



Erakunde autonomiaduna

Organismo Autónomo del

EUSKO JAURLARITZA

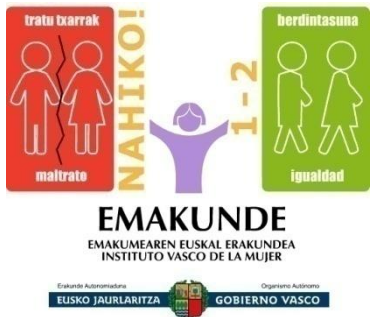


GOBIERNO VASCO

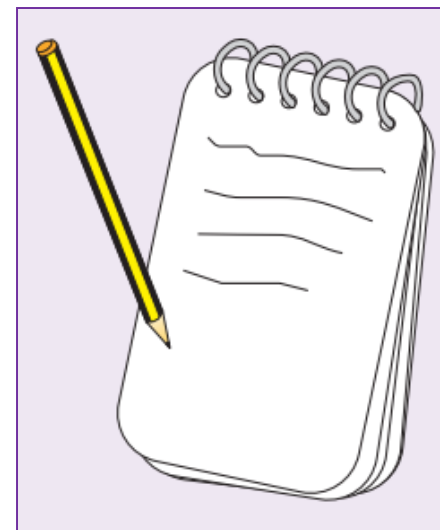
# **1º EDUCACIÓN PRIMARIA**

## **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.
- Crezcan, 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



## NAHIKO! 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.**

## YO PUEDO:

- Conocer mi cuerpo, amarlo y desarrollarlo.
- Sentir nuevas emociones y empatía. Sentir todas las emociones, gestionarlas y compartirlas.
- 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 sociedad.





**EMAKUNDE**  
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA  
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Eusko Autonomakoa Eusko Jaurlaritzak  
Eusko Jaurlaritzak Eusko Jaurlaritzak

# 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... iacción!	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!”.





**EMAKUNDE**  
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA  
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Elkarlanean  
EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO

# 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... ¡acción!".



**EMAKUNDE**  
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA  
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Elkarlanean  
EUSKO JAURLARITZA 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, trájín...
- gustos, deseos, proyectos...
- desafíos, logros, éxito...





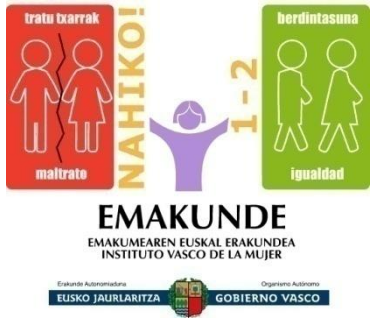
# OBJETIVO: "ORDENAR Y LLEVAR LA MOCHILA"

## 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.



**EMAKUNDE**  
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA  
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Eusko Autonomak  
**EUSKO JAURLARITZA** Departamentu Autonomak  
**GOBIERNO VASCO**

# 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.

### → Después 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.





**EMAKUNDE**  
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA  
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Elkarlanean  
EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO

# “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

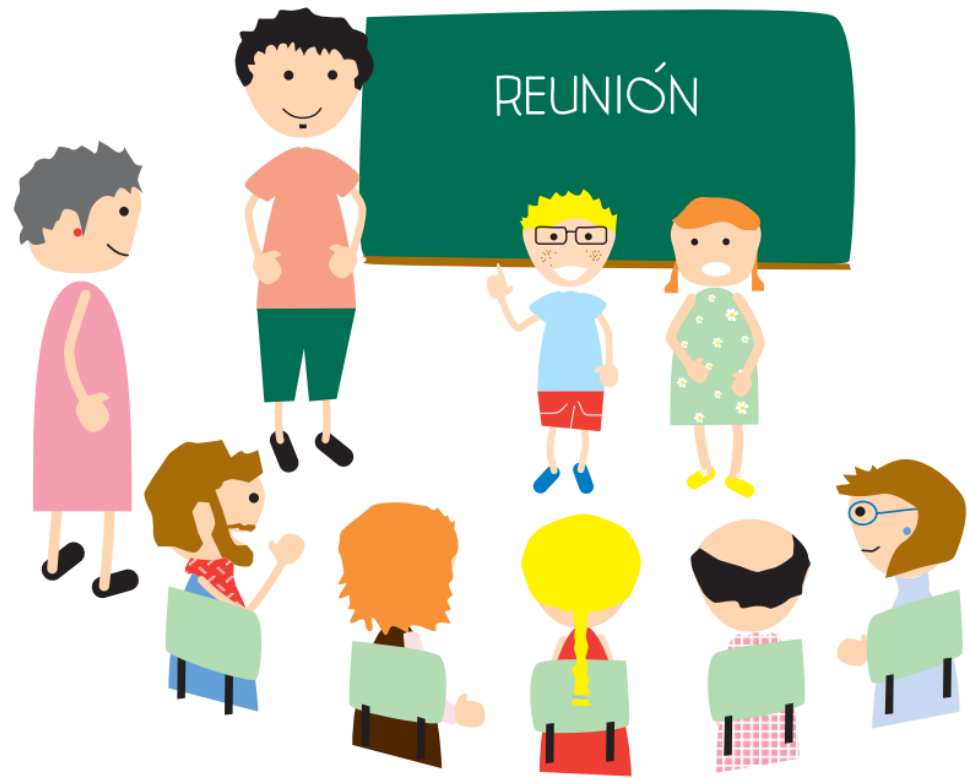
- **INDAR**, una chica con gran presencia física y muy activa → "¿Por qué no? Ya soy mayor".
- **ATSEGIN**, buen comunicador y argumentador → "Les convenceremos. ¡Entre todas y todos podemos hacerlo!".

## 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 querríamos aprender, entrenar, practicar? ¿Por qué? ¿Podemos hacerlo? ¿Por qué?





**EMAKUNDE**  
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA  
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Elkarlanean  
EUSKO JAURLARITZA  
Gobernua  
GOBIERNO VASCO

# 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.

Nahiko! 1-2 UD-3

**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).



[SÍGUENTE](#)

## 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.



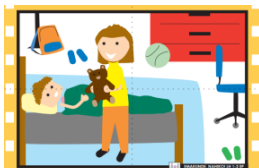


# JUEGO "CÁMARA Y... ¡ACCIÓN!"

## 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.



**EMAKUNDE**  
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA  
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Elkarlanean  
**EUSKO JAURLARITZA** **GOBIERNO VASCO**

# 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.



**EMAKUNDE**  
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA  
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Elkarlanean  
EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO

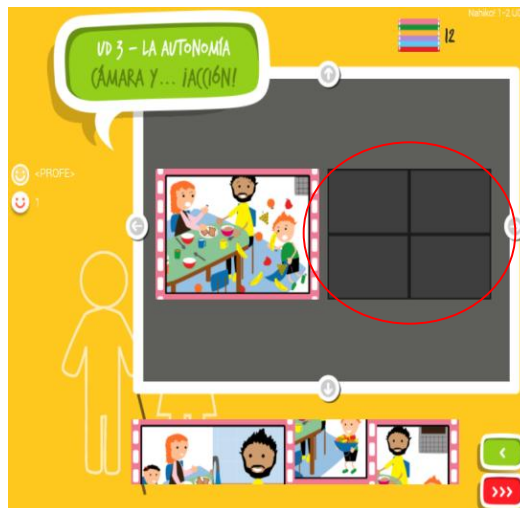
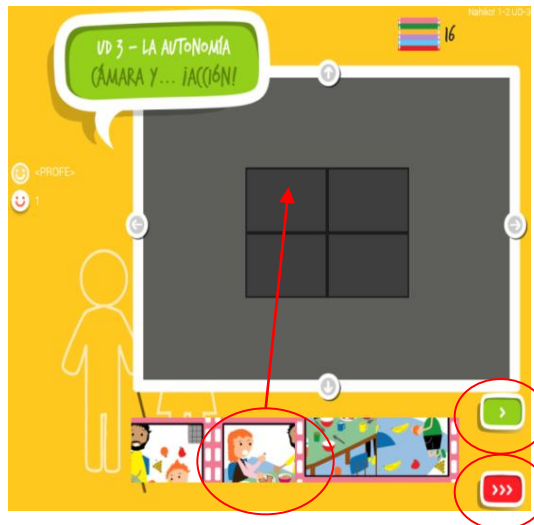
# REGLAS DE JUEGO 1

