



LEHEN EGUNETARAKO MATERIALAK

INTEGRAZIOA BULTZATZEKO JARDUERAK

3.- Sarrera

Ikasle etorkinaren harrera ez da lehen egunetara soilik mugatu behar. Izan ere, ikasle berriaren girotze-prozesuak eskolan dauka lehen eremua, eskolan egiten baitira lagunak. Eskolaren zeregina bihurtzen da harreman onak egiteko aukera eskaintzea, ikasle etorkinekin kasuan, bereziki. Horregatik, integrazioa helburutzat hartu behar dugu gelan; planifikatu, jarduerak prestatu eta tutoretza-saioetan era sistematikoan landu.

Hemen integrazioa bultzatzeko jolas batzuk proposatzen dira. Gela osoarekin egiteko dira, eta ez da beharrezkoa hizkuntza jakitea, ondo uler baitaitezke keinuen eta gorputz-mugimenduaren bidez. Bada eranskin bat ere, munduko herrialde batzuetako jolas batzuk dituen.

Bukatzeko, ez da ahaztu behar noizbehinka hitz egin beharko dela ikasle berriaren egokitzapen-prozesuari buruz; 3.B. eranskinean azaltzen den moduan, egokitzapen-prozesuak zenbait fase baititu. Denen artean balioetsi beharko da aurretik gelan hartutako erabakiak bete diren ala ez:

- Lagun berriarena egiterakoan: izandako jarrera, alde onak, oztopoak...; lagun berriaren lana goraipatu; lagun berria aldatu.
- Gelakideen jarrera. Ondo egindakoak eta hobetu daitekeena.
- Prozesuan izandako zailtasunak.

AURKIBIDEA

3.1.- Integrazioa bultzatzeko jolasak.

ERANSKINAK

3. A.- Munduko jolasak.

3. B.- Egokitzapen-prozesuaren faseak.



LEHEN EGUNETARAKO MATERIALAK

INTEGRAZIOA BULTZATZEKO JARDUERAK

JOLASAK

Itsuaurrekoa

Helburuak:

Taldeko partaideen artean konfiantza sorraraztea, elkarri lagun diezaioten.

Partaideak:

Gelako ikasleak eta tutorea.

Materiala:

Zapi handiak, begiak estaltzeko.

Jarduerak:

Begiak estalita dituen laguna gidatu.

Garapena:

Ezinbestekoa da isiltasuna egotea.

Argi utzi behar da jolasaren helburua ez dela itsututa dagoen pertsonari oztopoak jartzea.

Ibilbidean zehar "itsua" zenbait egoeratan jarriko dugu: zaratak bereizten, objektuak antzematen...

Zer sentitzen duten da garrantzitsua, eta horretan jarri beharko dute arreta.

Talde erdiak itsuarena egingo du. Partaide guztiak bikoteka jarriko dira: bat itsua izango da, eta bestea, gidaria. Gidariek itsuak aukeratuko dituzte, baina hauek ez dute jakingo nork gidatzen dituen.

Denboratxo batean (10 min) horrela ibili ondoren, rol-aldaketa egingo da.

Bukatzeko, sentitutakoari buruz hitz egingo da talde handian.

Iturria: La alternativa del juego. Gascón, P–Martin Beristain, C Ed. La Catarata



JOLASAK

Nora noa?

Helburuak:

Konfiantza handitzea.

Partaideak:

Gelako ikasleak eta tutorea.

Materiala:

Hiruko taldeak.
Zapiak, begiak estaltzeko.

Jarduerak:

Pertsona bat gidatu, gustuko soinuen bidez.

Garapena:

Bi ikasle aurrez aurre kokatuko dira 7-8 metroko distantzian. Beste ikasle bat, begiak estalita dituela, bien artean kokatuko dugu. Ikusten ez duenak ezingo du jakin beste biak non dauden, eta hauek soinu edo zaraten bidez erakarri egin beharko dute. Gustuko soinua entzuten duenean, pauso bat emango du hotsa datorren alderantz. Soinuak ez badu erakartzen, geldirik geratuko da. Itsua ahalik eta azkarren erakartzea da jolasaren xedea. Ondoren, rolak aldatuko dira hirukotean.

