



Erakunde autonomiaduna

EUSKO JAURLARITZA



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.
- 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.

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

ELEMENTOS:
Dos tableros, impresos en tela (no deben lavarse ni 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 estamos 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.

1 OBJETIVOS Y CONTENIDO

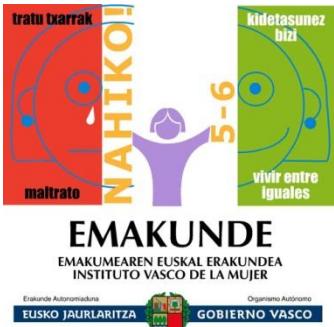
Hacer entender a nuestro alumnado que cada persona construye y vive su vida en cuatro grandes ámbitos o áreas: yo (la personalidad, capacidades, aficiones, sentimientos... de cada persona), la familia (en nuestra sociedad, las personas unidas por lazos afectivos que viven en la misma casa y que comparten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

nos abrazamos a menudo
de trato brusco
poca gente de mi edad
formación

VER FALSO VER FALSO
esta es una persona y
compartimos no
necesitamos vivir y
intercambiar con mi
aspecto físico

PROYECTO DE VIDA

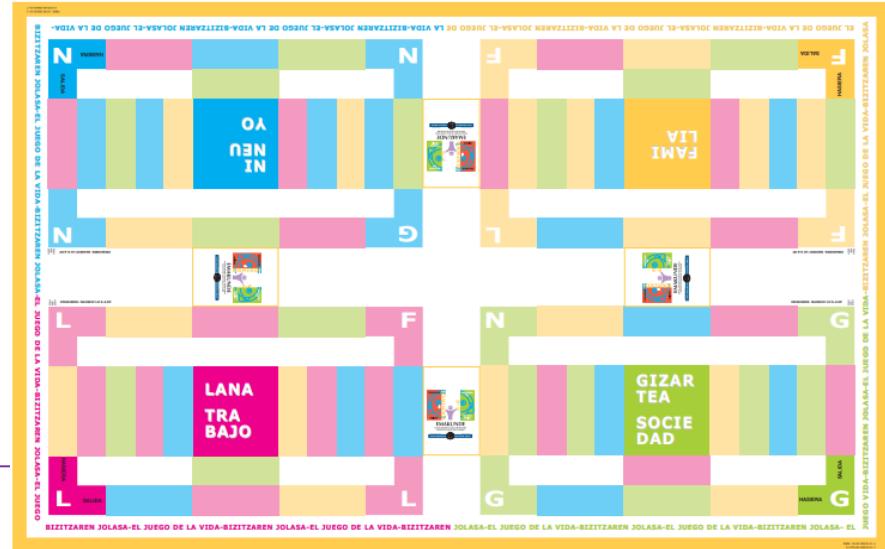


UD 2: PROYECTO DE VIDA

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

The logo consists of four large, bold, sans-serif letters arranged in a 2x2 grid. The top-left letter is 'Y' in blue, the top-right is 'F' in yellow, the bottom-left is 'T' in pink, and the bottom-right is 'S' in green. Each letter is partially cut off by the edge of its respective colored square.

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

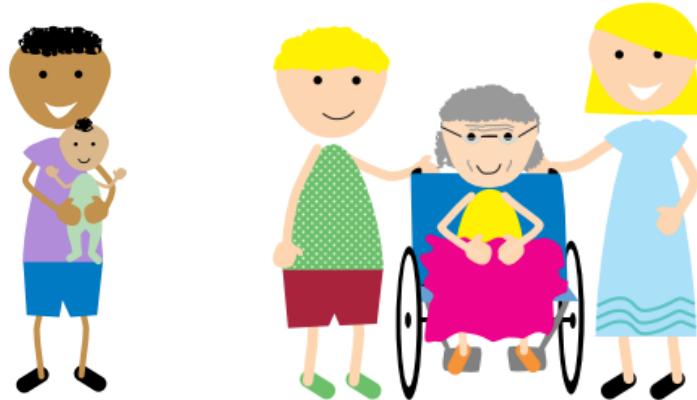


PROYECTO DE VIDA PERSONAL

- 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.



