

Urteko/ikasturteko programazio didaktikoa

| | | | |
|---|--|----------------------|---------------------|
| ikastetxea: | SAN MARTIN ESKOLA | kodea: | 010103 |
| etapa: | LEHEN MAILAKO HEZKUNTZA (LMH) | zikloa/maila: | 1.zikloa / 2. maila |
| arloa/irakasgaia: | GORPUTZ HEZKUNTZA | | |
| osatutako arloak | | | |
| diziplina barruko oinarriko konpetentzia elkartuak | <p>a) Konpetentzia motorra.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Emandako erronka motorretan arrakasta lortzeko, jokabide motorrak egokitzea. • 6 dominiotako egoera motorrak lantzea, printzipioak eta arauak ezagutzea, hautatzea eta aplikatzea. <p>b) Hizkuntza- eta literatura-komunikaziorako konpetentzia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jolasen inguruko berezko hiztegia ezagutzea eta erabiltzea. • Nork bere erantzun motorrak, bizipenak eta emozioak taldean ahoz azaltzea. <p>c) Matematikarako konpetentzia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Espazioaren eta denboraren arteko loturaz eta espazioaren antolaketaz ohartzea Kopuru zehatzak zenbatzea. <p>d) Zientziarako konpetentzia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gorputzaren ezagutzan sakontzea. • Higienearekiko eta osasunarekiko jarrera arduratsua izatea • Naturarekin harremana izatea, ezagutzea eta natura-inguruneetan arduraz jokatzea. <p>e) Teknologiarako konpetentzia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ikus-entzunezkoekin lan egitean teknologia digitala era egokian erabiltzea. <p>f) Gizarterako eta herritartasunerako konpetentzia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Frustrazio-egoerei aurre egiteko, estrategiak ezagutzea, balioestea eta erabiltzea. • Jolasetan eta jardueretan adostutako arauak betetzea. <p>g) Arterako konpetentzia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gorputzaren bidez ideiak edo sentimenduak adieraztea. • Jarrera sortzailea izatea. | | |
| irakasleak: | Itsaso Jaio eta Edorta Zarate | ikasturtea: | 2017-2018 |



Zeharkako kompetentziak / *Competencias transversales*:



1. Ikasten eta pentsatzen ikasteko kompetentzia
 - Ikasitakoa beste egoera batzuetan erabiltzen jakitea.
 - Denbora kudeatzen jakitea.
2. Ekimen eta espiritu ekintzailerako kompetentzia
 - Eskubide eta betebeharrak adostea eta proposamenak egitea.
 - Parte hartze aktiboa izatea.
3. Elkarbizitzarako kompetentzia
 - Norberaren bizipenak, pentsamenduak eta sentimenduak modu asertiboan adieraztea eta, aldi berean, besteenak entzutea eta kontuan hartzea.
 - Gatazka-egoerak elkarriketaren eta negoziazioaren bitartez kudeatzea eta gainditzea.
4. Izaten ikasteko kompetentzia
 - Norberaren emozioak ezagutzea eta kudeatzea.
 - Nork bere erabakiak gero eta autonomia gehiagoz hartzea eta erantzukizuna onartzea.
 - Norberaren ezaugarriak, trebetasunak eta mugak ezagutzea.
5. Hitzez, hitzik gabe eta modu digitalean komunikatzeko kompetentzia
 - Jendartean hitz egiteko oinarrizko arauak ezagutzea eta erabiltzea.
 - Ahozko komunikazioan hizkuntza ez-sexista eta ez-baztertzailea erabiltzea.

