

NAHIKO! 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 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!".

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, sentirnos 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...

Para todo ello, proponemos, partiendo de los juegos y materiales complementarios y de los cuadernos del alumnado y la familia, el siguiente recorrido:

- ¿Con quién vivo? ¿Qué tipo de relación tenemos? ¿De cariño, de amor? ¿Qué comportamientos manifiestan el cariño en la familia? ¿Cuáles la falta de amor?
- ¿Y yo, les quiero? ¿Cómo lo sé? ¿En qué lo noto yo? ¿En qué lo notan mis familiares? ¿Qué muestra mi amor? ¿Qué muestra mi falta de amor?
- ¿Quiénes son mis mejores amigas y amigos? ¿Por qué? ¿Qué relación nos une? ¿Qué actitudes y comportamientos manifiestan esa amistad? ¿Cuáles la no amistad?
- ¿Qué es el amor en una pareja? ¿Qué es el enamoramiento? ¿Qué componentes y qué manifestaciones tiene? ¿Cómo sé que una persona me quiere o no? ¿Por cómo somos o por la relación que tenemos? ¿Cómo es esa relación de amor?
- ¿Cuándo es ese amor de pareja acorde con los derechos humanos y cuándo no? ¿Es posible dicho amor sin respetar los derechos humanos de una de las personas de la pareja? ¿Es eso amor?
- ¿Cómo protegerme de las personas que me hacen daño, que no me respetan, que en nuestra relación no respetan mis derechos humanos? Pues precisamente con amor. Tejiendo a mi alrededor una red de personas que me quiera de verdad y pidiéndoles ayuda cuando me haga falta. Aprendiendo a conocer y distinguir el amor y construyendo una red de lazos cada vez más amplia y fuerte con las personas que me quieren de verdad. Y pidiéndoles ayuda en cuanto me encuentre con alguien (en mi pareja, familia, amistades, escuela, trabajo o pueblo) que no respete mis derechos humanos, pidiéndoles ayuda sin miedo y sin vergüenza (no tengo de qué avergonzarme, es esa persona quien debe avergonzarse).

2 MATERIALES Y ACTIVIDADES

Esta unidad didáctica tiene **cuatro materiales complementarios**:

- 1.- El juego "Cada cual su camino".
- 2.- El juego "¿Me quieres?".
- 3.- El cine-forum "Historias y personajes, ¿sólo de cine?".
- 4.- El disco-forum "Canciones muy vivas".

Y estos **cinco cuadernos**:

- Guía del profesorado, este cuaderno y otro similar (1/2 y 2/2).
- Cuaderno del alumnado "Vivo con otras personas", dos cuadernos de color amarillo (1/2 y 2/2).
- Cuaderno de la familia "Vivo con otras personas", de color verde.

Proponemos a continuación algunas actividades complementarias a la utilización de estos materiales:

-Análisis y opinión, debates. Partiendo de las situaciones acaecidas al jugar con los materiales complementarios, cuestionario en la línea del recorrido de preguntas del apartado anterior, recogiendo las conclusiones en mapas conceptuales, trabajos de plástica, etc.

-Buscando palabras. Realizar por grupos listados de diferentes tipos de relaciones amorosas (pareja, familia...) con sus características. O listados de palabras, pensamientos, creencias, sentimientos, costumbres, comportamientos, relaciones, etc. que manifiesten o expresen amor. Y al contrario, que manifiesten falta de amor y situaciones de no amor. Realizar una puesta en común para completar los listados entre todos los grupos y ponerlos en cartulinas en el aula.

-¿Palabras de chicas y palabras de chicos, o palabras mías? Trabajar con un grupo sólo de chicas y otro sólo de chicos. Cada grupo deberá dibujar una silueta de chica y otra de chico y rellenarlas con las características que, según ellas y ellos, deban tener un novio y una novia. Cuando terminen, cada grupo presentará sus siluetas a la opinión del otro grupo. Se verán y debatirán las similitudes y diferencias entre las siluetas de cada grupo. Por último, cada alumna y alumno escribirá sus conclusiones personales al respecto.

-La amiga o amigo consejero. Se reunirán por parejas y cada persona contará a la otra una época de su vida en la que se sintió especialmente querida y por qué, qué sintió, cómo lo notó, qué cambió en su vida, en su interior... Y también, otra época en la que ella quiso de verdad a alguna persona y por qué, qué le supuso eso en sus sentimientos, palabras y acciones. Teniendo en cuenta lo que han hablado, cada pareja escribirá dos eslogans sobre el cariño, sobre el amor. Los eslogans se colocarán en las paredes del aula para lectura y comentario de todo el alumnado.

