

EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Eraikunde autonomiaduna

EUSKO JAURLARITZA

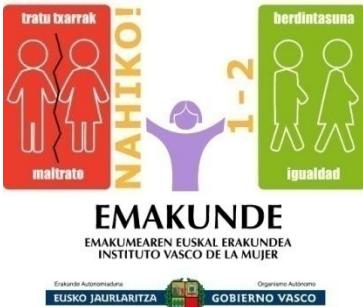


Organismo Autónomo del

2º EDUCACIÓN PRIMARIA

UNIDAD DIDÁCTICA 5:

**LA VOLUNTAD. ELEGIR, PLANIFICAR EN
IGUALDAD**



ÍNDICE



COEDUCACIÓN

- Guía del profesorado

MATERIAL

- Cuento “Buru y Sorgin”
- Juego “La lista”
- 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 5, ELEGIR:

- Elegir el futuro sin limitaciones basadas en el sexo.
- Desarrollo de las capacidades personales, sin limitaciones basadas en el género.
- ¡Igualdad de oportunidades para todas y todos!
- "¡YO ELIJO! ¡YO PUEDO!".



FORMACIÓN DEL PROFESORADO

GUÍA DEL PROFESORADO:

- 1. Elegir en igualdad: yo puedo elegir; tú puedes elegir; él y ella puede elegir... ¿o no?**
- 2. Objetivo: igualdad de oportunidades: nosotras y nosotros elegimos; ellas y ellos eligen.**
- 3. Materiales y actividades.**
- 4. Cuento “Buru y Sorgin”.**
- 5. Juego “La lista”.**

**VOLUNTAD,
ELEGIR EN
IGUALDAD**

**5 UNIDAD
DIDÁCTICA**

GUÍA DEL PROFESORADO 13

1 LA VOLUNTAD: YO PUEDO ELEGIR, TÚ PUEDES ELEGIR, ELLA PUEDE ELEGIR, ÉL PUEDE ELEGIR... ¿O NO?

Nuestras alumnas y alumnos están en proceso de ejercer cada vez en mayor grado su voluntad, de tomar más decisiones, de elegir lo que quieren. La cuestión es si alumnas y alumnos tienen las mismas oportunidades y alternativas para elegir, para decidir qué es lo que quieren hacer en su vida, tanto en el ámbito personal, como en el profesional y el social, y para tomar las decisiones necesarias para ello. Es decir, si el “yo quiero/elijo/puedo elegir/quiero elegir” de las chicas es como el “yo quiero/elijo/puedo elegir/quiero elegir” de los chicos o si por el contrario son diferentes y por qué. Es decir, si el “yo quiero/elijo” de las chicas tiene el mismo abanico de posibilidades que el de los chicos, si se da en los mismos ámbitos y con la misma aceptación social.

Las estadísticas sobre usos del tiempo, hábitos y formas de vida (práctica deportiva, consumo, relaciones, conductas de riesgo...) nos muestra que chicas y chicos viven de diferente manera. Los datos sobre elección de estudios y empleos desempeñados nos muestra cómo, a pesar de la evolución de los últimos años, persisten áreas muy masculinizadas (técnicas, tecnológicas) y otras muy feminizadas (sanitarias, ciencias sociales). Estos datos nos llevan a preguntarnos y reflexionar sobre cómo se construyen los deseos, los gustos y la voluntad de unas y otros, sobre la libertad real de elección de chicas y chicos y sobre la diversidad de alternativas de elección que consideran “normales” ellas y ellos, es decir, las alternativas que “normalmente” ofrecemos a unas y otros.

año 2030



EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

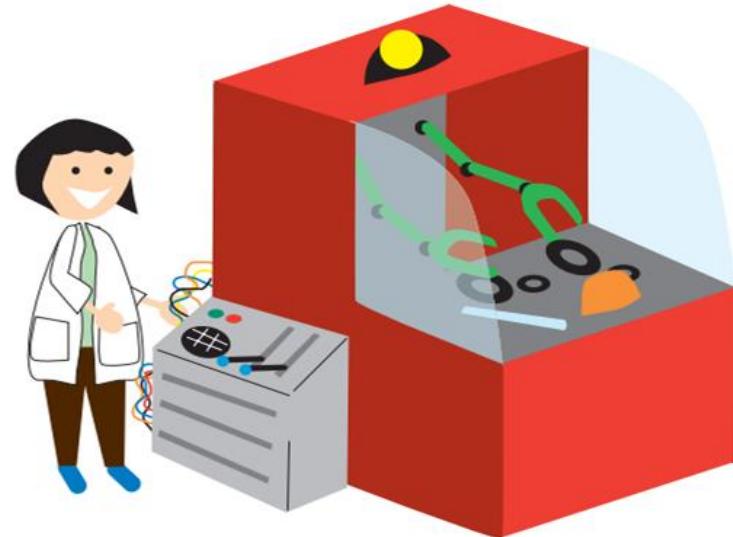
Eskualde Autonomoak
EUSKO JAURLARITZA
Organismo Autonomo
GOBIERNO VASCO