Iturria: 101 juegos musicales Storms, Ger. Graó



JOLASAK

Txio-txio

Helburuak:

Taldekideen arteko konfiantza eta batasuna lortzea.

Partaideak:

Gelako ikasleak eta tutorea.

Materiala:

Zapiak (bi jokalarik izan ezik, gainerakoek begiak estalita eraman behar dituzte).

Jarduerak:

Ama oiloa edo aita oilarra bilatu.

Garapena:

Animatzaileak bi ikasleri belarrira esango die beraiek direla ama oiloa edo aita oilarra. Horiek gelan zehar mugituko dira, baina ezin dute ezer esan.

Gelakide guztiak, begiak estalirik dituztela, gelan mugitzen hasiko dira. Beste pertsona batekin topo egiten direnean, eskua eman eta hau galdetuko dute: "txio-txio?". Bestearen galdera ere "txio-txio" baldin bada, eskuak askatu eta ibiltzen eta galdetzen jarraituko dute.

Ama edo aita oiloari galdetzen diotenean, erantzungo ez dutenez, eskutik hartuko dituzte, elkarri helduta ibiltzeko eta talde gero eta handiagoa osatzen joateko. Horrela jarraituko dute, gelakide guztiak batera egon arte.

Iturria: La alternativa del juego. Gascón, P–Martin Beristain, C Ed. La Catarata



JOLASAK

Zooa

Helburuak:

Bikotearen arteko kooperazioa lortzea, bestea lehenbailehen topatzeko.

Sentikortasuna eta entzuteko ohitura indartzea.

Partaideak:

Gelako ikasleak eta tutorea.

Materiala:

Animalien marrazkia edo izena duten txartelak (bi txartel animalia bakoitzeko).

Jarduerak:

Bikoteak osatu animalien hotsak entzunez.

Garapena:

Ikasle bakoitzari txartel bat emango zaio. Bakoitzak bere kidea aurkitu behar du, txartel berdina duen pertsona. Horretarako, animalia hotsa egin beharko dute.

Iturria: La alternativa del juego. Gascón, P-Martin Beristain, C Ed. La Catarata



JOLASAK

Bizkarreko masajea

Helburuak:

Kideari gustuko sentsazioa eskaintzea.

Partaideak:

Gelako ikasleak eta tutorea.

Materiala:

Ez da ezer berezirik behar.

Jarduerak:

Gorputzaren bidez komunikatzen ikasi.

Garapena:

Jolas hau isil-isilik egiten da.

Partaide guztiak bikoteka jarriko dira. Bat lurrean etzanda, bestea belauniko, aldamenean. Belauniko dagoenak eskuak bestearen bizkarraren gainean jarriko ditu, animatzailea zenbait proposamen egiten hasten denerako: eskuak mugitu, animalia handi bat izango baliitz bezala; atzamar-puntaz ukitu, arratoitxo bezala; arrastaka joan, suge bat bezala...

Animatzaileak agintzen duenean, rola aldatuko da.

Ondoren, bikotearen artean ea gustukoa izan duten ala ez komentatuko dute.

Iturria: La alternativa del juego. Gascón, P-Martin Beristain, C Ed. La Catarata



JOLASAK

Giza-ispilua

Helburuak:

Bestearekiko arreta handitzea.

Partaideak:

Gelako ikasleak eta tutorea.

Materiala:

Kaseteak edo CDak. Entzuteko gailua.

Jarduerak:

Bikotean jarrita, batek egiten dituen mugimenduak besteak imitatu.

Garapena:

Ikasleak bikoteka jarriko dira, zutik, bata bestearen aurrean, bat gidaria delarik. Musika hasten denean, bikoteko gidariak zenbait mugimendu egingo ditu motel eta poliki. Besteak imitatu egingo du, mugimendu berdinak eginez. Jokalariak ezin dira beraien tokitik mugitu, eta, betiere, mugimendu mantsoak eta motelak egingo dituzte. Minutu batzuk pasa ondoren, bikoteko partaideen paperak aldatu egingo dira.

