

CARTILLA PEDAGÓGICA

EQUIDAD DE GÉNERO

PRIMERA INFANCIA



1ST EDITION



Imagen generada mediante la herramienta de IA DALL-E 3 (OpenAI, 2025) a partir de la instrucción (prompt): "realiza una imagen de niños y niñas usando juguetes no convencionales".

Contenido

ENTRE PINCELES Y EQUIDAD: LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA COMO ESTRATEGIA PARA PROMOVER NUEVAS RELACIONES DE GÉNERO DESDE LA PRIMERA INFANCIA

1. Presentación.	3
2. Objetivos de la cartilla.	5
3. Fundamentación teórica.	6
4. Actividades artísticas.	7
4.1. Artes plásticas (Dibujo y pintura).	7
4.2. Danza y movimiento.	15
4.3. Teatro y juego simbólico.	23
4.4. Literatura y lenguaje.	31
5. Sugerencias de evaluación formativa.	39
6. Materiales y recursos necesarios.	41
7. Cierre y conclusiones.	43
8. Referencias	44

EDITORAS:

MARIA PAULA LAMUS NARANJO

ANYELA ELIZABETH LEMUS BALAREZO





"Entre pinceles y equidad: El arte como estrategia para nuevas relaciones de género en la primera infancia"

PRESENTACIÓN

La presente cartilla, titulada Equidad de género, es el resultado tangible de un proceso de investigación-acción centrado en la implementación de una educación no sexista en la primera infancia. Este recurso ha sido diseñado específicamente para niños y niñas de 4 a 5 años, utilizando los lenguajes expresivos como eje movilizador. A través de una combinación de artes plásticas (dibujo y pintura), danza y movimiento, teatro y juego simbólico, así como la literatura y el lenguaje, se busca que la infancia explore su identidad sin las limitaciones de los estereotipos de género. Cada actividad es una invitación a habitar el mundo de forma equitativa, reconociendo que el cuerpo, la palabra y la creatividad no tienen etiquetas, sino infinitas posibilidades de ser.



PRIMERA INFANCIA

Un Horizonte Pedagógico en Construcción

Es fundamental resaltar que este material representa únicamente el inicio de una propuesta pedagógica de mayor alcance y complejidad. Se concibe como una herramienta dinámica y una contribución educativa que puede y debe ser sujeta a estudio continuo, adaptación e implementación sistemática tanto en las aulas de clase como en otros espacios de aprendizaje no convencionales. Esta cartilla pretende abrir un diálogo pedagógico que trascienda este documento, invitando a docentes y comunidades educativas a seguir trabajando en la construcción de entornos más justos, dejando el camino trazado para futuras investigaciones que profundicen en la transformación de las prácticas de enseñanza desde la equidad y la libertad creativa.



2

OBJETIVOS

General:

Promover nuevas relaciones de género a través de experiencias artísticas significativas con niños y niñas en edad preescolar.

Específicos:

Sensibilizar sobre los estereotipos de género presentes en la vida cotidiana.

Fomentar la libre expresión sin etiquetas ni limitaciones.

Desarrollar competencias socioemocionales, comunicativas y creativas por medio del arte.

3

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

El arte es una herramienta transformadora que permite a los niños y niñas expresar sus pensamientos, emociones y experiencias sin palabras. En la primera infancia, las actividades artísticas abren espacios seguros para explorar identidades, cuestionar normas y construir nuevas formas de ser y convivir.

Basado en las teorías de Piaget, Vygotsky y Connell, se plantea que:

- El juego simbólico permite representar roles y explorar realidades.
- La interacción social es clave en la construcción de significados.
- La identidad de género es una construcción social que puede transformarse desde el aula.

4

Actividades artísticas

4.1. ARTES PLÁSTICAS (Dibujo y pintura)

1. El Laboratorio de los Colores

- **Objetivo:** Desmitificar la asignación de colores por género, promoviendo la autonomía y la identidad personal a través de la experimentación cromática.

Materiales:

- Pinturas de colores primarios
- Pinceles
- Papel periódico o cartulinas grandes
- Recipientes para mezclar
- Delantales.

Pasos:

- coloca en el centro del salón recipientes con pinturas de todos los colores
- Invita a los niños y niñas a crear un color nuevo que los represente hoy. Pregúntales: Si tu alegría tuviera un color que nadie ha visto, ¿Cómo lo inventarías?

CARTILLA PEDAGÓGICA

- En una hoja puede ser de formato grande para mayor libertad motriz, pídeles que dibujen aquello que más disfrutan hacer su juego o juguete favorito, usando ese color especial que inventaron.
- Cuelguen los dibujos en una cuerda. Cada artista contará por qué su juguete es divertido y qué siente al jugar con él.

Justificación:

Esta actividad no solo trabaja la motricidad fina y la teoría del color, sino que rompe el sesgo cognitivo de asociación. Al permitirles inventar colores, desplazamos el foco de la norma social del rosa es de niñas y el azul es de los niños hacia la creatividad individual.