## 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

Eusko Autonomia Erkidegoa  
EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO

**ORDENAR LAS  
CUATRO  
ESCENAS,  
COMPLETAR  
LA SECUENCIA**

## REGLAS DE JUEGO 2



**Después, clicar:**



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



\* Explicado detalladamente en el tutorial inicial del juego online.



**EMAKUNDE**  
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA  
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Erakunde Auzokideak Euzko Jaurlaritzak  
Departamento de Políticas Públicas  
EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO

# CUADERNO DEL ALUMNADO

## Actividades sobre el cuento y los juegos trabajados

**AUTONOMÍA, ACTUAR EN IGUALDAD**

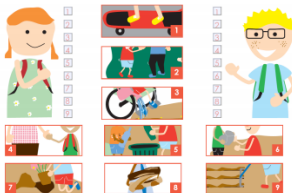
**3 UNIDAD DIDÁCTICA**

**CUADERNO DEL ALUMNADO 3**

NOMBRE: \_\_\_\_\_

### 1 CHICAS Y CHICOS, ¿IGUALES?

1 Fíjate 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 andar en el primer caso y los de Atsegin en el segundo. ¿Por qué pasa esto? ¿Podría ser diferente?



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

AUTONOMÍA - ACTUAR UNIDAD DIDÁCTICA 3 CUADERNO DEL ALUMNADO

2 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. Fíjate bien. ¿Cuáles son las diferencias?

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



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? ¿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

### 2 YO PUEDO, YO PUEDO HACER

4 Rodea las acciones que ya sabes hacer tú solo o sola. ¿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

Enkartzatutako Emakumeak  
EUSKO JAURLARITZA

Departamentu Autonomikoa  
GOBIERNO VASCO

# CUADERNO FAMILIAR

## Actividades sobre el cuento y los juegos trabajados

**EMAKUNDE**  
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA  
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Enkartzatutako Emakumeak  
EUSKO JAURLARITZA

Departamentu Autonomikoa  
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 Asegin.

## 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...).

AUTONOMÍA - ACTUAR    UNIDAD DIDÁCTICA 3    CUADERNO FAMILIAR

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

**1**

**4** Cuenta a tu familia el cuento de Indar y Asegin.

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.

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

Escribid o dibujad en este recuadro.

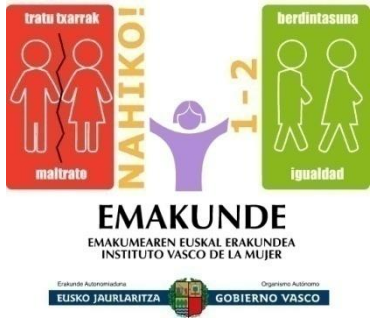
AUTONOMÍA - ACTUAR    UNIDAD DIDÁCTICA 3    CUADERNO FAMILIAR

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

**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...
- A actuar autónomamente solo puede aprenderse 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



# USO DEL CUADERNO FAMILIAR



## PASOS:

1. Presentar Nahiko! a las familias, explicando los cuadernos y su uso en la reunión de presentación.
2. Después 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 NAHIKO! 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.

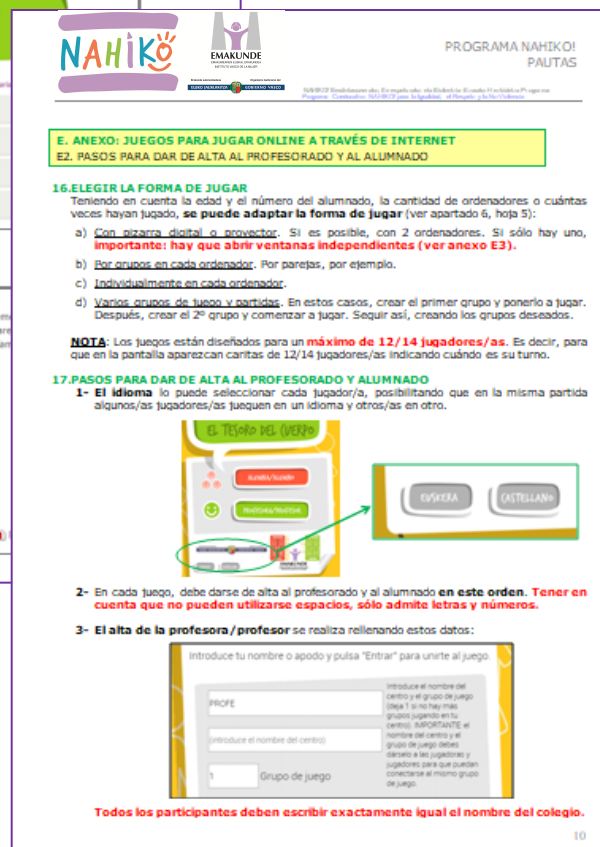
**En cada ciclo 6 Unidades Didácticas**  
Ejemplo de una unidad didáctica.

**1 UD: El cuerpo. Crecer en igualdad.**  
Objetivo: Visualizar y experimentar que niñas y niños, independientes características físicas naturales y pueden aprender y desarrollar similares respetables, saludables, valiosas y necesarias para la vida individual, familiar y social.

- Guía del profesorado (PDF)
- Cuaderno para el Alumnado (PDF)
- Cuaderno para las Familias (PDF)
- Canción (ZIP, 4,5 MB)

**Juego: El tesoro del cuerpo.** Confirmar conectividad

- VERSIÓN ONLINE
- Versión para descargar: Baraja 1 (PDF) | Baraja 2 (PDF) | Baraja 3 (PDF)



**PROGRAMA NAHIKO! PAUTAS**

**E. ANEXO: JUEGOS PARA JUGAR ONLINE A TRAVÉS DE INTERNET**  
**E2. 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, hoja 5):

- Con pantalla digital o proyector. Si es posible, con 2 ordenadores. Si sólo hay uno, **importante: hay que abrir ventanas independientes (ver anexo E3).**
- Por grupos en cada ordenador. Por parejas, por ejemplo.
- Individualmente en cada ordenador.
- Varios grupos de juegos 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 caritas 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.

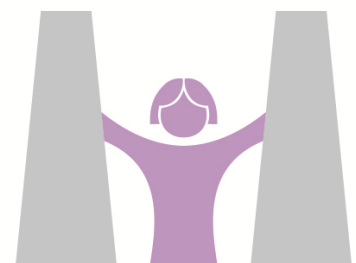
**2- En cada juego, debe darse de alta al profesorado y al alumnado en este orden. Tener en cuenta que no pueden utilizarse espacios, sólo admite letras y números.**

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

Introduce tu nombre o apodo y pulsa "Entrar" para unirte al juego.

Introduce el nombre del centro y el grupo de juego (deja 1 o no hay más grupos jugando en tu centro). **¡IMPORTANTE!** el nombre del centro y el grupo de juego debes darlos a los jugadores y jugadores para que puedan conectarse al mismo grupo de juego.

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



**EMAKUNDE**  
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA  
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Erakunde autonomiaduna

Organismo Autónomo del

**EUSKO JAURLARITZA**



**GOBIERNO VASCO**