"YO ELIGO": ¿CHICAS Y CHICOS POR IGUAL?

- ¿En las mismas condiciones y con las mismas oportunidades? ¿En los mismos ámbitos? ¿En todos los ámbitos vitales?
- ¿Con la misma aceptación y valoración social? ¿Con los mismos semáforos rojos? ¿Con los mismos semáforos verdes?

EN NUESTRA SOCIEDAD

- Generalmente, chicos y chicas no realizan las mismas elecciones.
- Habitualmente, diferenciamos unas opciones como "normales y naturales" para los chicos, y otras para las chicas.
- Opciones de las chicas ≠ Opciones de los chicos.



MITO: ELIGEN LO QUE LES GUSTA

"A LAS CHICAS LES GUSTA EL COLOR ROSA Y A LOS CHICOS NO"

"A LOS CHICOS LES GUSTAN UNAS COSAS Y A LAS CHICAS OTRAS "

"ELIGEN ESO PORQUE LES GUSTA"



¿ELIGEN LIBREMENTE?

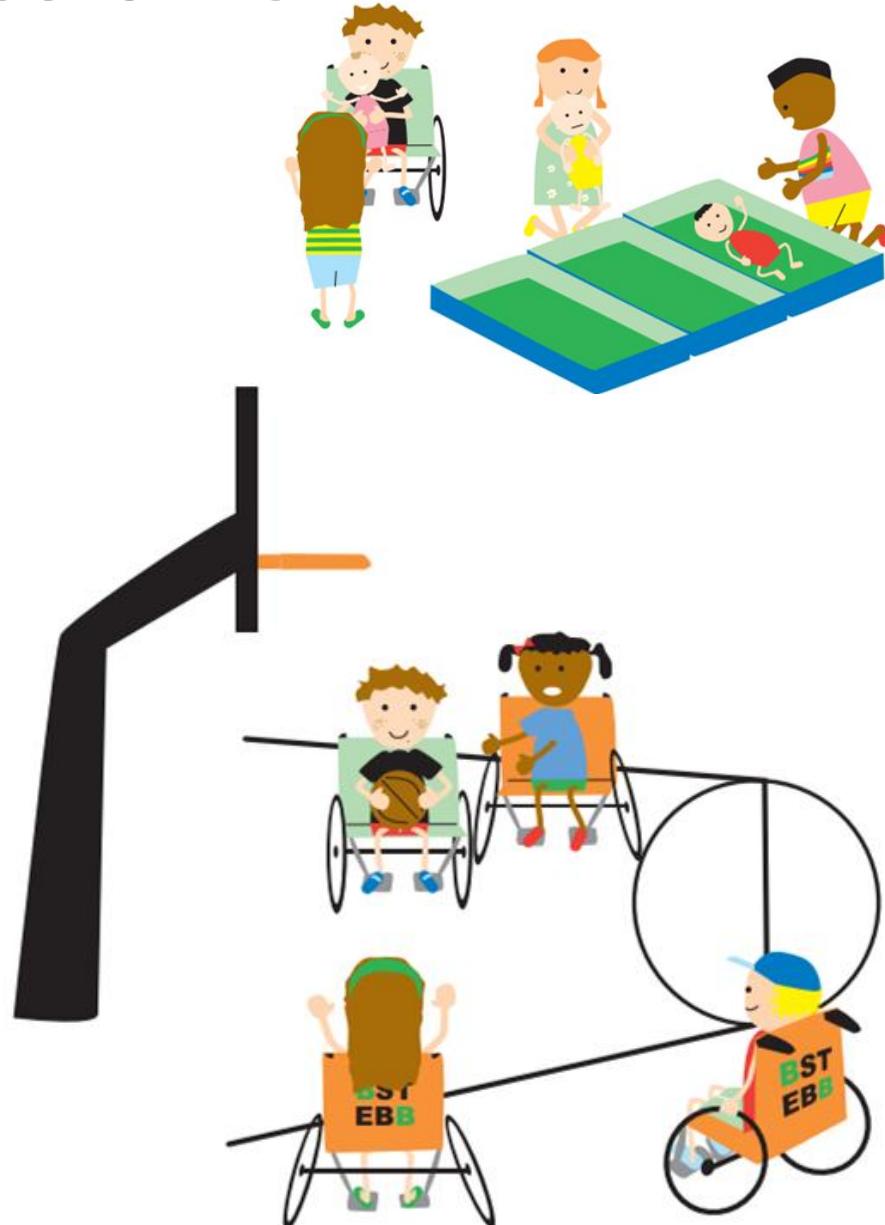
- En nuestra sociedad, las chicas eligen sobre todo: jugar con muñecos o muñecas, ayudar en los trabajos domésticos, profesiones relacionadas a los cuidados como peluquería, enfermería, medicina, educación...
- En nuestra sociedad, los chicos eligen sobre todo: jugar con juguetes de locomoción, construcciones, estudios técnicos, profesiones de mayor reputación social como ingenierías, estudios empresariales, deporte...

