

3. IMOTATE DIDAKTIKOA. JOLASTORDUA ESPAZIO FISIKO GISA

JOSTALDI INKLUSIBO BATERAKO IDEIAK. ESPAZO FISIKOA.

DBH, BATXILERGOA ETA LH kategoria

AURKIBIDEA

1. AMAIERAKO PRODUKTUA
2. HELBURU OROKORRAK, GAITASUN GAKOAK ETA LANDUKO DIREN CURRICULUMEN ALORRAK.
3. PROPOSAMEN METODOLOGIKOA DISEINU-PENTSAKERA EDO DESIGN THINKING
 - 3.1. ENPATIZATZEA
 - 3.2. DEFINITZEA
 - 3.3. IDEATZEA
 - 3.4. ESPERIMENTATZEA.PROTOTIPATZEA
 - 3.5. EBALUAZIOA
4. DISEINU-PENTSAKERA EDO DESIGN THINKING-EKO PROPOSAMENEN ADIBIDEAK.
5. ERANSKINA

Material didaktiko hau eta eta proposatzen diren dinamikak ez dira derrigorrezkoak, lagungarri izzateko asmoa besterik ez dute, parte hartzen duten irakleen oasagarri, parte hartzeko lanari ekin baino lehen.

1. AMAIERAKO PRODUKTUA

Bideo-klip musikala, minutu bateko iraupenekoa gehienez, jolastordu inklusiboagoa aldarrikatuz. Proposatzen dizkizuegun musika-oinarrietako bat aukeratu behar duzue eta letra jarri; bestela, zuen musika propioa sor dezakezue, edo eskubiderik gabeko edozein musika hautatu.

Horri izenburua eta abestiaren letraren testua erantsu beharko diozue, baita bideoan gertatzen denaren azalpena-gidoia ere, irisgarriagoa izan dadin.

Informazio gehiago hemen: www.concursoescolaronce.es

1. Unitate Didaktikoan azaldu bezala, jostaldia gizarte-ikuspuntua batetik begira dezakegu eta ikuspegi fisiko edo espazial batetik.

Unitate Didaktiko honetan **jostaldiaren dimentsio fisiko horretan sakonduko dugu**, baita hori lantzeko moduan ere, ikasle guztien inklusioa lortzeko. Horretarako **proposamen pedagogiko berrotzaone eta inklusibo bat** aurkituko duzu, curriculumean eta gaitasun gakoetan oinarritua, eta ikasleak elkarrizketa parekidearen, pentsamendu kritiko eta sortzailearen eta talde-lanaren bitartez ahalduz lagunduko dizuna.

Erronka etapa hauetako ikasleek gizarte inklusiboago baterako ekarpena egiten nahastean datza, baita mundu humanistagoa garatzeko ere; horretarako ikasle horiek jolastokiak eraldatzeko gai izatea nahi

dugu, *Design thinking edo diseinu-pentsaeraren* bitartez, bere garapenean pentsamendu kritiko eta sortzailea sustatzen dituelako, ikasle guztiengan.

GOGOAN IZAN! Unitate honen helburua ikasleak **jolastoi enaldaketan parte hartzea** da, guztientzako toki irisgarria eta harbera bilaka dadin, ikasle guztiek parte hartzeko modua ematen duen tokia, alegia.

Helduagoak diren ikasle hauei zuzenduriko 2. Unitate Didaktikoan gertatzen den bezala, jakin badakigu erronka handia dela, bere inplikazioa bilatzen baitugu atsedendiko dinamiketan eta jolasetan parte hartzen ez dutenean; hala ere, badute horretara zuzentzen den atsedenerako tarte bat.

