



Erakunde autonomiaduna

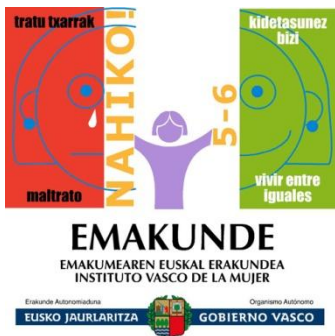
Organismo Autónomo del

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

**6º EDUCACIÓN PRIMARIA**  
**UNIDAD DIDÁCTICA 4:**  
**VIVO CON OTRAS PERSONAS**



# ÍNDICE

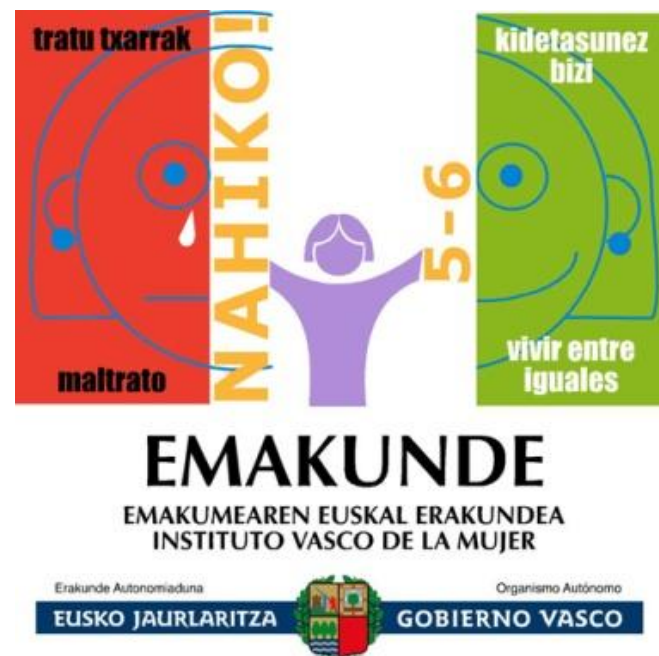


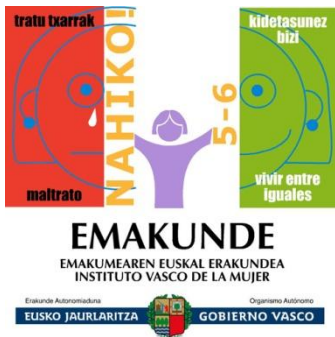
## COEDUCACIÓN

- Guía del profesorado
- Presentación Nahiko! para las familias

## MATERIAL

- Juego "Cada cual su camino"
- Juego "¿Me quieres?"
- Cine-fórum "Personajes excelentes, ¿sólo de cine?"
- Disco-fórum "Canciones muy vivas"
- 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.



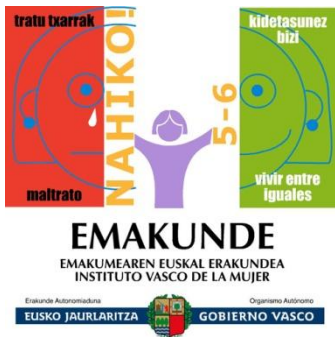
# 6º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

UNIDADES	JUEGOS
4. Vivo von otras personas	Cada cual su camino. ¿Me quieres?. Personajes, ¿sólo de cine?. Canciones muy vivas
5. El proyecto de los Derechos Humanos de la familia	Cadeneta familiar de personas. EMAS.O.S
6. Vivir en igualdad en familia	Cadeneta familiar de palabras. Bihotz minez

## UD 4, VIVO CON OTRAS PERSONAS:

- Convivencia en igualdad. Igualdad de derechos y responsabilidades. Igualdad de oportunidades y de trato.
- Convivencia cotidiana basada en los Derechos Humanos, en los buenos tratos.
- Convivencia en la que cada cual desarrolle su proyecto de vida, haciendo su camino, con respeto y el apoyo mutuo.

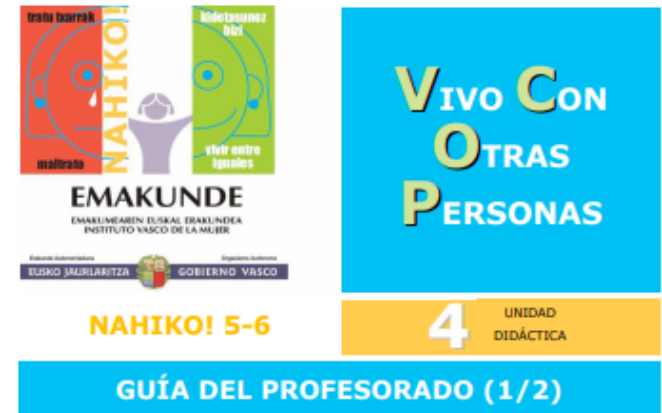




# FORMACIÓN DEL PROFESORADO

## GUÍA DEL PROFESORADO:

- Objetivos y contenidos
- Materiales y actividades
- Juego "Cada cual su camino"
- Juego "¿Me quieres?"
- Cine-forum "Personajes, ¿sólo de cine?"
- Disco-forum "Canciones muy vivas"
- Cuaderno del alumnado
- Cuaderno familiar



### 1 OBJETIVOS Y CONTENIDOS

Esta unidad didáctica quiere analizar y trabajar las relaciones de amor entre dos personas. Relaciones de amor en el sentido amplio del término, por ejemplo, la amistad entre compañeros y compañeras de trabajo, entre amigas y amigos, entre familiares... Y relaciones de amor en el sentido tradicional más restringido, las relaciones de pareja. En todos los casos, cuando sentimos que nos quieren de verdad y cuando amamos de verdad, vivimos mejor y disfrutamos de los momentos más felices y dulces de nuestra vida, y los recordamos diciendo "¡qué tiempos aquellos, quién los pillara!".

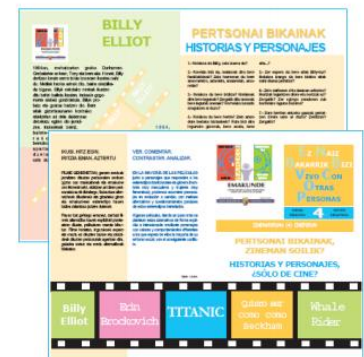
Prendemos que nuestro alumnado realice este análisis o estudio del amor haciéndose preguntas sobre su experiencia vital, de forma que, paso a paso, vayan descubriendo que el amor se ve, se nota y se manifiesta, es decir, se reconoce. Y la falta de amor, también. Al igual que hay comportamientos y relaciones humanas que manifiestan amor, hay comportamientos y relaciones que lo excluyen. Por ejemplo, pensar que la otra persona nos pertenece y que debe vivir bajo nuestro control, creer que la otra persona debe ser y actuar como nos parece y queremos, sentimos superiores a la otra persona, negarle y quitarle su libertad, tomarla como alguien a nuestro servicio o como un medio para satisfacer nuestras necesidades e intereses, la falta de respeto, los insultos, las amenazas, el maltrato...

