

3

Animazio-teknika eta baliabideak aisialdiko jardueretan

Bildumaren izenburua:
Astialdiko monitorearen eskuliburua

Izenburua:
Animazio-teknika eta -baliabideak aisialdiko jardueretan

Editorea:
© Nafarroako Gobernua, Nafarroako Gazteriaren Institutua

Testuak:
© Adela González Díez. Urtxintxa Nafarroa. Aisialoiko Hezitzaileen Eskola

Maketazioa:
Exea Comunicación

Inprimaketa:
Rodona

DL NA 1495-2025

Aurkibidea

01 KAPITULUA

Interesgune edo animazio-ardatzak baloratzea animazio-teknika eta -baliabideak aplikatzean	5
1.1 Sarrera.....	5
1.2 Adierazpen- eta animazio-teknikak interesgunearen edo animazio-ardatzen bitartez hautatzea	6
1.3 Adierazpenaren psikopedagogia: teoria eta ezaugarriak	8
1.3.1 Alderdi ludikoa, sormen-adierazpena eta identitate soziokulturala baloratzea	10
1.3.2 Adierazpen-teknika eta -baliabideak aplikatzeko metodologiak	11
1.4 Jarduera orohartzaileak: kontzeptuak, ezaugarriak eta oinarria.....	12
1.4.1 Gai orohartzaileak diseinatu eta garatzea	12
1.4.2 Jarduera orohartzaileak kudeatzea	12
1.4.3 Lengoaiak, teknikak eta baliabideak integratzeko metodoak	13
1.4.4 Aisialdiko jardueren eskaintza diseinatzean sormena izatea baloratzea	14
1.4.5 Sormena sustatzeko teknika eta baliabideak	15
1.5 Jardueren baliabideen fitxategia egiteko metodologia. Jardueren erregistro-fitxa.....	16
1.6 Jarduera orohartzaile eta sormenezkoei buruzko informazio-iturriak aztertu eta kudeatzea	18

02 KAPITULUA

Animazio-, adierazpen- eta sormen-teknikak	19
2.1 Adierazpen-teknika eta -baliabideak baloratzea	19
2.1.1 Mintzamina.....	19
2.1.2 Gorputz-adierazpena.....	22
2.1.3 Antzerki-animazioa.....	23
2.1.4 Adierazpen plastikoa	24
2.1.5 Musika-adierazpena eta -animazioa	26
2.1.6 Sormen-lantegiak	28
2.2 Ikus-entzunezko adierazpeneko baliabideak eta informatika-baliabideak aztertzea	29
2.2.1 Ikus-entzunezko lengoaien hezkuntza-balioa eta -erabilgarritasuna aisialdian	29
2.2.2 Informazioaren eta komunikazioaren teknologiak (IKT) erabiltzea aisialdiko hezkuntza-testuinguruetan	30
2.2.3 Ikus-entzunezko adierazpen-teknika eta -baliabideak	32
2.3 Zenbait animazio-teknikaren tipologia eta aplikazioa	32
2.4 Animazio-teknikak girotu eta dinamizatzeko metodoak: motibazioa, erritmoak eta abar	34
2.5 Animaziorako teknika eta baliabideei, adierazpenari, jolas-jarduerari eta herri-tradizioei buruzko informazio-iturriak aztertu eta kudeatzea	34

03 KAPITULUA

Jolasaren teknika pedagogikoak	36
3.1 Jolasaren pedagogia eta hezkuntza-balioa.....	36
3.1.1 Garapen pertsonalean jolasak dituen eginkizunak	37
3.1.2 Jokoen eta jolas-jardueren balio sozial eta kulturalaren azterketa.....	39
3.2 Joko eta jolaserako baliabideen analisisa eta aplikazioa.....	40
3.2.1 Jokoak antolatu eta katalogatzeko sistematika.....	41
3.2.2 Jokoak eta jolas-jarduerak antolatu eta gauzatzea.....	41
3.2.3 Jokoak erregistratzeko euskarriak garatzeko sistematika.....	42
3.2.4 Jolaserako baliabideak: motak, ezaugarriak eta baliagarritasuna.....	43
3.3 Monitoreak jokoetan parte hartzeko metodologia: funtzioak eta dinamizazioa	45

3.4	Jokoen eta jostailuen arteko lotura aztertzea.....	47
3.5	Jolaserako baliabideen zentroak baloratzea: definizioa eta ezaugarriak	49
3.6	Jokoak egokitu, eraldatu eta sortzeko metodoak	50
3.7	Jokoei eta jostailuei buruzko informazio-iturriak aztertu eta kudeatzea	51
3.8	Gorputz- eta kirol-jokoen azterketa. Kirol tradizionalak. Testuinguru soziokulturalaren arabera antolatzea	52
3.8.1	Askotariko testuinguruetan joko fisiko eta kirol-jokoak antolatze sistematika	54
3.8.2	Kirol tradizionalak aisialdiko jardueren garapenean aplikatzea.....	55
3.8.3	Gorputz- eta kirol-jardueren buruzko informazio-iturrien analisia eta kudeaketa.....	55

04 KAPITULUA

Ingurumen-hezkuntzako teknikak	56
4.1 Sarrera.....	56
4.2 Ingurumen-hezkuntzaren oinarriak aisialdiko jardueretan aplikatzea. Ingurumen-hezkuntzaren balioak.....	56
4.2.1 Zer da ingurumen-hezkuntza eta zer dimentsio du?	56
4.2.2 Nola eraldatzen ahal ditugu biziraupenerako eman ditugun gomendioak gure aisialdiko eta denbora libreko inguruneetako ekintza bihurtzeko?.....	58
4.2.3 Zertan datza gure monitorea-lana? Zer tresna ditugu?	60
4.2.4 Azpimarratu beharreko alderdiak: ingurune naturaleko bizi-esperientziaren eta giza lankidetzaren garrantzia.....	60
4.3 Ingurune naturalean egiteko jardueren motak: deskribapena, ezaugarriak, abantailak eta mugak.....	61
4.3.1 Ingurunea ezagutu eta ikertzeko teknikak	63
4.3.2 Naturan orientatzeko teknikak.....	63
4.3.3 Txangozaletasuneko teknika eta baliabideak	65
4.4 Ibilbideak eta kanpalekuak: diseinua, antolaketa, baliabideak, materialak eta segurtasun-neurriak.....	67

05 KAPITULUA

Ingurumen-jardueretako arriskuen ebaluazioa eta prebentzioa: segurtasuna eta osasungarritasuna	72
5.1 Sarrera.....	72
5.2 Aisialdiko jardueretan arrisku eta istripuen kausa eta egoera potentzialak antzematea.....	73
5.2.1 Meteorologia.....	73
5.3 Segurtasun- eta higiene-araudia aztertu eta aplikatzea, testuinguru bakoitzaren arabera.....	75
5.4 Prebentzio-, segurtasun- eta kontrol-neurriak testuinguru, inguruabar, jardueren eta parte-hartzaileen arabera aplikatzea.....	76
5.5 Esku-hartze sanitarioko sarearen eta babes zibileko sistemaren elementuak baloratzea	77
5.6 Esku hartzeko protokoloak, oinarriko osasun-neurriak, lehenbiziko laguntzetako teknikak eta istripua izan duten pertsonak lekualdatzeko teknikak	77
5.6.1 Nola jokatu istripu baten aurrean (esku hartzeko protokoloa).....	77
5.6.2 Lehen sorospenetako teknikak.....	78
5.7 Larrialdietako botikina erabili eta osatzea	83
5.8 Erantzukizun zibila eta penala: kontzeptuak eta irismena	84
5.9 Haur eta gazteentzako aisialdiko jardueren aseguruaren kudeaketa.....	85
5.10 Ingurumen-hezkuntzako, kanpismoko eta txangozaletasuneko jardueren buruzko informazio-iturriak aztertu eta kudeatzea	85

06 Bibliografia	87
------------------------------	-----------

01

Interesgune edo animazio-ardatzak baloratzea animazio-teknika eta -baliabideak aplikatzean

1.1

Sarrera

Interesgune edo animazio-ardatzak baloratzea funtsezkoa da animazio soziokulturalaren eta aisialdiko hezkuntzaren esparruan. Izan ere, elementu horiek oinarri hartuta diseinatu eta inplementatzen dira mota askotako taldeei eta komunitateei zuzenduriko jarduerak eta programak.

Interesgune horiek erreferentzia izanen dira animazio-teknika eta -baliabideak behar bezala aplikatzeko, eta, entretenimenduaz harago, sustatuko dute programa horietan parte hartzen duten pertsonen garapen pertsonal, sozial eta kulturala.

Testuinguru horretan, funtsezkoa da ebaluatzea nolako inpaktua duten interesguneek animazio-jardueren eraginkortasunean, bermatzeko proposaturiko helburuekin bat datoze eta hartzailen premia eta interesei erantzuten dietela.

Aisialdiko monitoreek jakitun izan behar dute beren eginkizun nagusietako bat dela taldeari laguntzea, kide guztiek lor ditzaten denek partekatzen dituzten helburuak.

Ekintzek kideen premietan oinarriturik egon behar dute, programazioaren ardatz izanen den interesgune baten inguruan, eta jarduera guztiak planifikatzeko, abiapuntutzat hartuko dira aisialdiko hezkuntzaren oinarri pedagogikoak.

Jarduera orohartzaileak programatu behar dira; horiek ikaskuntzaren eta garapenaren zenbait alderdi barne hartu behar dituzte, hainbat dimentsio jorratu, eta kasu bakoitzerako egokiak diren animazio-teknikak aplikatu. Teknika horiek berariaz diseinaturik daude parte-hartze aktiboa, pentsamendu kritikoa, sormena eta talde-lana sustatzeko, eta, hala, parte-hartzaileen garapen integrala bultzatzeko. Ezagutzetan zentratu ordez, jarduera horiek helburu dute pertsonen hazkunde pertsonal eta sozialean eragina izanen duten esperientzia esanguratsuak sortzea.

Aplikatzen den metodologia malgua da, eta esku hartzeko alorrak oso zabalak dira. Horregatik, aisialdiko monitoreak etengabe aztertu, garatu eta ebaluatu behar ditu bere proposamenak. Horretarako, garapenean eragina izaten ahal duten faktoreak hartuko dira kontuan, proposamen inklusibo eta berdintasunezkoak izan daitezen. Aukeratzen ditugun teknika edo baliabideek definituko dituzte hezkuntzako gure esku-hartzearen metodoak.

1.2

Adierazpen- eta animazio-teknikak interesgunearen edo animazio-ardatzaren bitartez hautatzea

Aisialdiko pedagogiak modu eta metodo berriak aplikatzeko behar diren ezagutzak ematen dizkigu, haien bidez hezkuntza zentzurik zabalenean ulertzeko. Hainbat egilek ekarpenak egin dituzte animazio soziokulturalaren eta hezkuntza-animazioaren teoriarik eta praktikan: **Ovide Decroly, Freire, Froebel, Herbert, André Malraux, Augusto Boal** eta are **Lev Vygotsky**, besteak beste.

Haien ikerketek askotariko aukerak ematen dituzte taldeen premietara egokitzeko. Ikerketa horietako batek interesguneetan oinarrituriko teknika- eta baliabide-sorta bat izan zituen ardatz.



Educación en el tiempo libre

Aisialdiko hezkuntzak ikaskuntzaren ardatz jarri behar ditu pertsonen interesak; zer ikasi nahi duten; eguneroko bizitzako alderdiak; eta behatu eta ikertu daitekeen errealitate bat, ideiak erlazionatzeko eta esperimintatzeko aukera ematen duena. Hartara, motibatzaileagoa eta ludikoa-agoa eta, beraz, atsegina izan da ikaskuntza eta hazkunde pertsonaleko prozesua.



Animazio-teknikak dira aisialdiko monitoreek jarduerak dinamizatu eta aberasteko erabiltzen dituzten estrategiak eta baliabideak. Parte-hartzaileen sormena, parte-hartzea, ikaskuntza eta garapen integrala sustatzen dituzte.

Sara de Miguel



Bizitarako eta bizitzaren bidezko eskola

Ovide Decroly

1871n jaio zen **Ovide Decroly**, mediku neurologo, psikologo eta pedagogo, eta hezkuntza biziberrituko zuen. "Bizitarako eta bizitzaren bidezko eskola" goiburua zuela, metodo pedagogiko hezitzaile bat sortu zuen, garairako iraultzailea, haurren premia eta interesak ardatz zituen.

Decrolyren ustez, haurren premiak dira hezkuntzako gauzarik garrantzitsuena. Interesguneak unitate tematikoak dira, haurren interes naturalatik sortuak.

Decrolyren ikuspegi pedagogikoak oinarri ditu behaketa eta haurren jakin-mina eta ikaskuntzan aktiboki parte hartzea sustatzen duen hezkuntza-giroa sortzea.

Helburua da haurrentzat esanguratsu, garrantzitsu eta motibatzaile den era batean integraztea hezkuntza-edukiak.



DECROLYREN PEDAGOGIAKO HIRU PRINTZIOPIO

PRINTZIOPIA	NESKA-MUTILAK	MONITOREA
BEHAKETA	Behaketa honetan datza: hurrek etengabe esperimentatzen dute objektu eta egoerekin; etengabeko interakzioan aritzen dira haiekin, zuzeneko eta zeharkako behaketa sustatzeko.	Garrantzitsua da hurrek beren ingurune naturalean nola dabiltzan behatzea, beren interes, premia eta gaitasunak ulertu eta identifikatzeko eta ikaskuntzarako abiapuntu gisa erabiltzeko. Horrek hurren motibazioa eta konpromisoa areagotzen ditu. Helburua da hurrek hobeki ulertzea, eta irakaskuntza haur bakoitzaren premietara egokitzea, ikaskuntza esanguratsuagoa eta eraginkorragoa sustatzeko.
ASOZIAZIOA	Maila kontzeptualean zein sensorialean aplikatzen da asoziazioa. Adibidez, hurrek kontzeptu abstraktu bat esperientzia zehatz batekin edo irudi mental batekin erlazionatzen ahalko dute. Ideien eta esperientzien asoziazio horrek ezagutza ulertu eta atxikitzea errazten du. Hurrek ezagutzak modu aktiboan aztertu eta erlazionatu behar dituzte, ulermen sakonago eta iraunkorragoa garatzeko. Esperimentazioaren bidez, ekintza baten efektu eta ondorioak egiaztatzen dira. Kausa-efektu erlazioa.	Hurren interes naturaletan oinarrituriko interesguneak proposatu behar dira. Diziiplina anitzeko gaiak aztertzeke eta ideien asoziazioa sustatzeko abiapuntu gisa balioko dute. Adibidez, haur batek animaliekiko interesa badu, zerikusia duten gaiak aztertzen ahal dira, hala nola biologia, geografia, historia eta abar, eta, hala, bidea eman hurrek zenbait ezagutza-arlotako kontzeptuak erlazionatzeko.
ADIERAZPENA	Garrantzitsua da hurrek beren ideia, sentimendu eta pentsamenduak askatasunez eta sormenez komunikatu ahal izatea. Adierazpena funtsezkoa da hurren garapen integrale-rako, aukera ematen baitie komunikazio-, emozio- eta sormen-trebetasunak garatzeko.	Hitzezko hizkuntzaren, hitzik gabeko hizkuntzaren eta adierazpen artistikoaren bidez lantzen diren jarduerak proposatu behar dira, hala nola marrazketa, pintura, musika edo antzerkia, besteak beste, emozio- eta sormen-garapena sustatu eta aberasten baitute.

Laburbilduz, interesgune edo animazio-ardatzek laguntzen dute teknikak aukeratzen eta jarduerak parte-hartzaileen intereseko gaitara bideratzen. Motibatu egiten dute, eta ikasteko giro egokia sortzen dute; jarraitu beharreko norabidea zehazten dute, planteaturiko helburuak bete ahal izateko.

Animazio-teknikak esku-hartze metodo bat dira, praktika sozialeko ekintzak biltzen dituenak. Ekintza horien helburua da gizabanakoei eta gizarteari, oro har, bizia ematea eta haien arteko harremanak sustatzea. Horretarako, teknologia egokia eta ahalegina eta partaidetza soziokulturala indartuko duten tresnak erabiltzen dira.

Planteamendu hori motibatzailea da, atsegingarriagoa; hori dela eta, parte-hartzaileek aktiboki parte hartzea sustatzen du, beren ikaskuntza-prozesuetan modu libre eta autonomoan lan egin dezaten.



MONITOREARENTZAKO

Iradokizunak

- ✓ Monitorea pertsonen hazkuntza-prozesuetan laguntzen arituko da, eta haien premietara eta esku-hartzearen testuinguruetara egokituriko teknikak eta baliabideak ematen dizkie.
- ✓ Behaketa funtsezkoa izanen da teknikak behar bezala aplikatzeko eta ideien lotura eta adierazpen librea, diziiplina desberdinen bidez, erraztuko duten baliabideak eskaintzeko.
- ✓ Funtsezkoa da teknika egokia hautatzea, eta, horretarako, zenbait faktore hartu behar dira kontuan: lortu beharreko helburuak, taldearen heldutasuna eta tamaina, eta esku hartzeko espazioak.

1.3

Adierazpenaren psikopedagogia: teoria eta ezaugarriak

Psikopedagogia da ikaste-egoeretako giza osagaiak aztertzen dituen zientzia. Zientzia horren barnean, adierazpenaren psikopedagogia dago, zeinak psikologiaren eta pedagogiaren ezagutzak uztartzen baititu. Haren helburua da ulertzea hezkuntza-eremuan adierazpen-modu desberdinek nola eragiten duten pertsonen pentsamenduan, komunikazioan, emozioan eta portaeran.

Adierazpenaren psikopedagogiaren ardatza da adierazpenak nola eragiten duen hezkuntza-prozesuan eta pertsonen garapen integralean, ikaskuntza esanguratsu, sortzaile eta emozionalki osasungarria sustatzeko. Alaitasunez eta espontaneotasunez ikastea nahi du, eta pertsoneri aukerak eman nahi dizkie ahal den modu guztietan adierazi ahal izateko. Horretarako, pertsonak esperimendu eta deskubritu behar ditu ingurunea eta bere gaitasun eta talentuak.



Psikopedagogiaren ezaugarriak

Adierazpenaren ikuspegia

Adierazpenaren psikopedagogiak gizabanakoak zenbait bitartekoren bidez (arte, musika, antzerkia eta dantza, besteak beste) adierazteko duen gaitasuna azpimarratzen du. Badaki garapen pertsonal eta sozialerako funtsezko prozesu bat dela adierazpena.

Autoezagutza sustatzea

Diziplina horrek nork bere burua ezagutzea eta esploratzea errazten du, sormen-adierazpenaren bidez. Gizabanakoei laguntzen die beren emozioak, pentsamenduak, esperientziak eta premiak identifikatu eta ulertzen.

Komunikazio-trebetasunak garatzea

Adierazpenaren psikopedagogiak helburu du norbanakoaren komunikazio-trebetasunak indartzea, hitzezoak zein hitzik gabekoak. Askotariko testuinguru eta egoeretan modu argi, asertibo eta egokian adierazteko gaitasuna sustatzen du.

Sormena sustatzea

Diziplina honek sormena sustatzen du, norberaren garapenerako eta adierazpenerako funtsezko prozesu gisa. Esplorazio, esperientziazio eta berrikuntzarako aukerak ematen ditu askotariko arte- eta sormen-arloetan.

Emozioak integratzea

Adierazpenaren psikopedagogiak aitortzen du lotura estua dutela adierazpenak eta emozioek. Emozioak modu osasungarrian adierazi eta maneiatzea errazten du, sormen- eta arte-jardueren bidez.

Esperientziaren bidez ikaste

Pertsonak adierazpen- eta sormen-jardueretan aktiboki parte hartuz ikasten dute. Ikuspegi horri esker, kontzeptuak eta esperientziak sakonago eta modu esanguratsuan ulertzen ahal dira.

Moldagarritasuna eta malgutasuna

Adierazpenaren psikopedagogia premia eta interes indibidualetara egokitzen da, baita testuinguru eta adin-talde desberdinetara ere. Malgua da ikuspegiari eta metodologiari dagokienez, eta aukera ematen du ikaskuntza-esperientziak pertsonalizatzeko.

Rafael Mendiak honela definitu ditu animazio-teknikak: askotariko gizarte- eta komunitate-eremuetan parte-hartzea, garapena eta eraldaketa sustatzeko erabiltzen diren tresnak eta estrategiak. Horietan islatzen da adierazpenaren psikopedagogia, eta sormena, inprobisazioa eta irudimena alderdi garrantzitsutzat hartzen ditu, pertsonak errealizatzeko aukera ematen baitute egoera berri eta ustekabekoetatik abiatuak.

Adierazpenaren psikopedagogiak proposatzen du subjektua ludosormenaren eta metodo zientifikoaren bidez garatzen ahal dela, ingurune kulturala, sozializazio-prozesua eta parte hartzeko moduak kontuan harturik. Hala, identitatea eta gaitasun pertsonalak indartzen ahal dira.

Ludosormena hezkuntza-ikuspegi bat da, jolasa sormen-adierazpenarekin eta irudimenarekin uztartzen duena. Aitortzen du jolasa jarduera naturala eta funtsezkoa dela haurren garapenean, eta sormena funtsezko trebetasuna dela arazoak konpontzeko, adierazpen pertsonalerako eta espiritu kritikoa garatzeko.

Monitoreak aukerak eskaini beharko dizkie guztiei beren burua garatzeko, proposamen inklusibo eta berdintasunezkoen bidez. Zenbait alderdi hartu beharko ditu kontuan:

- ✓ Haurra da ikaskuntza-prozesuaren protagonista.
- ✓ Jolasa ikaskuntza errazteko tresna bat da: "jolastuz ikasi".
- ✓ Garrantzitsua da eguneroko bizitza edo natura erabiltzea sormena sustatu eta estimulatzeko bide gisa.
- ✓ Giro seguru eta motibagarriak sortzea.
- ✓ Hausnarketarako guneak irekitzea, espiritu kritikoa garatu ahal izateko.
- ✓ Pertsonen gaitasun indibidualak aitortzea, autoestimua indartzeko.

1.3.1

Alderdi ludikoa, sormen-adierazpena eta identitate soziokulturala baloratzea

Adierazpenaren pedagogia hiru zutabetan oinarritzen da: jolaserako bultzada, sormen-adierazpena eta identitate soziokulturalak. Carlos Lomas pedagogo espainiarrak hezkuntza eta adierazpena ikertu ditu tresna pedagogiko gisa, praktika kulturelei, sormenari eta jolasari loturik.



JOLASERAKO BULTZADA

Giza izaeraren ezaugarri bat da, ezezagunarekiko interesa sortzen duena. Jolasa tresna ludiko bihurtzen da; beste pertsona batzuekin erlazionatuz gauza berriak ikasteko gogoia pizten du.

Jolasa ikaskuntzarako indar motibatzailea da, garunak interpretatu eta prozesatu egiten baitu, eta bizitasuna eta dinamismoa ematen dizkie ikaskuntza-esperientziei. Neurozientziak egiaztatu du jolasak sari-sistemak aktibatzen dituela, burmuinaren plastikotasuna hobetzen duela eta gizarte-konexioak indartzen dituela, eta horiek funtsezko elementuak dira ongizaterako eta bizialdi osoko ikaskuntzarako.

SORMEN-ADIERAZPENA

Gaitasun honen bidez, pertsonak zer sentitzen duen adierazten ahal du beste pertsona batzuei komunikatzen dizkien ideiak sortuz, eta, hala, ikaskuntza berriak sortzen dira.

Sormen-adierazpeneko jarduerak aukera ematen dute nor bere identitatea berresteko eta bere emozioekin bizitzen ikasteko, baita besteekin partekatzeko gai izateko ere. Sormenaren bidez eskuratzen dira izan nahi dugunarekin loturiko ezagutzak, adierazteko gaitasuna handitzeko aukera ematen baitigu esperimentazioaren eta ideia berriak bilatzearen bidez.

Aisialdiko monitoreak zenbait jarduera artistikoren bidez erabiltzen ahal ditu praktika horiek, hala nola marrazki, ipuin, dantza eta kirolen bidez. Helburua da parte-hartzaileek sormena eta emozioak esplora ditzatela bultzatzea.

IDENTITATE SOZIOKULTURALAK

Identitate soziokulturalen barnean, pertsonen sozializazio-prozesuan eragina duten balio eta arau sozialak daude. Identitate kolektiboak sortzeko aukera ematen dute, eta horiek funtsezkoak dira kide izatearen sentimendua garatzeko, gizarte-integrazioarako loturak eta espazioak sortzen baitituzte.

1.3.2

Adierazpen-teknika eta -baliabideak aplikatzeko metodologiak

Decrolyren proposamen metodologikoari eta **Eskola Berriaren** printzipio pedagogikoei jarraikiz, honako ez-ugarri hauek bete behar dituzte aisialdiko monitoreek erabiltzen dituzten metodoek:

- Bizitzaren alderdi garrantzitsuetan zentratzea, ikaskuntza dinamikoak eta bizi-ikaskuntzak bultzatzeko.
- Haurren interesetan zentratzea gure proposamenak.
- Ekintza eta parte-hartzea erraztea, gizarte-garapena eta herritartasun aktiboa garatu eta indartzeko.
- Haurra subjektu aktiboa izanen da, eta ikaskuntzen plangintzan parte hartuko du. Espazioak eta denborak eman behar dira ikertzeko, behatzeko, esperimintatzeko, bilatzeko eta arazoak aztertu eta konpontzeko.
- Motibazioa kontuan hartuko da, eta oinarriko premiak beteko dira lehenik eta behin.
- Hezitzailearen eta parte-hartzaileen arteko harremana indartuko da, eta konfiantzako eremu seguruak eta aniztasuna errespetatzen eta onartzen duten hurbileko harremanak ezarriko dira.
- Adierazpen-teknikak gauzatzeko, funtsezkoa da aisialdiaren eta denbora librearen arloetan aplikaturiko metodologiak erabiltzea: adierazpen plastikoa, musika-adierazpena, antzerki-adierazpena, hitzezko hizkuntza, hitzik gabeko hizkuntza eta folklorea.



Adierazpen plastikoaren eremua

Askotariko objektu, forma, testura, kolore, marrazki eta marrak hautematearen bidez aurkituz gauzatzen da.

- Logika matematikoari laguntzen dio, eta sormena eta trebetasun motor finak garatzen ditu.
- Autoadierazpena sustatzen du, eta autoestimua eta norberarenganako konfiantza sustatzen ditu.
- Espiritu kritikoa garatzen du.



Antzerki- edo eszena-adierazpenaren arloa

Antzerkiaren, txotxongiloen, rol-jokoen, dramatizazioen, ipuinen, mozerroen, maskaren eta abarren bidez garatzen dira errealitatea irudikatu eta ulertzeko gaitasunak.

- Gizarte- eta komunikazio-trebetasunak eta gatazkak konpontzeko trebetasunak garatzen laguntzen du.
- Talde-lana sustatzen du.
- Nork bere burua ezagut dezan laguntzen du, emozioak identifikatuz.



Musika-adierazpenaren arloa

Soinu, erritmo eta melodiak balioestea kanta, instrumentu eta dantzen bidez.

- Gizarte-komunikaziorako lengoia eta hizkuntzak sustatzen ditu.
- Mugimen-trebetasun xeheak eta larriak garatzea.
- Kontzientzia eta adierazpen emozionala garatzen du.



Jolaserako eta jolas motorrerako eremua

Gorputz-adierazpenarekin, psikomotrizitatearekin eta gorputz-eskemaren heltzearekin loturik dago, eta gorputzaren eta buruaren funtzionamendu egokia sustatzen du.

- Bizitzarako garrantzitsuak diren trebetasunak irakasten ditu, hala nola jarraitutasuna, erresilientzia, talde-lana eta arauak errespetatzea.
- Sozializazioa sustatzen du, eta geure burua hobeki ezagutzeko gizarte-trebetasunak garatzen dira.



Kultura-hastapeneko arloa

Joko tradizional, kondaira, ipuin, dantza eta kantak. Gure jatorriak eta historia ezagutzeko aukera ematen digute, eta integrazio soziokulturala eta lurrean sustraitzea errazten du.

- Identitate indibidual zein kolektiboa indartzen du.
- Kulturen arteko trukerako eta elkarrizketarako espazioak ematen ditu.

1.4

Jarduera orohartzaileak. Kontzeptuak, ezaugarriak eta oinarria

Jarduera orohartzaileen helburua da pertsonak osotasunean garatzea, ikaskuntza esanguratsua errazteko, interesa eta motibazioa pizteko eta haurren inplikazioa sustatzeko. Hori lortzeko, interesguneen eta proiektuen metodoa aplikatzen ahal da, zenbait jarduera interesa pizten duten gune tematikoetan integratuz.

BI METODOEN EZAUGARRIAK

INTERESGUNEA

- Abiapuntua: haurren interes eta premiak.
- Ikaskuntza esanguratsuaren garrantzia, ikasirikoa ikaskuntza berriekin lotu ahal izatea.
- Monitorea proposatzen ditu gaiak, eta zenbait ardatzen inguruan antolatzen dira.

PROIEKTUEN METODOA

- Haurren interesaren eta motibazioaren garrantzia.
- Ikaskuntza-prozesuaren protagonistak dira, beren eguneroko bizitzako jardueren planteamenduekin, eta beren ikaskuntzaren arduradun bilakatzen dira.

JARDUERA OROHARTZAILEEN OINARRIAK

- ✓ Ikuspegi holistikoa.
- ✓ Ikaskuntza aktiboa.
- ✓ Balioen transmisioa.
- ✓ Ikaskuntza esanguratsua.
- ✓ Inklusioa eta aniztasuna.
- ✓ Diziplinartekotasuna.
- ✓ Gizarte-trebetasunak garatzea.

1.4.1

Gai orohartzaileak diseinatu eta garatzea

- 1 Landu nahi diren alderdi eta gaitasunak zerrendatzea.
- 2 Ezarritako helburuak definitzea.
- 3 Lan egingen den testuingurura egokitzea.
- 4 Proiektuaren interesgunea edo metodoa zehaztea.
- 5 Errealitatera ongien egokitzen diren jarduerak aukeratzea.
- 6 Jarduerak parte-hartzaileei egokitzea, inklusiboak eta hezkidetzakoak izan daitezen.

1.4.2

Jarduera orohartzaileak kudeatzea

Jarduera orohartzaileen kudeaketa prozesu jarraikia da; errealitatearen analisiarekin eta taldeetara egokitzearekin hasten da, eta, ondotik, jarduerak berak gauzatzen dira.

Aisialdiko hezkuntzaren funtsezko ezaugarrietako bat hartuko da kontuan, "malgutasuna", aukera ematen baitugu jarduera horiek taldearen inguruko inguruabarretara egokitzeko.

Azkenik, emaitzak ebaluatuko dira, lanari balioa emateko eta jarduerak hobeturi berriz planteatzeko aukera ematen duten alderdiak hobetzeko.

Aisialdiko eta denbora libreko jarduera orohartzaileek ardatz nagusi bat izan behar dute

Pertsonen garapenaren arlo guztiak hartu behar dituzte kontuan.

Ikaslea erdigunean jarri behar dute.

Talde hartzailearen gizarte- eta kultura-ingurunearekin loturik egon behar dute.

Espazio seguru, motibatzaile eta estimulatzaileak sortu behar dituzte.

Hartzaileen ezaugarri, interes eta motibazioak hartu behar dituzte kontuan.

Behatzeko, esperimentatzeko, erlazionatzeko eta adierazteko gaitasunak garatu behar dituzte.

**Jarduera orohartzaileak
kudeatzeko urratsak**



1.4.3

Lengoaiak, teknikak eta baliabideak integratzeko metodoak

Badira zenbait metodo hezkuntzako esku-hartze ona gauzatzeko aisialdiko hezkuntzaren eremuan. Horietako anitz etengabeko bilakaeran ari dira, gizartearen eskakizunetara egokitzeko.

Ikaskuntza esperimentalen, kooperatiboen, irudien, grafikoen eta abarren bidez ulermena errazten duten estrategiak erabiltzen ahal ditugu. Halaber, metodologia aktiboen bidez eta edukietan edo jardueretan oinarrituriko ikaskuntzen bidez: kasuen azterketak, problemetan oinarrituriko ikaskuntzak, design thinking, ikaskuntza eta zerbitzua, ikasgela alderantzikatua, gamifikazioa...

Illo horretan, teknologia berriak nabarmendu behar dira, tresna digital berritzaileak eskaintzen baitituzte eta, hala, baliabide didaktikoak handitzen baitituzte.

Diziplina anitzeko ikuspegia aplikatzen ahal dugu asotariko gaitasunak garatzea sustatzeko. Elkarlaneko planteamenduen bidez, ikusmen- eta soinu-teknikekin, eta kontzeptuak barneratu eta ulertzea eta trebetasun individualak garatzea errazteko baliabide teknologikoekin eta/edo komunikazio-tresnekin.

Sormen-teknika berriak eta ingurune baliabideak esploratzea gomendatzen da, eta ideiak partekatze lantegiak sortzea. Parte-hartzaileen arteko lankidetzak alderdi desberdinak lantzen lagunduko du, eta, haietan, nor bere gaitasunei balioa ematen ahalko die, eta trebetasun berriak ikasten ahalko ditu.

Metodo horietan garapen pertsonala erraztuko duten eza-gutzak eta jarrerak integratzen ahalko dira, esperientzia pertsonalaren bidez, zenbait komunikazio-teknika erabiliz, hala nola entzute aktiboa, empatia eta asertibitatea, garapen soziala erraztuko duen "feedback" bat sortzeko.

Hizkuntza egokiak erabiliko ditugu: hitzezkoa, ez-sexista, gorputzekoa, idatzizkoa eta irudi bidezkoa, taldeko kide guztiek mezuak ulertzea eta haiei buruzko informazioa izatea sustatzeko.

1.4.4

Aisialdiko jardueren eskaintza diseinatzean sormena izatea baloratzea

Etimologikoki, “sormena” “sortu” aditzetik dator, hau da, zerbait berri egiten da. Pertsonak beste forma batzuk sortzen ditu lehenago dauden errealitateetatik abiatu-rik, eta, beraz, aurreko historiaren emaitza gara.

Sormenaren zenbait definizio hartuko ditugu abiapuntu, eta gure ondorioak ateratzen ahalko ditugu haien garapenaren garrantziari buruz. Horietako bat, **Albert Einsteini** egozten zaio: “adimena dibertitzen ari izatea” da sormena. Ikuspegi horretatik, sormena ez da adimenedo inspirazio-ekintza hutsa, baizik eta ideia edo soluzio berriak sortzeko prozesua aztertu, esperimendu eta gozatzeko modu bat ere bada. Aukerekin jolasteko, modu ez konbentzionalean pentsatzeko eta inguratzen gaituen munduari buruzko ikuspegi berriak aurkitzeko poz eta plazeretik sortzen da.

Joseph Wallas-ek *The Art of Thought* liburua argitaratu zuen 1926an: horretan, sormen-prozesuaren bere eredua aurkeztu zuen, eta sormenaren izaerari buruz aritu zen. Honela definitu zuen: “ideia originalak edo problemetarako soluzio berritzaileak sortzeko prozesua da; haiek prestaketa, inkubazioa, argiztapena eta egiaztapena barne hartzen dituen prozesu mental baten bidez sortzen dira”.

