



Vivir los cuentos

guía

PARA CONTAR
LOS CUENTOS

*campaña del juego y el juguete
no sexista, no violento
2006*



Instituto Andaluz de la Mujer
CONSEJERÍA PARA LA IGUALDAD Y BIENESTAR SOCIAL

campaña
del juego
y el
Juguete
no
sexista
no
violento
2006

Vivir los cuentos



guía

PARA CONTAR
LOS CUENTOS

campaña del juego y el juguete
no sexista, no violento
2006



JUNTA DE ANDALUCÍA

Instituto Andaluz de la Mujer

CONSEJERÍA PARA LA IGUALDAD Y BIENESTAR SOCIAL



edita

Instituto Andaluz de la Mujer
Consejería para la Igualdad
y Bienestar Social
Junta de Andalucía

textos

Cristina Ramos López

diseño + maquetación

Maraña Estudio

ilustraciones

Susana Pérez Barrera

impresión

Akron Gráfica

depósito legal

SE-6073-06

www.juntadeandalucia.es/institutodelamujer

índice



- 4 Presentación
- 6 Los cuentos tradicionales
- 7 Y ahora qué...
- 8 Análisis de contenido
- 9 La biblioteca de aula
- 10 Plantilla para el análisis de contenido
- 14 Organización de resultados

- Aplicaciones prácticas**
- 17 *La princesa muda*
- 27 *¡Adiós, abuela!*

- 35 Bibliografía

Presentación

El cuento, transmitido oralmente o de forma impresa, es un recurso ampliamente usado en nuestras aulas y ha sido vehículo educativo, a través de la Historia, especialmente en Educación Infantil, y primeros ciclos de Primaria, aunque también puede y debe usarse en otros niveles y etapas educativas.

A través de él hemos inculcado a las nuevas generaciones los valores dominantes, hemos socializado a los niños y a las niñas, contribuyendo, de este modo, a mantener el «equilibrio» y el poder establecido.

Es uno de los recursos didácticos más potentes de los que disponemos. A veces, lo usamos con el objetivo de enseñar lengua, oral o escrita, otras como elemento motivador para introducir contenidos conceptuales y, en muchas ocasiones, como eje alrededor del cual van a surgir todas las actividades de una unidad didáctica, pues no podemos olvidar el sinfín de posibilidades que nos ofrecen estas historias, que a todas las niñas y a todos los niños les encanta escuchar.

La primera función que tiene el cuento, la primera función de la literatura, en general, es el deleite, disfrutar de las historias, de los personajes, de la magia, de los hechos atemporales... Pero no es esta su única función. Aquí queremos poner de manifiesto otras funciones, a la luz de la mirada que nos ofrece el sistema sexo-género.

El profesorado y las familias son conscientes del saber y de las experiencias que ofrece el cuento, pero no siempre es consciente de su poder socializador.



En concreto, a través de un cuento:

- Socializamos, inculcamos ideas, creencias y valores sociales.
- Legitimamos instituciones o instancias sociales, funciones y roles.
- Transmitimos modelos de actuación.
- Ofrecemos modelos de identificación desde el punto de vista emocional.
- Enseñamos cómo solucionar conflictos.
- Mostramos un mundo mágico, que el niño y la niña viven, y en el que pueden descargar la agresividad, la ansiedad y los miedos reales.
- Ofrecemos una fuente de imaginación y creación. A partir de ellos, alumnas y alumnos crearán sus propias historias e imaginarán su mundo ideal, sus sueños y sus pesadillas.

Las investigaciones realizadas, hasta ahora, sobre los cuentos se han limitado a los cuentos tradicionales, los cuentos de hadas o cuentos de tradición popular, tanto las que se han centrado en el análisis morfológico, como las realizadas desde la perspectiva de género. Sin embargo, no son sólo estos cuentos los usados en el aula, ni los únicos en transmitir valores indeseados. De ahí la doble finalidad de esta publicación:

- Ofrecer una herramienta útil para seleccionar cuentos.
- Aprender a detectar y a eliminar el sesgo sexista y los elementos violentos de los cuentos que contamos.

Los cuentos tradicionales

El cuento preferido es el cuento fantástico, el tradicional, llamado también «el cuento de hadas». Suele ser el primer contacto de la infancia con la literatura, sin embargo, este primer contacto no es tan inocente como pudiera parecer. Las investigaciones¹ nos muestran el marcado carácter sexista de sus contenidos y de los valores que transmite.

Es fácil de observar a simple vista. El cuento de hadas está estereotipado en los atributos de personajes femeninos y masculinos, las acciones, los rasgos emocionales que se les atribuyen..., y así por ejemplo²:

- Ellas siempre esperan, cosen, limpian, lloran...
- Ellos siempre luchan, salvan, rescatan, viajan...
- El poder del personaje femenino mágico (el hada) radica precisamente en su magia otorgada por algo o alguien.
- El poder del personaje masculino mágico (el mago) radica en su sabiduría.
- La maldad del personaje femenino radica en los celos y fealdad.
- La maldad del personaje masculino radica en su poder (lobo) o en la avaricia (ladrón).
- Finales que representan la forma más perfecta de existencia deseada: casarse con el príncipe o princesa y convertirse en rey o reina.
- Las niñas y mujeres se describen como bonitas, dulces, delicadas, pobres, ingenuas, intelectualmente torpes, intuitivas, volubles...
- Los varones en general se describen por su valentía o cobardía, astucia, agresividad, eficacia y por sus trabajos o por sus situaciones de poder.
- Y así un largo etcétera...

¹ «Las mujeres protagonistas de los cuentos» Varios, 2003.
«¿Educamos en prejuicios o educamos en valores?» García-Lago, 2002.
«La literatura juvenil a debate» Fernández, 1998.
Tesis Purificación Salmerón Vílchez, Universidad de Granada.

² La mayoría de los estereotipos reseñados coinciden con algunos de los listados por López Valero y otros (1999).

y ahora qué...