### 5 CINE-FORUM "PERSONAJES ¿SÓLO DE CINE?"

Pautas de preguntas y temas para la reflexión y el debate posterior a la visión de cinco películas desde el punto de vista y el contenido fundamental de esta unidad didáctica.

En la mayoría de las películas, junto a personajes que responden a los estereotipos tradicionales de género (hombres muy masculinos y mujeres muy femeninas), podemos encontrar personajes en evolución o cambio, con matices alternativos y cuestionamientos parciales de estos estereotipos heredados. Algunas películas, dando un paso más, se plantean estas alternativas de forma explícita e intencionada mediante personajes con valores y comportamientos diferentes a los que espera de ellos la mayoría de su entorno social, con el consiguiente conflicto.

**Películas:** Quiero ser como Beckham. Billy Elliot. Titanic. Erin Brockovich. Whale Rider.



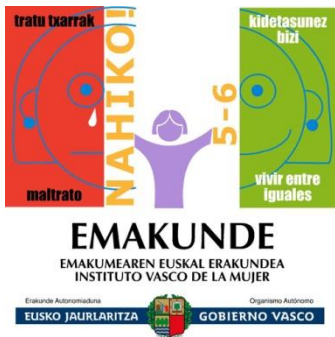


# UNIDAD DIDÁCTICA 4



## AMOR, CARIÑO, AMISTAD...

- Identificar, analizar y valorar positivamente las relaciones amorosas y afectivas entre personas que conviven diariamente. Tanto en pareja, como en familia y en general (amistades, relaciones profesionales...).
  - Observar y analizar la experiencia vital del alumnado para identificar que el amor (el cariño, la amistad, etc.) se siente, se nota, se ve, se reconoce, se percibe, se manifiesta... Y también la falta de amor.
  - Identificar, reconocer y desarrollar actitudes y comportamientos, buenos tratos, que manifiestan amor: aceptación, respeto, compañía, alegría, comunicación, dedicación, apoyo, ayuda, libertad, optimismo, confianza, ternura, generosidad, caricias, besos, etc.
  - Identificar, reconocer y evitar actitudes y comportamientos, malos tratos, que manifiestan falta de amor: rechazo, burla, soledad, abandono, tristeza, enfado, aislamiento, peleas, obligaciones, celos, falta de libertad, pesimismo, egoísmo, acaparamiento, dominio, control, violencia, golpes, etc.
- EL AMOR NOS HACE BIEN. SI NO NOS HACE BIEN, NO ES AMOR.



# AMOR, CARIÑO, AMISTAD

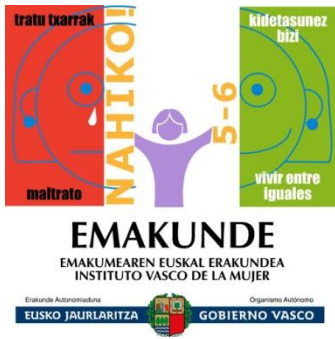
**SIN RESPETO,  
SIN LIBERTAD,  
NO HAY AMOR**

## OBSERVACIÓN , ANÁLISIS Y REFLEXIÓN SOBRE EL AMOR

- ¿Con quién vivo en casa? ¿Me quieren? ¿Les quiero? ¿En qué se nota? ¿En qué se aprecia? ¿Cómo sé que me quieren o no? ¿Qué hago yo cuando quiero a alguien? ¿En qué se me nota?
- ¿Qué relaciones tengo en el barrio, en la escuela, en el deporte, etc.? ¿Quiénes son mis mejores amigas y amigos? ¿Por qué? ¿Cómo lo sé? ¿En qué se nota? ¿Qué hacemos? ¿Cómo nos tratamos? ¿Cómo nos hablamos? ¿Qué quiero para esas personas? ¿Qué desean ellas para mí?
- ¿Qué es estar enamorada o enamorado? ¿Qué es el amor de pareja? ¿Conozco a alguna persona que esté enamorada? ¿En que se le nota? ¿Qué hace? ¿Qué dice? ¿Cómo trata a la persona de la que está enamorada? ¿Quiere sólo a esa persona? ¿Ama a más gente?
- ¿Hay amores malos? ¿Hay amores que hacen daño? ¿Hay amores que matan? ¿Hay amor sin respeto mutuo? ¿Hay amores que tratan mal? ¿Hay amor sin Derechos Humanos?

**SI TENGO MIEDO, NO HAY AMOR. SI TENGO MIEDO, PEDIRÉ AYUDA**





# ORGANIZACIÓN DEL TRIMESTRE

Utilizar el material de la unidad didáctica durante el trimestre



## PASOS

### → Al comienzo:

- Presentación del programa Nahiko! a las familias.

### → Sesiones semanales con el alumnado:

- Conocer, trabajar y jugar con el juego "Cada cual su camino".
- Conocer, trabajar y jugar con el juego "¿Me quieres?".
- Conocer, trabajar y jugar con el juego "Personajes, ¿sólo de cine?".
- Conocer, trabajar y jugar con el juego "¿Canciones muy vivas".
- Rellenar el cuaderno del alumnado para interiorizar los juegos. Se puede realizar por partes.

### → Después de trabajar en la escuela:

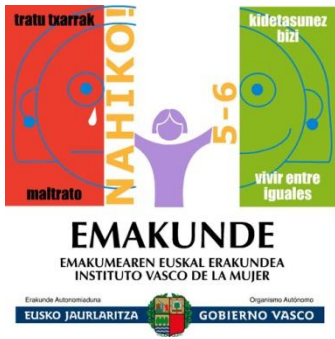
- Enviar el cuaderno de las familias a casa para trabajar, reflexionar y compartir. Se puede realizar por partes.
- No son "deberes", no se "corregirán" en el centro. Se realizará un seguimiento del uso y del ambiente logrado en casa.

# PRESENTACIÓN A LAS FAMILIAS



## INFORMACIÓN, SENSIBILIZACIÓN Y TRABAJO CONJUNTO:

- Se puede utilizar como apoyo el PDF de la presentación "Nahiko! LH-6 familiak".
- Presentar el trabajo del alumnado: contenido de las unidades didácticas, objetivos y materiales (juegos, canciones...).
- Cuaderno familiar trimestral: objetivos. Criterios para trabajar. Tipos de actividades y ejemplos. Seguimiento que se realizará en la escuela.



