

EZGAITASUN ANIZKOITZEKO IKASLERIA

**EZGAITASUN ANIZKOITZA
DUTEN IKASLEENTZAKO
ORDEZKO GELETAN ESPAZIOA
ETA DENBORA EGITURATZEKO
ORIENTABIDEAK**

Nº 13

Nafarroako Hezkuntza Bereziko Baliabide Zentro

EZGAITASUN ANIZKOITZEKO IKASLERIA

EZGAITASUN ANIZKOITZA DUTEN IKASLEENTZAKO ORDEZKO GELETAN ESPAZIOA ETA DENBORA EGITURATZEKO ORIENTABIDEAK

Egileak:

López Mendía, Nieves. Mugimenaren Taldeko arduraduna.

López Burgui, M^a Luz. Mugimenaren Taldeko irakaslea.

Sánchez Fontanas, Margarita. Mugimenaren Taldeko fisioterapeuta.

Paternain Miranda, Carmen. Psikikoen Taldeko arduraduna.

Echeverría Goñi, Ana. Psikikoen Taldeko irakaslea.

Larumbe Huerta, Tomás. Ikusmenaren Taldeko arduraduna.

Marco Pascual, M^a Concepción. Ikusmenaren Taldeko irakaslea.

Laguntzaileak: Arteta Iribarren, Celestino. Teknologia Berrien Taldea.



Nafarroako Hezkuntza Bereziko Baliabide Zentro

Eskerronez

Ikastetxeetako profesionalei eskertzen diegu, euren jardunbide egokiak eta ekarpenekin dokumentu hau errealitatea bihurtzen lagundu dutela.

Hezkuntza-administrazioaren betebeharrak eta desioak, ezgaitasun anizkoitzeko pertsonen heziketarako eskubidea bermatzea da, hauen posibilitate guztien garapena lortzeko aukera kalitate oneko erantzuna aseguratzeko.

Horretarako, Nafar Gobernuak Hezkuntza Departamentuak, zenbait ekintza egiten ditu, zeinen artean ezgaitasun anizkoitza eta laguntza zabal eta orokorra behar duten ikasleriarekin lan egiten duten profesionalen prestakuntzaren sustapena azpimarra daiteke.

Egileek, Nafarroako Hezkuntza Bereziko Baliabide Zentroko (NHBBZ) berariazko taldeen profesionalak, modularterako eta diziplinari, gida material hau landu dute hezkuntza bereziko zentro bati ordezkari ikasgelaren sortze eta diseinu lan konplexuan kontsultarako erreferentzia izateko helburuarekin. Halaber, argitalpen honek beste eskola testuinguru ezberdinetarako (heziketa bereziko zentroak, eta salbuespenez eta batez ere landa zonaldeetan, ezgaitasun anizkoitzeko ikasleria eskolatzen duten zentro ordinariorak) aplikagarria da.

Haren ikuspegi praktikotik, aipatutako ikasleriarekin lan egiten duten irakaskuntza taldeak eta tutoreei bereziki zuzenduta dago. Benetan, lan honen abiapuntua urte hautan zehar Nafarroako ikastetxeetan profesional hauek egindako jardunbide egokietan datza.

Azkenik, material didaktiko honen izaera berritzailea azpimarratu nahiko nuke, gaiari buruz egin den ikerketa, esperientzia eta hezkuntza praktikak bilketa eta sistematizazioagatik. Egia da, ezgaitasun bakoitzari buruzko bibliografia eta unitate didaktiko espezifikoak badirela; hala ere, ekarpen teknikoak ikuspegi orokorra dutenak gutxi dira.

Egileen ikuspuntua jarraituz, ezgaitasun anizkoitza duten pertsonen arretak, ezgaitasunen batura baino gehiago izan behar du, eta guzti honengatik, Hezkuntza Departamentutik atsegina da argitalpen hau aurkeztea erantzun hezitzaile egokiena emateko gela diseinatu eta antolatzeke profesionalak lagunduko dira.

Teresa Aranaz Jiménez. Antolaketa, kalitate eta berrikuntzako Zuzendari nagusia.

EZGAITASUN ANIZKOITZA DUTEN IKASLEENTZAKO ORDEZKO GELETAN ESPAZIOA ETA DENBORA EGITURATZEKO ORIENTABIDEAK

1. Sarrera

2. Ordezko ikasgela bat sortzea

2.1. Ordezko ikasgela bat sortzeko baldintza orokorrak

2.2. Ikasleak ikastetxean errazago orientatu eta mugitu ahal izateko estrategiak

3. Ingurunearen kontzeptua eta hezkuntza aplikazioak

3.1. Ingurunearen kontzeptua

3.2. Ikasgela diseinatzeko prozesua: espazioa txoko eta tailerren arabera egituratzea

4. Ikasgelako espazioa errazago egituratzeko egokitzapenak

4.1. Ikusmeneko ezgaitasuna duten ikasleak ikastetxean errazago orientatu eta mugitu ahal izateko estrategiak

4.2. Mugimeneko ezgaitasuna duten ikasleak ikastetxean errazago orientatu eta mugitu ahal izateko estrategiak

5. Denbora errazago egituratzeko egokitzapenak

5.1. Kutxatilategiak sortu eta erabiltzea

5.2. Kutxatilategiak eta egutegiak erabiltzen ikasteko estrategiak

5.3. Bestelako egutegi motak

6. Espazioa tailerretan antolatzeako moduari buruzko adibide bat

6.1. Zentzumen-pertzepzioari buruzko tailerra

6.2. Motrizitatea estimulatzeko tailerra

6.3. Ipuin tailerra

6.4. Ordenagailu tailerra

7. Bibliografia

7.1 Bibliografia orokorra

7.2 Bibliografia berariazkoa

1. AITZINSOLASA

Ekainaren 13ko 93/2008 Foru Aginduak, Nafarroako Foru Komunitateko Haur eta Lehen Hezkuntzako eta Bigarren Hezkuntzako ikastetxeetan aniztasunari nola erantzun arautzen duenak, Hezkuntza Bereziko Ikastetxearen eskola modalitatearen barruan, hezkuntza bereziko ikastetxearen ordezkoko gelak ezarri zituen herri txikietarako. Ordezko gela horiek ikastetxe arrunt batean egonen dira kokatuta, eta bidaia luzeak eta haur txikiak barnetegietan edukitzea saihestu nahi dute. Bestalde, haurrak eskolan eta gizartean ahal den guztian sartzea bermatu nahi da. Hezkuntza Bereziko ikastetxeetan gertatu den bezala, ikusi da ordezkoko geletako ikasleen zati batean profila aldatu dela; izan ere, profil berrian ezgaitasun mota desberdinak maila desberdinean dituzten ikasleak daude. Ezgaitasun psikiko arin, larri edo sakonaz gainera, mugimenezko, ikusmenezko edo/eta entzumenezko ezgaitasunak daude, ezgaitasunen batura hutsetik harantzago joanen den hezkuntza erantzun bat eskatzen dutenak.

Horri dagokionez, diziplina anitzen ikuspegia duen agiri hau sortu dugu, ezgaitasun anizkoitza duten ikasleei zuzendua; hau da, laguntza zabal edo orokorren premia duten ikasleei.

Lehenbizi, Adimen Atzeratasunaren Amerikako Elkarte (AAMR) aipatu beharra daukagu. Izan ere, 2002an, honela definitu zuen adimen atzeratasuna: *“adimenaren funtzionamenduan eta egokitze-jokabideetan muga nabarmenak izateagatik bereizten den ezgaitasuna, egokitze-trebetasunetan, kontzeptualetan, sozialetan eta praktikoetan ageri dena. Ezgaitasun hori 18 urte izan baino lehenago hasten da”*. Definizioak bost baldintza jasotzen ditu:

- Funtzionamenduko mugak adinean eta kulturen berdinak direnen giro komunitario tipikoen testuinguruan hartu behar dira kontuan.
- Ebaluazio baliagarria egiteko, kultur- eta hizkuntza-aniztasuna hartu behar dira kontuan, bai eta komunikazioan eta zentzumenezko, mugimenezko eta portaerazko alderdietan dauden desberdintasunak ere.
- Gizabanako batengan, mugak, askotan, gaitasunekin batera agertzen dira.
- Mugak deskribatzeko helbururik garrantzitsuena da behar diren laguntzen profila garatzea.
- Epe luze batez laguntzak ematen badira, adimen atzeratasuna duen pertsonaren bizi-funtzionamenduak hobera egingen du, oro har.

Bost puntu horiek guztiak garrantzitsuak dira. Azken biek aipamen berezia merezi dute, eskuartean dugun xedea ulertuko badugu. Behar diren laguntzen profila garatzeko, horrelako ikasleekin, ezinbestez jo behar dugu laguntza zabal eta orokorren premia duten ikasleen kontzeptura.

Azken baldintza horrek, xehetasun garrantzitsu bat gehitzen du, eta berarekin dakar, adimen atzeratasuna duen pertsona bati laguntza doituak emanez gero, pertsona horrek funtzionamenduan eta bizi-kalitatean hobera egitea. Inguruabar berezietan, halere, laguntza egokiek funtzionamenduari eusteko edo atzerabidea geratzeko edo mugatzeko beste ezertarako ez dute balioko.

Bigarrenik, eta ikuspegi hori kontuan hartuta, honako terminoen markoa ezartzen

da: ezgaitasun anizkoitza eta laguntza zabal eta orokorraren premia duten ikasleak.

Ezgaitasuna testuinguru jakin batean pertsona batek banakako funtzionamendurako dauzkan mugen adierazpena da, eta desabantaila handia da gizabanakoarentzat. Horri dagokionez, bi ezgaitasun psikiko, zentzumenezko edo fisikoren edo gehiagoren konbinazioa da ezgaitasun anizkoitza. Argi eta garbi dagoen kontzeptu hori, berriz, alderatu beharra dago elkarren artean oso heterogeneoak diren gizabanakoen kolektibo horretakoa izatearen errealitatearekin. Gizabanako horiek alderdi neurologiko eta fisiologikoetan defizit handiak izan ditzakete, edo kanpoko ingurunearekin elkarreraginean jarduteko eta kontaktatzeko arazoak izan ditzakete, zeren eta harrerarako funtsezko bideak edo/eta informazioa adierazteko bideak oso kaltetuta baitituzte –ikusmena, mintzamina eta mugimena–; azken batean, muga larriak dauzkate ingurunearen eskakizunei aurre egitea bideratzen dieten trebetasunetan; hau da, egokitzearen funtzionamenduan. (Zaldívar eta beste, 1994). Ezgaitasun anizkoitzari aurre egiteko, orokorrean jardun behar da, eta ez da jo behar ezgaitasun anizkoitza denik hura osatzen duten gaitasunen batura.

Ezgaitasun anizkoitzaren terminoak garmatza, horrenbestez, pertsona horiek dituzten laguntza-premiak zedarritzera. Laguntzak, berriz, garapena, hezkuntza, interesak eta ongizate pertsonala sustatzeko eta banakako funtzionamendua areagotzeko bideraturiko baliabideak eta estrategiak dira. Zerbitzuak profesionalek eta agentziek ematen duten laguntza mota bat dira. Banakako funtzionamendua laguntzen eta dimentsio batzuen arteko elkarreraginaren emaitza da. Honakoak dira dimentsio horiek: adimen gaitasunak; egokitze-jokabidea; parte-hartzea, elkarreragina eta rol sozialak; osasuna; eta testuingurua.

Laguntza premien intentsitatea askotarikoa izanen da, pertsonen, egoeren eta bizitzako faseen arabera izanen baita. Horrenbestez, laguntzen intentsitatean nahiz iraupenean, aldaketak egin ahalko dira, eta horixe da pentsatu behar dena. Intentsitateari dagokionez, lau gradiente bereizi ohi dira: intermitentea, mugatua, zabalak eta orokorra. Zabalak dira ezaugarri gisa dutenak giro batzuetan inplikazio erregularra izatea (esate baterako, eguneroko inplikazioa), eta denborari dagokionez, berriz, mugarik ez dutenak. Laguntza orokorrak honako ezaugarriak dituztenak dira: jarraitutasuna, intentsitate handia, giro desberdinetan erabili behar izatea eta bizitza osoan iraun ahal izatea. Laguntza orokorrek, normalean, langile gehiago eskatzen dituzte, eta ikaslearekin jardun inbasiboagoa eragiten dute laguntza zabalek eta denboran mugatua direnek eskatzen dutena baino.

Hezkuntza bereziko ikastetxearen ordezkoko gela batean esperientzia bat abiarazten denean, irakasleek aurrea egin behar duten gauzetako bat da ingurunea egituratzea ikaslearen berezitasunak kontuan hartuta.

Nafarroan, Nafarroako Hezkuntza Berezirako Baliabideen Zentroko talde desberdinetan, orientabideak ematen zaizkie irakasle-taldeei ikasle horien premiei erantzuna eman ahal izateko. Horrenbestez, premia horrek eragin du psikikoen, mugimenezkoen eta ikusmenezkoen berariazko taldeek honako dokumentu hau egitea, Teknologia Berrien Unitatearen laguntzarekin. Diziiplina anitzeko lan honen helburu nagusia da egituratze-estrategiak ematea, espazioari eta denborari dagokienez, hezkuntzaren praktika sistematizatzen laguntzeko.

Tamaritek eta bere laguntzaileek Proyecto de Estructuración Ambiental en el aula de Niños Autistas (PEANA, 1998) lanean egindako ekarpenei jarraituz, ikasteko giroa eraikin bat, altzariak jartzeko modu bat edo materialen zerrenda bat baino gehiago da. Curriculumaren eta hezkuntzaren planteamendu bat definitzen eta islatzen du, bai eta irakasteko estrategia batzuk, komunikazioa errazteko modu bat eta, beharrezkoa bada, ikaskuntzetan interferentziak sor ditzaketen jokabide batzuk erregulatzeko aukera ere.

Dokumentuaren ardatza ikasgelako egituratze fisikoaren deskribapena eta garapena dira. Ematen diren jarraibideak eta estrategiak ikastetxeko beste ingurune batzuetan ere aplikatu daitezke (komuna, korridoreak, jantokia, psikomotrizitate-gela eta abar). Halaber, ekarpen hauek Hezkuntza Bereziko zentroetan eta zentro arruntetan ere aplikatu ahal dira.

2. ORDEZKO IKASGELA BAT SORTZEA.

Atal honetan orientabide batzuk ematen dira ikastetxeek ordezeko ikasgela jartzeko espazio fisikorik egokiena hauta dezaten laguntzeko. Halaber, estrategia batzuk iradokitzen dira ikasleak ikasgelara eta ikastetxeko beste toki batzuetara iritsi ahal izateko, ezgaitasun anizkoitza duten ikasleek orientazioaren eta mugimenaren aldetik dauzkaten premiak kontuan hartuta. Martínen (2003) eta ALIDESen (2005) ekarpenek erantzun teknikoa eta orientabidekoa ematen dute egoera, espazio eta jarduera batzuk irisgarriak egiteko moduari buruz.

2.1. Ordezko ikasgela bat sortzeko baldintza orokorrak

Ikasgelaren kokapena

- Bertan egonen diren ikasleen adin kronologikoari dagozkion zikloak kokatuta dauden eraikin berean eta, modua badago, solairu berean egonen da ikasgela.
- Komunitatik eta erabili ohi diren beste gela batzuetatik hurbil egonen da: psikomotrizitate-gela, fisioterapia-gela...

Ikasgelaren ezaugarriak

- Ahal den neurrian, eguneroko jarduera zaildu dezaketen zaraketatik isolatuta egon behar du.
- Behar bezain zabala izanen da, joan-etorriak bideratzeko eta jarduerak txokoen arabera banatu ahal izateko.

Sarbidea

- Gurpil-aulkia erabiltzen duten ikasleentzat, arrapala bat jarri behar da: gehieneko inklinazioa % 8 izanen da eta gutxieneko zabalera, berriz, 90 cm-koa. Zorua material ez labaingarri batekoa izanen da, eta lurretik 80 cm-tara eskudel bat jarriko da.
- Ibilera autonomo eta ezegonkorra duten ikasleentzat, sarbidea errazte aldera, eskudelak jarriko dira eskaileretan edo sarrerako arrapalan.



Ikastetxean sartzeko arrapala
Alfonso X El Sabio Haur eta Lehen
Hezkuntzako Ikastetxe Publikoa SAN ADRIÁN

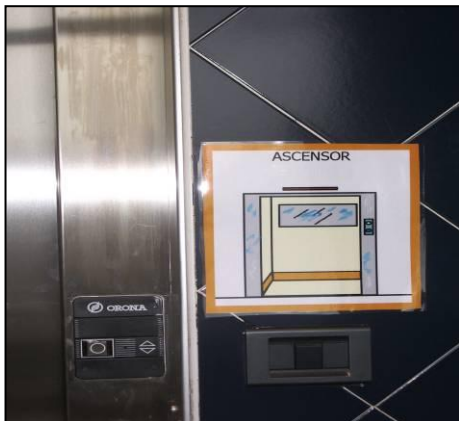


Bi aldeetan eskudelak dituen arrapala.
Alfonso X El Sabio Haur eta Lehen Hezkuntzako
Ikastetxe Publikoa. SAN ADRIÁN.

2.2. Ezgaitasun anizkoitza duten ikasleak ikastetxean errazago orientatu eta mugitu ahal izateko estrategiak

Ikasgelarako eta ikastetxeko beste toki batzuetarako sarbideak

- Aztertu ikastetxeko atetik hasita zein ibilbide izan daitekeen zuzenena, oztopo gutxien dituen eta euskarri (eskudelak) gehien dituen ikasgelara iristeko.
- Ibilbidea beti bera izanen da. Ikasleak heldu baten laguntza izanen du behar duenean.
- Ikastetxean solairu bat baino gehiago badago, igogailua jarri beharko da, toki guztietara iritsi ahal izateko: ikus-entzunezkoen gela, psikomotrizitate-gela, erreferentziako gela arruntak.
- Ateak uki daitekeen elementu bereizgarri batekin markatzea, behar den altueran jarria. Egoitza desberdinetan seinaleak jarriko dira.
- Bainugelak zabala izan beharko du, bertan mugitu ahal izateko. Aldatzeko mahai bat jarri ahalko da. Kanilak aginte bakarrekoak izanen dira, eta komuneko zisternek sakagailuarekin funtzionatuko dute.



Seinalatutako igogailua. Nafarroako Hezkuntza Berezirako Baliabideen Zentroa. CREENA PAMPLONA



Komun egokitua. Alfonso X El Sabio Haur eta Lehen Hezkuntzako Ikastetxe Publikoa SAN ADRIAN

Ikusmeneko ezgaitasuna duten ikasleentzat

- Ikasleari erreferentzia puntu iraunkorrak eskaintzea, ibilbidean zehar: banku bat, zutabe bat, berogailu bat, paperontzi bat...
- Ibilbidea gainerakoarekin kontrastea egiten duen kolorezko zinta edo banda batekin markatzea, edo alfonbra finko batekin, oinekin erraz hautemateko.
- Lanpasak edo alfonbrak jartzen badira, lurrian sartuak eta finkoak egonen dira guztiz.
- Ikastetxean sartzeko atea ukimenerako atsegina den zirkulu batekin markaturik egonen da; zirkulua itsatsita egonen da, heldulekuaren altuera berean, ikasleak non dagoen jakin ahal izan dezan. Ikasleek ikusmen gutxi baldin badute, heldulekua inguratu beharko litzateke kontrastea egiten duen kolore batekin, bereizi ahal izateko.
- Korridoreetan ez da oztoporik egonen. Altzari-elementuak jarri behar direnean, guztiak alde berean jarriko dira, beste aldea libre uzteko.