| GHko etapako helburuak (HEZIBERRI) | ebaluazio-irizpideak (HEZIBERRI) eta lorpen adierazleak |
|---|--|
| <p>1) Hautemate-gaitasunak eta gaitasun motorrak aztertzea, nork bere buruarengan konfiantza izatea eta norberaren ongizatea sustatuz, osasunerako onuragarria izan dadin. (A-B-C-F)</p> <p>2) Trebetasun eta gaitasun fisikoak garatzea, haurren eboluzio-prozesuarekin bat, jolasa erabiliz, oinarrizko baliabide den adetik. (A-B-D-F)</p> <p>3) Problema motorrak ebazteko printzipioak eta arauak ezagutzea, hautatzea eta aplikatzea, jarduera fisikoak, kirol-jarduerak eta arte- eta adierazpen-jarduerak praktikatzean eraginkortasunez eta autonomiaz aritzea, ahalegina erregulatuz, dosifikatuz eta balioetsiz, eta norberaren aukeren eta zereginaren nolakotasunaren arabera maila jakin batera iristea nork bere buruari ezartzen dion eskakizunean. (E-F)</p> <p>4) Euskal Herriko eta beste kultura batzuetako jolas-tradizioak, jarduera fisikoen eta kirol-jardueren tradizioak nahiz adierazpen-tradizioak ezagutzea, haien balioak errespetatzeko eta balioesteko, jolas eta adierazpen tradizionalak eta herrikoiak praktikatu. (G-F)</p> | <p>A) Ezezagunak eta zalantzarriak diren ingurune askotarikoetan egokitzea lekualdatzeak eta jauziak.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planoan markatutako puntuak espazio errealean identifikatzen ditu. • Mugimenduak inguruneen ezaugarrietara (belarra, area, oztopoak, aldapak...) egokitzen ditu. • Espazioan ageri diren arrisku objektiboak identifikatzen ditu. • Gimnasiotik kanpo, gelan adostutako segurtasun-arauak errespetatzen ditu. • Natura-ingurunean gizakiak sor ditzakeen kalteak identifikatzen ditu eta ingurunearekiko errespetuz jokatzeko du. <p>B) Jolasetan eta jarduera motorretan pilotak edo beste higikari batzuk jaurtitzea, pasatzea eta jasotzea, kontrola galdu gabe eta behar bezala egokituz joko-zelaiko egoerari, distantzietan eta ibilbideei.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jolas-egoeran, desoreka bere alde sortzen du. • Mugimendua helbururantz bideratzen du. • Bakarkako edota taldeko estrategiak erabiltzen ditu. • Jolas-egoeran, espazio hutsei antzematen die, eta modu eraginkorrean erabiltzen ditu. • Eraso zein defentsa egoerako rola identifikatzen eta betetzen ditu. • Oinarrizko trebetasun motorrak erabiltzen ditu, eta horietako batzuk koordinatzen ditu (korrika egin eta baloiari boteak eman, korrika egin eta baloia pasatu...) kideekin elkarlana egiteko edota aurkariei aurre egiteko. <p>C) Gorputza zenbait jarreratan jartzea eta orekatzea, tentsioa, erlaxazioa eta arnasketa kontrolatuz.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gorputzeko hiru ardatzetatik bi gutxienez erabiltzen ditu, eskatu zaizkion ariketak egiteko. • Oreka eta arnasketa era kontziente eta lasaian erabiltzen ditu. • Indar-ariketetan, gorputzaren goiko nahiz beheko atalarekin, bere gorputzari eusten dio. • Unitatean landutako trebetasunak ariketa-segida batean kateatzen ditu. <p>D) Jarrera aktiboak izatea, egoera fisikoa oro har hobetzeko, eta jarduerak egitean kontuan hartzea norberaren gorputzaren eta mugimendu-gaitasunaren aukerak eta mugak.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Norberaren eta besteen mugak aintzat hartzen ditu eta errespetatzen ditu. • Parte-hartze aktiboa dauka. |

