



Erakunde autonomiaduna

EUSKO JAURLARITZA



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.
- 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.

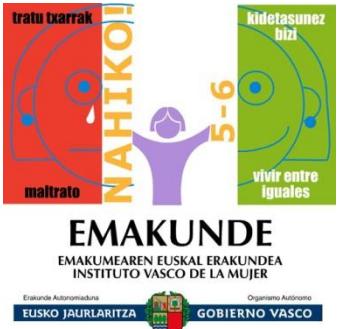
6º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

UNIDADES	JUEGOS
4. Vivo con 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



EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Euskadi Autonomista
EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO

NAHICO! 5-6

VIVO CON OTRAS PERSONAS

4 UNIDAD DIDÁCTICA

GUÍA DEL PROFESORADO (1/2)

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 compañeras y compañeros 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 queremos 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 aquello, qué los pillara!”.

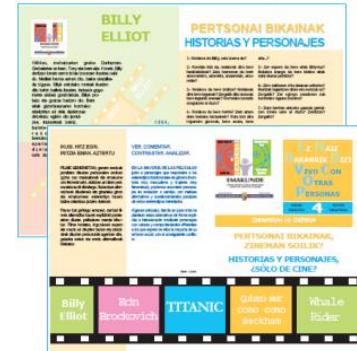
Pretendemos que nuestro alumnado realice este análisis o estudio del amor haciéndose preguntas sobre su experiencia vital, de forma que, paso a paso, vayan descubriendo que el amor se ve, se nota y se manifiesta, es decir, se reconoce. Y la falta de amor, también. Al igual que hay comportamientos y relaciones 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, sentimientos 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.

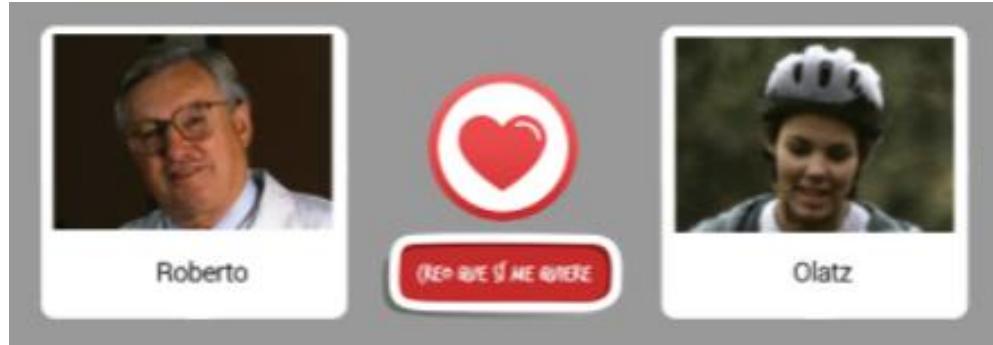
En la mayoría de las películas, junto a personajes que responden a los estereotipos tradicionales de género (hombres muy masculinos y mujeres muy femeninas), podemos encontrar personajes en evolución o cambio, con matices alternativos y cuestionamientos parciales de estos estereotipos heredados. Algunas 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 qué 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.

→ Despues 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.



EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER



JUEGOS ONLINE

No

Maite

¿Soy agradable?

¿Eres deportista?

¿Te gusta el cine?

Olatz

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)

UD 4 - VIVO CON OTRAS PERSONAS
¿ME QUIERES?

No

Maite

Olatz

¿Soy agradable?

¿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?

↑ ↓

➡ 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 4 - VIVO CON OTRAS PERSONAS
CADA UNA SU CAMINO

Nahiko! 5-6 UD-4

VIVO CON OTRAS PERSONAS
¿ME QUIERES?

I. CARTAS

Vas a jugar con una baraja que tiene:

- 48 cartas como ésta. Como ves, tiene un color, un número y una frase. Son las cartas numeradas.
- 8 cartas como ésta, con cuatro colores y una frase, sin número. Son los comodines.

