

GUÍA DEL PROGRAMA JOLASHEZI

¿Qué es Jolashezi?

- Es un programa dirigido a los escolares de 6-8 años con objeto de construir la base de de su desarrollo motor, cognitivo y socio-afectivo.

¿Cuál es el fin del programa?

- Intervenir en la educación de los que serán los habitantes del futuro para que impulsen el desarrollo social desde la perspectiva de género, participación , espíritu crítico ...

¿Cuáles son los objetivos del programa?

- Impulsar el desarrollo integral de los escolares: desarrollo cognitivo, motor y socioafectivo.
- Educación en valores: responder a la diversidad (interculturalidad, igualdad, diversidad funcional ...).
- Herramienta para la normalización del euskera
- Preparar a los escolares para las siguientes etapas del Deporte Escolar.

¿Cuáles son los ejes principales del programa?

- **Pedagogía de la confianza:** ayudar al alumno en su recorrido educativo para que tenga confianza en sí mismo, en los demás y en su entorno.
- **Desarrollo motor:** proceso secuencial y continuo donde el ser humano adquiere las habilidades y destrezas motoras.
- **Praxiología motriz:** las conductas motrices tienen en cuenta estos dos planos: el comportamiento motor de los escolares por un lado (desplazamientos, gestos, contactos, relación con los demás...) y las características subjetivas por otro (percepciones, motivación, toma de decisión, afectividad, miedos ...)
- **Educación en valores:** los ideales establecidos y aceptados por una cultura o sociedad que impulsan determinadas conductas.
- **Coeducación:** preparar de la misma manera a todas las personas para que no haya jerarquización en un sistema de valores, conductas, reglas, expectativas desde la perspectiva de género.
- **Transmisión de la cultura vasca:** se trata de enseñar las “ maneras de jugar “de nuestra cultura.

¿Qué encontrarás en éste programa?

- Programa dirigido a los escolares de 6-7 años. Programa I.
- Programa dirigido a los escolares de 7-8 años. Programa II.
- Cada programa consta de 14 secuencias didácticas de 4 sesiones.

¿Cuál es el programa?

ÍNDICE

1. AÑO	YO, NOSOTROS BAILANDO			YO, TÚ Y NOSOTROS ACTUANDO Y JUGANDO			NOSOTROS Y TU EN LA CALLE	
SESIONES	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO
1	COLABORACIÓN I	COLABORACIÓN II		INDIVIDUAL II	COLABORACIÓN IV		INCERTIDUMBRE I	COLABORACIÓN-OPOSICIÓN II
2								
3								
4								
5	INDIVIDUAL I	EXPRESIÓN I	EXPRESIÓN II	COLABORACIÓN III	CUERPO A CUERPO I	COLABORACIÓN-OPOSICIÓN I	CUERPO A CUERPO II	INCERTIDUMBRE II
6								
7								
8								
			ENCUENTROS			ENCUENTROS		ENCUENTROS

2. AÑO	YO, NOSOTROS BAILANDO			YO, TÚ Y NOSOTROS ACTUANDO Y JUGANDO			NOSOTROS Y TU EN LA CALLE	
SESIONES	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO
1	COLABORACIÓN V	COLABORACIÓN VI		INDIVIDUAL IV	COLABORACIÓN VIII		INCERTIDUMBRE III	COLABORACIÓN-OPOSICIÓN IV
2								
3								
4								
5	INDIVIDUAL III	EXPRESIÓN III	EXPRESIÓN IV	COLABORACIÓN VII	CUERPO A CUERPO III	COLABORACIÓN-OPOSICIÓN III	CUERPO A CUERPO IV	INCERTIDUMBRE IV
6								
7								
8								
			ENCUENTROS			ENCUENTROS		ENCUENTROS

¿Qué son las secuencias?

- Es el proceso de planificación de lo que tienen que aprender los escolares. Las secuencias del programa constan de 4 sesiones cada una.

¿Cómo están organizadas las secuencias?

Las secuencias se dividen en seis dominios. En cada secuencia se prioriza un dominio motor.

- En algunas situaciones motrices los escolares participarán solos; les denominamos **ACCIONES EN SOLITARIO**; esto no quiere decir que anden solos continuamente pero sí que nuestra mirada sea hacia esa forma de trabajo. Se trabajarán tanto las habilidades y destrezas motrices (lanzar –coger, desplazamientos, giros..) como las capacidades motrices (esquema corporal, coordinación, percepción espacio-temporal ...).
- En otras secuencias los escolares tendrán que realizar acciones de uno contra uno. A estas acciones las denominamos **ACCIONES DE UNO CONTRA UNO**. Fundamentalmente hablamos de juegos de lucha o acoso. Estamos ante duelos individuales. El alumno tendrá que: reconocer los movimientos del contrario , adelantarse al movimiento del contrario ...
- En tercer lugar tenemos las secuencias de **ACCIONES DE COLABORACIÓN**. Son acciones que se realizan en grupo trabajando juntos. No existe rival en este tipo de actividades. Los alumnos deben de colaborar entre ellos para conseguir un objetivo común; deben comunicarse entre ellos y buscar acuerdos para buscar respuesta al problema motor que se les ha planteado.
- En cuarto lugar tenemos las secuencias de **ACCIONES DE COLABORACIÓN-OPOSICIÓN**. En estas situaciones un equipo o grupo debe enfrentarse a otro. Hablamos de duelos de equipo. El objetivo es superar al equipo contrario colaborando entre las personas que forman nuestro equipo.
- En quinto lugar tenemos las secuencias de **EXPRESIÓN ARTÍSTICA**. Los escolares utilizando sus registros expresivos, desarrollarán su imaginación y creatividad.
- En sexto y último lugar están las secuencias con un cierto grado de **INCERTIDUMBRE** (hablamos de espacios institucionalizados no formales). En este tipo de secuencias toma importancia el hecho de que los escolares no controlan totalmente el espacio de juego y es el mismo espacio el que supone un límite para las acciones motrices. En el caso de este programa utilizaremos el medio natural más cercano y las plazas, parques, calles del pueblo.

