

XAKEAN HASTEKO IKASTAROAREN DIDAKTIKA ETA PROGRAMAZIOA.

Nicola Lococo

Testu honetan saiakera bat egin nahi izan da xake-hastapeneko ikastaro bat diseinatzeke eta irakasteko ezinbestekoak diren oinarri pedagogiko, didaktiko eta programatikoen funtsa laburbiltzeko, bereziki Haur eta Lehen Hezkuntzako ikastetxeetan garatzeko ikuspegiarekin.

Testuaren edukia lau ataletan banatuta dago: lehenengoa pedagogiaren oinarritzko kontzeptuei buruzkoa da; bigarrenak xakearen didaktikaz dihardu; hirugarrena eskolen programazioari dagokio; eta laugarrenean ikasmaterialen iturriak aipatzen dira.

I. ATALA PEDAGOGIAREN OINARRIZKO KONTZEPTUAK

Xakearen irakaskuntzak, beste edozein diziplinak bezala, xakearen jardueran bertan agertzen diren elementuei eskaini behar die arreta. Hala, kontuan hartu behar ditugu, besteak beste, irakaslea, ikaslea/haurra, gela/taldea, gaia, eskola-ingurunea eta printzipio pedagogikoak.

1. Irakaslea

1.1. Gaia behar bezala ezagutu behar du: ezin da irakatsi ondo ezagutzen ez dugun zerbait; horrenbestez, xake-irakasleak behar bezala ezagutu beharko du irakatsi beharreko gaia. Horregatik, egoera ideala izango litzateke adin-segmentu bakoitzak eta irakatsi beharreko xake-maila bakoitzak espezialista propioa izatea; baina xakearen irakaskuntza oso urrun dago, esate baterako, musika-pedagogiatik eta haren kontserbazio-eredutik: ohikoena izaten da ikasleek xake-irakasle berarekin jarraitu behar izatea hiru-lau urtez. Eta hori arazo handia da, irakasle gehienek ez dutelako behar adinako mailarik bigarren mailatik aurrera (Hastapenak II) irakasteko.

1.2. Prestakuntza pedagogikoa izan behar du ezagutza behar bezala transmititzeko: gauza bat da xakelari ona izatea, eta beste bat xake-irakasle ona izatea. Horregatik gaude hemen. Egoera ideala izango litzateke irakasle-ikasketetan xakean espezializatu ahal izatea. Hori lortzen ez den bitartean, xakelariak pedagogia eta haur-psikologia kontuetan trebatu eta informatu behar dira.

1.3. Irakasleak bere eginkizunaren eta hezkuntza-figuraren garrantziaz jabetu behar du. Ispilua eta erreferentzia gara: xakelariak argi eduki behar du ikasgelan irakasleak duela autoritatea maila guztietan. Horregatik, jokabide-eredu izan behar dugu seriotasunari, puntualtasunari, ordenari, diziplinari, garbitasunari, errespetuari eta abarri dagokienez. Irakaslea izango da ikasleek xakearekin izango duten lehen harremana; horrenbestez, transmititzen dugun irudia ikaslea erakartzea edo uxatzea eragin dezakeen

mezu indartsua da. Kontuak garrantzi handia du, horren mende baitago gure ingurune hurbileko etorkizuneko xake-gizartea.

1.4. Hezkuntza eta entrenamendua bereizi behar ditu. Irakastea ez da entrenatzea: xake-monitoreak xakearen bidez hezi behar du, ez xakerako. Irakaskuntza-helburuak lortu behar ditu, hala nola balioetan heztea eta ziurtatzea taldeak gutxieneko abilezia lortu duela gaiaren kontzeptuetan eta trebetasunetan. Irakaslearentzat, lehiaketa bitartekoa da, ez helburua; taldeak markatzen du irakasteko prozesuaren urratsa; ez da kirol-arrakasta bilatzen, baizik eta ikaslea ikaskuntzan gogobetetzea... Entrenatzailearen irudiaren aldean, hark emaitzak bilatzen ditu; hark markatzen du entrenamenduaren urratsa; mailarik ez duten kideak kanporatu ditzake... Argi dago xakea irakasteak ez duela zerikusirik xakean entrenatzearekin.

1.5. Edukien programazioa landu behar du. Gauza bat da inprobisatzea, eta beste bat eskolak ez prestatzea: irakaslea xakelari ona bada ere eta gaiari buruzko ezagutza handia badu ere, nahitaezkoa da gaia egituratzea prozesua erraztuko dion programa batean. Inprobisazioa ona da ustekabeko egoeretan jarduteko, baina txarra da eman beharreko eskolaren prestakuntza egokia saihesteko aitzakia denean. Eskola, partida bezala, aurretik prestatu behar da.

1.6. Helburuak argi eduki behar ditu. Ez da ibiltzen hasi behar, nora joan nahi dugun jakin gabe: irakasleak beti izan behar du gogoan zein diren bere lanaren helburuak. Eskuarlean dugun kasuan –haurrei zuzendutako Hastapenak I ikastaroa–, helburuak hauek dira: balioetan heztea (lehiakideekiko errespetua, jokoaren arauak...); xakearen bidez –ez xakerako– heztea; ikasleek ondo pasatzea; eta, jakina, jokoaz gozatzeko aukera emango dieten gutxieneko arauak, baliabide kontzeptualak eta trebetasunak ikastea eta lortzea.

2. Ikaslea/haurra

2.1. Ikasle guztiak ez dira arrazoi beragatik hurbiltzen xakera. Lortu behar dugu behartuta datorrena geureganatzea eta borondatez datorrena mantentzea: hasieratik ezagutu behar ditugu ikasleak ikasgelan egoteko arrazoiak eta motibazioa. Ez da gauza bera xakean jokatu nahi duten eta beren borondatez izena eman duten ikasleekin lan egitea edo beren ikastetxeak xakea hiru hilean behingo tailer gisa integratu duelako ikasgelan dauden ikasleekin lan egitea. Beste batzuetan, gurasoek seme-alaben izena ematen dutelako doaz, edota beren lagunak ere badoazelako edo ezin dutelako besterik egin. Errealitate psikologiko horiek aldeztu aurretik ezagutzea funtsezkoa da ikastaroaren dinamikak bideratzeko eta ikasleak nola tratatu jakiteko.

2.2. Zenbat eta adin handiagoa, orduan eta gaitasun handiagoa. Urtarriletik abendura bitartean jaiotakoan artean, urtebeteko aldea dago: xake-irakasleak kontuan izan behar du adina oso aintzat hartzekoa dela ezagutu ahal izateko ikasleen gaitasun mentalak, ikaskuntza-erritmoaren abiadura, kontzeptuak ulertzeko gaitasuna...

Halaber, argi eduki behar dugu adinik gazteenetan urtarrilean eta abenduan jaiotako haurrak ikasturte berean daudela eta horien artean urtebeteko aldea dagoela heldutasun mentalari dagokionez.

2.3. Haurrek ez dute gaitasun bera adin berean. Denok ez gara aldi berean hazten: aurrekoaren kontrapuntu gisa, altueran eta garapenean berdinak ez garen bezala, adin bereko haurren gaitasun mentalak ere ez dira identikoak izaten. Horrenbestez, oso zuhurrak izan behar dugu xakean nor den ona edo txarra epaitzean, ustekabekoak har baititzakegu denbora gutxian.

2.4. Haurraren psikologia. Haurren altueran jartzea: oso gomendagarria da xake-irakasleak haurraren psikologiari buruzko jarraibide batzuen berri izatea. Horri dagokionez, ondo egongo litzateke Piageten garapeneko fase kognitiboak –gainetik bada ere– irakurtzea. Edozein kasutan, xake-irakasleak jakin behar du bera dela haurraren altueran jar daitekeena, haurrak urte batzuk beharko dituelako gauza bera egiteko. Horregatik, komeni da haur txikiekin hitz egiten dugunean makurtzea eta Lehen Hezkuntzakoekin idazmahaiian eserita hitz egitea. Hala, ondo zaindu behar dugu nola aurkezten ditugun ezagutzak ikasleen adinaren arabera (marrazkien bidez, marrazkirik gabe...). Era berean, komenigarria da modako pertsonaien, jolas gogokoenen eta abarren jakinaren gainean egotea, haiekin konektatzeko bitarteko gisa. Etab.

2.5. Haurrak txikiak dira, baina ez dira tontoak. Gezurra esango diegu, baina ez ditugu engainatuko: Haurrak ulertzeko eta aditzeko modu propioa du, eta denaz konturatu ohi da. Haren arazoa da ez dakiela dena behar bezala interpretatzen, eta are gutxiago bere emozioak adierazten. Ikasleek gaitasun berezia dute irakasle hasiberria, nagia, alferra, arduragabea edo, besterik gabe, irakasle txarra detektatzeko. Izan ere, haurrak txikiak dira, baina ez dira tontoak, eta oso ondo bereizten dute nor arduratzen den haietaz, nork zaintzen dituen, nork maite dituen, nork egiten dituen gauzak ondo eta nork ez...

2.6. Haurra existitu egiten da. Izen bat du: oso garrantzitsua da haurrei beren izenagatik deitzea lehen eskolatik. Horregatik, irakasleak zerrenda bat du lehen eskola horren aurretik. Ohiko trikimailua izaten da zerrendako izenak jakitea korrespondentziarik gabe; horrek balio du izendatzen joateko eta ikasleei ezagunak direla sentiarazteko. Ikaslearen izena ez jakitea da ikasleak irakasleengandik aldentzeko lehen arrazoietako bat. Saihestu egin behar da ikasleak “zu!” esanez tratatzea. Edo “polo gorriduna” esatea...

2.7. Haurra protagonista da. Utz diezaiogun gauzak egiten: haurrak gauzak egin nahi ditu, laguntzea gustatzen zaio. Aldez aurreko jarrera hori baliatu behar dugu, eta ikaslea ikasgelaren autokudeaketan hezi. Hau da, ikasgelako antolaera, bilketa, garbitasuna, ordena... baina irakaskuntzaren mailan ere bai: bezperan egon ez zen ikaskide bati azalpenak ematen utzi, esate baterako. Haurrek dohaintza bat dute ikasgelan ematen duzun azalpenaren funtsa laburbiltzeko. Era berean, talde heterogeneoen kasuetan, adin handiagokoei txikienez arduratzen utz dakieke, eta abar. Agindu dakizkiekeen zereginak dira, besteak beste: fotokopiak banatzea, hormako taularen piezak jartzea, aurreko

eskolaren laburpena azaltzea... eta hori guztia sari gisa aurkeztu behar da, zerbait desiragarri gisa. Ikasgela antolatzea eta jasotzea zeregin komun gisa aurkeztu behar da: hori egin gabe ezingo litzateke eskolarik eman, eta haien mende dago.