# JUEGOS ONLINE

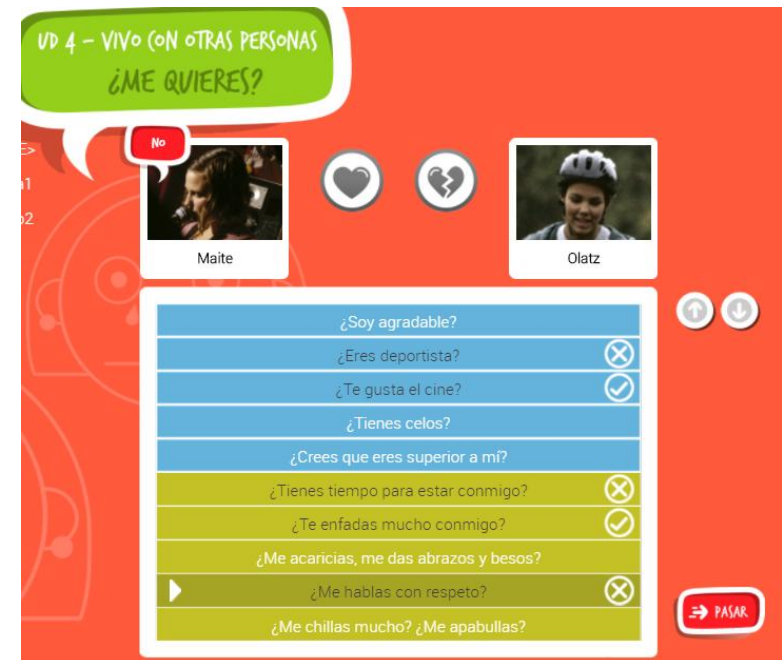


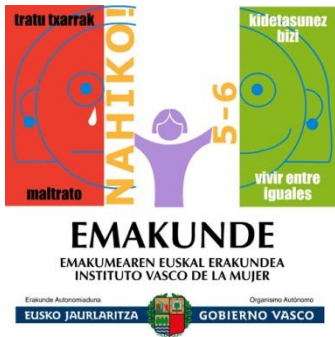
## JUGAR, VIVENCIAR, ANALIZAR, REFLEXIONAR:

- Materiales para el trabajo en grupo.
- Vivenciar y recordar situaciones, sensaciones, experiencias, sentimientos, relaciones... de la vida cotidiana.
- Preguntar, analizar, reflexionar, comprender, debatir, acordar, sugerir, cambiar...
- Consecuencias, alternativas, cambios...

## CADA JUEGO, 3 PARTES:

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





# TUTORIAL INICIAL

## UTILIZACIÓN:

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



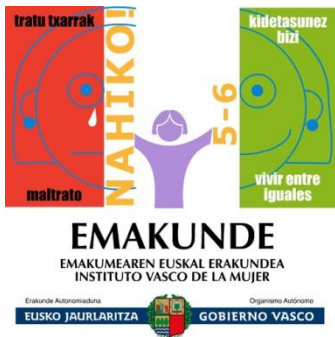
# RESUMEN FINAL

## UTILIZACIÓN:

- Para analizar los resultados de la partida y consolidar conceptos.
- ¿Dónde está el resumen final?
  - Le sale a cada jugadora o jugador al finalizar la partida.
- En las primeras partidas se puede utilizar con todo el grupo y luego por grupos o individualmente.
- Algunas preguntas del resumen están relacionadas con la partida que se ha jugado.







# ACTIVIDADES CON LOS JUEGOS ONLINE

## 1.- ANTES DE JUGAR, CONOCER EL JUEGO:

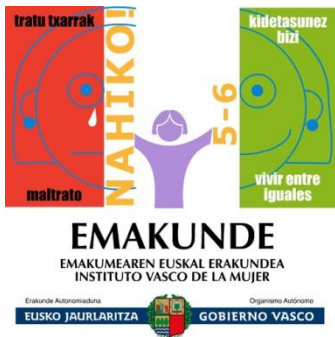
- Conocer las cartas y fichas, los tipos y el significado de los dibujos, de las palabras, etc.
- Clasificar y organizar las fichas utilizando diversidad de criterios. Identificar características iguales y/o diferentes de los personajes.
- Copiar cartas y hacer murales relacionándolos entre sí, completando con textos y/o imágenes. Relacionarlos con noticias y sucesos actuales.
- Completar la lista de palabras para conocerse y describirse con respeto a una o uno mismo y a otras personas. ¿Utilizamos palabras para chicas y palabras para chicos? ¿Por qué?
- Hacer un pequeño diccionario de palabras nuevas. Relacionar el vocabulario con imágenes, ejemplos, frases, situaciones...
- Crear nuevas cartas y/o fichas e incorporarlas.



## 2.- DESPUÉS DE JUGAR, REFLEXIONAR:

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





# JUEGOS UD 4

- "Cada cual su camino"
- "¿Me quieres?"
- "Personajes, ¿sólo de cine?"
- "Canciones muy vivas"

## Abre tu mente. MERTXE

Son suficientes sus celos para abandonar, para que des media vuelta. Y así te sientas libre y vuelvas a ser tú, porque este amor se consume y te quema. Qué más dará lo que diga, si luego hace lo que quiere, si sus promesas no valen nada,

no lo aguantes mas, decídate a volar...

Abre tu mente y descubrirás, lo que disfruta la gente de la vida, abre puertas, busca una salida, que otros curarán tu herida. Abre tu mente y descubrirás lo que disfruta la gente de la vida, abre puertas, busca una salida,

### UD 4 - VIVO (ON OTRAS PERSONAS)

#### ¿ME QUIERES?

¿Me acaricias, me das abrazos y besos?	✓
¿Me hablas con respeto?	✓
¿Me chillas mucho? ¿Me apabullas?	✗
¿Lo pasamos bien, te ríes conmigo?	✗
¿Quieres que haga tus quehaceres?	✗
¿Tienes siempre razón?	✗
¿Me has pegado alguna vez?	✗
¿Te gusta que tenga mis amistades?	✓
¿Te enfadas si voy con mis amistades?	✗
¿Te ríes de mí con tus amistades?	✗

**PASAR**

### UD 4 - VIVO (ON OTRAS PERSONAS)

#### CADA CUAL SU CAMINO

## WHALE RIDER

**Zeelanda Berriko Whangarako maoriek**, baleetan ibiltzen zen Paiketa mitikoaren leinukoak direla defendatzen dute. 1000 urte baino gehiago dirauen elezaharrak dienez, buruzagiaren oinordekoa izango den gizonezko batek titularekin jarraituko du, eta momentu hori iritsi da. Prouangi, Koro buruzagiaren semeak zaharrena da eta bizikiak izan ditu: neska bat eta mutil bat. Mutila, erditzean hilko da, bere amarekin batera. Bizirik irauten duen neska, Pai izena jarriko diole. Tradizioa etenik geratzen da. Neska ordea, titulu legendarioa eta mitikoa eskuratzeko gai dela frogatzen saiatuko da, nahiz eta 11 urte bakarrik eduki eta emakumea izan.

**Los maories** de Whangara, en la costa de Nueva Zelanda, defienden su descendencia de Paiketa, un mítico e impresionante jinete que monta ballenas. La leyenda dice desde hace ya más de 1000 años, que un varón heredero del jefe le continuará en dicho título, momento que ha llegado. Prouangi es el hijo mayor del jefe Koro y ha procreado dos gemelos: una niña y un niño. El niño muere al momento del parto, junto con su madre. La niña que sobrevive es llamada Pai. La tradición es interrumpida. Sin embargo, ella intentará demostrar que es capaz de obtener el legendario y mítico título, a pesar de contar con tan sólo 11 años y ser mujer.

