

Erakunde autonomiaduna

EUSKO JAURLARITZA



Organismo Autónomo del

2º EDUCACIÓN PRIMARIA
UNIDAD DIDÁCTICA 4:
APRENDER, SUPERAR LOS LÍMITES, EN IGUALDAD

ÍNDICE

COEDUCACIÓN

- Guía del profesorado
- Presentación Nahiko! para las familias

MATERIAL

- Cuento “Trebe y Tximista”
- Juego “La tabla de multiplicar la vida”
- 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.
- 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.

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.



2º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

UNIDADES	JUEGOS	CUENTOS
4. Superar límites, aprender	La tabla de multiplicar la vida	Trebe y Tximista
5. Voluntad. Elegir, planificar en igualdad	La lista	Buru y Sorgin
6. Las otras personas, convivir	La clave	Una noche en el albergue

UD 4, APRENDER:

- Nadie ha nacido sabiendo. Cualquiera puede aprender y prepararse.
- Se aprende equivocándose y mejorando.
- Aprender sin límites por razón de sexo y desarrollando capacidades personales.
- “**IGUALDAD DE OPORTUNIDADES!**”: “Yo puedo aprender”.





EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Eskualde Autonomista
EUSKO JAURLARITZA
Organismo Autónomo
GOBIERNO VASCO

GUÍA DEL PROFESORADO:

- 1. Primer ciclo de Primaria: crecer y aprender.**
- 2. Superar los límites en igualdad: yo aprendo, tú aprendes, ella aprende, él aprende... ¿o no?**
- 3. Objetivo: igualdad de oportunidades. Nosotras y nosotros aprendemos, ellas y ellos aprenden.**
- 4. Materiales y actividades.**
- 5. Cuento “Trebe y Tximista”.**
- 6. Juego “La tabla de multiplicar la vida”.**

FORMACIÓN DEL PROFESORADO



EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Eskualde Autonomista
EUSKO JAURLARITZA
Organismo Autónomo
GOBIERNO VASCO

**APRENDER,
SUPERAR LOS LÍMITES
EN IGUALDAD**

4
UNIDAD
DIDÁCTICA

GUÍA DEL PROFESORADO 10

1 SUPERAR LOS LÍMITES: YO PUEDO APRENDER, TÚ PUEDES APRENDER, ELLA PUEDE APRENDER, ÉL PUEDE APRENDER... ¿O NO?

La fase de crecimiento personal que están viviendo nuestras alumnas y alumnos se manifiesta muy vivamente en su deseo de aprender a hacer cosas nuevas superando los límites temporales de su desarrollo psicomotor, intelectual, emocional, social, etc. La cuestión es si alumnas y alumnos tienen las mismas oportunidades y condiciones para aprender, superar sus límites temporales y desarrollar todas sus capacidades. Es decir, si el "yo aprendo/puedo aprender/quiero aprender" de las chicas es como el "yo aprendo/puedo aprender/quiero aprender" de los chicos o si, por el contrario, son diferentes y por qué. Es decir, si el "yo aprendo/puedo aprender" de las chicas tiene el mismo contenido y las mismas dificultades, si se desarrolla en los mismos ámbitos y con la misma expectativa social que el "yo aprendo/puedo aprender" de los chicos.

La experiencia escolar parece señalar que hay aprendizajes que se les dan mejor a las chicas y aprendizajes que se les dan mejor a los chicos. La cuestión que se nos plantea es doble: ¿por qué ocurre esto? y ¿cómo debemos actuar ante esta situación?



OBSERVACIÓN: ¿QUIÉN APRENDE QUÉ?

