

EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Erakunde autonomiaduna

EUSKO JAURLARITZA



3º EDUCACIÓN PRIMARIA

UNIDAD DIDÁCTICA 2:

LA DIVERSIDAD

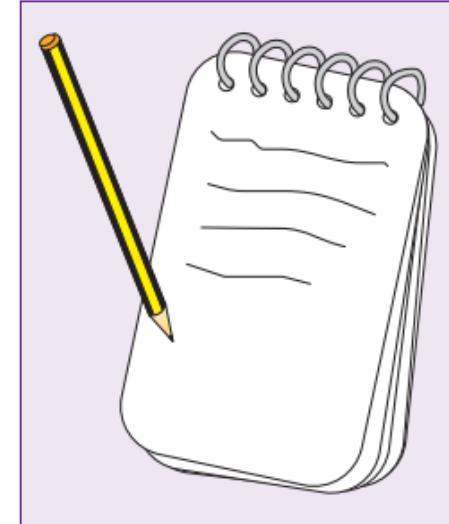
ÍNDICE

COEDUCACIÓN

- **Guía del profesorado**

MATERIAL

- **Juego “La lotería de los cuentos”**
- **Juego “La oca de las chicas”**
- **Juego “La oca de los chicos”**
- **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.**

SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

YO Y EL MUNDO, EL MUNDO Y YO:

- **Valor y centralidad del cuidado y del empleo en la vida, la autonomía personal y las relaciones.**

OBJETIVOS:

- **Impulsar el desarrollo integral de alumnas y alumnos.**
- **Analizar críticamente la universalización del modelo masculino.**
- **Subrayar los valores del modelo femenino.**

CONTENIDOS:

- **Pasión por descubrir, conocer, comprender y contar el mundo en todas sus facetas.**
- **Yo y el mundo, el mundo y yo: cómo vivo, qué necesito para vivir, con quién vivo, qué relaciones tengo, cómo las/los trato...**
- **Conocer e interactuar con el mundo doblemente** Narración, ficción
Información, noticias

Logo NAHKO! 3-4

Medio mundo gris.
Un mundo de desigualdades.

Medio mundo verde.
Un mundo de igualdad.



OBJETIVO: punto a punto,
transformar el mundo gris en
un mundo más verde.

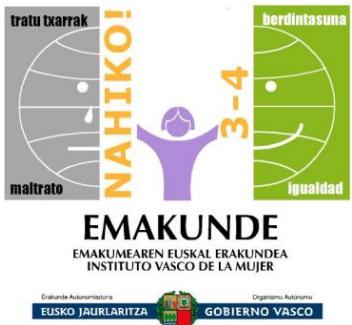
3º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

UNIDADES	JUEGOS
1. El cuidado	El cuidado. La pirámide. ¿Instinto o educación?
2. La diversidad	La lotería de los cuentos. La oca de las chicas. La oca de los chicos
3. La igualdad	La oca de la igualdad

UD 2, DIVERSIDAD:

- Cada persona es única e irrepetible. Esto es la DIVERSIDAD, ser uno o una misma.
- La diversidad humana nace y se hace, nace y se aprende, nace y se respeta, se protege, se potencia. O no, se la ataca y se anula.





FORMACIÓN DEL PROFESORADO

GUÍA DEL PROFESORADO:

1. Objetivos y contenidos
2. Materiales y actividades
3. Juego “La lotería de los cuentos”
4. Juegos “La oca de las chicas” y “La oca de los chicos”

1 OBJETIVOS Y CONTENIDOS

En la primera unidad didáctica hemos trabajado una de las características definitorias básicas de los seres humanos: **el cuidado mutuo**. El cuidado nos humaniza. La ley social del cuidado nos caracteriza y nos diferencia de la ley natural de la supervivencia del más fuerte. Sólo cuidándonos mutuamente hombres y mujeres nos hacemos personas. El cuidado es tratarnos bien, darnos buenos tratos mutuamente, protegernos y evitarnos mutuamente los malos tratos.

Por ello, el cuidado y el buen trato sólo es posible cuando nos reconocemos mutuamente como iguales, cuando reconocemos a la otra o al otro como persona de igual estatus al nuestro. **La igualdad** nos humaniza. La igualdad es la base de la humanidad. Por ello, la igualdad es la base y el origen del cuidado y los buenos tratos. Como la desigualdad es la base y el origen de los malos tratos, y la desigualdad entre mujeres y hombres la base y el origen del maltrato que padecen las mujeres en nuestra sociedad.

Como hemos visto con nuestro alumnado, el cuidado no es innato. Nadie nace sabiendo cuidar. No hay un gen para el cuidado. **El cuidado se aprende** viendo y haciendo, practicando. El cuidado se aprende en sociedad (en la familia, en la escuela, en la ciudad, en los medios...). En nuestra sociedad, tradicionalmente el cuidado lo han aprendido y realizado fundamentalmente las mujeres, que lo aportan al bienestar familiar. Los chicos pueden aprenderlo exactamente igual. La desigualdad estructural entre mujeres y hombres en nuestra sociedad conlleva una desigual valoración de las tareas que realizan habitual y mayoritariamente las mujeres y los hombres. Esto ha producido una total desvaloración social del cuidado con la consecuente deshumanización. De nuestra sociedad depende (y por tanto, en parte, también de nuestras escuelas), la reivindicación y recuperación de esta característica humana fundamental, es decir la revalorización y la dignificación del cuidado y su aprendizaje. Sólo así podemos humanizar nuestras vidas, nuestra sociedad, nuestro mundo. Es lo que pretende el **programa Nahiko**. Es lo que significan los puntos verdes que convierten en verde (igualdad y buenos tratos) un mundo todavía demasiado gris (desigual, injusto, inhumano y maltratador).

UD 2: LA DIVERSIDAD



- **Cada persona, cada mujer y cada hombre, cada chica y cada chico, son personas únicas e irrepetibles, con sus características y capacidades propias.**
- **La diversidad humana nace y se hace. Nace y se aprende. Se aprende a respetarla, a protegerla, a valorarla y a fomentarla. O no: se problematiza y se obstaculiza.**
- **Según la educación, los valores, los modelos y referentes, aprendemos a ponernos a favor o en contra de la diversidad .**
- **Los estereotipos de género van en contra de la diversidad. En lugar de ser uno o una misma, en lugar de ser diversos y diversas, este sistema tiende a clasificar y homogeneizar en base a dos modelos contrapuestos y jerarquizados: “masculino” y “femenino”.**

ESTEREOTIPOS DE GÉNERO CONTRARIOS A LA DIVERSIDAD

- Los modelos basados en estereotipos de género impiden la diversidad, la libertad y la igualdad, y crean discriminaciones.
- La “Oca rosa” y la “Oca azul” asignan recorridos, aprendizajes, educación y resultados diferentes. Esto conlleva recursos, modos de vida, roles, situaciones y estatus desiguales en función del sexo.
- **Modelo femenino: pasividad, dependencia, ámbito doméstico, familia, cuidados, falta de protagonismo...**
- **Modelo masculino: actividad, autonomía, poder, empleo y sociedad, producción, protagonismo...**



OBJETIVOS

IDENTIFICAR Y ANALIZAR LOS ROLES DE GÉNERO

- Aprender a identificar los y las referentes y modelos de género que muestran las narraciones sociales, especialmente los cuentos infantiles.
- Analizar desde la perspectiva de la igualdad, la diversidad de personajes, nivel de libertad y comportamientos.
- Comprender que los estereotipos y roles de género son modelos sociales que podemos aprender y “desaprender”, modelos cambiantes que podemos modificar.
- Aprender a analizar las consecuencias de estos modelos y aprender a crear personajes, roles, modelos, desenlaces, etc. alternativos, favorables a la diversidad.



ORGANIZACIÓN DEL TRIMESTRE

Utilizar el material de la unidad didáctica durante el trimestre

PASOS:

A) Sesiones semanales con el alumnado:

- **Conocer, trabajar y jugar con el juego “La lotería de los cuentos”.**
- **Conocer, trabajar y jugar con el juego “La oca de las chicas”.**
- **Conocer, trabajar y jugar con el juego “La oca de los chicos”.**
- **Rellenar el cuaderno del alumnado para interiorizar los juegos. Se puede realizar por partes.**

B) Despues de trabajar en la escuela:

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



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.

Nahiko! 3-4 UD-2

UD 2 - DIVERSIDAD
LA LOTERÍA DE LOS VENTOS

RESUMEN FINAL: VAMOS A VER EL CARTÓN QUE HA RESULTADO GANADOR.

Fíjate bien en los objetos, en las cosas que representan o sugieren, y contesta las siguientes preguntas.

SIGUIENTE

ACTIVIDADES CON LOS JUEGOS ONLINE



1.- ANTES DE JUGAR, CONOCER EL JUEGO:

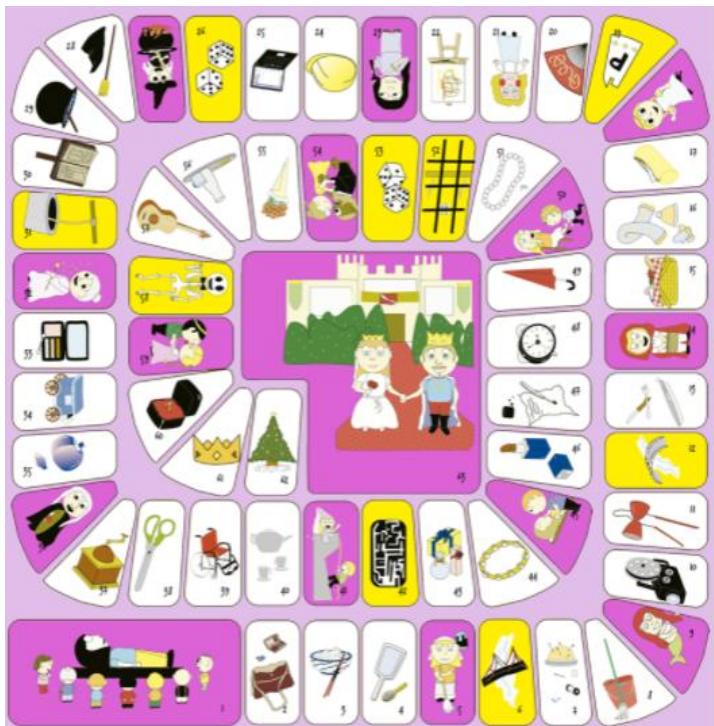
- Conocer las cartas y fichas, los tipos y el significado de los dibujos, de las palabras, etc.
- Clasificar y organizar las fichas utilizando diversidad de criterios. Identificar características iguales y/o diferentes de los personajes.
- Copiar cartas y hacer murales relacionándolos entre sí, completando 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.

JUEGOS DE LA UD 2

- “La lotería de los cuentos”
- “La oca de las chicas”
- “La oca de los chicos”



**MODELOS Y
ROLES DE
GÉNERO
CONTRARIOS
A LA
DIVERSIDAD,
A LA
LIBERTAD Y
A LA
IGUALDAD**



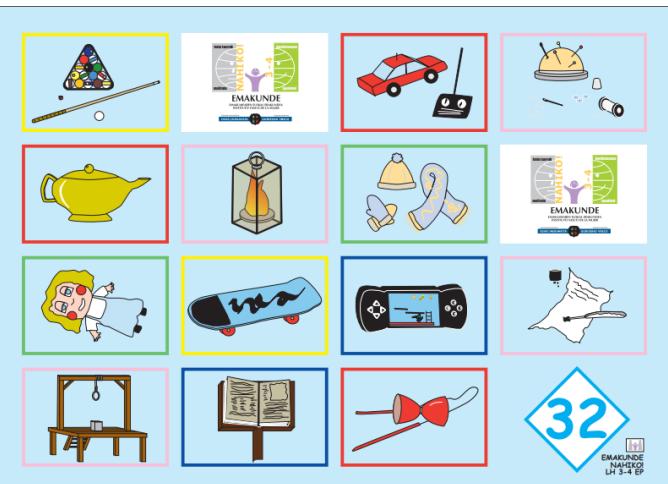
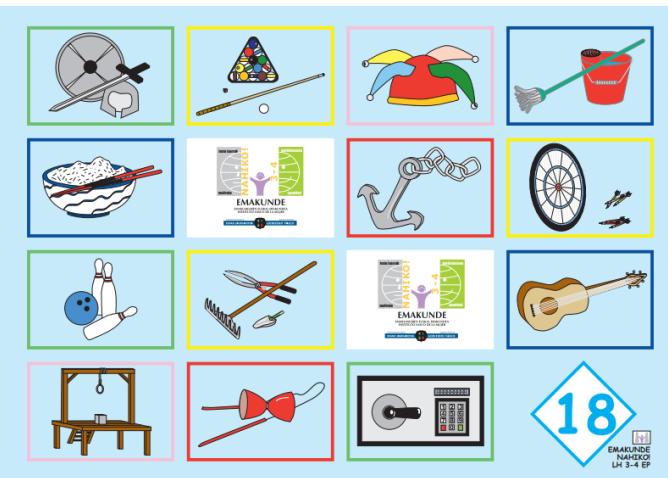
JUEGO “LA LOTERÍA DE LOS CUENTOS”

LOTERÍA O BINGO:

Hay 32 cartones diferentes. Cada uno de ellos con 13 dibujos distribuidos en cuatro filas. Después de repartir los cartones, el sistema mostrará al azar imágenes, dibujos. Completando las líneas habrá que completar el cartón para terminar el juego.

IMÁGENES, DIBUJOS:

- Son objetos de cuentos tradicionales y actuales. Objetos que aparecen en cuentos, series, dibujos animados y películas.**
- Estos objetos se relacionan habitualmente con un tipo de personaje: unos con las mujeres y otros con los hombres; unos con personajes protagonistas y otros con secundarios; algunos dan o quitan la vida, etc. El objetivo de este juego es tomar conciencia de ello y analizar los modelos implícitos en ello.**



ELEGIR LA FORMA DE "CANTAR" LAS IMÁGENES DE "LA LOTERÍA DE LOS CUENTOS"



1. Clicar “AUTO” para que el sistema muestre automáticamente los objetos.



2. Clicar, “CANTAR TARJETA” para que el o la profesora lo haga “manualmente”.

REGLAS DE JUEGO 1

COMPLETAR EL CARTÓN:

- Cuando el sistema muestra un dibujo, se ha de clicar encima de la imagen del cartón.
- Si es correcto, el sistema colocará una "X" sobre esa imagen.
- Si el dibujo que se ha mostrado no estuviese en el cartón, se ha de clicar sobre el botón "PASAR".
- Cuando todos y todas las jugadoras marquen una imagen o pasen, se mostrará un nuevo dibujo.



* Explicado detalladamente en el tutorial al comienzo del juego online.



EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Edukunde Autonomista
EUSKO JAURLARITZA
Organismo Autónomo
GOBIERNO VASCO

REGLAS DE JUEGO 2: COMPLETAR LÍNEA

Nahiko! 3-4 UD-2

Ejemplo



Se ha de clicar
el botón
"LÍNEA"

UD 2 - DIVERSIDAD
LA LOTERÍA DE LOS CUENTOS

27

LINEA

BINGO

PASAR

REGLAS DE JUEGO 3: COMPLETAR EL CARTÓN

Ejemplo



Se ha de clicar
el botón
"BINGO"

Nahiko! 3-4 UD-2

UD 2 - DIVERSIDAD
LA LOTERÍA DE LOS CUENTOS

1.	2.	3.	4.
5.	6.	7.	8.
9.	10.	11.	12.
13.	14.	15.	16.
28			

JUEGOS “LA OCA DE LAS CHICAS” Y “LA OCA DE LOS CHICOS”

OBJETIVOS

Aprender a identificar referentes y modelos de género que se muestran en las narraciones sociales, especialmente en los cuentos infantiles.

Analizar los modelos que se proponen desde la diversidad, libertad e igualdad de los y las protagonistas:

En los dos tableros, en los dos juegos, el final es el mismo (casarse). PERO... las consecuencias de esos dos recorridos diferenciados son muy desiguales:

Aprendizajes, capacidades, recursos, oportunidades, formas de vida, roles, estatus...

...MUY DIFERENTES Y DESIGUALES

Representar alternativas a los modelos de género.





EMAKUNDE
EMAKUMEAREN ESKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Euskal Autonomia Erkidegoa
EUSKO JAURLARITZA
Organismo Autónomo
GOBIERNO VASCO

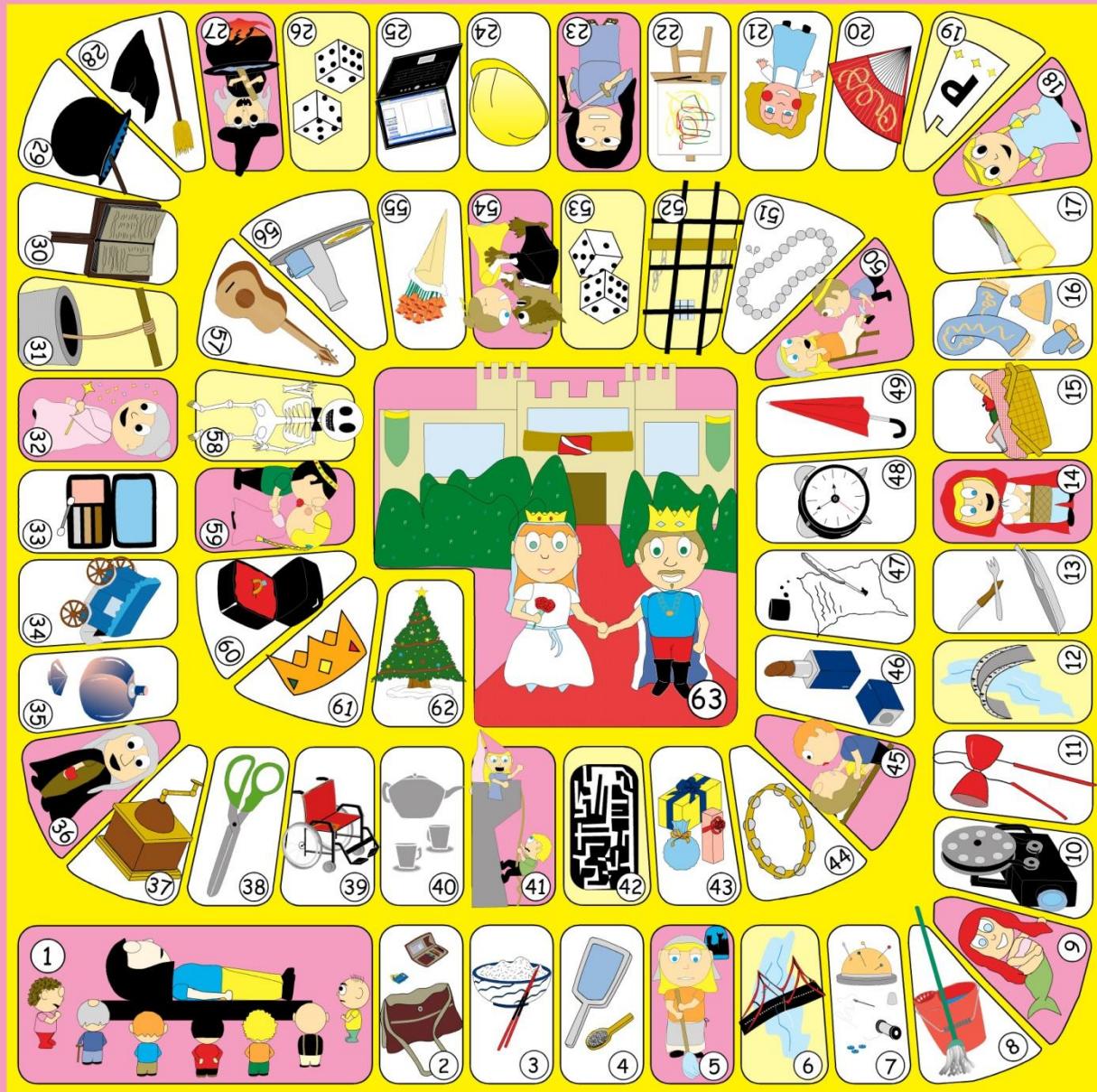
“LA OCA DE LAS CHICAS” ONLINE: REGLAS DE JUEGO 1

- **63 casillas de diferentes colores.**
- **ROSAS:** son las princesas y protagonistas chicas de los cuentos. Al llegar a una de estas casillas, la ficha saltará “de princesa a princesa” y se tirará de nuevo el dado.
- **BLANCAS:** son los objetos que en los cuentos utilizan sobre todo las chicas. Para poder salir de una casilla blanca, se ha de responder correctamente a una pregunta sobre los estereotipos de género.
- **AMARILLAS:** son las casillas especiales de la oca (el puente, el dado, la posada, el laberinto...).

Importante: después de jugar con “La oca de las chicas”, conocer “La oca de los chicos” y compararlas.

* Explicado detalladamente en el tutorial al comienzo del juego online.





NESKEN OKA JOLASA LA OCA DE LAS CHICAS



EMAKUNDE
EMAKUMEAREN ESKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Edukunde Autonomista
EUSKO JAURLARITZA Organismo Autónomo
GOBIERNO VASCO

JOLAS ARAUAK
REGLAS DEL JUEGO

- Printzesatik printzesara eta dadao jauntzera. (5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 eta 59 laukiak)

- Zubikit zubira eta berriro tira. (6 eta 12 laukiak)

- Dadotik diadora eta jaurti berriro albora. (26 eta 53 laukiak)

- Ostatua (19 laukia): txanda bat jolastu gabe.

- Putzua (31 laukia): jolastu gabe bertatik beste jokalari bat pasa arte.

- Laberintoa (42 laukia): 30 laukira itzuli.

- Espetxea (52 laukia): hiru txanda jolastu gabe.

- Eskeletoa (58 laukia): 1 laukira itzuli.

- De princesa a princesa y tiro porque me interesa. (casillas 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 eta 59)

- De puente a puente y tiro porque me lleva la corriente. (casillas 6 eta 12)

- De dado a dado y tiro porque me ha tocado. (casillas 26 y 53)

- Posada (casilla 19): un turno sin jugar.

- Pozo (casilla 31): sin jugar hasta que otra jugadora o jugador pase por esta casilla.

- Laberinto (casilla 42): retrocede a la casilla 30.

- Cárcel (casilla 52): tres turnos sin jugar.

- Esqueleto (casilla 58): retrocede a la casilla 1.



“LA OCA DE LOS CHICOS” ONLINE: REGLAS DE JUEGO 1

- **63 casillas de diferentes colores.**
- **AZULES:** son los **príncipes y protagonistas chicos** de los cuentos. Al llegar a una de estas casillas, la ficha saltará “de príncipe a príncipe” y se tirará de nuevo el dado.
- **BLANCAS:** son los **objetos que en los cuentos utilizan sobre todo los chicos**. Para poder salir de una casilla blanca, se ha de responder correctamente a una pregunta sobre los estereotipos de género.
- **AMARILLAS:** son las casillas especiales de la oca (el puente, el dado, la posada, el laberinto...).

Importante: después de jugar con “La oca de los chicos”, conocer “La oca de las chicas” y compararlas.

* Explicado detalladamente en el tutorial al comienzo del juego.





MULTILEN OKA JOLASA LA OCA DE LOS CHICOS



NAHKO!
3-4



EMAKUNDE

EMAKUMEAREN EUSKAL EKAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Euskal Autonomia Erkidegoa
GOBIERNO VASCO

JOLAS ARAUKA REGLAS DEL JUEGO

- Printzetik printzera eta dadoa jauritzera. (5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 eta 59 laukik)
- Zubitik Zubira eta berriro tira. (6 eta 12 laukik)
- Dadotik dadora eta jaurti berriro albora. (26 eta 53 laukik)
- Ostiratua (19 laukia): txanda bat jolastu gabe.
- Putzua (31 laukia): jolastu gabe bertatik beste jokalari bat pasa arte.
- Laberintua (42 laukia): 30 laukira itzuli.
- Espetxea (52 laukia): hiru txanda jolastu gabe.
- Eskeletoa (58 laukia): 1 laukira itzuli.
- De principe a principe y tiro porque soy participé. (casillas 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 eta 59)
- De puente a puente y tiro porque me lleva la confiante. (casillas 6 eta 12)
- De dado a dado y tiro porque me ha tocado. (casillas 26 y 53)
- Posada (casilla 19): un turno sin jugar.
- Pozo (casilla 31): sin jugar hasta que otra jugadora o jugador pase por esta casilla.
- Laberinto (casilla 42): retrocede a la casilla 30.
- Cárcel (casilla 52): tres turnos sin jugar.
- Esqueleto (casilla 58): retrocede a la casilla 1.



EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Edukate Autonomista
EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO



NAHIKO! 3-4

DIVERSIDAD

2 UNIDAD DIDÁCTICA

CUADERNO DEL ALUMNADO 4

Querida amiga, querido amigo:

En la primera unidad didáctica has visto la importancia que tiene el estadio. Ganares a él creando puntos verdes que cambian mundo. Sólo si mejores y mejores, validamos por igual podemos vivir mejor, más justamente y más felices. Pues nadie nace sabiendo cuánto. Se aprende viviendo y haciendo.

Cuando a cada mujer y cada hombre sólo se permite ser uno, se pierde la diversidad. Es necesario respetar y respetarse a todos. A cada mujer y a cada hombre puede ser único e irrepetible. A cada flamante diversidad. Y sólo es posible cuando hay igualdad. Igualdad y diversidad son dos caras de la misma moneda. Entonces vivir es diversidad y diversidad es igualdad.

Perdona, amando, decimos y hacemos como si todas las chicas fueran que ser de una única manera. Y como si todos los chicos fueran que ser de una única manera. Y, sobre todo, creemos las relaciones de chicas y chicos tienen que ser de una sola manera, de una sola forma, de una sola respuesta. Entonces nuestra vida se llena de puntos grises.

Tenemos que aprender a distinguir los diferentes modos para decidir cómo queremos ser y vivir, sin modelos únicos para chicas y chicos. Con diversidad, decidendo a quién queremos parecer y a quién queremos parecer a quién.

Érase una vez...

NOMBRE

CUADERNO DEL ALUMNADO

DIVERSIDAD

UNIDAD DIDÁCTICA 2

CUADERNO DEL ALUMNADO

1. O, JUGANDO...

Juega los juegos de la 2º Unidad Didáctica, completa estas actividades resumiendo, pensando y dividiendo en los juegos.

DE LOS CUENTOS	EN MI OPINIÓN
	
	
	
	
	

2. CUÉNTAME UN CUENTO

Escribe un cuento en torno a cada figura, relacionándola con algún personaje.

MICROCuento








3. PERSONAJES

DIVERSIDAD	UNIDAD DIDÁCTICA 2	CUADERNO DEL ALUMNADO
		
		
		

4. VIVIENDO-CONVIVIENDO

MI LOTERÍA

¿Quién lector crees que te ha hecho más feliz en el año? Escribe la letra de la de dentro las imágenes del juego y elige la que mejor refleja tu forma de ser.

Escribe en la tabla inferior los personajes que admiras o te gustan y aquéllos que quisieras parecerse a cada uno de ellos. Encuentra al que más te apetece o al que juega la mejor. Puedes jugar en clase. ¿Cuáles son tus cinco héroes y cuáles tus cinco enemigos? ¿Por qué?

LA LOTERÍA DE LOS CUENTOS PARA LOS NIÑOS	LA LOTERÍA DE LOS CUENTOS PARA LOS NIÑOS	LA LOTERÍA DE LOS CUENTOS PARA LOS NIÑOS	LA LOTERÍA DE LOS CUENTOS PARA LOS NIÑOS	LA LOTERÍA DE LOS CUENTOS PARA LOS NIÑOS
				
				

MIS HEROÍNAS Y HÉROES PREFERIDOS

Personaje que admiro	En quién quiero parecerme	Oca

HABLAR, REFLEXIONAR, INTERIORIZAR, RESUMIR:

- Marcar palabras y dibujos (escribir una "X" ...).
- Unir las palabras con los dibujos (escribir el mismo número).
- Responder preguntas. Escribir textos. Incorporar imágenes.

Actividades sobre los juegos trabajados

4. VIVIENDO-CONVIVIENDO

MI LOTERÍA

¿Quién lector crees que te ha hecho más feliz en el año? Escribe la letra de la de dentro las imágenes del juego y elige la que mejor refleja tu forma de ser.

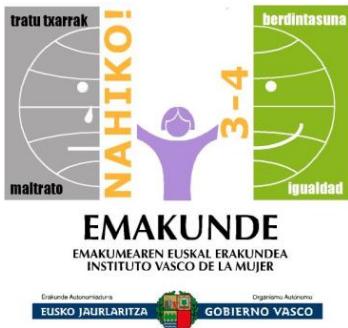
Escribe en la tabla inferior los personajes que admiras o te gustan y aquéllos que quisieras parecerse a cada uno de ellos. Encuentra al que más te apetece o al que juega la mejor. Puedes jugar en clase. ¿Cuáles son tus cinco héroes y cuáles tus cinco enemigos? ¿Por qué?

LA LOTERÍA DE LOS CUENTOS PARA LOS NIÑOS	LA LOTERÍA DE LOS CUENTOS PARA LOS NIÑOS	LA LOTERÍA DE LOS CUENTOS PARA LOS NIÑOS	LA LOTERÍA DE LOS CUENTOS PARA LOS NIÑOS	LA LOTERÍA DE LOS CUENTOS PARA LOS NIÑOS
				
				

MIS HEROÍNAS Y HÉROES PREFERIDOS

Personaje que admiro	En quién quiero parecerme	Oca

**PDF
rellenables**



Actividades sobre los juegos trabajados

DIVERSIDAD		UNIDAD DIDÁCTICA 2	CUADERNO FAMILIAR
2 ÉRASE UNA VEZ... UN MUNDO AL REVÉS			
Completa la tabla entre todos y todas.			
	El príncipe cobarde	Katrina XIV, la reina "Tierra"	
descripción		Reina de la Tierra	
	Sara la marina y los 40 lisdrones	El bello durmiente	
clase		Reina de la Tierra	
Cencuent: cuando dieron los doce...		Añadir personajes y títulos alternativos	
edad		edad	

HABLAR, REFLEXIONAR, ACORDAR:

- **Escribir palabras en los huecos de las frases y recuadros de texto.**
 - **Unir las palabras con los dibujos (escribir el mismo número).**
 - **Marcar palabras e ilustraciones (escribir una "X", poner el mismo nº...).**

PDF rellenables

USO DEL CUADERNO FAMILIAR



PASOS:

1. **Explicar a las familias los objetivos y el uso de los cuadernos (ver recuadro inferior).**
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 con las familias.**

ES UN ENCUENTRO, UNA OPORTUNIDAD, NO “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.

NAHKO! ONLINE
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) | Baraja 3 (PDF)

PROGRAMA NAHKO! PAUTAS
NAHKO! PAUTAS
PROGRAMA NAHKO! PAUTAS
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, foto 5):

- Con **pizarras digitales 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 juego y partidas**. En estos casos, crear el primer grupo y ponerlo a jugar. Después, crear el 2º grupo y comenzar a jugar. Seguir así, creando los grupos deseados.

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

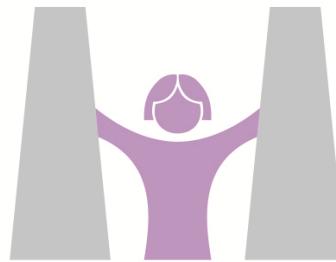
17. PASOS PARA DAR DE ALTA AL PROFESORADO Y ALUMNADO
1- El idioma lo puede seleccionar cada jugador/a, posibilitando que en la misma partida algunos/as jugadores/as jueguen en un idioma y otros/as en otro.

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

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

Introduce tu nombre o apodo y pulsa "Entrar" para unirte al juego.
PROFE
 Introduce el nombre del centro y el grupo de juego (deja 1 si no hay más grupos jugando en tu centro).
 Introduce el nombre del centro y el grupo de juego (debes introducir el nombre del centro y el nombre del grupo 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

EUSKO JAURLARITZA



Organismo Autónomo del
GOBIERNO VASCO