Ken Robinson, *Out of Our Minds: Learning to Be Creative* (“Gure buruetatik kanpo: Sortzaile izaten ikastea”) 2001eko bere liburuan, aztertu zuen hezkuntza-sistemak nola sustatzen edo inhibitzen ahal duen ikasleen sormena.

Robinsonek “balioa duten ideia originalak izateko” prozesu gisa definitu zuen sormena. Beraren iritziz, sormena ez da adierazpen artistikora mugatzen, eta bizitzako edozein arlotan ideia berriak eta baliotsuak sortzeko gaitasuna hartzen du barnean. Kontua ez da soilik artistikoa izatea, baizik eta problemei soluzio berritzaileak aurkitzea, munduari buruzko ikuspegi berriak garatzea eta ideia paregabe eta esanguratsuekin laguntzea edozein esparrutan.

Howard Gardner adimen anitzen teoriagatik ezaguna da, eta trebetasun kognitiboen aniztasunari buruz duen ikuspegiarekin loturiko definizio bat eman zuen sormenari buruz. Haren iritziz, “problema konpontzeko edo kultura-testuinguru batean edo gehiagotan baliotsuak diren produktuak sortzeko gaitasuna da sormena”.

Gardnerrek onartzen du sormena modu anitzetan agertzen ahal dela, eta haren pertzepzioa aldatzen ahal dela komunitate eta gizarte bakoitzaren arau eta balioen arabera.

Mihaly Csikszentmihalyi psikologia positiboan egin zuen lanagatik eta fluxuaren teoriagatik ezaguna da. *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention* (1996) liburuan azpimarratu zuenez, “sortzaile izatea ez da bakarrik jainua izatea, egunero egiten ditugun gauza txikietan argia izatea ere bada”. Ematen duen sormenaren definizioan, sormenarekin loturiko esperientzia-prozesua eta egoera mentala aurkezten ditu: “Sormenaren definizioak esaten digu kontua ez dela soilik artelan apartak egitea edo gauza oso berritzaileak asmatzea. Munduaren ikuspegia edo bizitzako zenbait arlotan gauzak egiten ditugun modua aldatzen dituzten ideia bikain txikiak ere hartzen ditu barne. Sormena esparru bat aldatzen duen edozein ekintza, ideia edo produktu da, txikia zein handia izan.”

Sormenak, dibertigarria izateaz gain, alderdi indibidualak eta sozialak eraldatzeko ahalmena du. Garapen hori bereziki garrantzitsua da haurtzaroan eta gaztaroan; izan ere, sormenaren bidez, haurrek eta gazteek aukera izaten dute beren ingurunea esploratzeko, problemak ebazteko, emozioak adierazteko eta beren identitatea modu esanguratsuan garatzeko.

Horregatik, funtsezkoa da sormena sustatzea aisialdirako jarduerak diseinatzen ditugunean. Jarduera horiek gune seguru, motibatzaile eta parte-hartzaileak eskaini behar dituzte, gazteek aukera izan dezaten esperimendatu eta hausnartzeko eta adierazpen-, lankidetz- eta berrikuntza-bide berriak aurkitzeko.

Sormenak **pentsamendu kritikoa** sustatzen du; norberarenganako **konfiantza** indartzen du, eta **sentimenduak** adieraztea errazten du. Aukera ematen du gatazkak konpontzeko eta erronkei sormenez eta moldakortasunez aurre egiteko bizi osoan. Gainera, **konfiantza eta autoestimua** indartzen ditu. Haurrek eta gazteek beren sormena esploratu eta garatzeko aukera badute, konfiantza hartzen dute mundu konplexu batean aurrera egiteko dituzten gaitasun eta trebetasunetan, eta hori funtsezkoa da haien ongizate emozionalerako eta arrakasta pertsonalerako.

1.4.5

Sormena sustatzeko teknika eta baliabideak

Hezkuntzaren eremuan, oro har, eta aisialdiko hezkuntzarenean, bereziki, sormena sustatzeko teknika eta baliabide ugari daude.

Horietako bat aukeratzeko, argi izan behar ditugu gure helburuak; koherenteak izan behar dugu gure metodologia aktibo eta parte-hartzaileekin, eta taldearen premietara egokitu behar ditugu.

Aisialdiko eta denbora libreko programetan txertatzen ahal diren teknika horietako batzuk zehazten ditugu koadro honetan:

Idea-jasa	Ideiak askatasunez eta mugarik gabe sortzeko talde-saioa.
Adimen-mapa	Elkarri loturiko ideien irudiekin mapa bisual bat sortzea, dauden aukerak aztertze eta ideiak berriak jaso, finkatu, sortu eta komunikatzeko.
Scamper	Ordeztu, Konbinatu, Egokitu, Aldatu, Beste erabilera batean jarri, Ezabatu eta Berrantolatu (Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to other uses, Eliminate, and Reverse).
Rol-jokoa	Fikziozko pertsonaiak bagina bezala aritzea, haien identitatea egoera jakin batean harturik, eta rol hori antzeztea parte-hartzaileen artean sormenezko elkarrizketa sortuz. Hainbat ikuspegi eta irtenbide aztertze eta egoera jakin batzuen aurreko erreakzioei buruz hausnartzeko balioko digu.
Kuboaren teknika	Objektu edo problema edo egoera bat zenbait ikuspegitatik irudikatzea: barnetik, kanpotik, goitik, behetik eta abarretatik.
Arte-lantegia	Irudimena zenbait ikuspegitatik garatzeko aukera ematen du teknika honek.
Inprobisazio-ariketak	Zenbait baliabide artistiko erabiltzea (pintura, musika, eskultura, etab.) ideiak eta emozioak adierazteko.
Sormen-irakurketa	Aurretiazko gidoirik gabe aritzea, ezusteko egoeretan bat-batekotasuna eta sormena sustatzeko.
Sormen-laborategiak	Literatura inspiratzailea irakurtzea eta sormen-gaiei buruz eztabaidatzea, irudimena pizteko.
6-3-5 teknika	Idea berritzaileak garatzeko esperimendazioa eta lankidetzaren errazten diren espazioak.
4x4x4 teknika	Idea ugari sortzea, horiek lehenesteko aukera izanik.
Gamifikazioa	Zereginak jolas bihurtzea, dibertigarriago eta motibagarriagoak izan daitezten.

1.5

Jardueren baliabideen fitxategia egiteko metodologia. Jardueren erregistro-fitxa

Jardueren erregistro bat egitea garrantzitsua da aisialdiko eta denbora libreko jardueren programazioetako prozesuak arintzeko. Bilaketa erraztuko diguten eta jarduerak antolatuko dituzten zenbait alderdi hartu behar ko ditugu kontuan:

- Baliabideak eta jarduerak sailkatu ahal izateko fitxategiaren **helburuak** argi eta garbi definitzeak plangintza erraztuko du.
- Eskura ditugun **baliabideak** biltzea, gure errealitate-ra egokitzeko: gidak, material inprimatuak, web-estekak, bideoak eta jardueren garapenarekin loturiko dokumentuak.
- Karpeten edo kategorien **egitura** bat sortzea, baliabideak modu logiko eta eskuraerrazean antolatzeko. Kategoria bakoitzari kolore bat edo sinbolo bat esleitzeak bilaketa erraztuko du. Gaiaren, jarduera-motaren edo adinaren arabera antolatzen ahal dituzu.
- Sarbide partekaturako aukera ematen duen **formatu digital** bat aukeratzea. Erregistroa kasuan kasuko lantaldearekin, elkarrekin edo entitateekin trukatzeko aukera ematen duten plataforma digitalak erabiltzea.
- Edukiarekin **batera deskribapen** argiak, etiketak eta bilaketa eta erabilera errazten duten baliabideekin ematea: xedea, iraupena eta behar diren materialei buruzko informazioa; jardueren jarraibideak; legendak eta kontzeptuak bateratzeko eta irakurketa sinplifikatu eta errazteko irudiak.
- Fitxategia tresna **dinamiko eta eguneratua** izatea: Edukia erregularitasunez berrikusi eta eguneratu behar da, erabilgarria eta garrantzitsua dela ziurtatzeko.

Jarduera-fitxa bakoitzak elementu hauek izan behar ditu:

→ **Jardueraren izena**

→ **Helburuak**

Jarduerarekin lortu nahi diren helburu espezifikoak.

→ **Parte-hartzaileak**

Parte-hartzaileen kopurua.

→ **Iraupena**

Jarduera burutzeko behar den denbora zenbatetsia.

→ **Espazioa**

Zer eremutan egiten ahal den: kanpoan, barnean, naturan, plazan, lorategietan, igerilekuetan, etab.

→ **Xede-taldea**

Jardueraren xede-taldearen adina, hezkuntza-maila edo beste ezaugarri batzuk.

→ **Deskribapena**

Jardueraren azalpen zehatza, jarraiki beharreko urratsak, jarraibideak eta egiten ahal diren aldaketak barne.

→ **Metodologia**

Metodologiaren deskribapen zehatza: nola egin jarduera, testuinguru edo premia berezietarako egokitzapenak barne.

→ **Materialak eta baliabideak**

Jarduera egiteko behar diren materialen zerrenda. Jarduera gauzatzeko behar diren giza baliabideak.

→ **Ebaluazioa**

Jardueraren arrakasta ebaluatzeko eta parte-hartzaileen feedbacka biltzeko irizpideak. Adierazle kualitatiboak eta kuantitatiboak.

→ **Oharrak**

Jarduerari buruzko edozein ohar garrantzitsu idazteko eremua, hala nola hobetzeko iradokizunak edo lorturiko emaitzak.

Zeure eredia diseinatzen ahal duzu, jarduera bakoitzean kontuan hartu beharreko elementu guztiak jasotzeko.

JARDUERA ORRIA		
JARDUERAREN IZENA:		
HELBURUAK:		
PARTE-HARTZAILE KOPURUA:	EREMUA:	IRAUPENA:
DESKRIBAPENA:		
METODOLOGIA:		
MATERIALAK:		
GIZA BALIABIDEAK:		
EBALUAZIOA / ADIERAZLEAK:		
OHARRAK:		

1.6

Jarduera orohartzaile eta sormenezkoei buruzko informazio-iturriak aztertu eta kudeatzea

Informazio-iturriak dira informazio- eta ezagutza-premia bat asetzeko datuak ematen dizkiguten dokumentu eta materialak.

Funtsezkoa da espiritu kritikoari eustea iturriak hautatzean, ziurtatzeko emaitzak koherenteak direla gure hezkuntza-proiektuen helburuekin, sustaturiko balioekin eta erabiliriko metodologiekin.

Eskuliburuaren amaieran badira aisialdiko monitorentzat gomendaturiko informazio-iturri batzuk, jarduerak dokumentatu, ikertu eta diseinatzeko baliagarriak izaten ahal direnak.



02

Animazio-, adierazpen- eta sormen-teknikak

2.1

Adierazpen-teknika eta -baliabideak baloratzea

Adierazpen-teknika eta -baliabideak baloratzea funtsezko tresna da aisialdiko hezkuntzako garapen pertsonal eta sozialerako. Hezkuntza-eremu horrek malgutasuna eta ikuspegi ludikoa ditu ezaugarri nagusiak, eta aukera paregabeak ematen dizkie haur eta gazteei askotariko adierazpen moduak esploratu eta esperimentatzeko.

Kapitulu honetan, zenbait adierazpen-modu jorratuko ditugu: mintzamina, adierazpen plastikoa, gorputz-adierazpena, antzerki-adierazpena, musika-adierazpena eta sorkuntza-lantegiak. Horiek guztiek aukera ematen dute identitatea garatzeko; espiritu kritikoa sustatzen dute eta aisia askatzaileko aukera bat eskaintzen dute. Halaber, sormena eta irudimena aberasten dituzte; autoezagutza eta autoestimua indartzen dute; emozioak eta komunikazio-gaitasuna kudeatu eta adierazteko bideak irekitzen dituzte, eta talde-lana sustatzen dute.

Parte-hartzaileek beste pertsonekin eta beren buruarekin erlazionatzeko modu berriak deskubritzen ahal dituzte, ingurune ez-formaletan gauzatzen diren jarduera egituratu eta gidatuen bidez. Gainera, jarduera horiek haien garapen integralerako eta ongizaterako funtsezkoak diren zenbait trebetasun sustatzen dituzte. Hala, aisialdiko hezkuntza ikaskuntza adierazgarrirako, adierazpen librerako eta esplorazio sortzailerako espazio pribilegiatu bihurtzen da.

2.1.1

Mintzamina

Mintzamina da ideiak, emozioak eta pentsamenduak ahoz komunikatzeko trebetasuna; eta hitzen, ahoskeraren, intonazioaren, erritmoaren eta keinuen konbinazio egokia erabiltzen da horretarako. Funtsezko gaitasuna da interakzio sozialerako eta ikaskuntzarako; parte hartzea errazten baitu elkarrizketetan, eztabaidetan eta aurkezpenetan, eta elkar ulertzea sustatzen du.

Garapen pertsonala eta soziala eta komunikazio eraginkorra sustatzen ditu, eta, beraz, funtsezko tresna da, irakasten dutenentzat zein ikasten dutenentzat. Konfiantza eta autoestimua indartzen ditu, halaber, pertsonen aukera ematen baitie argi hitz egiteko eta zuzeneko feedbacka jasotzeko. Gainera, pentsamendu kritikoa sustatzen du, ideiak eraginkortasunez argudiatu eta defendatzen laguntzen baitu.



GOGOAN IZAN

Mintzamina funtsezko tresna da aisialdiko hezkuntzan, haurren garapen integrala sustatzen baitu, eta gaitasun komunikatibo, emozional eta kognitiboak indartzen baititu.



MONITOREARENTZAKO

Iradokizunak

- ✓ Eraginkortasunez komunikatzeko gaitasuna funtsezkoa da hezitzailearentzat. Eragin zuzena du beraren lanaren eraginkortasunean, eta hezkuntza- eta aisia-jardueren testuinguruan hartu-emanak dituen pertsonen ongizatean eta garapenean.
- ✓ Hezitzaileak gai izan behar du informazioa modu argi, ulergarri eta egokian transmititzeko: jarraibideak, arauak, itxaropenak... Horrela, bermatuko da haurrek eta gazteek ulertzen dutela zer espero den haiengandik; ondorioz, nahasmena murriztuko da, eta jardueretan parte hartzea hobetuko da.
- ✓ Komunikazioa argia izateak parte-hartzaileen konfiantza eta segurtasuna sustatzen ditu, orobat. Aukera ematen du bakoitza beldurrik gabe adierazteko eroso sentituko den giroa sortzeko, eta hori bereziki funtsezkoa da egoera berrietan edo erronka dakarten egoeretan.
- ✓ Komunikazioak gizarte-trebetasunak eta gatazkak konpontzeko trebetasunak modelatu eta irakasten laguntzen du. Gaitasun horiek funtsezkoak dira haurren eta gazteen garapen integralerako, aukera ematen baitiete arazoak asertibotasunez eta errespetuz konpontzeko. Horretaz gain, komunikazio-trebetasunak ongi garaturik dituzten lagunek bitartekaritzat egiten ahal dute gatazka-egoeretan, eta tartean dauden alderdi guztiendako soluzio eraikitzaileak aurkitzen ahal dituzte.
- ✓ Era berean, argi eta garbi komunikatzeko gaitasunak aukera ematen du gainerakoen interesa erakartzeko hezkuntza-jardueretan, haien jakin-mina eta sormena piztuz. Ongi komunikatzen duen hezitzaile batek informazioa modu motibatzailean aurkezten ahal du, eta, horrela, esperientzia berriak esploratzea eta ikaskuntza erraztu.
- ✓ Komunikazio onak hizkuntza eta estiloa egokitzen ditu parte-hartzaile bakoitzaren premietara eta ezaugarrietara: adina, ulermen-maila eta balizko hizkuntza- edo kultura-oztopoak.
- ✓ Ongi komunikatzen den pertsona gai da inspiratzeko eta motibatzeko. Helburu argiak ezartzen ahal ditu, eta parte-hartzaile guztiak bultzatzen ahal ditu haiek lortzera, lidergoa erakutsiz eta ingurune positibo eta proaktiboa sortuz.

○ KOMUNIKAZIO ONAREN EZAUGARRIAK

Argitasuna

Mezuak argia eta ulergarria izan behar du, anbiguotasunak saihesturik eta inklusiboa dela ziurtaturik.

Laburtasuna

Laburra izan behar du, eta mezua transmititzeko behar diren hitzak baino ez erabili.

Koherentzia

Mezuak egitura logiko eta ordenatua izan behar du, ideiak ongi konektaturik.

Adierazgarritasuna

Informazioak egokia izan behar du, testuinguruari eta hartzaileei egokitua.

Entzute aktiboa

Solaskideari arreta osoa eman behar zaio, interesa eta ulermena erakutsirik.

Enpatia

Solaskidearen sentimenduak eta ikuspuntuak ulertu eta baloratu behar dira.

Asertibitatea

Iritziak eta premiak argi eta errespetuz adierazi behar ditugu, oldarkortasunik eta pasibotasunik gabe.

Feedback eraikitzailea

Feedback erabilgarria emanen dugu, hobetzera bideratua, eta kritika suntsitzailea saihestuko dugu.

Moldagarritasuna

Komunikazio-estiloa testuinguruari, entzuleei eta egoerari egokituko diegu.

Hizkuntza ez-ahozkoa erabiltzea

Keinuz, aurpegi-adierazpenez eta gorputz-hizkuntza koherente batez osatuko dugu mezua.

Pazientzia

Tolerantzia agertu behar dugu, eta behar besteko denbora emanen diegu besteei beren ideia edo kezka adieraz ditzaten.

Sendotasuna

Mezu uniformeak izanen dugu denboran zehar, kontraesanik gabe.

Begirunea

Solaskideak begirunez eta adeitasunez tratatzea, eta haien iritzi eta sentimenduak errespetatzea.

Zintzotasuna

Zintzotasuna eta gardentasuna funtsezkoak izanen dira manipulazioa edo engainua saihesteko.

Elkarrizketara irekitzea

Prestasuna izan behar dugu eztabaida eta negoziazioak sortzeko eta ikuspegi desberdinak onartzeko.

○ INDARKERARIK GABEKO KOMUNIKAZIOA

Indarkeriarik gabeko komunikazioa aisialdiko monitoarendako funtsezko tresna izaten ahal da harremanak indartzeko eta taldeen dinamika hobetzeko. **Marshall Rosenbergek** garatu zuen, enpatia eta elkar ulertzea sustatzeko komunikazio-ikuspegi gisa. Helburu hauek ditu: errespetuzko elkarrizketarako eremuak sortzea; eta oldarkortasuna, juzgatzea eta interpretazio negatiboak saihestea, pertsonen arteko gatazkak murrizteko.

Funtsezko lau osagai ditu indarkeriarik gabeko komunikazioak:

- ✓ **Behaketa.** Gertatua modu objektiboan deskribatu, epaitu eta interpretatu gabe.
- ✓ **Sentimenduak.** Ikusi dugunarekin loturik zer sentitzen dugun identifikatu eta adieraztea, besteei errua egotzi gabe.
- ✓ **Premiak.** Gure sentimenduen atzean dauden premiak ezagutu eta komunikatzea, guztiok premia unibertsalak ditugula ulerturik.
- ✓ **Eskaerak.** Eskaera argi eta zehatzak egitea gure premiak asetzeko, deus exijitu eta inposatu gabe.



Aisialdiko monitoarearen zeregina funtsezkoa da konfiantzazko, errespetuzko eta lankidetzako giroa sortzeko, hurrekin zein gainerako monitoreekin.

Indarkeriarik gabeko komunikazioa funtsezko tresna izaten ahal da hori erdiesteko. Aukera ematen du enpatiaz, asertibotasunez eta errespetuz komunikatzen ikasteko, eta, hala, gatazkak modu eraikitzailean maneiatzeko gaitasuna hobetzeko eta pertsona guztiek entzuten, ulertzen eta baloratzen dituztela sentituko duten ingurunea sustatzeko.

Indarkeriarik gabeko komunikazioaren printzipioak ikertu eta barneratzeak monitoreei aukera emanen die beren interakzioen kalitatea hobetzeko, eta, hala, haurren garapen emozional eta soziala sustatzeko, eta pertsona bakoitzak askatasunez hitz egiten ahalko duen espazio seguru eta osasungarriak sortzeko. Gainera, indarkeriarik gabeko komunikazioa aplikatzean, monitoreek beren hazkunde pertsonal eta profesionalari lagunduko diote, beren autokonfiantza indartzen lagunduko baitie metodologia horrek, beren emozioez eta premiez kontzienteago izanzen baitira eta pertsonen arteko harremanak hobeki kudeatuko baitituzte.



Jokoak, jarduerak eta dinamikak

- Haur eta gazteek irakur dezaten sustatzea.
- Ipuin-kontalariak.
- Taldeko debate eta eztabaidak.
- Interesguneekin loturiko gaiak aurkeztu eta azaltzea.
- Rol-jokoak eta dramatizazioak.
- Galdera-erantzunen jokoak.
- Gau-jaiak.
- Parte-hartzaileen istorio eta bizitzako anekdotak.
- Asanbleak eta bilerak.



Naia Zubeldia
21 urte

Irakurtzeak zure bizitza eta beste mila bizitzeko aukera ematen dizu.

2.1.2

Gorputz-adierazpena

Gorputz-adierazpenak sormena eta autoespresioa sustatzen ditu. Norberarenganako konfiantza handitzen du. Autoestimua hobetzen du; gorputz-irudi positiboa sustatzen du, eta ongizate fisiko eta mentala errazten du.



Jokoak, jarduerak eta dinamikak

- Trebetasun motorrak lantzeko jarduerak.
- Dramatizazioa (erritmoa, mugimendua, ahotsa...) tartean duten jokoak.
- Imitazio-jokoak, dantza librea, antzerkia, arnasketa- eta erlaxazio-ariketak.
- Koreografiak egitea, askotariko musika-estiloekin.
- Konfiantza eta lankidetzaren sustatzen duten jarduerak, hala nola ispilu-ariketak (parte-hartzaileek kidearen mugimenduak imitatzen dituzte).
- Inprobisazioak.
- Zenbait jarduerak (hala nola yoga, tai jia edo dantzatzea) pilaturiko tentsioak askatzen, erlaxazioa sustatzen eta ongizate emozionala hobetzen ahal dituzte.



GOGORATU

Gorputz hizkuntza:

- Sormena eta autoadierazpena sustatzen ditu.
- Autokonfiantza handitzen du.
- Autoestimua hobetzen du.
- Gorputz-irudi positiboa sustatzen du.
- Ongizate fisiko eta mentala sustatzen du.



MONITOREARENTZAKO

Irakokizunak

- ✓ Sortu giro inklusiboa eta estimulagarria, non parte hartzen dutenak eroso sentitzen baitira beren emozioak eta sormena esploratu eta adierazteko.
- ✓ Gorputz-adierazpeneko lantegiak planteatzerakoan, argi izan zer helburu lortu behar diren: konfiantza, hitzik gabeko komunikazioa, koordinazioa eta abar hobetzea.
- ✓ Proposatu askotariko jarduerak, inklusiboak eta trebetasun desberdinak lantzeko, parte-hartzaileen lehentasunen eta interesen arabera.
- ✓ Jarduerak planteatzean, sekuentzia bati jarraiki: taldea motibatu; gorputza berotu, eta, poliki-poliki, jarduerak gauzatu, betiere helburuak kontuan harturik. Gomendagarria da erlaxazio-jarduera batekin amaitzea.
- ✓ Sortu eremu zabal seguru bat, askatasunez mugitzeko aukera emanen duena.
- ✓ Prestatu jarduerak egiteko behar diren materialak.
- ✓ Hasieratik ezarri arau argiak elkarrekiko errespetuari eta entzute aktiboaren eta epaitu gabe behatzearen garrantziari buruz.
- ✓ Ziurtatu jarduera guztiak inklusibo eta irisgarriak direla trebetasun- eta esperientzia-maila desberdinak dituzten pertsonentzat.
- ✓ Erabili errefortzu positiboa parte-hartzaileak animatzeko, haien lorpenak eta aurrerapenak gorai patuz.
- ✓ Erakutsi jarduerak eta mugimenduak, jarraitzeko eredu izan dezaten, horrek errazten baitu ulertzea eta imitatzea.

2.1.3

Antzerki-animazioa

Antzerki-animazioa pedagogia- eta dibertimendu-tresnatzat jotzen da aisialdiaren eta denbora librearen tesuinguruan. Antzerki-teknikak eta gorputz-adierazpeneko teknikak erabiltzen ditu, eta estrategia bat da haurren eta nerabeen esperientziak aberasteko eta ikaskuntza ludikoa eta esanguratsua sustatzeko.

Antzerki-animazioak joko dramatikoak, inprobisazioa, dramatizazioak eta motibatzen eta aisialdiko eta denbora libreko programak dinamizatzen dituzten beste teknika eszeniko batzuk erabiltzen ditu. Antzezanak ekoizteaz gain, jokoaren eta dramatizazioaren bidez esploratu eta adierazteko prozesua ere hartzen du barne.

Aisialdiko monitoreak oinarrizko prestakuntza izan behar du, antzerki-animazioaren arloan dinamika esanguratsuak gauzatu ahal izateko. Besteak beste, ezagutza hauek gomendatzen dira:

- ✓ Interpretazio-maila ulertzea.
- ✓ Antzerki-teknikei buruzko ezagutza teoriko eta praktikoa.
- ✓ Testu egokiak hautatzeko edo gidoi parte-hartzaileak egiteko gaitasuna.
- ✓ Jantziak, makillajea, maskarak sortzea eta beste elementu batzuk antolatzea.
- ✓ Alderdi teknikoak ezagutzea (argia, soinua, espazio eszenikoa...).

Gaitasun horiek jolas-jarduerak diseinatzeko eta garatzeko lagunduko diote, eta aukera emanen diote parte-hartzaile guztiendako ingurune seguru, irisgarri eta sormenezkoa sortzeko.



Marcos Parra
18 urte

Neure burua ezagutzeko bide bat da antzerkia. Beste inola ere bizitzen ahal ez nituzkeen gauzak esperimentatzeko modu bat.



Jokoak, jarduerak eta dinamikak

- Zenbait txotxongilo-mota.
- Clowna.
- Makillajea.
- Akrobaziak.
- Antzezteak.
- Antzezenak
- Inprobisazioak.
- Performancea.
- Kale-antzerkia: kabalkadak, desfileak edo kalejirak.
- Soziodramak.
- Malabarrak.



2.1.4

Adierazpen plastikoa

Adierazpen plastikoa adierazpen artistiko eta komunikatibo bat da, aisialdiaren eremuan bidea ematen duena haurren eta nerabeen garapen emozional eta sozial eta sormen-garapenerako. Askotariko material, tresna eta teknikak erabiltzen ditu ideia, emozio eta kontzeptuak irudikatzeko, eta aukera ematen du sentimenduak eta kezak askatasunez adierazteko.

Jendeak alde batera uzten ohi du adierazpen modu hau, heldu ahala, baina berreskuratuz gero, honako hauek lortzen ahal dira:

- Sormena sustatzea.
- Garapen pertsonal eta emozionala.
- Ikaskuntza ludikorako aukerak.

Adierazpen plastikoa lantzean, espazio seguruak sortzen dira, parte-hartzaileek beren barne-mundua esploratzeko eta beren pertzepzioak hitzik gabe partekatzeko. Adierazpen plastikoa eta sormena oso loturik daude. Sormena adierazteko bitarteko pribilegiatua da adierazpen plastikoa.

Arte-sorkuntzaren bidez:

- Esplorazio pertsonala eta emozionala errazten da.
- Sormenezko pentsaera eta pentsaera malgua sustatzen da.
- Garapen integrala eta identitate propioa eraikitzea sustatzen dira.

Arte plastikoetan aritzea, margotzeaz, marrazteaz edo modelatzeaz harago, irudimena eta jokoa elkarrekin lotzen diren aurkikuntza-espazio bihurtzen da.

Adierazpen plastikoak jarduera artistiko ugari biltzen ditu barnean, hala nola marrazketa, pintura, eskultura, collagea eta eskulanak.

Azken produktuan baino areago, sormen-prozesuan eta adierazpen-askatasunean jarriko dugu arreta, eta aukera emanen diegu haur eta gazteei askotariko teknika eta materialak esploratzeko eta esperimendatzeko: eraikitzea, moldekatzea, itsastea, marraztea, margotzea, argazkiak egitea...

Jarduera-mota horiek hiru kategoria nagusitan sailkatzen ahal dira: bi dimentsioko irudikapen plastikoak, hiru dimentsiokoak eta mistoak. Azken horiei esker, forma tradizioaletatik harago doazen eta adierazpen plastikoaren alderdi berriak aztertzen dituzten artelanak sortzen ahal dira.

Kategoria bakoitzean zenbait material eta prozesu behariko ditugu, betiere taldearen heltze-maila kontuan harturik. Jarraian, laburbildurik jasoko ditugu hurrengo orrialdeko taulan.



Arteak ez du erreproduzitzen ikusgai dagoena; beti ikusgai ez dena bistaratzen du.

Paul Klee



BI DIMENSIOKOAK

- Grafitozko arkatza.
- Koloretako arkatzak.
- Argizarizko pintura gogorrak.
- Errotuladore iraunkor zein ez-iraunkorrak.
- Tenperak eta pintzelak.
- Hatzetarako pinturak.
- Lodiera anitzetako papera eta kartoia.
- Zeta-, pinotxo- eta txarol-papera.
- Barrako kola.
- Kola likidoa.
- Zinta itsaskorra.
- Kola zuria.
- Koloretako kartoi meheak.
- Guraizeak
- Kuterra.
- Espatulak.
- Arrabolak

HIRUDIMENSIOKOAK

- Plastilina
- Paper orea.
- Buztina, zeramika.
- Airean idortzen den Fimo buztina.
- Eskulturarako argizaria.
- Moldekatzeko parafina.
- Eskaiolazko benda.
- Paris igeltsua.
- Luma-kartoia.
- Eva goma.
- Alanbreak.
- Hari eta artileak.
- Zurezko makilak.
- Botilak.
- Plastikozko tapak.
- Plastiko moldagarria.
- Silikona-pistola.
- Torloju, iltze eta errematxeak.
- Lixa-papera.
- Zerrak.
- Zulagailuak eta erremintak.

MISTOAK

- Collageak.
- Aldizkariak.
- Oihalak.
- Botoiak.
- Girgileria.
- Sareak.
- Mailak.
- Hosto eta lore lehorrak.
- Haziak.
- Harriak.
- Harea, maskorrak.
- Makilak eta zuhaitz-azalak.
- Aurkituriko objektuak.
- Moldeak.
- Berniza.
- Spray pinturak.
- Arte digitala.
- Inprimaturiko argazkiak.
- Grabatuak eta estanpatuak.



MONITOREARENTZAKO

Irakokizunak

- ✓ Jarduera eginen den espazioak segurua eta zabal izan behar du, eta ongi argiztaturik eta aireztaturik egon behar du.
- ✓ Material egokiak eta askotarikoak eman behar dira, sormenari bidea emateko. Garrantzitsua da materialak guztien eskura egotea, ongi antolaturik egotea eta ondotik berrerabiltzeko zaintzea.
- ✓ Ziurtatu behar dugu guztiek badakitela materialak erabiltzen. Horretarako, erabilera-arauak eta lan-tegiaren faseak ezarri eta deskribatuko ditugu.
- ✓ Metodologia egokia eta zehatza izateak aukera emanen digu banakako sormena, esperimentazioa eta adierazpen askea garatzeko.
- ✓ Askotariko teknika eta materialak probatzea animatzea, huts egiteko beldurrik gabe, taldeek nahiago dituztenak aukeratu ditzaten.
- ✓ Parte-hartzaileak inspiratzen ahal dituzten gai interesgarri edo sormenezko erronkak eskaintzea.
- ✓ Ospea eta aintzatespena duten artisten eta haien lanen adibideak eskaintzea, motibatuzko eta inspiratuzko.
- ✓ Elkarlanean aritzeko eta ekarpenak egiteko aukera ematen duten talde-proiektuak sustatzea, talde-lana eta lankidetzazko sustatzeko.
- ✓ Jarduera bakoitzaren ondotik, tarte bat eskaintzea obrak partekatzeko eta sormen-prozesuari buruz hausnartzeko.
- ✓ Iruzkina positibo eta eraikitzaileak eskaintzea, arreta ahaleginean eta originaltasunean jarririk, azken emaitzan baino areago.
- ✓ Ziurtatzea jarduerak inklusiboak direla eta taldeen trebetasun, adin edo maila desberdinetara egokitzen ahal direla.
- ✓ Alternatibak edo aldaketak eskaintzea horrelakorik behar dutenei.
- ✓ Jarduera dibertigarri eta motibagarriak sortzea. Adierazpen plastikoarekiko gogoia eta grina erakustea. Jarrera positiboa kutsakorra izan da!
- ✓ Pertsona guztien lorpen eta aurrerapenak ospatzea, txikiak bada ere. Gure proiektuak edo ideiak zabaltzeko kartelak edo kanpainak sortzea.



Jokoak, jarduerak eta dinamikak

- Marrazketa eta margotze askea.
- Material birziklatuarekin eskulturak egitea: material birziklagarriak bildu eta eskultura tematikoak sortu.
- Maskara-lantegia.
- Collagea: aldizkarietako irudiak moztu eta gaikako collageak sortu.
- Buztinarekin edo beste material batzuekin modelatzea.
- Artea naturan.
- Sormenezko argazkigintzako lantegia.
- Mugikariak edo galdarak sortzea.
- Grafitien edo hiri-artearen lantegia.
- Estantazio-lantegia.
- Eszenografia- edo diorama-lantegia.
- Lankidetzeta-jarduerak: muralak, eskultura kolektiboak edo collage handiak.
- Teknika mistoak: material eta teknika desberdinak konbinatzea obra bakar batean.



GOGOAN IZAN

Adierazpen plastikoak sormen-prozesuan eta adierazpen-askatasunean jartzen du arreta, batik bat, azken produktuan baino areago.

2.1.5

Musika-adierazpena eta -animazioa

Musika-adierazpen eta -animazioa aisialdiaren eremuko beste tresna bat da haur eta gazteen garapen pertsonal eta sozialerako.

Musikak, pertsonak batzeko gaitasuna duenez, sormena estimulatzen du, eta aukera ematen du emozioak adierazi eta partekatzeko. Eta, hala, pertsonen arteko harremanak errazten ditu, eta, aldi berean, trebetasun motor xehe zein larriak hobetzen ditu.

Gainera, musikaren bidez aniztasuna lantzen ahal dugu, eta beste kultura batzuk ezagutzeko sustatu.

LANTEGI-MOTA HONETARAKO MATERIALAK

- Haize-, perkusio-, hari- eta teklatu-instrumentuak.
- Instrumentuak sortzeko materialak.
- Musika-erreproduzitzaila.
- Bozgorailuak.
- Mikrofonoak.
- Partiturak.
- Kanten letrak.



Miguel Robles
20 urte

Musikak aukera ematen du hitzen bidez adierazten ahal ez dena adierazteko. Pertsonak batzen ditu, eta gai da mundua aldatzeko.