EMAKUNDE

EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA

INSTITUTO VASCO DE LA MUJER



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)

49. VERDADERO O FALSO
Tanto aprendo y me preparo, tanto valgo

VERDADERO

FALSO

PASAR

recursos para el tiempo de ocio

6

PROYECTO DE VIDA

ERIJA DE LA VIDA

habilidad manual	dificultades para hacer amistades	facilidad para aprender
familia unida y estable	nos reímos mucho, lo pasamos bien	nos abrazamos y besamos a menudo
trabajo sin contrato	permisos laborales regulados	posibilidades de formación
	buen ambiente en el barrio	enfermedades y epidemias
		un país desarrollado

LÍNEA

BINGO

PASAR

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

I. 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.

VD 2 - PROYECTO DE VIDA
EL JUEGO DE LA VIDA

I. RESUMEN FINAL

Vamos a hacer un resumen rápido de la partida que has jugado recordando las preguntas que han salido en las casillas de tarjeta de los distintos ámbitos.

Ámbito personal, color azul, YO: 1 preguntas

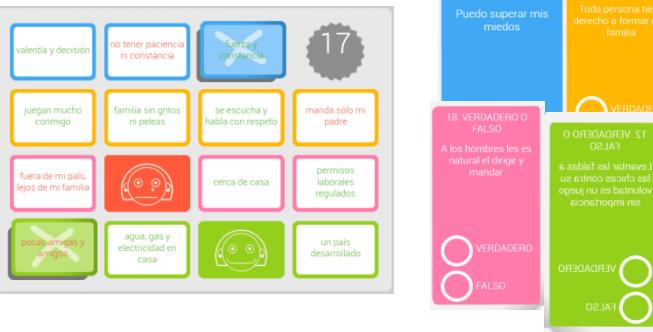
Ámbito familiar, color amarillo, FAMILIA: 0 preguntas

Ámbito laboral, color rosa, EMPLEO: 0 preguntas

Ámbito social, color verde, SOCIEDAD: 0 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:

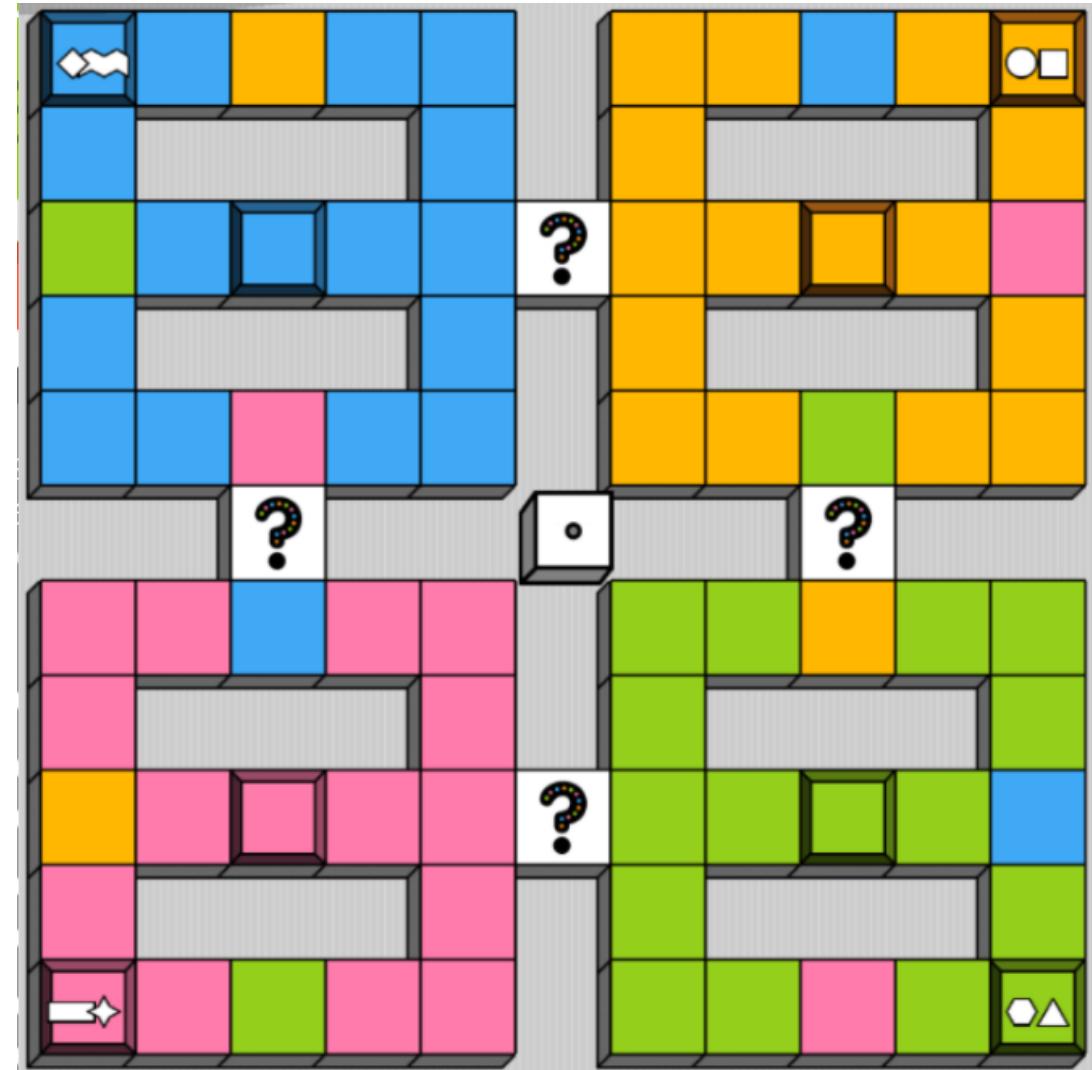
- Analizar lo realizado, aclarar dudas...
- Rellenar el resumen final del juego on line.
- Realizar actividades del recuadro de la izquierda.
- Rellenar las actividades del cuaderno del alumnado.



EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Eusko Autonomia
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

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

muchas desigualdades entre mujeres

recursos para el tiempo de ocio

32

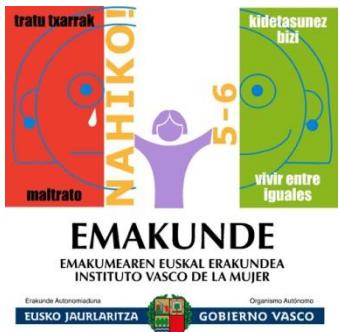
“LA LOTERÍA DE LA VIDA”: ELEGIR CÓMO APARECERÁN LOS TEXTOS



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.



REGLAS DE JUEGO 1

COMPLETAR EL CARTÓN MARCANDO LOS TEXTOS QUE VAN APARECIENDO

- Cuando el sistema muestra un texto que está en el cartón, debe pulsarse sobre dicho texto.**
- Si la elección es correcta, el sistema colocará una "X" encima de dicha frase o texto.**
- Si la frase que se ha mostrado no está en el cartón, se ha de pulsar el botón "PASAR".**
- El sistema no mostrará otro texto hasta que todos los jugadores hayan pulsado el botón "PASAR".**

* Explicado detalladamente en el tutorial del juego online.



REGLAS DE JUEGO 2

COMPLETAR LÍNEA

ALUMNA HA HECHO LÍNEA

26

1 sin dificultades económicas

2 tener miedo a muchas cosas

3 inteligencia alta

4 sin dificultades económicas

5 familia sin gritos ni peleas

6 no me toman en cuenta

7 poco valorado socialmente

8 posibilidades de mejorar en el trabajo

9 posibilidades de formación

10 paz y democracia

11 seguridad y protección en la calle

12 escuela pobre, sin recursos

13 recursos para el tiempo de ocio

24

25

26

BINGO

PASAR

Ejemplo



Hay que clicar
sobre el botón
“LÍNEA”



EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Euskal Autonomia
EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO

Organismo Autónomo

Ejemplo



Hay que clicar
sobre el botón
“BINGO”

REGLAS DE JUEGO 3 COMPLETAR BINGO

The bingo card contains the following text in each square:

facilidad para aprender	tener miedo a muchas cosas	inteligencia alta	26
sin dificultades económicas	(sad face)	familia sin gritos ni peleas	no me toman en cuenta
poco valorado socialmente	posibilidades de mejorar en el trabajo	(smiling face)	posibilidades de formación
paz y democracia	seguridad y protección en la calle	escuela pobre, sin recursos	recursos para el tiempo de ocio

At the bottom of the card are three buttons: 'LLENAR' (blue), 'BINGO' (red, circled in red), and 'PASAR' (red).