## PERTSONAI BIKAINAK 5

### HISTORIAS Y PERSONAJES

- 1- Zergatik dio Paik bera jaiotzearen ez zela poztsunik egon? Nolako erreakzioa du bere aitona Korok? Zergatik? Eta amonak? Zergatik?
- 2- Nolako da Pai 11 urtekoa? Nola bizi da? Zoriontsua al da? Zergatik? Nolako da aitonekin duen harremana? Eta amonarekin duena?
- 3- Non bizi da bere aita? Zergatik? Nolako da Pairen aita aitonean ariko harremana? Zergatik? Eta osabarena aitonekin? Zergatik?
- 4- Nora doa Pai, aitonek aitari eraman dezala esaten duten dionean, ez dola ezertarako bako? Zergatik dio hori aitonek? Ez al du Pai maitasun?
- 5- Zergatik antolatzen du Korok eskola bat? Zer lortu nahi du? Zergatik ez dio Pairen bertara joaten uzten?
- 6- Zergatik, doa Pai eskulana eskolara ikastera? Zergatik ez du Paik lagun batekin diena egiten, hau da, atzean eseri eta itxi egon ikasi ahal izateko? Nork laguntzen dio? Zergatik? Ze aldaketa sortzen du ikasleko duen grialarekin?
- 7- Zergatik hasieratzen du Koro bertan ikasi dute eta bere lagunak irabazten ditela ikusten duen? Zer egiten du mutil horien azken froga egitea dozean? Zergatik?
- 8- Ondo ateratzen al da azken froga, lortzen al du Korok nahi zuena? Nola erreakzionatzen du? Zergatik? Amonak, Koro oraindik "ez dagaitza prest" dio, zertarako ez dago prest? Zergatik ez dago prest?
- 9- Zergatik dio Paik eskolako jaiak: "las dezaque. Ezagueren derengana iristen bada, guztiok izango gara ikasleak. Gauzak ondo joango dira denon artean. Zeren eta lider indartsua izanik ere, nekatu balizake?" Zer esan nahi du?
- 10- Zen elementu falso zehatzak eta zein irudi ikuslariak dio filmaren elkarrizketan eta elkarrizketan? Nork erakusten dio hori Paik? Nola erreakzionatzen du aitonek soka apurtzen den kasuetan? Eta Paik? Zer irudikatzen du orotik filmaren zehar eta filmaren buketan? Eta bakoitz? Eta Korak? Eta Paik? Zergatik elkarrizketan duka Paik eta Korak?

- 1- ¿Por qué dice Paik que no hubo alegría cuando ella nació? ¿Cómo reacciona su abuelo Koro? ¿Por qué? ¿Y su abuela? ¿Por qué?
- 2- ¿Cómo es Pai con 11 años? ¿Cómo vive? ¿Es feliz? ¿Por qué? ¿Cómo es la relación con su abuelo? ¿Y con su abuela?
- 3- ¿Dónde vive su padre? ¿Por qué? ¿Cómo es la relación entre el padre y el abuelo de Pai? ¿Por qué? ¿Y la del tío con el abuelo? ¿Por qué?
- 4- ¿Dónde va Pai cuando le oye a su abuelo decirle a su padre que se le leve, que no le sirva de nada? ¿Por qué dice eso? ¿No quiere a Paik?
- 5- ¿Por qué organiza Koro una escuela? ¿Qué quiere conseguir? ¿Por qué no deja que Pai aprenda?
- 6- ¿Por qué va Pai a escondidas a la escuela a aprender? ¿Por qué no hace Pai lo que le dice un amigo: sentarse detrás y estar callada para poder aprender? ¿Quiénes le ayudan? ¿Por qué? ¿Qué cambios producen con su temperamento en aprender?
- 7- ¿Por qué se enfada Koro cuando ve que ha aprendido a luchar y vencer a su amigo? ¿Qué hace con ese chico cuando van a hacer la prueba final? ¿Por qué?
- 8- ¿Sale bien la prueba final, consigue Koro lo que quería? ¿Cómo reacciona? ¿Por qué? La abuela dice que Koro "no está preparado todavía", ¿para qué no está preparado? ¿Por qué no está preparado?
- 9- ¿Por qué dice Pai en el festival de la escuela: "Podemos aprender. Si el conocimiento llega a todos, todos seremos líderes. Las cosas irán bien entre todos. Porque aunque seas un líder fuerte, puedes llegar a cansarte"? ¿A qué se refiere, qué quiere decir?
- 10- ¿Qué elementos fallos concretos y qué escenas reflejan en la película esa unión y trabajo común? ¿Quiénes enseñan eso a Paik? ¿Cómo reacciona el abuelo en los casos en los que la cuerda se rompe? ¿Y Paik? ¿Qué representa la barca durante la película y al final de la misma? ¿Y las ballenas? ¿Qué representa Koro? ¿Y Pai? ¿Por qué se unen al final?

# JUEGO "CADA CUAL SU CAMINO"

## CONTENIDO DE LAS CARTAS DEL 1 AL 12

1. Yo decido.
2. Es mío.
3. Para vivir mejor.
4. Quien me quiere.
5. Quererme a mí.
6. Respetar y proteger.
7. Mi responsabilidad.
8. Dedicar tiempo.
9. Personas y cosas dañinas.
10. Derecho a decir "NO".
11. Nadie tiene derecho.
12. Pediré ayuda.

### COMODINES

**TODO EL MUNDO  
NECESITA MI  
PERMISO PARA  
RELACIONARSE  
CONMIGO**

**CUANDO  
SIENTA MIEDO  
PEDIRÉ AYUDA**

**SIN RESPETO  
NO HAY AMOR**

**QUIEN NO ME  
RESPETA NO ES  
BUENO PARA MÍ**



- 56 cartas
- 48 cartas: 4 palos (colores) con cartas del 1 al 12 cada uno.
- 8 comodines

### COLORES

- Azul: ámbito personal
- Amarillo: ámbito familiar
- Verde: ámbito social
- Rosa: ámbito laboral

# REGLAS DE JUEGO 1

## HACER "CADENETAS/CAMINOS" CON LAS CARTAS

- Del mismo color y número consecutivo.
- Del mismo número y distinto color.

El sistema reparte 4 cartas a cada participante:

- En cada turno, se coge una quinta carta, bien del mazo que está boca abajo o bien del mazo que está boca arriba.
- De las 5 cartas, escoger (pulsar) una y colocarla (pulsar) encima del mazo que está boca arriba ("Sombra").
- Si se logra hacer una cadeneta, elegir (pulsar) la carta para descartar y pulsar el botón "CERRAR". Y por último, pulsar en el mazo boca arriba ("Sombra").