Zoriontasunaren, emozioaren eta batasunaren giza sinboloa da.

Unibertsoa bezain infinitua da musika. Aukera ematen du beste pertsona batzuk eta geure burua hobeki ezagutzeko.



Hitzek huts egiten duten tokian, musika mintzatzen da.

Hans Christian Andersen



MONITOREARENTZAKO Iradokizunak

- ✓ Lan eginen duzun pertsonen musika-gustuak eta trebetasun-maila ezagutzea, jarduerak haien lehenetasun, trebetasun eta trebetasunetara egokitzeko. Materialak aukeraturiko jardueretara egokitzea, parte-hartzaileen adina kontuan hartuta.
- ✓ Jarduera bakoitzaren helburuak definitzea, prozesua gidatzeko eta arrakasta neurtzeko.
- ✓ Sormena sustatzea, eta inprobisazioa eta musika-sorkuntza askea ahalbidetzea.
- ✓ Giro positiboa sortzea, taldea eroso senti dadin esperimentatzen eta adierazten.
- ✓ Askotariko jarduera eta estiloak erakustea, eta askotariko musika-generoak (popa, klasikoa, folka, rocka, etab.), interesari eusteko eta musika-aukerak zabaltzeko.
- ✓ Jarduera-motak nahasi eta erlazionatzea.
- ✓ Parte-hartzea sustatzea, talde osoa inplikatur eta askotariko aukerak eskainiz: kantatzea, instrumentu bat jotzea, dantza egitea, musika edo letrak sortzea, etab.
- ✓ Lankidetzatza sustatzen duten jarduerak egitea, hala nola perkusio-taldeak edo abesbatzak.
- ✓ Parte-hartzaileak beren instrumentuak material birziklatuak erabiliz sortzera animatzea.
- ✓ Teknologia integratzea eta aplikazioak eta softwarea erabiltzea musika konposatu, editatu eta esperimentatzeko.
- ✓ Musika-erreproduzigailuak erabiltzea askotariko genero eta estiloak entzun eta aztertzeko. Goraipamenak eta laguntza eskaintzea konfiantza eta motibazioa sustatzeko.
- ✓ Musika-erronkak proposatzea, hala nola kanta bat estilo espezifiko batean sortzea edo taldeak pieza bat sortzea.
- ✓ Musika-teoriaren oinarriko kontzeptuak modu dibertigarri eta eskuragarrian irakastea. Programari loturik dagoen musikaren historia-
ren testuinguru jakin bat sartzea.
- ✓ Ziurtatzea instrumentuen eta ekipoen bolu-
mena ez dela entzumenerako kaltegarria.

- ✓ Egiatzea instrumentu eta material guztiak parte-hartzaileentzat seguruak eta egokiak direla.
- ✓ Aisialdiko eta denbora libreko eremuak errespetatzea. Horrelako jarduerak aire zabalean, naturan edo beste pertsona batzuekin partekatzen ditugun eremuetan egiten dira. Jabetu behar dira errespetua merezi dutela ingurune horiek eta bertako biztanleek: oihanak, mendiak, ibaiak, hondartzak, kanpinak, etab. Nahasmendurik ez eragitea eremu horietan musikaren bolumenarekin, ordutegiekin, etab.



GOGOAN IZAN

Errespetatu musika-lantegia egiten duzun eremua

Ziurtatu ez duzuela nahasmendurik eragiten ingurune komunitarioan, eta ez dituzuela animaliak edo beste pertsona batzuk gogaitzen.

Oreka mantendu musika-jardueraz gozatzeko inguruan ditugunei eragozpenik eragin gabe.



Jokoak, jarduerak eta dinamikak

- Instrumentuak sortzea.
- Koreografiak sortzea.
- Kanten bidezko dramatizazioak.
- Erritmoak zehazturiko jokoak.
- Perkusio-zirkuluak.
- Karaokea.
- Kantak eta koreografiak sortzeko lantegia.
- Munduko hainbat herrialdetako dantza eta kanta tradizionalkak.
- Aretoko dantzak.
- Musika-bingoak.
- Ipuin-kontalari musikala.

2.1.6

Sormen-lantegiak

Sormen-lantegia hezkuntza-jarduera bat da, espazio egituratu baina malgu bat ematen duena trebetasunak garatzeko eta ideiak sormenaren bidez esploratzeko. Esperientzia dinamikoa eta aberasgarria da, eta helburua du sormena sustatzea lankidetzaren ingurune batean, ideiak, emozioak eta trebetasunak modu berri-zailean arakatzuz eta adieraziz.

Sormen-lantegiak ezartzea oso aukera baliotsua da haur eta gazteen garapen integrala sustatzeko aisialdiaren eremuan. Lantegi horiek adierazpen indibidual eta kolektiborako eremu bat eskaintzen dute, eta trebetasun kognitibo, emozional eta sozialak garatzen laguntzen dute. Testuinguru horretan, ikaskuntza eta interakzioa bultzatzen dituen motor bihurtzen da sormena, eta esperientzia aberasgarri eta gogoangarriak eskaintzen ditu.

Aisialdiko sormen-lantegiak sortzeko, talde hartzailearen premia eta interesak sakon ulertu behar dira. Horri esker, jarduera garrantzitsu eta erakargarriak diseinatzeko ahalko dira, eta parte-hartze aktiboa eta gozame- na sustatu.

Askotariko adierazpen-moduak integratuz (hala nola musika, arte plastikoak, antzerkia eta dantza), lantegiak esparru egokia eskaintzen dute parte-hartzaileek beren sormena esploratzeko, trebetasun teknikoak garatzeko eta proiektu komunean laguntzeko.

Sormen-lantegiak diseinatzean, oreka gordeko da egituraren eta malgutasunaren artean; arretaz planifikatuko dira helburuak eta ebaluazio-estrategiak sarturik, eta ziurtatuko da jarduerak eraginkorrak eta bideratuak direla. Espontaneotasunerako eta inprobisaziorako aukera ere eman behar dute, horrek esperientzia aberastuko baitu eta autoadierazpena sustatuko baitu.

Giroak inklusiboa eta errespetuzkoa izan behar du, eta eremu segurua eskaini behar du, parte-hartzaileak baloraturik eta motibaturik senti daitezen ideia berriak esploratzeko. Kontuan hartu behar da taldekideen aniztasuna, eta jarduerak moldatu behar dira taldekideen adin, trebetasun-maila eta aurrekari kulturel- tara. Gainera, askotariko materialak eta teknikak erabili- z, taldeko kideak aberastuko dituzten egokitzapenak egiten ahalko dira.

Ziurtatu behar dugu guztiek modu ekitatiboan parte hartzen ahalko dutela lantegietan, baliabideen irisgarritasuna eta egokitzapena kontuan harturik.

Sormen-lantegi bat arrakastaz ezartzen dela bermatzeko, alderdi hauei buruz hausnartu behar dugu:

→ Xede-taldea definitu

Argi eduki behar dugu norendakoa den lantegia, horrek aukera emanen baitigu hartzaileen premietara, interesetara, heldutasun-mailara, adinera eta egoera berezietara hobeki egokitzeko.

→ Helburu argiak ezartzea

Lantegiarekin zer lortu nahi den definitzea funtsezkoa da prozesua gidatzeko eta esperientzian zehar nolako arrakasta duen ebaluatzeko.

→ Metodologia parte-hartzaile eta inklusiboak

Pertsona guztiak inplikatzeko estrategiak erabiltzea, bakoitzaren trebetasun eta interesak errespetaturik.

→ Erritmoa eta denbora antolatzea

Garrantzitsua da denbora aurreikustea, bai lantegia aldeztu aurretik prestatzeko, bai ixteko, hartara erritmo egokia eta koherentea bermatzeko.

→ Behar diren baliabideak identifikatzea

Zehaztea zer giza baliabide eta zer baliabide tekniko eta material diren ezinbesteko lantegia modu eraginkorrean egin dadin.

→ Lantegia ebaluatu eta ixtea

Taldearekin azken ebaluazioa egiteak aukera emanen du sormen-prozesuari, emaitzei eta gozamen partekatuari buruz hausnartzeko. Balorazio hori funtsezkoa da lan eginiko ahalegina eta esperientziak aitortzeko.

Sormen-lantegia prestatzea

- ✓ Helburuak
- ✓ Metodologiak
- ✓ Lantegiaren iraupena
- ✓ Giza baliabideak eta baliabide materialak
- ✓ Emaitzen ebaluazioa

2.2

Ikus-entzunezko adierazpeneko baliabideak eta informatika-baliabideak aztertzea

Badira **ikus-entzunezko baliabide eta baliabide informatiko** anitz programazioetan sartzen ahal direnak lana errazteko, bai hezkuntza formalaren eremuan, bai hezkuntza ez-formalaren eremuan. Haiek aplikatzeak onurak ekartzen dizkio dira haur eta gazteen ikaskuntzari, eta, gainera, oso tresna eraginkorra da xede diren pertsonen parte-hartzea sustatzeko.

2.2.1

Ikus-entzunezko lengoaien hezkuntza-balioa eta -erabilgarritasuna aisialdian

Ikus-entzunezko lengoaiak (bideoa, argazkia, audioa eta animazioa) funtsezko bihurtu dira egungo aro digitalean, bai komunikazioaren arloan, bai hezkuntzaren arloan. Tresna horiek aukera ematen dute ideiak eta emozioak sormenez adierazteko, irudia, soinua eta narratiba konbinaturik, eduki originalak sortze aldera. Gainera, ikaskuntza aktibo eta parte-hartzailea sustatzen dute: parte-hartzaileak ez dira informazioaren jasotzaile hutsak, eta beren ideiak aztertzen eta adierazten ahal dituzte.

Informazioz gainezka dagoen mundu honetan, ikus-entzunezko hizkuntzak erabiltzeak aukera ematen du beren ikaskuntza-prozesuaren protagonista bihurtu daitezen, eta gaitasun digitalak eta konpromisoa gara ditzaten.

Ikus-entzunezko baliabideekin lan egitean, edukia sortzen ez ezik, telebistan, Interneten eta sare sozialetan egunero kontsumitzen dituzten mezuak aztertzen eta kritikatzeko ere ikasten dute. Hala, hedabideen inguruko alfabetatze sendoa eta pentsamendu kritikoa garatzen dituzte haur eta gazteek, aukera emanen diena iturri fidagarriak eta iturri partzialak bereizteko eta hedabideek gizartean duten eragina ulertzeko.

Puntu honetan, garrantzitsua da telefono mugikorraren erabilera arduratsuari buruz hausnartzea, haien hezkuntza-ahalmena aprobeztatzeko. Alde batetik, gailu horiek tresna bikainak dira banakako nahiz jarduera kolaboratiboak egiteko, askotariko aplikazioak erabiliz.

Bestetik, sobera erabiltzeak arreta galtzea edo mende-kotasuna sortzen ahal du.

Telefono mugikorrekin trebetasunak ikasi eta garatzea bultzatzen ahal dute aisialdiko hezkuntza-jardueretan, betiere modu egokian eta helburuak argi izanik erabiltzen badira.

Mugikorrak informazioaren teknologiekin integratzea bat etortzen ahal da hezkuntza-helburuekin. Baina, noski, jakitun izan behar dugu zein diren mugak, eta gida eskaini behar zaie parte-hartzaileei erantzukizunez erabil ditzaten jardueraren testuinguruan zein beren eguneroko bizitzan.



GOGOAN IZAN

Garrantzitsua da pentsamendu kritikoa eta hedabideen inguruko alfabetatzea garatzea.



2.2.2

Informazioaren eta komunikazioaren teknologiak (IKT) erabiltzea aisialdiko hezkuntza-testuinguruetan

Aisialdiko hezkuntza-testuinguruetan informazioaren teknologiak (IT) erabiltzea funtsezkoa da programetan ezarriko helburuak lortzeko. Tresna horiek, erabiliriko animazio-teknikak zabaldu eta aberasten dituzte; jardueren antolaketa eta kudeaketa errazten dute, eta sormena, lankidetzeta eta parte-hartze aktiboa sustatzen dituzte.

Informazioaren teknologiak (IT) aisialdiko hezkuntza-testuinguruetan txertatzeko orduan, funtsezkoa da helburuak argi izatea. Helburuek gidatuko gaituzte animazio-tresna eta -teknika egokiak aukeratzean, eta ziurtatuko dute jarduerak egiazki laguntzen dutela sustatu nahi ditugun trebetasunak eta kompetentziak garatzen.

Gure helburuetara hobekien egokitzen diren teknologia eta metodoak hautatuko ditugu. Horrek gure esku-hartzeen eraginkortasuna areagotuko du, eta berrmatuko du jarduerak esanguratsuak direla eta hartzaileen premia eta interesekin bat datozela, eta laguntzen dietela ikasten eta hazten. Hona hemen bi adibide:

JARDUERA	HELBURUA	TRESNAK
Lantegia, gazteekin egitekoa: ikus-entzunezko lan bat egitea asteburuetan mendira joatearen onurekin loturiko beren istorio edo esperientziak kontatzeko. Ikusizko zein entzutezko moduan egingen dute. Tresna egokiak erabiltzen ikasiko dute.	<ul style="list-style-type: none"> Gazteek sormena eta beren burua adierazteko garatzea. 	Bideoak eta argazkiak editatzeko softwarea erabiliko dute film laburrak, dokumentalak edo argazki-proiektuak sortzeko.
ONURAK Multimedia-dukia ekoiztea erraztuko du; gazteei aukera emanen die beren sormena modu ukigarri eta esanguratsuan esploratzeko, eta eremu bat eskainiko die beren ideiak adierazteko eta beste pertsona batzuei transmititzeko.		

JARDUERA	HELBURUA	TRESNAK
Albisteak, bideoak, bideo laburrak, kantak eta publizitate-kanpainak genero-ikuspegiarekin aztertzea, ITak erabiliz ikertzeko eta aurkikuntzak aurkezteko.	<ul style="list-style-type: none"> Hedabideekiko eta informazio digitalarekiko analisi kritikoa egiteko gaitasuna garatzea. Hedabideetan eta sare sozialetan bi sexuei esleitzen zaizkien rola eta estereotipoak haustea. 	Hedabideak aztertzeke softwarea eta informazioaren egiazkotasuna eta alborapena aztertzen eta ebaluatzen laguntzen duten onlineko baliabideak (hala nola Newsela eta Google News Lab).
ONURAK Informazioa modu kritikoan bereizi eta ebaluatzeke gaitasuna hobetzen du. Trebetasun hori funtsezkoa da informazioaren aroan.		

Teknologia digitalek funtsezko zeregina dute zenbait trebetasun garatzeko: informazioa bilatu eta kudeatzea, komunikatzea, elkarlana eta baliabide digitalak sortzea. Modu planifikatuan erabiltzen badira, eragin positiboa izaten ahal dute hezkuntza-prozesuan.

Ikuspegi horretatik, funtsezkoa da zehaztea zer teknologia digital diren egokienak metodologia aktiboak sustatzen dituzten hainbat ikaskuntza-estrategiatarako eta -jardueratarako.

Aisialdiko monitoreak definituko du teknologia horien zeregina, besteak beste alderdi hauek barnean hartuko dituen berariazko metodologia batean oinarriturik: hezkuntza-premien diagnostikoa, tresna teknologiko egokiak hautatzea eta jarduerak diseinatu, inplementatu eta ebaluatzea.

Metodologia aktiboak jaso ditugu taula batean, jarduera eta teknikekin eta gure lana egiteko egoki diren teknologia digitalekin loturik. Gure hezkuntza-helburuen arabera integratuko ditugu esku hartzeko testuinguruetan.

METODOLOGIA AKTIBOAK	JARDUERAK ETA TEKNIKAK	TEKNOLOGIA DIGITALAK
Gamifikazioa	Puntuak, mailak, sailkapena, erronkak, intsigniak, sariak.	<ul style="list-style-type: none"> • Elever. • Preguntados. • Cerebriti. • Kahoot. • Brainscape. • Educaplay. • Quizlet.
Ikaskuntza kooperatiboa	<i>Screencastak</i> , foroak, blogak, wikiak.	<ul style="list-style-type: none"> • Google Drive. • Blogger. • Slideshare.
Proiektuetan oinarritutako ikaskuntza	Blogak sortzea, produktuak egitea, ikerketa-proiektuak, proiektu komunitarioak.	<ul style="list-style-type: none"> • Zoom. • Google Drive. • YouTube. • Prezi. • Slideshare.
Flipped classroom-a.	Irakurketa-gida, diapositiba-aurkezpenak, aurrez grabaturiko bideokonferentziak, onlineko liburutegiak, <i>screencastak</i> , infografiak.	<ul style="list-style-type: none"> • Prezi. • YouTube. • Moodle. • Google akademikoa • Kahoot. • Pinterest.
Design thinking	Foroak, mapa mentalak, infografiak, elkarrizketak, kausa- eta efektu-diagramak, <i>moodboarda</i> , ideia-jasa, zirriborroak, FODA edo PESTEL analisiak, Canva matrizea.	<ul style="list-style-type: none"> • Canva Power. • Point Drive. • Moodle. • Telegram edo WhatsApp. • Pinterest.

Iturria: Buenaño-Barreno et al. 2021

2.2.3

Ikus-entzunezko adierazpen-teknika eta -baliabideak

Ikus-entzunezko adierazpen-teknika eta -baliabideak funtsezko tresnak dira ikusizko eta soinuazko edukia sortu eta komunikatzeko. Aukera ematen dute ideia, emozio eta mezuak eraginkortasunez transmititzeko ikusizko eta entzunezko bitartekoen bidez.

IKUS-ENTZUNEZKO ADIERAZPEN-TEKNIKAK

- Bideo-produkzioa.
- Argazkigintza, Audio-ekoizpena.
- Animazioa.
- Errealitate areagotua.
- Errealitate birtuala.

IKUS-ENTZUNEZKO ADIERAZPEN-BALIABIDEAK

- Telebista.
- Telefono mugikorrak.
- Kamerak eta grabazio-ekipoak.
- Diseinu grafikoko eta multimediatikoko aplikazioak
- Animazio- eta modelatze-tresnak



2.3

Zenbait animazio-teknikaren tipologia eta aplikazioa

Animazio-teknikak aukeratzean, helburuez gain, kontuan hartu behar ditugu programa- edo proiektu-mota, komunikatu nahi den mezua eta xede-publikoa.

Gomendagarria da monitoreak koaderno pertsonal bat izatea jardura-motak sailkatzeko, lortu nahi diren helburuen arabera eta landu nahi den adierazpen-arloaren arabera.

Hona hemen jardueren adibide batzuk: gau-jaiak, dantzak, kantak, ipuinak, sormen-idazketako lantegiak, clownak, akrobaziak, jai tradizionalak, azokak, kabal-gatak, ginkanak, jardunaldiak, txotxongiloak, jaialdiak, zinema, musika eta perkusioa, etab.

○ Gau-jaiak

Atal berezi bat eskainiko diegu **gau-jaiak**, gaueko ekitaldi horiek oso baliagarriak baitira giro berezia sortzeko eta talde-kohesioa sustatzeko kanpamentuetan.

Parte-hartzaileen arteko loturak indartzeko aukera ematen dute, dibertsioa sustatzen baitute eta konfiantza-giroa eta oroitzapen iraunkorak sortzen baitituzte.

Funtsezko ezaugarriak eta alderdi hauek hartu behar dira kontuan gau-jaiak antolatzean:

- Gau-jaiak tonu lasai eta alaia izaten dute. Parte-hartzaileek era ludikoan eta ordutegi-presiorik gabe gozatzeko ahal dituzte jarduerak.
- Jardura horiek guztiek parte hartu eta gozatzeko diseinaturik daude, ikusle izan zein protagonista izan. Taldea banakako ekarpenekin indartzen da, eta parte-hartzea sustatzen da.
- Entreenimenduko askotariko jarduerak biltzen dituzte: kantak, jokoak, lehiaketak, emanaldiak eta antzezpenak.
- Gau-jaietan elementu kulturalak, tradizionalak edo tematikoak sartzen ahal dira, kanpamentuaren edo taldearen identitatearen isla.
- Parte-hartzaileen arteko interakzioa eta integrazioa sustatzen dute, eta harremanak eta talde-espirtua indartzen dituzte.



MONITOREARENTZAKO

Iradokizunak

- ✓ Gau-jaialdia planifikatu eta antolatzea, zer lortu nahi den ezarririk.
- ✓ Jarduera, dinamikak edo jokoak zentratzea, guztion interesa eta parte-hartzea mantentzeko egokitzen ahal diren alternatibak edukirik. Malguak izatea programan doikuntzak egiteko taldearen erreakzioen eta interesaren arabera.
- ✓ Jarduerak parte-hartzaileen adinetara, interesetara eta trebetasunetara egokitzea.
- ✓ Ziurtatzea jarduerak inklusiboak eta pertsona guztiendako irisgarriak direla.
- ✓ Jarduera guztiak gainbegiratzea, segurtasuna bermatzeko. Espazioa antolatzea, eta programaturiko jardueretarako behar adina argiztapen, eserleku eta ekipo daudela ziurtatzea.
- ✓ Ziurtatzea jardueretarako behar diren material eta ekipo guztiak ditugula: mikrofonoak, musika-instrumentuak, mozorroak, etab.
- ✓ Gaiarekin edo unearekin bat datorren giroa sortzea, dekorazio eta girotze egokiak erabiliz.
- ✓ Hartzaileak inplikatu eta motibatzea jarduera planifikatu eta gauzaten inplika daitezen: aurkezpenak egiten, antzezen...
- ✓ Kanpalekuko kideen parte-hartzea eta lorpenak goraiatu eta aitortzea gau-jaietan.
- ✓ Jarduera bakoitzerako ordutegi orekatua izatea, saihesteko sobera luzatzea eta monotono bihurtzea.
- ✓ Jardueraren amaieran, parte-hartzaileen feedbacka lortzea, etorkizuneko gau-jaialdiak hobetzeko. Aztertzea zer alderdik funtzionatu zuten ongi eta zein hobetu litezkeen etorkizuneko edizioetan.



Gau-jaietarako joko, jarduera eta dinamikak

- **Talentu-gaua**
Beren trebetasunak erakustea: kantuan, dantzan, magian eta abarretan.
- **Gaueko jokoak**
Asmakizunak, mimika-jokoak, rol-jokoak.
- **Istoriak eta kondairak**
Biribilean jarririk ipuinak edo kondairak kontatzea, guztiek ikusi eta entzun ahal izateko eta giro zirraragarria sortzeko.
- **Jai tematikoak**
Gai jakin baten inguruko gau-jaiak, hala nola mozorro-gaua, inauteriak, nazioarteko gaua.

2.4

Animazio-teknikak girotu eta dinamizatzeko metodoak: motibazioa, erritmoak eta abar

Animazio-teknikak girotu eta dinamizatzeko metodoak funtsezko tresnak dira, eta neurri handi batean zehazten dute nolako arrakasta izanen duen monitoreen lanak. Helburu dute giro egokia sortzea ikasteko, interakziarako eta aktiboki parte hartzeko, eta zein aukeratzaren eta nolako gaitasuna duen monitoreak, halako lotura-maila erdietsiko du taldearekin, eta halako motibazioa eta bilakaera izanen ditu taldeak.

Aisialdiko monitorearen jarrera funtsezkoa izanen da metodoak eraginkortasunez aplikatu ahal izateko. Horretarako, eredu, erreferentzia eta taldekideekiko harremana hartu beharko ditu kontuan, eta loturak ezarri beharko ditu, lidergoari eutsirik eta parte-hartzaileen aniztasuna errespetaturik.

Gorago nabarmendu dugun bezala, funtsezkoa da talde bakoitzaren bilakaera eta prozesua errespetatzea, zenbait alderdi kontuan izanik, hala nola parte-hartzaile bakoitzaren erritmoa eta heldutasun-maila.

Gainera, motibazioa ikasteko metodo gisa erabiltzeak taldearen parte-hartzea areagotuko du. Izan ere, parte-hartzaile guztien interesa eta konpromisoaren pizgarria izanen da, eta, hala, esploratu eta praktikatzeko eta erronkak gainditzeko haien prestasuna areagotuko du, eta autokonfiantza eta gogobetetasuna indartu ditu.

2.5

Animaziorako teknika eta baliabideei, adierazpenari, jolas-jarduerei eta herri-tradizioei buruzko informazio-iturriak aztertu eta kudeatzea

Kalitatezko informazioa eskuratu eta kudeatzea funtsezkoa da aisialdiko hezkuntzaren eta haren adierazpen-arloen eremuan.

Informazio soberak jardueren helburuak nahasten ahal ditu, eta, beraz, oso garrantzitsua da bilaketaren helburuak eta irizpideak definitzea Interneteko bilatzaileak erabili edo gaiarekin loturiko webguneak esploratu aurretik.

Kontuan izan behar dugu aurkitzen dugun informazioak eta webguneek bat etorri beharko dutela gure hezkuntza-proiektuarekin, eta bermatu behar dugula kalitatezko, garrantzitsu eta gure ekintza eta xedeetarako erabilgarriak direla.

Informazioa bildu ondotik, komeni da hura kudeatzeko sistema bat aplikatzea, informazioa ordenaturik eta sailkaturik edukitzeko. Informazio hori eguneratu egin beharko da, halaber, zaharkiturik gelditu ez dadin eta nahasgarria izan ez dadin.

Plataforma digitalak eta ezagutza-sareak erabiltzen ahal ditugu informazio garrantzitsua partekatzeko aisialdiko hezkuntzaren arloko beste profesional batzuekin.



**Nafarroako Gazteriaren
Institutuaren gazteendako
informazio-sarea**



<https://bit.ly/4knrnRn>



INFORMAZIOA BILATZEKO IRIZPIDEAK		
Edukiaren garrantzia	Gaikako hautaketa	Informazioak lotura zuzena izan behar du animazioan, adierazpen artistikoan, jolas-jardueretan eta herri-tradizioetan erabiltzen diren teknika eta baliabideekin. Funtsezkoa da hautaturiko iturriek eremu horietan aplikatzen ahal diren ezagutzak eskaintzea.
	Gaur egun	Iturriek berriak izan behar dute, batez ere animazioa eta adierazpena oso eremu dinamikoa baita, non etengabe sortzen baitira metodologia eta teknologia berriak.
Iturrien fidagarritasuna eta sinesgarritasuna	Benetakotasuna	Lehenestea erakunde akademikoen, erakundeen, argitalpen espezializatuen eta gaiko adituen iturriak.
	Autoritatea	Egiatzea informazioa argitaratzen duen egilearen edo entitatearen esperientzia eta aintzatespena, ziurtatzeko historia frogatua dutela hezkuntzaren edo animazioaren arloan.
Irisgarritasuna eta ulergarritasuna	Sarbidea	Informazioak eskuragarria izan behar du, doan edo plataforma akademiko edo profesionaletarako harpidetzen bidez.
	Hizkuntza	Edukiak ulergarria izan behar du, hizkera inklusibo, argi eta erabiltzaileen mailara egokitua erabili behar da, ulermena zailtzen ahal duten soberako teknizismoak saihesturik.
Iturri-aniztasuna	Diziplina-aniztasuna	Hainbat diziplinako iturriak konbinatzea, hala nola soziologia, psikologia, pedagogia, antropologia eta kultura-ikasketak, ikuspegi integrala erdiesteko.
	Askotariko formatuak	Liburuak, artikulu zientifikoak, kasuen azterketak, dokumentalak eta multimedia-baliabideak sartzea, ezagutza eta praktika aberasteko.
	Ingurunera egokitzea	Ziurtatzea hautaturiko teknika eta baliabideak garrantzitsuak direla eta errespetatzen dutela xede-taldearen kultura- eta gizarte-testuingurua.
	Tokiko tradizioak balioestea	Lehentasuna ematea tokiko herri-tradizioen ezagutza barne hartzen edo balioesten duten iturriei, haiek babesteko eta haien transmisioa ziurtatzeko.
Etika eta erantzukizuna	Kulturak errespetatzea	Funtsezkoa da animaziorako eta adierazpenerako bilduriko eta erabiliriko informazioak errespetatzea ditzala tartean diren komunitateen tradizioa eta kultura-praktikak.
	Informazioaren erabilera arduratsua	Kultura-jabetzea saihestea eta bermatzea modu etikoan eta komunitatearen mesedetan erabiltzen direla teknikak eta baliabideak.

03

Jolasaren teknika pedagogikoak

3.1

Jolasaren pedagogia eta hezkuntza-balioa

Atal honetan sakontzeko, kontzeptu eta datu batzuk azalduko ditugu, jolasak pertsonen bizitzan duen bote-rea eta onurak baloratzen lagunduko baitigute.

UNESCOren definizioaren arabera, jolasa jarduera libre eta borondatezko bat da, batez ere gozamenagatik egiten dena. Jolasaren bidez, pertsonak, batez ere haurrek, inguruan duten mundua esploratu, deskubritu eta ulertzen dute. Jolasak berezko motibazioa du, eta sormena, irudimena, gaitasuna eta lankidetzaren garatzeko testuingurua ematen du.



Jolasa da burmuina garatzeko, irudimena aberasteko eta arima alaitzeko modurik eraginkorrena.

Stuart Brown

UNESCOk jolasaren bost ezaugarri nabarmentzen ditu:

Bat-batekotasuna eta askatasuna

Jolasak haurrak libreki aukeraturiko jarduera izan behar du, kanpoko inposiziorik gabe, adierazpen benetakoa eta espontaneo ahalbidetuz. Jarduerak berak ematen duen gozamenaren eta gogobetetasunaren alde jolasten da, ez kanpoko sarien alde. Jolasaren bidez, haurrek aukera dute esploratzeko, ideia berriak probatzeko eta hainbat inguruabar eta roletara egokitzeko.

Garapen integrala

Jolasak haurren garapen fisikoari, kognitiboari, emozionalari, espiritualari eta sozialari laguntzen dio. Jolasaren bidez, gaitasun motorrak eskuratzen dira; arazoak konpontzen dira, eta besteekin elkarreragiten ikasten da, emozioak adieraziz.

Motibazio intrintsekoa

Jolasak ematen duen gozamenagatik eta gogobetetasunagatik egiten da, helburu nagusia izan gabe kanpoko saririk lortzea edo jomugarik betetzea.

Izaera sinbolikoa

Jolasak aukera ematen du irudimena eta sormena askatzeko. Maiz, jolasak sinbolismoak ditu barnean, hala nola eguneroko objektuak erabiltzea beste gauza edo egoera batzuk irudikatzeko.

Malgutasuna

Jolasean ez dago arau zorrotz edo finkorik; parte-hartzaileen interesen eta testuinguruaren arabera egokitzen eta aldatzen ahal dira.

Aisialdiko hezkuntzan, jolasak eta jokoak dira hazkunde eta garapen pertsonala bultzatzen duen tresna nagusia, pertsonen garapen kognitiboan eta sozialean eraginez.

Autonomia eta autokonfiantza eskuratzea errazten du, eta nortasuna eratzen laguntzen du. Haurren garapenean funtsezkoak diren bost alderdi lantzen laguntzen du: afektibitatea, motrizitatea, gaitasun kognitiboak, sormena eta soziabilitatea.

Hurrek jolasteko duten eskubidea oinarrizko eskubide gisa aitorturik dago nazioarteko hainbat tresnatan; **Nazio Batuen Haurren Eskubideei buruzko Konbentzioa** da haietako garrantzitsuenetako bat. Eskubide hori Konbentzioaren 31. artikuluan ezartzen da berariaz:

"Estatu kideek aitortzen dute hurrek eskubidea dutela atsedenaldirako eta aisialdirako, jolasetarako eta beren adinaren berezkoak diren dibertimendu-jardueretarako eta kultura-bizitzan eta arteetan askatasunez parte hartzeko."

Artikulu horrek azpimarratzen du jolasak garrantzia duela haurren garapen integralean, alderdi fisikoak, emozionalak, sozialak eta kognitiboak barnean harturik.

Jolasa, dibertimendu-jarduera ez ezik, hurrek inguru-nearekin elkarrengaitan, gizarte-trebetasunak garatzen, arazoak konpontzen eta sormena adierazten ikasteko bitartekoa ere bada. Gainera, ongizate emozional eta mentalari laguntzen dio, gune segurua eskaintzen baitie emozioak esploratu eta adierazteko.

Jolasak hurrei aukera ematen die arau sozialak ulertu eta praktikatzeko, beren parekoekiko eta helduekiko loturak indartzeko eta aniztasunarekiko errespetua garatzeko.

Haurren Eskubideei buruzko Konbentzioak nabarmen-tzen du, halaber, estatuek bermatu behar dutela hurrek espazio seguruak eta jolasteko egokiak izatea, inolako diskriminaziorik gabe. Horren barnean sartzen da indarkeriarik gabeko ingurune bat izateko eskubidea, bai eta jolasteko instalazio eta baliabideetarako sarbide ekitatiboa izateko eskubidea ere, egoera sozioekonomikoa, jatorri etnikoa edo bizilekua edozein direla ere.

Carlos Velázquez Romay jolas-pedagogian adituaren esanetan, edozein jarduera joko bihurtzeko zer jarduera den baino garrantzitsuagoa da nola heltzen diogun eta une horretan nolako harreman berezia dugun gure ingurunearekin, denborarekin, objektuekin eta inguruko pertsonekin.

Bestela esanda, jarduerak berak baino areago "une magiko" horretan hartzen dugun jolas-portaerak bihurtzen du ekintza bat joko.

Ikaskuntza esperientzia atsegina, esanguratsu eta integral bihurtzeko gaitasunean datza jolasaren hezkuntza-balioa. Jokoa jolas-ikuspegitik lantzean, trebetasun kognitibo, sozial eta emozionalak garatzeko duen gaitasuna indartzen da, eta bizitzaren erronkei modu sortzaile eta kooperatiboan aurre egiteko prestatzen dira haurrak.

3.1.1

Garapen pertsonalean jolasak dituen eginkizunak

Jolasak zeregin garrantzitsua betetzen du aisialdiko hezkuntzaren eremuan. Ezinbestekoa da haurren eta gazteen garapen integralerako; izan ere, haien ongizate fisikoan, emozionalean, kognitiboan, sozialean eta kulturean laguntzen du, eta ikaskuntza modu esanguratsuan sustatzen du.

Imma Marín, hezkuntzaren eta ludopedagogiaren eremuan aintzatetsirikiko pedagogo katalana, askotariko tesuinguruetan jolasa hezkuntza-tresna gisa txertatzeko aditu nagusietako bat da. Bere esperientziaren eta eza-gutzaren bidez, ekarpen baliotsuak eskaintzen ditu arlo horretan, eta honako esteka hauetan ikusgai daude:



Imma Marín. Jolasa eta bere balio hezigarri paregabea.



<https://bit.ly/3YJB0BI>





Inma Marínen webgunea.
www.immamarin.com



<https://bit.ly/43p0A1b>

Jarrera ludikoaren dekalogoak

Imma Marín

- 1 Askatasunez aritzea.
- 2 Orainean bizitzea.
- 3 Ekimena izatea, erabakiak hartzea
- 4 Huts egiteko beldurrik ez izatea.
- 5 Zailtasuna erronka gisa bizitzea.
- 6 Zereginean grinaz inplikatzeko.
- 7 Objektu eta ideiak modu ez-konbentzionaletan tratatzea, aurreiritzirik gabe.
- 8 Ziurgabetasuna onartzea.
- 9 Harridura lantzea (ezustea eta galdera).
- 10 Edertasunaz gozatzea.