**“YO APRENDO”:
¿CHICAS Y CHICOS POR IGUAL?**

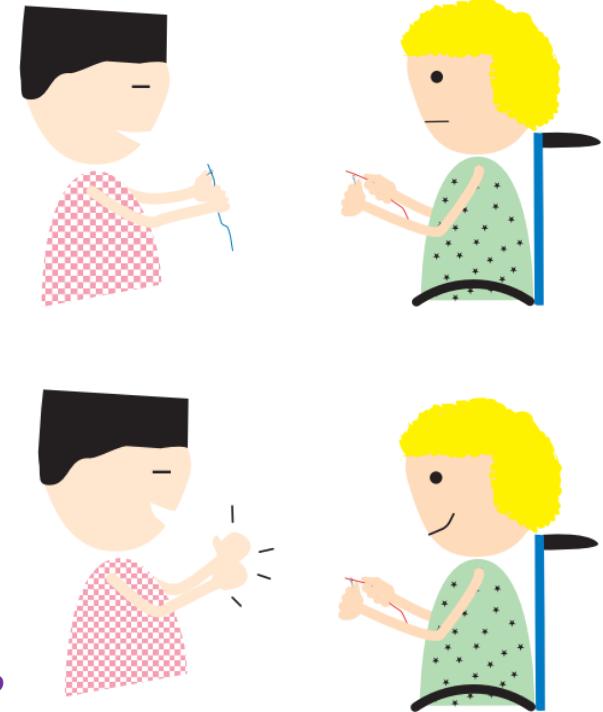
- ¿Con las mismas oportunidades y condiciones?
- ¿Los mismos aprendizajes en las mismas áreas?
- ¿Con la misma aceptación y aprobación social?
- ¿Con los mismos semáforos rojos? ¿Mismos semáforos verdes?

EN NUESTRA SOCIEDAD

- En general, chicas y chicos no realizan los mismos aprendizajes.
- En general, nuestra sociedad diferencia para chicas y para chicos aprendizajes “normales y naturales” diferentes.

Mismos semáforos verdes para chicas y chicos:

- Encontrar semáforos rojos (prohibiciones) y apagarlos.
- Encender semáforos verdes (permisos) para todas las personas.



MUCHOS MITOS Y PREJUICIOS

“A LOS NIÑOS SE LES DA MEJOR”
“LES SALE DE POR SÍ”
“SON MEJORES”
“LAS NIÑAS TIENEN UN DON PARA...”

- **Impulsadas por la sociedad, las chicas aprenden: constancia, orden, limpieza, higiene, cuidado, empatía, comunicación, amabilidad, responsabilidad, esfuerzo... Aprendizajes “femeninos”.**
- **Impulsados por la sociedad, los chicos aprenden: audacia, valor, rapidez, intensidad, originalidad, emprendizaje, trivialidad, asertividad... Aprendizajes “masculinos”.**



OBJETIVO: SEMÁFOROS VERDES PARA TODAS Y TODOS

IDENTIFICAR Y ANALIZAR. EN NUESTRA SOCIEDAD:

- Lo que los chicos “no pueden/suelen” aprender.
- Lo que las chicas “no pueden/suelen” aprender.
- Lo que “sólo” pueden/suelen aprender los chicos.
- Lo que “sólo” pueden/suelen aprender las chicas.



¡TODOS LOS SEMÁFOROS VERDES PARA TODAS Y TODOS!

- Aprender a aprender en igualdad: respetar y valorar los aprendizajes de cada chica y chico independientemente de su sexo.

OBJETIVO: APRENDER EN IGUALDAD

APRENDER SIN LÍMITES DE ESTEREOTIPOS DE GÉNERO:

- Saber qué significa aprender sin límites: aprender en todos los ámbitos de la vida, aprender para todas las facetas de la vida.
- Para lograr un desarrollo integral: aprendizajes “femeninos” + “aprendizajes “masculinos”.
- Aprender desde las capacidades y características de cada persona, no según el modelo de “chica” o el modelo de “chico”.
- Aprender que siempre se puede aprender. Aprender que se puede aprender todo. Aprender que se puede aprender lo que se quiera.



ORGANIZACIÓN DEL TRIMESTRE

Utilizar el material de la unidad didáctica durante el trimestre

PASOS:

→ **Al comienzo:**

- Presentación del programa Nahiko! a las familias.

→ **Sesiones semanales con el alumnado:**

- Trabajar el cuento de “Trebe y Tximista”.
- Conocer, trabajar y jugar con el juego “La tabla de multiplicar la vida”.
- 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.