- Ikusmen gutxiko ikasleentzat, kontraste handiko zinta itsaskor batekin markatuko da ikastetxeko sarreratik ikasgelako sarrerara doan ibilbidea.
- Eskailerarik badago, hura aurkitu eta bertara iristeko, lehendabiziko maila baino lehen eta azken mailaren ondotik, tarte bakoitzean, banda irristagaitz bat jarri beharko da, kontrastea egiten duten testura eta kolorea dituen. Banda horrek 5 cm edukiko du zabal, eta mailaren ertzetik 3 cm-ra jarriko da. Maila bezain luzea izanen da, eta oinekin erraz hauteman beharko da.
- Eskailerak igotzek eta jaisteko, eskudela dagoen aldea hautatuko da. Jarraitua izatea gomendatzen da.
- Ikasgelako atea ikasleak ukimenaz edo entzumenaz bereiz dezakeen objektu batekin markatuko da (bolatxoak dituen soka bat, zintekin eginiko txirikorda bat...).
- Komeni da atea itxiera automatikoa izatea, eta mantso-mantso ixtea.



Ikastetxeko patiora iristeko sartzeko arrapala.
Francisco Arbeloa Haur eta Lehen Hezkuntzako Ikastetxe
Publikoa. AZAGRA



Eskudel bikoitza. NHBBZ. IRUÑA



Lurrean sarturiko alfonbra. NHBBZ. IRUÑA.



Ateko eta zoruko adierazgarriak, ikasgela bateko sarreran.
Andrés Muñoz Garde HBIP. IRUÑA

Mugimenezko ezgaitasuna duten ikasleentzat

- Gorpil-aulkia erabiltzen duen ikasleak ikastetxeko ate guztiak erabili ahal izateko, ateen gutxieneko zabalera 90 cm-koa izanen da. Gainera, eskudela eduki beharko dute, palanka erakoa, edo barra horizontal bat, hura sakatuz atea irekitzeko modukoa.

- Korridore eta eskaileretan, eskudel biribilduak jarri behar dira, hormatik 4 cm inguruko distantzian, eta bi altueratan jarriko dira, ibilera ezegonkorra duten adin desberdinetako ikasleek erabili ahal izateko.
- Jolastokian, horman eusteko barra bat jarri ahalko da, eraikineko irteerako atetik jolas-eremu desberdinetaraino.
- Orekan arazoak dituzten eta ibilera ezegonkorra duten ikasleentzat, bainugelan eusteko barra batzuk jarri beharko dira.
- Gurpil-aukia duten ikasleentzat, bainugelak maniobrak egin ahal izateko bezain zabalak izan beharko dute. Konketek bidea eman beharko dute gurpil-aukiarekin azpitik sartu ahal izateko, eta ispiluan behar den altueran jarri beharko da. Komuna oinik gabekoa bada eta gurpil-aukiaren altuera bertsuan badago, errazagoa izanen da ikaslea batetik bestera aldatzea.
- Ikasleek manipulaziorako zailtasunak dituztenean, xaboia, toalla eta komuneko papera non eta nola jarri eta zisternaren erabilera ongi aztertu beharko dira, konponbide egokiak bilatzeko. Horrela, ikasleak garbiketan gehiago laguntzea lortuko dugu.
- Etengailuak metro inguruko altueran jarri beharko dira, gurpil-aukia duen ikasleak haiek erabili ahal izateko.

3. INGURUNEAREN KONTZEPTUA ETA HEZKUNTZA APLIKAZIOAK

Atal honek jasotzen duen erreferentzia markoa ikasteko eredu ekologikoa eta ikasgelako eremu fisikoa gainditzen duen ingurunearen kontzeptua da.

3.1. Ingurunearen kontzeptua

Ingurunea ez da soilik espazio fisiko bat, baizik eta halako marko bat, non elkarreraginak, harremanak, arauak, trebetasun eta abilezia mota desberdinak (motrizitatekoak, autonomiakoak, komunikaziokoak, kognitiboak, sozialak) eta jokabide egokituagoak garatzen eta ikasten diren (Tamarit, 1998).

Ikastetxeko ingurune desberdinak hezkuntzarako esparrutzat jotzen dira; horietan guztietan ikasleak oinarritzko edukiak ikasi ahalko ditu, eta haiek antzeko testuinguruetan erabili ahalko ditu. Horrenbestez, lehentasuna eman behar zaie eduki eta egoera funtzionalagoei; hau da, eguneroko bizitzan autonomia errazten duten ikaskuntzak progresiboki garatzea eta ikasitakoa eskolaz besteko testuinguruetan –familiar eta gizartean– aplikatzea indartuko dutenak. Hartara, ez dira hain ohikoak izanen artifizialki sorturiko egoerak, ikasleen premietatik eta ezaugarrietatik urrunago daudenak.

Oro har, testuinguru naturaletan ikasketak garatzea da kontua, honako ohiturak irakatsiz, eguneroko egoera desberdinetan eta testuinguru desberdinetan autonomia sortuko dutenak: garbiketa/higienea, janzteia, elikatzea, objektu pertsonalak eta eskolakoak ordenan edukitzea eta zaintzea, eta joan-etorrietarako ohiturak. Gainera, ahaleginak eginen dira ikaskuntzek edo egin beharreko lanek xede bat izan dezaten (esperientzietan oinarrituriko lanak, manipulazioa, plastika eta abar), eta lan horien bidez amaieran produktu bat sor dadin.

Esku-hartze guztietan, komunikazioa lehentasunezko helburu bat izanen da. Horri dagokionez, ikasgelak ingurune interaktibo bat izan beharko du, garatuko diren egoera desberdinak auresatea eta ulertzea erraztuko duena, eta, halaber, oinarritzko premiak, desioak, emozioak eta sentimenduak adieraztea bideratuko duena.

3.2. Ikasgela diseinatzeko prozesua: espazioa txoko eta tailerren arabera egituratzea.

Ikasgelako diseinuaren bitartez, haren egitura eta antolamendua ikasleen premien arabera egokitu nahi da, eta Haur Hezkuntzako eta Oinarritzko Hezkuntzak etapetan zentratutako curriculum-proiektua garatu.

Horretarako, ikasle bakoitzaren eta haren ingurunearen garapen-mailaren eta curriculum-gaitasunaren ebaluazio interaktiboa hartu behar da abiapuntu gisa, haren lehentasunezko hezkuntza-premiak zehazteko.

Ondoren, curriculum eta antolamendu mailako erabakiak hartuko dira. Horrenbestez, ikaskuntzak ingurune naturaletan eta esanahidunetan programatzeko, honako prozesua bete daiteke:

- Ingurune eta azpi ingurune natural garrantzitsuenak eta funtzionalenak aztertzea.

- Programatuko diren azpi inguruneak hautatzea.
- Azpi-ingurune bakoitzean egitekoak diren jarduerak programatzea eta behar diren laguntza pertsonalak eta materialak zehaztea.

Adibide gisa, ikasgelako ingurunean, honako azpi ingurune edo txoko egin daitezke:

- Zentzumenezko eta motrizitatezko pertzepzioa.
- Behaketako eta manipulazioko esperientziak.
- Komunikazioa, lengoia eta dramatizazioa.
- Errepresentaziorako gaitasunak.

Behin azpi inguruneak edo txokoak erabakirik, espazio bakoitzerako tailerrak diseinatuko dira. Horietan, erreferentziako curriculum-helburuak eta -edukiak kontuan hartuta programatuko dira jarduerak.

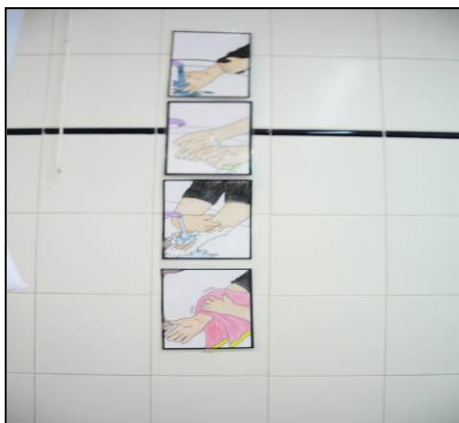
Halaber, antolamendu eta curriculum arloetako erabakiak hartu beharko dira gelako esparru edo tokiei buruz –naturalak eta esanahidunak izanen dira, eta azpi ingurune eta tailerretan programaturiko helburuak osatuko dituzte—. Zehazki, esparru hauek sortzea pentsa daiteke:

- Eguneroko informazioa konpartitzeko esparrua, kutxatillategi bat edo egutegi bat erabiliz: agurra eta izenak, ikasgelan zein pertsona dauden, eguraldia eta erabiltzen dugun arropa, egun horretako menua, goizean zer egingen dugun.



Ikasgelako zonifikazioari buruzko adibidea.

- Autonomia pertsonaleko ohiturak lantzeko esparruak: janzteia eta biluztea (arroparako, motxiletarako markaturiko pertxeroa); elikadura (hamarretakoaren esparrua, non argazki batekin hamarretako bakoitza aurretik esan ahalko baita); higiene pertsonala (ikasgelak konketa edo bainugela badu, gelan bertan nahiz ondoan); ordena-ohiturak, egindako lanak gordetzeko (apalategiak, erretiluak, tiraderak...).



Eskuak garbitzeko buruzko sekuentzia
Psikikoen Taldea. NHBBZ. IRUÑA.



Francisco Arbeloa Haur eta Lehen Hezkuntzako
Ikastetxe Publikoa. AZAGRA

Ondoko taulan, azpi-ingurune eta tailer horien eta Nafarroako Foru Komunitateko Haur Hezkuntzako curriculumaren (martxoaren 19ko 23/2007 FORU DEKRETUA) artean dauden loturen adibide batzuk emanen ditugu.

AZPI INGURUNEEN ETA TAILERREN ETA HAUR HEZKUNTZAKO 2. ZIKLOKO CURRICULUM-ARLOENA ARTEKO LOTURA

GELAKO AZPI INGURUNEA	TAILERRA	CURRICULUN ARLOEKIKO ETA EDUKIEKIKO LOTURA
Zentzumenezko eta motrizitatezko pertzepzioa	Zentzumen-pertzepzioari buruzko tailerra Motrizitatea estimulatzeko tailerra	1. arloa. Norbera ezagutzea autonomia pertsonala
		1. multzoa. Gorputza eta norberaren irudia 2. multzoa. Jolasa eta mugimendua 4. multzoa. Zainketa pertsonala eta osasuna
Behaketako eta manipulazioko esperientziak.	Sukaldeko tailerra Ingurumeneko tailerra	2. arloa. Ingurunearen ezagutza
		2. multzoa. Naturara inguratzea
Komunikazioa, lengoaia eta dramatizazioa	Ipuin tailerra Ordenagailu tailerra	3. arloa. Lengoaia: Komunikazioa eta errepresentazioa
		1. multzoa. Ahozko lengoaia eta bestelako komunikazio sistemak 3. multzoa. Lengoaia artistikoa 4. multzoa. Gorputz-lengoaia 2. multzoa. Ikus-entzunezko lengoaia eta informazioaren eta komunikazioaren teknologiak 3. multzoa. Lengoaia artistikoa
Errepresentaziorako gaitasunak	Pentsatzeko tailerra	2. arloa. Ingurunearen ezagutza
		1. multzoa. Ingurune fisikoa: elementuak, erlazioak eta neurria
		3. arloa. Lengoiak: komunikazioa eta errepresentazioa
		1. multzoa. Ahozko lengoaia

4. IKASGELAKO ESPAZIOA ERRAZAGO EGITURATZEKO EGOKITZAPENAK

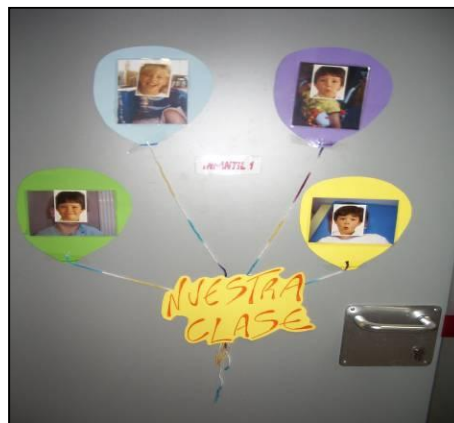
Oro har, gelako espazioaren egituratzea –azpi ingurunetan, tailerretan edo esparrutan antolatua– altzariak eta markatzaile batzuk erabiliz errazten da, bai eta ikasleen arabera beharrezkoak diren egokitzapenak erabiliz ere.

Markatzaileak edo “eredu-seinaleak” ikasle bakoitzaren irudikapen mailaren arabera egokituko dira. Zehatzenetatik hasi (objektuak, ehundurak, koloreak, soinuak) eta sinbolikoenetaraino (marrazkiak, argazkiak, piktogramak eta are idatzizko lengoaia ere). Horiekin espazio guztiak seinala daitezke, erabilerari eta edukiari buruzko informazioa emate aldera.

Altzariak espazioaren antolamendua eta banaketa erraztuko dute, eta banakako lanetarako eta lan kolektiboetarako eremuak ere bereiziko ditu. Ikasleen garapenaren eta adin kronologikoen araberrako altzariak hautatu eta erabili beharko dira. Halaber, materialak jaso eta antolatzea bideratuko du; horretarako, apalak, tiraderak, erretiluak eta abar erabiliko dira, ordena eta irisgarritasuna errazteko. Ohiko edo/eta egokitutako altzariez gainera, beste elementu batzuk erabili ahalko dira: erakustaltzariak, arbela magnetikoak, digitalak, horma-irudiak, atrilak eta abar.



Gelako sarrerako ateraren markatzailea. Francisco Arbeloa Haur eta Lehen Hezkuntzako Ikastetxe Publikoa. AZAGRA



Gelako sarrerako ateraren markatzailea. Andrés Muñoz Garde HBIP. IRUÑA



Gelako sarrerako atean jarri den seinalea. Andrés Muñoz Garde HBIP. IRUÑA

Ikusmeneko ezgaitasuna duten ikasleentzako egokitzapenak

- Ikasgelako altzariak eta objektuek jarduera desberdinetarako espazioen mugatzea erraztu beharko dute. Ikasturtean zehar finko mantentzea komeni da. Ikasleei sartzen diren elementu berriei buruzko informazioa emanen zaie.
- Apalak, mahaiak, koltxoak... halako moduan banatuko dira, non jarduera desberdinetarako txokoak mugatuko baitituzte: ipuinetarako tailerra, jolasak, zentzumenen estimulazioa eta abar.

- *Halaber, zoruan ukimenaren eta ikusmenaren bidez* identifikatzeko moduko seinaleak jar daitezke espazioak bereizteko: perimetro perfilatuak, alfonbrak, goma-aparrezko lauzak, kortxoa eta abar.
- Espazio desberdinak adieraz daitezke, halaber, esparru bakoitzean argi jakin batzuk jarri.
- Jarduera eremuen arteko paso-guneetan, xingolez osaturiko gortinak jarriko dira, ikasleak lastantzeko bertatik pasatzen direnean; edo musika-estimuluak jar daitezke... atsegingarriak izanen direnak eta egokitzen lagunduko dutenak.
- Jarduera-esparru bakoitza identifikatzeko kartelak letra-tipo oso handi eta kontrastatu bidez errotulatuak dira, bai eta bolumena duten
- elementuekin ere, ikasleek haiek ukitu ahal izateko.

Mugimenezko ezgaitasuna duten ikasleentzako egokitzapenak

- Ikasgelaren zabaltasunak bidea eman beharko du ikasleek gurgil-aulkian egiten dituzten joan-etorriak eta birak bideratzeko; txokoen kokapena iristen erraza izanen da joan-etorrietarako laguntza teknikoak erabiltzen dituzten ikasleentzat.
- Arbelen, ispiluen, armairuen eta apalategien altuera egokitu beharko da, ikasle guztiek, gurgil-aulkian ibiltzen direnak barne, erabili ahal izan ditzaten.
- Barra edo eskudel bar jarriko da arbelen azpian, egonkortasun txikia duten haurrek euskarri gisa baliatu dezaten.
- Ateetan eta armairuetan heldulekuak egokituak dira, manipulazio-arazoak dituzten ikasleek haiek erabili ahal izan ditzaten.
- Altzarietako egokitzapenak ikasle bakoitzaren premien arabera egin beharko dira. Aulki eta mahaietan eginiko aldaketek ahal bezain soilak izan beharko dute beti. Maiz erabiliko dira, besteak beste, buru-euskarria, beso-euskarriak edo oin-euskarria dituzten aulkiak; muxarradura bat duten mahaia, mahai inklinatuak muxarradurarekin, edo/eta bentosekin eta euskarriekin; eserita egoteko moldeak eta bi oinen gainean egoteko laguntzak.



Altzarien kokapena eta mahai egokituak, mugimenezko ezgaitasuna duten ikasleentzat.
Andrés Muñoz Garde HBIP. IRUÑA



Altzarien kokapena eta mahai egokituak, ikusmenezko eta mugimenezko ezgaitasuna duten ikasleentzat. Francisco Arbeloa
Haur eta Lehen Hezkuntzako Ikastetxe Publikoa. AZAGRA.

5. DENBORA ERRAZAGO EGITURATZEKO EGOKITZAPENAK

Ikasgela espazio edo ingurune esanahidunen arabera antolatzeaz gainera, egiten diren jardueren denbora ere egituratu beharra dago. Horren xedea da irakasteko eta komunikatzeko egoerak antolatzea, honakoetan laguntzeko:

- Gertatuko dena auresatea eta ulertzea.
- Jardueren edo saioen denborazko sekuentzia erraztea.
- Ikasleari errutinetan sartzen diren aldaketen berri ematea.
- Denboraren kontzeptu goiztiarrak garatzea (oraina, iragana, geroa).
- Ikasleari hautapenak egin ahal izateko proposamenak eskaintzea.

Horrenbestez halako egoera batzuk ahalbidetu nahi dira, non ikasleak ingurunean egiten dituen ekintzak kontrolatuko baititu, azken batean modu independenteagoan jardun ahal izan dezan. Kutxatilategiak edo egutegiak denboraren egituratze hori errazten duten elementuak dira.

Egutegiak egin aurreko pauso gisa, behar diren erabakiak hartu behar dira ikasle bakoitzaren asteko ordutegiari buruz, betiere, haren hezkuntza-premien eta erabiltzeko moduan dauden baliabide pertsonalen arabera. Horri dagokionez, honakoak egin behar dira:

- Saioen ordutegia egiterakoan, kontuan izatea ikasleak logopediako edo/eta fisioterapiako laguntza hartzera egiten dituen irtenaldiak.
- Erreferentziako geletan integratzeko denborak antolatzea, ahozko, jolasezko edo musikazko jarduerekin batera.
- Kontuan izatea, ordutegiak banatzerakoan, talde mota desberdinetan egin beharreko lanak eta banakako laguntza-denborak.

5.1. Kutxatilategiak sortu eta erabiltzea

Kutxatilategia egutegi mota bat da, objektuak edo irudikapen-sinboloak erabiltzen dituen eskolako egun batean zehar garatu beharreko saioak markatzeko. Saio batean egin beharreko jardueren sekuentziak ezartzeko ere erabil daiteke. Oso egutegi oinarritzkoa da, objektu errealak erabiltzen dituen: miniaturak edo objektu zatiak, gehienetan. Ikasgela hauetan erabili ohi duen berariazko material bat da.

Kontua da gelako eremu batean zenbait konpartimentu dituen balda bat jartzea, eta bertan objektuak modu antolatuan kokatzea. Material egonkor eta solidoekin egin behar da hori, halako moduan non ikasleak haiek esploratu eta ukitu ahalko dituen, desarmatu gabe. Esplorazioak eta manipulazioak seguruak izan behar dute, eta ezarritako ordenari eutsi behar diote.

Kutxatilategia osatuko duten objektuak edo elementuak hautatzerakoan, honako ezaugarriak hartu behar dira kontuan (Marchamalo, 2008):

- Objektuek jarduera bat argitasunez irudikatu behar dute, eta soilik jarduera hori.
- Soilak eta seguruak izan behar dute.
- Eskuekin hartzeko modukoak izan beharko dute.
- Ehundura ongi berezituak integratuko dituzte, baina ez gehiegi. Ukimenerago goxoak izanen dira.
- Kolore kontrastatuak edukiko dituzte.
- Objektuen erliebeak ez du bolumen gehiegirik izanen.
- Ikaslearentzat atseginak edo erakargarriak diren objektuak edukiko dituzte; hain zuzen ere, ikasleak zuzeneko esperientziak edukitako objektuak izanen dira, erantzun irmoak emateko balio izan diotenak.