2. HELBURU OROKORRAK, GAITASUN GAKOAK ETA LANDUKO DIREN CURRÍCULUMEKO ALORRAK.

Jarraian proposamen metodologiko honetan landuko diren helburu orokorrak, gaitasun gakoak eta curriculumeko alorrak azalduko dira. Unitate didaktiko honetako helburu nagusia metodologia berritzaile eta inklusiboa ezagutzea da, baina hainbat proposamen ere aurkeztuko dira, adibide modura, lagungarri izango zaizkizuelakoan zuen ikastetxeetan sor daitezkeen beste hamaika bururatzeko; horiek gurekin konpartitzea nahi genuke, lehiaketako sare sozialen bitartez, modu horretan espazio ludiko horretatik abiatuta hezkuntza inklusiboa sustatzen laguntzeko.

<p>HELBURU OROKORRAK</p>	<p>Bere betebeharrak arduraz hartzea, bere eskubideak ulertzea eta burutzea, gainerakoekiko errespetuz, tolerantzia praktikatzea, pertsonen eta taldeen arteko elkarlana eta elkartasuna, elkarrizketan trebatzea, giza eskubideetan sakonduz, baita gizon-emakumeen arteko tratu- eta aukera-berdintasunean ere, gizarte anitz bateko balio komun eta herritartasun demokratikoan jarduteko prestatzea. (1) (2) (3)</p> <p>Sexuen artelap aldea eta eskubide- eta aukera-berdintasuna ezagutzea eta errespetatzea. Pertsonak sexu- edo bestelako edozein arrazoi edo baldintza pertsonalarengatik baztertzea ukatzea. Gizon eta emakumeen bazterketa dakarten estereotipoak baztertzea, baita emakumearen kontrako edozein indarkeria-adierazpen ere. (1) (2) (3)</p> <p>Trebetasun afektiboak indartzea, nortasunaren alderdi guztietan, eta gainerakoekiko harremanean, baita indarkeria, mota guztietako aurreiritziak, jokabide sexistak baztertzea, baita gatazkak modu baketsuan konpontzea ere. (1) (2) (3)</p> <p>Oinarrizko trebetasunak garatzea, informazio-iturriak erabiltzean, sen kritikoaz ezagutza berriak bereganatzeko. Teknologien esparruan, Informazioaren eta komunikazioaren alorretan batez ere, oinarrizko prestakuntza jasotzea. (1) (2) (3)</p> <p>Sena ekintzailea eta bereganako konfiantza garatzea, parte hartzea, sena kritikoa, ekimen pertsonala eta ikasten ikasteko gaitasuna, planifikatzea,</p>
--------------------------	---

	<p>erabakiak hartzea eta erantzukizuna hartzea. (1) (2) (3)</p> <p>Ahoz eta idatziz, zuzentasunez, gazteleraz edo, egoki den Autonomia Erkidegoan halakorik badago, hizkuntza koofizialean ere, testu eta mezu konplexuak ulertzea eta adieraztea, eta literatura ezagutzen, irakurtzen eta aztertzen hastea. (1) (2) (3)</p> <p>Norbere gorputzaren funtzionamendua ezagutzea eta onartzea, baita gainerakoena ere, ezberdintasunak errespetatzea, osasuna zaintzeko gorputz-ohiturak indartzea eta hezkuntza fisikoa eta kirolaren praktika gehitzea garapen pertsonal eta sozialari laguntzeko. Sexualitatearen giza-dimentsioa ezagutu eta balioestea, bere aniztasun osoan. Osasunarekin, kontsumoarekin, izaki bizidunen eta ingurumenaren zainketarekin loturiko gizarte-ohiturak kritikoki balioestea, horiek kontserbatu eta hobetzeko ekarpena eginez. (1) (2) (3)</p> <p>Sormen artistikoa balioestea eta arte-adierazpen desberdinen hizkera ulertzea, adierazteko eta irudikatzeko bitarteko desberdinak erabiliz. (1) (2) (3)</p>
GAITASUNAK ¹	<p>Hizkuntza-komunikazioa (1) (2) (3)</p> <p>Gaitasun matematikoa eta zientzia- eta teknologia-gaitasuna (1)-</p> <p>Gaitasun digitala (2) (3)</p> <p>Ikasten ikastea (1) (2) (3)</p> <p>Gaitasun sozialak eta zibilak (1) (2) (3)</p> <p>Ekimenaren sena eta sena ekintzailea (1) (2) (3)</p>
CURRICULUMEN ALORRAK	<p>Euskal hizkuntza eta literatura (1) (2) (3)</p> <p>Matematikak (1)</p> <p>Teknologia (1)</p> <p>Musika (1)</p> <p>Heziketa fisikoa (1)</p> <p>Biologia eta geologia (3)</p> <p>Balio etikoak (2)</p> <p>Heziketa plastikoa, bisuala eta ikus-entzunezkoa (1) (2) (3)</p> <p>Jarduera ekintzaileen eta enpresa-jardueren hastapenak (1) (2) (3)</p>