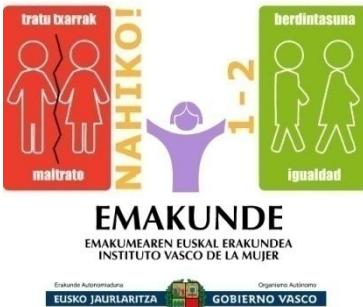


PRESENTACIÓN A LAS FAMILIAS



INFORMACIÓN, SENSIBILIZACIÓN Y TRABAJO CONJUNTO:

- Se puede utilizar como apoyo el PDF de la presentación “Nahiko! LH-4 familiak”.
- Presentar el trabajo del alumnado: contenido de las unidades didácticas, objetivos y materiales (cuentos, juegos, canciones...).
- Cuaderno familiar trimestral: objetivos. Criterios para trabajar. Tipos de actividades y ejemplos. Seguimiento que se realizará en la escuela.



"BERDINLAND"



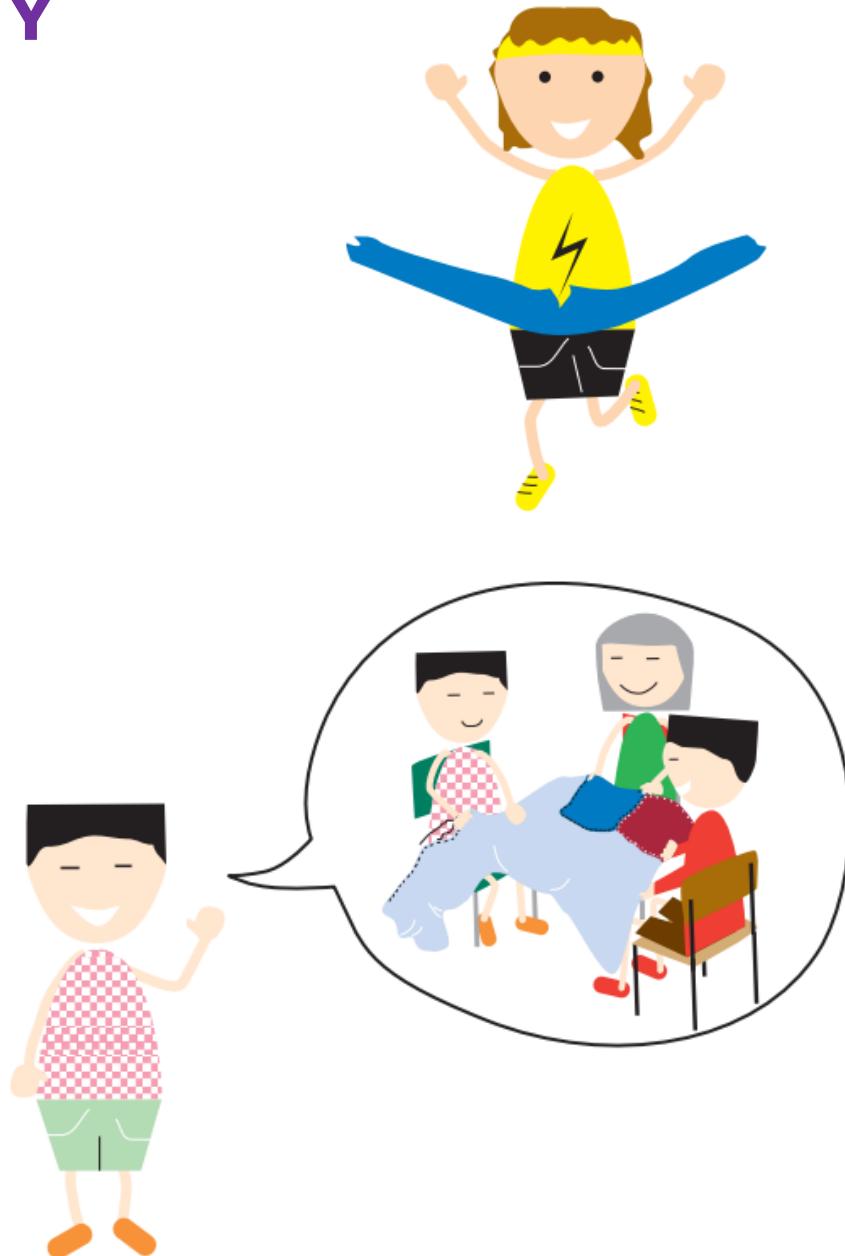
ÉRASE UNA VEZ...