Entre estos estereotipos, el más usado, y quizás el más peligroso en la formación de la identidad de género, tanto del hombre como de la mujer, es la figura del príncipe azul. Es la misma figura de Kent para la Barbie, o el Capitán para Pocahontas que, cuando las chicas llegan a la adolescencia asimilan al cantante, actor o deportista de moda, transformando esos elementos mágicos del príncipe azul en elementos reales que puede ver en un compañero o amigo. Un compañero, cuya conducta ella podrá cambiar, porque con un beso provocamos la metamorfosis del feo y asqueroso sapo en el valiente y protector príncipe. Sólo tenemos que amarlo, entregarnos por completo... el amor lo puede todo.

Por el contrario, el príncipe tiene que conquistar, ser valiente, decidido y osado... y mantener esa conquista «a toda costa» (aunque nunca le enseñemos cómo). Con los cuentos enseñamos a los niños a conquistar, y a considerar la conquista como un valor asociado a la hombría: cuantas más conquistas, más hombre es. Y así son más valorados, tanto por los otros hombres como por las mujeres, pues una característica de cualquier príncipe azul es ser deseado por el resto de mujeres.

Parece, cuando menos, curioso que ofrezcamos a nuestro alumnado estos modelos identificativos sin al menos introducir elementos críticos, que pongan en tela de juicio los valores que conllevan implícitamente. ¿Qué modelos de existencia se están ofreciendo cuando se contemplan sólo princesas hermosas, príncipes valientes, brujas malvadas y héroes, que lo son porque las destruyen? ¿Van destinados a niñas que desobedecen y son castigadas como Caperucita, o a niños que, en cambio, se arriesgan y se convierten en hombres...? ¿Con cuáles de estos personajes se identifican las niñas? ¿Y los niños? ¿Qué es lo que ellos y ellas más valoran?



análisis de contenido

No se pretende hacer un análisis exhaustivo de cada uno de los cuentos, sino disponer de un instrumento que nos ayude a tomar decisiones adecuadas ante un cuento determinado:

- ¿Lo contamos en el aula?
- ¿No lo contamos?
- Si lo contamos..., ¿tal como es?
- ¿Necesita que lo modifiquemos?
- ¿Qué elementos cambiamos?
- ¿Cómo?
- ¿Qué actividades propondremos en función de nuestros objetivos?

Lo importante es tener claro que uno de nuestros objetivos al contar un cuento es la adquisición de los valores ciudadanos necesarios para formar personas libres de prejuicios.

No sólo los «cuentos de hadas» ofrecen un modelo social desigualitario, también lo vemos en muchos de nueva creación, aunque ya podemos encontrar otros cuentos que, conscientes del valor que sus mensajes ejercen, son respetuosos con el papel que los personajes femeninos y masculinos juegan en las tramas y con las imágenes que utilizan. Este criterio nos puede servir cuando realicemos adquisiciones.





La biblioteca de aula

Las vías por las que se nutren estas pequeñas estanterías son muy diversas, por lo que tenemos en ellas cuentos de todo tipo, la mayoría con grandes y coloreadas ilustraciones. Algunos títulos son adquiridos por el propio profesorado, que con buen criterio, puede seleccionarlos, pero otros son adquiridos por las familias, o regalados por editoriales.

También tenemos cuentos muy antiguos, desgastados, mil veces enmendados, que nuestro alumnado sigue reclamando. Cuentos que ya estaban allí, cuando entramos por primera vez en el aula, cuentos que ya leímos en nuestra infancia. Todos ellos deben ser analizados desde la perspectiva de género, porque todos están socializando.

Incluso aquellos cuentos de nuestras bibliotecas que no ofrecen historias deben ser analizados. Cuentos de imágenes como «Mi primer diccionario de inglés», «El cuento de los animales», «El cuento de las horas»... Contienen los estereotipos más comunes y tradicionales:

Madres guisando, limpiando o atendiendo a un bebé, padres en roles de poder (policía, juez...), niños jugando a «juegos de niños» y niñas jugando a «juegos de niñas». De hecho este tipo de cuentos, al igual que la publicidad, utilizan el estereotipo como recurso para enviar mensajes a través de la imagen.

Al analizar el contenido, estamos analizando la identificación del alumnado con cada uno de sus personajes, así como los elementos de ese mundo ideal que el niño y la niña están creando para su futuro.

Plantilla para el análisis de contenido

En primer lugar, proponemos analizar la historia a través de los personajes (sus características, cómo se les describe...), luego analizaremos las imágenes (colores asignados, planos...), posteriormente podemos analizar el lenguaje desde la perspectiva de género, los adjetivos y el masculino genérico. Por último, sacamos conclusiones.

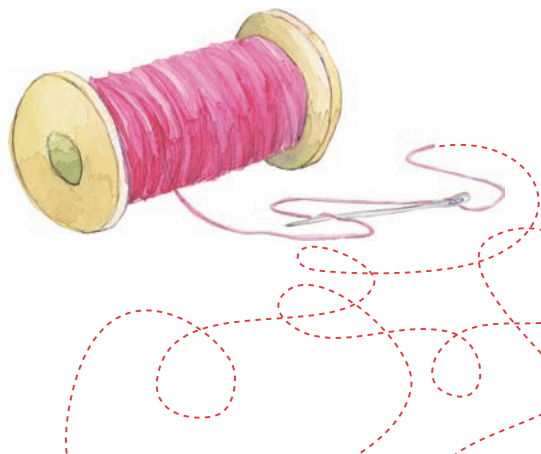
- Cuento
- Autor
- Ilustraciones
- Editorial

PERSONAJES FEMENINOS

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

PERSONAJES MASCULINOS

- 1
- 2
- 3
- 4





PERSONAJES/HISTORIA

	PERSONAJES FEMENINOS	PERSONAJES MASCULINOS
NÚMERO		
PROTAGONISTA		
DESCRIPCIÓN		
PARENTESCOS		
PERSONALIDAD		
OCUPACIÓN/ TRABAJO		
LO QUE HACEN		
LO QUE DICEN		
LO QUE LES SUCEDE		
DESENLACE		
ESTEREOTIPOS		
CONCLUSIONES		