Guía de Mediación:

- Veo que usaste el morado para tu carro de carreras, ¿Qué tan rápido viaja ese color? Es importante enfocar la atención en la función y no en la etiqueta.
- Si este juguete pudiera hablar, ¿nos diría que prefiere que lo use un niño o una niña, o nos diría que solo quiere jugar?
- ¿Hay algún color que esté prohibido hoy? En nuestro laboratorio todos los colores son amigos.





2. La ciudad de los sueños compartidos (Mural Colectivo)

- **Objetivo:** Visibilizar la pluralidad de intereses y profesiones, fomentando el reconocimiento del otro y el derribo de estereotipos de género a través del arte colaborativo.

Materiales:

- Un pliego de papel periódico o papel bond largo.
- Crayolas.
- Marcadores.
- Tizas de colores.
- Cinta adhesiva para fijar el papel a la pared.

Pasos:

- Extender un rollo de papel continuo o varias cartulinas unidas en el suelo. Dibujar siluetas de caminos, nubes y parques para crear un paisaje común.

CARTILLA PEDAGÓGICA

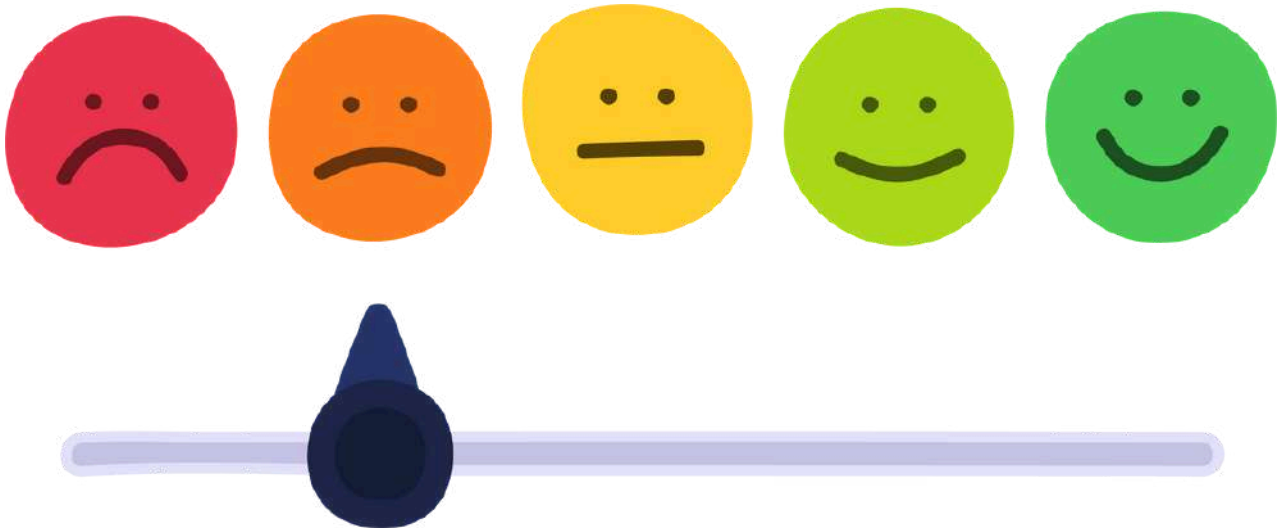
- Invita a cada niño y niña a pensar: Cuando seas grande y salgas a esta ciudad, ¿Qué te gustaría estar haciendo para ayudar a los demás?.
- Proporciona diversos materiales (recortes de revistas, telas, lanas y pinturas). Anímalos a que sus dibujos interactúen: la niña que quiere ser artista puede estar dibujando el hospital donde el niño que quiere ser enfermero.
- Al terminar, siéntense alrededor del mural. No solo miren los dibujos, cuenten la historia de esa ciudad donde todos pueden hacer de todo.

Justificación:

A los 4-5 años, el niño está en la transición del juego paralelo al juego asociativo. Esta actividad refuerza que las profesiones no son exclusivas de hombres o mujeres, sino una red donde todos son necesarios. Al mezclar materiales, se estimula la exploración táctil y la toma de decisiones.

Guía de Mediación:

- ¡Qué ciudad tan increíble! Veo a alguien arreglando un motor y alguien cocinando algo delicioso. ¿Importa si quien arregla el motor usa falda o pantalón? ¿Qué es lo que realmente necesita para que el motor funcione?
- Si un niño quiere ser bailarín en esta ciudad, ¿en qué parte del mural pondría su teatro? ¿Quién quiere ir a ver su función?
- ¿Hay algún trabajo en este mural que solo pueda hacer una niña? (Esperar respuesta). Si tenemos manos, corazón y ganas, todos los trabajos son para todos nosotros.



3. El espejo de mis colores (Expresión Emocional)

Objetivo: Validar y expresar el mundo emocional interno, rompiendo los mandatos de género que limitan la sensibilidad en los niños y la asertividad en las niñas.

Materiales:

- Espejos pequeños (o uno grande).
- Cartulina blanca cortada en forma de rostros.
- Colores de madera o plastilina.