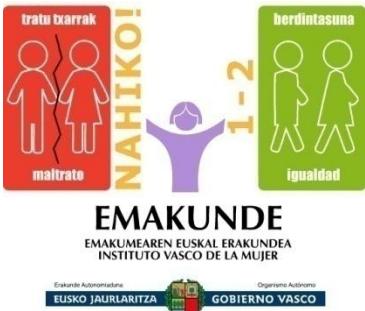
OBJETIVO: GUSTOS Y ELECCIONES PERSONALES

**QUE ALUMNOS Y ALUMNAS
ELIJAN SIN LIMITACIONES
POR RAZÓN DE SEXO**

- **Mismas oportunidades. Mismos
ámbitos de elección. Mismos tipos
de opciones.**

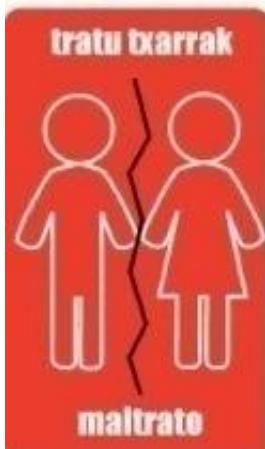
- **Saber qué significa elegir sin limitaciones por razón de sexo → en todos los ámbitos de la vida.**
- **Aprender según las capacidades y opciones de cada persona → no según el modelo de chica o el modelo de chico.**
- **Aprender a elegir. Elegir en igualdad.**





OBJETIVO: SEMÁFOROS VERDES PARA TODAS Y TODOS

IDENTIFICAR Y ANALIZAR EN NUESTRA SOCIEDAD:



- Las opciones que “no pueden elegir/no suelen elegir los chicos.
- Las opciones que “no pueden elegir/no suelen elegir” las chicas.
- Las opciones que “solamente” pueden o suelen elegir los chicos.
- Las opciones que “solamente” pueden o suelen elegir las chicas.

Aprender a elegir en igualdad: respetar y aceptar las opciones de cada chico y cada chica, sin tener en cuenta su sexo:

- NO A LOS SEMÁFOROS ROJOS
- SEMÁFOROS VERDES PARA TODAS Y TODOS



ORGANIZACIÓN DEL TRIMESTRE

Utilizar el material de la unidad didáctica durante el trimestre

PASOS:

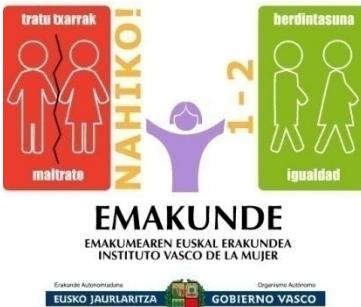
→ **Sesiones semanales con el alumnado:**

- Trabajar el cuento de “Buru y Sorgin”.
- Conocer, trabajar y jugar con el juego “La lista”.
- 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.





"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 “BURU Y SORGIN”

GUSTOS Y ELECCIONES DIFERENTES:

- **BURU**, una chica inteligente que destaca en informática y matemáticas.
- **SORGIN**, un chico con mucha curiosidad que participa en todos los planes y actividades.

