



Erakunde autonomiaduna

Organismo Autónomo del

EUSKO JAURLARITZA

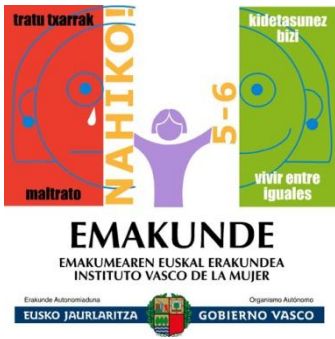


GOBIERNO VASCO

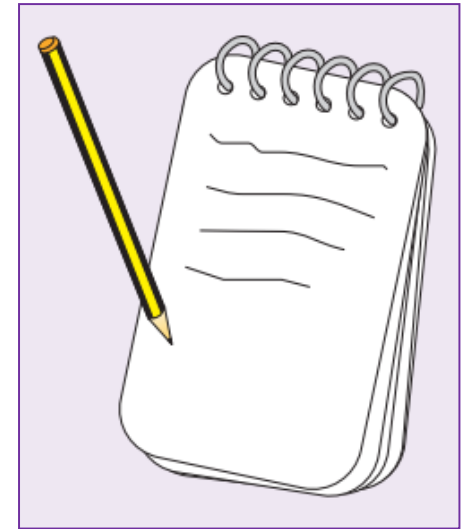
5º EDUCACIÓN PRIMARIA

UNIDAD DIDÁCTICA 3:

COMPROMISO



ÍNDICE

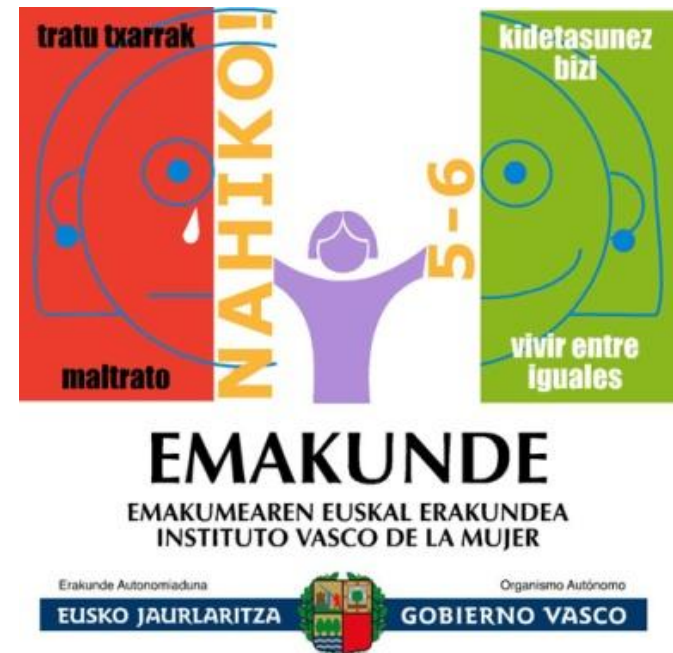


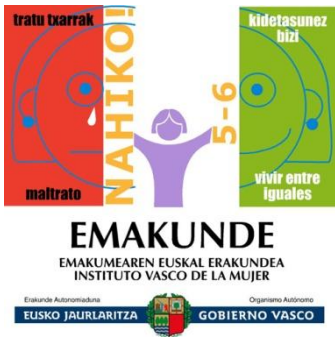
COEDUCACIÓN

- Guía del profesorado

MATERIAL

- Juego “Los cuatro pilares de la vida”
- Disco-forum “¡Siempre adelante!”
- 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.



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

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

- 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.**



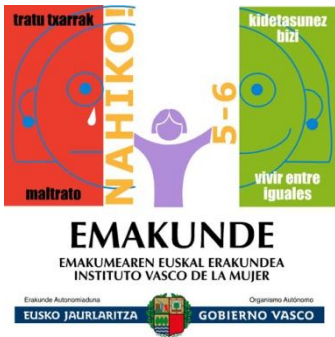
5º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

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 3, COMPROMISO

- Compromiso de todas y todos para que cada cual pueda ser una o uno mismo, superando las etiquetas y estereotipos de género.
- Compromiso para garantizar el derecho de todas las personas a elegir, desarrollar y cambiar su proyecto de vida propio.
- Compromiso en contra de la violencia que enfrentan las mujeres en todos los ámbitos vitales. Compromiso por los Derechos Humanos y los buenos tratos en la vida cotidiana.





FORMACIÓN DEL PROFESORADO

GUÍA DEL PROFESORADO

1. Objetivos y contenidos
2. Materiales y actividades
3. Juego “Los cuatro pilares de la vida”
4. Disco-forum “¡Siempre adelante!”

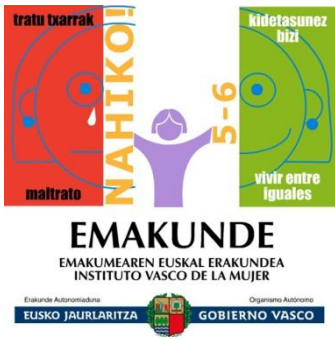


1 OBJETIVOS Y CONTENIDO

La tercera unidad didáctica tiene tres objetivos. El primero, recordar, profundizar y resumir las dos unidades anteriores, especialmente los estereotipos de género y el proyecto personal en los cuatro ámbitos de la vida. En segundo lugar, hacer entender a nuestro alumnado que para llevar adelante dicho proyecto personal hace falta un compromiso y esfuerzo personal importante, una opción personal en contra de la comodidad de dejarse llevar y encajar en las costumbres, mandatos y permisos de género. Y, por último, subrayar que también hace falta un compromiso y una acción social, pública e institucional. Porque, para que el compromiso personal y familiar tenga posibilidades de éxito, hace falta un compromiso social que, desde la propia escuela y hasta el resto de las instituciones, destine los medios y recursos necesarios y adecuados.

