

EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Erakunde autonomiaduna

EUSKO JAURLARITZA



1º EDUCACIÓN PRIMARIA

UNIDAD DIDÁCTICA 3:

LA AUTONOMÍA PERSONAL, ACTUAR EN IGUALDAD

ÍNDICE

COEDUCACIÓN

- Guía del profesorado

MATERIAL

- Cuento “Indar y Atsegin”
- Juego “Cámara y... iacción!”
- Cuaderno del alumnado
- Cuaderno de las familias



COEDUCACIÓN, EDUCACIÓN PARA LA IGUALDAD

**Toda persona, chica o chico, sin roles de género:
Personas completas y autónomas en todos los
ámbitos de la vida.**

Relaciones basadas en los Derechos Humanos.



**IGUALDAD para que todo el alumnado,
tanto alumnas como alumnos:**

- Tengan una educación para lograr la autonomía personal, los buenos tratos interpersonales y la ciudadanía plena.
- Crecan, sientan, actúen, aprendan, decidan y convivan con respeto y sin violencia.

- Vivan y convivan, en lo público y en lo privado, de acuerdo a los Derechos Humanos.
- Superen discrepancias y conflictos de forma no violenta.
- Hagan frente a la violencia contra las mujeres.

PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA



YO PUEDO:

- Conocer mi cuerpo, amarlo y desarrollarlo.
- Sentir nuevas emociones y empatía. Sentir todas las emociones, gestionarlas y compartir las emociones.
- Hacer muchas cosas que antes no hacía. Tener curiosidad. Experimentar. Aprender.
- Salir del entorno familiar. Hacer nuevas relaciones. Imitar modelos adultos o renovarlos.
- Desarrollar la atención, el humor, la memoria, el razonamiento, etc. Elegir, tomar decisiones.
- Aprender y practicar valores y reglas de convivencia. Construir amistades y sociedades.

NAHKO! Logo 1-2

Semáforos rojos de la desigualdad según el sexo.

Semáforos verdes de la igualdad para todas y todos.

OBJETIVO: todos los semáforos verdes para todas y todos, sin semáforos rojos.



1º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

UNIDADES	JUEGOS	CUENTOS
1. El cuerpo, crecer	El tesoro del cuerpo	Luze y Txiki
2. Los sentimientos, sentir	El tesoro de los sentimientos	Bero y Hotz
3. La autonomía, hacer	Cámara y... ¡acción!	Indar y Atsegin

UD 3, LA AUTONOMÍA

En todos los ámbitos de la vida.

Autonomía para pensar y proponer, tomar decisiones, organizar y actuar.

Con el resto de personas. Respetando la autonomía de las y los demás, teniendo en cuenta las características, situaciones, necesidades y propuestas de las otras personas .

“¡YO SOLA, YO SOLO!, ¡YO PUEDO!”.



FORMACIÓN DEL PROFESORADO

GUÍA DEL PROFESORADO:

- 1. Autonomía personal: yo hago; tú haces; él o ella hace... ¿o no?**
- 2. Objetivo: nosotras y nosotros hacemos; ellas y ellos hacen.**
- 3. Materiales y actividades de la unidad.**
- 4. Cuento “Indar y Atsegin”.**
- 5. Juego “Cámara y... iacción!”.**



EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Edukatz Autonomizatua
EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

Organizazio Autonomia
GOBIERNO VASCO

AUTONOMÍA, ACTUAR EN IGUALDAD

3 UNIDAD DIDÁCTICA

GUÍA DEL PROFESORADO 7

1 AUTONOMÍA PERSONAL: YO HAGO, TÚ HACES, ELLA HACE, ÉL HACE... ¿O NO?

La fase de crecimiento personal que están viviendo nuestras alumnas y alumnos se manifiesta muy vivamente en su deseo de hacer las cosas autónomamente, sin ayuda, en el deseo de hacer cosas nuevas solas y solos y en su reivindicación de ser ya “mayores” para ello. En la guía de la primera unidad mencionamos algunos cambios y descubrimientos característicos de esta edad. Entre ellos podemos destacar algunos claramente relacionados con la autonomía personal: salida del entorno familiar, curiosidad por entender, ver, probar, hacer, saber y, sobre todo, jugar. Les atraen los juegos a base de preguntas y respuestas, de parecidos y diferencias, de relaciones y calificaciones, juegos interactivos y de mesa, trabalenguas y acertijos, etc.