- **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 “TREBE Y TXIMISTA”

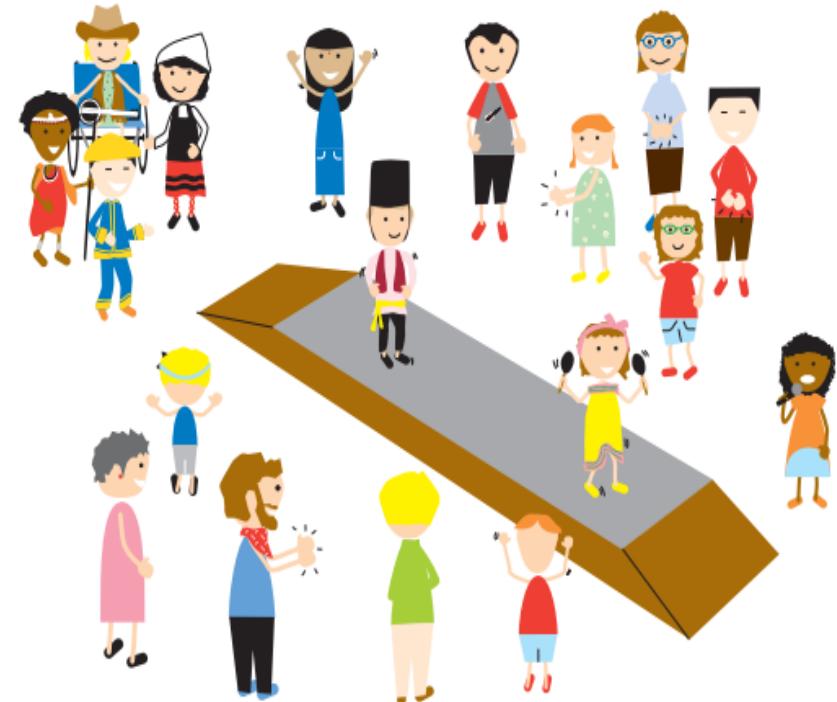
APRENDIZAJES MUY DIFERENTES PARA TODAS Y TODOS:

- **TXIMISTA**, chica deportista que destaca en juegos y actividades físicas.
- **TREBE**, chico habilidoso que destaca en trabajos manuales y en costura.
- Frase preferida de una y otro: “*Yo no he nacido sabiendo. He aprendido!*”
- Comparten liderazgo con la participación y el aprendizaje del resto.
- Todos los personajes aprenden y suman desde lo que cada cual quiere y puede. Todos beneficiosos para convivir.



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?

JUEGOS ONLINE

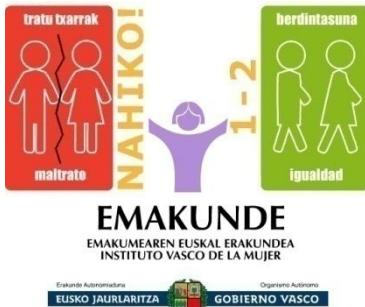
JUGAR, VIVENCIAR, ANALIZAR, REFLEXIONAR:

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

CADA JUEGO, 3 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 4 - LOS LÍMITES
LA TABLA DE MULTIPLICAR LA VIDA**

I - LA TABLA DE MULTIPLICAR LA VIDA

Conocimiento	Velocidad

El objetivo del juego es identificar aprendizajes que realizan o pueden realizar nuestras alumnas y alumnos (por ejemplo, lograr conocimiento y adquirir velocidad), relacionándolos con los posibles resultados, objetivos, actuaciones, etc. que pueden conseguirse con dichos aprendizajes (por ejemplo, rodar una pelcula, planchar la ropa familiar, patinar o tocar la batería). Es decir, aprendizajes que multiplican las posibilidades vitales de nuestras alumnas y alumnos.

Es decir, el objetivo es identificar la relació entre determinados aprendizajes y posibles resultados vitales, tanto en lo familiar como en lo laboral y en lo social, compartiendo y reflexionando sobre las expectativas, las dificultades y los logros que hayan podido experimentar o que puedan prever.

