

JOLASHEZI ULERTZEKO GIDA

Zer da Jolashezi?

- Eskola Kirolean 6-8 urte bitarteko haurren garapen motor/kognitibo/afektibo eta sozialaren oinarriak eraikitzeko programa da.

Zein da programaren xedea?

- Gizartearen garapena (generoa, parte-hartzea, iritzi kritikoa...) bultzatuko duten etorkizuneko biztanleen hezkuntzan eragitea du helburu.

Zeintzuk dira programaren helburuak?

- Haurraren heziketa integrala bultzatzea: garapen kognitiboa, motorra, afektiboa eta soziala.
- Balioen hezkuntza: aniztasunari erantzutea (kulturartekotasuna, parekidetasuna, aniztasun funtzionala).
- Euskararen normalkuntzarako tresna bat gehiago izatea.
- Eskola kiroleko hurrengo etapetarako ikaslea prestatzea.

Zeintzuk dira programaren ardatz nagusiak?

- **Konfiantzaren pedagogia:** pertsonari bere hezkuntza ibilbidean bere buruarengan, besteeengan eta inguruarengan konfiantza izan dezan laguntzea da.
- **Haurraren garapen motorra:** prozesu sekuentzial eta jarraitu gisa ulertzen da, non gizakiak abilezia motor ugari eskuratzen dituen. Mugimendu sinpleetatik, antolatu gabeetatik, abilezi motor antolatu eta konplexuetara.
- **Praxiologia motorra:** jokabide motorrak bi plano aldi berean kontutan hartzen ditu. 1) Ikasleen portaera motorra (espazioa eta denboraren desplazamenduak, keinuak, kontaktuak, besteekin harremanak...), eta 2) ikaslearen ezaugarri subjektiboak (hautemateak, motibazioa, erabaki hartzeak, afektibotasuna etab.)
- **Balio hezkuntza:** desiragarriak diren idealak, gizarte edo kultura batean denen onespina jasotzen dutenak eta portaera zehatz bat bultzatzen dutenak.
- **Hezkidetzak:** pertsona guztiak gizarte generoaren arabera hierarkizaturik ez dauden balio, portaera, arau, espektatiba sistema baten barnean, berdin prestatzea da.
- **Euskal kulturaren transmisioa:** Gizartearen jokamoldeak erakustean datza.

Zer aurkituko duzu programa honetan?

- 6-7 urteko ikasleentzat programa. Programa I izena duena.
- 7-8 urteko ikasleentzat programa. Programa II izena duena.
- Programa bakoitzak 4 saioz osatutako 14 sekuentzia didaktiko ditu.

Zein da programa?

Zer dira sekuentziak?

- Ikasleek ikasiko dutena planifikatzeko prozesua da. Jolasheziko sekuentziak 4 saioz osatuta daude.

Sekuentziak nola daude banatuta?

Sekuentziak 6 multzotan banatzen dira. Sekuentzia batean egoera konkretu bat gailentzen da. Egoera konkretu baten lanketa sakonago egiten da.

- Sekuentzia batzuetan ikasleak **bakarka gehiago arituko dira**. Horiei **BAKARKAKO EKINTZAK** deitzen diegu. Ez dago beti bakarka aritu beharrik baina bai ikasleei egiten diegun begirada. Egiten dituzun jolasak horretara bideratuta egon behar dira. Oinarrizko abilezia eta trebezia motorrak (hartu-bota, desplazamenduak, birak etab.), zein gaitasun motorrak (gorputz eskema, koordinazioa, denbora-espazio hautematea...).
- Beste sekuentzia batzuetan ikasle bat beste baten aurka arituko da. Sekuentzia horiei **BURUZ BURUKO EKINTZAK** deitzen diegu. Bereziki borroka-jolasak eta jazarpen zuzeneko ekintzak dira. Banakako dueluak dira. Ikasleak lortu beharko du: aurkariaren mugimenduak antzematea, aurre hartzea etab.
- Hirugarren sekuentzia multzoa **KOLABORAZIOARENA** da. Taldean elkarlanean egiten diren jarduerak dira. Ez dago aurkaririk jarduera hauetan. Ikasleek helburu komun bat lortzeko elkarlanean aritu behar dute, proposaturiko arazo motorrari erantzuna aurkitzeko elkarren artean komunikatuz eta adostasunak lortuz.
- Laugarren sekuentzia multzoa **KOLABORAZIO-OPOSIZIOARENA** da. Multzo honetan talde batek beste baten aurka aritu behar du. Taldeko dueluak dira. Helburua elkarlanean arituz aurkako taldea gainditzea da.
- Bosgarren sekuentzia multzoa **ADIERAZKORTASUNA** da. Ikasleek adierazpenezko erregistroak erabiliz irudimena eta sormena garatuko dute.
- Seigarren sekuentzia multzoa **ZIURGABETASUNA** (espazio ez-formal instituzionalizatuak) da. Sekuentzia honetako jardueretan garrantzia hartzen du jokalariai espazioaren erabateko kontrola ez duela eta beraz, bere ekintzak espazioak berak mugatzen dituela. Jolas eremu ez-formal instituzionalizatu gabeetan egiten diren jarduerak dira. Programa honen kasuan, herriko plaza, parkeak, kaleak, mendi muinoak izango dira natura oso eskura izango ez dugulako.

Saioak nola egituratu behar dira?

Zure saioak 3 atal izango ditu.