2.8. Esperimentatzeko beharra. Piezekin harremanetan jartzea: ikasleek oso gutxitan dituzte ulermen-arazoak; baina, irakaslearen akats larriak direla-eta, baliteke ikasleen ikaskuntzan gabezia larriak gertatzea. Ulertzea ez delako ikastea. Haurrak, ikasteko, bere kabuz esperimentatu behar du azaldutakoa; xakearen kasuan, praktikatu egin behar du, eta piezak etengabe ukitu behar ditu. Beraz, komeniko litzateke haur bakoitzak joko bat edukitzea, edo, halakorik ezean, bi ikaslerentzat joko bat egotea. Kasu honetan, bi sartzen diren lekuan ez dira hiru kabitzen. Hirugarrena aspertu egingo da, endredatzen hasiko da, eta ez du ikasiko.

2.9. Haurra geldiezina da: piezak mugitzen badira, nola ez da bera mugituko? Xake-eskolek ezin dute xakea aurkeztu zerbait estatikoa balitz bezala. Hastapenak I mailan, dinamismoa onartu behar dugu harik eta jokoak berak ikasleak borondatez geldirik egotea lortu arte. Haurrek mugitu egin behar dute, eta, jakina, hitz egin behar dute. Horregatik, lehenengo xake-eskolek, isiltasuna eta lasaitasuna bilatu ordez, guztiz kontrakoa egin behar dute, modu ordenatuan betiere: lehiaketak antolatu, hormako taulara irtenarazi, taldeak ozenki erantzun, ikasleak lekuz aldatu... Pixkanaka-pixkanaka, haurrak telebistaren aurrean balego bezala jardungo du xakearen aurrean, guk eskatu beharrik gabe.

2.10. Haurra guztiari adi-adi egoten da. Haurraren arreta pixka bat geureganatzea lortu behar dugu. Haurrak guztiari adi-adi egoten dira: leihoan dagoen euli bat, ikaskidearen mototsa, mahai azpitik pasatzen dioten papertxoak... Irakaslearen lana da arreta hori bere azalpenetara eta xakera bideratzen joatea. Horri kontzentrazioa deitzen zaio; hau da, arreta kontzentratzea. Baina haurren arreta ezin da luzaroan gauza bakar batean finkatu; beraz, azalpen kontzeptualak, gai berrien sarrera, etab. ezin dira izan bost edo hamar minutu baino luzeagoak.

2.11. Haurrak ikusmin handia du, eta xakea misteriotsua da: haurraren ikusmina aprobeatza dezakegu haren arreta geureganatzeko, bai eta berak ezagutza bere aldetik bila dezan bultzatzeko ere, edo zerbait berria ikasteko gogoa pizteko nahiz problema bat konpontzeko, etab. Ikuspegi hori gehiegikeriaz erabili gabe, enigma, misterio eta antzeko terminoak erabil daitezke programako elementu batzuk txertatzeko. Hasteko, taulak berak bitxikeria matematiko ugari ezkututzen ditu.

2.12. Haurrak ordena behar du. Eskola-egitura bera: haurren adimena ordenan eta jokabide-ohituran hezi behar da. Alde horretatik, programak edukiak ordenatuta izaten laguntzen du, baina eskola-eskema bera erabili behar da, ikasleek une oro beren ekintzaren zentzuaren berri izan dezaten eta une bakoitzean behar bezala portatzen jakin dezaten. Adibidez, isilik egon daitezten kontzeptu bat azaltzen ari garenean; taulak armairura eramane dituzten... Alde horretatik, komeni da eskola erritualizatzea; hau da, sartzean eta irtetean beti gauza bera egitea. Horrela, prozedurak berak lagunduko die ikasleei portaera egokia edukitzean.

2.13. Haurrak gorrotoa dio aspertzeari. Berritasuna eta ezustekoa: programaren ordena eta eskola-eskema bera ez dira bateraezinak ezusteko-faktorea eta berritasuna erabiltzearekin: Hastapenak I ikastaroan, ondoz ondoko ezagutzek eta ezagutza horiek praktikatzeko jolasek lagunduko digute horretan.

2.14. Haurrak jolastu egin nahi du; haurrak jolastuz ikasten du: jolasa da hurrek funtsezko gauzak ikasteko duten modua. Hurrek jolasaren bidez ezagutzen dituzte formak, koloreak, eta abar, eta hala ikasten dute, era berean, ibiltzen, hitz egiten... Xakea, jokoa den aldetik, jolasaren bidez ikasi behar da. Oraindik ez dakitenez xakean jokatzen, ezin dute xakean jokatu, baina bai xakearekin. Hala, gogoan izan: eskola dibertigarria bada, gehiago ikasten da.

3. Gela/taldea

3.1. Taldea eta taldearen zailtasuna; giza izaera: Xakea taldeei irakastean, taldeei beste edozein gai –latina, matematikak...– irakastean gertatzen diren zailtasun berak topatuko ditugu: denok ez dugu jarrera, ilusio, talentu eta gaitasun bera gauza berak ikasteko.

3.2. Talde ideala. Adin eta maila berak: Giza aniztasuna onartu ondoren, talde ideala da partaideek adin eta maila bera duten talde homogeneoa: irakaskuntzako profesionalak hala eskatzen dute, eta are gehiago irakaskuntzako profesionalak ez direnek. Hastapenak I mailan, hasiera batean, ez dago zailtasunik mailari dagokionez, guztiak zerotik hasten direla uste baita. Hala eta guztiz ere, bi muga errespetatu behar dira: lehenik eta behin, ez dira nahasi behar Haur Hezkuntzako eta Lehen Hezkuntzako ikasleak; eta, bigarrenik, adin desberdinetako ikasleak elkarrekin egon behar izanez gero, ikasleen adinek ez dute hiru urteko aldea gainditu behar. Homogeneotasuna lortzeko, ezingo dira taldean egon honelako elementuak: jokatzen dakien haurra, 12 urteko ikasleak Lehen Hezkuntzako 1. mailako taldean...

3.3. Taldeak bere dinamikak ditu: oso gutxitan gertatzen da eskolan taldea osorik falta izatea, eta oso gutxitan joaten da talde osoa eskolara. Taldean liderra, pagaburua, askojakinak, atzeratuta dabilzanak... egoten dira, eta errealitate horiei aurre egiten jakin behar da. Zeregin kolektiboek eta lehiaketek lagundu egiten dute horren ondorioak arintzen.

3.4. Taldeak markatzen du programaren erritmoa: programazioak taldearen erritmoari jarraitu behar dio; ez zaio gehiegi itxaron behar atzeratuta dabilenari eta ez da jo eta ke aurrera jarraitu behar xakea erraz menderatzen dutenen atzetik.

3.5. Taldea ez da zatituko, eta ez da xakean jokatuko: Hastapenak I mailan, ez du zentzurik xakean jokatzeak. Partidek ez diete ikasten laguntzen, eta lehenengo partidatik ikasgela banatzen dute irabazleen eta galtzaileen artean, inolako beharrik gabe. Denbora izango dugu hurrengo mailetan jokoaren lehia-alderdia integratzeko, bestela ere ezinbestekoa dena jokoaz gozatzeko.

4. Gaia

4.1. Hastapenak I ikastaroan, xakea jolas gisa azaltzen da: ez dezagun zapuztu ikasgai bihurtuta. Garrantzitsua da hizkuntza zaintzea: ariketak problemak dira, etxeko lanak erronkak, azterketak olinpiadak... Eskola guztiek hainbat elementu ludiko txertatu behar dituzte xakea dibertigarri egiteko: marrazkiak, poesia, denbora-pasak, abestiak, mozorroak...

4.2. Hastapenak I ikastaroan, xakean jokatu baino gehiago, xakearekin jolastu egiten da: xake-piezekin jolas ugari egin daitezke, eta pena izango litzateke lehen etapa honetan ez erabiltzea, piezak oso erabilgarriak baitira oinarriak ondo ikasi ahal izateko. Horrela, labirintoek, armiarma-sareek, ituek, zaldun espioiek eta abarrek asko laguntzen dute ikasleak piezak ondo erabiltzen trebatzen, xakean jokatu beharrik gabe.

4.3. Xakea joko zaila da. Ez gara objektiboak xakearen hasierako zailtasuna kalibratzeko, xakean trebeak baikara kontatzeko geratu garenak. Xakearen zailtasun-atalasea agerian geratzen da sarrerako salbuespenak zerrendatzen hasi bezain laster: peoia da atzera egin ezin duen pieza bakarra; berezko mugimenduan harrapatzen ez duen bakarra da; zalduna da zuritik beltzera eta beltzetik zurira joan behar duen pieza bakarra; besteen gainetik jauzi egin dezakeen pieza bakarra da; alfila da beti kolore beretik joan behar duen pieza bakarra... Zailtasun horretaz jabetzeak balio behar digu taldearekin pazientzia erakusteko eta xake-jokorako talentua berehala detektatzeko, halakorik balego.

4.4. Gaiak materialak eskatzen ditu: xakea irakasteko, behar dira, gutxienez, ikasgela bat, mahaiak, aulkiak, taulak, piezak, hormako taula sei edo zortzi pertsona baino gehiagoko taldeentzat, fotokopiak, eskulanetarako materialak eta inprimakiak eta programatutako jarduera garatzeko beharrezkoa dela dakiguna.

4.5. Edukiak sekuentzia logiko bat eskatzen du transmititzeko: Programak ikasleen adinaren eta mailaren arabera antolatzen ditu edukiak; ikasteko erritmoak kontuan hartzen ditu; eskola eta kontzeptu bakoitzeko jarduerak aurreikusita dauzka; une oro ezagutzen ditu erabili beharreko adibideak; jardunaldi bakoitzean erabili beharreko materialak aurreikusten ditu... Baina, batez ere, ordena bat ezartzen du printzipio pedagogikoei buruzko ezagutzak transmititzeko sekuentzian.

5. Eskola-ingurunea

Hastapenak I ikastaroa ikastetxean ematen da nagusiki. Horrek berekin dakar kontuan hartzea ikasgela, xakea irakasteko denborak, xakearen eginkizuna ikastetxean, eskola-egutegia eta beste irakasgai batzuekiko interakzioa.

5.1. Ikasgela. Ingurune ezaguna eta eroso: taldea ikasturte berekoa bada, komeni da xake-eskola taldekideen ohiko ikasgelan ematea. Ikasleak zenbait ikasturtetakoak

direnean, berriz, egokiena da xake-ikasgela espezifikoko bat edukitzea. Lehenengo kasuan, irakasleak eramango du materiala ikasgelara; bigarren kasuan, irakaslea eta materiala taldearen zain egongo dira. Alderdi sinple horregatik, dinamika desberdinak sortzen dira.

5.2. Xakea eskola-ordutegian, jangela-garaian edo eskolaz kanpoko ordutegian irakats daiteke ikastetxean. Horrek desberdintasunak sortuko ditu xake-eskola emateko orduan. Adibidez: eskolaz kanpoko ordutegian, ulerkorragoak izan behar dugu ikasleak sakabanatuta etorri gero, faktore askok eragiten baitute ikasgelara sartzeko atzerapenean. Eskola-ordutegian, xakeak, giroak kutsatuta, irakasgaiaren forma hartuko du.