Observando en todos los casos si hay o no desigualdades respecto a los aprendizajes de las alumnas y de los alumnos, y analizando cmo conseguir que chicas y chicos, indistintamente, elijan sus objetivos y resultados y puedan desarrollar los aprendizajes necesarios para conseguirlos libremente (sin estereotipos de gnero).

[> SALTAR TUTORIAL](#)
|
[> SIGUIENTE](#)



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.

	Atención	Confianza	13
		La tabla de multiplicar la vida multiplica la confianza en la vida real	

ACTIVIDADES CON LOS JUEGOS ONLINE

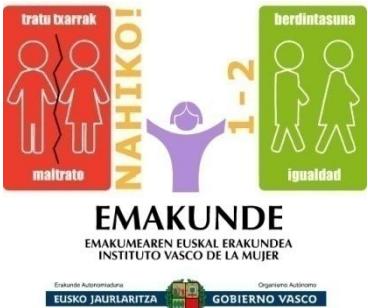


1.- ANTES DE JUGAR, CONOCER EL JUEGO:

- 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.



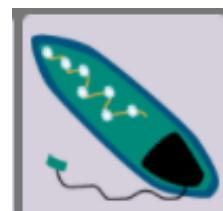
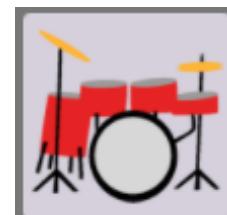
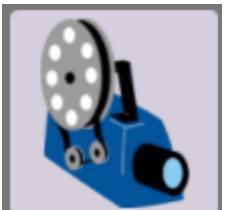
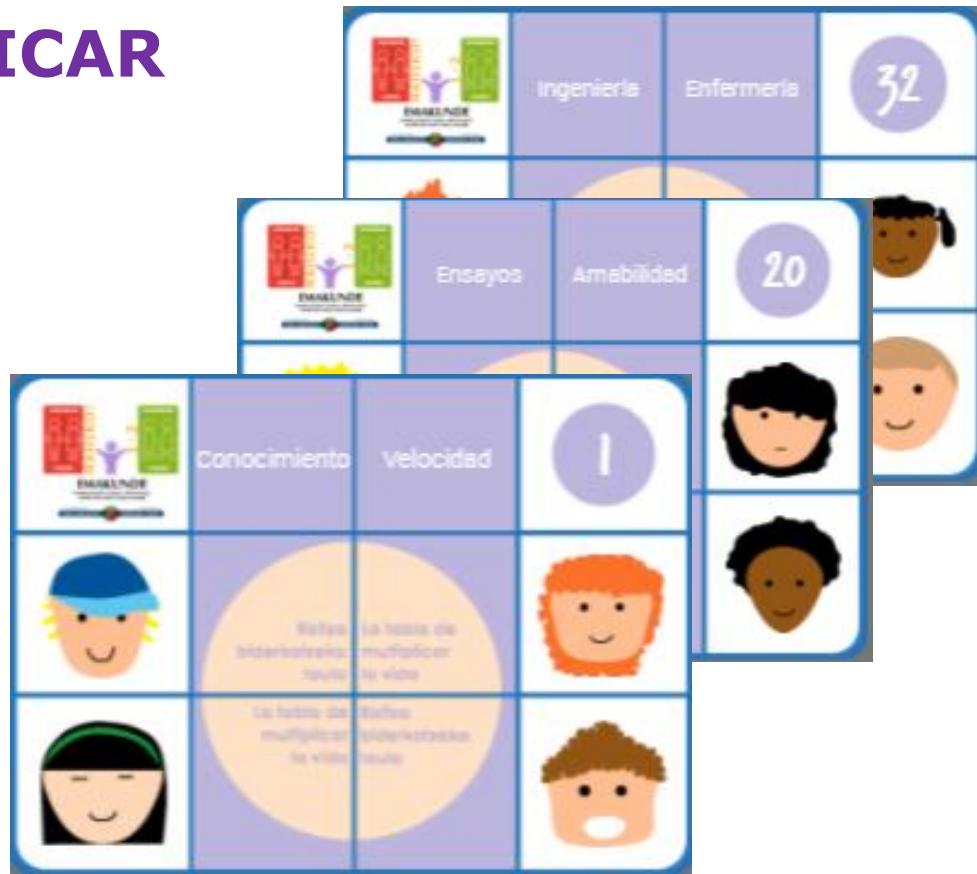
JUEGO “LA TABLA DE MULTIPLICAR LA VIDA”

32 CARTONES:

- 4 personajes de Berdinland, dos chicas y dos chicos, y dos aprendizajes en cada cartón.
- 64 aprendizajes en total.

