



Erakunde autonomiaduna

Organismo Autónomo del

EUSKO JAURLARITZA

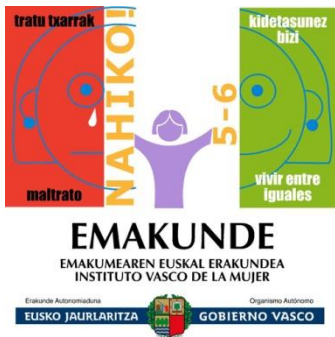


GOBIERNO VASCO

# 5º EDUCACIÓN PRIMARIA

## UNIDAD DIDÁCTICA 2:

### PROYECTO DE VIDA



# ÍNDICE

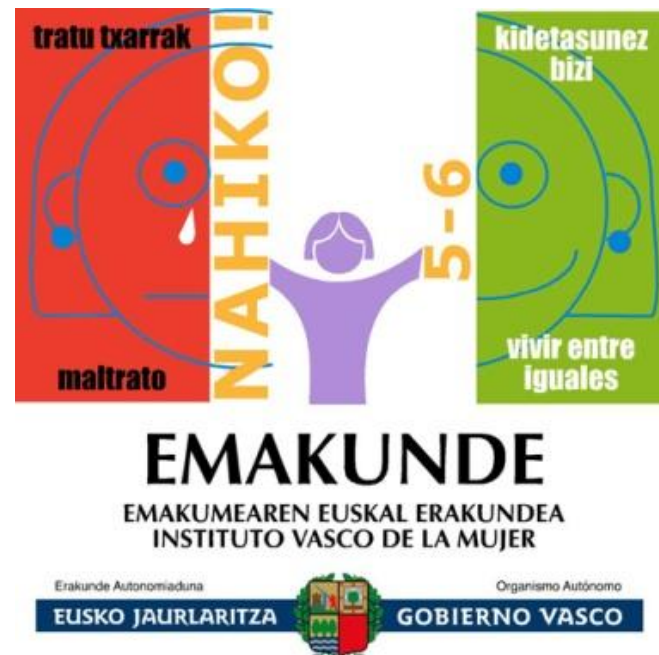


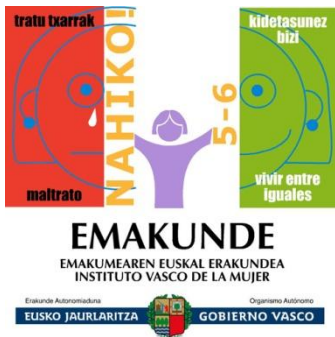
## COEDUCACIÓN

- Guía del profesorado

## MATERIAL

- Juego “La lotería de la vida”
- Juego “El juego de 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.**

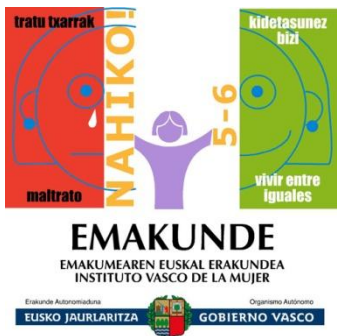
**Relaciones basadas en los Derechos Humanos.**



**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.



# TERCER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

## UN PROYECTO DE VIDA PROPIO INTEGRAL

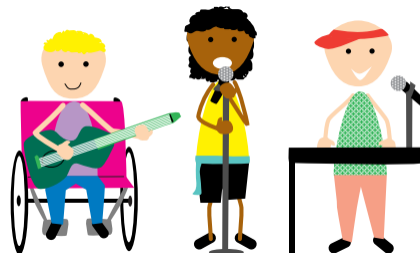
- Personas autónomas y plenas en todos los ámbitos de la vida:
  - En el ámbito público y privado.
  - En el ámbito del cuidado y el productivo.
  - En el ámbito familiar y en el social.
  - En los afectos y en la gestión.
- Buenos tratos y relaciones conforme a la igualdad y los Derechos Humanos en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

## 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.



# 5º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

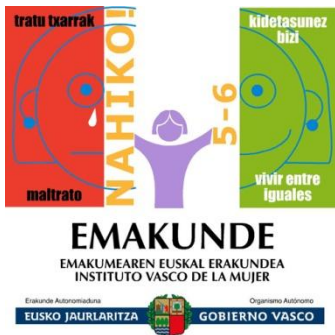


UNIDADES	JUEGOS
1. ¿Quién soy yo?	¿Quién es quién?. Palabra a palabra. El juego de las etiquetas.
2. Proyecto de vida	La lotería de la vida. El juego de la vida.
3. Compromiso	Los cuatro pilares de la vida. ¡Siempre adelante!

## UD 2, PROYECTO DE VIDA

- El proyecto de cada persona, sin límites de género.
- Un proyecto para todos los ámbitos de la vida: personal, familiar, laboral y social.
- Derecho personal a desarrollar el proyecto y a cambiarlo o modificarlo.
- Un proyecto para compartirlo con quien queramos, con numerosas personas diversas.

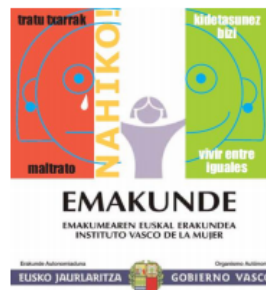




# FORMACIÓN DEL PROFESORADO

## GUÍA DEL PROFESORADO:

1. Objetivos y contenidos
2. Materiales y actividades
3. Juego “La lotería de la vida”
4. “El juego de la vida”
5. Cuaderno del alumnado
6. Cuaderno familiar



NAHIKO! 5-6

GUÍA DEL PROF

### 4 EL JUEGO DE LA VIDA CUATRO COLUMNAS

#### ELEMENTOS:

Dos tableros, impresos en tela (no deben lavarse lavarse en seco).

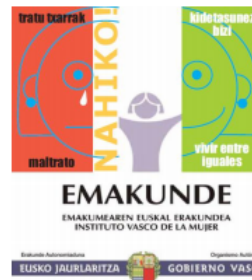
Tarjetas de preguntas: 54 tarjetas de 4 frases (verdadero o falso).

Tarjetas de área: 4 tarjetas por cada área, 16 en total.

Fichas-parchís de cuatro colores con su cubilete y dado.

Hay dos tableros por si se desea jugar dividiendo la clase en dos grupos. En este caso, deben repartirse entre los dos grupos las tarjetas con las preguntas (para intercambiarlas una vez utilizadas todas) y las fichas de parchís.

Cada parte del tablero representa un área de la vida: yo, familia, sociedad y trabajo, las cuatro “columnas” de la vida. En cada una de ellas, predomina el color de ese ámbito (por ejemplo, el amarillo en la parte de la familia) pero también aparecen casillas de otros colores, de otras áreas. Con esto se quiere resaltar que estemos en el ámbito que estemos, también llevamos o portamos el resto de las áreas y las tenemos que tener en cuenta, comprendiendo y aceptando nuestra vida en su totalidad, manteniendo el equilibrio entre todos los ámbitos y ejerciendo nuestra responsabilidad en todos ellos.



NAHIKO! 5-6

GUÍA DEL PROFESORADO (1/2)

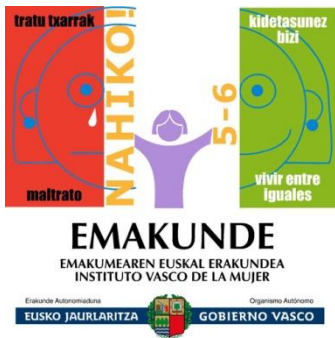
### 1 OBJETIVOS Y CONTENIDO

Hacer entender a nuestro alumnado que cada persona construye y vive su vida en cuatro grandes ámbitos o áreas: yo (la personalidad, capacidades, aficiones, sentimientos... de cada persona), la familia (en nuestra sociedad, las personas unidas por lazos afectivos que viven en la misma casa y que comparten la vida cotidiana), el trabajo (la actividad profesional o socioeconómica de cada persona) y la sociedad (las relaciones de amistad y la vida social de cada persona).

Analizar y explicar que estos cuatro ámbitos están unidos e interrelacionados entre sí. Cuando actuamos en uno de los campos, a pesar de que éste tenga prioridad y nos exija más dedicación, también tenemos que tener en cuenta los otros tres campos. Es más, a veces, debemos priorizarlos al ámbito en el que estamos. Por ejemplo, cuando estamos trabajando, también tenemos que atender a la familia y al revés, cuando estamos en familia también tenemos el trabajo en la cabeza y, en ocasiones, si es necesario, debemos darle prioridad.





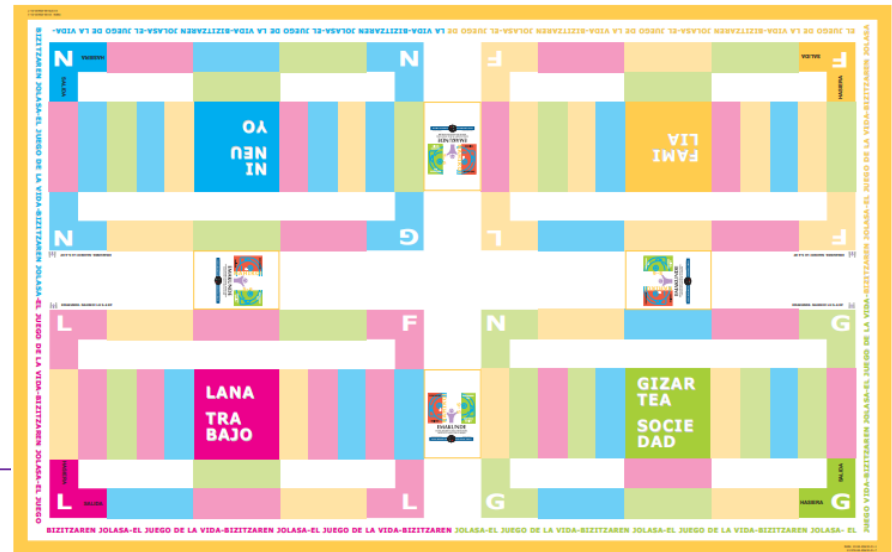


## UD 2: PROYECTO DE VIDA

### PROYECTO PERSONAL PARA TODOS LOS ÁMBITOS DE LA VIDA

Un proyecto para que cada persona elija, construya y viva su vida en todos los ámbitos vitales, ámbitos representados en estas cuatro grandes áreas:

- **YO:** personalidad, capacidades, aficiones, sentimientos...
- **FAMILIA:** personas que viven juntas y tienen una relación afectiva.
- **TRABAJO:** mundo laboral, empleo, actividad profesional y económica.
- **SOCIEDAD:** amistades, relaciones sociales, participación ciudadana, política...



### DESARROLLO INTEGRAL DE LA PERSONA

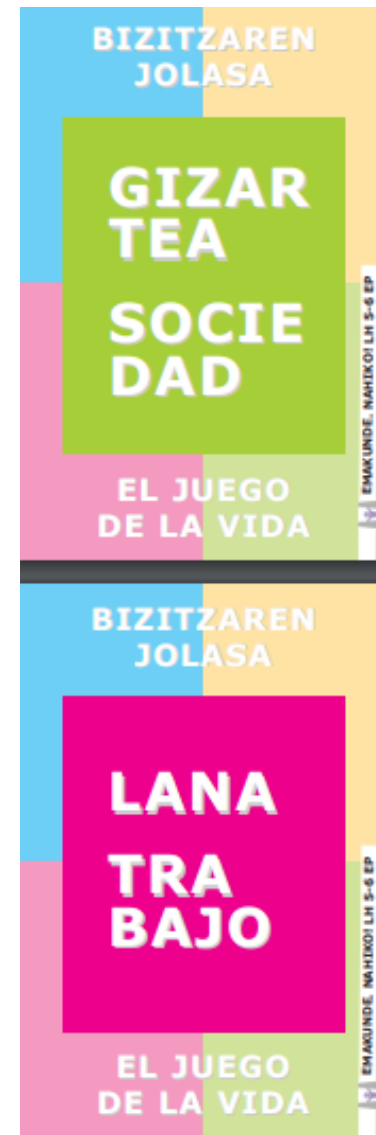
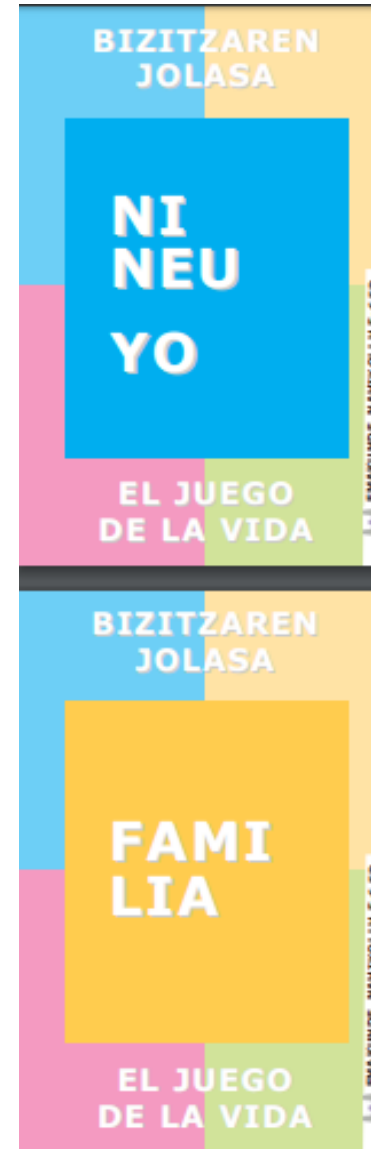
### AUTONOMÍA E INTERDEPENDENCIA EN TODOS LOS ÁMBITOS DE LA VIDA



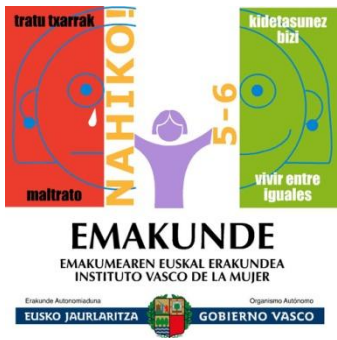
# AUTONOMÍA Y DESARROLLO INTEGRAL

## TODOS LOS ÁMBITOS DE LA VIDA RESUMIDOS Y REPRESENTADOS EN CUATRO

- Cuatro ámbitos interrelacionados que influyen unos en otros.
- Para ser una persona autónoma y equilibrada, para tener un desarrollo integral y completo, para tener unas relaciones personales positivas y satisfactorias → desarrollo adecuado en los cuatro ámbitos.
- Las personas que solamente se desarrollan en el ámbito familiar (mayoritariamente mujeres) → más dependencia, obstáculos y riesgos.
- Las personas que solamente se desarrollan en el ámbito laboral-social (mayoritariamente hombres) → más desequilibrio y carencias personales.







# PROYECTOS VITALES PERSONALES Y PROYECTOS DE VIDA EN FAMILIA

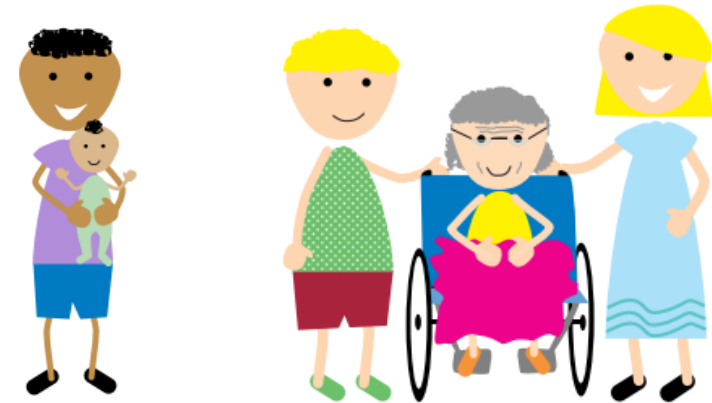


## PROYECTO DE VIDA PERSONAL

- Se elabora con la "lotería de la vida", que "toca a cada persona," y con las decisiones y acciones de cada persona.
- El proyecto de vida es individual de cada persona, personal e intransferible.

