipos.
- Desarrollar pensamiento crítico desde edades tempranas.
- Reforzar la autoestima y la libertad de elección.
- Promover valores de valentía, esfuerzo y justicia social.

2. CONTENIDOS CLAVE

- Roles de género.
- Igualdad de oportunidades.
- Historia de las mujeres invisibilizadas.
- Emociones: miedo, valentía, alegría, orgullo.
- Derecho al juego y al deporte.

3. ACTIVIDADES

ANTES DE LEER EL CUENTO

Actividad 1: Observamos la portada

Preguntas guía:

- ¿Qué ves en la imagen?
- ¿Crees que es una niña o un niño?
- ¿Las niñas pueden jugar al fútbol?

Activación de ideas previas.

Actividad 2: ¿Quién puede jugar?

Mostrar imágenes o decir actividades:

- Jugar al fútbol
- Cocinar
- Cuidar
- Pintar

El alumnado responde:

“¿Quién puede hacerlo?”

DURANTE LA LECTURA

Actividad 3: Paramos y pensamos

En páginas clave, hacer pausas:

- ¿Cómo se siente Ana aquí?
- ¿Te ha pasado algo parecido?
- ¿Qué harías tú?

DESPUÉS DE LEER EL CUENTO

Actividad 4: Dibujo libre

“Dibuja a Ana jugando libremente”

o

“Dibújate haciendo lo que más te gusta”

Actividad 5: El semáforo de emociones

Colores:

-  Triste / injusto
-  Duda / miedo
-  Alegría / libertad

Relacionar cada color con momentos del cuento.

Actividad 6: Yo también soy valiente

Completar:

- “Soy valiente cuando _____.”
- “Me gusta jugar a _____.”
- “Puedo ser quien quiera porque _____.”

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS RELACIONADAS CON EL JUEGO Y EL MOVIMIENTO.

1. “El partido sin etiquetas”

Objetivo: romper estereotipos de género en el deporte. Cómo se juega:

- Se forman dos equipos mezclados sin separar por género.
- Cada 3 minutos, el rol cambia: quien defendía pasa a atacar, quien atacaba pasa a portería, etc.
- Se valora la cooperación, no los goles. Mensaje: todos pueden jugar en cualquier posición.

2. “El gorro de Nita” (relevos cooperativos)

Material: un gorro de lana (o similar). Cómo se juega:

- Se hacen dos equipos.
- Cada equipo debe completar un recorrido (zigzag, saltos, mini obstáculos).
- Solo puede correr quien lleve el “gorro de Nita”.
- Al volver, se lo pasa al siguiente. Mensaje: el gorro simboliza valentía y determinación.

3. “Corre como quieras”

Objetivo: romper ideas sobre “cómo deben moverse las niñas o los niños”. Cómo se juega:

- El grupo corre libremente por el espacio.
 - A la señal, deben moverse “como quieran”:
 - como un robot
 - como un león
 - como si llevaran un balón invisible
 - como si fueran muy fuertes
 - como si fueran muy ligeros
- Mensaje: no hay una única forma de moverse o jugar.

4. “El campo de los sueños”

Objetivo: expresar deseos y metas a través del movimiento. Cómo se juega:

- Se colocan tarjetas en el suelo con palabras: valentía, amistad, esfuerzo, igualdad, alegría, respeto...
- El alumnado corre libremente.
- A la señal, deben colocarse sobre una tarjeta y representar con su cuerpo esa palabra. Mensaje: conectar valores con movimiento.

5. “Pases invisibles”

Objetivo: fomentar la cooperación. Cómo se juega:

- Se juega a fútbol... ¡pero sin balón!
- El alumnado debe imaginar el balón y hacer pases con gestos.
- El gol solo vale si todo el equipo ha tocado el “balón invisible”. Mensaje: lo importante es el equipo, no la fuerza.

6. “El partido silencioso”

Objetivo: trabajar la comunicación no verbal. Cómo se juega:

- Se juega un mini partido sin hablar.
- Solo se puede comunicar con gestos, miradas y señales. Mensaje: hay muchas formas de entenderse y cooperar.

7. “La portería de los miedos”

Objetivo: transformar miedos en valentía. Cómo se juega:

- Se dibuja una portería grande en el suelo o pared.
- Cada niño/a escribe en un papel un miedo (ej.: “que se rían de mí”, “no hacerlo bien”).
- Lo arrugan como si fuera un balón y lo chutan a la portería. Mensaje: igual que Nita, podemos “marcarle un gol” a nuestros miedos.

8. “El equipo de las valientes”

Objetivo: reforzar autoestima y pertenencia. Cómo se juega:

- Se forman equipos pequeños.
- Cada equipo inventa un grito o gesto de ánimo.
- Después juegan un mini partido o circuito. Mensaje: sentirse parte de un equipo empodera.

9. “El balón viajero”

Objetivo: trabajar la coordinación y la escucha. Cómo se juega:

- En círculo, el grupo pasa un balón diciendo el nombre de la persona a quien se lo envía.
- Luego se complica:
 - con dos balones
 - con pases altos
 - con pases lentos Mensaje: todas las personas cuentan.

10. “El campo de obstáculos de Nita”

Objetivo: simbolizar las barreras que ella superó. Cómo se juega:

- Se crea un circuito con obstáculos:
 - conos = “prejuicios”
 - cuerdas = “miedos”
 - aros = “retos”
- El alumnado debe atravesarlo y al final chutar un balón a la “portería de los sueños”. Mensaje: igual que Nita, podemos superar obstáculos.

Partido cooperativo

Jugar un partido donde:

- Todos cambian de posición
- Todos pueden marcar
- Se valora la cooperación, no solo los goles

Reflexión: “¿Cómo se siente jugar sin etiquetas?”

Circuito de valentía

Crear un circuito con pruebas simbólicas:

- Saltar una “barrera”
- Pasar por un “túnel de dudas”
- Chutar un balón a la “portería de los sueños”

ACTIVIDADES DE IGUALDAD Y CIUDADANÍA

¿Qué es un rol de género?

Explicación sencilla: “Un rol de género es algo que la sociedad dice que deben hacer las niñas o los niños... aunque no siempre sea verdad.”

Actividad:

- Hacer dos columnas: “Lo que dicen que deben hacer” y “Lo que realmente podemos hacer”.
- Completar con ejemplos del alumnado.

Debate: “¿Quién puede jugar al fútbol?”

Preguntas guía:

- ¿Por qué antes decían que era solo para hombres
- ¿Qué deportes se consideran “de niñas” o “de niños”?
- ¿Tiene sentido eso hoy

Mapa de mujeres deportistas

Buscar en clase o en casa nombres de mujeres deportistas. Crear un mural con sus fotos o dibujos. Añadir a Nita en un lugar destacado.



Creando Bellos Recuerdos.

www.casaabu.es

ancalosabuelos@gmail.com



www.youtube.com/@CasaAbu



facebook.com/casa.abu



instagram.com/casa.abu