La cuestión es si alumnas y alumnos tienen las mismas oportunidades y condiciones para desarrollar su autonomía personal. Es decir, si el “puedo hacerlo sola”, el “yo sé hacerlo” o el “yo lo hago” de las chicas es como el “yo lo hago” de los chicos o si, por el contrario, son diferentes y por qué. Es decir, si el “yo hago/actúo” de las chicas tiene el mismo contenido y el mismo desarrollo, si se da en los mismos ámbitos y con la misma aceptación y aprobación social que el “yo hago/actúo” de los chicos.



OBSERVACIÓN: ACTUAR CON AUTONOMÍA



“YO HAGO”: ¿CHICAS Y CHICOS POR IGUAL?

- ¿En las mismas condiciones y con las mismas oportunidades?
- ¿Con el mismo nivel de autonomía en todos los ámbitos?
- ¿Con la misma aceptación y valoración social?

EN NUESTRA SOCIEDAD

- Generalmente, las chicas y los chicos no actúan de la misma manera ante las mismas situaciones.
 - Habitualmente, diferenciamos unas actitudes “normales” y “naturales” para chicos y otras para chicas.
 - Autonomía de las chicas ≠ Autonomía de los chicos.
-
- Identificar y apagar semáforos rojos (prohibiciones). Identificar y encender semáforos verdes (permisos) para todas y todos.

MITO: CHICAS TRANQUILAS Y CHICOS “HIPERACTIVOS”

“LOS CHICOS NO PARAN QUIETOS”
“LAS CHICAS SON MÁS TRANQUILAS Y ORDENADAS”

→ Actuaciones autónomas y responsables de las CHICAS en nuestra sociedad:

- apariencia, higiene...
- juguetes, ropa, mochila, mesa de trabajo...
- juegos, actividades, estudios...
- cama, armario, habitación...
- relaciones, interacciones...
- trabajos en grupo, compartir tareas...
- grupo, amistades, personas...

→ Actuaciones autónomas y responsables de los CHICOS en nuestra sociedad:

- aspecto, presencia...
- desarrollo físico, movilidad...
- entorno físico, situación, espacio...
- juguetes, utensilios, máquinas...
- exploración, trajín...
- gustos, deseos, proyectos...
- desafíos, logros, éxito...



OBJETIVO: “ORDENAR Y LLEVAR LA MOCHILA”

**QUE CHICOS Y CHICAS
ACTÚEN DE MANERA
AUTÓNOMA
Y RESPONSABLE**

- **Mismo nivel de autonomía.**
- **Mismos ámbitos de autonomía.**
- **Mismo tipo de autonomía.**



- **Saber qué significa actuar de manera autónoma → en todos los ámbitos de la vida.**
- **Actuación autónoma construida o determinada según las opciones de cada persona → no según el modelo de chica o el modelo de chico.**
- **Responsabilidad y respeto.**

OBJETIVO: SEMÁFOROS VERDES PARA TODAS Y TODOS

ENCONTRAR Y APAGAR SEMÁFOROS ROJOS SEMÁFOROS VERDES PARA TODAS Y TODOS



- **Mismos semáforos verdes para chicas y chicos. No hay actuaciones autónomas que puedan realizar sólo las chicas o sólo los chicos.**
- **Identificar los semáforos rojos y apagarlos: actividades que los chicos “no pueden hacer” / “no suelen hacer” autónomamente, y actividades que las chicas “no pueden hacer” / “no suelen hacer” autónomamente.**
- **Identificar los semáforos verdes y encenderlos para todos y todas: las chicas y los chicos pueden realizar autónomamente las mismas actividades en todos los ámbitos de la vida.**
- **Las diferencias son personales y no determinadas por el sexo.**
- **Aprender a actuar autónomamente en igualdad: valorar el nivel de autonomía de cada persona, respetarlo y valorarlo sin tener en cuenta su sexo.**