VIAJE AL FUTURO PARA ELEGIR EL FUTURO DE CADA CUAL:

- Conocer el futuro, para comenzar a prepararse y elegir lo que quieren.
- Futuro e igualdad de oportunidades para todas y todos, en todos los ámbitos de la vida: el cuidado, el empleo y el tiempo libre.
- Preparación, aprendizajes y camino a seguir para conseguir lo que quieren.



$$\begin{array}{r}
 2012 \\
 + 18 \\
 \hline
 2030
 \end{array}
 \quad
 \begin{array}{r}
 + \\
 \hline
 2030
 \end{array}$$



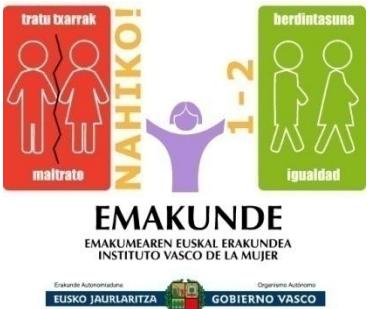
TRABAJAR EL CUENTO

**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...
- Preguntar, analizar, reflexionar, comprender, debatir, acordar, sugerir, cambiar...
- Consecuencias, alternativas, cambios...

Nahiko! 1-2 UD

UD 5 - LA VOLUNTAD
LA LISTA

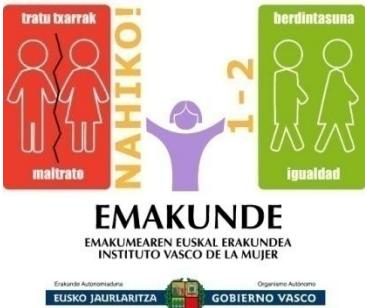
I.- OBJETIVOS.

- Ser deportista profesional
- Vivir en una casa con huerta
- Estar al día de lo que pasa en el mundo
- Ser feliz

UU < UU

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 5 - LA VOLUNTAD
LA LISTA**

7.- PRIMERA FASE DEL JUEGO: LISTAS.



Tener buena salud



Ser feliz

El juego tiene dos fases. La primera consiste en elaborar LISTAS con un objetivo o proyecto vital y tres fichas más por debajo de cada objetivo. Es decir, listas de cuatro fichas.

 <p>Tener buena salud</p>	 <p>Ser feliz</p>
Comida sana	Empleo
Sueño reparador	Tiempo para mis aficiones
Amistades	 <p>Compartir piso con amigas y/o amigos</p>

> SIGUIENTE



EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Edukale Autonomistak
EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO

RESUMEN FINAL

UD 5 - LA VOLUNTAD LA LISTA

I.- CADA PLAN CON SU OBJETIVO.



Tocar en un grupo de música



Cuidar a la familia



Tiempo para mis aficiones

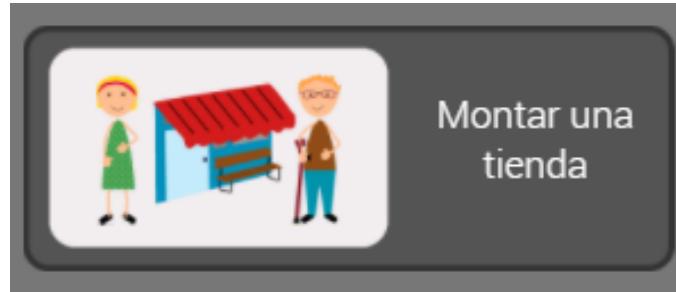


Autonomía personal

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



Montar una tienda

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 LISTA”