Jokalariak azkar mugitzen badira, poliki edo mantso mugitzeko esango zaie.

Iturria: 101 juegos musicales. Storms, Ger. Graó



JOLASAK

Marrazketa alternatiboa

Helburuak:

Lan bat burutzeko komunikazioa eta elkarlana lortzea.

Partaideak:

Gelako ikasleak eta tutorea.

Materiala:

Paperak, margoak, pintzelak.

Jarduerak:

Bikoteka, marrazki bat osatu.

Garapena:

Txandatzuz, bikoteko partaide bakoitzak trazu bat egingo du, marrazkia osatu arte.

Iturria: La alternativa del juego. Gascón, P–Martin Beristain, C Ed. La Catarata;



JOLASAK

Formak eraiki

Helburuak:

Lan bat burutzeko komunikazioa eta elkarlana lortzea.

Partaideak:

Gelako ikasleak eta tutorea.

Materiala:

CDak edo zintak. Entzuteko gailua.

Jarduerak:

Ikasleen artean forma geometrikoak osatu.

Garapena:

Musika lasaia jarri ondoren, ikasleak gelan zehar mugitzen hasiko dira.

Musika gelditzen denean, irakasleak irudi geometriko baten izena esan edo erakutsiko du —laukia, adib.—, eta jokalariek guztien artean forma hori osatu beharko dute beraien gorputzekin, ahalik eta azkarren.

Denbora kontuan har daiteke, baina garrantzitsuagoa izan daiteke umeen erreakzioei behatzea: nork agintzen duen, nork imitatzen duen...

Iturria: 101 juegos musicales Storms, Ger. Graó



JOLASAK

Uztai kooperatiboak

Helburuak:

Kooperazio-idea lantzea, umeen mugimenduen koordinazioaren bidez.

Partaideak:

Gelako ikasleak eta tutorea.

Materiala:

Psikomotrizitate-uztaiak eta musika-gailua.

Jarduerak:

Uztai baten barruan ahalik eta ume gehien bildu.

Garapena:

Bikoteka jarri ondoren, ikasle biak uztai baten barruan sartuko dira. Partaideak, uztai zati batetik helduta, gelatik saltoka arituko dira, musika dagoen bitartean. Musika gelditzen den bakoitzean bi bikote elkartu egingo dira, uztai bat bestearen gainean jarrita, bakar bat osatuz. Horrela jarraituko dute ahalik eta ikasle gehien uztai baten barruan sartu arte.

Jolas honetan hau balioetsiko da: mugimenduen bateratasuna, eta norabide berdinean, erritmo egokiz mugitzeko trebetasuna.

Iturria: La alternativa del juego. Gascón, P–Martín Beristain, C Ed. La Catarata



JOLASAK

Urpeko lagunak

Helburuak:

Taldearen barruan komunikazio eta koordinazio azkarra suspertzea.

Partaideak:

Gelako ikasleak eta tutorea.

Materiala:

Zapiak, begiak estaltzeko.

Jarduerak:

Taldeka (urpekariak) partehartzaileak batu egiten dira aingurak jaurtiz.

Garapena:

Jolasa hasi aurretik, seinaleen esanahiak adostuko dira. Adibidez, sorbaldan ukitu batek alde batera joatea esan nahiko du; bizkarrean ukitu batek aurrerantz joatea; buruan ukitu batek, eskuak aurrerantz kokatzea...

4 -5 lagunekoko taldeak egingo dira, eta ilaran, bat bestearen atzean, kokatuko dira sorbaldatak helduta. Atzekoak izan ezik, gainerakoek begiak estalita izango dituzte. Atzekoak taldea gidatzen du, alde aurretik adostutako seinaleak erabiliz, eta atzetik aurrerantz seinaleak bidaliz.

Jolasaren helburua da ahalik eta urpeko gehien batzea —bat egitea—. Horretarako, ilaran lehenengo kokatuta dagoen jokalaria beste ilara baten azken jokalaria sorbaldatak heldu beharko dio; gero eta urpekari luzeagoa egin dadin.

Taldean arteko komunikazio ona eta izandako zailtasunak aipatu daitezke jolasa bukatutakoan.