Kutxatilategietan, objektuekin batera irudiak edo sinboloak ere egonen dira. Helburua da objektua eta irudia edo sinboloa lotzen joatea, objektua desagertzeraino.

Horrelako egutegietan, honakoak izaten dira erabiltzen diren sinboloak: argazkiak, marrazkiak (erliebea dutenak, ikasle itsuentzat), piktogramak, SPC sinboloak eta abar. Horiekin guztiekin batera, dagozkien hitzak dakartzaten etiketak jarri ahalko dira. Etiketak manipulatzeko errazak izanen dira.



Objektuak eta irudiak dituen kutxatilategia.
Marqués de la Real Defensa HEIP. TAFALLA



Objektuak eta irudiak dituen aurrea hartzeko kutxatilategia.
Domingo Bados HHIP. OLAZTI

5.2. Kutxatilategiak eta egutegiak erabiltzen ikasteko estrategiak:

Jarduera bat egiteko sekuentzia nola ezarri.

Ikasleak ekintzak aurrean eta haien gaineko kontrola izan ahal izateko, egutegi sistema erraz bat erabiliko da: aurrea hartzeko kutxatilategia.

Aurrea hartzeko kutxatilategia oinarritzakoa da. Haren helburua da lortzea ikasleek jarduera baten eta objektu partikular baten arteko lotura egin ahal izatea. Horretarako, jarduera bat egiteko sekuentzia lantzen da. Gorra eta itsuak diren ikasleekin erabili ohi den tresna bat da, baina bestelako ezgaitasun anizkoitza duten ikasleentzat ere gomendagarria da.

Kutxatilategi mota hori kolore desberdinetako hiru kutxekin egiten da.

- Lehendabizikoan (“geroaren kutxa”), gakoa edo erreferentziako objektua jartzen da, jarduera hasi aurretik ikasleari aurkeztu zaiona. Ikasleak ikasiko du hori berehala gertatuko dela.
- Bigarrenean (“orainaren kutxa”), jarduera gertatzen ari den bitartean jarriko dugu objektua. Ikasleak beste espazio batera joan behar baldin badu, objektua eraman eta kutxa horretan utziko du, hain zuzen ere jarduera egin behar den tokian.
- Hirugarrena (“jada bukatu den jardueraren kutxa”). Ikasleak orainaren kutxatik objektua hartu eta hirugarren horretan jarriko du, jada bukatu diren gauzak irudikatzen baititu.

Saio baten barrenean, jardueren sekuentzia nola ezarri.

Ikasle batzuentzat estrategia erraz batzuk planteatu beharko dira, lan saio baterako planteatzen diren jardueren sekuentzia modu operatiboagoan egituratu ahal izateko. Horretarako:

- Objektua jarduera hasi baino lehentxeago aurkeztuko da, hitz egiten ari garen bitartean eta jada adostutako keinuren bat egiten den bitartean. Esate baterako, musika entzuteko CD bat, ikasgelara iritsi eta egiten den lehendabiziko gauza baita hori.
- Ikasleari objektua ukitzen utziko zaio.
- Ondoren, helduaren laguntzarekin ezkerreko lehenbiziko kutxatilan jarri beharko du, saioko lehendabiziko jarduera baita.
- Ondoren egiten diren jarduera guztiak objektu batekin irudikatuko dira, dagozkien kutxatiletan. Jarritako objektuak ezkerretik eskuinera ordenatu beharko dira, programatutako sekuentziei jarraituz.

Eskola-egun batean zehar saioen sekuentzia nola ezarri.

Ikasleak gero zer jarduera egingen dituen erakusten duela atzematen den neurrian, egutegiaren konplexutasuna pixkanaka aldatu beharko da (elementu berriekin, sinbolizazio maila handiagoarekin...). Hartara, egunen arabera egutegietara pasatzeko bidean egonen gara.

Ikusita ikasleak ulertzen duela kutxatilategiko objektu bakoitzak zer jarduera egin behar den irudikatzen duela, objektuak kendu eta beste batzuk jarri ahalko dira, jarduera berean erabiltzen direnak.

Ondoko taulan, eskola-egun batean garatzen diren jarduera edo saioekin erabil daitezkeen irudikapen-objektuen adibideak ematen ditugu:

Jarduera	Irudia
• Txotxongilo ba	• Agurra
• Pilota bat	• Fisioterapia
• Toalla txiki bat	• Garbiketa ohiturak
• Galleta bat, jogurt baso bat	• Hamarretakoa
• Kartoizko liburu txiki bat	• Ipuin kontaketa
• Kanpaitxo bat, musika-jostailu bat	• Musikako entzunaldiak
• Kotxe bat, gustuko jostailu bat	• Jolasa
• Puxika bat, putz egiteko paper-txori bat	• Logopedia

Ikusmeneko ezgaitasuna duten ikasleentzat

Gomendatzen da egutegiak ez izatea ikasleak besoak zabaldua har dezakeena baino handiagoak.

Funtsezkoa da irakaslea gauza izatea objektu bakoitza aitzakia gisa erabiltzeko narrazio motibatzaile bat egiteko, erreferente gisa jokatu ahal izan dezan.

Irakasleak sekula ez du objektua ikaslearen eskuetan utzi eta gero, inolako azalpenik gabe, kenduko.

Hiru dimentsiotan aurkeztutako objektutik bi dimentsiotako objektura pasatzea errazteko –hartara, abstrakzio handiagoa lortuz–, objektua ezagutu beharra dago, hurrengo abstrakzio hierarkiari jarraituz:

- Tamaina errealeko katilu bat aurkeztu.



- Katilu bera erditik moztuta aurkeztu.
- Katiluaren irudikapena aurkeztea, EVA lamina baten bidez.
- Katiluaren erliebezko irudia aurkeztu, PIAF papera erabiliz.
- Katiluaren marrazkia aurkeztu, ertzak ongi markaturik eta kontrastaturik dituela.

Hiru dimentsiotako objektutik bi dimentsiotako objekturako pasoa errazteko egokitzapena. Ikusmenaren taldea. NHBBZ. IRUÑA.

Oinarri laukizuzen batean itsatsitako elementu horien aurkezpenak, argazkian adierazi bezala, esplorazioa eta ordena errazten ditu.

Mugimenezko ezgaitasuna duten ikasleentzat

Kutxatilategia gurpil-aulkia erabiltzen duten ikasleen altueran jarri beharko da.

Manipulatzeko arazoak dituztenen kasuan, irakasleak objektua ikasleari hurbilduko dio, edo hura erabiltzeko egokitzapen errazak erabiliko dira (belkroak, pibotak edo argazkien loditzea, etiketak...).

5.3 Bestelako egutegi motak

Egutegiak beste formatu batzuekin ere egin daitezke, beste irudikapen-maila eta konplexutasun-maila batzuekin.

Peto erako egutegia

Oihalezko peto bat da, ikaslearen bularrean jartzen dena. Petoak poltsikoak izanen ditu, eta kanpoko aldean, belkroarekin nahiz xingolekin, gakoa edo erreferentziako objektua itsatsiko da. Jarduera bukatzen denean, objektua poltsikoaren barruan sartuko da. Kanpotik zintzilik dauden objektuek egin beharreko jarduerak irudikatzen dituzte. Egutegi mota hori oso praktikoa da gorra eta itsuak diren ikasleekin erabiltzeko.

Egutegi eramangarria – jardueren agenda

Koaderno bat da, EVA motako gomazko orriak dituen: bertan objektuak, etiketak eta sinboloak belkroarekin itsatsiko dira.



Saioak irudikatzeko egutegi eramangarria.
Psikikoen Taldea. NHBBZ. IRUÑA.

Ikasleek irudikapen maila handiagoak barneratzen doazen neurrian, argazkiak, marrazkiak, SPC sinboloak edo hitzak erabili ahalko dira objektuen ordeiz. Irudikapen maila batetik bestera pasatzeko, objektua dagokion irudiarekin aurkeztuko da, edo objektuaren argazkia dagokion hitzarekin. Ikaslea irudi edo sinboloren bat duten txartel plastifikatuen interpretazioarekin ohitzen denean, egutegia panel horizontal edo bertikal batean egin beharko da, betiere iristen erraza. Hartan, txartelak erraz itsatsi eta kendu

ahalko dira.

Halaber, egun bateko jardueren kutxatilategitik asteko egutegira pasatu ahalko da. Horrekin, konplexuago bihurtuko da, eta abstrakzio maila handiagoa eskatuko du.

Adibideak:

Panel batean kolore desberdinetako kartoi meheko tira batzuk jarriko dira, asteko egun bakoitzeko bana. Tira bakoitzean, belkro pusketak batzuk itsatsiko dira, eta haietan txartel batzuk jarriko dira egin beharreko saioak irudikatzen dituzten irudiekin.

Gauza bera egiteko beste modu erraz bat da paretan belkro tira bat jartzea horizontalean nahiz bertikalean, eta hartan saioak irudikatuko dituzten txartelak edo/eta esku hartuko duten pertsonen argazkiak itsastea.



Objektuak eta irudiak dituen egutegia.
Francisco Arbeloa Haur eta Lehen Hezkuntzako Ikastetxe
Publikoa. AZAGRA



Asteko egutegia, irudiak tira bertikalean dituena.
Alfonso X El Sabio Haur eta Lehen Hezkuntzako Ikastetxe
Publikoa SAN ADRIAN

6. ESPAZIOA TAILERRETAN ANTOLATZEKO MODUARI BURUZKO ADIBIDE BAT

Atal honetan lau tailer hautatu dira, ordezeko gela bateko antolaketa egituratuaren adibidea izan daitezkeenak:

- Zentzumen-pertzepzioari buruzko tailerra
- Motrizitatea estimulatzeko tailerra
- Ipuin tailerra
- Ordenagailu tailerra

Helburu didaktiko batekin, tailer bakoitzean helburuak eta antolamenduzko estrategiak nahiz estrategia metodologikoak deskribatzen dira, jardueren adibideak jartzen dira eta baliabide material eta teknologikoak proposatzen dira.

Hala eta guztiz ere, komenigarria da tailer guztietan komunak izanen diren orientabide metodologiko batzuk kontuan izatea:



- Ikaslearen egoera pertsonala, egoera fisikoa eta egoera emozionala errespetatu.
- Laguntzarik gabe egiteko gai denetik abiatu.
- Haren ikasteko erritmoa eta latentzia denborak errespetatu.
- Giro erlaxatua bideratu eta distrakzi

Pertzepziorako eta zentzumenetarako tailerrek seinaleak: ukimenezko panela.
Marqués de la Real Defensa HEIP. TAFALLA

- elementuak saihestu.
- Jarduera laburrak antolatu, denboran errepikatuko direnak, eta ez saio luzeegiak.
- Jarduera urrats txikitan zatikatu. Agindu errazak eman, xede jakin batekin.
- Laguntzak (fisikoak, hitzezkoak edo/eta ikusizkoak) graduatzea, ikaslearen ezaugarrien eta egin beharrekoaren zailtasunaren arabera, eta laguntza horiek pixkanaka gutxitu.
- Jarduerak jolas moduan eta modu funtzionalean planteatu, ingurunearekiko kontaktu zuzena bideratzeko.
- Familiarekin informazioa partekatu, ikaslea ingurune horretara hurbil dadin; jarduerak proposatu eta ikasketak familia- eta gizarte-testuinguruetan orokortu daitezen erraztu.

Ikasle horien ezaugarriak direla eta, haiekin esku hartzen duten profesionalen kopurua ahal den guztian gutxitu behar da. Horri dagokionez, antolamenduzko proposamen gisa, irakasle tutorea izanen da beste profesional batzuekiko aholku-saioak eginen dituen, ikaslearekiko elkarreragina areagotzeko, hark edozein keinu egin edo erantzuna ematen duenean.

6.1. Zentzumen-pertzepzioari buruzko tailerra

Funtsezkoa da ikasle hauekin lan egiten duten profesional guztiek haien zentzumen anitzeko premiak ulertzea. Hori dela eta, garrantzitsua da haren ingurune zentzumenetako estimulazioa egituratzea, ikasleak bere gaitasun guztiak ahal den modu funtzionalenean erabil ditzan.

Norberaren ezagutzarekin eta autonomia pertsonalarekin oso lotuta dagoen tailer honek aukera emanen die ikasleei beren burua ezagutzeko, gainerakoak ezagutzeko eta inguruan dutena ezagutzeko. Horretarako, garrantzitsua izanen da haiei egoera aberasgarri eta era askotakoak aurkeztea, sentipen desberdinak esperimendu eta inguruan duten mundua deskubritu dezaten.

A. Helburuak

- Norberaren gorputzaren kontzientzia hartzea, orokorrean nahiz atalka, eta gainerakoekiko antzekotasunak eta desberdintasunak atzematea.
- Usaimeneko, gustameneko, ukimeneko eta ikusmeneko (ikusmenaren hondar funtzionala dutenentzat) sentsazioak garatzea, ingurunea ezagutu eta harekin elkarerraginean jardun ahal izateko.
- Eguneroko bizitzako jardueretan objektuak ezagutzeko eta erabiltzeko trebetasunak garatzea: garbitzea, janzea, jatea, batetik bestera joatea, eginbehar errazak egitea eta materialak erabiltzea.

B. Antolamenduzko estrategiak eta estrategia metodologikoak

- Norberaren burua ezagutzea eta gainerakoekin komunikatzea ahalbidetuko duten unitate didaktikoak garatzea. Adibidea: aurpegia, eskuak, oinak, erabiltzen ditugun gauzak...
- Erabilitako metodologia esperientzian oinarrituko da batez ere, eta sentipen propiozeptiboetatik abiatuko da: ukituta ez dauden zentzumenen inplikazioaz baliatuko da, ikasleak proposatzen zaiona deskubritu ahal izan dezan. Jarduera horien proposamenek denborak ikasleen harmenaren arabera ezarriko dira, eta haiek planteatzerakoan malgutasunez jokatu beharko da.
- Jarduerako materialak, hasiera batean, hiru dimentsiokoak izanen dira, manipulazioa bideratzeko. Ikaslearentzat erakargarriak izateko modukoak hautatuko dira.
- Jarduerak programatzeko, kontuan hartu behar da pertzepzio haptikoak duen garrantzia; izan ere, funtsezkoa da informazioa jasotzeko eta ikasleek ezagutzak barneratzeko. Pertzepzio haptikoa ukimenaren erabilera aktiboa da; hau da, ukimena eta mugimendua lotzen ditu. Estimulatu beharreko zentzumen bat da, objektuak kokatzea eta esploratzea eta haiekin elkarerraginean jardutea bideratzen baitu. Informazioa biltzeko bide

pribilegiatu bat da, hurbileneko ingurunean informazio azkarra eta zehatza lortzea ahalbidetzen duena.

- Eskuak esploratzeko erabiltzen diren jarduerak planteatzea. “Tresna aditua” da. Ikaslearen hatzek, mugimendu propositiboak egiten dituztenean eta esplorazio-prozedurak erabiltzen dituztenean, objektuen ezaugarriak harrapatzen dituzte (gogortasuna, ehundura, itxura eta tamaina).
- Jarduera bat egiteko moduari buruzko adibideak erakusten direnean, ikasle bat hartu eta haren eskuak, oinak edo mugimenduak gidatuko dira, egin behar duena esperimentatu eta uler dezan.
- Proposamen guztiak behin baino gehiagotan errepikatuko dira, ikasleak haiek barneratu ahal izan ditzan. Lehendik landutako jarduerak inplikatzeko dituzten jokoak proposatu ahalko dira.
- Autonomia pertsonalaren esparruko jarduerak garatzeari dagokionez, moldeatzea (amaierako jokabidera hurbiltzeko ondoz ondoko hurbilketa indartzea), eta kateatzea (jada ikaslearengan ezarri diren jokabide batzuetatik beste jokabide berri batzuk garatzea) dira garbitzea, janztea, jatea, ordena eta abarreko gaitasunak irakasteko metodorik onenak.
- Garrantzitsua da oinarrizko usadioekin loturiko jardueren sekuentzia osoa egiten dela kontrolatzea: eskuak garbitzea, hortzak eskuilatzea, jogurt edo fruta bat jatea, arropa jartzea... hitzezko laguntza eta laguntza fisikoa emanez; aurrerago, laguntza horiek pixkanaka erretiratuko dira.

C. Jardueren adibideak:

Ikasleak bere gorputzaren kontzientzia hartzeko, bai modu globalean, bai atalka, eta gainerakoekiko antzekotasunak eta desberdintasunak atzemateko, honako jarduera hauek planteatu ahal dira:

- Ikaslea gure belaunen gainean jarri eta mugimendu erritmikoak egitea: esate baterako, balantza egitea, salto egitea, kulunkatzea. Mugimendu horiekin batera, abestiak edo errimak erabiliko dira, ikaslearen atalekin kontaktuan egotea eskatuko dutenak.
- Gorputzaren atal desberdinak laztantzea (putz eginez, kilimak eginez, masajeak erabiliz...): bizkarra, eskuak, lepoa, oinak eta abar.
- Eskuila suabe bat gorputz osotik pasatzea: oinak, orkatilak, sorbaldak... eta gero ikasleari atal bakoitza ukitzen irakastea.
- Ikaslearen gorputzean masajea egitea, krema nahiz olio perfumatua erabiliz.
- Kolore deigarriko galtzerdiak edo eskuzorroak erabiltzea ikusmeneko

hondarrak dituzten ikasleekin, halako moduan non modu espontaneoan egiten dituzten mugimenduetan edo helduak adierazten dienean, beren gorputzeko atal horiek landu ahal izanen baitituzte. Horrek, halaber, ikusmena estimulatzeko balio du, ikuspegiei, finkapenei, jarraipenei eta egokimenei dagokienez.

- Arropa aldatzean edo moztarro-jokoetan estaltzen edo deskubritzen diren gorputz atalak hitzez adieraztea.
- Ikasleari galdetzea: non daukazu ilea? (hankak, besoak, lepoa...), eta adierazten zaion atala ukitzen irakastea eta gero hori berak egin dezan eskatzea.
- Ikaslearekin errodatzea alfonbra baten gainean; belaunen gainean jartzea, gure gorputza, haren dimentsioak, mugimendua eta abar senti ditzan. Bizkarraren gainean muntaturik eramatea, edo gure oinen gainean ibiliz.
- Haren gorputzaren atalak eta ikaskideenak alderatzea; esate baterako: Jonen ilea, Martaren eskuak, Luisen oina eta abar.
- Tiratzea, bultzatzea, zanpatzea, estutzea inplikatzeko duten jolasak egitea, ikasleak bere indarraren eta bere eskuen boterearen kontzientzia har dezan.

Usaimeneko, gustameneko, ukimeneko eta ikusmeneko (ikusmenaren hondar funtzionala dutenentzat) sentsazioak garatzeko, ingurunea ezagutzea eta harekin elkarreraginean jardutea ahalbidetuko baitiete, honako jarduerak egin ahalko dira:

- Garbiketa eta masaje jarduerak proposatzeko elementuak eskaintzea, usaimenezko sentsazioak errazteko: kremak, xaboiak, koloniak, xanpua... arlo horretako egoerak identifikatzeko eta haiei aurrea hartzeko. Ideia hau beste arlo batzuetan ere aplikatuko da: jatea, janzea eta abar.
- Ukitzeko joera piztea. Eskuak zabaltzea, halako moduan non ikasleek laztantzeko, ukitzeko eta informazioa jasotzeko –hau da, kontaktu fisikorako eta harreman afektiborako– jarrera hartuko duten. Ikaslearen eskuetara gauzak eramatea: pilotak, kaskabiloa, ehundura desberdinak (goma, ehuna, plastikoa, pelutxea...) dituzten panpinak edo hiru dimentsioko beste elementu batzuk. Ikaslearen esku zabala eta erlaxatua ukimena lantzeko eta ikasteko jarrera harbera duen esku bat da.
- Ikaslearen eskuak zuzentzea, objektuak identifikatzeko eta, gainera, haiekin jardun dezan bultzatzeko: astinduz, joaz, jaurtikiz edo, besterik gabe, haren atalak deskubrituz.
- Ikaslearen eskua zuzentzea hurbil-hurbileko espazio batean edo aurreko nahiz alboko kokapenetan, besoetatik hurbil nahiz hanketatik hurbil kokaturiko objektu batzuk bilatzeko; ahal dela, soinu-objektuak izanen dira, kolore

bizikoak eta dirdiratsuak (ikasleak ikusmen funtzionala baldin badu), bere iraunkortasuna ulertzeko eta nahi badu eskura ditzakeela kontura dadin.

