



PERSONAS

Todas iguales, todas distintas

Unidad didáctica

5º y 6º de primaria



Euskal Herriko lesbiana, gay, bisexual, trans eta intersexuak elkartea
Asociación de gais, lesbianas, bisexuales, trans e intersexuales del País Vasco



Euskadi
Gazterien
Kontseilua
Consejo de
la Juventud
Del País Vasco



IMAJINAK
ANIZKIDUREAK



ESKARPIENERAKO
LANKIDETZAREN
EUSKAL AGENZIA
AGENCIAS DE
COOPERACIÓN PARA
EL DESARROLLO



UNESCO ETXEA

CENTRO UNESCO DEL PAÍS VASCO
EUSKAL HERRIKO UNESCO ZENTROA



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

ACTIVIDADES

1. ¿QUIÉN SOY YO?

anexo 1. Papeletas

anexo 2. Ficha alumnado

2. SEMÁFORO DE VALORES

anexo 3. Carteles semáforo

anexo 4. Enunciados y preguntas para el debate

anexo 5. Ficha de autoevaluación

3. EN LA PIEL DE OTRA PERSONA

anexo 6. Rótulos de las urnas

anexo 7. Papeletas de papel

anexo 8. Letreros de los grupos

anexo 9. Música

anexo 10. Ficha alumnado

4. MURAL COLECTIVO

anexo II. Ficha alumnado

EVALUACIÓN



INTRODUCCIÓN

En el año 2019, desde UNESCO Etxea se impulsó el proyecto “Todas Juntas-Guztiok Batera”, compuesto por un grupo de trabajo del que forman parte AMUGE (Asociación de Mujeres Gitanas de Euskadi), el Consejo Vasco de la Juventud (EGK), el Foro Rural Mundial (FRM), Mujeres en la Diversidad y GEHITU (Asociación de Gais, lesbianas, Trans, Bisexuales e Intersexuales del País Vasco) y con el apoyo de la Agencia Vasca de Cooperación al Desarrollo (AVCD). Este grupo trabaja para incorporar en las políticas públicas las reivindicaciones sociales de diferentes grupos en situación de vulnerabilidad, para así contribuir a alcanzar un desarrollo humano sostenible, justo y equitativo con enfoque de derechos y enfoque de género, para todas las personas.

Para ello, se toma como referencia la Agenda 2030 de Desarrollo Sostenible, entendiendo que es un instrumento efectivo, transformador y universal para la consecución de este paradigma.

Las entidades que conformamos este grupo, fruto de nuestra trayectoria trabajando en educación, consideramos imprescindible trasladar las ideas y contenidos del proyecto a la escuela y trabajarlos desde las aulas, con el fin de contribuir a crear una ciudadanía crítica que ponga en valor las diversidades desde la infancia-adolescencia.

Para ello, basándonos en el informe “Todas Juntas. Una aproximación desde la Agenda 2030 a grupos vulnerados en Euskadi”, hemos creado esta propuesta educativa dirigida al profesorado del tercer ciclo de primaria para trabajar temáticas de derechos, inclusión, diversidades y reducción de las desigualdades.

Esta guía está compuesta por 3 actividades principales y 2 de evaluación, que pueden realizarse en una única sesión de 3 horas o en 3 sesiones de 1 hora.

OBJETIVOS GENERALES

-Respetar y comprender las diversidades, los valores democráticos y los derechos humanos de las personas.

-Contribuir desde la escuela a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030.

Tabla resumen de actividades y competencias				
Competencias básicas	Actividad 1. ¿Quién soy?	Actividad 2. Semáforo de valores	Actividad 3. En la piel de otra persona	Actividad 4. Mural colectivo
Transversales				
Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital				
Competencia para aprender a aprender				
Competencia para convivir				
Competencia para la iniciativa y el espíritu emprendedor				
Competencia para aprender a ser				
Disciplinares				
Competencia en comunicación lingüística y literaria				
Competencia tecnológica				
Competencia social y cívica				
Competencia artística				
Competencia motriz				

¿QUIÉN SOY YO?

Un juego de adivinanzas de personajes, divertido y estimulante. Se trata de una actividad que activa la imaginación, la comunicación verbal y la relación gestual entre las personas participantes.



Temática

Diversidad de personas (cultural, generacional, de género, afectivo-sexual, funcional...).