ATRIBUTOS AFECTIVOS

	PERSONAJES FEMENINOS	PERSONAJES MASCULINOS
REFLEJAN ESTADOS DE ÁNIMO		
INDICAN VALORACIÓN POSITIVA		
INDICAN VALORACIÓN NEGATIVA		
INDICAN PODER		
INDICAN SUBORDINACIÓN		
OTROS		
CONCLUSIONES		

LENGUAJE

	PERSONAJES FEMENINOS	PERSONAJES MASCULINOS
ADJETIVOS		
MASCULINO GENÉRICO		
CONCLUSIONES		



IMÁGENES		
	PERSONAJES FEMENINOS	PERSONAJES MASCULINOS
NÚMERO		
COLORES		
PLANOS		
LO QUE HACEN		
OBJETOS ASOCIADOS		
ESTEREOTIPOS		

CONCLUSIONES
¿QUÉ VALORES ENSEÑA EL CUENTO?

ESTRATEGIAS Y RECURSOS
¿ES ADECUADO PARA EL AULA?
NIVEL EDUCATIVO
¿CÓMO?



organización de resultados

Realizado el análisis de contenido del cuento y sacadas las conclusiones podemos hacer una clasificación estableciendo cuatro categorías:

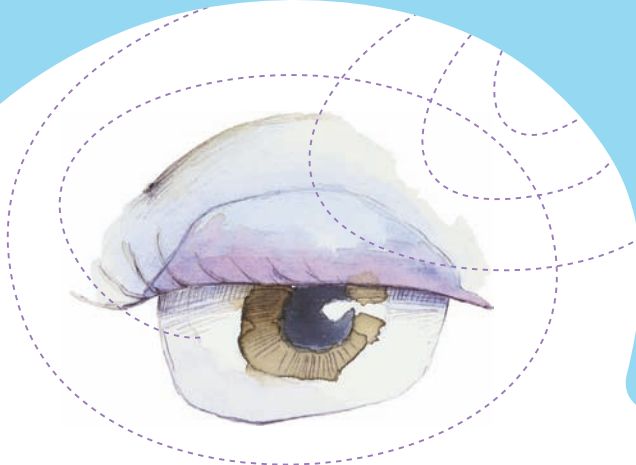
- Cuentos coeducativos.
- Cuentos con un nivel de sexismo escaso.
- Cuentos con un nivel de sexismo intermedio.
- Cuentos con un nivel de sexismo muy alto.

Cuentos con nivel de sexismo intermedio o escaso

Con los que tienen algunos elementos sexistas y/o violentos, la estrategia a seguir sería cambiar algunos de sus contenidos, por ejemplo cambiar los adjetivos del cuento, si la princesa además de dulce es valiente y el príncipe además de luchador es culto y sensible... la «cosa cambia».

Otra alternativa es ofrecer otros atributos a los personajes, cambiar las situaciones y el desenlace de la acción. Naturalmente escucharemos aquello de, «Seño, así no es», pero podemos invitar a los niños y niñas a jugar cambiando los cuentos, ¿cómo nos gustaría que fueran?

- Podemos reinventar una de las escenas eliminando el sesgo sexista o violento.
- Dramatizar escenas cambiando los personajes femeninos por los masculinos.
- Terminar las historias con otros finales.
- Dibujar, modelar... representar en definitiva cómo les hubiera gustado el cuento.
- Cambiar los personajes.
- Juegos con el lenguaje y técnicas para desarrollar la imaginación y fantasía de Gianni Rodari (*Gramática de la fantasía*): hipótesis fantásticas (¿qué pasaría si...?); juego con los cuentos (equivocar historias, cuentos del revés); ¿qué sucede después?



Cuentos con un nivel de sexismo muy elevado

En todo caso, los cuentos con un nivel de sexismo muy elevado sólo pueden ser contados en niveles educativos superiores (a partir del tercer ciclo de Educación Primaria) dónde se pueda realizar en el aula un análisis de contenido, con la plantilla de análisis, y promoviendo la reflexión conjunta del grupo sobre de los roles y estereotipos que se reflejan en él.

Lo primero que tendremos que pensar es lo aconsejable de contar estos cuentos. Después de esta reflexión y en el caso de que la decisión sea afirmativa, consideramos imprescindible contar con el nivel madurativo y la edad del alumnado a quien va dirigido, de manera que estas características nos permita hacer una actividad crítica para que el grupo sea consciente de los mensajes que contiene.

En segundo lugar habrá que tener en cuenta que los valores que transmite un cuento, con un nivel de sexismo elevado, no coinciden con las Finalidades Educativas de cualquier centro.

ESTRATEGIAS

Proponemos realizar una actividad grupal para analizar sus personajes masculinos y femeninos desde los parámetros siguientes:

- El número.
- Quién es el o la protagonista.
- Cómo son descritos, sus atributos.
- Si se les atribuye algún tipo de parentesco.
- Sus características cognitivas y emotivas.
- Lo que hacen (trabajos y ocupaciones).
- Lo que dicen.
- Lo que les sucede.
- Qué papel tienen en el desenlace, en el final del cuento.



CREATIVIDAD

Una vez analizados estos elementos, además de las estrategias utilizadas para los cuentos de nivel 2 y 3, podemos dejar volar la imaginación de niños y niñas y permitirles «solucionar el problema»: a través de **actividades de creación**

- Que creen sus propios cuentos, a partir del contado.
- Creación de dossieres, diarios, murales, libros comunes en pequeño o gran grupo...
- Participación en concursos, periódicos o revistas escolares.

De esta forma, conseguimos utilizar ese gran poder socializador, del cuento, del que hablábamos al principio, en función de nuestras Finalidades Educativas de una forma lúdica, creativa y didáctica.

aplicaciones prácticas

Como aplicación práctica de lo que acabamos de exponer ofrecemos dos ejemplos.

