



Erakunde autonomiaduna

Organismo Autónomo del

EUSKO JAURLARITZA



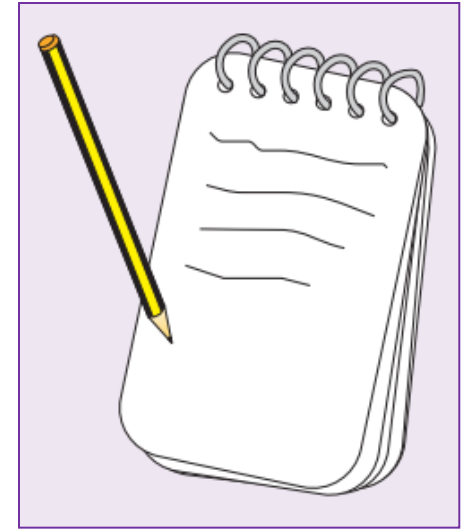
GOBIERNO VASCO

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.
- 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 JAURLARITZA Gobierno Vasco

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”.



FORMACIÓN DEL PROFESORADO

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".



GUÍA DEL PROFESORADO 10

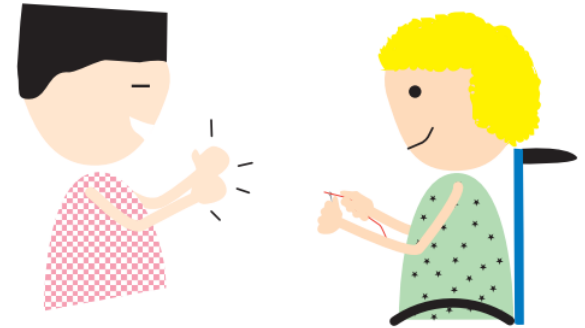
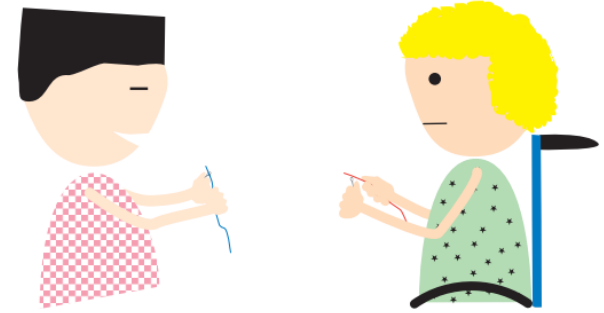
1 SUPERAR LOS LÍMITES: YO PUEDO APRENDER, TÚ PUEDES APRENDER, ELLA PUEDE APRENDER, ÉL PUEDE APRENDER... ¿O NO?

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 psicomotriz, 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”

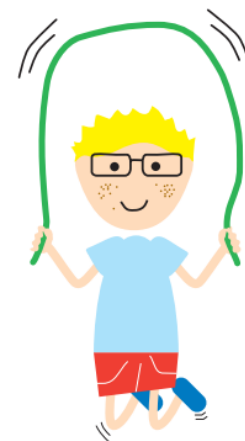
“LES SALE DE POR SÍ”

“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”.





EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Eusko Autonomak
EUSKO JAURLARITZA Departamentu Autonomak
GOBIERNO VASCO

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.



