

AURKIBIDEA

GORPUTZ HEZKUNTZA ARLOAREN URTEKO PROGRAMAZIO DIDAKTIKOA	1
Programazio didaktikoaren justifikazioa	1
Erabaki metodologikoak	2
Ebaluazioa, ebaluazioaren ondorioak eta kalifikazio-irizpideak	4
Curriculumaren plangintza	6
Oinarrizko jakintzak	8
GORPUTZA ZAINDU BEHAR DUGU	11
Datu orokorrak	12
Jardueren sekuentzia laburra	13
Metodologia	14
Ebaluazio-prozesua	15
Jardueren sekuentzia garatua	16
MUNDUKO JOLASAK	26
Datu orokorrak	27
Jardueren sekuentzia laburra	28
Metodologia	29
Ebaluazio-prozesua	30
Jardueren sekuentzia garatua	31
ZIRKUA	42
Datu orokorrak	43
Jardueren sekuentzia laburra	44
Metodologia	45
Ebaluazio-prozesua	46
Jardueren sekuentzia garatua	47
BIBLIOGRAFIA ETA WEBGRAFIA	59
EBALUAZIO-TRESNAK	60
MATERIAL OSAGARRIA	75

GORPUTZ HEZKUNTZA ARLOAREN URTEKO PROGRAMAZIO DIDAKTIKOA

Ikastetxea	Abendaño	Kodea	010051	Ikasturtea	23/24
Etap	Lehen Hezkuntza	Maila	3. maila		
Arloak	Gorputz Hezkuntza, Euskara, Plastika eta Informatika	Irakasleak	Gorputz Hezkuntza eta 3. mailako tutoreak.		

Programazio didaktikoaren justifikazioa

Programazio-kontzeptua

Programazio didaktikoa irakasleen zerbitzurako tresna eta irakasle edo irakasle-talde lanaren atal garrantzitsu bat da, irakasteko eta ikasteko prozesua hobetzearekin lotuta dagoelako eta ikasleak ahalik eta arrakastarik handiena lortzeko erabakiak zehazten dituelako.

Programazioa hezkuntza-jardueratik eta ikasgelako lanetik hurbilen dagoen zehaztapen-maila da. Lotura zuzena du irakasteko eta ikasteko prozesuaren kudeaketa praktikoarekin eta horren bidez lortzen diren emaitzarekin.

Testuingurua

Abendaño ikastola Vitoria-Gasteizko San Martin auzoan kokatutako ikastola publikoa da eta 700 ikasle inguru biltzen ditu. D ereduko zentroa da, beraz, euskara du irakaskuntza-hizkuntza. Ikasleen familia-hizkuntza nagusia gaztelania da. Hala ere, badago kopuru handi samarra, herena gutxi gorabehera, etxean euskaraz egiten duena. Horretaz gain, familia batzuetan (% 4 gutxi gorabehera) beste hizkuntza bat erabiltzen da. Atzerriko 30 lurralde ezberdinetatik etorritako familiak daude ikastolan, ikasleen % 9 gutxi gorabehera. Familia horiek hainbat hizkuntzatan mintzatzen dira: gaztelaniaz, arabieraz, urduz, ingelesez, frantsesez, georgieraz...

Azken urteotan, pandemia garaitik ona, aldaketa antzeman da ikasleek eskolan izan duten euskararen ahozko erabileran. Emaitzek behera egin dute idatzizkoan, testuen ulermenean eta batez ere ahozkotasunean. Azken honek kezkatzen gaitu gehien. Gure umeez gero eta gutxiago hitz egiten dute euskaraz beraien artean, batez ere testuinguru ludikoan: jolastokian, jantokian, Gorputz Hezkuntzako saioetan... Gainera, kasu batzuetan irakasleekin ari direnean ere gaztelaniara jotzen dute.

Justifikazioa

Horregatik guztiagatik, beharrezkoa da, ikasturte osoan zehar, ahozkotasunaren lanketa sakonagoa egitea, eta ez bakarrik hizkuntza irakasleak edota tutoreak. Guztion lana da gure ikasleek komunikatzeko gaitasunean trebatzea. Gainera, uste dut Gorputz Hezkuntzako saioek aukera aparta ematen dutela lanketa hori modu ludikoan egiteko, arloak, berez, ikasle gehienengan pizten duen motibazioaz baliatuz.

Beraz, ikasturtean zehar burutuko diren ikas-egoera bakoitzean, ahozkotasunaren lanketari garrantzia emango zaio, jarduera, sekuentzia, proiektu edo azken ekoizpen baten bitartez.

Andoni Egañak dioen moduan "ikastolak mutu hezten gaitu, familiek ere bai". Eman diezaiozun buelta egoera horri. BIDEOA https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=nhpLdhWm_dc

Bukatzeko, programazio honen kezka nagusia bat dator zuzendaritza-taldeak aurten aurkeztu duen zuzendaritza-proiektuaren helburu nagusietako batekin. Haiek ere oso arduratuta daude ahozkotasunak ikasleen artean izan duen atzera pausoa ikusita, eta horregatik proiektuaren lehenengo helburua honako hau da:

"Ikasleen ahozko zein idatzizko euskararen hizkuntza-gaitasuna sustatzea eta hobetzea, ikasteko tresna eta harremanetarako bide gisa euskararen erabilera bultzatuz, estrategiak garatzea hizkuntza konpetentzia garatzeko"

Ikas-egoera proposamenak:

1. hiruhilekoan: "Gure gorputza zaindu behar dugu".
2. hiruhilekoan: "Zirkua".
3. hiruhilekoan: "Munduko jolasak".

Erabaki metodologikoak

Sortuko diren ikas-egoera **metodologia aktiboetan** oinarrituta egongo dira. Metodologia horietan, ikasleak dira protagonistak eta modu aktiboan parte hartzen dute beren ikaskuntza-prozesuan. Beraz, horrelako metodologiak erabiltzeko ikasleak ahalduntzeko aukera ematen du, **ikaslea ikaskuntzaren erdigunean** jarriz. Ikasleen **autonomia** bultzatuko dugu, ereduak eman eta haien arteko aurre-elikadura sustatuz.

Bestalde, metodologia aktiboen ezaugarri nagusietako bat **talde-lana** da (ikasketa kooperatiboa, talde eragileak...). Izan ere, ikasleek elkarrekin lan egin behar dute helburu bera lortzeko.

Konpetentzien araberako hezkuntzaren metodologian honako baldintza hauek bete behar dira: noizbehinka zereginen arabera lan egitea, betiere ikasleen **interesetatik** abiatuz; ikasleen **aurrezagutzetan** oinarritzea, horien gainean berriak sortzeko (ikuspegi eraikitzailea/konstruktibista); ikaskuntza esanguratsua lortzea, ondoren bizitza errealean praktikan jartzeko; ikaskuntza problemetan edo proiektutan oinarritzea; eta azkenik, ebaluatzeko forma berriak ezartzea.

Irakaskuntza-jardunean, halaber, ezagutzak irakasteaz gain, ikasleen testuinguruei lotutako zereginak planteatu behar dira, oinarritzko jakintzak aplikatu dituzten. Konpetentzien araberako ikuspegiak irakasleen rol eta zeregin jakin batzuk aldatzen ditu, eta ikaslea modu aktiboagoan inplikatu behar du jakintzak bilatzen, ikasten, esperimendatzen, hausnartzen, aplikatzen, **autoebaluatzen** eta komunikatzen. Irakasleen lana ikasleak konpetentzien garatze-prozesuan gidatzea izango da, eta ez ezagutzak transmititzea eta buruz ikaslaraztea. Ikasleak izango dira ezagutzen **transferentzia** egingo dutenak; horretarako, ekoizten dituzten horma-irudiak, aurkezpenak, ikuskizunak eta abar azaltzera joango dira beste gela edo talde batera. Azken ekoizpen horiek modu irekian emango dizkiegu, **sormena** sustatzeko.

Ikaskuntza sakon eta funtzional baterantz bideratzen den **konpetentzietan** oinarritutako planteamendua jarraituko dugu, ahal den guztietan erreminta gisa **jolasa** erabiliz.

Ebaluazioari dagokionez, **ebidentziak** jasoko dira, jarduera zehatz batzuen inguruan: hausnarketa ariketetan, behaketa-orriak, autoebaluaziorako dianak, talde lanak ebaluatzeko errubrikak, ekoizpen desberdinak: horma-irudiak, aurkezpen digitalak... Aurrerago, ebaluazioaren atala garatzerakoan, atal hau gehiago sakonduko da.

Familiekiko harremana

Gaur egungo eskola inklusiboan oso garrantzitsua da familien parte-hartzea. Familien harremana azaltzean bi alderdiri emango zaie garrantzia: batetik, familien parte-hartzea eskolan; bestetik, familiekiko dugun informazio trukaketa beraien seme-alabei buruz.

Familien parte-hartzea bultzatzeko, ikas-egoera bakoitzean aipamen berezia egingo diogu atal honi eta familiak eskolara ekartzen saiatuko gara, beraien esperientziak kontatzeko edo jardueretan inplikatzen, adibidez: "Munduko jolasak" lantzen ari garenean. Atzerriko familiak baditugu, laguntza eskatuko diegu beraien herrialdeko jolasak guri irakasteko.

Bestalde, oso garrantzitsua da gurasoekin etengabe informazioa trukatzeko aukera izatea. Horretarako, guraso edo tutore legalek gurekin hitzordua eskatu ahal dute zuzendaritzan posta elektronikoz. Geu bagara haiekin kontaktuan jarri nahi dugunok, telefonoz deitu, mezu bat bidali edo ikasleen agenda erabiliko dugu lehenengo ohar bat bidaltzeko. Horretaz gain, ebaluazioen inguruko informazioa emateko ere bilduko gara. Azken puntu hau aurrerago aipatuko da, ebaluazioaren atalean.

Jarduera-faseak

Ikaskuntza Diseinu Unibertsala (IDU). Jarduerak diseinatzerakoan ikaskuntzarako hiru sare izango dira kontuan: sare emozionala, ezagutza-sarea eta sare estrategikoa.

Hasierako fasea. Helburua da, fisikoki zein mentalki saiorako prestatzea eta ondoren etorriko diren eginbeharren jakin-mina piztea. Intentsitate baxuko jolasak izango dira, batez ere berotzeko.

- Ikasleen **parte-hartzea** eta **motibazioa** sustatzeko jarduerak: aurretiazko ezagutzak identifikatzea, interesekin lotzea eta jakin-mina eta ikasteko gogoia piztea.
- **Proposamenak aurkezteko** jarduerak: ikasleekin ebaluazio-irizpideak partekatzea, beraien proposamenak saioetan txertatzea eta saioetako zein ikas-egoerako helburuak ezagutaraztea.
- **Ikasleria antolatze**ko jarduerak: lantaldeak sortzeko eta rolak eta funtzioak banatzeko helburua dituztenak.
- **Metakognizioa** sustatzeko jarduerak: hasierako fase honetan ikasitakoa barneratuta dagoela egiaztatzekeo balagarriak direnak.

Garapen fasea. Saioko jarduera nagusiak izango dira, intentsitate ertainekoak edo altukoak. Eduki gehienak fase honetan lantzen dira, ia beti jolasen bidez.

- Informazio berria **aurkitzeko**, **antolatze**ko eta **ulertze**ko jarduerak: ikerketa gidatuak (iturrien fidagarritasuna baieztatzekeo laguntzarekin), antolatzaile grafikoak, ulermen ariketak, etab.
- Ikasitakoa **erabiltze**ko jarduerak: irakaslearen laguntzarekin, liburu baten gidarekin, bideo-tutorial batean agertzen diren prozedurak jarraituz, etab.
- **Sintesia**, **abstrakzioa** eta **hausnarketa** bultzatzen dituzten jarduerak: erlazionatzeko, konparatzeko, sailkatzeko, mailakatzeko, eta sekuentziatzeko proposamenak. Lantaldeen funtzionamenduari buruzko informazioa eskaini eta hobekuntzak bilatzeko garatzen direnak.

Amaiera fasea. Bi helburu nagusi egongo dira: ikasleak aktibitate maila egokira bueltatzea, eta saioan zehar landu dugunaren gogoeta egitea. Lasaitasunera bueltatzeko eta intentsitate baxuko jarduera lasaiak izango dira.

- **Amaierako ekoizpena gauzatzeko** jarduerak: ekoizpenerako beharrezkoak diren saio batzuk gorde dira.
- Amaierako **ekoizpena zabaltzeko** jarduerak: aurkezpenak beste talde edo gela bati, azalpenen grabazioak, jolas baten azalpena irakasle rolean sartuta.
- **Hausnarketarako** eta **ebaluaziorako** jarduerak: galderen bitartez metakognizioa gidatu, eta lantaldeen funtzionamenduari buruzko informazioa eskainiko dituztenak.

Ikasleen taldekatzeak

Taldekatzeak oso loturik daude irakaskuntza teknikekin. Irakaskuntza teknikaren arabera, taldekatzea ezberdina izango da, betiere ikaslearen sozializazioa eta integrazioa bilatzeko asmoz.

- Talde Handia (TH): azalpen orokorrak, lanen aurkezpenak, aginte zuzenak, adostea...
- Talde Txikiak (TT): heterogeneoak izango dira, jolas kooperatiboak, parte-hartzaileen lana banatu... Autonomia eta kooperazioa landu.
- Bikoteka (BI): jolas kooperatiboak, parte hartzea bultzatzeko...
- Banaka (BA): ikasitakoa bereganatzeko, ondorioak ateratzeko...
- Aurreko taldekatzeek barne hartzen dituzte ondorengo hauek: talde homogeenak, heterogeneoak, malguak, interaktiboak...

Espazioa eta denboraren antolaketa

Hainbat lan espazio erabiltzen dira, **Gimnasioa, frontoia eta jolastokia** (programazioko ordu kopuru handiena), **gela** (baliabide teknologikoen beharra dagoenean eta aurkezpenak egiteko) eta **ikastetxe ondoko parkea** (batzuetan). Momentu puntualetan **irteerak (ingurune naturala)** ere egingo dira. Ikasleek argi izango dute zein gunetan egon daitezkeen eta zeintzuk diren bertako arauak.

Gogoratu, malgutasuna oinarri izango dela momentu oro, egokitzapenari lekua egingo zaio eta ikasleen behar edo nahien arabera jokatuko da.

Gimnasioa eta kanpoko gunek: jolas gehienetan, batez ere kooperatiboetan.

Ikastetxe kanpoko espazioak: eguraldi ona egiten duenean ingurune naturalean oinarritutako jarduerak planteatzeko. Bestalde, espazio handien beharra dugunean ere.

Gela: momentu puntualetan. Baliabide teknologikoen beharra (arbela digitala, bideoteka...) dagoenean azalpen ulergarriagoak edo aurkezpenak burutzeko.

Ahokotasunaren lanketa

Hilabetero ikas-egoera bat garatuko dugu, diziplinartekotasuna mantenduz. Gorputz Hezkuntzako programazioa, Euskara, Informatika eta Arte-adierazpen arloekin lotuko da, oinarritzko jakintza guztiak lantzen direla bermatzeko helburuarekin eta arloen artean lotura egon dadin.

XXI. mendeko hezkuntzak erronka du ahokotasuna. Horregatik, Ikas-egoera bakoitzaren azken ekoizpenak, ahokotasunaren garrantzia erdigunean izango duten proiektu edo jarduerak izango dira, adibidez: aurkezpenak beste talde baten aurrean, azalpenak taldeka, epaimahaiak...

Ebaluazioa, ebaluazioaren ondorioak eta kalifikazio-irizpideak**Ebaluazioa**

Ebaluazioaren azken xedea, proposatu diren helburuak zenbateraino bete diren eta ikasleek konpetentzia bihurtu dituzten aztertzea da; baita horietako bakoitzean zenbaterainoko garapena lortu duten ikustea ere.

Konpetentzien araberako hezkuntza-ikusmoldean beharrezkoa da funtsezko konpetentzia guztiak ebaluatzea, horretarako beharrezkoa da aztertzea ea ikasleek ikasitakoak behar bezala mobilizatzen eta transferitzen dituzten arazo-egoera berriak konpontzeko. Ikusmolde honek etengabe ikasten jarraitzea dakar, bizitza osoan zehar ikastea (*lifelong learning*).

Konpetentzien araberako ebaluazioa bi ikuspegirekin lotzen da. Batetik, *egiazko ebaluazioa*: eguneroko bizitzan gertatzen diren egoera konplexuak simulatzen dituen zereginak planteatzen dituena. Bestetik, *testuinguruan errotutako ikaskuntza*: ikasleek ikasitakoarekin loturak egiteko eta eguneroko bizitzan aplikatzeko aukerak eman nahi diona.

- **Ikasleen, irakasleen eta ikaskuntza prozesuaren ebaluazioa.**

Ebaluazioa zuzen egiteko, **jarraitua** izan behar da, prozesu osoan egin beharrezkoa; **globala** izan behar da, prozesuan inplikaturik dauden pertsona eta faktore guztiak parte har dezaten; eta **banakakoa** izan behar da, ikasle bakoitzaren berezitasunak kontuan har daitezkeen. Ebaluazio jarraitua denez, ikasleen aurrerabidea egokia ez dela ikusten bada, indartze neurriak ezarriko dira, edozein momentuan.

Etengabe eta prozesu guztian zehar, ikasleen, irakaslearen lana eta programazioa zein bertako ikas-egoerak ebaluatu behar dira.

Ikasleak ebaluatzerakoan, ikasturte hasieran haur bakoitzaren alderdi sendoak ebaluatuko dira; hori **Hasierako Ebaluazioa** edo **Ebaluazio Diagnostikoa** da. Ebaluazio horren helburua, ikaslearen ezaugarriak eta jakintzak zeintzuk diren jakitea da, eta bereziki motrizitatearen zein fasetan dagoen bereiztea. Emaizak aurreko ikasturteko tutoreak ikasturte bukaeran egindako txostenarekin aldaratu daitezke. Honek, ahalik eta esku-hartze egokien diseinatzeke, beharra duten ikasleen lehen informazioa jasotzeko eta indartze neurriak jartzen hasteko balio du. Ondoren, ikasturtean zehar, ikasleak ikas-egoeretan zehaztuta agertzen diren ebaluazio-irizpide eta lorpen adierazleak bitartez ebaluatuko dira, hau

da, **Prozesuaren Ebaluazioa** edo **Ikaslearen Ebaluazio Hezigarria**. Honela jakingo dugu konpetentzien lorpen maila ona izaten ari den. Ikasleek ebaluatuak izaten ari direla jakin behar dute, eta horretarako, guk esku artean dugun informazioa eman behar diegu, hau da: ikasturteko helburu didaktikoak edo funtsezko konpetentziak, ebaluazio-irizpideak, lorpen adierazleak, eta baita nola eta noiz ebaluatuko ditugun ere. Informazio hori familiei ere zabalduko diegu (ebaluazio-prozedurak, **tresnak...**). Bukatzeko, **Amaierako Ebaluazioa** egitean, ikasleari kalifikazio bat jarriko diogu, talde bakoitzeko irakasle guztien artean eta arauz ezarritako eskalaren arabera. Informazio hori **ebaluazio-agirietan** adieraziko da (Kalifikazio-irizpideak atalean azalduta).

Amaierako ebaluazioari erreparatuta hainbat erabaki hartzen dira: maila gainditzea edo promozionatzea, tituluen lorpena... Emaitza horiek ikastetxearen ebaluazioa egiteko eta hurrengo ikastaldiaren plangintza orientatzeko baliagarriak izango zaizkigu.

Irakaslea edo irakaslearen lana ere ebaluatu behar dugu/digute. Gure lana ebaluatzeko, ikasleek emango digute informazio gehiena. Hau da, ikasleek ez badute konpetentzia maila egokia lortzen, litekeena da edo gure irakaskuntza prozesua ez dela izan egokiena, metodologia ez dela izan aproposena edo aukeratutako jarduerak ez direla izan motibagarriak, erabilgarriak, hurbilekoak, aproposak... Ikasleei gure lana ebaluatzeko galderak ere egingo dizkiegu, adb: gaia/jarduerak/jolasak atsegin dituzue? Zein gehien/gutxien? Zer aldatu edo errepikatuko zenukete? Zer iruditu zaizue?...

Programazioan, ikas-egoerak egokiak diren ala ez balioztatu beharko dugu, horretarako, motibagarriak direla, malguak eta egokituak direla eta aniztasuna kontuan hartzen dutela ziurtatu beharko dugu.

Ikas-egoerak garatzerakoan kontuan hartuko dira honako elementu hauek: denboraldia egokia izan den, ezarritako helburuak bete diren, konpetentzia espezifikoen lorpen maila zein izan den, landutako oinarriko jakintzak egokiak diren, jarduera motibagarriak eta erabilitako materialak egokiak, baliagarriak eta esanguratsuak izan diren...

Ikas-egoeren zein ikasturtearen bukaeran, ebaluazioaren emaitzak aztertuko dira eta beharrezkoa balitz, aldaketak proposatu edo horretarako erabakiak hartuko lirateke.

- **Ebaluatzeko teknikak, tresnak eta erremintak.**

- [Talde-lana ebaluatzeko errubrika \(irakaslearentzat\).](#)
- Ahozkotasanaren garapena ebaluatzeko [kontrol-zerrenda \(irakaslearentzat\).](#)
- [Behaketa-orria \(irakaslearentzat\).](#)
- [Autoebaluaziorako diana \(ikasleentzat\).](#)
- [Azken ekoizpena ebaluatzeko errubrika \(irakaslearentzat\).](#)
- [Ikasitakoaren gaineko hausnarketa-orria \(ikaslearentzat\).](#)
- [Autoebaluazio- eta baterako ebaluazio-galdetegiak \(ikasleentzat\).](#)
- Aurre-testua eta ondotestuak [ebaluatzeko taulak \(irakaslearentzat\).](#)
- Irakaslearen koadernoak.

Horiek guztiak, Ikas-egoeretan agertuko dira garatuta eta jarduerari lotuta.

Ebaluazioaren ondorioak

Ebaluazio-saio bakoitzaren ondoren, edo hala komeni denean, irakasleak ikaskuntza prozesuaren txosten bat egingo du eta ikaslearen guraso edo tutoreei emango die bilera batean. Txosten horretan jasoko dira, besteak beste, arloko **kalifikazioa**, eskola errendimendua, gizarte-heziketarako **integrazioa** eta egongo balira errefortzu- edo **indartze-neurriak**. Neurri horietaz gain, irakaskuntza-ikaskuntza prozesuan aplikatu beharreko beste neurri batzuk aterako dira ebaluazioaren ondorioz, adibidez, **curriculum aberastekoak edo zabaltzekoak**, programa espezifikoetan parte-hartzea bultzatzekoak, **programazioan aldaketak** txertatzekoak, metodologia-aldaketak proposatzekoak, irakasleen lanari eragingo diotenak, planifikazioan bertan aldaketak eragingo dituztenak...

Gurasoekiko harremanari dagokionez, haien inplikazioa eta partaidetza ezinbestekoa da. Kontziente izan behar gara, bai gu eta baita beraiek, eskolako eta eskolaz kanpoko ekintza hezitzaileak osagarriak direla eta izan behar dutela.