Pasos:

- Iniciar con una pequeña asamblea. Muestra imágenes de rostros expresando emociones. Pregunta: ¿Alguna vez te han dicho que los valientes no lloran o que las niñas no deben enojarse? ¡Hoy descubriremos que eso es un cuento falso!.
- Pide a los niños que cierren los ojos y piensen dónde sienten el enojo ¿en los puños?, la alegría ¿en los pies? o el miedo ¿en la barriga?.



- Entrega materiales con texturas (tiza húmeda, pintura con dedos o esponjas). Invítalos a crear la mancha de su emoción. No tienen que dibujar algo perfecto, sino dejar que el color ocupe el papel según la intensidad de lo que sienten.
- Al finalizar, cada niño y niña puede ponerle un nombre a su obra. Ejemplo: Mi enojo rojo o Mi miedo brillante.

Justificación:

En esta etapa, el pensamiento es animista y egocéntrico. Al asociar la emoción con una textura o una parte del cuerpo, el niño la hace real. Esta actividad combate el estereotipo de que el enojo es masculino y la tristeza femenina, permitiendo que todos experimenten todo el espectro emocional.

Guía de Mediación:

- Veo que tu tristeza es de color azul y es muy grande. ¿Sabías que llorar es como una lluvia que limpia el corazón para que luego salga el sol? Es de valientes dejar salir la tristeza. Especialmente para los niños.
- Tu dibujo del enojo tiene líneas muy fuertes. Es bueno saber decir, no me gusta, con fuerza cuando algo no es justo. Especialmente para las niñas.
- ¿Cómo se siente tu cuerpo ahora que sacaste esa emoción al papel? ¿Está más ligero?.





4. Mi universo de tesoros (Collage de Identidad)

Objetivo: Fortalecer la autoconfianza y la construcción de la identidad personal, validando gustos, deseos e intereses genuinos por encima de las expectativas sociales de género.

Materiales:

- Revistas para recortar.
- Tijeras de punta roma.
- Pegamento.
- Cartulina.
- Elementos de la naturaleza (hojas secas, arena) o retazos de tela.

Pasos:

- Prepara una caja de maravillas con recortes de revistas, pero también con elementos diversos: trozos de papel de regalo, pegatinas de superhéroes y flores, imágenes de deportes, de cocina, de herramientas, de animales y de danza.



CARTILLA PEDAGÓGICA

- Pide a cada niño y niña que elija 5 imágenes que le hagan sonreír o que le den curiosidad. La instrucción es: No elijas lo que otros esperan que te guste, elige lo que a tu corazón le hace feliz.
- Sobre una cartulina puede tener forma de estrella o de corazón, los niños pegan sus tesoros. Permíteles decorar los bordes con colores, reforzando la idea de que ellos son los dueños de su universo.
- Usando un micrófono de juguete, cada niño presenta su collage. El resto del grupo debe aplaudir cada gusto compartido, creando un entorno de validación colectiva.

Justificación:

A esta edad, el collage desarrolla la coordinación óculo manual y la capacidad de clasificación. Al integrar elementos de diferentes mundos: herramientas y flores o balones y pinceles en un solo lugar, el niño y niña comprende visualmente que su identidad es múltiple y no tiene que elegir un solo bando.

Guía de Mediación:

- Veo que te gustan los camiones y también las mariposas. ¿Sabías que las mariposas pueden volar tan alto como los camiones son fuertes? Tienes un universo muy completo.
- ¿Alguien más en el grupo comparte este gusto? Es importante fomentar la conexión entre niños y niñas con intereses comunes.
- Si alguien te dijera que este recorte no es para ti, ¿Qué le responderías usando tu voz de valiente?.





4.2. DANZA Y MOVIMIENTO

1. El baile de las estatuas valientes

Objetivo: Fomentar la libertad de expresión corporal y la ruptura de roles de género a través del movimiento rítmico y el control motor.

Materiales:

- Reproductor de música o parlante.
- Lista de canciones con diferentes ritmos (suaves, fuertes, rápidos).

Pasos:

- Inicia la música preferiblemente usa una mezcla que rompa estereotipos: una cumbia energética, una pieza de ballet clásica, o un rock movido. Invita a todos y todas a ocupar todo el espacio del salón.



CARTILLA PEDAGÓGICA

-Congelados como alguien muy fuerte que está rescatando a un gatito. Invita a las niñas a la fuerza.

-Congelados como alguien que baila con mucha delicadeza entre las flores. Invita a los niños a la sensibilidad.

- Cuando la música pare, todos deben quedar congelados. Pero aquí viene el cambio: tú darás una consigna de rol no estereotipado para la siguiente estatua.
- En lugar de eliminar a quien se mueva o poner una penitencia, ese niño/a se convierte en el Hada o Mago del Ritmo y le ayuda al docente a elegir la siguiente movimiento.
- Termina con una canción donde todos bailen libremente, celebrando que cada cuerpo se mueve de forma única.

Justificación:

A los 4-5 años, el juego de "congelados" trabaja la inhibición motriz y el equilibrio. Al eliminar la penitencia, creamos un entorno de seguridad emocional. Las consignas dirigidas permiten que los niños experimenten la delicadeza y las niñas la fuerza física, rompiendo la idea de que hay movimientos "prohibidos" para su género.