En cuanto al primer objetivo, tras la primera aproximación realizada, es el momento de volver a identificar, analizar y reflexionar sobre los estereotipos y roles de género que, sin ser conscientes hasta ahora, condicionan continuamente nuestra forma de ver e interpretar la realidad, nuestra forma de vernos, entendernos y construir nuestra identidad, nuestro proyecto de vida y nuestras relaciones interpersonales, familiares y sociales. Sólo teniendo presente estos estereotipos de género y analizar continuamente nuestras ideas, sentimientos, actitudes y comportamientos desde el punto de vista del género, podremos ser quienes queramos ser y construir nuestro propio proyecto de vida. En caso contrario, seguiremos siendo clones programados, actrices y actores de un proyecto con guión ya escrito, personas muy incompletas (“medias personas”) subordinadas, o subordinantes, de otras. Desde el modelo estereotipado de feminidad las mujeres nos construiremos en el modelo de la sumisión, y los hombres, desde el modelo estereotipado de la masculinidad, en la dominación.

Llevar adelante un proyecto personal autónomo, integral y equilibrado en los cuatro ámbitos de la vida no es fácil. Hace falta un compromiso y un esfuerzo personal importante. Exige atención continua a nuestras actuaciones y a las de nuestro entorno. A menudo, supone ir contracorriente. No es lo cómodo. No es lo fácil.



COMPROMISO PERSONAL Y COLECTIVO

5 EL COMPROMISO DE MI FAMILIA

SIN ETIQUETAS DE GÉNERO
DESDE LA IGUALDAD
SIN MALOS TRATOS
DESDE LOS DERECHOS HUMANOS

COMPROMISO

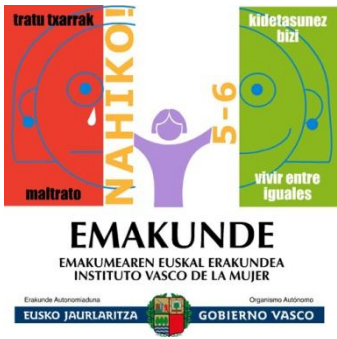
Acuerdo, compromiso con uno o uno mismo. Y acuerdo, compromiso de toda la sociedad, agentes sociales e instituciones.

Compromiso para garantizar a todas las personas, sin limitaciones de género, la posibilidad de elegir, desarrollar y modificar libremente un proyecto de vida propio.

PROYECTO PERSONAL DE VIDA

No es fácil llevar a cabo un proyecto integral, autónomo y equilibrado en todos los ámbitos vitales.

- Requiere un gran esfuerzo, un compromiso firme con el proyecto propio y con uno o una misma. A menudo, este compromiso conlleva no seguir el camino de la mayoría. A veces, supone sufrir presiones y descalificaciones, incluso agresiones. No es lo más cómodo ni lo más fácil.
- Requiere educarse y desarrollarse, prepararse para todos los ámbitos de la vida. Y compensar los ámbitos que hayan quedado abandonados en la socialización de género imperante en nuestra sociedad (especialmente, el ámbito laboral con las chicas y el ámbito familiar con los chicos).



COMPROMISO FAMILIAR Y SOCIAL

6 EL COMPROMISO DE MI CLASE

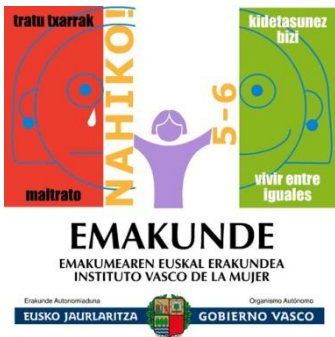
SIN ETIQUETAS DE GÉNERO
DESDE LA IGUALDAD
SIN MALOS TRATOS
DESDE LOS DERECHOS HUMANOS

EN EL ÁMBITO FAMILIAR Y DE PAREJA, se necesitan compromisos, esfuerzos y actuaciones contra los estereotipos de género y a favor de la igualdad, del derecho a elegir y desarrollar un proyecto vital propio.

- Es necesario un acuerdo y compromiso familiar y de pareja que respete, potencie y posibilite el proyecto de vida propio de cada persona.
- Es necesario un acuerdo a favor de los buenos tratos que garantice en la práctica diaria familiar la igualdad entre mujeres y hombres y los derechos humanos para todas y todos.

EN LA SOCIEDAD, en todos sus niveles y ámbitos, se necesita un acuerdo y un compromiso a favor de la igualdad de mujeres y hombres, un compromiso para la defensa de los derechos humanos y para la prevención de los malos tratos en la vida cotidiana.

- Son especialmente imprescindibles el compromiso y la acción firme y coordinada de todas las instituciones públicas y privadas.



COMPROMISO PARA LA AUTONOMÍA Y EL DESARROLLO INTEGRAL

FAMILIA

YO

SOCIEDAD

PROYECTO PERSONAL PARA TODOS LOS ÁMBITOS DE LA VIDA

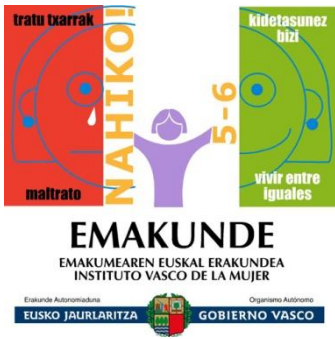
Un proyecto para que cada persona elija, construya y viva su vida en todos los ámbitos vitales, ámbitos representados en estas cuatro grandes áreas:

- **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...