30 FICHAS DE OBTETIVOS

30 OBJETIVOS: objetivos que las personas puedan tener en la vida, es decir, lo que pueden conseguir en la vida.

Manejar máquinas y vehículos

Saber defender mis ideas

Recorrer el mundo en furgoneta

Vivir en una casa con huerta

Trabajar con nuevas tecnologías

Compartir piso con amigas y/o amigos

Respeto, amabilidad

Comida sana

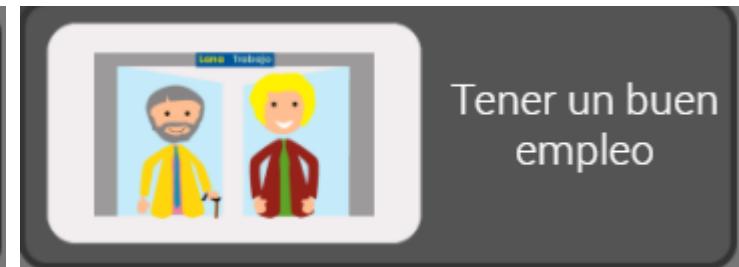
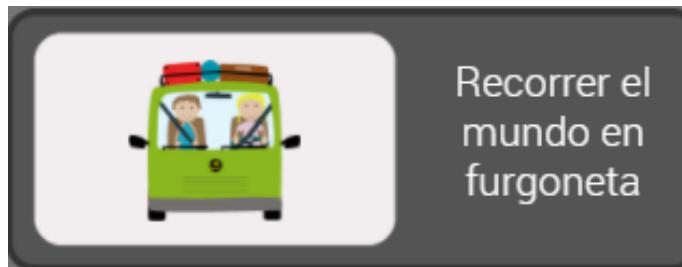
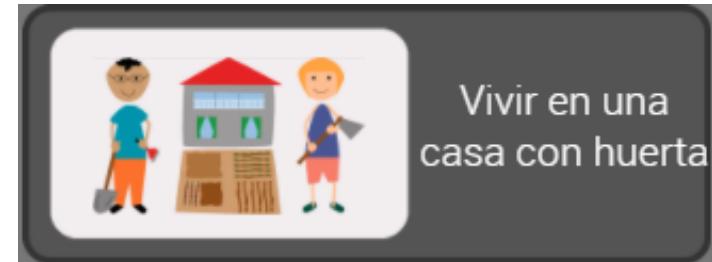
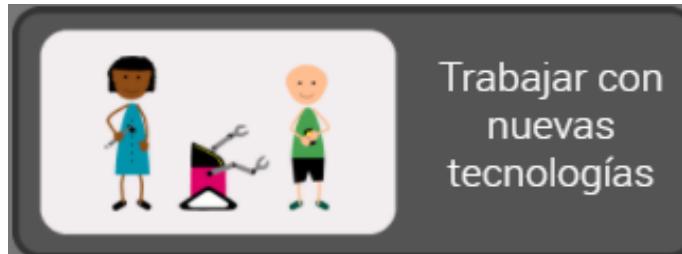
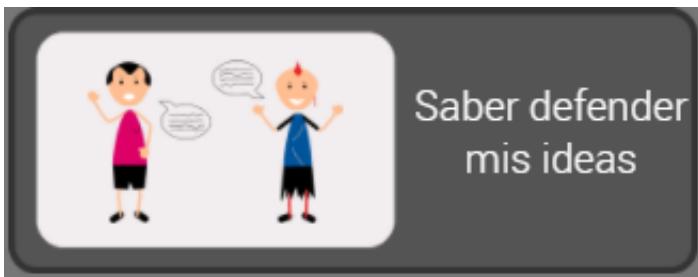
Informática

Tareas domésticas

30 FICHAS DE PLANES/RECURSOS

30 PLANES O RECURSOS: recogen las capacidades, conocimientos, aprendizajes... necesarios para conseguir los objetivos.

EN TODOS LOS ÁMBITOS DE LA VIDA



OBJETIVOS EN TODOS LOS ÁMBITOS DE LA VIDA:

- En el desarrollo personal.
- En el trabajo, en el empleo, en lo profesional.
- En la sociedad, en el círculo de amistades y en el tiempo libre.

DESARROLLAR Y APLICAR PLANES O RECURSOS EN TODOS LOS ÁMBITOS DE LA VIDA

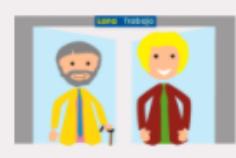


EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL EKAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Eskualde Autonomista
EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO

LISTAS DE RECURSOS O PLANES PARA CONSEGUIR LOS OBJETIVOS

-  Ser buena persona
- Cuidado
- Generosidad
- Respeto, amabilidad

- | | |
|--|--|
|  Trabajar con nuevas tecnologías |  Tener un buen empleo |
| Curiosidad, capacidad crítica | Habilidad manual, destreza |
| Investigación | Idiomas |
| Atención, paciencia | Estudios universitarios |
| Creatividad, imaginación | Dedicación, constancia |



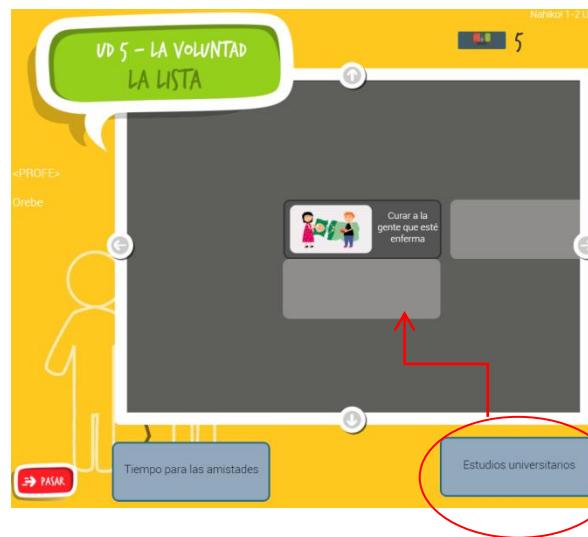
EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Eskualde Autonomoaren
EUSKO JAURLARITZA
Ogariazko Autonomoaren
GOBIERNO VASCO

**EL JUEGO
CONSISTE EN
HACER LISTAS
DE PLANES
PARA
CONSEGUIR
OBJETIVOS:**

**Colocar
adecuadamente
3 planes o
recursos debajo
de cada
objetivo.**

REGLAS DE JUEGO 1



* Explicado detalladamente en el tutorial inicial del juego online.



EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Euzko Autonomia
EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO

REGLAS DE JUEGO 2

Ejemplo

UD 5 - LA VOLUNTAD
LA LISTA

Lista completada

Curar a la gente que esté enferma

Estudios universitarios

Tiempo para las amistades

Permiso de conducir

Manejar máquinas y vehículos

Ser buena persona



EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Eskualde Autonomistak
EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO

REGLAS DE JUEGO 3

UD 5 - LA VOLUNTAD
LA LISTA

38

Compartir piso con amigas y/o amigos	Curar a la gente que esté enferma	
Atención, paciencia	Manejar máquinas y vehículos	
Tareas domésticas	Presentar un programa de televisión	Creatividad, imag

46

UD 5 - LA VOLUNTAD
LA LISTA

Saber defender mis ideas	Ser feliz	Correr un maratón
Amistad personal	Amistades	Comida sana
O, amabilidad	Cultivo de plantas	Deporte
Informática	Sueño reparador	
Compartir piso con amigas y/o amigos		

MUCHAS LISTAS

Tantas como objetivos.

OBJETIVOS INTERMEDIOS

Un objetivo puede ser el plan o recurso para otro objetivo, es decir, el objetivo intermedio de otro más general.



CUADERNO DEL ALUMNADO

Actividades sobre el cuento y los juegos trabajados

VOLUNTAD - ELEGIR **UNIDAD DIDÁCTICA 3** **CUADERNO DEL ALUMNADO**

2 Estas frases están relacionadas con el derecho a elegir de chicas y chicos. Algunas son favorables a la igualdad (semáforos verdes). Otras son contrarias a la igualdad (semáforos rojos). Rodea el semáforo que corresponda a cada frase, rojo o verde.

"Cada niño y cada niña puede hacer sus elecciones según sus deseos, según su voluntad".

"Los niños, si quieren, pueden elegir jugar con muñecas".

"Las niñas, si quieren, pueden elegir practicar cualquier deporte".

"Los niños no pueden elegir vestir con ropa de color rosa ni aunque les guste".

"Todas las niñas y todos los niños tienen derecho a cambiar sus elecciones".

"Todas las chicas desean lo mismo. Todos los chicos quieren lo mismo".

VOLUNTAD – ELEGIR	UNIDAD DIDÁCTICA 5	CUADERNO DEL ALUMNADO										
<h2>2 YO PUEDO, YO PUEDO HACER</h2>												
<p>1 Cualquier chica o chico puede elegir entre estos tres objetivos para su vida. Al lado hay siete planes. Elige y escribe debajo de cada objetivo los números de los planes que hacen falta para conseguirlo.</p>	 <p>Hacer un gran descubrimiento científico</p> <p>Números de los planes:</p>											
	 <p>Ser feliz</p> <p>Números de los planes:</p>											
	 <p>Compartir más con amigos y/o amigos</p> <p>Números de los planes:</p>											
	<p>1. confianza en uno a uno mismo</p> <p>2. idiomas</p> <p>3. trabajos domésticos</p> <p>4. tiempo para mi familia</p> <p>5. empleo</p> <p>6. estudios universitarios</p> <p>7. amistades</p>											
<p>2 Escribe un objetivo que quieras para tu vida y completa en los cuadros inferiores la lista de los planes necesarios para conseguir dicho objetivo.</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>MI OBJETIVO</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="7">PLANES QUE HARÉ PARA CONSEGUIR MI OBJETIVO</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> </tr> </tbody> </table>		MI OBJETIVO		PLANES QUE HARÉ PARA CONSEGUIR MI OBJETIVO							
MI OBJETIVO												
PLANES QUE HARÉ PARA CONSEGUIR MI OBJETIVO												

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 ERAKUNDA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Edukatz Autonomizatua
EUSKO JAURLARITZA Organismo Autónomo
GOBIERNO VASCO

VOLUNTAD, ELEGIR EN IGUALDAD

5 UNIDAD DIDÁCTICA

CUADERNO FAMILIAR 5

NOMBRE: _____

1 Completad los versos utilizando estas frases.
 lo has de construir
 el tiempo a repartir
 consiste en elegir
 podemos decidir
 Viajar al futuro
 con mimo y con esfuerzo
 estudio, juego, baile
 las chicas y los chicos

2 Enseña a tu familia la canción de Buru y Sorgin.

CUADERNO FAMILIAR

VOLUNTAD - ELEGIR **UNIDAD DIDÁCTICA 4** **CUADERNO FAMILIAR**

3 Numera las imágenes según el orden del cuento de Buru y Sorgin.

4 Cuenta a tu familia el cuento de Buru y Sorgin siguiendo las imágenes.

Actividades sobre el cuento y los juegos trabajados

VOLUNTAD - ELEGIR			UNIDAD DIDÁCTICA 4			CUADERNO FAMILIAR		
5 Completa los recuadros con los proyectos que tienen tus familiares para el futuro siguiendo los ejemplos de Sorgin y Buru. ¿Hay diferencias entre mujeres y hombres? ¿Por qué?								
PROYECTOS PARA EL FUTURO DE MIS FAMILIARES								
HOMBRES		OBJETIVOS		PLANES				
SORGIN	Tener hijas e hijos y cuidarles			Tiempo para la familia				
MUJERES		OBJETIVOS		PLANES				
BURU	Trabajar con ordenadores			Aprender matemáticas e informática				

VOLUNTAD - ELEGIR **UNIDAD DIDÁCTICA 4** **CUADERNO FAMILIAR**

Cualquier chica o chico puede elegir estos objetivos para su futuro, tú también. Completa con ayuda de tu familia las listas de planes o pasos necesarios para conseguirlos.

<p>Ser buena persona</p>	<p>Vivir en familia con pareja e hijos</p>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Recuerda

- Los estereotipos de género condicionan de forma desigual las elecciones de chicas y chicos.
- A elegir y a decidir se aprende eligiendo y decidiendo.
- Toda persona tiene derecho a cambiar sus elecciones vitales: trabajo, relaciones, aficiones, amistades...
- Elegir en igualdad es respetar y favorecer la libre voluntad de cada chica y chico sin sello rojos por ser chica o chico.

ano 2030

**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.

EDÓNDE 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.

Confirma que tienes la conectividad necesaria

Más información

Primer ciclo

Segundo ciclo

Tercer ciclo

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

1 UD: El cuerpo. Crecer en Igualdad.
ObjETIVOS: Visibilizar 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 Alumnado (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. Confirmando conectividad

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

PROGRAMA NAHKO! PAUTAS

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, hoja 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. Despues, crear el 2º grupo y comenzar a jugar. Señal 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:

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

PROFE

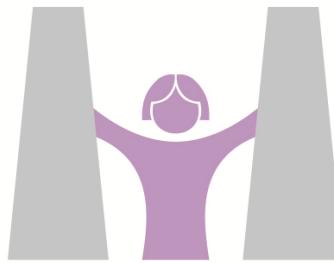
introduce el nombre del centro

1 Grupo de juego

Introduce el nombre del centro y el grupo de juego (deja 1 si no hay más grupos jugando en tu centro). Introduce tu nombre del centro y el grupo de juego (debes introducir el nombre y los jugadores para que puedan conectarse al mismo grupo de juego).

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

10



EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Erakunde autonomiaduna

EUSKO JAURLARITZA



Organismo Autónomo del
GOBIERNO VASCO