Mi trabajo es... MÍ, yo decido sobre él
SIN RESPETO NO HAY AMOR

SIGUIENTE

SALTAR TUTORIAL

I.- 12 PERSONAJES Y SUS RELACIONES ENTRE SÍ

Vamos a jugar con estos 12 personajes. Como nosotras y nosotros, estos personajes tienen distintas relaciones entre sí:

Quieren a unos personajes y no a otros.
Son queridos por unos y no por otros.
Algunos personajes son muy queridos, otros no.

SIGUIENTE



RESUMEN FINAL

UD 4 - VIVO CON OTRAS PERSONAS
¿ME QUIERES?

I.- PREGUNTAS.

En el desarrollo del juego habrás visto que las 25 preguntas no son igual de importantes para saber si hay amor. ¿Cuál de estas preguntas te parece importante para saber si una persona te ama?

- ¿Tenemos la misma edad?
- ¿Somos del mismo sexo?
- ¿Crees que soy agradable?
- ¿Eres deportista?

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”

ser tú,
porque este
te quema.
Qué más da
si luego hace
si sus promes

UP 4 - VIVO CON OTRAS PERSONAS

CADA DIA SU CAMINO

VER MARQUE

Debo decidir TIEMPO: leer los libros, el papel y elaborar una mesa sencilla y económica.

Debo decidir TIEMPO: leer los libros, el papel y elaborar una mesa sencilla y económica.

Debo decidir TIEMPO: leer los libros, el papel y elaborar una mesa sencilla y económica.

Debo decidir TIEMPO: leer los libros, el papel y elaborar una mesa sencilla y económica.

No elegir



Abre tu mente. MERTXE

Son suficientes sus celos para abandonar,
para que des media vuelta.
Y así te sientes 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, decidete 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,



L

Asia

- ¿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?

A small orange rectangular button containing two white circular arrows. The left arrow points upwards, and the right arrow points downwards.

→ PASAR

PERTSONAI BIKAINAK 5 HISTORIAS Y PERSONAJES



WHALE RIDER

Zeeland Berriko Whangarako maoriek, balean ibi
tzen zen Paikaea mitikorearen leinukoen direla defendatzeko
dute. 1000 urte baino gehiago dirauren elezaharrak
dieneen, buruzagiaren oninordeka izango den gizo-
neko batetik tulurenak jarraituko du, eta
momentu hori iritsi da Paurorangi, Koro buru-
zagiazen semerik zaharrena da eta bizikla
izan ditu: neska bat era mutu bat. Mutula,
erditzean hilko da, bere amarekin
batera. Bizirik irauten duen neskari,
Pai Izena jartiko da. Tradizioa
etenik geratzen da. Neskari
ordea, titulu legendario eta
mitikoa eskratzeko gai
dela frogatzen salatu-
ko da, nazih eta 11
urte bakarrik
eduki eta erma-
kumea izan.

Nas. 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. Prourangui es el hijo mayor del jefe Korha 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 legionario y mítico título, a pesar de contar con tan sólo 11 años y ser mujer.

- 1 - Zergatik que Pek bera jalo zeren eta zelazkoan sorkun ego? Nolako erakusketa da bere altona Korok? Zergatik? Era amonak? Zergatik?

2 - Nolako da la PAI unirekin? Nola bida da? Zoriontsua al PAI? Zergatik? Nolako da alorreanen duna hamerrena? Era amonrek duna?

3 - Non bi ditzu era bere? Zergatik? Nolako da Pairen ala eta alorrean arteko hamerrera? Zergatik? Era osasunera alorrean? Zergatik?

4 - Non oso Pek alonak alai eraman dezanla esaten entzuten dienean, ez diaz esterrialako balia? Zergatik? dia hori alkortu? Ez al dia Pek malte?

5 - Zergatik antolatzen du Korok eskuizkira bat? Zer jortu nahu? Zergatik ez dia Pek berria jutzen utzen?

6 - Zergatik? Pek oso eskualdeko ikastetxe? Zergatik ez du Pek lagun batzuk edoena igun, hu da, atzean esen ikil gogor ekiago kala izateko? Nortzuk laguntzen die? Zergatik? Ze aldeak sortzen ditu ikasteko duna gihagatik?

7 - Zergatik haserterain du Koro borromak ikusi dela bera lagunari ibilak dolo kusturi duesen? Zer egiten du multu horrekin arren frogatzailego dozeraren? Zergatik?