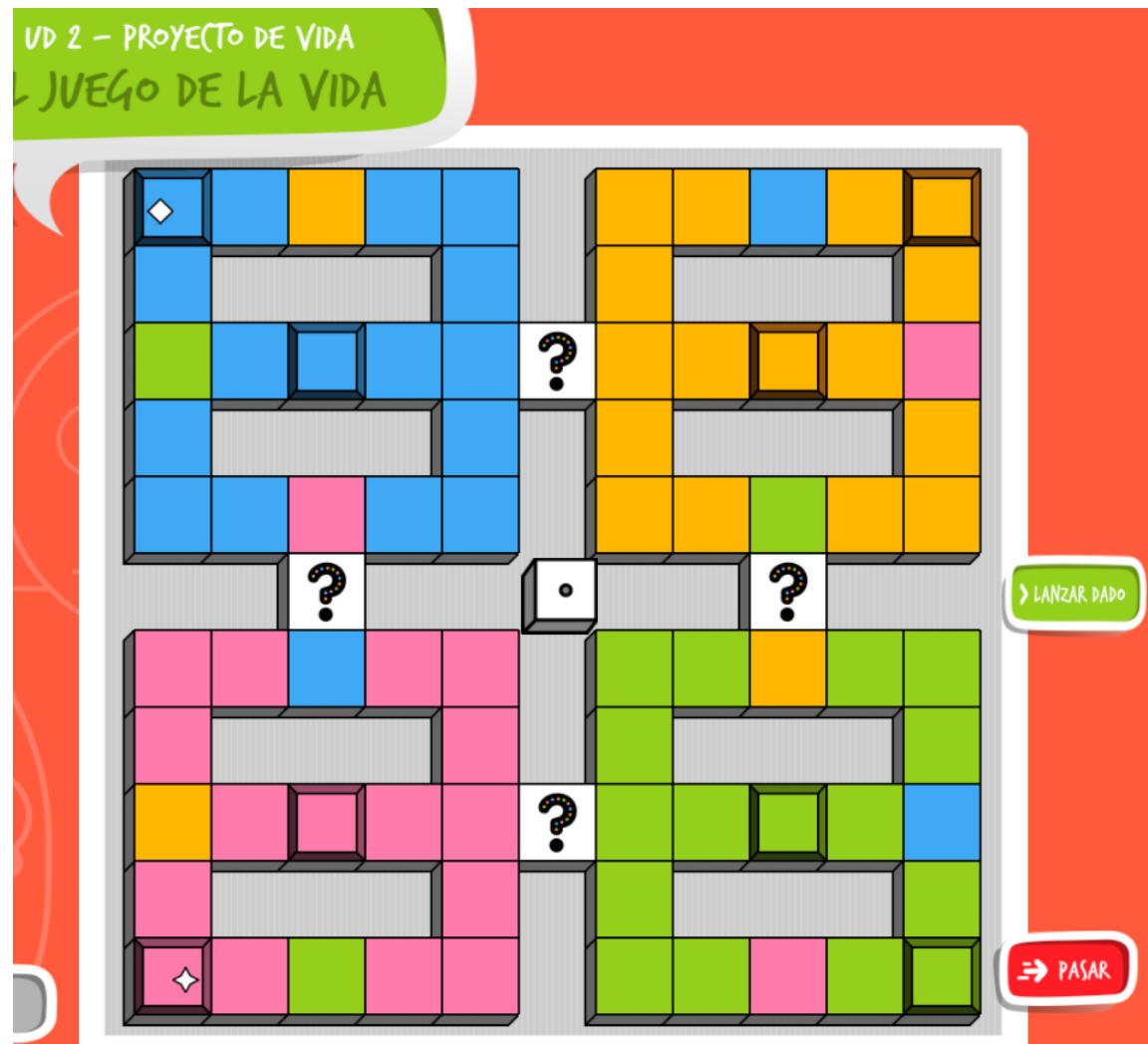
“EL JUEGO DE LA VIDA”

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.

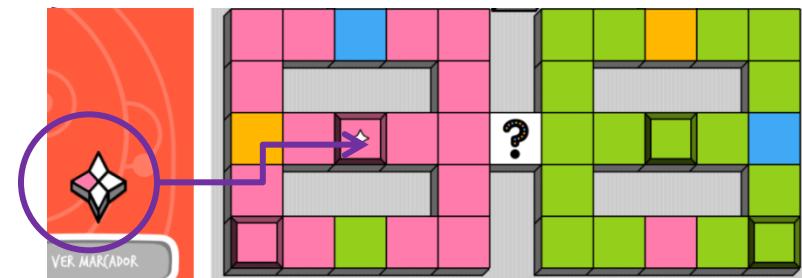
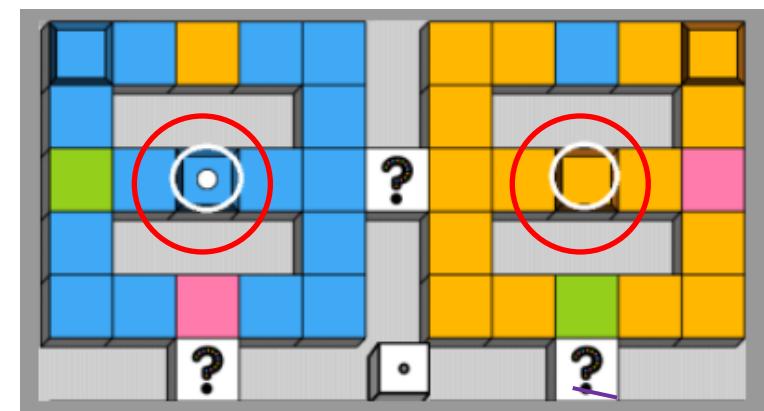
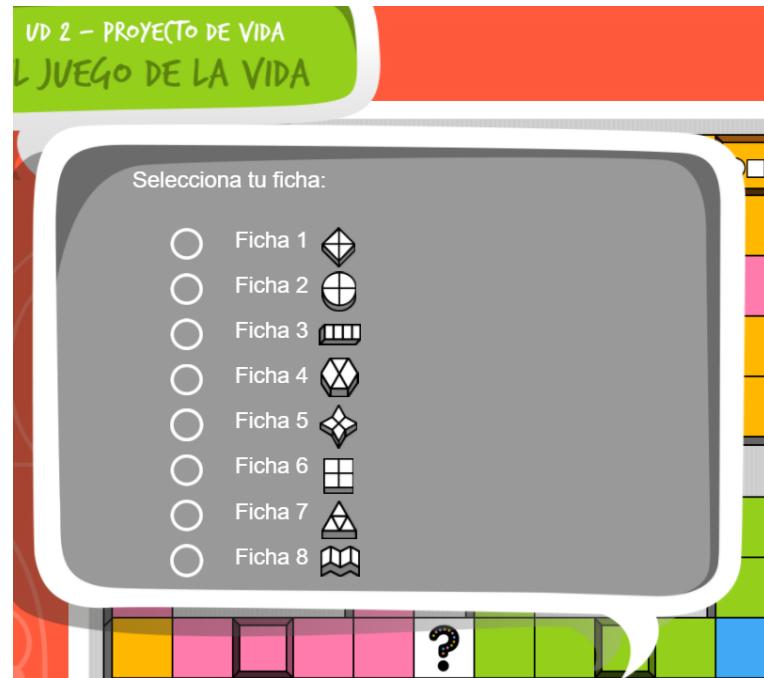
La dinámica es similar a la del Trivial.



* Explicado detalladamente en el tutorial del juego online.