3. PROPOSAMEN METODOLOGIKOA DISEINU-PENTSAKERA EDO DESIGN THINKING

1. Unitate Didaktikoko marko teorikoan pertsona guztien kalitatea hobetzeko ekarpenak egiteko beharra balioetsi dugu, baita ikaskuntza inforlaman garrantzia ere, giza-balioak lantzeko, irisgarritasun unibertsalari, denontzako diseinuari dagokienez, baina baita justizia sozialari , giza eskubideei eta

¹ Parentesi artean Design Thinking-eko proposamena zein zenbakiri dagokion adierazten da.

jasangarritasunari dagokienez ere. Helburu horiek lortzeko proposatzen den proposamen metodologikoa **diseinu-pentsaera edo design thinking** da, modu sortzaile edo berritzailean diseinu berriak sortzea ahalbidetzen duena.

Ba al zenekien...? Diseinu-pentsaera marketing-aren munduan sortu zen, eta gaur egun gero eta gehiago erabiltzen da hezkuntzan, berekin ikasle guztiengan dakartzan onura handiengatik. Metodologia honek, hezkuntzan, "**Design for Change**" izenez ezaguna da, **5 etapatan garatzen da: sentitu, imajinatu, aritu, eboluzionatu eta konpartitu**".

Jarraitu baino lehen, Design or Change Espainiako lehendakari eta bere esanetan ametsen itzarle den Miguel Luengoren bideo hau ikustera gonbidatu nahi zaituztegu; bertan haur eta gazteei protagonista izateko eta mundua aldatzeko aukera ematen duen nazioarteko mugimendua azaltzen digu.

ESTEKA: <https://youtu.be/hlyrBynyEvo>

Metodologia honekin pentsamendu konbergentea eta dibergentea garatzen dira, eta hori jolas-inguru batean lortzen da, modu ludiko eta dibertigarrian. Harekin elkarlana, errespetua, enpatia, ekimenaren sena eta sena ekintzailea lantzen dira, ikasle guztiengan.

GOGOAN IZAN! Helburua zuen ikasleek modu aktiboan patioen eraldaketan parte hartzea da, konpromiso pertsonalak hartzeko ikaskuntza-przesu baten bitartez, soluzioak bilatuz eta proposatuz, ahaleginduz eta tematuz, autonomiaz eta talde-lanaz eta metodologia honen bitartez ikaslerik txikinen jolas-patioko alderdi fisikoak eraldatzeko aukera izan dadin (bere ikastetxean bertan ala beste batean izan).

Jarraian metodologia honetako etapak azalduko dira, horietako bakoitzeko dinamien adibide zehatzekin.

3.1. ENPATIZATZEA

Lehen etapa honetan jolastokian dauden arazo guztiak ezagutu behar dira, hiru esparru handitan banatuta. Helburua, beraz, neska-mutikorik txikienekin enpatizatzea da, patioan **galderak eginez edo behatuz**, aurkitzen dituzten arazoen eta aldatu nahi dituzten alderdien berri izateko. Zure goragoko mailletako ikasleek izandako esperientziei buruzko hausnarketa eta eztabaida eginez ere has gaitzke. *Nola bizi zuten atsedendia txikiagoak zirenean? Zer zailtasun aurkitu zituzten?*

Hasteko entzun egin behar dugu, behatu, galderak egin, zer oztopo dagoen, atsegin ez dutena zer den jakiteko, modu horretan aurre egin edo mugatu oztopoakezagutzeko, , eskura daukagun jolasgunean. Batez ere inkestak erabiliko dira, argazkiak eta ohar-koadernoan, egindako behaketak idazteko.