Inma Marínen **Jolasaren dekalogoak** jolasak eguneroko bizitzan eta, bereziki, hezkuntza-eremuan duen balioari eta erabilerari buruzko funtsezko printzipioak jasotzen ditu. Marínen iritziz, jolasa dibertimendu-jarduerara hutsez harago doa, eta funtsezko tresna bihurtzen da pertsonen garapen integralerako.

Dekalogo horren bidez, Marínek nabarmentzen du ikaskuntza, sormena, sozializazioa eta arazoaren ebazpena sustatzeko (besteak beste) jolasak duen zeregina. Hamar printzipio horien bitartez, Inma Marínek gonbita egiten die hezkuntzan dihardutenei berrazter dezaten jolasak zer zeregin duen beren eguneroko praktikan. Hezkuntza-metodoetan eta garapen pertsonaleko metodoetan kontzienteki eta eraginkortasunez integratzea da helburua.

Aisialdiko hezkuntza, hezkuntza formala bezain egituraturik egoten ohi ez baita, jolasarekin loturiko ikaskuntza-espazio garrantzitsuenetako bat da. Jokoa espontaneotasunez esploratzeko ez ezik, aukera ematen du trebetasun sozial, emozional eta kognitiboak garatzeko ikaskuntza modu natural eta esanguratsuan sustatzeko jolas-esperientziak diseinatzeko.

Jolasa txertatuz, aldi berean dibertigarri eta eraldatzailea den ikaskuntza sakon bat sustatzen ahal dute aisialdiko monitoreak, eta, hala, haurrei eta gazteei aukera emanen die funtsezko gaitasunak garatzeko aisialdiaz gozatzen duten bitartean.

Giza garapenaren arlo guztietan positiboki eragiteko duen gaitasunean datza jolasaren balioa.

Ezinbesteko tresna da pertsonen hazkunde orekatu eta harmoniatsua erdiesteko.

Haurtzarotik helduarora, jolasak funtsezko zeregina du pertsonen hazkundean, ikaskuntzan eta garapen integralean:

Garapen pertsonala eta autoezagutza

Norberaren eta besteen trebetasunak deskubritzeko aukera ematen du, eta gure autoestimua balioa agerian uzten du.

Garapen soziala

Lankidetzak, komunikazioa, talde-lana eta elkarrekiko errespetua sustatzen ditu jolasak. Jolasaren bidez, ikasten da elkarri eragiten, gatazkak modu eraikitzailean konpontzen eta gizartean bizitzeko garrantzitsuak diren gizarte-trebetasunak garatzen. Segurtasun-sentimendua eta taldeko kide izatearen sentimendua sortzen dira.

Garapen fisikoa

Pertsona bakoitzaren gorputz-pertzepzioa barneratzen laguntzen du. Jarduera fisikoa sustatzen du, eta trebetasun xehe zein larriak garatzen laguntzen du: koordinazioa, oreka, egonkortasuna, malgutasuna, bizkortasuna, trebetasuna, indarra, erreflexuak... Horregatik guztiagatik, jolasa funtsezko tresna da pertsonen osasuna eta ongizate fisikoa hobetzeko.

Garapen kognitiboa

Jolastean, pertsonak arazoak aztertu, esperimendu eta konpontzen dituzte. Trebetasun kognitiboak ere garatzen dituzte, hala nola behaketa, arreta, memoria, arrazoibide logikoa, irudimena eta sormena, bai eta orientazio espazialaren sena ere.

Fidel Delgadok dioenez, “jolasa ez da teknika bat, ezta baliabide bat ere; izateko, munduan egoteko, ikasteko eta besteekin erlazionatzeko modu bat da”. Haren iritziz, bizitza bizitzeko tresnak ematen dizkigu jolasak, kezkarik gabe gozatzen ikasteko, erronka eta betebeharrak berriei kontzienteki aurre egiteko eta eguneroko bizitzako arrisku eta oztopoak gainditzen ikasteko tresnak.

Garapen emozionala

Jolasak eremu segurua bat ematen du emozioak adierazteko, rol desberdinak esperimendatzeko eta gizarte-egoerak kudeatzen ikasteko. Autokonfiantza, autoestimua eta autoadierazpena sustatzen ditu; ongizate emozionalari laguntzen dio, eta gizarte-trebetasunak eskuratzen eta praktikan jartzen eragiten du.

Garapen moral eta etikoa

Aukerak ematen ditu gai moral eta etikoak aztertzeke eta haiei buruz hausnartzeko, hala nola justizia, berdintasuna, erantzukizuna eta besteekiko errespetua. Erabaki etikoak hartzerak behartzen duten bizitza errealeko egoerak simulatzen ahal dituzte jolasek, eta haiei esker ekintzen ondorioei buruz ikasten ahal da.

Kultura- eta sormen-garapena

Jolasak aukera ematen du beste kultura, tradizio, hizkuntza eta adierazpen artistikoko modu batzuk esploratzeko. Horrek aukera ematen du munduaren ezagutza zabaltzeko, identitate kulturalaren zentzua garatzeko eta artearen, musikaren, antzerkiaren eta beste diziplina batzuen bidez sormena adierazteko.

3.1.2

Jokoen eta jolas-jardueren balio sozial eta kulturalaren azterketa

Jokoek eta jolas-jarduerak dibertsio hutsetik haratagoko balio sozial eta kultural sakona dute. Funtsezko zeregina du komunitateak eraikitzen, kultura transmititzen, identitate indibidualak eta kolektiboak eratzten, gizarteratzen eta sormena eta adierazpen kulturala sustatzen.

Johan Huizinga eta Roger Caillois erreferente nabarmenak dira eremu honetan, eta jolasaren eta jokoen balio sozial eta kulturalaren ikuspegi osoa eta zehatza eskaintzen dute. Haien teoriak osagarriak dira, eta aukera ematen dute aztertzeke jokoak kultura islatu ez ezik hura moldatzen duela, eta laguntzen diela gizarte-kohesioari, balioen transmisioari eta eguneroko bizitzan esanahia sortzeari.

Huizingaren iritziz, jokoa ez da soilik dibertimendu-jarduerak; aitzitik, adierazpen kulturalako modu bat eta giza aurrerapena, sormena eta berrikuntza bultzatzen dituen indar bat ere bada.

Huizingak bere lanean sartzen dituen funtsezko kontzeptu batzuk nabarmenduko ditugu:

- okoa jarduera libre eta boluntario bat da; definituriko denbora- eta espazio-muga batzuen barnean gertatzen da; arau batzuk ditu ezarritik, eta helburu ez-materiala dauka.
- Bizitza arruntetik bereizirik dago jokoaren jarduerak, baina eragin sakona du hartan.
- Jokoa giza kulturaren zati integrala da, eta gizarte-erakundeak, balioak, portaera-arauak eta forma artistikoak eratzten laguntzen du.

Jokoek eta jolas-jarduerak balio esanguratsua dute hainbat alderditan, besteak beste, lankidetzan, gizarte-kohesioan, kultura-transmisioan, kultura-identitatearen eraketan, gizarte-integrazioan, sormenean eta kultura-adierazpenean.

Lankidetzak eta gizarte-kohesioa

Jokoak parte-hartzaileen arteko lankidetzak sustatzen du, eta, hala, komunitate-zentzua eta elkartasuna sustatzen ditu. Jokoaren bidez, elkarrekin lan egiten, arauak errespetatzen eta gatazkak modu baketsuan konpontzen ikasten da, eta horrek lotura komunitarioak eta gizarte-kohesioa indartzen ditu.

Kultura-transmisioa

Joko anitzek zain kultural sakonak dituzte, belaunaldiz belaunaldi transmitituak gizarte baten ondare kulturalaren barnean. Tradizioak, balioak, sinesmenak eta eza-gutza kulturalak gorde eta transmititzeko tresna dira.

Kultura-identitatea

Jokoa funtsezkoa da norbanakoaren kultura-identitatea eratzeko. Joko tradizionalen bidez, pertsonak beren kultura-herentziarekin konektatzen ahal dute; pertenezia-sentimendua garatzen ahal dute, eta komunitatearekiko loturak indartzen ahal dituzte. Horretaz gain, tokiko kulturaren alderdi espezifikoak islatzen dituzte jokoek, hala nola musika, folklorea, gastronomia eta jaiak.

Gizarteratzea eta aniztasuna

Jokoa bitarteko eraginkorra da jatorri sozial, kultural eta ekonomiko desberdinetako pertsonak integratzeko. Jolas-jardueren bidez, askotariko esperientziak dituzten gizabanakoen arteko interakzioa sustatzen da, elkar ulertzea, enpatia eta aniztasuna onartzea errazteko.

Sormena eta kultura-adierazpena

Jokoak sormena eta adierazpen kulturala sustatzen ditu, eta aukera ematen du ideia berriak esploratzeko, rol desberdinak hartzeko eta irudimena garatzeko. Jokoaren bidez, istorioak, kantak, dantzak, artelanak eta beste adierazpen-modu paregabe batzuk sortzen eta partekatzen ahal dira, eta, hala, kultura eta ondare kolektiboa aberastu.

3.2

Joko eta jolaserako baliabideen analisisa eta aplikazioa

Roger Caillois soziologo eta teoriko-kultural frantsesa jokoaren azterketaren beste erreferente bat da. **Johan Huizingaren** ideiak osatu eta hedatzen ditu beraren ikuspegiak, egitura zehatzagoa eta azterketa sakonagoa eskaintzen baititu jokoak gizartean dituen forma eta funtzioei buruz.

Modu anitz daude jokoak sailkatzeko, zenbait alderdi garrantzitsuren arabera, hala nola parte-hartzaileen adina, formatua, joko-eremua eta jatorri kulturala. Cailloisek, *Jokoak eta gizakiak: Maskara eta bertigoa* (1958) bere azterlanean jokoaren tipologia zehatza eskaintzen du; zenbait joko-mota sailkatzen ditu, eta haien esanahi kultural eta sozialak aztertzen ditu.

Lau mota nagusitan sailkatu zituen jokoak:

Agon (eskumena)

Jokalaria baldintza berdinetan aritzen diren lehia-jokoak, hala nola xakea edo kirolak. Berdinen arteko trebetasuna, estrategia eta gaitasuna nabarmentzen dituzte joko horiek.

Alea (zortea edo zoria)

Joko horietan, zoriaren mende daude emaitzak, hala nola dadoetan edo erruletan. Haietan, pertsonaren trebetasunak ez du garrantzirik, eta zoriaren arabera da dena.

Mimicry (simulazioa edo imitazioa)

Joko horietan, beste pertsona bat imitatzen da, rolak edo pertsonaiak harturik. Adibidez, antzerkia edo mozorro-jokoak. Joko-mota hau sormenarekin eta identitateen esplorazioarekin loturik dago.

Ilinx (bertigoa)

Jokalaria pertzepzioa eta oreka asaldatu nahi dute joko hauek, bertigo, zorabio edo une bateko desorientazio sententzia sortuz. Kontrola galtzearen sententzia eta horren ondoriozko plazera aztertzen dituzte.



3.2.1

Jokoak antolatu eta katalogatzeko sistematika

Aisialdiko monitoreak lan egiten duen testuinguruaren arabera izan da jokoaren sailkapena: ludotekak, kanpamentuak, gazteendako guneak, baserri-eskolak, natura-gelak, etab.

Testuinguruak askotarikoak direnez, zaila da jokoaren sailkapen bakarra ezartzea. Horregatik, profesional bakoitzaren erantzukizuna izan da antolaketa- eta katalogazio-lana, hezkuntza-jardueren edo -ekintzen programazioan plangintza eta exekuzioa erraztu diezaioten.

Jarraian, funtsezko zenbait alderdi iradokitzen dira jokoak katalogatzeko kontuan hartzeko:

- Adina.
- Parte-hartzaileen kopurua.
- Formatua: Joko handiak.
- Espazioa: Barnekoa edo kanpokoak.
- Jatorri kulturala: tradizionalak.
- Erdietsi nahi ditugun helburuak.
- Xede-taldearen eboluzio-unea.
- Landu beharreko alderdiak: kognitiboak, sozialak, emozionalak, psikomotorrak...
- Garapen fisiko, sentsorial edo motorreko jokoak.
- Trebetasunak eta ezagutzak eskuratzea.
- Sentsibilizazio- eta kontzientziazio-jokoak.
- Askotariko materialak maneiatzea.
- Kirol aurreko jokoak.
- Lankidetzak-jokoak.
- Ezagutzak eskuratzeko jokoak.

3.2.2

Jokoak eta jolas-jarduerak antolatu eta gauzatzea

Parte-hartzaileekiko interakzioaren eta konplizitatearen ondorioz berez sortzen ahal baira ere, aisialdiko hezkuntzaren eremuan, monitoreek programatu behar dituzte jokoak. Hala, bermatuko da jarduerak jomuga argiak eta zehatzak dituztela.

○ Joko bat antolatu eta gauzatzeko prozesua

Jokoak planifikatzea

Plangintzak alderdi hauek hartuko ditu kontuan: zer helburu lortu nahi diren, zer ezaugarri dituzten parte-hartzaileek, zer testuingurutan gauzatuko den jokoak, zer eremutan egiten den eta zer giza baliabide eta baliabide tekniko behar diren.

Gainera, garrantzitsua da erabili beharreko metodologia zehaztea, giro egokia bermatzea eta parte-hartzaileak motibatu eta prestatzeko alde aurreko fase bat garatzea, jolas-esperientziarekin eraginkortasunez konektatu ahal izan dezaten.

Jokoa egiten den bitartean

Jokoa ezartzen den bitartean, monitoreek jarrera egoki eta ludikoa izan behar dute, taldearentzat erreferente izateko eta parte-hartzaileekin berdintasun-harremana ezartzen laguntzeko.

Jokoa argi eta zehatz aurkeztu behar da, eta arauak azaldu behar dira, parte-hartzaile guztiek uler ditzaten. Komunikazioak hitzekoa zein hitzik gabekoa izan behar du, horrek aukera ematen baitu taldearekiko hurbiltasuna ezartzeko, lotura afektiboak indartzeko eta konfiantza- eta lankidetzak-giroa sortzeko.

Emaitzen balorazioa

Jarduera amaitzean, taldearekin batera ebaluatu behar da, zenbait adierazle kualitatibo eta kuantitatibo erabiliz analisia errazteko.

Prozesu horretan, kontuan hartu behar da ezarritako helburuak lortu diren, ikaskuntza barneratu den eta nola sentitu den parte-hartzaile bakoitza.

3.2.3

Jokoak erregistratzeko euskarriak garatzeko sistematika

Jokoak erregistratzeko euskarriak sistematikoki garatzeak eskatzen du tresnak eta metodologiak sortzea jokoaren ezaugarriak dokumentatu, aztertu eta gordezteko. Prozesu hori funtsezkoa da jokoek hezkuntzako esku-hartzean duten zeregina hobeki ulertzeko. Hona erregistroa egiteko ikuspegi bat.

○ Jokoa identifikatu eta sailkatzea

Joko-mota definitzea. Erregistratuko den jokoaren izaera identifikatzea. Zenbait kategoria hartu behar dira kontuan: tradizionala, digitala, fisikoa, sinbolikoa, arautua...

Sailkapena. Zenbait autoreren lanetan inspiraturiko sailkapen-sistemak erabiltzea.

Hona hemen haietako batzuk:

EGILEA/ TEORIKOA	TAXONOMIA/SAILKAPENA	KATEGORIAK
Roger Caillois	<i>Los juegos y los hombres</i> (1958)	<ul style="list-style-type: none"> • Agon: lehia • Alea: zoria • Mimicry: simulazioa • Ilinx: bertigoa • Paidia: berezko jolasa • Ludus: joko arautua
Jean Piaget	Haur-jolasaren sailkapena	<ul style="list-style-type: none"> • Sentsorimotorra: (0-2 urte) Jarduera motor eta sentsorialak • Sinbolikoa: (2-7 urte) Antzezpena eta irudimena • Arauzkoak: (7+ urte) Egituratua eta logikoa
Brian Sutton-Smith	<i>The Ambiguity of Play</i> (1997)	<ul style="list-style-type: none"> • Aurrerapena: garapen indibiduala • Helmuga: zortea eta zoria • Ahal izatea: lehia • Identitatea: sare sozialak • Irudimena: sormena eta fantasia • Fribolitatea: objektiborik gabeko dibertsioa
Marc LeBlanc	MDA Framework (zortzi dibertsio-mota)	<ul style="list-style-type: none"> • Sentipena: zentzumen-esperientzia • Fantasia: irudizko mundu batean murgiltzea • Narratiba: istorioak kontatzea • Erronka: oztopoak gainditzea • <i>Fellowship</i>: interakzio soziala • Aurkikuntza: esplorazioa • Adierazpena: autoadierazpena
Chris Crawford	Joko digitalen sailkapena	<ul style="list-style-type: none"> • Ekintza: trebetasun fisikoa • Estrategia: plangintza • Zerrenda: identitateak hartzea • Simulazioa: sistema errealak edo irudizkoak imitatzea

○ Deskribapen zehatza

Arauk. Jokoaren arauak zehatz-mehatz dokumentatzea, aldaerak barne, halakorik balego.

Jokoaren helburuak. Jokoaren xedea edo jomuga zehaztea, eta zer trebetasun edo gaitasun garatzen dituen zehaztea.

Materiala eta tresneria. Jolasteko behar diren elementu fisiko edo digital guztiak erregistratzea, deskribapen eta espezifikazio teknikoak ere zehazturik, beharrezkotzat jotzen bada.

Kultura- eta historia-testuingurua. Informazioa ematea jokoaren jatorriari, bilakaerari eta garai eta leku desberdinetan duen garrantzi kultural edo sozialari buruz.

○ Ikus-entzunezko erregistroa

Dokumentazio fotografikoa eta bideografikoa. Jokoa gauzatzen ari delarik irudiak eta bideoak hartzea, jokoaren prozesua zein jokalarien arteko interakzioa erakusteko.

Elkarrizketak egitea parte-hartzaileei zein jokoa sortu duten adituei, bai jokoa sortzen duten adituei, jokoaren esanahiari eta bilakaerari buruzko ikuspegi gehigarriak erdiesteko.

○ Jokoaren azterketa

Jokoa hezkuntza-ikuspegitik aztertzea, eta identifikatzea zer trebetasun kognitibo, sozial, fisiko edo emozional sustatzen dituen.

Aztertzen ahal dugu nolako eragina duten jokoek praktikatzen diren komunitateetan eta nolako zeregina duten gizarte-kohesioan, balioen transmisioan eta kultura-identitatean.

Neurtzea jokoa nolako ospea duen hainbat testuingurutan, inkestak, plataforma digitaletako erabilera-dutuen azterketak eta abar erabiliz.

○ Digitalizatzea eta artxibatzea

Datu-base egituratu bat sortzea, bilduriko informazio guztia jasoko duena eta aukera emanen duena askotariko irizpideen arabera (joko-mota, herrialdea edo eskualdea, materialak, etab.) bilaketak egiteko.

Osagai fisikoaren digitalizazioa. Jokoak osagai fisikoak baditu (taulak, kartak, piezak, etab.), digitalizatu egin behar dira, epe luzera aiseago aztertu eta kontserbatzeko.

Artxibo digital irisgarria. Artxibo digital ireki bat sortzea, hezitzaileek, ikerlariek eta publikoak, oro har, informazioa eskuratzeko aukera izan dezaten, eta, hala, bermatzea jokoekin loturiko ezagutza eta irispidea gordetzen dela.

Fitxa pertsonalizatuak egitea. Aurreko atalean aipaturiko irizpideei jarraikiz, komeni da fitxa propio bat sortzea jokoa antolatzeke eta etorkizuneko ikerketa edo jolas-jardueretarako hautatzea errazteko (ikus 1.5 kapitulua).

3.2.4

Jolaserako baliabideak: motak, ezaugarriak eta baliagarritasuna

Aisialdiko hezkuntzaren eremuan, zera dira jolaserako baliabideak: jokoaren eta dibertsioaren bidez ikaskuntza eta garapen pertsonala sustatzeko diseinaturiko tresna, material, jarduera eta estrategiak. Hezkuntza-esperientziak errazten dituzte esku hartzeko testuinguruetan, hala nola kanpamentuetan, gazte-zentroetan, lantegietan, eskolaz kanpoko programetan, etab.

Testuinguru espezifikokoaren eta planteaturiko hezkuntza-helburuen arabera aukeratuko dira baliabideak. Horregatik, funtsezkoa da hezkuntza-proiektuekin koherenteak izatea, baliabide horiek modu kontziente eta jasangarrian erabiltzea eta taldearen ezaugarrietara (adina, interesak, trebetasunak, etab.) eta jarduerak garatzen diren testuingurura egokitzea.

Erabiltzen ditugun baliabideek inklusiboak izan behar dute, parte-hartzaile guztiek aise eskuratu ahal izan ditzaten.



MONITOREARENTZAKO

Iradokizunak

- ✓ Aisialdiko monitoreak rol aktiboa hartu behar du jolaserako baliabideak implementatzean. Horren barnean sartzen da, besteak beste, jardueraren berariazko ezaugarriak, erregela eta arauak aurkeztu eta definitzea.
- ✓ Baliabideak errespetatu eta sustatzea ongi erabili eta zaintzen direla.
- ✓ Baliabideen erabilera eraginkorrak gozamenaren eta ikaskuntzaren arteko oreka eskatzen du.
- ✓ Taldeko kide guztiek aktiboki parte hartzea sustatzeko erabili behar dira jolaserako baliabideak. Horrek esan nahi du jarduerak inklusiboak izan behar dutela, guztiek rol bat izan dezaten eta lagundu ahal izan dezaten.
- ✓ Zer baliabide erabiltzen dugun, balio batzuk edo beste batzuk transmititzen ahalko ditugu. Horregatik, funtsezkoa da ongi aukeratzea eta transmititu nahi ditugun mezu eta balioak indartzea.
- ✓ Erabiliriko baliabideak baloratzea, azterturik ea aski eta kalitatezkoak izan diren eta “murriztea, berrerabiltzea eta birziklatzea” araua aplikatu den. Hala, ebaluatzen da jasangarritasuna eta ingurumen-erantzukizuna sustatu direnetz, parte-hartzaileak beren ekintzen inpaktuaz jabetu direnetz, baliabideen balorazioaren bidez, eta pentsamendu kritiko eta sortzaileko trebetasunak garatuz.

“Murriztea, berrerabiltzea eta birziklatzea” araua (Hiru R-ak)

Murriztu

Jolas-jardueretan erabiltzen diren baliabide materialen kantitatea minimizatzea. Helburua da alferrik galtzea saihestea, behar dena baino ez erabiltzea eta ahalik eta ingurumen-inpaktu txikiena sortuko duten baliabideak aukeratzea. Praktikan, horrek esaten ahalko luke botatzeko material anitz behar ez duten jarduerak aukeratzea edo dagoeneko eskuragarri dauden elementuak berrerabiltzea.

Berrerabili

Bigarren bizitza eman nahi zaie jolaserako material eta baliabideei, jarduera bakar batetik harago hedatzeko haien erabilera. Barnean hartzen ahal du jokoak eta materialak beste helburu batzuetarako egokitzea edo sormenaz eguneroko objektuak jolaserako baliabide bihurtzea. Adibidez, plastikozko botilak aire zabaleko jokoetarako kono gisa erabiltzea edo erabiliriko papera eskulanetarako material gisa bihurtzea.

Birziklatu

Erabiliriko materialak prozesatzea, jolaserako beste baliabide edo beste produktu erabilgarri bihurtzeko. Aisialdiko hezkuntzaren inguruan, parte-hartzaileek material birziklagarriak biltzeko eta joko edo eskulan berriak sortzeko jarduerak egiten ahal dira, kontzientzia ekologikoa eta sormena sustatzeko, aldi berean.

Jolaserako baliabideen erabilera optimoak sormena ere eskatzen du, parte-hartzaileen premiei eta lehentasunei erantzuteko baliabide berriak egokitu edo sortzeko.

Jolas-jardueretan berrikuntzak egiteak taldearen interesa eta motibazioa mantentzen ditu.

Jolaserako baliabideak sailkatzeko, jokoekin gertatzen den bezala, hainbat irizpide erabiltzen ahal ditugu: jarduera-mota (joko fisikoak, mahai-jokoak, talde-dinamikak edo sormen-jarduerak), hezkuntza-helburua (garapen kognitibo, sozial, emozional edo fisikoa), erabilera-tesuingurua (barnealdea edo aire zabala) edo erabiliriko materiala (baliabide teknologikoak, material birziklatuak edo elementu naturalak).

3.3

Monitoreak jokoetan parte hartzeko metodologia: funtzioak eta dinamizazioa

Monitoreak jokoan parte hartzeko metodologiak esan nahi du zer estrategia eta ikuspegi hartu behar dituen aisialdiko jolas-jarduerak gidatu, gainbegiratu eta aberas-teko. Aztergai nagusia du hezkuntza-helburuak bermatzeko nola bete eginkizunak eta nola dinamizatu jokoak eraginkortasunez.

AISIALDIKO MONITOREAK JOKOETAN DITUEN EGINKIZUNAK

Plangintza eta prestakuntza

Monitoreak taldearen helburuetara, adinetara, jokolari-kopurura eta jarduera eginen den ingurunera egokitzen diren jokoak aukeratu behar ditu. Beharrezkoa bada, jokoaren arauak edo dinamikak egokituko ditu, parte-hartzaile guztiek aukera izan dezaten gozatzeko eta esperientziatik ikasteko.

Azalpena eta motibazioa

Arauak argi aurkeztea. Monitoreak modu argi eta ulergarrian azaldu behar dizkie arauak parte-hartzaile guztiei, eta ziurtatu behar du hasi aurretik zalantzarik ez dagoela.

Motibazioa

Monitorearen erantzukizuna da giroa motibatzailea sortzea, pertsona guztiak aktiboki parte hartzera animatuz eta jokoarekiko jarrera positiboa sustatuz.

Erraztea eta gainbegiratzea

Jarduera egiten ari delarik, monitoreak behatu behar du jokia nola egiten ari den, eta ziurtatu behar du arauak betetzen direla eta parte-hartzaile guztiak inplikaturik daudela.

Arazoak edo gatazkak sortzen badira, monitoreak esku hartuko du horiek zuzen konpontzeko, betiere taldeko kideen arteko lankidetzeta eta errespetua sustaturik.

Dinamizazioa eta animazioa

Monitoreak gai izan behar du jokia dinamizatzeko, eta erritmo egokia izan behar du jarduerak dibertigarria eta guztiontzat erakargarria izaten jarraitu dezan.

Monitorea ohartzen bada jokia monotono bihurtzen ari dela edo parte-hartzaile batzuk ez direla gozaten ari, behar ahala egiten ahal ditu aldaketak jarduera biziberritzeko.

Ebaluazioa eta hausnarketa

Jokia amaitzean, monitoreak gogoeta egiten du taldearekin, eta aukera emanen die parte-hartzaileei beren esperientziak eta ikaskuntzak partekatzeko. Ikasirikoa sendotzen eta etorkizuneko jarduerak hobetzen lagunduko du horrek.

Halaber, ebaluatuko du nola lagundu duen jokoak programaren hezkuntza-helburuak erdiesten eta zer alderdi hobetzen ahalen.



Jokoaren dinamizazioa

- ✓ Jokoaren helburuak argi izatea.
- ✓ Xede-taldearen ezaugarri espezifikoak ezagutzea. Taldearen motibazioan pentsatzea jarduerari ekin aurretik
- ✓ Argi izatea jarduerak edo jokoak zenbat iraunen duen.
- ✓ Jarduera eginen den espazioa kontrolatu.
- ✓ Parte-hartzaileekiko jarrera positiboa eta hurbila izatea, konfiantza- eta segurtasun-giroa sortzeko. Parte-hartzaileek libre sentitu behar dute adierazteko, esperimentatzeko eta jokoaren bidez ikasteko.
- ✓ Aisialdiko monitore onek jokoak dinamizatzen dute. Horretarako, sormena erabiliz, aldaera, gai edo erronka gehigarriak sartzen ahalko dituzu, parte-hartzaileen interesa mantentzeko.
- ✓ Monitoreak kontuan izan behar du parte-hartze inklusiboa, eta ziurtatu behar du parte-hartzaile guztiek rol aktiboa izanen dutela. Behar izanez gero, dinamikak egokituko ditu denak sartzeko, haien trebetasunak edo lehentasunak edozein direla ere.
- ✓ Esperientzia ludikoa aberasten ahal duten eta erabiltzen diren baliabide eta materialak behar bezala erabiltzea.

Oroitu behar da, gainera, aisialdiko monitorearen eredu eta erreferentzia dela. Batzuetan jokoan parte hartzen ahalko badu ere, parte-hartzaile bihurturik, ez du bere rola perspektiba galdu behar. Egoeraren agintari eta kontrolari eutsi beharko dio, eta ziurtatu beharko du jokoaren modu ordenatua egiten dela eta arauak errespetatzen direla.

Monitoreak gogoan izan behar du jokoetan duen jokabidea behatzen dela, eta, beraz, erantzukizunez eta ekitatez eta transmititu nahi diren balioekin koherente jokatu behar du beti. Beraren parte-hartzeak taldea motibatzen eta inspiratzeko balio behar du, ikaskuntza eta lankidetzaren sustatzeko, hezkuntza-prozesua errazten duen gida gisa duten zeregina alde batera utzi gabe.



Ziur zerrenda hau betetzen ahal duzula...

- **Autoritatea**
- **Koherentzia**
- **Erantzukizuna**
- **Ekitatea**
- **Motibazioa**
- **Inspiratzea**
- **Laguntzea**
- **Bitartekaritza**

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

3.4

Jokoen eta jostailuen arteko lotura aztertzea

Jokoen eta jostailuen arteko erlazioaren azterketak agerian uzten du bi elementu horiek elkarren osagarri eta indargarri direla haurren prestakuntzan eta hazkundean.

Jokoak jarduera egituratu zein egituratu gabeak dira, eta arauak, helburuak eta, kasu anitzetan, interakzio soziala dakarte. Jokoak izaten ahal dira fisikoak, mentalak, sinbolikoak edo horien konbinazioak, eta trebetasunak irakasteko, sozializatzeko eta entretenimendua emateko erabiltzen dira.

Jostailuak jokoetan erabiltzeko diseinatu diren objektuak dira. Trebetasun motor, kognitibo, emozional eta sozialak garatzeko tresnak izaten ahal dira. Ingurune ukigarria ematen dute haurrek jokoaren bidez esperimenta, sortu eta esplora dezaten.

Bi elementu horien arteko interakzioak erakusten du jostailuek errazten dutela jokoa. Katalizatzaile dira, agertoki, rol eta erronkak ematen dituzte haurrek esploratu ditzaten. Adibidez, eraikuntza-blokeen sorta batek sormena eta problemen ebazpena sustatzen duten eraikuntza-jokoak errazten ahal ditu.

Jostailuen bidez gorpuzten dira joko abstraktu eta sinbolikoak. Panpina edo ekintza-figura bat pertsonaia nagusia izaten ahal da rol-joko batean, haurrek imajinaturiko istorioei eta egoerei bizia emanik.

Jokoek eta jostailuek berariazko trebetasunak garatzen laguntzen dute. Jokoek trebetasun jakin batzuk garatzen diren testuingurua ematen dute, eta jostailuak horiek babesteko diseinaturik egoten ahal dira: adibidez, trebetasun motor xeheak (piezak ahokatzean) edo pentsamendu logikoa (buru-hausgarriak ebaztean).

○ Hezkuntza- eta gizarte-alderdia

Jostailuek haurrei aukera ematen diete joko sinbolikoetan parte hartzeko, eta haietan bizitza errealeko rolak eta egoerak aztertzeko. Sukaldeko jostailu batek, adibidez, aukera ematen die eguneroko jarduerak birsortu eta ulertzeko, eta simulazioaren bidez ikaskuntza sustatzen du.

Jokoek, maiz, pertsona bat baino gehiagoren parte-hartzea galdegiten dute, eta gizarte-trebetasunak sustatzen dituzte, hala nola lankidetzak, negoziazioa eta arauetiko errespetua. Testuinguru horretan, jostailuek interakzio horiek errazteko tresnatzat balio dute, haiek partekaturik zein trukaturik.

Jokoak arau argiekin eta berariazko hezkuntza-helburu espezifikoekin egituraturik egoten ahal dira, eta jostailuek, aldiz, aukera ematen dute, maiz, ikaskuntza librea goa eta esploratzaileagoa egiteko. Horregatik, jokoen eta jostailuen konbinazioak oreka eskaintzen du zuzenduriko ikaskuntzaren eta aurkikuntza autonomoaren artean.

Biek eragin integrala izaten ahal dute haurren garapenean, eta zenbait alderdi hartzen dituzte barnean:



Garapen kognitiboa

Garapen kognitiboa sustatzen du jokoen eta jostailuen arteko interakzioak. Aukera ematen die haurrei arazoak konpontzen, kontzeptu espazialak ulertzen eta memoria eta arreta garatzen ikasteko.



Garapen emozionala

Jostailuekin jolastean, haurrek emozioak adierazi eta kudeatzen ahal dituzte, eta hori funtsezkoa da haien garapen emozionalerako. Adibidez, "atxikimendu-jostailuek" (pelutxeak, kasurako) kontsolamendua eta segurtasuna ematen ahal diete, eta joko sinbolikoek, berriz, aukera ematen diete emozio konplexuagoak esploratzeko.



Sormena eta irudimena

Jostailuek irudimenerako abiapuntua eskaintzen dute, eta haurrei aukera ematen diete istorio eta agertoki berriak sortzeko. Beren jokoetan sartzean, sormena lantzen dute, arau eta rol berriak asmatuz.