ORGANIZACIÓN DEL TRIMESTRE

Utilizar el material de la unidad didáctica durante el trimestre

PASOS:

→ Sesiones semanales con el alumnado:

- Trabajar el cuento de “Indar y Atsegin”.
- Conocer, trabajar y jugar con el juego “Cámara y... iacción!”.
- Rellenar el cuaderno del alumnado para interiorizar el cuento y el juego. Se puede realizar por partes.

→ Despues de trabajar en la escuela:

- Enviar el cuaderno de las familias a casa para trabajar, reflexionar y compartir. Se puede realizar por partes.
- No son “deberes”, no se “corregirán” en el centro. Se realizará un seguimiento del uso y del ambiente logrado en casa.



“BERDINLAND”



ÉRASE UNA VEZ...

- **Desde la perspectiva de la igualdad de mujeres y hombres, modelos positivos y diversos.**
- **Situaciones y personajes igualitarios alternativos a los estereotipos de nuestra sociedad.**
- **Grupo de chicas y chicos de la edad del alumnado y sus vivencias cotidianas.**
- **Cada cuento con una canción y el protagonismo y liderazgo de una chica y un chico del grupo.**

CUENTO “INDAR Y ATSEGIN”



COMPORTAMIENTOS MUY DIFERENTES

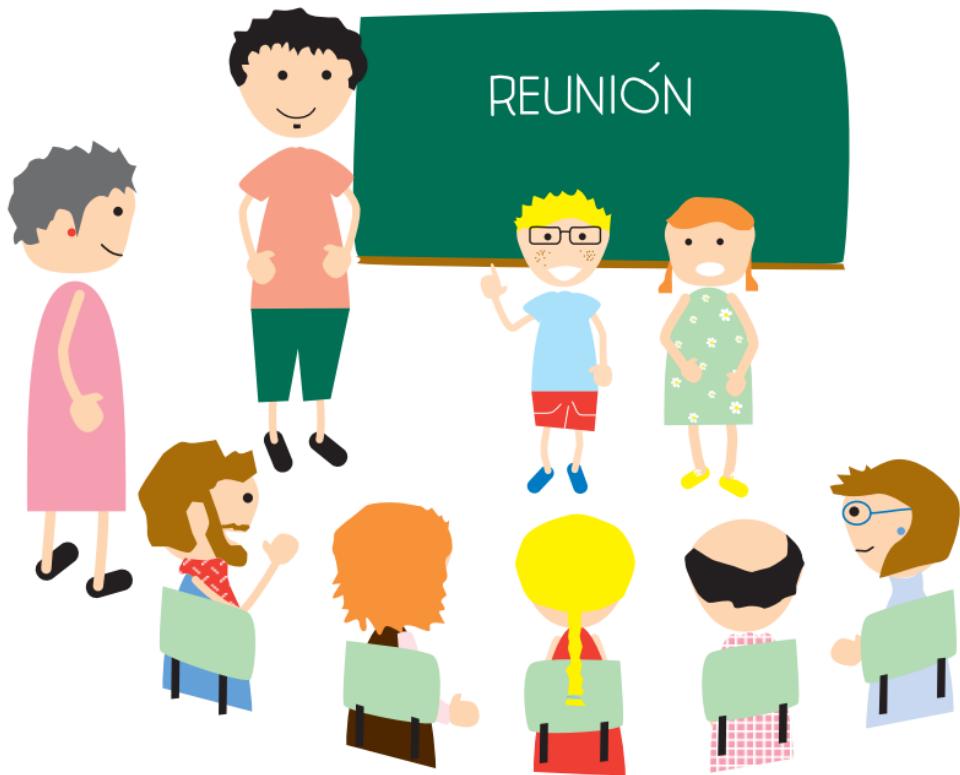
- **INDAR**, una chica con gran presencia física y muy activa → “¿Por qué no? Ya soy mayor”.
- **ATSEGIN**, buen comunicador y argumentador → “Les convenceremos. ¡Entre todas y todos podemos hacerlo!”.

AUTONOMÍA Y TRABAJO EN EQUIPO

- Comparten el liderazgo de un proyecto propio.
- Todos los personajes actúan según lo que quieren, saben y pueden, de manera autónoma, para llevar a cabo el proyecto.

TRABAJAR EL CUENTO

**Relacionarlo con el día a día.
Reflexionar, debatir.
Seguir el cuento, adaptarlo...**



ACTIVIDADES:

- **Ver y escuchar el cuento (vídeo-cuento). Ver imágenes y textos y/o leerlos (archivo pdf).**
- **¿Qué les gusta, qué no, qué les sorprende...? ¿Por qué?**
- **¿En nuestra clase, en nuestro pueblo o entorno, hay chicas así? ¿Por qué? ¿Cómo son? ¿Y chicos así? ¿Por qué? ¿Cómo son?**
- **¿Por qué hace eso el personaje? ¿Porque es chica? ¿Porque es chico? ¿Por su profesión? ¿Por su carácter?**
- **¿Qué queríamos aprender, entrenar, practicar? ¿Por qué? ¿Podemos hacerlo? ¿Por qué?**

JUEGOS ONLINE

JUGAR, VIVENCIAR, ANALIZAR, REFLEXIONAR:

- Materiales para el trabajo en grupo.
- Vivenciar y recordar situaciones, sensaciones, experiencias, sentimientos, relaciones...
- Preguntar, analizar, reflexionar, comprender, debatir, acordar, sugerir, cambiar...
- Consecuencias, alternativas, cambios...



CADA JUEGO, TRES PARTES:

- Tutorial inicial (presentación)
- JUEGO
- Resumen final (reflexión)



TUTORIAL INICIAL

UTILIZACIÓN:

- Para conocer el juego.
- ¿Dónde está el tutorial?
 - En los juegos del primer ciclo (EP1 y EP2). Aparece cuando se da de alta al profesorado.
 - Desde EP3. Aparece cuando se da de alta al alumnado.
- En las primeras partidas se puede utilizar con todo el grupo y luego por grupos o individualmente.
- Hay posibilidad de saltarse el tutorial clicando en el botón rojo de la parte inferior. Por ejemplo, si se ha realizado el tutorial en las primeras partidas y ya se conoce el juego, luego no hace falta realizar el tutorial.

UD 3 - LA AUTONOMÍA
CÁMARA Y... ¡ACCIÓN!

2.- SEIS SITUACIONES COTIDIANAS.

El juego plantea seis situaciones cotidianas en las que el alumnado de esta edad puede y suele desarrollar una mayor autonomía:

- Baraja-1 rosa: Servir la mesa (aprender a corresponsabilizarse de la vida familiar).
- Baraja-2 amarilla: Dormir sola o solo (aprender a descansar, a tener su tiempo de descanso y a respetar el de los demás).
- Baraja-3 verde: Aprender a nadar, y a vestirse y desvestirse (aprender a responsabilizarse de sus cosas, de sus actividades).
- Baraja-4 roja: Pedir ayuda al perderse en la playa (aprender a identificar cuándo hace falta ayuda y a quién pueden pedírsela).
- Baraja-5 azul: Salir de casa a comprar el pan (aprender a moverse con confianza, precaución y seguridad en su entorno).
- Baraja-6 morada: aprender a andar en bicicleta (aprender a hacer cosas nuevas, a superar las dificultades y las derrotas iniciales).





SIGUIENTE >

UD 3 - LA AUTONOMÍA CÁMARA Y... ¡ACCIÓN!



RESUMEN FINAL

UTILIZACIÓN:

- Para analizar los resultados de la partida y consolidar conceptos.
- ¿Dónde está el resumen final?
 - Le sale a cada jugadora o jugador al finalizar la partida.
- En las primeras partidas se puede utilizar con todo el grupo y, luego, por grupos o individualmente.
- Algunas preguntas del resumen están relacionadas con la partida que se ha jugado.

ACTIVIDADES CON LOS JUEGOS ONLINE



1.- ANTES DE JUGAR, CONOCER EL JUEGO:

- Conocer las cartas y fichas, los tipos y el significado de los dibujos, de las palabras, etc.
- Clasificar y organizar las fichas utilizando diversidad de criterios. Identificar características iguales y/o diferentes de los personajes.
- Copiar cartas y hacer murales relacionándolos entre sí, completando con textos y/o imágenes. Relacionarlos con noticias y sucesos actuales.
- Completar la lista de palabras para conocerse y describirse con respeto a una o uno mismo y a otras personas. ¿Utilizamos palabras para chicas y palabras para chicos? ¿Por qué?
- Hacer un pequeño diccionario de palabras nuevas. Relacionar el vocabulario con imágenes, ejemplos, frases, situaciones...
- Crear nuevas cartas y/o fichas e incorporarlas.

2.- DESPUÉS DE JUGAR, REFLEXIONAR:

- Analizar lo realizado, aclarar dudas...
- Rellenar el resumen final del juego on line.
- Realizar actividades del recuadro de la izquierda.
- Rellenar las actividades del cuaderno del alumnado.

JUEGO “CÁMARA Y... ¡ACCIÓN!”

6 BARAJAS DIFERENTES: Cada baraja consta de 16 cartas para completar 4 puzzles de 4 cartas

- PERSONAJES:** en cada grupo de cartas, protagonistas de los cuentos de las unidades didácticas 1, 2 y 3: Luze, Txiki, Bero, Hotz, Indar y Atsegin.
- 4 PUZZLES (escenas) = una secuencia:** las 16 cartas de cada baraja completan cuatro puzzles (cuatro escenas) y éstas, ordenadas, forman una secuencia (una historieta).
- 6 SECUENCIAS = 6 comportamientos autónomos:** preparar la mesa, vestirse-desvestirse y aprender a nadar, a dormir sola o solo, andar en bici sin ayuda, cruzar la calle y comprar el pan, pedir ayuda después de perderse en la playa.



JUEGO “CÁMARA Y... ¡ACCIÓN!”

1.- BARAJA ROSA



2.- BARAJA AMARILLA



3.- BARAJA VERDE



1. BARAJA ROSA

Representa la autonomía para los trabajos y responsabilidades unidas al cuidado y la vida familiar. Poner la mesa y servir. Aprender a ser corresponsables en la vida familiar.

2. BARAJA AMARILLA

Representa la autonomía para el desarrollo personal. Dormir sola o solo. Aprender a descansar, a tomar tiempo para el descanso personal y respetar el de las y los demás.

3. BARAJA VERDE

Representa la autonomía para los aprendizajes que se realizan en espacios colectivos compartidos. Aprender a nadar, a vestirse y desvestirse y a pasarlo bien. Aprender a hacerse responsables de sus cosas y de sus actos.

JUEGO “CÁMARA Y... ¡ACCIÓN!”

4.- BARAJA ROJA



5.- BARAJA AZUL



6.- BARAJA MORADA



4. BARAJA ROJA

Representa la autonomía para el tiempo libre y las situaciones imprevistas e inesperadas. Pedir ayuda en caso de perderse en la playa. Aprender a identificar cuándo se necesita ayuda y a quién se le puede pedir.

5. BARAJA AZUL

Representa la autonomía para la corresponsabilidad y el entorno social cercano. Salir de casa e ir solas o solos a comprar el pan. Aprender a moverse en su entorno con confianza, atención y seguridad.

6. BARAJA MORADA

Representa la autonomía para los proyectos, el esfuerzo y la superación personal. Aprender a andar en bici. Aprender a hacer cosas nuevas, aprender a superar las dificultades y fracasos iniciales.

REGLAS DE JUEGO 1

COMPLETAR CUATRO PUZZLES

Clicar en la flecha verde para ver las fichas en la parte de debajo de la pantalla. Elegir una ficha (clicar) y colocarla en el puzzle (clicar).

Si no hubiese fichas para colocar, clicar en la flecha roja para pasar.

Al completar el primer puzzle, aparecerá el segundo para montarlo. De esta manera, aparecerán uno a uno hasta completar los cuatro puzzles.



* Explicado detalladamente en el tutorial del juego online.



EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Euskal Autonomia
EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO

ORDENAR LAS CUATRO ESCENAS, COMPLETAR LA SECUENCIA

Después, clicar:



Si no es correcto, ordenar de nuevo los cuatro puzzles.

REGLAS DE JUEGO 2



* Explicado detalladamente en el tutorial inicial del juego online.



EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Eduak Autonomiak
EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

1 CHICAS Y CHICOS, ¿IGUALES?

Fijate en las acciones de los recuadros. En general, en nuestra sociedad algunas las hacen más las chicas y otras las hacen más los chicos. Rodea los números de lado en el primer caso y los de Atxegin en el segundo. ¿Por qué pasa esto? ¿Podría ser diferente?

2 AUTONOMÍA, ACTUAR EN IGUALDAD

3 UNIDAD DIDÁCTICA

CUADERNO DEL ALUMNADO 3

1 CHICAS Y CHICOS, ¿IGUALES?

1 Fijate en las acciones de los recuadros. En general, en nuestra sociedad algunas las hacen más las chicas y otras las hacen más los chicos. Rodea los números de lado en el primer caso y los de Atxegin en el segundo. ¿Por qué pasa esto? ¿Podría ser diferente?



¿Ocurre lo mismo en Berdintasuna? ¿O todas las acciones las realizan chicas y chicos sin importar su sexo?

CUADERNO DEL ALUMNADO

Actividades sobre el cuento y los juegos trabajados

2 AUTONOMÍA, ACTUAR EN IGUALDAD

3 UNIDAD DIDÁCTICA

CUADERNO DEL ALUMNADO

Como puedes ver, cada pareja de dibujos refleja la misma escena. Pero con situaciones diferentes en cada dibujo. Los personajes se comportan de manera muy distinta desde el punto de vista de la igualdad y la autonomía. Fijate bien, ¿Cuáles son las diferencias?

2 Pinta de verde el marco de los dibujos en los que las personas tengan comportamientos positivos para la igualdad y la autonomía.
Pinta de rojo el marco de los dibujos en los que las personas tengan comportamientos negativos para la igualdad y la autonomía.

3 Rodea con un círculo de color verde los personajes que actúan con autonomía personal en estas secuencias. ¿Quiénes son? ¿Qué hacen? ¿Puedes hacerlo tú mismo? ¿Por qué?

► Rodea con un círculo de color rojo los personajes que no actúan con autonomía personal en estas secuencias. ¿Quiénes son? ¿Por qué no son autónomos? ¿Podrían serlo? ¿Qué tendrían que hacer? ¿Qué tendrían que cambiar?

AUTONOMÍA – ACTUAR **UNIDAD DIDÁCTICA 3** **CUADERNO DEL ALUMNADO**

3 Rodea con un círculo de color verde los personajes que actúan con autonomía personal en estas secuencias. ¿Quiénes son? ¿Por qué no son autónomos? ¿Podrían serlo? ¿Qué tendrían que hacer? ¿Qué tendrían que cambiar?

► Rodea con un círculo de color rojo los personajes que no actúan con autonomía personal en estas secuencias. ¿Quiénes son? ¿Por qué no son autónomos? ¿Podrían serlo? ¿Qué tendrían que hacer? ¿Qué tendrían que cambiar?

2 YO PUEDO, YO PUEDO HACER

4 Rodea las acciones que ya sabes hacer tú sola o solo. ¿Cómo has aprendido a hacerlas? ¿Por qué has aprendido?

► Dibuja en los recuadros dos cosas que te gustaría aprender a hacer para poder tener más autonomía personal, una ahora y otra cuando seas mayor.

AHORA

CUANDO SEA MAYOR

**PDF
rellenables**

HABLAR, REFLEXIONAR, INTERIORIZAR, RESUMIR:

- Marcar palabras y dibujos (escribir una "X" ...).
- Unir las palabras con los dibujos (escribir el mismo número).
- Escribir palabras en los huecos de las frases de la canción.



EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Eskualde Autonomista
EUSKO JAURLARITZA

GOBIERNO VASCO

AUTONOMÍA, ACTUAR EN IGUALDAD

3 UNIDAD DIDÁCTICA

CUADERNO FAMILIAR 3

NOMBRE: _____

1 Completad las frases utilizando estas palabras.
cesar as total igual
 Fuerte y decidida la chica es un _____.
 hablando y razonando el chico es _____.
 trabajan en equipo proyectos sin _____.
 ideas y coraje sumando por _____.

2 Enseña a tu familia la canción de Indar y Atsegin.



3 Numera las imágenes según el orden del cuento Indar y Atsegin.

4 Cuenta a tu familia el cuento de Indar y Atsegin.

CUADERNO FAMILIAR

Actividades sobre el cuento y los juegos trabajados

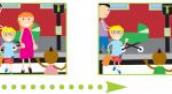
AUTONOMÍA - ACTUAR **UNIDAD DIDÁCTICA 3** **CUADERNO FAMILIAR**

5 Explicadle a vuestra hija o hijo cuándo y cómo consiguió estos logros en el camino hacia su autonomía.



- Dormir todo la noche.
- Comenzar a andar.
- Comer ella o él solo.
- Comenzar a hablar.
- Dormir él o ella sola.
- Abandonar el chupete.
- No utilizar pañal.
- Vestirse o desvestirse.
- Comenzar a leer.

6 Explicadle a vuestra hija o hijo qué otros aprendizajes hará de ahora en adelante y cómo los hará.



Escríbel o dibújalo en este recuadro.

AUTONOMÍA - ACTUAR **UNIDAD DIDÁCTICA 3** **CUADERNO FAMILIAR**

7 Inventad y contad la historia de cada una de estas viñetas, contando lo que ocurre antes y después. En todas ellas los personajes actúan con otros. ¿Qué ventajas tiene esto para su autonomía personal?



Dormir todo la noche.
Comenzar a andar.
Comer ella o él solo.
Comenzar a hablar.
Dormir él o ella sola.
Abandonar el chupete.
No utilizar pañal.
Vestirse o desvestirse.
Comenzar a leer.



Dormir todo la noche.
Comenzar a andar.
Comer ella o él solo.
Comenzar a hablar.
Dormir él o ella sola.
Abandonar el chupete.
No utilizar pañal.
Vestirse o desvestirse.
Comenzar a leer.

Recuerda

Chicas y chicos pueden y deben aprender autonomía personal por igual.
 Deben desarrollar autonomía y responsabilidad en todos sus ámbitos vitales: familia, escuela, juego, amistades, etc.
 A actuar autónomamente solo puede aprender actuando.
 Actuar en igualdad es esperar, potenciar, exigir y valorar las actuaciones de cada chica y chico, sin semáforos rojos por ser chica o chico.

**PDF
rellenables**

HABLAR, REFLEXIONAR, ACORDAR:

- Escribir palabras en los huecos de las frases del texto.
- Numerar las ilustraciones del cuento. Contar el cuento. Enseñar la canción.
- Marcar palabras e ilustraciones (escribir una "X", poner el mismo nº...).

USO DEL CUADERNO FAMILIAR



PASOS:

1. Presentar Nahiko! a las familias, explicando los cuadernos y su uso en la reunión de presentación.
2. Despues de trabajar en la escuela, enviar a casa el cuaderno de las familias: USB, e-mail, web o plataforma del centro, impreso en papel...
3. Aprovechar las actividades del cuaderno para contar, compartir y reflexionar en casa.

IMPORTANTE: ES UN ENCUENTRO, NO ES “UNA OBLIGACIÓN”

- Una oportunidad para hablar y reflexionar sobre el trabajo escolar.
- Una oportunidad para conocerse mutuamente y fortalecer relaciones.
- Una oportunidad para compartir la VIDA, experiencias, sentimientos, valores, decisiones...
- No son actividades con una única respuesta y un único modo de hacer.
- No hace falta escribir todo, responder a todo para enviarlo a la escuela.
- El objetivo es utilizarlo en familia con ayuda y seguimiento de la escuela.

MÁS INFORMACIÓN PARA UTILIZAR EL MATERIAL ONLINE

PDF “PAUTAS ONLINE”

- Pasos para que el profesorado conozca el material y los juegos.
- Pasos para que el alumnado conozca el material y los juegos.
- Pasos para utilizar los juegos.
- Reflexión: el resumen del juego y cómo utilizar los cuadernos.
- Notas técnicas para jugar online.
- Pasos para que el profesorado y el alumnado se den de alta en los juegos online.
- Cómo crear ventanas independientes en el navegador.

PROGRAMA NAHKO! PAUTAS

DÓNDE ESTÁ EL MATERIAL?
<http://www.emakunde.euskadi.eus/nahiko/-/informacion/unidades-didacticas/>

- **Acceso libre**
 Todo el material y los juegos del programa Nahiko! están disponibles en la página web de Emakunde para su uso en abierto sin ningún tipo de contraseña.
- **La información está organizada por ciclos**
 Primer ciclo, segundo ciclo y tercer ciclo de Educación Primaria.



E. ANEXO: JUEGOS PARA JUGAR ONLINE A TRAVÉS DE INTERNET
EZ. PASOS PARA DAR DE ALTA AL PROFESORADO Y AL ALUMNADO

16. ELEGIR LA FORMA DE JUGAR
 Teniendo en cuenta la edad y el número del alumnado, la cantidad de ordenadores o cuántas veces hayan jugado, se puede adaptar la forma de jugar (ver apartado 6, foto 5):

- a) **Con pantalla digital o proyector.** Si es posible, con 2 ordenadores. Si sólo hay uno, **importante: hay que abrir ventanas independientes** (ver anexo E3).
- b) **Por grupos en cada ordenador.** Por parejas, por ejemplo.
- c) **Individualmente en cada ordenador.**
- d) **Varios grupos de juego y partidas.** En estos casos, crear el primer grupo y ponerlo a jugar. Después, crear el 2º grupo y comenzar a jugar. Seguir así, creando los grupos deseados.

NOTA: Los juegos están diseñados para un **máximo de 12/14 jugadores/as**. Es decir, para que en la pantalla aparezcan cartas de 12/14 jugadores/as indicando cuándo es su turno.

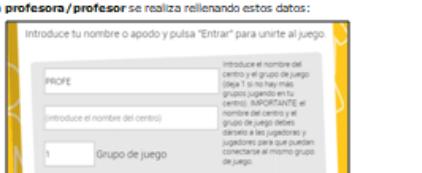
17. PASOS PARA DAR DE ALTA AL PROFESORADO Y ALUMNADO

1- El idioma lo puede seleccionar cada jugador/a, posibilitando que en la misma partida algunos/as jugadores/as jueguen en un idioma y otros/as en otro.

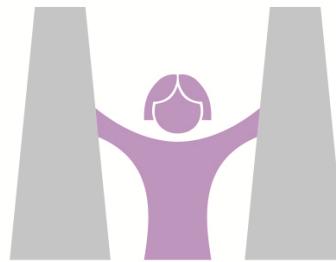


2- En cada juego, debe darse de alta al profesorado y al alumnado **en este orden**. Tener en cuenta que no pueden utilizarse espacios, sólo admite letras y números.

3- El alta de la profesora/profesor se realiza rellenando estos datos:



Todos los participantes deben escribir exactamente igual el nombre del colegio.



EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Erakunde autonomiaduna
EUSKO JAURLARITZA  Organismo Autónomo del
GOBIERNO VASCO