Guía de Mediación:

- ¿Cómo se siente ser una estatua fuerte? ¿Y cómo se siente ser una estatua suave como una nube?
- ¿Vieron que todos pudimos ser gigantes y todos pudimos ser mariposas? ¡Nuestros cuerpos son increíbles y pueden hacer todo!
- ¿Qué música les dio más ganas de saltar? ¿Cuál les dio ganas de balancearse?



2. "El lenguaje de mi cuerpo (Danza de las Emociones)"

Objetivo: Expresar y validar el universo emocional a través del movimiento libre, fortaleciendo la empatía y rompiendo los mandatos de género que limitan la gestualidad. Como la restricción del llanto en niños o de la fuerza en niñas.

Materiales:

- Pañuelos de colores o cintas de tela largas.
- Música instrumental variada.

Pasos:

- Inicia en círculo. Explica que hoy el cuerpo va a hablar sin usar palabras. A veces las palabras son pequeñas, pero nuestro cuerpo es grande y puede contar lo que sentimos.
- Proponer una emoción. Por ejemplo, el Enojo. Pero dales una forma creativa de expresar: El enojo es como un volcán. ¿Cómo hace un volcán?.



- Cambia a una música suave. Llamando a la Ternura. Es como si abrazáramos a un pollito o a un amigo. ¿Cómo se mueven nuestros hombros y manos cuando somos suaves?.
- Un niño o niña pasa al centro y hace un movimiento de Alegría. Todo el grupo lo imita. Esto crea una conexión de empatía: Yo siento y me muevo como tú.

Justificación:

A los 4-5 años, la imitación es la base del aprendizaje social. Al ver a sus pares expresar las mismas emociones, comprenden que sentir es humano, no de un género. Esta actividad trabaja la inteligencia kinestésica y la liberación de tensiones emocionales.

Guía de Mediación:

- ¿Vieron qué fuerte bailó ____ cuando estaba enojada? ¿Qué fuerza tiene su cuerpo! Esto refuerza el empoderamiento femenino.
- ¿Cómo se sintieron los niños al bailar suave como una pluma? ¿Verdad que se siente bien estar tranquilos? Esto refuerza la sensibilidad masculina.
- Si tu miedo pudiera bailar, ¿se movería rápido o muy lento?





3. La gran aventura de los héroes y heroínas del cuidado

Objetivo: Desarrollar la capacidad narrativa y la creatividad motriz mediante la creación de historias donde el liderazgo y el cuidado sean compartidos por igual, sin distinción de género.

Materiales:

- Colchonetas (opcional).
- Túneles de tela o sillas para crear obstáculos.
- Música de aventura.

Pasos:

- El/la instructor plantea el inicio de una historia: Érase una vez un grupo de exploradores valientes y cariñosos que debían cruzar una montaña mágica para salvar a un bosque.
- Para cruzar la montaña, el grupo debe hacer movimientos específicos.



CARTILLA PEDAGÓGICA

-Obstáculo 1 Fuerza: Debemos mover una piedra gigante.

(Niños y niñas empujan con fuerza).

-Obstáculo 2 cuidado: Encontramos un pájaro herido! Hay que llevarlo en las manos con mucha delicadeza. Los niños y niñas caminan de puntillas protegiendo algo imaginario.

- Divididos en pequeños grupos, cada uno inventa el final de la historia usando solo el cuerpo. Un grupo puede decidir que el final es una gran fiesta (baile) y otro que es un descanso bajo los árboles (calma).
- Mientras un grupo representa su historia, los demás observan. Al final, se hace un círculo para contar qué poderes usaron.

Justificación:

Justificación Pedagógica: A esta edad, los niños están en el auge del juego simbólico. Esta actividad integra la motricidad gruesa con la estructura narrativa: inicio, nudo y desenlace. Al proponer retos de fuerza y cuidado para todos, se rompe la narrativa tradicional de que las niñas son las que cuidan y los niños los que rescatan.

Guía de Mediación:

- ¿Cómo se sintieron las niñas siendo las que movían las piedras pesadas?.
- ¿Vieron qué bien cuidaron los niños al pájaro herido?.
- ¿En nuestra historia alguien necesitó que lo salvaran o todos nos ayudamos como un gran equipo?.



4. Movimiento libre con telas

Objetivo: Explorar la libertad expresiva y la fluidez del movimiento, eliminando las rigideces de los roles de género a través del estímulo sensorial y la imaginación.

Materiales:

- Telas grandes.
- Hilos o cuerdas para suspender telas.
- Espacio amplio y despejado.

Pasos:

- Coloca telas de muchos colores y texturas como seda, tul o algodón en el centro. Evita decir frases como: el rosa de niñas y el azul de niños. Mejor decir: Busca la tela que hoy combine con tu energía.



CARTILLA PEDAGÓGICA

- Inicia con música suave e invita a que las telas sean nubes o caricias. Luego, cambia a música rítmica tambores o percusión e invita a que las telas sean capas de superhéroes, herramientas o escudos.
- Pide que se junten en parejas. Deben sostener una sola tela entre los dos y moverse sin soltarla, creando una danza de cooperación donde nadie manda y ambos proponen el ritmo.
- Para cerrar, extiendan las telas en el suelo y acuéstense sobre ellas. Realicen una respiración profunda imaginando que el color de la tela los abraza y los hace sentir seguros.