## PROYECTO DE VIDA FAMILIAR

- Es un proyecto compartido por varias personas, que tienen su propio proyecto vital, con las decisiones y las acciones de todas ellas.
- El proyecto familiar es positivo y satisfactorio cuando respeta y potencia los proyectos personales de sus miembros.
- Toda persona tiene derecho a elegir su proyecto personal y su proyecto familiar. Y derecho a cambiarlos cuando así lo decida.



# ORGANIZACIÓN DEL TRIMESTRE

Utilizar el material de la unidad  
didáctica durante el trimestre



## PASOS:

→ Sesiones semanales con el alumnado:

- Conocer, trabajar y jugar con el juego "El juego de la vida".
- Conocer, trabajar y jugar con el juego "La lotería de la vida".
- 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.

# 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...

### CADA JUEGO, 3 PARTES:

- Tutorial inicial (presentación)
- JUEGO
- Resumen final (reflexión)



# TUTORIAL INICIAL

## UTILIZACIÓN:


- Para conocer el juego.
- ¿Dónde está el tutorial?
  - En los juegos del primer ciclo (EP1 y EP2). Aparece cuando se da de alta al profesorado.
  - Desde EP3. Aparece cuando se da de alta al alumnado.
- En las primeras partidas se puede utilizar con todo el grupo y luego por grupos o individualmente.
- Hay posibilidad de saltarse el tutorial clicando en el botón rojo de la parte inferior. Por ejemplo, si se ha realizado el tutorial en las primeras partidas y ya se conoce el juego, luego no hace falta realizar el tutorial.

UD 2 - PROYECTO DE VIDA  
EL JUEGO DE LA VIDA

1. TABLERO DE JUEGO

Vas a jugar en un tablero que tiene cuatro partes diferenciadas. Cada una de ellas tiene, sobre todo, casillas de un color: azul, amarillo, rosa y verde. Cada color representa un ámbito vital. El color AZUL representa:

- Ámbito personal, YO.
- Ámbito familiar, FAMILIA.
- Ámbito laboral, EMPLEO.
- Ámbito social, SOCIEDAD.

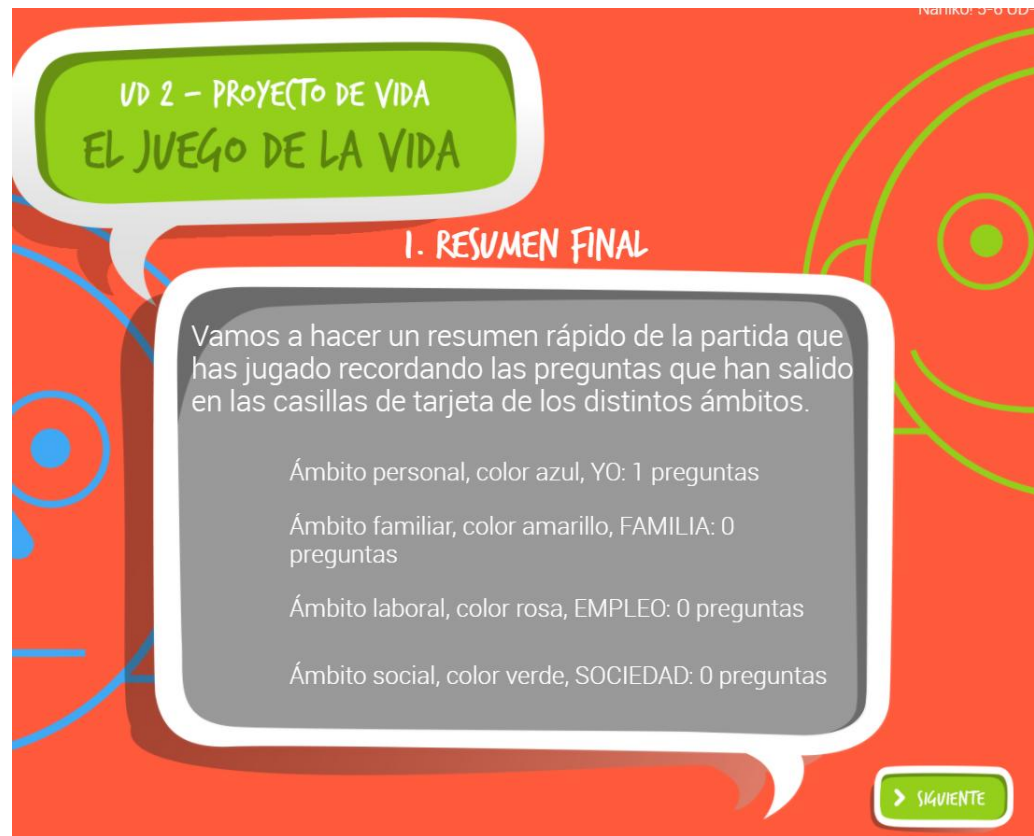


> SALTAR TUTORIAL

# 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.





- 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.





**EMAKUNDE**

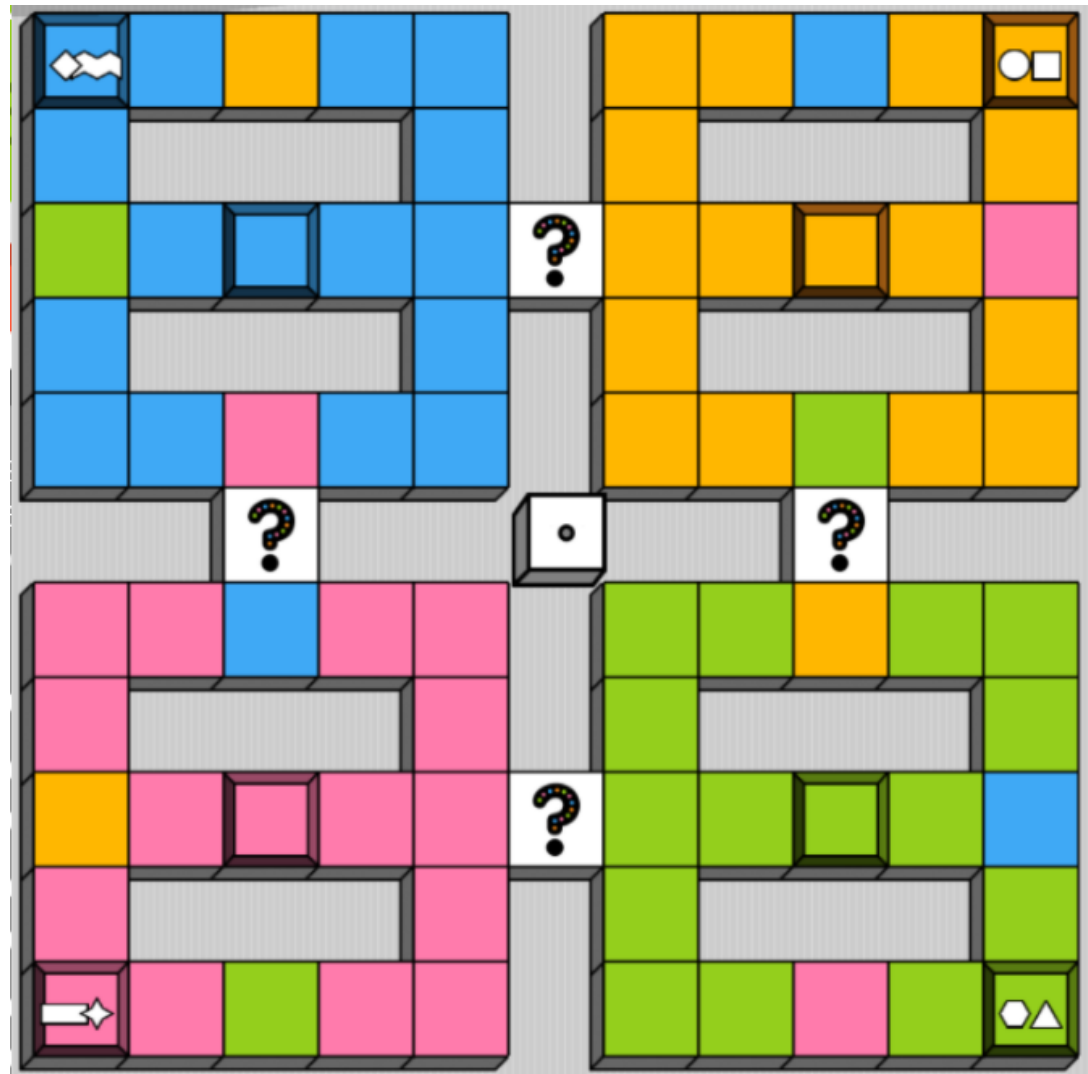
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA  
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Euskunde Autonomikoa  
EUSKO JAURLARITZA  
Organismo Autónomo  
GOBIERNO VASCO

# JUEGOS DE LA UD 2



- “La lotería de la vida”



- “El juego de la vida”

# JUEGO "LA LOTERÍA DE LA VIDA"

## LO QUE LA VIDA NOS DA SIN OPCIÓN A ELEGIR

Hay 32 cartones de lotería o bingo diferentes. Cada uno tiene 13 textos repartidos en cuatro líneas.

Los textos de cada línea recogen situaciones positivas (escritas en verde) y negativas (escritas en rojo) que pueden darse o suceder en un ámbito vital (ámbito identificado con el color de las casillas).

Tras repartir aleatoriamente los cartones, el sistema mostrará los textos al azar. Estos textos deben marcarse en el cartón cuando corresponda, completando líneas hasta completar todo el cartón.

se escucha y  
habla con respeto

fuera de mi país,  
lejos de mi familia

no tener paciencia  
ni constancia

agua, gas y  
electricidad en  
casa

habilidad  
manual

tener miedo a  
muchas cosas

facilidad para  
hacer  
amistades

32

toman en  
cuenta lo que  
digo

mi madre y mi  
padre mandan  
igual

familia que me  
quiere

no hacemos  
planes  
familiares

temporal, sin  
continuidad

trabajo  
repetitivo y  
aburrido

cerca de casa



una buena  
escuela

mucha  
desigualdad  
entre mujeres

recursos para  
el tiempo de  
ocio

# “LA LOTERÍA DE LA VIDA”: ELEGIR CÓMO APARECERÁN LOS TEXTOS



1. Pulsar el botón “AUTO” para que el propio sistema muestre automáticamente las frases.



2. Pulsar el botón “CANTAR TARJETA” para que la profesora o profesor muestre manualmente las frases.





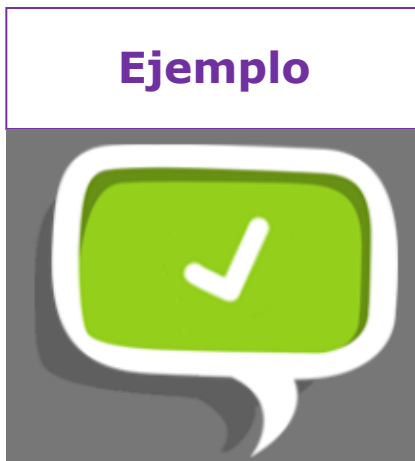
**EMAKUNDE**  
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA  
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Eusko Jaurlaritzak  
**EUSKO JAURLARITZA**

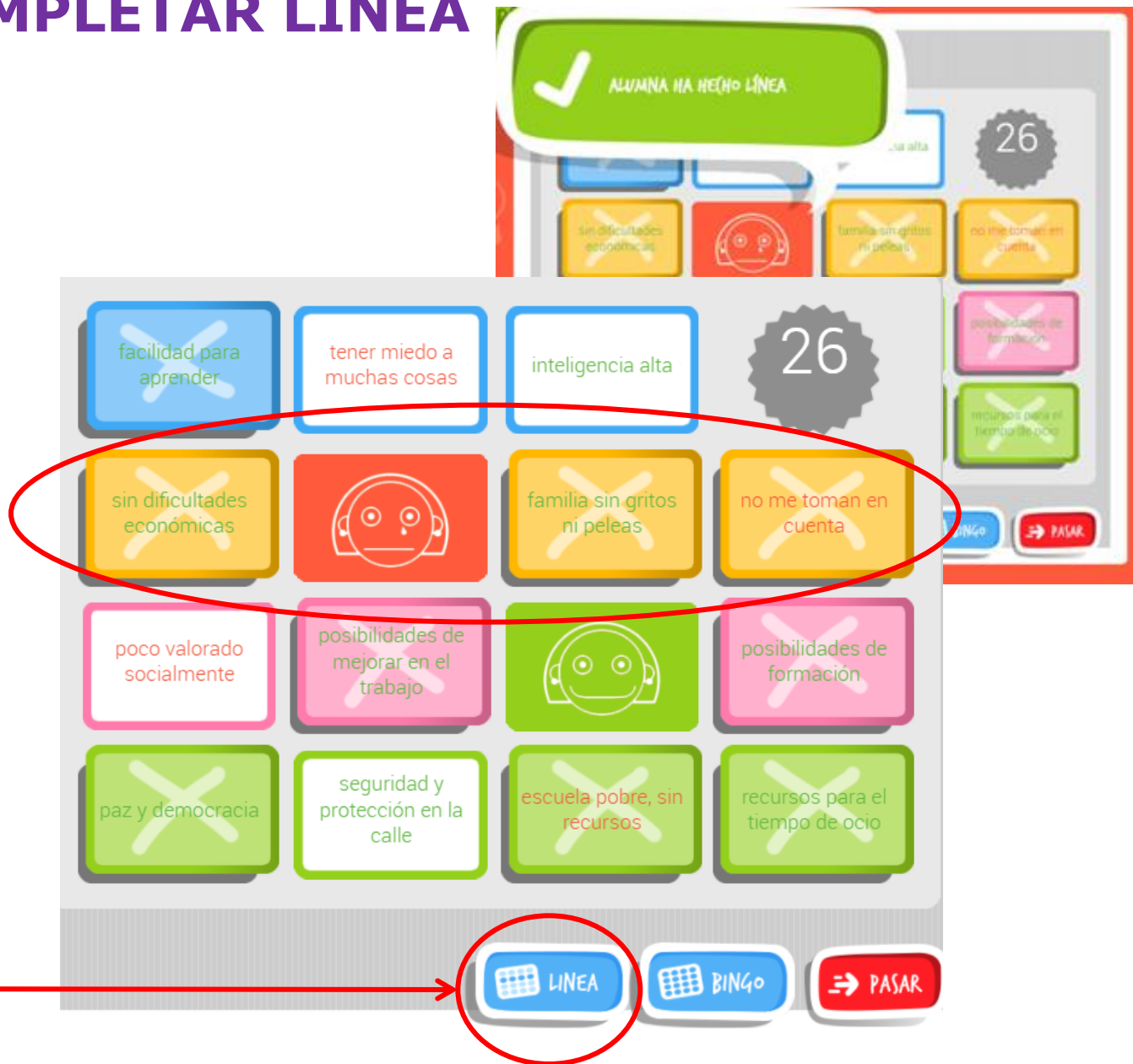
Organismo Autónomo  
**GOBIERNO VASCO**

## REGLAS DE JUEGO 2 COMPLETAR LÍNEA

### Ejemplo



Hay que clicar  
sobre el botón  
"LÍNEA"



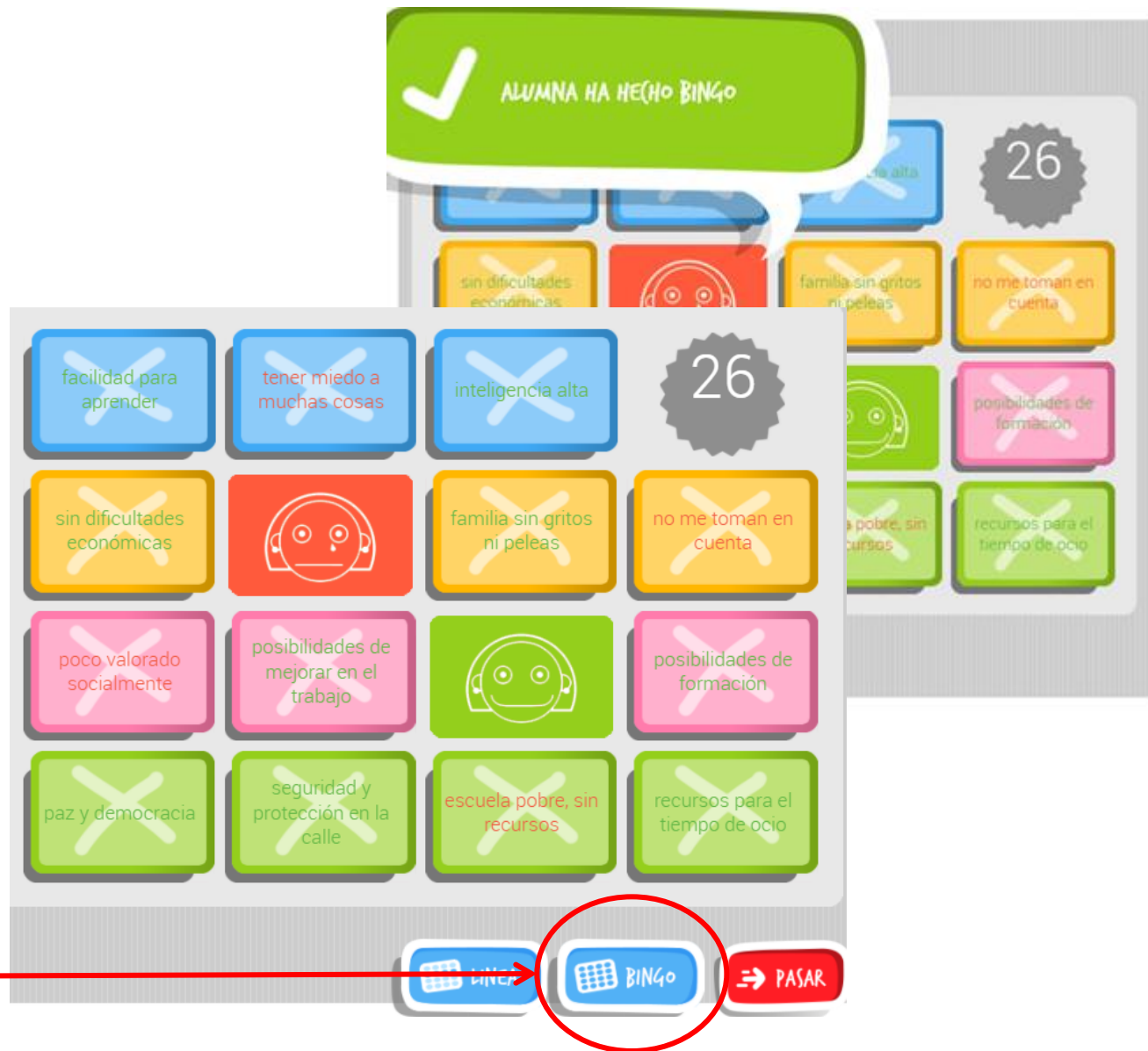


# REGLAS DE JUEGO 3 COMPLETAR BINGO

## Ejemplo



Hay que clicar  
 sobre el botón  
 "BINGO"







**EMAKUNDE**

EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA  
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Eusko Jaurlaritzak  
EUSKO JAURLARITZA

Organismo Autonomo  
GOBIERNO VASCO

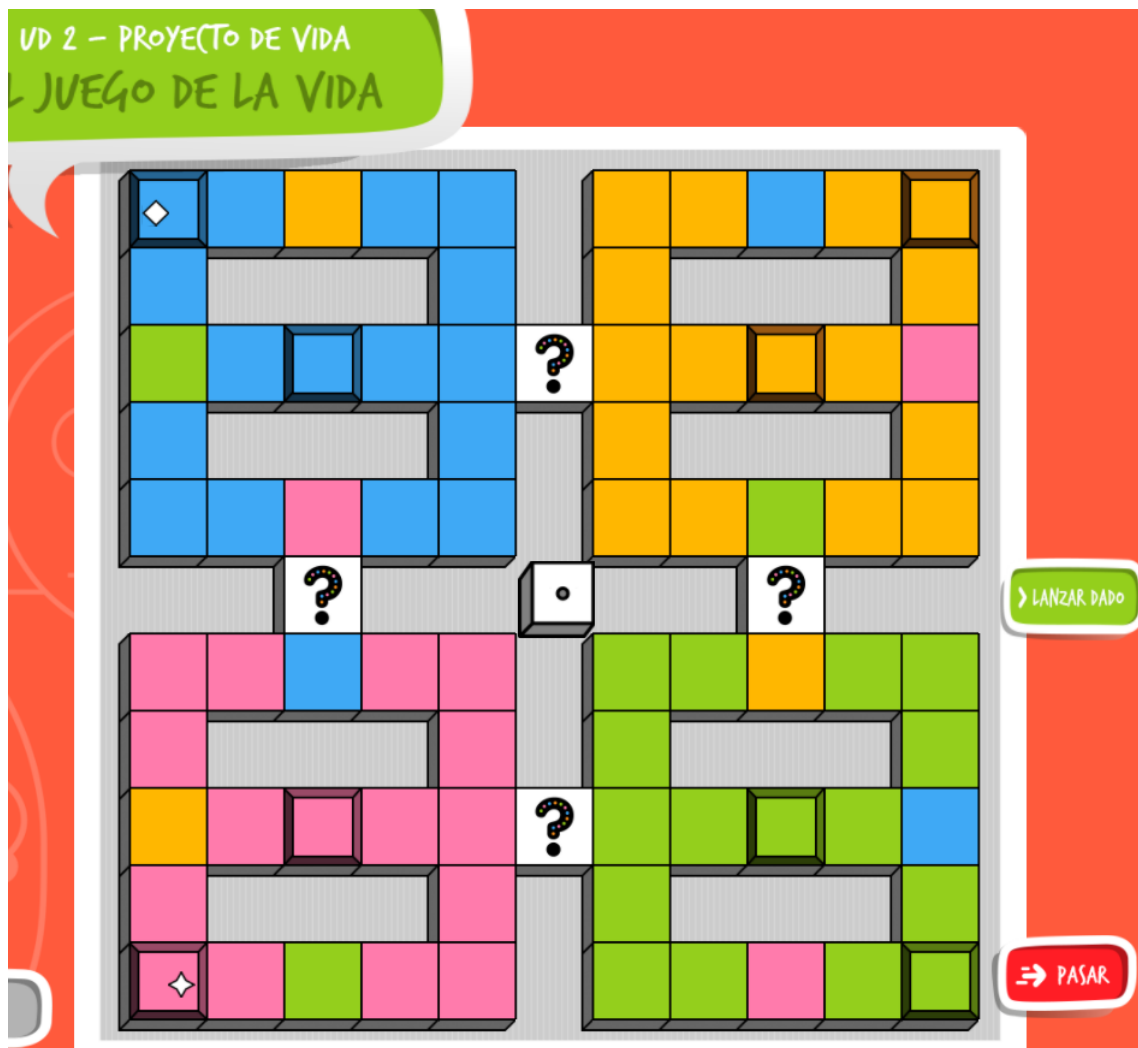
# “EL JUEGO DE LA VIDA”

## CUATRO ÁMBITOS Y COLORES

Cada parte del tablero representa uno de los principales ámbitos o áreas vitales:

- Azul: yo.
- Amarillo: familia.
- Rosa: trabajo.
- Verde: sociedad.

La dinámica es similar a la del Trivial.



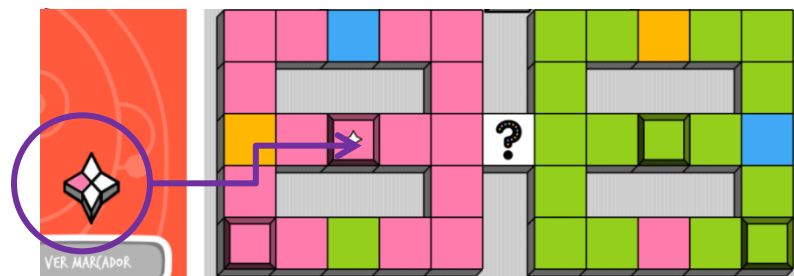
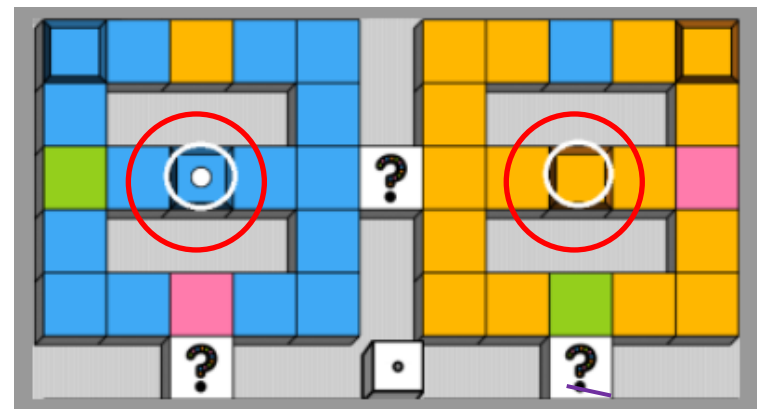
\* Explicado detalladamente en el tutorial del juego online.

# REGLAS DE JUEGO 1

- **FICHA:** al comienzo de la partida, el sistema dará opción a elegir una ficha. Cada ficha está dividida en cuatro partes. Cada parte representa un ámbito de la vida y se llenará con su color cuando se consiga superarla.
- **CASILLA PRINCIPAL:** es la casilla situada en el centro de cada ámbito o color. Hay que llegar a ella y responder correctamente una pregunta para conseguir el color o pieza de dicho ámbito.
- Cuando la ficha cae en la casilla principal, el sistema realizará una pregunta relacionada con el ámbito correspondiente. Si se responde correctamente, la ficha conseguirá el color correspondiente.

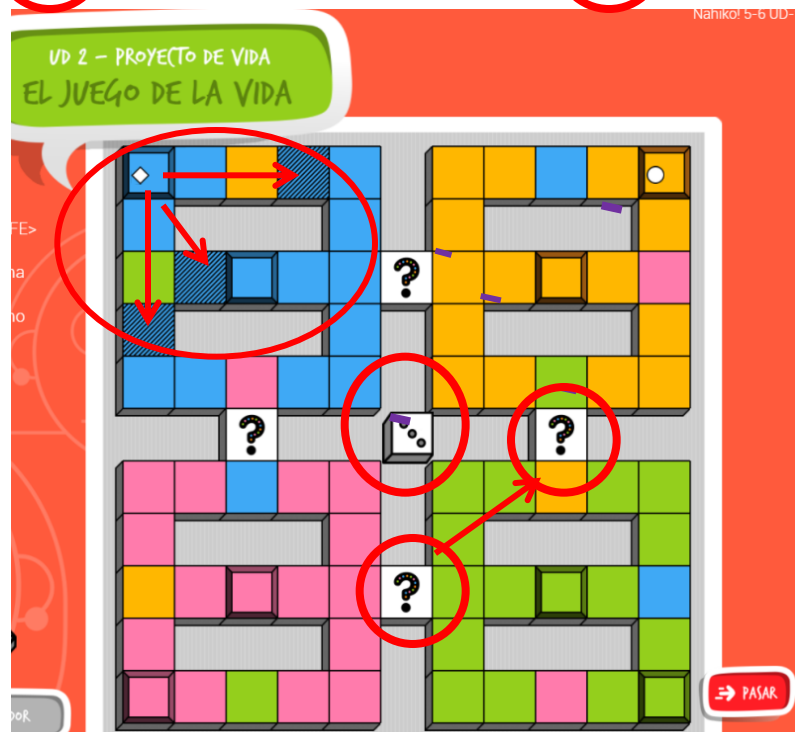
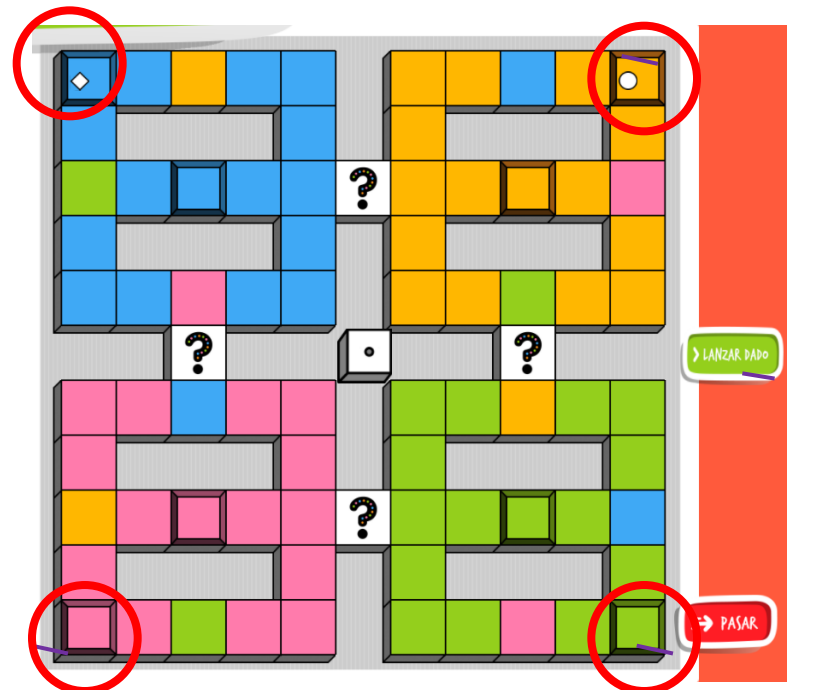
Selecciona tu ficha:

- ☐ Ficha 1 
- ☐ Ficha 2 
- ☐ Ficha 3 
- ☐ Ficha 4 
- ☐ Ficha 5 
- ☐ Ficha 6 
- ☐ Ficha 7 
- ☐ Ficha 8 



## REGLAS DE JUEGO 2

- **SALIDA:** hay cuatro casillas de salida para las fichas, una en cada ámbito de color. Son las casillas situadas en las esquinas.
- En cada **TURNO**, hay que pulsar el botón "tirar el dado".
- **AVANZAR:** según la puntuación obtenida en el dado, la ficha se podrá mover a las casillas sombreadas con rayas. Se ha de elegir una de las casillas rayadas, pulsar encima de ella, y la ficha se moverá allí.
- Se puede saltar de una casilla con **SIGNO DE INTERROGACIÓN "?"** a otra igual "?".



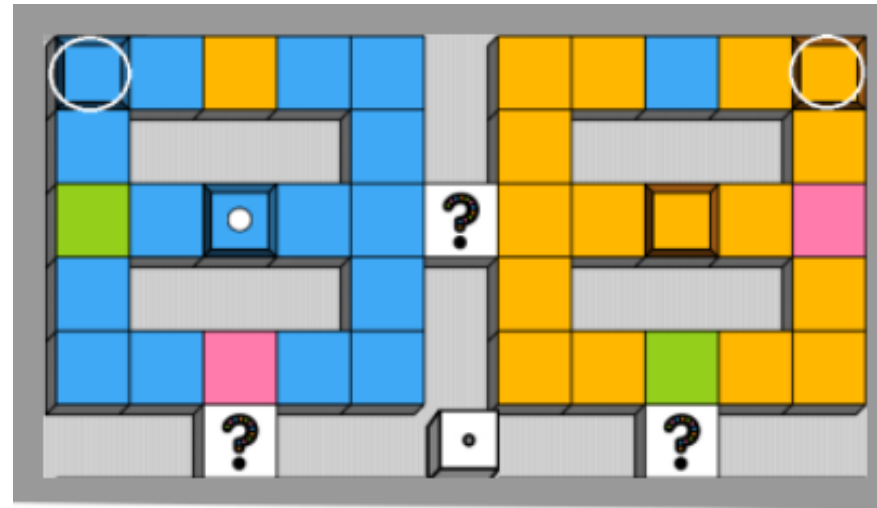
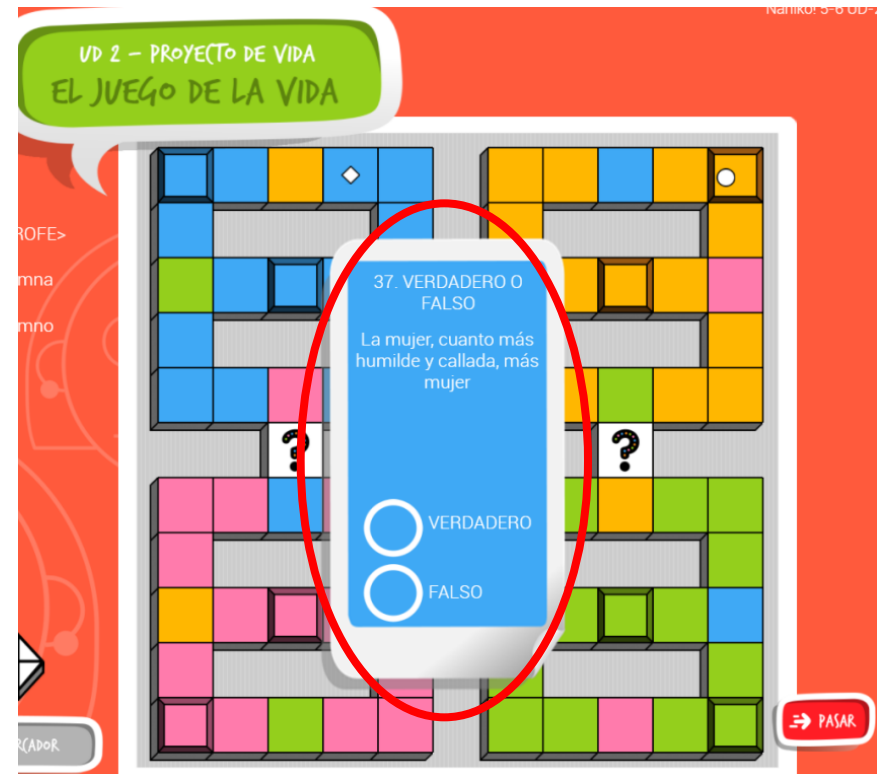
# REGLAS DE JUEGO 3

- **PREGUNTAS:** para poder avanzar hay que responder, desde el punto de vista de la igualdad, preguntas relacionadas con el ámbito vital correspondiente.

Las preguntas son del tipo “verdadero/falso”. Si la respuesta es correcta, habrá una tirada más para avanzar.

- **CASILLA FINAL:** después de conseguir los cuatro colores correspondientes a los cuatro ámbitos vitales, la ficha ha de volver a la casilla donde ha comenzado la partida.

Una vez allí, para terminar la partida hay que responder correctamente una pregunta.





## Actividades sobre los juegos trabajados



## 1 LA LOTERÍA DE LA VIDA

Cuando has jugado con el juego "La Lotería de la Vida" has visto que en la vida nos tocan cosas positivas y cosas negativas en sus cuatro grandes ámbitos. Encuentra diez de ellas en la sopa de letras inferior.

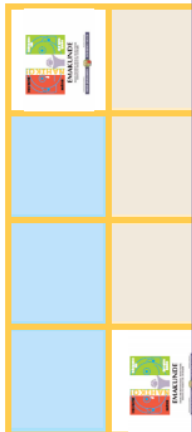
CLAMIOPIA  
NESNOZNL  
ÑASHIJTE  
ESCUELARU  
BATELBMEB  
BALZSATONA  
NUNOSTRUC  
IDISELAS  
AMISTADES  
CONACISUM

<b>YO</b>	<b>FAMILIA</b>
<b>TRABAJO</b>	<b>SOCIEDAD</b>

NOMBRE

## 2 LO QUE ME HA DADO

Escribe en este cartón de la lotería de la vida lo que  
cuatro grandes ámbitos.



## ¿HAS TENIDO SUERTE EN LA VIDA? ¿POR QUÉ?

Haz una cruz en el lugar que te corresponda



### 3 LO QUE YO HE ELEGIDO Y HECH

De las cosas que nos tocan en la vida, algunas las desarrollamos y otras las dejamos. Conseguimos otras muchas que no nos han tocado. Con lo que nos toca y todo lo que nos esfuerza, cada persona va haciendo su autorretrato, su proyecto. Para ahora, en esto, muchas decisiones, has aprendido muchas cosas nuevas, estás haciendo tu camino: estilo para relacionarte con la gente, tus cosas y trabajos en casa, tus amistades, estilo del grupo de baile... Escribe aquí, no lo que te ha tocado en la vida, sino las cosas que consigues.

YO	<p>Control, aficiones, costumbres, hábitos...</p> <p><b>TRABAJO</b></p>	<p>FAMILIA</p> <p>Tu habitación, reparto de trabajos, cambios, hábitos, costumbres...</p> <p><b>SOCIEDAD</b></p>
Ellos	<p>Distintas apreciaciones en la escuela o fuera de ella.</p>	<p>Grupos, clubs y actividades en que participan...</p>

ESCRIBE EN CADA ÁREA DE LA VIDA DOS FRASES DEL "JUEGO DE LA VERDAD".  
LLAMADO LA ATENCIÓN, UNA FRASE VERDADERA Y OTRA FALSA.

VERDADERO	VERDADERO	VERDADERO
FALSO	FALSO	FALSO

#### 4 DERECHO A CAMBIAR

Busca tus fotos y pégalas en su sitio. ¿Qué ha cambiado en tus cuatro ámbitos de vida en cada edad?

**3 ANOS**

VERMELHO

AMARELO

VERDE

ROSA

**6 ANOS**

VERMELHO

AMARELO

VERDE

ROSA

**9 ANOS**

VERMELHO

AMARELO

VERDE

ROSA

**TODAS LAS PERSONAS CAMBIAMOS Y  
TENEMOS DERECHO A CAMBIAR.**

CONTINUA... 5 6 7 8

## 8 MI PROYECTO: YO DENTRO DE 15 AÑOS

Imaginate tu vida dentro de quince años. ¿Cómo vivirás? ¿Cómo será tu vida? ¿Cuál es, a fecha de hoy, tu proyecto? Ten en cuenta los cuatro grandes ámbitos de la vida. Haz un proyecto equilibrado, integral y autónomo. Dibuja en el centro tu autorretrato dentro de 15 años.

# PDF rellenables

## HABLAR, REFLEXIONAR, INTERIORIZAR, RESUMIR:

- Escribir en las tablas y recuadros. Clicar en las casillas...
- Unir palabras y dibujos (escribir el mismo número). Incorporar imágenes...
- Responder preguntas. Escribir textos. Resumir...



**EMAKUNDE**  
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA  
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Euskal Emakumearen Euskal Erakundea  
EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO

# CUADERNO FAMILIAR

## Actividades sobre los juegos trabajados



**1 LA LOTERÍA QUE HA TOCADO A MI FAMILIA** PARA EL ALUMNADO CON AYUDA DE LA FAMILIA

Pregunta a tu familia y rellena el cartón de lotería que os ha tocado hasta ahora en las cuatro grandes áreas de la vida: *personas, relaciones familiares, trabajo y sociedad*.


NOMBRE \_\_\_\_\_

**2 CÓMO ERA MI VIDA AL COMIENZO** PARA EL ALUMNADO CON AYUDA DE LA FAMILIA

Pregunta a tu familia cómo era tu vida en los cuatro ámbitos cuando eras muy pequeño o pequeña, cuando eras niño o niña. Escribe en el cuadro de abajo cuatro cosas que hayan variado y otras cuatro que no hayan cambiado desde entonces.

YO	TRABAJO

COSAS QUE HAN CAMBIADO	COSAS QUE NO HAN CAMBIADO

¿Por qué se han producido estos cambios, y otros cambios, en la vida familiar?

<input type="checkbox"/> Porque sí, sin motivo.	<input type="checkbox"/> Porque la familia ha que mejor.
<input type="checkbox"/> Porque lo ha querido así la familia.	<input type="checkbox"/> Porque lo ha querido así.
<input type="checkbox"/> Porque la vida ha venido así.	<input type="checkbox"/> Para ser más felices.
<input type="checkbox"/> Porque la familia se ha sentido obligada.	<input type="checkbox"/> No sabemos.

**3 DECISIONES IMPORTANTES** PARA EL ALUMNADO CON AYUDA DE LA FAMILIA

Seguro que en alguna ocasión cada persona de la familia tuvo que tomar una decisión grande e importante. Pregúntales qué decidieron, por qué lo tomaron y las consecuencias que tuvieron.

QUIÉN	MOTIVOS	CONSECUENCIAS PARA SÍ Y PARA LA FAMILIA

**4 TERREMOTO FAMILIAR** PARA EL ALUMNADO CON AYUDA DE LA FAMILIA

Quizá alguna vez algún acontecimiento sucedió para bien o/y para mal, a toda la familia y cambió la vida de quienes la formaban en ese momento. Pregunta qué pasó y cuándo. ¿Cómo reaccionó la familia? ¿Qué cambió en su forma de vida?

QUÉ Y CUANDO	RESPUESTA FAMILIAR: CONSECUENCIAS, CAMBIOS, ...

**5 PROYECTOS FAMILIARES** PARA CADA UNO DE LOS MIEMBROS DE LA FAMILIA

Al igual que tu familia o tu familia está haciendo su proyecto de vida, sin duda, cada miembro de la familia tiene el suyo propio. Pega una foto tuya y escríbela a su derecha, por favor, sus proyectos para los próximos años en los cuatro grandes ámbitos de la vida (yo, familia, sociedad y trabajo):

**Y TÚ, ¿PUEDES AYUDARLES? ¿CÓMO? ¿VAS A HACERLO?**

FOTO	NOMBRE:	YO
	FAMILIA	
	SOCIEDAD	
	TRABAJO	

FOTO	NOMBRE:	MI PADRE
	FAMILIA	
	SOCIEDAD	
	TRABAJO	

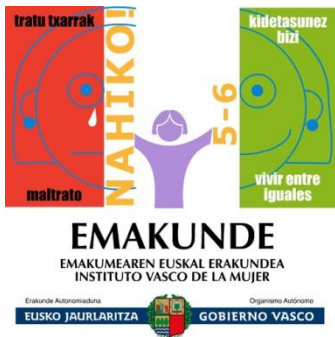
FOTO	NOMBRE:	MI MADRE
	FAMILIA	
	SOCIEDAD	
	TRABAJO	

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.

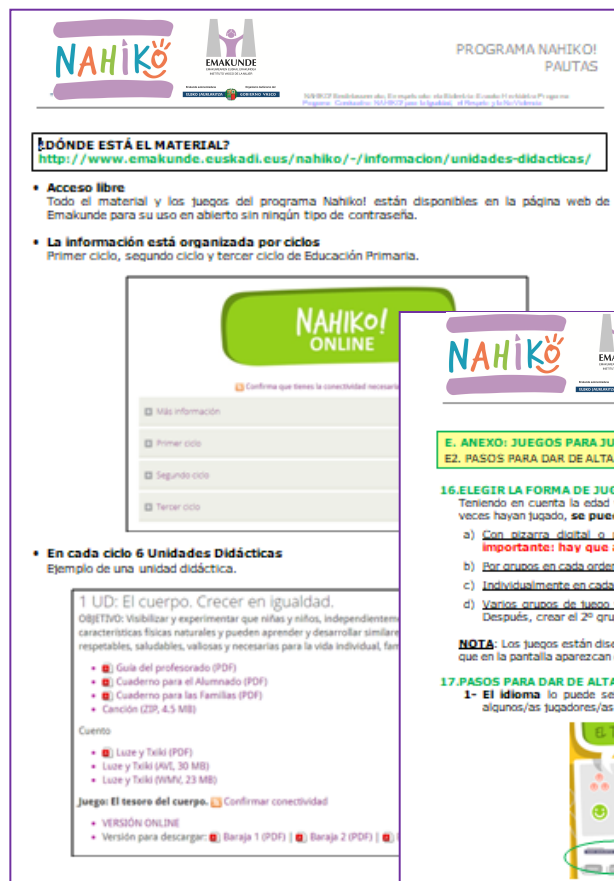
## ES UN ENCUENTRO, UNA OPORTUNIDAD, NO “UNA OBLIGACIÓN”

- 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/unidades-didacticas/>

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

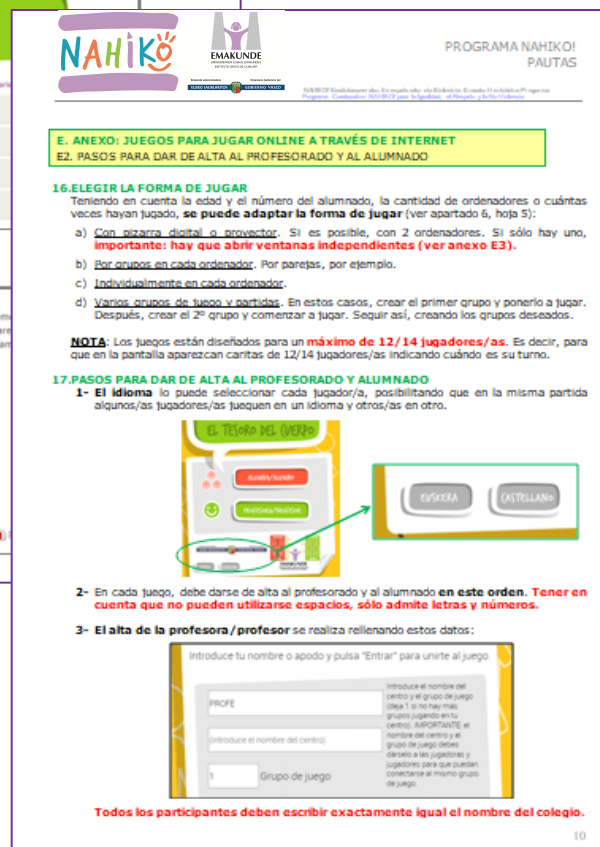
**En cada ciclo 6 Unidades Didácticas**  
 Ejemplo de una unidad didáctica.

**1 UD: El cuerpo. Crecer en igualdad.**  
 Objetivo: Visualizar y experimentar que niñas y niños, independientes 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)

**Juego: El tesoro del cuerpo.** Confirmar conectividad

- VERSIÓN ONLINE
- Versión para descargar: Baraja 1 (PDF) | Baraja 2 (PDF) | Baraja 3 (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 pantalla 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 juegos 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.

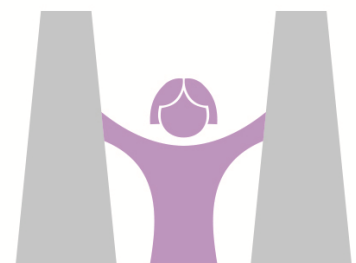
**2- En cada juego, debe darse de alta al profesorado y al alumnado en este orden. Tener en cuenta que no pueden utilizarse espacios, sólo admite letras y números.**

**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 (hasta 1 o 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 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

Organismo Autónomo del

**EUSKO JAURLARITZA**



**GOBIERNO VASCO**