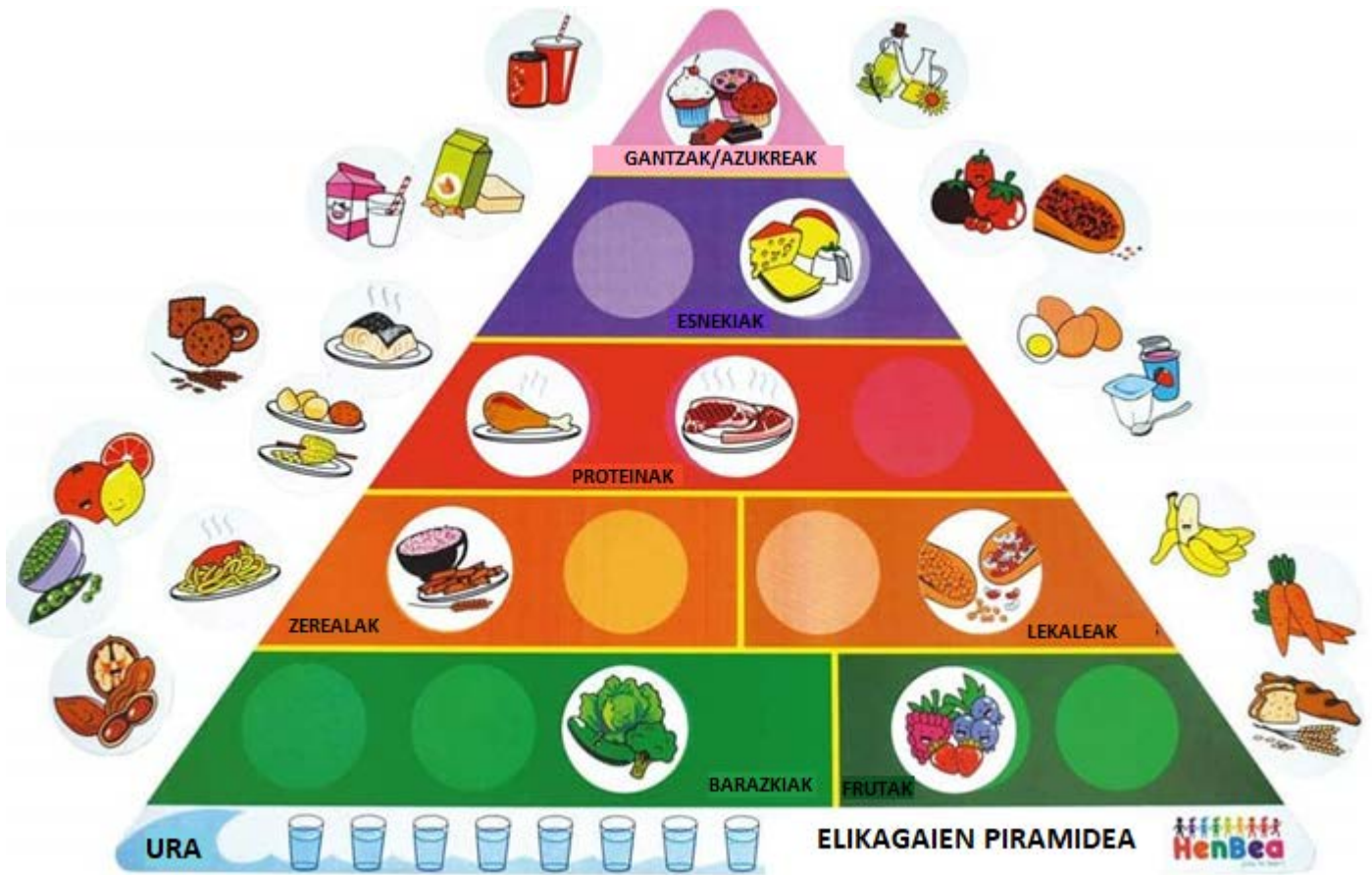
<p>Kalifikazio-irizpideak</p> <p>Ikastetxearen autonomiaren baitan, curriculumaren hainbat erabaki kurrikular hartuko dira, hala nola:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ikasmaila bakoitzerako lorpen-mailak erabakitzea. - Ebaluazio-irizpideen jardun maila eta gaitasunen garapen-maila adostea. - Berariazko gaitasunen ponderazioa, ebaluazio-irizpideak... definitzea. 	
<p>Curriculumaren plangintza</p>	
<p>Konpetentzia espezifikoak</p> <p>Beltzez, lotura funtsezko konpetentziekin (deskriptoreak)</p>	<p>Ebaluazio-irizpideak</p>
<p>1. Jarduera fisikoak osasun globalean dituen ondorioak ezagutzea, emozioen eta gatazken kudeaketa landuz, osasun fisiko, emozionala eta soziala indartzeko. HKK1, KE1, STEM5, KPSII1, KPSII2 eta KPSII4.</p>	<p>1.1 Jarduera fisikoa aisialdirako alternatiba osasungarritzat hartzea, bizimodu aktiboak maila fisikoan eta mentalean dituen ondorio onuragarriak antzematea eta jarduera fisikorako eta esfortzurako jarrera positiboa hartzea.</p> <p>1.2 Neurriak aplikatzea, erantzukizunak hartzea eta eguneroko egoeretan errutinak sortzea. Jarrera-hezkuntzarako, elikadura osasungarriko, gorputz-higienerako eta jardun motorren prestaketarako errutinak sortzea, bai lesioak bai istripuak ekiditeko.</p> <p>1.3 Norberaren eta besteen gorputz-irudia ezagutzea, norbanakoen artean egon daitezkeen aldeak onartzea eta errespetatzea, jarrera diskriminatzaileak gainditzea eta baztertzea eta gatazkek elkarrizketa bidez kudeatzea.</p> <p>1.4 Egoera motorretako dimentsio afektiboan garrantzia balioztatzea, norberaren emozioak adieraztea eta besteenak errespetatzea.</p>
<p>2. Ziurgabetasunik gabeko inguruneetako egoera psikomotorretan jardutea, nor bere burua ezagutzeko, autorregulatzeko eta gaitasun fisikoak hobetzeko ekintza-eskemak barneratuz. KPSII1, KPSII4 eta KPSII5.</p>	<p>2.1 Motrizitatearen osagai kualitatibo eta kuantitatiboak eraginkortasunez eta sormenez erabiltzea zenbait testuingurutan, gorputzak osagai horien gainean gero eta kontrol eta menderatze handiagoa izan dezan lortuz eta oinarrizko gaitasun fisikoak identifikatuz.</p> <p>2.2 Nor bere burua ezagutzea eta doitzea, ekintza-eskemak barneratuz, jarduera eta jolas psikomotorren bidez.</p>
<p>3. Ziurgabetasunik gabeko inguruneetan, oposizioko egoera sozio-motorren eskakizunetara egokitzea, parte-hartzaileekiko errespetua eta arauak lehenetsiz —emaitzen gaintetik— erronkarekin lotzen diren jokabideak arautzeko eta kultura motorra eskuratzen eta sortzen laguntzeko. KPSII1, KPSII3, KPSII5, HK3, KAKK1</p>	<p>3.1 Oposizioko ekintza motorrak kateatzea, aurkariaren jokabide motorrei aurre eginez eta arauak eta parte-hartzaileak errespetatuz.</p> <p>3.2 Norberaren kulturen errotutako joko eta kiroletan modu aktiboan parte-hartzea, baita askotariko kulturetatik datozen beste batzuetan ere, oldarkortasuna eta emozioak kontrolatuz.</p>

<p>eta KAKK3.</p>	
<p>4. Ziurgabetasunik gabeko inguruneetako kooperazio-egoera sozio-motorretan moldatzea, autorregulazio-prozesuak jarrera enpatiko eta inklusiboa garatuz, gizarte-trebetasunak baliatuz eta kooperazioko eta errespetuzko jarrerak hartuz, parte hartzen den guneetan gizarte-bizikidetzeta eta konpromiso etikoa lortzen laguntzeko. HKK5, KPSII1, KPSII3, KPSII4, KPSII5, HK2, HK3, EK3 eta KAKK1.</p>	<p>4.1 Kooperazio-egoeren eskaerei erantzuteko ekintzak kateatzea, oinarrizko mugimendurako trebetasunak hautatuz eta taldearekiko konpromisoarekin eta elkartasunarekin konbinatuz.</p> <p>4.2 Harrera, inklusio, laguntza eta kooperazioko gizarte-trebetasunak garatzea, gatazka indibidualak eta kolektiboak elkarriketa bidez kudeatuz eta estereotipoen, jarduera diskriminatzaileen eta indarkeriaren aurrean konpromiso aktiboa erakutsiz.</p>
<p>5. Ziurgabetasunik gabeko inguruneetako oposizioko/kolaborazioko egoera sozio-motorretan elkarrekintzan aritzea, horrelako jardueren berezko ekintza-arauez eta -printzipioez jabetuz, informazio-eskaera handiko egoeretako jokabide motorra egokitzen hasteko eta kultura motorra eskuratzeko lagungarria izateko. STEM1, KPSII1, KPSII3, KPSII4, KPSII5, HK2, HK3 eta KAKK1.</p>	<p>5.1 Oposizioko/kolaborazioko egoerei erantzuteko ekintzak kateatzea, eskatutako ekintza arauak barneratuz eta norberaren eta besteen emozioak ulertuz.</p> <p>5.2 Ikasgelan adostutako arauak eta joko-arauak errespetatzea, eta kirol-legearen eta joko garbiaren parametroen arabera jardutea, parte-hartzaileen ekarpenak balioztatuz.</p> <p>5.3 Norberaren kulturen errotutako joko eta kirolean, tradizioaletan edo gaur egungoetan, modu aktiboan parte-hartzea, baita askotariko kulturetatik datozen beste batzuetan ere, horien jatorria, agerpena eta denboran izan duten transmisioa testuinguruan kokatuz.</p> <p>5.4 Kirolari buruzko ikuspegi irekia hartzea, hainbat liga eta txapelketa ezagutzea abiapuntu izanik (emakumezkoenak, gizonezkoenak edo mistoak), kirol federatura hurbilduz eta bizikidetzaren aurkako portaerak identifikatuz eta baztertuz, edozein testuingurutan gertatzen direla ere.</p>
<p>6. Ziurgabetasuna duten inguruneetako egoera motorretan jarduteko aukerak aurkitzea eta baliatzea, ikuspegi iraunkorretik ingurunea errespetatuko duen eta arriskuaren gainetik segurtasuna lehenetsiko duen jarduna eginez, zenbait natura- eta hiri-ingurune jardunaren testuinguru gisa balioztatuz eta ingurune horiek zaintzen eta hobetzen laguntzeko. STEM1, STEM2, STEM5, KPSII1, HK4 eta EK1.</p>	<p>6.1 Ekintza motorrak egitea, informazioa deskodetuz eta ikasleen motrizitatea ikastetxearen inguruko natura- eta hiri-inguruneetako jardueren ziurgabetasunera egokituz.</p> <p>6.2 Jardun motor segurua garatzea natura eta hiri testuinguruetan, ekintzak egoera bakoitzaren azterketara egokituz eta ingurumena zaintzeko neurriak aplikatuz.</p> <p>6.3 Jarduera fisikoa egitean segurtasun-neurriak hartzea, arrisku-testuinguruak ezagutuz eta horien aurrean kontuz jokatzuz.</p>
<p>7. Gorputza adierazpen- eta</p>	<p>7.1 Sentimenduak, emozioak edo ideiak transmititzen</p>

<p>komunikazio-tresna gisa baliatzea, haren eragina balioztatuz, baita kultura tradizionalari eta garaikideari egiten dizkion ekarpen estetikoak eta sorkuntzakoak ere, eguneroko bizitzan modu erregularrean erabiltzen diren jarduketa motorren artean integratzeko. KE3, KPSII3, KPSII4, KPSII5, HK2, HK3, EK3, KAKK1, KAKK2, KAKK3 eta KAKK4.</p>	<p>dituzten komunikazio-jardunetako banakako eta taldeko mugimendu konbinazioak edo koreografiak erreproduzitzea, gorputzaren adierazpen- eta erritmo-baliabideak erabiliz.</p> <p>7.2 Banakako edo taldeko proiektu motorrak egitea, lortutako emaitzak aztertzeko estrategiak erabiliz.</p> <p>7.3 Ingurune berezko kulturaren arloko arte-adierazpenetan modu aktiboan eta bidezkoan parte-hartzea, gizartean dituzten garrantzia, ondorioak eta eragina modu kritikoan balioztatuz</p>
<p>Oinarrizko jakintzak <i>Izartxoak (*) dutenak landu beharreko minimoak dira.</i></p>	
<p>A multzoa. Egoera psikomotorrak.</p>	<p>Gorputzaren kontrola, automatismo eta estereotipo motorrak. *</p> <p>Gorputz-eskema: kontrol tonikoa eta jarrerakoa eta independentzia segmentarioa, egoera motorretan. Lateralitatearen definizioa. Koordinazio dinamiko orokorra eta segmentarioa. *</p> <p>Oinarrizko gaitasun fisikoak jolas-jardueretan. *</p> <p>Oinarrizko gaitasun eta trebetasun motor orokorrak: lokomotorrak, ez lokomotorrak eta manipulaziokoak. Trebetasunen konbinazioa. *</p> <p>Sormen motorra: ekintza motorra barne- eta kanpo-estimuluen arabera aldatu eta egokitu.</p> <p>Norberaren gaitasunak eta mugak.</p>
<p>B multzoa. Oposizioko egoera sozio-motorrak.</p>	<p>Aurkaria gainditzeko oinarrizko nozioak eta ekintza-printzipioak: ekintza espazioan duen kokapenaren arabera egokitu, ekintza bakoitzaren ondoren birkokatu, aurkariaren indarra erabili, alternantzia, aurea hartu, oreka eta desoreka, espazioak eta denborak murriztu/areagotu, mugikariaren jarraitutasuna eta trukea... *</p> <p>Estrategia sinpleak oposizioko egoeretan. *</p> <p>“Urrezko” segurtasun-arauak: minik ez hartu, minik ez eman eta min ematen ez utzi. *</p>
<p>C Multzoa Kooperazioko egoera sozio-motorrak.</p>	<p>Esparru honen berezko askotariko jardun motorrak.</p> <p>Ekintza printzipioak eta arrakasta lortzeko gakoak kooperazio-egoeretan: taldeko ekintzak lankideekin koordinatu eta kateatu, sinkronizatu, algoritmo motorrak, gorputza kontrolatu, erabakiak taldean adostu...*</p> <p>Jokoan bertan proposatzen den erronka bati edo sortzen den arazo bati konponbidea emateko erantzun originalak.</p> <p>Harrerako, inklusioko, laguntzako eta kooperazioko gizarte-trebetasunak. *</p> <p>Oinarrizko trebetasun motorren aukeraketa eta konbinazioa. *</p>

	Gatazka indibidualak eta kolektiboak elkarrizketa bidez ebatzi. *
	Diskriminazioko eta indarkeriako jokabideen aurreko jarduketak. *
	Taldearekiko konpromisoa eta elkartasuna. *
D multzoa. Oposizioko/ kolaborazioko egoera sozio-motorrak.	Joko tradizionalen dibertsitatea, esparru horretako berezko jarduerak fisikoak.
	Nork bere ekintza aztertzeke eta azaltzeko prozedura.
	Jardun horiekin lotzen diren nozioak: norabidea, iskin egin, paserako eta jaurtiketarako distantzia ... *
	Defentsako eta erasoko ekintza motorrak. Jokoaren taktikaren hastapenak. *
	Jokoen arauak ezagutu, errespetatu eta onartu. *
	Ekintza motorrak kateatu eta ekintzen sorta zabaldu. *
	Babes-arauak (baloia daramanarekiko distantzia, hura ez ukitu).
	Oposizio kolektiboko jardunen balioak (saiatzea, zintzotasuna, elkartasuna, segurtasuna, legezketasuna).
E multzoa. Ziurgabetasuna duten inguruneetako egoera motorrak.	Landa-ingurunekeo jarduerak fisikoak.
	Energia kudeatu eta doitu, jarduerak behar bezala garatzeko.
	Emozioen kontrola ziurgabetasuna duen esparru batean. *
	Oinarrizko orientazio-teknikak: norbera kokatzeko bidezko informazioak eta erreferentziak hartu. *
	Arriskuak eta jarduerak seguruak norberarentzat (autobabesa) eta gainerakoentzat (arriskuak identifikatu gune ezezagun batean; segurtasun-baldintza onak dituzten oztopoak gainditu; arriskuak hartu norberaren gaitasunen arabera). *
	Jarduerak horietarako berezko materialak eta ekipamendua, segurtasunekoak barne.
	Hiri-testuinguruko naturaguneak: erabili, gozatu eta mantendu.
F multzoa. Arte- eta adierazpen-egoera motorrak.	Gorputzaren komunikazio-erabilerak: sententzioak, sentimenduak, emozioak eta ideiak sinpleak komunikatu. *
	Euskal kulturako eta beste kultura batzuetako erritmo- eta musika-jardun artistikoak eta adierazpenekoak. *
	Norberaren espazioa eta hurbileko espazioa, erritmoa eta

	denboraren antolaketa. *
	Mugimenduaren eta haren osagaien kalitatea: energia (indartsua/ahula), espazioa (tamaina handia edo txikia, aurrera, atzera, albora, desplazamenduan, irekia/itxia, gainean/azpian...) eta denbora (azkarra/makala, iraupenak, esaldiak, isiluneak, hasiera/amaiera). *
	Ekintza-kontrasteak (txikia/handia, zabala/estua, igurtzi/jo, astuna/arina, azkarra/makala). *
	Norberaren eta besteen produkzioak. Gainerakoen begirada onartu. *
	Genero-estereotipoak eta horien ondoriozko mugak. *
	Ekoizpen artistikoak, adierazkorrak eta akrobatikoak behatzeko irizpideak: zailtasuna, aniztasuna, jarraipena.
	Dantzetako oinarrizko pausuak. *
G multzoa. Heziketa fisikoaren zeharkako jakintzak.	Osasun fisikoa: bizimodu aktibo baten ondorio fisiko eta psikologiko onuragarriak. Gorputzaren zaintzan eragina duten oinarrizko faktoreak. Jarduera fisikoarekin zerikusia duten higiepertsonaleko jarraibideak. Istripuen prebentzioa jardun motorretan. *
	Gizarte-osasuna: jarduera fisikoa, ohitura eta alternatiba osasungarri gisa, aisialdi modu kaltegarrien aurrean. Entzute aktiboa eta negoziazio-estrategiak testuinguru motorretako gatazkak ebazteko. Egoera motorretan bizikidetzaren kontrako jokabideak, diskriminatzaileak edo sexistak baztertu. *
	Osasun mentala: norberaren gorputza errespetatu eta onartu. Nork bere burua ezagutu eta indarguneak eta ahulguneak identifikatu. *
	Jardueraren parte diren rola eta azpirolak hartu: defendatzailea/erasotzailea, jazarlea/jazarria, preso/epailea eta ebaluatzailea. *
	Jokoaren arauak eta segurtasun-arauak ezagutu, errespetatu eta onartu. *
	Materiala zaindu eta prestatu, garatu beharreko jokoaren arabera.
	Proiektu motorren plangintza eta autoerregulazioa: planifikatutakoa gauzatzeko oinarrizko mekanismoak.
	Bizikidetzaren aurkako jokabideak: identifikazio-estrategiak eta ondorio negatiboak. *
	Kultura motorrak kultura-herentziari egiten dizkion ekarpenak. Jolasak eta dantzak, kulturartekotasunaren adierazpen gisa.
	Kirola eta genero-ikuspegia: zenbait generotako kirolari erreferenteak. *
	Bide-hezkuntza. Mugikortasun iraunkorra.



GORPUTZA ZAINDU BEHAR DUGU

DATU OROKORRAK

Izenburua	Lizentzia
GORPUTZA ZAINDU BEHAR DA	010051
Inplikaturiko arloak, jakintzagaiak edo eremuak	Maila
Gorputz Hezkuntza, Euskara eta Plastika	3. maila
Saio kopurua	
20	
Ikas-egoeraren markoa	
<p>A. Testuingurua</p> <p>Gure ikasleak ingurune eta Euskara arloetan gorputzaren gaia ari dira lantzen. Diziplinarteko hezkuntzan oinarritzen garenez, guk ere ildo beretik joko dugu. Ikasturtea aurrera doala, ikasleek badute garrantzi handiko zenbait kontzeptu bizimodu osasuntsuaren buruz. Horregatik, ikas-egoera honetan zera landu nahi dugu: ohitura horietaz gain, elikadura osasuntsuak ere badu berebiziko garrantzia. Gainera, gure gizartean gero eta janari prozesatu gehiago kontsumitzen dira, eta, ikerketek diotenez, haur lodien tasa handituz doa. Arazo horri aurre egiteko konpetentziak lortzeko helburuarekin egingo dugu lan.</p> <p>B. Abiapuntua</p> <p>Jatea eta edatea bizitzeko ezinbestekoak dira. Gaur egun janari eta edari mota asko daude, supermerkatuetako pasabide luze-luzeetan ikusi dituzte. Baina ba al dakite, elikagai horietatik guztietarik, zeintzuk diren osasungarriak, ez hain osasungarriak eta oso kaltegarriak? Gai izango dira elikagaien piramidea osatzeko eta osasunerako mesedegarriak diren beste ezaugarri asko ikasteko?</p> <p>C. Azken ekoizpena</p> <p>Batetik, taldeka elikagaien piramidea sortzea izango da; eta bestetik, piramide horren ahozko aurkezpena egitea beste gela batean. Horretarako, ahozko azalpen argi eta kalitatezko bat emateko beharrezkoak diren estrategiak landu eta bereganatuko beharko dituzte.</p>	
Proposamenaren justifikazioa	
<p>A. Proposamenaren xedea</p> <p>Eskolaz kanpoko eta testuinguru erdaldunetan gauzatu ohi diren eguneroko egoeratan euskara erabiltzea, jendaurrean ahozko azalpen bat emateko beharrezkoak diren estrategiak bereganatzea, eta elikagaien gaiari dagokionez, euskarazko hiztegi aberatsa lantzea.</p> <p>B. Konpetentzia espezifikoak (Helburu didaktikoak)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elikagai osasungarriak eta ez oso osasuntsuak bereiztea, elikadura-ohitura osasuntsu bat izateko. - Jarrera egokiak ezagutu eta identifikatzea lesiorik ez izateko. - Eguneroko bizitzan beharrezkoak diren higiene ohiturak zeintzuk diren jakitea eta betetzea. - Jarduera fisikoaren eragin positiboez kontzientea izatea bizimodu sedentarioari aurre egiteko. - Jarduera fisikoa egiten dugun bitartean arduratsuak izatea. - Ariketa fisikoa egitean, istripuak edo lesioak ekiditeko ohitura osasungarriak identifikatzea. - Ikaskideen ekarpenak errespetatu, onartu eta balioestea. - Taldean ikaskideen ideiak errespetatuz eta nor bere ekarpenak eginez lan egitea. - Euskararen erabilera areagotzea, ikasgela barruan zein ikasgelatik kanpo. - Euskara hizkuntzaren balio instrumentalaz eta funtzionalaz jabetzea. - Jardueren balioespena egitea, ikaskideei horren berri ematea eta hobetzeko proposamenak egitea. 	

JARDUEREN SEKUENTZIA LABURRA**HASIERAKO FASEA**

Jarduera	Lorpen-adierazleak	Ebaluatzeko tresnak (ebidentziak)
1. Ikas-egoeraren aurkezpena	- Elikadura osasungarriari buruzko bere iritzia adierazten du.	Behaketa-orria (irakaslearentzat).
2. Hainbat elikagaien bila goaz	- Ikaskideen ekarpenak errespetatu, onartu eta balioesten ditu. - Jardueretan parte hartzen du.	

GARAPEN FASEA

Jarduera	Lorpen-adierazleak	Ebaluatzeko tresnak (ebidentziak)
3. Elikagaien piramidearen atalak bereizten	<ul style="list-style-type: none"> - Bereizten du zein diren elikagai osasungarriak eta ez oso osasungarriak. - Elikagaiak dagokion piramideko ataletan kokatzen ditu. - Jarrera egokiak erabiltzen ditu eguneroko ekintzetan. - Oinarrizko higiene ohiturak bereganatu ditu (saioa bukatzean kamiseta aldatzea, eskuoihal txikiarekin eta urarekin izerdia garbitzea...). - Jarduera fisikoaren ondorio positiboak barneratu ditu. - Jarduerak egiten dituen bitartean arriskuak ekiditen ditu. - Istripuak ekiditeko beharrezko neurriak hartzen ditu. - Taldekideen ideiak errespetatzen ditu eta ekarpenak egiten ditu elkarlanean ari denean. - Egindako jarduerak balioesten ditu, ikaskideei horren berri ematen die eta hobetzeko proposamenak egiten ditu. 	Behaketa-orria (irakaslearentzat). Autoebaluaziorako diana (ikaslearentzat). Ahozko galderak (irakaslearentzat). Aurkezpenak egiteko gidoia (ikasleentzat). Ikasleen sormen lana. Irakaslearen koaderno. Kontrol-zerrenda. Taldea lana ebaluatzeko errubrika (irakaslearentzat).
4. Elikagaien piramidea sortu (Plastikako saioa)		
5. Zein garrantzitsua den ura!		
6. Postura egokien saioa		
7. Piramidea osatzen hasiko gara		
8. Ahozko azalpenak emateko sekuentzia didaktikoa (Euskara saioak)		
9. Piramidearen lehen aurkezpena		

AMAIERAKO FASEA

Jarduera	Lorpen-adierazleak	Ebaluatzeko tresnak (ebidentziak)
----------	--------------------	-----------------------------------

10. Aurkezpena beste geletan		
11. Azken aurkezpenen grabaketak aztertu	<ul style="list-style-type: none"> - Gelakideekin euskaraz komunikatzen da. - Azken ekoizpena grabatzean, intonazioa eta hizkuntzaren ahoskera-arauak errespetatzen ditu. - Ezarritako arauak betetzen ditu eta dagozkion ardurak hartzen ditu. - Taldekideen ekarpenak balioesten ditu, lantaldeko gatazkak errespetuz kudeatzen ditu eta irtenbideak adosten ditu. -Ikaskideen ekarpenak errespetatu, onartu eta balioesten ditu. 	<p>Behaketa-orria (irakaslearentzat).</p> <p>Azken ekoizpena ebaluatzeko errubrika.</p> <p>Ikasitakoaren gaineko hausnarketa-orria (ikaslearentzat).</p> <p>Autoebaluazio- eta baterako ebaluazio-galdetegiak (ikasleentzat).</p>

METODOLOGIA

A. Printzipioak

Ikas-egoera hau ikasleek gaiari buruz dituzten aurrezagutzetan eta interesetan oinarrituta dago. Ikasleek erabilera eta helburu askotako jarduerak egingo dituzte: girotzeko jarduerak, lortutako informazioa zein materiala sailkatzeko jarduerak, taldean lan egitekoak, kooperatiboak, ahozkotasuna lantzekoak eta azken ekoizpena egiteko jarduerak.

Saioak malguak dira, momentuan momentuko beharretara egokituak, eta irakasleak gidatuak. Ikasleak dira ikaskuntzaren erdigunea. Hori dela eta, erabakiak hartzean, iritzia adierazten eta kritikoak izaten utzi behar diegu, haien autonomia eta autorregulazioa garatu dezaten. Horrekin batera, berdinaren arteko harremanak zainduko dira bizikidetzara positiboa lortzeko.

Motibazioa pizteko erronkak proposatuko dira, horiek gainditu ahala aurrera egiteko eta ezarritako helburuak lortzeko; horretarako, jarduerak zailtasun maila progresiboa izango dute.

Azken produkzioan, arreta berezia jarriko zaio ahozko adierazpen argiari: hizkuntza ulergarriaren erabilerari, kritikoak garenean errespetuz jokatzeari, sentimenduak eta emozioak ongi adierazteari...

B. Antolaketa

Saioetan taldekatze ezberdinak erabiliko ditugu:

- Banaka: beroketa eta barealdiko jolasetan.
- Bikoteka: beroketako jolas batzuetan.
- Talde txikiak: jatorrizko taldeetan (hots, aurkezpena egiteko adostu dituzten horietan) burutuko diren jolasetan, normalean atal nagusiko jolasetan.
- Talde handiak: beroketa eta barealdiko jolasetan.
- Gela osoa: saio bakoitzaren hasieran zein bukaeran. Hasieran, ikasleak sentibilizatzeko, gai berrira hurbiltzeko edota eguneko ohar garrantzitsuenak komentatzeko; bukaeran berriz, egindako jarduerak bateratzeko, entzunaldi eta hausnarketa kolektiboak egiteko, egindako lana balioztatze, eta gertatu diren arazoei irtenbidea bilatzeko. Garrantzitsua da ikasle guztiak elkartzeko direnean giroa lasaia eta erakargarria izatea.

C. Baliabideak

Materiala: papera, egurrezko paletak, iltzeak, mailua, kola zuria eta 4 gorpil txiki.

Arbel digitala.

Etxetik ekarri beharreko materiala:

- barazkiak eta frutak
- zerealak
- esnekiak
- lekaleak eta fruitu lehorrak
- arraina eta haragia
- gozokiak

EBALUAZIO-PROZESUA

Ikasturte hasieran edo ikasle berri bat datorrenean, gaixotasun edo ezintasunei buruzko galdetegia emango zaio eta Hasierako Ebaluazio Diagnostiko bat egingo zaio jolas librearen bidez, ikaslea motrizitatearen zein fasetan dagoen ikusteko.