El primero de ellos es un cuento que puede estar en cualquier biblioteca de aula o centro, ya que la colección que lo edita: Cuentos de la media luna, es muy asequible económicamente y ha sido ampliamente difundida; su título es **La Princesa Muda**. Es un cuento inspirado en la tradición popular que, al igual que cualquiera de los cuentos «de siempre», que se han contando a lo largo de siglos, nos puede servir para ejemplificar un análisis de contenido sexista.

El cuento que lleva por título: **¡Adiós abuela!**, lo analizaremos en segundo lugar. Quizá sea menos conocido que el primero, pero es un cuento que podemos calificar como coeducativo. Al comparar los dos análisis de contenido, se pueden apreciar ampliamente sus diferencias.

aplicación práctica

ANÁLISIS DEL CONTENIDO

- Cuento: **LA PRINCESA MUDA**
- Autor: **A. R. Almodóvar**
(Premio Infanta Elena de Literatura Juvenil 1991,
y Premio Nacional Literatura Infantil y Juvenil 2005).
- Ilustraciones: **Roser Capdevila**
- Editorial: **ALgaida. Colección Cuentos de la Media Lunita**

RESUMEN

Es la historia de la hija de un rey viejo que no tiene heredero. La princesa es tan tonta que desea tener un piojo. Se lo consigue su criada cogiéndolo de la cabeza de una chiquilla. La princesa engorda al piojo. Cuando su padre se entera se enfada muchísimo, manda matar al piojo, hacer un pandero con su piel y promete casar a su hija con quien adivine de qué está hecho el pandero. Pasan nobles que no adivinan el acertijo. Pasa un príncipe guapísimo de quien la princesa se enamora pero tampoco lo acierta. Un vagabundo oye la solución y consigue casarse con la princesa tras no aceptar del rey un saco de monedas de oro a cambio. Una vez casados el viejo vagabundo le pide a su esposa que le pase un río llevándole sobre sus espaldas, la princesa accede, pero lo tira al río. Antes de ahogarse el marido le da un mordisco en la nuca por lo que la princesa queda muda. Al quedar viuda, la princesa decide irse por el mundo pidiendo limosna, y así llega al castillo del príncipe del que se enamoró, donde entra como criada y borda el ajuar de otra princesa que va a casarse con su príncipe. El día de la boda, ella se mancha su vestido con cera de una vela, la novia le chilla y la princesa, enfurecida, rompe a hablar. El príncipe, cuando oye que es la hija del Rey de Castilla y como no le había gustado lo que había dicho su novia, decide casarse con la protagonista del cuento.



PERSONAJES FEMENINOS

- 1 La hija del Rey
- 2 Doncella de la hija del Rey
- 3 Chiquilla que pasaba por ahí
- 4 Criadas del palacio
- 5 Una princesa de otro reino, la otra novia del príncipe

PERSONAJES MASCULINOS

- 1 El Rey
- 2 Príncipes, duques... pretendientes
- 3 El príncipe guapísimo
- 4 El vagabundo
- 5 El maestro de ceremonias

PERSONAJES/HISTORIA		
	PERSONAJES FEMENINOS	PERSONAJES MASCULINOS
NÚMERO	5	4
PROTAGONISTA	La hija del Rey	
P. ACTIVOS	1 y 2	1, 2 y 3
P. PASIVOS	3, 4 y 5	4 y 5
DESCRIPCIÓN	1 Tonta, muy caprichosa, a la que no había modo de casar. 5 Llevaba un traje muy largo y muy pomposo.	1 Viejo. 3 Un príncipe guapísimo. 4 Andrajoso y viejo.
PARENTESCOS	La protagonista siempre es nombrada como la hija del Rey o la hija del Rey de Castilla.	Nunca son nombrados por su parentesco.
PERSONALIDAD	1 Tonta. 2 «Ya estaba curada de espanto». 5 Indiscreta.	1 Simple, con carácter, con palabra. 3 Decidido, interesado. 4 Astuto.
OCUPACIÓN	2 Servir de criada. 4 Sirven de criadas.	1 Gobernar un país. 5 Maestro de ceremonias en el palacio del príncipe.

LO QUE HACEN EN LA HISTORIA

PERSONAJES FEMENINOS	PERSONAJES MASCULINOS
<p>1 Da de comer a un piojo; lo va cambiando de habitáculo según engorda; se enfurruña y se mete en su cuarto; se burla y se ríe de los pretendientes; chilla desde un balcón; se casa con quien le manda su padre; obedece sin rechistar a su marido; cruza un río con su marido a cuestras; lo tira al río; lo mira mientras se ahoga; se va por el mundo adelante; se pone a pedir limosna; borda el ajuar de la otra; obedece al maestro de ceremonias; protesta por rabia y se casa con el príncipe guapísimo.</p>	<p>1 Manda matar al piojo y curtir su piel para que hicieran un pandero, dicta un bando, ordena que no dejen salir a la princesa de su cuarto si no es para casarse, se enfada con su hija, manda llamar a su hija, obliga a su hija a casarse con el vagabundo por el honor de su palabra, ofrece al vagabundo un saco de monedas de oro.</p>
<p>2 Peina a la princesa, coge un piojo de la cabeza de una chiquilla, engaña a la princesa.</p>	<p>2 Acuden ante un reto con una apetecible recompensa, intentan descubrir el acertijo, ninguno acierta y se van con la cabeza gacha.</p>
	<p>3 Acude al reto, no adivina el acertijo, y sigue su camino. Cambia de opinión en el mismo momento de su boda ante un comentario de su novia y se casa con la protagonista cuando se entera de que es la hija del Rey de Castilla.</p>
	<p>4 Se entera por casualidad del reto, la recompensa y la solución del acertijo; disimula astutamente, se niega a cambiar a la princesa por un saco de mondes de oro, se casa con la princesa, se lava con estropajo y jabón, le pide a su mujer que le pase el río montado en sus espaldas, le da un mordisco en la nuca a su esposa.</p>
<p>5 Dice una imprudencia en su boda con el príncipe.</p>	<p>5 Manda a la servidumbre.</p>