Iturria: La alternativa del juego. Gascón, –Martin Beristain, C Ed. La Catarata



LEHEN EGUNETARAKO MATERIALAK

INTEGRAZIOA BULTZATZEKO JARDUERAK

3.A. ERANSKINA

Munduko jolasak

"Hong Lui Ten"
TXINA

Adina: 6-10 urte

Iraupena: 5-10 minutu.

Antolaketa: nahi den eran.

Materiala: materialik gabe.

Azalpena

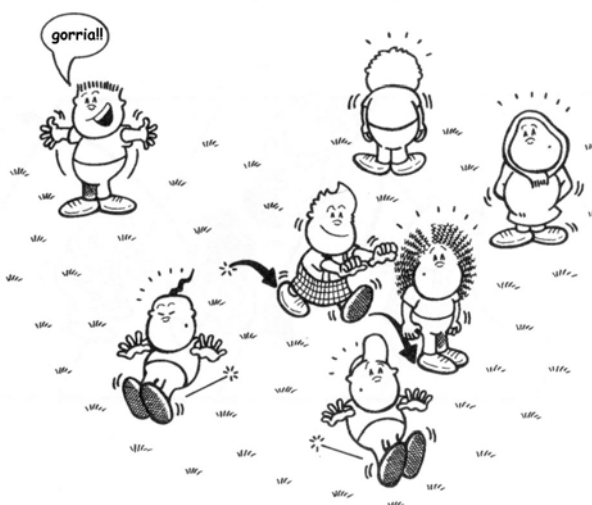
Pertsekuzio-joko bat da. Jokalari bat jazarlea da, eta gainerakoek dinamizatzaillearen argibideei kasu eginez mugitu behar dute. Dinamizatzailleak "gorria!" esaten duenean, parte-hartzaile guztiek dauden tokian, mugitu gabe gelditu behar dute. Orduan, jazarleak hiru urrats eman ditzake, bere lagunetako bat ukitzen saiatzeko.

- "Horia!"- Guztiek txingoka ibili behar dute.
- "Berdea!"- Guztiek korrika egin behar dute.

Jarduerak irauten duen bitartean, jazarleak lagunak bat ukitzea lortzen baldin badu, lagun horrek eta jazarlea den jokalaria beren paperak elkarren artean trukatu behar dituzte.

Oharrak

Ikurren bat erabil daiteke, jazarlea zein den jakiteko. Jokalekuaren dimentsioak aldatzen badira, jokoa aberasgarriagoa izan daiteke.





3.A. ERANSKINA.

Munduko jolasak

Fus ifsús
MAROKO
Esku azkarra.

Adina: 6-12 urte.
Iraupena: 10 minutu.
Antolaketa: biribilean zutik.
Materiala: Materialik gabe.

Azalpena:

Jokalariak zutik jartzen dira 5-7 m-ko diametroko biribil baten inguruan. Jokoaren animatzaileak seinale bat egiten duenean, parte-hartzaileek aurrerantz luzatzen dituzte besoak, esku-gaina edo esku-azpia behera begira jarritz. Une horretan, animatzaileak "esku-gaina!" edo "esku-azpia!" esaten du, eta eskuak horrela dituzten jokalariek guztiek beren lagunak atzetik joan beharko dute, eta horiek korrika ihes egin behar dute. Harrapatu ahala, biribilera itzultzen dira. Guztiak harrapatzen direnean, berriro hasten da jokia.





3.A. ERANSKINA.

Munduko jolasak

¿Gosta dos seus vizinhos?

BRASIL

Gustukoak al dituzu zure aldamenekoak?

Adina: 8-16 urte

Iraupena: 5-10 minutu

Antolaketa: biribilean eserita.

Materiala: aulki bana parte-hartzaile bakoitzarentzat.