8 - Ondo alaterian al azken froga, lortzen al du Korok nahi zu? Nola erakutsikozen du? Zergatik? Amonak, Koro orrandik "kidea daga pesta" dio, zertarako ez dago pres? Zergatik ezago pres?

9 - Zergatik que Pek alorrik jasaiadik? "Kidea daga pesta" eugeniarra distea istora, biziak gan goia ikerlak, denganzia ondo jongo dira den astean. Zeren eta idei indartsu tanki er, neratu batzaleko? Zergatik? Eta sen rahu?

10 - Zergatik que Pek bera jalo zelazkoan sorkun ego? Nolako erakusketa da bere altona Korok? Zergatik? Era amonak? Zergatik?

11 - ¿Por qué dice Pek que no hubo alegría cuando ella nació? ¿Cómo reacciona su abuelo Kori? ¿Por qué? ¿Y su abuela? ¿Por qué?

12 - ¿Cómo es Pek con 11 años? ¿Cómo vive? ¿Es feliz? ¿Por qué? ¿Cómo es la relación con su abuelo? ¿Y con su abuela?

13 - ¿Dónde vive su padre? ¿Por qué? ¿Cómo es la relación entre el padre y el abuelo de Pek? ¿Por qué? ¿Y la tía lo con el abuelo? ¿Por qué?

14 - ¿Dónde va Pek cuando le oye a su abuelo decirle a su padre que se la lleva, que no le sirve de nada? ¿Por qué dice eso? ¿No quere a Pek?

15 - ¿Por qué organiza Koro una escuela? ¿Qué quiere conseguir? ¿Por qué no dejó que Pek asistiera?

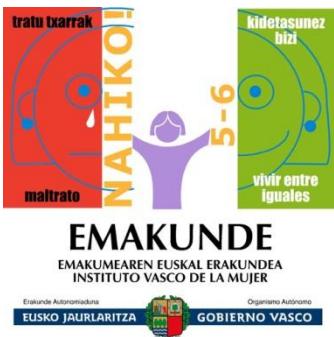
16 - ¿Por qué va a escolarizarse la escuela a aprender? ¿Por qué no hace Pek lo que le dice un amigo sentarse dentro y estar callada para poder aprender? ¿Quiénes te ayudan? ¿Por qué? ¿Qué cambió durante su empeño en aprender?

17 - ¿Por qué se enfada Koro cuando ve que ha aprendido a luchar y vuela a su amiga? ¿Qué hace con ese chico cuando van a hacer la prueba final? ¿Por qué?

18 - ¿Sale bien la prueba final, consigue Koro lo que quería? ¿Cómo reacciona? ¿Por qué? La abuela dice que Koro "está bien preparado todavía", ¿para qué no está preparado? ¿por qué no está preparado?

19 - ¿Por qué dice Pek en el final de la escuela "Podemos aprender. Si el conocimiento llega a todos, todos seremos libres". Las cosas iban bien dentro de todos. Porque aunque seamos un líder fuerte, puedes faltar a considerar? ¿Por qué se refiere, que quiere decir?

20 - ¿Qué elementos físicos concretos y qué escenas de la vida cotidiana de Pek se repiten en la historia? ¿Quién habla en esa voz? ¿Por qué reacciona el abuelo en los casos en los que la cueda se rompe? ¿Por qué? ¿Pek representa la fuerza durante la peligrosa y al final de la misión? ¿Y las ballestas? ¿Qué representa Koro? ¿Y Pek? ¿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**

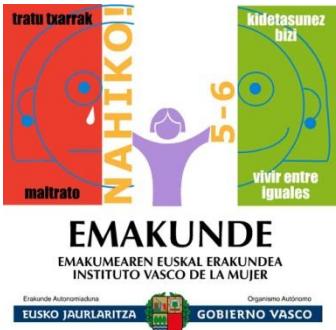
**SIN RESPETO
NO HAY AMOR**

**Hacer bien mi
trabajo es
responsabilidad
MÍA**

- 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 cadena, elegir (pulsar) la carta para descartar y pulsar el botón "CERRAR". Y por último, pulsar en el mazo boca arriba ("Sombra").