IDEIA! Datu horiekin guztiekin, behin gelan, ohar itsasgarrietan idatz ditzakezue, edo post-itetan, ideia bakoitza papera batean idatziz, eta horiekin guztiekin hodei bat sortuko dugu beti eskura izateko.

3.2. DEFINITZEA

Proposamena pixka bat sakonago definitzeko unea da. Inkesta guztiekin, post-it guztiekin edo irudiekin ere, konpondu nahi den arazoa definitu behar da, zein arazotan esku hartu nahi dugun, eraldatu ahal izateko.

IDEIA! Fase honetan **Talde Nominalaren** dinamika erabil daiteke: ideia guztiak post-itetan idatzita daude eta hodei modura jarrita, eztabaida sortzen da horiek kategorizatzeke eta taldekatzeke, talde

berari dagozkionak. Ondoren, talde bakoitzak landu nahi duen gaia aukeratuko du, edo bestela gela osoak arazo bera lantzen badu, bakarra aukeratuko da; bozketa ere egin dezakegu landu nahi dugun gaia aukeratzeko. Hemendik aurrera taldeka arituko dira; modu horretan talde bakoitzaren helburua planteatutako arazoaren irtenbideak edo hobetzeko proposamenak bilatuko dituzte. Talde guztiek arazo berdina lantzen badute, soluzioak ezberdinak izango dira, talde bakoitzak bere irtenbide propioa izango baitu.

3.3. IDEATZEA

Une honetan dagoeneko taldeka arituko dira, talde bakoitzak bere ekintza-xedea izango du, orain kontua da **pentsamendu dibergentea lantzea, arazoa konpontzeko modua emango duten ideiak bilatzeko.**

Horretarako hainbat **sormen-teknika** abian jarriko ditugu, hemen horietako zenbait azalduko dira, ezagutu ahal izan dezazuen eta zuen gelako errealiterata gehien egokitzen dena erabil dezazuen.

- **Eta...?** Hala hasten den galdera batetik abiatuta, hasi sormena lantzen. Eta esertzeko toki bat balego? Eta denek patioan nahi duten jolasetan jolasteko aukera balute? Eta denok patioan arazorik gabe mugitzeko aukera bagenu?
- **GoogleStorming.** Google edo beste bilatzaile bat erabiltzea landu nahi dugun arazoari eman dakizkiokeen soluzioak bilatzeko, normalean beste ikastetxe batzuetako soluzioak aurkituko dituzue, oso interesgarriak.
- **Beste pertsona batzuekin kontsultatu** Egiten ari garen jardueraz kanpoko pertsonen aholkua eskatu dezakegu: beste irakasle batzuk, familia, beste gela batzuetako ikaskideak...
- **OKEAEKI metodoa:** Ideiak sortzea indartu eta akuilatzen dituzten galdera-sorta bat da.
 - O: Gauzak, tokiak, prozedurak, jendea eta ideiak Ordeztea.
 - K: Gaiak, kontzeptuak, ideiak eta emozioak Konbinatzea..
 - E: Beste testuinguru, garai, eskola edo pertsonen ideiak Egokitzea.
 - A: Eraldatutako ideia edo produktu bati zerbait eranstea edo aldatzea.
 - E: Beste erabilera batzuetarako erabiltzea, gauzen ezkutuko aukerak ateratzea.
 - K: Arazoaren kontzeptuak, osagaiak edo elementuak Kentzea edo ahal beste gutxiagotzea.
 - I: Elementuak berriro ordenatzea edo Inbertitzea, tokiz aldatzea.
- Mapa mentalakedo pentsamendu radiala Euren artean lotura duten gaien inuguruan agertuz doazen ideiak antolatzeko modua eman dezakete.
- **635 teknika:** 6 pertsona, 3 ideia eta 5 minutu, pertsona-kopurua aldatu egin daiteke eta taldea osatzen dutenen kopuruaren arabera izan daiteke. Banaka, bakoitzak hiru ideia idatzi behar ditu, orria lagunari pasatzen zaio, eta honek aurrekoak irakurri ostean, hiru ideia berri idatzi behar ditu. Ordu erdiko zikloa amaitutakoan, 108 bat ideia lor daitezke.