5.3. Xakeak zenbait funtzio bete ditzake ikastetxean: eskola-ordutegian hiru hilean behingo irakasgai edo tailer gisa har daiteke; jangela-garaian aisialdi-jarduera bat izan daiteke, edo ikastetxe txikietan haurrak jolastokitik kentzeko aukera bat gehiago. Eskolaz kanpokoetan, prestakuntza-tresna bat edo haurtzaindegi hutsa izan daiteke, haurrak ordubete gehiago biltegitzeko.

5.4. Eskola-egutegiaren erritmoari arreta eskaini behar zaio programaren erritmoa markatzeko. Horrela, ikaskuntzaren martxa ona eteten duten atsedenaldirik luzeak hartu behar dira kontuan: Eguberriak, Aste Santua, uda... Era berean, komeni da alde aurretik jakitea nola eragingo diguten zubiek, irakasleen grebek eta ikastetxeko jaiek (halakoak jarduerak egiteko eta ikasle berriak erakartzeko balia daitezke).

5.5. Xakeak beste ikasketa-ikasgai batzuekiko interakzioa izan dezake: xakearen plastikotasun intelektuala baliatu behar dugu ikasgelaren barruan ikasleak historiari, hizkuntzari nahiz hizkuntzei edo matematikari buruz dituen ezagutzak txertatzeko, xake-ezagutzak ikastetxean ikasitakoekin lotu ditzan. Halaber, xakearekin lotutako gaien diktaketak proposa dakizkieke irakasleei; itzulpenak; xakeari buruzko ipuinen lehiaketa; xake-problema matematikoak...

6. Printzipio pedagogikoak

Beraz, programazio on batek pedagogia orokorreko printzipio sendoetan oinarritu beharko ditu irakaspenak; besteak beste:

1 Kontzeptuen esperimentazio sentsoriala: adin goiztiarretan, ez dago ulermen-arazorik, baldin eta emandako azalpenei esker ikasleek zuzeneko harremana badute praktikarekin. Gainbegiratutako praktikak aukera ematen dio irakasleari kontzeptua ulertu, ikasi eta barneratu ote den egiaztatzen. Zuzentzea bezain garrantzitsua da azalpenak ematea. Eta ezin da zuzendu ikasleek behar adina praktikatzen ez badute.

2 Ikasleen parte-hartze aktiboa: ikasleek beren hezkuntzan parte hartu behar dute, ikasgela prestatuz eta jasoz, irakasleari beren ikaskideekin lagunduz... Banku-hezkuntza delatik ihes egin behar dugu (non ikaslea bere hezkuntzaren subjektu paziente eta pasiboa baita).

3 Lan integratzailea: taldean beren berezitasunak direla-eta eskolan integratzea gehiago kostatzen zaien ikasleak egoten dira (ikasle lotsatiak, minusbaliotasun fisikoa dutenak, etorkinak, iritsi berriak)... Irakaslearen eginkizun nagusia da errealitate horiek guztiak jolasen, lehiaketen, talde-lanen eta abarren bidez integratzeko modua lantzea. Irakasleak ikasle horiek integratzen baditu, taldeak ere zailtasun handiagorik gabe onartuko ditu.

4 Exijentzia dosifikatzea: exigentziak hazten joan behar du gai batean aurrera egin ahala, baina baita egutegiak aurrera egin ahala ere. Gutxiagotik gehiagora eginez, arrakasta-sentsazioa eta ikaskuntzaren gozamina indartu egiten dira, eta porrota saihestu.

5. Zailtasunaren graduazioa: kontzeptu guztiek zailtasunaren arabera ordenatuta egon behar dute, eta kontzeptuak garatzean printzipio hori ahalik eta gehien babesteaz arduratu behar da. Horrela, saihestu egingo dugu jauzi pedagogikoak egitea, epe ertainean ikaskuntza txarra eta hutsune kontzeptualak dakartzatenak; esate baterako, eskola-txapelketa batean eskailera-matea ematen ez jakitea edo espainiar irekieraren lerro bat jakitea baina oinarrizko amaierak ez ezagutzea.

6 Adibidearen ekonomia: hormako taulan lan egiteak denbora eskatzen du, eta desatsegina da Haur Hezkuntzako ikasleekin erabiltzeko, pazientzia gutxi dute-eta. Bai fitxetako eta bai hormako taulako adibideek oso errazak izan behar dute hasieran, baina pixkanaka konplikatu ahal izateko moduko posizioekin, elementu berriak sartuz aurreko posizioa aldatu beharrik gabe.

7 Ordena eta lotura: oso garrantzitsua da nola aurkezten diren programaren kontzeptuak, batez ere batzuk besteekin lotzeko eta irakaspen berriak sartzean kontzeptuen arteko harremanetan laguntzeko. Adibidez: dorrea eta alfila azaltzen baditugu, dama sar dezakegu, aurreko horien mugimenduak aprobetxatuz.

8 Azalpenen eta ariketen espezifikotasuna: kontzeptu berri bat azaltzen dugunean, komeni da azalpenean zehar beste kontzeptu batzuk ez tartekatzea. Alegia: peoiarekin ari bagara, dorrerik ez azaltzea (peoia jan baitezake).

9 Ingurunera egokitzea: komeni da xake-kontzeptuak ikasleen hurbileko ingurunearen ezagutzekin lotuta egotea, hobeto eta sendoago finkatu daitezen.

10 Askotariko elementuak eta estimulazioa: hastapen-ikastaro baten programak ikasleen arretari eutsi behar dio ikasturte osoan zehar. Horretarako, askotariko kontzeptuak, sarrera-jolasak, erronkak nahiz bestelako ezustekoak (jarduerak linternekin, mozorroekin...) baliatu behar dira.

II. ATALA DIDAKTIKA ETA JOLASAK

Jolas, Kirol eta Ezagutza gisa aurkeztu daiteke eta aurkeztu behar da ikasgelan Hastapenak I maila.

1 Jolas gisa

Xakeari bertute bat aitortzen zaio eskola-irakasgai gisa txertatzeko: ikasleekin lan egin ahal izatea mahai-joko gisa (eta ez irakasgai tipiko gisa) aurkezten den tresna pedagogiko batekin. Xakea irakasgai bihurtu eta jokoak duen jolas-formatua galtzen badugu, hobe da eskaintzen dituen irakaskuntza-zerbitzuak alde batera uztea. Hori kontuan hartuz, zaindu behar dugu, ahal den neurrian, xakea den bezalakoa aurkeztea ikasgelan eta ikasleen aurrean: jolas gisa. Horretarako...

-Hizkuntza zaindu behar dugu: funtsezko alderdia izango da xake-eskoletan erabiliko dugun hiztegia. Hasteko, termino batzuk ezabatzen hasiko gara: etxeko lanak, ariketak, praktika, azterketa, kontrola, oharrak eta irakaskuntzaren alorreko horrelako hitz potoloak, eta horien orde z jokoetarako egokia den hizkera erabiliko dugu. Adibidez:

AriketakProblemak

Etxeko lanakErronkak

Praktikatu Jolastu

Azterketa Olinpiada, Lehiaketa

Notak Puntuak, emaitza

-Xakeari buruzko ezagutza jolasen bidez aurkeztu behar da: jokoa izan gabe gerora jokoa garatzeko beharko diren trebetasunak eskuratzea errazten duten jolasen bidez. Horrela, xakearekin jolastuko gara ikaskuntzaren lehen fasean (HASTAPENAK I maila), baina xakean jokatu gabe. Modu horretan, ikasleen porrotaren aukera lausotuko da, eta momentuz ikasgela irabazleen eta galtzaileen artean banatzea saihestuko da HASTAPENAK II mailara iritsi arte. Aldi berean, ikasle bakoitzaren lan mailakatu ahalbidetuko da, ikaste hutsagatik gozatzea eta arrakasta bermatuko duten ikaskuntza-denboretan eta -moduetan.

Xakea irakasteko diseinatutako jolas ugari daude, batez ere HASTAPENAK I lehen fase honetan irakatsi beharreko kontzeptuekin zerikusia dutenak. Horietako bakoitzak maila handiagoan edo txikiagoan eragiten die xake-pedagogian landu behar diren gaitasun mentalei. Hona hemen urteetan zehar nik aztertutako eta erabilitako ereduak.

Prozedura orokorra:

Kontzeptu partikular bakoitzak jarraibide hau bete beharko du adin-tarte bakoitzean eskola behar bezala garatzeko baliatu beharreko materialak eta sarrera-jolasak erabiltzeko.

4-7 urte: Adin-tarte honetan, marrazkiak, ebakigarriak, poesiak, abestiak, ipuinak, taula erraldoia, taulako jolasa, sarrera-jolas espezifikoa eta fitxa tematikoak erabili behar dira.

7-10 urte: Aurreko adineko baliabideak gehiegi baztertu gabe, adin-tarte honetan azalpenak eman behar dira hormako taulari, taulako jolasari, sarrera-jolas espezifikoari, denbora-pasei eta fitxa tematikoari buruz.

+10 urte: Adin honetan, azalpenak eman behar dira hormako taulari, taulako jolasari, sarrera-jolas espezifikoari eta fitxa tematikoari buruz.

Ikus dezagun nola islatzen den jarraibide orokor hori HASTAPENAK I mailako elementu eta ezagutza bakoitzean.

Xake-marrazkiak

Marrazkien eta eskulanean bidez, txikienak izenekin, formekin eta ideia abstraktu batzuekin ohitzen dira: diagonalak, laukia...

- Folio tamainako txantilo bat egin daiteke, hormako taulako piezetako sei silueteekin. Ikasleek koloreztatu, aurpegiak jarri, jantzi eta abar egin ditzakete.

-Haurrentzako xake-liburuek marrazki ugari dituzte, eta horrelakoen fotokopiak atera daitezke koloreztatzeko.

- Interneten material ugari dago eskuragarri irakaslearentzat.

Ipuinak eta kondairak

Ipuinen, kondairen eta kontakizunen bidez, ikasleek barneratu beharreko ideiak bota daitezke: esate baterako, ondo ikasi behar dela xakean aritu baino lehen.

- Interneten xakearekin zerikusia duten zenbait ipuin daude. Ospetsuena Sissaren ipuina da (gari-aleak taulako lauki bakoitzaren truke).

-Xakearen didaktikari buruzko nire TXIKI XAKE blogean, halaber, hauek ere aurkituko dituzue:

---Xake-taularen jatorriaren ipuina.

---Kondairak: Artzainaren matea, Eroaren matea eta Tontoaren matea.

---Eta Münchausengo baroiaren abenturen hautaketa bat.

Poesiak eta abestiak

Poesien eta abestien metodoak milaka urte ditu, eta kontzeptuen memorizazioa indartzeko baliatzen da (esate baterako, horregatik abesten dugu biderkatzeko taula).

- Nire TXIKI XAKE blogean, poesia bat aurkituko duzue HASTAPENAK I mailan irakatsi beharreko ezagutza bakoitzerako.

Denbora-pasak

-Xakearekin lotutako kontzeptuak letra-zopen, xake-sudokuen nahiz hitz gurutzatuen bidez aurkeztu daitezke. Horrelako pila bat daude haurrentzako xake-liburuetan.