Azalpena:

Parte-hartzaileak aulkietan eserita daude, biribil bat osatuz. Batek beste edozeini galdetuko dio: "Gustukoak al dituzu zure aldamenekoak?". Erantzuna ezezkoa bada, berriro galdetuko du: "Orduan, nor gustatzen zaizkizu?". "Pablo eta Lucía" erantzuten badu, aipatutako jokalariek eta oraintxe erantzun duenaren aldamenekoek elkarrekin trukatu behar dituzte tokiak. Erdian dagoen jokalariai Pablok edo Luciak oraingoz libre utzi dituzten tokietako batean saiatu behar du jartzen. Erantzuna baiezkoa bada, beste jokalariai bati egingo dio galdera. Erantzuna "denak gustatzen zaizkit" izanez gero, jokalariai guztiek beste aulki batera aldatu behar dute.





3.A. ERANSKINA.

Munduko jolasak

"Giant' House" TANZANIA Erraldoiaren etxea

Adina: 6-10 urte.

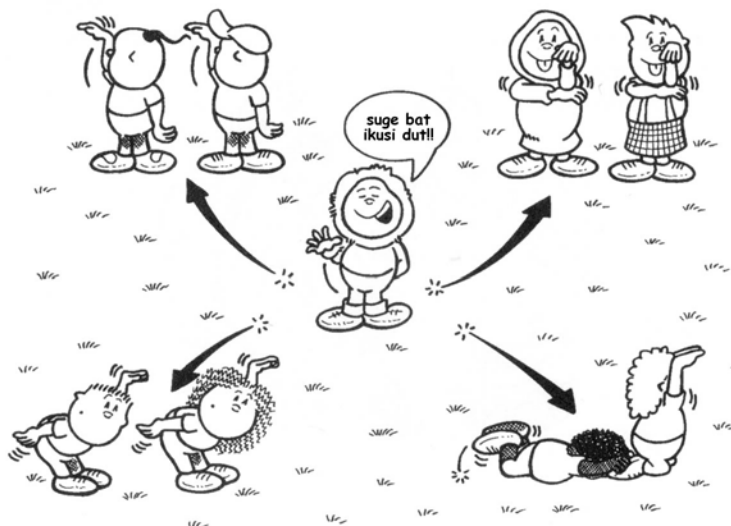
Iraupena: 10 minutu.

Antolaketa: biribilean zutik

Materiala: ez da materialik behar.

Azalpena:

Parte-hartzaile guztien artean bat aukeratu da, jokoa zuzentzeko. Gainerako jokalariek 4-6 lagunekko taldeak osatu dituzte. Talde bakoitzak jokalekuaren ertz bat aukeratu du, eta harantz joan beharko dute, jokoak iraun bitartean. Jokalari guztiek elkarri helduko diote eskuetatik eta, zuzendariaren inguruan biribil bat osatuz, hau abestuko diote: "zoaz erraldoiaren etxera eta esaguzu ikusten duzuna". Orduan, animatzaileak gauza edo animalia baten izena esango du, "suge bat ikusi dut", adibidez, eta jokalaria aukeratu diren ertzetara joango dira taldeka, suge bat irudikatzeko. Animatzaileak beste jokalari bat aukeratu du, haren funtzioak betetzeko, antzezpena ondoen egin duen taldetik hartuta.





3.A. ERANSKINA.

Munduko jolasak

"Harri jaurtiketa" CABO VERDE

Adina: 8-12 urte.

Iraupena:

Materiala: Klariona eta 9 harri kide bakoitzeko

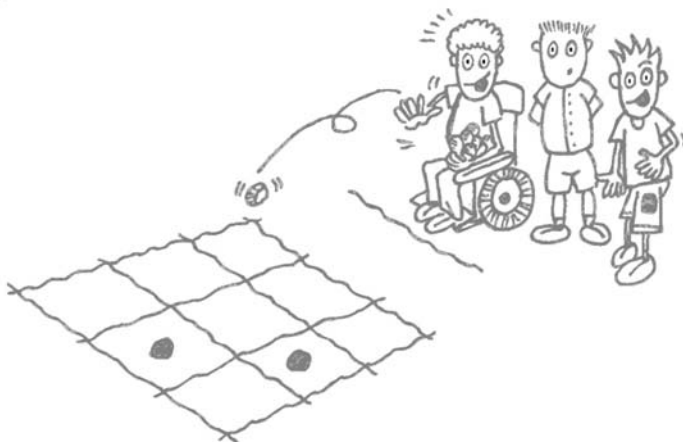
Lantzen dituen alderdiak: Punteria

Azalpena:

Lurrean 9 zati berdineko (3x3) lauki egin behar da.