Justificación:

A esta edad, el juego simbólico con objetos no estructurados como las telas es vital. Al no haber un juguete marcado, el niño puede ser sensible con la seda y la niña puede ser audaz con su capa. La actividad de parejas refuerza la equidad relacional: aprender a moverse al ritmo del otro.

Guía de Mediación:

- ¿Cómo se siente tu cuerpo cuando la tela vuela muy alto?
¿Te sientes fuerte o te sientes ligero?
- Miren cómo ___ baila con la tela de seda, ¡parece que flota!
¿Quién más quiere intentar flotar así?
- ¿Qué historia contaron tú y tu compañero/a usando solo una tela? ¿Quién guio el camino o lo hicieron juntos?"





4.3 TEATRO Y JUEGO SIMBÓLICO

1. El baúl de las posibilidades infinitas

Objetivo: Explorar roles de cuidado, liderazgo, ciencia y hogar de manera fluida, permitiendo que niños y niñas ensayen realidades diversas sin las limitaciones de los estereotipos de género.

Materiales:

- Un baúl o caja decorada.
- Ropa variada (faldas, chalecos, corbatas, sombreros, capas, delantales).
- Accesorios (gafas, varitas, herramientas de juguete).

Pasos:

- En lugar de rincones separados, crea estaciones integradas. Por ejemplo: El Taller de Inventos y Cocina, donde hay herramientas y utensilios de cocina mezclados. Asegúrate de que los disfraces sean variados: túnicas, cascos, delantales y capas de colores neutros.

- Inicia con una frase motivadora: Hoy este salón es un mundo donde todos podemos ser lo que queramos. Si quieres curar a un juguete o construir un cohete, tienes todas las herramientas aquí.
- Permite que jueguen, pero si notas que un niño duda en entrar a la cocina o una niña duda en usar las herramientas, interviene sutilmente como un personaje más: Señor Ingeniero, necesitamos su ayuda en la cocina para arreglar esta licuadora mágica.
- Al cerrar, cada niño/a cuenta brevemente quién fue hoy y qué fue lo que más le gustó de su rol.

Justificación:

A los 4-5 años, el juego simbólico es la forma en que los niños y niñas procesan las normas sociales. Según tu investigación, si el ambiente no está marcado ejemplo: rincón rosa vs. rincón azul, el niño se siente libre de explorar. Esta actividad fomenta la empatía y la corresponsabilidad desde la vivencia propia.

Guía de Mediación:

- Veo que la capitana de la nave también está cuidando al bebé: Valida el liderazgo y cuidado en la niña.
- ¿Qué herramientas usó el enfermero para arreglar el corazón de este peluche? Valida la técnica y el cuidado en el niño y la niña.
- ¿Alguien más quiere probar este rol de jefe/a de la estación?





2. Adivina quién soy: Personajes sin etiquetas

Objetivo: Fomentar la empatía, la creatividad gestual y el reconocimiento de diversas capacidades humanas, rompiendo con la idea de que existen personajes o comportamientos exclusivos para niños o niñas.

Materiales:

- Tarjetas con dibujos de personajes (bomberos, bailarines, doctores, constructores).
- Una bolsa oscura.

Pasos:

- Coloca tarjetas con dibujos sencillos de personajes y animales en situaciones no convencionales ejemplo: un león cuidando cachorros, una astronauta reparando su nave, un elefante bailando ballet, un abuelo cocinando.
- Cada niño y niña saca una tarjeta en secreto. Debe representar al personaje usando solo su cuerpo y gestos. La instrucción es: Muestra qué está haciendo tu personaje y cómo se siente.



- El grupo observa con atención. Quien adivine debe decir: Es una ingeniera construyendo un puente o Es un papá peinando a su hija.
- Al terminar, se pregunta a cada participante: ¿Cómo te sentiste siendo ese personaje? ¿Qué fue lo más divertido de ser este personaje?.

Justificación:

A los 4-5 años, el niño se encuentra en la etapa del juego asociativo. Al representar acciones de cuidado por parte de figuras masculinas o acciones de liderazgo por figuras femeninas, el niño interioriza que estas son capacidades humanas universales. Según tu investigación, esto ayuda a reconfigurar los imaginarios desde la práctica corporal.

Guía de Mediación:

- Qué bien imitaste a la doctora que salva vidas ¿Crees que para ser doctora hay que ser muy valiente? ¿Quién más en el salón es valiente?.
- Vimos a un tigre muy tierno cuidando a sus amigos. ¿Verdad que ser fuertes y cariñosos al mismo tiempo es genial?.
- ¿Hay algo que un personaje de este juego no pueda hacer por ser niño o niña? todos podemos serlo todo.





3. El teatro del mundo al revés

Objetivo: Cuestionar los roles de género tradicionales mediante la representación teatral, permitiendo que los niños y niñas experimenten la corresponsabilidad y el liderazgo desde la práctica simbólica.