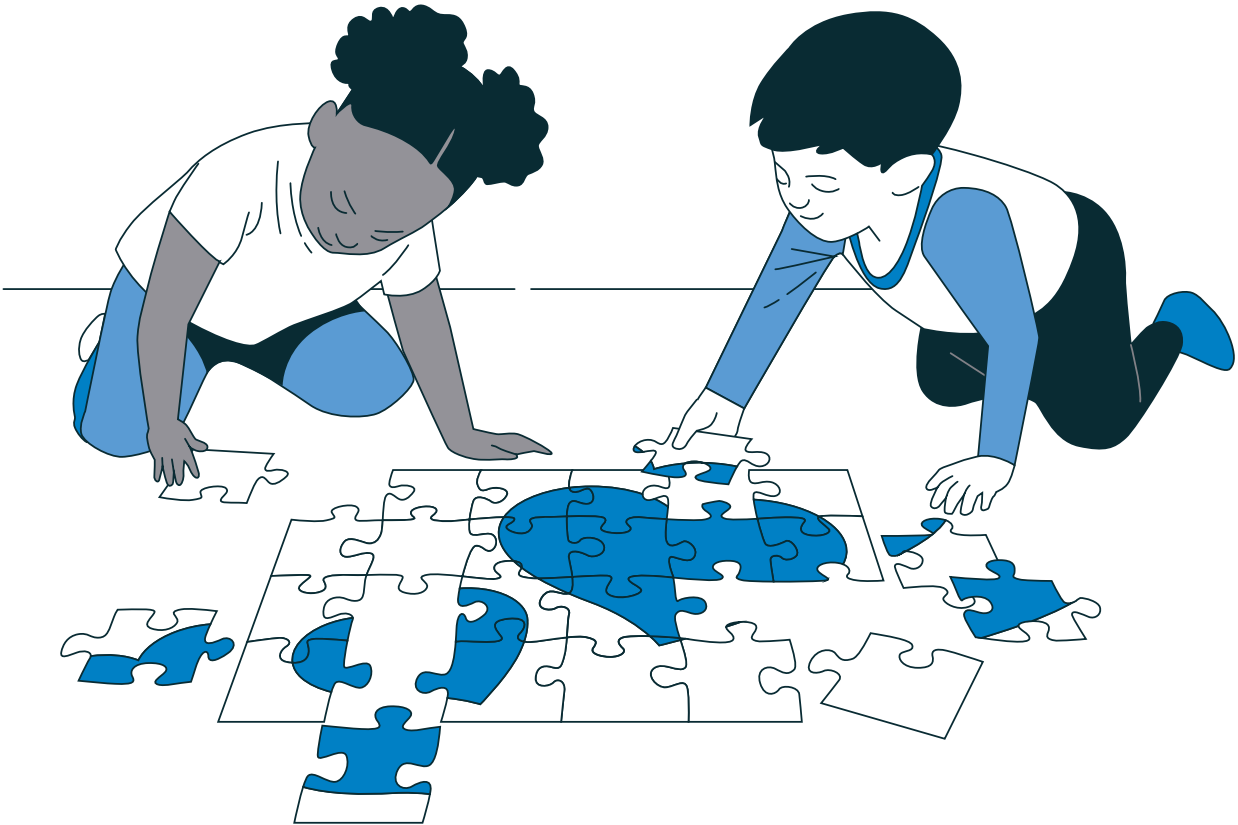
Garrantzitsua da azpimarratzea jokoak ez duela beti jostailurik behar. Izan ere, maiz, haurren irudimena eta sormena aski izaten dira joko-esperientzia esanguratsu eta aberasgarriak sortzeko. Eguneroko elementuak (hala nola kutzak, makilak edo, besterik gabe, espazio hutsa) abentura handien protagonista bihurtzen ahal dira. Horrek frogatzen du haurrek beren ingurunea eraldatzeko

eta beren irudimenaren bidez mundua esperimendatzeko duten gaitasunean datzala jolasaren balioa.

Jokoetan eta hezkuntzan aditua den **Imma Marínen** iradokizunei jarraikiz, jostailu bat aukeratzeko kontuan hartu beharreko funtsezko alderdi batzuk azpimarratzen ahal ditugu. Hala, ziurtatuko dugu, segurua eta entretenigarria izateaz gain, haurren garapen integrala sustatzen duela.

JOSTAILU BAT AUKERATZEKO GOMENDIOAK

<p>Segurtasuna</p>	<p>Material seguruak Jostailuek material ez-toxikoz eginak egon behar dute, eta segurtasun-araudiak bete behar dituzte. Garrantzitsua da irensteko moduko pieza txikirik ez izatea, ezta zauriak eragiten ahal dituen ertz zorrotzik ere.</p> <p>Gomendatutako adina Jostailuak egokia izan behar du haurraren adinerako, bai zailtasun-mailagatik, bai segurtasunagatik.</p>
<p>Kalitatea eta iraunkortasuna</p>	<p>Erresistentzia Jostailuek iraunkorrak izan behar dute, eta etengabeko erabilerari eusteko gai. Jostailu bat aise hausten bada, arriskutsua izateaz gain, hezteko eta jolasteko duen balioa galtzen du.</p> <p>Diseinu ergonomikoa Jostailuek erabilerrazak izan behar dute, eta haurraren gaitasun fisikoetara egokitzeko gai izan behar dute, erabilera autonomoa eta segurua sustatzeko.</p>
<p>Garapen-potentziala</p>	<p>Estimulazio kognitibo eta emozionala Estimulazio kognitibo eta emozionala. Jostailu hoberenak dira haurren adimenerako erronka direnak, eta sormena, arazozen ebazpena, enpatia eta beste trebetasun batzuk sustatzen dituztenak. Adibidez, joko sinbolikorako aukera ematen duten jostailuak funtsezkoak dira garapen emozionalerako.</p> <p>Moldagarritasuna Jostailu ona da modu anitzetan erabiltzen ahal dena, haurraren garapenaren etapa desberdinetara egokitzen dena eta irudimenezko jokoak sustatzen duena.</p>
<p>Balioak eta edukiak</p>	<p>Estereotiporik ez Garrantzitsua da genero-estereotipoak edo estereotipo kulturalak indartzen ez dituzten jostailuak aukeratzeko. Jostailuek berdintasuna eta inklusioa sustatu behar dute, eta esploratzeko eta garatzeko aukera berberak eskaini behar dizkiete haur guztiei.</p> <p>Hezkuntza-balioak Jostailuek balio positiboak transmititu behar dituzte, hala nola lankidetzak, errespetua, aniztasuna eta jasangarritasuna. Adibidez, taldeko jokoa sustatzen duten jostailuak edo ingurumena zaintzeari buruz irakasten dutenak.</p>
<p>Sinpletasuna eta irudimena sustatzea</p>	<p>Gutxiago gehiago da Maiz, jostailu sinpleenak pizten dute gehien haurren irudimena. Aldez aurretik erabilerara edo narratiba jakin bat ezarrikerik ez duten jostailuek aukera ematen diete esploratzeko eta beren istorioak eta jokoak sortzeko.</p> <p>Joko-askatasuna Jostailuek aukera eman behar dute haiekin nola jolastu erabakitzeko, inposizio eta jarraibide zurrunik gabe. Horrek sormena eta autonomia sustatzen ditu.</p>
<p>Harreman sozialak sustatzen dituzten jostailuak</p>	<p>Jolas partekatua Haurren arteko interakzioa sustatzen duten jostailuak aukeratzeko gomendatzen da, eta lankidetzak, negoziatzea, enpatia eta beste gizarte-trebetasun batzuk sustatzen dutenak. Mahai-jokoak, adibidez, ezin hobeak dira gaitasun horiek garatzeko.</p>
<p>Jasangarritasuna</p>	<p>Ingurumena errespetatzea. Modu jasangarrian fabrikaturiko jostailuak, ahal dela material birziklatuekin edo biodegradagarriekin fabrikatuak, eta bizi-ziklo luzea dutenak.</p>



3.5

Jolaserako baliabideen zentroak baloratzea: definizioa eta ezaugarriak

Jolaserako baliabideen zentroek funtsezko eginkizuna betetzen dute joko hezkuntza- eta gizarte-tresna gisa sustatzeko, baliabideez gain askotariko testuinguruetan eraginkortasunez erabiltzeko orientazioa ere eskaintzen baitituzte. Jokoarekin loturiko material, jardura eta zerbitzu ugari dituzten eremu espezializatuak eskaintzen dituzte zenbait biztanle-talderen (batik bat haur, gazte eta hezitzaileak) ikaskuntza, garapena eta aisialdia laguntzeko.

Ludotekak, kasurako, hurrei jolasteko, ikasteko eta sozializatzeko ingurune seguru eta estimulagarria eskaintzeko berriaz diseinaturiko jolas-espazioak dira. Eremu egituratu baina malguak dira, eta haietan jokoak da ikaskuntzaren eta garapenaren ardatz nagusia.

Gainera, zentro komunitario ere direnez, haurrendako onurak ematez gain, familia- eta komunitate-harremanak indartzen dituzte, eta hauren ongizatearen ikuspegi integrala sustatzen dute.

Espazio horiek sortzean, hauren eskubideei erantzuten zaie: “haurrak aukera osoa izanen du jokoak eta jolasguneak baliatzeko, hezkuntzak bilatzen dituen helburuetera bideraturik. Gizarteak eta agintari publikoek eskubide hori betetzeko ahaleginak eginen dituzte”.

Eskubide hori kontuan izanik, administrazio publikoen eskumena izanen da jolas-gune horiek eskaintzea. Hala ere, GKEek, enpresa pribatuek eta guraso-elkarteek ere sustatzen ahalko dituzte.

Ludotekak ez dira soilik haurrentzat. Familiak ere inplikatu nahi dituzte, eremu bat emanik gurasoak edo tutoreak hurrekin jolasteko edo seme-alaben garapenean jokoak duen garrantziari buruzko orientazioa jasotzeko.

Gainera, gizarte-kohesioa sustatzeko zentro komunitarioak ere badira, elkarreragiteko, esperientziak partekatzeko eta harremanak eraikitzeko espazio seguru eta abegitsua emanik.

Ludotekak haurrentzat irisgarriak izateko diseinaturik daude, haien gaitasun fisiko, kognitibo edo soziala edozein izanik ere. Horren barnean sartzen da joko eta jostailu egokituak izatea, bai eta pertsona guztiek parte hartzeko moduko giro inklusiboa sortzea ere.

○ Ludoteken eginkizunak

Ludoteka baten kudeaketak lan handia dakar, eta ongi koordinaturik eta antolaturik egon behar du komunitateari, herriari, auzoari eta abarri eskaintzen dizkien zerbitzu guztiak gauzatu ahal izateko.

Carlos López Gilek *Jugando, jugando... (Las Ludotecas)* liburuan nabarmentzen duenez, zerbitzu batzuk eskaintzen ditu:

- ✓ Jostailuen mailegu-zerbitzua.
- ✓ Animazio-zerbitzua.
- ✓ Ikerketa- eta dokumentazio-zerbitzua.
- ✓ Plangintza-zerbitzua.
- ✓ Herritarrei informazioa emateko publizitate-zerbitzua.
- ✓ Beste ludoteka batzuekin koordinatzeko zerbitzua.
- ✓ Mantentze- eta kontrol-zerbitzua.

Ludotekak zenbait jolas-mota sustatzen duten eremu tematikoetan antolaturik egon ohi dira: eraikuntza-jolasak, jolas sinbolikoak (rol-jokoak edo dramatizazioa), mahai-jokoak eta sormen-eremuak (eskulanak, pintura...), adibidez.

Zerbitzu horiek haur guztientzat irisgarriak izan behar dute, haien gaitasun fisiko, kognitibo edo soziala edozein izanik ere; joko eta jostailu egokituak izan behar dituzte, eta giro inklusiboa sortu behar dute.

Ludoteka anitz doakoak dira edo oso kostu txikia dute; horri esker, askotariko testuinguru sozioekonomikoe-tako erabiltzaileek kalitatezko joko-ingurune bat esku-ratzen ahal dute.

○ Ludotekak antolatzean kontuan hartu beharreko alderdi batzuk

- Barne-araudia
- Ordu-tegiak
- Jostailuen mailegua antolatzea. Fitxategiak
- Jostailuen erregistro-liburu katalogatua.
- Erabiltzaileen fitxategia.
- Jokoen balorazio pedagogikoaren eta tekniken fitxak.
- Jostailuaren fitxak.
- Espazioen jarraipena eta mantentzea
- Materialen eta jostailuen jarraipena eta mantentze-lanak.
- Jarduerak programatu eta dinamizatzea.
- Familiak, eskolak, elkarteak eta abar koordinatzea
- Ikertzea, aholkularitza ona eman ahal izateko.

3.6

Jokoak egokitu, eraldatu eta sortzeko metodoak

Aisialdiko hezkuntzaren bereizgarria da malgutasuna. Horregatik, monitoreek jokoak egokitu, eraldatu eta sortzeko metodoak erabili behar dituzte, inklusiboago, eskuragarriago, hezigarriago edo, besterik gabe, dibertigarriagoak izan daitezten.

○ Jokoak egokitzea

Lehendik dauden jokoak aldatzean datza, pertsona talde jakin batentzat eskuragarriago edo egokiagoak izan daitezten. Metodo hori oso erabilgarria da trebetasun, adin edo interes desberdinak dituzten pertsonei arreta emateko.

• Inklusiorako egokitzea

Jokoaren arau, material edo dinamikak egokitu eta aldatzea, pertsona guztiek parte hartu ahal izan dezaten (desgaitasun fisikoak, kognitiboak, etab.). Adibidez, kartak braillez erabiltzen ahal dira, edo arauak aldatzen ahal dira, jokalaria guztiek irabazteko aukera berberak izan ditzaten.

• Adinaren arabera egokitzea

Haur txikiendako joko bat sinplifikatzea, edo konplexuagoa egitea talde helduago batentzat.

• Egokitze kulturala

Jokoaren elementuak aldatzea, kulturalki garrantzitsuak edo errespetuzkoak izan daitezten jatorri desberdinetako jokalarientzat. Adibidez, jokoak beste hizkuntza batera itzultzea edo irudiak eta erreferentziak aldatzea, kultura espezifikoko bat islatu dezaten.

○ Jokoak eraldatzea

Lehendik dagoen joko baten funtsezko alderdiak aldatzea da, jatorrizkoaren elementu batzuk mantentzen dituen bertsio berri edo aldatu bat sortzeko.

• Arauak aldatzea

Jokoaren arauak aldatzea, bestelako esperientzia bat sortzeko. Adibidez, mahai-joko klasiko bat aldatzea lehiakorra izan ordez kooperatiboa izan dadin.

- **Gaia aldatzea**

Jokoaren gaia edo giroa aldatzea, publiko desberdin batentzat erakargarriagoa izan dadin. Adibidez, espazio-abenturen joko bat urpeko esploraziokoa bihurtzea.

- **Jokoak konbinatzea**

Bi jokoren edo gehiagoren arauak edo mekanikak fusionatzea, joko berri bat sortzeko. Horrek bi jokoetako hoberena eskaintzen duen esperientzia hibridoa ekartzen ahal du.

○ **Jokoak sortzea**

Jokoa erabat berriak diseinatu eta garatzea da, dela hutsetik abiatuz, dela beste joko batzuetan oinarrituriko elementuak erabilirik.

- **Mekanikak diseinatzea**

Jokoaren oinarritzko arau eta dinamikak ezartzea. Horrek barnean hartzen du definitzea nola irabazten den, zer ekintza egiten ahal dituzten jokalariek eta nola elkarreragiten duten.

- **Gaiak garatzea**

Jokoa garatzen deneko istorioa, giroa edo testuinguru sortzea. Gaia izaten ahal da hezitzailea, dibertimenduzkoa edo testuinguru sozial edo historikoa batean oinarritua.

- **Atariko bertsioak**

Jokoaren atariko bertsioak sortzea, haren bideragarritasuna probatzeko eta jokalarien feedback-aren arabera doikuntzak egiteko. Prozesu hori funtsezkoa da jokoa orekatua, dibertigarria eta funtzionala izanen dela bermatzeko.

3.7

Jokoei eta jostailuei buruzko informazio-iturriak aztertu eta kudeatzea

Joko eta jostailuei buruzko informazioa eraginkortasunez kudeatu behar da. Hala, erabaki informatuak hartzeko eta erabiltzaileen premiei eta lehentasunei erantzuteko jolas-esperientziak eskaintzeko balioko du.

Informazio hori hainbat formatutan erregistraturik egoten ahal da: katalogoak, datu-baseak, banaketa-zerrendak, liburutegiak, blogak, foroak, etab. Kontuan izan behar da Internet informazio-iturri agorrezina dela, baina gure ideia eta printzipioekin alderatu beharko dela informazio hori.

Kontuan hartu beharreko alderdi garrantzitsu bat jostailuen segurtasuna da. Espainian, Europako arauak, estatuko araudiek eta segurtasun-estandarrak betetzen direla gainbegiratzen duten kontrol-entitateek bermatzen dute segurtasuna.

CE marka, UNE-EN 71 arauak eta AECOSANen, Kontsumo Ministerioaren eta beste erakunde batzuen ikuskapena funtsezkoak dira jostailuak haurrentzat seguruak direla ziurtatzeko.

3.8

Gorputz- eta kirol-jokoan azterketa: kirol tradizionalak. Testuinguru soziokulturalaren arabera antolamendua



El cuerpo es el templo del alma.

Platón

Aisialdiko kirola, nagusiki ludikoa den jarduera fisiko gisa, gizakiek mugimenduaren bidez jolasten ikasi zute netik existitzen da.

Gorputz- eta kirol-jokoak oso ohikoak dira aisialdiko hezkuntzan, eta, baliabide pedagogiko gisa erabilirik, pertsonen garapen integralerako tresna bihurtzen dira.

Ongizate fisikoa sustatzen dute, eta gizarte-, kultura- eta hezkuntza-funtzio garrantzitsuak betetzen dituzte. Osasunerako ageriko onuretatik harago, gorputz- eta kirol-jarduerak aukera paregabeak eskaintzen dituzte pertsona orekatu eta arduratsuak prestatzeko funtsezkoak diren balio, gizarte-trebetasun eta gaitasun emozionalak irakasteko.

Neurozientziaren ikuspegitik, haurtzaroko garapen fisikoa hertsiki loturik dago garunaren eta nerbio-sistemaren garapenarekin. Diziplina zientifiko horrek ulertze sakona ematen du garunak eta nerbio-sistemak nola eragiten duten trebetasun fisikoak garatzen eta hazten haurtzaroan eta nerabezeroan.

Jarduera fisikoak areagotzen du neurotransmisore batzuk ekoiztea, hala nola serotonina eta dopamina, aldar-tea hobetzearekin eta estresa eta antsietatea murriztearekin loturik daudenak.

Monitoreak jakin behar du jarduera fisikoak eta kirol-jarduerak garrantzi handia dutela haurtzaroan eta nerabezeroan, zeinak funtsezko aroak baitira ohitura osasungarriak hartzeko eta kirol-jardueraren onurez gozatzeko.

Jarduera fisikoak, mugimendua eragiteaz gain, pertsona baten garapen integralari laguntzen dioten hainbat elementu sustatzen ditu.

- ✓ Plangintza eta estrategia
- ✓ Kontzentrazioa
- ✓ Estresaren eta antsietatearen kudeaketa
- ✓ Autoestimua eta autokonfiantza
- ✓ Interakzio soziala eta lankidetzatza
- ✓ Kultura eta tradizioa
- ✓ Diziplina eta iraunkortasuna
- ✓ Errespetua eta fair play (joko garbia)
- ✓ Koordinazioa eta oreka
- ✓ Malgutasuna eta arintasuna
- ✓ Gorputz- eta jarrera-kontzientzia
- ✓ Bizimodu osasungarria

Aisialdiko monitoreek gorputz- eta kirol-jokoan motak sailkatu behar dituzte, eta ulertu behar dute zer ezaugarri eta eginkizun dituzten eta nola antolatu testuinguru soziokulturalaren arabera.

○ Kirol-jardueren eta jarduera fisikoan sailkapena

Zenbait irizpideren arabera sailkatzen ahal ditugu gorputz- eta kirol-jokoak:

- Kanpoaldekoa (mendia, ura, parkeak, hondartzak, lorategiak...).
- Barnealdekoa (kiroldegiak, areto espezifikoak, gimnasioak...).
- Beste espazio batzuk (pilotalekuak, zelaia, mendi elurtuak...).
- Taldekoak eta banakakoak.
- Dibertimenduzkoak eta lehiakoak.
- Adinaren arabera.
- Behar diren trebetasunen arabera.
- Tradizionalak.
- Materialen arabera (pilotak, baloiak, sokak, bateak, piboteak, sareak, uztaiak, erraketak, koltxonetak, bankuak, zintak...).

Nolanahi ere, jarduera edo joko bat aukeratzeko argi izan behar da zer helburu erdietsi nahi diren.

BENEFICIOS DE LA PRÁCTICA DEPORTIVA

Garapen kognitiboa Jarduera fisiko anitzek, hala nola taldeko kirolek eta joko taktikoez, parte-hartzaileei galdegiten diete estrategikoki pentsatzea, mugimenduak planifikatzea eta gainerako jokalarien ekintzak aurreikustea. Hala, pentsamendu kritikoa garatzea eta arazoak konpontzea sustatzen da.

Kontzentrazioa eta arreta Yogak, tai jiaik eta kirol gehienek kontzentrazio- eta arreta-maila handia galdegiten dute, eta horrek fokuratzeko gaitasuna eta arintasun mentala hobetzen laguntzen du.

Emozioen alderdia Jarduera fisikoak endorfinak askatzen ditu, estresa murrizten eta gogo-aldarteak hobetzen laguntzen duten hormonak. Gainera, kirolean eta ariketan parte hartzea lagungarria izaten ahal da antsietatea kudeatzeko eta ongizate-sentsazioa handitzeko. Helburu fisikoak erdiesteak, hala nola lasterketa bat osatzeak edo kirol batean hobetzeak, autoestimua eta norberarenganako konfiantza areagotzen ahal ditu.

Garapen soziala Jarduera fisiko anitz taldean egiten dira, eta horrek interakzio soziala, talde-lana eta lankidetzak sustatzen ditu. Hori funtsezkoa da gizarte-trebetasunak garatzeko, hala nola komunikazio eraginkorra eta enpatia. Jarduera fisiko batzuk sustraiturik daude tradizio kulturaletan, hala nola herri-dantzak edo kirol tradizionalak, eta identitate kulturala eta pertenezia-sentimendua indartzen dituzte.

Balioetan hezteak Jarduera fisiko bat erregularitasunez egiteko, diziplina eta pertseberantzia behar dira, eta, hala, parte-hartzaileek ikasten dute jomugak ezartzen eta erdiesten eta erronkak gorabehera ahaleginari eusten. Kirolak eta beste jarduera fisiko batzuek irakasten dute arauak betetzearen, ikaskideei eta aurkariei errespetatzearen eta justiziaz jokatzearen garrantzia. Balio horiek funtsezkoak dira kirol-eremuaren barnean zein kanpoan.

Garapen motorra eta gorputz-garapena Oinarrizko mugimenduak egiteaz gain, koordinazio motorra eta oreka hobetzen laguntzen dute jarduera fisikoek, eta gaitasun horiek funtsezkoak dira eguneroko jarduerak efizientziaz eta segurtasunez egiteko. Zenbait jarduerak, hala nola luzaketek, gimnastikak edo yogak, malgutasuna eta arintasuna hobetzen dituzte, eta errendimendu fisiko hobea eta lesioen prebentzioa bultzatzen dituzte.

Osasunaren alderdia Jarduera fisikoaren bidez, pertsonak beren gorputzaren kontzientzia handiagoa garatzen dute, eta jarrera eta lerrokadura hobetzen dituzte. Hori funtsezkoa da epe luzera osasun-arazoak saihesteko. Jarduera fisikoa erregularitasunez egiteak bizi-ohitura osasungarriak sustatzen ditu, hala nola elikadura orekatua eta behar adinako atsedena hartzea.

3.8.1

Askotariko testuinguruetan joko fisiko eta kirol-jokoak antolatzeko sistematika

Gorputz- eta kirol-jokoek, beste edozein joko-motak bezala, erregistroa izan beharko dute, hainbat testuinguruta egokitu ahal izateko. Proposamenek inklusiboak eta askotarikoak izan beharko dute, eta aukera berberak eskaintzeko jokoan parte hartzen duten guztiei.

Gorputz- eta kirol-jokoak planifikatu eta egokitzea errazteko, 1.5 kapituluaren proposaturiko "jarduera-fitxara" jotzen ahalko dugu.

GARAPEN FISIKOAREN MUGARRI ETA EZAUGARRIAK

Gutxi gorabeherako adina	Garapen fisiko nagusia	Ezaugarri eta mugarrak
3-5 urte	Trebetasun motorrak fintzea.	<ul style="list-style-type: none"> • Koordinazioa eta oreka hobetzea. • Konfiantza handiagoz jauzi egitea, lasterka egitea eta gora egitea.
6-11 urte	Indarra eta koordinazioa areagotzea.	<ul style="list-style-type: none"> • Kirol eta jokoetan trebetasunak garatzea. • Ataza motor konplexuak egiteko gaitasuna.
12-18 urte	Hazkunde bizkorra eta heltze sexuala (pubertaroa).	<ul style="list-style-type: none"> • Hazkunde handiko aldia. • Muskulaturaren garapena eta ahalmen aerobikoa. • Generoen arteko aldeak indar eta malgutasunean, gorputzeko gantzaren banaketan eta hezurren garapenean.
19-30 urte	Errendimendu fisikoaren eta gaitasun atletikoaren gailurra.	<ul style="list-style-type: none"> • Muskulu-indar eta erresistentzia handienak. • Abiadura optimoa, erreflexuak eta koordinazioa.



3.8.2

Kirol tradizionalak aisialdiko jardueren garapenean aplikatzea

Joko eta kirol tradizionalak funtsezko balio kultural, sozial eta hezkuntzakoak dira. Joko horiek belaunaldi belaunaldi transmititzen dira, eta itxura fisikotik harago doazen onurak eskaintzen dituzte, aukera ematen baitute identitate kulturala indartzeko, balio sozialak transmititzeko eta lotura komunitarioak indartzeko.

Kirol tradizionalak komunitate baten ohiturak, sinesmenak eta balioak zaindu eta transmititzeko modu bat dira. Haietan parte hartzeak laguntzen du historiarekin eta kulturarekin konektatzen, eta tokiko tradizioak bizirik mantentzen. Gainera, komunitate edo eskualde bateko kide izatearen sentimendua indartzen dute, ingurunearekiko eta aurreko belaunaldiekiko lotura emozionala sortzen baitute.

Kirol tradizionalak jai eta ekitaldi komunitarioekin loturik egoten ohi dira; gizarte-sarea indartzen dute, eta komunitateko kideen arteko batasuna sustatzen dute.

Nafarroako joko eta kirol tradizionalak, kasu anitzetan, nekazaritza- eta landa-bizitza islatzen dute. Alderdi horrek aukera ematen du loturiko balioak transmititzeko eta gure kultura ezagutzeko, herrietan parte-hartzea sustaturik. Hona hemen Nafarroako joko eta kirol tradizional batzuk:

- Dantzak
- Olleta (makila-jokoa).
- Euskal pilota.
- Herri-kirolak.
- Zesta-punta.
- Sokatira.
- Harri-jasotzea.
- Aizkolaritza.

Aisialdiko jarduerak praktika horietan oinarritzen ahalko dira, praktika horiek bere horretan gauzatuz zein eraldatuz xede-taldearen premietara eta motibazioetara egokitzeko.

3.8.3

Gorputz- eta kirol-jardueren buruzko informazio-iturrien analisia eta kudeaketa

Gorputz- eta kirol-jardueretan oinarrituriko aisialdiko eta denbora libreko programak diseinatu, planifikatu eta ebaluatzeko orduan, funtsezkoa da informazioa aztertu eta kudeatzea.

○ Informazio-iturriak sailkatzea

Lehen mailako iturriak:

- Landa-azterlanak
- Datu estatistikoak
- Ikerketa zientifikoak

Bigarren mailako iturriak:

- Argitalpen akademikoak
- Txosten instituzionalak
- Aldizkari espezializatuak
- Kirolarekin loturiko datu-baseak

Halaber, beste iturri batzuk ere izaten ahal dira garrantzitsuak hala nola gorputz- eta kirol-arloko gai espezifikokoak jorratzen dituzten artikulua espezializatuak edo blogak.

Funtsezkoa da iturrien analisi kritikoa egitea, haien kalitatea eta gaurkotasuna egiaztatzeko. Informazioa konparatu eta kontrastatzea oso baliagarria izaten ahal da antzekotasunak, desadostasunak eta sortzen ari diren joerak aurkitzeko.

Bilduriko informazioa sistematizatu eta antolatu egin behar da, ahal dela datu-base digitaletan, baina biltegi-ratze fisikoa baztertu gabe, bizkor kontsultatzeko beharrezkoa den kasuetan.

Informazioa etengabe eguneratu behar da, ikerketa, txosten eta datu berriak sartzeko. Horrek bermatuko du kalitatez eta eraginkortasunez erabiltzen dela hezkuntza- eta jolas-jardueren plangintzan.

04

Ingurumen-hezkuntzako teknikak

4.1

Sarrera

Pertsonen aisialdiaren parte handi bat ingurune naturalekin loturik dago. Horrek erakartzen gaitu eta emozionalki birkonektatzen gaitu Lurraren edo, bestela esanik bizitzaren, funtsezko dinamika proiektatzen baitu.

Marc Bermanen ingurumenaren azterketan espezializatutako neurozientzialariaren iritziz (2020), zenbait mekanismo biologikok azaltzen dituzte ingurune naturalekiko esposizioaren onurak. Haietako batzuk arreta berrezartzearen teoriaran daude jasorik. Horren arabera, naturarekiko interakzioak neke mentala murrizten eta kontzentratzeko gaitasuna hobetzen laguntzen du.

Gizakiok bi arreta-mota ditugu: arreta gidatua, lanean erabiltzen duguna eta agortzen ahal dena; eta nahi gabeko arreta, ingurunekeo estimulu interesgarriak automatikoki erakartzen dutena eta agortzen ez dena.

Gero eta pertsona gehiago bizi dira hiri-inguruneetan, eta aisialdia naturaguneetan gozatzeak nabarmen laguntzen dio haien ongizate fisiko eta mentalari. Gainera, birkonexio-prozesu horretan ingurune naturalekiko bizi-esperientziak bizi badira eta berriz ikasten bada, lotura emozionalak lotura neuronal bat sortzen laguntzen du.

Ingurumen Hezkuntzaren bidez, kontzientziatu egiten da gizakiek bizi diren lekuarekin duten loturaz eta nola berreskuratu konexioa. Izan ere, **Kusche** (2002) zioen bezala, "leku batean bizitzeak esan nahi du ezin dela eza-xola izan han gertatzen denarekin".

4.2

Ingurumen-hezkuntzaren oinarriak aisialdiko jardueretan aplikatzea. Ingurumen-hezkuntzaren balioak

4.2.1

Zer da ingurumen-hezkuntza eta zer dimentsio du?

Ingurumen Hezkuntza pentsamenduaren eta ekintzaren nazioarteko korrante bat da.

Haren xedea da ingurumenaren hobekuntza eta garapen jasangarria eraginen duten aldaketa indibidualak eta sozialak lortzea (Espainiako Ingurumen Hezkuntzaren Liburu Zuria).

Azken hamarkadetan, gero eta indar handiagoa hartzen ari da ingurumen-arazoak naturaren arazoak ez ezik batez ere giza arazoak ere direlako ideia.

Ingurumen-krisiak badu alderdi sozial bat, oro har airtortzen hasia dena. Horrek berekin dakar birbalorizatzea gatazkei aurre egiteko, irteerak imajinatu edo aitortzeko eta banaka zein taldean horiek praktikan jartzeko gaituko gaituen hezkuntza.

Horretarako, Ingurumen Hezkuntzak (IH) helburu hau du (GEA, 1999):

- ✓ Ingurumen-arazoen ezagutza sustatzea, maila lokalean zein globalean, eta pertsonak gaitzea ingurumenarekin loturiko informazioa modu kritikoan aztertzeke.
- ✓ Ingurumen-prozesuak ulertzen eta faktore sozial, ekonomiko eta kulturekin lotzen laguntzea.
- ✓ Ingurumenaren aldeko balio berriak eskuratzea bultzatzea eta jarrera kritiko, gogoetatsu eta eraikitzaileak sustatzea.
- ✓ Ekitatearen eta elkartasunaren ikuspegitik ingurumenaren babesa sustatuko duen etika garatzen laguntzea.
- ✓ Pertsonak trebatzea gizarte- eta ingurumen-gatazkak aztertzeke, alternatibien eztabaidan parte hartzeke eta erabaki arrazoituak hartzeke.
- ✓ Gizarteak gai kolektiboetan aktiboki parte har dezan sustatzea, ingurunearekiko erantzukizun partekatua indartzeko.
- ✓ Eguneroko bizitzako alderdi guztietan jokabide-eredu jasangarriak bultzatzeko tresna gisa aritzea.

Ingurumen Hezkuntzaren kontzeptua 1972an sortu zen Stockholmeko Giza Ingurumenari buruzko Nazio Batuen Konferentzian, eta azken berrogeita hamar urteetan kontzeptu zabalago baterantz eboluzionatu du: Jasangarritasunerako Ingurumen Hezkuntza. Termino horretan, ingurumen-hezkuntzak jasangarritasun-helburuak erdiesteko tresna estrategiko gisa duen zeregina nabarmendu nahi da, 2030erako Garapen Jasangarrirako Helburuetan (GJH 2030) kokaturik.

Este marco conceptual recupera la sabiduría contenida en un proverbio indígena americano: "La Tierra no es una herencia de nuestros progenitores, sino un préstamo de nuestros descendientes."

Garapen Jasangarrirako sei Helburuk zuzeneko interakzioa dute Jasangarritasunerako Ingurumen Hezkuntzarekin (Nazio Batuen Garapen Programa, 2020-2030), batez ere aisialdiko eta denbora libreko inguruneen tesuinguruan:

4. helburua

Kalitatezko hezkuntza

Haur guztiek 2030erako doako lehenbiziko eta bigarren hezkuntza jasotzeko aukera izatea funtsezkoa da, baita lanbide-heziketa eskuragarria izateko aukera berdina izatea ere. Halaber, genero- eta aberastasun-desberdinkeriak ezabatu nahi dira, eta kalitatezko goi-mailako hezkuntzarako sarbide unitbertsala erdietsi.

Garapen jasangarrirako beste helburu asko (GJH) lortzeko aukera emanen duen giltza da hezkuntza. Pertsonak kalitatezko hezkuntzarako sarbidea dutenean, pobrezia zikloa hautsi dezakete.

5. helburua

Genero-berdintasuna

Genero-berdintasuna funtsezko giza eskubidea bai, eta, are gehiago, mundu baketsu, oparo eta jasangarri bat eraikitzeke ezinbesteko oinarrietako bat ere bada. Emakumeak eta neskatoak munduko biztanleriaren erdia dira, eta, beraz, munduko boterearen erdia ere bai.

Genero-berdintasuna zeharkako helburua da, eta funtsezko elementua izan behar du politika, aurrekontu eta erakunde nazionaletan.

11. helburua

Hiri eta komunitate jasangarriak

Hiriak eta giza kokaguneak inklusiboak, seguruak, erresilienteak eta jasangarriak izatea lortzea. Bizimodu globalaren etorkizuna dira hiriak. Munduko biztanleria 8.000 milioi pertsonara iritsi zen 2022an, eta haietatik erdiak hiriguneetan bizi dira.

Garapen jasangarria lortzeko, modu esanguratsuan aldatu behar dira hiriguneak eraikitzeke eta kudeatzeko moduak.

13. helburua

Klimaren aldeko ekintza

- Klima-aldaketak kontinente guztietako herrialde guztietako pertsona guztiei eraginen die moduren batean. Klima-hondamendi bat gertatuko da, eta ez gaude prestatuta izan ditzakeen ondorioetarako.

Ezinbestekoa da plan eta promes hutsetan geldituko ez diren premiazko neurri eraldatzaileak hartzea. Horretarako, helburu handiagoak jarri beharko dira, ekonomia osoak barne hartu beharko dira, garapen klimarekiko erresilientearen bidea hartu beharko da, eta,aldi berean, zero emisio garbi lortzeko ibilbide garbi bat diseinatu beharko da.

14. helburua

Urpeko bizia

Ozeanoak, itsasoak eta itsas baliabideak zaintzea eta jasangarritasunez erabiltzea. Gizakientzat eta Lurreko bizitzarentzat funtsezkoak dira ozeano eta itsaso osasuntsuak. Ozeanoak eta Lurrean dugun bizitza bereizi ezinekoak dira. Lurrazalaren hiru laurden hartzen dituzte ozeanoek, Lurreko uraren % 97 dute eta planetako bizi-espazioaren % 99 hartzen dute bolumenean.

Munduko funtsezko baliabide hori arduraz kudeatzea da etorkizun jasangarri baten gakoetako bat.

15. helburua

Lehorreko ekosistemetak bizitza

Lehorreko ekosistemen erabilera jasangarria babestu eta leheneratzea: oihanak jasangarritasunez kudeatzea, desertifikazioari aurre egitea, lurren degradazioa geldiarazi eta alderantzikatzea, eta biodibertsitatearen galera gelditzea.

Funtsezkoa da gizateriak naturarekin duen harremana aldatzea, eta kontzientziaztea natura dela Lurrean dugun bizitzaren oinarria.

Baina hau da galderen arteko galdera: nola eginen dugu teoria hori guztia errealitate bihurtzeko?

4.2.2

Nola eraldatzen ahal ditugu biziraupenerako eman ditugun gomendioak gure aisialdiko eta denbora libreko inguruneetako ekintza bihurtzeko?



Hezkuntza gauza ikusezinak ikusgai egiteko artea da.

Jean-François Lyotard

Ingurumen-hezkuntza bizi-prozesu eta -esperientzien diziplina bat da, eta arian eraikitzen da. Informazio teoriko anitz dago azaltzeko zer xede izan behar genituzkeen, baina proposamen gutxi jarraiki beharreko bideari buruz.

Emozionala eta intelektuala den, eta, beraz, bizitzarekin koherentea den ikuspegi batetik lortzen da informazioa. Sen ona esaten zaio, baina gaur egun sen ezohikoena izan.

Aisialdiko eta denbora libreko inguruneek aukera ematen dute dinamika emozional malguagoak izateko, jokabideetan eta ekintzetan aldaketa esanguratsuak kontzientziazteko eta bultzatzen ahal dutenak.

Ingurumen Hezkuntzak funtsezko urrats batzuk proposatzen ditu, gida gisa, gure ekintza eta dinamika indibidual eta kolektiboak eraldatzeko.

1. urratsa

Ingurune naturalarekiko birkonexio emozionala

Egungo gizartearen dinamikak gure ingurunearekin ditugun sareko funtsezko konexio anitz zatikatu ditu. Horren ondorioz, lotura emozionaleko zenbait kanal garrantzitsu galdu dira.

Izaki bizidun garen aldetik, gizakiok gure ingurunearekin erlazionatzen gara zentzumenen bidez (batez ere ikusmenaren bidez): inguruneko informazioa igortzen digute, eta aukera ematen digute inguruko espazioarekin interakzioan aritzeko.

Natura-inguruneeko jokoek aukera ematen digute zentzumenak aktibatzeke, gure ingurunearekiko lotura sakona errazten duen prozesu dinamiko baten bidez.

2. urratsa

Datuak interpretatzea

Gure burmuinak berehala eraldatzen du jasotzen duen informazioa. Zentzumenen mezuak pertzepzio kontziente bihurtzen dira, aldez aurretik gure balio-eskalan iragazirik (Benayas et al. 1984). Orduan ohartzten gara espazioa identifikatzeko beste ikuspegi batzuk daudela.

Joko sentitiboak testuinguruan jarri eta interpretatzean, gai gara gure aurretiko balioak identifikatzeko, eta horiek aldatzen dituen informazio berria gehitzen diegu. Prozesu hori, aurreko urratsarekin batera, behin eta berriz errepikatzen ahal da, interpretazio berriak eraikitzeko.

3. urratsa

Gure benetako testuingurua identifikatzea

Ingurune naturaletik erdiesten dugun bizi-esperientzia bakoitzak testuinguruan kokaturiko informazioa eta datu berriak ematen dizkigu. Lehendik genitueni gehitzen zaizkie, eta gure errealitatearen ikuspegi globalagoa eta objektiboagoa ematen digute.

“Begirada berri” hori komunikatzeko modu desberdinen bidez deskribatzeak (gutunak edo idazlanak, marrazkiak, musika, gorputz-adierazpena...) ingurune naturala eta geure pentsamendua ezagutzen laguntzen digu.

4. urratsa

Begirada aldatzea

Ingurunetik lortzen dugun informazio berriak gure balorazio indibiduala eta soziala aldatzen ditu. Une horretatik aurrera, ezberdin begiratzen diogu ingurune natural horri, eta ohartzten gara gure bizitzarako duen garrantziaz. Jabetzen gara osotasun zabalago baten eta dinamika ekologiko global baten parte gara, eta ohartzten gara ingurune naturalarekiko dugun mendekotasunaz.

Erich Fromm psikologoak Biophilia deitu zion (“bizitzarekiko maitasuna”). **Edward O. Wilson** ekologoak (Biophilia liburuan, 1984) sakonago garatu zituen termino horren esanahia eta gizakiarengan duen eragina. Beren hitzetan, pertsonak berezko kidesasuna sentitzen dute izaki bizidun guztiekiko eta

bizitzarekiko berarekiko. Horren ondorioz, naturarekiko harremana osasuntsu sentitzeko eta ongizatea erdiesteko oinarritzko premietako bat. Puntu honetan, gogora ekarri behar dugu gizateriaren historiaren % 99 naturarekiko lotura estuan iragan dela.

Bizitzeko behar ditugun baliabide naturalei eragiten dieten gatazkak konpontzeko joko anitzek Biophiliekin konektatzen gaituzte. Gainera, joko horiek kontzienteago egiten gaituzte baliabide naturalen ondorioz eta egungo gizarte kapitalistan egiten den haien kudeaketaren ondorioz sortzen diren giza gatazkez.

5. urratsa

Sortzen ahal ditugun ingurumen-ekintza berriak

“Globalki pentsatu eta, lekuan-lekuan aritu” esaldia oinarri harturik, urrats honetan ekimen indibiduala piztu nahi da, eta Lurreko gure dinamiken bilakaera aldatzeko hainbat ekintzatan inplikatu. Portaera-alaketak, ingurumenarekiko kontzientzia handiagoa, pentsamendu-koherentzia eta begirada kritikoa (arrazoizko zalantzak) edozein informazio-motaren aurrean.



4.2.3

Zertan datza egiten dugun monitore-lana? Zer tresna ditugu?

Ingurumen-hezkuntza lantzeko, monitore-lana laguntzaile eta gidari izatea da. Gidari izatea bideratzailea izatea da, eta, hezkuntza-prozesuaren testuinguruan, horrek enpatiazko jarrera izatea dakar berekin. Entzutea da, eta, entzute horretatik abiatuz, mezu bat formulatzea, hartzailea kontuan harturik.

Bideratzaile batek parte-hartzaileen garapen pertsonala eta kontzientzia hartzea sustatzen du, haien autoestimua estimulatuz eta prozesuetan lagunduz.

Beren lanean, monitoreak etengabe aritzen dira ingurune naturalean edo baliabide naturalean. Aisialdiko jarduerak ingurune naturalean egiten dira gehienbat (kanpamentuak, ibilbideak, txangoak...), eta, beraz, argi dago zer ahalmen duen aldaketarako.

Ingurune naturaleko aisialdiko eta denbora libreko jarduerak ikaskuntza-prozesu bat eraiki behar dute, eta paisaia neuronal berriak sortu; horretarako, aurreko atalean aipaturiko urratsei jarraikiko diegu.

4.2.4

Azpimarratu beharreko alderdiak: ingurune naturaleko bizi-esperientziaren eta giza lankidetzaren garrantzia

Bizi-esperientzia oso garrantzitsua da, kontzientzia emozionala ematen baitigu. Kontuan izan behar dugu alde aurretik esperimentatu eta landu beharko ditugula jardueretan erabiliko ditugun tresnak, eta kontuan izan behar dugu taldeen bizikidetzan kokatzen diren jarduera guztiek aukera ematen dutela ingurune naturalean epe luzeko ekintzak gauzatzeko.

Ingurumen-hezkuntzak aisialdiko eta denbora libreko jardueretan kontuan hartu beharreko zenbait alderdi garatzen ditu:

Sentsibilizazioa. Parte-hartzaileak estimulatzen ditu beren zentzumen guztiak erabil ditzaten beren ingurunea esploratzeko eta inguruneari buruzko sentimenduak,

ideiak eta iritziak adieraz ditzaten, beren inguruneaz eta beren buruaz kontzientziaturik.

Ikaskuntza-prozesua bizipenezkoa da. Ingurumen-hezkuntzan, eginez ikasten da. Objektuak eta prozesu naturalak behatuz eta zuzenean manipulaturik deskubritzen eta esploratzen dira.

Sormenezko ikuspegia. Sormena eta arriskuak hartzea proposatzen dira arazoak konpontzeko bide gisa. Sormen-jarduerak parte-hartzaileek beren pentsamenduak eta sentimenduak adierazteko erabiltzen dira.

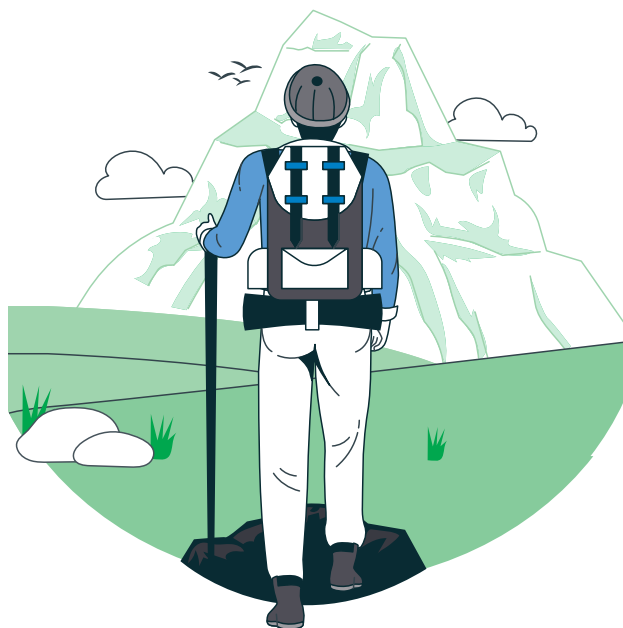
Jokoa eta dibertsioa baliabide didaktiko gisa. Esperientzia dibertigarri eta atseginek eragin handiagoa dute formalek eta aspergarriek baino.

Alderdi esanguratsuen ikaskuntza azpimarratzen da. Hurbilekoa eta beharrezkoa dena ezagutzen ikastea, parte-hartzaileen eguneroko errealitatetik kanpoko kontzeptu abstrakturik gabe.

Lankidetzaren garrantzia. Hala, jardueretan parte hartzeko tentsioa eta arbuioa murrizten dira, ezabatzen baitira lehia, konparazioak eta irabazle bakarrarendako sariak. Lan kooperatiboak komunikazioa integratzen eta norbanakoaren eta taldearen trebetasunak erabiltzen laguntzen du arazoak konpontzeko eta erronka bateratuak onartzeko.

Es momento de poner en práctica todas estas ideas y descubrir que hay otro modo de hacer las cosas, los otros seres vivos de la tierra lo agradecerán.

¡EMPIEZA A ANDAR!



4.3

Ingurune naturalean egiteko jarduera-motak: deskribapena, ezaugarriak, abantailak eta mugak

Ingurune naturaleko jarduerak oso presente daude aisialdiko hezkuntzaren proposamenetan. Kanpalekuak eta mendi-ibiliek nabarmentzen dira, bai eta kirol eta kirol aurreko jarduera-aniztasunarekin loturiko jarduera guztiak ere.

Oso baliabide garrantzitsua da ohitura osasungarriak eta ongizatea sustatzen dituzten bizi-esperientzia balioak eskuratzeko. Gainera, aukera ematen digute gure



GOGOAN IZAN

Naturako jarduerak askotariko esperientziak eskaintzen dituzte, baina garrantzitsua da haien mugak ezagutzea eta ingurunea errespetatzea, modu seguruan eta jasangarrian gozatzeko.

esentziarekin konektatzeko, lurrarekin sustraitzea eta komunitatearekiko eta ingurumenarekiko konpromisoa lantzen baitituzte.

Egiten direneko ingurunearen, zailtasun-mailaren edo ezagutza teknikoaren arabera sailkatzen ahal ditugu jarduera horiek. Sailkapen hori kontuan hartu beharko ditugun ezaugarri jakin batzuekin loturik dago: abantailak, desabantailak, arriskuak, etab.

MOTAK	EZAUGARRIAK	MUGAK
<p>Mendi-ibiliak. Ibilaldi laburrak edo egun batekoak, ibilbide errazetan.</p> <p>Trekkinga. Iraupen luzeko ibilaldiak, batzuetan egun batzuetakoak.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Oinez egiten dira, markaturiko bide edo ibilbideetan barna. • Paisaiaz gozatzeko eta naturarekin kontaktua izateko ezin hobeak. • Egoera fisikoak baldintzatzen du jarduera aukeratzea. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prestakuntza fisiko ona behar da ibilbide luzeetan. • Klima-arriskuak egoten ahal dira eremu zailetan (euria, gehiegizko beroa, etab.). • Sarbide-murrizketak izaten ahal dituzten eremu babestuak.
<p>Mendizaletasuna. Mendietara igotzea, zailtasun-maila askotariko ibilbideak.</p> <p>Eskalada. Igoera bertikala harkaitzezko edo izotzezko hormetan. Teknika espezializatuak behar dira.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lur-eremu menditsuetan igotzea, muinoak, altuera handiko tontorrak... • Berariazko ekipamendua eta ezagutza teknikoa eskatzen dute. • Berariazko baldintza fisikoak behar dira. 	<ul style="list-style-type: none"> • Istripuak edo erorikoak izateko arriskua, batez ere eskaladan. • Klima muturrekoa izaten ahal da, eta bizkor aldatzen ahal da eremu menditsuetan. • Ekipamendu teknikoa behar da (sokak, arnesak, etab.).
<p>Uretako jarduerak (ibaietan, lakuetan eta hondartzetan).</p> <p>Piraguismoa/kayak, bela</p> <p>Ontzi txikietan nabigatzea ibai, itsaso edo lakuetan.</p> <p>Surfa. Ohol batean itsasoko olatuen gainean irristatzea.</p> <p>Snorkela. Sakonera txikiko uretan itsas fauna behatzea.</p> <p>Uretako proben jokoak.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ur-masetan gauzatzen dira, hala nola ibaietan, lakuetan eta itsasoan. • Jarduera freskagarriak dira, udarako ezin hobeak. • Haietako batzuk aise egiten ahal dira. 	<ul style="list-style-type: none"> • Itotzeko arriskua edo korronteezko edo mareek eraginiko istripuak izateko. • Jardueraren araberako berariazko ekipamendua (salbamendu-jakak, taulak, etab.). • Ur-eremu guztiak ez dira egokiak jarduera horietarako (eremu babestuak, kutsatuak edo arriskutsuak).

MOTAK	EZAUGARRIAK	MUGAK
<p>Fauna eta flora behatzea.</p> <p>Birdwatchinga (hegaztiak behatzea). Hegazti askeak behatzeko prismatikoak erabiltzea.</p> <p>Argazki-safaria. Animalia basatiei argazkiak egitea, haien habitatean interferentziarik eragin gabe.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ingurune naturalean animaliak eta landareak behatzea eta haiei buruz ikastea. • Ingurumen-hezkuntza sustatzen du. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kontserbazio-araudiak errespetatu behar dira; ez dira animaliak molestatu behar. • Espezie batzuk urteko sasoi jakin batzuetan soilik ikusten ahal dira. • Kontuz ibili beharra, habitat naturalak ez hondatzeko.
<p>Erlaxatzea eta ongizatea:</p> <p>Yoga edo meditazioa egitea aire zabalean.</p> <p>Izarrak behatzea.</p> <p>Ibilaldi lasaia edo <i>mindfulness</i>-ariketak.</p> <p>Baso-bainuak.</p> <p>Bistaratzeko eta erlaxazio gidatuak.</p> <p>Arnasketa kontzientea.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Norberarekiko eta ingurunearekiko lotura sustatzeko diseinatuak; lasaitasuna, introspekzioa eta oreka emozionala sustatzen dute. • Erritmo motelean gauzatzen dira, lehiakortasuna saihesturik. 	<ul style="list-style-type: none"> • Klimak baldintzatzen ahal du jarduera. • Leku batzuk guztiendako irisgarri izatea. • Jarduera batzuek berariazko materiala eskatzen ahal dute.
<p>Birziklatze-lantegiak, collagea</p> <p>Lore-lantegiak, animalien aztarnak, etab.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sormena garatzen dute. • Baliabide naturalen erabileraz jabetzea, eta ekosistema aldatzen ez duten lantegiak aukeratzea. 	<ul style="list-style-type: none"> • Materialak kontzienteki erabiltzea. Materia hila.
<p>Orientazio-teknikak</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Galtzeko arriskua minimizatzen dute tresna edo elementu jakin batzuen bidez. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ezagutza teknikoaren mendekoak dira.



4.3.1

Ingurunea ezagutu eta ikertzeko teknikak

Inguruan dugun ingurune naturala esploratu, ezagutu eta ulertzeko metodoak dira. Natura eta haren funtzio-namendua behatu eta aztertzeke eta hari buruz ikasteko aukera ematen dute teknika horiek.



Zuzeneko behaketa

Ingurunea zentzu guztietan behatzean datza, paisaiei, animaliei, landareei, klimari eta inguruan gertatzen diren aldaketei erreparaturik.



Oharrak eta marrazkiak

Lagugarria da ingurunea aztertzen den bitartean ikusten denari buruzko oharrak hartzea edo zirriborroak egitea, geroago oroitu ahal izateko. Argazkiak edo bideoak ere egiten ahal dira.



Laginak biltzea

Batzuetan, lagin txikiak hartzen ahal dira (hostoak, harriak edo intsektuak), geroago aztertzeke. Natura errespetatu eta ekosistema aldatu gabe egitea gomendatzen da, eta, ahal den guztietan, ikerturiko elementua bere ingurunera itzultzea.



Espezieak identifikatzea

Landa-gidak edo aplikazioak erabiltzen ahal dira landareak eta animaliak identifikatzeko, eta haiei buruz gehiago ikasteko.



Giza inpaktuaren azterketa

Era berean, garrantzitsua da ikertzea giza jarduerak nola eragiten duten ingurune naturalean (kutsadura, deforestazioa...).

4.3.2

Naturan orientatzeko teknikak

Orientazio-teknikak bide egokia aurkitzeko eta ingurune naturalean ez galtzeko erabiltzen diren metodoak dira.

Oinarrizko tresna tradizional zein teknologikoak erabiltzea dute ezaugarri: mapak, iparrorratzak, paisaiaren elementuak, GPSa, aplikazioak, etab., eta taldeekin erabiliko dugun inguruneari buruz dugun ezagutzaren mende daude. Behaketa handia, ingurunea ulertzea eta erreferentzia-puntuak (mendiak, ibaiak, zuhaitzak, etab) identifikatzea eskatzen dute.

Natura-ingurunean orientazioa lantzeak paisaia interpretatzeko gaitasuna indartzen du. Mapak eta iparrorratza-ren funtzionamendua ulertzea, distantziak kalkulatzeko, eguzkiaren eta izarren posizioa behatzea, zuhaitzetako goroldioa behatzea, etab. Elementu horiek garapen kognitiboa ematen dute, esperimentazioaren eta interesguneetan oinarrituriko ikaskuntzari erantzuten dioten bizipenen bidez.

Naturan orientatzeko teknikak ikusizko informazioa eta informazio espaziala interpretatzeko gaitasuna hobetzen dute (hala nola mapa bat irakurtzea eta eremu erreala aplikatzea), eta memoria, orientazioa eta arrazoiketa logikoa sustatzen dituzte. Halaber, egoera jakin batzuetan egokitzea eta arazoak konpontzea errazten dute: ikuspen txikia, temperatura-aldaketak, eremu irregularrak, etab.

Teknika horien beste abantaila bat da jardueren segurtasunari laguntzen diotela, eta, hala, ingurune naturaleko konexioa errazten dutela. Gainera, antzinako jakinduria tradizionalaren ikaskuntzak izaten ohi dituzte barnean, eta horiek belaunaldiz belaunaldi transmititu behar ditugu, ama naturarekiko lotura ez galtzeko.

- **Iparrorratza erabiltzea.** Tresna zaharretako eta erabilgarrietako bat da. Orratz magnetikoa birtzean, iparrorratzak beti iparraldera seinalatzen du, eta aukera ematen du mapan kokatzeko.
- **Mapak irakurtzea.** Mapa bat irakurtzen jakitea funtsezkoa da orientatzeko. Mapek ibaiak, mendiak, bideak eta non zauden jakiten laguntzen dizuten beste erreferentzia-puntu batzuk erakusten dituzte.

- **Eguzkiaren eta izarren bidez orientatzea.** Iparrorraztik ez baduzu, eguzkia (ekialdetik ateratzen da, eta mendebaldetik gordetzen da) edo izarrek erabiltzen ahal dituzu kokatzeko. Iparrizarrak, adibidez, iparraldea seinalatzen du ipar hemisferioan.
- **Erreferentzia-puntuak erabiltzea.** Mendiak, zuhaitz handiak edo eraikinak erreferentzia izaten ahal dira ez galtzeko eta nora zoazen jakiteko.
- **GPS eta orientazio-aplikazioak.** Gaur egun, pertsona anitzek aplikazio mugikorrek edo GPS gailuak erabiltzen dituzte ibilbideak jarraitzeko eta beren kokapena zehazki jakiteko. Komeni izaten da B plana izatea, bateria amaitzen bada ere.



GOGOAN IZAN

Errespetatu beti natura; ez bota zaborrik, eta ez egin kalterik landare edo animaliei.

Mantendu taldearekiko kontaktua lagunekin bazoaz. Dibertigarriagoa eta seguruagoa da norbaitekin joatea.

Galtzen bazara, ez zaitez izutu. Itzuli oroitzen duzun azken puntura, eta erabili mapa edo iparrorratza berriz orientatzeko.

TÉCNICAS DE ORIENTACIÓN



Iparrorratza erabiltzea

- Iparrorratzak zer norabidetan zoazen jakiten laguntzen dizu. Lerrokatu iparrorratza maparekin, nora joan behar duzun jakiteko.
- Iparraldea beti goian dago mapetan, eta, ondorioz, erabili iparrorratza norabide egokian orientatzeko.



Mapak irakurtzea

- Ikasi mapako sinboloak irakurtzen: bideak, ibaiak, mendiak eta oihanak. Maparen eskalari ere erreparatu, zenbateko distantzia egiten duzun jakiteko. Desnibel-kurbak.
- Erabili erreferentzia-puntuak, hala nola mendiak, ibaiak edo paisaian aise ezagutzen ahal dituzun eraikinak.



Erreferentzia-puntu naturalak erabiltzea

- Batzuetan, naturako elementuak erabiltzen ahal dituzu orientatzeko: eguzkia ekialdetik ateratzen da, eta mendebaldetik gordetzen da. Hori lagungarria izaten ahal da ez baduzu iparrorraztik orientatzeko.
- Ibaiak maldan behera doaz, eta, beraz, haranerako norabidea adierazten ahal dute.



Aplikazioak eta teknologia

- Gaur egun, Google Maps, *offline*ko mapak eta beste aplikazio batzuk erabiltzen ahal dituzu, baina gogoan izan mugikorraren bateria agortzen ahal dela.
- Ez jarri inoiz konfiantza guztia teknologian bakarrik.
- Kontuan izan estaldura falta dela zenbait lekutan.

4.3.3

Txangozaletasuneko teknika eta baliabideak

Txangozaletasuna ibilbide naturaletan barna ibiltzea da, markaturiko bidezidorretan zein bide berriak esploratuz. Naturan modu seguru eta efizientean mugitzeko baliabideak eta teknikak erabiltzea eskatzen du.

Hona hemen txangozaletasunean kontuan hartu beharreko alderdietako batzuk:

- **Ibilbidea planifikatzea.** Gomendagarria da hasi aurretik lurra aztertzea: ibilbidearen luzera, lurzoru-mota (menditsua, zelaia, etab.) eta klima.
- **Oinarrizko ekipamendua.** Funtsezkoa da jarduerarako arropa eta oinetako egokiak janztea, bai eta ura, janaria, linterna eta lehenbiziko laguntzarako botikina motxilan eramatea ere.
- **Mendi-ibilietako makilak erabiltzea.** Oreka mantentzen laguntzen dute, eta ahalegina murrizten dute lur konplexuetan.
- **Erritmoa eta atsedena.** Txangoetan, funtsezkoa da erritmo konstanteari eustea, ez oso bizkor, ez oso motel, eta atsedenaldiak egitea, batez ere ibilbidea luzea edo zaila bada.
- **Segurtasuna.** Komeni da markaturiko bidezidortatik ibiltzea beti, arriskuak saihestea (hala nola labarrak eta korrante bizkorreko ibaiak) eta ohartarazpen-seinaleei adi egotea.
- **Baliabide naturalak.** Txangozale batzuek ingurunea erabiltzen dute orientatzeko edo baliabideak aurkitzeko, hala nola ibaiak ura hartzeko edo aterpe naturalak eguraldi txarra dagoenean babesteko.
- **Ingurumena errespetatzea.** Funtsezkoa da zaborrik ez uztea, fauna eta flora errespetatzea eta ingurunea sobera ez asaldatzea musikarekin, oihuekin eta abar. Gomendagarria da tokiko araudiei jarraitzea ingurunea babesteko.

Naturako ibilbideak planifikatzea

1. Helmuga eta ibilbidea aukeratzea

- **Helmuga erabakitzea.** Nora joan nahi den erabakitzea, eta lekuari buruz dokumentatu eta ikertzea: Oihana da? Mendia? Hondartza?
- **Ibilbidea esperientzia- eta gaitasun-mailara egokitzea.** Parte-hartzaileen maila teknikoak, fisikoak edo adina hartuko dira kontuan.

2. Behar den ekipamendua prestatzea

- **Arropa egokia:** ibiltzeko oinetako erosoak, hotza edo euria egiten badu jaka edo zira, eguzkitik babesteko txanoa eta, behar izanez gero, kamiseta edo galtzerdien ordeztoko piezak.
- **Motxila ongi prestatua.** Zenbateko pisua hartzen ahal dugun kontuan izanik, ura, janaria, botikin txiki bat eta linterna bat eramanen ditugu, iluntzen bada ere.
- **Orientazio-tresnak:** mapa edo GPSa duen app bat.

3. Lurra ezagutzea

- **Mapa aztertzea atera aurretik.** Puntu garrantzitsuak non dauden ikastea: ibilbidearen hasiera, amaiera, ibaiak, babeslekuak edo atsedenlekuak.
- **Eguraldiari buruz informatzea:** euria edo elurra eginen duen, temperatura altuak egonen diren, etab. Zenbait kasutan, planak aldatu beharko dira edo arropa berezia jantzi.

4. Segurtasuna lehenbizi

- Norbaiti jakinaraztea nora **zareten joatekoak eta noiz espero duzuen itzultzea**, ezusteko bat gertatuz gero ere.
- **Taldeko txangoak.** Esperientziarik izan ezean, gomendagarria da markaturiko bideei jarraitzea beti, arriskuak saihesteko.

Dena abian jartzeko prest dagoenean, komeni da ibilbidea bistaritzea eta taldeekin partekatzea, baita zenbaitetsiriko iraupena eta ibilbidearen deskribapen laburra ere. Bidean barna, naturan ez galtzen lagunduko dizuten seinale batzuk aurkituko dituzu.

○ Mendi-ibiliko seinaleak



GREN SEINALEAK

Mendiko ibilbide luzeen seinaleak



Bidezidorrak jarraitzen du



Norabidea bat-batean aldatzen da



Norabidea aldatzen da



Okerreko norabidea

PRAREN SEINALEAK

Mendiko ibilbide laburren seinaleak



Bidezidorrak jarraitzen du



Norabidea bat-batean aldatzen da



Norabidea aldatzen da



Okerreko norabidea

IBILBIDE LUZEAREN (SL) SEINALEAK

Tokiko ibilbideen seinaleak



Bidezidorrak jarraitzen du



Norabidea bat-batean aldatzen da



Norabidea aldatzen da



Okerreko norabidea

4.4

Ibilbideak eta kanpalekuak: diseinua, antolaketa, baliabideak, materialak eta segurtasun neurriak

Kanpamentuak aisialdiko hezkuntzaren eremuko erreferentziako programak dira. Kanpamentuak diseinatzen diren kontuan, hiru fasetan antolatzen dira:

Kanpamentuaren aurretik

- Kanpamentu-mota definitzea.
- Programazioa
- Behar ditugun baliabideak prestatu eta zehaztea.

Kanpamentua egiten ari delarik

- Jarduera bera.

Kanpamentuaren ondotik

- Plana ebaluatzea.

Lehen fasea kanpamentuaren aurretik

Kanpamentu bat antolatzeko, alde aurreko plangintza egin behar da. Horretan, funtsezkoa da kontuan izatea hezkuntza-proiektua, zer balio transmititu nahi diren eta zer helburu erdietsi nahi diren hezkuntza-esperientzia horren bidez.

Kanpamentua hezkuntza-aukera paregabea da, eta, oro har, ingurune naturaletan garatzen da. Horrelako esperientziak aukera ematen dute errutinatik ateratzeko, naturarekin konektatzeko, independentzia lortzeko, trebetasun pertsonalak eta emozionalak garatzeko eta kontsumo arduratsuari buruz hausnartzeko. Jokoaren eta jarduera osasungarrien bidez, epe luzera mantentzen ahal diren ohitura positiboak garatzea sustatzen du kanpamentuak.

Hori kontuan hartuta, lehenik eta behin, jakin behar dugu zer kanpamentu-mota antolatuko dugun eta zer ekipamendu edo azpiegitura behar duen.

○ Kanpamentu-motak

- Aire zabaleko kanpaldiak.
- Aterpetxe, landetxe edo kanpinetako kanpamentuak.
- Zeharkaldiak.
- Hiri-kanpaldiak.
- Kirol-kanpamentu edo -campusak.
- Gaikako kanpamentuak: abenturakoak, ingurumen-hezkuntzakoak, antzerkikoak, hizkuntzak ikastekoak, artistikoak, etab.
- Gazte-azulandegiak. Erakunde batek antolatutako (autonomikoa, probintziakoa, udalekoa, etab.). Askotariko jatorrietako parte-hartzaileak. Berariazko lan bat egiteko denbora egoten ohi da (indusketa arkeologikoak, monumentuak berreskuratzea, kulturalak, lan ekologikoak, inklusiokoak, esku-hartze komunitarioa, etab.).
- Gaia lehenbiziko sektorearekin lotzen duten baserri-eskoletan edo landa-eskoletan egonaldiak egitea.

Lekua aukeratzea funtsezko urratsa da kanpamentu bat planifikatzeko. Erabaki horretan, zenbait faktore izan behar dira kontuan, hala nola irisgarritasuna, ingurune naturala, eskuragarri dauden azpiegiturak, segurtasun-maila, klima eta hezkuntza-helburuekiko harremana.

Ideiak ordenatzeko eta plangintzaren ikuspegi osoa izateko, garrantzitsua da programazioan ezarritako urratse jarraitzea, xedeak, baliabideak, jarduerak eta gogoeta logistikoak definitzeko.

- Zer egin nahi dugu?
- Zergatik egin nahi da?
- Norekin egin nahi da?
- Non egin nahi da?
- Zertarako egin nahi da?
- Noiz egin nahi da?
- Zenbat egin nahi da?
- Nola egin nahi da?

Kanpaldiek naturarekin lotzeko esperientzia paregabea eskaintzen dute, eta aukera ematen dute aire zabaleko paisaie zuzentzeko. Izarren azpian lo egiteak eta funtsezkoarekin bizitzeak abentura- eta sinpletasun-zentzua sustatzen du aldi berean. Dena den, galdera hau sortzen da: Hobe da kanpatzea ala azpiegiturak eta instalazioek ematen dizkigun beste aukera bat? Kanpatzeak askatasuna eta ingurune naturalarekin harreman zuzena eskaintzen du. Beste aukera batzuek, berriz, komenentzia eta erosotasuna eskaintzen dute, eta esperientzia lasaigo baten bila dabilzanei egokitzen zaizkie.

Nolanahi ere, kontuan izan behar ditugu antolamendua osatzen duten zenbait alderdi: izen-emateak, hedapena, baimenak, eremua bisitatzeko, balizko arriskuak identifikatzea eta prebentzio-neurriak hartzea.

✓ **Tokia hautatzea.** Kanpatzeko lursail egokia eta segurua aukeratu beharko da, ahal dela zelaia eta edateko ura duena. Kontuan hartzeko da osasun-zentroetik edo herrietatik hurbil egotea, larrialdi-kasuetarako lagungarria baita.

✓ **Araudia.** Jakin behar duzu tokiko eta ingurumenerako zer araudi dauden, eta ziurtatu betetzen ditugula (sua egiteko debekuak, eremu babestuek, etab.).

✓ Aldez aurretik, **eremuen banaketari** pentsatuko dugu:

- Kanpin-dendetarako eremuak identifikatzea. Maldetik urrun dagoen eremu zabal eta eroso aukeratzea.
- Sukalderako gune bat aukeratzea, lo egiteko eremutik bereizirik eta babesturik, janaria segurtasunez prestatu ahal izateko, eta elikagaiak kontserbatzeko leku bat aukeratzea.
- Ikustea nondik lortuko dugun ura (ur edangarria, harraskak, dutxak...). Ingurumen-inpaktua eta ez kutsatzea hartu behar dugu kontuan.
- Biltegi bat prestatzea behar diren materialak gordetzeko, espazioak zehazturik: sukaldeko tresnak, altzariak, jardueretarako, dendak muntatzeko eta ordeko piezetarako materialak, etab.
- Jarduerak, jokoak edo bilerak egiteko aukera emanen duen eremu komun bat ezartzea. Jarduera udan egiten bada, itzala duen eremu bat hartu behar da kontuan.
- Inguruan instalaziorik ez badago, komun-gune ekologikoak planifikatu behar dira, edo komun eramangarriak alokatu.

Ezinbestekoa da kanpatzeko baimena eskatzea autonomia-erkidego bakoitzeko administrazio eskudunari. Adibidez, Nafarroan, Nafarroako Gazteriaren Institutuan egin behar da izapide hori. Baimen hori funtsezkoa da, hautaturiko espazioa erabiltzeko segurtasun juridikoa eta baimen ofiziala ematen baititu.

Kanpamentua aterpetxe, kanpin edo landetxe batean antolatzeko aukera aukeratzeko badugu, abantaila batzuk izanen ditugu antolaketari eta segurtasunari dagokienez, eta ingurumen-inpaktua murriztuko dugu. Hala, zerbitzuak eta azpiegiturak izanen ditugu, hala nola ostatua, komunak, sukaldea edo jatetxea, ura, zabor-bilketa, etab. Aukera horretarako, garaiz erreserbatu behar da, eta jakin behar da zer arau dauden, zer gaitasun duen eta abar.