Fitxa tematikoak

-Kontzeptu bakoitza funtsezko alderdiak jasotzen dituen fotokopia batean entregatu behar zaie ikasleei, eskolaren amaieran.

PARTE-HARTZEA ERRAZTEKO JOLASAK

Adina edozein dela ere, ikasle guztiei gustatzen zaie ekintzaren protagonista sentitzea. Arbelera irteteko ohiko teknikak hori aprobetxatzeko modu erraza eskaintzen digu; gure kasuan, hormako taulan piezak mugitzean datza. Prozedura honen bidez, ikasleek ezagutzak bereganatzen ote dituzten gainbegiratuko da; atzeratuago dabiltzan ikasleei aukera emango zaie parte hartzeko; eta azalpenetan jarritako arreta eta izandako portaera ona sarituko dira. Elementu erraz hori bi modutan aurkeztu daiteke:

-Lehiakidearen aulkia

Boluntario Behartuaren figuraren bidez, irakasleak gainbegiratu edo saritu nahi dituen ikasleak taldetik bereiziko ditu, hormako taularen parean dagoen eta bere idazmahaikoa ez den aulki berezi batean esertzera gonbidatuz.

Taldetik bereiztea eta aulkian esertzea telebista-lehiaketa bateko parte-hartzailea aurkezten arituko bagina bezala egingo da, keinuak, imintzioak eta txaloak barne.

Erantzuna asmatuz gero, hormako taulan exekutatu du, eta txaloak jasoko ditu horregatik.

Noski, irakasleak lagundu egingo dio parte-hartzailearen aulkian dagoen ikasleari arrakasta lortzen.

Jolas hau egokia da Lehen Hezkuntzako edozein adinetarako eta, batez ere, Hastapenak I mailarako.

Hormako taulara irtetea

Ikasleari gonbita egingo zaio bere lekutik erantzutera; soluzioa asmatuz gero, erantzulearen saria izango da hormako taulara irtetea eta irakasleak planteatutako galderaren erantzuna exekutatzea.

Prozedura hau +10 urtetik aurrera da egokia (Hastapenak II).

SARRERA-JOLASAK ETA ERRONKAK

-Kontzeptu bakoitza azaltzeko, jolas bat erabili behar da kontzeptua erabiltzea eta ulertzea modu ludikoan errazteko.

-Hauek eta gehiago agertzen dira TXIKI XAKE blogean:

- Bingo-jolasa:

Ez da itxaron behar ikasleak xakean jokatzen jakin arte laukiak izendatzen ikas dezan. Are gehiago! Nire gomendioa da lehen eskolatik bertatik izendatzen hastea, hobeto eta azkarrago ikas dezaten. Horretarako, bingoan jolastuko gara:

1. Taulak kartoi gisa erabiliko ditugu.
2. Xake-piezak jartzeko fitxa gisa erabiliko ditugu.
3. Kutxa batetik papertxoak aterako ditugu, "Dama f5" edo "Peoia h7", esate baterako, eta irakasleak kantatuko ditu.
4. 10 papertxo inguru atera ondoren, egiaztatu daiteke nori jarri duen dena ondo taulan/kartoiari.
5. Bingoa era askotara konplika daiteke: kolore zuri eta beltzak gehituz, bikoteka edo erlojupekoan jokatuz, jokalaria taula/kartoiari dagoen beren mahaietatik pieza/fitxa guztiak nahasita dauden zaku komun bateraino joatera behartuz, etab.

Praktikaren bidez, ikasleak entzutera ohitzen dira; bestela, ezingo dira jolastu. Xakearen eremuko ahozko hizkuntza ere landuko da, taularen pertzepzioa, arreta, etab.

- Koadrolandiako ibilaldia:

Taula hiri laukiduna da, eta ikasleak autoan doaz. Autoa jostailuzkoa izan daiteke, lauki batean sartzen dena, ikasleak eskuz mugitzeko modukoa irakasleak esandako lekuraino.

Printzipioz, jolas hau taularen gainean eta mugimendu fisikoaren bidez lantzeko diseinatuta dago; baina hormako taulan ere funtzionatzen du, ahoz exekutatuta, 7 urtetik gorako adinetan.

Irakasleak alen jarriko du autoa, eta agindu zehatzak emango ditu autoak egin beharreko ibilbideari dagokionez: zutabeak, errenkadak, diagonalak...

Jolas honekin alderdi espazialak lantzen dira, eta, batez ere, erreitik edo laukitik ez ateratzea (xake-mugimendu egokiak egiteko oinarritzko trebetasuna).

-Are zailago!

Gaztelu bat antolatzeko eskemak lagunduta piezak hasieran nola kokatu azaldu ondoren, ikasleei proposatuko zaie piezak behin eta berriz kokatzea, pixkanaka zailtasunak sartuz:

- 1.- Bi eskuekin.

- 2.- Esku baldarrarekin bakarrik.
- 3.- Denbora-presiopean.
- 4.- Piezak zaku komun batean bilatzera joanez.
- 5.- Begiak itxita.

Jolas honekin, piezak ondo kokatzen ikasiko dute, batez ere dama, erregea eta alfilak, horiek baitira gehien kostatzen zaizkienak.

-Armiarma-sareak

Aspaldi hartan institutuko lankideen ezkutuko monitore gisa hasi nintzenean, jada “armiarma-sare” esaten nien piezen mugimenduak aurkezten dituzten diagrama tipikoei: aurkeztutako pieza armiarma da; taula armiarma mugitzen den sarea da; eta bertan piezei eraso egiten zaie edo bertan atzemandako harrapakinak harrapatzen dira.

Armiarma-sarerik sinpleenetan, lehen aldiz eta gezitxoekin aurkezten da normalean erdigunean egon ohi den pieza baten mugimendua. Hortik abiatuta, gero eta diagrama konplexuagoak sor daitezke, kolore bereko bi armiarma (eta lau armiarma arte) sartuz eta bi bandoak konbinatuz.

Lehen armiarma-sareek osoak izan behar dute; hau da, armiarma eta harrapakinak izan behar dituzte, ikasleek eraso egin zaien piezak identifikatzen ikas dezaten. Baina, aurrerago, armiarma besterik ez duten armiarma-sareak proposa daitezke. Halakoetan, ikasleak berak jarriko ditu harrapakinak. Edo alderantziz: harrapakinak bakarrik dituzten armiarma-sareak: ikasleek armiarma jartzen joango dira, taularen gainean harrapakin bakar bati, biri edo hiruri eraso egiten dien edo bakar bati ere eraso egiten ez dien lekuak bilatuz.

Jolasa egokia da adin goiztiarretarako. Zailtasuna mailakatu daiteke, kontuan hartuz zutabeen, errenkaden eta diagonalen gobernua ahalegin handia dela 4 eta 7 urte bitartean. Armiarma-sareko posizioa:

Peoi beltzak: a2,c1,c7,e4,g6,h2

Ikasleek lauki batean jarri behar dute dorrea/armiarma, baldin eta...

-peoi/eltxo bakar bati erasotzen badio: a8

-bi eltxori bakarrik erasotzen badio: e7

-hiru eltxori erasotzen badio: e2

-lau eltxori erasotzen badio: c2

-ez badio eltxo bakar bati erasotzen: d8

-Labirintoak

Ikasleak hasiera-hasieratik ohitu daitezzen xake-hizkuntza erabiltzen, jokaldiei aurrea hartzen eta dorrearen eta alfilaren mugimenduekin, duela hogeita bost urte inguru “labirintoak” asmatu nituen, non piezak bide egokia bilatu behar baitu galdu den lagun bat erreskatatzeko.

Txikienekin, Lego piezak eramaten ditut harresi bat eraikitzeke, eta pokemon bat, erreskatatu beharreko lagunarena egiten duena (8 urtetik gorako ikasleekin peoiak eta pieza bikia erabil daitezke, hurrenez hurren).

Dorre-labirinto baten hasierako antolaeran, taula hutsik egongo litzateke, salbu eta bigarren eta zazpigarren errenkadetako peoiak, dorre salbatzaile zuri bat h1en eta erreskatatu beharreko beste dorre zuri bat a8n. Dorrea ezin da, jakina, gaztelu zuritik atera. Ez dago hutsunerik. Baina d zutabeko adreiluak desagertzen badira, bidea oso erraza da: d1,d8, eta hiru urrats/txandetan bakarrik erreskatatuta. Baina jaten den adreilua d bada eta jandako adreilu beltza c bada, konplikatu xagoa izango da: d1,d3,c3,c8 eta bost urrats/txandetan erreskatatuta. Orain, berriz, adreiluak agertuko dira, baina zuria d4n, beste bat e3n eta beltz bat c6n, d gabe. Kasu horretan: d1,d3,c3,c5,d5,d8; eta 7 urratsetan erreskatatuta. Eta horrela zuen irudimena iristen den tokiraino.

Taldean jolasteko hormako taularen gainean hobeto egin daitezkeen ariketa honekin, ikasleek laukiak letrekin eta zenbakiekin izendatzen ikasiko dute, eta, batez ere, begiradarekin mugimenduei aurrea hartzen, ezingo baitituzte piezak ukitu ondo izendatu arte (salbu eta behar baino gehiago kostatzen zaien ikasleen kasuan).

Etixerako erronka gisa, 6 urratseko labirintoa egiteko eska dakieke. Ohikoena izaten da horretarako adreilu pila bat erabiltzea. Ondoren, monitoreak xakearen soiltasunaren magia erakuts diezaieke:

Sei urrats/txandako labirintoa, honako posizio hauekin:

Dorrea: h1

Dorre laguna: h3

Oztopo-peoiak: h2,f1,g3

-Zifrak eta letrak

Bi alfil daudela eta laukiak errenkadetan/zenbakietan eta zutabeetan/letretan banatzen direla aprobeztatuz, lauki zurietako alfilari esleituko diogu zenbakiekin lan egitea eta lauki beltzetakoari letrekin lan egitea.

1.- Alfilak hasierako lekutik aterako dira: c1 eta f1.

2.- Alfil bakoitzari lan bat esleituko zaio; adibidez, ahalik eta txanda-kopururik txikienean osatzea emandako hitz edo zifra bat, edo hitzik luzeena edo zifrarik altuena, etab.

Ariketa kolore bereko oztopoekin konplika daitezke, ikaslea maniobrak egitera behartuz.

Jolas honekin, xakearen diziplinartekotasuna lantzeaz gain, diagonaleko desplazamendua praktikatuko da, bertikala eta horizontala bezain ohikoa ez dena, eta, horregatik, damaren kasuan gutxiago kontuan hartzen dena.

-Dama-pastela

Dorreari eta alfilari armiarma-sareekin eta labirintoekin eskainitako eskolen ondoren, damaren txanda iritsiko da. Damaren mugimendua irakasteko, armiarma-sareez gain, “dama-pastel” izenaz bataiatu dudan jolasa erabil dezakegu. Jolasa honetan datza:

Tarta handi bat izango da taula, eta bertako kandelatxoak xake-piezak. Piezak, damak eta erregeak izan ezik, ertzetan egongo dira; hau da, a eta h zutabeetan eta lehen eta zortzigarren errenkadetan. Kandelatxo beltzak lauki zurietan jarriko ditugu, eta alderantziz. Horren ondoren, damak pastelaren gainean jarriko ditugu (adibidez, e4n eta c5en), eta ariketaren helburua azalduko dugu: arerioaren koloreko kandelatxo guztiak itzaltzea. Irabazlea izango da bere zeregina txanda-kopururik txikienean egiten duena; lehenengo zuriak hasiko dira, eta ezin izango da bi txandatan jarraian jokatu.