| GHko etapako helburuak (HEZIBERRI) | ebaluazio-irizpideak (HEZIBERRI) eta lorpen adierazleak |
|---|--|
| <p>5) Gorputzaren eta mugimenduaren adierazpen-bitartekoen berri jakitea, modu estetikoan eta sortzailean landuz, haiek sentitzeko, bizitzeko eta onartzeko, eta mugimendu propio baten bidez pertsonalizatzeko.(G-F)</p> <p>6) Jarduera fisikoa neurritz eta maiz egitearen garrantzia balioestea, norberarekiko nahiz besteekiko erantzukizuneko jarrera erakusteko, eta ariketa fisikoak, higieenak, elikadurak eta jarrera-ohiturek osasunean dituzten eraginak aintzat hartzea. (H-F)</p> <p>7) Jarduera fisikoetan parte hartzea, besteekin batera talde-harremanak sustatzen dituzten proiektuak garatuz, eta aisia-kultura aberasgarri baten oinarriak eraikiz. (D-H-F)</p> | <p>E) Modu koordinatuan eta lankidetzan jardutea, erronkak ebazteko edo taldeko jolasetan aurkari bati edo batzuei aurre egiteko, bai erasotzaile gisa, bai defendatzaile gisa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Taldean, erronkak gainditzen laguntzen du. • Kideekin errespetuz hitz egin du, eta erronkak gainditzeko proposamenak egiten ditu. • Bere ekintza motorrak taldekideenekin koordinatzen ditu. <p>F) Norberaren ahalegina eta taldearekin ezartzen diren harremanak identifikatzea jolasen eta kirol-jardueren oinarriko balio diren aldetik, eta haiekin bat jotzea.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jardueretan, gustura hartzen du parte eta jarrera positiboa du. • Ahalegina eta harremanak emaitzaren gainetik balioesten ditu. • Bere ahalegina eta besteena balioesten du. • Hausnartzeko denboran, taldean era positiboan eragiten du eta kritika eraikitzailea egiten du. <p>G) Talde-konposizioak sortzea ikaskideekin lan eginez, gorputzaren adierazpen bitartekoak erabiliz, eta estimulu musikalak, plastikoa edo hitzezkoak abiapuntutzat hartuta.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imitazioen, keinuen eta gorputzaren mugimenduen bidez emozioak adierazten ditu. • Gustuko dituen akrobaziak eta malabarismoak egiten ditu. • Itzalen teknika edo argi beltzaren teknika erabiltzen ditu, taldeko antzezpenak egiteko. • Antzezpenetan lotsa gainditu eta naturaltasunez hartzen du parte. • Antzezpenak prestatzerakoan, taldeko kideekin aritzen da elkarlanean trabarik jarri gabe. • Azken saioan egin beharreko zirku emanaldian parte-hartzen du. <p>H) Jokabide aktiboak izatea, ariketa fisikoak osasunerako duen balioa aintzat hartuta, gorputza eta jarrera- nahiz elikadura-ohiturak zaintzeko interesa izatea, eta drogen kontsumoa eta portaera-mendetasunak sor ditzaketen jokabideak saihestea.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jarduera fisikoa egiteko arropa eta oinetako egokiak erabiltzen ditu. • Jarduera fisikoa egitean, osasuna eta higieena zaintzen ditu. |

1. “MUNSTRO HARRAPATZAILEAK” IPUIN MOTORRA (Elkarlaneko ekintzak):

Arazo-egoera:

Beldurra gizakia bezain zaharra da. Beldurra auto-babes mekanismo bat bezala jo daiteke, oso erabilgarria dena haurren hazkundera. Hori da hain zuzen Munstro Harrapatzaileak ipuinaren gaia: “Terribilis herrian mustroak bizi ziren. Munstroei beldurra eragitea gustatzen zitzairen eta gaiztakeria ugari egiten zituzten. Herriko biztanleak ikaraturik bizi ziren. Herrian detektibeen agentzia bat zegoen. Agentziako detektibe zaharrak bazekien sei munstro bizi zirela Terribilis herrian, baina...harrapatzea zen zailena; laguntzaileak behar zituen. Horretarako detektibe gazte eta ausartak kontratatzea erabaki zuen.”

Gai izango ginateke detektibe gisa arituz munstroak harrapatzeko era kooperatiboan?