LO QUE DICEN EN LA HISTORIA

PERSONAJES FEMENINOS	PERSONAJES MASCULINOS
<p>1 -¡Todo el mundo tiene piojos menos yo! ¡Yo quiero un piojo! -¡Sí que es verdad! ¡Es un piojo precioso! ¡A este le voy a criar yo! -¡Escuchadme, caballero, de piojo es el panderero! -¿Y a mí qué me importa? ¡Para eso soy la hija del Rey de Castilla!</p>	<p>1 -¿A eso te dedicas en vez de buscarte un novio? ¡Pues ahora verás! Ahora dictaré un bando para que vengan todos, y aquél que adivine de qué está hecho el panderero, se casará contigo ¡Tanto si te gusta como si no! -Pues ahora no tienes más remedio que casarte con este vagabundo, porque yo he dado mi palabra y la palabra de un rey no puede volverse atrás.</p>
<p>2 -¡Huy, Majestad, acabo de cogerle un piojo! ¡Mire, usted, qué piojo tan lindo!</p>	<p>2 -¡De cabra! ¡De camello! ¡De lagarto!</p>
	<p>3 -¡De serpiente!</p>
	<p>4 -¡Este piojo está hecho de piojo cebado!; -Querida, vamos a dar una vueltecita por nuestras tierras: -Mujer, a mí por mi edad, no me conviene mojarme. ¿Por qué no me llevas tú a cuestras?; -¿Quién me dijera a mí que tan viejo iba a ser caballero?</p>
<p>5 -¡A ver esa bobilla que se le mancha la manga amarilla!</p>	<p>5 -Alzad las manos, para que no manchéis de cera el traje de su majestad.</p>

LO QUE LES SUCEDE EN LA HISTORIA

PERSONAJES FEMENINOS	PERSONAJES MASCULINOS
<p>1 La casan con un viejo; se queda muda; todos se compadecen de ella; inspira lástima.</p>	
	<p>2 A pesar de lavarse con estropajo y jabón pero seguía siendo tan viejo como antes; a la vejez se convierte en un caballero, su mujer lo tira al río, se hunde y se ahoga.</p>
<p>5 Se queda plantada el día de su boda.</p>	



DESENLACE DE LA HISTORIA

PERSONAJES FEMENINOS	PERSONAJES MASCULINOS
1 Se casa con el príncipe guapísimo y deja de ser caprichosa.	
	3 Se casa con la princesa.
	4 Se hunde y se ahoga.
5 Se queda plantada el día de su boda.	

ESTEREOTIPOS

PERSONAJES FEMENINOS	PERSONAJES MASCULINOS
1 Tonta, caprichosa, protectora, sumisa, obediente; su objetivo en la vida es casarse con un príncipe guapísimo; chilla por el balcón; ante el fracaso pide limosna; sabe bordar; deja de ser caprichosa al casarse.	1 Tiene poder; necesita un heredero varón; decide por su hija.
	2 Todos quieren casarse con la princesa, se enfrentan al reto.
	3 Se casa por interés.
4 No hay criados en palacio, sólo criadas.	4 Es guapísimo, Se casa por interés, se argumenta su cambio de decisión en el último momento.
	5 El maestro de ceremonias es un hombre que manda a la servidumbre.



ATRIBUTOS AFECTIVOS

	PERSONAJES FEMENINOS	PERSONAJES MASCULINOS
REFLEJAN ESTADOS DE ÁNIMO	1 Se enfurruñó y se encerró en su cuarto; sus risas se oían desde la calle; se queda prendadita de un príncipe guapísimo; se llevó un disgusto tremendo, pero no se conformó; aceptó pero puso una cara de metro y medio; le dio coraje; le dio mucha pena pero qué iba a hacer.	1 Se sentía viejo para gobernar; se puso echo una furia; se inquieta al saber que el vagabundo pide audiencia; por poco se cae de espaldas. 2 Se van con la cabeza gacha. 3 Se echó a reír.
INDICAN VALORACIÓN NEGATIVA	1 Se puso hecha un demonio; como era muda todos se compadecían de ella; le dio tanta rabia que de pronto empezó a hablar.	
INDICAN PODER		4 Se maravilló al oír a la princesa de Castilla y decidió dejar a la otra y casarse con ella.
INDICAN SUBORDINACIÓN	1 Se casa con quien le obliga su padre, obedece a su marido.	

LENGUAJE		
	PERSONAJES FEMENINOS	PERSONAJES MASCULINOS
ADJETIVOS	1 Muy caprichosa, tonta, muda.	1 Viejo, pobre (lástima). 3 Guapísimo. 4 Viejo, vagabundo, andrajoso, orgulloso.
MASCULINO GENÉRICO	No lo usa.	
CONCLUSIONES	El sexismo de este cuento es más social que lingüístico.	

IMÁGENES		
	PERSONAJES FEMENINOS	PERSONAJES MASCULINOS
NÚMERO	20	14
COLORES	Predominan el blanco, el azul, el malva, el rosa y el amarillo.	Predominan rojo, rosa, verde, marrones, azul, blanco y amarillo.
PLANOS	Indistintamente personajes femeninos y masculinos dominan el primer plano.	