Materiales:

- Objetos de hogar (ollas, escobas).
- Maletines de trabajo.
- Herramientas de construcción de juguete.
- Muñecos tipo bebé.

Pasos:

- El/la instructor entra al salón con un sombrero de noticias y anuncia: En el Reino de la Equidad ha ocurrido un hechizo: ahora todos podemos hacer lo que antes pensábamos que no podíamos. ¿Quién quiere ser el primero en probar un nuevo poder?.

CARTILLA PEDAGÓGICA

Se plantean situaciones cotidianas, pero con un giro:

-Escena A (El Hogar): Un papá está preparando una cena deliciosa y calmando a un bebé que llora, mientras la mamá llega de trabajar con su maletín de arquitectura.

-Escena B (La Obra): Una jefa de construcción dirige a su equipo para levantar un parque de diversiones.

-Escena C (El Hospital): Un enfermero muy amable cura las heridas de los valientes exploradores.

- Los niños se disfrazan y actúan la escena. La clave es que el/la instructor use el lenguaje para validar el rol: Qué fuerza tiene la jefa de obra o qué paciencia y amor tiene este papá cocinero.
- Al terminar, se sientan en círculo y el facilitador pregunta: ¿Cómo se sintió el papá cuidando al bebé? ¿Las niñas constructoras se sintieron fuertes?.

Justificación:

A esta edad, el juego dramático ayuda a descentrar el pensamiento y así ponerse en el lugar del otro. Al normalizar que un hombre cuida y una mujer lidera en un espacio seguro como el teatro, se rompe el prejuicio antes de que se convierta en una norma social rígida. Esto fomenta una convivencia basada en la capacidad y no en el sexo.

Guía de Mediación:

- ¿Por qué a veces pensamos que solo mamá puede cocinar? ¿Verdad que la comida de papá también es deliciosa?.
- ¿Qué herramientas necesita una niña para ser una gran constructora? ¿Su inteligencia o su fuerza?.
- Si en esta escena todos nos ayudamos, ¿el trabajo se hace más rápido y feliz?.



4.El teatro de los objetos mágicos

Objetivo: Estimular la imaginación y la flexibilidad cognitiva, rompiendo etiquetas y prejuicios al asignar nuevas funciones y personalidades a objetos cotidianos desde una perspectiva de equidad.

Materiales:

- Objetos cotidianos descontextualizados, por ejemplo, una corbata, un batidor manual de cocina, un casco, un tul, una llave inglesa, etc.
- Cajas de cartón pequeñas.

Pasos:

- Presenta una caja con objetos que suelen tener una carga de género o una función muy rígida ejemplo: una corbata, un batidor de cocina, una llave de herramientas, un tul de ballet, un casco.



- Invita a cada niño o niña a elegir un objeto y cambiarle el nombre y el poder. Por ejemplo: Esta corbata ya no es para el cuello, ahora es una liana de la selva para que una exploradora rescate animales o este batidor es ahora el cetro de un rey que cocina para todo su pueblo.
- En parejas, deben crear una escena corta donde los dos objetos se ayuden. La consigna es que el objeto fuerte haga algo delicado y el objeto delicado haga algo valiente.
- Representan su escena. El grupo debe adivinar qué es el objeto ahora y qué gran hazaña está realizando.

Justificación:

A los 4-5 años, el niño desarrolla la función simbólica. Si logramos que el niño vea que un objeto masculino como una herramienta puede usarse para cuidar, o uno femenino como un tul puede ser un escudo de fuerza, estamos sembrando la base mental para entender que las personas también somos polifacéticas y libres de elegir nuestro rol.

Guía de Mediación:

- ¿Quién dice que una corbata solo sirve para oficinas? Miren qué bien funciona como sogas de rescate en las manos de esta capitana.
- Este batidor de huevos se convirtió en un micrófono para un cantante muy famoso. ¿Qué canción nos va a cantar hoy?
- ¿Fue difícil cambiarle el uso al objeto o fue divertido descubrir que podía ser muchas cosas a la vez?





4.4 LITERATURA Y LENGUAJE

Créditos Literarios: El cuento titulado "Juguetes sin etiquetas" fue generado por las autoras utilizando el modelo de lenguaje grande ChatGPT de la empresa OpenAI (2025). La narrativa fue co-creada para abordar el conflicto entre la muñeca Clarita y el carrito Zumito, bajo la premisa de que la diversión no tiene género.

1. Lectura de mundos posibles

Objetivo: Identificar y cuestionar los prejuicios sobre el uso de los juguetes, reforzando la idea de que la diversión no tiene género a través de la mediación literaria.

Materiales:

- Cuento "Juguetes sin etiquetas".
- Cojines.
- Telas para crear un rincón de lectura.
- Cartulina para el mural de palabras.

Pasos:

- Muestra la portada donde aparecen diversos juguetes mezclados.
Pregunta: ¿Qué pasaría si un carrito y una muñeca quieren ser mejores amigos? ¿Podrán jugar juntos?.

CARTILLA PEDAGÓGICA

- Detente cuando la muñeca Clarita dice: Las muñecas son sólo para niñas.
- Lee la parte donde Sara explica que todos pueden jugar con todo.