TRABAJO

DESARROLLO INTEGRAL DE LA PERSONA

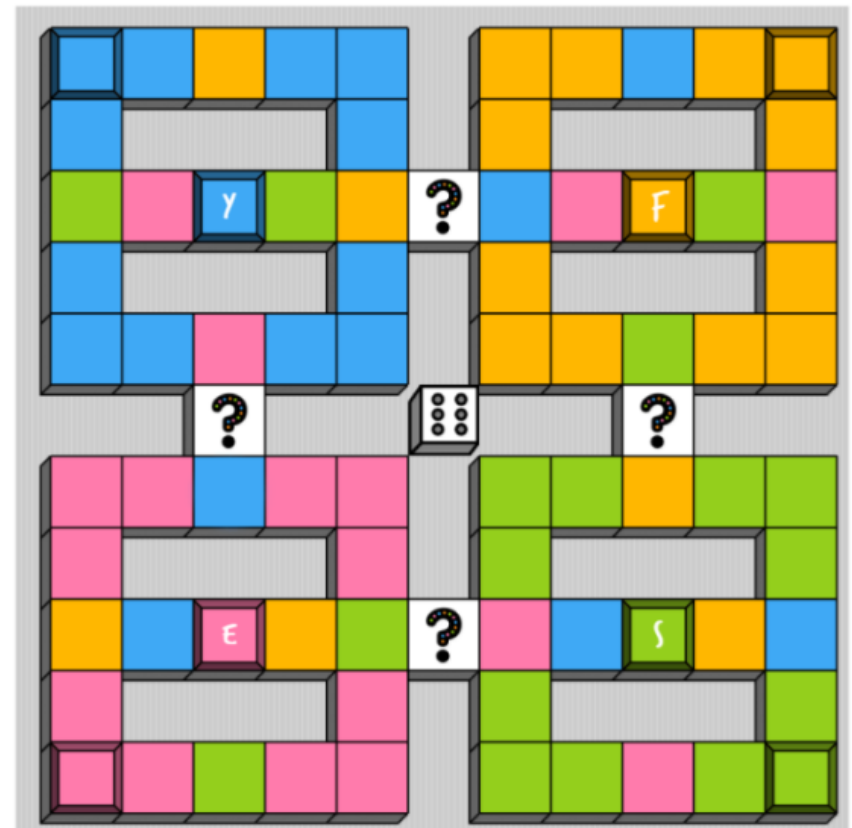
AUTONOMÍA E INTERDEPENDENCIA EN TODOS LOS ÁMBITOS DE LA VIDA

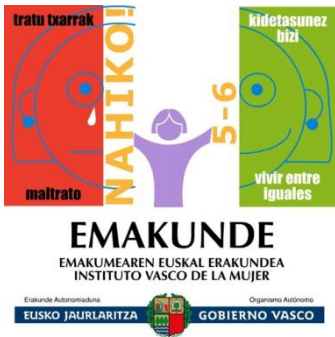


EN TODOS LOS ÁMBITOS DE LA VIDA

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

- 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.





ORGANIZACIÓN DEL TRIMESTRE

Utilizar el material de la unidad didáctica durante el trimestre



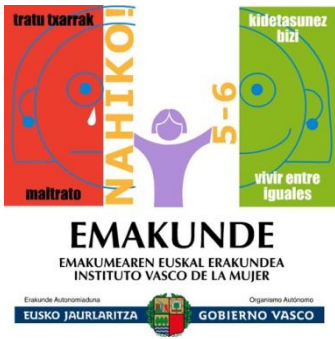
PASOS:

→ Sesiones semanales con el alumnado:

- Conocer, trabajar y jugar con el juego “Los cuatro pilares de la vida”.
- Trabajar el disco-forum “¡Siempre adelante!”.
- 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)



PIENSA EN POSITIVO

SIN ETIQUETAS DE GÉNERO

DESDE LA IGUALDAD

SIN MALOS TRATOS

DESDE LOS DERECHOS HUMANOS

15 Sonríe. ROSANA

Tú sonríe y verás como todo lo que hay en tus ojos parece que brilla. Que la vida es legal y al final lo que da, si lo coges son más de tres días. A poquito que sonrías se contagia la mía y los ratos oscuros se harán de colores mientras sobre alegría, no faltan canciones.

Sonríe, sonríe, sonríe si, sonríe, sonríe, sonríe...

Tú verás si prefieres llorar de tristeza o llorar de alegría se me antoja pensar que llorar de tristeza no es malo si encuentras salida. Y a poquito que sonrías llegará la alegría si, de los malos momentos germinan los buenos sonreír no se compra, no vale dinero.

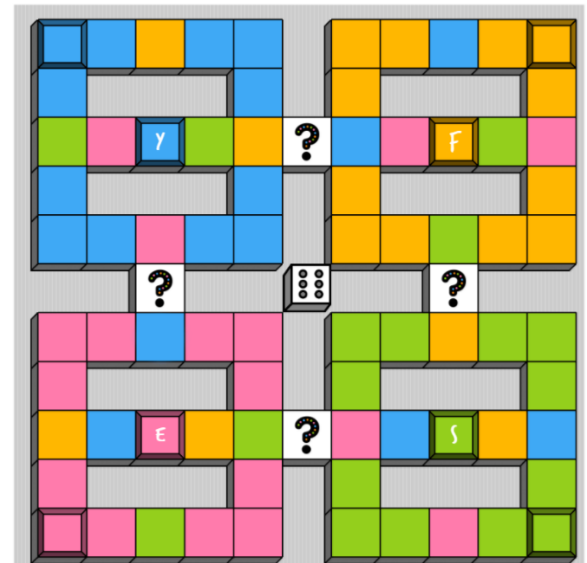
Sonríe, sonríe, sonríe si, sonríe, sonríe, sonríe...(bis)

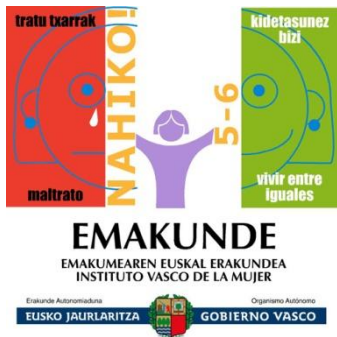
Tú sonríe y verás que terminas feliz como acaban felices los cuentos. A poquito que sonrías se descorchan los días. sonreír es tan fresco como un aguacero un diluvio de risas cayendo del cielo.

Sonríe, sonríe, sonríe si, sonríe, sonríe, sonríe...

Analícemos. Juguemos

- "Tú sonríe y verás que terminas feliz" ¿Crees que sonreír nos puede ayudar a ser felices? ¿Por qué?
- ¿Conocéis personas que sonríen mucho? ¿Crees que son más felices? ¿Y personas que no sonríen nunca? ¿Crees que son menos felices?
- ¿Por qué unas personas sonríen más y otras menos? ¿Por qué son así, por qué les ha tocado en la lotería de la vida ser así, o por qué quieren y se empeñan y aprenden? ¿Cómo se aprende?
- ¿Sonríen las chicas más que los chicos o al revés? ¿Por qué?
- ¿Por qué nos cuesta tanto sonreír? ¿Por qué en general las personas se presentan y comportan muy serias unas con otras?
- ¿Por qué los modelos de pasarela no sonríen? ¿Por qué van tan serias, como enfadadas o amargadas?
- ¿A quién creemos más, a un hombre serio o a una mujer sonriente? ¿Quién nos da más confianza, una mujer seria o un hombre sonriente? ¿Por qué?
- En un momento de la canción dice "que llorar de tristeza no es malo si encuentras salida". ¿Habléis experimentado alguna vez esta sensación? ¿En que situaciones?
- Según la canción, la sonrisa surge cuando sabes que "de los malos momentos germinan los buenos". ¿Crees que es así?
- Dicen que una sonrisa es un puente entre personas, una mano tendida, una bienvenida que facilita las cosas a la otra persona. ¿Sentís eso cuando alguien os sonríe? ¿Decís eso cuando sonreís?