Edukien sekuentzia:

- Ipuin motorraren egitura: kontakizuna, erronkak eta hausnarketa
- Erronka kooperatiboaren prozedura eta arauak
- Talde-kohesioa: taldekoa izatearen sentimendua eta harreman positiboak
- Elkarrekintza-aukerak eta horien ekintza-arauak
- Taldearen eta norberaren gaitasun eta muga ezagupena
- Trebetasun motorrak: jaurtiketak, harrerak, garraioak eta desplazamenduak
- Talde hausnarketa. Kritika eraikitzailea
- Emozioen azterketa: emozioen kontzientzia eta norberaren erregulazioa
- Ahalegina, parte-hartze aktiboa eta jarrera baikorra
- Errespetua: norberarekiko, lagunerekiko, irakaslearekiko eta materialarekiko
- Osasun- eta higiene-ohiturak.

2. JOLASAK IKASTETXE INGURUAN (Ziurgabetasun-ingurunekeko ekintzak):

Arazo-egoera:

Haurrek herriko jolastokia erabiltzen dute gehienetan jolas egiteko. Natur inguruneak eskaintzen dizkien beste hainbat eremu ordea, jolas-eremu paregabeak izan daitezke (ibaia, basoa,...).

Gai izango ginateke ikastetxe inguruan jolas eremu berriak aurkitzeko?

Edukien sekuentzia:

- Ikastetxe inguruko eremu ezohikoetan (ziurgabetasun- eta natura-inguruneetan) aisialdi jolasak: harrapaketa, ezkutaketa eta zentzumen jolasak. Desplazamenduak ziurgabetasun-inguruneetan edota ezohikoetan.
- Espazioaren pertzepzioa harrapaketa eta ezkutaketa jolasetan.
- Espazioaren pertzepzioa: arriskuak antzematea eta saihestea.
- Jolasen dinamikarekiko eta arauerekiko errespetua.
- Parkean, basoan eta joan-etorriko ibilbiderako araudiaren ezagutza eta harekiko errespetua.
- Errespetua: norberarekiko, lagunerekiko, irakaslearekiko eta materialarekiko.
- Ingurumenaren ezagutza eta errespetua: garapen jasangarria.
- Ahalegina, parte-hartze aktiboa eta jarrera positiboa.
- Osasun- eta higiene-ohiturak.
- Talde hausnarketa. Kritika eraikitzailea.
- Emozioen azterketa: nor bere emozioak ezagutzea eta autorregulazioa.

3. ZIRKUA (Adierazpen- eta arte-ekintzak):

Arazo-egoera:

Iaz etorritako zirkua bueltatu da gure herrira. Lagun-arteak hitz egin dugu horri buruz: nolako den zirkuaren mundua, ikuslegoan irria eta miarrespona eragitea zaila edo erraza den,....

Gai izango ginateke gure gustuko zirku-emanaldi bat egiteko?

Edukien sekuentzia:

- Gorputza eta haren mugimendua: gorputz-adierazpena, malabarismo-abileziak eta akrobaziak
- Emozioen azterketa: imitazio- edota identifikazio-jolasak eta sormen-jolasak (sentimenduak...)
- Emozioen azterketa: gorputzaren, keinuen eta mugimenduen bidezko emozioen adierazpena
- Emozioen azterketa: emozioen kontzientzia hartzea eta norberaren erregulazioa
- Antzezpena: mimika- eta pailazo-jolasak
- Taldeko lana: gustura aritu eta besteen produkzioei errespetua adieraztea
- Zirku-emanaldia: gorputz-adierazpena, koordinazioa eta oreka
- Zirku-emanaldia: errepresentazioak elkarrekin egitea
- Zirku-emanaldia: sor daitezkeen roletan aritzea
- Espazioaren pertzepzioa: antolaketa (antzezlekua, ikusleria, materiala...)
- Nork bere gaitasunak ezagutzea, eta esfortzua eta jarraitutasuna balioestea
- Nork bere erronka motorrak gainditzea
- Segurtasuna ariketetan: progresioak errespetatzea, laguntza eman eta jasotzea
- Ahalegina, parte-hartze aktiboa eta jarrera positiboa izatea
- Errespetua izatea (norberarekiko, lagunetikiko, irakaslearekiko eta materialarekiko) eta osasun- eta higiene-ohiturak zaintzea.