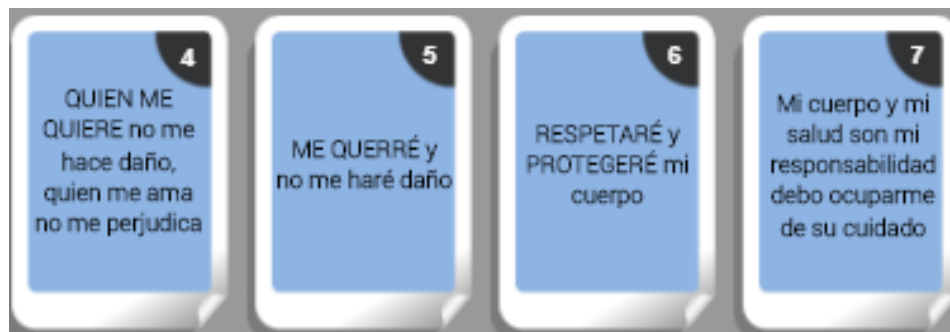
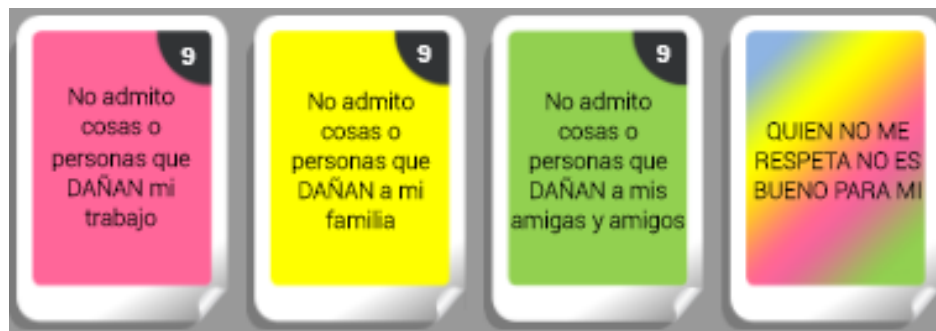
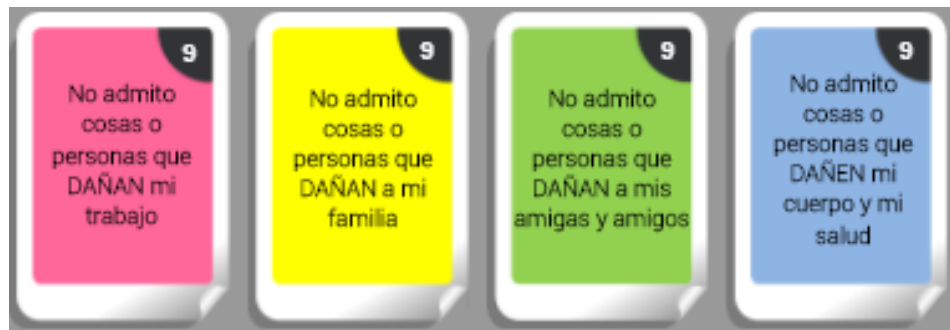


# REGLAS DE JUEGO 2

## EJEMPLOS DE "CADENETAS" O "CAMINOS" VÁLIDOS

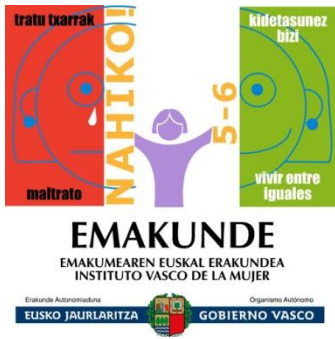
Se pueden conseguir "caminos" o cadenetas de 2 maneras:

- Reunir los 4 colores del mismo número, uniendo 4 cartas con el mismo concepto.
- Reunir 4 cartas del mismo color con números seguidos, uniendo 4 pasos del mismo ámbito.
- Los comodines pueden sustituir a cualquier carta. Puede utilizarse sólo un comodín en cada cadeneta o camino.

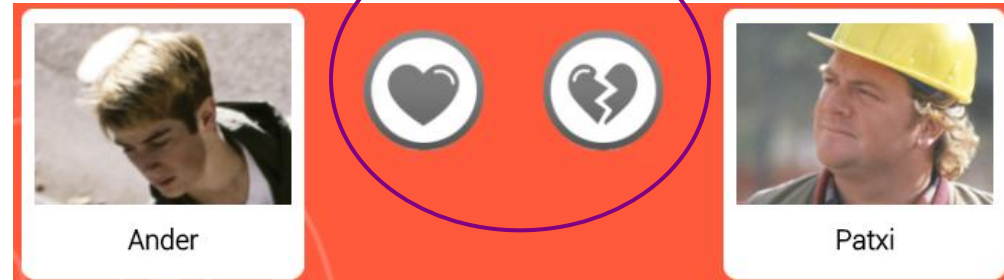


\* Explicado detalladamente en el tutorial del juego online.



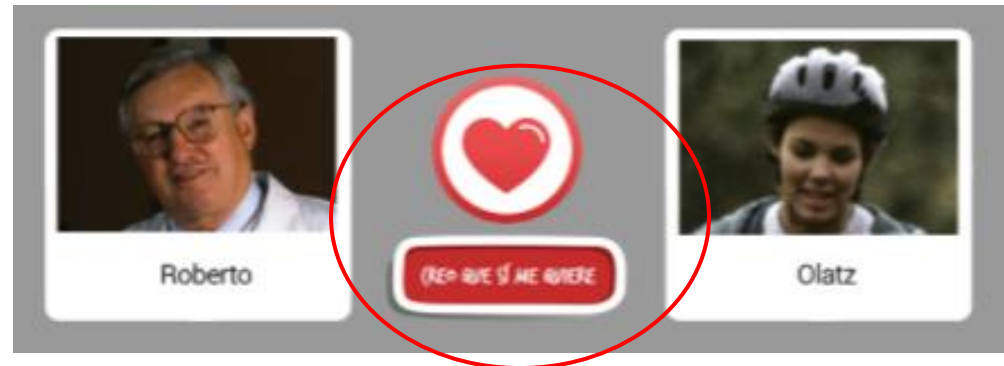


# JUEGO "¿ME QUIERES?"



## 12 PERSONAJES Y LAS RELACIONES AFECTIVAS ENTRE ELLOS

Relaciones diferentes entre los personajes: cada personaje quiere a unos personajes y a otros no.



## 26 PREGUNTAS PARA DESCUBRIR QUIÉN AMA, QUIÉN QUIERE, A QUIÉN

Los personajes respondes con un SÍ (+) o un NO (-).

Preguntas de cuatro ámbitos vitales: personal (azul), familiar (amarillo), social (verde) y laboral-profesional (rosa).

Hay que acertar la respuesta que da el personaje a la pregunta final "¿Me quieres?". Pregunta que se puede referir a: amistad entre amigas y amigos, amistad entre compañeras y compañeros de trabajo o de estudio, amor entre familiares, amor en una pareja, etc.