LO QUE HACEN EN LAS IMÁGENES

PERSONAJES FEMENINOS	PERSONAJES MASCULINOS
<p>1 Se deja peinar; Da de comer a un piojo; Lloro abrazada a un piojo mientras su padre le regaña; Chilla desde un balcón; Se esconde detrás de su padre; Es agarrada por el brazo con un bastón que maneja el viejo vagabundo; Lloro vestida de novia; Lloro mientras atraviesa andando un río con el viejo a sus espaldas; Se da cuenta de que se queda muda y se despide de su marido que se ahoga; Lloro mientras camina; Lloro y borda a la vez; Sostiene una vela; Besa a su príncipe mientras él le coloca la corona.</p>	<p>1 Chilla enfurecido. Escucha. Piensa.</p>
<p>2 Peina a la princesa. Arranca un piojo de la cabeza de una chiquilla.</p>	<p>2 Piensan.</p>
<p>3 Camina.</p>	<p>3 Camina. Porta un cetro. Besa mientras le pone la corona a la princesa. El príncipe le pone la corona a la princesa.</p>
<p>4 Hablan.</p>	<p>4 Señala el tambor. Arrastra hacia sí a la princesa agarrándola con su bastón por el brazo. Sonríe vestido de novio mientras su novia llora. Sonríe mientras pasa un río a «lomos» de su esposa.</p>
<p>5 Porta una flor vestida de novia. Se sienta enfadada.</p>	



OBJETOS ASOCIADOS EN LAS IMÁGENES

PERSONAJES FEMENINOS	PERSONAJES MASCULINOS
<p>1 Corona, flor, traje de novia, velo, pelo muy largo, pañuelo, delantal, gorro, vela y cojín para los pies.</p> <p>2 Delantal, gorro.</p> <p>3 Botijo.</p> <p>4 Delantal, gorro.</p> <p>5 Traje de novia, velo.</p>	<p>1 Corona, capa de armiño, trono, cojín en sus pies, medallón.</p> <p>2 Trajes elegantes.</p> <p>3 Corona, bigote, coleta, traje de gala, cetro.</p> <p>4 Trajes rotos y sucios, bastón, descalzo, traje de gala, medallón.</p>

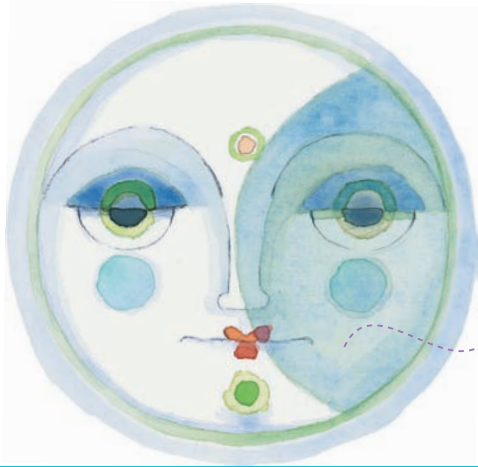
ESTEREOTIPOS EN LAS IMÁGENES

PERSONAJES FEMENINOS	PERSONAJES MASCULINOS
1 Ella siempre llora.	1 Poder del hombre.

CONCLUSIONES

¿QUÉ VALORES ENSEÑA EL CUENTO?

- La mujer tonta y caprichosa.
- La mujer protectora.
- La mujer que no es capaz de mantener un secreto.
- La mujer cobarde ante la adversidad.
- La sumisión de ella ante dos hombre: el padre y el marido.
- La mujer como objeto que se puede conseguir adivinando un acertijo.
- El matrimonio como objetivo de vida.
- El poder del hombre sobre la mujer.
- La preferencia de que sea un hombre quien herede y ejerza poder.
- El poco valor que se le da a la vida de un hombre.



ESTRATEGIAS Y RECURSOS

¿SE PUEDE CONTAR EN EL AULA?	SÍ
NIVEL EDUCATIVO	TERCER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA
RECURSOS	LOS HABITUALES DEL AULA

El cuento será objeto de un análisis de contenido con el alumnado y posteriormente se proponen distintos juegos:

- 1 Preguntas: ¿y si... nadie hubiera adivinado el acertijo?, ¿y si... el viejo vagabundo hubiera aceptado el saco de monedas de oro, en lugar de casarse con la princesa?, ¿y si... la princesa muda nunca más hubiera hablado?
- 2 Inventando otro final para la historia.
- 3 Dramatizándola haciendo los niños los papeles femeninos y viceversa.
- 4 Reinventando la escena del río, evitando que ella arroje a su marido al río, y sobre todo que permanezca sin hacer nada mientras él se muere.
- 5 Cambiar los personajes del cuento: la princesa por un príncipe; el príncipe guapísimo por un príncipe feo y listo; el rey por una reina; el vagabundo viejo, por un hombre negro guapo y fuerte...

aplicación práctica

2

ANÁLISIS DEL CONTENIDO

- Cuento: ¡ADIÓS, ABUELA!
- Autor: Mercè Company
- Ilustraciones: Horacio Elena
- Editorial: Timun Mas. Colección Santi y Nona

RESUMEN

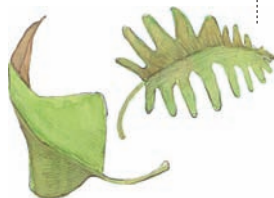
Algo raro pasa en casa de Nona, una niña de cuatro o cinco años. Su padre le explica con cariño que su abuela se está muriendo. Nona, preocupada le pregunta a Santi su amigo imaginario (un ser imaginario que en los dibujos parece asexual), que le invita a un paseo por el pasado en el que van recorriendo el ciclo vital de los antepasados de Nona. Entre el cariño de su padre y este paseo fantástico Nona acepta con naturalidad la muerte de su abuela.

PERSONAJES FEMENINOS

- 1 Nona
- 2 La abuela de Nona
- 3 La mamá de Nona
- 4 Una tía de Nona
- 5 Una prima de Nona
- 6 Bisabuela de Nona

PERSONAJES MASCULINOS

- 1 Papá de Nona
- 2 Santi
- 3 Primo 1
- 4 Primo 2
- 5 Abuelo de Nona
- 6 Tío de Nona
- 7 Bisabuelo Antón





PERSONAJES/HISTORIA

	PERSONAJES FEMENINOS	PERSONAJES MASCULINOS
NÚMERO	6	7
PROTAGONISTA	Nona	
P. ACTIVOS	1	1 y 2
P. PASIVOS	2, 3, 4, 5 y 6	3, 4, 5, 6 y 7
DESCRIPCIÓN	6 Vestida como en las fotos antiguas, muy contenta, con la barriga gorda.	1 De niño, era travieso. 7 Vestido como en las fotos antiguas, muy contento.
PARENTESCOS	El narrador se refiere a todas en función de su parentesco con la protagonista.	El narrador se refiere a todos en función de su parentesco con la protagonista.
PERSONALIDAD	1 Sensible, inteligente, curiosa, decidida.	1 Cariñoso, bueno (parece un angelito). 2 Inteligente, lo sabe todo.