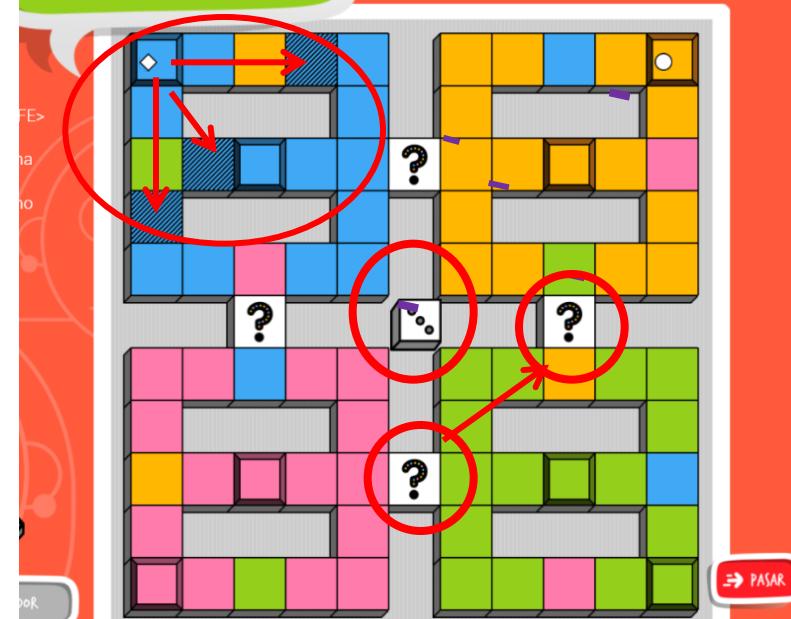
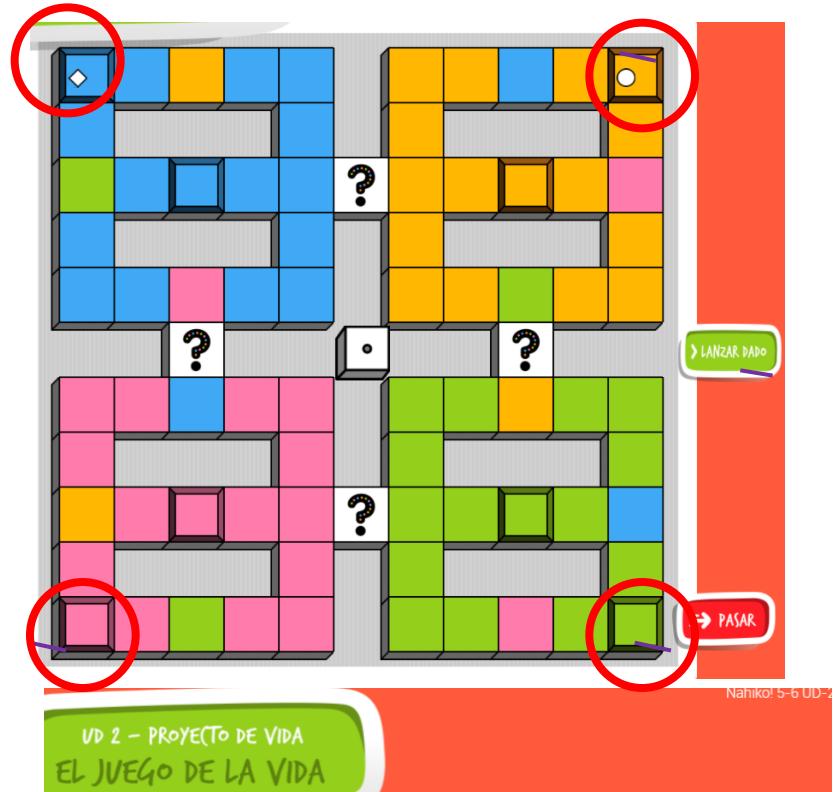
REGLAS DE JUEGO 1