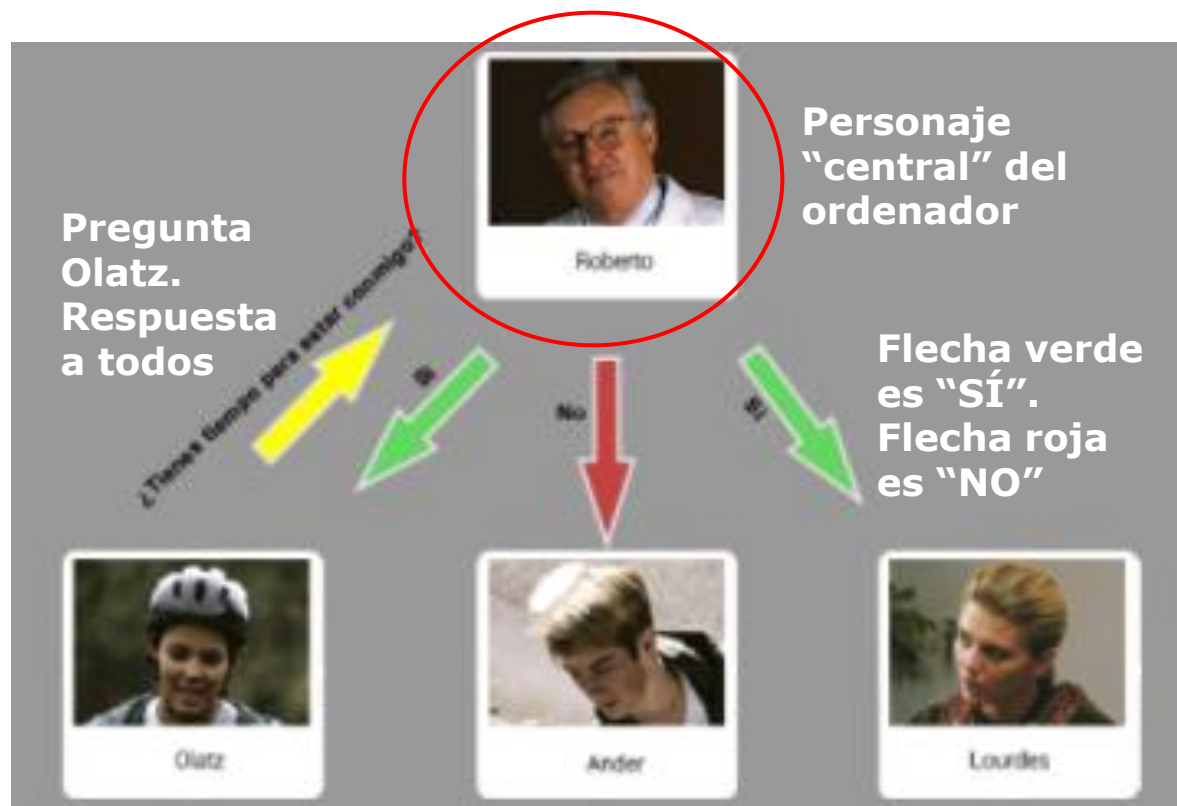


**El ordenador jugará con un personaje "central".**

**A cada participante le tocará otro personaje. Deberá descubrir, mediante preguntas, si el personaje central le quiere o no.**

## EN CADA TURNO

- Elegir una pregunta y pulsar el botón "PREGUNTAR".
- El personaje central responderá la pregunta realizada a todos los otros personajes.
- Si no se puede adivinar la respuesta a la pregunta "¿Me quieres?", pulsar el botón "PASAR".
- En caso contrario, para resolver, pulsar el corazón entero o el corazón partido.



\* Explicado detalladamente en el tutorial del juego online.



# REGLAS DE JUEGO 2

VIVO CON OTRAS PERSONAS  
¿ME QUIERES?

Maite

**CREO QUE NO ME QUIERE**

Olatz

¿Crees que eres superior a mí?	✓
¿Tienes tiempo para estar conmigo?	✗
¿Te enfadas mucho conmigo?	✓
¿Me acaricias, me das abrazos y besos?	✗
¿Me hablas con respeto?	✗
¿Me chillas mucho? ¿Me apabullas?	✗
¿Lo pasamos bien, te ríes conmigo?	✗
¿Quieres que haga tus quehaceres?	✗
¿Tienes siempre razón?	✓
¿Me has pegado alguna vez?	✗

↑ ↓

⇒ PASAR

VIVO CON OTRAS PERSONAS  
¿ME QUIERES?

Ander

**CREO QUE SÍ ME QUIERE**

Larraitx

¿Eres deportista?	✓
¿Te gusta el cine?	✗
¿Tienes celos?	✗
¿Crees que eres superior a mí?	✗
¿Tienes tiempo para estar conmigo?	✓
¿Te enfadas mucho conmigo?	✗
¿Me acaricias, me das abrazos y besos?	✗
¿Me hablas con respeto?	✓
¿Me chillas mucho? ¿Me apabullas?	✗
¿Lo pasamos bien, te ríes conmigo?	✓

Ejemplos de respuestas "SÍ" y "NO" a las preguntas





EMAKUNDE

EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA  
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Eusko Jaurlaritzak Organismo Autonomo  
EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO

# CINE-FÓRUM "PERSONAJES, ¿SÓLO DE CINE?"

## MODELO PARA ANALIZAR/TRABAJAR PELÍCULAS Y SERIES PROPUESTAS POR EL ALUMNADO

### 5 PELÍCULAS

Resumen del inicio argumental de cada película.

Preguntas para analizarlas, para comenzar con el cine-fórum.

### BILLY ELLIOT



1984an, mehatzarien greba Durhamen.

Grebalarien artean, Tony eta bere aita. Honek, Billy deritzan beste seme bakia boxeoa ikastea nahi du. Mutilak hanka arinak ditu, baina ukabildada biguna. Billyk eskolako neskak ikusten ditu behin balleta ikasten. Irakasle gogoraren alabak gonbidatuta, Billyk probatu eta gustoa hartzen dio. Bere aitak gizontasunaren kontrako ekintzetan ari dela dakienean debekatu egiten dio jarraitzea. Irakasleak bertiz, balleterako berezko aparta duela uste du eta eskolak dohain ematen dizkio Royal Ballet Schoolerako frogak egin dezan.

1984, huelga de mineros en el condado de Durham. Entre los que protestan, Tony y su padre. Este último se ha empeñado en que otro hijo suyo más pequeño, Billy, reciba clases de boxeo. El chico tiene un buen juego de piernas, pero

### PERTSONAI BIKAINAK 1 HISTORIAS Y PERSONAJES

- 1.- Nolakoa da Billy, zein izaera du?
  - 2.- Norekin bizi da, nolakoak dira bere familiakideak? Zein harreman du bere amonarekin, aitarekin, anaiarekin, amarekin?
  - 3.- Nolakoa da bere bizitza? Nolakoak dira bere lagunak? Zergatik ditu arazoak bere lagunik onenak? Horrelako kasurik ezagutzen al duzu?
  - 4.- Nolakoa da bere herria? Zein arazo dute bertako biztanleek? Nola bizi dira inguruko gizonak, bere anaia, bere aita...?
  - 5.- Zer espero du bere aitak Billy-taz? Nolakoa izango da bere bizitza aitak nahi duena jarraituz?
  - 6.- Zein zailtasun ditu dantzan aritzeko? Nortzuk laguntzen diote eta nortzuk ez? Zergatik? Zer egingo zenukeen zuk horrelako laguna bazenu?
- 1.- ¿Cómo es Billy Elliot, qué carácter tiene?
  - 2.- ¿Con quién vive, cómo son los miembros de su familia? ¿Qué relación tiene con su abuela, con su padre y su hermano, con su madre?
  - 3.- ¿Cómo es su vida? ¿Cómo son sus amigos y amigas? ¿Por qué tiene problemas su mejor amigo? ¿Conoces algún caso parecido?
  - 4.- ¿Cómo es su pueblo, qué problemas tienen sus habitantes? ¿Cómo viven los hombres de la zona, su hermano, su padre...?
  - 5.- ¿Qué espera su padre de Billy? ¿Cómo será su vida si hace lo que quiere su padre?
  - 6.- ¿Qué dificultades tiene para dedicarse al baile? ¿Quiénes le apoyan y quiénes no? ¿Por qué? ¿Qué harías tú si tuvieras un amigo así?