Laukitik distantzia jakin batetik jokalariek txandaka 9 harri bota behar dituzte laukira eta 3 lerrokatzealortu behar dute, luzeran, zabalean edo diagonalean.

Zati berean 2 harri sartzen badira balio gabe geratzen da lerroa.



Munduko jolasak. Txatxilipurdi. Arrasate



3.A. ERANSKINA.

Munduko jolasak

"Dragoiak" TXINA

Adina: 3-9 urte.

Iraupena:

Materiala: ez da materialik behar.

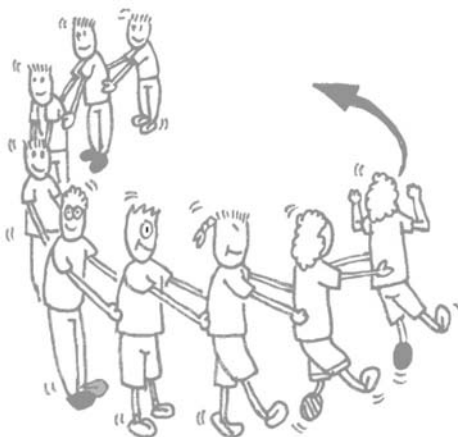
Lantzen dituen alderdiak: Motrizitatea

Azalpena:

10 bat laguneko taldean jolasteko oso egokia da jolas hau.

Taldeakide guztiak lerroan jarriko dira bata bestearen atzean aurreko kideari gerritik helduta.

Helburua lerroko lehenak azkena arrapatzea da. Lortzen denean, lekuz aldatzen da.



Munduko jolasak. Txatxilipurdi. Arrasate



LEHEN EGUNETARAKO MATERIALAK

INTEGRAZIOA BULTZATZEKO JARDUERAK

3.B. ERANSKINA

Egokitzapen prozesuaren faseak

EGOKITZAPEN PROZESUA

Norberarena ez den herrialde batean bizitzen hastea ez da erraza familientzat. Denbora behar da inguru berria ezagutzeko. Elizabeth Coelho* lau aldi edo garai aipatzen ditu egokitzapen-prozesuan:

- 1.- **Hasierako berotasuna** (entusiasmoa). Etapa horretan, iritsi berriek hau sentitzen dute:
 - Idealismoa, urduritasuna.
 - Etorkizunarekiko larritasuna.
 - Baikortasuna herrialde eta aukera berriekiko.
- 2.- **Shock kulturala**. Etapa horretan, iritsi berriek:
 - Kezka, antsietatea, egonezina, gaizki ulertzea eta harridura sentitzen dute.
 - Beren burua behatzaile modura ikusten dute.
 - Utzikeria, alienazioa eta batzuetan jarrera agresiboa izaten dute.
 - Ez dute harremanik izan nahi kultura berriarekin, ez eta kultura horretako pertsonekin ere.
- 3.- **Berreskurapena, optimismoa**. Etapa honetan,
 - Jarrera baikorragoa izaten dute. Kezka gutxitzen hasten da.
 - Hizkuntza nahiko ondo ulertzen dute.
 - Beste jokabide batzuk izaten saiatzen dira.
- 4.- **Integrazioa, akulturazioa**.
 - Oreka emozionala berreskuratu dutela sentitzen dute.
 - Aldarte ona eta konfiantza sentitzen dute.
 - Gai dira bi kulturak balioesteko: oraingoa eta lehengoa.

Adierazitakoa pertsonen oro har gertatzen zaiena da, baina garrantzitsua da esatea gerta daitekeela ikasle batzuek egokitzapen-faseren bat bizi ez izatea edo bi garaitako sentimenduak batera bizitzea. Norbanakoen artean alde nabarmenak egon daitezke, bai eta familia bereko pertsonen artean ere.

* COELHO, Elizabeth (1998): Teaching and Learning in Multicultural Schools. Clevedon Multilingual Matters.