- 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.**



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 “?”.**





EMAKUNDE

EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA

INSTITUTO VASCO DE LA MUJER



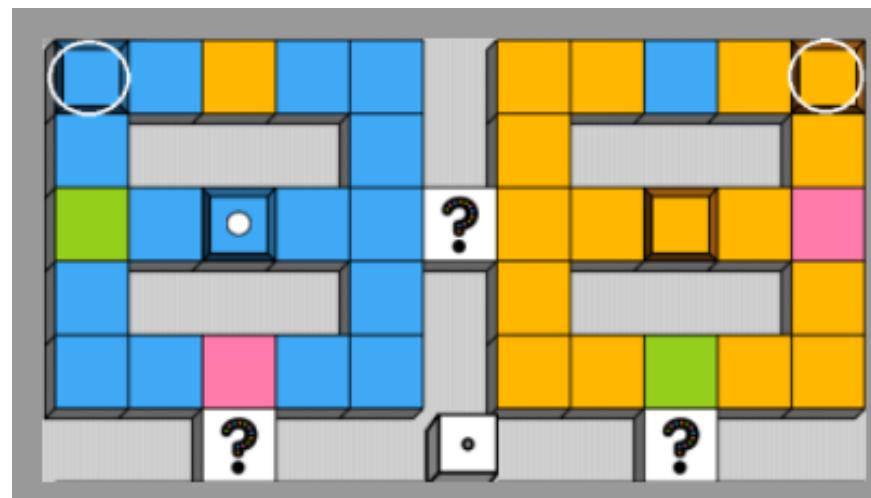
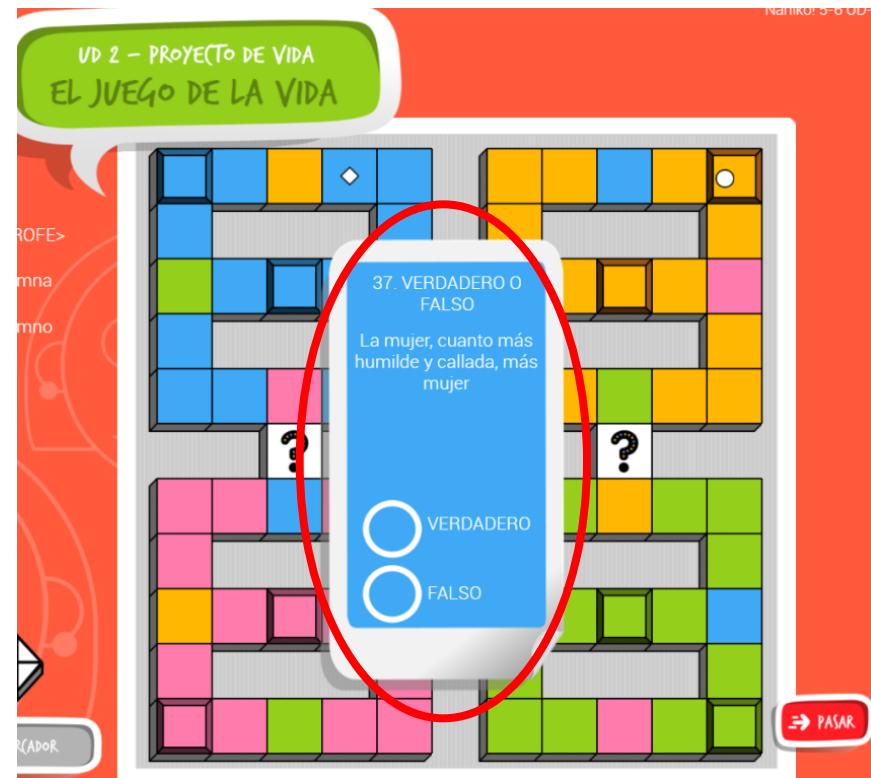
REGLAS DE JUEGO 3

- **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.





EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Etsasune Autonomak
GOBIERNO VASCO

NAHKO! 5-6

PROYECTO DE VIDA

2 UNIDAD DIDÁCTICA

CUADERNO DEL ALUMNADO (1/2)

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 sección inferior.

CLAMIOPIA	NESSVOZNE	UNASHETE	ESQUELLARU	BATELBMEB	ALZSATONA	NUNOSTRUC	IDISEYELAS	AMISTADES	CONACISUM
YO	FAMILIA	TRABAJO	SOCIEDAD						
NOMBRE									

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

Haz una cruz en el lugar que te corresponda.

MUY MALA	MALA	REGULAR	BONITA	MUY BONITA
----------	------	---------	--------	------------

CUADERNO DEL ALUMNADO

Actividades sobre los juegos trabajados

UN PROYECTO DE VIDA UNIDAD DIDÁCTICA 2 CUADERNO DEL ALUMNADO

3 LO QUE YO HE ELEGIDO Y HECH

De las cosas que nos tocan en la vida, digamos las desventuras y otras las alegrías, conseguimos otras muchas que nos han tocado. Con lo que nos toca y todo lo que estuviere, cada persona va haciendo su autoretrato, su proyecto. Para a loza, en este muchas decisiones, han aprendido muchas cosas nuevas, están haciendo tu camino: son las que relacionarte con la gente, tus cosas y trabajos en casa, tus amistades, utilizar el grupo de baile... Escribir aquí, no le que te toca en la vida, sino las cosas que conseguiste:

YO	TRABAJO	FAMILIA	SOCIEDAD
Gustos, aficiones, costumbres, hábitos...	Destrezas, aprendizajes, habilidades o fuera de ella...	Tu habitación, espacio de trabajo, cambios familiares, cambios de nombre...	Grupos, clubes y actividades en que participes...