TUTORIAL INICIAL

UTILIZACIÓN:

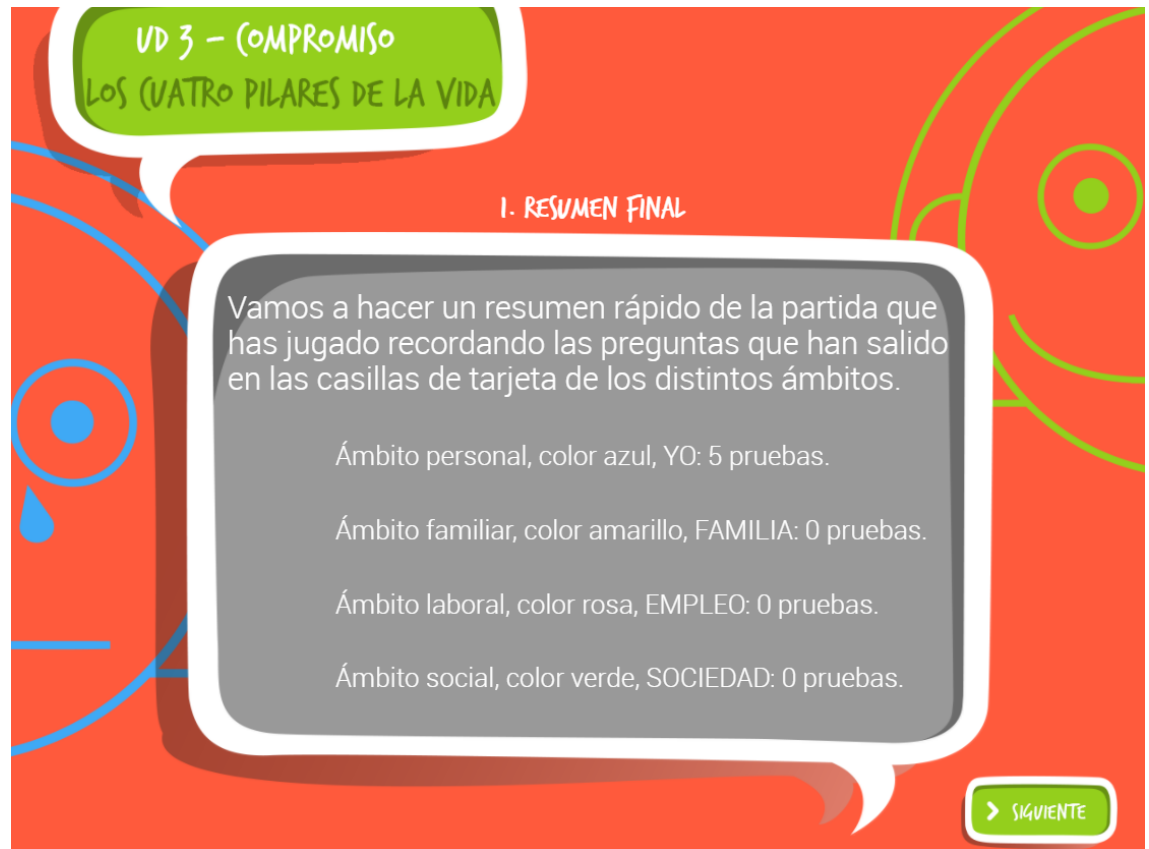
- Para conocer el juego.
- ¿Dónde está el tutorial?
 - En los juegos del primer ciclo (EP1 y EP2). Aparece cuando se da de alta al profesorado.
 - Desde EP3. Aparece cuando se da de alta al alumnado.
- En las primeras partidas se puede utilizar con todo el grupo y luego por grupos o individualmente.
- 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.



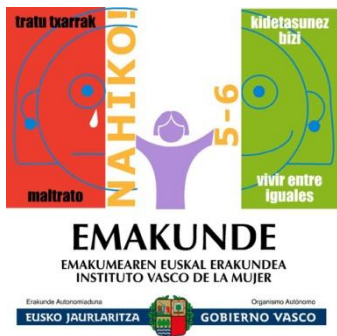
VD 3 - COMPROMISO
LOS CUATRO PILARES DE LA VIDA

I. RESUMEN FINAL

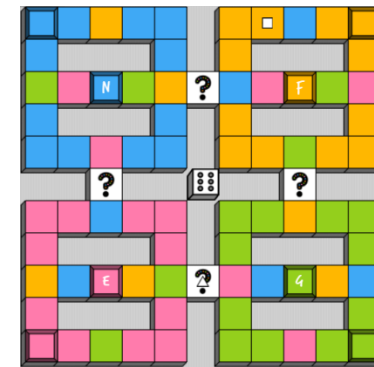
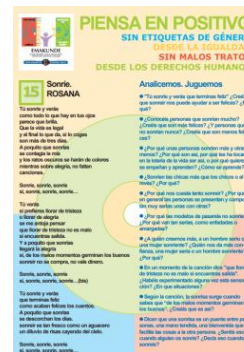
Vamos a hacer un resumen rápido de la partida que has jugado recordando las preguntas que han salido en las casillas de tarjeta de los distintos ámbitos.

- Ámbito personal, color azul, YO: 5 pruebas.
- Ámbito familiar, color amarillo, FAMILIA: 0 pruebas.
- Ámbito laboral, color rosa, EMPLEO: 0 pruebas.
- Ámbito social, color verde, SOCIEDAD: 0 pruebas.