¿Cómo se tienen que estructurar las sesiones?

Las sesiones tendrán tres fases.

- **Momento de encuentro:** saludaremos a los alumnos. Les ubicaremos en la secuencia que se está trabajando y les recordaremos lo trabajado el día anterior.
- **Momento de construcción del conocimiento:** En esta fase se realizarán las actividades o juegos. Los escolares jugarán compitiendo entre ellos o sólo jugando. Tu trabajo será dirigir o realizar una labor de observador. Será muy importante reparar en todos los escolares. ¿Qué necesitan? ¿Lo realiza fácilmente o tiene algún problema? ¿Qué reto le propongo? Si algo sale mal, qué cambios debo realizar? Será importante reflexionar sobre qué, cómo y porqué han realizado lo que han realizado haciéndoles preguntas pertinentes.
- **Momento de despedida:** Se hará un pequeño resumen de lo que se ha desarrollado en la sesión y una proyección de la próxima sesión. Se recomienda empezar y terminar la sesión siempre en el mismo sitio (en corro para que todos puedan hablar con facilidad y se facilite la atención).

¿Qué debo tener en cuenta en relación al espacio de juego?

- Delimitar el espacio de juego, debe estar adaptado y balizado en sus dimensiones (espacio cerrado, con paredes para que por ejemplo los balones no se escapen).
- Evitar que en un espacio pequeño se agrupen muchos escolares para evitar choques y colisiones entre ellos.
- Antes de comenzar la sesión verifica que la situación del equipamiento y la instalación sean correctas ; también la indumentaria de los escolares.
- Cuando trabajes con balones evita que haya balones sueltos en el espacio de juego.

¿Debo dar importancia al resultado en situaciones de competición?

- Cuando se realicen actividades de competición tendrás que enseñar el resultado a los escolares (mediante ábaco, números grandes , “gometxak” ...) para que valoren sus límites y sus logros.
- En las actividades que realices debes dar más importancia al proceso de aprendizaje (al trabajo que los escolares realizan en el juego) que al resultado. Preguntas: ¿cómo habéis logrado realizar el punto? ¿cómo os habéis organizado en el grupo para conseguir el objetivo? ¿qué cambiaríais si volviéramos a jugar?

¿Cómo debo realizar las agrupaciones?

- En las actividades y en los juegos debes formar grupos equilibrados. Los criterios para formar grupos o equipos: liderazgos, relación entre iguales, idioma, competencia motriz...
- Prioriza el trabajo en grupos pequeños para aumentar el tiempo del trabajo motor (multiplicar espacios, grupos ...)
- Evita que los escolares estén esperando, evitando las filas. Asigna diferentes roles a los participantes de cada grupo. Dale la oportunidad que realicen diferentes tareas.

¿Cuándo puedes decir que los escolares han aprendido?

- Si los escolares entienden el objetivo de la tarea o juego.
- Si entran en el juego, es decir, si conocen los elementos y saben colocarse en el mismo.
- Si se practica (la repetición es importante para entender bien el juego).
- Si conocen el resultado de sus acciones (para que tomen conciencia de su competencia, de su trabajo).

¿Existirán los “partidos”?

- El programa no propone partidos sistemáticos de fin de semana pero si aconseja realizar encuentros trimestrales sobre las actividades y juegos trabajados durante ese período.
- Se aconseja que estos encuentros se realicen en familia o entre miembros de diferentes edades. Está demostrado que un factor importante en la adquisición de hábitos de vida activos es, jugar en familia.

- El juego refuerza la relación de los diferentes miembros de la familia. Se incrementa la comunicación, se desarrolla el amor y el afecto y se incrementa el sentimiento de complicidad entre los miembros de la familia.
- Nuestra sociedad está desarrollando y promoviendo actividades de ocio cada vez más organizado y dirigido. Por ello existen dificultades de disfrutar del tiempo de ocio en familia. Esta propuesta didáctica quiere abrir espacios y tiempos para lograrlo.

¿Cuáles son los ocho consejos de oro que debo tener en cuenta?

- 1. Debo dirigir las sesiones y animar a los escolares.
- 2. Debo ubicar la sesión dentro de la secuencia didáctica.
- 3. Les presentaré el objetivo del juego con exactitud y les pediré a los escolares que lo formulen de nuevo para percatarme si lo han entendido.
- 4. En los juegos, alternar el tiempo de juego con el tiempo de reflexión siempre destacando la acción motriz.
- 5. El aprendizaje se realizará bajo el principio de “acción-reflexión-acción”.
- 6. Impulsaré la reflexión: para pedir que recuerden y respeten las normas de juego, para la seguridad y la convivencia, para reflejar las estrategias y soluciones encontradas, para inventar normas nuevas ...
- 7. Manejarás diferentes variantes para responder a las características y respuestas de los escolares: empequeñecer o agrandar espacios, provocar desequilibrios de jugadoras/es en los grupos, poner o quitar diferentes roles a las jugadoras/es...
- 8. Adecuar los juegos a las necesidades de los escolares y no al revés. La participación de TODAS/ OS es más importante que el propio juego.