- Objektuak kokapen desberdinetan jartzea: pilota bat kutxa baten barruan, ipuin bat mahaiaren azpian... kontzeptu desberdinak lantzeko: barruan, kanpoan, gainean, azpian, aurrean, atzean eta abar.
- Txalo-jotzeak, pandereta jotzea, txindatak jotzea, triangelua jotzea eta abar.
- Erretilu batetik objektuak ateratzea; objektu desberdinak poteetan sartzea, kutxatxoak estaltzea, ixtea, irekitzea, txertatzea, pilatzea... bi eskuen koordinazioa bideratuz.

Ezagutzeko eta ukimen aktiboko trebetasunak eguneroko jardueretan garatzeko (garbiketa, janzteia, jatea, batetik bestera joatea, eginbehar errazak egitea eta materialak erabiltzea) honako jarduerak programatu daitezke:

- Eskuak garbitzea egin beharreko urratsen xehetasunezko sekuentzia ezarriz: iturria garbitu, eskuak busti, xaboia hartu, xaboiz garbitu, xaboia xaboi-ontzian utzi, eskuak urez garbitu, iturria itxi, toalla hartu eta eskuak lehortzea. Sentipenak analizatuz eta behar diren esplorazio mugimenduak eginez. Jarduera hau erabili ahalko da hotzaren eta beroaren sentipenak identifikatzeko, uraren presioa haztatzeko eta abar.
- Jogurt bat jatea kutxara batekin, eskua gidatuz kutxara kargatu eta hura ahoraino hurbiltzen duen arte. Zaporeen, ehunduren, ontzien eta usainen aldaketa indartuz. Erabiltzen diren objektuak eta haien kokapena ezagutzea.
- Katilu batetik edatea, likido kopurua ikaslearen ezaugarrien eta edarien tenperaturaren edo/eta ehunduraren arabera egokituz.
- Jantziak kentzea: txanoa, bufanda, galtzerdiak, berokia, bata... gero arropak bereizi eta janzteia. Garrantzitsua da ehunak ezagutzen laguntzea eta aurreko aldean eta atzeko aldean jarri beharrekoaren erreferentziak ematea (etiketak jarritz edo puntu gurutzatu batez markatuz, aurrean edo atzean jarri beharrekoa markatzeko), gustatzen zaizkion jantziak hautatzea, haiek gelan janzteia eta abar.
- Ahal den neurrian, egindako lanak edo erabili diren materialak jasotzea, beti toki berean, eta sekuentzia bera erabiliz egiten dela kontrolatzea. Erabilitako materialak kokatzeko eta ordenatzeko laguntza (helduak gidatutakoa) exijitzea.

D. Baliabide materialak

Zentzumen anitzetarako jarduerak programatzeko, gomendagarria da ikasgelan zentzumenetarako baliabideen bankuak sortzea, zenbait materialarekin. Planteatzen diren jardueren arabera aldatzen joan beharko dira horiek, bai eta ikasleek ematen dituzten erantzunen arabera ere (atsegintasuna/desatsegintasuna, gura, esplorazioan ematen den denbora, sortzen duen interesa, erantzunaren kontingentzia, baztertzea...). Hartara, banakako zentzumen-bankuak eratzen joanen dira. Honako materialak erabiltzea iradokitzen da:

Ikusmena:

- Objektu dirdiratsuak, argiak, material fluoreszenteak, koloretako bonbillak, esku-argiak.
- Zilar edo urre koloreko papera, dirdiratsua, eguberritako apaingarriak.
- Ispiluak, argia islatzen duten objektuak, distiradurak emititzen dituztenak, kolore deigarria eta kontraste handia dutenak.
- Soinua eta mugimendua duten objektuak.
- Eskularru, galtzerdi, eskumuturreko dirdiratsuak/fluoreszenteak.

Gustamena:

- Honako ezaugarri desberdinak dituzten elikagaiak sartzea:
- Zaporeak (gazia, gozoa, garratza eta mikatzak).
- Ehundurak (urtu daitekeena, itsaskorra, krematsua, likidoa).
- Sendotasuna (apartsua, fina, lodia, pikortsua).
- Tenperaturak.

Usaimena:

- Usain perfumatuak (sprayak, perfumeak, desodoranteak, koloniak, xaboiak...).
- Medizinalak eta espeziadunak.
- Garbiketakoak (bainatzeko gatzak, hortzetako pasta, xanpua, bizarra mozteko krema).
- Aromatikoak (bainu-olioak, talkoak, bolak).
- Elikagaietakoak (frutak, kafea, txokolatea, jakiak...).
- Sudurrean kilimak egiten dituztenak (baltsamoa, Vick, espezia batzuk, belarrezko kuxinak).
- Usain-kutxak, usain-barratxoak.

Soinua:

- Soinua eta musika duten jostailuak.
- Ahotsak, abestiak, melodiak.
- Eguneroko soinuak eta ingurunean ohikoak direnak.
- Astintzean soinua egiten duten objektuak (haziak, harriak, arroza... duten

- ontziak).
- Txilibituak, aire-serpentinak, perkusio-tresnak, kanpaitxoak.

Ukimena:

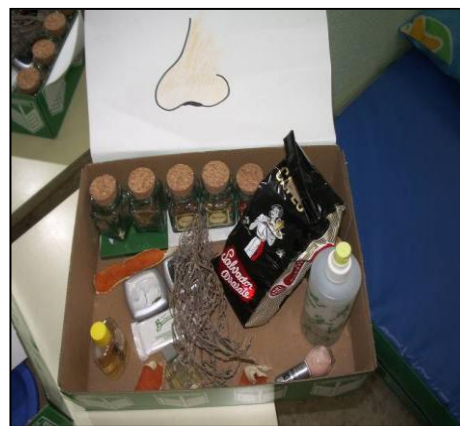
- Larrua estimulatzeko: eskuetarako krema, oihalezko eskularruak, lumak, mustuka, pintatzeko brotxak, pintzelak, oihal zetatsuak, kotoia...
- Airearekin estimulatzeko: haizagailua, ilea lehortzekoa, puxikak, putz egiteko tutuak...
- Ukimen suabekoak (belakiak, belusa, lumak...) eta lakarrak (sokak, belaki gogorak, gogortasun desberdineko eskuilak).
- Dardararekin: kuxin bibragarria, oinetako bainua, hortzetako eskuila elektrikoa, aparren aspiragailua, pilak dituen masaje gailua...
- Masajea: olio aromatikoak, talko hautsak, ehundura desberdinetako eskularruak, masajerako lozioak, ur xaboitsua.
- Harea-toki bat egitea, material desberdinekin (harea, harriak, zerrautsa....), eta bertan gauzak ezkutatzea.
- Alde bietan irekidurak dauzkan kutxa bat diseinatzea, eta bertan objektuak ezkutatzea, haiek ukitu eta ezagutzeko.

Baliabide sentsozial originalak edukitzeko, katalogo batzuk iradokitzen ditugu, haietan zentzumenetako bankuak gaurkutzeko erabil daitezkeen material ugari ageri baitira:

- “Rompa the 6 sense” urteko katalogoa. Salas Snoezelen. Web helbidea: www.vialibre.es
- Catálogo Educacional “Kide”. Web helbidea: www.kidedenda.com



Ikusmena eta ukimena estimulatzeko materialak dituzten kutxak.
Alfonso X El Sabio Haur eta Lehen Hezkuntzako Ikastetxe
Publikoa SAN ADRIAN



Usaimena estimulatzeko kutxa.
Alfonso X El Sabio Haur eta Lehen Hezkuntzako Ikastetxe
Publikoa SAN ADRIAN



Diskoen proiektagailua.
Andrés Muñoz Garde HBIP. IRUNA



Distiradura argitsuak emititzen duen bola.
Andrés Muñoz Garde HBIP. IRUÑA

6.2 Motrizitatea estimulatzeko tailerra

Tailer honetan norberaren ezagutzari eta autonomia pertsonalaren arloko edukiak lantzen jarraitzen da. Ikuspegi orokor batekin esku hartzea aurreikusten da, haren bidez garapen psikologikoa eta mugimenarekin lotutakoa errespetatzeko.

Bi azpi-tailer planteatu dira. Bata motrizitate gordinarena eta bestea motrizitate finarena. Bietan, lan egiteko espazio desberdinak behar dira. Motrizitate gordinari buruz hitz egiten dugunean, ikasleak bere mugimenduetan armonia bat izatera eramanen duen motrizitate zabalaren menperatzeaz ari gara. Armonia horrek, gainera, eguneroko funtzionamendua, funtzionamendu soziala eta joan-etorrietarako gaitasuna bideratzen du. Motrizitate finak, berriz, zehaztasuna eta koordinazio-maila handia eskatzen duten jarduerak biltzen ditu.



Motrizitatea estimulatzeko tailerra.
Andrés Muñoz Garde HBIP. IRUÑA



Motrizitatea estimulatzeko tailerra.
Francisco Arbeloa Haur eta Lehen Hezkuntzako Ikastetxe Publikoa. AZAGRA

6.2.1. Motrizitate gordina

A. Helburuak

- Norberaren gorputzaren kontzientzia hartzea, muskuluen tonua egokitzea eta jarreraren kontrola hobetzea.
- Koordinazio dinamiko orokorra erraztea: jarrera-aldaketak, desplazamenduak (iraulketa, arrastaka ibiltzea, katuka biltzea, oinez ibiltzea) eta begia-eskua eta begia-oina koordinazioa hobetzea.
- Arnas egiteko gaitasuna hobetzea.

B. Antolamenduzko estrategiak eta estrategia metodologikoak

- Ikasgela zabala edukitzea (psikomotrizitate aretoa) jarduerak ahal diren baldintza onenetan egin ahal izateko, giro erlaxatuan eta distraigarri gutxirekin.
- Jarduera berriak edo gutxi menperatzen direnak egiterakoan, hasiera batean behar den laguntza fisiko edo/eta hitzezko guztia eman beharko da. Pixkanaka laguntza hori kentzen joanen da, ikasleak jarduerak modu independentean egiteko behar adina konfiantza eta trebetasuna lortzen duenean.
- Espazio hori, materialak eta jarduerak erabiltzeko ikasle bakoitzak behar duen denbora errespetatu beharra dago. Garrantzitsua da egoerak plazerarekin bizitzea, eta guk, behar den neurrian, gure laguntza emanen dugu hori hala izan dadin. Halaber, material berriak progresiboki aurkeztuko dira.
- Jardueren garapena zaildu ditzaketen jarrera-jokabideak zaindu behar dira, eta ahaleginak egin behar dira ikasleak oinak lurrean guztiz bermaturik izan ditzan: hanka-puntetan bermatzeko joera zuzendu behar da; “W” erara esertzea segurtatu behar da; jarrera asimetrikoak –zeinetan gorputza eskuinera nahiz ezkerre mugitzen baita– saihestu behar dira; eta bizkarra modu egokian hedatzen (zuzentzen) dela zaindu behar da.
- Jarrera aldatzen laguntzea ukimenezko estimuluekin, ispi luaren aurreko ikusizko estimuluekin, ahozko jarraibideekin edo/eta jarrera egokian jarraziz.
- Laguntzarako materiala erabiltzeko aukera aztertzea (taka-takak, muletak, aulkiak, paretetako euskarriak, laguntza pertsonala, bankua...), egonkortasun handiagoa emateko eta hartara jarduerak errazteko.
- Ariketen hasierako jarrera alda daiteke, ikasleen ezaugarriei erreparatuta (puxika bat jaurtikitzea zutik, belauniko, banku batean eserita...).

- Begien eta eskuen eta begien eta oinen arteko koordinazioko jarduerak egiteko, baloien ordeztzatzen errazagoak diren beste gauza batzuk erabil daitezke (goma-aparrezko blokeak, trapuzko pilotak, puxikak...).
- Espazio zabal horietan lan egiteko eta material batzuk (esate baterako, koltxonetak) eskuratzeko modua desberdina da ikasle bakoitzarengan. Ez da soilik motrizitatezko gaitasunen arabera; izan ere, segurtasun emozional eta afektiboarekin loturiko beste alderdi batzuk badaude, irakaslearen laguntzarekin hobetu daitezkeenak. Ikasleari konfiantza eman behar zaio, bere burua ezagutzen lagundu behar zaio, eta gradualki distantzia hartu behar da ikasleak espazioa, objektua eta gainerako ikasleak deskubritu ahal izateko.
- Ondoko jarduerak egitea lagungarri gertatuko da, halaber, beste gaitasun batzuk hobetzeko; esate baterako, malgutasuna, indarra eta erresistentzia.

C. Jardueren adibideak

Norberaren gorputzaren kontzientzia hartzea lortzeko, muskuluen tonua egokitzeko eta jarreraren kontrola hobetzeko honako jarduerak egin ahalko dira:

- Psikomotrizitaterako baloi handi baten gainean etzanda, balantza suabeak egitea, norabide guztietan.
- Ohe elastiko baten gainean bote eginaraztea, ikaslea jarrera desberdinetan jarrita (etzanda, eserita, zutik...).
- Albo baterako aurretik atzerako balantzak eginaraztea, ikaslea koltxoneta edo hamaka baten gainean jarritik, ahoz gora, ahoz behera eta eserita.
- Ahoz behera jarrita, besaurrea bermatuta, soinuak eta ikusizko estimuluak eragitea, edo garondoan ukitzea, burua altza dezan estimulatzeko.
- Jarrera berean, jostailuak esku batekin eta gero bestearekin eskuratzeko jokoak egitea.
- Lurrean eserita egonaztea, oreka galdu gabe: burua biraraziz norabide desberdinetan, soinu bat lokalizatzeko; besoak astinaraztea mimoa egiteko abestiekin...
- Besoak eta hankak luzamenduak egiten ari diren erraldioen moduan eta bere baitan biltzen diren trapuzko panpinen moduan mugitzeko jokoak egitea, modu boluntarioan nahiz guztizko laguntza fisikoa edo laguntza partziala emanez.
- Irakaslearen buruan kokaturiko zaku txiki bat mantentzea edo/eta erortzen uztea, ikaslea eserita, belauniko nahiz zutik dagoela.
- Pareta, zorua, ikaskideak bultza ditzan sustatzea... eskuekin, oinekin, bizkarrarekin...
- Kilimak egitea gorputzeko atal desberdinetan eta jarrera desberdinetan (esate

baterako, oinaren atzealdean), muskuluen kontrakzioa errazteko.



Bobath baloiarekin eginiko jarduerak.
Andrés Muñoz Garde HBIP. IRUÑA



Fisioterapia aretoa.
Andrés Muñoz Garde HBIP. IRUÑA

Koordinazio dinamiko orokorra erraztu ahal izateko honakoak egin ahalko dira: jarrera-aldaketak, desplazamenduak (iraulketa, arrastaka ibiltzea, katuka biltzea, oinez ibiltzea) eta begia-eskua eta begia-oina koordinazioa hobetzea.

- Jarrera aldaketak erraztea, helduak seinalea emanda, modu aktiboan nahiz modu gutiz gidatuan.
- Azalera desberdinetan arrastaka edo/eta katuka ibiltzea (alfonbra, koltxoneta...): jostailu bat bilatzea, zubi batetik pasatzea, labirintu batean ibiltzea, gorputz-adar guztiak erabiliz (psikomotrizitate zirkuitu desberdinak).
- Ahoz gora etzanda, ahoz behera etzanda edo/eta zangalatrau eserita, errulo baten gainean, pilota batean... gorputzaren pisua alde batetik bestera mugitzea, albo baterako eta atzetik aurrerako balantzak eginez.
- Ikasleak birak egitea, bi norabideetan, modu aktiboan nahiz pasiboan, eserita nahiz zutik.
- Psikomotrizitaterako triangelu itxurako zirietatik labaintzea, txirrista batean bezala, ahoz gora, ahoz behera, eserita eta abar.
- Pilotak eta goma-aparrezko blokeak jaurtikitzea eta jasotzea... lurrian eserita, aulki batean, zutik eta bar.
- Pilotak/puxikak edo beste gauza batzuk "saskiratzea", bi eskuekin, lurrian jarritako kutxetan.
- Jarrera desberdinetatik (etzanda, alboko etzaneran, eserita, zutik...) ostikoak ematea pilota leun bati, goma-aparrezko bloke bati... oin batekin, bestearekin eta biekin.

Arnasteko gaitasuna hobetzeko, ondorengo jarduerak programa daitezke, esate baterako:

- Lurrean etzanda, hareazko edo arrozezko zaku txiki bat jartzea triparen edo/eta bularraren gainean, ikasleak arnasa bere erritmo propioaz hartzen duen bitartean.



Balantzak nahiz birak egiteko bestibulatzai
Remontival HLIP LIZARRA

- Ikaslea irakaslearen aurrean jartzea, jarrera erosoan (esate baterako, eserita, paretan bermaturik), eta ikasleari arnasa hartzeko erritmo batzuk eginaraztea, helduarekin batera, arnasa hartzeko zabaltasuna areagotuz.
- Arnasaren lurrunarekin ispilu bat lurruntzeko jolasa egitea, sudurrarekin nahiz ahoarekin.

- Kandelak itzaltzea, kandlei putz egin haiek itzali gabe, xaboi punpekin jolastea, putz eginez mugitzen ditugun “paperezko bolatxoekin” lasterketak egitea, paperezko tirak mugiarazteko jolasa eta abar.
- Soinuak egiteko, zezeltzeko edo abesteko jolasak egitea, intentsitate handiarekin nahiz txikiarekin, motrizitatezko ariketaren bat egiten den bitartean.

D. Baliabide materialak

Era askotako materialak erabili behar dira, ikasleentzat erakargarriak eta esanahidunak direnak, eta haien ezaugarrien arabera egokitu behar dira. Soinua egiten duten baloiak, baloi zimurtsuak, material leunak, kolore biziak dituztenak eta abar.

Material batzuek –banku suediarra, koltxonetak, goma-aparrezko kuboak eta bestelako formak, tamaina desberdinetako pilotak– daukaten eduki sinbolikoaz eta esploraziorako ematen dituzten aukerez gainera, motrizitatezko jokabideen garapena, orekak eta desorekak eta jarreraren kontrola ahalbidetzen dituzte.

Hain definituta ez dauden material batzuek (soka, uztaiak, oihalak, kartoia, kuboak eta goma-aparrezko beste forma batzuk...) aukera ematen dute sormenezko erabilera bat egiteko, eta, gainera, motrizitatearen garapena errazten dute eta joko funtzionalagoa edo sinbolikoagoa garatzea bideratzen dute.

6.2.2. Motrizitate fina

A. Helburuak

- Esku eta hatzetako muskuluen tonua egokitzea eta hatzen disoziazioa hobetzea.

- Eskuen koordinazioa hobetzea eta begien eta eskuen arteko koordinazioa erraztea.

B. Antolamenduzko estrategiak eta estrategia metodologikoak

- Aurretik, ikasleak hartzen duen jarrera kontrolatzea, eta ahaleginak egitea ongi eserita egon dadin. Eserita egoteko jarrera, atsedenean, honako hau da:
 - gorputzaren simetria
 - belaunak eta aldakak 90°-ko flexioan
 - oinazpiak lurrian ongi bermatuak
- Ekintza gehienetan bi eskuak erabiltzen badira ere, komenigarria da ariketa batzuetan planteatzea esku bakarra mugitzeko, eskuinekoa nahiz ezkerrekoa, biak erabili behar izan gabe. Motrizitateko arazoren bat daukan ikasle batekin, esku bakarrarekin egiteko jarduerak garatuko ditugu (hemiparesia/hemiplejia kasuetan) eta beste eskua ongi bermatuta egoteko erabiliko da.
- Lan horiek egiteko hasieran ikusmena erabili beharko da, baina ez da ezinbestekoa. Ikusmenezko ezgaitasuna duten pertsonen kasuan, ahozko eta keinuzko azalpenez gainera, gida fisikoa beharko da.
- Kasu guztietan, behar den laguntza emanen da eta pixkanaka kentzen joanen da, ikasleak hori guztia bere kabuz egiteko gai den neurrian.
- Proposamenak ez dira ez mekanikoak ez errepikakorrak izanen.
- Mugimenezko ezgaitasuna duten ikasleekin, beharrezkoa izan daiteke laguntza teknikoak ematea eta material didaktikoan behar diren egokitzapenak egitea, exekuzioa ahal den funtzionalena izan dadin.
- Tailer horren jarduerak ez dituzte soilik trebetasun manipulatioak errazten; izan ere, baliagarriak izan daitezke, halaber, irudikapenerako trebetasunak garatzeko. Orduan, irakasleak egindakoa irudikatu ahalko du eta, horrekin, balizko "pentsatzeko tailer" bat sortu ahal izanen du.