LO QUE HACEN EN LA HISTORIA

PERSONAJES FEMENINOS	PERSONAJES MASCULINOS
<p>1 Se encierra en su habitación para ensayar a gritos una canción; se atreve a preguntarle a su papá por la muerte de su abuela; entra en la cocina, ve a su padre solo y le abraza.</p>	<p>1 Entra a ver a su hija en la habitación, y en lugar de reñirle, le habla y le abraza con cariño.</p>

LO QUE DICEN EN LA HISTORIA

PERSONAJES FEMENINOS	PERSONAJES MASCULINOS
<p>1 -Papá, ¿verdad que la abuela se está muriendo?; Santi, ¿qué es la muerte? Yo también creceré y seré una señora; Y haré unas tortillas de patatas tan ricas como las que hacía la abuela. Bueno, ya te lo contaré otro día, ahora sólo puedo decirte, papá, que te quiero mucho, y que me acompañes a la habitación de la abuela, quiero darle un beso y decirle adiós.</p>	<p>1 -Ven conmigo; -¡mira, Nona, si te fijas bien en cada eslabón verás una puertecilla! ¿vamos a husmear?; Claro, y tendrás hijos, y tus hijos también tendrán hijos y entonces tu serás abuela, y...</p>

LO QUE SUCEDE EN LA HISTORIA

PERSONAJES FEMENINOS	PERSONAJES MASCULINOS
1 No acaba de entender lo que pasa; se encuentra en un lugar mágico, en la cadena del tiempo; nace; es querida por su familia; comprende lo que es la muerte en el viaje mágico.	1 Se muere su abuela, se muere su madre.
2 Nace.	
6 Tiene un bebé.	7 Tiene un bebé.

DESENLACE DE LA HISTORIA

PERSONAJES FEMENINOS	PERSONAJES MASCULINOS
1 Abraza a su padre, le dice que lo quiere mucho y le pide que la lleve a darle un beso y despedirse de su abuela.	1 Recibe el cariño de su hija.

ESTEREOTIPOS

PERSONAJES FEMENINOS	PERSONAJES MASCULINOS
Ninguno.	Ninguno.

CONCLUSIONES

¿QUÉ VALORES ENSEÑA EL CUENTO?

Es una historia preciosa. Llama la atención la relación tan bonita e íntima de Nona con su padre: ante un momento de incertidumbre, cuando Nona se siente mal, se lo cuenta a su padre. Aunque el tema parezca triste, el cuento no lo es, y es importante contestar a las preguntas que en estas edades las niñas y los niños hacen sobre la muerte y sus antepasados. En un análisis más profundo se puede encontrar una visión determinista hacia la maternidad.



ATRIBUTOS AFECTIVOS


	PERSONAJES FEMENINOS	PERSONAJES MASCULINOS
REFLEJAN ESTADOS DE ÁNIMO	1 Pasmada; furiosa; nota que una pena muy gorda le sube desde el ombligo hasta el cuello.	1 Está muy, muy triste. 2 Triste.
CONCLUSIONES	No hay atributos afectivos negativos, de subordinación o poder; sólo estados afectivos de alegría por el nacimiento de un persona o pena cuando alguien se muere.	

LENGUAJE

	PERSONAJES FEMENINOS	PERSONAJES MASCULINOS
ADJETIVOS	1 Furiosa, buena, curiosa, boquiabierta, pasmada, muy querida. 6 Contenta.	1 Travieso, angelito. 7 Contento.
MASCULINO GENÉRICO	Es usado 9 veces, pero también usa en una ocasión el desdoble (señor y señora).	
CONCLUSIONES	Al contarlo podemos evitar el uso del masculino genérico y nombrar más en femenino.	

IMÁGENES

	PERSONAJES FEMENINOS	PERSONAJES MASCULINOS
NÚMERO	18	21
COLORES	Azul, amarillo, verde, rosa, blanco, rojo, malva, gris.	Marrones, gris, verde, rojo, malva, blanco, azul.
PLANOS	Indistintamente personajes femeninos y masculinos dominan el primer plano.	



LO QUE HACEN EN LAS IMÁGENES	
PERSONAJES FEMENINOS	PERSONAJES MASCULINOS
<p>1 Mira a su padre, triste, con un instrumento musical en la mano; pensativa y triste; vuela montada a lomos de su amigo imaginario; mira la cadena del tiempo; mira una cuna; salta por la cadena del tiempo; señala una cuna; mira a un bebé, pensativa; asombrada mira la cadena de antepasados; sentada en la mesa de la cocina, habla con su padre.</p>	<p>1 Habla por teléfono; arrodillado, habla y abraza a su hija; de niño, se deja peinar por su madre; contento, mirando a su bebé, abraza a su mujer y a su padre; cansado, habla con su hija sentado en la mesa de la cocina.</p>
<p>2 Observa en segundo plano cómo el abuelo mira su bebé; peina a su hijo; sonriente mira a su recién nacida nieta.</p>	<p>2 Mira a la familia y piensa; sentado en la cama de Nona, mira cómo habla con su padre; vuela llevando a Nona; enseña a Nona la cadena del tiempo; abraza y enseña a Nona una cuna; salta por la cadena del tiempo; mira contento a la familia con una piruleta en la mano; explica a Nona la cadena de antepasados; le da de comer al gatito.</p>
<p>3 Sentada en el sillón con un periódico en la falda.</p>	<p>3 Lee un tebeo; abraza a un gatito.</p>
<p>4 Juega en el sofá con una muñeca.</p>	<p>4 Observa escondido tras la puerta.</p>
<p>5 Sentada en el sofá, acaricia a una niña.</p>	<p>5 Duerme en el sillón; mira a su bebé en la cuna; abraza a su mujer y a su hijo, contento, ante la cuna de su nieta.</p>
<p>6 Embarazada mira cómo el bisabuelo Antón hace la cuna.</p>	<p>6 Lee el periódico.</p>
	<p>7 Hace una cuna de madera.</p>