Kanpaldia egiteko baimena.
www.navarra.es



<https://bit.ly/4j64q44>



MONITOREARENTZAKO

Iradokizunak

- ✓ Kanpin-dendak egoera onean daudela egiaztatzea.
- ✓ Menuak planifikatzea, orekatuak izan daitezten eta kontuan har ditzaten alergiak eta intolerantziak, urtaroa eta prestatzeko zailtasun-maila.
- ✓ Beharko ditugun baliabide materialak zerrendatu eta biltzea. Dokumentazioa gordetzeko karpeta honako hauek sartu behar dira: baimenak; adingabeen arduradunen kontaktuak jasotzen dituzten inskripzio-fitxak; eremuen mapak; kanpamentua nola geldituko den adierazten duen krokisa; monitoreen kokapena, izena eta NANA, eta zer eginkizun eta helbide izanen dituzten; aseguruaren polizak; behar ditugun kontaktuen zerrendak (osasun-zentroa, okindegia, aterpetxea, etab.); kanpamentuaren araudia (barneko zein kanpoko arauak, hala nola hondakinen bilketa eta bizikidetzara-aruak)...
- ✓ Horretaz gain, honako hauek prestatu behar dira: sukaldeko materialak, erregaia edo energia, kargagailuak, argiztapena, garbiketa-produktuak, botikina, ur-bidoiak, sokak, erremintak, plastikoak, konponketetarako eta ordeko piezetarako materiala, jardueretarako jokoak eta materialak eta abar.
- ✓ Zeharkaldiren bat aurreikusita badago, kontuan izan behar dira garraiatu beharreko motxilan sartuko diren elementuak eta haien pisua. Kontuan hartuko ditugu, besteak beste, janaria eta haren kontserbazioa, ibilbideak, gaua iragateko lekua eta eguraldiren arabera zenbait prebentzio-elementu (eguzkitako kremak, txanoak, haize-babesak, zirak, ordeko galtzerdiak, etab.).

Bigarren fasea kanpamentua egiten ari delarik

Esperientzia bizitzeko unea iristen denean, lana biziki erraztuko du programazioa ongi berrikusteak eta monitoreen eginkizunen banaketa identifikatzeak. Ordu-tegiak, zereginak, dibertimendu-, prestakuntza- eta aisialdi-jarduerak eta atseden- eta higiene-denborak jasoko dituen eguneroko egutegi bat sortzeak programa zentratzen eta parte-hartzaileekin partekatzen lagunduko du.

Gogorraziko dugu zer den kanpamentua:

- Helburu eta transmititzeko balio argiak dituen hezkuntza-proposamena.
- Jarduera-aniztasuna, inklusioa eta garapen integrala erdiesteko.
- Taldearen erantzukizunak banatzea; pertsona bakoitzak funtzio argiak izan beharko ditu, hala nola jarduerak gidatzea, segurtasunaz arduratzea, janaria prestatzea, higiena, etab.
- Aisialdiko hezkuntzaren metodologia egokiei jarraituz, talde-lana eta guztion parte-hartzea sustatu beharko ditugu. Zeregin sinpleetan laguntzea (dendak muntatzea, antolaketa, ordena, garbiketa-txandak, etab.), komunitate-zentzua sortzeko.

Atera aurretik, beharko ditugun materialak erreparatuko ditugu. Taula honetan, batzuk aipatuko ditugu, baina zure proposamenaren arabera osatu beharko duzu.

KANPAMENTURAKO MATERIALAK



Oinarrizko baliabide materialak

- **Kanpadendak.** Hauskaitz eta iragazgaitzak izan behar dute, eta aski egon behar dute kanpamentuan parte hartuko duten pertsona guztientzat. Muntatzeko tresnak sartzea.
- **Sokak,** esekigailuetarako eta beste erabilera batzuetarako.
- **Lo egiteko zakuak eta koltxonetak.** Egokiak izan behar dute urte-sasoirako (uda/negua) eta lurrerako.
- **Arropa eta oinetako egokiak.** Kanpistek klimarako arropa egokia dutela ziurtatzea, hala nola zirak, mendiko botak, txanoak, etab.



Jardueretarako materiala

- **Kirolekoak eta aisialdikoak:** pilotak, hariak, uztaiak, pinturak, musika-instrumentuak, etab.
- **Hezkuntzakoak:** idazteko materiala, liburuak, mapak, iparrorratzak, orientazio-jokoak, etab.



Sukaldeko ekipamendua

- Suarka eramangarriak, eltzeak, sukaldeko tresnak, platerak eta edalontzi berrerabilgarriak.
- Ziurtatu janaria eta edateko ura gordetzeko ontziak daramatzazula.



Osasun baliabideak

- **Lehenbiziko laguntzetako botikina,** ongi hornitua (bendak, desinfektatzaileak eta oinarrizko sendagaiak).



Higiene pertsonaleko produktuak

- Xaboi biodegradagarria.
- Komuneko papera.
- Hortzetako eskuila, etab.



Ekin diezaiogun abenturari!

1. Parte-hartzaile guztien zerrendak eguneratuz edukitzea, datu hauek dutelarik: informazio pertsonala, esleituriko eginkizunak eta larrialdietarako harremanetarako datuak.
2. Taldeak osatzea programazioa antolatu eta gauzatzeko hartu diren aurretiazko erabakien arabera. Arduradun bat izendatzea 10 haur edo gazte bakoitzeko.
3. Konfiantza- eta segurtasun-giroa sortzea.
4. Hasieratik arau argiak ezartzea kanpamentuko portaerari buruz (taldeak ez urruntzea, ordutegia, sua ez piztea, arrisku-eremuak eta eremu seguruak identifikatzea, etab.).
5. Ingurua eta taldea aztertzea, izaten ahal diren arriskuak identifikatzeko, hala nola landare toxikoak, intsektu arriskutsuak edo arriskutsuak izaten ahal diren animaliak.
6. Erantzukizunak banatu. Kanpamentu bateko jardueren eta zereginen ordutegia trinkoa denez, komeni da erantzukizunak banatzea. Jarduerak prestatzeaz eta gauzatzetik gain, beste lan batzuk ere egin behar dira kanpamentuan egunero: oheratzeko eta esnatzeko unean eta jantokiko ordutegian gainbegiratzea, denbora librean zaintzea eta abar. Mantentze- eta garbiketa-lan txikiak esleitzea, parte-hartzaileak inplika daitezten, betiere monitore batek gainbegiraturik.
7. Monitoreek etengabeko ikusizko kontrola izan behar dute, bereziki uretako jardueretan edo ingurune arriskutsuetan, parte-hartzaileen segurtasuna bermatzeko.
8. Funtsezkoa da etengabeko ebaluazioa egitea funtsezko puntuak identifikatzeko eta egiten ahal diren doikuntzak egiteko. Garrantzitsuak iruditzen zaizkigun alderdiak identifikatzea: motibazioa, jarrerara, integrazioa, taldearen barneko harremanak, monitoreekiko harremana, etab. Ikusiko dugu ea jarraitzen ari zaion programari, egokitu behar den eta eguneroko zer gorabehera gertatzen ari diren arauak, alderdi logistikoei, taldearen kohezioari eta abarri dagokienez.

Behaketaren bidez, ikusiko dugu nola doazen egunak jarraipen eta ebaluazio jarraikia egiteko: gatazkarik egon den, pertsona guztiak integraturik dauden, instalazioak egoera onean dauden, janaria egokia izan den, ezbeharren bat izan den edo pertsonaren bat artatu behar izan den (sukarra, ererikoak, etab.).

Jarduketa-protokoloak izanen ditugu gogoan:

- Nola jokatu istripurik izanez gero.
- Zer egin pertsona bat taldean integratzen ez bada.
- Gatazkak konpontzeko baliabide eta protokoloak.
- Zer egin parte-hartzaileraren batek jokabide txarrak baditu behin eta berriz.
- Haurrak eta Nerabeak Indarkeriatik Begiratzeko Babes Integralaren Legea aplikatzea. Haur eta nerabeei indarkeriaren aurrean babes integrala emateari buruzko lege organikoa (LOPIVI).

Kanpamentua amaitu ondotik, azken balorazio bat eginen dugu parte-hartzaile guztiekin, eskuliburu honetako dagokion kapituluan aipaturiko galdetegen edo ebaluazio-tekniken bidez.

Hirugarren fasea kanpamentuaren ondotik

Esperientzia ebaluatzea, ezarritako irizpideen arabera. Memoria eginen da, parte-hartzaileen balorazioak bildurik.

Jarraian, memoria horretan jaso beharreko alderdi batzuk zerrendatuko ditugu, ebaluazioa egiteko lagungarri izaten ahal baitira:

- Programaren ezaugarri orokorrak.
- Lokalizazioa. Instalazioak egokitzea.
- Erabiliriko espazioak.
- Helburuen betetze-maila.
- Programazioa. Erritmoa, intentsitatea, egokitasuna, estiloa, ordutegiak, antolaketa, malgutasuna...
- Metodologia.
- Kanpamentuan izan den antolakuntza. Eginkizunak, koordinazioa, bilerak, zereginen banaketa, inplikazioa eta parte-hartzea, denbora librea, arauak, garaioa, etab.
- Parte-hartzaileak. Antolaketa, harremanak, arauak, etab.
- Aniztasunari erantzutea. Eguneroko oharrak, erabiliriko estrategiak...
- Elikadura.

- Logelak
- Garbiketa, higiena eta komunak.
- Materialak: kantitatea, egokitzapena eta kudeaketa
- Ahaideekiko komunikazioak. Posta, telefonoa, etab.
- Segurtasunari eta osasunari buruzko gaia.
- Ondorioak eta proposamenak.



MONITOREARENTZAKO

Iradokizunak

- ✓ Kanpadenden egoera berrikustea.
- ✓ Monitore-taldetik kanpoko norbaitek eguneroko ekintza-plana ezagutu behar du, eta telefono mugikorren bidez harremanetan jartzeko aukera izan.
- ✓ Jarduerak taldeei egokiturik egonen dira: erritmoak, adinak, egoera fisiko eta teknikoak.
- ✓ Sute, uholde, istripu eta abarretarako jarduketa-protokoloa identifikaturik edukitzea.
- ✓ Elikagaiak kontserbatzea garrantzitsua da. Energia ematen duten elikagaiak izatea, hala nola fruitu lehorrak eta txokolata.
- ✓ Pertsona guztiek ur anitz izan behar dute oinarritzko kanpamentutik kanpora joanez gero.
- ✓ Alergiak edo medikamentuen premia bereziren bat duten pertsonentzat egokiak diren baliabideak kontuan izatea eta eskura edukitzea.
- ✓ Arriskuen prebentzioa: hurrengo kapituluan garatuko dugu atal hau.



GOGOAN IZAN

Kanpamentu arrakastatsu bat diseinatu eta antolatzeko, plangintza, baliabide egokiak eta, batez ere, segurtasun-neurriak behar dira, denek naturan duten esperientziaz modu seguruan eta dibertigarrian gozatzea bermatzeko.

05

Ingurumen-jardueretako arriskuen ebaluazioa eta prebentzioa: segurtasuna eta osasungarritasuna

5.1

Sarrera

Aire zabaleko jarduerak sozializatzeko, pertsonak hurbiltzeko eta inguratzen gaituen mundua ezagutzeko bidea dira. Dena den, arrisku batzuk dakartzate, eta haiek ezagutu eta identifikatu egin behar ditugu, beharrezkoa izanez gero, esku hartzeko neurri egokiak aplikatzen jakiteko.

Kapitulu honetan, honako gai hauek jorratuko ditugu:

- Naturagunean egiten diren jardueretako prebentzio- eta ebaluazio-neurriak.
- Ezagutzak praktikan aplikatzea, arrisku-testuinguru edo -egoeretan zuzen aritzeko.
- Meteorologiari buruzko oinarrizko kontzeptuen has-tapenak, aire zabaleko jarduerak planifikatzeko funtsezko tresna gisa.

Funtsezkoa da jarduerak gainbegiratzeko ardura duten pertsona guztiek (monitoreek, hezkuntza-taldeak, teknikariek eta espezialistek) behar den lehenbiziko laguntzen arloko prestakuntza jasotzea, bai oinarrizko kontzeptuei dagokienez, bai praktika eguneratuei dagokienez.

Lehenbiziko laguntzetako ezagutzek aldea ezartzen ahal dute egoera kritikoetan. Dena den, prebentzioak jarraitzen du funtsezko elementua izaten parte-hartzaileen segurtasuna eta ongizatea bermatzeko. Izan ere, prebentzioa, plangintza zorrotza eta jarduera garatuko den ingurunearen ezagutza dira faktore garrantzitsuenak natura-ingurunean esperientzia seguru eta aberasgarriak ziurtatzeko.

5.2

Aisialdiko jardueretan arrisku eta istripuen kausa eta egoera potentzialak antzematea

Aire zabaleko jarduera gehienak ingurune irekian egiten dira, eta, oro har, naturarekin kontaktuan. Horrek segurtasuna bermatzeko eta arrisku-egoerak saihesteko ezagutu beharreko zenbait alderdi dakar berekin, hala nola ingurunea, materialak, norberaren jarduketak eta abar.

Hona hemen horrelako jardueretan istripuak gertatzea eragiten ahal duten baldintzetako batzuk:

- Klimatologia bortitz edo aldakorak (goi-mendiko inguruneak).
- Lur ezegonkorra.
- Ikuspen txikia eta iluntasuna.
- Muturreko tenperaturak (hotz edo bero handia).
- Ingurunearen osasungaitasuna (edateko txarra den ura).

Monitoreen jarrerarekin zuzeneko zerikusia dutenak:

- Prestakuntzarik eza edo ibilbidea ez jakitea.
- Heldu arduradunek behar bezala ez gainbegiratzea.
- Eguraldi txarra dagoenean jarduerak garaiz ez etetea.
- Zuhurtziagabekeriazko edo ausarkeriazko jarrerak.
- Materiala eta ekipoa gaizki erabiltzea. Mantentze-lanik ez egitea edo sobera higaturik egotea.
- Behar besteko atsedena ez hartzea, elikadura urria eta desegokia edo edateko urik eza.
- Taldea sakabanatzea. Taldearen gaitasunak ez eza-gutzea.
- Jarduera egiteko gaitasuna edo ardua duen langile aski ez izatea.

Istripua: prebentzio-faltaren edo segurtasun-hutsen ondorioz kalte fisikoa edo psikikoa eragiten duen nahi gabeko edo ezohiko gertaera puntual oro (larritasuna edozein izanik ere).

Osasunaren Mundu Erakundea (OME)

5.2.1

Meteorologia

Aisialdiko monitoreentzat, funtsezkoa da seinale atmosferikoak interpretatzen ikastea, lana aire zabalean egiten baitute. Horrek lagunduko dio jardueren segurtasuna bermatzeko; parte-hartzaileen esperientzia aberasten; taldea eguraldi txarretik babesten eta arriskuak saihesten.

Hodeiak behatzen jakitea funtsezko trebetasuna da aisialdiko monitoreentzat. Aukera ematen die prebentziozko erabakiak hartzeko eta aire zabaleko jardueren segurtasuna bermatzeko.

Hona hemen praktika hori hobetzeko funtsezko aholku batzuk:

1. Zerua erregulartasunez behatzea

Hodeiak interpretatzeko trebetasuna garatzeko modurik hoberena zeruari begiratzeko ohitura hartzea da. Ohitu zaitetz eremuan ohikoak diren hodeiekin eta nola aldatzen diren egunean zehar.

Maiz behatuz gero, patroiak detektatzen eta aldaketa meteorologikoen seinaleak ezagutzen ikasten ahalko duzu.

2. Hodei-mota egoera meteorologikoekin erlazionatzea

Goi-hodeiak. Oro har, zirruak eguraldi ona adierazten dute, baina elkartzen hasten badira edo zirrostratu bihurtzen badira, egoera meteorologikoen aldaketaren seinale izaten ahal dira.

Erdi-mailako hodeiak. Altostratuek eta altokumuluek euri arinak edo ekaitzak hurbil daudela adierazten ahal dute; beraz, gero eta gehiago daudela ikusiz gero, komeni da eguraldi-aldaketa baterako prest egotea.

Behe-hodeiak. Estratuak edo nimbostratuak ikusten badituzu, baliteke heldu diren orduetan euri-langarra edo euri jarraikia egitea.

Kumulonimboak. Hodei handi eta trinkoen mota hori behala ekaitza eginen duelako seinale argia dira. Beraz, garapen bertikaleko hodei horiek ikusiz gero, hoberena da aire zabaleko jarduerak bertan behera uztea edo beste nonbait egitea.

3. Laguntza-tresnak erabiltzea

Ikusizko behaketa erabilgarria bada ere, komeni da meteorologia-aplikazioekin osatzea, iragarpen zehatzagoak egiteko. Horri esker, behaketak datu meteorologiko eguneratuekin konparatzen ahal dira.

Iparrorratzek, mapa topografikoek eta beste tresna batzuek lagunduko dizute haizearen norabidea kokatzen eta baldintza atmosferikoetan gerta daitezkeen aldaketak aldez aurretik ezagutzen.

4. Arreta jarri haizearen abiaduran eta norabidean

Hodeiak haizearekin batera mugitzen dira, eta, beraz, haien abiadura eta norabidea behatzeak eguraldiari buruzko arrastoak eskaintzen ahal ditu aldaketa bat iritsi aurretik. Hodeiak bizkor mugitzen badira, litekeena da eguraldi-aldaketa berehalakoa izatea.

Haizeak norabidez aldatzeak edo biziagotzeak adierazten du eguraldia ezegonkor bihurtzen ahal dela.

5. Hodeien eta lurraren arteko interakzioa behatzea

Eremu menditsuetan, gailurren inguruan eratzen hasten diren hodeiak eguraldi txarraren seinale izaten ahal dira; izan ere, lurraren eraginez aire-masak igotzen dira, eta horrek hodeitza handia eta prezipitazioak eragiten ahal ditu.

Ur-masetatik hurbil bazaude, behe-lainoa edo hodei baxuak sortzeak hezetasuna handitzea ekartzen ahal du, eta horrek euriteak edo ikuspen urriko egoerak eragiten ahal ditu.

6. Erabaki goiztiarrak hartzea

Ez itxaron eguraldi txarra begi-bistakoa izan arte. Ekaitza edo euria ekartzen ahal duten hodeiak ikusten badituzu, hobe da alde aurretik jokatzeko, jarduerak birprogramatzeko edo leku seguruagoetara eramateko.

Oroitu hobe dela prebenitzea eta taldearen segurtasuna mantentzea, nahiz eta eguraldi txarra azkenean ez iritsi.

7. Hodeien behaketan hezte taldea

Jardueretako parte-hartzaileak zeruaren behaketan inplikatzeko hezkuntza-aukera aberasgarria izaten ahal da. Irakats iezaiezu hodei-mota batzuk ezagutzen eta zer adierazten duten denborari buruz. Horri esker, hobeki baloratuko dute natura-ingurunea.

8. Kontingentzia-plan bat izatea beti

Hodeiak ikusten ahal dituzun arren eta denbora aurreratzeko ahal duzun arren, klima bat-batean aldatzen ahal da. Horregatik, kontingentzia-plan bat eduki behar da beti, behar izanez gero, babesteko edo planifikaturiko jarduerak aldatzeko.

9. Eguneko ordua ebaluatzea

Hodeiek desberdin jokatzeko joera dute egunak aurrera egin ahala. Goizetan oskarbiago egoten da; arratsaldean, berriz, metaturiko beroaren eraginez kumulatuak sortzen ahal dira, eta, behar adina hazten badira, ekaitza eragiten ahal dute. Kontuan izan ziklo natural horiek zure jarduerak planifikatzean.

10. Intuizio meteorologikoa garatzea

Esperientziaren bidez, ingurunea behatzean oinarrituriko intuizioa garatuko duzu. Zenbat eta denbora gehiago eman zeruari begiratzen eta ikusten duzuna eguraldi-aldaketekin erlazionatzen, orduan eta seguruago sentituko zara erabaki bizkor eta eraginkorrak hartzen dituzunean taldearen segurtasunaren mesederako.

Hodeien behaketa zientzia zein artea da. Aholku horiek lagunduko dizute prebentzio-tresna indartsu bihurtzen, eta balioa emanen diote bai jardueren plangintzari, bai parte-hartzaileen ingurumen-hezkuntzari.

5.3

Segurtasun- eta higiene- araudia aztertu eta aplikatzea, testuinguru bakoitzaren arabera

Ez dago araudi bakarria haurren eta gazteen aisialdiaren eremuan egiten ahal diren jarduera guztiak jasotzen dituen. Aisialdiaren eta denbora librearen testuinguruan, autonomia-erkidego bakoitzeko legeriak jasotzen du segurtasun- eta higiene-baldintzak arautzen dituen araudia. Beraz, jarduerak gauzatzeko diren lurraldeari dagokion erakundera jo beharko dugu.

Adibidez, Nafarroan, aire zabaleko gazteendako jarduerak abuztuaren 22ko **107/2005 Foru Dekretuak** arautzen ditu. Dekretu horretan, alderdi hauei buruzko araudi orokor sektorialari buruzko informazioa jasotzen da: giza kontsumorako ura eta hura garraiatu eta biltegitratzea; hondakin-urak; hondakinak biltegitratu, garraiatu eta biltzea; elikagaien higiene orokorra, eta haiek kontserbatu, kontsumitu eta biltegitratzea; botikinaren hornidura; osasun-zentroak; bainatzeko urak, eta pertsonen osasunari buruzko guztia (6.4 artikulua).

Dekretuak, halaber, aisialdiko jarduerak gauzatzeko administrazio-baimena erdiesteko betebeharrak jasotzen ditu. Besteak beste, informazio hau eman behar zaie parte-hartzaileei: jardueraren autobabes-plana, jardura gauzatzeko den eremuko natura-balioak eta ingurune naturala babestu eta errespetatzeko neurriak. Informatzeko, informazio-saio bat egingen da, jardueran parte hartuko duten guztiekin. (9.7 art.)

Arriskuak sailkatzeko, Gaztela eta Leongo gazte-jardueretako arriskuak ebaluatzeko sistema onesten duen maiatzaren 18ko **FAM/951/2007** Agindua hartzen ahal dugu erreferentziatzat. Araudi horrek zenbait arrisku-maila ezartzen ditu, gertatzeko probabilitatearen arabera. Probabilitatearen arabera, honela banatzen dira:

- **Txikia.** Kaltea oso gutxitan gertatuko da.
- **Ertaina.** Kaltea zenbaitetan gertatuko da.
- **Handia.** Kaltea beti edo ia beti gertatuko da.

Arriskuen sailkapen horrek, haiek saihesteko ezarri behar diren ekintzekin batera, aukera ematen digu honako arrisku-maila hauek ezartzeko:

NIVELES DE RIESGO

Onargarria Kaltea gertatzeko probabilitatea txikia denean eta ondorioak kaltegarri samarrak direnean. Aldizkako azterketa.

Neurritzkoa Bertan, hiru egoera posible jasotzen dira:

- Kaltea gertatzeko probabilitatea txikia da, baina haren ondorioak kaltegarriak edo oso kaltegarriak dira.
- Kaltea gertatzeko probabilitate ertaina dago, eta ondorioak kaltegarriak edo kaltegarri samarrak dira.
- Kaltea gertatzeko probabilitate handia dago, baina ondorioak kaltegarri samarrak dira.

Testuinguru horretan, arriskua murrizten ahal da neurriak hartzeko denbora desberdinak planteaturik.

Handia Bi egoera posible hartzen ditu barnean:

- Kaltea gertatzeko probabilitate ertaina dago, baina oso ondorio kaltegarriak izaten ahal ditu.
- Kaltea gertatzeko probabilitate handia dago, eta balizko ondorioak kaltegarriak dira. Kasu horretan, ez hasi lanean eta ez jarraitu harik eta arriskua murriztu arte edo denbora laburrean konpondu arte.

Onartezina Kaltea gertatzeko probabilitatea handia bada eta ondorioak oso kaltegarriak izaten ahal badira, ez hasi lanean eta ez jarraitu harik eta arriskua murriztu arte.

5.4

Prebentzio-, segurtasun- eta kontrol-neurriak testuinguru, inguruabar, jarduera eta parte-hartzaileen arabera aplikatzea

Arriskuak prebenitzeko neurriak desberdinak dira eginen den jarduera-motaren arabera. Natura-ingurunean, jarduerekin loturiko arriskuak minimizatzeko, ongi presatatu behar dira, eta profesionalak ezagutzak eta esperientzia izan behar dituzte.

Bestalde, gorago adierazi dugun bezala, kontuan izan behar dugu aire zabaleko jardueretan arrisku-egoerak eragiten ahal dituztela elementu meteorologikoek.



Hona hemen kontuan hartu beharreko gomendio batzuk:

- Jarduera ongi programatzea, jarduera eginen den egoera eta ingurunea ezaguturik.
- Lekuaren kokapena eta ezaugarriak aztertzea.
- Ingurumen-faktoreak kontuan hartzea.
- Gizarte-ingurunean eragina duten faktore psiko-sozialak baloratzea: motibazioa, taldeko pertsonen arteko harremanak eta monitorearekiko harremanak.
- Telefono mugikorra eramatea beti aldean, bateria kargaturik, eta larrialdietarako zenbakiak sarturik.
- Jarduera garatzean erabiliko ditugun materialak baloratzea.
- Material suntsikorra (elikadura eta hidratazioa egokiak direla egiaztatzea).
- Banakako eta taldeko babes- eta segurtasun-eki-poak (botikina).
- Osagarriak (gasa, sorgailuak...).
- Lurraldeko erreskate-arduradunei jakinaraztea non eginen den jarduera eta zenbat denbora emanen duzuen eremu horretan.
- Parte-hartzaileen ezaugarrien araberako erritmo ona mantentzea, taldea sakabanatzea saihesturik.
- Gauzatu beharreko jardueraren arabera, eta arrisku-fokuak ezagutu eta ebaluatu ondotik, jarduera horretara egokituriko beste alderdi eta prebentzio-neurri batzuk sar genitzake. Adibidez, uretako garraibideak erabili behar diren jardueretan edo mendi-ibiliak, zeharkaldiak edo antzeko jardueretan.
- Jarduerari ekin aurretik, hau egin beharko da:
 - Parte-hartzaile bakoitzaren informazio medikoa izatea, eta, patologiarik badago, haien berri izatea.
 - Haurren tutoreen edo gurasoen harremanetarako eta aurkitzeko datuak ezagutzea.
 - Istripu edo gaixotasunetarako jarduketa-protokoloak ezartzea, eta monitore guztiek ezagutzea (simulakroak, ebakuazio-planak, babes-menuak...).
 - Jakitea non dauden jardueratik hurbilen dauden osasun-zerbitzuak eta babes zibileko sistemak.

Monitore talde osoaren erantzukizuna da neurri horiek guztiak ezagutzea; izan ere, une jakin batean, arrisku-egoera bat saihestu edo konpontzen laguntzen ahal dute.

5.5

Esku-hartze sanitarioko sarearen eta babes zibileko sistemaren elementuak baloratzea

Monitore-taldeak, eta bereziki jarduera zuzenduko duenak, prebentzio-neurri egokiak ezartzeaz gain, ezagutu behar dituzte eremuko esku-hartze sanitarioko sarearen zerbitzu eta zentroak eta babes zibileko sistemak. Zer osasun-zentro dagoen hurbilen eta non dagoen ez ezik, jarduera eginen den lekutik hurbilen dauden larrialdietako mediku-zerbitzuen harremanetarako telefonoak ere jakin behar dituzte monitore guztiek.

Parte-hartzailearen batek istripua izan edo gaixotuz gero, ezinbestekoa da egoeraren premia eta larritasuna bizkor ebaluatzea. Prestakuntza egokirik gabe, monitoreak ez dira diagnostiko diferentzialak egiteko gai izanen. Horregatik, kasua arina iruditu arren, beti komeni da osasun-zentro batera jotzea.

Kontuan izan behar da ez dagoela baimenik parte-hartzaileei inolako medikamenturik emateko, baldin eta ez badauzkagu txosten medikoa eta familiaren baimena.

Bestalde, prebentzioa eta pertsonen eta ondasunen sorospena helburu dituen zerbitzu publikoko sare bat da Babes Zibila, eta aztertzen ditu biztanleriak izan ditzakeen arriskuak jarduera arrunt zein masiboetan, edo aisialdiarekin loturiko egoera berezietan.

Besteak beste:

- Arrisku naturalak (uholdeak, lurrikarak...).
- Trafiko-istripuak, gas-leherketak, ingurumen-kutsadura...
- Pertsonen zabarkeriak eraginiko arriskuak (adibidez, fogata batek eraginiko oihan-suteak).

5.6

Esku hartzeko protokoloak, oinarrizko osasun-neurriak, lehenbiziko laguntzetako teknikak eta istripua izan duten pertsonak lekualdatzeko teknikak

Aisialdiko monitoreak lehenbiziko laguntzen oinarrizko ezagutzak izan behar ditu, larrialdiren bat gertatuz gero lesio bat egonkortu edo ez larriagotzeko bizkor jokatu ahal izateko. Hurbileneko osasun-zerbitzuak identifikatzea garrantzitsua bada ere, kontuan izan behar da zerbitzu horiek ez daudela beti eskuragarri jarduera horiek egiten diren ingurune naturalean.

Puntu honetan, garrantzitsua da argitzea lehenbiziko laguntzak jakiteak ez duela ordezkatu behar profesional sanitarioen esku-hartzea; baina funtsezkoa da horiek menderatzea aire zabaleko jardueretan gertatzen ahal diren larrialdiei eta istripuei eraginkortasunez aurre egiteko.

5.6.1

Nola jokatu istripu baten aurrean (esku hartzeko protokoloa)

Haurrekin eta gazteekin egiten diren jardueretan, prebentzio-neurri guztiak hartuta ere, gertatzen ahal dira lehenbiziko laguntzako teknikak erabiltzea eskatzen duten istripuak. Horregatik, monitoreek beti prest egon behar dute bizkor, segurtasunez eta efizientziaz jokatzeko.

Esku hartzeko protokoloa funtsezko tresna da egoera kritikoetan aritzeko; izan ere, orientazioa ematen du, eta, gainera, pertsona ukituei segurtasuna eta lasaitasuna sortzen laguntzen du.



Esku-hartze Protokoloa

- ✓ Bizkor jokatu baina lasaitasuna galdu gabe
- ✓ Ziurtatu ez dagoela arrisku gehiago
Ziur egon behar dugu gu babesturik gaudela, pertsona gehiagok ez izateko istripua.
- ✓ Larrialdietako zentrorik hurbilenei abisatu, behar izanez gero
112 zenbakira deitu, leku zehatza, istripu-mota eta pertsona ukituen kopurua adierazteko
- ✓ Larritasunaren araberako ordenan zaindu istripua izan duten pertsonak.
- ✓ Istripua izan duten pertsonak lasaitu, eta inoiz ez uztea bakarrik.
- ✓ Haien egoera baloratu eta bizi-konstanteak egiaztatu.
Lehenbiziko mailako miaketa: konortea, arnasketa, pultsua, tenperatura...
- ✓ Bero eduki, tapaki batez edo arropa pixka batez estali.
Arropa bustia erantzi, behar izanez gero.
- ✓ Ezinbestekoa dena baino ez egin.
Gure zeregina ez da osasun-zerbitzuak ordeztzea.
- ✓ Ez mugitu inoiz istripua izan duen pertsona, haren bizitza berehalako arriskuan egon ezean.
- ✓ Laguntza espezializatua iritsi arte itxaron.

Istripuetan nola eta noiz aritu jakiteko, **BAL jokabidea** garatu da (babestu, abisatu eta lagundu). Sigla horiek adierazten dute zer urrats egin behar ditugun, eta zer ordenatan, edozein larrialdi-kasutan. Laguntza berehala eskatzeak bizia salbatzen ahal dio istripua izan duenari.

PAS jokabidea (BAL: babestu, abisatu, lagundu)



Babestu



Abisatu



Lagundu

5.6.2

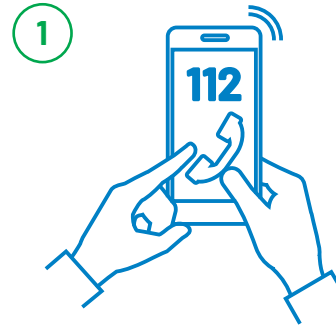
Lehen sorospenetako teknikak

BAL jokabideak, gorago adierazi dugun bezala, adierazten du zer urrats egin behar diren istripua izan duen pertsona bati oinarrizko laguntza ematean:

- ✓ Istripua izan duena, norbera eta inguruan dauden gainerako pertsonak **babestea**.
- ✓ Larrialdietako zerbitzuari (112) **abisatzea** eta ahalik eta zehatzen ematea gertaeraren berri.
- ✓ Istripua izan duen pertsonari **laguntzea**: lasaitzea eta berarekin hitz egitea. Ez mugitzea, eta lehen mailako miaketa egitea.

Eremua segurua dela eta larrialdi-zerbitzuari abisatu zaiola ziurtatu ondotik, lehenbiziko mailako miaketa egiten dugu, hau da, pertsonaren bizi-konstanteak aztertuko ditugu.

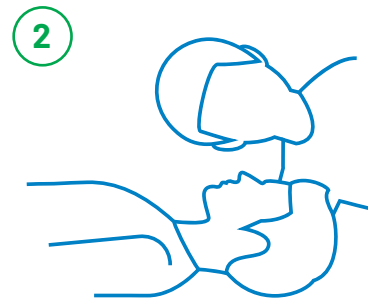
Lehenik eta behin, pertsona bere kordean dagoen egiaztatuko dugu; erantzuten ez badu, **112ra deituko dugu**, eta arnasbidea irekiko dugu bekokia-kokotsa maniobra erabiliz.



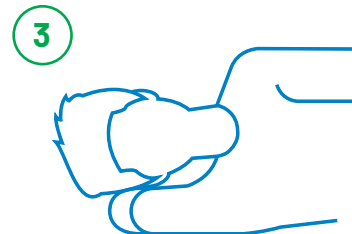
Traumatismo zerbikala izan duela susmatuz gero, adibidez kolpe edo inpaktu bortitz baten ondotik, ez da komeni istripua izan duenaren burua mugitzea.

Ondotik, **arnasketari begiratu**ko diogu, "ikus, entzun eta sentitu" teknikarekin.

Begiratu dugu istripua izan duenak bularra mugitzen duen arnastean; ahaleginduko gara masailean sentitzen haren arnasa, eta entzuten ea soinurik egiten duen arnasketarekin. Puntu honetan, ez ditugu nahasi behar arnasketa egokia eta noizbehinkako arnasketa etena.



Arnasketa eraginkorra dela egiaztatzen badugu, **istripua izan duen pertsona alboranzko segurtasun-posizioan jarriko dugu**, harik eta bere onera etorri arte edo larrialdi-zerbitzuak iritsi arte, eta etengabe egiaztatuko dugu beraren kontzientzia-maila.