C. Jardueren adibideak

Eskuetako eta hatzetako muskuluen tonua egokitze eta hatzen disoziazioa hobetzeko, honako ariketak diseina daitezke:

- Eskuak itxi, ukabila estutuz, indar handiz; segundo batzuetan jarrera horri eutsi. Eskuak ireki hatzak asko zabalduz eta berriz jarrera horri eutsi; gero erlaxatu. Behin baino gehiagotan errepikatu.
- Uretan bustitako trapuak eta belakiak xukatzea. Esku batekin eta gero bi eskuekin.

- Plastilinarekin lan egitea, hura eskuekin zapalduz, hatzen artetik atera dadin.
- Plastilinazko txurroak egin eta gero haiek bola bihurtzea. Berdin buztinarekin.
- Esku bateko hatzak beste eskuarekin bereiztea, eta alderantziz.
- Helduarekin batera, hatzekin kontatu beharra inplikatzan duten abesti errazak kantatzea.
- Bi eskuetako hatz-mamiekin teklatze aleatorioak egitea. Hori errazago egiteko, ordenagailu baten teklatua erabil daiteke, edo jostailuzko piano bat; bestela, mahai gainean egin daiteke, eta abar.
- Erpuruarekin gainerako hatz-mamiak ukitzea. Lehenbizi esku batekin eta gero bestearekin.
- Bola txikiak, gomak, pinturak erabiltzea... eta ikasleari eskatzea haiek hartzeko eta emateko edo/eta dagokien tokian gordetzeko.
- Paper mota desberdinekin bolatxoak egitea.
- Enbalatzeko paperetako bolatxoak lehertzea.

Eskuen koordinazioa indartzeko eta begien eta eskuen arteko koordinazioa ere errazteko, honakoen moduko jarduerak egin daitezke:

- Kolore deigarriak dituzten zenbait objektu haurra erraz iristeko moduko toki batean jartzea, haiek hartzeko gogoia izan dezan.
- Helduarekin esku-jokoak egitea: txalo egin, eskuen meta egin, esku-jokoak eta abestiak.
- Ipuin bateko orrialdeak pasa eta ilustrazio bateko xehetasuna seinalatzea.
- Kutxak, poteak, ateak, kremaierak eta abar ireki eta ixtea.
- Bolatxoak edo beste gauza batzuk kutxetan, poltsa batean eta abarretan sartzea.
- Hatzekin eta eskuekin erabiltzeko txotxongiloekin jolastea.
- Keinu sozialak egitea (agur eta kaixo adierazi, musu eman, txalo egin...) ohiko egoeretan eta abestien laguntzaz.
- Hatzarekin arbelean, paperean, harean eginiko bide zuzen bat jarraitzea, konplexutasun maila desberdinekin. Ikasleak ikusizko ezgaitasuna baldin

badu, bideetako ertzak erliebearekin eginen zaizkio. Ahokadurak eta eraikinak egitea zailtasun maila desberdinekin



Material didaktikoa egokitzea.
Mugimenaren Taldea. NHBBZ. IRUÑA



Manipulazio-jokoak
Mugimenaren Taldea. NHBBZ. IRUÑA

D. Baliabide materialak

Irismenean dauden baliabideak, materialak eta objektuak erabili behar dira (arbela, ikasgela bateko berezko objektuak, ahokadurak egiteko blokeak...). Halaber, paper mota desberdinak eta modu guztietako tresnak erabili behar dira marrazteko eta margotzeko (triangelu formako arkatzak, argizarizko pinturak, errotulagailuak...), moldeatzeko (buztina nahiz plastilina) eta abarretarako.

Material didaktikoak ikaslearen manipulazio-ahalmenen arabera egokituko dira (atzitzea, presioa, pintza eta abar). Batzuetan, nahikoa izanen da erabilera arrunteko materialak erabiltzea: pintzel luzeak; tamaina, forma eta ehundura desberdinetako jostailuak; tamaina desberdinetako bloke logikoak; heldulekua duten puzzleak; taulatxo zulatuak; letra imandunak, eta abar. Beste batzuetan, besteak beste, honakoak egin beharko dira: objektuak loditu, materiala plastifikatu, belkroak jarri nahiz berariazko egokitzapenak egin edo eskumuturreko lastratuak jarri.

6.3. Ipuin Tailerra

Tailer honek komunikazio forma desberdinak indartzen ditu; haiek izan ere, bide egokia dira sentimendua, emozioak eta bizipen pertsonalak adierazteko, bai eta besteekiko elkarreraginak ere.

Lehendik ezagutzen diren pertsona eta egoerak ezagutzea, edo esperientzia errealekin loturiko objektuak ezagutzea, abiapuntu egokia da historia pertsonalak lantzeko eta haiek ikasgelako liburutegian txertatzeko. Pixkanaka liburutegia aberasten joanen da ikasleentzat garrantzitsuak diren egitate edo gertakariekin (urtebetetzeak, festak edo txangoak) loturiko produkzioekin.

Ikasgelako liburutegia, hezkuntzarako gune gisa, ikasleei, irakasleei eta familiei

material ugari eskaintzeko balio ahalko du, eta honakoak errazteko balioko du: komunikazioa, sentimenduen adierazpena, pertsonen arteko elkarreragina eta, oro har, irakaskuntza bera.



Ikasgelako ipuin tailerra eta liburutegia.
Marqués de la Real Defensa HEIP. TAFALLA

A. Helburu orokorrak

- Irudien behaketa eta irakurketa erraztea, egokitutako euskarriekin, entretenitzeko eta informazioa jasotzeko.
- Modu aktiboan entzutea erraztea, ikusizko, ukimenezko eta entzumenezko euskarri batekin.
- Sentimenduen, emozioen eta nahien adierazpena indartzea ipuina garatzen eta entzuten den bitartean.
- Ipuin errazak modu orokorrean ulertzea eta ulermena modu desberdinetara adieraztea.

B. Antolamenduzko estrategiak eta estrategia metodologikoak

- Ikasgelan kontaketarako, adierazpenerako, dramatizaziorako... gune bat sortzea. Esparru berariazko bat antolatuko da ipuinen tailerra izateko, eszenatoki txiki batekin eta gortina batzuekin, koloretako paperekin, puxikekin, ispilu batekin eta abarrekin. Eta apalategi bat jarriko da ikasgelako liburutegirako, edo/eta erakustoki bat, ikasleen produkzioak bertan jartzeko.
- Ipuinak kontatzeko edo antzezteko toki horiek seinalatzea kontraste handiko zinta itsaskor batekin, etiketekin ("liburutegia", "ipuinak"-eta abar) edo irudiekin (argazkiak, piktogramak).
- Ipuinen egokitapenak egitea, ikasleek erabiltzen dituzten komunikazio handigarriko sistemak erabiliz; esate baterako, objektuak, argazkiak, piktogramak (SPC sinboloak) braille eta zeinuen hizkuntza.
- Irakaslea ikasleen aurrean jarriko da, plano berean, begi-harreman egokia,

begiraden norabidea eta imitazio jarrera zuzenak errazteko.

C. Jardueren adibideak

Ipuin bat antzezteko prozesua

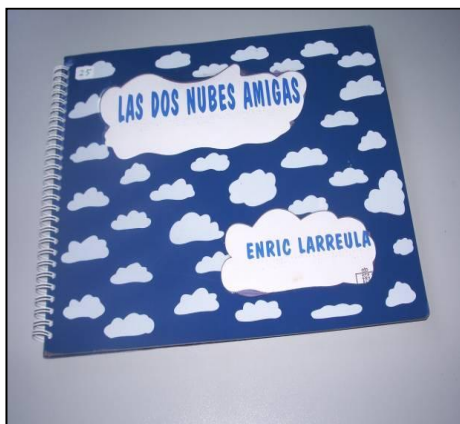
- Paretan objektu eta lamina egokituak jarri, ipuineko eszena aipagarrienekin.
- Ipuineko pertsonaiak aurkeztea: izenak, oinarrizko ezaugarriak (adierazpideak, keinuak...), euskarri gisa zehatzenetik hasi eta sinbolikoenera joanen diren materialak erabiliz (pertsonaiak irudikatzen dituzten ehundura desberdinetako jostailu –plastikoz, oihalez eta abarrez eginak–, panpina txiki eta txotxongiloetatik hasi eta silueta, kartel eta diapositibetaraino, eta abar).
- Aldi berean, agur egiteko, hasteko edo amaitzeko, ipuineko ekintzaren bateko egitura erraz, anitz eta testuingurua dutenak erabiltzea, edo onomatopeiaren bat, eta abar. Horiek guztiak elementu garrantzitsuak dira arreta-jokabideak garatzeko, errutinak barneratzeko eta behaketa errazteko.
- Ipuineko elementuak egokitzea: hiztegia (arrunta, hurbila...); elkarrizketak (laburrak, errazak...); agertzen diren pertsonaien, ekintzen eta objektuen deskribapena eta aurkezpena, eta abar.
- Ipuina modu labur eta zehatzean kontatzea, nabarmendu beharrekoak edo une jakin batzuk ahotsaren eta erritmoaren bidez nabarmenaraziz, antzeztutako egoera objektuen eta haien deskribapenekin indartuz.

Material narratiboen edukiak

- Hiru dimentsioko elementuekin (objektu txikiak, naturatik jasotako elementuak, etxean erabili ohi diren objektuak...) egokitutako ipuinak.
- Oso ezagunak diren objektuekin kontaturiko ipuinak, haiek argi eta garbi ezagutzen eta identifikatzen lagunduko duten hondoak erabiliz.
- Ipuinak kontatzea bizi ohi diren egoerekin loturiko ekintzak jasotzen dituzten irudiekin.
- Ipuinak gaien araberrako eszenekin (ikasgela, parkea, igerilekua, hondartza eta abar).
- Historia pertsonalak, familiaren argazkiekin, haurtzaroko eszenekin, gertakariekin, etxeko espazioekin eta objektuekin, garrantzizko egoerekin.
- Berriki izandako gertaeren –ikaslearentzat garrantzitsuak izandakoen–

irudiekin kontakizunak egitea.

- Curriculumeko gaiak dituzten liburuak (urtaroak, mozerro-festak, elikagaiak eta abar).
- Beste material batzuk (aldizkariak, liburuxkak, katalogoak eta abar), konposizio desberdinak egin ahal izateko, estimulu gutxiko formak eta koloreak bereizita.



Ehundurei buruzko liburua, bi ehundura berdina elkartzen ikastekoa.
Alfonso X El Sabio Haur eta Lehen Hezkuntzako Ikastetxe Publikoa SAN ADRIAN



Braille bidez egokitutako ipuinak, ehundura desberdinetako irudiekin. ONCE



Braille bidez egokituriko ipuina, ehundura desberdinetako irudiekin.
Ikusmenaren Taldea. NHBBZ. IRUÑA



Ehundura desberdinekin eta Mayer Johnsonen komunikaziorako sistema piktografikoarekin (SPC) egokituriko ipuina.
Marqués de la Real Defensa HEIP. TAFALLA

Ipuinarekin lan egiteko bestelako proposamenak

- Ipuina teknika plastiko desberdinekin irudikatzea. Adierazpen plastikoa bide egokia izan daiteke estimulazio sentorialeko alderdiak lantzeko, eta aukera eman ahal dio ikasleari erabiltzen diren material desberdinak ezagutzeko (ehundurak, buztina, plastilina, hatzetako pinturak, argizarizko pinturak...); aldi berean, ikusizko eta ukimenezko sentipenen aniztasun handia eskaintzen du egiten diren lanetan. Horrekin, honakoa lortu nahi da:
 - adierazpen gaitasuna erraztea eta sustatzea pinturaren, estanzazioaren eta marrazketaren bitartez
 - zentzumenetako pertzepzioarekin lan egitea, objektuen eta materialen manipulazioa eta esplorazioa abiapuntu gisa hartuta.
 - sentipenak eta bizipenak irudikatzea plano grafikoaren bitartez, material anitzekin, eta haiek esperimendatzea
 - norberaren produkzioekin gozatzea.
- Ipuinaren dramatizazioa. Garrantzitsua da ipuineko egoera zirrargarrienak mugimenduarekin, erritmoarekin eta melodiarekin batera antzeztea edo irudikatzea. Arlo horretan, eduki desberdinak lan daitezke bizitako ipuinen bitartez, ipuin tradizionalekin nahiz originalekin, honako helburuekin: egoera hurbilak eta ezagunak antzeztea (urtebetetze jaia, inauteriak, jolasak eta abar) eta egoera horiek ikasle bakoitzaren esperientzia errealerara hurbiltzea. Horretarako, zentzumen anitzetarako objektu eta baliabideak erabiliko dira, testu narratiboaren arabera antolatuak.



Bizitako ipuin bat garatzeko euskarri-materialak (objektuak eta irudiak).
Andrés Muñoz Garde HBIP. IRUÑA

Gorputz-adierazpenaren bitartez, oinarrizko emozioak eta sentimenduak ezagutzeko eta adierazteko ahaleginak egingen dira, honakoen moduko helburuak lortu ahal izateko:

- Keinuak eta mugimenduak deskubritzea eta esperimentatzea, adierazpenerako eta komunikaziorako gorputzak dituen baliabideak diren aldetik.
- Ipuin labur bat, abesti bat edo olerki bat entzuterakoan, erritmo eta errima hautematea.
- Egoera arrunten antzezpen gidatuan parte hartzea, oinarrizko ekintzak eginez.

Kamishibai deitutakoa ipuinak eta kontakizunak antzezteko teknika bat da, Japonian ipuinak kontatzeko erabili ohi den moduaren arabera. Oro har, taldean ipuina entzuten duten haurrei zuzenduta dago. Baliabide didaktiko horretarako, “antzoki” txiki baten moduko bastidore bat erabiliko da, eta marrazki soilak dituzten lamina batzuk, kontraste handikoak; narrazioa kontatu ahala, lamina horiek pasatzen joaten da (Aldama, 2008).

Kamishibai teknika ikasleei egoera desberdinak aurkezteko erabil daiteke:

- Autonomiako ohituren sekuentzia.
- Txango edo irtenaldi baten kontaketa.
- Esperientzia pertsonalei buruzko narrazioa.
- Ipuin bateko eszenak antzeztea.



Kamishibai eran ipuina kontatzeko bastidorea. Andrés Muñoz Garde HBIP. IRUÑA

D. Baliabide materialak

Komunikaziorako eta lengoaiarako espazio horretan beharko diren materialak prestatu, egokitu eta biltzeko, kontuan hartuko dira zentzumen anitzetako baliabideak, ehundurak, hiru dimentsioko objektuak, koloreak eta baliabide teknologikoen erabilera.

Bizitako ipuinak antzezteko, zentzumenak estimulatzeko zenbait objektu erabili ahal dira; esate baterako, esku-argiak, kanpaitxoak, perfumeak, ispiluak eta abar.

Material horiek guztiek pertsonalizatuak izan behar dute eta erakargarriak izan behar dira; horrela, zentzumenen ulermena eta adierazpena erraztuko dira, eta ikaslearen interesa eta arreta erakarriko dira.

Argitaraturiko ipuinen artean, honakoak nabarmendu behar dira:

- SPCaren arabera egokitutako ipuinak: El conejo blanco, La ratita presumida, El patito feo, Chivo chivotes. E. Kalandraka, Pontevedra 2004/05. Zenbait egilek egokitutako narrazioak dira. Testuak oso errazak dira, eta SPC (Mayer-Johnsonen Picture Communication Symbols) gisako irudiak dauzkate.
- El patito feo (SPC/Komunikazio sistema piktografikoaren arabera egokitutak ipuina). Testuaren egokitzapena eta koordinazioa: Obregón-ASPRONA Zentroa (Valladolid). Valladolideko Arte Eskolaren laguntzarekin egina. Valladolid, 1999.
- Caperucita Roja, La casita de chocolate (Komunikazio handigarria/aukerakoa SPC). Hezkuntza eta Zientzia Ministerioa: Hezkuntza Berezirako Baliabideen Zentro Nazionala, Madrid, 1989.

Halaber, honako informatikoak daude ikasleek zuzenean erabiltzeko:

- La pulga leocadia. ONCEren hezkuntzako webgunea.
<http://educacion.once.es/leocadia.htm> (Recursos – Juegos de educación Infantil).
 Joko interaktiboa eta integratzailea da, ikusmeneko ezgaitasuna duten ikasleentzat edo halakorik ez dutenentzat. Softwarea bereziki diseinatuta dago 2 eta 5 urte bitarteko haurrentzat. Aukera ematen du ekipoko teklatuarekin eta saguarekin lan egiteko; entzunezko informazioa eta hitzezko errefortzuak etengabe erabiltzen ditu, soinu-efektuekin eta ahots natural eta adierazkorrekin, ipuinaren ulermena errazteko.
 Programako eduki guztiak gaztelaniaz, euskaraz, gailegoz, katalanez eta ingelesez lan daitezke.
- El árbol mágico de las palabras. ONCEren hezkuntzako webgunea.
<http://educacion.once.es/home.cfm?id=176&nivel=2&orden=2>: (Recursos – Juegos de educación Infantil).
 Multimedia erako joko didaktiko bat da, ikusmeneko ezgaitasuna duten nahiz

ez duten 4 eta 7 urte bitarteko haurrentzat. Ikasgelarako tresna barneratzaile eta integratzailea da, ikasle guztiek erabili ahal baitute. Ipuin interaktibo bat du, 4 kapitulutan idatzia, eta 21 jarduera, bi zailtasun mailatan antolatuak. Haur hezkuntzako bigarren zikloko eta lehen hezkuntzako lehen zikloko hezkuntza curriculumeko alderdi psikopedagogikoak eta edukiak latzen ditu. Softwareak aukera ematen du ordenagailuko teklatuarekin eta saguarekin. Entzutezko informazioa erabiltzen du, bai eta hitzezko errefortzuak, etengabe. Ipuinaren ulermena bideratzeko soinu-efektuak eta ahots naturalak dauzka.

- Diviértete y Aprende con

CD formatuan eginiko ipuinen bilduma bat da, jarduerak eta jokoak ere badituena. Ordenagailuko joko interaktiboak biltzen ditu, iristen errazak. Code Factoryk egin da, ONCEren lerketa, Garapen eta Aplikazio Tifloteknikoko Zentroaren (CIDAT) laguntzarekin. Jokoak 12 ipuin klasikotan oinarritzen dira, eta ikusmenezko ezgaitasuna duten 6 eta 10 urte bitarteko haurren hezkuntza prozesurako euskarri gisa pentsatu dira, haurrak modu dibertigarrian ikasteko helburuarekin. Material irisgarrien produkzioaren arloko esperientzia baloratzen da, esparru ezin egokiagoa baita inplikaturiko sektore guztiek elkarrekin lan egin dezaten.

- Ipuin interaktiboak: <http://www.cuentosinteractivos.org/>.
- Mila ipuin: <http://www.milcuentos.com/> / Cuentos para ver y escuchar.
- Ipuinen jokoak: <http://www.educa.madrid.org/binary/866/files475/>.
- Neskato-mutikoentzako eta haurrentzako ipuinak: <http://www.caricature.es/index.html>.
- Ipuinak dituzten beste orrialde batzuk:
 - <http://disfasiaenzaragoza.com/cuentos/cuentos.html>.
 - http://www.youtube.com/view_play_list?p=611CFFFC93E7DDBB.
 - http://www.youtube.com/view_play_list?p=E1A414EF96021435.