Billy  
Elliot

Erin  
Brockovich

TITANIC

Quiero ser  
como como  
Beckham

Whale  
Rider



**EMAKUNDE**

EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA  
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Erakunde Autonomikoa  
EUSKO JAURLARITZA  
Organismo Autónomo  
GOBIERNO VASCO

# DISCO-FÓRUM "CANCIONES MUY VIVAS"

**MODELO PARA ANALIZAR/TRABAJAR CANCIONES Y VIDEOS MUSICALES PROPUESTOS POR EL ALUMNADO**




**8 CANCIONES SOBRE MALOS TRATOS**

**3 canciones en euskera.**

**5 canciones en castellano.**

**Letra de las canciones.**

**Preguntas para analizarlas, para iniciar el disco-fórum.**



**EMAKUNDE**  
"INSTITUTO VASCO DE LA MUJER"

**Ella.  
BEBE**

Ella se ha cansado  
De tirar la toalla  
Se va quitando  
Poco a poco Telarañas  
No ha dormido esta noche  
Pero no está cansada  
No miró ningún espejo  
Pero se siente to guapa  
Hoy ella se ha puesto  
Color en las pestañas  
Hoy le gusta su sonrisa  
No se siente una extraña  
Hoy sueña lo que quiere  
Sin preocuparse por nada  
Hoy es una mujer  
Que se da cuenta de su alma  
Hoy vas a descubrir  
Que el mundo es sólo para ti  
Que nadie puede hacerte daño  
Hoy vas a comprender  
Que el miedo se puede romper  
Con un solo portazo  
Hoy vas a hacer reír  
Porque tus ojos se han cansado  
De llorar

Como nadie te ha sabido queré  
Hoy vas a mirá palante  
Que patrás, ya te dolió bastante  
Una mujer valiente  
Una mujer sonriente  
Mira como pasa...  
Hoy no has sido la mujer  
Perfecta que esperaban  
Ha roto sin pudores  
Las reglas marcadas  
Hoy ha calzado tacones  
Para hacer sonar sus pasos  
Hoy sabe que su vida  
Nunca más será un fracaso  
Hoy vas a descubrir  
Que el mundo sólo es para ti  
Que nadie puede hacerte daño  
Hoy vas a conquistar el cielo  
Sin mirar lo alto  
Que queda del suelo  
Hoy vas a ser feliz  
Aunque el invierno  
Sea frío y sea largo  
Hoy vas a conseguir

**analicemos**

- 1.- ¿Qué expresa esta canción? ¿Qué sientes al oír su letra y su música? ¿Qué te contagia?
- 2.- ¿Qué deja atrás, en su pasado, la mujer de la canción? ¿Por qué?
- 3.- ¿Cómo decide hacer eso? ¿Cómo lo hace?

# CUADERNO DEL ALUMNADO

## Actividades sobre los juegos trabajados

**VIVO CON  
OTRAS  
PERSONAS**

**4 UNIDAD DIDÁCTICA**

**1 ¿CON QUIÉN VIVO? ¿CÓMO VIVIMOS?**

Completa la tabla inferior. A la izquierda, escribe los nombres de las personas y el parentesco que son uno (por ejemplo "Elena, mi madre", o "Itxaki, el segundo marido de mi madre", etc.). A la derecha, describe el tipo de relación que tienes con esa persona (Por ejemplo: "estamos mucho juntas", "estamos siempre de broma", "nos enfadamos mucho", "no me entiende", etc.).

PERSONAS CON QUIÉNES VIVO	RELACIÓN QUE TENGO CON EL/LA/S

**NOMBRE**

VIVO CON OTRAS PERSONAS
UNIDAD DIDÁCTICA 4
CUADERNO DEL ALUMNADO

VIVO CON OTRAS PERSONAS
UNIDAD DIDÁCTICA 4
CUADERNO DEL ALUMNADO

¿Quieres a tu familia? ¿Sí? ¿Cómo lo sabes? ¿En qué se nota? No pienses que el amor y el cariño que está en nuestros interiores y nadie puede ver. Al contrario, se puede ver. ¿Sí? ¡adelante! Elige tres personas y escribe sus otros. Lee y contésta para cada persona las preguntas de la fila las claves a tu profesora o profesor. Cada vez que la respuesta final del tercer minuto comenzando desde abajo. ¿Hasta dónde era cada una de las tres personas?

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	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130
131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
141	142	143	144	145	146	147	148	149	150
151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170
171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190
191	192	193	194	195	196	197	198	199	200

NOMBRE \_\_\_\_\_

NOMBRE \_\_\_\_\_

NOMBRE \_\_\_\_\_

NOMBRE \_\_\_\_\_

NOMBRE \_\_\_\_\_

NOMBRE \_\_\_\_\_

## MIGAS Y AMIGOS

¿cuántos amigos y amigas? ¿Las y los que quieres y te quieren. ¿los superamos? ¿En las de abajo por qué son tus mejores amistades? ¿qué no tienes con otras personas. ¿Son todas chicas? ¿Toda lo importa que sea chica o chico?

## ORO

especial. Tu mejor amigo, tu mejor amiga. O lo has tenido antes. ¿Y lo que tener alguien así es tener un tesoro? ¿Cómo es esa persona? ¿quieres usarlas. Escribe en la parte derecha.

VIVIR CON OTRAS PERSONAS

UNIDAD DIDÁCTICA 8

CUADERNO DEL ALUMNADO

# 7 MI RED

Las personas que yo quiero y las personas que me quieren de verdad forman una red, mi red. Una red de cariño, amor, seguridad y vida. Una red que me protege, me cuida y me ayuda. Una red que debo cuidar y representar continuamente para que siempre esté a punto. Gracias a esta red, puedo vivir mejor, gozando y siendo feliz.

Escribe en los círculos los nombres

de las personas que forman tu red.

Ten en cuenta que los colores

representan ámbitos de la vida.

Una red circular con líneas

según su relación.

Si lo necesitas, puedes dibujar  
más círculos.

MI  
RED

CLAVES EIBBIC02  
1. 58. 2. NO. 3. NO. 4. NO. 5. 58. 6. 58. 7. 58. 8. 58.  
9. 58. 10. 58. 11. 58. 12. 58. 13. 58. 14. 58. 15. 58.  
16. NO. 17. 58. 18. 58. 19. 58. 20. 58. 21. 58. 22. 58. 23. 58.  
24. NO. 25. 58. 26. 58. 27. 58. 28. NO. 29. NO. 30. 58.

# PDF rellenables

## HABLAR, REFLEXIONAR, INTERIORIZAR, RESUMIR:

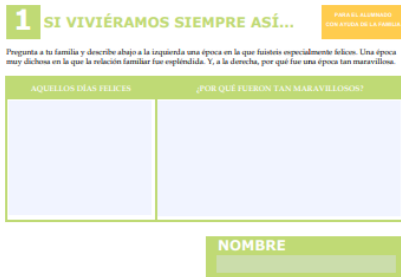
- Escribir en las tablas y recuadros. Clicar en las casillas...
- Unir palabras y dibujos (escribir el mismo número). Incorporar imágenes...
- Responder preguntas. Escribir textos. Resumir...