- **Ishikawa diagrama edo arrain-hezurra:** Teknika honekin oso modu bisualean gure ideia edo proiektuen arrazoa eta eraginen aldagaiak azter daitezke. Eranskinean antolatzaile grafiko hau aurkituko duzu, erabili nahi bezenu ere.

3.4. ESPERIMENTATZEA.PROTOTIPATZEA

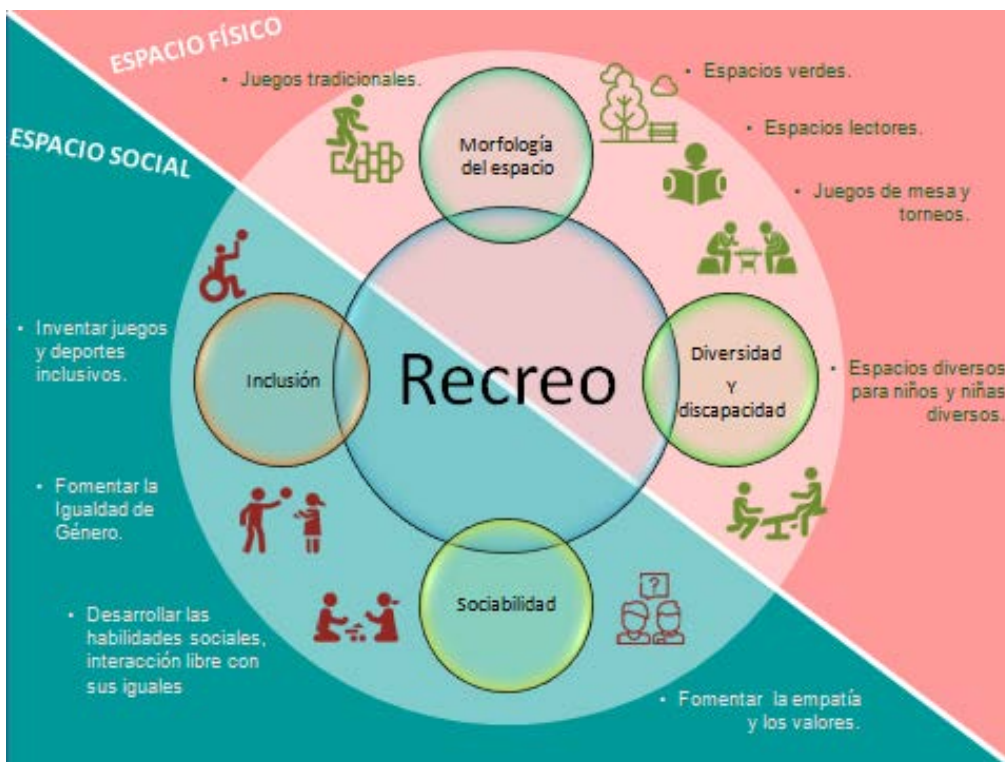
Hementxe garatzen da diseinuko pentsaera edo design thinking garatzen, fase honen helburua ekintzara pasatzea da, eta aukeratutako proposamena burutzea, aukeratutako arazoa konpontzeko.

3.5. EBALUAZIOA

Behin proiektua garatuta, prozesua eta inpaktua ebaluatuko dira.

4. DISEINU-PENSAKERA EDO DESIGN THINKING-EKO PROPOSAMENEN ADIBIDEAK.

Ikusi eta azaldu dugu nola benetako behar bat, patioan antzeman den arazo jakin batetik, azaldutako metodologia erabil daitekeela pentsamendu proaktiboa garatzeko, baita eurengandik sortzen diren soluzioak eta knpromisoak bilatzeko ere. **Arazo horiek hiru helburu handitan taldekatuta zeuden: espazioaren eraldaketa, irisgarritasuna eta berdegunean edo ingurumen-jasangarritasuna, atsedendaldietan (ikus 1. irudia).**



Irudia 1. Lehiaketarako egindako infografía. "Niregatik eta nire lagun guztiengatik. Jolastordu inklusibo baterako ideiak".