4. TALDEKO JOLASAK BALOIAREKIN (Elkarlaneko-aurkakotasuneko ekintzak):

Arazo-egoera:

Umeek taldean jolastea asko atsegin dute, eta baloia tartean badago, normalean, askoz ere gehiago motibatzen dira. Taldeko jolasen bitartez, elkarlanerako eta aurka egiteko oinarrizko printzipioak barneratzen hasiko dira. Ondorioz, mota hauetako jolas eta kirolean aritzean asko gozatuko dute.

Gai izango ginateke talde jolas horietan jolasteko?

Edukien sekuentzia:

- Taldeko jolasen oinarrizko ikaskuntzak: espazioaren zein baloiaren erabilera egokia, bakarkako zein taldeko estrategiak, jolas-egoera norberaren alde jartzea, helbururantz mugimendua, rol aldaketak eta ekintza motorren kateaketa
- Oinarrizko trebetasun motorrak: harrerak, paseak, boteak eta desplazamenduak
- Emozioen azterketa: emozioen kontzientzia eta norberaren erregulazioa
- Ahalegina: parte-hartze aktiboa eta jarrera positiboa
- Errespetua: norberarekiko, lagunetikiko, irakaslearekiko eta materialarekiko
- Osasun- eta higiene-ohiturak
- Talde-hausnarketa: kritika eraikitzailea

5. GIMNASTIKA (Bakarkako ekintzak):

Arazo-egoera:

Jolas-garaian gimnastika jarduerak antolatu dituzte ikasleek. Horiek oinarri hartuta erakustaldi bat egitea adostu dugu.

Gai izango ginateke gimnastika edota erritmikako ariketen-elkarketa bat egiteko ?

Edukien sekuentzia:

- Gimnastikaren oinarrizko trebetasun motorrak: lekualdatzeak, jauziak eta biraketak
- Gimnastikaren oinarrizko manipulazio-trebetasunak: jaurtitzea eta jasotzea
- Gimnastikaren alderdi artistikoarekin gustura aritzea
- Segurtasuna gimnastikako ariketetan: ariketak egin aurretik irudikatzea, progresioak errespetatzea, egoki berotzea eta laguntza eman eta jasotzea
- Beroketa: beroketa orokorra, giltzaduren mugimenduak, luzaketak, berotzeko jarduerak
- Beroketa egiteko arrazoiak: lesioei aurrea hartzea eta egin beharreko jarduerarako gorputza prestatzea
- Gimnastikan aritzeko oinarrizko gaitasun fisikoak: abiadura, indarra, malgutasuna, eta

haiekin lotutako jolasak eta testak

- Nork bere egoera fisikoa ezagutzea
- Koordinazioa, oreka eta erlaxazioa
- Nork bere gaitasunak ezagutzea, eta esfortzua eta jarraitutasuna balioestea
- Ariketen kargak eta atsedenaldiak neurtzea eta arnasketa erregulatzea
- Nork bere erronka motorrak gainditzea
- Jarrera: ahalegina, parte-hartze aktiboa eta jarrera positiboa
- Errespetua: norberarekiko, lagunekiko, irakaslearekiko, ingurunearekiko eta materialarekiko
- Osasun- eta higiene-ohiturak zaintzea, eta jarduera fisikoaren, osasunaren eta ongizatearen arteko lotura antzematea

6. LEHIA-JOKOAK (Bat baten aurkako ekintzak):

Arazo-egoera:

Telebistan uneoro ikusten dugu jendea indarkeria erabiltzen. Ikuspegi honek lehia-jokoen naturaltasuna hondatu egiten du. Lehia-jokoetan agresibitateari eta indarkeriari uko egiten zaio lotura afektibo positiboak sortuz.

Gai izango ginateke lehia-jokoan aurkariari eraginkortasunez aurre egiteko minik eman gabe?

Edukien sekuentzia:

- Bat baten aurkako estrategiak. Pertzepzio- , erabakitze- , gauzatze- eta erregulazio-mekanismoak
- Kooperaziorako, oposiziorako eta kooperazio-oposiziorako oinarritzko estrategiak
- Askotariko lehia-jokoak
- Erorketa-teknikak: aurreranzkoa, atzeranzkoa eta alboranzkoa
- Joko garbiaren printzipioak
- Oinarritzko eta pertzepziozko trebetasun-motorrak: bira, oreka-desoreka eta desplazamenduak
- Lehia-jokoen arauak
- Lehia-jokoen hiztegia
- Talde-hausnarketa. Kritika eraikitzailea
- Emozioen azterketa: emozioen kontzientzia eta norberaren erregulazioa
- Ahalegina, parte-hartze aktiboa eta jarrera positiboa
- Errespetua: natura-ingurunearekiko, norberarekiko, lagunekiko, irakaslearekiko eta materialarekiko
- Osasun- eta higiene-ohiturak

METODOLOGIA

- ✓ Programazioa, praxiologia motorren ikuspegitik, **ekintza-dominioetan oinarrituta** dago. Horrela programatzeak onura nabarmenak ditu; izan ere, maila bakoitzari zein etapa guztiari koherentzia eta batasuna ematen dio, konpetentzia motorren garapenean ikasleari hainbat egoera motor eta testuinguru eskaintzen zaizkio, ekintza-dominioen bidez ikasleak menperatu behar dituen ekintza printzipioak zehazten dira (ikasleak barneratu behar dituen oinarrizko jakintzak), Gorputz Hezkuntzari ikuspegi zabalagoa ematen dio (eduki zehatzetatik haratago konpetentzia motorren garapenean zentratuz) eta irakasleen hausnarketa sustatzen du curriculumetik haratago. Egoera motorren antolaketari dagokionez, Gorputz Hezkuntzan eskolan lantzen diren gorputz-esperientziak sei ekintza-dominio hauetan bildu dira:

1. Bakarkako ekintzak. Ingurune egonkorrean egiten diren jarduera fisikoak, nagusiki egoera psikomotorrez edo bakarkako egoeraz osaturikoak (gorputz eskema garatzeko jarduerak, gorputzaren kontzientzia hartzeko jarduerak, egoera fisikoa hobetzeko jarduerak, gimnastika deportiboa, igeriketako bakarkako jarduerak, atletismoa, harri-jasotzea...).
2. Bat baten aurkako ekintzak. Ingurune egonkorrean egiten diren jarduera fisikoak, nagusiki besteekiko aurkakotasun-elkarrekintza motorrez osaturikoak (borroka-jolasak, judoa, badmintona, esgrima, esku-pilota 1x1...). Jarduera horien helburua zehaztutako arau batzuk erabiliz aurkaria gainditzea da.
3. Elkarlaneko ekintzak. Ingurune egonkorrean egiten diren jarduera fisikoak, nagusiki elkarlaneko elkarrekintza motorrez osaturikoak (taldeko akrobaziak, malabarismoa taldeka, jolas kooperatiboak, ipuin motor kooperatiboak, erronka motor kooperatiboak...). Ikasleek helburu komun bat lortzeko elkarlanean aritu behar dute, proposaturiko arazo motorrari erantzuna aurkitzeko elkarren artean komunikatuz eta koordinatuz.
4. Elkarlaneko-aurkakotasuneko ekintzak. Ingurune egonkorrean egiten diren jarduera fisikoak, nagusiki elkarlaneko eta aurkakotasuneko elkarrekintza sozomotorrez osaturikoak (beisbola, futbola, saskibaloia, hockeya, boleibola, eskubaloia, zenbait jolas tradizional...). Helburua elkarlanean arituz aurkako taldea gainditzea da.
5. Ziurgabetasun-inguruneeko ekintzak. Ingurune fisikora egokitzeko jarduera fisikoak dira; ingurunea bera ezegonkorra izanik ziurgabetasuna duten jarduerak dira (mendizaletasuna, ibilaldiak mendiko bizikletan, elurretako jarduerak, eskalada, orientazio-jarduerak, piraguismoa...).
6. Adierazpen- eta arte-ekintzak. Izaera artistikoa, espresiboa edo komunikatiboa duten jarduera fisikoak dira. Ikasleek adierazpenezko erregistroak erabiliz irudimena eta sormena garatuko dituzte (gorputzadierazpena, dantzak, koreografiak, jolas dramatikoak, mimika, gimnastika erritmikoa, akrosporta...).