Ume oso txikiei planteia daitekeen lehen jolas-eskema erraz hori gero eta konplexuagoa egin daiteke. Esate baterako, damek elkar harrapa dezakete, edo kandelatxoarena egiten duten dorreek eta alfilek defentsa-lanak egin ditzakete beren laukietatik.

Dama-pastelarekin, damaren mugimenduaz gain, zurien eta beltzen txandakako txanden kontzeptua azalduko zaie ikasleei, eta damaren dorre- eta alfil-mugimendua konbinatuko da, jolasean dama dorre gisa bakarrik erabil ez dezaten (errazagoa zaie logikaren ikuspegitik).

-Zortzi damak

Dorrearen eta alfilaren mugimenduak azaldu ondoren, komeni da dama ezagutzera ematea. Pieza honi eskainitako eskolan zehar planteia diezaiekegu ikasleei “Zortzi damen erronka” egitea.

Hasierako ariketa guztietan bezala, zailtasuna mailakatu behar da: Lehenik eta behin, ikasleei –benjaminei, esate baterako– eskatuko zaie saiatzeko taulan lau dama jartzen, dorre gisa edo alfil gisa gurutzatuko ez diren moduan. Hau da, haien indarrezko laser izpiak kontaktuan ez jartzea ez bertikalean, ez horizontalean eta ez diagonalean. Jarraibide horien arabera lau dama jartzea lortzen duten ikasleak animatuko ditugu bosgarren bat sartzera, gero sei, zazpi, eta, azkenik, zortzi.

Ikasleak zazpi urtetik gorakoak badira, normalena da denak sei jartzera eta batzuk zazpi jartzera iristea; beste batzuek jasotzen hasi aurretik soluzioa aurkituko dute nahi gabe... Ikasgelan lortzen ez dutenak animatuko ditugu etxean gurasoen, aitona-amonen edo irakasleen laguntzarekin saiatzera. Nahi izanez gero, soluzioa idazkera aljebraikoan edo marrazki batean ekar dezakete.

Gehiago hazi zaretenoi, berriz, erronka hau jarriko dizuet: asmatzea zenbat soluzio posible dauden problema honetarako eta nor izan zen lehena soluzio zuzena ematen.

-Zaldun-pastela:

Zaldun-pastelean jolasteko, honela jarri behar dira piezak:

Peoi beltzak: a6,b6,c6,a7,c7,a8,b8,c8

Alfil zuria: b7

Zaldun zuria: d4

Jolasa honetan datza: ikasleak, bere zaldunarekin, pastela hasi eta buka jan behar du, mugimenduetako bakar batean ere harrapatzeari utzi gabe. Horrez gain, zailtasun bat gehituko da: ezingo da alfilak irudikatutako pasteleko kandela ukitu.

Bide bat hau da: c6,b8,a6,c7,a8,b6,c8,a7.

Zaldunaren mugimendua norabide guztietan praktikatzea bultzatzeaz gain, trebetasun psikomotorra landuko dugu piezak taularen gainean zehatz-mehatz maneiatzeko, mugitzean piezak bota gabe.

-Zaldun espioia

Zaldun espioiaren jolasa “Zaldun-jauzia” denbora-pasa besterik ez da.

Aurrez prestatutako paperak baliatuz, hormako taularen, taulen edo fotokopien gainean ikasleek erraz ezagutzeko moduko mezu bat (“Kolonek Amerika deskubritu zuen”, esate baterako) ezkututuko dugu. Jolasa konplexuagoa egin daiteke lauki itsuekin eta ezkutuko mezuarekin zerikusirik ez duten silabekin.

Adin txikiagoetan, Zaldun espioiak letrak bilatzen ditu, eta hitzak osatzen ditu.

Zaldun espioiaren jolasa banaka egin daiteke, jokalaria bakar batekin (kasu horretan, “Zaldun-jauzia” denbora-pasaren jarraibideei jarraitzen zaie), edo bikoteka bi jokalarirekin (kasu horretan, “itsasontzi-gerra”ren mekanikarekin konbinatzen da).

-Zaldun espioia jokalaria batentzat: Jokalariak, taldeak edo gelak aurre egin behar diote a1en kokatutako zaldun bati taula huts batean. Monitoreak kokatu dezakeen diagramarik errazena bide bakarrekoa da, eta asmatu beharreko sekuentzia silabikoak eramango gaitu ikasleek ezagutzen duten esaera, esakune edo esaldi bat sortzea (esate baterako, “Zozoak beleari, ipurbeltz”). Diagrama gero eta konplexuagoa egin daiteke, baldin eta, antzeko zailtasuneko ezkutuko esaldi baten aurrean, zalduna, bidea esaldiaren hasieran a1en hasteko orde (eman dezagun esaldia b3n dagoela), e4n kokatuko bagenu. Oraingoan, jokalariak mugimenduen gehieneko kopuru bat izango luke, eta mugimenduen ondoren gai izan beharko luke aurkitutako silabekin diagramaren ezkutuko mezua asmatzeko. Ariketa oraindik ere konplexuago bihur daiteke, baldin eta ezkutuko mezua egindako bideari gehitzen bazaizkio asmatu beharreko esaldia osatzeko baliagarriak ez diren silabak.

-Zaldun espioia bi jokalarirentzat: Jolas honetan, bi jokalarik diagrama desberdin bati aurre egin behar diote. Diagraman mezu bat ezkutatu diote aurkariari. Aurreko jolasean bezala, esaldi ezagunak izango dira, edo ezagutza unibertsalak (adibidez: “Lisboa Portugalgo hiriburua da”). Jolasa txandaka da. Txanda batean jokalaria silaba bat asmatzen badu, mugitu egingo du berriro. Lauki hutsean eroriz gero, jauzia hasi duen laukian geratuko da zalduna, eta txanda aurkariari pasatuko zaio. Irabazlea izango da ezkutuko esaldia lehenengo deskubritzen duena.

- Erpurutxo zalduna

Nik “Erpurutxo zalduna” izendatutako xake-problema ezaguna honetan datza: zaldun batek, lauki jakin batetik (adibidez, “a1” izkinatik) abiatuta, taulan zehar ibili behar du lauki beretik bi aldiz pasatu gabe. Duela mende batzuetatik hona Euler bezalako matematikari handien buruan egon den gaia, ariketa hemen aurkeztu nahi izan dudana helburua aise gainditzen duen fintasuna duena –horren aberastasun osoa “Xakea eta Matematika” atal berrian azalduko da laster– bere oinarritzko planteamenduan, ezin hobea izan daiteke 9 urtetik aurrerako ikasle hasiberriak horrelako mugimendu berezi batekin ohitzeko, eta, aldi berean, laukitxoak izendatzeko erabilitako letren eta zenbakien hizkuntzara ohitzeko.

Ariketa eskolan hasiko da –zalantza posiblei erantzuteko–, baina gero etxerako erronka gisa jar daiteke. Honela planteatuko da:

- 1.- Erronka zertan datzan jakinaraziko da: “Zaldunak taula osoan zehar trostan ibili nahi du leku bera bi aldiz zapaldu gabe”.
- 2.- Irteera-lauki bat ezarriko da, ahal izanez gero a1.
- 3.- Lauki beretik bi aldiz ez pasatzea ziurtatzeko teknika azalduko da: sobratzen diren joko-piezak nahiz paperezko bolatxoak jartzea lehendik pasatutako ibilbidean zehar. Hortik dator ariketaren izena.
- 4.- Egiaztatuta gera dadin ariketa osatu izana edo 54, 48, etab. arte iritsi izana, ibilbidea orri batean idatzi behar da, honela: $a1 - c2 - e3 \dots$

Baten batek saiatu nahi badu eta soluzioa hemen utzi nahi badu, nik e1 jartzen dut irteera-lauki gisa.

-Zaldun tripontzia

Zaldun tripontziaren jolasa Erpurutxo zaldunaren jolasaren kontrakoa da, eta berehala jolas daiteke haren ondoren.

Erpurutxo zaldunaren jolasean bi koloretako piezak erabil zitezkeen, baina Zaldun tripontziak aurkariaren piezak bakarrik jatea bilatuko du.

Jolas honekin, zaldunaren maniobra landuko da, bere ekintza-erradiotik kanpoko helburuak lortzeko hurrengo jokaldian.

-Peoien gudu

Ikasleek xakearen oinarriak oraindik ezagutzen ez dituztenean, ohituta daudenez martxan ikasten diren arauak bakarrik dituzten jolastokiko jolasekin, partidak jokatzeko irrikan egoten dira. Horrek sortzen dien antsietatea baretzeko, Peoien guduaren ordezkoa eskain dakieke. Hasieran peoiekin bakarrik jolasten da, bigarren errenkadako beren irteerak laukitik abiatuta.

Arauek oso errazak dira: Irabazlea izango da bere peoi bat aurkariaren lehen errenkadan lehenengo kokatzen duena (errugbian markatzen denean bezala). Jokoa eteten bada jokalarietako bat mugitu ezinean geratu delako, irabazlea izango da peoi gehien dituen bandoa.

Jolas-eskema simple honi esker, ikasleek peoi-mugimenduak planeatuko dituzte segurtasunez aurrera egiteko eta dena goiz eragiteko (peoia pasatuta!), horrek garaipena emango baitie.

Peoien gudu gero eta konplexuagoa egin daiteke pixkanaka-pixkanaka, erregeak, dorreak, alfilak, etab. sartuz. Eta, konturatu gabe, partida bat jokatzeko arituko dira! Benebenetan!

-Peoilandia

Jolasaren bertsio murriztua 8 peoi zuriak eta beltzak honen antzeko diagrama batean jartzean datza:

Zuriak: c3,c4,c5,d3,d4,d6,f3,f5

Beltzak: c6,d5,e3,e4,e5,e6,f4,f6

Diagrama horren aurrean, ikasleek erantzun behar dute:

1. Zenbat peoi beltz jan ditzakete peoi zuriek?
2. Zenbat peoi zuri jan ditzakete peoi beltzek?

Gehiago aprobetxatzeko, posizio berak balio dezake xake-taula biratuz erlojuaren orratzen noranzkoan.

Ariketa konplexuagoa bihur daiteke lau jokoko peoiak nahasiz gero taula osoa betetzeko. Kasu horretan, fotokopiekin edo taldeka lan egitea komeni da.

Jolasak peoia ondo ulertzen ikasteko laguntzen du (batez ere harrapaketa eta atzera egin ez izatea). Bisualki laguntzen du, diskriminazioari, xake-pertzepzioari eta xehetasunei behar bezalako arreta emateari dagokionez.