Irakasleek honako programa informatikoak dauzkate ipuin egokituak lantzeko:

- “Hola amigo”, “Cuéntame un cuento”:
<http://www.asprona-valladolid.es/obregon/datosdelcentro1.htm>
- Comunicate In Print:
<http://tecnologiaydiscapacidad.es/2008/01/30/communicate-in-print/>
- Plaphoons / en Proyecto Fressa; Página de recursos educativos de Jordi Lagares: <http://www.xtec.net/~jlagares/f2kesp.htm>
- Word /Power Point – Impress:
<http://www.mister-wong.es/tags/impress%2Bpowerpoint/>
<http://cuadernointercultural.wordpress.com/2008/10/28/powerpoint-juegos/>

Ipuinak errazago sortu nahi badira, honako baliabideak erabil daitezke irudiak

lortzeko:



“Edunezuri” ipuina, piktogramekin egokitua,
Power Point formatua erabiliz (Educamadrid webgunea).

- ARASAAC webgunea:
<http://www.catedu.es/arasaac>
- Aumentativa.net:
<http://aumentativa.net/> . Harpidetza eskatzen du.
- ISFTICen irudien bankua:
<http://bancoimagenes.isftic.mepsyd.es/> .

6.4. Ordenagailuaren tailerra

Haur Hezkuntzako curriculumean informazioaren eta komunikazioaren teknologiak erabiltzeko dagokionez (martxoaren 19ko 23/2007 FORU DEKRETUA), eta zehazki “Hizkuntzak: komunikazioa eta irudikapena” arloari dagokionez, honakoa nabarmendu da: “Hona hemen arlo honetan sartzen diren komunikatzeko eta irudikatzeko moduak: hitzezko hizkuntza, arte hizkuntza, gorputz hizkuntza, ikus-entzunezko hizkuntza eta informazioaren eta komunikazioaren teknologien hizkuntza; azken horrek aurrekoak hartzen ditu bere barruan, nolabait ere”.

Tailer honetan, zenbait jardura diseinatuko dira informazioaren tratamenduaren oinarritzko gaitasuna eta gaitasun digitala errazteko, eta, horrenbestez, zenbait trebetasunen lanketa jasoko da: hasi informazioa eskuratzetik eta hura euskarri desberdinetan (ahozkoa, inprimatua, ikus-entzunezkoa, digitala edo multimedia) transmititzera.

Ordenagailuaren erabilera curriculumean garatu beharreko edukitzat jasotzen da; izan ere, tresna bat baita era askotako oinarritzko ikaskuntzak errazten dituen eta zentzumen anitzen estimulazioa bideratzen duena, ikasle hauen premia desberdinen araberakoa. Horrenbestez, informazioaren eta komunikazioaren teknologiak curriculumera iristeko elementu bat dira, eta eskolako komunikazioa eta ikaskuntzak ahalbidetzen dituzte.



Ikus-entzunezko komunikazioaren tailerra: ordenagailua.
Francisco Arbeloa Haur eta Lehen Hezkuntzako Ikastetxe
Publikoa. AZAGRA



Ikasle bat "Plaphoons" programa erabiltzen soinu-
zanpagailuaren bidez. Mugimenaren Taldea. NHBBZ. IRUÑA

A. Helburu orokorrak

- Ikasleak ordenagailua erabiltzen hastea.
- Kausa-ondorioa erako ikaskuntzak garatzea, kontingentzia erlazioak ezarriz.
- Programa informatikoak erabiltzea era desberdinetako gauzak ikasteko: oinarritzko kontzeptuak, kontzeptu matematikoak, ahozko eta idatzizko hizkuntza, sormenezko marrazketa eta abar, norbanako curriculum egokitzen programetan programaturiko edukien arabera.

B. Antolamenduzko estrategiak eta estrategia metodologikoak

- Esku-hartzearen hasieran mugimendu bakarrarekin lan egiten duten gailuak erabiliko dira; haietan, izan ere, kausa-ondorioa erlazioa ia berehalakoa da; esate baterako, egokitutako jostailu bat, zeinean zanpatzean argi bat edo soinu bat aktibatzen baita.
- Gero hardware elementuak sartuko dira (webcam bat edo bestelako periferikoak), erabiltzailea/ordenagailua elkarreragina bideratuko dutenak, pantailan soinuak, musika, koloreak, formak eta abar sortuz.
- Zailtasun maila desberdinetako programekin lan egitea, besteak beste planteatutako jarduera motaren arabera, denboren arabera eta jarritako laguntzen arabera.
- Ikusizko, entzumenezko, memoriako, hiztegiko eta bestelako diskriminazioak garatzeko programak hautatzea, ikasleak oinarritzko kontzeptuak, koloreak, zenbakiak, irakurketa, eta abar barneratzea errazteko.
- Lehentasuna ematea material pertsonalizatuak –argazkiak edo irudiak–, ikasleen interes eta ezagutzetatik hurbilago daudenak, lehenesteko bidea ematen duten tresna multimediei.
- Ordenagailua erabiltzea motibatze eta interesak pizteko, bai eta jarduera

desberdinetako ikaskuntzak orokortzeko ere.

- Saguaren erabilera lantzea, bi mailatan: lehena, sagua mugituz eta gero klik eginez. Hori ezinezkoa bada, sagu egokitu bat jarriko da, kommutadore batekin.

C. Jarduerak eta baliabideak.

Atal honetan curriculumeko edukiak lantzeko bidea ematen duten programa informatikoak eta baliabide multimedialak zehaztuko dira:

- Zentzumen anitzen estimulazioa
- Komunikazioa
- Kausa-ondorioa erako jolasak
- Irudikatzeko trebetasunak
- Ordenagailua erabili ahal izatea

■ Zentzumen anitzen estimulazioa

SENSWITCHER (zentzumenen estimulazioa) programa

Egileak: NGFL- NORthern Grid For lerning (England, 2001).

Web

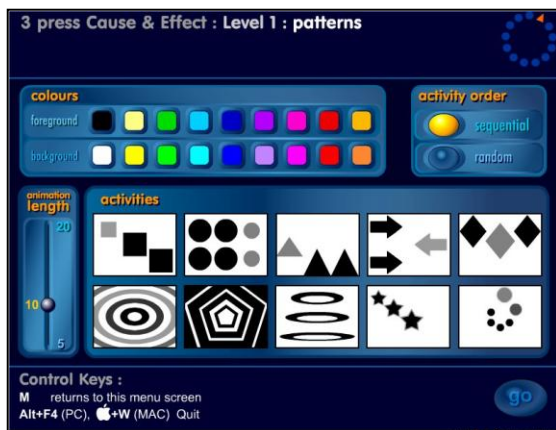
orria:

http://www.northerngrid.org/ngflwebsite/sennew/software/ng_software/SENSwitcher/index_updated2.html

NHBBZek gaztelaniara itzultako konsignak dituen web orria:

http://www.pnte.cfnavarra.es/creena/010tecnologias/Estimulacion_Sensorial.htm .

NHBBZren web orriko FLASH espazioaren bitartez sar daiteke, edo “Alborada” HBIParen web orriko esteka baten bitartez.



Doako programa bat da, ikasteko zailtasun larriak dituzten pertsonen zuzendua. 132 jarduera dauzka, 8 fasetan banatuak: hasi ikusizko eta entzutezko estimulazioaren alderdietatik eta kausa-ondorioa erlazioaren ikaskuntzara arte. Teklatuaren, saguaren edo zanpagailuaren bidez erabili daiteke. Aukera desberdinekin konfiguratu daiteke, figuraren eta hondoaren kolorea hautatuz eta jarduera bakoitzaren irudikapenaren abiadura ere egokituz.

H.M.E.S. Herramienta Multimedia para la Estimulación Sensoriomotriz

Egileak: Martínez Segura, M.J.; García Sánchez, F.A.; Pérez Aviles, F.M. eta Soto Pérez, F.J.

Murtziako Unibertsitatea. Hezkuntza eta Kultura Kontseilaritza.

Web orria: <http://hmes.murciadiversidad.org/>

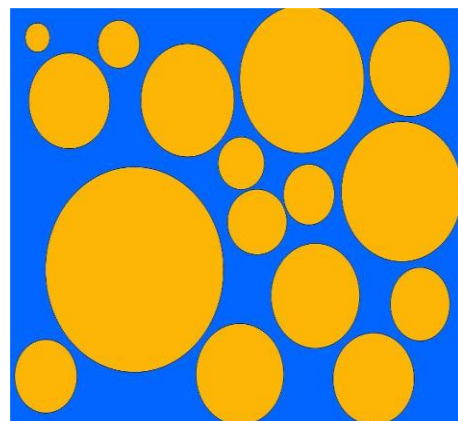
Programa hori “Diseño, desarrollo y valoración de un recurso multimedia para la estimulación sensorio-motriz de niños con pluridiscapacidad con grave afectación” izenburuko ikerketa proiektu baten emaitza da.

Norberaren gorputzari buruzko kontzientzia bideratzen eta areagotzen duten jarduerak aurkeztu ditu, ikusizko eta entzutezko zentzumenen esperientzia batzuetatik abiatuta; esperientzia horiek, izan ere, zentzumen anitzen estimazioa osatu dezakete, hezkuntza premia larriak eta iraunkorrak dituzten hurrekiko esku-hartze psikopedagogikoan.

Power Point formatuan dago, eta menuak honako aurkezpen moduak eskaintzen ditu:



zuria / beltza



kolorea



zuria / beltza / kolorea



irudiak

Oinarrizko soinuak

Sonidos



Sonidos Base, Archivos de sonido en formato wav y midi Archivo: autoejecutable; Tamaño: 1.356 KB

Ikusizko pertzepzioaren estimulazioa



Egileak: APANDA/Asturias Asturiasko
Printzea Errehabilitazio Zentroa

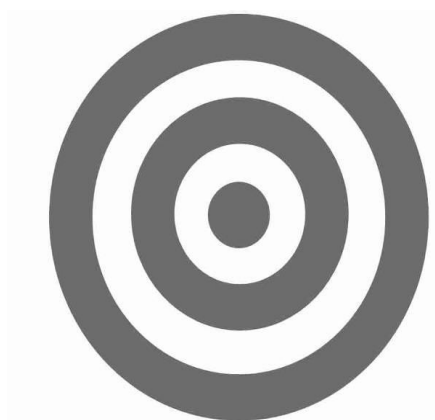
Web orria: [http:// www.fundacionapanda.es](http://www.fundacionapanda.es)

Oso programa oinarrizkoa zentzumen anitzen estimulazioari buruzkoa, 32 diapositiba biltzen dituen power point formatuan. Mugimenduan dauden irudi batzuk biltzen ditu, ekintza bat irudikatzen dutenak: esate baterako, danborra jotzen duen soldadu bat, hegan egiten duen txori bat eta abar.

Kausa-ondorioa erlazioa lan daiteke, “sartu” tekla edo “zuriune-barra” zanpatuz.

AB-EV

Web orria: http://www.juntadeandalucia.es/averroes/caidv/ftp/ab_ev_por_ord_nyn_erv.zip



Ikusmena estimulatzeko programa oso oinarrizkoa, power point-en egin. Hondo zurian ageri diren 64 irudi beltz dauzka, mugimenduan. Alderdi eta eduki batzuk lantzeko balio dute:

- Ikusmenaren jarraipena
 - Diskrezionalitatea
 - Espazioari buruzko oinarrizko kontzeptuak (goian, behean, tartean eta abar)
 - Zenbait mugimendu: birak, diagonalak, uhinak eta abar.
- Figura geometrikoak egitea eta berregitea
 - Irudiak eta haien lausotzea

Kausa-ondorioa erlazioa lan daiteke, “sartu” tekla edo “zuriune-barra” zanpatuz.

Begiratzea eta ukitzea

Egilea: Antonio Sacco.

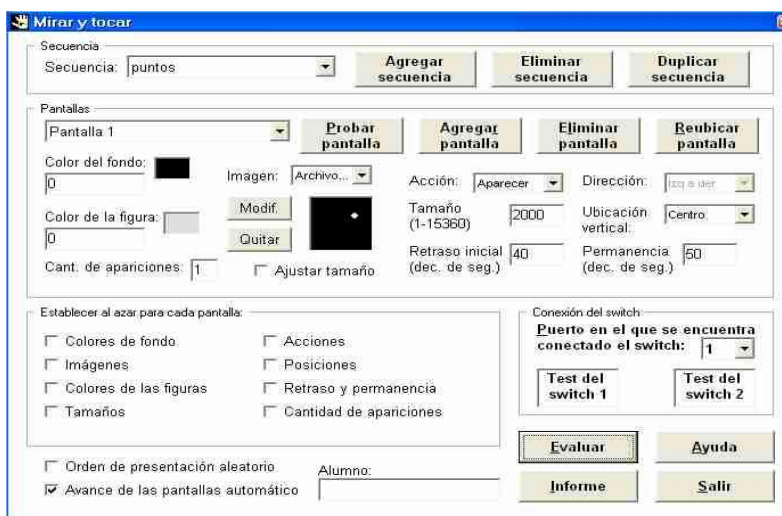
Web orria: <http://www.antoniosacco.com.ar/myt.htm>

Software hau diseinatu da ikusmen maila desberdinetarako ebaluazio objektiboko estrategiak laguntzeko, ezgaitasun anitzak dituzten pertsonengan.

Profesionalari aukera ematen dio ikasleari forma, tamaina eta kolore desberdinetako irudiak aurkezteko, hark zehatz dezan zein ikusten duen, switch (kommutadorea) estandar bat erabiliz, teklaturen bitartez edo saguaren klik batez.

Halaber, programak sortzen dituen txostenak beste alderdi batzuk ebaluatzeko ere balio du; esate baterako, switcha erabiltzeko erantzunaren abiadura.

Halaber, softwarea estimuluak sortzeko erabil daiteke, kausa-ondorioa tresna gisa edo bestelako hezkuntza-estrategia nahiz errehabilitazio-estrategia batzuk laguntzeko. Guztiz doan banatzen da.



Descubrir

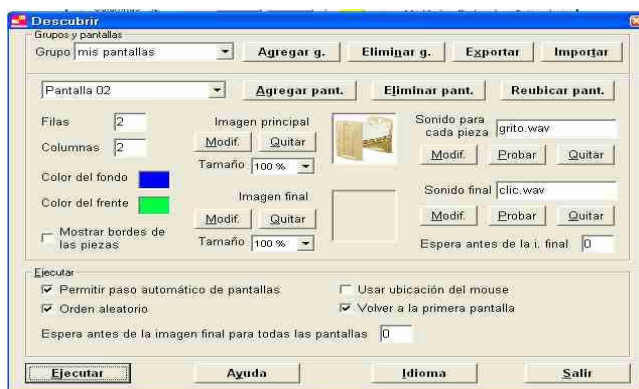
Egilea: Antonio Sacco

Página Web: <http://www.antoniosacco.com.ar/descubrir.htm>

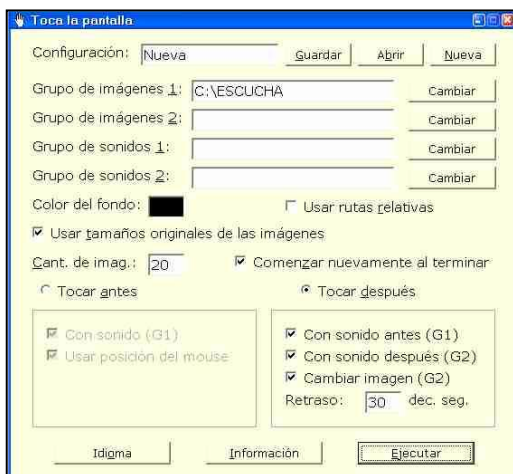
"Descubrir" softwarea diseinatu da arreta, estimulazioa, erreakzioaren behaketa eta abar lantzeko, bereziki ezgaitasun anitzak eta sakonak dituzten hurrekin. Softwarea egokitutako sagu bati konektatuta dagoen switch (zanpagailu edo kommutadorea) estandar batez erabil daiteke, edo, zuzenean saguaren klikaren bitartez.

- Programak aukera ematen du ondoko alderdiak lantzeko (besteak beste):
- Pantailaren oinarritzko ezagutza.

- Ikusmenaren jarraipena
- Ikasleak pantailako ekintzen aurrean dauzkan erreakzioak.
- Ekintza estimulatzea, kommutadore edo sagu bat aktibatzean.
- Kausaren eta ondorioaren sena.
- Kontingentziaren kontzientzia (switcharen ekintza eta konputagailuaren erreakzioa ulertzea).
- Kontingentziari ematen zaion erantzunaren maila baloratzea.
- Aurrea hartzea.



Toca la Pantalla



Autor: Antonio Sacco

Web orria: <http://www.antoniosacco.com.ar/tlp.htm>

Toca la pantalla softwareak helburu du estimulazio jardueretan, kausa-ondorioa ariketetan eta mugimenduak pizteko jardueretan lana erraztea. Pantaila erregular eta sagu batekin erabil daiteke, eta, gainera, bereziki aplika daiteke ukimenezko pantailetan eta arbela digital interaktiboetan.

EVO: entrenamiento visual por ordenador

Egileak: ONCE.

Web orria: <http://educacion.once.es/home.cfm?id=136&nivel=2&orden=2>

4 eta 13 urte bitarteko haurren ikusizko pertzepziorako gaitasunak garatzeko tresna bat da.

Programa zenbait moduluk osatuta dago, eta modulu horiek berariazko lan batzuk eskaintzen dituzte (esate baterako, esploraziorako eta bilaketarako estrategiak; desberdintasunak, antzekotasunak eta kategorizazioak lantzeko ariketak).

Ikusizko ezgaitasuna duten erabiltzaileen ezaugarrietara malgutasunez egokitzeko diseinatuta dago. Hasierako entrenamendu-modulu batzuen aplikazioa honako ikasleei begira dago pentsatuta: maila neurologikoan ikusmenaren nahaste larriak dituzten ikasleak (esate baterako, itsumen kortikala dutenak), ikusmeneko agudezia baxua dutenak (3/200 baino gutxiago) eta horrekin loturiko bestelako ezgaitasun kognitibo eta mugimenezkoak dituztenak.

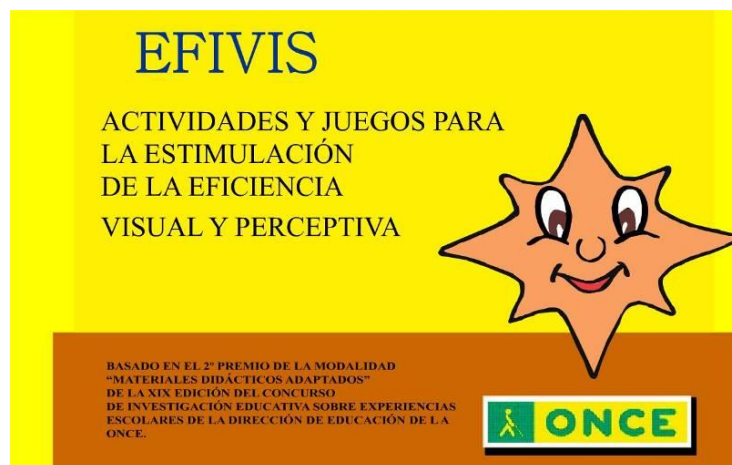


EFIVIS: Actividades y juegos para la estimulación de la eficiencia visual y perceptiva

Egileak: ONCE.

Web orria: http://xtec.net/formaciotic/dvdformacio/materials/td132/d132m4/p4_02.pps y
http://xtec.net/formaciotic/dvdformacio/materials/td132/d132m4/p4_01.pps

Aukera ematen dute begiradaren jarraipena eta aldaketa eta ibilbideen jarraipena lantzeko, hurrenez hurren.



http://xtec.net/formaciotic/dvdformacio/materials/td132/d132m4/p4_02.pps

http://xtec.net/formaciotic/dvdformacio/materials/td132/d132m4/p4_01.pps

Comunicación aumentativa

Web orria: www.aumentativa.net.