Modalidad

En grupos



Tiempo estimado

30 minutos.



Objetivos

-Trabajar en grupo con un comportamiento respetuoso, tanto hacia el resto de participantes como hacia las personas representadas en el juego.

-Expresar y explicar pensamientos e ideas de forma clara y respetuosa.



Material (por escolar)

- Cinta para la frente
- Papeleta (ver anexo 1) con celo de doble cara
- Ficha alumnado (ver anexo 2)
- Bolígrafo

El juego consiste en identificar y adivinar diferentes personajes.

ANTES DEL JUEGO

Preparar el material para realizar la actividad y colocar en el centro del lugar destinado a cada grupo: una cinta con una papeleta sujetada con celo de doble cara por participante, sin que se vea el contenido de las papeletas.

En los anexos 1 y 2 se recogen papeletas con personajes y el modelo de ficha del alumnado, respectivamente.

¿CÓMO EMPEZAR A JUGAR?

- Hacer grupos de máximo seis participantes.
- Cada grupo se coloca haciendo un círculo.
- Cada escolar coge una cinta con la papeleta (ver anexo 1) sin ver el contenido y se la coloca en la frente. Nadie tiene que decir nada.

¿CÓMO SE JUEGA?

- En cada grupo, sus integrantes deciden quién empieza a preguntar para adivinar quién es.
- Cada participante puede hacer hasta 5 preguntas.
- El resto sólo puede responder "SÍ" o "NO".
- El turno de cada participante finaliza al hacer sus 5 preguntas y al quitarse la cinta de la frente, comprueba si ha acertado o no.
- Comprueba que el turno pasa a la siguiente persona en sentido de las agujas del reloj, hasta completar el círculo.

*Si se estima conveniente, pueden realizarse 5 turnos de preguntas donde cada escolar realiza una única pregunta por turno.

¿Y DESPUÉS?

- Al finalizar el juego cada escolar, de forma individual, rellenará la ficha del anexo 2.



ALTERNATIVA: La actividad también puede realizarse con toda la clase formando un único círculo. Respetando el tiempo de ejecución, colocaremos en el centro del círculo 6 cintas con 6 papeletas y añadiremos una pelota al juego. En este caso, se pide una persona voluntaria para iniciar el juego, quien coge una de las cintas con la papeleta y la pelota. Otra opción es que el/la docente lance la pelota y quien la recoja inicie el juego. Cuando esta persona termina su turno, pasa la pelota a otra persona del círculo y se repite la misma dinámica hasta que se agoten las papeletas.

ANEXO I. Papeletas

**Información**

Las fichas que se muestran a continuación son ejemplos orientativos. El/la docente puede elegir personajes que crea más interesantes para su alumnado.

Para realizar la selección, se recomienda elegir personajes públicos del ámbito de la cultura, deporte, la política, etc. que sean destacables, por algún rasgo de diversidad, igualdad, prejuicio social, etc. Es recomendable que las papeletas tengan la foto y el nombre de las personas seleccionadas.

ALTERNATIVA. También es posible utilizar personajes anónimos como p.e.:

- Un chico haciendo gimnasia rítmica
 - Un indigente
- Una mujer pidiendo en la calle
- Una niña gitana en la escuela
- Un niño en silla de ruedas jugando al baloncesto
 - Un hombre anciano
 - Una mujer anciana
 - Una persona invidente
 - Una mujer en tractor
- Persona con syndrome de Down
 - Mujer con burka
 - Una persona ejecutiva
 - Una científica
 - Un astronauta
 - Etc.

En este caso pueden usarse dibujos, etc.



IÑAKI WILLIAMS

- Futbolista del Athletic
- Sus padres tuvieron que emigrar de, Ghana (África)



MALALA YOUSAFZAI

- Activista que lucha por la educación de las niñas y mujeres
- Nació en Pakistán



EDURNE PASABÁN

- Primera mujer del mundo en subir los 14 ochomiles (montañas con más de 8000 m)

ANEXO I. Papeletas



©eltib.es

ALTOR Endika Zamalloa

- Primer actor con síndrome de down en participar en la serie GOAZEN



©athletic-club.es

ERIKA VAZQUEZ

- Futbolista del Athletic
- La mejor goleadora del Athletic



©Dani Blanco

MAIALEN LUJANBIO

- Bertsolari y escritora
- Primera mujer en ganar el campeonato de bertsolaris

ANEXO I. Papeletas



- Activista en contra del cambio climático
- Tiene síndrome de Asperger



- Actriz y cantante
- Es miembro del colectivo LGTBQ



- Poeta
- Fusilado por ser homosexual y socialista

ANEXO 2. Ficha alumnado

**Información**

Ficha individual con preguntas sencillas para reflexionar sobre las diversidades que existen en la sociedad, a través de su personaje.

**¿Quién soy yo?**

Tu nombre:

Personaje:

EJERCICIO. Responde a las siguientes preguntas razonando las respuestas.**1** ¿Has acertado cuál es tu personaje?**2** ¿Te ha costado pensar o realizar las preguntas?**3** ¿Qué has pensado o sentido cuando has descubierto tu personaje?**4** Ahora que sabes quién es...
...¿qué características tiene tu personaje?

... destaca algo positivo sobre esa persona.

... ¿en qué te identificas con esta persona?

SEMÁFORO DE VALORES

Dinámica de reflexión sobre afirmaciones morales que permitan al alumnado descubrir sus valores sociales.



Temática
Prejuicios



Modalidad
En grupos

Tiempo estimado
30 minutos



Objetivos

- Reflexionar sobre los valores sociales que rigen nuestras vidas.
- Participar con una actitud constructiva, crítica y tolerante.
- Diferenciar entre comportamientos que respetan los derechos humanos de las personas y los que no lo son.
- Identificar y analizar las situaciones conflictivas originadas por la injusticia y la discriminación.



Material

- Carteles semáforo (ver anexo 3)
- Enunciados y preguntas para el debate (ver anexo 4)
- Ficha de autoevaluación (ver anexo 5)

Optional:

- Cinta adhesiva para marcar en el suelo el límite de las dos zonas
- Pizarra y tiza o rotulador de pizarra (para escribir cada frase y/o anotar las conclusiones)

ANTES DEL JUEGO

Zonificar el aula en tres: a favor, en contra e indiferente. Realizar el juego en un espacio amplio para que puedan moverse cómodamente las personas participantes y también poder visualizar mejor los diferentes posicionamientos. Se puede colocar una línea en el suelo con cinta adhesiva.

En el anexo 3 se recogen los carteles de los semáforos para ambientar las zonas.

¿CÓMO SE JUEGA?

El/la docente lee varios enunciados (ver anexo 4) y en cada uno de ellos:

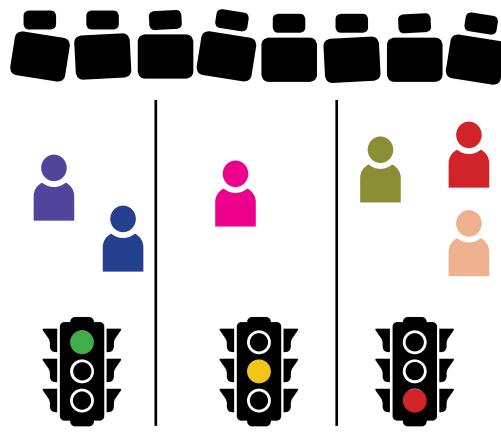
- El alumnado tendrá que manifestar su postura, ya sea "a favor", "en contra" o "indiferente".
- Según su respuesta se irán situando en el lado del aula correspondiente.
- Aquellas personas que no sepan qué opinar o les resulte indiferente, pueden situarse en medio. En estos casos, el profesorado se encargará de animarles a que se posicione y que encuentren argumentos para defender sus ideas.
- Tras cada enunciado, cuando el alumnado haya tomado posiciones cada grupo argumenta su elección y el resto escuchará en silencio.
- Durante la argumentación, se puede cambiar de zona. Es recomendable recalcar al principio esta posibilidad, que el alumnado tenga presente que, después de escuchar otros argumentos que nos parecen relevantes, podemos cambiar total o parcialmente nuestra opinión.

¿Y DESPUÉS?

Al final se realizará un pequeño debate en el que el alumnado reflexionará sobre lo ocurrido y se sacarán conclusiones, que se anotarán en la pizarra o encerado. Después, llenarán una ficha de autoevaluación individual (ver anexo 5).

NOTA:

En el anexo 4 se recoge información relativa a cada frase, así como algunas posibles cuestiones para dirigir el debate.



ANEXO 3. Carteles semáforo

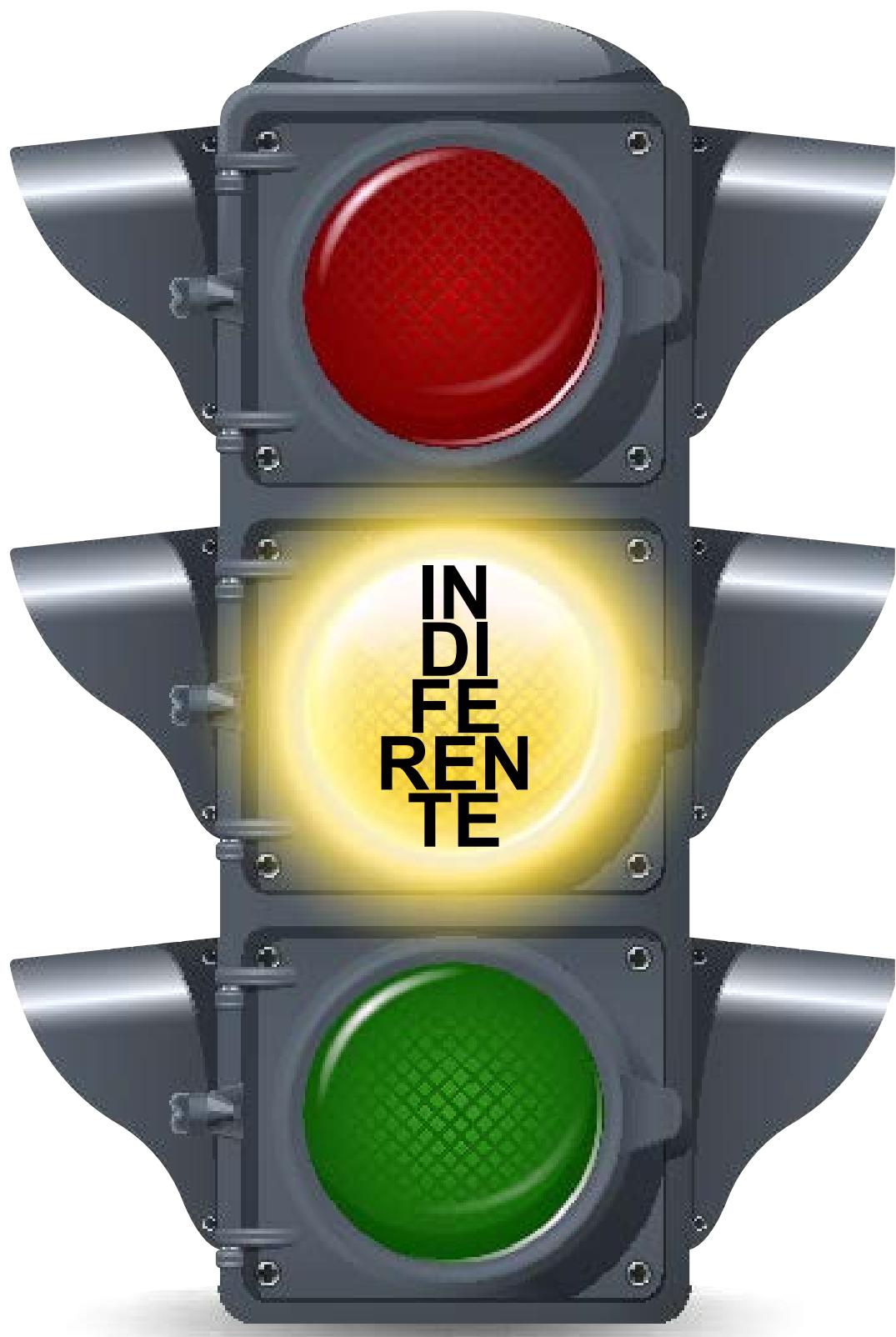


Información

Carteles opciones para utilizar como atrezzo a la hora de zonificar el aula.



ANEXO 3. Carteles semáforo



ANEXO 3. Carteles semáforo



ANEXO 4. Enunciados y preguntas para el debate



Información

Estos enunciados son orientativos, pensados para trabajar temas actuales que puedan ser del interés para el alumnado, pero siempre pueden ser modificados por el/la docente para adecuar los contenidos a las características del aula.

También se adjuntan links con información sobre el tema a tratar y varias preguntas para iniciar, dirigir o enriquecer el debate.

1 Siempre lleva la mascarilla debajo de la nariz. ¡Nos pone en riesgo! 1 i 2 i

¿ Utilizamos bien la mascarilla? ¿La utilizamos siempre de forma correcta?

2 Ander dice que le llamemos Andere de ahora en adelante, ¡que locura! 3 i 4 i

¿Qué pasa cuando una persona que vemos como chica o chico no se siente así?

3 Su familia no tiene papeles, ¡seguro que son delincuentes! 5 i 6 i 7 i

¿Qué significa "no tener papeles"? ¿No tener papales significa ser delincuente?

4 Miren ha repetido curso y yo no. ¡Es que soy una persona súper lista! 8 i 9 i

¿Todas las personas aprendemos de la misma manera? ¿Sabemos por qué ha repetido curso? ¿No os suelen afectar situaciones personales a la hora de estudiar?

5 Mi hermana mayor siempre hace lo que dice su novio, ¡está tonta! 10 i 11 i

¿Como os imagináis una relación sana entre amigos, en la familia, con la pareja...? ¿Creéis que todas las relaciones tienen que ser iguales? ¿Una relación de pareja se debe basar en el respeto o en el sometimiento de una de las personas a la otra?

6 A Jon lo trajeron de Senegal, ¿por qué le quieren como si fuese hijo suyo? 12 i

¿Una persona que vive contigo, no puede ser parte de tu familia?

7 Xan nació en Bilbao pero no es de aquí porque tiene los ojos achinados. 13 i

¿Los rasgos físicos determinan de donde eres o cuáles son tus orígenes? ¿Las personas no pueden elegir de donde son o donde vivir? ¿Cuando una persona es de un lugar?

8 Amaia siempre trae pizzas y chocolatinas para el hamaiketako, ¡que morro! 14 i

¿Qué tenemos que comer para tener una buena salud? ¿Cómo puede afectar la comida basura a nuestra salud? ¿Y el deporte?

1 Enunciado

? Pregunta

i Información

NOTA:

Recuerda que los ejemplos son hipotéticos y que los argumentos a favor o en contra de cada frase no deben juzgar a las demás personas del aula. Si se quieren poner ejemplos reales hay que hablar de lo que cada persona considera que hace bien o mal, y no de lo que la persona de al lado hace bien/mal.

ANEXO 5. Ficha de autoevaluación

**Información**

Ejercicio individual de autoevaluación para realizar después del debate. El alumnado deberá recapacitar sobre los prejuicios que tenía antes y lo que piensa ahora sobre ellos.

Semáforo de valores

Tu nombre:

ANTES PENSABA QUE...

AHORA PIENSO QUE...

EN LA PIEL DE OTRA PERSONA

Al conocer y conversar con personas que consideramos diferentes podemos descubrir que también tenemos muchas cosas en común.



Temática

Diversidad de personas



Modalidad

En grupos



Tiempo estimado

60 minutos



Objetivos

- Interpretar, expresar y representar hechos, conceptos y procesos sociales y culturales.
- Identificar y analizar situaciones conflictivas originadas por la injusticia y la discriminación.
- Descubrir los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento.
- Participar en actividades de cooperación y trabajo.



Material

- 3 urnas, cajas o recipientes rotulados (ver anexo 6)
- Papeletas de papel (ver anexo 7)
- Letreros de los grupos (ver anexo 8).
- Música y aparato con altavoz para escucharla (ver anexo 9)
- Ficha del alumnado (ver anexo 10)
- Complementos varios: gorra, pañuelo, cinta para el sudor de la frente, adornos para el pelo (horquillas, diademas, coleteros...), maletines, mochilas, pajarita, gafas de sol, pelucas, guantes, cinturones, juguetes, raquetas, skate, cédulas, silla de ruedas, muletas, bastones... incluso ropa (chaquetas de traje, vestidos, camisas...).
- Bolígrafos

En esta actividad, cada escolar dejará de ser quien es para ponerse en la piel de otra persona.

ANTES DEL JUEGO

Ambientar con música un espacio de referencia y socialización de adolescentes y jóvenes como, por ejemplo, el patio del recreo o el gimnasio de la escuela. Preparar las urnas (ver anexo 6) con sus correspondientes tarjetas dobladas, sin que se vea el contenido (ver anexo 7).

Elegir la música a utilizar en el juego. En el anexo 9 se incluyen enlaces a dos melodías.

¿CÓMO SE JUEGA?

- . Cada escolar coge dos papeletas: una de la urna 1 (persona a la que va a representar) y otra de la urna 2 (cualidades personales).
- . Se les da 10 minutos para que cada escolar elija los complementos que considere adecuados para la caracterización de su personaje en silencio, sin hablar con nadie. Ambientar con música de fondo suave y sin letra (ver anexo 9).
- . Mientras tanto, colocar los letreros de los grupos (ver anexo 8) en los espacios destinados a los mismos.
- . Cada escolar elige de nuevo una papeleta de la urna 3, para saber a qué grupo dirigirse. De ese modo, se crearán grupos de interacción.
- . En los diferentes grupos, cada personaje se presenta al resto para crear una historia en la que se establecen relaciones de colaboración o personales entre los distintos personajes. Cambiar la música de ambientación o prescindir de ella.
- . En los 30 minutos siguientes: cada grupo cuenta o escenifica su historia.

¿Y DESPUÉS?

Al finalizar el juego, cada escolar rellena una ficha (ver anexo 10) sobre la actividad.

ALTERNATIVAS:

ALTERNATIVA 1

Dar unos días para que el alumnado prepare la caracterización de su personaje en casa, antes de realizar la actividad. Para ello, en clase cogen (o se reparten al azar) las papeletas de las urnas 1 y 2.

ALTERNATIVA 2:

Repartir de forma aleatoria las tres papeletas con antelación para que cada grupo pueda preparar fuera de clase su historia para el día que se realice el resto de la actividad en el aula.

ALTERNATIVA 3:

Repartir los mismos personajes a todos los grupos para poder comparar las distintas historias.

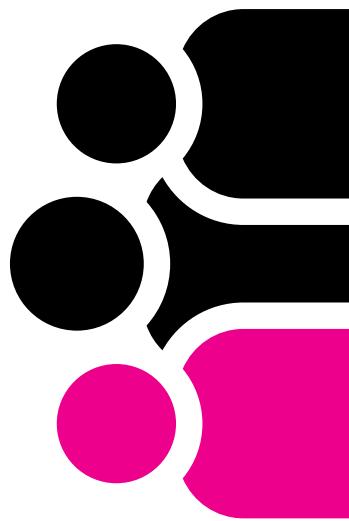
ANEXO 6. Rótulos de las urnas



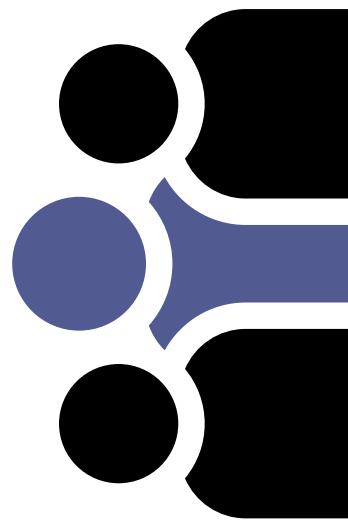
Información

Rótulos para colocar en las cajas para crear las urnas.

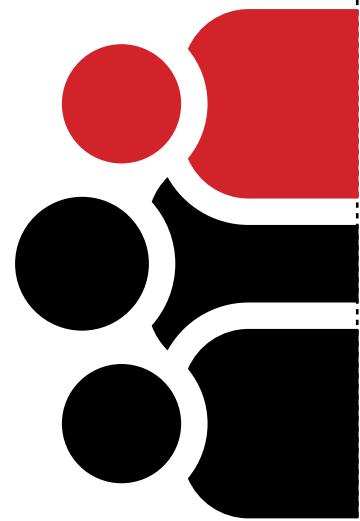
URNA 1



URNA 2



URNA 3



ANEXO 7. Papeletas de papel



Información

En este Anexo se recogen una muestra de las papeletas para recortar, doblar e incluir en cada una de las urnas. Las papeletas de la urna 3, para indicar el grupo al que

ha de dirigirse cada escolar, imprimir según el número de escolares.

URNA 1

Ángela 80 años	Michael 33 años	Naroa 15 años
Nasredding 40 años	Rocio 12 años	Raúl 21 años
Ander 4 años	Laiene 49 años	Alex 60 años
Mikel 37 años	Niko 6 años	Nerea 9 años
Fernando 44 años	Nouh 70 años	Luciana 54 años

ANEXO 7. Papeletas de papel

Li 25 años	Peio 19 años	Ane 72 años
Borja 20 años	Nora 41 años	Emelda 65 años
Maider 35 años	Ziortza 62 años	Martin 5 años
Ismael 56 años	Mohamed 28 años	

ANEXO 7. Papeletas de papel

URNA 2

<p>Habla tres idiomas diferentes; euskera, castellano y francés. Ha recorrido varios países.</p>	<p>Le gusta mucho la música rap, incluso hace rimas e improvisa canciones. Le gusta vestir con ropa muy ancha y llevar gorra.</p>	<p>Un accidente de coche ha marcado su vida. Hacer deporte le ayuda a estar en forma y también a sentirse bien.</p>
<p>Le encanta dibujar y siempre lleva un cuaderno encima para pintar cosas que le llaman la atención o para no aburrirse.</p>	<p>Vive en una casa grande con jardín. Le gustan mucho las flores.</p>	<p>Su sueño es viajar al espacio, pero no podría pagarlo.</p>
<p>Es youtuber y realiza videos divertidos en los que cuenta su vida personal.</p>	<p>Le gustan mucho las películas. Las de Disney son sus favoritas.</p>	<p>Toca la guitarra, la trikitixa y en especial el piano. Su gran sueño es poder participar en una orquesta sinfónica como pianista.</p>
<p>Suele pasar todo el día bailando, su sueño sería ganar el concurso de Got Talent.</p>	<p>Le gusta mucho comer y cocinar. Los postres son su debilidad.</p>	<p>Tiene varias mascotas en casa: 3 gatos y 2 perros. Cada vez que ve algún animal en peligro lo rescata y lo lleva a casa para cuidarlo.</p>
<p>Le gusta que le hagan fotos y posa muy bien. Tiene fotos superbonitas en varios lugares del mundo.</p>	<p>Le gusta la escalada, ya sea dentro de un bulder o en la montaña.</p>	<p>Es friki de los cómics. La granja de su familia tiene cerdos, gallinas y vacas. También tiene un huerto y varios árboles frutales.</p>
<p>Le gusta mucho ir a la playa y bañarse, pero solo puede ir unos días en verano en compañía de su familia.</p>	<p>Es una persona muy curiosa y le maravilla la ciencia.</p>	<p>Su época favorita del año es carnaval, porque puede disfrazarse. Cuando puede se pinta los labios y las uñas.</p>

ANEXO 7. Papeletas de papel

<p>Le chifla la moda. Siempre viste con colores vistosos y alegres.</p>	<p>Ha heredado de uno de sus padres la pasión por los coches antiguos y arreglar cosas.</p>	<p>Su padre es mecánico de coches y en su tiempo libre suele arreglar coches antiguos. Siempre que puede lo ayuda y sabe arreglar cualquier cosa.</p>
<p>Juega muy bien a los videojuegos y habla inglés.</p>	<p>Le gusta mucho hacer peinados diferentes. Tiene una gran facilidad para conseguir que la gente de su alrededor haga lo que les pide.</p>	<p>Desde que le regalaron un balón no lo suelta. Siempre que puede juega con él (puede jugar a baloncesto, balonmano...). También le gusta aprender cosas nuevas.</p>
<p>Es una persona aventurera. Le gusta descubrir cosas y lugares nuevos.</p>	<p>Está aprendiendo el lenguaje de signos. Al principio le resultaba difícil, pero ahora le sale de forma muy fluida.</p>	

URNA 3

Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3
Grupo 4	Grupo 5	Grupo 6

ANEXO 8. Letreros de los grupos



Información

Letreros para zonificar el lugar y organizar los grupos.



GRUPO 1

GRUPO 2



GRUPO 3



GRUPO 4

GRUPO 5



GRUPO 6

**Información**

Audios en formato mp3 para descargar y poner una vez que se explique la dinámica del juego.



Para poner mientras se **colocan los complementos**



Para poner mientras **actúan**

ANEXO 10. Ficha alumnado

i

Información

Ficha individual con preguntas sencillas para recapacitar sobre el reto de ponerse en la piel de otra persona.

En la piel de otra persona. Ficha para el alumnado.

Nombre:

Características del personaje:

EJERCICIO. Responde a las siguientes preguntas razonando las respuestas.

- 1) ¿Qué complementos has escogido para interpretar tu personaje? ¿Por qué?

- 2) ¿Qué tal ha ido el momento de relacionarte con otros personajes? ¿Cómo te han tratado y cómo has tratado tu a los demás?

- 3) ¿Te sientes identificado/a a tu personaje?

- 4) ¿Has observado algo que te ha llamado la atención?

- 5) ¿Te has sentido a gusto durante el juego?

MURAL COLECTIVO

El mural colectivo es un recurso muy versátil para dar visibilidad al trabajo desarrollado a lo largo de las anteriores actividades de la unidad didáctica. Permite el uso tanto de imágenes y texto como de elementos tridimensionales, a elección del alumnado; quien, a su vez, al implicarse activamente en su elaboración, construye su propio aprendizaje, de manera lúdica y creativa.

Temática

Personas

Modalidad

En grupo



Tiempo estimado

60 minutos



Objetivos

- Reflexionar sobre los procesos de aprendizaje.
- Valorar las aportaciones propias y ajena.
- Comprender las posibilidades que ofrecen las artes para comunicar y expresar ideas, sentimientos y vivencias.
 - Utilizar habilidades de pensamiento, imaginación y creatividad para enriquecer sus propias creaciones artísticas.

Material

- Complementos varios: rollo de papel blanco o marrón para mural (ancho entre 80-120 cm), hojas de papel, tijeras, lápices de colores, rotuladores, acuarelas, cartulinas de colores, pegamento de barra y alfileres.
- Ficha del alumnado (ver anexo II)

Con esta actividad se da fin a la unidad didáctica, sirviendo de evaluación de la misma.

ANTES DEL JUEGO

Preparar el material a utilizar (cartulinas, papeles, rotuladores...) en una mesa para que el alumnado pueda coger lo que necesita. En el caso de tener que buscar imágenes en Internet, tener a mano ordenadores y proponer la búsqueda de imágenes en páginas libres como freepik o pixabay.

Tener cortado el papel "mural" al tamaño deseado (se recomienda un largo mínimo de 1,5 m) y si es posible colocado en una superficie extendido, para facilitar la colocación de las aportaciones en él.

¿CÓMO SE JUEGA?

- Cada escolar hace un dibujo, redacta una frase, escribe una palabra, busca una noticia en prensa o en internet... sobre lo ha aprendido gracias a las dinámicas realizadas.
- Una vez finalizado, cada uno explica su reflexión al resto de la clase.
- Entre todos se decide la distribución final del mural, donde se tendrán en cuenta de todas las aportaciones. Se pueden pegar directamente, recortarlos, escribir las frases o palabras con colores directamente en el mural... También se decide qué título poner al mural.
- Una vez finalizado, se coloca el mural en una zona de paso de la escuela para que lo vean las personas que pasen por allí (escolares, profesorado, vigilantes...).

¿Y DESPUÉS?

Al finalizar el juego, cada escolar rellena una ficha (ver anexo II) de reflexión.



ANEXO 11. Ficha alumnado

**Información**

Al terminar la actividad, todas las personas deberán llenar esta ficha individualmente. Son preguntas sencillas

para reflexionar sobre todo lo que han trabajado hasta ahora. También será una buena ayuda para la heteroevaluación del profesorado.

Mural colectivo

Tu nombre:

1 ¿Qué has aportado en el mural? ¿Por qué?

2 Rellena la siguiente tabla:

Antes pensaba que...

Ahora pienso que...

EVALUACIÓN

Se propone la heteroevaluación como herramienta de evaluación de la unidad didáctica mediante la rúbrica que se presenta a continuación.

Evaluación. Ficha para el profesorado.

Nombre del escolar:

	Sí	No	Observaciones
Respeta las diversidades de las personas aceptando que cada una tenemos nuestra identidad.			
Ha participado de forma activa en las actividades.			
Demuestra interés por las explicaciones y temas tratados.			
Escucha de forma respetuosa y atenta las explicaciones y opiniones del dinamizador/a y sus compañero/as.			
Muestra una actitud positiva y participativa a la hora de realizar las actividades.			
Argumenta sus ideas.			
Reflexiona sobre opiniones diferentes.			
Reconoce los derechos de todas las personas, especialmente el de igualdad y no discriminación.			