UD 4 - VIVO CON OTRAS PERSONAS
CADA CUAL SU CAMINO

VER MARCADOR

“Sombra”

38

8

8

7

Debo dedicar TIEMPO, todos los días, a mis relaciones familiares.

RESPECTARÉ y PROTEGERÉ mi cuerpo.

Debo dedicar TIEMPO, todos los días, a jugar y hablar con mis amigas y amigos.

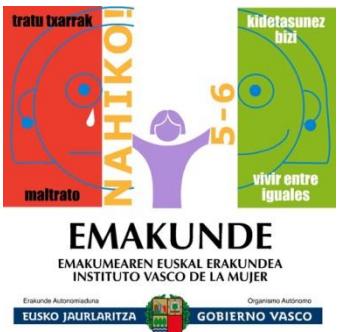
CUANDO SIENTA MIEDO PEDIRÉ AYUDA.

Debo dedicar TIEMPO, todos los días, a cuidar mi cuerpo y mi salud.

Poder bien mi trabajo es responsabilidad MÍA.

A digital interface featuring a large green speech bubble with a white checkmark icon on the left. The text inside the bubble reads: "¡Enhorabuena, camino conseguido! Las cartas se descartarán." Below this, there are four smaller cards arranged horizontally, each numbered 8 in the top right corner. The cards have rounded corners and are set against a light gray background.

- Card 1:** Yellow background. Text: "Debo dedicar TIEMPO, todos los días, a mis relaciones familiares."
- Card 2:** Green background. Text: "Debo dedicar TIEMPO, todos los días, a jugar y hablar con mis amigas y amigos."
- Card 3:** Gradient background (pink to yellow). Text: "CUANDO SIENTA MIEDO PEDIRÉ AYUDA."
- Card 4:** Blue background. Text: "Debo dedicar TIEMPO, todos los días, a cuidar mi cuerpo y mi salud."



REGLAS DE JUEGO 2

EJEMPLOS DE “CADENETAS” O “CAMINOS” VÁLIDOS

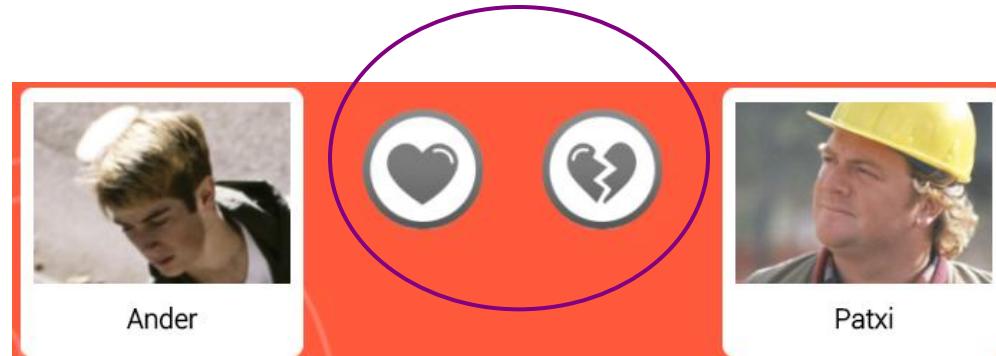
Se pueden conseguir “caminos” o cadenetas de 2 maneras:

- 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.

REGLAS DE JUEGO 1

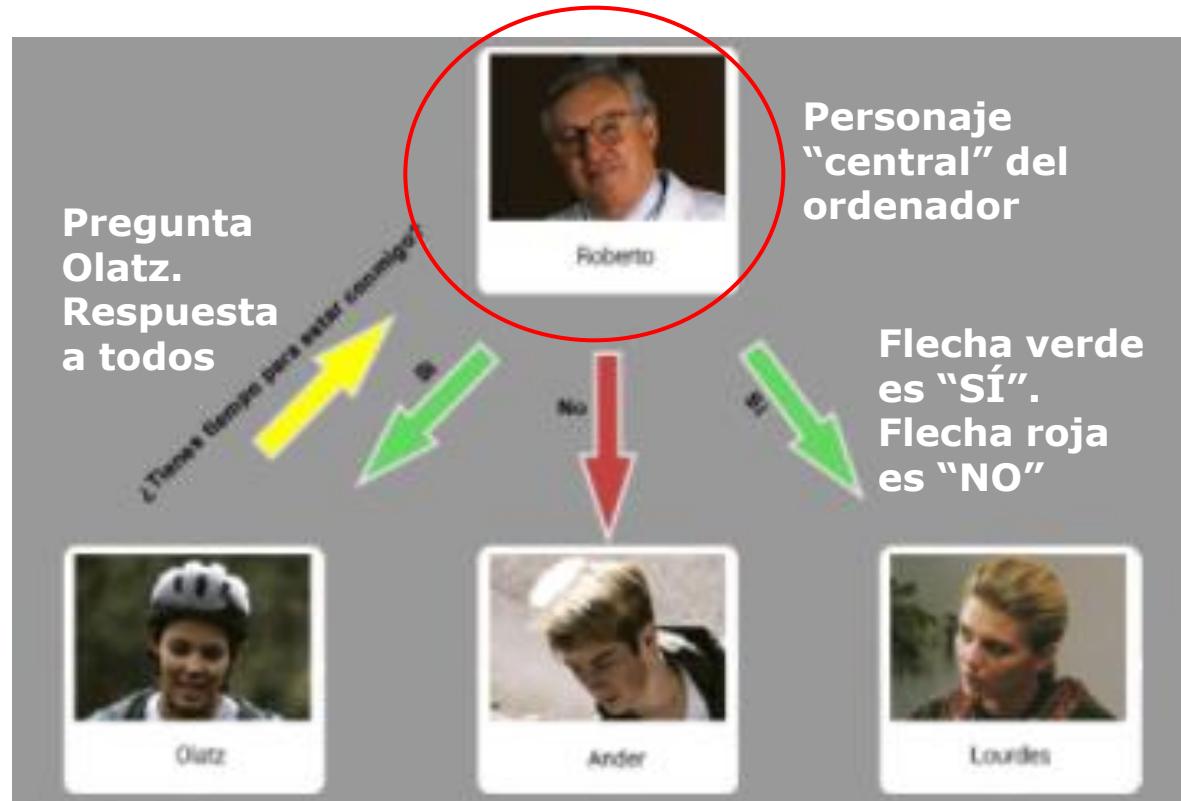
EN CADA TURNO

- 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.

EN CADA PARTIDA

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.



* Explicado detalladamente en el tutorial del juego online.



EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Eusko Autonomaduna
EUSKO JAURLARITZA Organismo Autónomo
GOBIERNO VASCO

REGLAS DE JUEGO 2

Nahiko! 5-6 UD-4

- VIVO CON OTRAS PERSONAS
¿ME QUIERES?



(REO 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



(REO QUE SÍ ME QUIERE)



Larraitz

¿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



5 PELÍCULAS

Resumen del inicio argumental de cada película.

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

CINE-FÓRUM “PERSONAJES, ¿SÓLO DE CINE?”

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

BILLY ELLIOT

1984an, mehatzarien greba Durhamen. Grebalarien artean, Tony eta bere aita. Honek, Billy deritzen beste seme biki boxeoan ikastea nahi du. Mutilik hanka arinak ditu, baina ukabikaldaka biguna. Billyk eskolako neskak ikusten ditu behin balleta ikasten. Irakasle gogomaren alabak gonbidatuta, Billyk probatu eta gustoa hartzten dio. Bere aitak gizontasunaren kontrako ekintzeten ari dela dakienean debekatu egiten dio jarraitzea. Irakasleak bermez, baileterako berezko aparta duela uste du eta eskolak dohain ematen ditzio Royal Ballet Schoolerako froga egin dezan.

PERTSONAI BIKAINAK 1

HISTORIAS Y PERSONAJES

- 1.- Nolakoa da Billy, zein izaera du?
- 2.- Norekin bizi da, nolakoak dira bere familiaideak? Zein harreman du bere amonarekin, altarekin, anairekin, 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 inguru gizonak, bere anaia, bere aita...?
- 5.- Zer espero du bere aitak Billy-taz? Nolakoa izango da bere bizitza aitak nahi duena jarraituz?
- 6.- Zein zaitasun ditu dantzan aritzeko? Nortzuk laguntzen diote eta nortzuk ez? Zergatik? Zer egingo zenukeen zuk horrelako laguna bazen?





EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Eusko Autonomaduna
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.


Ella. BEBE

Como nadie te ha sabido queré
Hoy vas a mirá palante
Que patrás, ya te dolió bastante
Una mujé valiente
Una mujé 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 es sólo para tí
Que nadie puede hacerte daño
Hoy vas a conquistar el cielo
Sin mirar lo alto
Que queda del mundo

Hoy vas a ser feliz
Aunque el invierno
Sea frío y sea largo
Hoy vas a conseguir

De acuerdo

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?



EMAKUNDE

EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDE
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Eraikunde Autonomiakoa
EUSKO JAURLARITZA



Organismo Autónomo
GOBIERNO VASCO



CUADERNO DEL ALUMNADO

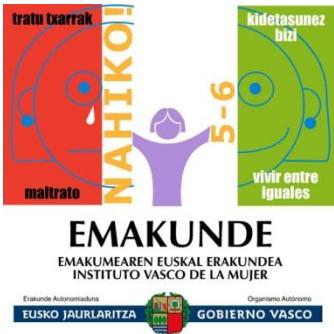
CUADERNO DEL ALUMNADO (1/2)					
1	¿CON QUIÉN VIVO? ¿CÓMO VIVIMOS?				
<p>Completa la tabla inferior. A la izquierda, escribe los nombres de las personas y el parentesco que se une (por ejemplo: "Elena, mi madre", "a "Iñaki, el segundo marido de mi madre", etc.). A la derecha, describe el tipo de relación que tienes con esa persona (Por ejemplo: "estamos mucho juntas", "estamos siempre de broma", "nos enfadamos mucho", "no me entiendo", etc.).</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>PERSONAS CON QUÉNES VIVO</th> <th>RELACIÓN QUE TENGO CON ELLAS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		PERSONAS CON QUÉNES VIVO	RELACIÓN QUE TENGO CON ELLAS		
PERSONAS CON QUÉNES VIVO	RELACIÓN QUE TENGO CON ELLAS				
NOMBRE					

Actividades sobre los juegos trabajados

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

VIVO CON OTRAS PERSONAS	UNIDAD DIDÁCTICA 4	CUADERNO FAMILIAR
<h2 style="margin: 0;">3 NUNCA JAMÁS</h2>		PARA TENER LA FAMILIA
<p>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,</p> <p>En nuestra casa, en nuestra familia, nadie será sometido a torturas ni a penas o malos tratos, inhumanos y degradantes.</p>		
TIEMPOS		
<h2 style="margin: 0;">4 CUANDO SEA UNA PERSONA ADULTA</h2>		PARA EL ALUMNADO CON AyUDA DE LA FAMILIA
<p>Es ley de vida, un día te irás de casa, y tendrás tu propia casa. Cuando seas una persona adulta, dejarás esta familia que te ha tocado (que se convertirá en familia "lejana, de ocasiones"), y vivirás a diario con la familia que tú eligas. Pregúntala a los miembros de tu familia actual qué te devoran para estos momentos.</p>		
QUÉN ME LO HA DICHO		CUANDO TENGА MI PRÓPIA 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 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, foto 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. Despues, 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 cartitas de 12/14 jugadores/as indicando cuándo es su turno.

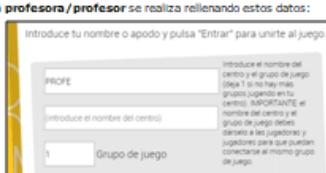
17. PASOS PARA DAR DE ALTA AL PROFESORADO Y ALUMNADO

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.

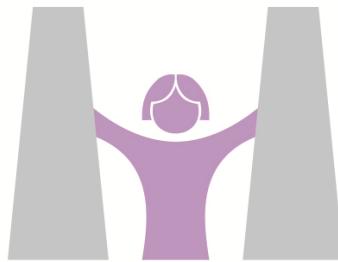


2- En cada juego, debe darse de alta al profesorado y al alumnado **en este orden**. Tener en cuenta que no pueden utilizarse espacios, sólo admite letras y números.

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