-Zerga-biltzailea

Jokoak erregea erakusten digu zerga-bilketa egiten. Erregearen arazoa da oso motela dela eta aldez aurretik jakin nahi duela, mugitu gabe, zenbat saiakera/txanda beharko dituen aurkariei kobratzeko. Diagraman:

Zuriak: Erregea: e4

Beltzak: peoiak: a8, h2, a4, f7...

1.- Galderak egin daitezke, esate baterako: zenbat saiakera beharko ditu a8ko peoiari kobratzeko? Zein zerga du urrunen?

2.- Kontua konplexuagoa bihur daiteke, halaber, pieza estatikoak sartuz (erregeak hurbildu behar zaizkie baina haiek erregea jan gabe).

3.- Gehiago konplikatzeko, hau galdetu daiteke: zenbait saiakera beharko ditu aurkako guztiei kobratzeko?

Jolas honekin erregearen bi mugimenduak landuko dira, eta bisualki aurrea hartzea eta memoria erraztuko dira.

- Izarretako Gerra

“Xake!” noiz esaten den azaltzeko, hainbat ideia erabil daitezke, hala nola indarra, energia edo elektrizitatea. Hori bistartzeko modu bat “Izarretako Gerra” da.

Ikasgelan egiteko, irakasleak bi laser-erakusle edo linterna beharko ditu; pertsianak jaitsi ondoren, xake-egoerari buruzko ezagutzen berri eman dezake, argi-tresnek lagunduta, ikasleei tresnekin interaktuatzen utziz: argia indarraren erakusgarria izango da, xake-egoera argizatzean gertatuko da, eta xake-egoera saihesteko moduak argitik aldentzea edo ezkutu bat jartzea, etab.

Esperientziak asko laguntzen du pieza baten indarraren kontzeptua intelektualki ulertzeko.

- Altxorraren uhartea

Altxorraren gure mapa, jakina, laukiduna izango litzateke.

Ikasleek pieza guztiak mugitzen ikasitakoan, xake-egoeraren kontzeptua irakasteko unea iritsiko da! Hasiera batean, ez da erraza izaten “xake!” esatean zer esan nahi dugun ulertaraztea, hainbat arrazoirengatik. Besteak beste, ez delako baimentzen fisikoki egin daitekeen zerbait: erregea mehatxatutako lauki batean jartzea, esate baterako.

Bereizketa hori lantzeko asmoz, beste egun batean aipatuko dudana “laser izpien jolasaz” gain, arriskuz betetako uharte misterioitsu bihur dezakegu taula. Bertan, erregeak piratek ezkutututako altxor bat bilatu behar du; altxorraren zaintzaileak dorreak/krokodiloak,

alfilak/orangutanak eta zaldunak/dragoiak dira. Horregatik, esploratzaileak kontu handiz ibili behar du piztia horiek zaindutako lurraldea ez zapaltzeko (piztiak, gainera, kolore desberdinekoak dira); bestela, esploratzailea jan egingo dute eta hasierako laukira bidaliko dute.

Jokalariak hiru bizitza bakarrik izango ditu; hiletik aterako da, adibidez, eta altxorra a8n egongo da. Peoi propioek oihanarena egingo dute.; hobe izango da damarik ez sartzea. Monitoreak ziurtatu behar du ibilbide seguru bat dagoela.

-Non dago mamua?

Ikasleei oinarrizko mateen tipologia azaldu ondoren, jolas bikain bat dago “matea batean!” noiz esan azaltzeko. Jolasean, ikasleek ezagutzen dituzten mate-posizioak jarriko dira, baina erregea ez da agertuko. Trebetasun-inbertsioko mekanismo pedagogiko ezagun horrek matea hobeto ulertzen lagunduko du. Oso erraza irudituko zaio ezagutza ondo finkatuta daukanari, baina gainerakoentzat nahiko atsegina izango da soluzioa; izan ere, “matearen” kontzeptuari gehituko zaio “aurkikuntza” kontzeptua, eta hori, adin goiztiarretan, oraindik ere aukera ematen du gauzak hor daudela konturatzeko, nahiz eta ez ikusi.

-Gongaren jolasa

Gonga jo ondoren exekutatu beharko diren mugimenduak deskribatzen joango da irakaslea. Azalpenak unibokoak izango dira, honen antzekoak: “erdigunea hartzen duen peoiaren mugimenduak baimentzen du alfila lauki beltzetatik ateratzea eta lauki bat gehiago ematen dio zaldunari”. Gongakoilara bat eta kazola-estalki bat izan daitezke. Musika irakasten den ikastetxeetan, perkusio-instrumentuak erabil daitezke.

Jolas honekin praktikatuz gero, ikasleek eskola bakar batean azaldu ezin diren ezagutzak bereganatuko dituzte.

-Ez dut entzuten! Ez dut ikusten!

Xake-hizkuntza lantzeko, erabili arau hauek:

- 1.- Inork ezingo ditu mugitu bere bandoaren piezak.
- 2.- Jokalari bakoitzak aurkariaren piezak mugitu beharko ditu.
- 3.- Zuriek, entzuten ez dutenez, beharko dute beltzek beren jokaldiak idaztea.
- 4.- Beltzek, ikusten ez dutenez, beharko dute zuriek beren jokaldiak esatea.
- 5.- Galtzailea izango da hiru akats egiten dituen bandoa, adierazpenean nahiz exekuzioan.

Begi-bistakoa denez, xake-hizkuntzaren hainbat alderdi landuko dira: ahozkoa, idatzia, adierazia eta irudikatua, eta, aldi berean, keinu bat egingo zaio desgaitasunari.

Orain ikus dezagun nola lan egin daitekeen adin-tarteen arabera ikaskuntzaren fase goiztiar honetan, ezagutzaz ezagutza alderdi materialari dagokionez. Alderdi formal-programatikoa “Unitate didaktikoen plangintza eta garapena” atalean ikusiko dugu:

-Xakeari buruz:

4-7: Sissaren ipuina kontatu daiteke, xehetasun ugariarekin eta ikasleekiko interakzioan.

7-10: kondaira bera erabil daiteke, baina laburtuta.

+10: kondaira bera baina oso sinplifikatuta, alderdi matematikoan zentratuz eta xakearen jatorriaren eta transmisioaren datu historikoak eta indoeuroperaren ohar linguistikoak aipatuz (*chatur-anga*, lau alde...).

-Taulari buruz:

4-7: poltsatxo magikoaren dragoiaren ipuina, edo okinen eta ikazkinen ipuina (TXIKI XAKEn).

7-10: geziekin eta izenekin betetzeko fitxa; denbora-pasak; bingo-jolasa, Koadrolandiako ibilaldia.

+10: bingoa, Koadrolandiako ikusizko ibilaldia.

-Piezen izenari eta kokapenari buruz:

4-7: arrazoizko azalpena piezen kokapenaz gazteluaren irudiaren bidez; “are zailago!” jolasa.

7-10: piezei buruzko arrazoizko azalpena, jartzen dituzten bitartean; piezak kokatzeko trebetasun-jolasa; “are zailago!” jolasa.

+10: arrazoizko azalpena. Trebetasun-erlojupekoa, bikoteka, taldeka...

IKASGELATIK KANPOKO JARDUERAK

Ikasturtean zehar, ikasgelatik kanpoko jarduerak sar daitezke programazioan, irakasleen zeharkako lankidetzan edo horretarako data egoki batzuk aprobetxatuz.

-Zerorrek egin: Jarduera batek onura psikologikoak eta motibazioa erraz sor ditzake, baldin eta ikasleek parte hartzen badute beren eskuz sortzeko gerora erabilera pertsonalerako izango duten –eta propio gisa sentituko duten– elementu bat. Horretarako,

proposamen erakargarria izan daiteke eskulan-eskoletan xake-joko bat sortzea; kartulinazko buru-hausgarri soil bat izan daiteke, edota ikastetxearentzat baliagarria izango den hormako taula oso bat.

- **Mozorro-dantza:** Hurrei izugarri gustatzen zaie mozorrotzea; denboraz aurreikusiz gero, Inauterietarako mozorroak presta daitezke xakearen jardunaldi tematiko gisa; ikastetxeko ikasle guztiek parte har dezakete jardueran. Mozorroak mozorrotzeko erabil daitezke, besterik gabe, edo xake biziduna sortzeko ideia landu daiteke, baina horrek entsegu-jardunaldi batzuk beharko ditu, eta gurasoen elkartearen, ikasleen, irakasleen eta abarren koordinazio handia eskatzen du.

- **Xake-txapelketa baterako txangoa:** ikasturtearen amaiera aldera, xake-txapelketa handi baterako txangoa programatu daiteke, ikasleek ikus dezaten beren adineko ehunka gaztek xakea praktikatzeko dutela; era berean, hotel batean txapelketa federatu bat ikustera ere eraman ditzakegu, etab.

2 Kirol gisa

Xakeak bultzatzen dituen balio, ohitura eta jokabideetan hezteari nahi badugu, kirol gisa aurkeztu behar dugu xakea. Horrenbestez, irakasleak...

-Bere hizkuntza zainduko du, kirol-terminoak erabiltzen saiatuz: irabaztea, galtzea, eraso egitea, defendatzea, garaipena, aurkakoa, aurkaria, bando indartsua, taldea, porrota, entrenatzea, ahalegintzea, sufritzea, puntuak, emaitzak...

-Borrokatzeko, sufritzeko, norberaren hobekuntzarako espiritua indartzea...

-Ezagutza berriak partidak ez galtzeko helburuarekin irakastea, irabaztea erraztuko duten trikimailuak eta segadak aurkeztea...

-Ikaskuntzaren lehen faseetan jokoak berezkoa duen lehia-osagai naturala ez nabarmentzeko eta behin ikasleek pieza guztiak ondo mugitzen ikasitakoan, hainbat estrategia jarraitu daitezke:

-**Jokoko piezak pixkanaka sartzeko:** Hasiera batean, erregeekin, peoiekin eta dorreekin bakarrik; ondoren, alfilekin eta damekin; eta, azkenik, zaldunekin. Estrategia honi esker, pixkanaka ikasitako elementu guztiak harmonizatzen laguntzeaz gain, eskola batzuk geroago hasiko gara benetako xake-partidak irabazten eta galtzen.

-**Jokaldia mugitu aurretik adieraztera edo/eta apuntatzera behartzea;** esan/idatzi gabe mugitzekotan, janda! Prozedura horrekin partidak asko moteltzen dira, eta praktikan ezinezkoa da garaipenarekin edo porrotarekin amaitzea.

-**Xakea dadoekin:**

Badakit! Xakean ez da datorik erabiltzen... Salbu eta 5-8 urte badituzu eta txikientzako nire eskoletara bazatoz. Orduan, ikasiko duzu lehen partidak jokatzen pieza guztiak zenbakien arabera behartuta mugitzen lagunduko dizun dado batekin.

Izan ere, ikasleei pieza guztien oinarriko mugimenduak erakutsi ondoren, denak jokoan jartzea zaila egiten zaienez, dado batek mugitzeko erabakia hartzen lagunduko die: 1: peoia; 2: zalduna; 3: alfila; 4: dorrea; 5: dama; eta 6: erregea edo peoia. Mugitu ezin den pieza bati dagokion zenbakia ateratzen denean, jokalaria pieza mugitzea nahiz txanda pasatzea aukeratu dezake.

Jolas honekin, pieza guztiak jokatzen laguntzeaz gain, esperientziaz ikasten dute tokatzen denean joko erdigunetik ireki behar dutela pieza gehiago atera ahal izateko; izan ere, horrela egin ezean, txanda asko pasatuko dituzte mugitu gabe.

Jakina, dadoarekin jolasten den xakea bakarrik erabiliko dugu ume oso txikiekin lehen partidak jokatzeo, halakoei oraindik ere adierazi behar baitzaie zer egin daitekeen eta zer ez, beren buruengan konfiantza lortu arte.

Lehiaketa-jokoaren sarrera

Adin-segmentuen arabera lan eginez, honako hau ezar liteke:

4-7: gelak aurre egin beharko dio txotxongilo bati edo monitoreari telefonoz deitzen dien irudimenezko aurkari bati. Bikotekako jokoak; azken eskoletan, benetako partidak baina partidak amaitzen utzi gabe. Bestelako jolas-modalitate batzuk (xakea dadoekin...)

7-10: gelak irakasleari aurre egin beharko dio; nesken eta mutilen arteko lehiak; erdia erdiaren kontra.

+10: aldibereko partida irakaslearen aurka; txapelketak Internet bidez beste gela batzuen aurka; bestelako jolas-modalitate batzuk (“gustatzen zait! ez zait gustatzen!” jolasa...)

3 Ezagutza gisa

Xakeak, ezagutza gisa, bi alderdi ditu: fisiko-materiala eta intelektualak.

Alderdi fisiko-materialari dagokionez, irakasleak hauek izan beharko ditu:

1. Xakerako ikasgela bat.
2. Norberaren ikaskuntzarako behar besteko materiala (gutxienez xake-joko bat ikasle-bikote bakoitzeko). Material hau ez da irakaskuntza-zereginetik kanpo erabili behar.
3. Hormako taula eta ikasturte osoan xakea irakasteko beharrezkoak diren laguntza-elementu guztiak: arkatzak, inprimakiak, erlojuak, liburuak...
4. Irakatsitako ezagutza bakoitzaren fitxa tematikoen fotokopiak. Fitxek honelakoak izan behar dute:

4-7: handiak, marrazkiekin eta letra gutxirekin.

7-10: marrazki lagungarriekin eta behar besteko letrarekin ezagutzaren funtsa azaltzeko.

+10: gaiaren azalpen teknikoa xehetasun gehiagorekin eta xake-diagramekin.

5. Eta gai-zerrenda bat, programazio bat...

Maila intelektualean, irakasleak ohartarazi beharko die ikasleei...

1.- Xakea joko bat dela, baina, aldi berean, ikastea eta arreta jartzea eskatzen duen ezagutza. Horregatik daudela xake-eskolak baina ez partxis-eskolak.

2.- Xakeak nahasian duela zerbait matematikatik eta zerbait bizikletan ibiltzetik: matematikan bezala, trikimailuak azaltzen ez badizkigute oso zaila da norberak asmatzea; bizikletan ibiltzeko bezala, praktikatu ezean ezin da begira besterik gabe ikasi.

3.- Horrenbestez, aldezturik adieraziko zaio gelari egunero azalpen teorikorako tartea eta jokoa eskainitako tartea egongo direla. Hori izango da elkarrekiko konpromisoa. Ikasleak adi egongo dira azalpenek irauten duten bitartean, eta irakasleak jolasteko aukera emango du eskolan zehar ahalik eta denbora luzeenean.

III. ATALAESKOLEN PROGRAMAZIOA - HASTAPENAK I

1-Eskola baten denbora: Haur Hezkuntzan ez da gomendatzen 30 minutu baino gehiago. Lehen eta Bigarren Hezkuntzan, eskolak ez luke 50 minutu baino gehiago iraun beharko.

2-Ikaskelaren antolaera: Egokiena ikaskela zabal bat edukitzea da, eta bertan bi espazio bereiztea: bat, ezagutzak irakasteko, hormako taularekin, arbelarekin, pantailarekin eta abarrekin eta ikasleentzako aulkiekin (jokoak eskura jarri gabe); eta bigarren espazio bat jokoak praktikatzeko. Hori guztia lortu ezin bada, GOMENDATZEN DA eguneko lehen azalpenerako bideratutako denboran ikasleek jokorik ez edukitzea eskura. Azalpen horren ondoren banatuko dira jokoak.

3-Materialak: Xake-ikastaroak, edozein hezkuntza-tartetan, material hauek beharko ditu: Hormako taula; nahikoa pieza-multzo eta taula; gutxienez joko bat ikasle-bikote bakoitzeko; ordenagailurako sarbidea; fitxa didaktikoen fotokopiak; inprimakiak; edo jokorako beharrezkoa den beste edozer. Orain, adin-segmentuen arabera:

-Haur Hezkuntza: Eskulan-materialak; oihalezko taula erraldoia; El Pequeño Fritz programa; txotxongiloak, perkusio-instrumentuak eta beste batzuk, irakaslearen asmamenaren arabera.

-Lehen Hezkuntza: El Pequeño Fritz programa; inprimakiak; xakerako erlojua.

-Bigarren Hezkuntza: Xakeari buruzko liburuak; multimedia; xakerako erlojua.

4- HASTAPENAK I: eskola baten eskema

-Ikasleen harrera: ez dago presarik azalpenak ematen hasteko. Ikasleak sartzeko modua ere hezigarria da: atsegina izan behar du; denbora eman behar zaie beren gauzak uzteko eta ikasgela gainerako lankideak iritsi bitartean antolatzen laguntzeko, etab. Sarrerari 5 minutu inguru dedikatuko zaizkio.

-Eguneko gaiaren azalpena: ikasleei harrera egin ondoren, aurreko saioaren laburpen txiki bat egingo da, eta gai berria azalduko da. Zeregin horri 10-20 minutu eskain dakizkioke.

-Praktika: Sarrera-jolasekin gidatutako eta gainbegiratutako praktikari 20 minutu inguru eskain dakizkioke.

-Klasearen amaiera aprobetxa daiteke, besteak beste, fitxa tematikoak banatzeko, nahi duenari etxerako erronka bat jartzeko edo ikasgela guztion artean jasotzeko.

5- HASTAPENAK I: programa

Programan ezagutza hauek sartu behar dira:

- a) Xakeari buruzko sarrera
- b) Taula: Laukiak, kokapen zuzena, errenkadak, zutabeak, diagonalak, erdigunea, aldeak, beltzen eta zurien lurraldea...
- c) Piezen izena, hasierako kokapena eta mugimendua (balio absolutua eman gabe).
- d) Dorrea
- e) Alfila
- f) Dama
- g) Zalduna
- h) Peoia
- i) Erregea
- j) Arrisku-eremuan ez sartzea; xake-egoeraren kontzeptua.
- k) Xake-matea, korridoreko matea eta eskailera-matea kontzeptuak.
- l) Xake-hizkuntza; ahozkoa, idatzia eta taulan irudikatua.
- m) Araudiaren oinarrizko ezagutzak: txanda, eskua ematea...

Oharrak: Piezen balioa agertu ahala landuko da, eta haien abantailei eta desabantailei dagokienez...

6- HASTAPENAK I: eman beharreko eskola-kopurua

-Haur Hezkuntzan, urratsez urrats egitea komeni da, ia kontzeptu bat egunero. 12 eta 16 eskola bitartean ondo egongo litzateke. Arreta berezia eskainiko zaie zaldunari, peoiari eta xake-egoeraren ideiarekin zerikusia duen guztiari. Irailean hasi eta eskola-egutegia errespetatuz gero, Eguberrietarako amaituta egon beharko luke, finkatu gabe egon arren.

-Lehen Hezkuntzan, adinaren arabera, nahikoa izan daiteke 8 edo 10 saioekin. Irailean hasiz gero, azarorako denak emanda egon beharko luke. Abendua erabiliko litzateke ezagutzak finkatzeko HASTAPENAK II mailara pasatu aurretik.

-Bigarren Hezkuntzan, 5 eskolarekin nahikoa izan beharko luke.

IV. ATALA IKASMATERIALEN ITURRIA

Xakea ikastetxeetan sartu ahala, xake-irakaskuntza nabarmen hobetu da: gaur egun, irakasleak eskura izan ditzake beste edozein diziplinako testuliburuaren antzeko material didaktikoak (alderdi on eta txar berekin). Kontua da irakasleak, materialak ondo maneiatzeko eta aprobetxatzeko, ikasmaterial horietan azaltzen den jokoaren ezagutza baino askoz handiagoa izan behar duela; horrek materialen eraginkortasuna mugatu egiten du, bai irakasleei, bai ikasleei dagokienez. Dena den, erabilgarria izango zaio irakasleari, baldin eta xakeari buruzko maila ertaina badu behintzat.

Testuliburu orokorrak:

[Ajedrez para todos, Editorial Baganium](#)

Beti esaten dut, eta ez naiz nekatuko errepikatzen: Ez dago haurrentzat ona den xake-libururik! Hala ere, “Ajedrez para todos 1 y 2” testuliburua ona da Lehen Hezkuntzako 8 eta 11 urte bitarteko ikasleentzat, xakea joko gisa ahaztuta eta ikasgelako lau pareten arteko irakasgai gisa txertatuta. Orain arte aurkitu ditudanen artean, testuliburuaren antzik handiena duena da; aukera ematen die ikasleei nahiz irakasleei liburuko azalpenetan urratsez urrats aurrera egiten, diagrama eta adibide praktiko ugariarekin.

Ikaskuntza-erritmoa zuzena da, kontzeptuak xehetasun guztietan ondo landuta agertzen dira, ikasgai guztiek ikasleek lantzeko moduko ariketak dituzte... Bertako edukitik oso fitxa didaktiko onak atera daitezke ezagutza bakoitzarekin entregatzeko (baina badirudu lana diseinatu dela fotokopiatzea zailtzeko).

Xake-irakasle gisa testuliburu bat eskuratu behar izanez gero, hau izango litzateke, zalantzarik gabe, Lehen Hezkuntzarako gomendatuko nukeen lan nagusia (gainera, bertako elementuak DBHko lehen mailetan erabiltzen jarrai liteke, 14 urte inguru arte).

[Ajedrez en el aula. Evajedrez](#)

Ikastetxeko xakeari laguntzeko merkatuan agertutako lehen lanetako bat. Koloreztatzeko marrazki zabalak, testu gutxi eta xake-kontzeptuak lantzeko elementu didaktiko ugari dituen formatu handia dela-eta, material bikaina da 4 eta 7 urte bitarteko Haur Hezkuntzako etapetako eskolak eman ahal izateko. Oso erabilgarria da monitoreentzat eta irakasleentzat, bertan jolas-baliabide ugari daudelako: hitz gurutzatuak, letra-zopak, marrazkitxoak... adin horietarako egokia den diseinuarekin eta hastapen-faseei dagozkion ezagutza-mailarekin.