Etapako maila bakoitzean ekintza-dominio guztiak garatzen direla bermatu da programazioan, unitate didaktiko bakoitzean nagusiki ekintza-dominio bati garrantzia emanez. Hori dela eta, ikasleen taldekatzea nagusiki helburuen araberakoa izango da (bakarka, binaka, talde txikitan nahiz talde handian).

- ✓ Gaur egungo hezkuntzaren ikuspegiaren arabera, konpetentzietan oinarritutako irakaskuntza-prozesua garatu behar dugu. Hori dela eta, egoera desberdinetan konpondu beharko dituzten hainbat **arazo motor** proposatuko dizkiegu ikasleei, eta, horiei irtenbideak aurkituz, konpetentziak garatzen joango dira. Konpetentziak lortzeko eta arazo motorren aurrean arrakasta izateko, komeni da ikasleek mota guztietako baliabideak eta estrategiak erabiltzea. Azken finean, helburua da eskuratu dituzten jarrera-, prozedura eta kontzeptu-edukiak transferitzen eta bateratzen ikastea. Hori eginez gero, bestelako egoera konplexuetan ere arazoei irtenbidea ematen ikasiko dute. Irakasleen helburua da ikasleek beren ikaskuntza eraikitzea eta konpetentzien garapena ziurtatzea. Horretarako, **ekintzatik eta hausnarketatik berriro ekintzara** itzuli beharko du ikasleak, barneratutakoa praktikan jarritz. Izan ere, ikaskuntza esanguratsua ez da lortzen irakasleak aldeztetik emandako ereduak edo erantzunak ikasleek besterik gabe errepikatuz.

Horregatik, irakasleak ez dizkie ikasleei alde zuzenak erantzunak eta irtenbideak eman behar. Ikasleei ikaskuntza-prozesuan laguntzea da irakaslearen eginkizuna, ekintzetan eta hausnarketetan galdera zehatzak eginez. Beraz, konpetentziak lantzeko prozesuan irakaslearen egitekoa, ikasteko prozesuak diseinatzea, planifikatzea, antolatzea, ikasleak estimulatzeko eta motibatzea, laguntzea, ebaluatzea eta bideratzea izango da.