> 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, NAHIKOI LH 5-6 EP

JUEGO "LOS CUATRO PILARES DE LA VIDA"

4 ÁMBITOS VITALES 4 TIPOS DE PRUEBAS

- **YO, azul:** "mímica", descripción de una acción, ¿qué representa?
- **FAMILIA, amarillo:** ¿a qué o a quién corresponde la definición?
- **EMPLEO, rosa:** jeroglífico ¿qué oficio o empleo representan los dibujos?
- **SOCIEDAD, verde:** palabras amigas, sinónimas ¿de qué hablamos?

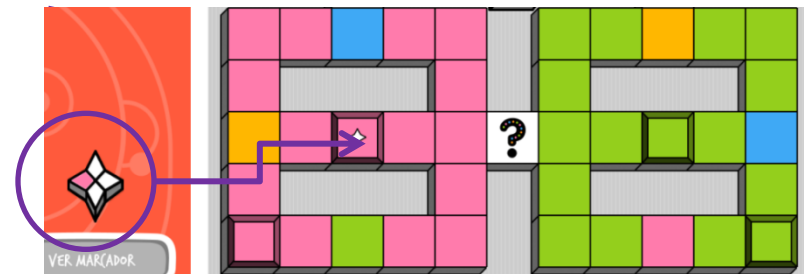
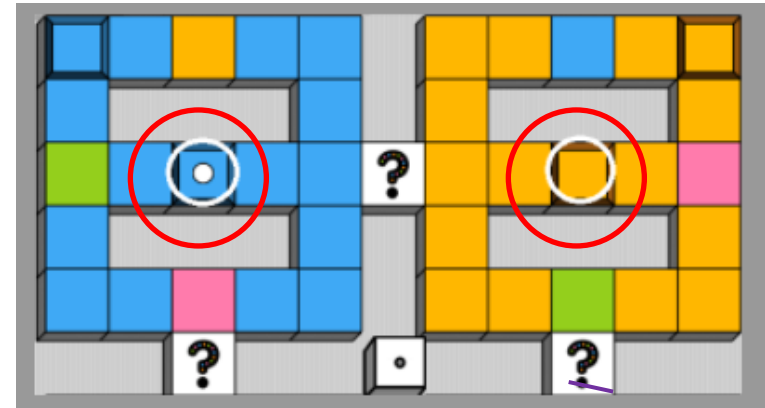


REGLAS DE JUEGO 1

- **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.

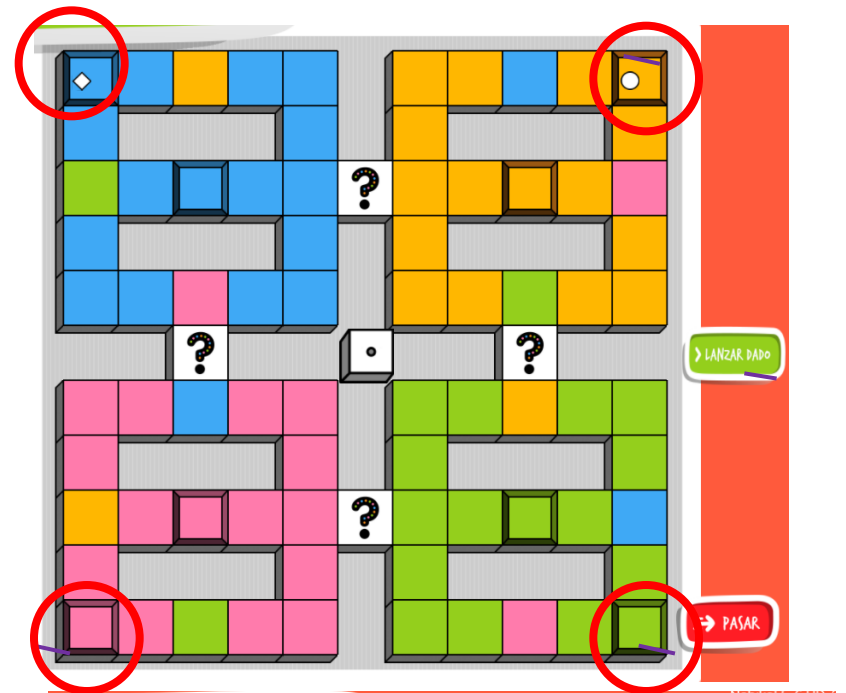
Selecciona tu ficha:

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



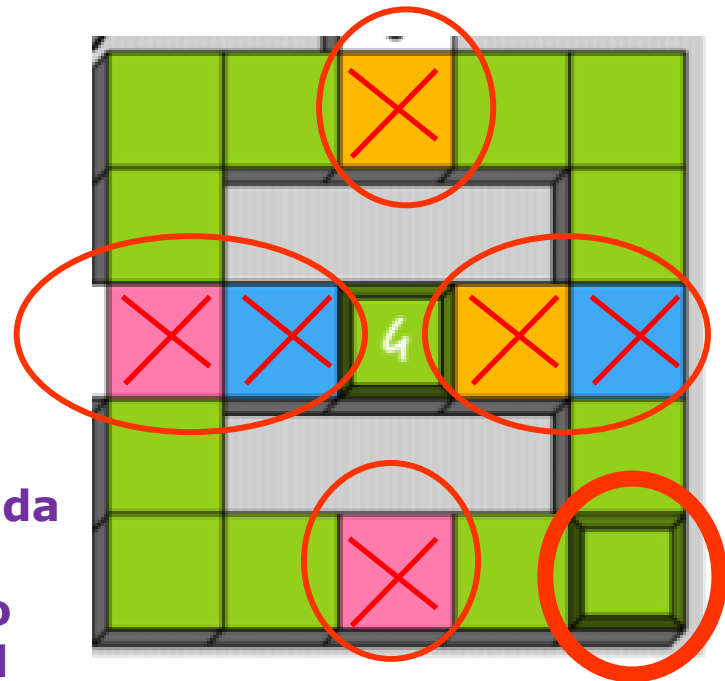
REGLAS DE JUEGO 2

- **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 "?".