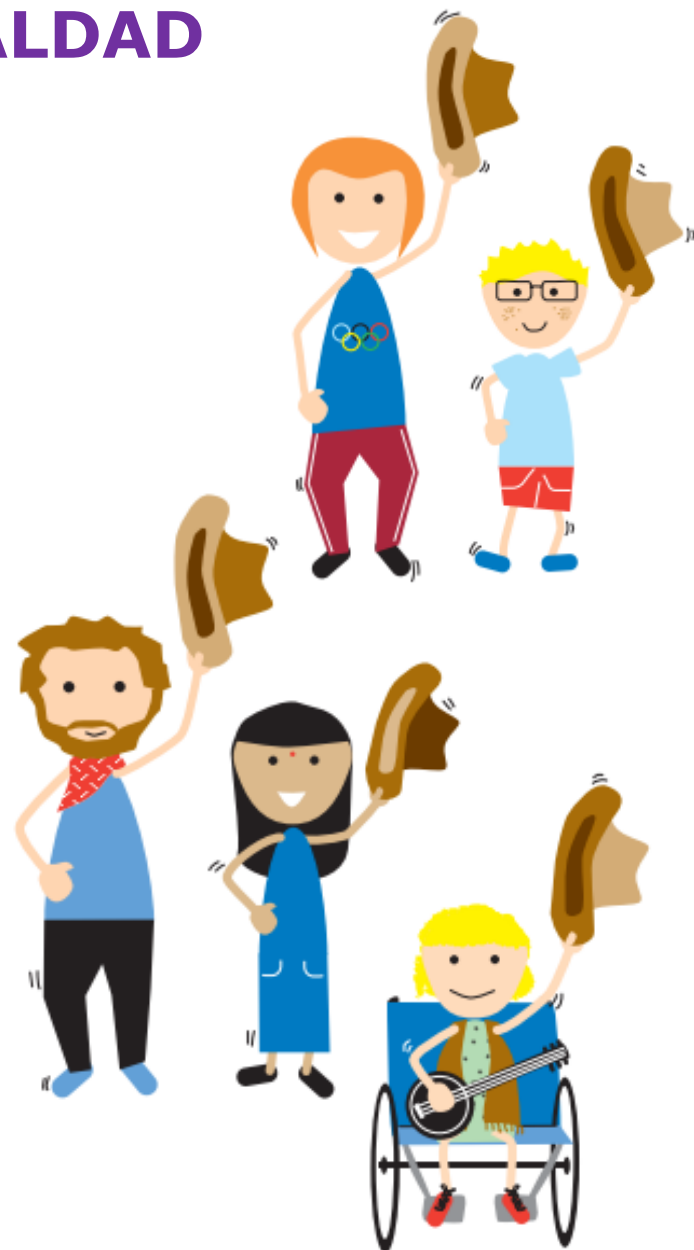
¡TODOS LOS SEMÁFOROS VERDES PARA TODAS Y TODOS!

- 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.





EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Elkarlanean
EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO

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.



EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Eusko Autonomak
EUSKO JAURLARITZA  Departamentu Autonomak
GOBIERNO VASCO

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.



EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Elkarlanean
EUSKO JAURLARITZA Departamentuak
GOBIERNO VASCO

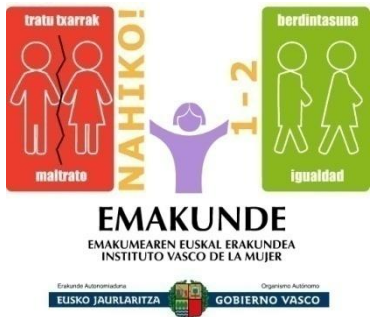
“BERDINLAND”



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 "TREBE Y TXIMISTA"

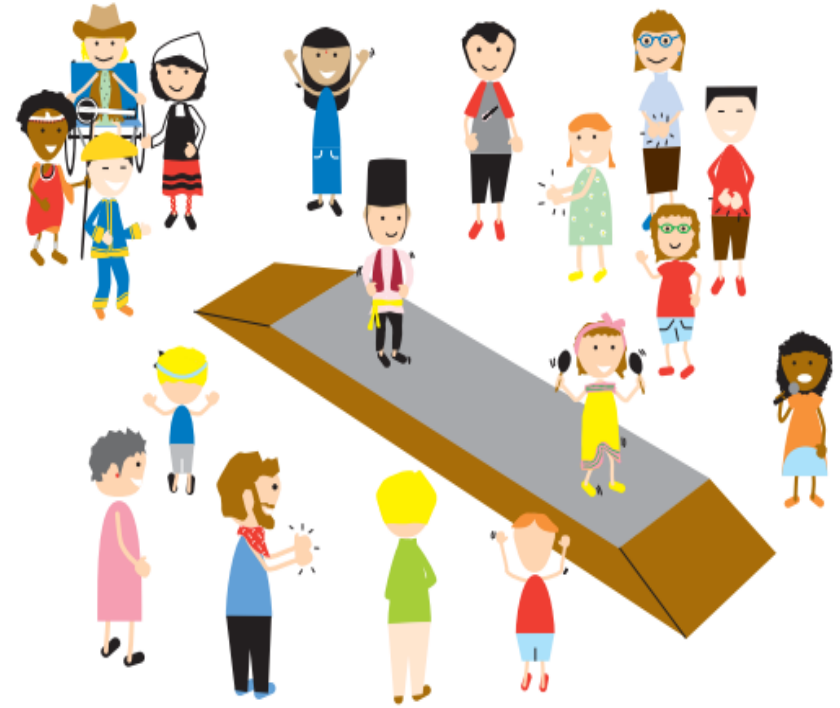
APRENDIZAJES MUY DIFERENTES PARA TODAS Y TODOS:

- 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.



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

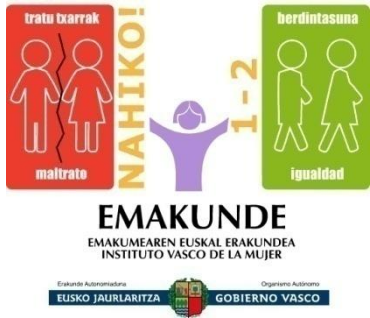


1.- ANTES DE JUGAR, CONOCER EL JUEGO:

- 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.



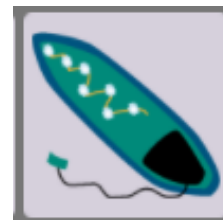
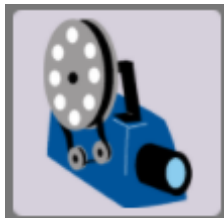
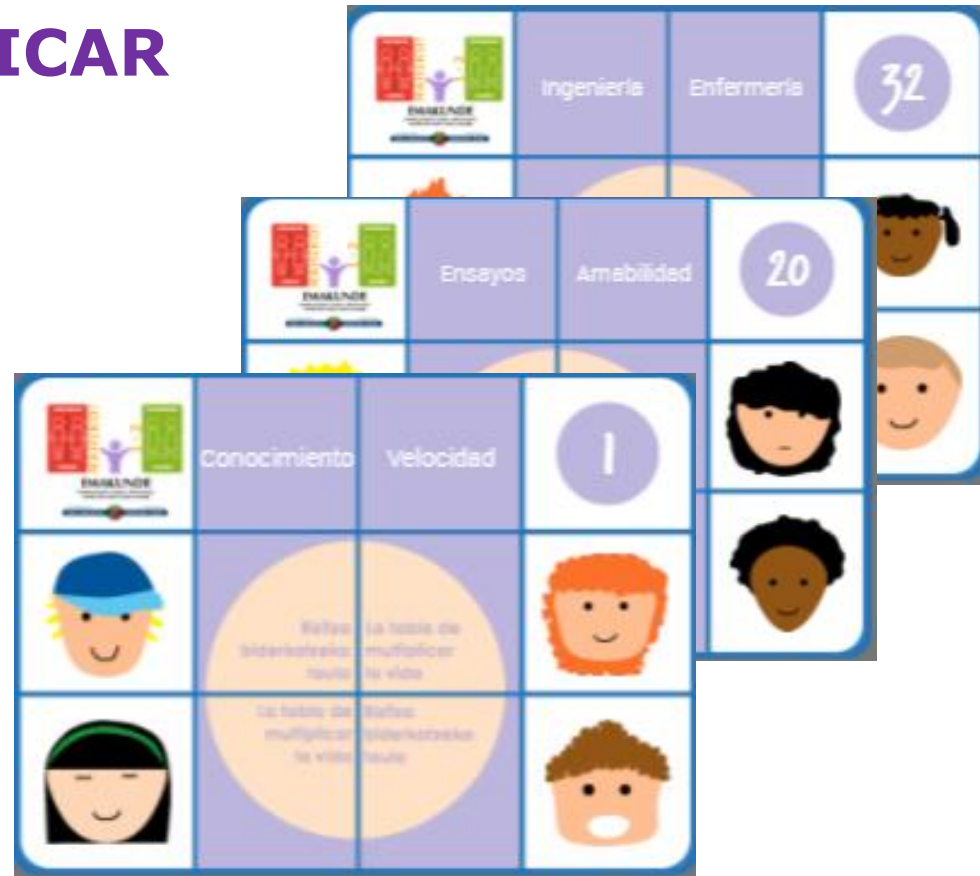
JUEGO "LA TABLA DE MULTIPLICAR LA VIDA"

32 CARTONES:

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

128 RESULTADOS:

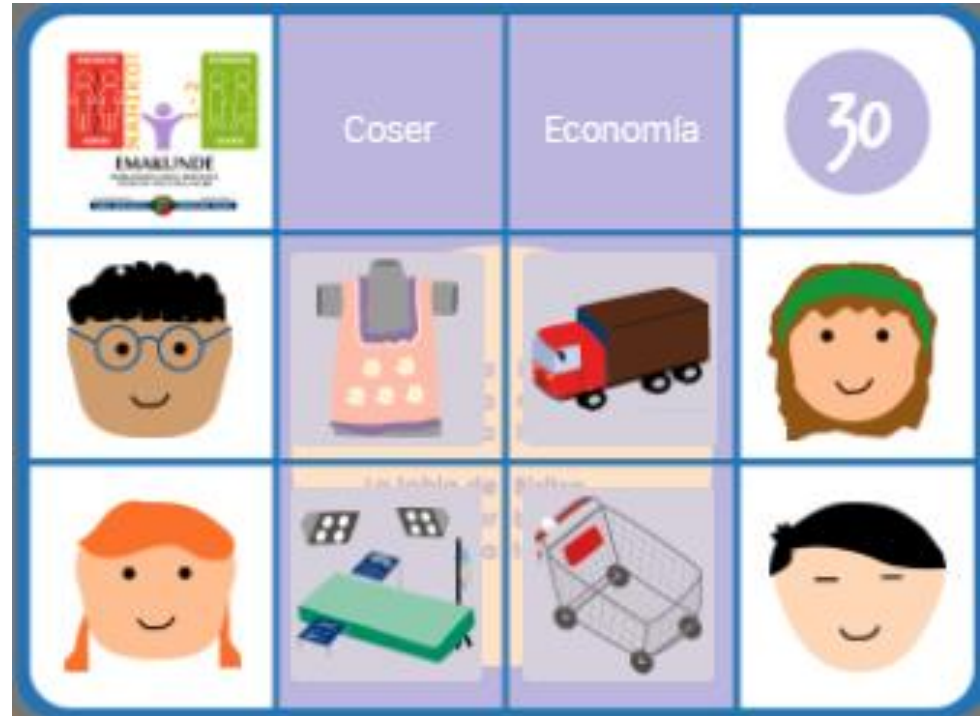
- 128 fichas, que representan logros, acciones...



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...





EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

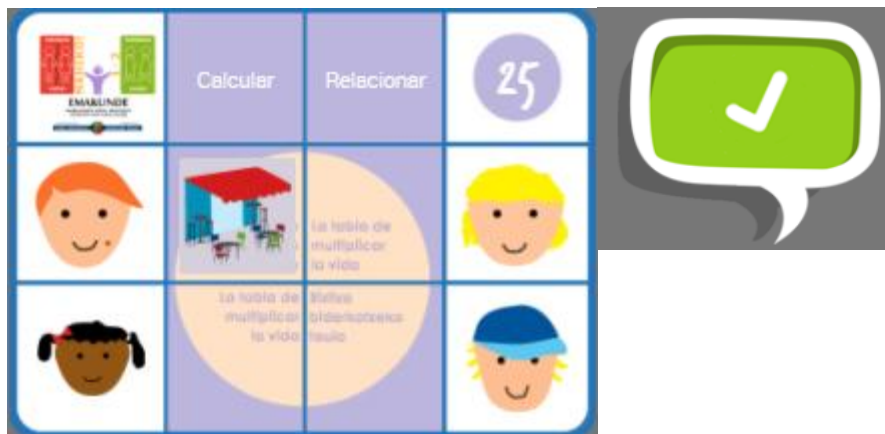
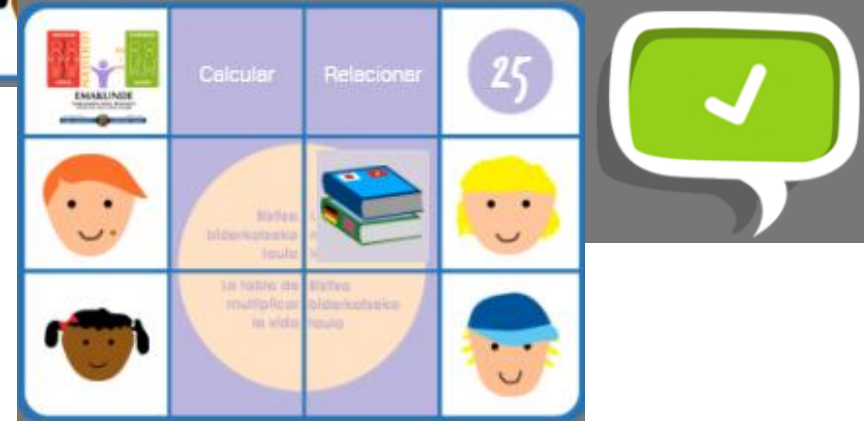
Eusko Autonomia Erkidegoa
EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO

REGLAS DE JUEGO 1

Completar las tablas de multiplicar:

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

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



* Explicado detalladamente en el tutorial inicial del juego online.



EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Eusko Autonomakoa
EUSKO JAURLARITZA Operatzen duena
GOBIERNO VASCO

REGLAS DE JUEGO 2

	Coser	Economía	30

Ejemplo





EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Elkarlanean
EUSKO JAURLARITZA **GOBIERNO VASCO**

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.

	Limpieza	Organizar		Concentración	Reflexión

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

	Innovación	Cuidado		Esfuerzo	Decidir

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

		1. paciencia		
		2. higiene		
		3. responsabilidad		
		4. amabilidad		
		5. calcular		
		6. ahorrar		
		7. inventar		
		8. arreglar		

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 únela 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.

confianza	tranquilidad	voluntad	orden
memoria			humor
limpieza			lectura
fuerza			escucha
seguridad			habilidad
creatividad	inteligencia	reflexión	precisión

YO QUIERO APRENDER

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

Enkartzatutako Emakumeak
EUSKO JAURLARITZA **GOBIERNO VASCO**

CUADERNO FAMILIAR

Actividades sobre el cuento y los juegos trabajados

APRENDER - SUPERAR LÍMITES UNIDAD DIDÁCTICA 4 CUADERNO FAMILIAR

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

1

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

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.
- Sin estos límites sociales, chicas y chicos pueden aprender lo mismo y obtener similares resultados.
- Nuestras hijas e 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”

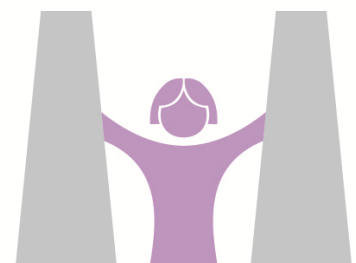
- Una oportunidad para hablar y reflexionar sobre el trabajo escolar.
- Una oportunidad para conocerse mutuamente y fortalecer relaciones.
- Una oportunidad para compartir la VIDA, experiencias, sentimientos, valores, decisiones...

- 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.



EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Erakunde autonomiaduna

Organismo Autónomo del

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO