



Erakunde autonomiaduna

Organismo Autónomo del

EUSKO JAURLARITZA

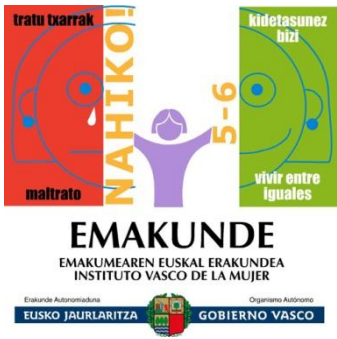


GOBIERNO VASCO

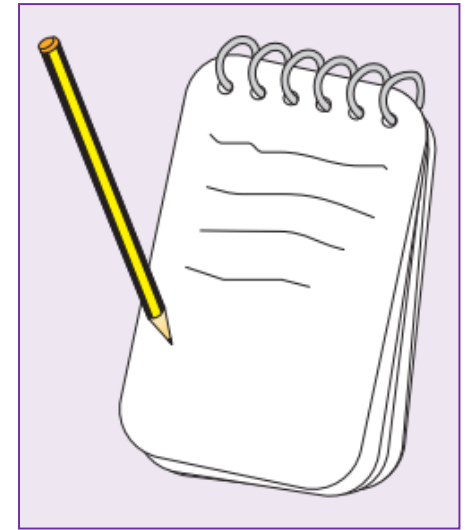
5º EDUCACIÓN PRIMARIA

UNIDAD DIDÁCTICA 1:

¿QUIÉN SOY YO?



ÍNDICE

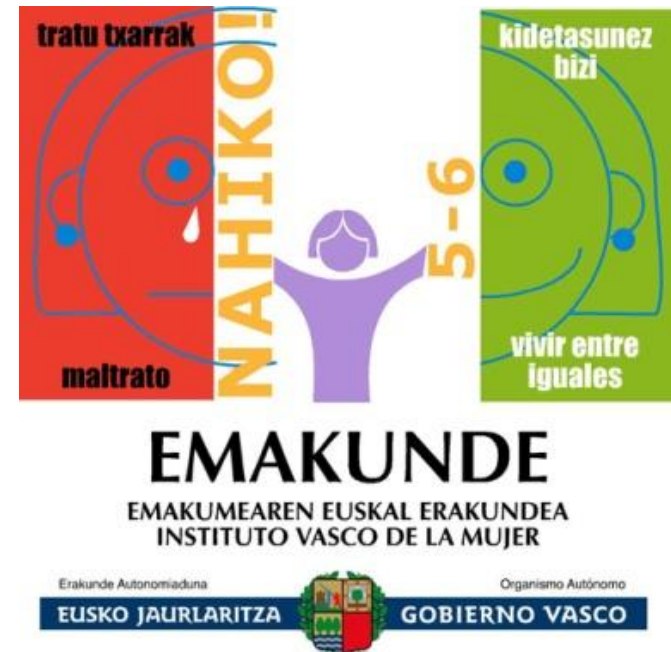


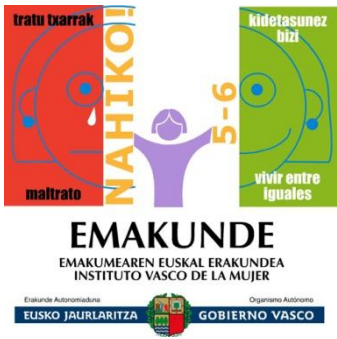
COEDUCACIÓN

- Guía del profesorado
- Presentación Nahiko! para las familias

MATERIAL

- Juego “¿Quién es quién?”
- Juego “Palabra a palabra”
- Juego “El juego de las etiquetas”
- 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.**

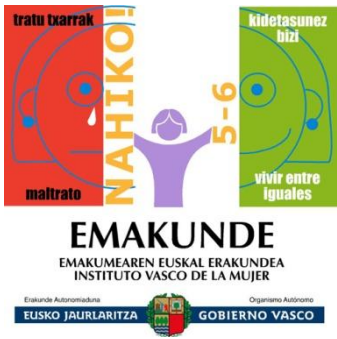
Relaciones basadas en los Derechos Humanos.



**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.



TERCER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Logo NAHIKO! 5-6

Media cara roja de las mujeres. Tristeza por la desigualdad y el maltrato.

Media cara verde de las mujeres. Alegría por la igualdad y los buenos tratos.

OBJETIVO: identificar y desarrollar comportamientos para que haya caras verdes.

UN PROYECTO DE VIDA PROPIO INTEGRAL

- Personas autónomas y plenas en todos los ámbitos de la vida:
 - En el ámbito público y privado.
 - En el ámbito del cuidado y el productivo.
 - En el ámbito familiar y en el social.
 - En los afectos y en la gestión.
- Buenos tratos y relaciones conforme a la igualdad y los Derechos Humanos en la vida personal, familiar, laboral, social, escolar, deportiva, cultural, política, etc.



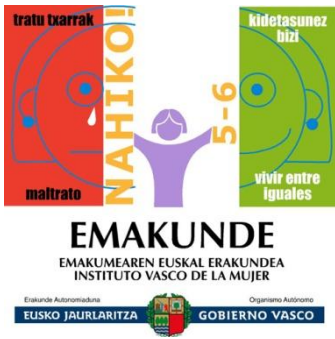
5º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

UNIDADES	JUEGOS
1. ¿Quién soy yo?	¿Quién es quién? Palabra a palabra. El juego de las etiquetas.
2. Proyecto de vida	La lotería de la vida. El juego de la vida.
3. Compromiso	Los cuatro pilares de la vida. ¡Siempre adelante!

UD 1, ¿QUIÉN SOY YO?

- Conocerse a sí misma, a sí mismo.
- Más allá de etiquetas y estereotipos de género.
- Valor irrepetible de cada persona concreta.
- Autoestima y confianza para que cada persona pueda ser como es y como desee ser.





FORMACIÓN DEL PROFESORADO

GUÍA DEL PROFESORADO:

1. Objetivos y contenidos
2. Materiales y actividades
3. Juego "¿Quién es quién?"
4. Juego "Palabra a palabra"
5. "El juego de las etiquetas"
6. Cuaderno del alumnado
7. Cuaderno familiar



Apreciada profesora o profesor:

Este curso participas en el programa NAHIKO de EMAKUNDE. El objetivo de este programa es la sensibilización y prevención del maltrato doméstico a las mujeres, de forma que en el futuro cuando nuestras alumnas y alumnos tengan pareja y familia lo hagan desde el respeto, la igualdad y el amor, aplicando los derechos humanos en casa tanto como en la sociedad. De esta forma tendrán una vida mejor, serán más felices y habrá más felicidad a su alrededor.

Este primer capítulo titulado "¿QUIÉN SOY YO?" propone a nuestro alumnado conocerse y aceptarse mejor mediante diferentes juegos y materiales. Podrán comprobar que a nuestro alrededor hay muchas personas muy variadas, mujeres y hombres diferentes que no se pueden etiquetar, con edad, forma de vida, costumbres, ropas,

4 PALABRA A PALABRA

Baraja compuesta por 72 cartas. 18 de ellas llevan la imagen de una persona, otras 18 (las que tienen el centro rojo) llevan textos negativos que cuestionan la autoestima (9 que nos dicen los demás y 9 que nos decimos), otras 18 cartas (centro verde) llevan frases positivas que nos dicen y estimulan la autoestima, y, por último, las 18 que tienen el centro azul son frases positivas que nos decimos a nosotras y nosotros mismos con este mismo resultado.

Los laterales o bordes de las cartas con imagen de personas son amarillos. Las demás tienen sus bordes o laterales de cuatro colores: amarillo, rojo, verde y azul. A lo largo del juego deben colocarse las cartas una al lado de otra respetando estos colores: rojo con rojo, amarillo con amarillo, etc.



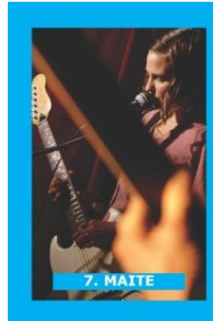


AUTOCONOCIMIENTO, DIVERSIDAD Y AUTOESTIMA

EMAKUNDE

EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

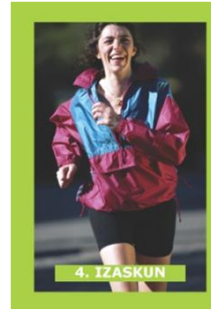
Estatuaren Autonomakia Organismo Autonomo
EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO



7. MAITE



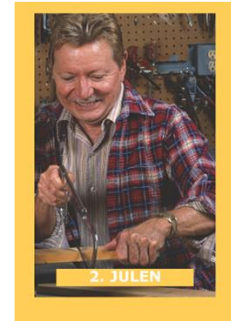
7. AITOR



4. IZASKUN



9. JON



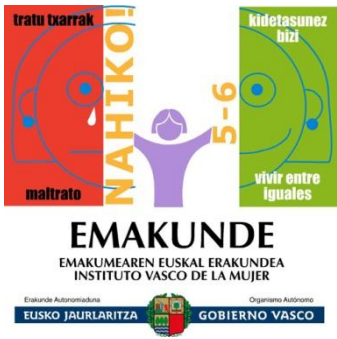
2. JULEN



2. JESUSA

OBJETIVOS

- Valorar positivamente la enorme riqueza de la diversidad de mujeres y hombres, el valor único e irrepetible de cada persona concreta. Valorar y reconocer la igualdad como necesaria para garantizar y potenciar la diversidad y la libertad personal.
- Ofrecer recursos para el autoconocimiento. Ofrecer herramientas que permitan identificar y superar los prejuicios y estereotipos de género que se asignan a mujeres y hombres, y que son contrarios a la diversidad y a la libertad personal.
- Desarrollar la autoestima y la confianza en una misma, en uno mismo, para que cada persona pueda ser como es y como desee ser, superando las limitaciones de las etiquetas de género asignadas a mujeres y a hombres. Reconocer y garantizar, en el marco de los Derechos Humanos, el derecho de cada persona a decidir cómo quiere ser y vivir.



IDENTIFICAR ESTEREOTIPOS Y PREJUICIOS DE GÉNERO



Esteretipos de género: estereotipos o etiquetas que se asignan a una persona por su sexo y que limitan o condicionan su manera de ser y de vivir.

ESTEREOTIPOS DE GÉNERO O ETIQUETAS "ROJAS"

Son los estereotipos de género negativos o prohibiciones. Por ejemplo:

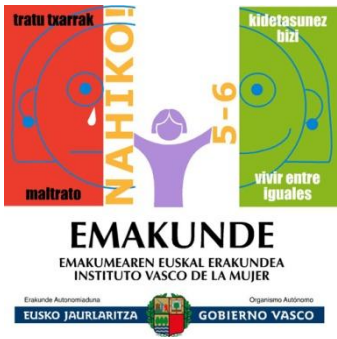
- Las chicas no pueden ser valientes, decididas, protagonistas, etc.
- Los chicos no pueden manifestar sus sentimientos y su sensibilidad, no saben compartir, cuidar, etc.

ESTEREOTIPOS DE GÉNERO O ETIQUETAS "VERDES"

Son los estereotipos de género positivos o permisos. Por ejemplo:

- Las chicas: trabajadoras, ordenadas, agradables...
- Los chicos: valientes, eficaces, activos...

Estas etiquetas "verdes" se asignan sólo a algunas personas y, por lo tanto, diferencian, clasifican, dan permiso a unas personas y no a otras... es decir, discriminan → ¡LAS ETIQUETAS SIEMPRE SON ETIQUETAS!



CADA CUAL COMO ES, COMO QUIERE SER, SIN ETIQUETAS

IGUALES DERECHOS Y TRATO PARA TODAS LAS PERSONAS, TANTO CHICAS COMO CHICOS

Mismas oportunidades y condiciones:

- Para que cada cual sea y viva como desee.
- Para estar presentes y actuar en todos los ámbitos de la vida y de la sociedad.
- Con la misma valoración y aceptación social.

OBJETIVO

→ Identificar las etiquetas rojas y suprimirlas.

→ Etiquetas verdes para todas las personas.

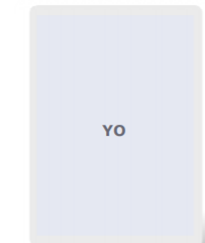
Esto es:

→ ¡ETIQUETAS NO, GRACIAS!

→ ¡ESTEREOTIPOS DE GÉNERO NO, GRACIAS!

5 ETIQUETAS NO, GRACIAS

En el "Juego de las etiquetas" has podido comprobar que incluso las de contenido positivo resultan falsas y ponen dificultades y límites a las personas para ser como son y como quieren ser. Escribe en las etiquetas de los costados las cosas buenas que se suelen decir de las niñas-mujeres y de los niños-hombres, y en el centro, aquellas características de ambas que tienes o te gustaría tener.





EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Erakunde Autonomakoa
EUSKO JAURLARITZA  Organismo Autónomo
GOBIERNO VASCO

ORGANIZACIÓN DEL TRIMESTRE

Utilizar el material de la unidad didáctica durante el trimestre



PASOS

→ Al comienzo:

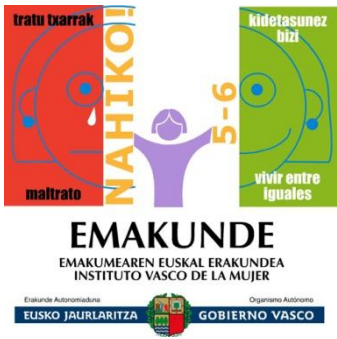
- Presentación del programa Nahiko! a las familias.

→ Sesiones semanales con el alumnado:

- Conocer, trabajar y jugar con el juego “¿Quién es quién”.
- Conocer, trabajar y jugar con el juego “Palabra a palabra”.
- Conocer, trabajar y jugar con el juego “El juego de las etiquetas”.
- Rellenar el cuaderno del alumnado para interiorizar los juegos. 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.



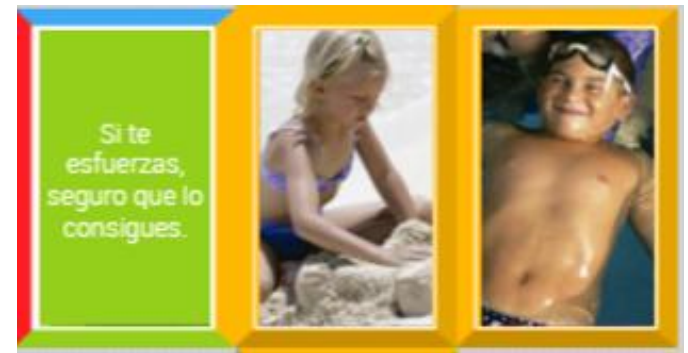
PRESENTACIÓN A LAS FAMILIAS



INFORMACIÓN, SENSIBILIZACIÓN Y TRABAJO CONJUNTO:

- Se puede utilizar como apoyo el PDF de la presentación "Nahiko! LH-5 familiak".
- Presentar el trabajo del alumnado: contenido de las unidades didácticas, objetivos y materiales (juegos, canciones...).
- Cuaderno familiar trimestral: objetivos. Criterios para trabajar. Tipos de actividades y ejemplos. Seguimiento que se realizará en la escuela.

JUEGOS ONLINE

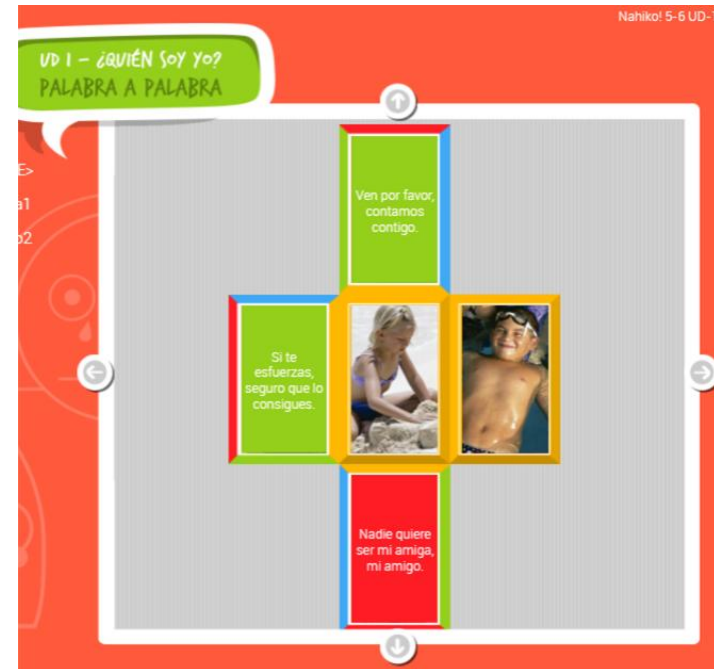


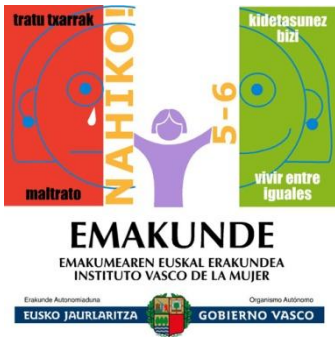
JUGAR, VIVENCIAR, ANALIZAR, REFLEXIONAR:

- 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)

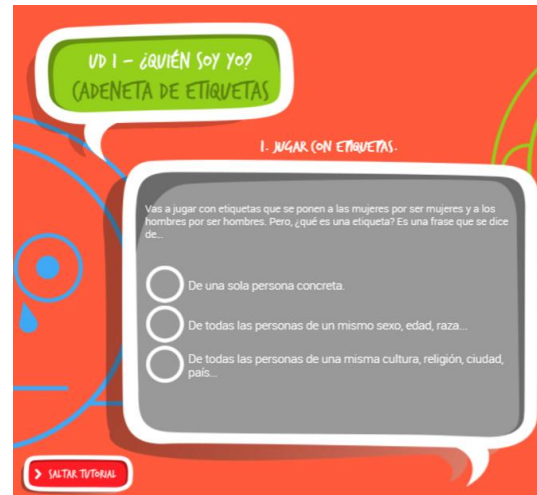


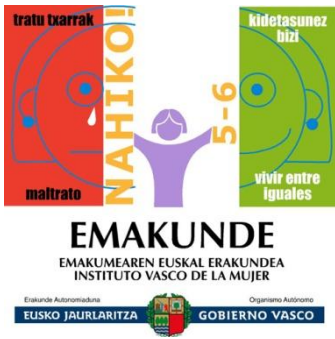


TUTORIAL INICIAL

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.



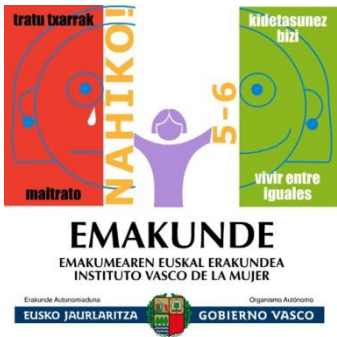


RESUMEN FINAL

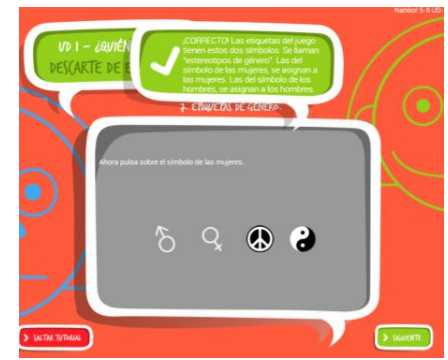
UTILIZACIÓN:

- 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.



JUEGOS UD 1

EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER
Eusko Jaurlaritzak Organismo Autonomo
EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO

- "¿Quién es quién?"
- "Palabra a palabra"
- "Cadeneta de etiquetas"
- "Descarte de etiquetas"

UD 1 - ¿QUIÉN SOY YO?
PALABRA A PALABRA

Ven por favor, contamos contigo.

Si te esfuerzas, seguro que lo consigues.

Nadie quiere ser mi amigo, mi amigo.

UD 1 - ¿QUIÉN SOY YO?
DESCARTE DE ETIQUETAS

Ibon

Son unos bestias

RESAKTAN (AETA) REVOLVER

UD 1 - ¿QUIÉN SOY YO?
DESCARTE DE ETIQUETAS

Olatz

No hacen ejercicio

RESAKTAN (AETA) REVOLVER

1. MARÍA

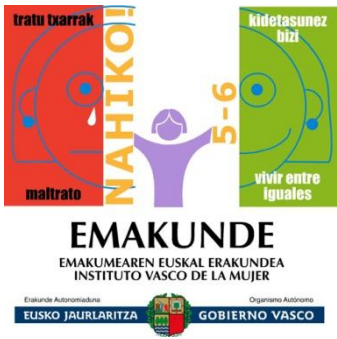
EMAKUNDE. NAHIKO! LH 5-6 EP

4. IZASKUN

EMAKUNDE. NAHIKO! LH 5-6 EP

2. ENKO

EMAKUNDE. NAHIKO! LH 5-6 EP



JUEGO "¿QUIÉN ES QUIÉN?"

**VERSIÓN EN FORMATO PDF
NO HAY VERSIÓN ONLINE**

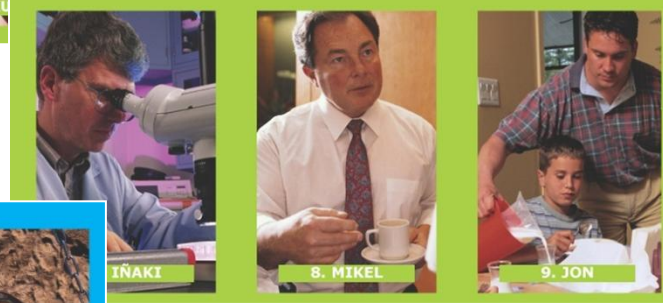
- 54 cartas, personajes individuales
- 3 grupos según la edad: abuelas-abuelos, madres-padres, niñas-niños

**MODOS DE JUGAR
(Ver guía del profesorado)**

- Familias
- Loto
- Quién es quién

OBJETIVO

Valorar positivamente la diversidad, respetar a cada persona, conocerla, tratarla...





EMAKUNDE

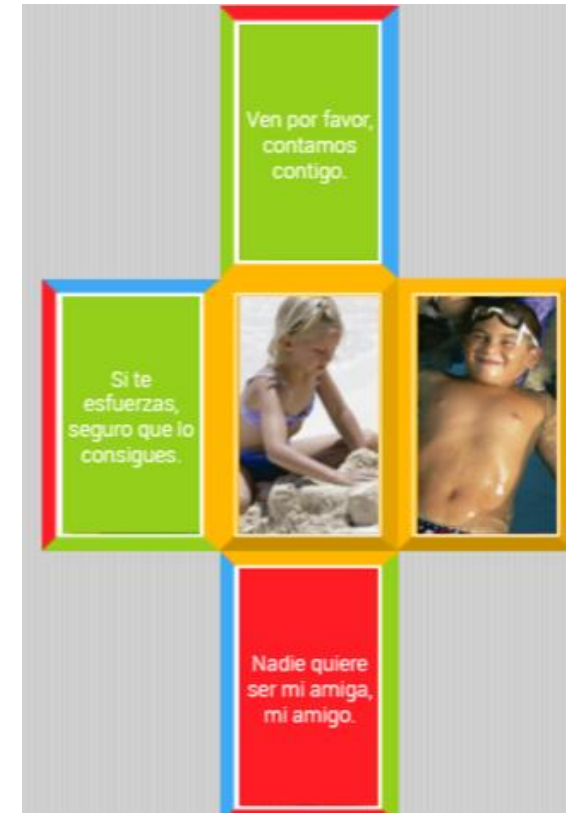
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Eusko Autonomakia Organismo Autonomo
EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO

JUEGO "PALABRA A PALABRA", FUERZA Y AUTOESTIMA

PALABRA A PALABRA, PERSONA A PERSONA, UN ENTORNO PARA LA SEGURIDAD, LA CONFIANZA Y LA ASERTIVIDAD

- Comprobar la influencia de las palabras positivas y negativas que nos decimos a nosotras y a nosotros mismos.
- Comprobar la influencia de las palabras positivas y negativas que nos dicen otras personas y que decimos a otras personas.



LA IMPORTANCIA DE TENER UNA RED DE RELACIONES NUMEROSAS Y POSITIVAS

- **MI RED:** personas de mi entorno, sus palabras, acciones, relaciones...
- **OBJETIVO:** más personas, palabras, acciones, relaciones... positivas que negativas.



EMAKUNDE

EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Eusko Autonomakoa Euzko Jaurlaritzaren
EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO

IDENTIFICAR PALABRAS QUE HACEN BIEN Y PALABRAS QUE HACEN DAÑO Y PERJUDICAN

72 CARTAS

- 18 personajes.

- 18 cartas azules:
palabras positivas que se dice una o uno mismo.

18 cartas verdes:
palabras positivas dichas por las y los demás,
palabras que dan fuerza,
confianza y ánimo.

18 cartas rojas: palabras
negativas, palabras que
quitan ánimo y
disminuyen la
autoestima.



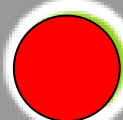
Lo he pasado muy bien contigo.



Me merezco esto y más, soy un desastre.



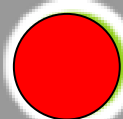
Esto es difícil para mí, pediré ayuda.



No haces nada bien.



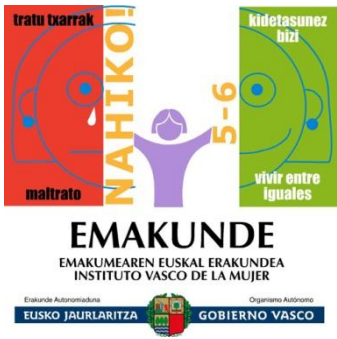
Qué bien te ha salido.



Eres lo peor.



Ven por favor, contamos contigo.



REGLAS DE JUEGO 1

El objetivo del juego es **CREAR UNA BUENA RED DE PERSONAS Y PALABRAS:**

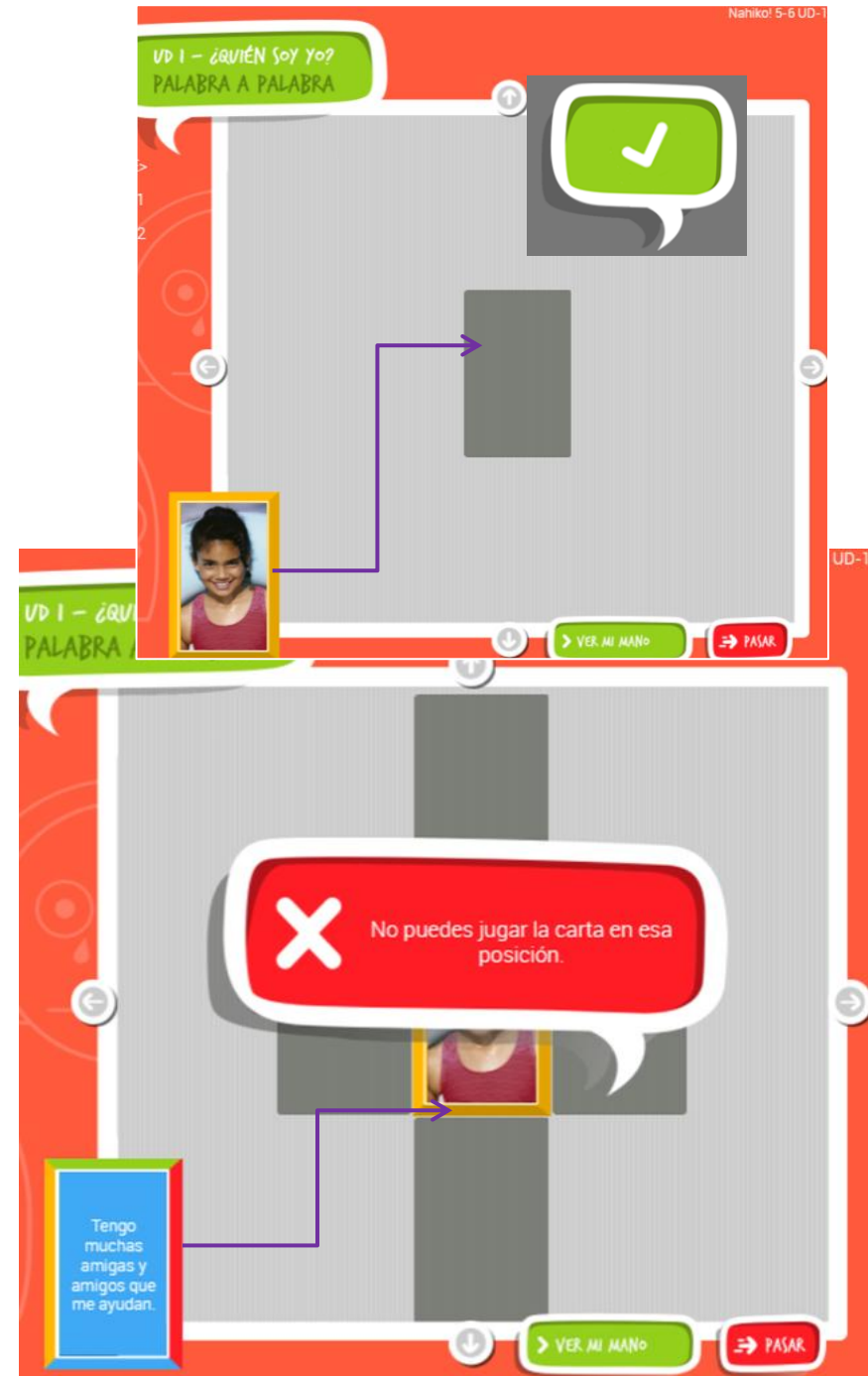
Es decir: Más palabras positivas que negativas que nos decimos o que nos dicen otras personas.

¿Para qué? Para ayudar a sentirnos mejor y a vivir mejor.

PASOS:

- Elegir una carta con un personaje y colocarla en el centro.
- Poner las otras cartas a su alrededor, haciendo coincidir el color de los bordes de las cartas.

* Explicado detalladamente en el tutorial del juego online.





EMAKUNDE

EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Eusko Jaurlaritzak
EUSKO JAURLARITZA

Organismo Autónomo
GOBIERNO VASCO

REGLAS DE JUEGO 2



UD 1 - ¿QUIÉN SOY YO?
PALABRA A PALABRA

Todo el mundo sabe más que yo.

Tengo muchas amigas y amigos que me ayudan.

¿Me ayudas a hacer esto, por favor?

La próxima me saldrá mejor, depende de mí.

DOS JUEGOS CON LAS ETIQUETAS

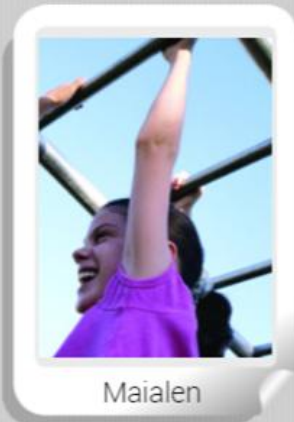
- Juego "Cadeneta de etiquetas"
- Juego "Descarte de etiquetas"

OBJETIVO: COMPROBAR QUE LAS ETIQUETAS NO SIRVEN, QUE LAS PERSONAS NO SE CORRESPONDEN CON LAS ELLAS, QUE LAS CONTRADICEN Y LAS SUPERAN (ver ejemplos).

VD 1 - ¿QUIÉN SOY YO?

(ADENETA DE ETIQUETAS)

Ejemplo



No tienen fuerza

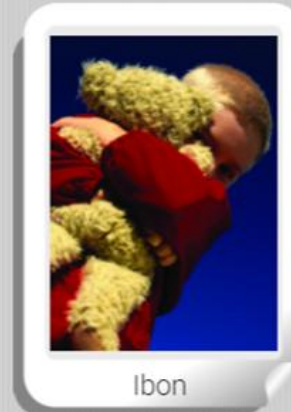
JUGAR

DEVOLVER

VD 1 - ¿QUIÉN SOY YO?

(DESCARTE DE ETIQUETAS)

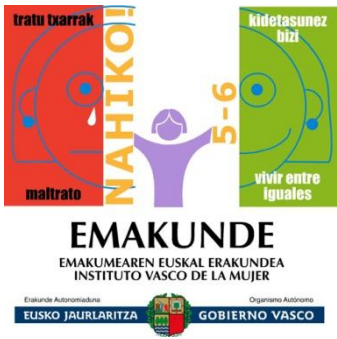
Ejemplo



Son unos bestias

DESCARTAR
(AKTAS)

DEVOLVER



JUEGO "CADENETA DE ETIQUETAS"

Dos tipos de cartas: ETIQUETAS Y PERSONAJES

ETIQUETAS:

- Para las mujeres: símbolo de las mujeres.
- Para los hombres: símbolo de los hombres.
- Verdes: etiquetas "positivas".
- Rojas: etiquetas "negativas".

DINÁMICA

- Hacer una cadeneta alternando personajes y etiquetas.
- Elegir una carta con personaje.
- Después, una etiqueta que le "vaya bien".
- Después, un personaje que le "vaya bien".
- Y así sucesivamente.



* Explicado detalladamente en el tutorial del juego online.

“CADENETA DE ETIQUETAS” REGLAS DE JUEGO 1

¿Cuándo “van bien” una etiqueta y un personaje? ¿Cuándo se puede encadenar una etiqueta con un personaje? Podrás hacerlo cuando:

A) Personaje y etiqueta sean del mismo sexo.

Begoña

Muy buenas estudiantes

Elena

No trabajan

Marta

Ejemplo

Objetivo opción A): analizar los personajes y las etiquetas encadenadas y comprobar que hay contradicción entre algunos personajes y las etiquetas asignadas a su sexo. → Conclusión: Dada la diversidad de las personas, las etiquetas de género no sirven para estos personajes, no sirven para las personas.

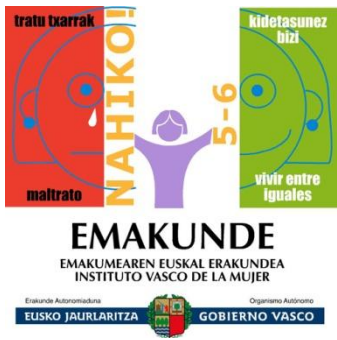
“CADENETA DE ETIQUETAS” REGLAS DE JUEGO 2

¿Cuándo “van bien” una etiqueta y un personaje? ¿Cuándo se puede encadenar una etiqueta con un personaje? Podrás hacerlo cuando:

B) Cuando personajes y etiqueta tengan el mismo contenido o actividad.

Ejemplo

Objetivo opción B): analizar los personajes y las etiquetas encadenadas y comprobar que hay muchas etiquetas de cada sexo que pueden relacionarse con personajes de otro sexo. → Conclusión: Dada la diversidad de las personas, las etiquetas de género no sirven para estos personajes, no sirven para las personas.



JUEGO "DESCARTE DE ETIQUETAS"



Dos tipos de cartas: ETIQUETAS Y PERSONAJES

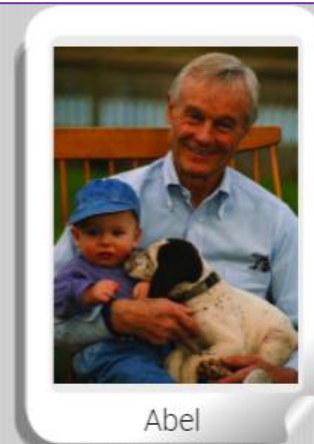
ETIQUETAS:

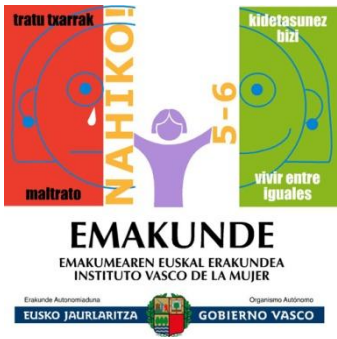
- Para las mujeres: símbolo de las mujeres.
- Para los hombres: símbolo de los hombres.
- Verdes: etiquetas "positivas".
- Rojas: etiquetas "negativas".

DINÁMICA

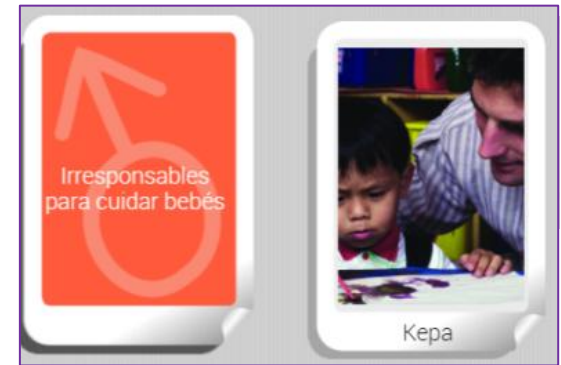
- Hacer parejas de una etiqueta y un personaje en las que se contradigan el texto de la etiqueta y y el contenido o actividad de la imagen del personaje.
- Elegir una etiqueta y ponerla en la mesa.
- Poner a su lado un personaje que contradiga la etiqueta.
- Pulsar el botón de descarte.

Ejemplo



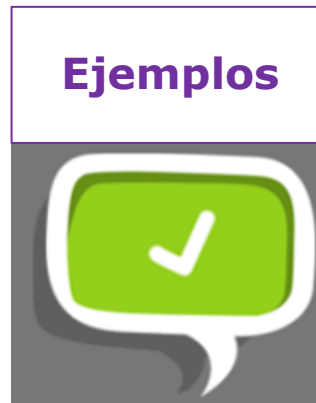


“DESCARTE DE ETIQUETAS” REGLAS DE JUEGO 1



Se podrá completar y descartar una pareja cuando el personaje y la etiqueta no coincidan, cuando se contradigan, esto es:

- Cuando la imagen o actividad de los personajes contradiga lo que les asigna la etiqueta, verde o azul, de su sexo.



Objetivo: analizar los personajes y las etiquetas descartadas y comprobar que hay muchas etiquetas de cada sexo que no pueden relacionarse con personajes de dicho sexo. → **Conclusión:** Dada la diversidad de las personas, las etiquetas de género no sirven para estos personajes, no sirven para las personas.



EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER



Estimada Familia:
Vuestra hija o hijo está participando este curso en el programa NAHIKO de EMAKUNDE. El objetivo de este programa es la sensibilización y prevención del maltrato doméstico a las mujeres, de forma que en el futuro establezcan sus relaciones de pareja y familia sobre el respeto, la igualdad y el amor, aplicando los derechos humanos en casa tanto como en la sociedad.

Para esta importante labor educativa resulta imprescindible la colaboración entre la escuela y la familia. Por lo que este programa propone una serie de pequeñas actividades para realizar en casa con las personas del núcleo familiar. Este primer capítulo titulado "¿QUIÉN SOY YO?" propone a las niñas y niños conocerse y aceptarse mejor. Para ello resulta fundamental el papel que las familias pueden realizar siendo su fiel espejo, valorándolos positivamente y apoyando su autoestima con cariño.

Esperamos que la experiencia resulte positiva y gratificante para vuestra hija o hijo, así como para toda la familia. Sus actividades sencillas, basta realizar en la mesa y dedicarnos un poco de tiempo y atención.
Que disfrutéis!

NOMBRE _____

CUADERNO FAMILIAR

¿QUIÉN SOY YO? UNIDAD DIDÁCTICA 1 CUADERNO FAMILIAR

1 IGUAL IGUAL A... PARA EL ALUMNADO CON AYUDA DE LA FAMILIA

A menudo nos parecemos a familiares, no solo físicamente, sino también en el carácter y la personalidad. Esto es así por el efecto de la herencia genética y, sobre todo, a causa de la vida, hábitos y educación común. Pero a pesar de todo ello, cada quién es cada cual. Convenciéndo a quienes conviven contigo, puedes conocerte mejor. ¿A quién me parezco? ¿A mi madre, al abuelo, a un hermano, a una tía, al tío...? ¿En qué me parezco? ¿En qué somos diferentes?

PREGA SU RITMO ESCRIBE SU NOMBRE Y LA RELACION	EN QUÉ NOS PARECEMOS FÍSICAMENTE	EN QUÉ NOS PARECEMOS EN EL CARÁCTER	QUE TIENE DIFERENTE QUE YO SOY	QUE TENGO YO DIFERENTE

¿QUIÉN SOY YO? UNIDAD DIDÁCTICA 1 CUADERNO FAMILIAR

2 UN BUEN DÍA PARA EL ALUMNADO CON AYUDA DE LA FAMILIA

Seguro que en alguna ocasión mi familia se sintió muy orgulloso por algo que yo había dicho o hecho. ¿Cuándo? ¿Por qué? ¿Qué ocurrió? Pregúntale en casa y escríbelo.

3 LO MEJOR QUE VEN EN MÍ PARA EL ALUMNADO CON AYUDA DE LA FAMILIA

¿Qué cosas buenas ven en mí? ¿Qué creen que puedo mejorar? Mi familia me quiere y me dirán unas y otras cosas que quieren lo mejor para mí. Pero la última palabra es mía. ¿Estoy de acuerdo con lo que me han dicho? ¿No? Pues tómate que decirlo y aclararlo, para poder entenderles mejor y para que me entiendan mejor.

¿QUEN ME LO HA DICHO?	LO MEJOR QUE VEN EN MÍ	LO QUE DEBO MEJORAR

Actividades sobre los juegos trabajados

¿QUIÉN SOY YO? UNIDAD DIDÁCTICA 1 CUADERNO FAMILIAR

4 PALABRAS QUE CURAN Y AYUDAN PARA EL ALUMNADO CON AYUDA DE LA FAMILIA

Algunas palabras que nos dicen y nos decimos nos fortalecen y debilitan, podemos la autoestima. Otras nos curan y fortalecen, nos dan coraje y seguridad para nuestras vidas, nos saben la autoestima. Escríbelas, por favor, en estas líneas las palabras que quieras decirle a tu tía o tío en torno a algo que le haya ocurrido este último mes.

DICHO POR: _____

5 PROHIBIDO ETIQUETAR PARA EL ALUMNADO CON AYUDA DE LA FAMILIA

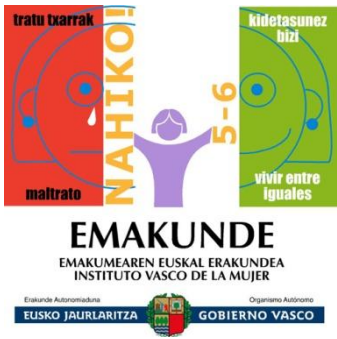
Cuando tenemos una etiqueta a una persona la cerramos en alas, le decimos cómo debe ser, le prohibimos unas opciones de vida y le imponemos otras, le robamos su libertad y le tratamos como a alguien inferior, no como una persona igual, con nuestra misma dignidad y derechos. Si estás de acuerdo, firmad todas y todos las de casa aquí mismo. Y tachad las etiquetas, no las queréis nunca. Gracias.

Firmas: _____

PDF
rellenables

HABLAR, REFLEXIONAR, ACORDAR:

- Escribir palabras en los huecos. Añadir imágenes...
- Completar las fichas. Terminar los textos. Responder preguntas...
- Marcar palabras y dibujos (escribir una "X", poner el mismo número...).



USO DEL CUADERNO FAMILIAR

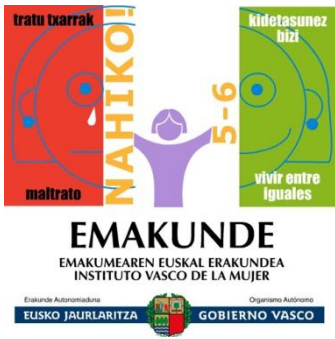


PASOS:

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.

PROGRAMA NAHIKO! PAUTAS

¿DÓNDE ESTÁ EL MATERIAL?
<http://www.emakunde.euskadi.eus/nahiko/-/informacion/idades-didacticas/>

- **Acceso libre**
 Todo el material y los juegos del programa Nahiko! están disponibles en la página web de Emakunde para su uso en abierto sin ningún tipo de contraseña.
- **La información está organizada por ciclos**
 Primer ciclo, segundo ciclo y tercer ciclo de Educación Primaria.

EN CADA CICLO 6 UNIDADES DIDÁCTICAS
 Ejemplo de una unidad didáctica.

1 UD: El cuerpo. Crecer en igualdad.
 OBJETIVO: Visibilizar y experimentar que niñas y niños, independientemente de sus características físicas naturales y pueden aprender y desarrollar similares respetables, saludables, valiosas y necesarias para la vida individual, familiar y social.

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

Cuento

- Luz y Taki (PDF)
- Luz y Taki (AVI, 30 MB)
- Luz y Taki (WMV, 23 MB)

Juego: El tesoro del cuerpo. Confirmar conectividad

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

PROGRAMA NAHIKO! PAUTAS

E. ANEXO: JUEGOS PARA JUGAR ONLINE A TRAVÉS DE INTERNET
E2. PASOS PARA DAR DE ALTA AL PROFESORADO Y AL ALUMNADO

16. ELEGIR LA FORMA DE JUGAR
 Teniendo en cuenta la edad y el número del alumnado, la cantidad de ordenadores o cuántas veces hayan jugado, **se puede adaptar la forma de jugar** (ver apartado 6, hoja 5):

- Con pizarra digital o proyector. Si es posible, con 2 ordenadores. Si sólo hay uno, **importante: hay que abrir ventanas independientes (ver anexo E3).**
- Por grupos en cada ordenador. Por parejas, por ejemplo.
- Individualmente en cada ordenador.
- Varios grupos de 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 caritas de 12/14 jugadores/as indicando cuándo es su turno.

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

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

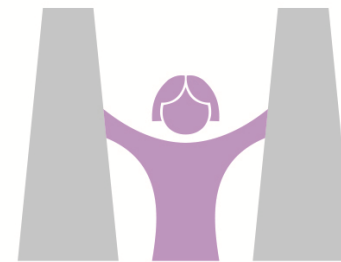
3- El alta de la profesora / profesor se realiza rellenoando estos datos:

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

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

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

NAHIKÖ



EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Erakunde autonomiaduna

Organismo Autónomo del

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO