**PLANTILLA PARA MATERIALES CURRICULARES**

**NO SEXISTAS NI DISCRIMINATORIOS**

**MATERIA**: *Educación para la Ciudadanía y los Derechos Humanos*

**CURSO/EDAD**: 3º ESO 14-15

**NÚMERO DE SESIONES Y TEMPORALIZACIÓN**: el 2ª trimestre del curso 2018/2019

**TEMA U OBJETIVO PRINCIPAL***: lenguaje inclusivo / materiales no sexistas / materiales no discriminatorios / educación en la diversidad*

**OBJETIVOS:**

1. Elaborar un juego en equipo basado en el juego Imagine, desde un enfoque de igualdad de género y diversidad sexual.

2. Conocer los conceptos relacionados con la temática descrita en el objetivo 1º tanto en español como en inglés.

3. Hacer listas de conceptos en inglés y en español relacionada con la temática descrita en el objetivo 1º.

4. Hacer dibujos relacionados con esta temática y que permitan llevar a cabo el juego.

5. Fomentar la reflexión, el trabajo en equipo y los valores democráticos entre el alumnado.

6. Evaluar mediante co-evaluación el trabajo de cada equipo.

**MATERIALES Y RECURSOS NECESARIOS:**

- Cartulinas.

- Libro de texto.

- Teléfono móvil para acceder a internet.

- Colores.

**SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES:**

Este proyecto se realizó a lo largo del 2º trimestre, durante una hora a la semana. En total dispusimos aproximadamente de 13 sesiones.

El resumen de la secuencia de actividades fue:

1: Elaboración de las listas de los conceptos: el alumnado tuvo que hacer una selección de conceptos en español y en inglés de términos relacionados de alguna manera con la igualdad de género. Los conceptos debían de ser en total 40 en español y 40 en inglés. El resultado debía de ser de 5 tarjetas con 8 conceptos en inglés y otros 8 en español cada una.

Cada concepto debía de ir acompañado de una pista que facilitase su adivinación.

2: Diseño de dibujos: el alumnado hizo los dibujos para que cada pareja de jugadores pudiese adivinar el concepto. No había límite de dibujos. Éstos incluían banderas de algunos países que se conocen por las limitaciones a los derechos de las mujeres y del colectivo LGTBI.

3: Supervisión por parte del profesor del resultado obtenido hasta ese momento. El alumnado introdujo los cambios necesarios por recomendación del profesor.

4: Co-evaluación: Cada equipo intercambió por azar su juego con otro equipo. El objetivo era intentar jugar con el juego diseñado por otro equipo para conocer realmente su funcionalidad. Esto permitió introducir más correcciones en los juegos que presentaban algún error, carencia, etc.

5: Co-evaluación: Cada equipo valoró según unos criterios de calificación dados por el profesor el juego de otro equipo asignado por azar y anónimamente.

**FOTOS** (si procede, de nuestra experiencia)

Las fotos de adjuntan en la carpeta para tal fin.