# CUADERNO FAMILIAR

## Actividades sobre los juegos trabajados

[illegible]

| VIVO CON OTRAS PERSONAS   | UNIDAD EDUCATIVA | CUADRINO FAMILIAR |
|---|------------------|-------------------|
| <p><i>¿Te quiere tu padre? ¿Y quiere a su mujer? ¿Te quiere tu hermana? Y... Utiliza este cuestionario que ya conoces para poner a tu familia el termómetro del amor, para aprender a ver, reconocer y disfrutar del amor. En el recuadro inferior haznos las claves para rellenar los termómetros cada vez que te den la respuesta que figura en cada pregunta, debes colorear un círculo, comenzando desde abajo.</i></p> |                  |                   |
| <p>padre</p>  | <p>madre</p>     | <p>hermana</p>    |
| <p>abuelo</p>   | <p>abuela</p>    | <p>tío</p>        |

|                                |                           |                          |
|--------------------------------|---------------------------|--------------------------|
| <b>VIVO CON OTRAS PERSONAS</b> | <b>UNIDAD DIDÁCTICA 4</b> | <b>CUADERNO FAMILIAR</b> |
|--------------------------------|---------------------------|--------------------------|

## 3

### NUNCA JAMÁS

**Puede formar la familia.**

En nuestra casa, en nuestra familia, queremos manifestar que cumpliremos siempre sin excepción el **ARTÍCULO 5 DE LA DECLARACIÓN UNIVERSAL DE DERECHOS HUMANOS**. Por ello,

**En nuestra casa, en nuestra familia, nadie será sometido a torturas ni a penas o malos tratos, inhumanos o degradantes.**

| FORMAS |  |  |  |
|--------|--|--|--|
|        |  |  |  |
|        |  |  |  |

## 4

### CUANDO SEA UNA PERSONA ADULTA

**Puede ser alimentado con leche de la tibia.**

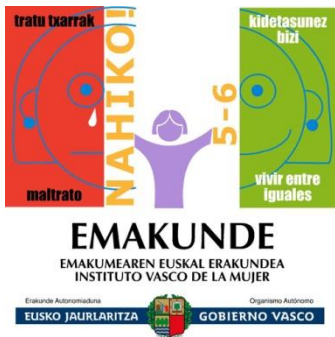
Es ley de vida, en día te irás de casa, y tendrás tu propia casa. Cuando seas una persona adulta, dejarás esta familia que te ha criado (que se convertirá en familia “lejana, de nosotros”), y vivirás a diario con la familia que tú eligas. Pregúntale a los miembros de tu familia actual qué te desean para ese momento.

| QUEEN ME LO HA DICHO | CUANDO TENGA MI PROPIA FAMILIA |
|----------------------|--------------------------------|
|                      |                                |

# 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”

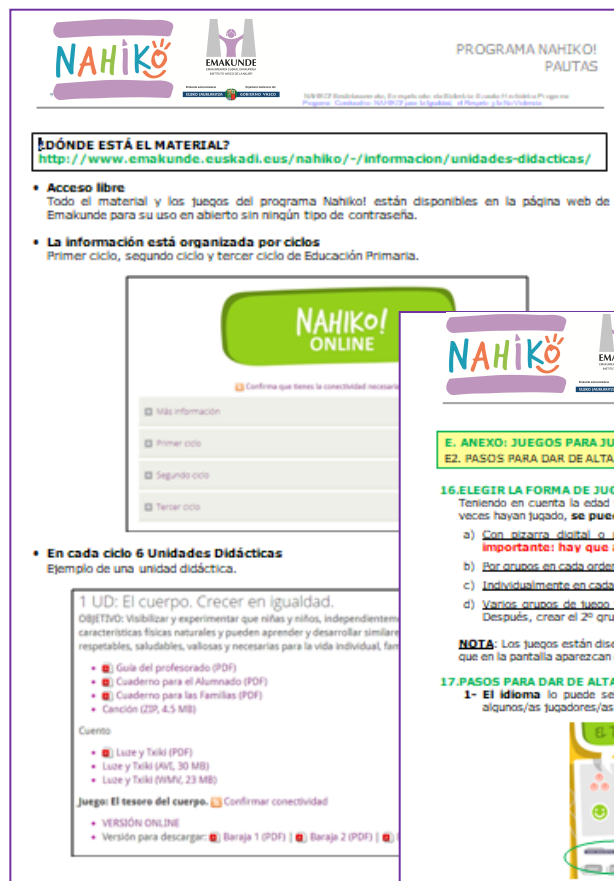
- Una oportunidad para hablar y reflexionar sobre el trabajo escolar.
  - Una oportunidad para conocerse mutuamente y fortalecer relaciones.
  - Una oportunidad para compartir la VIDA, experiencias, sentimientos, valores, decisiones...
- 
- No son actividades con una única respuesta y un único modo de 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.

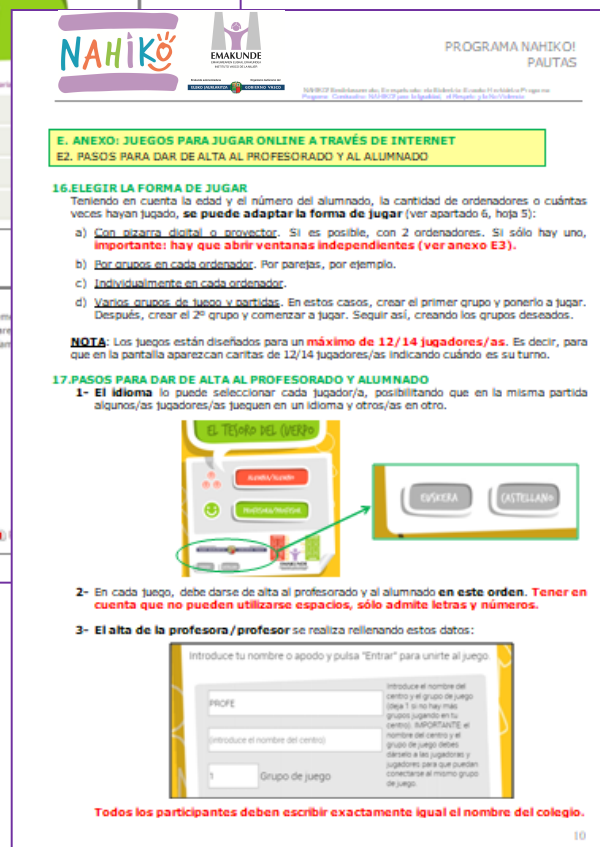
**En cada ciclo 6 Unidades Didácticas**  
 Ejemplo de una unidad didáctica.

**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.

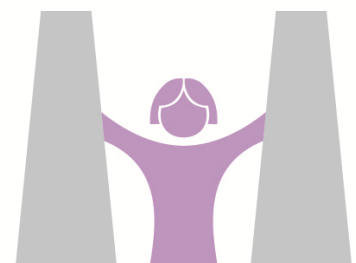
**2- En cada juego, debe darse de alta al profesorado y al alumnado en este orden. Tener en cuenta que no pueden utilizarse espacios, sólo admite letras y números.**

**3- El alta de la profesora/profesor se realiza rellendo 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**