Jarraian eta adibide modura beti ere, elkarlaneko proiektuak garatzeko gaiak eskaintzen dira; horietan ikasleek modu aktiboan parte hartzen dute, ikastetxean bertan edo beste batean garatu daitezke, baina beti jolastokiko espazio fisikoa eraldatuz.

- **Jolastokia gune desberdinetan banatzea, ikasle guztiak bertako sentitu ahal izan daitezen, parte hartu ahal izan dezaten. (1).**

Proposamen honen oinarrian ikasleen interesak daude, eta bere atsegin eta motibazioei bburuzko galderak. Jplastokia espazio desberdinetan banatuko da, horretarako aurrez, matematika-klasean, edo teknologiakoan, plano bat egin daiteke, eskalan, eta horren gainean hurrengo fasea landu.

Proposamen hau interesgarria da diziplina artekoa delako eta alor guztietatik landu daitekeelako: musika, dantza-proposamenen bitartez eta Karaokearen bidez, heziketa plastikoa arte-proposamenekin, marrazketaren edo papiroflexiaren bitartez, euskal hizkuntza irakurketa-gune batekin, gorputz-heziketa zoruan margotutako jolasak dinamizatuz edo jolasteko elementuak gordetzeko maletekin, biologia ingurumena errespetatuz... Baina beti interesgarria da jarduera horiek ikasle txikiengandik sortzea, espazio hori erabiliko dutenak baitira.

¡IDEIA! Spr ditzakezuen jolasguneetarako ideiak behar badituzue, txikieneztat, "**Jolasguneak**" Eranskinean begira dezakezue, **Lehen Hezkuntza eta Hezkuntza Bereziko 3. Unitate Didaktikoari atxikita.**

- **Irisgarritasuna (2).**

Proposamen honetan irisgarritasunaren alderdi guztiak landuko dira: irisgarritasun kognitiboa, irisgarritasun sentsoriala eta irisgarritasun fisikoa.

- **Irisgarritasun kognitiboa ikastetxeetan**², oso interesgarria Belinchon, Casas, Diez eta Tamariten hezkuntza-inklusioko orientabideen gidaliburu praktikoa, Hezkuntza, Kultura eta Kirol Ministerioak argitaratua, oso proposamen gomendagarriekin.
- Jolastokia ulergarria eta irisgarria izan dadin, ikasle guztientzat, piktografiatu egin daiteke, ARASAAC-eko piktogramak erabiliz.³
- Irisgarritasun fisikoa eta sentsoriala. Lehen empatia-fasean irisgarriak ez diren elementuak ezagutzeko, sentsibilizazio-dinamiak landu daitezke, begiak estalita, gurpildun aulkiaz, muletak erabiliz, alertak, txirrinak entzutea galarazten duten entzungailuak erabiliz.
- Denak jolasteko egokitutako materialak eta jolasak ere presta daitezke.

- **Ingurumen-jasangarritasuna (3).**

Proposamen honekin ikasle guztien bizitza erraztea eta etorkizuneko jasangarritasuna landu nahi da.

Hala, ingurumen-hezkuntza sustatzen da, proposamen eko-sozialen bidez.

- **Berdeguneak sortzea, mantentzea eta zaintzea.** Gune hauek fitxa bana eduki dezakete, landarearen ezaugarriekin, izenarekin, zainketaekin, jatorriarekin...
- Ikastetxe bertako zuhaitzen eta landareen gida bat egin daiteke, bai paperean, baita online ere. Sentsibilizazio-kanpainak bultzatzea, ikastetxean bertan, berdeguneak errespetatzeko.