128 RESULTADOS:

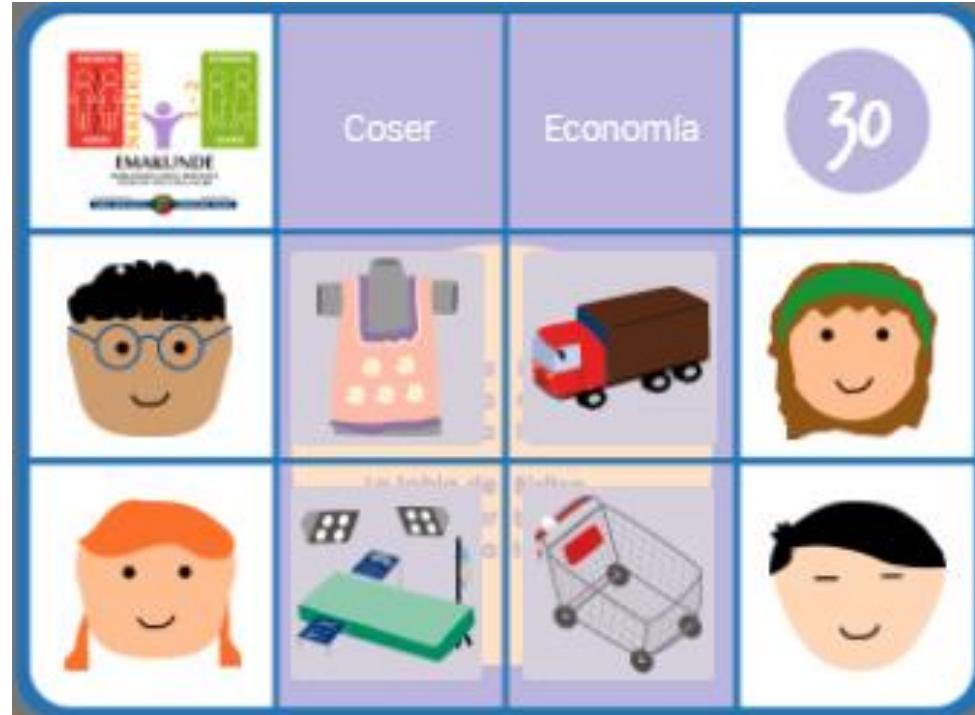
- 128 fichas, que representan logros, acciones...



MULTIPLICAR LA VIDA EN ÁMBITOS VITALES

Tablas de multiplicar la vida:
P (persona) x A (aprender) = V (vida)

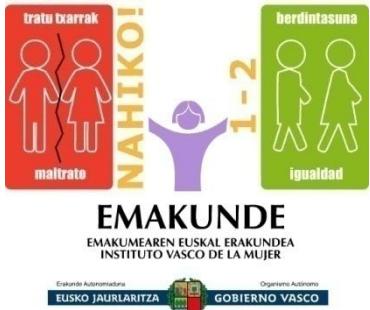
Resultados, logros y beneficios que puede conseguir todo el mundo, multiplicándose los aprendizajes adecuados (cuidar, conocimiento, economía...) para conseguirlos.



Ámbitos:

- Doméstico: cuidado, familia...
- Laboral: empleo, profesiones...
- Social: ocio, aficiones, amistades...