Ebaluazioa hezigarria izango da. Ikasleen konpetentziak, jarrera eta parte-hartzea ebaluatzeko, ondoko tresnak erabiliko dira:

- Parte-hartzea eta oinarrizko jakintzen lorpen maila ebaluatzeko: [behaketa-orria](#), ahozko galderak, [aurkezpena egiteko gidoia](#), ikasleen sormen lana eta [azken ekoizpena ebaluatzeko errubrikak](#).
- Ikaskuntza prozesua ebaluatzeko: [autoebaluaziorako diana](#), [ikasitakoaren gaineko hausnarketa-orria](#) eta [autoebaluazio- eta baterako ebaluazio-galdetegiak](#).
- Higiene ohiturak eta jarrera ebaluatzeko: Irakaslearen koaderno eta [kontrol-zerrenda](#).
- Irakaslearen lana eta ikas-egoeraren ebaluaziorako: [autoebaluazio- eta baterako ebaluazio-galdetegiak](#) eta ahozko galderak, bai ikasleekin zein beraien guraso edo tutoreekin.

Ebaluazioan irakasle taldeak, ikasleek eta familiek parte hartuko dute.

JARDUEREN SEKUENTZIA GARATUA

Hasierako fasea

1. jarduera: **Ikas-egoeraren aurkezpena**

Gorputz Hezkuntzako irakaslea eta tutorearen artean, gela atonduko da hainbat elikagaien irudiekin. Gelaren erdian aulki guztiak biribilean jarriko ditu. Ikasleak etortzen direnean, bakoitzak leku bat aukeratuko du eta eseri egingo da. Irakasleak, tartetxo bat emango die ikasleei, ezer esan gabe, irudiak ikus ditzaten. Ondoren, hainbat galdera egingo dizkie gaiarekiko interesa pizteko.

- *“Zer jaten duzue egun oso batean?”*

Zenbait ikasleren erantzunak arbelean idatziko ditu, bakarrik elikagaien izenak, janariena zein edariena. Hitzen bat errepikatzen bada, ez du berriz idatziko. Bost edo sei ikasleren erantzunak dituenean hurrengo galdera egingo die.

- *“Elikagai hauetatik, zeintzuk esango zenukete osasungarriak direla eta zeintzuk ez?”*

Irakasleak ondorengo hiru aukerak emango die: osasungarria, ez osasungarria edo zalantzan daudenak. Osasungarria dela esaten badute, hitza berdez inguratuko du; ez osasungarria dela badiote, gorritz; eta zalantza direnak, horiz.

Bukatutakoan, bosteko taldetan elkartu eta tarte bat emango die arbeleko lanaren inguruan hausnarketa egiteko. Aldaketaren bat egin nahi badute, taldeak proposamena adierazi, eta denon artean adostuko dute aldaketa egokia den ala ez. Irakasleak, momentu horretan, ikasleek besteen ekarpenak errespetatu, onartu eta balioesten dituen ebaluatuko du, [behaketa-orriaren](#) bitartez.

Hemendik aurrera, sortu dituzten taldeetan jarraituko dute lanean.

- *“Nola antolatuko edo multzokatuko zenituzke elikagaiak?”*

Gelan dituzten ordenagailu txikiak erabiliko dituzte Googlen informazioa bilatzeko. Hasieran, ikasleak bakarrik ibiliko dira lanean, elikagaien piramidea aipatu arte. Inork aipatzen ez badu, irakasleak egingo du; bere ordenagailua arbel digitalean proiektatu, Google bilatzailean “Elikagaien antolaketa” idatzi eta irudietan klikatuz. Bertan, zenbait elikagaien piramide agertuko dira.

Galdera honen helburua ikas-egoeraren azken produkziarako ideia ateratzea da, hau da, taldeka elikagaien piramide bat sortu eta beste talde baten aurrean azaldu.

Bukatzeko, irakasleak taldeak sortuko ditu eta talde lanaren planifikazioa egingo da. Horretarako, ikasle-taldee [aurkezpena egiteko gidoia](#) banatuko zaie. Bertan bakoitzaren ardurak eta egitekoak jarriko dituzte. Hemendik aurrera, jatorrizko taldeei erreferentzia egiten zaienean, talde horietaz arituko gara.

2. jarduera: **Hainbat elikagaien bila goaz**

Argi dago elikagai-mota ugari dagoela munduan. Bi muturretakoak, oso osasungarriak eta batere osasungarriak ez direnak, argi bereizten dituzte, baina beste asko tartean daude eta ez da batere erraza osasungarriak diren ala ez adieraztea. Kasu horietan, elikagai horiek jan beharreko maiztasunak garrantzi handia hartzen du, adibidez: haragia osasungarria da baina ez egunero jateko, edo pasta osasungarria da baina neurritz kontsumituz gero.

Jarduera honetan, gimnasia joan eta jolas batzuk egingo dituzte gaiari buruz duten jakintza maila adierazteko.

- STOP elikagaiak jolasa.

Bi ikasle harrapatzaileak izango dira eta beste guztiak iheslariak. Harrapatzaileek, zapi bat eramango dute eskuan, identifikatuak izan daitezten. Beraien helburua, iheslariak harrapatzea da eta beste horiena harrapatuak ez izatea. Harrapatzaileak iheslari bat ukitzen badu, rolak aldatuko dituzte eta zapia emango dio. Iheslariak, bi aukera dute harrapatuak ez izateko. Lehenengoa, ihes egitea da, ukituak ez izateko. Bigarrena, “stop” esatea da, ahots-gora eta ozenki.

“Stop” esandakoan, besoak zabal-zabalik eta gurutze forma hartu beharko dute dauden lekuan, orduan ezin izango dira harrapatuak izan.

Libratzeko, ikaskide bati deitu, hura hurbildu eta berarekin dagoela bost elikagai desberdinen izenak esan beharko dizkio. Zuzen esaten baditu, libratu egiten da eta jolasean jarraituko dute biek. Ikaskideak uzte badu erratu egin dela, gaizki dagoena jakinaraziko dio eta gurutze forman dagoen ikasleak zuzendu egin beharko du. Helburua, euskaraz ondo esatea da.

- Erreleboak elikagaien bila

Erreleboak egingo dituzte jatorrizko taldeetan, gimnasioaren alde batetik bestera, irakasleak lurrian utzi dituen elikagaien txartelen bila. Aldi bakoitzean txartel bana ekarri beharko dute eta talde bakoitzak dituen hiru koloredun uztaietan antolatzen joan. Berdean, osasungarriak diren elikagaien txartelak sartuko dituzte; horian, ez hain osasungarriak direnak; eta gorrian, osasungarriak ez direnak. Errepikatutako txartel bat ekartzekotan, berriz lehengo lekura bueltatu eta haren ordeztu beste bat hartu beharko dute.

Txartel guztiak bukatutakoan, taldeei hiru minutu emango zaie egin duten antolaketaren inguruan hausnartzeko eta beraien artean eztabaidatzeko eta nahi badute aldaketaren bat egiteko. Irakasleak, momentu horretan, ikasleek besteen ekarpenak errespetatu, onartu eta balioesten dituen ebaluatuko du, [behaketa-orriaren](#) bitartez.

- Erosketa orga

Jolas hau oso aproposa da gai konkretu bateko hiztegia lantzeko. Kasu honetan gaia elikagaiak izango da, baina beste edozein ere izan daiteke.

Talde txikian zein handian jolastu daiteke. Hasteko, ikasle batek ondorengo esaldia esango du: “Merkatutik nator eta erosketa-organ honako hau dakarkizuet”. Ondoren, berak nahi dituen elikagaiak izendatzen joango da. Lehenengo ikasleak elikagai bat aipatuko du; bigarrenak, bi; hirugarrenak, hiru; laugarrenak, lau... Horrela jarraituko dugu ahalik eta ikasle gehienek parte hartu arte. Kontuz! Elikagai-zerrendaren ordena beti berbera izan behar da, eta, ikasle bat nahasten baldin bada, berriz hasieratik hasiko dira.

Arreta berezia jarriko da ikasleek esan behar duten lehenengo esaldian, ongi esan dezaten eta barneratu dezaten. Esaldi osoa ongi esan arte, ezingo dute zerrendarekin hasi.

Garapen fasea

3. jarduera: Elikagaien piramidearen atalak bereizten

Behin elikagaiak aztertuta eta osasungarriak diren ala ez ikusita, multzokatzen eta antolatzen hasteko unea da. Horretarako, elikagaien piramidearen atalak landu, eta, jolasen bitartez, ikasiko dira. Hona hemen jolasak:

- Gurina

Aurreko jardueran egin duten STOP jolasaren aldaera bat da. Kasu honetan, bi ikasle harrapatzaileak izango dira eta beste guztiak iheslariak. Harrapatzaileek, zapi bat eramango dute eskuan, identifikatuak izan daitezten. Beraien helburua, iheslariak harrapatzea da eta beste horiena harrapatuak ez izatea. Harrapatzaileak iheslari bat ukitzen badu, rolak aldatuko dituzte eta zapia emango dio. Iheslariak, bi aukera dute harrapatuak ez izateko. Lehenengoa, ihes egitea da, ukituak

ez izateko. Bigarrena, “Gurina” esatea da, ahots-gora eta ozenki.

“Gurina” esaten dutenean, gorputzarekin nahi duten jarreran geldituko dira dauden lekuan eta ezin izango dira harrapatuak izan. Poliki-poliki urtzen ari direla adierazi beharko dute.

Libratzeko, ikaskide bat deitu, hura hurbildu eta berarekin dagoela bost elikagai multzoen izenak esan beharko dizkio, adibidez: barazkiak, frutak, arrainak, haragia, esnekiak, fruitu lehorrak, lekaleak, zerealak, gantzak, gozokiak, prozesatuak... Zuzen esaten baditu, libratu egingo da eta jolasten jarraituko dute. Libre dagoen ikaskideak uste badu erratu egin dela, gaizki esandakoa zuzenaraziko dio eta gurina esan duen ikasleak zuzendu. Helburua, Elikagaien multzoen izenak euskaraz ondo esatea da. Aldi berean, irakasleak, ikasleek elikagaien multzoei buruz dituzten aurrezagutzak zeintzuk diren ikusiko du.

- Sei txokoak

Irakasleak gimnasiotik sei kono sakabanatuko ditu piramidearen sei mailak balira bezala, bakoitzak A4 tamainako koloredun folio bana izango du.

1. maila: Barazkiak eta Frutak (hizki bakoitza kolore batez).
2. maila: Zerealak (horiz).
3. maila: Esnekiak (zuriz).
4. maila: Lekaleak eta Fruitu lehorrak (marroiz).
5. maila: Arraina eta Haragia (gorriz).
6. maila: Gozokiak (arrosaz).

Irakasleak elikagai baten izena esango die, ahots-gora eta ozenki. Ikasleek, entzun ondoren, elikagai horri dagokion multzoa adierazten duen konora korrika egin beharko dute.

Modu horretan, irakasleak, era bisualean eta ikasleen izenak esan gabe, hauek aurrebaluatu ahal izango ditu, jakiteko zein punturaino landu behar diren elikagaien multzoak.

- Piramidearen sei mailak

Gimnasioko lurrean konoekin sei lauki zuzen egingo dira bata bestearen gainean, pentagrama baten antzera. Lauki zuzenak, elikagaien piramideko mailak izango dira, aurreko jardueran landu ditugun berberak.

Dena prest dagoenean, irakaslea elikagaien izenak esaten joango da eta ikasleak elikagai horri dagokion maila adierazten duen lauki zuzenean sartu beharko dira. Horrela, maila guztietako hainbat elikagai kokatzen ikasiko dute.

Helburua, elikagaiak dagokion piramideko atalean kokatzen ikastea da. Hasieran, talde osoak batera parte hartuko du, baina behin jolasaren dinamika hartu dutenean, irakaslea talde txikiagoak deitzen joango da. Ikasleak banaka ere ebalua ditzake, horretarako, [kontrol-zerrenda](#) erabiliko du

- Bat, bi, hiru... esnekiak

Jolas hau talde txikian zein handian egin daiteke. Ikasleek biribil bat osatuko dute, zutik edo eserita. Irakaslearen ezkerrean dagoen ikasleak “Bat” esango du; hurrengoak, bi; besteak, hiru; eta horrela jarraituko dute hamarrera iritsi arte. Ondo egiten baldin badute, irakasleak zenbaki bat beste hitz batengatik ordezkatzuko du, adibidez: “bost” esan beharrean, “esnekiak” esango du. Hortik aurrera, “bost” zenbakia esatea tokatzen zaion ikasleak “esnekiak” esan beharko du. Jolasarekin aurrera jarraituz, gero eta zenbaki gutxiago egongo dira, eta hitz gehiago. Ikasle batek dagokion hitza edo zenbakia gaizki esaten badu, hurrengo hasieratik hasiko da, hots “bat” esanez.

Kasu honetan, zenbakien ordezkariak erabil daitezkeen hitzak aurreko jolasetan ikasi ditugun elikagaien

multzoen izenak izango dira: barazkia, fruta, arraina, haragia, esnekia, zereala, gantza, lekalea, gozokia eta fruitu lehorra.

4. jarduera: **Elikagaien piramidea sortu** (Plastikako saioa)

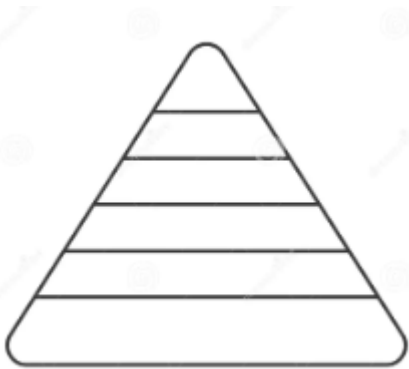
Jarduera hau taldeko tutoreak zein Plastikako irakasleak bideratuko du. Bi piramide mota beharko dira hurrengo jardueretan, beraz, Plastikako saioak erabiliko dira piramideak sortzeko.

Lehenengo piramidea paperezko hirukia izango da, eta jatorrizko talde bakoitzak bat beharko du. Tamaina handikoa izango da, gutxi gorabehera 1,5 metroko altuera (17,5 zentimetroko sei maila) eta 1,5 metroko zabalera oinarria izango du (ikusi 4.1 irudia). Aukera ona izan daiteke Matematika arloan geometria, neurriak eta zatikiak lantzeko.

Bigarren piramidea egurrezkoa izango da. Bakarra behar da talde osorako. Piramide hau paleten egurrekin egingo da eta oinarrian gurpilak izango ditu. Hiru dimentsiotan egingo da. Lau alde eta sei solairu izango ditu, apalategi baten antzera (ikusi 4.2 irudia). Neurriei dagokionez, ahalik eta handiena izango da; kontuan izan gelako atetik atera behar dela beste geletara eraman ahal izateko, hau baita aurkezpenetarako erabiliko dugun piramidea.

Lehentasuna emango zaio lehenengo piramideari (paperezkoari), Gorputz Hezkuntzako hurrengo saioetan erabiliko baita. Bigarren piramidea aldiz, ikas-egoeraren azken fasean erabiliko da bakarrik.

Irakasleak talde lana ebaluatzeko [behaketa-orria](#) erabiliko ditu. Bestalde, ikasleek ere, lana bukatzean, [autoebaluaziorako diana](#) beteko dute.



4.1 irudia



4.2 irudia

5. jarduera: **Zein garrantzitsua den ura!**

Elikadura osasungarri baten ura edateak duen garrantziaz goraipatuko da. Irakaslea gaiari buruzko galdera batzuk egiten hasiko da: Zenbat ur edaten duzue egunean? Zenbat edan behar dugula uste duzue? Nondik uste duzue lortzen dugula ura, bakarrik edatean ala elikagaiak jatean ere? Zein elikagaiak dute ur gehiago?...Eztabaida sortzen da, eta azkenik, erantzun zuzena ematen zaie. Behin interesa piztuta, jolas hauek egingo dira.

- Elikagai harrapatzaileak

Irakasleak ikasle bakoitzari elikagai bana esango dio belarrira, eta beraiek, inori ezer esan gabe, gimnasiotik sakabanatuko dira. Irakasleak elikagai talde baten izena ozenki esaten duen momentuan, talde horri dagozkion elikagaiak harrapatzaile bihurtuko dira eta besteek korrika ihes egin beharko dute. Norbait harrapatzen dutenean, lurrean eseriko da. Denak harrapatzen dituztenean, beste elikagai multzo baten izena oihukatu eta berriz hasiko da jolasa.

- Ura edateko zirkuitua

Irakasleak gimnasioko hainbat materialekin zirkuitu zirkular bat egingo du. Berak zein ikasleek proposatuko dute, zirkuituan zehar zer ariketa, erronka edo ibilbide egin beharko diren. Zirkuituak bost geldione izango ditu, estrategikoki kokatuta, eta bakoitzean urez betetako hiru botilak egongo dira.

Ikasle guztiak zirkuitua egiten hasiko dira eta lepoan edalontzi bat eramango dute zintzilik. Geldiune estrategiko bakoitzera irizten direnean, edalontzira ur pixka bat bota eta edan beharko dute, aurrera jarraitu ahal izateko. Bi edo hiru buelta oso eman ostean, denok elkarrekin eseriko dira hausnarketari bide emateko.

- Ura edatearen garrantziari buruzko hausnarketa

Ariketa honekin lortu nahi dena da, ura edatea zein garrantzitsua den ulertzea eta hausnartzea; eta batez ere ariketa fisikoa egiten denean. Irakasleak honelako galderak egingo ditu: Zergatik izaten zarete egarria? Noiz egoten zarete egarrien? Ikusi al duzue inoiz maratoni edo triatloi antzeko lasterketa luzerik? Zenbat ur edaten dute? Eta noiz? Zergatik?... Eztabaida sortzen da, eta azkenik, erantzun zuzena ematen zaie.

6. jarduera: **Postura egokien saioa**

Ohitura osasungarrien gaiarekin jarraituz, postura egokien garrantziaz hitz egiteko unea izango da. Horretarako jolas bat egingo da eta ondoren istorio bat kontatuko zaie.

- Antzezpenen jolasa

Ikasleak bi taldetan bananduko dira. A taldekoak lurrian margoturik dagoen marraren ezker aldean kokatuko dira, eta B taldekoak eskuinean. Ekintza bat esango zaie guztiei eta beraiek ekintza hori antzeztu beharko dute. Ezker aldekoek postura egokiak antzeztuko dituzte eta ezker aldekoek desegokiak. Taldeak lekuz aldatuko dira ekintza berri bat proposatzen den bakoitzean. Adibideak: aulki baten eseri, lo egin, sofan telebista ikusi, bizkar-zorro bat eraman, liburu bat irakurri, bazkaldu, pisu handi bat lurretik hartzeko makurtu...

- Zuhaitz okerra eta zuzenaren istorioa

Lehenik, zuhaitz baten hazkunde prozesua antzeztuko dute; hazi bat izatetik, zuhaitz erraldoi bat izan arte. Mugimenduak oso poliki egin beharko dituzte eta ezingo dute hitz egin, dena soilik gorputz-mugimenduen bitartez adieraziko dute.

Jolasarekin bukatutakoan, zuhaitz okerra eta zuzenaren istorio laburra kontatzeko momentua izango da.

- Fisioterapeuta baten bisita

Eskolako gurasoen artean fisioterapeutarik balego, alde aurretik berarekin hitz egin eta eskolara etortzera gonbidatuko zaio. Bestela, eskolako fisioterapeutarekin hitz egingo da. Ondoren, jarrera egokien garrantziari buruzko aurkezpen bat prestatzeko eskatuko zaio, gehienez hamabost minutukoa, ikasleek profesional baten ahotik entzun dezaten zein garrantzitsua den osasunerako. Bukatzeko, ikasleei aurkezpena egin eta galderak egiteko tarte eskainiko zaie.

Galderekin bukatzean, aurkezpen bat egiterakoan mantendu beharreko jarrera eta gorputz adierazpenaz hitz egingo da, eta aurreko ikasturteetako aurkezpen batzuen bideoak aztertuko dira. Aurkezleen jarrerari emango zaio garrantzi handiena. Azkenik, [azken ekoizpena ebaluatzeko errubrikak](#) proiektatuko dira (gorputz adierazpenari dagozkionak), argi izan dezaten zer den eskatuko zaiena.

7. jarduera: Piramidea osatzen hasiko gara

Irakasleak hainbat jolas proposatuko ditu. Jolas bakoitzean, ikasleek gelan dituzten piramideak osatzeko beharrezkoak dituzten produktuak eta [elikagaien txartelak](#) lortuko dituzte. Txartelak, paperezko piramiderako; eta produktuak, egurrezkoak. Jolasak hurrengoak izango dira:

- Otso fruta-zalea

Ikasleek, zutik, biribil bat osatuko dute eta otsoarena egingo duena erdian kokatuko da. Biribilean daudenek fruta bat aukeratuko dute, baina ezin diote inori esan. Denek argi dutenean, ondorengo elkarrizketa izango dute otsoarekin:

- *IK: Nor da?*
- *O: Otsoa naiz.*
- *IK: Kaixo otso, zein da gustukoen duzun fruta?*
- *O: Gustukoen dudan fruta... X (fruta baten izena) da!*

Otsoak frutaren izena esatean, fruta hura pentsatu dutenak korrika hasiko dira ihesi, eta otsoa horiek harrapatzen saiatuko da. Norbait harrapatzen badu, harrapatu duen horrek hartuko du otsoaren rola hurrengo txandan.

Posible da otsoak "tutifruiti" esatea, orduan, denek egin beharko dute korrika otsoak harrapa ez ditzan.

- Piramidea osatzen

Ikasleak jatorrizko taldeetan jarriko dira frontoiaren alde batean. Beste aldean, lurrean, elikagaien piramideko mailen izenak dituzten txartel batzuk egongo dira. Jolasa hasteko, talde bakoitzeko ikasleek, denek aldi berean, esku bateko hatzekin, zero (ukabila), bat, bi edo hiru zenbakia adierazi beharko dute. Taldekide batek guztion artean ateratako hatzak zenbatuko ditu, eta atera den zenbakiaren letra kopuru berdina duen txartel baten bila joan beharko da. Ez baldin badago kopuru berdina duen txartelik, buelta egin eta berriz hasi beharko dute hatzak ateratzen. Aterako duten hatz kopurua aldeztatik ados dezakete.

- Elikagaien koloreak

Uztaiak frontoiko lurretik sakabanatuta egongo dira. Ikasleak korrika hasiko dira uztaien artean eta kanpoaldetik. Irakasleak elikagai baten izena esaten duenean, ikasleak, ahalik eta azkarren, elikagai horren kolore bera duen uztai baten barruan sartu beharko dira. Uztai bakoitzean pertsona bat baino gehiago egon daiteke.

- Piramideko maila bat harrapatzea

Ikasle guztiei elikagai-txartel ezberdin bana emango zaie, bost ikasleri izan ezik. Horiek harrapatzaileak izango dira. Txarteldunak frontoitik sakabanatu eta harrapatzaileak irakaslearekin geldituko dira. Bost harrapatzaileek batera piramidearen maila baten zenbakia esango dute ahots-goran eta ozenki. Maila honetako elikagaiak dituztenak lurrean eseriko dira eta harrapatzaileek ezin izango dituzte harrapatu. Beste guztiek ihes egin beharko dute harrapatzaileek harrapa ez ditzaten. Adibidez: harrapatzaileek "Bat" esaten badute, frutak eta barazkiak dituztenak lurrean eseriko dira eta beste guztiek ihes egingo dute.

Saioa bukatzean, jolasa ondo egin badute, bost txartel lortuko dituzte gelara eramateko eta beraien piramidean jartzeko. Dinamika horiekin gelako paperezko piramideak osatzen joango dira.

- Galderen ekaitza

Ikasle bati edozelako galderak egingo dizkiote, eta honek ezin izango du inolaz ere “bai”, “ez” edo beste monosilabo batez erantzun, adibidez: batzuetan, agian... Derrigorrez perpaus oso batez erantzun behar du, eta gainera, ezin izango du 2 edo 3 segundo baino gehiago erabili erantzuna pentsatzeko. Galdera baten ostean 3 segundo baino gehiago isilik egonez gero, edota bai edo ez erantzuten badu, beste ikasle bat jarriko da haren rolean. Jolas honen helburua, galdera bat erantzutean esaldi batez egitea, eta ez monosilaboekin.

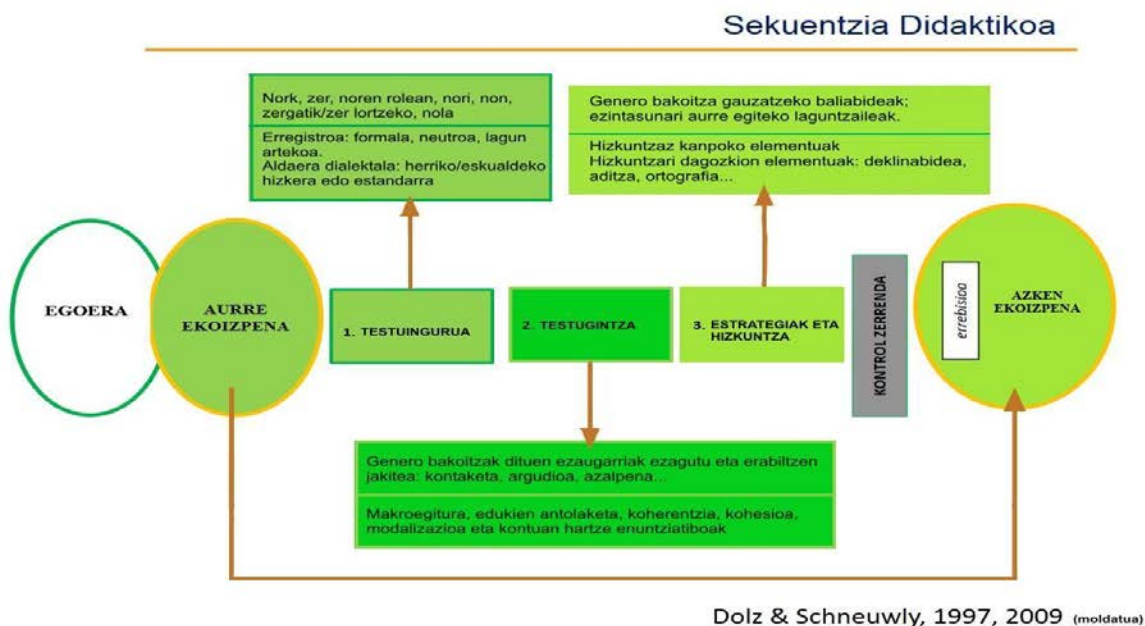
- Aurkezpenak adostu

Ikasleek Gorputz Hezkuntzako hurrengo saioetan paperezko piramideen lehenengo aurkezpenak egin beharko dituzte beste ikaskideen aurrean. Lana antolatzeko, aldez aurretik beteta duten [aurkezpena egiteko gidoia](#) erabiliko dute eta irakaslearekin aurkezpen eguna eta taldeen ordena erabakiko dute.

Jarduera honen helburua da elikagaiak dagokion piramideko atalean kokatzea eta arrazoitzea. Irakasleak, hori ebaluatzeko, 3 ebaluazio-tresna erabiliko ditu: Ahozko galderak, [Kontrol-zerrenda](#) eta ikasleen sormen lana.

8. jarduera: **Ahozko azalpenak emateko sekuentzia didaktikoa** (Euskara saioak)

Jarduera honetan jarraitu den sekuentziaren eskema:



Irudian ikusten diren atalak kronologikoki antolatuta daude eta banan-banan garatuko dira.

- Egoeraren aurkezpena

Une honetan aurkezten da egitasmoa eta azken helburu komunikatiboa. Ikasleei azken helburu komunikatiboaren berri ematen zaie. Datozen egunetan zer ikasiko duten, nola bideratuko ditugun lanketak, nola taldekatuko diren, zein gai landuko dituzten... Gisa honetako edukiak jartzen zaizkie mahai-gainean. Azken helburu komunikatiboa adosten da taldean.

Hona hemen adieraziko zaien helburu komunikatiboa: Lehen Hezkuntzako beste geletara joatea gure lana aurkeztera. Horretarako aurkezpen testua landu beharko da.

- **Hasierako ekoizpena**

Inolako lanketarik egin gabe eta irakaslearen laguntzarik gabe ekoitziko dute ikasleek azken helburu komunikatiboa izango den azalpen-testua eta eskema. Eraikitako testua erregistratu egingo du irakasleak: bideokamera edo sakelako telefonoaren bitartez, eskuzko apunteak hartuz, transkripzioa eginez...

Sakelako telefonoarekin edo kamerarekin erregistratuko dira ikasleen ekoizpenak. Ikasleen aurrezagutzak zein diren jaso eta ezagutza komunak agerraraziko dira. Irakasleak corpus hori baliatzen du ikasleek testu genero horretan dituzten gaitasunak identifikatzeko, baita hobetu beharreko trebetasunak zein diren zehazteko ere.

- **Ikaskuntza edo irakaskuntza tailerrak:** testuingurua, testugintza eta estrategiak eta hizkuntza moduluetan antolatuta dauden jarduerak egiten dira fase honetan. Modulu bat da hizkuntza eragiketa jakin bati erantzuteko sortzen den jarduera multzoa. Kasu honetan hiru moduludun saioak eraiki dira: testuinguruaren lanketa, testugintzaren lanketa eta hizkuntzaren arloa.

a. Testuinguruaren lanketa

Azken helburu komunikatiboaren gaineko hausnarketa eta eredu azterketa egingo da: nork, zer, noren rolean, nori, non, zergatik eta zer lortzeko, nola... galderei erantzungo zaie.

Gaitasun soziolinguistikoak aztertuko dira eta honen gaineko gogoeta egingo da: erregistro neutroa, euskararen erregistro estandarra.

Testu generoa aztertuko da: testuinguruari egokitzen zaion testu generoaren identifikazioa eta eredu azterketa.

b. Testugintzaren lanketa

Testu genero bakoitzak dituen ezaugarriak ezagutu eta erabiltzeko ariketak: testuen arteko ezberdintasunak bilatu, landuko duten testuaren, aurkezpen testuaren, ezaugarriez jabetu, ereduak bilatu...

Ondokoak ezagutu eta erabiltzeko ariketak:

- **KOHERENTZIA:** helburu komunikatiboaren eta testuaren edukien arteko lotura.
- **EGITURA (makroegitura):** ideien antolaketa testuan.
- **KOHESIOA:** ideien arteko lotura ezberdinak (konexio baliabideak: isiluneak, makuluak, espazio aldaketak, baliabide anaforikoak, deixia, testu antolatzaileak...).
- **MODALIZAZIOA eta KONTUAN HARTZE ENUNTZIATIBOAK:** komunikazioan aproposak gerta litezkeen baliabide pragmatikoak (ideiak leundu eta indartzeko estrategiak, baliabide poetiko-erretorikoak, modalizatzaileak...).

c. Hizkuntza estrategien lanketa

Ezintasunari aurre egiteko tresnak: aurreprestaketa, arnasketa, kontzentrazioa, isiluneak, makuluak, ikus-entzunezkoen erabilera, eskemak...

- **Elementu paraberbalak:** ahotsa, ahots proiektzioa, doinua, bolumena, abiadura...
- **Elementu ez-berbalak:** aurkezpen tresnak (irudi, argazki, infografia...), gorputza, aurpegia, keinuak, espazioaren kudeaketa, janzkera...
- **Gramatika eta lexikoa,** ahoskera eta azentua...

- Kontrol- zerrenda

Saioan zehar landutako eta jasotako trebetasunen zerrenda egingo da kontrol-zerrendan. Irakaslearen laguntzarekin, taldean jasoko dira azken helburua lortzeko kontuan hartuko dituzten edukiak. Azken ekoizpena egiteko garaian ikasleek baliatuko duten "txuleta" izango da.

Zerrenda honen funtzioak: azken emaitza aurretik ikasitako edukiak barneratu edo finkatzen dira, ekoizpena gertatzeko laguntza-tresna bihurtzen da ikasleentzat, eta azkenik, zerrenda hori bihurtzen da aurretestu eta ondotestuaren arteko ebaluazio irizpidea. Eduki horiek dira bakar-bakarrik ebaluatzen direnak. [Ebaluazio-taula 1](#) eta [ebaluazio-taula 2](#)

Tailerren ondoren, behin kontrol zerrenda eginda, zenbait saio edo praktika egingo dituzte ikasleek. Irakasleak lagunduko die entrenamendu saio horietan, eta azkenik, amaierako ekoizpena gauzatu eta erregistratuko da.

- Azken ekoizpena

Modulu guztietako jarduerak bideratu eta azken entrenamenduak egin ostean dator azken ekoizpena. "Azken ekoizpena da, nagusiki, ikaskuntzen integrazio espazioa" (Dolz & Gagnon, 2010: 513).

ERREGULAZIOA

Ikasleek Sekuentzia Didaktikoaren abiaburuan eraikitako aurretestu hartatik azken ekoizpenaren artean egindako aurrerapausoak zein diren jasotzen da erregulazioaren bitartez. Kontrol-zerrendan jasotako edukiak izaten dira azterketa gaiak; zerrendako edukiak bakarrik aztertzen dira, eta hasierako testua azkenarekin alderatu egiten da beti. Ikasleak bakarka egin dezake lan hori (autoebaluazioa), gelakoen artean edo irakasleak ikasleei ere egin liezaieke (heteroebaluazioa).

9. jarduera: Piramidearen lehen aurkezpena

Euskarako saioetan, aurkezpenak egiteko beharrezkoak diren estrategiak bereganatu dituzte. Ikasleak prest daude jendaurrean haritzeko eta azken entrenamenduari ekingo diote.

- Behin paperezko piramidea osatuta, talde bakoitzak bere lanaren aurkezpena egingo du gainerako gelakideen aurrean, eta horiek, taldeka, aurkezpena balioztatuko dute [azken ekoizpena ebaluatzeko errubrika](#) (ikasleek) ebaluazio-tresna erabiliz.
- Talde bakoitzak, bere aurkezpena bukatu ondoren, beste taldekideen ekarpenak entzungo ditu. Ekarpenak egiteko, aurreko errubrikak izango dituzte lagungarri. Irakasleak, momentu horretan, ikaskideen ekarpenak errespetatu, onartu eta balioesten dituzten neurtuko du ondorengo ebaluazio-tresna erabiliz: [Taldea lana ebaluatzeko errubrika \(irakaslearentzat\)](#).
- Aurkezpenak bukatu ondoren, ikasle guztien artean, piramideko elikagai guztien zerrenda osatuko dute. Ikasle bakoitzak elikagai bat edo gehiago ekartzeko konpromisoa hartuko du, hurrengo egunean egurrezko piramidea osatzen hasteko. Piramide hori izango da talde guztiek erabiliko dutena aurkezpenak egiteko.

Azken fasea

10. jarduera: Aurkezpena beste geletan

Iritsi da ikasitako guztia beste gela batzuetako ikasleei aurkezteko momentua. Aldez aurretik tutoreekin adostuko da zein mailatan eta zein geletan egingo diren aurkezpenak. Jatorrizko talde bakoitzak gela bati egingo dio aurkezpena, horrela ahalik eta talde gehienetara helduko da plazaratzea.

- Lehenengo jatorrizko taldeak egingo du aurkezpena dagokion gelan, eta gainerako taldeak entzule gisa egongo dira. Beraz, denok batera mugituko dira gelaz gela. Gutxi gorabehera 20 minutu izango ditu talde bakoitzak, beraz, bi saio beharko dira talde guztien aurkezpenak egiteko.

- Irakaslea grabazioak egiteaz arduratuko da.

11. jarduera: **Azken aurkezpenen grabaketak aztertu**

- Proiektua bukatzen ari da. Irakasle zein ikasleek aurkezpenen bideo-grabaketak aztertuko dituzte ondorengo ebaluazio-tresnak erabiliz:
 - Irakasleak [azken ekoizpena ebaluatzeko errubrika](#).
 - Ikasle bakoitzak bere autoebaluazio eta koebaluazioa egingo du. Horretarako [autoebaluazio- eta baterako ebaluazio-galdetegia](#) erabiliko da.
 - Ikasle bakoitzak [ikasitakoaren gaineko hausnarketa-orria](#) beteko du eta irakasleak jasoko ditu. Fitxa horiek jasotzea oso baliagarria izango zaio proiektua ebaluatzeko eta hobetzeko alderdiak zeintzuk diren jakiteko.
- Egindako lana gehiago plazaratzeko helburuarekin, irakasleak bideoak ikastolako web orrian jarriko ditu, eta familiei horren berri emateko mezua bidaltzeaz arduratuko da.



MUNDUKO JOLASAK

DATU OROKORRAK

Izenburua	Lizentzia
MUNDUKO JOLASAK	
Inplikaturiko arloak, jakintzagaiak edo eremuak	Maila
Gorputz Hezkuntza, Euskara eta Plastika	3. maila
Saio kopurua	
20	
Ikas-egoeraren markoa	
<p>A. Testuingurua</p> <p>Ikasleek beraien artean euskaraz ahoz komunikatzeko zailtasun handiak dituzte: gaztelania da aisialdian erabiltzen duten hizkuntza nagusia. Zaila da ikasleak arazo horri aurre egiteko lanketetan motibatzea eta hori da lortu nahi dena.</p> <p>Aisialdia jolasarekin lotzen da. Jolasa kultura guztietan existitu izan da betidanik, gainera funtzio ludikoa zein hezitzailea izan ditu. Herri bakoitzak jolasetan islatzen ditu bizimodua, balioak, arauak, sentimenduak... Eta, jolas horien bitartez, modu ludikoan eta motibagarrian bere gizartearen ezaugarriak helarazten ditu. Jolasa, beraz, hezkuntzaren ikuspegitik ezinbesteko tresna da, edozein kulturako ezagutzak lantzeko eta arauak barneratzeko.</p> <p>B. Abiapuntua</p> <p>Esan bezala, zaila da ikasleak motibatzea aisialdian euskaraz bizitzeko. Modan dauden jolasak, berriak dira, eta gehienak ez dira euskaraz ekoizten. Berria den gauza batek beti pizten du interesa. Orduan, zergatik ez ditugu beste lurraldeetako jolasak bilatzen eta horietan jolasten? Ikasleak protagonista izanik, motibatuko dira. Gainera, beste kultura batzuetako gurasoak gelara gonbidatuko ditugu, haien lurraldeetan arrakasta gehien duten jolasak azaltzeko eta horietan aritzeko.</p> <p>C. Azken ekoizpena</p> <p>Azken ekoizpena taldeka beste lurralde bateko jolas bat aukeratu, azalpena prestatu eta Gorputz Hezkuntzako saioetan praktikan jartzea izango da. Egun horretan ikasle talde horrek irakasle-rola izango du.</p>	
Proposamenaren justifikazioa	
<p>A. Proposamenaren xedea</p> <p>Ikasleek aisialdian euskara gehiago erabiltzea, jendaurrean ahozko azalpen bat emateko beharrezkoak diren estrategiak bereganatzea, eta beste kulturen (eta ohituren) berri izatea.</p> <p>B. Konpetentzia espezifikoak (helburu didaktikoak)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Beste lurraldetako jolasak eta ohiturak ezagutzea. - Era guztietako jolasetan gustura aritzea. - Euskararen bidez kultura-aniztasuna adieraztea. - Teknologia berriak erabiltzea munduko jolasak bilatzeko. - <i>Genially</i> aplikazioaren bidez infografia bat egiten ikastea. - Tradiziozko edo antzinako jolasak ezagutzea eta praktikatzea. - Ikaskideen ekarpenak errespetatzea, onartzea eta balioestea. - Taldean lan egitea ikaskideen ideiak errespetatuz eta nork bere ekarpenak eginez. 	

- Euskararen erabilera areagotzea, ikasgela barruan zein ikasgelatik kanpo.
- Euskara hizkuntzaren balio instrumentalaz eta funtzionalaz jabetzea.
- Beraien arteko harremanetan euskara erabiltzea.
- Egindako jardueren balioespina egitea, ikaskideei horren berri ematea eta hobetzeko proposamenak egitea.
- Eguneroko bizitzan beharrezkoak diren higiene ohiturak zeintzuk diren jakitea eta betetzea.

JARDUEREN SEKUENTZIA LABURRA**HASIERAKO FASEA**

Jarduera	Lorpen-adierazleak	Ebaluatzeko tresnak (ebidentziak)
1. Ikas-egoeraren aurkezpena	- Beste kultura bateko jolasei buruzko bere iritzia adierazten du.	Behaketa-orria (irakaslearentzat).
2. Munduko jolasak non bilatu	- Ikaskideen ekarpenak errespetatu, onartu eta balioesten ditu. - Jardueretan parte hartzen du.	

GARAPEN FASEA

Jarduera	Lorpen-adierazleak	Ebaluatzeko tresnak (ebidentziak)
3. Afrikako jolasak	<ul style="list-style-type: none"> - Oinarrizko higiene ohiturak bereganatu ditu (saioa bukatutakoan kamiseta aldatzea, eskuoihal txikiarekin eta urarekin izerdia garbitzea...). - Lagunen artean eta irakaslearekin euskaraz aritzen da. - Teknologia berriak erabili ditu azken ekoizpena prestatzeko. Partekatutako <i>Google Docs</i> bat editatzeko gai da. - Modu aktiboan parte hartzen du. - Taldekideen ideiak errespetatzen ditu eta ekarpenak egiten ditu elkarlanean ari denean. - Egindako jarduerak balioesten ditu, ikaskideei horren berri ematen dio eta hobetzeko proposamenak egiten ditu. 	Behaketa-orria (irakaslearentzat). Autoebaluaziorako diana (ikaslearentzat). Ahozko galderak (irakaslearentzat). Aurkezpenak egiteko gidoia (ikaslearentzat). Irakaslearen koadernoak. Kontrol-zerrenda.
4. Amerikako jolasak		
5. Asiako jolasak		
6. Europako jolasak		
7. Ozeaniako jolasak		
8. Ahozko azalpena emateko sekuentzia didaktikoa (Euskara saioak)		
9. Gonbidapena gurasoentzat		

AMAIERAKO FASEA

Jarduera	Lorpen-adierazleak	Ebaluatzeko tresnak (ebidentziak)
10. Ikasleen aurkezpenak	- Gelakideekin euskaraz komunikatzen da.	Behaketa-orria (irakaslearentzat). Azken ekoizpena ebaluatzeko errubrika. Ikasitakoaren gaineko
11. Infografia bat sortu Genially-ren bitartez (Plastika eta Informatika saioak)	- Azken ekoizpena grabatzean, intonazioa eta hizkuntzaren ahoskera-arauak errespetatzen ditu. - Genially aplikazioarekin era autonomoan aritu da.	

12. Bideoak aztertu	<ul style="list-style-type: none"> - Ezarritako arauak betetzen ditu eta dagozkion ardurak hartzen ditu. - Taldekideen ekarpenak balioesten ditu, lantaldeko gatazkak errespetuz kudeatzen ditu eta irtenbideak adosten ditu. - Ikaskideen ekarpenak errespetatu, onartu eta balioesten ditu. 	hausnarketa-orria (ikaslearentzat). Autoebaluazio- eta baterako ebaluazio-galdetegiak (ikasleentzat). Autoebaluziorako diana (ikaslearentzat).
----------------------------	--	--

METODOLOGIA

A. Printzipioak

Ikas-egoera hau ikasleek gaiari buruz dituzten aurrezagutzetan eta interesetan oinarrituta dago. Ikasleek funtzionalitate eta helburu askotako jarduerak egingo dituzte: girotzeko jarduerak, lortutako informazioa zein materiala sailkatzeko jarduerak, taldean lan egitekoak, kooperatiboak, ahozkotasuna lantzekoak eta azken ekoizpena egiteko jarduerak.

Saioak malguak dira, momentuan momentuko beharretara egokituak, eta irakasleak gidatuak. Ikasleak dira ikaskuntzaren erdigunea. Hori dela eta, erabakiak hartzean, iritzia adierazten eta kritikoak izaten utzi behar diegu, haien autonomia eta autorregulazioa garatu dezaten. Honekin batera, berdinen arteko harremanak zainduko dira bizikidetzat positiboa lortzeko.

Motibazioa pizteko erronkak proposatuko dira, horiek gainditu ahala aurrera egiteko eta ezarritako helburuak lortzeko; horretarako, jarduerak zailtasun maila progresiboa izango dute.

Azken produkzioan, arreta berezia jarriko zaio ahozko adierazpen argiari: hizkuntza ulergarriaren erabilerrari, kritikoak garenean errespetuz jokatzeari, sentimenduak eta emozioak ongi adierazteari...

B. Antolaketa

Saioetan taldekatze ezberdinak erabiliko ditugu:

- Banaka: beroketa eta barealdiko jolasetan.
- Bikoteka: beroketako jolas batzuetan.
- Talde txikiak: aurkezpena egiteko adostu dituzten jatorrizko taldeetan burutuko diren jardueretan, normalean atal nagusiko jolasetan.
- Talde handiak: beroketa eta barealdiko jolasetan.
- Gela osoa: Saio bakoitzaren hasieran zein bukaeran. Hasieran, ikasleak sentsibilizatzeko, gai berrira hurbiltzeko edota eguneko ohar garrantzitsuenak komentatzeko; bukaeran berriz, egindako jarduerak bateratzeko, entzunaldi eta hausnarketa kolektiboak egiteko, egindako lana balioztatzeke, eta gertatu diren arazoei irtenbidea bilatzeko. Garrantzitsua da ikasle guztiak elkartzen direnean giroa lasaia eta erakargarria izatea.

C. Baliabideak

Munduko jolasen webguneak:

<https://jolasbilduma.blogspot.com/2013/01/munduko-jolasak.html>

<http://edufisrd.weebly.com/juegos-del-mundo.html>

<https://mundoentrenamiento.com/juegos-del-mundo-educacion-fisica/>

<https://educacionfisicansaguila.blogspot.com/p/juegos-del-mundo.html>

<https://www.elartedelarecreacion.com/2020/04/juegos-tradicionales-del-mundo.html>

Geniallyren adibidea:

<https://view.genial.ly/5bc5f555f1420d64980d8948/interactive-content-munduko-jolasak>

EBALUAZIO-PROZESUA

Ikasturte hasieran edo ikasle berri bat datorrenean, gaixotasun edo ezintasunei buruzko galdetegia emango zaio eta Hasierako Ebaluazio Diagnostiko bat egingo zaio jolas librearen bidez, ikaslea motrizitatearen zein fasetan dagoen ikusteko.

Ebaluazioa hezigarria izango da. Ikasleen konpetentziak, jarrera eta parte-hartzea ebaluatzeko, ondoko tresnak erabiliko dira:

- Parte-hartzea eta oinarrizko jakintzen lorpen maila ebaluatzeko: [behaketa-orria](#), ahozko galderak, [aurkezpena egiteko gidoia](#), ikasleen sormen lana eta [azken ekoizpena ebaluatzeko errubrikak](#).
- Ikaskuntza prozesua ebaluatzeko: [autoebaluaziorako diana](#), [ikasitakoaren gaineko hausnarketa-orria](#) eta [autoebaluazio- eta baterako ebaluazio-galdetegiak](#).
- Higiene ohiturak eta jarrera ebaluatzeko: Irakaslearen koaderno eta [kontrol-zerrenda](#).
- Irakaslearen lana eta ikas-egoeraren ebaluaziorako: [autoebaluazio- eta baterako ebaluazio-galdetegiak](#) eta ahozko galderak, bai ikasleekin zein beraien guraso edo tutoreekin.

Ebaluazioan irakasle taldeak, ikasleek eta familiek hartuko dute parte.

JARDUEREN SEKUENTZIA GARATUA

Hasierako fasea

1. jarduera: **Ikas-egoeraren aurkezpena**

Gorputz Hezkuntzako irakaslea eta tutorearen artean, gela atondu eta girotuko dute hainbat lurraldeetako irudiekin eta musikarekin. Bestalde, arbelean eta zutabe forman, jolas hauen izenak zerrendatuko ditu: *Coché*, *Taia-ya-taia*, *Gato come o rato*, *Zizúa Tadárgas*, *¿Gosta dos seus vizinhos?*, *Desafio*, *Angel y demonio*, *Shepherd and Wolf*, *Oni to kaeru*, *Hong, lui, ten*, *رد پا کردن ممنوعه*, *Raat aur din*, *Lupo amante della frutta*, *Ver assis*, *Reorganization postal*, *Iresulul*, *Ver ver aras lama*, *Tunnel race*, *Poi rakan*

Gelaren erdian aulki guztiek biribila osatuko dute. Ikasleak etortzen direnean, bakoitzak leku bat aukeratuko du eta eseri egingo da. Ondoren, hainbat galdera egingo zaizkie gaiarekiko interesa pizteko.

Jarduera honetan [behaketa-orriko](#) zenbait item bete ahalko dira.

- *“Ba al dakizue zein lurraldetakoak diren gelatik sakabanatuta dauden argazkiak?”*
Asmatzen duten lurraldeen izenak arbelean zerrendatuko dira, jolasen izenen zerrendaren alboan, zutabe forman. Ondoren egingo den ariketa jolasen izenak eta horien jatorrizko lurraldea marra batez lotzea izango da.
 - *“Zer uste duzue direla lurraldeen alboan dauden hitz horiek? Saiatuko gara hitz bakoitza bere jatorrizko lurraldearekin lotzen?”*
Ikasleen gehiengoak esaten duenari kasu egin eta jolasen izenak lurraldeekin lotuko dira. Bukatzean, irakasleak erantzun zuzenak erakutsiko ditu, eta honekin, ikasleek beste lurraldeetako jolasei buruz dituzten aurrezagutza maila ikusiko da.
 - *“Ezagutzen al duzue beste lurralde bateko beste jolasen bat? Azalduko zenukete gutxi gorabehera nola jolasten den?”*
Ikasleren batek azalpena ematen badu, irakasleak mugikorrarekin grabatuko du, ondoren azalpena aztertzeke eta indarguneak zein ahuleziak identifikatzeko.
- Hona helduta, ikas-egoeraren azken produkziarako ideia ateratzeko momentua iritsi da.
- *“Zergatik ez ditugu praktikatzen munduko jolas dibertigarrienak edo gustukoak dituzuenak? Eta jolasak zuek bilatzen, prestatzen eta gidatzen badituzue? Gai izango zinatekete egun batez irakasle-rola izateko? Nola egingo zenukete?”*
Ikasleek hiruko taldeak osatuko dituzte, eta talde bakoitzak kontinente bat aukeratuko du. Gutxienez talde bat egon behar da kontinente bakoitzeko. Inork ez badu kontinente bat aukeratzen, zozketa egingo da talde guztien artean.

Bukatzeke, irakasleak taldeak sortuko ditu eta talde lanaren planifikazioa egingo da. Horretarako, ikasle-taldeei aurkezpena egiteko [aurkezpenak egiteko gidoia \(ikasleentzat\)](#) banatuko zaie. Bertan bakoitzaren ardurak eta egitekoak jarriko dituzte. Hemendik aurrera, jatorrizko taldeei erreferentzia egiten zaienean, talde horietaz arituko gara.

2. jarduera: Non bilatu munduko jolasak

Jarduera honen helburua, ikasleek informazioa bilatzeko kalitatezko webguneak erabiltzea da. Horretarako, zenbait ariketa egingo ditugu.

- Ikasleak jatorrizko taldeetan jarriko dira eta bakoitzak *Chromebook* bat izango du. Aldi berean, irakasleak gelako ordenagailuan egiten duena arbel digitalean proiektatuko du. Denek, eskolako kontu korporatiboa irekiko dute, helbide elektronikoa eta Drive-a.
- Irakasleak, talde bakoitzerako Google Docs bat sortu eta taldeko hiru partaideen artean partekatuko du, horrela hirurek dokumentu berean lan egingo dute.
- Irakasleak kalitatezko hainbat webgune aurkeztuko ditu eta ikasleek hamar minutu izango dituzte gainera begiratzeko. Ondoren, talde bakoitza aurkeztu nahi duen jolasa bilatzen hasiko da.
 - <https://jolasbilduma.blogspot.com/2013/01/munduko-jolasak.html>
 - <http://edufisrd.weebly.com/juegos-del-mundo.html>
 - <https://mundoentrenamiento.com/juegos-del-mundo-educacion-fisica/>
 - <https://educacionfisicansaquila.blogspot.com/p/juegos-del-mundo.html>
 - <https://www.elartedelarecreacion.com/2020/04/juegos-tradicionales-del-mundo.html>

Jarduera honetan, teknologia berriei buruzko itemak ebaluatzeko, [kontrol-zerrenda](#) tresna erabiliko da.

Garapen fasea

3. jarduera: Afrikako jolasak

Jolasekin hasi baino lehen, irakasleak kontinentea aurkeztuko du eta galdera batzuk egingo ditu ikasleen interesa pizteko.

Afrika munduko kontinenterik handienetan hirugarrena da, Asiaren eta Amerikaren atzetik; eta jendetsuenetan bigarrena, Asiaren atzetik. 1.200 milioi biztanle inguru ditu. 30,3 milioi km²-ko azalera du eta 54 herrialdetan dago bananduta.

- *Ezagutzen al duzue Afrikako herrialderen bat?*
- *Ba al dakizue zerbait haien kultura edo ohiturei buruz?*
- *Ezagutzen al duzue afrikar jatorria duen norbait?*

Behin kontinentea azalduta, bertako jolas batzuk praktikatzeko momentua iritsi da.

- **Coché** (Mozambique)

Zelai errearen antzeko jolas bat da. Taldea bitan banandu eta lurtean laukizuzen bat egingo da. Talde bateko kideak laukiaren alde luzeetan jarriko dira, alde bakoitzean kopuru bera eta bost metroko distantziara. Beste taldeko kideak, banaka, laukizuzen barrutik pasatu beharko dira.

Laukia inguratzen duten taldeko kideek barruan dagoena baloiaz jotzen saiatu beharko dute. Bitartean, barruko laguna baloia itzultzen edo eskuetara hartzen saiatuko da. Jotzen badute, kanpo geratuko da. Aldiz, baloia bere eskuetara hartzea lortzen badu, haren taldeak bost puntu irabaziko ditu. Kanpoko taldeko kide guztiak lauki barrutik pasatzen direnean, taldeak rola aldatuko dituzte.

- **Taia-ya-taia** (Libia)

Jolas honetan harrapari bat egongo da eta jokia hasteko prest dagoenean, “taia-ya-taia” esango du. Momentu horretan hanka baten gainean ipiniko da eta beste jokalaria harrapatzen saiatuko da. Beste jokalaria guztiek gomets bat izango dute, eta gomets hori harrapatzailearen bizkarrean itsatsi beharko dute. Harrapatzaileak iheslari bat harrapatuz gero, azken hori lurrean eseriko da jolasa amaitu arte. Bestalde, guztiek ukitzen badute bizkarrean edota jokalaria bat harrapatzean bi hankak lurrean ipintzen baditu, jokia berriro hasiko da.

- **Gato come o rato** (Angola)

Partaideek biribil bat osatuko dute, elkarri eskuak emanda. Jokalarietako bat (arratoi rola izango duena) biribilaren barrualdean kokatuko da eta beste jokalarietako bat (katuaren rola izango duena), berriz, biribilaren kanpoaldean ipiniko da. Azken horrek zirkuluan sartzen saiatu behar du arratoia harrapatu ahal izateko. Baina biribila osatzen dutenek sartzea eragotzi beharko diote, “¡gato come o rato!” oihukatuz. Katua sartzean, arratoiak zirkulutik irteteko aukera dauka, kideek biribila adeitasunez irekiaz.

- **Zizúa tadárgas / Erle begibakarra** (Somalia)

Haurrek biribil bat osatuko dute. Horietako bat erdian jarriko da begiak estalita dituela. Ume horrek, biribileko ume bat harrapatu beharko du, eta, harrapatzean nor den asmatu beharko du. Hamar segundo emango zaizkio, harrapatutakoa eskuekin ukituz nor den igarri dezan.

Asmatuz gero, bikoteak aldatuko dira; bestela, ez.

Hiru jolasak amaitutakoan, ikusitako herrialdeak Ozeaniako mapan kokatuko dira.

4. jarduera: **Amerikako jolasak**

Jolasekin hasi baino lehen, irakasleak kontinentea aurkeztuko du eta galdera batzuk egingo ditu ikasleen interesa pizteko.

Amerika munduko kontinenterik handienetan bigarrena da, Asiaren atzetik; eta jendetsuenetan hirugarrena, Asia eta Afrikaren atzetik. 1.000 milioi biztanle inguru ditu. 42,6 milioi km²-ko azalera du eta 35 herrialdetan dago bananduta.

- *Ezagutzen al duzue Amerikako herrialderen bat?*
- *Ba al dakizue zerbait haien kultura edo ohiturei buruz?*
- *Ezagutzen al duzue amerikalarrak jatorria duen norbait?*

Behin kontinentea azalduta, bertako jolas batzuk praktikatzeko momentua iritsi da.

- **¿Gosta dos seus vizinhos?** (Brasil)

Biribil bat osatu behar da aulkietan eserita. Erdian ikasle bat egongo da, eta nahi duen kideari honako hau galdetuko dio: “Atsegin dituzu bizilagunak?”. Erantzuna baiezkoa baldin bada, beste bati egingo dio galdera berbera. Ezezkoa bada, honako beste hau galdetuko dio: “Orduan, nor duzu gustuko?”. Kideak bi lagun izena esanez erantzuko du: “Nahia eta Nora”, adibidez. Hori esan bezain pronto, bi kide horiek beren tokiak aldatu beharko dituzte.

Tarte horretan, erdiko laguna aulki horietako bat hartzen saiatuko da. Hori lortzen badu, eserleku barik geratu den laguna pasako da biribilaren erdira, eta berriro ekingo diote jolasari. Lortzen ez badu, erdiko kidea berriro saiatuko da aulkia lortzen.

- **Desafio** (Argentina)

Bi talde osatuko dira. Bata besteari begira jarriko dira, marra baten gainean eta elkarrengandik hamabost metrora.

Talde bateko jokalaria bat (desafiatzailea) besteengana hurbilduko da. Bertan, beste taldekoek beso bat luzatuta dutela itxarongo dute. Jokalaria euren aurretik ibiliko da, eta nahi duenean, norbaiten eskua joko du, bere taldera korrika itzuliz. Orduan, aukeratutako aurkariak jokalaria harrapatu beharko du, honek bere taldeko marra gurutzatu baino lehen. Harrapatzea lortzen badu, puntu bat harrapatzailearen taldearentzat; bestela, puntua iheslariaren taldearentzat izango da.

Parte hartu dutenak eseri egingo dira, honela denek izango dute parte hartzeko aukera.

- **Angel y demonio** (Bolivia)

Jolaskide bat aingerua izango da, eta bestea, deabrua. Jolasa zuzentzen duenak gainerako jolaskideei fruta baten izena emango die. Lurrean lerro bat marraztuko da; horren alde batean, aingerua kokatuko da, eta, bestean, deabrua.

Hurrengo elkarrizketa gertatzen da:

- Aingerua: Hemen dator aingerua urre koloreko makilarekin, fruta baten bila.
- Zuzendaria: Zer fruta?

Aingeruak fruta baten izena esango du. Jolaskideren batek fruta horren izena badu, haren atzean jarriko da gerritik helduta. Gauza bera gertatuko da deabruarekin:

- Deabrua: Hemen dator deabrua makila beltzarekin, fruta baten bila.
- Zuzendaria: Zer fruta?

Deabruak fruta baten izena esango du. Jolaskideren batek fruta horren izena badu, haren atzean jarriko da gerritik helduta.

Jolaskide guztiok aingeruaren edo deabruaren atzean kokatuta daudenean tiratzen hasiko dira, eta lurrean marraztutako lerroa gurutzatzen duen taldeak galduko du.

- **Shepherd and Wolf** (Amerikako Estatu Batuak)

Jokalaria batek shepherd-en (artzainaren) rola beteko du, beste batek wolf-ena (otsoarena) eta beste guztiak ardiak.

Lurrean bi marra margotuko dira elkarrekiko paraleloak, zelaiaren alde batetik besteraino eta beraien artean bost metroko tarte utzita. Artzaina marra baten atzean jarriko da eta ardiak bestearen atzean. Otsoa bi marren artean dagoen espazioan kokatuko da. Artzainak bi edo hiru ardi batera deituko ditu haien izenez. Izendatutako jokalaria bere marratik bestera pasa beharko dira otsoak ukitu gabe, ukituak izanez gero, izozturik geratuko baitira.

Beste marrara iristen diren ardiak, bertan geratuko dira mugitu gabe, dagoeneko aske. Artzainak, izozturik dauden ardiak berreskura ditzake, horiek ukitzen baditu, otsoak bera harrapatu gabe.

Azken ardiaren izena esaten denean, jolasa amaituko da. Honela, artzainak lortu dituen ardiak zenbatuko dira, baita otsoak izozturik dituenak ere. Ardi gehien lortu dituenak irabazi egingo du.

Hiru jolasak amaitzerakoan, ikusitako herrialdeak Ozeaniako mapan kokatuko dira.

5. jarduera: **Asiako jolasak**

Jolasekin hasi baino lehen, irakasleak kontinentea aurkeztuko du eta galdera batzuk egingo ditu ikasleen interesa pizteko.

Asia munduko kontinenterik handiena eta jendetsuena da, hain zuzen 4.140.336.501 biztanle. 44.579.000 km²-ko azalera du eta 49 herrialdetan dago bananduta.

- *Ezagutzen al duzue Asiako herrialderen bat?*
- *Ba al dakizue zerbait haien kultura edo ohiturei buruz?*
- *Ezagutzen al duzue Asiar jatorria duen norbait?*

Behin kontinentea azalduta, bertako jolas batzuk praktikatzeko momentua iritsi da.

- **Oni to kaeru** (Japonia)

Deabrua nor izango den zozkatuko da, abesti hauetako bat erabiliz: [*“Dona dona, katona”*](#); [*“Don don, kikilikon”*](#). Gainerakoak igelak izango dira. Gero, klarionez, lurtean eremu irregular bat marraztu beharko da, eta hori lakua izango da. Lakuaren barrualdean uhartetxoak izan daitezke.

Deabrua lakuaren kanpoan kokatuko da. Igelak makurtuta eta saltoka ibiliko dira lakuaren barruan; noizbehinka, kanpora egingo dute salto.

Bitartean, deabruak igelak harrapatzen saiatu beharko du. Ezin da uretan sartu, baina bai lakuaren inguruan biraka eta lakuaren gainetik zein uhartetatik saltoka ibili.

Deabruak harrapatzen dituen igelak deabru bilakatuko dira, eta azken geratzen den igela, hurrengo saioko deabrua izango da.

“Don don kikilikon”: <https://www.youtube.com/watch?v=YpeMWttO40w&t=36s>

“Dona dona katona”: <https://www.youtube.com/watch?v=m52ZWQCCS2Q&t=25s>

- **Hong, lui, ten** (Txina)

Jolaskide bat harrapatzailea izango da, eta gainerakoak harrapatzen saiatuko da. Taldeko beste pertsona batek bozeramaile rola izango du: koloreen izenak oihukatuko ditu.

Koloreek jolasaren arauak aldetzen dituzte horrelaxe:

- Berdea: (hong): partaideek nahi duten bezala egin dezakete korrika.
- Horia: (lui): partaideek hanka baten gainean egin behar dute korrika.
- Gorria: (ten): harrapatzaileak hiru pausu eman ditzake; besteek, ordea, geldi egon beharko dute.

Harrapatzaileak kide bat harrapatzen duenean, harrapatutakoak haren rola hartuko du.

- **رد پا کردن ممنوعه** (Iran) Debekatuta dago zapaltzea

Ikasle batek pilota bat izango du eskuetan eta hori jaurtiz beste partaideak ukitzen saiatuko da. Iheslari bat harrapatzeko, pilota batek ematen dionean gutxienez hanka bat lurtean izan behar du. Hankek ez badute lurra ukitzen, libre jarraituko du. Horretarako, etzan, eseri, edo gorputza jarrera desberdinetan jarri beharko dute (gehienez zazpi segundo egon daitezke jarrera berdinean). Pilota duen jokalaria, hankak lurtean dituen jotzen saiatuko da. Lortzen badu, emandako jokalaria harrapatzailea izango da, eta bera iheslari.

- **Raat aur din** (India) Gaua eta Eguna

Ikasleak bi taldetan banatuko dira. Taldeak bi lerro paralelotan kokatuko dira, aurrez aurre eta bost metroko distantziara. Zelaiaren erdian hamabi pilota bigun egongo dira. Talde bat gaua izango da eta bestea eguna.

Irakasleak gaua edo eguna esango du eta aipatutako taldea korrika joan beharko da atzealdean hamar metrora izango duten marraraino (askatasun marra). Beste taldekoek ilaran dauden pilotak hartu eta hiesi doazenak jotzen saiatuko dira, askatasun marrara iritsi aurretik.

Hiru jolasak bukatzean, ikusitako herrialdeak Ozeaniako mapan kokatuko dira.

6. jarduera: **Europako jolasak**

Jolasekin hasi baino lehen, irakasleak kontinentea aurkeztuko du eta galdera batzuk egingo ditu ikasleen interesa pizteko.

Europa munduko kontinenterik handienetan zein jendetsuenetan laugarrena da, Asia, Amerika eta Afrikaren atzetik. 800 milioi biztanle inguru ditu. 10,2 milioi km²-ko azalera du eta 50 herrialdetan dago bananduta.

- *Ezagutzen al duzue Europako herrialderen bat?*
- *Ba al dakizue zerbait haien kultura edo ohiturei buruz?*
- *Ezagutzen al duzue jatorri Europarra duen norbait?*

Behin kontinentea azalduta, bertako jolas batzuk praktikatzeko momentua iritsi da.

- **Lupo amante della frutta** (Italia) Otso fruta-zalea

Haur batek otsoarena egingo du eta, beste guztiek, frutatxoan txartel bana edukiko dute. Otsoa gimnasioaren erdian jarriko da eta beste guztiak, berriz, zenbait metrotara (gelaren tamainaren arabera). Jolasa, ondorengo elkarrizketarekin hasiko da:

- Otsoa: Kax, kax!
- Beste jolaskideak: Nor da?
- Otsoa: otsoa naiz.
- Beste jolaskideak: zein fruta nahi duzu?

Otsoak fruta baten izena esango du eta fruta horren karteltxoan duten jolaskideak harrapatzen saiatuko da. Jolaskide horiek, korrika hasiko dira otsoagandik ihesi. Otsoak norbait harrapatuz gero, honek bere rola otsoarenarekin aldatuko du, bestela jolasa errepikatuko da.

- **Ver assis** (Belgika) Zizare eseria

Seiko taldeak egin eta lerroak osatuko dituzte, bata bestearen atzean. Atzean eserita dagoenaren orkatilak helduta dituztela, talde bakoitzak hamar edo hamabost metrora dagoen helmugara iritsi beharko du askatu gabe. Askatuz gero, berriz hasi beharko dute. Helmuga lehenengo zeharkatzen duen taldea irabazlea izango da.

- **Reorganization postal** (Ingalaterra) Berrantolaketa postala

Lagunek biribila osatu behar dute aulkietan eserita eta biribil barrura begira. Jolaskide bat begiak estalita biribilaren barruan kokatuko da. Eserita dagoen lagun bakoitzak Europako hiri bat aukeratuko du. Begiak estalirik dituen lagunak jolasa hasteko honako hau esango du: *“Posta Milanetik... Parisera”*, orduan, Milan eta Paris ordezkatzeko dituzten lagunak beren tokiak trukatu

beharko dituzte, begiak estalirik dituen lagunak harrapatu barik. Noizean behin erdiko kideak “Berrantolaketa postala” ere esan dezake; orduan, lagun guztiek beren aulkiak utzi eta beste aulki bat bilatu beharko dute. Erdiko lagunak norbait harrapatzen badu, rolak aldatuko dituzte.

- **Iresulul** (Errumania)

Ikasleek biribil bat osatuko dute. Irakasleak jolasa hasteko gidari bat aukeratuko du. Gidariak biribilean dagoen ikasle bat aukeratu eta biribilaren erdian kokatuko du begiak estalita. Ondoren, biribileko beste haur bat, besoak aurrerantz luzatuta dituela, erdirantz bultzatuko du eta gidariak berak hau esango du: “*Inelus, învârtecus*” (asmatu norena den atzamarra). Irakasleak esango die nola ahoskatzen den.

Begiak estalita dituenak, bakarrik atzamarrak ukituz, nor den asmatu beharko du. Ez badu asmatzen, jolasa berriz hasiko da gidariak beste ikasle bat erdira bultzatuz; eta asmatzen badu, gidariak biribilera bultzatu duen haurrak estaliko ditu begiak.

Begiak estalita dituen ikasleak hirugarren aldirian ez badu asmatzen, irakasleak beste gidari bat izendatuko du eta berriz hasiko dira.

Hiru jolasak bukatzean, ikusitako herrialdeak Ozeaniako mapan kokatuko dira.

7. jarduera: **Ozeaniako jolasak**

Jolasekin hasi baino lehen, irakasleak kontinentea aurkeztuko du eta galdera batzuk egingo ditu ikasleen interesa pizteko.

Ozeania munduko kontinenterik handienetan zein jendetsuenetan azkena da, Asia, Amerika, Afrika eta Europaren atzetik. 38,3 milioi biztanle inguru ditu. 9 milioi km²-ko azalera du eta 14 herrialdetan dago bananduta.

- *Ezagutzen al duzue Ozeaniako herrialderen bat?*
- *Ba al dakizue zerbait haien kultura edo ohiturei buruz?*
- *Ezagutzen al duzue jatorri Ozeaniarra duen norbait?*

Behin kontinentea azalduta, bertako jolas batzuk praktikatzeko momentua iritsi da.

- **Ver ver aras lama** (Papua, Guinea Berria)

Irakasleak lau taldeak osatuko ditu. Talde bakoitzak lauki bat osatuko du erpin bakoitzean uztai bat jarri. Erpinen arteko distantzia hiru metrokoa izango da. Laukiaren erdian beste uztai bat kokatuko da, eta horren barruan pilotak jarriko dira. Uztai bakoitzaren barruan jokalaria bana kokatuko da. Helburua jokalaria bakoitzak bere uztai barruan hiru pilota izatea da; horretarako, erdiko uztaitik edo beste jokalarien uztaietatik lapurtuko ditu. Jokalariak joan-etorri bakoitzean pilota bakarria eraman dezake, eta uztaietan utzi behar du, jaurti gabe. Jokalariak ezin dituzte beren pilotak babestu, eta debekatuta dago beste jokalariak oztopatzea. Hiru pilota bere uztai barruan arinen jartzea lortzen duenak irabaziko du.

- **Tunnel race** (Australia)

Kopuru bakoitiko lagun taldean egiteko jolasa da. Umeek binaka jarri beharko dute, elkarri eskuetatik helduta, eta guztien artean biribila osatuko dute. Bikote barik dagoena biribilaren inguruan korrika hasiko da, eta bikote bateko kide bati gerritik helduko dio. Hori egiten duenean, gerritik heldu duen laguna eskuinerantz irtengo da lasterka; haren bikotekidea, berriz, ezkerretara. Biek biribila inguratu eta zeuden tokira itzuli beharko dute. Azken iristen dena bikote gabe geratuko da eta bera hasiko da hurrengo txandan biribilaren inguruan korrika.

- **Poi rakan** (Zeelanda Berria)

Jokalariek sei metroko diametroa duen biribila osatuko dute. Biribilaren erdian kokatuko den taldekidea aukeratuko da zozketaren bidez, abesti hauetako bat erabiliz: [“Dona dona, katona”](#); [“Don don, kikilikon”](#).

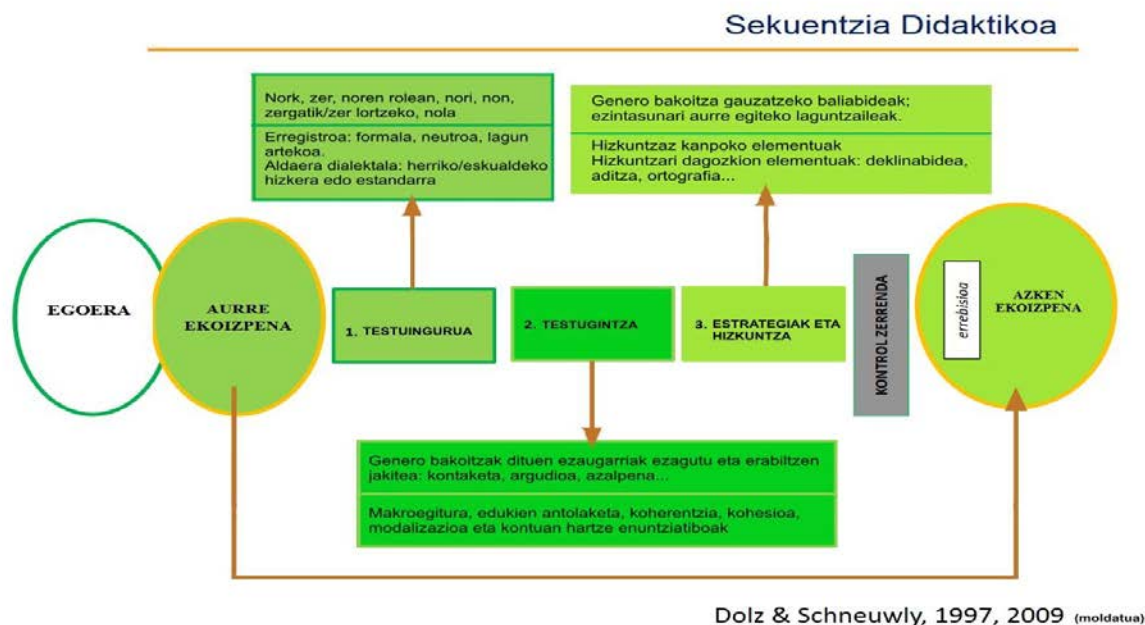
Jokalari bakoitzak makila bat izango du eskuetan. Erdiko jokalaria bere makila eskura emango dio biribilean dagoen edozeini, eta horrek ordainetan berea airetik pasako dio. Erdikoak ez badu makila airean artzen, bota dion ikaslearekin rola aldatuko ditu. Erdiko jokalaria biribileko jokalaria guztiakin makila trukatzera lortzen badu, beste jokalari bat aukeratuko du bera ordezkatzeko.

“Don don kikilikon”: <https://www.youtube.com/watch?v=YpeMWttO40w&t=36s>

“Dona dona katona”: <https://www.youtube.com/watch?v=m52ZWQCCS2Q&t=25s>

Hiru jolasak bukatzean, ikusitako herrialdeak Ozeaniako mapan kokatuko dira.

8. jarduera: **Ahozko azalpena emateko sekuentzia didaktikoa** (Euskara saioak) Jarduera honetan jarraitu den sekuentziaren eskema:



Irudian ikusten diren atalak kronologikoki antolatuta daude eta banan-banan garatuko dira.

- Egoeraren aurkezpena

Une honetan aurkezten da egitasmoa eta azken helburu komunikatiboa. Ikasleei azken helburu komunikatiboaren berri ematen zaie. Datozen egunetan zer ikasiko duten, nola bideratuko ditugun lanketak, nola taldekatuko diren, zein gai landuko dituzten... Gisa honetako edukiak jartzen zaizkie mahai-gainean. Azken helburu komunikatiboa partekatu eta adosten da taldean.

Gure lanetan, adibidez, bi helburu komunikatibo hauek adieraziko zaizkie:

- Irakasle rolean daudenean, hizkuntzari dagokionez, kalitatezkoak eta ulergarriak diren argibideak eta instrukzioak ematea.
- Garatuko dituzten jolasen ahozko azalpen ulergarria egitea. Horretarako azalpen testua landu beharko da.

- Hasierako ekoizpena

Inolako lanketarik egin gabe eta irakaslearen laguntzarik gabe ekoitziko dute ikasleek azken

helburu komunikatiboa izango den azalpen-testua eta eskema. Eraikitako testua erregistratu egingo du irakasleak: bideokamera edo sakelako telefonoaren bitartez, eskuzko apunteak hartuz, transkribapena eginez...

Sakelako telefonoa edo kamerarekin erregistratuko dira ikasleen ekoizpenak. Ikasleen aurrezagutzak zein diren jaso eta ezagutza komunak agerraraziko dira. Irakasleak corpus hori baliatzen du ikasleek testu genero horretan dituzten gaitasunak identifikatzeko, baita hobetu beharreko trebetasunak zein diren zehazteko ere.

- Ikaskuntza edo irakaskuntza tailerrak: testuingurua, testugintza eta estrategiak eta hizkuntza moduluetan antolatuta dauden jarduerak egiten dira fase honetan. Modulu bat da hizkuntza eragiketa jakin bati erantzuteko sortzen den jarduera multzoa. Kasu honetan hiru moduludun saioak eraiki dira: testuinguruaren lanketa, testugintzaren lanketa eta hizkuntzaren arloa.

a. Testuinguruaren lanketa

Azken helburu komunikatiboaren gaineko hausnarketa eta eredu azterketa egingo da: nork, zer, noren rolean, nori, non, zergatik eta zer lortzeko, nola... galderi erantzun zaitzaie.

Gaitasun soziolinguistikoak aztertuko dira eta honen gaineko gogoeta egingo da: erregistro neutroa, euskararen erregistro estandarra.

Testu generoa aztertuko da: testuinguruari egokitzen zaion testu generoaren identifikazioa eta eredu azterketa.

b. Testugintzaren lanketa

Testu genero bakoitzak dituen ezaugarriak ezagutu eta erabiltzeko ariketak: testuen arteko ezberdintasunak bilatu, landuko duten testuaren, aurkezpen testuaren, ezaugarriez jabetu, ereduak bilatu...

Ondokoak ezagutu eta erabiltzeko ariketak:

- KOHERENTZIA: helburu komunikatiboaren eta testuaren edukien arteko lotura.
- EGITURA (makroegitura): ideien antolaketa testuan.
- KOHESIOA: ideien arteko lotura ezberdinak (konexio baliabideak: isiluneak, makuluak, espazio aldaketak, baliabide anaforikoak, deixia, testu antolatzaileak...).
- MODALIZAZIOA eta KONTUAN HARTZE ENUNTZIATIBOAK: komunikazioan aproposak gerta litezkeen baliabide pragmatikoak (ideiak leundu eta indartzeko estrategiak, baliabide poetiko-erretorikoak, modalizatzaileak...).

c. Hizkuntza estrategien lanketa

Ezintasunari aurre egiteko tresnak: aurreprestaketa, arnasketa, kontzentrazioa, isiluneak, makuluak, ikus-entzunezkoen erabilera, eskemak...

- Elementu paraberbalak: ahotsa, ahots proiektzioa, doinua, bolumena, abiadura...
- Elementu ez-berbalak: aurkezpen-tresnak (irudi, argazki, infografia...), gorputza, aurpegia, keinuak, espazioaren kudeaketa, janzkera...
- Gramatika eta lexikoa, ahoskera eta azentua...

- Kontrol-zerrenda

Saioan zehar landutako eta jasotako trebetasunen zerrenda egingo da kontrol zerrendan. Irakaslearen laguntzarekin, taldean jasoko dira azken helburua lortzeko kontuan hartuko dituzten edukiak. Azken ekoizpena egiteko garaian ikasleek baliatuko duten "txuleta" izango da.

Zerrenda honen funtzioak: azken emaitza aurretik ikasitako edukiak barneratu edo finkatzen dira, ekoizpena gertatzeko laguntza-tresna bihurtzen da ikasleentzat, eta

azkenik, zerrenda hori bihurtzen da aurretestu eta ondotestuaren arteko ebaluazio irizpidea. Eduki horiek dira bakar-bakarrik ebaluatzen direnak. [Ebaluazio taula 1](#) eta [ebaluazio taula 4](#)

Tailerren ondoren, behin kontrol zerrenda eginda, zenbait saio edo praktika egingo dituzte ikasleek. Irakasleak lagunduko die entrenamendu saio horietan, eta azkenik, amaierako ekoizpena gauzatu eta erregistratuko da.

- Azken ekoizpena

Modulu guztietako jarduerak bideratu eta azken entrenamenduak egin ostean dator azken ekoizpena. "Azken ekoizpena da, nagusiki, ikaskuntzen integrazio espazioa" (Dolz & Gagnon, 2010: 513).

ERREGULAZIOA

Ikasleek Sekuentzia Didaktikoaren abiaburuan eraikitako aurretestu hartatik azken ekoizpenaren artean egindako aurrerapausoak zein diren jasotzen da erregulazioaren bitartez. Kontrol zerrendan jasotako edukiak izaten dira azterketa gaiak; zerrendako edukiak bakarrik aztertzen dira, eta beti egiten dena da hasierako testua alderatu azkenarekin. Ikasleak bakarka egin dezake lan hori (autoebaluazioa), gelakoan artean edo irakasleak ikasleei ere egin liezaieke (heteroebaluazioa).

9. jarduera: **Gonbidapena gurasoentzat**

Eskolako familien artean dagoen kultur aniztasuna ikusita, jatorri atzerritarra duten familiei aukera zabalduko zaie eskolara etortzeko eta beraien jaioterriko jolasak azaldu eta ikasleekin praktikatzeko. Ikasleak arduratuko dira beraien gurasoei mezua helarazteaz.

Parte hartu nahi duen familia irakaslearekin harremanetan jarriko da, saioak koordinatzeko eta beharrezkoa den materiala prestatzeko. Ez bada inor animatzen, zuzenean hurrengo jarduera burutuko da.

Amaierako fasea

10. jarduera: **Ikasleen aurkezpenak**

Jatorrizko talde bakoitzak, hogeit hamar minutu izango ditu bere jolasa azaldu eta praktikatzeko. Talde aurkezpenen ordena, irakasle eta ikasleen artean adostuko da. Hainbat irizpide izango dira kontuan horretarako: jolasaren intentsitatea, materialaren antolaketa, jolasean parte hartuko duten ikasleen taldekatze moduak, erabiliko diren espazioak... Horrela, ahal den denbora gutxien emango da antolaketan; hortaz denbora gehiago egongo dira jolasa praktikatzen.

Irakaslea grabazioak egiteaz arduratuko da eta horiek aztertzean [azken ekoizpena ebaluatzeko errubrika \(irakasleentzat\)](#) ebaluazio-tresna erabiliko du.

11. jarduera: **Genially bat sortu** (Plastika eta Informatika saioak)

Jarduera hau taldeko tutoreak, Plastikako irakasleak edo Informatika irakasleak bideratuko du. Burutuko den lana ondorengoa izango da: Gela osoaren artean Genially bat sortzea, bertan ikas-egoera osoan zehar landu diren jolasen azalpenak txertatuz.

Genially aplikazioan munduko mapa duen txantilo baten gainean lan egingo da. Bertan, jolas bakoitza

bere jatorriko lurraldean kokatuko da, eta jolasaren gainean klikatuz gero, beste orri bat irekiko da jolasaren instrukzioekin. Hona hemen adibide bat:

<https://view.genial.ly/5bc5f555f1420d64980d8948/interactive-content-munduko-jolasak>

Irakasleak [behaketa-orria](#) erabiliko du, ikasleak talde lanean ari direla, ondorengo ebaluazio irizpidea ebaluatzeko:

- Besteen ekarpenak errespetatu, onartu eta balioesten ditu.
- Badaki argudiatzen eta arrazoitzen bere ideiak eta besteenak.
- Badaki talde-lanean aritzen.

Bestalde, ikasleek, lana bukatzean, [autoebaluaziorako diana](#) izeneko fitxa beteko dute.

12. jarduera: **Bideoak aztertu**

Proiektua bukatzen ari da. Irakasleak zein ikasleek aurkezpenen bideo-grabaketak aztertzeko, ondorengo ebaluazio-tresnak erabiliko dituzte:

- Irakasleak [azken ekoizpena ebaluatzeko errubrika](#)
- Ikasle bakoitzak bere autoebaluazio eta koebaluazioa egingo du. Horretarako [autoebaluaziorako eta baterako ebaluazio galdetegia](#) erabiliko da.
- Ikasle bakoitzak [ikasitakoaren gaineko hausnarketa-orria](#) beteko du eta irakasleak jasoko ditu. Fitxa horietako informazioa oso baliagarria izango da proiektua ebaluatzeko eta hobetzeko alderdiak zeintzuk diren jakiteko.

Egindako lana plazaratzeko, irakasleak bideoak eta Genially aplikazioarekin egindako infografiak ikastolako web orrian publikatuko ditu, eta familiei horren berri emateko mezua bidaltzeaz arduratuko da.



ZIRKUA

DATU OROKORRAK	
Izenburua	Lizentzia
ZIRKUA	010051
Inplikaturiko arloak, jakintzagaiak edo eremuak	Maila
Gorputz Hezkuntza, Euskara eta Plastika	3. maila
Saio kopurua	
20	
Ikas-egoeraren markoa	
<p>A. Testuingurua:</p> <p>Ikasleek beraien artean euskaraz ahoz komunikatzeko zailtasun handiak dituzte: gaztelania da haien harremanetarako hizkuntza. Zaila da ikasleak arazo horri aurre egiteko lanketetan motibatzea eta hori da lortu nahi dena. Egun hauetan aukera aparta suertatu zaigu: zirkua etorri berri da hirira eta eskolako ateetan publizitatea banandu dute. Ikasle gehienek ahotan da zirkuaren gaia.</p> <p>B. Abiapuntua:</p> <p>Esan bezala, ez dute motibaziorik beraien artean euskaraz komunikatzeko, bai, ordea, haur txikiagoekin elkartzen direnean; agian protagonistak sentitzen direlako, akatsak egiteko beldur gutxiago dutelako edo txikiengan hezkuntza erantzukizuna dutelako. Zergatik ez ditugu protagonista bihurtzen? Zergatik ez diegu akatsak zuzentzeko baliabideak ematen? Eta lortzen badugu txikiengan duten hezkuntza erantzukizuna beraien artean ere izatea?</p> <p>C. Azken ekoizpena edo produktua:</p> <p>Azken ekoizpena zirku emanaldi bat prestatzea, Haur Hezkuntzako ikasleei gauzatzea, eta zenbait hedabideetan zabaltzea izango da; eskolako web-orrian esaterako.</p>	
Proposamenaren justifikazioa	
<p>A. Proposamenaren xedea</p> <p>Euskara haien arteko harremanetan erabiltzea, jendaurrean ahozko aurkezpen bat egiteko beharrezkoak diren estrategiak bereganatzea, eta gorputz adierazpenak duen garrantziaz jabetzea.</p> <p>B. Konpetentzia espezifikoak (Helburu didaktikoak)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gorputzaz baliatuz pertsonaiak, egoerak, sentimenduak, edota ideiak adieraztea. - Hitzik erabili gabe beste bati mezu laburra ulertaraztea. - Objektu erreza bat orekan mantentzea. - Norbera orekan mantentzea oinarri estu batean. - Jardueretan parte hartzeko prest egotea, ondo pasatzeko. - Taldean ikaskideen ideiak errespetatuz eta nor bere ekarpenak eginez lan egitea. - Beraien arteko harremanetan euskara erabiltzea. - Euskararen erabilera areagotzea, ikasgela barruan zein ikasgelatik kanpo. - Euskara hizkuntzaren balio instrumentalaz eta funtzionalaz jabetzea. - Egindako jardueren balioespena egitea, ikaskideei horren berri ematea eta hobetzeko proposamenak egitea. - Eguneroko bizitzan beharrezkoak diren higiene ohiturak zeintzuk diren jakitea eta betetzea. 	

JARDUEREN SEKUENTZIA LABURRA				
HASIERAKO FASEA				
Jarduera	Lorpen-adierazleak	Ebaluatzeko tresnak (ebidentziak)		
1. Ikas-egoeraren aurkezpena	<ul style="list-style-type: none"> - Zirkuari buruzko bere iritzia adierazten du. - Ikaskideen ekarpenak errespetatu onartu eta balioesten ditu. - Jardueretan parte hartzen du. 	Behaketa-orria (irakaslearentzat).		
2. Zirkuan esperimentatzen				
GARAPEN FASEA				
Jarduera	Lorpen-adierazleak	Ebaluatzeko tresnak (ebidentziak)		
3. Mimoak izango gara	<ul style="list-style-type: none"> - Oinarrizko higieine ohiturak bereganatu ditu (saioa bukatzean kamiseta aldatzen du, eskuoihal txikiarekin eta urarekin izerdia garbitzen du...) - Gorputzaren bitartez pertsonaiak, egoerak, sentimenduak eta ideiak adierazten ditu. - Mimika bidez mezu laburrak adierazten ditu. - Besteen gorputz adierazpenak ulertzen ditu. - Objektu erraz bat orekan mantentzen du. - Norbera orekan mantentzen da oinarri estu baten gainean. - Modu aktiboan parte hartzen du. - Taldekideen ideiak errespetatzen ditu eta ekarpenak egiten ditu elkarlanean ari denean. - Egindako jarduerak balioesten ditu, ikaskideei horren berri eman eta hobetzeko proposamenak egiten ditu. 	Behaketa-orria (irakaslearentzat). Autoebaluaziorako diana (ikaslearentzat). Ahozko galderak (irakaslearentzat). Ikasleen sormen lana. Irakaslearen koadernoak. Kontrol-zerrenda.		
4. Pailazoak izango gara				
5. ACROSPORT				
6. Malabarren txokoak				
7. Oreka-akrobaziak				
8. Gainerako akrobaziak				
9. Magoak				
10. Ahozko azalpenak emateko sekuentzia didaktikoa (Euskara saioak)				
11. Zirkuko entrenamenduak				
12. Zirkuko entsegua				
13. Horma-irudiak eta gonbidapenak sortu (Plastika)				
AMAIERAKO FASEA				
Jarduera			Lorpen-adierazleak	Ebaluatzeko tresnak (ebidentziak)
14. Zirku emanaldia	<ul style="list-style-type: none"> - Gelakideekin euskaraz komunikatzen da. 	Behaketa-orria		

15. Emanaldiaren grabaketa aztertu	<ul style="list-style-type: none"> - Azken ekoizpena grabatzean, intonazioa eta hizkuntzaren ahoskera-arauak errespetatzen ditu. - Ezarritako arauak betetzen ditu eta dagozkion ardurak hartzen ditu. - Taldekideen ekarpenak balioesten ditu, lantaldeko gatazkak errespetuz kudeatzen ditu eta irtenbideak adosten ditu. - Ikaskideen ekarpenak errespetatu, onartu eta balioesten ditu. 	<p>(irakaslearentzat).</p> <p>Azken ekoizpena ebaluatzeko errubrika.</p> <p>Ikasitakoaren gaineko hausnarketa-orria (ikaslearentzat).</p> <p>Autoebaluazio- eta baterako ebaluazio-galdetegiak (ikasleentzat).</p>
---	---	--

METODOLOGIA

A. Printzipioak

Ikas-egoera hau ikasleek gaiari buruz dituzten aurrezagutzetan eta interesetan oinarrituta dago. Ikasleek funtzionalitate eta helburu askotako jarduerak egingo dituzte: girotzeko jarduerak, lortutako informazioa zein materiala sailkatzeko jarduerak, taldean lan egitekoak, kooperatiboak, ahozkoatasuna lantzekoak eta azken ekoizpena egiteko jarduerak.

Saioak malguak dira, momentuan momentuko beharretara egokituak, eta irakasleak gidatuak. Ikasleak dira ikaskuntzaren erdigunea. Hori dela eta, erabakiak hartzean, iritzia adierazten eta kritikoak izaten utzi behar diegu, haien autonomia eta autorregulazioa gara dezaten. Honekin batera, berdin arteko harremanak zainduko dira bizikidetzaren positiboa lortzeko.

Motibazioa pizteko erronkak proposatuko dira, horiek gainditu ahala, aurrera egiteko eta ezarritako helburuak lortzeko; horretarako, jarduerak zailtasun maila progresiboa izango dute.

Azken produkzioan, arreta berezia jarriko zaio ahozko adierazpen argiari: hizkuntza ulergarriaren erabilerari, kritikoak garenean errespetuz jokatzeari, sentimenduak eta emozioak ongi adierazteari...

B. Antolaketa

Saioetan taldekatze ezberdinak erabiliko ditugu:

- Banaka: beroketa eta barealdiko jolasetan.
- Bikoteka: beroketako jolas batzuetan.
- Talde txikiak: aurkezpena egiteko adostu dituzten jatorrizko taldeetan burutuko diren jardueretan, normalean atal nagusiko jolasetan.
- Talde handiak: beroketa eta barealdiko jolasetan.
- Gela osoa: Saio bakoitzaren hasieran zein bukaeran. Hasieran, ikasleak sentsibilizatzeko, gai berrira hurbiltzeko edota eguneko ohar garrantzitsuenak komentatzeko; bukaeran, berriz, egindako jarduerak bateratzeko, entzunaldi eta hausnarketa kolektiboak egiteko, egindako lana balioztatzeko, eta gertatu diren arazoei irtenbidea bilatzeko. Garrantzitsua da ikasle guztiak elkartzen direnean giroa lasaia eta erakargarria izatea.

C. Baliabideak

- Arbel digitala ondorengo bideoak ikusteko:

“Gure zirkua” bideoak

- https://www.youtube.com/watch?v=cf13TZDn2_0
- <https://www.youtube.com/watch?v=9O1X0eNCJ68>

- <https://www.youtube.com/watch?v=WjhZ3NVpGP4>

Globoflexia tutorialak (irakaslearentzako)

- <https://www.youtube.com/watch?v=t5gatnVsxaE>
- <https://www.youtube.com/watch?v=FuhUcLAVOxY&t=16s>
- https://www.youtube.com/watch?v=Da3_s35kQMM

Magoen bideoa

- <https://www.youtube.com/watch?v=8P0rxQJbpik>

- Piktochart

EBALUAZIO-PROZESUA

Ikasturte hasieran edo ikasle berri bat datorrenean, gaixotasun edo ezintasunei buruzko galdetegia emango zaio eta Hasierako Ebaluazio Diagnostiko bat egingo zaio jolas librearen bidez, ikaslea motrizitatearen zein fasetan dagoen ikusteko.

Ebaluazioa hezigarria izango da. Ikasleen konpetentziak, jarrera eta parte-hartzea ebaluatzeko, ondoko tresnak erabiliko dira:

- Parte-hartzea eta oinarrizko jakintzen lorpen maila ebaluatzeko: [behaketa-orria](#), ahozko galderak, ikasleen sormen lana eta [azken ekoizpena ebaluatzeko errubrikak](#).
- Ikaskuntza prozesua ebaluatzeko: [autoebaluaziorako diana](#), [ikasitakoaren gaineko hausnarketa-orria](#) eta [autoebaluazio- eta baterako ebaluazio-galdetegiak](#).
- Higiene ohiturak eta jarrera ebaluatzeko: Irakaslearen koaderno eta [kontrol-zerrenda](#).
- Irakaslearen lana eta ikas-egoeraren ebaluaziorako: [autoebaluazio- eta baterako ebaluazio-galdetegiak](#) eta ahozko galderak, bai ikasleekin zein beraien guraso edo tutoreekin.

Ebaluazio honetan irakasle taldeak, ikasleek eta familiek hartuko dute parte.

JARDUEREN SEKUENTZIA GARATUA

Hasierako fasea

1. jarduera: **Ikas-egoeraren aurkezpena**

Gorputz Hezkuntzako irakaslea eta tutorearen artean, gela atonduko da hainbat irudirekin eta musikarekin. Gelaren erdian aulki guztiak biribilean jarriko dituzte. Ikasleak etortzen direnean, bakoitzak leku bat aukeratuko du eta eseri egingo da. Irakasleak, aulki azpian begiratzeko esango die, alde zurretik berak jarri dituen zirkuko informazio orriak aurkitu ditzaten. Ondoren, hainbat galdera egingo dizkie gaiarekiko interesa pizteko.

- *“Eskua altxatu, nor joan da noizbait zirkura?” “Eta zenbat aldiz joan zarete?”*

Ikasle bakoitzak erantzuten duen zenbakia arbelean apuntatuko du. Bukatzean, zenbaki guztiak batu eta azken emaitza idatziko du. Datu hori oso garrantzitsua izango da azken galderarako. Ondoren, hurrengo galdera egingo die:

- *“Zer ikusi zenuten zirku horietan?”*

Zenbait ikasleren erantzunak arbelean idatziko ditu, bakarrik zirkuko partaideen izenak, artista zein langileak: malabaristak, pailazoak, akrobatikak, magoak, aurkezleak, mimoak, orekariak...

Irakasleak, aurreko erantzun gehienak dituenean, hurrengo galdera egingo die.

- *“Zein hizkuntzatan hitz egiten zuten zirkukoak?”*

Galdera hori egitean, seguruenik inork edo oso gutxi erantzungo dute euskaraz. Orduan, lehenengo galderan emandako zenbakiari erreparatu eta konparazioa egingo da: zenbat gaztelaniaz eta zenbat euskaraz.

Talde txikitari jarri eta aurreko emaitzaren inguruan hausnartzeko tarte bat emango zaie eta talde bakoitzak bere iritzia emango du.

Helburua, ikasleen argudioetatik abiatuta, ondorio honetara heltzea da: ez dago nahiko produktorik euskaraz (zirkuan), gaztelaniazkoarekin alderatuta.

Hona helduta, ikas-egoeraren azken produktorako ideia ateratzeko momentua iritsi da.

- *“Zergatik ez dugu zirku emanaldi bat antolatzen? Eta Haur Hezkuntzako ikasleei aurkezten badiegu? Gai izango zinatekete zirkuetan ikusi duzuen zuek egiteko? Zer egin dezakezue?”*

Galdera horiek egitean, ikasleen erantzunekin ondorengo ariketa egingo da, ideien ekaitza: ikasleek zirku emanaldian egin dezaketena esaten joango dira, eta irakasleak egingarria den ala ez erabaki ondoren, egingarria dena arbelean idatziko du.

Adibide gisa, “Gure zirkua” euskal zirkuko bideo batzuk proiektatuko dira arbel digitalean. Bideoak ikusi eta jarraian, gerta daiteke ideia berriren bat ateratzea. Horiek ere arbelean idatziko dira, besteekin batera. Bideoak:

https://www.youtube.com/watch?v=cf13TZDn2_0

<https://www.youtube.com/watch?v=9O1X0eNCJ68>

<https://www.youtube.com/watch?v=WjhZ3NVpGP4>

Bukatzeko, zirku emanaldian egin beharreko guztiekin zerrenda bat sortuko da. Ikasleek bertan izena eman beharko dute, emanaldian egin nahi duten zereginetan. Zerrenda hori irekia eta malgua izango da, hau da: ikas-egoeraren edozein momentutan apuntatu edo ezabatu ahalko dira zeregin batetik.

Hona hemen zerrendaren adibide bat.

[Zirkuko zereginen zerrenda.](#)

2. jarduera: **Zirkuan esperimentatzen**

Argi dago zirkuari buruz asko dakitela eta ilusio handia dutela, baina lehenik eta behin, eskolak dituen baliabideak eta aukerak aztertu behar dira. Horretarako, gimnasia joan eta bertan bi ekintza egingo dira:

- Aurreko urteetako lanen azterketa.

Ikasleek aurreko ikasturteetan sortutako zenbait material egongo da aztertzeko:

- Argazkiak eta bideoak: zirku emanaldian zein entseguetan ateratako argazkiak eta bideo laburrak.
- Horma-irudiak eta gonbidapenak: emanaldia egin zaien taldearentzat egindako publizitate horma-irudiak eta gonbidapenak.
- Gidoiak: aurkezleek prestatutako gidoiak eta baita ere pailazoek, magoek edo beste artista batzuk sortutako elkarrizketa edo hitzaldien ondortestiak.

- Biltegian dagoen materiala aztertu eta probatu.

Aurreko ariketa egin ondoren, materiala probatzea da hurrengo pausua. Bost edo seiko taldeetan biltegiara sartu eta nahi duten materiala hartuko dute. Material horrekin, zirkuarekin zerikusia duen edozein ariketa egin daiteke, modu librean eta irakasleak gidatu gabe. Momentu horretan, irakasleak ikasleen interesak zeintzuk diren ikusiko du, eta kontuan izango ditu datozen jardueren planifikazioa egiteko.

Hurrengo jardueretan zirkuko elementu guztiak landuko dira: malabaristak, pailazoak, akrobatak, magoak, aurkezleak, mimoak, orekariak...

Garapen fasea

3. jarduera: **Mimoak izango gara**

Jarduera honen helburua da ikasleek gorputz adierazpena lantzea zenbait jolasen bitartez.

- Mimoa ezagutzera

Irakasleak, mimoen gaiari sarrera emateko, ikasleei galdera hauek egingo dizkie:

“*Zer dira mimoak?*” → Kontakizunak keinu bidez antzezten dituzten artistak.

“*Nondik dator “mimo” hitza?*” → Hizkuntza grekotik, pantomima hitzetik; “dena antzezten duena” esan nahi du.

“*Zer berezitasun ditu?*” → Gorputza beltzez jantzita izaten du, eta eskuak eta aurpegia zuriz margotuta.

“*Nola antzezten dute?*” → Ez dute erabiltzen ez hitzik, ez soinurik, ezta objekturik ere; gorputz-adierazpena baino ez dute erabiltzen.

- STOP mimo

Bi ikasle harrapatzaileak izango dira eta beste guztiak iheslariak. Harrapatzaile batek iheslari bat ukitzen badu, rolak aldatzen dituzte. Iheslariak ez badu nahi harrapatua izatea, MIMO! esan dezake, eta hori esatean, dagoen tokian geldi geratuko da gorputzarekin nahi duen mimo figura egiten duen bitartean. Libratua izateko, beste iheslari batek bere aurrean kokatu eta bere figura berdina imitatu beharko du.

- Mimo antzezleak

Ikasleak talde txikitik jarriko dira. Taldeko bat mimoa izango da eta besteak ikusleak. Mimoak, mimika bidez, animalia, pertsonaia, lanbide edo ideia bat antzeztu beharko du eta ikusleek asmatu. Hasi baino lehen, antzeztuko duenaren gidoia idatzi beharko du eta ikusleek idatzita dagoena behar bezala esan beharko dute asmatzeko. Asmatzaileak eta mimoak, esan duten hitz kopurua bezain beste puntu lortuko dituzte. Adibidez, mimoak "txakurra" antzeztu badu eta norbaitek asmatzen badu, puntu bat biotako bakoitzarentzat.

Hauek dira antzezteko izango dituzten adibide batzuk: triste, pozik, haserre, beldurtuta, txakurra, katua, lehoia... puntu bat; eskailerak jaitsi, leihoa ireki, ura edan, negar egin... bi puntu; liburu bat irakurri, etxeko lanak egin... hiru puntu; Olentzero eta Mari Domingi, amets gaizto batek esnatu... lau puntu; edo beraiek asmatutakoak.

Irakasleak ikasleei gogoraraziko die antzeztu ari ez direnek ikusle-rola dutela, eta, errespetuz aritzeaz gain, jarrera positiboa ere izan behar dutela. Irakaslea talde talde joango da eta dinamika eta jarrera ikuskatzeko [behaketa-orria](#) erabiliko da.

4. jarduera: Pailazoak izango gara

Aurreko jardueran bezala, ikasleek gorputz adierazpena lantzen jarraituko dute. Horretarako, hainbat jolas egingo dira.

- Pailazoak ezagutzera

Irakasleak, pailazoen gaiari sarrera emateko, galdera hauek egingo dizkie ikasleei:

"Zer dira pailazoak?" → Kaleko edo zirkuko artistak dira.

"Nondik dator 'pailazo' hitza?" → litalieratik, pagliaccio hitzetik; "lasto-zakua edo txorimaloa" esan nahi du.

"Zer berezitasun ditu?" → Sudur gorria, zapata handiak eta arropa koloretsua.

"Zer pailazo mota daude?" → Mota askotakoak izan daitezke: arlotea, musikaria, jakintsua... Gehienek barrea eragiten dute.

- Pailazo itxura

Aurpegi-margoak, mozorroak eta tamaina eta kolore askotako oihalak aterako dira ikasleak pailazo mozorrotu daitezten. Prest daudenean, hirunaka jarri eta sketx laburrak prestatzea izango da hurrengo eginbeharra. Bitartean, irakaslea talde talde joango da [behaketa-orrian](#) dauden item batzuk ebaluatzeko.

- Talde batzuen aurkezpenak

Nahi duten taldeek bere lana aurkeztuko die gainerako ikaskideei. Ikusleek, bukaeran, lana balioetsi ahalko die, betiere errespetuz. Aldi berean, irakasleak grabazioak egingo ditu, parte

hartzaileek beraien aurkezpena ikusteko aukera izan dezaten.

- Globoflexia

Jarduera honekin bukatzeko, irakasleak alde zuzenetik puztutako puxika luze batzuk aterako ditu eta horiekin figura batzuk egiteko pausuak azalduko ditu. Figura sinpleak izango dira: txapelak, txakurra, ezpata... Hona hemen tutorial batzuk irakaslearentzat:

- <https://www.youtube.com/watch?v=t5gatnVsxAE>
- <https://www.youtube.com/watch?v=FuhUcLAVOxY&t=16s>
- https://www.youtube.com/watch?v=Da3_s35kQMM

Figurak egiten ikasten duten ikasleek, entrenatzaile rola hartuko dute eta ez dakitenei lagunduko diete.

5. jarduera: ACROSPORT

Kasu honetan akrobazien bitartez landuko da gorputz adierazpena.

- Acrospora ezagutzera.

Irakasleak Acrospora gaiari sarrera emateko galdera hauek egingo dizkie ikasleei:

“Ba al dakizue zer den Acrospora?” → Akrobata bat bestearen gainean giza piramide, dorre edo beste egiturak egitea.

“Nondik dator Acrospora hitza?” → “Acro-“ Grezieratik, Akrobatos hitzetik; “oin punten gainean ibiltzea” esan nahi du. Bestalde, “-sport” ingelesez; kirola esan nahi du.

“Inoiz aritu al zarete giza piramide bat edo acrospora figura bat egiten?”

Ikasleen erantzunak entzun ondoren, irakasleak acrospora hainbat figuren argazkiak ([Acrospora figurak](#)) banatuko dizkie ikasleei, azter ditzaten. Jarraian argi utziko du jardueraren helburua: taldeka acrospora hainbat figura egiten ikastea, betiere inork minik hartu gabe. Horretarako beharrezkoak diren arauak eta teknikak azalduko ditu:

- Gorputz-segmentu guztiek ondo lerrotuta egon behar dute.
- Bizkarra zuzen mantendu behar da une oro.
- Pisua eusten duten giharrak tamaina handikoak dira (koadrizepsa, ipurmasaileko muskulua...).
- Eramailaren gaineko berme-puntuak pelbisa eta sorbaldak izango dira, inoiz ez giltzurrunak.
- Eramailak ez du pisu bat luzaroan jasan behar.
- Oreka eta koordinazioa indarra baino garrantzitsuagoak dira.
- Grabitate-zentroa euskarri-oinarrian mantendu behar da.
- Eramailak egonkortasun ona lortu behar dute pisua jasan ahal izateko eta beraien kideei segurtasuna eskaintzeko.
- Taldekideen arteko komunikazioa oso garrantzitsua da, une oro zer egingo duten jakin dezaten lesioak ekiditeko.

Irudiak ere egongo dira aurreko arauen ulermena errazteko ([Lesioak ekiditeko irudiak](#)).

- Acrospora praktikatzen

Ikasleak hiruak jarriko dira eta talde bakoitzak bi koltxoneta hartuko ditu figurak haien gainean egiteko. Figuren argazkiak gimnasiotik sakabanatuta egongo dira. Adibide gisa erabil dezakete

eta horietako bat kopiatu edo beraiek berri bat asmatu. Figura praktikatu eta kontrolatuta dutenean irakaslea deitu eta honek argazkiak aterako ditu.

Zenbait figura egin ondoren, bi talde elkartu eta seikoteak osatuko dituzte. Oraingoan figura zailagoak izango dira. Taldekideren bat figuratik kanpo geratzen denean, entrenatzailea izango da. Entrenatzaileak txandakatuz joango dira eta beraiek gidatuko dute figura.

6. jarduera: **Malabarren txokoak**

Gimnasioko espazioa bost txokotan antolatuko da, eta txoko bakoitzean, malabarismo-jarduera bat egiteko beharrezkoa den materiala egongo da: lehenengoan zapiak, bigarrenetan pilotak, hirugarrenean globoak, laugarrenean diabolok eta bosgarrenean plater txinatarrak. Ikasle taldea ere bost multzotan banatuko da eta talde bakoitzari txoko bat esleituko zaio.

Irakasleak, ikasleak taldeetan kokatu aurretik, txoko bakoitzean zer jarduera egingo duten azalduko die.

- Zapien txokoa

Ikasleek zapi bana hartuko dute. Eskutik zintzilik jarriko dute, hatz lodiarekin, erakuslearekin eta luzearekin helduta. Zapia horrela dutela, gora botako dute, eskumuturra eta besoa gorantz mugituz. Zapia gora bota ondoren, hiru ariketa egingo dituzte:

1. Zapiak airean egiten duen mugimendua begiratu eta lurrera erortzen utziko dute.
2. Zapia gora bota eta airean egiten duen mugimendua ikusiko dute, baina lurra ukitu aurretik eskuaz hartu beharko dute zapia.
3. Zapia gora botako dute eta lurra ukitu aurretik jasoko dute, baina eskuan hartu ordez hiru hatzekin jasoko dute: lodiarekin, erakuslearekin eta luzearekin.

Ikasleren batek hiru ariketak ondo egiten baditu, bi zapirekin saiatzeko esango zaio. Horretarako, bi eskuak erabiliko ditu.

- Puxiken txokoa

Ikasleek globo bana hartuko dute. Globoekin egingo den jokoa zapiekin egin dutenaren antzekoa da. Globoak erabiltzen hasteko, esku-ahurra gora begira jarriko dute, zulogune biribil bat osatuz, eta globoa biribil horretan kokatuko dute. Globoekin ariketa hauek egingo dituzte:

1. Globo gora bota eta, zapiekin egin den bezala, erortzen utziko dute lurra ukitu arte.
2. Globo bota, baina lurrera erori aurretik airean bi eskuekin hartuko dute.
3. Globo bota eta esku batekin jasoko dute lurrera erori aurretik.

Ikasleren batek hiru ariketak ondo egiten baditu, bi globorekin saiatzeko aukera izango du. Horretarako, bi eskuak erabiliko ditu.

- Piloten txokoa

Ikasle bakoitzak pilota bat izango du eskuetan. Horrela daudela, hiru ariketa egingo dituzte:

1. Esku batekin pilota airera bota eta esku berberarekin hartzen saiatuko dira. Ondoren, beste eskuarekin egingo dute ariketa. Pilotak hartzen duen altuera ez da oso handia izan behar, gehienez metro erdi buruaren gainetik.
2. Oraingoan, pilota esku batekin bota eta bestearekin hartuko dute. Hasieran pilota zuzen bota dezakete, gero parabola bat eginez. Helburua eskuak hasierako posizioan mantentzea da, eta ahalik eta gutxien mugitzea.
3. Eskuetan pilota bana hartu eta aurreko ariketa egiten saiatuko dira, ezkerreko pilota eskuinera eta eskuinekoa ezkerreko pasatuz.

Ikasleren batek azken ariketa erraz egitea lortzen badu, hirugarren pilota sartzera ausartu daiteke, edo entrenatzaile-rola hartu eta beste kideei lagundu.

- Diaboloen txokoa

Ikasleek diabloa bana hartuko dute. Irakasleak prest daudenean, irakasleak diabloa nola erabiltzen den azalduko du. Hiru ariketa egin beharko dituzte:

1. Diabloa lurrean jarri eta soka erditik pasako dute. Makila bakoitza esku batekin hartu eta diabloa lurretik mugituko dute alde batera eta bestera.
2. Aurreko ariketarekin hasi eta diabloak abiadura hartzen duenean altxatuko dute. Ezkerrak badira, diabloa eskuinerantz doanean egingo dute; eskuinak badira, diabloa ezkererantz doanean.
3. Diabloa lurretik altxatzean makiletako bati kolpe txikiak emango dizkiote, behetik gora. Ezkerrak badira, ezkerreko makilari emango dizkiote kolpetxoak; eskuinak badira, eskuineko makilari. Ikasleren batek diabloa biraka mantentzen badu, airera bota (bi besoak zabalduz) eta berriro hartzen saiatuko da.

Txoko honetan, diabloarekin trebeak direnek entrenatzaile-rola har dezakete beste kideei laguntzeko. Hautazkoa da.

- Plater txinatarren txokoa

Taldeko bakoitzak bere platera eta makila izango ditu. Irakasleak prest daudenean, irakasleak azalduko du nola jarri dantzan platerak makilaren gainean. Hiru ariketa egin beharko dituzte:

1. Irakasleak kokoriko jarriko dira. Makila lurrean zutik jarriko dute, esku batekin helduta, eta platera bueltaka dantzan makilaren gainean.
2. Aurreko ariketan bezala, kokoriko hasiko dira, eta poliki-poliki zutik jartzen ahaleginduko dira, makila eskuan dutela eta platera dantzarazteari utzi gabe.
3. Zutik jarri ondoren, platera gorputzetik urrundu beharko dute, besoa zabaldua edo, zirkuan egiten duten bezala, makila sudurraren, kopetaren edo hatz baten gainean jarrita.

Aurreko txokoan bezala, trebeak diren ikasleek entrenatzaile-rola har dezakete beste kideei laguntzeko. Hautazkoa da.

7. jarduera: **Oreka-akrobaziak**

Gimnasioko espazioa lau txokotan antolatuko da, eta, txoko bakoitzean, oreka-jarduera bat egiteko materiala egongo da: lehenengoan zango-makilak, bigarrenetan plastikozko zangoak, hirugarrenean zilindro amerikarra eta laugarrenean "slackline" soka. Irakasle taldea ere lau multzotan banatuko da eta talde bakoitzari txoko bat izendatuko zaio. Txoko bakoitzean, material gabe dauden ikasleek entrenatzaile rola hartuko dute eta beste kideei lagunduko diete.

Irakasleak, ikasleak taldeetan kokatu aurretik, txoko bakoitzean zer jarduera egingo duten azalduko du.

- Zango-makilen txokoa

Ikasleek txandaka erabiliko dituzte zango-makilak. Hiru lan egin beharko dituzte:

1. Beste ikasle baten laguntzarekin, zango-makilen gainera igo eta orekari eutsi lurra ukitu gabe.
2. Beste ikasle baten laguntzarekin, zangoen gainean igota, pauso batzuk eman; pauso estuak eta laburrak izan behar dira.
3. Irakaslea, bere kabuz, zangoen gainera igo eta pausuak eman.

- Plastikozko zangoen txokoa

Aurreko txokoan zailtasun handiak dituztenak hemen seguruago sentituko dira. Ikasle bakoitzak bi zango hartu, eta hiru ariketa hauek egingo ditu:

1. Zangoen gainera igo eta orekari eutsi lurra ukitu gabe.
2. Zangoen gainean igo, soketatik gora tiratu eta pauso batzuk eman; pauso estuak eta laburrak izan behar dira.
3. Zangoen gainera igo, oztopo txikiak gainditu, espaloietara igo eta ibilbide bat egin.

- Zilindro amerikarren txokoa

Ikasleek txandaka erabiliko dute zilindro amerikarra. Beti laguntzaile bat egongo da ondoan, badaezpada. Hiru ariketa egin beharko dituzte:

1. Zilindroa bakarrik hartu, oholik gabe. Zilindroaren gainean zutik jarri, lehendabizi hanka batekin eta ondoren biek, orekari eutsiz eta lurra ukitu gabe.
2. Zilindroaren gainean dagoen oholera igo eta oholaren gainean orekari eutsi, hau da, oholaren mutur biak lurretik altuera berean mantendu.
3. Oreka lortu ondoren, ohola zilindroaren gainean mugitu, hau da, zilindroaren gainean irristatu mutur batetik bestera.

- "Slackline" txokoa

Txoko honetan lan egitea egokitu zaion taldea bitan banatuko da. Azpitalde bakoitzak sokaren alde banatik ekingo dio. Hiru helburu bete beharko dituzte:

1. Soka zapalean toki bat aukeratu eta, oinak sokaren gainean jarrita eta mugitu gabe, ahalik eta denbora gehien orekari eutsi.
2. Sokaren hasieratik hasi eta, sokaren gainean eta erori gabe, ahalik eta pauso gehien ematea; hau da, ea nor iristen den urrutien soka gainean.
3. Sokan toki bat aukeratu (1. helburuan bezala), eta soka gainean ahalik eta jauzi gehien ematen saiatu lurrera erori gabe.

8. jarduera: **Gainerako akrobaziak**

Jarduera honetan beste bi akrobazia mota egingo dituzte: tranpolinarekin eta gimnastikoak. Taldea bitan bananduko da eta bakoitzak saio erdia emango du akrobazia mota bakoitza praktikatzeko.

- Akrobaziak tranpolinarekin.

Hasteko, segurtasunari dagozkion arau batzuk jarriko dira:

- Tranpolin gainean inoiz ez da egongo ikasle bat baino gehiago.
- Tranpolinaren inguruan koltxonetak ondo jarrita egon behar dira; baten bat mugitzen bada, berriz ondo jarri.
- Tranpolinetik koltxonetara egingo da salto, inoiz ez lurrera.
- Akrobaziak ziurtasunez egin behar dira, ez bazaude seguru, ez egin.

Arau guztiak argi daudenean, ondorengo ariketak planteatuko dira:

1. Tranpolinera igo, bertan bost jauzi egin eta azken jauziarekin koltxonetara pasatu (zutik).
2. Tranpolinera korrika hurbildu, bertara igo, salto bat egin eta koltxonetan bukatu (zutik).

3. Aurreko ariketa bera, baina tranpolinean egingo den jauzia bi oinen gainean amaitu (zutik).

4. Tranpolinera igo, bertan hiru jauzi egin eta azken jauziarekin koltxonetara pasatu itzulipurdia edo nahi duten figura egiten (beharrezkoa ikusten bada, itzulipurdia koltxonetan landu, tranpolin gabe).

5. Tranpolinera korrika hurbildu, bertan bi oinekin batera salto egin eta itzulipurdia edo nahi duten figura eginda koltxoneta gainean bukatu.

Itxaroten dauden ikasleek entrenatzaile rola hartuko dute eta beste kideei jauziak hobetzeko gomendioak emango dizkiete.

- Akrobazia gimnastikoak

Gimnasia erritmikoa eta gimnasia artistikoa egiten duenik balego horietaz baliatu, gorputzarekin egiten diren akrobazia batzuk erakusteko eskatuko zaie, adibidez: buruz behera jarri, zubia egin, zubia atzeraka egin, alboko itzulipurdia, spagat-a...

Praktikatzen hasi baino lehen, tranpolinarekin egin den moduan, arau batzuk jarriko dira:

- Ariketak bikoteka egingo dira. Bata akrobata izango da eta bestea laguntzailea edo. entrenatzailea.
- Ariketa guztiak poliki eta koltxoneten gainean egingo dira hasieran.
- Buruz behera egotetik erortzean, itzulipurdia egin behar badute kokotsa beti bularraldera hurbildu eta itzulipurdia egin.
- Akrobaziak ziurtasunez egin behar dira, ez bazaude seguru, ez egin.
- Edozein momentutan minik sentitzen bada, gelditu.

9. jarduera: **Magoak**

Jarduera honen helburua da ikasleek gorputz zein ahozko adierazpena lantzea zenbait jolasen bitartez.

- Magoak ezagutu

Irakasleak magoen gaiari sarrera emateko galdera hauek egingo dizkie ikasleei:

“*Zer dira magoak?*” → Artistak dira, edo aktoreak, edo pertsona magikoak dira: ezinezkoa dirudiena, akaso, errealitate bihurtzeko abilezia dutenak.

“Nondik dator “mago” hitza?” → *Mago* hitza, *magus* latinez, grezierazko mago hitzetik dator, eta “naturaz gaindikoa” esan nahi duena.

“*Zer berezitasun dituzte?*” → Kapak, tunikak eta boneteak erabiltzen zituzten beren emanaldiari efektu fantastiko eta misteriotsua emateko. Batzuetan aztiak deitzen zieten, eta beste batzuetan sorginak edo igarleak. Egungo magoek beste janzkera bat erabiltzen dute. Batzuk oso dotore janzten dira, traje beltzez, eta sarritan kapa bat, kapela eta eskularru zuriak eramaten dituzte.

- Magoak izango gara

Behin magoak ezagututa, praktikatze momentua da. Magoarena egiteko, biltegiko oihalak hartu eta mozorrotzeko aukera izango dute.

Prest daudenean irakasleak ondorengo galdera egingo die.

“*Ba al dakizue magia trukoren bat egiten?*”

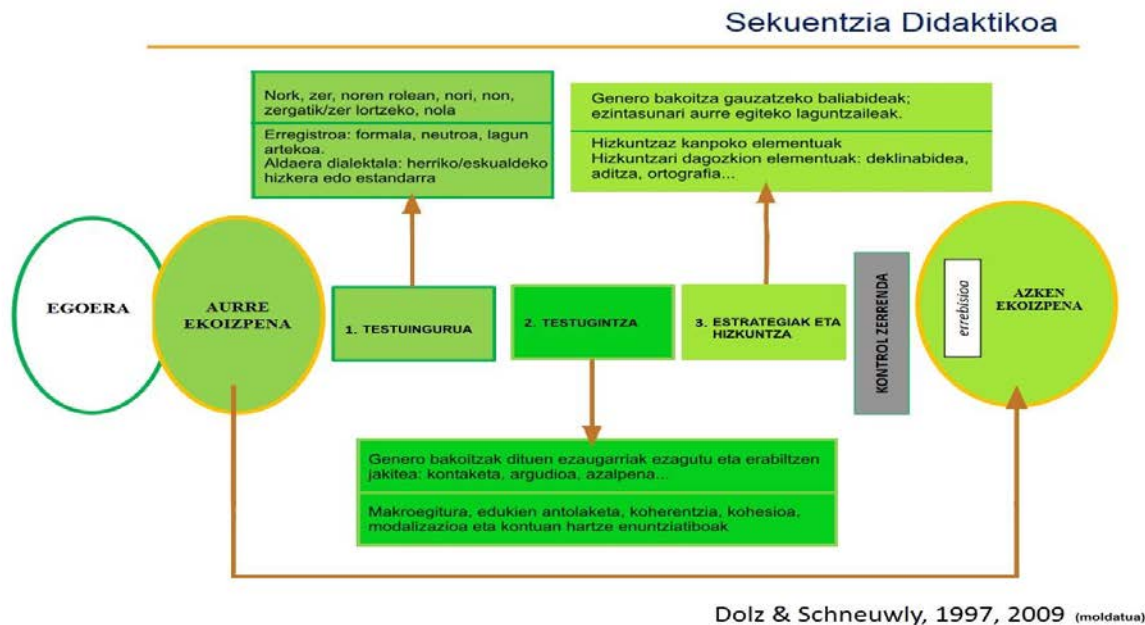
Ikasleek dakitenetik abiatuta, irakasleak lagunduta magia truko sinple batzuk aurkeztuko ditu eta ondoren guztiek praktikatuko dituzte. Hona hemen adibide batzuk:

<https://www.youtube.com/watch?v=8P0rxQJbpik>

Jarduerarekin bukatzeko, etxean dituzten magia-jolasak edo mozorroak ekartzea proposatuko zaie.

10. jarduera: **Ahozko azalpenak emateko sekuentzia didaktikoa** (Euskara saioak)

Jarduera honetan jarraitu den sekuentziaren eskema:



Irudian ikusten diren atalak kronologikoki antolatuta daude eta banan-banan garatuko dira.

- Egoeraren aurkezpena

Une honetan aurkezten da egitasmoa eta azken helburu komunikatiboa. Ikasleei azken helburu komunikatiboaren berri ematen zaie. Datozen egunetan zer ikasiko duten, nola bideratuko ditugun lanketak, nola taldekatuko diren, zein gai landuko dituzten... Gisa honetako edukiak jartzen zaizkie mahai-gainean. Azken helburu komunikatiboa adosten da taldean.

Gure lanetan, adibidez, bi helburu komunikatibo hauek adieraziko zaizkie:

- Entrenatzaile rolean daudenean, hizkuntzari dagokionez, kalitatezkoak eta ulergarriak diren argibideak eta instrukzioak ematea.
- Aurkezpen testua lantzea Haur Hezkuntzako geletan zirku emanaldia egin aurretik.

- Hasierako ekoizpena

Inolako lanketarik egin gabe eta irakaslearen laguntzarik gabe ekoitziko dute ikasleek azken helburu komunikatiboa izango den azalpen-testua eta eskema. Sortutako testua erregistratu egingo du irakasleak: bideokamera edo sakelako telefonoaren bitartez edota transkribapena bitartez.

Ikasleen aurrezagutzak zein diren jaso eta ezagutza komunak agerraraziko dira. Irakasleak corpus hori baliatzen du ikasleek testu genero horretan dituzten gaitasunak identifikatzeko, baita hobetu beharreko trebetasunak zein diren zehazteko ere.

- Ikaskuntza edo irakaskuntza tailerrak: testuingurua, testugintza eta estrategiak eta hizkuntza

moduluetan antolatuta dauden jarduerak egiten dira fase honetan. Modulu bat da hizkuntza eragiketa jakin bati erantzuteko sortzen den jarduera multzoa. Kasu honetan hiru moduludun saioak eraiki dira: testuinguruaren lanketa, testugintzaren lanketa eta hizkuntzaren arloa.

a. Testuinguruaren lanketa

Azken helburu komunikatiboaren gaineko hausnarketa eta ereduaren azterketa egingo da: nork, zer, noren rolean, nori, non, zergatik eta zer lortzeko, nola... galderei erantzungo zaie.

Gaitasun soziolinguistikoak aztertuko dira eta honen gaineko gogoeta egingo da: erregistro neutroa, euskararen erregistro estandarra.

Testu generoa aztertuko da: testuinguruari egokitzen zaion testu generoaren identifikazioa eta ereduaren azterketa.

b. Testugintzaren lanketa

Testu genero bakoitzak dituen ezaugarriak ezagutu eta erabiltzeko ariketak: testuen arteko ezberdintasunak bilatu, landuko duten testuaren, aurkezpen testuaren, ezaugarriez jabetu, ereduak bilatu...

Ondokoak ezagutu eta erabiltzeko ariketak:

- KOHERENTZIA: helburu komunikatiboaren eta testuaren edukien arteko lotura.
- EGITURA (makroegitura): ideien antolaketa testuan.
- KOHESIOA: ideien arteko lotura ezberdinak (konexio baliabideak: isiluneak, makuluak, espazio aldaketak, baliabide anaforikoak, deixia, testu antolatzaileak...).
- MODALIZAZIOA eta KONTUAN HARTZE ENUNTZIATIBOAK: komunikazioan aproposak gerta litezkeen baliabide pragmatikoak (argudioak leundu eta indartzeko estrategiak, baliabide poetiko-erretorikoak, modalizatzaileak...).

c. Hizkuntza estrategien lanketa

Ezintasunari aurre egiteko tresnak: aurreprestaketa, arnasketa, kontzentrazioa, isiluneak, makuluak, ikus-entzunezkoen erabilera, eskemak...

- Elementu paraberbalak: ahotsa, ahots proiektzioa, doinua, bolumena, abiadura...
- Elementu ez-berbalak: aurkezpen-tresnak (irudi, argazki, PPT...), gorputza, aurpegia, keinuak, espazioaren kudeaketa, janzkera...
- Gramatika eta lexikoa, ahoskera eta azentua...

- Kontrol-zerrenda

Saioan zehar landutako eta jasotako trebetasunen zerrenda egingo da kontrol-zerrendan. Irakaslearen laguntzarekin, taldean jasoko dira azken helburua lortzeko kontuan hartuko dituzten edukiak. Azken ekoizpena egiteko garaian ikasleek baliatuko duten "txuleta" izango da.

Zerrenda honen funtzioak: azken emaitza aurretik ikasitako edukiak barneratu edo finkatzen dira, ekoizpena burutzeko laguntza-tresna bihurtzen da ikasleentzat, eta azkenik, zerrenda hori bihurtzen da aurretestu eta ondotestuaren arteko ebaluazio irizpidea. Eduki horiek dira bakar-bakarrik ebaluatzen direnak. [Ebaluazio-taula 1](#) eta [ebaluazio-taula 3](#)

Tailerren ondoren, behin kontrol zerrenda eginda, zenbait saio edo praktika egingo dituzte ikasleek. Irakasleak lagunduko die entrenamendu saio horietan, eta azkenik, amaierako ekoizpena gauzatu eta erregistratuko da.

- Azken ekoizpena

Modulu guztietako jarduerak bideratu eta azken entrenamenduak egin ostean dator azken ekoizpena. "Azken ekoizpena da, nagusiki, ikaskuntzen integrazio espazioa" (Dolz & Gagnon, 2010: 513).

ERREGULAZIOA

Ikasleek Sekuentzia Didaktikoaren abiaburuan sortutako aurretestu hartatik ondotestuaren artean egindako aurrerapausoak zein diren jasotzen da erregulazioaren bitartez. Kontrol-zerrendan jasotako edukiak izaten dira azterketa gaiak; zerrendako edukiak bakarrik aztertzen dira, eta beti egiten dena da hasierako ekoizpena alderatu azkenarekin. Ikasleak bakarka egin dezake lan hori (autoebaluazioa), gelakoan artean edo irakasleak ikasleei ere egin liezaieke (heteroebaluazioa).

11. jarduera: **Zirkuko entrenamenduak**

Ikasleek badakite zer jarduera dituzten gogokoen. Une honetan, bost minutuko tarteak izango dute berriro [zirkuko zereginen zerrendan](#) nahi dituzten aldaketak egiteko. Zirku emanaldirako prestatu nahi duten zeregina edo zereginak hautatu eta praktikatu beharko dituzte. Irakasleak agertokia eta materiala prest izango ditu ikasleek nahi dutena hartzeko.

Ikasleek materiala partekatu beharko dute eta taldeka zein bakarka egiten dituzten zereginak koordinatu beharko dituzte. Momentu horretan, irakasleak [behaketa-orria](#) eta [kontrol-zerrenda](#) dokumentuak erabiliko ditu bertako itemak ebaluatzeko.

12. jarduera: **Zirkuko entsegua**

Jarduera honetan, ikasleek sortutako erakustaldi txikiak erakustokian antzeztuko dituzte. Ikasleen taldekatzea era librean egingo da, hau da, bakoitzak aukeratuko du taldean edo bakarka aritu nahi duen eta taldea norekin osatu nahi duen. Erakustaldiak egiteko txandak egongo dira; beraz, prestakuntzarako denbora ere izango dute. Irakaslea taldez talde joango da aholkuak edota laguntza eskaintzera. Jarduera hau [koebaluazio-orria](#) betetzeko erabiliko da. Ikasle bakoitzak gelakide bat ebaluatu beharko du eta horretarako, [koebaluazio-orrian](#) dauden galderei erantzungo die. Bikoteak irakasleak osatuko ditu.

13. jarduera: **Horma-irudiak eta gonbidapenak sortu** (Plastika)

Jarduera hau taldeko tutoreak edo Plastikako irakasleak bideratuko du. Bi lan burutuko dira: horma-irudi handi bat gonbidatuak izango diren gela bakoitzerako, eta gonbidapen bat ikasleko (hartzailea). Plastikako saioak erabiliko dira lan horiek sortzeko.

- Horma irudia

Tamaina handikoa izan behar du, gutxi gorabehera 1x1 metroko kartulina edo kartoi baten egina. Neurriak orientatzaileak dira eta aldatu daitezke. Aukera ona izan daiteke Matematika arloan geometria, neurriak eta azalera lantzeko.

- Gonbidapenak

Kasu honetan ikusle bakoitzeko bat behar da. Gonbidapenaren edukia zein diseinua denon lana eta ardura izango da; agertu beharreko informazioa adostu, txantiloia sortu eta irakasleak kopiak egingo ditu. Ondoren ikasle bakoitzak gutxienez bat osatu eta apaindu beharko du. Neurriei dagokionez, A4 tamainako folio baten herenarekin nahikoa izango da.

Lan biak, emanaldi eguna baino bi aste lehenago egon beharko dute bukatuta. Egun horretan Haur Hezkuntzako ikasleei emango zaie eta horrela beraiek ere bi aste izango dute ikusiko dutenaren inguruan hitz egiteko edo gaia lantzeko.

Irakasleak [behaketa-orria](#) erabiliko du, ikasleak talde-lanean ari direla, ondorengo ebaluazio irizpidea ebaluatzeko:

- Besteen ekarpenak errespetatu, onartu eta balioesten ditu.
- Badaki argudiatzen eta arrazoitzen bere ideiak eta besteenak.
- Badaki talde-lanean aritzen.

Bestalde, ikasleek, lana bukatzean, [autoebaluaziorako diana](#) izeneko fitxa beteko dute.

Amaierako fasea

14. jarduera: **Zirku emanaldia**

Iritsi da zirku emanaldia egiteko eguna, ikasitako guztia beste gela batzuetako ikasleei aurkezteko momentua. Aldez aurretik, beste tutoreekin adostuko da eguna eta ordua. Gela bakoitzak, Haur Hezkuntzako talde bat edo gehiagorentzat egingo du emanaldia, hori HHko irakasleen esku utziko dugu, horrela ahalik eta talde gehienetara helduko da plazaratzea.

Emanaldia bukatutakoan, artistek 20 minutuko tarte izango dute HHko ikasleekin jolasteko. Momentu horretan nagusiak entrenatzaileak izango dira eta txikitxoei zirkuko protagonista izaten lagunduko diete. Ariketak, beraien beharretara egokituko dituzte, irakasleen laguntzarekin.

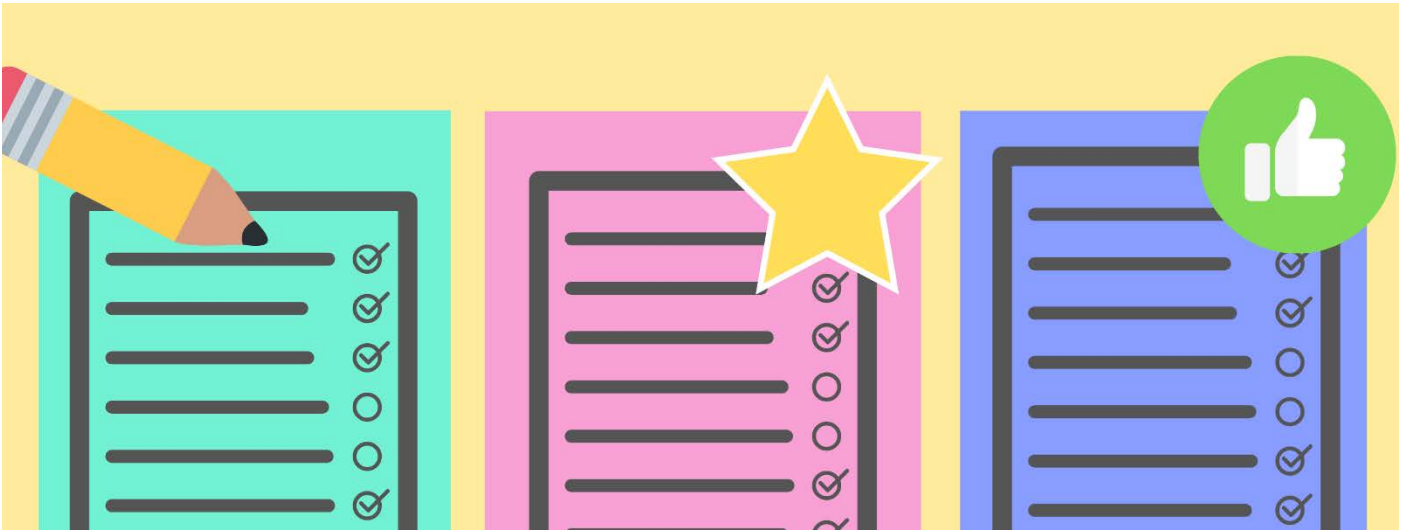
Irakaslea grabazioak egiteaz arduratuko da. [Azken ekoizpena ebaluatzeko errubrika \(irakasleentzat\)](#) ebaluazio-tresna, grabazioak aztertzean erabiliko du.

15. jarduera: **Emanaldiaren grabaketa aztertu**

- Proiektua bukatzen ari da. Irakasleak zein ikasleek aurkezpenen bideo-grabaketak aztertu eta ondorengo ebaluazio-tresnak erabiliko dituzte:
 - Irakasleak [azken ekoizpena ebaluatzeko errubrika](#)
 - Ikasle bakoitzak bere autoebaluazio eta koebaluazioa egingo du. Horretarako [autoebaluazio- eta baterako ebaluazio-galdetegia](#) erabiliko da.
 - Ikasle bakoitzak [ikasitakoaren gainerako hausnarketa-orria](#) beteko du eta irakasleak jasoko ditu. Fitxa horiek jasotzea oso baliagarria izango zaio proiektua ebaluatzeko eta hobetzeko alderdiak zeintzuk diren jakiteko.
- Egindako lana gehiago plazaratzeko helburuarekin, irakasleak bideoak ikastolako web orrian jarriko ditu, eta familiei horren berri emateko mezua bidaltzeaz arduratuko da.

BIBLIOGRAFIA ETA WEBGRAFIA

- Bantulá, J.; Mora, J. *Juegos multiculturales*. 225 Juegos tradicionales para un mundo global. Barcelona: Editorial Paidotribo, 2005.
- Lizardi, Imanol ... et al. *Euskal Girotze Barnetegiak*. Vitoria-Gasteiz: Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia, 1999. 48 [linean]. Hemen eskuragarri: <https://eimakatalogoa.eus/vufind/Record/49940>
- Zabala Alberdi, Josune. *Ahozko komunikazioa irakastea. Norabide bat ahozko hizkuntzaren argitan*. Vitoria-Gasteiz: Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia, 2018.
- Hezkuntza curriculumgunea. Eusko Jaurlaritzaren Hezkuntza Saila, 2024 [linean]. Hemen eskuragarri: <https://curriculum.euskadi.eus/eu/curriculum>
- Etxebarria Garai, Maider. *Gozatu euskaraz! (ikas-egoera)*. Bilbo: Irale (R400), 2024 [linean]. Hemen eskuragarri: <https://eimakatalogoa.eus/vufind/Record/61139>
- SOHAT (Soin Heziketaren Aldeko Taldea). *Lehen Hezkuntzako Gorputz Hezkuntzarako programazio-eredu bateratua (arazo-egoera)*. Gasteiz: Eibar: Donostia: [SOHAT]: Irale, 2016-2018 [linean]. Hemen eskuragarri: <https://eimakatalogoa.eus/vufind/Record/21292>
- Ruiz Estornell, Iñaki; Belatz. *Zirkua*. Donostia: [SOHAT]. Irale (R400), 2017 [linean]. Hemen eskuragarri: <https://eimakatalogoa.eus/vufind/Record/48551>
- EIBZ. *Gelaratutako sekuentzia didaktikoak*. Nafarroako Gobernua. Euskara Atala. [linean]. Hemen eskuragarri: <https://sites.google.com/a/educacion.navarra.es/ahozko-hizkuntza-irakastea/sd-ereduak?authuser=0>
- Navarro Elbal, Alberto. *Juegos de África*. COB. Aula. C.E.I.P. Miguel Hernández. 2011. [linean]. Hemen eskuragarri: <http://www.efprimaria.net/primer-ciclo/juegos-populares/juegos-de-africa/>
- Karmelo Ikastola. *Munduko jolasak*. (d.g.) [linean]. Hemen eskuragarri: <https://sites.google.com/karmeloikastola.eus/gorputz-hezkuntza-karmelo-ikas/20192020-ikasturtea/3-zikloa/munduko-jolasak>






EBALUAZIO-TRESNAK

KONTROL-ZERRENDA

JARDUERA: _____

Taldea: _____

 BAI  LAGUNTZAREKIN  EZ	Elikagaien piramideko 6 mailak bereizten ditu.	Elikagaiak piramidean dagokien mailan kokatzen ditu.	Chromebooka erabiliz, behar duen informazioa aurkitzen du.	Partekatutako Google Docs bat editatzeko gai da.	Aldatzeko kamiseta eta eskuoihala ekarri eta aldatu du.	Arropa elastikoa eta kirola egiteko oinetako egokiak ekarri ditu.	Mimika bidez mezu laburrak adierazten ditu.	Objektu soil bat orekan mantentzen du.	Oreka mantentzen du oinarri estu baten gainean.
Izena									
1.									
2.									
3.									
4.									
5.									
6.									
7.									
8.									
9.									
10.									
11.									
12.									
13.									
14.									
15.									
16.									
17.									
18.									
19.									
20.									
21.									
22.									
23.									
24.									
25.									
26.									
27.									
28.									
29.									
30.									

AUTOEBALUAZIO- ETA BATERAKO EBALUAZIO-GALDETEGIA

JARDUERA: _____

Taldea: _____

Zuen seme/alaben laguntzaz betetzeko / Para rellenar con la ayuda de vuestros hijos/hijas.

Zuen seme/alabak... <i>Vuestro hijo/hija...</i>	Asko <i>Mucho</i>	Nahiko <i>Bastante</i>	Batzuetan <i>A veces</i>	Gutxitan <i>Poco</i>	Inoiz ez <i>Nunca</i>
1. Kontatu dizue zer egin dugun ikas-egoera honetan? <i>¿Os ha contado que hemos trabajado en esta situación de aprendizaje?</i>					
2. Pozik ikusten duzue Gorputz Hezkuntzako saioekin? <i>¿Le veis contento/a con las clases de Educación Física?</i>					
3. Uste duzue gauza berriak ikasten dituela? <i>¿Creéis que aprende cosas nuevas?</i>					
1. Zein da gehien gustatu zaion jarduera? <i>¿Cuál es la actividad que más le ha gustado?</i>					
2. Zein da gutxien gustatu zaiona? <i>¿Cuál es la que menos le ha gustado?</i>					
3. Zein da ikasi duen gauzarik garrantzitsuen? <i>¿Cuál es la cosa más importante que ha aprendido?</i>					

EBALUAZIO-TAULA 1

JARDUERA: _____

Izen-abizenak: _____

TALDEA: DATA: EKOIZPENA:	Ikus entzuleek ulertzeko modukoa izan da azalpena.	Bere ataleko azalpenaz gain, diskurtsoa mantendu du.	Behar izan diren material guztiak zerrendatu ditu.	Azalpenak eman ditu hurrenkera logiko batean.	Ikasgelan landutako antolatzaileak zuzen erabili ditu.	"Itzazu" eta "ezazu" konkordantzia erabili ditu.	Gomendioak edo oharra eman eta ikasitako formulak erabili izan ditu.	Entzuleek ulertzeko moduan, ozen eta ondo ahoskatu du.	Hitzaldiaren erritmoa ez da izan ez azkarregiak ezta mantsoegiak ere	Hitz egin bitartean entzuleei begiratu die.
1.										
2.										
3.										
4.										
5.										
6.										
7.										
8.										
9.										
10.										
11.										
12.										
13.										
14.										
15.										
16.										
17.										
18.										
19.										
20.										
21.										
22.										
23.										
24.										
25.										
26.										
27.										
28.										
29.										
30.										

EBALUAZIO-TAULA 2

JARDUERA: _____

Izen-abizenak: _____

	Aurre-testua	Ondo-testua
TESTUINGURUA - Hizlari moduan: <ul style="list-style-type: none"> • Azalpen-jarraibide testuen ezaugarriak eta helburua bete ditu. • Entzuleei begira egon da hitz egin bitartean. • Aurkezpenean lagungarria den materiala erabili du. • Entzuleak arreta mantentzeko baliabideak neurritz erabili ditu: gorputz mugimendua eta tonua eta erritmo aldaketa. - Entzule moduan: <ul style="list-style-type: none"> • Gorputzaren jarrera zuzena izan da, hizlariaren aurrean. • Ez du hitz egin, hizlariak hitz egiten zuen bitartean. 		
TESTUGINTZA MEKANISMOAK <ul style="list-style-type: none"> • Azalpen ordenatua eta koherentea egin du. • Testu antolatzaile jakin batzuk erabili ditu ideiak lotzeko: hasierakoak, ordenatzekoak, adibideak ematekoak, bukaerakoak eta ondoriozkoak. 		
HIZKUNTZA <ul style="list-style-type: none"> • Gaiarekin loturako terminologia eta hiztegia erabili ditu: piramidearen atalak, elikagaien multzoen izenak, elikagaien izenak, proteinak, karbohidratoak, gantzak... • Elementu paraberbalak neurritz erabili ditu: ahots proiektzioa, doinua, bolumena eta abiadura. 		

EBALUAZIO-TAULA 3

JARDUERA: _____

Izen-abizenak: _____

	Aurretestua	Ondotestua
TESTUINGURUA – Hizlari moduan: <ul style="list-style-type: none"> • Azalpen-jarraibide testuen ezaugarriak eta helburua bete ditu. • Entzuleei begira egon da hitz egin bitartean. • Aurkezpenean lagungarria den materiala erabili du. • Entzuleak arreta mantentzeko baliabideak neurritz erabili ditu: aurpegi-keinuak, espazioaren kudeaketa, janzkera, gorputz mugimendua eta tonua eta erritmo aldaketa. – Entzule moduan: <ul style="list-style-type: none"> • Gorputzaren jarrera zuzena izan da, hizlariaren aurrean. • Ez du hitz egin, hizlariak hitz egiten zuen bitartean. 		
TESTUGINTZA MEKANISMOAK <ul style="list-style-type: none"> • Azalpen ordenatua eta koherentea egin du. • Testu antolatzaile jakin batzuk erabili ditu ideiak lotzeko: hasierakoak, antolatzekoak, adibideak ematekoak, bukaerakoak eta ondoriozkoak. 		
HIZKUNTZA <ul style="list-style-type: none"> • Gaiarekin loturako terminologia eta hiztegia erabili ditu: malabaristak, pailazoak, akrobatak, magoak, aurkezleak, mimoak, orekariak... • Elementu para-berbalak neurritz erabili ditu: ahots proiektzioa, doinua, bolumena eta abiadura. 		

EBALUAZIO-TAULA 4

JARDUERA: _____

Izen-abizenak: _____

	Aurretestua	Ondotestua
TESTUINGURUA - Hizlari moduan: <ul style="list-style-type: none"> • Azalpen eta jarraibide-testuen ezaugarriak eta helburua bete ditu. • Entzuleei begira egon da hitz egin bitartean. • Aurkezpenean material lagungarria erabili du. • Neurritz erabili ditu entzuleak arreta mantentzeko baliabideak: espazioaren kudeaketa, gorputz mugimendua eta tonua eta erritmo aldaketa. - Entzule moduan: <ul style="list-style-type: none"> • Gorputzaren jarrera zuzena izan da, hizlariaren aurrean. • Ez du hitz egin hizlariak hitz egiten zuen bitartean. 		
TESTUGINTZA-MEKANISMOAK <ul style="list-style-type: none"> • Azalpen ordenatu eta koherentea egin du. • Testu antolatzaile jakin batzuk erabili ditu ideiak lotzeko: hasierakoak, antolatzeak, adibideak ematekoak, bukaerakoak eta ondoriozkoak. 		
HIZKUNTZA <ul style="list-style-type: none"> • Gaiarekin loturako terminologia eta hiztegia erabili ditu: kontinenteen izenak, jolasetan erabiltzeko materiala... • Neurritz erabili ditu elementu para-berbalak: ahots-proiekzioa, doinua, bolumena eta abiadura. 		

AURKEZPENA EGITEKO GIDOIA

JARDUERA: _____

Taldea: _____

Egin beharreko lana	Lana egitearen arduraduna	Lana aurkeztearen arduraduna
Jolasa bi Interneten bilatu.		
Irakasleak partekatutako Google Docsa bete (idazkaria).		
Jolasaren jatorrizko lurraldearen datuak eman.		
Dagokion kulturaren informazioa eman.		
Jolasaren arauak eta jarraibideak azaldu.		
Materiala prestatu eta azaldu.		
Taldeak osatu.		
Jolasa gidatu.		
Ondorioak atera.		
Geniallyko infografian testua idatzi.		
Geniallyko infografian datuak sartu (idazkaria).		
Bestelakoak:		

AURKEZPENA EGITEKO GIDOIA

JARDUERA: _____

Taldea: _____

Egin beharreko lana	Lana egiteko ardura duena	Lana aurkezteko ardura duena
Paperezko piramidea marraztu.		
Egurrezko piramidea sortu.		
Taldearen aurkezpena egin.		
Lanean aurkeztuko dena azaldu.		
Piramidearen aurkezpen laburra egin.		
Piramidearen lehenengo mailaren aurkezpena egin.		
Piramidearen bigarren mailaren aurkezpena egin.		
Piramidearen hirugarren mailaren aurkezpena egin.		
Piramidearen laugarren mailaren aurkezpena egin.		
Piramidearen bosgarren mailaren aurkezpena egin.		
Piramidearen seigarren mailaren aurkezpena egin.		
Ondorioak atera.		
Bestelakoak:		

BEHAKETA-ORRIA

JARDUERA: _____

Taldea: _____

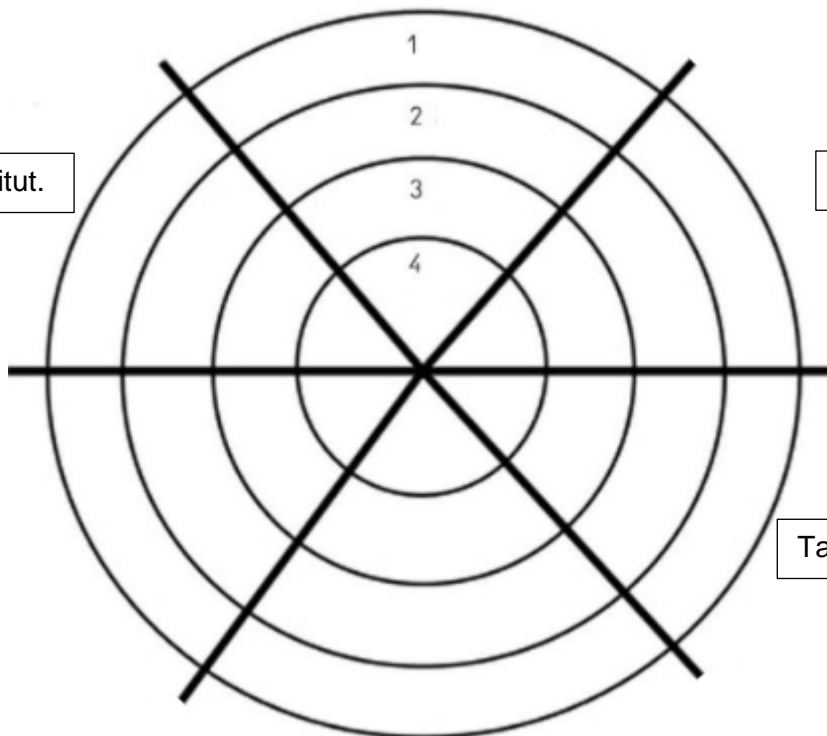
1. GUTXITAN 2. BATZUETAN 3. GEHIENETAN 4. BETI	Gaiarekiko interesa adierazten du.	Azalpenak adi entzuten eta ulertzen ditu.	Parte hartzen du.	Hitz egiteko txandak errespetatzen ditu.	Besteen ekarpenak errespetatu, onartu eta balioesten ditu.	Badaki argudiatzen eta arrazoitzen bere ideiak eta besteenak.	Badaki talde-lanean aritzen.
Izena							
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							
16.							
17.							
18.							
19.							
20.							
21.							
22.							
23.							
24.							
25.							
26.							
27.							
28.							
29.							
30.							

AUTOEBALUAZIORAKO DIANA

JARDUERA: _____

Izen-abizenak: _____

Euskaraz hitz egin dut taldekideekin.



Irtenbideak adostu eta arrazoibideak erabili ditut.

Ideiak eman eta proposamenak egin ditut.

Arretaz eta gogotsu aritu naiz.

Taldekideen ideiak eta ekarpenak errespetatu ditut.

Hitz egiteko txandak errespetatu ditut.

- 1. Gutxitan
- 2. Batzuetan
- 3. Askotan
- 4. Beti

AZKEN EKOIZPENA EBALUATZEKO ERRUBRIKA

JARDUERA: _____

Izen-abizenak: _____

	GUTXITAN	BATZUETAN	GEHIENETAN	BETI
	1	2	3	4
Aurkezpenean erabilitako hizkera	Erabili duen hizkera ez da zuzena, argia eta ulergarria. Ez ditu bete intonazioa eta ahoskera-arauak.	Erabili duen hizkera nahiko zuzena, argia eta ulergarria da. Intonazioa eta ahoskera-arauak nahiko ondo bete ditu.	Erabili duen hizkera zuzena, argia eta ulergarria da. Intonazioa eta ahoskera-arauak ondo bete ditu.	Erabili duen hizkera aberatsa da. Intonazioa eta ahoskera-arau guztiak bikain bete ditu.
Aurkezpeneko betebeharra	Ez du bete zegokion lana. Aurkezpenaren funtzionamendua oztopatu du.	Zegozkion zeregin gehienak bete ditu. Parte hartu du aurkezpenean.	Zegozkion zereginak bete ditu. Aurkezpenean aktiboki hartu du parte.	Zegozkion zereginak bete ditu. Aurkezpenaren garapen egokiaz arduratu da, eta bat-bateko arazoak konpondu ditu.
Euskararen erabilera	Taldekideekin gaztelaniaz hitz egin du. Irakaslearekin oso gutxitan egin du euskaraz. Aurkezpenean erdarazko hitz asko erabili ditu.	Gutxitan ari da euskaraz taldekideekin. Irakaslearekin askotan hitz egin du euskaraz. Aurkezpenean erdarazko hitz batzuk erabili ditu.	Gehienetan euskaraz hitz egin du taldekideekin. Irakaslearekin beti egin du euskaraz. Aurkezpenean erdarazko hitz gutxi erabili ditu.	Beti egin du euskaraz, ikaskideekin, irakaslearekin eta aurkezpen osoan.
Jarrera	Ez ditu arauak bete. ez ditu errespetuz tratatu gainerako taldekideak.	Ezarritako arau nahiko bete ditu. Taldekideak errespetuz tratatu ditu.	Ezarritako arau guztiak bete ditu. Gainerako taldeekin errespetuz jokatu du.	Hasieratik bukaerara arte arauak bete ditu. Gainerako taldekideekin errespetuz jokatu du, eta helburuak lortzen lagundu die.

TALDE-LANA EBALUATZEKO ERRUBRIKA

JARDUERA: _____

Izen-abizenak: _____

	GUTXITAN	BATZUETAN	GEHIENETAN	BETI
	1	2	3	4
Jarrera	Sarritan kritikatu du besteen lana jendurrean. Askotan izaten du lanarekiko jarrera negatiboa.	Batzuetan kritikatu du besteen lana jendurrean. Lanarekiko jarrera positiboa izaten du batzuetan.	Gutxitan kritikatu du besteen lana jendurrean. Sarritan izaten du lanarekiko jarrera positiboa.	Inoiz ez du besteen lana kritikatu. Beti du lanarekiko jarrera positiboa.
Lanaren kalitatea	Egiten duen lanak, gehienetan, beste ikasleekin berrikusketa eta zuzenketa eskatu du egokia izateko.	Egiten duen lanak, batzuetan, beste ikasleekin berrikusketa eta zuzenketa eskatu du egokia izateko.	Lan zuzena sortzen du.	Kalitateko lana sortzen du.
Arazoen ebazpena	Ez da saiateraz arazoak konpontzen eta ez du irtenbiderik proposatu.	Arazoak konpontzen saiateraz da, baina ez du irtenbiderik proposatu. Besteak iradokitako irtenbideak onartzen ditu.	Arazoak konpontzen saiateraz da, eta irtenbideak proposatu ditu.	Arazoak konpontzen ditu. Irtenbideak bilatu eta iradokitzen ditu. Taldekideekin irtenbideak onartzen ditu.
Besteekin harremana	Gutxitan balioztatzen du besteen lana eta ahalegina. Ez ditu taldekideak babesten, eta ez du lanik partekatzen.	Batzuetan, besteen lana eta ahalegina balioztatzen du. Taldekideak onartzen ditu eta, batzuetan, lana partekatzen du.	Besteen lana eta ahalegina balioztatzen du. Taldekideak babesten ditu, eta egindako lana partekatzen du.	Beti balioztatzen du taldekideekin lana eta ahalegina. Taldekideak babesten ditu, eta beti partekatzen ditu egindako lanak. Taldekideekin arteko kohesioa mantentzen saiateraz da.

IKASITAKOAREN GAINEKO HAUSNARKETA-ORRIA

JARDUERA: _____

Izen-abizenak: _____

1. Zer egin dut ikas-egoera honetan?	
2. Zer ikasi dut?	
3. Zer izan da zailena?	
4. Zer izan da gehien gustatu zaidana?	
5. Zer izan da gutxien gustatu zaidana?	
6. Zer aldatuko nuke?	
7. Non behar izan dut laguntza gehiago?	
8. Zer aldatuko dut nire egunerokoan?	
9. Ohi baino gehiago egin dut euskaraz?	
10. Irakaslearentzako oharren bat gehituko nuke?	

URA
ARIKETA
FISIKOA
ZEREALAK
ESNEKIAK
GOZOKIAK

GANTZAK

PROTEINAK

ARRAINA

HARAGIA

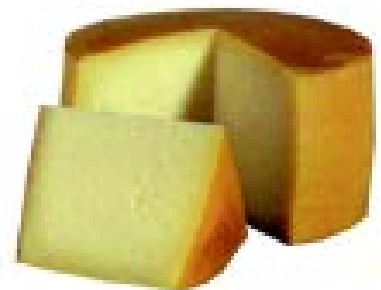
FRUTAK

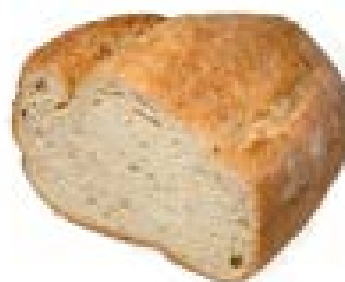
BARAZKIAK

LEKALEAK





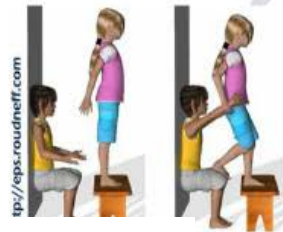




ACROSPORT FIGURAK

ACROSPORT

2 PERTSONAKOAK



3 PERTSONAKOAK



ACROSPORT

4-5 PERTSONAKOAK



6-7-8 PERTSONAKOAK



LESIOAK EKIDITEKO IRUDIAK