- **Topaketa Unea:** Ikasleei agurra egingo diezu. Zein sekuentzia lantzen zaudeten birgogoratuko diezu. Aurreko egunean zer egin eta ikasi zuten galdetuko diezu.
- **Ezagutza eraikitzeke unea:** Atal honetan jarduerak burutuko dituzu. Ikasleak jolasten edota jokatzeko ibiliko dira. Zuk hauek gidatu edota askotan behatzaile lana egin beharko duzu. Oso garrantzitsua da haur guztiei begiratzea. Zer behar dute? Erraz egiten al du? Zein erronka jarriko diot? Zerbait gaizki irteten bada, zer aldatuko dut momentuan? Garrantzitsua da zer landu duten eta nola landu duten hausnartzea. Ikasleei galderak egingo dizkiezu.
- **Agurraren unea:** Saioaren laburpen bat egingo da eta hurrengo saiorako proiektzioa egingo da. Saio hasiera eta amaiera leku berdinean egitea gomendatzen dizugu, borobilean esertzea (denok elkar ikusteko).

Zer izan behar dut kontutan espazioei dagokionez?

- Espazioa mugatua, egokitua eta balizatua egon behar da bere dimentsioetan (espazio itxia, paretekin baloiek ihes egin ez dezaten).
- Saihestu ikasle asko espazio txikietan elkartzea, elkarren arteko talkak ekidituz.
- Saioa hasi aurretik egiaztatu instalazioa eta ekipamenduen egoera egokia dela, baita ikasleen arropa ere.
- Baloiekin lan egiten duzuenean saihestu jolas eremuan baloi askeak egotea.

Emaitzari garrantzia eman behar al diot?

- Lehia egoerak burutzen badira amaieran emaitzak ikasleei erakutsi beharko dizkiezu (abakoen bidez, gometxak, zenbaki handiak...), ikaslearen mugak eta lorpenak baloratzeko.
- Egiten diren jardueretan emaitza baino prozesuari eman behar diozu garrantzia (ikasleak jolasaren baitan egiten duen lanari): nola lortu duzue puntua egitea? zer egin duzue taldean helburua lortzeko? zer aldatuko zenukete berriz jolastuko bagenu?...

Taldeak nola egin behar ditut?

- Jolasetan talde orekatuak egingo dituzu. Irizpide hauek kontutan hartuz: harremanak, lidergoak, hizkuntza maila etab.
- Lehenetsi talde txikietan lan egitea ekintza denbora areagotzeko (jolaslekuak eta taldeak biderkatuz).
- Saiatu ikasleak zain ez egoten, ilarak ekidituz. Eman rol desberdinak taldekide bakoitzari. Eginkizun desberdinak egiteko aukera eman.

Noiz esan dezakezu hurrek ikasi dutela?

- Ikasleek jardueraren helburua ulertzen badute.
- Jolasarekin bat egiten badute, hau da jolasaren elementuak ezagutu eta bertan kokatzen ikasten badute.
- Praktikatzan bada (errepikapena garrantzitsua da).
- Beraien ekintzaren emaitza ezagutzen badute (norbere lanaren kontzientzia izan).

Partiduak egongo al dira?

- Programak ez ditu aste-bukaeretako antolaketa sistematikorik proposatzen, bai ordea, bi-hiru hilean behin aldi horretan garatu dituzten jardueren topaketak, beti ere jolasean oinarrituak.
- Topaketok, familia bereko eta adin desberdinetako kideen partaidetzarekin egitea proposatzen dizuegu. Ikasleengan bizitza aktibo ohiturak sustatzeko aldagai indartsuenetako bat familian jolastea delako.

- Jolasak, familia osatzen duten kideen harremana sendotzea du helburu. Horretarako, komunikazioa garatu, maitasuna eta estimua sustatu, elkarren arteko konplizitate sentimendua indartzen saiatuko gara.
- Gure gizarteak aisia askeko denbora gero eta antolatu eta gidatuagoa egin eta eragiten ari da. Horrek, aisia familian gozatzeko zailtasunak dakartza. Proposamen didaktiko honekin tarte horietarako aukerak ireki nahi ditugu.

Zein 8 urrezko aholkurekin bat egin behar dut?

- 1. Saioak gidatu eta ikasleak animatu behar ditut.
- 2. Saioa sekuentzia didaktikoan kokatuko dut.
- 3. Jolasaren helburua zehatz aurkeztu eta ikasleei birformulatu dezaten eskatuko diet, beraien ulermen mailaz jabetzeko.
- 4. Jolasetan txandakatu jolas denbora eta hausnarketa denbora, beti ere, ekintza motorra gailenduz.
- 5. Ikaskuntza, “ekintza –hausnarketa –ekintza” printzipioaren bitartez egingo dut.
- 6. Hausnarketak bultzatuko dituzu: jolasaren arauak gogoratu eta errespetatzea eskatzeko, segurtasuna eta elkarbizitzarako, aurkitu diren estrategia eta konponbideak azaleratzeko, arau berriak asmatzeko...
- 7. Ikasleen ezaugarri eta erantzunei egokitzeko aldagai ezberdinak maneiatuko dituzu: espazioak txikitu edo handitu, jokalarien desorekak eragin, jokalariei rol ezberdinak ezarri edo kendu...
- 8. Joko/jolasak egokitu eta moldatu ikasleen premiei eta ez alderantziz. Guztion partaidetza joko/jolasak baino garrantzitsuagoa da.