- ✓ Saio bakoitzak helburu zehatz bat izango du, eta, beharra ikusiz gero, jarduera gehiago proposatuko dira helburu hori lortzeko.
- ✓ Eguneroko saioetan sortzen diren egoerei eta aniztasunari erantzun egokia emateko, ikasle guztiei eman behar dizkiegu benetako aukerak, alde zuzenak ezarritako helburuak lor ditzaten. Horrez gain, saioetan gerta daitezkeen gatazkei tratamendu egokia eman nahi badiegu, ikasle guztiei eskaini behar dizkiegu estrategiak eta baliabideak, beren gatazkek era autonomoan bideratu eta konpon ditzaten.
- ✓ Unitate didaktikoaren hasieran egiten den ebaluazioaren bidez ezagutzen dira ikaslearen gaitasunak eta gabeziak. Hala, beharren arabera, proposatuko diren egoerak eta jarduerak egokitzeke unea izango da, eta ikasleek aurkituko dituzten zailtasunek ezarritako dute proposamenen eta jardueren lanketa eta garapen-maila. Batzuetan, jarduerak zaildu behar dira eta, beste batzuetan, erraztu. Halaber, hainbat jarduerak behin baino gehiagotan errepikatuko dira, ikasleek ikaskuntzak ongi barnera ditzaten.
- ✓ Saioak garatzean, ekintza- eta hausnarketa-tarteak txandakatuko dira. Saioetan, batetik, jardueraren bidez ikasitakoak ikasleentzat esanguratsua izan behar duela aintzat hartuta, ekintza motorrei behar beste denbora eskainiko diegu beti; bestetik, ikasleek egiten dituzten kritikak eraikitzaileak izan daitezten ahaleginduko gara hausnarketa-uneetan — jardueretan aurkitutako estrategiak, irtenbideak eta ekintza-arau eraginkorrak adierazteko eta finkatzeko unek baitira—. Horretarako, arbela erabiltzea lagungarria izango da.
- ✓ Saioen iraupena ordu betekoa izango da, eta higie-ohiturak bukaeran landuko dituzte ikasleek.
- ✓ Azkenik, saioen hasieran eta bukaeran, eskaner emozionala izeneko dinamika egongo da. Dinamika horren bidez, ikasleek emozioekiko kontzientzia hartzea eta autoerregulazioa sustatu nahi dira, eta, horretarako, ikasle bakoitzak une horretan sentitzen duen emozioa kolore jakin batekin lotuko du: kolore horiaren bidez, poztasuna; urdinaren bidez, tristura; berdearen bidez, lasaitasuna; eta gorriaren bidez, haserrea. Informazio hori oso baliagarria da; izan ere, irakasleak hasieran eta bukaeran jasotako informazio horren arabera kudea dezake egoera bakoitza.

| EBALUAZIO-TRESNAK | KALIFIKAZIO-IRIZPIDEAK [ebaluazio-tresna bakoitzaren pisua eta balioa] |
|---|--|
| <p>Hasierako ebaluazioaren orria</p> <p>Lorpenen jarraipen orria (Ikas-prozesuaren behaketa sistematizatua)</p> <p>Autoebaluazio-orria</p> <p>Koebaluazio-orria</p> | <p>Arlo honetan, kalifikazio irizpide garrantzitsuenak, hauek izango lirateke:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Espezifikoak (jokabide motorraren garapena) % 55 • Orokorrak (ahalegina, arreta, parte-hartze aktiboa, jarrera positiboa, errespetua: norberarekiko, lagunekiko, irakaslearekiko, inguruneekiko eta materialarekiko) % 45 <p>Kalifikazio irizpide nagusia, ikasleek hasierako prozesutik bukaerarako prozesura gaitasunetan emandako garapena izango da.</p> |
| <p>EBALUAZIOAREN ONDORIOAK</p> | |
| <p>Irakasleak, ahal duen neurrian, banakako plan bat prestatuko du arloko helburuak lortzeko zailtasunak dituzten ikasleentzat (laguntza-plana), edo helburuak oso erraz lortzen dituztenentzat (aberastea) guztien laguntza-premiei erantzuteko asmoz.</p> <p>Horrez gain, ikasleen familiak informatuta egongo dira eta orientabideak emango zaizkie hiruhileko bakoitzaren amaieran, euren inplikazioa bultzatzeko.</p> <p>Ebaluazio bakoitzaren bukaeran, irakaste-ikaste prozesuaren balorazioa egingo da, hurrengoak kontutan hartuz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erabakitako helburuen egokitasuna eta lorpen-maila. • Ezarritako edukien antolaketa eta haien arteko oreka. • Gelaren antolamendua (talde txikian, talde handian, bakarka...). • Ikasle-taldearen ezaugarriak, interesa eta parte-hartzea. • Ikasle-taldeak antolatzeko irizpideak (neska-mutil, gaitasunen arabera homogeneousak edo heterogeneoak...). • Erabilitako material didaktikoak. • Prozesuaren ikasleen autoebaluazioa (irakaslea, metodologia, jarduerak, asetze maila, hobekuntzarako proposamenak...) <p>Balorazio horretatik abiatuta, aldaketak sartu ahal izango dira plangintzan, beharrezkoa ikusten bada.</p> | |

OHARRAK