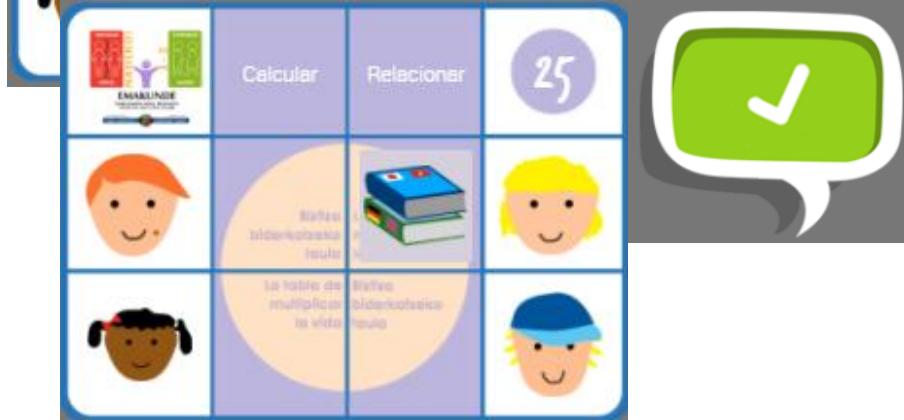


REGLAS DE JUEGO 1

Completar las tablas de multiplicar:

Cada alumna y alumno debe colocar en una tabla cuatro fichas adecuadamente.

$$\mathbf{P} \text{ (persona)} \times \mathbf{A} \text{ (aprender)} = \mathbf{V} \text{ (vida)}$$



* Explicado detalladamente en el tutorial inicial del juego online.



EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Eskualde Autonomoak
EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO

Ejemplo



REGLAS DE JUEGO 2

	Coser	Economía	



EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Eskubide Autonomoak
EUSKO JAURLARITZA
Gobierno Vasco

**APRENDER,
SUPERAR LOS LÍMITES
EN IGUALDAD**

**4 UNIDAD
DIDÁCTICA**

CUADERNO DEL ALUMNADO 4

1 CHICAS Y CHICOS, ¿IGUALES?

Mira qué de cosas pueden aprender Trebe y Tximista en Berdinland. Sin embargo, en nuestra sociedad, los chicos aprenden algunas de ellas y otras no. Y las chicas lo mismo. Une con el dibujo de Trebe las que suelen aprender aquí los chicos y con Tximista las que suelen aprender las chicas. ¿Aprenden las mismas cosas las chicas y los chicos?

<input type="checkbox"/> paciencia	<input type="checkbox"/> velocidad
<input type="checkbox"/> habilidad manual	<input type="checkbox"/> deporte
<input type="checkbox"/> lectura	<input type="checkbox"/> moda
<input type="checkbox"/> baile	<input type="checkbox"/> música
<input type="checkbox"/> idiomas	<input type="checkbox"/> enseñar
<input type="checkbox"/> informática	<input type="checkbox"/> atención
<input type="checkbox"/> conducir	<input type="checkbox"/> conducir
<input type="checkbox"/> arreglar	<input type="checkbox"/> cuidar

Nombre: _____

Nombre: _____

CUADERNO DEL ALUMNADO

Actividades sobre el cuento y los juegos trabajados

ACTUAR - SUPERAR LÍMITES **UNIDAD DIDÁCTICA 4** **CUADERNO DEL ALUMNADO**

▶ ¿Por qué ocurre esto? ¿Podría ser de otra manera? ¿Cómo?

2 Al igual que en el juego "La tabla de multiplicar de la vida", relaciona cada una de estas tablas de multiplicar con dos "resultados" (imágenes), escribiendo su número en ellas.

ACTUAR - SUPERAR LÍMITES **UNIDAD DIDÁCTICA 4** **CUADERNO DEL ALUMNADO**

3 Escribe el número de cada aprendizaje (palabras) en dos resultados (imágenes) para los que sea necesario dicho aprendizaje

ACTUAR - SUPERAR LÍMITES **UNIDAD DIDÁCTICA 4** **CUADERNO DEL ALUMNADO**

2 **YO PUEDO, YO PUEDO HACER**

1 Si eres chica rodea los aprendizajes que hacen la mayoría de las chicas en nuestra sociedad. Si eres chico, los que hacen la mayoría de los chicos. ¿Podrías vivir bien sólo con esos? ¿Por qué?

2 Pega en el centro una foto tuya y úntela a todos los aprendizajes que tú quieras aprender para superar límites. "Multiplicar" tu vida y vivir mejor, sean "de chicas" o "de chicos" en nuestra sociedad.