-Pregunta de reflexión: Si tú fueras Sara, ¿Qué otro consejo le darías a Clarita para que no esté triste o enojada?.

- Comenta la escena final donde el robot Ziggy y Clarita construyen una torre.

-Actividad creativa: Vamos a dibujar nuestro propio Festival de Juguetes. Dibuja un juguete que te guste mucho haciendo algo que nunca antes haya hecho ejemplo: un dinosaurio tomando el té o una muñeca manejando un camión.

Justificación:

A los 4-5 años, los niños están en la etapa de etiquetar su entorno para entenderlo. El cuento de Sara actúa como un puente cognitivo que les permite ver que las reglas sociales sobre juguetes son flexibles. Al usar el conflicto entre Clarita y Zumito, el niño desarrolla la empatía y entiende que las palabras pueden excluir o incluir.

Guía de Mediación:

- Sobre la diversidad: En la caja nueva de Sara había robots y peluches. ¿Creen que los robots solo saben pelear o también pueden dar abrazos como los ositos?.
- Sobre el trabajo en equipo: Clarita y Ziggy construyeron una torre juntos. ¿Para construir una torre se necesita ser niño o niña, o se necesita tener ganas de jugar?.
- Para el cierre: Si mañana un amigo te dice que no puedes jugar con algo porque no es para ti, ¿Qué le dirías tú después de haber conocido la historia de Sara?.



2. El cuento de los seres mágicos (Creación Colectiva)

Objetivo: Fomentar la creatividad narrativa y la capacidad de imaginar mundos donde las acciones y capacidades no están asignadas por el género, utilizando personajes neutros y colaborativos.

Materiales:

- Una pelota de lana (para el cuento circular).
- Papel continuo o papel bond en rollo.
- Crayolas o pinturas.

Pasos:

- Inicia mostrando una silueta neutra puede ser una estrella, un robot o un animalito como un conejo. Dile al grupo: Este es nuestro personaje hoy. No es un niño ni una niña, es un Ser Mágico que tiene el poder de ser lo que quiera. ¿Qué nombre le pondremos?.

- El/la instructor inicia la frase: Había una vez un ser mágico que quería viajar a la luna... Luego, lanza una pelota de lana a un niño/a para que continúe la historia.

-Regla de Oro: Si alguien dice algo clásico como: el príncipe lo salvó, el/la instructor ayuda a transformar la idea: Qué buena idea. el príncipe y la princesa se dieron la mano y juntos inventaron un plan.

- Extiende un papel largo en la pared o el suelo. Por turnos, cada niño/a dibuja una parte de la historia que acaban de inventar.
- El/la instructor une los dibujos y redacta el texto creado. Este libro se queda en la biblioteca del aula como el "Libro de la Equidad".

Justificación:

A esta edad, la creación colectiva fortalece la cooperación y el lenguaje oral. Al usar personajes neutros, obligamos al cerebro infantil a salir de la estructura binaria hombre/mujer y enfocarse en la acción ¿Qué hace el personaje? y en la emoción ¿Cómo se siente?. Según tu investigación, esto expande el horizonte de lo posible para el niño.

Guía de Mediación:

- Nuestro personaje tiene que resolver un problema muy difícil. ¿Usará su fuerza, su inteligencia o pedirá ayuda a sus amigos?. Muestra que hay muchas formas de resolver conflictos.
- Si este personaje quiere usar una capa de colores y también cocinar una sopa, ¿puede hacerlo? Claro, es un ser mágico.
- ¿Cómo termina nuestra historia? ¿Todos quedaron felices porque pudieron ser ellos mismos?.



3. Creadores de mundos: Mi personaje fantástico

Objetivo: Fortalecer la autoconfianza y la construcción de la identidad mediante la creación de personajes originales, permitiendo que niños y niñas proyecten sus habilidades e intereses sin las barreras de los estereotipos de género.

Materiales:

- Material reciclable (tubos de papel higiénico, cajas, tapas, botellas plásticas).
- Lana.
- Pegamento.
- Marcadores.

Pasos:

- Inicia una conversación: Si pudieras tener un superpoder que no fuera volar ni tener fuerza, sino algo como el poder de curar plantas o el poder de cocinar nubes, ¿Cuál elegirías?. Escucha sus ideas y refuerza que todos los poderes son para todos.

- Antes de construir, pídeles que le pongan un nombre a su personaje y definan tres cosas que le encanten hacer ejemplo: jugar fútbol, peinar unicornios y armar robots.
- Pon a su disposición material reciclable tubos, tapas, telas, lanas. Invítalos a dar vida a su personaje. Recuerda que tu personaje no tiene que parecerse a nadie que ya exista pues es único como tú.
- Organiza una pasarela o una exposición. Cada niño/a presenta a su personaje diciendo: Este es (Nombre), su superpoder es (Habilidad) y le encanta (Gusto)

Justificación:

A los 4-5 años, la creación de personajes ayuda a la externalización de la identidad. Al usar materiales reciclables, se fomenta la creatividad divergente. Según tu investigación, cuando el niño construye un personaje desde cero y le asigna gustos libremente, está practicando la autonomía y rompiendo con los modelos impuestos por los medios o la publicidad.