Etengabe gaurkotzen den orria. On-line tresna bat da, komunikazio handigarriaren alderdi batzuk lantzeko erabiltzen dena. Gaur egun, honakoak biltzen ditu: 4.900 piktograma, 5.300 argazki, 23.300 hitz edo hitz-multzo, deskargatzeko 32 jarduera, on-lineko 14 jarduera, paperean

PEAPO: Programa de Estructuración Ambiental Por Ordenador

Egileak: Luis Pérez de la Maza.
Programazioa: José Blas eta Moisés
Cembellín.

Baliabide erakargarria eta erabiltzen erraza da, komunikazioa errazten duena eta TEA duten pertsonen beren burua zuzentzeko gaitasunak hobetzera bideratua. Adierazpeneko komunikazioa eta harrerako komunikazioa errazten ditu, eta baliagarria

da ikasgelako eremuak seinatzeko eta agenda pertsonalizatuak sortzeko. Piktograma handiak eta txikiak ditu, pertsonalizatu daitezkeenak, eta argazki pertsonalak nahiz familiakoak sartzeko aukera ematen du.

Diccionario multimedia de signos

Egileak: Gómez Villa M. (koord.) eta beste. Murtziako Erregioko Hezkuntza eta Kultura Kontseilaritza, 2002.



Web orria: <http://perso.wanadoo.es/postigoaula/dicsigno/dicsigno.htm>

Zeinuen hiztegi multimedialak, CD-Rom formatuan argitaratuak, 609 zeinu biltzen ditu, erabateko komunikazioa-hizkera signatua sistemakoak (B. Schaeffer), eta esaldi gutxi-asko konplexuak egiteko sei adibide.

Zeinu bakoitzak bideo sekuentzia bat dauka, hura nola egiten den erakusten duena, marrazki deskriptibo bat zeinuaren sekuentziarekin, zeinuaren esanahiari buruzko irudi bat (marrazkia edo argazkia), haren azalpena testu formatuan eta, azkenik, zeinuaren izena.

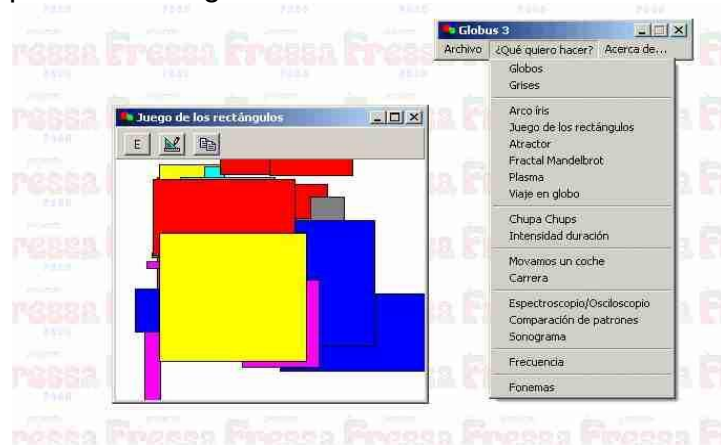
Fressa proiektua

Egilea: Jordi Lagares

Web orria: <http://www.xtec.es/jlagares>

FRESSA proiektua ezgaituei laguntzeko xedea duten programa informatikoen multzo bat da.

Jordi Lagaresen webgunean ordenagailua erabili ahal izateko berariazko softwarea aurkituko dugu. Hasiera batean, mugimenaren ezgaitasuna duten pertsonentzat pentsatuta dago, baina beste xede batzuekin ere erabil daiteke.



Programa guztietatik, honakoak nabarmendu nahi ditugu:

Globo 3: Ahotsaren zeinu suprasegmentalen irudikapen grafikoa pantailan ikusteko bidea ematen du; soinuaren intentsitatea eta iraupena eta fonemen ezagupena lan daitezke; halaber, ahotsa doitzeko ariketak egiteko

erabil daiteke.

Plaphoons:

Aukera ematen du taula edo plafoiak egiteko SPC sinboloekin edo beste irudi batzuekin, komunikatzaile gisa erabili ahal izateko. Irakurtzen eta idazten ikasteko erabilgarritasun handiko tresna da.



Boadmaker

Egileak: Mayer & Johnson.

Webgunea: <http://www.bj-adaptaciones.com/>



Komunikaziorako eta hezkuntzarako tresna bat da, 3.000 ikur bano gehiago dituen. Lengoaia eta ikaskuntza prozesuak areagotzeko eta hobetzeko diseinatuta dago. Datu base grafiko hau oso tresna egokia da, 100 txantilo bano gehiago dituen zerrendak, lan orriak, neurritza eginiko jolasak, jarduerak eta abar egiteko.

Software honek aukera ematen du komunikazio-taulak sortzeko. Halaber, SPC ikurren liburutegi bat dauka, mugimenezko ezgaitasuna duten eta komunikazioarekin, lengoaiarekin edo,

oro har, ikaskuntzekin arazoak dituzten ikasleentzako materialak sortzeko.

ARASAAC

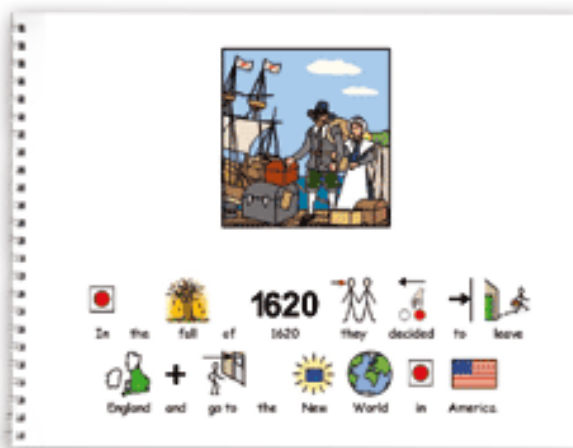
Egileak: Katalogo honetako piktogramak Sergio Palao diseinatzaileak egin ditu, CATEDUK eta Zaragozako Alborada HBIPak lagundutako proiektu batean, Aragoiko Gobernuko Zientzia, Teknologia eta Unibertsitate Departamentuaren finantziazioarekin, Teruel Digital planeko Actuación 23, proyectos educativos en el aula programaren baitan.

Webgunea: <http://www.catedu.es/arsaac/>

Aragoiko Komunikazio Handigarriaren eta Ordezkoaren Ataria (ARASAAC) honako asmoarekin sortu zen: espazio bakarrean hezkuntza premia bereziak dituzten ikasleen komunikazioa errazteko materialak biltzea; besteak beste, softwareak, irudiak eta piktogramak. Aldi berean, erabilgarria izan nahi du irakasle guztientzat, eta materialak sortzen laguntzen duten tresnak eskaintzen ditu. Softwarea librea da.

Communicate In Print

Egileak: Borja eta Javier Romero. B&J Adaptaciones



Webgunea:

<http://www.bjadaptaciones.com/>

Komunikazioa, irakurmena eta idazmena eta curriculumenerako eta informaziorako sarbidea indartzeko, ikurrak, ahotsa eta jarduerak erabiltzen dituen tresna bat da. Auto-edizioko programa bat da, ikurretan oinarritua, malgutasun eta egokitasun handia duena material inprimatuak sortzeko; esate baterako, komunikazio-taulak, jardueren orriak, ordutegiak eta ipuinak.

Programak Widgit Rebus erako 7.000 ikur baino gehiago eskaintzen ditu, koloretan eta zuri-beltzean; gainera, era guztietako irudien galeria bat dauka, argazkiak, hondoak, paisaiak eta abar dituenak. Halaber, aukera dago irudi propioak gehitzeko, edo kamera digitalaren bitartez, edo Internet bitartez, edo eskaneaturik, oso modu errazean. Programa hau euskarri egokia da irakurtzen eta idazten hasten direnentzat edo/eta ikasteko zailtasunak dituztenentzat, curriculumerako eta informaziorako sarbidea izan dezaten.

Comunica proiektua

Egilea: Komunikazioaren Teknologien Taldea – Alborada HBIPa. (Zaragoza).

Webgunea: <http://www.vocaliza.es/>

Logopediarako tresna bat da, ordenagailuz lagundua, webgune honetan libreki deskargatu daitekeena. Aragoiko Ingeniaritzaren arloko Ikerketa Institutuko Komunikazioaren Teknologien Taldeak eta “Alborada” Hezkuntza Bereziko Ikastetxe Publikoko laguntza teknikoetako profesionalek batera eginiko lanetik sortua da, hitz egitearen arloko teknologiei buruz eginiko ikerketa erkidegoaren zerbitzura jartzeko.

Proiektu horren barrenean, honako programak garatu dira:



Dragón Laberinto

Prelingua: Komunikazioaren aurretiko oinarritzko trebetasunak garatzeko aplikazioen multzo bat da, ahozko hizkuntzaren aurretiko baldintzak lantzen dituztenak: soinua egotea/ez egotea, intentsitatearen kontrola, tonuaren modulazioa eta bokalizazioa, ikaslearentzat oso erakargarriak diren ariketen bitartez eta kausa-ondorioa gisako erantzunen bitartez. Aurreneko emisioak estimulatzeko programa.

Vocaliza: Hizkuntzaren maila fonologikoa, semantikoa eta sintaktikoa erabiltzaile desberdinekin lantzeko aukera ematen duen tresna da.



Komunikazioa laguntzeko material didaktikoa, SPC sisteman oinarritutakoa.

Egileak: “Joan Miró” HBIPa. (Madril)

Webgunea: <http://www.educa.madrid.org/web/cpee.joanmiro.madrid/SPC/index.html>

Madrilgo Erkidegoko hezkuntza atariaren webgunea da, komunikaziorako agendak eta taulak web bidez sortzeko balio duena.

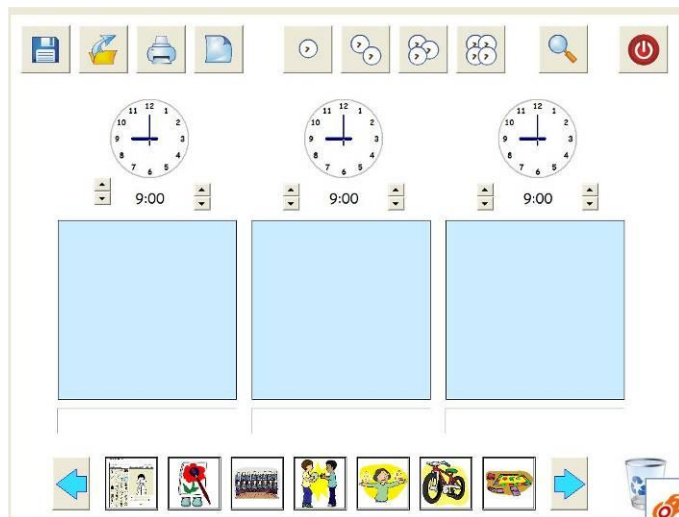


Visual Timetable

Egileak: Down Syndrome Elkartea – Technology Ltd. Erresuma Batua, 2007.

Webgunea:

http://www.helpkidzlearn.com/parents/interactive_visual_timetable/downloads/install.exe



Irudia eta testua konbinatuz agendak sortzeko aukera ematen duen softwarea da, formatu ugari eskaintzen dituen.

Materialak jardura sekuentziatuak aurkezten ditu, aurrea hartzea errazten dutenak eta jokabidea erregulatzen laguntzen dutenak. Jasotzen dituen piktogramak erabil daitezke, eta irudi pertsonalak ere sar daitezke. Ikusizko egutegi interaktiboa doako baliabidea da, Windowsekin erabiltzen dena.

TICO proiektua

Egileak: Pablo Muñoz eta Antonio Rodríguez. Zaragozako Unibertsitatea, 2007.

Webgunea: <http://centros6.pntic.mec.es/cpee.alborada/cps/tico/index.html>

Proiektuaren hasierako helburua izan zen komunikazio taulak sortzeko software tresna

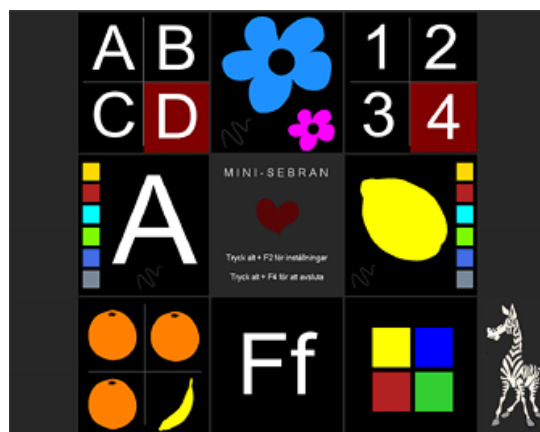
bat diseinatu eta garatzea, ahozko adierazpeneko nahaste larriak dituzten pertsonen inguruarekin elkarreraginean jardun ahal izatea errazte aldera; horrekin, pertsona horien autonomia-maila eta inguruarekin elkarreraginean jarduteko aukerak hobetu nahi dira. Gainera, aplikazioak ekorketa funtzio bat ere badu, saguaz besteko gailu fisikoekin erabil daitekeena eta mugimenezko ezgaitasuna duten pertsonen irisgarritasuna bideratzen duena.



■ IRUDIKATZEKO TREBETASUNAK

Minisebran

Egileak: Marianne Warftoft



Webgunea:

<http://www.warftoft.nu/software/minisebran/spanish.asp>

Doako programa bat da, 2 eta 6 urte bitarteko haurrentzako hezkuntza-jolasak eskaintzen dituena. Zortzi jardura eskaintzen ditu; haietan, siluetekin egiteko ariketak proposatzen ditu, eta koloreak zenbakiak eta letrak ikasten hasteko jolasak. Programak teklatura ezagutzen, ikasten eta erabiltzen laguntzen du, bai eta sagua erabiltzen ere. Minisebran programak Windows 2000 edo

Windows XP sistema eragilea eskatzen du. Gainera, beharrezkoa da ordenagailuan Microsofts NET Framework instalatuta egotea.

Sebrans ABC

Egileak: Marianne Wartoft

Webgunea: <http://www.wartoft.nu/software/sebran/>



Doako programa bat da, hamabi jolas dituen etxeko txikienei, 4 eta 9 urte bitartekoek, ikasten duten bitartean diberti daitezten. Era askotako jolas entretenigarriak jasotzen ditu: memoria jokoak, hitz jokoak, matematikakoak, abezedariokoak eta abar. Programa osoa gaztelaniz dago eta haren elementu guztiak oso zainduta daude: hitzak, jokoak, grafikoen tamaina eta argitasuna eta abar.

Sebrans ABC erabiltzeko sistema eragile hau behar da: Win98/98SE/Me/2000/XP.

Aprender proiektua

Egileak: Hezkuntza eta Zientzia Ministerioa eta autonomia erkidegoak. (Internet Ikasgelan Hitzarmena).

Webgunea:

<http://ares.cnice.mec.es/nnee/index.html>

Ikuspegi oso dinamiko eta interaktiboa dauka, baina edukiak hautatu eta ikaslearen premien arabera egokitu behar dira, laguntza desberdinak emanez. Irudi errazak ditu eguneroko bizitzaren jarduerekin (elikatzea, janzea, garraioak...) loturiko curriculumeko oinarritzko edukiei buruzkoak.

Bi bloke dauzka ikaskuntzak antolatzeko, interesguneen arabera: egiten ikastea eta izaten ikastea.



Leo lo que veo

Autoras: Mercedes Senac y Esther Pazos

Webgunea: <http://www.leoloqueveo.org/>



Hezkuntzarako hiztegi-web honen helburua da hiztegia ikasten laguntzea eta irakurrizko ulermena hobetzea. Hiztegia irudi errealekin, argazkiekin eta eskemekin adierazten du, eta ariketak eskaintzen ditu entzutezko bereizmena eta irakurmena eta idazmena lantzeko.

El teclado de los bebés

Egileak/ Banatzailea: Baby berchet media.

Webgunea: [Http://www.berchetmedia.com](http://www.berchetmedia.com)



Teklatu (karkasa) bat dauka, ordenagailuaren teklatuaren gainean jartzen dena; koloretako tekla handiak dauzka. Hiru CD-ROM biltzen ditu, hiru mailatan banaturiko 15 jolas ebolutiborekin.

Lehenengo mailan formak eta koloreak lantzen dira; bigarrenen, animaliak eta objektu ezagunak, eta hirugarrenen, berriz, jarduera landuagoak ageri dira. Hirugarrenen, sagua erabiltzen has daiteke, teklatuaren osagarri.

Karkasa egokitua eta hezkuntzarako softwarea.

Alfonso X El Sabio Haur eta Lehen Hezkuntzako Ikastetxe Publikoa SAN ADRIAN

■ ORDENAGAILUA ERABILTZEA

CD-ROM 5

Egileak: NHBBZko Teknologia Berrien Unitatea.

Webgunea:

<http://www.pnte.cfnavarra.es/creena/010tecnologias/programasCreena.htm>



Nafarroako Hezkuntza Berezirako Baliabideen Zentroko Teknologia Berrien Unitateak CD honetan jolas errazak eskaintzen dituzten programa batzuk jaso ditu, ikasleek sagua erabiltzen ikas dezaten. Horiekin, honakoak lantzen dira:

kausa-ondorioa erlazioa, behaketaren eta arretaren garapena, asoziazio desberdinak ezartzea (irudia/soinua, objektuaren irudia eta haren funtzionamendua, irudia/kolorea...) eta oinarritzko hiztegia eta kontzeptuak ikastea.

Ordenagailurako sarbidea lantzeko beste web helbide batzuk:

Boohbah Zone:

<http://www.boohbah.com/zone.html>

Poisson Rouge:

<http://www.poissonrouge.com/>

Flash aplikazioak:

<http://www.educa.madrid.org/binary/374/files714/recursos/02052/docs/cargador.swf>

<http://www.educa.madrid.org/binary/374/files714/recursos/02054/docs/cargador.swf>

<http://www.educa.madrid.org/binary/374/files714/recursos/02063/docs/cargador.swf>

Vedoque, mueve la mano:

<http://www.vedoque.com/juegos/muevelamano.html>

El mundo de Fantasmín:

<http://ares.cnice.mec.es/infantil/>

Sésamo haur jolasak: Dibujos escondidos:

<http://www.sesamo.com/hidden/index-es.html>

Encuentra al Tubbie:

<http://www.bbc.co.uk/cbeebies/teletubbies/funandgames/hideandseek/full.shtml>

Limpia dibujos:

<http://fantastic.infantil.programas.googlepages.com/Setup-LimpiaDibujos32.exe>

Explota globos:

<http://fantastic.infantil.programas.googlepages.com/Setup-ExplotaGlobos2.5.exe>

PysyCache:

<http://download.tuxfamily.org/py4childs/pysycache/v3.1/pysycache-setup-3.1b.exe>

Primer contacto con el ratón:

<http://fantastic.infantil.programas.googlepages.com/setup-PrimerContactoRaton.exe>

■ KAUSA-ONDORIOA LANTZEKO JOLASAK

Kausa-ondorioa erlazioa lantzeko ariketak funtsezko helburu bat dira ezgaitasun

anizkoitza duten ikasleen irakaskuntza/ikaskuntza egoeretan; izan ere, ingurunearekiko interesa eta esplorazioko jokabideak indartzen dituzte.

Tradizionalki, ordenagailurako sarbidea teklatua eta sagua izan dira; gaur egun, ordea, gailu berriak agertu dira (bideo-kontsolak, web kamerak, dancepad eta abar) eta horiek ikasleak tresna horrekin duen elkarreragin-modua aldaraziko dute.

Periferiko berri horiek, seinaleen gain-interpretazioa egiteko eta ikasleak eginiko ekintzaren (zanpatzea, mugimendua eta abar) ondorioak handitzeko aukera ematen dute. Horrenbestez, zenbat eta periferiko eta software gehiago erabili, orduan eta aukera gehiago egonen dira intentzionalitatea lantzeko eta zentzumenetako kanal gehiago aktibatzeko.

Esparru horretan, nabarmentzekoak dira Kataluniako Generalitateko Hezkuntza Departamentuko Joaquín Fonollet eta laguntzaileek (2008) eginiko ikerketak eta garaturiko aplikazioak.