<input type="checkbox"/> confianza	<input type="checkbox"/> tranquilidad	<input type="checkbox"/> voluntad	<input type="checkbox"/> orden
<input type="checkbox"/> memoria	<input type="checkbox"/> humor	<input type="checkbox"/> lectura	<input type="checkbox"/> escucha
<input type="checkbox"/> limpieza	<input type="checkbox"/> fuerza	<input type="checkbox"/> habilidad	<input type="checkbox"/> precisión
<input type="checkbox"/> seguridad	<input type="checkbox"/> creatividad	<input type="checkbox"/> inteligencia	<input type="checkbox"/> reflejos

YO (X) LO QUE QUIERO APRENDER (=) MI VIDA

▶ Escribe o haz un dibujo.

**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

Educa Autónoma
EUSKO JAURLARITZA

GOBIERNO VASCO

APRENDER, SUPERAR LOS LÍMITES EN IGUALDAD

4 UNIDAD DIDÁCTICA

CUADERNO FAMILIAR.4

NOMBRE: _____

1 Completad los versos utilizando estas frases.
 el secreto es hacer
 una y otra vez tenemos que aprender se sabe al nacer
 para correr-coser
 nada de lo que haces
 para saltar barreras
 las chicas y los chicos

2 Enseña a tu familia la canción de Trebe y Tximista.

CUADERNO FAMILIAR

APRENDER - SUPERAR LÍMITES **UNIDAD DIDÁCTICA 4** **CUADERNO FAMILIAR**

3 Numeera las imágenes según el orden del cuento de Trebe y Tximista.

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

4 Cuenta a tu familia el cuento de Trebe y Tximista.

Actividades sobre el cuento y los juegos trabajados

- 5** Completa los recuadros con tus familiares siguiendo los ejemplos de Trebe y Tximista. ¿Hay diferencias entre las mujeres y los hombres de tu familia? ¿Por qué?

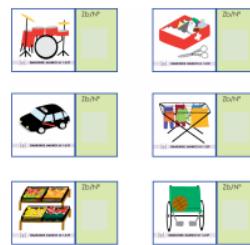
TABLA DE MULTIPLICAR LA VIDA DE MIS FAMILIARES

HOMBRES	X	APRENDIZAJE	=	RESULTADO
Trebe	X	Coser, Creatividad, Paciencia.	=	Sabe hacer trajes y disfraces. Es sastre.
	X		=	
	X		=	
	X		=	

MUJERES	X	APRENDIZAJE	=	RESULTADO
Tximista	X	Correr. Fuerza, Intentos.	=	Está sana. Es una excelente deportista.
	X		=	
	X		=	
	X		=	

APRENDER - SUPERAR LÍMITES UNIDAD DIDÁCTICA 4 CUADERNO FAMILIAR

- 6** ¿Qué hace falta aprender para conseguir estos resultados en la vida? ¿Cuáles puede aprender un chico y cuáles una chica? ¿Por qué?



1. Conocimientos.
2. Voluntad.
3. Orden.
4. Idiomas.
5. Limpieza.
6. Velocidad.
7. Seguridad.
8. Organizar.
9. Conducir.
10. Atención.

Recuerda

- La sociedad permite, espera y premia aprendizajes distintos en chicas y chicos.
- Si estos límites sociales, chicas y chicos pueden aprender lo mismo y obtener similares resultados.
- Nuestros hijos serán en el futuro lo que aprendan a ser hoy.
- Aprender en igualdad es permitir, motivar y apoyar aprendizajes 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. 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.

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.
ObjETIVOS: Visualizar y experimentar que niñas y niños, independientemente de sus características físicas naturales y pueden aprender y desarrollar similares respectables, saludables, valiosas y necesarias para la vida individual, familiar y social.

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

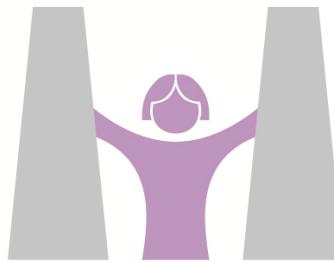
Cuenta

- Luze y Trile (PDF)
- Luze y Trile (AVI, 30 MB)
- Luze y Trile (WMV, 23 MB)

Juego: El tesoro del cuerpo. □ Confirmar conectividad

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

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