Guía de Mediación:

- Veo que tu personaje es un robot que cuida flores. Qué combinación tan especial ¿Quién le enseñó a ser tan cuidadoso?.
- Si tu personaje tuviera un mensaje para todos los niños y niñas del mundo, ¿Qué les diría sobre ser valientes y libres?.
- ¿Qué es lo que más te gusta de tu personaje que también te guste de ti mismo/a?.



- Usando una piedra de la palabra, cada niño/a añade una acción a la historia. El docente debe mediar para que las acciones no caigan en estereotipos ejemplo si alguien dice las niñas limpian, preguntar: ¿Las tareas del hogar no se hacen entre toda la familia?.
- En lugar de cartulinas sueltas, usa una tira larga de papel doblada en forma de acordeón. Divide al grupo en parejas para que ilustren una escena específica de la historia creada.
- Se estira el acordeón en el centro del salón. El grupo camina al lado del cuento mientras lo narran en voz alta, reconociendo el aporte de cada pareja.

Justificación:

A los 4-5 años, el formato de cuento acordeón ayuda a entender la continuidad y la interdependencia. Al ilustrar en parejas mixtas, se refuerza la corresponsabilidad y la negociación de ideas. Según tu investigación, ver plasmada una historia donde ellos mismos decidieron que todos pueden hacer de todo, fija el aprendizaje de manera simbólica y visual.

Guía de Mediación:

- En nuestra escena de la cocina, ¿Quién está usando el delantal?
- Veo que en la montaña de los desafíos, los niños y las niñas se dan la mano para subir. ¿Por qué es importante ayudarnos entre todos?.
- Si alguien de otro salón lee nuestro cuento, ¿Qué aprendería sobre cómo jugamos y trabajamos en este grupo?.



5

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN FORMATIVA

La evaluación formativa en educación infantil debe centrarse en el proceso más que en el producto, y tener un enfoque cualitativo, observacional, flexible y respetuoso del ritmo de desarrollo de cada niño y niña. Para el caso de esta cartilla, las estrategias sugeridas son:

- **Rúbricas de participación:** Diseñadas para valorar la disposición de los niños a participar en las actividades artísticas, la expresión libre de ideas, el respeto por los otros y la escucha activa. Estas rúbricas deben ser sencillas, con indicadores claros como: participa con entusiasmo, expresa ideas propias, acepta roles diversos, coopera con sus compañeros.



5

- **Diarios de campo:** Permite documentar avances, identificar resistencias o reproducidas ideas de género, y planear estrategias de intervención desde una mirada reflexiva, observando interacciones, actitudes, lenguajes y roles que asumen los niños durante las actividades
- **Dibujos o grabaciones de los niños:** Sirven como evidencia directa del pensamiento infantil. Se puede analizar cómo los niños representan sus mundos internos, sus referentes de género y sus maneras de interactuar.
- **Reflexiones espontáneas:** Las conversaciones que surgen de forma natural durante o después de las actividades pueden ser muy reveladoras. Escuchar atentamente frases como “yo también puedo ser doctor” o “a mí también me gusta el rosado” brinda pistas sobre cómo se están transformando los imaginarios.



MATERIALES Y RECURSOS BÁSICOS

Para implementar las actividades propuestas, se recomienda contar con materiales diversos, accesibles, reutilizables y no marcados por género. Entre ellos:

- **Cajas con juguetes diversos:** Es importante que no se etiqueten por color ni forma.
- **Disfraces y elementos simbólicos:** Telas, capas, sombreros, delantales, coronas, guantes, máscaras, etc. permiten el juego de roles y la exploración de identidades más allá de los estereotipos.
- **Libros infantiles:** Especialmente libros álbum que promuevan la diversidad, la igualdad, la inclusión, el respeto por las diferencias y la libertad de elección.
- **Pinturas, papel, crayones:** Materiales básicos de expresión plástica que deben ofrecer una amplia gama de colores y formatos.



MATERIAL DE APOYO

Cuento de “Juguetes sin etiquetas”



Acceda al material completo aquí: [Ver Cuento "Juguetes Sin Etiquetas"](#) o escanee el código QR



7

CIERRE Y CONCLUSIONES

Educar en equidad desde la primera infancia no es una tarea sencilla, pero es necesaria. La niñez es una etapa crucial para sembrar valores de respeto, empatía y libertad. Con esta cartilla, se busca abrir caminos posibles donde el arte sea la llave para imaginar, crear y construir una infancia libre, diversa y justa. Al permitir que cada niña y niño explore quién es, lo que siente y lo que desea ser sin barreras impuestas, estamos dando un paso hacia una sociedad más igualitaria. La transformación comienza en el aula, y cada experiencia artística se convierte en una semilla de cambio.





REFERENCIAS

- OpenAI. (2025). ChatGPT (Versión GPT-4o) [Modelo de lenguaje grande]. <https://chatgpt.com>
- OpenAI. (2026). DALL-E 3 [Generador de imágenes por IA]. <https://openai.com/dall-e-3>