Testu hau, nolana ere, ez da besterik gabe jarraitzeko modukoa, ikaskuntza-prozesua izugarri motelduko bailuke. Hezitzaileak bere azalpenei laguntzeko baliabide ludikoen funts gisa modu osagarrian erabili beharko luke.

Hala ere, xakea Haur edo Lehen Hezkuntzan irakasgai gisa baliatu nahi duen ikastetxe orok eduki beharko luke trilogia hau.

Ipuinak eta marrazkiak:

[La bolsita mágica del Ajedrez. Igor Suhin](#)

Ez dakit nola aurkitu nuen lan zoragarri hau. Seguru asko, bigarren eskuko liburuen azoka txikiren batean erosi nuen. Kontua da, hain zuzen ere, oso ondo pentsatuta eta garatuta dagoela txikienak xakearen oinarritzko ezagutzetan hasteko:

- Ipuina ondo landuta dago, eta ez da artifizio handikoa gai pedagogikoak sartzeko asmoan.
- Argumentua garatu ahala, taula osatzen duten errenkadak, zutabeak eta diagonalak ikasten dituzte txikiek, bai eta piezak eta piezen izenak ere.
- Liburu handiaren formatua, letra handiekin, kolore handiko marrazkiekin... Ideala da 4 eta 7 urte bitarteko haurrei edukia ezagutzera emateko.

Orain arte ez dut hau bezain hoberik aurkitu bere generoan. Arrakastaz erabili dut hamarkada oso batean zehar.

Mugimenduak:

[Juega al ajedrez con Anatoly Karpov y Disney](#)

Liburuaren lanketa pedagogikoa oso eskasa da (ikusiko dugun bezala), baina ikusizko nahiz koloreztatzeko elementu ugari eskaintzen dizkie xakearekiko zaletasuna ume oso txikiei transmititu behar dien irakasleari.

Liburua gaizki eginda dago alderdi askotatik: Printzipioz, Disneyren pertsonaia ezagunen marrazkiak erabiltzen dituzenez (Donald ahatea...), argi dago bost eta zortzi urte bitarteko haurrei zuzenduta dagoela. Hala ere, liburuaren formatu txikia –letra ez oso handiarekin–, xake-hizkuntzaren erabilera, eta abar kontraesanetan daude liburuaren helburuarekin: txikienei zuzendutako lanek formatu handia, letra lodiak eta marrazki erraldoiak izan behar dituzte, ipuinen argitaletxeek ondo dakiten bezala.

Bestalde, ezagutzak gaizki banatuta daude: erregearekin hasten da liburua, eta, piezen mugimendua azaltzen amaitu bezain laster, “Hilezkorra” bezalako partidak erreproduzitzen dira, ikaskuntzan maila-jauzi handia eginez.

Hala ere, testua perla bat izan daiteke ondo erabiltzen jakinez gero, eskoletan hamar urtez erabili ondoren ondorioztatu ahal izan dudanez: Monitoreek orrialdeak txikitu eta fitxak sor ditzakete pieza bakoitzaren mugimendua azaltzeko eta jokoaren oinarriko legeak ezagutzera emateko. Horrela, adin goiztiarreneko ikasleek beren adinarekin hobeto egokitzen diren materialak izango dituzte; egia esan, gainerako liburuetakoak xake-piezekin eta zuri-beltzean bakarrik egindakoak eta oso aspergarriak dira. A! Izan ere, nik kolorez pintarazten dizkiet.

Oso egokia da, halaber, testua gurasoek seme-alabei xake-taula aurrean dutela irakurtzeko.

Multimedia interaktiboa

Ikaskuntza, kontzeptuen praktika:

El Pequeño Fritz

“Érase una vez el Hombre” serieak agerian utzi zuen eskolak dibertigarria badira gehiago ikasten delako aforismoa, ordura arte historia-eskola aspergarriak zirenak marrazki animatuen bidez haurrengana helaraziz. Bada, ildo berean, interakzioa ahalbidetzen duten teknologia berriez baliatuz, “El Pequeño Fritz” multimedia-programak bideojokoei buruzko aditurik onenen arreta erakartzea lortu du jolas-orduetan.

Aitortu behar dut ez nuela konfiantza handirik material informatiko berri honetara egin nuen lehen hurbilpenean. Baina gero, probatu ahala, ziurtatu ahal izan nuen ikasle txikien nahiz xake-monitoreen artean arrakasta lortzeko behar ziren baldintza guztiak betetzen zituela: erabilerraza da; ezagutzak behar-beharrezkoa denarekin bakarrik azalduta daude; marrazki bizidunak oso ondo eginda daude, eta ahotsak oso egokiak dira; ezagutza berri bakoitza praktikatu egin behar da beste bat jaso aurretik; ikasleek ikaskuntza-erritmo desberdinak izan ditzakete, jokoak aukera ematen baitu jokoan hasteko gako desberdinen bidez ibilbide pedagogiko desberdinak aldi berean garatzeko; jokalariek arian-arian handitzen dute beren maila, pertsonaiek aurre egin beharreko erronka desberdinak biltzen dituen historia batean... Lehen faseetan, jolasak ez dira berez xakea, baina xake-jokoan

gerora beharko diren trebetasunak lantzen dituzte; esate baterako, “erregeen oposizioa”ren kontzeptua sumo-borroka batean ikasten da, eta dorrearen mugimendua Pac-Man makina-jokoa gogora ekartzen duen labirinto batean ikasten da.

Denborarik galdu gabe, programa erabiltzen hasi nintzen EMABeko (Bilboko Udal Xake Eskola) nire xake-eskoletan (bertako zuzendaria naiz). Arrakasta erabatekoa izan zen: Ikasleak sagua mugitzen dakitela jaiotzen diren garai honetan, ikastetxeei xake-ikasgelek ordenagailuak edukitzea soilik eskatu behar izan diet. El Pequeño Fritz I. eta II. mailetan erabili dut, alde batetik, ondo portatzen zirenak saritzeko; eta, bigarrenik, ikasleekin talde bereizietan lan egiteko. Horrela, programa bigarren monitore bat izan da, gelako bizpahiru elementu entretenituta eta praktikatzen mantentzen dituen nik gainerakoekin lan egiten dudan bitartean. Ondoren, ikasleek programarekiko interakzioan behar ez nindutela ikusi ondoren, ikastetxeei eskatu nien “El Pequeño Fritz” instala zezaten, astean zehar, xake-eskoletatik kanpo, ikasleek beren kabuz praktikatu ahal izan zezaten. Espero zen bezala, beste haur batzuek ikustean, aste gutxitan elkarri erakutsi zioten, eta denek ikasi zuten jolasten –batzuek hobeto eta beste batzuek okerrago–; ez xakean, baina bai “El pequeño Fritz” jokoan (horretarako ilara omen dago beti). Gauzak horrela, jatorrizko CDa gurasoei utzi behar izan nien, eskari handia zela eta. Gaur egun, ikastetxe horietan lehen hezkuntzako hirugarren mailan hasten diren ikasleak piezen mugimendua jakinda datozkit.

Pentsatzen dut etorkizunean joko interaktibo hau oso oinarrizkotzat hartuko dela, baina duela 30 urtetik hona xake-monitore gisa izan dudan esperientzian oinarrituta, gomendatu nahi diet 5 eta 12 urte bitarteko umeak dituzten monitore guztiei tresna informatiko bikain hau beren eskoletan sartzea, eta, halaber, seme-alabak dibertitzen diren bitartean ikastea eta beren adimena lantzea nahi duten gurasoei.

Hala ere... liburuen kasuan bezala, programa oso ona izan arren beti hasi beharko da monitorearekin edo gurasoekin erabiltzen. Monitore edo guraso alferrak bilatzen badu bere erantzukizunetik libratuko duen zerbait, ez du aurkituko ez xakean, ez eta “El Pequeño Fritz” programan ere. Izan ere, horretarako telebista daukagu (nire ustez zeregin horretan gaindiezina).

Interneten erabilera

Epigrafe hau multimedian sartu zitekeen, baina egokia iruditu zait bereiztea Interneten abantailak aparte tratatzeko.

Diziplina batek urte hauetako puntako teknologiaren onurak jaso baditu, arma-industriaz gain, xakea izan da, zalantzarik gabe. Horretaz konturatu dira, hasiera-hasieratik, xakelari federatuak, ehunka baitira xakea aisialdirako aukera gisa sustatzeko, zabaltzeko eta horren alde egiteko atariak; hala, milaka dira kontzeptuak, partidak, txapelketei buruzko informazioa eta abar zabaltzeko webguneak.

Halaber, ikuspuntu didaktiko eta dibulgaziozko batetik, xakeari ere mesede egin dio horrek, milaka entrenatzaile ari baikara gure lana eta ezagutza modu irekian eta doan eskaintzen jendeari. Bibliografiarekin gertatzen den bezala, gerta daiteke xakearen hain

zale ez den irakaslea bere burua galduta ikustea mailaren eta informazioaren aldetik hain eskaintza zabal eta desberdinean. Kontua izango da, horrenbestez, irakasleentzat zein ikasleentzat bisitatzeko egokitzat jotzen ditugun atarien eta webguneen beste gida bat egitea.

Internetek aukera hauek eskaintzen ditu:

- a) Kontzeptuei buruzko informazioa bilatzeko webguneak.
- b) Partidak ikusteko webguneak.
- c) Kontzeptuak (partidak, segadak, amaierak, problemak...) azaltzen laguntzeko material didaktikoa aurkitzeko webguneak.
- d) Banaka nahiz taldean praktikatzeko partidak sarean jokatzeko dituzten webguneak.
- e) Eskola-txapelketei, federazioei, klubei eta abarri buruzko informazioa aurkitzeko webguneak.
- f) Sareko entrenatzaileak aurkitzeko webguneak.

Interneteko gida

Kontzeptuei buruzko informazioa bilatzeko webguneak:

Wikipedia: Wikipediak informazio ona eskaintzen du hasteko. Definizioak zuzenak eta argiak dira. Lehen adibideak ematen ditu, eta balio du zenbait kontzeptuari buruzko definizio azkarrak lortzeko: harrapaketa, itoa, zugzwang, hainbat mate, munduko txapeldunen izenak, irekieren lehen mugimenduak, gai taktikoak, etab. Gaur egun, Wikipediako edukia oso baliagarria eta fidagarria da. Behar bezala prestatutako bertako edukiak aukera ematen du ezagutza-fitxak sortzeko ikasgelan banatzeko eguneko kontzeptuari buruz.

Ipuinak aurkitzeko lekuak

Gaur egun, **Youtubek** baliabide ugari eskaintzen dizkio monitoreari: ipuinak, xakeaz diharduten marrazki bizidunak eta filmak...

Material didaktikoa aurkitzeko lekuak:

Txiki xake: Xake-monitoreei eta -irakasleei zuzendutako bloga da. Blogeko artxiboetan, aipatutako segadak, partidak eta problemak aurkituko dituzu, ikasgelan zuzenean irakasteko.