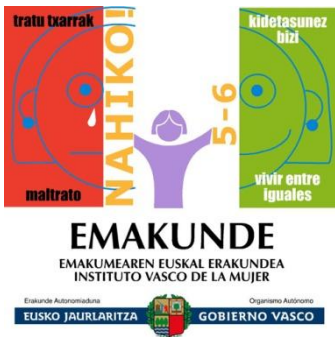


REGLAS DE JUEGO 3

- **UN SOLO COLOR:** al comienzo de la partida cada ficha sólo podrá avanzar por las casillas del color del que haya salido. Una vez conseguido ese color, podrá avanzar sobre las casillas del primer color y otro más. Y así sucesivamente hasta conseguir los cuatro colores.
- **PRUEBAS:** para poder avanzar por el valor del dado hay que superar las pruebas que se mostrarán en cada color. Hay cuatro tipos de pruebas: mímica-acción (azul), definición (amarillo), jeroglífico (rosa) y palabras amigas o sinónimas (verde). Si la respuesta es correcta, habrá una tirada extra más.
- **CASILLA FINAL:** después de conseguir los colores de los cuatro ámbitos, la ficha ha de regresar a la casilla de salida para terminar la partida.



* Explicado detalladamente en el tutorial del juego online.



DISCO-FORUM "¡SIEMPRE ADELANTE!"

20 CANCIONES PARA SUPERAR LOS MALOS TRATOS

- 10 en euskera
- 10 en castellano
- Letras de las canciones
- Preguntas para analizarlas

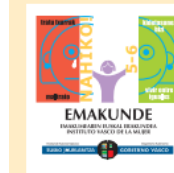
1. Ez gaitu inork geldituko. URTZ
2. Zuloak estaltzen. GORKA SARRIEGI
3. Behi guztiak ez gara berdinak. BETIZU
4. Orain. HEMENDIK AT
5. Zure amak badaki. SOROTAN BELE
6. Xoxoak beleari ipurbeltz. URTZ
7. To be or to beee!. JOXE RIPIAU
8. Gogoak eman hala. MAIXA TA IXIAR
9. Bidean. KEN 7
10. Zure ingurua. BETAGARRI

11. No suelo compararme. JARABE DE PALO
12. El miedo. EL CANTO DEL LOCO
13. La fuerza de la vida. OT II
14. Puede ser. EL CANTO DEL LOCO
15. Sonríe. ROSANA
16. Grita. JARABE DE PALO
17. Color esperanza. DIEGO TORRES
18. Nada que perder. MANÁ
19. Salir corriendo. AMARAL
20. Sin miedo. ROSANA



PREGUNTAS Y ACTIVIDADES

- A) CADA CANCIÓN:**
Su letra y preguntas y actividades específicas.
- B) PREGUNTAS Y ACTIVIDADES GENERALES:**
Juegos y actividades para realizar con cualquier canción (éstas u otras más actuales):
- Inventar una nueva letra, continuarla, darle respuesta...
 - Inventar un baile, una coreografía, un vídeo...
 - Hacer un dibujo, un cómic, unas fotos...
 - Representarla, escribir un cuento al respecto...



PIENSA EN POSITIVO SIN ETIQUETAS DE GÉNERO DESDE LA IGUALDAD SIN MALOS TRATOS DESDE LOS DERECHOS HUMANOS

11 No suelo compararme.
JARABE DE PALO...
(o una manera como cualquier otra de ver la vida)

Analícemos. Juguemos

- ¿Cuál es el tema principal de la canción?
- ¿Quién canta la canción y a quién se la canta?
- ¿Por qué?



PIENSA EN POSITIVO SIN ETIQUETAS DE GÉNERO DESDE LA IGUALDAD SIN MALOS TRATOS DESDE LOS DERECHOS HUMANOS

20 Sin miedo.
ROSANA

Sin miedo sientes que la suerte está contigo jugando con los duendes abrigándote el camino haciendo a cada paso lo mejor de lo vivido mejor vivir sin miedo.

Sin miedo, lo malo se nos va volviendo bueno las calles se confunden con el cielo y nos hacemos aves, sobrevolando el suelo, así sin miedo, si quieres las estrellas vuelco el cielo no hay sueños imposibles ni tan lejos si somos como niños sin miedo a la locura, sin miedo a sonreír.

Sin miedo sientes...

Sin miedo, las olas se acarician con el fuego si alzamos bien las yemas de los dedos podemos de puntillas tocar el universo, si sin miedo, las manos se nos llenan de deseos que no son imposibles ni están lejos si somos como niños sin miedo a la temura, sin miedo a ser feliz.

Sin miedo sientes...

Lo malo se nos va volviendo bueno si quieres las estrellas vuelco el cielo sin miedo a la locura sin miedo a sonreír.
Sin miedo sientes...

Analícemos. Juguemos

- ¿Cuál es el tema o mensaje central de la canción?
- ¿Por qué otras palabras sustituirías la palabra "miedo"? Cantad la canción con esas nuevas palabras.
- ¿Qué cosas nos dan miedo a las chicas? ¿Por qué nos dan miedo? ¿Y a los chicos? Decid tres cosas que os gustaría hacer pero que no hacéis por miedo.
- ¿Qué hacemos cuando sentimos miedo? ¿Recurrimos a alguien? ¿A quién?
- ¿Creéis que "sin miedo, lo malo se nos va volviendo bueno"? ¿Por qué este cambio? ¿Y, entonces, con miedo, lo malo se nos va volviendo peor? ¿Por qué?
- ¿Es verdad que "sin miedo, las manos se nos llenan de deseos que no son imposibles ni están lejos"? ¿Por qué? Poned tres ejemplos.
- El miedo puede paralizarnos e impedimos hacer realidad nuestro proyecto de vida. Poned dos ejemplos de miedo que paralice a las mujeres en dos ámbitos de la vida y otros dos de miedo que paralice a los hombres en los otros dos ámbitos de la vida.
- ¿Por qué creéis que en un momento de la canción dice "sin miedo a ser feliz"? ¿Creéis que ser felices nos da miedo? ¿Por qué?
- Haced una canción en la que en lugar de decir "sin miedo" digáis "con...", siendo estas nuevas palabras positivas.

canción, dice en un momento "compararse". ¿Solemos hacerlo ros? ¿Con qué o con quiénes? ¿Por qué?

o la canción dice "la discriminación". ¿Qué quiere decir? ¿Quite el hambre?

o la frase "Sigo mi camino que no"? ¿Tiene relación con la canción? ¿Estáis de acuerdo con ella?

que son las cualidades de "un para la sociedad, en el sentido de la canción?

o social general, hay también s? ¿Cómo sería "una tipa

s hombres importantes para otras y vosotros. ¿Son cómo el e la canción?

s mujeres importantes para cada y vosotros. ¿Son cómo las tipas i tele?

o de cómo imagináis a la persona canción.

i tipo o una tipa "alucinante"? ser? ¿Hay que pagar algún pre- Es mejor que ser como se es?



CUADERNO DEL ALUMNADO

Actividades sobre los juegos trabajados



COMPROMISO

3 UNIDAD DIDÁCTICA

CUADERNO DEL ALUMNADO (1/1)

1 LOS CUATRO PILARES DE LA VIDA

Jugando con el juego "Los cuatro pilares de la vida" has podido conocer un poco más los cuatro ámbitos de la vida de cualquier persona. ¿Cuál te parece la más difícil de desarrollar en tu proyecto de vida? ¿Por qué?

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	32

NOMBRE

2 CÓMIC

utilizando tarjetas como rotas en el juego "Los cuatro pilares de la vida. Pídele a que y haz un cómic con cuatro viñetas en la parte inferior relacionando las...

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

TÍTULO

NOMBRE

3 PIENSA EN POSITIVO

Pídele a tu profesora o profesor las letras de las canciones que habéis trabajado y escribe frases de las canciones que te parezcan adecuadas para cada ámbito de la vida, las tres veces cada ámbito de tu proyecto de vida.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

TÍTULO

NOMBRE

4 ¿COMODIDAD O IGUALDAD?

Coloca el número de cada una de estas frases de las canciones que habéis trabajado en el recuadro inferior correspondiente:

1. No suelo compararme.

2. La discriminación me quita el hambre.

3. Sigue mi camino que ya marcaré el destino.

4. Le doy la espalda al mundo y le digo no quiero jugar.

5. Te abandonaré al destino.

6. Siento el dolor que brota de tu herida.

7. El destino para andar, lo naces para luchar.

8. Voy haciendo planes, voy sabiendo quién soy.

9. Voy siguiendo el camino.

10. Llevar de trinita.

11. Llevar de alegría.

12. Cuántas veces te has reído, una mano me ha valido.

13. ¡Suficiente por llevar alone y no luego.

14. Y si no te escuchas, ¡Grita!

15. Te tiendo la mano, tú agarras el brazo, y si quieres más paus, ¡Grita!

16. Caminda de andar y andar.

17. Cambiar el aire depende de ti.

18. Quédate los minutos, suéltalos alata.

19. Nunca embarrar para no perderte.

20. Nunca has fácil compare.

21. Me voy a largar en busca de un sueño.

22. Si empiezo y me cargo en el destino.

23. Tienen que entender que este tiempo que luchar.

24. En mi tiempo que crecer.

25. La vida no son cosas y a veces te puedes asustar.

26. Luchare hasta el final.

27. ¿Cuánto tiempo crees que aguantaras?

28. Gritar y salir, salir corriendo.

29. Vivir un mundo.

30. Si quieres las estrellas vándete al cielo.

EN CUANTO A LA IGUALDAD Y LOS DERECHOS HUMANOS DE LAS MUJERES

COMODIDAD	IGUALDAD

¿CÓMO QUIERES VIVIR TÚ?

5 LAZO ZURIA

Como has podido ver, el camino de la igualdad y los derechos humanos hacia los buenos tratos no es fácil. Cada persona debe entenderse y además sumar fuerzas con otras personas. Por eso, en esta actividad, entre otras iniciativas, el lazo blanco. Busca información y rellena el recuadro.

¿Quién lo creó?

¿Dónde?

¿Qué significa?

¿Cuándo se utilizó?

6 EL COMPROMISO DE MI CLASE

SIN ETIQUETAS DE GÉNERO
DESDE LA IGUALDAD
SIN MALOS TRATOS
DESDE LOS DERECHOS HUMANOS

¿CÓMO QUIERES VIVIR TÚ?

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

Eusko Jaurlaritzak
EUSKO JAURLARITZA
Organismo Autónomo
GOBIERNO VASCO

CUADERNO FAMILIAR

Actividades sobre los juegos trabajados

COMPROMISO	UNIDAD DIDÁCTICA 3	CUADERNO FAMILIAR
2 CON MUCHO ESFUERZO		
<p>Seguramente las personas de tu familia han realizado grandes esfuerzos para lograr algunas cosas. Seguramente han superado toda clase de fatigas y dificultades para lograr algún objetivo individualmente o en grupo. Pregúntales qué esfuerzos han hecho en cada ámbito de la vida y por qué lo han hecho, y rellena el recuadro inferior.</p>		
OBJETIVO ESFUERZOS REALIZADOS ¿POR QUÉ?	OBJETIVO ESFUERZOS REALIZADOS ¿POR QUÉ?	

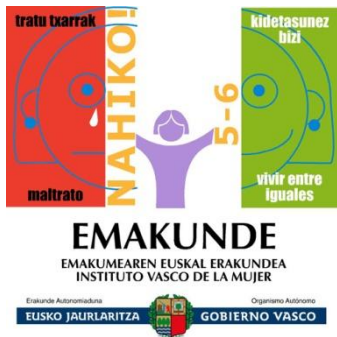
COMPROMISO	UNIDAD DIDÁCTICA 3	CUADERNO FAMILIAR
3 PIENSA EN POSITIVO AL SON DE LA MÚSICA		
<p>Explica a tu familia cómo habéis trabajado con las canciones. Pídeles que te digan, según su experiencia, cuáles son los temas más adecuados para cada ámbito de la vida. Pregúntales por otras canciones que los hayan ayudado en su vida y anota las frases de ellas que te digan.</p>		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. No suelo comportarme. 2. La discriminación me quita el hambre. 3. Algo me cambio que ya me cansé el destino. 4. Lo doy la espalda al miedo y le digo no quiero jugar. 5. Te abandono al desmoronamiento. 6. Siento el dolor que brota de tu herida. 7. El aliento para volar, lo sacas para luchar. 8. Voy haciendo planes y subiendo quién soy. 9. Voy aprendiendo el control. 10. Llévate de trébol. 11. Llévate de alegría. 12. Cuando voyo han sido, una mano me ha valido. 13. ¡Fúllate y a llover ahora y no luego. 14. Y si no te escuchas, ¡Gritar! 15. Te fardo la mano, te agarra el brazo, y si quieres más pases, ¡Gritar! 16. Cuando de andar y andar. 17. Cambiar el aire depende de ti. 18. Chutares los miedos, sacales ahora. 19. Nunca embustar para no perderlos. 20. No me has fácil empezar. 21. Me voy a largar en busca de un sueño. 22. Si te pones y me cago en el intento. 23. Tienen que entender que tengo que luchar. 24. En mi tiempo que crece. 25. La vida no es un juego y a veces te puedes equivocar. 26. ¡Luchando hasta el final. 27. ¿Cuánto tiempo crece que aguantas? 28. Crear y salir, salir corriendo. 29. Vivir sin miedo. 30. Si quieres las estrellas vuela el cielo. 	