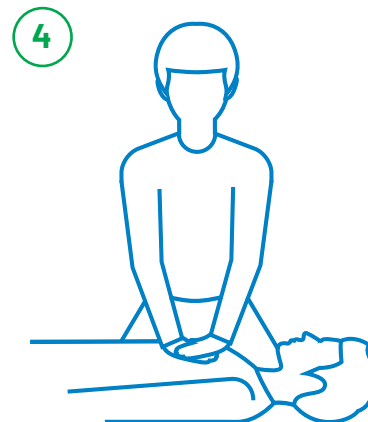


Istripua izan duen pertsonak arnasarik hartzen ez badu, bihotz-biriketako **bizkortzeko maniobrari (BBB)** ekinen diogu (geroago azalduko dugu).

Begiratu dugu nolako pultsua eta gorputz-tenperatura dituen.

Bihotz-biriketako bizkortzea (BBB) egokia da konorterik ez badauka eta arnasketa normalik ez badu, hutsegitea antzeman eta berehala.

Aldi berean, larrialdia berehala aktibatuko da, larrialdietarako telefonora (112) deituz.



○ Bihotz-biriketako bizkortzea (BBB)

Oinarrizko BBB

Egin 30 konpresio toraziko eta 2 aireztapen. Bermatu bi eskuak, bata bestearen gainean, toraxaren erdialdean, eta konpresioak egin, minutuko 100 konpresioko erritmoan, eta, 30 konpresioan behin tartekaturik, bi aldiz eman haizea ahoz aho.

Bizkorketa egin behar duen pertsonak ez badu egin ahal ahoz ahoko arnasketa, edo ez badu egin nahi, konpresio torazikoak eginen ditu bakarrik: jarraikiak izan behar dute, eta gutxienez minutuko 100 konpresioko erritmoan egin behar dira.

Haur batek izan badu istripua, litekeena da aireztapen-arazoek eragitea bihotz-biriketako geldialdia; horregatik, maniobra hasteko, 5 aldiz eman behar zaio haizea ahoz aho.

BBB egiteko, bi hatz baino ez erabili urtebete baino gutxiagoko umeen kasuan.

Urtebetetik gorako haurren kasuan, bi eskuak erabili behar dira, eta konpresio-sakonera egokia lortzeko behar den presioa egin behar da.

○ Desfibriladorea erabiltzea

Ez dugu beti desfibriladorearen bat eskuragarri izaten jarduerak egiten diren inguruneetan.

Noiz arte jarraitu behar du bizkortzeak?

- Larrialdi medikoetako zerbitzua edo ordezkatzeko profesionalak iritsi arte.
- Biktima bere onera etorri arte edo berez aireztatzen hasi arte.
- Ahiturik gauden arte.

○ Helduendako oinarrizko bizi-euskarria

Ez du erantzuten?	↓
Laguntza eskatzea	↓
Arnasbideak ireki eta arnasketa egiaztatu	↓
Ez du arnasa hartzen?	↓
112 telefonora deitzea	↓
30 konpresio toraziko 2 aireztapen	↓

○ Aisialdiaren eta denbora librearen eremuko istripu ohikoenak

Odoljarioak

Larritasunaren arabera, izaten ahal dira arinak, larriak (odol-hodi handiei edo bizi-organoei eragiten badiete) edo oso larriak (odoljario handiak edo lesio sakonak eragiten badituzte, eta horrek istripua izan duenaren bizitza arriskuan jartzen badu).

Erredurak

Erredurak ehunen lesio lokalak dira, beroak, elektrizitateak edo substantzia kimiko batzuek eraginitakoak. Hala ere, aisialdiaren eta denbora librearen eremuan ohikoenak diren erreduretara mugatuko gara.

Intsolazioak

Gorputz-tenperatura igotzea eguzki-erradiazioarekiko esposizio luzearen ondorioz. Ezaugarri hauek izaten ditu: buruko mina, goragalea, bertigoa, egarri sakona...

Traumatismoak

Bat-bateko kolpe batek eraginitako lesioa da kontusioa. Intentsitate-mailaren arabera, zenbait zantzu agertzen dira, hala nola hantura, hematoma (ubeldurak), bihurrituak, lokadurak edo hausturak.

Ziztadak eta hozkadak

Intsektuen edo etxeko animalien edo animalia basatien ziztadak eta hozkadak.

Zorabioak edo lipotimiak

Lipotimia konortea galdu gabeko zorabio-sentsazioa da, oso denbora-tarte laburrekoa eta berroneratze bizkorrekoa.

Odoljarioak

Aisialdiko jardueretan, odoljarrio ohikoenak erorikoek, talkek edo kolpeek eraginikoak dira, sudurreko odoljarrioekin batera.

Zauri arina bada ere, infekzioak saihesteko, ongi garbituko da ura eta xaboia erabiliz (serum fisiologikoa ere erabiltzen ahal da), eta, ondotik, desinfektatzaile bat aplikatuko da. Zikintzeko arriskurik ez badago, aire zabaleari uzten ahalko da; bestela, apositu batez estaliko da.

Sudurreko odoljarrioen kasuan, odoletan dagoena zutik, tente edo eserita geldituko da, burua atzerantz bota gabe, odola irents ez dezan. Sudurra estutuko da, hatz lodi eta erakuslearekin, 5-8 minutuz, eta, odoljarria ez bada aise kontrolatzen, laguntza medikoa bilatuko da.

Gainerako kasuetan, osasun-langileen urgentziazko laguntza beharko da, eta osasun-zentro batera eraman beharko dugu. Bitartean, odoljarria gutxitzen saiatu beharko dugu, gaza esterilekin zuzenean konprimituz zauriaren gainean. Gaza gehiago behar izanez gero, paraturikoen gainean jarriko dira, presioa egiteari utzi gabe.

Orain arte kanpo-odoljarrioak azaldu ditugu, baina barne-odoljarrioak ere gertatzen ahal dira. Zaila da barne-odoljarrioak detektatzea, eta kolpe bortitz baten ondotik gertatzen ohi dira. Hauek dira sintoma ohikoentako batzuk: ondoez orokorra, zorabioak, nahasmendua, konortea galtzea eta pultsua bizkortzea. Barne-odoljarria dagoela susmatzen bada, berehala eman behar zaio abisua ospitale bati.

Odoljarrioak zaurien ondorio izaten ahal dira, eta horiek prebenitu eta ezagutu egin behar ditugu. Ildo horretan, zauriak jatorriaren arabera bereizten ahal dira:

Ziztatuak Objektu zorrotzek sorturikoak.	Barnekoak Kanpokoak
Makatuak Kolpeek, talkek eta erorikoek sorturikoak.	
Ebakiak Objektu ebakitzailerek sorturikoak.	

Erredurak

Erredurak ehunen lesio lokalak dira, beroak, elektrizitateak edo zenbait substantzia kimikok eraginikoak. Hemen, aisialdiaren eta denbora librearen eremuan ohikoenak diren erreduretara mugatuko gara.

Hiru larritasun-maila bereizten ahal ditugu ehunen afektazio-mailaren arabera:

- 1 Lehenbiziko mailakoak:** eguzkiak eraginikoak.
- 2 Bigarren mailakoak:** babak agertzea dute ezaugarri. Olio edo ur irakinek eraginikoak izaten ahal dira.
- 3 Hirugarren gradua:** dermis osoari, muskuluari eta gantz-ehunari eragiten diote. Nagusiki suak eraginikoak.

Kasu arin eta ertainetan (1. eta 2. mailakoak), erre den eremua urarekin hoztu behar da, eta kontuz garbitu, arropa itsatsia askatu gabe eta babak hautsi gabe. Jarraian, gaza esterilizatuak aplikatzen dira.

Larritasunaren balorazioa egin beharko dugu, batez ere bigarren mailakoetan. Honako hauek joko dira **erredura larritzat**:

- Eraginiko gorputzaren azalera % 10etik gorakoa da, helduen kasuan; edo % 5etik gorakoa, haurren kasuan.
- Tolesak dituzten gorputz-eremuetan daude (orbaintzea zaila da).
- Leku sentikorretan egoten dira (eskuak, lepoa, aurpegia, eremu genitala...).

Kasu horietan, osasun-zentro batera joan beharra dago. Oroitu behar da monitoreek ez dutela medikamenturik edo kremarik emateko baimenik.

Intsolazioak

Gorputz-tenperatura igotzea eguzki-erradiazioarekiko esposizio luzearen ondorioz. Sintoma ohikoenetako batzuk dira buruko mina, goragalea, bertigoa, egarri ahigarria...

Kasu horietan, kalteturiko pertsona leku fresko eta aireztatu batean jarri behar dugu, erdi-eseririk, eta ur epeletan bustiriko konpresak jarri aurpegian edo buruan, eta ur-zurripada arinez hidratatzen dugu (ez eman inoiz edari estimulatzaileak).

Konorterik gabe badago, alboranzko segurtasun-posizioan jarriko dugu. Osasun-zentro batera eramanen dugu, baldin eta behar bezala sendatzen ez bada.

Intsolazioak ohikoak dira aire zabaleko jardueretan. Horregatik, garrantzitsua da:

- Saihestea eguzkiak zuzenean jotzea parte-hartzaileen buruan.
- Hidratazioa zaintzea; edan egin behar da, egarri izan ez arren. Haur txikienekin arreta berezia izan behar dugu.
- Eguzki-orduetan jarduerarik ez egitea.

Zorabioak edo lipotimiak

Hainbat faktorek eragiten ahal dituzte: nekeak, minak, goseak, beroak... Zurbiltasuna, ahultasuna, izerdia eta abar dira sintoma bereizgarriak.

Kasu horietan, arropa lasaitu beharko dugu, istripua izan duen pertsona giro fresko eta aireztatura eraman, eta posizio horizontalean jarri, hankak gora jarririk dituela.

Traumatismoak

Traumatismoa edo kontusioa bat-bateko inpaktu batek eraginiko lesio bat da. Intentsitate-mailaren arabera, zenbait zantzu agertzen dira, hala nola hantura, hematoma (ubeldurak), bihurrituak, lokadurak edo hausturak.

Hotza jarri behar dugu larruazala zuzenean ukitu gabe (izotzak erretzen du), kalteturiko eremua altxaturik (gorputz-adarra bada) eta atsedenean mantendurik, hantura murriztea lortzeko.

Kontuan izan behar da, behar adinako ezagutzarik ez badugu, lehenbiziko begiratuan zaila izaten ahal dela bihurritua eta haustura bereiztea. Zalantzarik izanez gero, komeni da artikulazioa immobilizatzea eta hurbilen dagoen osasun-zentrora joatea.

Gorputz arrotzak sartzea

Hurrekin jarduerak egitean, batez ere aire zabalean egiten badira, ohikoa da gorputz arrotzak sartzea zuloetan, hala nola begietan, belarrietan eta eztarrian.

Begian gertatzen denean, komeni da ez igurztea eta ur anitzekin garbitzea. Gorputz arrotza ez bada begitik ateratzen ahal, osasun-zentro batera joan beharko da.

Gorputz arrotza belarrietan badago, ez da ateratzen saiatu behar. Komeni da zentro mediko batera zuzenean joatea.

Gorputz arrotzak eztarrian badaude, berriz, itotzeko arriskua dago; beraz, lehenik eta behin, ez tul egitera animatuko dugu. Objektuak kanporatu gabe jarraitzen badu, bi kolpe sendo emanen ditugu bi eskapulen artean, eta, istripua izan duen pertsonak itotzen jarraitzen badu, Heimlichen maniobrari ekinen diogu.

Heimlichen maniobra

Norbait itotzen ari bada egitekoa den jarduketa honetan, istripua izan duenaren atzean jarri behar gara besoak haren abdomenaren inguruan jarririk. Jarraian, jarri esku itxi bat sabelaren goialdearen azpian, hartu ukabila beste eskuarekin, eta egin presio handia barnerantz eta gorantz.

Istripua izan duenak konortea galtzen badu eta arnasa hartzeari uzten badio, kendu objektu arrotza, ahal izanez gero, eta hasi bihotz-biriketako bizkortzea egiten.

Ziztadak eta hozkadak

Aire zabaleko jardueretan izaten diren istripu ohikoena, ingurune naturala dela eta, intsektuen ziztadak izaten dira, eta arinak izaten dira gehienetan.

Erleen edo liztorren ziztadak tratatu behar izaten dira. Kasu horietan, eztena kendu beharko da pintza batzuen laguntzaz, eta, ondotik, izotza paratu, hantura murrizteko (baina ez aplikatu zuzenean azalaren gainean).

Kaparren ziztaden kasuan, ez erabili "etxeko teknikak", eta atera horretarako berariazko pintzekin. Kaparraren burua barnean gelditzen bada, osasun-zentrorra joan beharko da hura atera dezaten, eta behatzeko.

Kontu handia izan behar dugu hipersentsibiltatea duten haurrekin. Horrelakoetan, larrialdia izanen da, eta berehala eraman beharko dugu osasun-zentro batera.

Etxeko animaliek edo animalia basatiek hozka eginez gero, agente infekzioso edo pozoitsuak izateko probabilitate handia dago. Horregatik, hurbilen dagoen osasun-zentrorra joan beharko dugu, eta, ahal izanez gero, esanen diegu zer animaliak eragin duen istripua.

Istripua izan duten pertsonak lekualdatzea

Istripu bat izanez gero parte-hartzaileak lekualdatzeko familiaren baimena badugu, kontuan izan behar dugu lekualdaketa ahalik eta baldintza hoberenetan egin beharko dela, egoera ez larriagotzeko.

Gomendio orokor hauek hartu beharko dira kontuan:

- Ez mugitu pertsona zauritua, behar-beharrezkoa ez bada.
- Istripua izan duen pertsona immobilizatu, eta burulepoa-enborra ardatza lerrokaturik mantendu.

5.7

Larrialdietako botikina erabili eta osatzea

Botikinak eraman beharreko material bat izan behar du aire zabaleko edozein jarduera planifikatzean. Lehenbiziko laguntzak premiaz emateko behar den guztia izanen dute botikenean monitoreek.

Hona hemen botikin bat prestatu eta manipulatzeko gomendio batzuk:

- Ez da komeni medikamentuak edo erabiltzen ez daigun tresna konplexuak sartzea, behar den presakuntza izan ezean.
- Denek ikusi eta eskuratzeko moduko leku batean egon behar du.
- Monitore talde osoak izanen du botikina maneiatu eta mantentzeko erantzukizuna.
- Ordenaturik egon behar du, eta produktu guztiak behar bezala identifikaturik izan behar ditu.
- Aldian-alde berrikusi behar da, eta iraungiriko edo higaturiko produktuak kendu eta birjarri behar dira. Batez ere, jarduera bat egin aurretik.
- Komeni da osatzen duen materialaren zerrenda bat sartzea, larrialdietako telefonoekin batera. Ahal izanez gero, komeni da oinarritzko nozioak azaltzen dituen lehenbiziko laguntzen eskuliburu txiki bat izatea.
- Botikina dagoen lekuak ez du hezetasunik, bero-iturrik, zikinkeriarik edo soberako eguzki-erradiaziorik izan behar.
- Parte-hartzaileen gaixotasun espezifikoko tratatzeko sendagaiak ez dira botikin orokorrean gorde behar.

La composición de un botiquín se limitará exclusivamente a los productos higiénico-sanitarios necesarios en las técnicas de primeros auxilios. Por lo tanto, deberá incluir:

- ✓ Eskularruak.
- ✓ Gaza esterilak.
- ✓ Esparatrapua (normala eta hipoalergikoa).
- ✓ Askotariko tamainetako aposituak eta itsasgarriak (tiritak).
- ✓ Guraizeak eta pintzak, termometroa.
- ✓ Tapaki termiko tolestua.
- ✓ Baselina.
- ✓ Klorhexidina eta suero fisiologikoa.
- ✓ Miatzeko linterna.
- ✓ Miatzeko linterna.
- ✓ Eguzki-babesa.

5.8

Erantzukizun zibila eta penala: kontzeptuak eta irismena

Erantzukizun zibila

Aisialdiko eta ingurune naturaleko jarduerak antolatu eta gauzatzeko testuinguruan, erantzukizuna funtsezko alderdia da, eta monitore orok kontuan izan behar du aisialdiko eta ingurune naturaleko jarduerak antolatzean eta gauzatzean.

Erantzukizun hori zibila edo penala izaten ahal da, eta garrantzitsua da haien aldeak eta irismenak ulertzea, parte-hartzaileen segurtasuna eta legea betetzen dela bermatzeko.

Erantzukizun zibila da ekintza edo ez-egite baten ondorioz pertsona edo gauza bati eraginiko kaltea konpontzeko legezko betebeharra. Kontzeptu hori Espainiako Kode Zibilak arautzen du, eta haren helburua da pertsona ukituak kalte-ordaina jasotzea, errua edo zabarkeria gertatzen denean.

Aisialdiko jarduera bat behar bezala planifikatu, gauzatu edo ebaluatzen ez bada, erantzukizun zibila eragiten duten egoerak gertatzen ahal dira.

Erantzukizun zibil motak:

1. Kontratuzko erantzukizun zibila.

Kontratu bat betetzen ez denean edo adosturiko zerbitzu bat ematen ez denean gertatzen da.

2. Kontratuz kanpoko erantzukizun zibila.

Hirugarrenei zuhurtziagabekeriak, zabarkeriak edo nahi gabeko egite edo ez-egitez kalte egiten zaizkion sortzen da.

Erantzukizun zibileko egoerak saihesteko neurriak:

- Jarduera horretan inplikaturik dauden arriskuak ebaluatzea
- Aseguratu gabeko arriskueterako aseguru bat kontratatzea. Garrantzitsua da jakitea (batez ere koordinatzaileak) zer kontingentziak estaltzen dituzten aseguruak eta kalte-ordainen zenbatekoa zein den.

Erantzukizun penala

Erantzukizun penala delitu edo faltatzat jotzen diren egintzengatik erantzuteko legezko betebeharra da, zuzeneko ekintzengatik zein zuhurtziagabekeriagatik izan. Testuinguru horretan, dolozko ekintzek edo zuhurtziagabekeria astunek legezko penalizazioak ekartzen ahal dituzte.

Aisialdiaren eremuan, erantzukizun penala aktibatzen da monitoreak parte-hartzaileen osotasun fisikoan, moralean edo psikologikoan eragiten duten zuhurtziagabekeriaren erortzen denean.

Erantzukizun penalaren funtsezko bi kontzeptu:

1. Zuhurtziagabekeria kontzientea edo aurreikuspenezkoa.

Se produce cuando la monitora o el monitor reconoce el peligro de la situación, pero confía en que no se produzca el resultado lesivo.

2. Zuhurtziagabekeria inkontzientea edo aurreikuspenik gabea.

Ez du kalterik egin nahi, eta, gainera, ez du aurreikusi kaltea gertatzen ahal zenik.

Martxoaren 30eko **1/2015 Lege Organikoaren 235.** artikulua zehazten ditu aisialdiko eta denbora libreko profesionalendako zigorrak. Lanbide-desgaikuntza da Zigor Kodeak ezartzen dituen ondorioetako bat, monitoreek eta aisialdiko koordinazioaz edo zuzendaritzaz arduratzen diren pertsonen arduragabekeriak jokatu duten kasuetarako.

Kontuan hartu behar ditugu beste alderdi batzuk, laguntza emateko betebeharra ez betetzearekin loturikoak, bai eta betebehari hori salbuesten duten ingurua-barrak ere.

5.9

Haur eta gazteentzako aisialdiko jardueren aseguruaren kudeaketa

Aseguru bat kontratatzea da aisialdiko jarduera bat antolatzean kontuan hartu beharreko funtsezko alderdie-tako bat.

Aseguruaren helburua da kalte-ordaina edo konpen-trazioa ezartzea aseguru-etxearen polizan zehazturiko edozein istripu gertatuz gero. Hau da, poliza bat ordain-tzen da gertakizun bat estali edo ziurtatzeko.

Jarduera jakin batzuetan, baita autonomia-erkidego ja-kin batzuetan ere, aisialdiko jarduerak nahitaez izan be-har dute erantzukizun zibileko aseguru bat.

Jarduerak dakarren arrisku-motaren arabera, aseguru-mota eta haren estaldurak desberdinak izanen dira.

Honako hau hartu beharko da kontuan:

- Asegurua jarduera egiten den autonomia-erkide-goaren arabera izanen da. Erkidego bakoitzak eskumena du ezartzeko zer aseguru hartu behar di-tugun kontuan, bai eta zer kalte-ordain izaten ahal dituzten ere.
- Parte-hartzaileen ezaugarriak, monitoreen taldea eta jardueraren zuzendaritza-taldea barne.
- Aseguruak barne hartzen dituen kalte-ordainak eta is-tripu-kasuetarako estaldurak ezagutzea.

Aisialdiko jarduerak egiten direnean, nahitaezkoa da monitoreek egiten duten jardueratik eratorririko gaixo-tasun- eta istripu-asegurua kontratatzea, entitateetako boluntarioak izan zein ez izan. Boluntarioen kasuan, Estatuko legeak eta lege autonomikoek ezartzen dute betebeharrak hori.

Nafarroako Foru Komunitatearen kasuan, martxoaren 27ko **2/1998 Foru Legean** jasotzen da. Horretan, Nafarroako boluntariotzaren lege-esparrua ezartzen da, eta herritarrek interes orokorreko jardueretan parte-hartze aktibo, aske eta solidarioa izan dezatela sustatzen da. Gaur egun, boluntariotzari buruz indarrean dagoen legeria eguneratzeko prozesu bat hasi da, gizarte-errealitate berrietara egokitzeko eta justizia soziala, garapen inklusiboa eta jasangarritasuna sustatzeko.

5.10

Ingurumen-hezkuntzako, kanpismoko eta txangozaletasuneko jarduerari buruzko informazio-iturriak aztertu eta kudeatzea

Ingurumen-hezkuntzak, gorago nabarmendu dugun bezala, natura-ingurunearekiko kontaktuarekin loturiko baliabide anitz ditu, hala nola kanpismoa eta txangozaletasuna. Garrantzitsua da inguratzen gaituen inguru-nea zaintzak duen garrantziaz jabetzea, eta aprobe-tzatzea hezkuntza-tresna eta tresna pedagogiko gisa eskaintzen dizkigun baliabide naturalak.

Badira espezializaturiko proiektu eta entitateen web-gune anitz ingurumen-sentsibilizazioan eta -hezkun-tzan zentratzen diren hainbat jarduera aurkitzeko. Bai-ta horrelako jarduerak egitean kontuan hartu beharreko alderdiak ere.

Informazioa bilatzean, eta tresnen bilketa optimizatze-ko, komeni da honako alderdi hauek kontuan hartzea:

- Zer hartzaile-motari zuzentzen zaion jarduera.
- Jardueraren izaera bera: materialak (azpiegiturak), giza baliabideak (boluntarioak, profesionalak, tekni-karen edo gairen bateko espezialistak...) eta ekono-mia (dirulaguntzak, kuotak, dohaintzak...).
- Jardueraren eremua (kirola, hezkuntza, gizartea, tu-rismoa...).
- Jarduketa-eremua (probintziakoa, tokikoa, eskual-dekoa...).

Hori guztia lagungarria izanen zaigu gauzatu nahi dugun jarduerarako informazio egokiena aukeratzeko.



MONITOREARENTZAKO

Iradokizunak

- ✓ Aisialdiko monitoreak kontuan izan beharko ditu arrisku- eta babes-faktore horiek pertsona bakoitzaren behar eta egoerei aurre egin ahal izateko.
- ✓ Prebentzio-programak garatzea, esku hartzeko testuinguruak kontuan harturik.
- ✓ Parte-hartzaileek kalteberatasunik ba ote duten ebaluatzea, eragiten dieten eragile sozializatzaile guztiak kontuan harturik.
- ✓ Esku hartzeko modua ongi aukeratzea, egoera jakin batera egokitzeko. Izaten ahal da indibiduala edo taldekoa, zuzeneko edo zeharkakoa, barnekoa (aisialdiko programaren beraren bitartez) edo kanpoko (landu beharreko gaien adituak diren kanpo-profesionalen bitartez).



06

Bibliografia

CAPÍTULO 1

Nafarroako Gazteentzako Informazio Sarea.

Nafarroako Liburutegien Sarea. Liburutegi publikoak - navarra.es.

<https://bit.ly/432HAWc>

Espainiako Gazteentzako Informazio Sarea (SIJ).

<https://bit.ly/4dy7jcM>

○ Erakundeak eta elkarreak

UNESCO. Orohartzeari eta aisialdiko sormenari hel diezaieketen curriculumetik kanpoko jarduerak eta hezkuntza ez-formalari buruzko baliabideak eta argitalpenak eskaintzen ditu UNESCOk.

Eurydice España-REDIE. Hezkuntzari buruzko Espainiako informazio-sarea.

Espainiako Gazteentzako Informazio Sarea (SIJ).

International Council for Education of People with Visual Impairment (ICEVI). ICEVIk baliabideak eta materialak eskaintzen dizkie ikusmen-desgaitasuna duten pertsonekin lan egiten duten hezitzaile eta profesionalei.

○ Aldizkariak eta argitalpenak:

Gazteriari buruzko aldizkariak. Injuve, Gazteriaren Institutua.

Gazteen Behatokia. Nafarroako Gazteriaren Institutua.

Gazteaukera - Gazteen Euskal Behatokia.

OcioGune. Gizarte Hezkuntzako eta Komunitate Laneko Euskal Aldizkaria.

Revista española de pedagogía.

<https://bit.ly/4dnSWHL>

Journal of Experiential Education.

Journal of Outdoor Recreation, Education, and Leadership (JOREL).

○ Baliabideak online

International Youth Foundation (IYF): IYFek gazteen-
gan trebetasunak garatzeko baliabideak eta tresnak
eskaintzen ditu.

<https://bit.ly/4koAqla>

Outward Bound International: aisialdiko hezkuntza-programa batzuk, sormen-jarduerak eta jarduera globalak barne hartzen ahal dituztenak beren ikas-kuntza-ikuspegiaren barnean.

<https://bit.ly/4kMoJy6>

○ Hitzaldiak eta ekitaldiak

International Conference on Experiential Learning (ICEL): mundu osoko hezkuntza-profesionalak, hezkuntzan praktika berritzaileak partekatzen.

Global Youth Forum: urteroko ekitaldi honetan mundu osoko lider gazteak biltzen dira, gai globalei buruz eztabaidatzeko eta zenbait jardueratan parte hartzeko.

○ Sare sozialak eta onlineko komunitateak

Aisialdian heztea: bilatu aisialdiko hezkuntzari buruzko onlineko talde eta komunitateak, haietan baliabideak aurkitu eta ideiak partekatu baititzakezu.

LinkedIn Groups: hezkuntza ez-formalarekin eta aisialdiarekin loturiko LinkedIneko talde profesionalekin bat egin, beste hezitzaile batzuekin konektatzeko eta ideiak trukatzeko.

Reddit: sormenari eta hezkuntzari buruzko subredditak aztertu, gai horiei buruzko baliabideak, ideiak eta eztabaidak aurkitzeko.

2. KAPITULUA

El juego dramático y su aplicación en la educación infantil. *Carmen S. Garrido y Elena Torre.*

Juegos teatrales para niños y jóvenes. *Sergio Clavijo.*

Improvisación para el actor. *Viola Spolin.*

El arte de educar con creatividad. *José María Toro.*

Expresión dramática y juego teatral. *Jaume Subirana.*

○ Sareko baliabideak

Didactalia. *www.didactalia.net.*

<https://bit.ly/43BgpNE>

Drama Resource. *www.dramaresource.com.*

<https://bit.ly/4dyh8ra>

National Drama. *www.nationaldrama.org.uk.*

<https://bit.ly/3YTOQkF>

Técnicas expresivas como recurso de ocio y tiempo libre. *www.divulgaciondinamica.es.*

<https://bit.ly/4kvS3PT>

Educación artística en la infancia: procesos y experiencias creativas.

M. Antonia Pujol y Rosa M.ª Bermejo. Narcea, 2003.

El taller de creatividad: recursos para la expresión plástica y la psicomotricidad.

María Jesús Navarro. Editorial CCS, 2007.

Manual de expresión plástica.

José Luis Fernández Juan. Ediciones Paraninfo, 2009.

Actividades plásticas en la escuela primaria.

Robert S. Davis. Omega, 1992.

Creatividad y expresión plástica en la educación infantil.

Zenbait egile. Wolters Kluwer, 2010.

○ Artikuluak eta argitalpenak

La importancia de la expresión plástica en el desarrollo integral del niño.

Cuadernos de Pedagogía, 2012.

Expresión plástica en el tiempo libre: una herramienta para el desarrollo social y personal.

Ana Pérez González. Educación y Tiempo Libre, 2015.

Talleres de expresión plástica: estrategias y propuestas educativas.

Juan Carlos Gil. Didáctica del Arte, 2016.

EARI aldizkaria: Educación Artística. Ikerketa-aldizkaria. *Granadako Unibertsitatea.*

Expresión Plástica en la Educación Infantil.

Zenbait egile. Ministerio de Educación de España, 2011.

Pinterest. Erabiltzaileek sormenezko ideiak ezagutu eta gordetzeko ikusizko plataforma bat da. Bilatu termino hauek, adibidez, eta askotariko proiektuak aurkituko dituzu: “adierazpen plastikoa”, “eskulanak”, “lantegi artistikoak” edo “haurrendako arteak eta eskulanak”. *www.pinterest.com.*

<https://bit.ly/3FgqI5a>

Red Ted Art. Bereziki haur eta hasiberriendako proiektuetara bideraturiko blog honetan, eskulan eta jarduera artistikoetarako sormenezko ideia anitz daude. *www.redtedart.com.*

<https://bit.ly/3H1ppYd>

Art for Kids Hub. Haurrendako bideoko tutorialak eskaintzen dituen plataforma bat: modu dibertigarri eta irigarrian erakusten du nola marraztu, margotu eta nola egin eskulanak. *www.artforkidshub.com.*

<https://bit.ly/4k2sJks>

The Artful Parent. Artearen bidez haurren sormena sustatzeko ideiaz beteta dago blog hau. Urratsez urratseko jarduerak, sasoiko proiektuak eta materialen iradokizunak biltzen ditu.

www.artfulparent.com.

<https://bit.ly/43Br7ID>



Crayola. Crayolak, bere produktuengatik ezaguna izateaz gain, hezkuntza-baliabideen eta eskulanean atal bat ere eskaintzen du, ideia eta proiektu artistiko anitzekin.

www.crayola.com.

<https://bit.ly/3Y0tyEA>



TinkerLab. Haurrendako arte- eta zientzia-proiektuak eskaintzen dituen sormenezko hezkuntza, esperimentazioa eta sormenezko jokoak ardatz harturik.

www.tinkerlab.com.

<https://bit.ly/4dyNzWj>



The Imagination Tree. Arte, joko eta sormenezko ikaskuntzako jardueretarako ideiak biltzen dituen bloga, batez ere lehenbiziko haurtzarora bideratua.

www.theimaginationtree.com.

<https://bit.ly/4muMiUr>



Creative Bloq. Askotariko diziplinetako (arte eta diseinua barne) sortzaileendako inspirazioa eta baliabideak. Baliagarria da proiektu aurreratuagoen ideietarako eta arte-joerekin egunean egoteko.

www.creativebloq.com.

<https://bit.ly/44FgUMr>



Handmade Charlotte. Blog honek brikolajeko, eskulanetako eta adin guztietarako jarduera artistikoetako proiektu ugari aurkezten ditu, sormena eta dibertsioa ardatz harturik.

www.handmadecharlotte.com.

<https://bit.ly/4dpVvJw>



Deep Space Sparkle. Haurrendako arte-proiektuak bilatzen dituzten irakasle eta hezitzaileentzat diseinaturiko hezkuntza-baliabidea. Jarduera artistikoen ikasgai eta plan zehatzak eskaintzen ditu.

www.deepspacesparkle.com.

<https://bit.ly/43ISipt>



La Educación Musical en el Tiempo Libre: Propuestas y Actividades.

Carmen Romero. Graó, 2015.

Juegos y actividades musicales para niños y niñas.

María Jesús Sánchez. Ediciones Akal, 2018.

Talleres de Expresión Musical en el Tiempo Libre: Metodología y Estrategias.

Educación y Tiempo Libre. Laura Martínez, 2020.

La Importancia de la Música en el Desarrollo Infantil: Perspectivas y Aplicaciones.

Psicología y Educación. Enrique Fernández, 2019.

Metodologías Activas en la Educación Musical: Un Enfoque Práctico.

Cuadernos de didáctica. María Luisa López, 2018.

Música y Movimiento en el Aula.

Portal: Música y Movimiento.

Ideas Musicales para el Aula y el Tiempo Libre.

Portal: Educación Musical.

○ Ingurumen-hezkuntza

Viviendo el paisaje. Guía didáctica para interpretar y actuar sobre el paisaje.

Benayas, J. et al. (1984). Fundación NatWest.

¡Háztelo verde! Ideas para poner ecología en la vida diaria.

Button, J. (2007). Integral.

La alternativa del juego (I). Juegos y dinámicas de educación para la paz.

Cascón, P. y Martín, C. (2004). Editorial Catarata.

Vivir la naturaleza con los niños.

Cornell, J. (1982). Ediciones 29.

Compartir la naturaleza con los niños. Juegos y actividades para reconectar con la naturaleza en todas las edades.

Cornell, J. (2018). La Travesía Ediciones.

Libro blanco de la educación ambiental en España, en pocas palabras.

Gestión y Estudios Ambientales (1999). Ministerio de Medio Ambiente.

50 cosas que los niños pueden hacer para salvar la Tierra.

The Earth Works Group. Emecé ediciones.

Historias de la naturaleza para contar a los niños.

Waddingham, H. (1993). Miraguano ediciones.

The Biophilia Hypothesis.

Kellert, S. and Wilson, E. (1993). Island Press.

◉ Webguneak

Nazio Batuen Garapenerako Programa (2020-2030).

GJH. Garapen jasangarrirako helburuak. www.undp.org.

<https://bit.ly/3H2F0vB>



Espainiako Ingurumen Hezkuntzaren Liburu Zuria.

<https://bit.ly/44K1TJb>



Trantsizio Ekologikorako eta Erronka Demografikorako Ministerioak eta haren erakunde autonomoek ingurumen-hezkuntzari buruzko baliabideak, gidak eta dokumentazio eguneratua eskaintzen dituzte.

Autonomia-erkidegoetako ingurumen- eta hezkuntza-departamentuek berriazko materiala eta jarduerak gomendatuak izan ohi dituzte.

◉ Nazioarteko erakundeak eta GKEak

UNESCOk eta Europako Ingurumen Agentziak ingurumen-hezkuntzarako programak eta baliabideak dituzte.

Zenbait erakundek, hala nola WWFk, Greenpeacek edo Ecoembesek ikuspegi ekologikoa duten aire zabaleko jardueretarako informazioa eta proposamenak eskaintzen dituzte.

6. KAPITULUA

Gehiegizko tenperaturak prebenitzeko plana.

<https://bit.ly/3S8aBcR>



Kaparrak.

<https://bit.ly/4kc00yH>



Eltxo tigrea.

<https://bit.ly/3H2CqRx>



Aisialdiaren eta denbora librearen eremuko erantzukizun zibila eta penala.

<https://bit.ly/4dlv07f>



Arrisku- eta babes-faktoreak identifikatu eta sailkatzeko gida praktikoa eta laburra.

alliancecpha.org.

<https://bit.ly/4k2lBon>