3 JUEGO "CADA CUAL SU CAMINO"

Juego con dos barajas de 56 cartas cada una, bien para hacer dos grupos de juego, bien para mezclar ambas y jugar con un solo grupo. Las barajas son idénticas por el anverso, cambiando únicamente los colores del reverso. Cada baraja tiene cuatro palos: amarillo (familia), azul (yo), verde (sociedad) y magenta o rojizo (trabajo).

Se juega con una dinámica similar a la del chinchón: Se reparten siete cartas a cada participante y se colocan las cartas sobrantes en el centro, poniendo la primera boca arriba. En cada turno, las jugadoras y jugadores deben coger una carta (la superior del mazo escondido o de las que están a la vista) y tirar una poniéndola boca arriba.

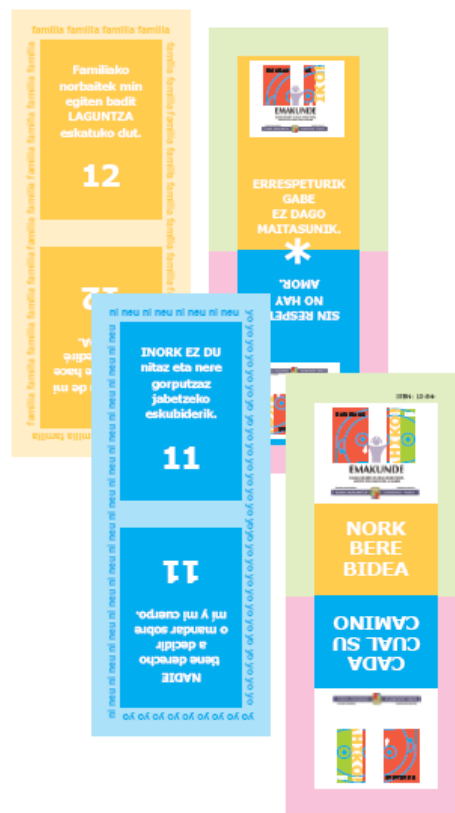
El juego consiste en unir las cartas propias formando grupos de tres, cuatro o siete cartas (en este caso han de ser del mismo palo). Los tríos y cuartetos pueden formarse de dos maneras: bien cartas consecutivas del mismo palo (las azules 3, 4 y 5, por ejemplo) o bien de palos diferentes y misma numeración y frase escrita (por ejemplo, 3 azul, 3 amarillo y 3 verde). Los comodines tienen el valor que se desee, el valor de cualquiera de las otras cartas.

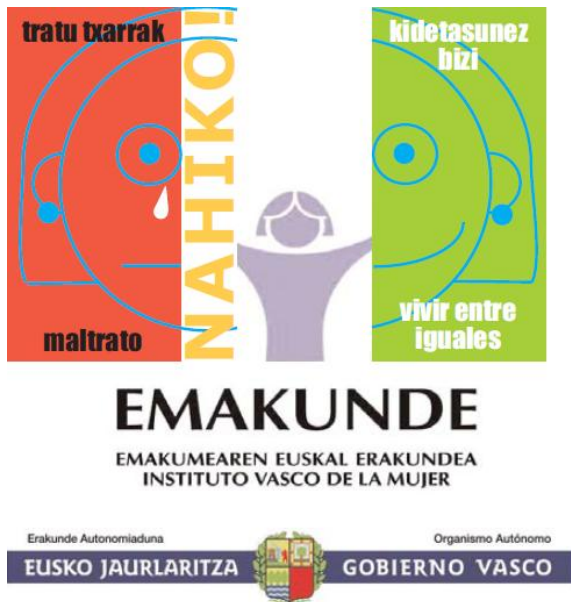
Cuando una jugadora o jugador toma una carta de la mesa y liga sus siete cartas, puede cerrar el juego con la octava poniéndola boca abajo. Se anotarán cero puntos en su marcador. Empezando desde su derecha, todas las personas participantes enseñarán sus cartas. Podrán añadirse cartas a los grupos de cartas ligadas (por ejemplo, si una persona enseña tres cartas con el número dos, otra persona podrá añadir el cuarto dos). Una vez que se hayan enseñado y colocado todas las cartas posibles, se contabilizará con un punto cada una de las que cada cual tenga sin ligar (sin incluir en tríos o cuartetos sobre la mesa). Antes de comenzar la partida debe establecerse -en virtud del tiempo disponible- el límite de puntos de la partida (10, 20...). Una vez que alguien llegue a esta cantidad, habrá perdido la partida. El objetivo es ligar el máximo de cartas para obtener el mínimo de puntos.

Cada palo tiene 12 cartas con su color y un número del 1 al 12. La baraja tiene además 4 comodines que llevan el anagrama Nahiko y carecen de número. Estos comodines tienen el valor de cualquier otra carta. Sus textos son: sin respeto no hay amor; quien no me respeta no es bueno para mí; cuando sienta miedo pediré ayuda; todo el mundo necesita mi permiso para relacionarse conmigo.

Los conceptos que se utilizan en todos los palos son los mismos en cada número. Recogemos aquí los del palo azul, YO:

- 1.- **YO** decido, paso a paso, mi camino, mi forma de vida.
- 2.- Mi cuerpo **ES MÍO**, yo decido sobre él.
- 3.- Mi cuerpo es para mi gozo y mi felicidad, es para que **VIVA MEJOR**.
- 4.- **QUIEN ME QUIERE** no me hace daño, quien me ama no me perjudica.
- 5.- **ME QUERRÉ** y no me haré daño.
- 6.- **RESPETARÉ** y **PROTEGERÉ** mi cuerpo.
- 7.- Mi cuerpo y mi salud son **MI RESPONSABILIDAD**, debo ocuparme de su cuidado.
- 8.- Debo dedicar **TIEMPO**, todos los días, a cuidar mi cuerpo y mi salud.
- 9.- No admito cosas o personas que **DAÑEN** mi cuerpo y mi salud.
- 10.- Tengo derecho a **DECIR NO** en mis relaciones personales.
- 11.- **NADIE** tiene derecho a decidir o mandar sobre mí y mi cuerpo.
- 12.- Si alguien me hace daño, pediré **AYUDA**.





NAHIKO! 5-6

**VIVO CON
OTRAS
PERSONAS**

4

UNIDAD
DIDÁCTICA

GUÍA DEL PROFESORADO (2/2)

4 JUEGO "¿ME QUIERES?"

Es un juego formado por doce "informes". Cada informe o díptico representa a un personaje. En el juego hay dos copias de cada informe, 24 dípticos en total.

La dinámica del juego es la del interrogatorio detectivesco: el díptico o informe de cada personaje contiene las respuestas que este personaje da a cada uno de los demás personajes en base a un cuestionario común a todos ellos. Por ejemplo, en el díptico de Olatz aparecen todas las respuestas de Olatz a cada uno de los demás personajes (incluido a ella misma). **Las respuestas son SÍ (+) y NO (-).**

Hay dos tipos de preguntas: por un lado aquellas que preguntan por las características de cada personaje (aficiones, parecidos, edad, fuerza...) y, por otro lado, aquellas que preguntan por la atracción mutua, las relaciones entre ambos y sus comportamientos (cómo se tratan, cómo se sienten cuando están juntos...).

Son mayormente las respuestas a este segundo tipo de preguntas las que condicionan que la respuesta a la última pregunta ("¿me quieres?") sea **SÍ (+) o NO (-)**, y no la similitud de aficiones y características basadas en la teoría de la media naranja que se parece o/y complementa con otra media naranja. Es decir, entre las preguntas hay algunas de escasa importancia para lo que deseamos averiguar: si un personaje quiere a otro o no.

Esto no debe explicarse al alumnado antes del juego. La idea es que, a medida que jueguen, vayan descubriendo qué preguntas son las significativas para saber si un personaje ama a otro o no. Y para ello, que surjan debates sobre ciertas respuestas que vayan obteniendo. Por ejemplo: ¿cómo que no le quiere, si son idénticos? ¿Cómo que le quiere, si no tienen la misma edad? ¿Por qué dice que le quiere, en qué se nota?, etc. Es decir, que descubran que el amor se ve y se nota. Que hay que aprender a reconocerlo, porque el amor no es ciego.

Por otro lado, como en la vida, algunos personajes serán muy queridos, les amarán otros muchos personajes. Otros serán queridos sólo por un personaje. Incluso habrá algún personaje egoísta que, aunque amado, no ame a nadie.

EL JUEGO:

Inicialmente es recomendable jugar por parejas, dos personas con el informe de un personaje, de forma que sea más fácil el juego y que debatan y razonen sus preguntas y estrategias.

A) CON TODO EL GRUPO:

Se reparte un informe o díptico a cada alumna y alumno (si son más de doce, habrá informes repetidos). Una persona sale al encerado y toda la clase juega con su personaje, haciéndole preguntas sólo a él.

En cada turno, cada jugadora o jugador podrá hacer tres preguntas. Antes de preguntar deberá decir el nombre de su personaje. Por ejemplo: "Soy Ander. ¿te gusta el cine?". La persona que está en el encerado deberá consultar el informe de su personaje buscando la fila de la pregunta (la séptima en este caso) y la columna de Ander (la cuarta). **La respuesta (+) es SI y la (-) es NO.**

Antes de empezar se determinará cuánto tiempo durará el juego. El desafío del grupo será encontrar en ese tiempo los personajes que quiere, que ama, el personaje de la pizarra. Si es el personaje que no ama a nadie, deberán decirlo expresamente. Al comienzo y mientras se familiarizan con el juego, el reto será encontrar al menos un personaje amado. En la medida que conozcan el juego, podremos aumentar el número y la dificultad del reto.

Por cada personaje (jugadora o jugador) que pregunta "¿me quieres?" al personaje de la pizarra, se aceptará un único fallo, una única respuesta negativa. Si el mismo personaje recibe dos veces el no por respuesta, el grupo habrá perdido el reto. Igualmente, si termina el tiempo establecido y el grupo no ha encontrado o identificado ningún personaje amado, el grupo habrá perdido.

B) EN GRUPOS PEQUEÑOS:

Repartimos los informes entre los grupos. En cada uno de ellos, se reparte uno a cada participante y el resto se deja en la mesa.

Comenzando por la derecha de quien ha repartido, se inician los turnos de preguntas. Cada jugadora o jugador podrá hacer tres preguntas al resto en cada turno. Antes de preguntar deberá decir el nombre de su personaje. Por ejemplo: "Soy Ander. ¿te gusta el cine?". La persona preguntada deberá consultar el informe de su personaje buscando la fila de la pregunta (la séptima en este caso) y la columna de Ander (la cuarta en este caso). La respuesta (+) es SÍ y la (-) es NO.

Teniendo en cuenta todas las respuestas que se van dando, cada participante debe buscar algún personaje que ame al suyo. Cuando crea saberlo, utilizará una pregunta de su turno para preguntar "¿me quieres?".

Si la respuesta es negativa (-), seguirá jugando, pero deberá tener más cuidado porque su personaje quedará eliminado si vuelve a recibir un no por respuesta. En este caso, devolverá el informe a la mesa y podrá continuar únicamente ayudando a otra jugadora o jugador.

Si la respuesta es positiva (+), quien ha preguntado, guardará ese informe para sí y cogerá otro de la mesa para seguir jugando. Si no quedase ningún informe en la mesa, el juego ha terminado. Gana la jugadora o jugador que más informes tenga en su poder.

LAS PREGUNTAS son:

- 1.- ¿Tenemos casi la misma edad?
- 2.- ¿Somos del mismo sexo?
- 3.- ¿Eres más fuerte que yo?
- 4.- ¿Estoy bien físicamente?
- 5.- ¿Soy agradable?
- 6.- ¿Eres deportista?
- 7.- ¿Te gusta el cine?
- 8.- ¿Tienes celos?
- 9.- ¿Crees que eres superior a mí?
- 10.- ¿Tienes tiempo para estar conmigo?
- 11.- ¿Te enfadas mucho conmigo?
- 12.- ¿Me acaricias, me das abrazos y besos?
- 13.- ¿Me hablas con respeto?
- 14.- ¿Me chillas mucho? ¿Me apabullas?
- 15.- ¿Lo pasamos bien en compañía, te ríes conmigo?
- 16.- ¿Quieres que haga tus quehaceres?
- 17.- ¿Tienes siempre razón?
- 18.- ¿Me has pegado alguna vez?
- 19.- ¿Te gusta que tenga mis amistades?
- 20.- ¿Te enfadas si voy con mis amistades?
- 21.- ¿Te ríes de mí con tus amistades?
- 22.- ¿Quieres que esté sólo contigo?
- 23.- ¿Te parece importante mi trabajo?
- 24.- ¿Debería dejar mi trabajo y atender la casa?
- 25.- ¿Te importa que tenga más éxito que tú en el trabajo?
- 26.- ¿ME QUIERES?

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.

The collage contains several educational components:

- BILLY ELLIOT Worksheet:** A worksheet with a film strip graphic and text in Basque. It includes questions like "1964an, maitasutako gitarra Darfamen, Carlisleko eskolan. Tony...".
- PERTSONAI BIKAINAK HISTORIAS Y PERSONAJES Worksheet:** A worksheet with a grid of questions in Basque, such as "1.- Nolikoa da Billy, zela izatera?" and "2.- Nolikoa izotz da, nolakoa da bere harrekoak?".
- VER, COMENTAR, CONTRASTAR, ANALIZAR Section:** A section with text in Basque discussing film characters and gender stereotypes.
- CINE-FORUM (4) FORUM Poster:** A poster with a film strip graphic at the bottom. The film strip contains the following text: "Billy Elliot", "Erin Brockovich", "TITANIC", "Quiero ser como Beckham", and "Whale Rider".

6 DISCO-FORUM "CANCIONES MUY VIVAS"

Letras de ocho canciones muy relacionadas con el contenido y punto de vista de esta unidad didáctica y de todo el Programa Nahiko, con una breve guía de preguntas y temas para la reflexión y el debate después de haber escuchado las canciones y leído sus letras.

Canciones en euskara: Borreroa etxean dago (STUPENDA JONES), Zuzen (NUUK-AT), Eman pausoa (ASGARTH).

Canciones en castellano: Malo (BEBE), Lo que Ana ve (REVOLVER), Y en tu ventana (ANDY & LUCAS), Abre tu mente (MERCHE), Ella (BEBE).



Malo. BEBE

Aperentzeak ezin dira
Cun abur a talenoz ezin
Y a geroa
Si ezin da ezin ezin
Hortan ezin da ezin ezin
Ezin da ezin

Tu ezin da ezin ezin
Ez da ezin ezin ezin
Fur ezin ezin
Y ezin ezin ezin ezin
Ez da ezin ezin ezin
Ez da ezin ezin ezin

Malu, malu, malu ezin
Ez da ezin ezin ezin ezin

KANTA BIZIAK CANCIONES MUY VIVAS

azter dezagun

- 1.- Kantaren hasieran emakume beldurtuta dagoela dirudi. Zertan nabaritzen zaito? Zergatik du beldurra? Eta kantaren bukaeran?
- 2.- Beldurra izango zenuka bera egoeran? Zer egingo zenuko? Laguntza eskatuko al zenuko? Noe?
- 3.- Zergatik esaten dio "malu"? Ados al zauden? Nor da emakume hori? Zergatik?

AZTER DEZAGUN JOLAS GATEZEN

- Alde batetik emakume beldurtuta dagoela dirudi, zertan nabaritzen zaito?
- Alde batetik emakume beldurtuta dagoela dirudi, zertan nabaritzen zaito?
- Alde batetik emakume beldurtuta dagoela dirudi, zertan nabaritzen zaito?
- Alde batetik emakume beldurtuta dagoela dirudi, zertan nabaritzen zaito?
- Alde batetik emakume beldurtuta dagoela dirudi, zertan nabaritzen zaito?
- Alde batetik emakume beldurtuta dagoela dirudi, zertan nabaritzen zaito?
- Alde batetik emakume beldurtuta dagoela dirudi, zertan nabaritzen zaito?
- Alde batetik emakume beldurtuta dagoela dirudi, zertan nabaritzen zaito?

ANALICEMOS. JUGUEMOS.

- Lehenik emakume beldurtuta dagoela dirudi, zertan nabaritzen zaito?
- Emakume beldurtuta dagoela dirudi, zertan nabaritzen zaito?
- Emakume beldurtuta dagoela dirudi, zertan nabaritzen zaito?
- Emakume beldurtuta dagoela dirudi, zertan nabaritzen zaito?
- Emakume beldurtuta dagoela dirudi, zertan nabaritzen zaito?
- Emakume beldurtuta dagoela dirudi, zertan nabaritzen zaito?
- Emakume beldurtuta dagoela dirudi, zertan nabaritzen zaito?
- Emakume beldurtuta dagoela dirudi, zertan nabaritzen zaito?




KANTAFORUM (8 KANTA) DISCOFORUM

KANTA BIZI-BIZIAK CANCIONES MUY VIVAS