² CNIIeko webgunean deskarga daiteke, esteka honetan: <http://blog.educalab.es/cniie/wp-content/uploads/sites/3/2015/05/ACCESIBILIDAD-COGNITIVA-EN-LOS-CENTROS-EDUCATIVOS.pdf>

³ Wengimr honetan: <http://www.arasaac.org/>

Proposamen ludikoak egitea, gai hauxe oinarri hartuta, , gymkana-jolasekin edo scape-room jolasekin edo ingurumena lantzeko bestelako edozein ekimenekin.

- **Eskola-baratzak.** Aurrekoaren antzeko proposamena, baratza, ondoren, ikastetxeko ikasle guztiek erabiliko dute eta menuak egin daitezke sasoiko fruta eta barazkiekin.
- Aire irekirako **jokoak birziklatzea**, erabilitako pneumatikoekin, paletekin, kutxekin...
- Teknologian **atseden hartzeko bankuak sortzea**, paletekin, interneten proposamen interesgarriak daude.

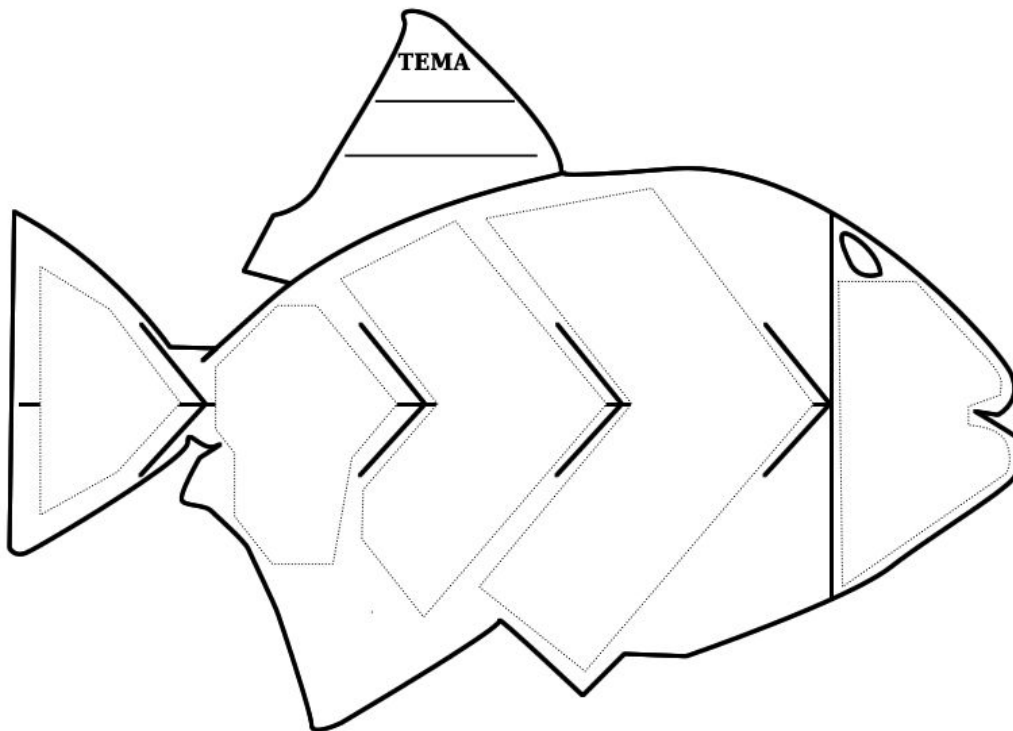
Aurreko proposamen guztiekin ere, helburua ikasle guztien parte-hartzea izan behar da, zainketa-, errespetu-, tolerantzia-balioak garatzea, ikastetxeko bizikidetzak hobetzeko eta ikasle guztientzako hezkuntza inklusiboa bermatzeko.

5. ERANSKINA

Arrain-hezurra

NOMBRE _____ **FECHA** _____

GRÁFICO FISHBONE O ESPINA DE PEZ para CAUSA Y EFECTO
Colocar las causas en las espinas del pez y el efecto final en la cabeza.



Todos los Derechos Reservados © OrganizadoresGraficos.com