COMPROMISO	UNIDAD DIDÁCTICA 3	CUADERNO FAMILIAR																	
4 CODO CON CODO																			
<p>Seguramente tus familiares, dándose cuenta de que para conseguir algunos de sus objetivos necesitaban cambiar nuestra sociedad, habrán participado o participen actualmente en algún movimiento social, grupo o asociación. Pregúntales en cuáles se han comprometido y completa el recuadro inferior.</p>																			
<table border="1"> <thead> <tr> <th>NOMBRE</th> <th>GRUPO</th> <th>PARA CONSEGUIR...</th> <th>¿POR QUÉ?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>	NOMBRE	GRUPO	PARA CONSEGUIR...	¿POR QUÉ?															
NOMBRE	GRUPO	PARA CONSEGUIR...	¿POR QUÉ?																
5 EL COMPROMISO DE MI FAMILIA																			
<p>SIN ETIQUETAS DE GÉNERO DESDE LA IGUALDAD SIN MALOS TRATOS DESDE LOS DERECHOS HUMANOS</p>																			
<p>FIN DE LA FAMILIA</p>																			

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.

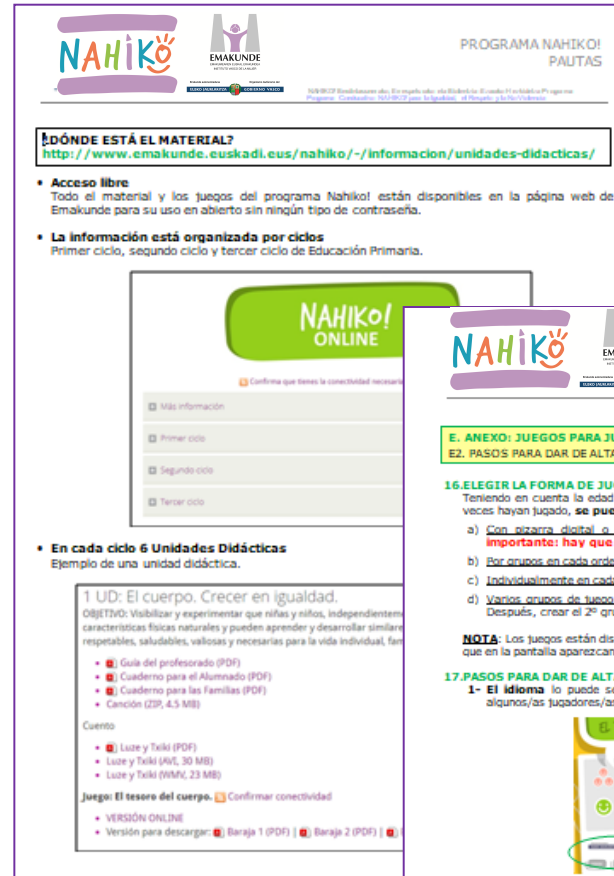
ES UN ENCUENTRO, UNA OPORTUNIDAD, NO “UNA OBLIGACIÓN”

- 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.

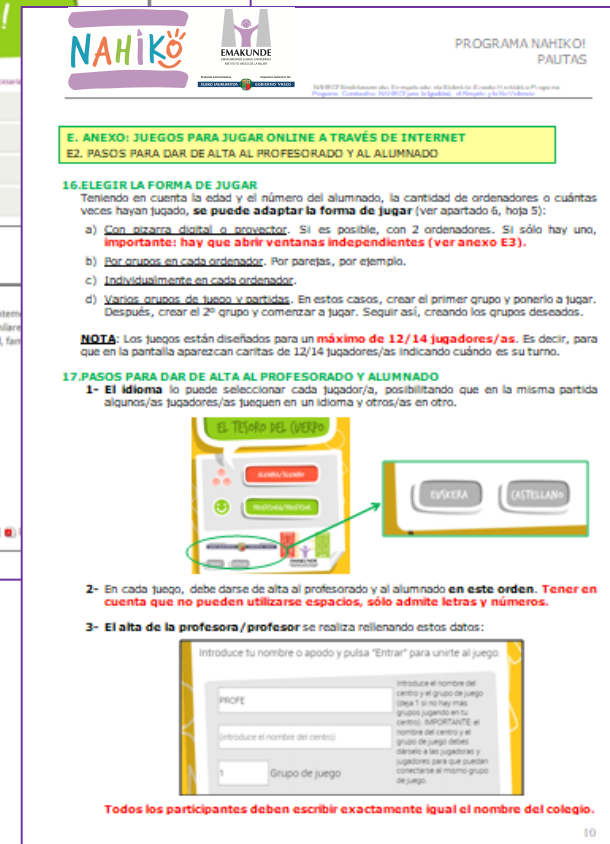
En cada ciclo 6 Unidades Didácticas
Ejemplo de una unidad didáctica.

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 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.

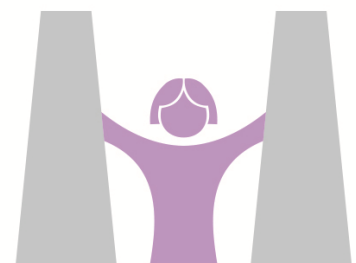
2- En cada juego, debe darse de alta al profesorado y al alumnado en este orden. Tener en cuenta que no pueden utilizarse espacios, sólo admite letras y números.

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 (deja 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