Web kamera ordenagailuarekin kontaktu fisikorik izan gabe ikasleari lan egiteko aukera ematen dion kamera txiki bat da. Periferiko hori erabiltzen duten jolas batzuk badaude:

Camgoo: <http://www.camgoo.com/content/es/home.php> 6 jolas dauzka: Isla del Tesoro, Magia de Hada, Rey de los Cabezas, Box a Bot, Beat Master eta Cam Kong. Halaber, erabilera anitzeko Philips markako web kamera bat dauka.

OvoGame: <http://www.ovogame.com/>. Haietan, jokalaria pantailan “sartzen” da.

Simuove: <http://www.xtec.cat/dnee/udc/>. Smuove kausa-ondorioa jardueren multzo bat da. Web kamerarekin funtzionatzen dute, eta gorputza zanpagailu gisa erabiltzen da. Horrekin, motrizitatearen kontrola estimulaten da.

Webcolortoy: <http://www.xtec.cat/dnee/udc/WebColorToy-0.1.exe>. Konfiguratu daitekeen jolasa da, pantailan geldirik nahiz mugimenduan dauden objektuak eskuratzeko aukera ematen duena.

DanceMusic: <http://www.xtec.cat/dnee/udc/dancemusic2.exe>. Ordenagailurako musika-jolas bat da, midi generadore bat eta sarbide modu desberdinak (sagua, zanpagailua, web kamera) batera biltzen dituena.

Toca Toca: <http://www.xtec.es/%7Ejfonoll/tocatoca/index.htm>. Kausa-ondorioa erlazioa lantzeko ariketak sortzen dituen programa bat da. Beren forma errazenean, TocaToca ariketek irudiak, soinuak edo animazioak erakusten dituzte erabiltzailearen edozein ekintzari erantzuteko. Teklatuarekin, saguarekin, Joystickarekin, soinuarekin edo web kamerarekin zenbait ekintza egin daitezke.

Camspace: <http://www.camspace.com/>. Web kamera batekin, ordenagailuko jokoekin elkarreraginean jarduteko edozein objektu erabiltzeko aukera ematen duen softwarea da.

DancePad ikasleak oinekin maneiatzen duen beste gailu bat da. Zanpagailu programagarrien gisara funtzionatzen duten bederatzi ataletan banaturiko alfonbra bat da.

Gainera, honakoa jasotzen du:

Irakaslearentzako softwarea, multimedia aplikazio egokituak sortu ahal izateko.

Software aplikazio batzuk badaude, irakasleari tresna egokiak eskaintzen dizkietenak ikasleen inguruneari egokituriko jarduerak sortzeko. Irakaslearen ingurunetik hurbil dauden elementuekin jarduerak sortzea bideratzen dute. Esate baterako, senideen, irakasleen eta zaintzaileen argazkiak; jolasak; otorduak; hezkuntzako edo familiako errutinak eta abar... Gainera, irisgarritasuna errazten duten aplikazioak dira. Izan ere, kasu batzuetan, jardueraren itemen gaineko ekorketa egiten dute, ikasleak tekla bakarrarekin nahiz kommutadoreekin edo beste sarbide-elementu batzuekin elkarreraginean jardun ahal izan dezan.

- CLIC: <http://clic.xtec.net/es/index.htm>
- JCLIC: <http://clic.xtec.net/es/jclic/index.htm>
- MICROSOFT OFFICE: Power Point. Microsoften ofimatikako paketearen softwarea. Merkatuan dagoen produktua da eta lizentzia izatea eskatzen du.
- Open Office Impress: <http://es.openoffice.org/>. Power Pointen antzekoa eta prestazio berdinekin, baina software librea eta doakoa da.
- Ardora: http://webardora.net/index_cas.htm. Doako softwarea da, html formatuan jarduerak sortzeko.
- Edilim: <http://www.educalim.com/cinicio.htm>. Doako softwarea, flash formatuan jarduerak sortzeko.

7. BIBLIOGRAFIA

7.1. Bibliografia orokorra

- ALIDES (Koord.) *Pregúntame sobre accesibilidad y ayudas técnicas*. Madril: IMSERSO, 2005. <http://www.alides.net/publicaciones.html>
- Blanksby, D.C. *Evaluación visual y programación: Manual VAP- CAP*. Victoria: Royal Institute for the Blind Education Center, 1993,
- Boutin, A.M. *La persona con pluridiscapacidad: necesidades e intervención*. Bartzelona: Fundació Nexa, 2006.
- Mugimenaren Talde Berezia. NHBBZ. *Hezkuntza premia bereziak: mugimenduzko ezgaitasuna duten ikasleak*. Iruña: Nafarroako Gobernua, 2000 <http://www.pnte.cfnavarra.es/creena/>
- Equipo Específico de Psíquicos. CREENA. *Alumnado con grave discapacidad psíquica en Educación Infantil y Primaria*. Iruña: Nafarroako Gobernua, 2001 <http://www.pnte.cfnavarra.es/creena/>
- FEAPS (Koord.) *Manual de Buena Práctica de Educación*. Madrid: FEAPS, 2001. http://www.feaps.org/confederacion/calidad_bbpp.htm
- Fröhlich, A. *La stimulación basale*. Lucerna: SZH/SPC, 1993.
- Longhorn, F. *Programa sensorial para niños con necesidades especiales. Una aproximación práctica a la Planificación Curricular*. Madril: Gizarte Gaietarako Ministerioa. Gizarte Zerbitzuetako Institutu Nazionala, 1991.
- Lucerga, R. *Palmo a palmo. La motricidad fina y la conducta adaptativa a los objetos en los niños ciegos*. Madril: ONCE, 1993. <http://www.once.es/serviciosSociales/index.cfm>
- Marchamalo, S. “Adaptación de materiales en los primeros cursos escolares”. *Curso Adaptación de materiales con discapacidad visual*. Madril: ONCE, 2008ko uztaila.
- Martín, P. (Koord.). *Accesibilidad para personas con ceguera y deficiencia visual*. Madril: ONCE, 2003. <http://www.once.es/serviciosSociales/index.cfm>
- Hezkuntza eta Zientzia Ministerioa. *Orientaciones para la adaptación del currículo en los centros de educación especial. I. liburukia. El proyecto curricular. II. liburukia. Un modelo de adaptación del currículo oficial*. Madril: Hezkuntza eta Zientzia Ministerioa, 1995.
- Nexa Fundació (Koord.). *La persona con pluridiscapacidad: necesidades e*

intervención. Bartzelona: Cargraphics, 2006.

- Pérez, C. “El concepto de estimulación basal en educación”. *I Congreso Nacional de Educación y Personas con Discapacidad*, Iruña: Nafarroako Gobernua, 221-236 or., 2003. <http://www.pnte.cfnavarra.es/creena/>
- Pérez, M.I. eta Lorenzo, M.J. *IDAT. Inventario de Desarrollo Atención Temprana* Salamanca: AMARÚ, 2001.
- Pichot P. (Koord.). *DSM IV: Manual diagnóstico estadístico de los trastornos mentales*. Bartzelona: Masson, 1999.
- Sainz, A. *El proyecto curricular en los centros de Educación Especial*. Gasteiz: Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzua, 1998.
- Tamarit, J. eta beste: “Programa entornos: aplicación informática para la gestión del currículo”. *La esperanza no es un sueño. Actas del V Congreso Internacional de Autismo Europa* (II. liburukia). Madril: Escuela Libre editorial, 1998.
- Verdugo, M.A. eta Jenaro, C. (itzulpena). *Retraso Mental. Definición, clasificación y sistemas de apoyo*. Madril: Alianza Editorial, 2004.
- Zaldivar, F. “Diseño y elaboración de un sistema de evaluación curricular y criterial del comportamiento adaptativo en personas plurideficientes”. *Integración. Revista sobre ceguera y deficiencia visual*, 16, or. 5-16, 1994.
- Zaldivar, F., Rubio, V. eta Márquez, M^a O. *Sistema de evaluación para personas plurideficientes (Manual de instrucciones y Dossier de evaluación del sujeto)*. Madril: CEPE, 1995.

7.2. Bibliografia berariazkoa

Zentzumen-pertzepzioari buruzko tailerra

ASPAHIDEV (itzulpena.). *Guía para educadores y padres de niños ciegos con otras deficiencias*. Málaga: G. SORIMA, 1981. <http://sapiens.ya.com/eninteredvisual>.

- Gida gisako dokumentu bat da, haur itsuentzat eta bestelako handikapak dituztenentzat programak garatzeko. Horrelako haurrekin lan egin dutenen esperientzia praktikoa oinarrituriko estrategiak eta jarduerak iradokitzen ditu.

Biguet, M.N. *Descubrir las cosas por el tacto. Para niñas y niños de 2 y 3 años*.

Madril: Narcea, S.A., 1998.

- Gorputzaren atalen eta haurraren inguruko munduaren kontzientzia hartzeko ukimenak duen garrantzia azpimarratzen du liburu honek. Egoera ugari agertzen dituzten unitate didaktikoak eta haurren ukimenezko sentsazioak garatzea bideratzen duten jarduera asko dauzka.

Crespo, S. y Ferioli, G. (itzulpena). *Caja de luz. Guía de actividades: Niveles I,II,III*. Córdoba-Argentina: Internacional Council for Education of the Visually Handicapped, 1998.

- Ikusmena estimulatzeko materiala da, 0 eta 6 urte bitarteko heltze-maila dutenentzat. Lehendabiziko heltze-mailan honakoak latzen dira: ikusizko estimuluen kontzientzia, kokapena eta jarraipena, kolorea eta tamaina bereiztea eta abar. Gainerakoetan, begia-eskua koordinazioa lantzen da, eta ikusizko oroimena, koloreen eta formen sailkapena, erlazio espazialak eta abar.

Leonhardt, M. y Forns, M. *Guía de aplicación de la Escala Leonhardt para niños ciegos de 0 a 2 años*. Madril: ONCE, 2007. <http://www.once.es/serviciosSociales/index.cfm>

- Hauritsuak ebaluatzeko garapen-eskala bat da, garapenaren lehenengo bi urteak modu zabalean hartzen duena eta berariaz zentratzen dena entzumenarekin eta ukimenarekin loturiko jokabideen azterketan. Honakoei buruzko jarraibide ebolutiboak eskaintzen ditu: a) jarrera – motrizitatea, b) entzumena, c) elkarreragina – komunikazioa, d) ukimena eta motrizitate fina, e) garapen kognitiboa eta f) ,ohiturak.

Lucerga, R. eta Gastón, E. *En los zapatos de los niños ciegos. Guía de desarrollo de 0 a 3 años*. Madril: ONCE, 2004. <http://www.once.es/serviciosSociales/index.cfm>

- Ikusmenaren ezgaitasun larria duten haurrentzako garapen-gida bat da. Interesgarria da bere helburuek adin goiztiarretako garapenaren eboluzioaren lerroa jarraitzen dutelako. Halaber, seinalatutako helburuak lortzeko arloka ordenaturiko orientabideak eta iradokizunak jasotzen ditu.

Honakoak dira arlo horiek:

- komunikazioa, lengoia eta sozializatzea.
- zentzumenen eta mugimenaren bidezko ulermena eta kognizioa.
- manipulazioa
- motrizitate gordina, gorputzaren eskema eta antolaketa espaziala
- ohiturak eta autonomia.

Schiller, P. eta Peterson, L. *El rincón del juego (3, 4 y 5 años)*. Bartzelona: CEAC, 1999.

- Liburu hauek haurren oinarritzko gaitasunak garatzen dituzten jarduerak eta jolasak proposatzen dituzte. Interes guneetatik hasita, lan egiteko, manipulatzeko, abesteko eta ohiturak eta balioak lantzeko jarduerak proposatzen dira. Alderdi kognitiboak, afektiboak eta irudikapenekoak indartzen dituzten jokoak proposatzen dituzte. Irakasleak ikasleen garapen ebolutiboaren arabera hautatu ahalko ditu.

Motrizitatea estimulatzeko tailerra

Comellas, M.J. eta Perpinya, A. *Psicomotricidad en la Educación Infantil. Recursos Pedagógicos* Bartzelona: CEAC, 2003.

- Ikuspegi globalizatzailea dauka, eta bertan nabarmentzen da motrizitate-alderdien heldzeak eta menperatzeak eragina izanen dutela ikaslearen heldze prozesu orokorrean. Nabarmendu beharreko jardueretako batzuk tonua, auto-kontrola eta eskuzko motrizitatea lortzera bideratutakoak dira.

Candel, I. (zuz.). *Programa de Atención Temprana*. Madril: CEPE, 1997.

- Motrizitatearen arloan esku hartzeko programa bat proposatzen du, 0 eta 24 hilen arteko progresio ebolutiboari jarraituz. Erreflexuak estimulatzeko, burua kontrolatzeko, iraulketak kontrolatzeko, oreka kontrolatzeko eta abarretarako oinarritzko jarduerak biltzen ditu.

Conde, J.L. *Juegos para el desarrollo de las habilidades motrices en educación infantil*. Málaga: ALJIBE, 2001.

- Motrizitatea garatzea errazten duten proposamenak eskaintzen dira. Arnasketa, erlaxazioa, jaurtiketak eta denbora bezalako alderdiak nabarmentzen dira. Batzuetan, ikasleen banakako ezaugarriei egokituriko egokitzapenak planteatu beharko dira.

Lázaro, A. *Aulas multisensoriales y de psicomotricidad*. Zaragoza: Mira Editores, 2002.

- Estimulazio somatiko eta bestibularra eta dardara-mugimenduetako estimulazioa lantzeko proposamen didaktikoak jasotzen ditu, ezgaitasun anizkoitza eta hezkuntza premia larriak eta iraunkorrak dituzten ikasleei zuzendutakoak.

Rius, M.D. *Grafomotricidad: técnicas instrumentales para la maduración grafomotriz*. Madril: Seco Olea, 1985.

- Haur hezkuntzako 2. zikloko ikasleei zuzenduta badago ere,

motrizitate fineko jardueren egokitzapenak ahalbidetzen ditu manipulazio-trebetasun txikiagoa duten ikasleentzat. Hiru liburuki dira. I. liburukia da egokiena.

Russell, J. *Actividades graduadas para niños con dificultades motrices*. Madril: Akal, 1992.

- Mugimeneko zailtasunak dituzten haurrei zuzendua. Honakoekin loturiko jarduerak dira: ibiltzea; korrika egitea; orekari eustea; ikusmenaren eta mugimenaren koordinazioa (jaurtiketa); jauziak; norberaren gorputzaren kontzientzia hartzea; eskuina eta ezkerreko norabide-kontzeptuak; ikusizko bereizmena; eskuak indartzea eta idazmena hobetzea; idazteko jarraibide-ereduak ezartzea.

Ipuin tailerra

Aldama, C. “Cómo elaborar un kamishibai” . *Mi biblioteca: La revista del mundo bibliotecario*, 15, or. 48-52, 2008. <http://Kamishibai.wordpress.com>.

- Kamishibaiaren formatua: marrazki handiak dituzten laminak, trazu sinple eta zirragarriekin. Lamina horiek ikusten dira marrazkiei buruzko testu erraz eta zuzen bat entzuten den bitartean. Aukera ematen du kontatzen ari den istorioaren inguruan giro egituratua eta kontzentraziokoa sortzeko. Testuak errazak, argiak eta zuzenak dira, eta istorioetan esaldi laburrak eta hitzezko forma errazak erabiltzen dira.

Bryant, S.C. *El arte de contar cuentos*. Bartzelona: Biblária, 1995.

- Egilearen arabera, ipuinak kontatzea arte bat da. Ikuspegi teorikotik, ipuina, baliabide pedagogiko gisa, askotarikoa izan daiteke, betiere hura transmititzen duen narratzailearen formaren, asmoaren eta prestakuntzaren arabera.

Carril P. “Cuentos vivenciados. Una actividad para niños con plurideficiencia profunda”. *Jornadas de Innovación Educativa Educación Especial e Integración. Valoración y Perspectivas*. Valentzia: L’Ullal Edicions, 1999.

- Artikulu horrek bizitako ipuinen justifikazio pedagogikoa proposatzen eta garatzen du, honako arloetan: zer irakatsi, nola irakatsi eta zer ebaluatu. Aldi berean, orientabideak ematen dira oinarritzko estimulazioaren eta zentzumenen estimulazioari dagokienez, zenbait saiotan zehar. Ikuspegi hori duen ipuin baten adibidea, oso egokitua ezgaitasun anizkoitza duten ikasleen premiei erantzuteko.

ONCE. *Catálogo de cuentos ilustrados*. Madril: ONCE, 2004.

<http://www.once.es/serviciosSociales/index.cfm>

- Ikusizko ezgaitasuna duten ikasleentzat egokitutako ipuinei buruzko azalpen fitxak. Braileren sistemara egokituriko ipuinen zerrenda zabal bat biltzen du, ehundura desberdinak dituzten ilustrazioekin. Herri ipuinak, asmakizunak, ezagutzak, kontzeptuak biltzen dira... Haur Hezkuntzako eta Lehen Hezkuntzako mailetarako egokiak.

Serrabona, J. "Los cuentos vivenciados: imaginación y movimiento". *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales*, 5, 63-76 or., 2002.

- Artikulu horren abiapuntua haurrak narrazioak direla-eta erakusten duen interesa da. Ipuinak hezkuntzaren eta terapiaren ikuspuntutik dituen abantailak egiaztatzen dira. Ideia hori abiapuntu hartuta, bizitako ipuineko saioak egituratzen dira. Haietan, mugimendua, irudipena eta identifikazioa, ipuineko pertsonaiekin batera, funtsezko elementuak dira esperientzia hori garatzeko.

Vallés, L. eta Roqueta, C. "Navegando en un cuento". *Jornadas Nacionales de Sistemas Aumentativos de Comunicación*. Zaragoza: Aragoiko Gobernua, 2006.

- Andorrako (Teruel) "Gloria Fuertes" HBIPan curriculum gaitasun egokia zuten ikasleen talde batekin izandako esperientzia deskribatzen da. Abiapuntua SPC sistemara egokituriko ipuin kolektibo bat sortzea izan zen. Gero ipuin hori antzeztu egin zuten, ezgaitasun handiagoak zituzten zentroko ikasleentzako zentzumen-estimuluak gehituta.

Ordenagailu tailerra

Alcantud Martín F. eta Soto Pérez F.J. (Koords). *Tecnologías de ayuda en personas con trastornos de comunicación*. Nau Llibres argitaletxea. Valentzia: 2003.

- Eskuliburu honetan, laguntzako teknologien kontzeptuan eta erabilera desberdinetan sakontzen da.

Fonoll Salvador J. eta López Álvarez S. : "De causa efecto a la comunicación con el apoyo de las TIC". *Comunicación y Pedagogía aldizkaria*, 229. zk., 2008.

- Ezgaitasuna duten ikasleei laguntza ematen dieten profesionalek erabilitako ordenagailuko tresnen eta programen zerrenda, intenzionalitatea lantzeko eta komunikaziorako bidean aurrera egiteko.

Martínez Segura, M^a J. eta García Sánchez, F. A. : "El ordenador: Un recurso para la estimulación de los sentidos". Hezkuntzarako Ikerketa eta Diangosi Baliabideen Departamentua. Hezkuntza Fakultatea. Murtziako Unibertsitatea.

<http://www.mipediatra.com/psicopedagogia/profesionales/Tecnoneet3.doc>

- Ordenagailua ikusmena, entzumena eta ukimena estimulatzeko erabil daitekeen baliabidea da, ikasle guztiekin edo hezkuntza premia bereziak dituzten ikasleekin, jarduera zehatzen bitartez eta ikasleen premia bereziei arreta emanda.

Sánchez Montoya, R.: *Ordenador y Discapacidad. Guía práctica de apoyo a las personas con necesidades educativas especiales*. Madril: CEPE, 2002.

- Ordenagailuak lanerako tresna gisa eskaintzen dituen aukera anitzak azaltzen ditu. Interesgarria da laguntza teknikoak nola aurkezten dituen: hagaxkak, karkasak, euskarriak eta kommutadoreak; teklatuaren egokitzapenak, sagu mota desberdinak eta irakurtzen eta idazten ikastea errazten duten programak.