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

VERDADERO	VERDADERO	VERDADERO
FALSO	FALSO	FALSO

4 DERECHO A CAMBIAR

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

3 AÑOS	6 AÑOS	9 AÑOS
YO	TRABAJO	TRABAJO
FAMILIA	FAMILIA	FAMILIA
ESTUDIOS	ESTUDIOS	ESTUDIOS
MÚSICA	MÚSICA	MÚSICA
TRABAJO	TRABAJO	TRABAJO

TODAS LAS PERSONAS CAMBIAMOS Y TENEMOS DERECHO A CAMBIAR.

CONTINUAR ➔ 5 6 7 8

UN PROYECTO DE VIDA UNIDAD DIDÁCTICA 2 CUADERNO DEL ALUMNADO

8 MI PROYECTO: YO DENTRO DE 15 AÑOS

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

YO		FAMILIA
TRABAJO		SOCIEDAD

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

Euskadi Autonomaduna
EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO



NAHKO!

NAHKO! 5-6

CUADERNO FAMILIAR

1 LA LOTERÍA QUE HA TOCADO A MI 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

PROYECTO DE VIDA

2 UNIDAD DIDÁCTICA

CUADERNO FAMILIAR

UN PROYECTO DE VIDA UNIDAD DIDÁCTICA 2 CUADERNO FAMILIAR

2 CÓMO ERA MI VIDA AL COMIENZO

Pregúntale a tu familia cómo era tu vida en sus cuatro áreas cuando eras muy pequeño o pequeño, cuáles recordás. Escríbelo en el cuadro de abajo cuatro cosas que hayan variado y otras cuatro que no hayan cambiado.

YO	TU FOTO
TRABAJO	
COSAS QUE HAN CAMBIADO	COSAS QUE NO HAN CAMBIADO

¿Por qué se han producido estos cambios en tu vida familiar?

- Porque si, sin motivo.
- Porque lo ha querido así la familia.
- Porque la vida ha venido así.
- Para ser más felices.
- Porque la familia se ha sentido obligada.
- Porque la familia ha querido mejor.
- Porque lo ha querido así la familia.
- Porque la vida ha venido así.
- No sabemos.

UN PROYECTO DE VIDA UNIDAD DIDÁCTICA 2 CUADERNO FAMILIAR

3 DECISIONES IMPORTANTES

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

QUIÉN	MOTIVOS	CONSECUENCIAS PARA SÍ Y PARA LA FAMILIA
-------	---------	---

4 TERREMOTO FAMILIAR

O quizá alguna vez algún acontecimiento sacudió, para bien o/y para mal, a toda la familia y cambió la vida de quienes lo formaban en ese momento. Pregúntale quién pasó y cuándo. ¿Cómo reaccionó la familia? ¿Qué cambió en su forma de vida?

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

Actividades sobre los juegos trabajados

UN PROYECTO DE VIDA

UNIDAD DIDÁCTICA 2

CUADERNO FAMILIAR

5 PROYECTOS FAMILIARES

Al igual que su niño o niña está haciendo su proyecto de vida, sin duda, cada miembro de la familia tiene el suyo propio. Pégale una foto suya y escríbelo 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:	TE AVISAREMOS
	YO	
	FAMILIA	
	SOCIEDAD	
	TRABAJO	
FOTO	NOMBRE:	TE AVISAREMOS
	FAMILIA	
	SOCIEDAD	
	TRABAJO	
FOTO	NOMBRE:	TE AVISAREMOS
	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 NAHKO! 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.



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. Después, 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.

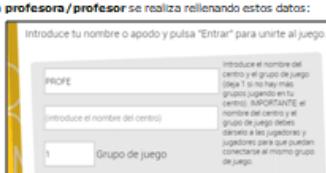
17. PASOS PARA DAR DE ALTA AL PROFESORADO Y ALUMNADO

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.

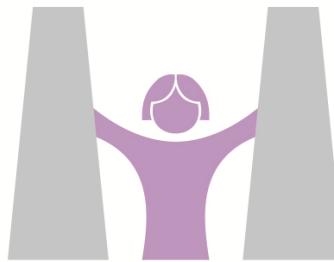


2- En cada juego, debe darse de alta al profesorado y al alumnado **en este orden**. Tener en cuenta que no pueden utilizarse espacios, sólo admite letras y números.

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



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