OBJETOS ASOCIADOS EN LAS IMÁGENES

PERSONAJES FEMENINOS	PERSONAJES MASCULINOS
<p>1 Lazo en el pelo, instrumento de música, caballo de madera, mesa de estudio, dibujos, peluches, raquetas, teléfono, tambor, muñeco de superman, patineta, gatito.</p> <p>2 Peine, lazo en el cuello, gafas.</p> <p>3 Periódico.</p> <p>5 Muñeca.</p>	<p>1 Teléfono; payaso, balón, loro, cuento, gatito (cuando era niño); taza, azucarero, servilleta, batidora, exprimidor.</p> <p>2 Ropa rara entre pantalón, falda o pañal, gatito y cuenco de comida.</p> <p>3 Tebeo; balón y gatito.</p> <p>5 Vaso de agua, tazas.</p> <p>6 Periódico.</p> <p>7 Herramientas de carpintería, gorra, maderas.</p>

ESTEREOTIPOS EN LAS IMÁGENES

PERSONAJES FEMENINOS	PERSONAJES MASCULINOS
<p>La prima juega con una muñeca mientras el primo lee un tebeo.</p> <p>La abuela peina a su hijo.</p>	<p>Objetos asociados al papá cuando era niño y al bisabuelo Antón que hace la cuna mientras la bisabuela mira.</p>





VALORES

¿QUÉ VALORES ENSEÑA EL CUENTO?

La vida, la muerte, la familia y la necesidad de dar y recibir cariño.

ESTRATEGIAS Y RECURSOS

¿SE PUEDE CONTAR EN EL AULA?

SÍ

NIVEL EDUCATIVO

EDUCACIÓN INFANTIL,
1º Y 2º CICLO DE PRIMARIA

RECURSOS

LOS HABITUALES DEL AULA

CONCLUSIONES

¿CÓMO?

- Se propone contar la historia tal y como es, evitando el masculino genérico y nombrando en femenino y en masculino. Se puede hacer reflexionar al alumnado sobre ciertos roles de género existentes en las imágenes.
- Tras contar el cuento se puede dramatizar, inventar otro final, dibujar y recrear los personajes con cualquier material, imaginar que el amigo imaginario, Santi, fuera una chica ¿cómo sería?



Bibliografía

- BRONWYN DAVIES, *Sapos y culebras (y cuentos feministas). Los niños de preescolar y el género*, Madrid, Cátedra, Univ. de Valencia, Instituto de la Mujer, Colección Feminismos. 1994.
- DOMÍNGUEZ GARCÍA, B. *Hadas y brujas. La reescritura de los cuentos de hadas*, en *Escritoras contemporáneas en lengua inglesa*, Universidad de Huelva. 1999.
- GARCÍA-LAGO, V. *Educamos en prejuicios o educamos en valores. Educación y Futuro nº 7*, octubre, (pp. 63-73), Madrid. 2002.
- TURÍN, A. *Los cuentos siguen contando. Algunas reflexiones sobre los estereotipos*, Horas y Horas, Madrid. 1995.
- VARIAS, *Cuentos infantiles y Proyecto Jugar sin barreras*, Fundación FASAD, Oviedo.
- VARIAS, *Las mujeres protagonistas de los cuentos*, en *Cuadernos de literatura infantil y juvenil*, 156, enero, (pp. 44-48), Barcelona. 2003.
- VARIAS, *Cuentos infantiles, alas abiertas: con equidad e igualdad*. Panamá. CEFA, 1999.

Cuentos coeducativos

- ALCÁNTARA, RICARDO, *¿Quién ayuda en casa?* Edelvives. 1994.
- ALONSO, FERNANDO, *El hombrecito vestido de gris y otros cuentos*. Alfaguara. 1983.
- COLE, BARBETTE, *La princesa listilla*. Destino. 1995.
- COLE, BARBETTE, *El príncipe ceniciento*. Destino. 1988.
- DANZIGER, PAULA, *¿Seguiremos siendo amigos?* Alfaguara. 1994.
- DUMONT, VIRGINIE, *Federico y Federica*. Lumen. 1999.
- GARCÍA GAGO, A. M., *Lucía no teme a la oscuridad y Camino con dos bastones* Ed. Libros del Peixe.
- MANRIQUE, ANA, *Los fantásticos mundos de Lucía*. Ediciones Tao. 2002.
- ALMA FLOR ADA y F. ISABEL VAMPOY, *Una semilla de luz*. Alfaguara/UNICEF. 2002.

enlaces de interés

<http://www.analitica.com/bitbliblioteca/tulio/portocarrero.asp>

<http://centros1.pntic.mec.es/cp.miralvalle/paginas/cuentos/mvalle.htm>

<http://www.unicef.org.co/cuentos.htm>

<http://www.cica.es/aliens/revfuentes/num2/tema3.htm>

<http://www.jccm.es/edu/cp/princesasofia/colegio/alumnos/granujas/cap9.htm>

<http://www.minglanillaweb.com/canalchicos/cuentos.htm>

<http://www.mundolatino.org/rinconcito/arcoiris.htm>

<http://www.encomix.es/~milaoay/>

campañas

del Juego y el Juguete realizadas por el Instituto Andaluz de la Mujer:

1995 *Iguales jugando.*

1996 *Los juguetes enseñan a vivir.*

1997 *Llegan al corazón.*

1998 *Un mundo de sueños.*

1999 *Imagina.*

2000 *Juegos de papel.*

2001 *A jugar que de todo aprenderás.*

2002 *Jugar sin violencia.*

2003 *Mira la publicidad con otros ojos.*

2004 *Rechaza la publicidad sexista.*

2005 *Videojuegos... ¿A qué juegas?*

2006 *Vivir los cuentos.*



...y colorín colorado
este cuento se ha acabado.

fin



JUNTA DE ANDALUCÍA