

Urteko/ikasturteko programazio didaktikoa

<b>ikastetxea:</b>	SAN MARTIN ESKOLA	<b>kodea:</b>	010103
<b>etapa:</b>	LEHEN MAILAKO HEZKUNTZA (LMH)	<b>zikloa/maila:</b>	1.zikloa / 3. maila
<b>arloa/irakasgaia:</b>	GORPUTZ HEZKUNTZA		
<b>osatutako arloak</b>			
<b>diziplina barruko oinarriko konpetentzia elkartuak</b>	<p>a) <b>Konpetentzia motorra.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Emandako erronka motorretan arrakasta lortzeko, jokabide motorrak egokitzea.</li> <li>• 6 dominiotako egoera motorrak lantzea, printzipioak eta arauak ezagutzea, hautatzea eta aplikatzea.</li> </ul> <p>b) <b>Hizkuntza- eta literatura-komunikaziorako konpetentzia.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jolasen inguruko berezko hiztegia ezagutzea eta erabiltzea.</li> <li>• Nork bere erantzun motorrak, bizipenak eta emozioak taldean ahoz azaltzea.</li> </ul> <p>c) <b>Matematikarako konpetentzia.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Espazioaren eta denboraren arteko loturaz eta espazioaren antolaketaz ohartzea Kopuru zehatzak zenbatzea.</li> </ul> <p>d) <b>Zientziarako konpetentzia.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gorputzaren ezagutzan sakontzea.</li> <li>• Higienearekiko eta osasunarekiko jarrera arduratsua izatea</li> <li>• Naturarekin harremana izatea, ezagutzea eta natura-inguruneetan arduraz jokatzea.</li> </ul> <p>e) <b>Teknologiarako konpetentzia.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ikus-entzunezkoekin lan egitean teknologia digitala era egokian erabiltzea.</li> </ul> <p>f) <b>Gizarterako eta herritartasunerako konpetentzia.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Frustrazio-egoerei aurre egiteko, estrategiak ezagutzea, balioestea eta erabiltzea.</li> <li>• Jolasetan eta jardueretan adostutako arauak betetzea.</li> </ul> <p>g) <b>Arterako konpetentzia.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gorputzaren bidez ideiak edo sentimenduak adieraztea.</li> <li>• Jarrera sortzailea izatea.</li> </ul>		
<b>irakasleak:</b>	Itsaso Jaio eta Edorta Zarate	<b>ikasturtea:</b>	2017-2018



Zeharkako kompetentziak / *Competencias transversales*:



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

GHko etapako helburuak (HEZIBERRI)	ebaluazio-irizpideak (HEZIBERRI) eta lorpen adierazleak
<p>1) Hautemate-gaitasunak eta gaitasun motorrak aztertzea, nork bere buruarengan konfiantza izatea eta norberaren ongizatea sustatuz, osasunerako onuragarria izan dadin. (A-B-C-F)</p> <p>2) Trebetasun eta gaitasun fisikoak garatzea, haurren eboluzio-prozesuarekin bat, jolasa erabiliz, oinarrizko baliabide den aldetik. (A-B-D-F)</p> <p>3) Problema motorrak ebazteko printzipioak eta arauak ezagutzea, hautatzea eta aplikatzea, jarduera fisikoak, kirol-jarduerak eta arte- eta adierazpen-jarduerak praktikatzean eraginkortasunez eta autonomiaz aritzea, ahalegina erregulatuz, dosifikatuz eta balioetsiz, eta norberaren aukeren eta zereginaren nolakotasunaren arabera maila jakin batera iristea nork bere buruari ezartzen dion eskakizunean. (E-F)</p> <p>4) Euskal Herriko eta beste kultura batzuetako jolas-tradizioak, jarduera fisikoen eta kirol-jardueren tradizioak nahiz adierazpen-tradizioak ezagutzea, haien balioak errespetatzeko eta balioesteko, jolas eta adierazpen tradizionalak eta herrikoiak praktikatu.(G-F)</p>	<p>A) Ezezagunak eta zalantzarriak diren ingurune askotarikoetan egokitzea lekualdatzeak eta jauziak.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mapa eta planoak iparraldera orientatzen badaki.</li> <li>• Mapa bat edo plano bat erabilia, ingurune ezagunetan adierazitako puntuak edo kontrol-gunea aurkitzeko gai da.</li> <li>• Mugimenduak ingurunearen ezaugarrietara (belarra, harea, aldapak, bidezidorrak...) egokitzen ditu.</li> <li>• Martxa teknika egokitzen du luraren ezaugarrien arabera.</li> <li>• Irakaslearen eskutik mendian ibiltzeko informazio iturri anitz ezagutu eta horiek erabiltzea,</li> <li>• Marken bidez adierazitako ibilbide bati jarraitzeko gai da.</li> </ul> <p>B) Jolasetan eta jarduera motorretan pilotak edo beste higikari batzuk jaurtitzea, pasatzea eta jasotzea, kontrola galdu gabe eta behar bezala egokituz joko-zelaiko egoerari, distantzietan eta ibilbideei.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saskibaloien oinarrizko arauak ezagutzen eta betetzen ditu.</li> <li>• Baloia menderatzen du bote egitean.</li> <li>• Baloia, modu eraginkorrean, pasatzeko eta hartzeko gai da.</li> <li>• Saskiratzeko jaurtiketak modu eraginkorrean egiten ditu: baloia saskira bideratzen du, eta besoek goranzko mugimendua egiten dute.</li> <li>• Jolas-egoera bere alde edo taldearen alde jartzeko gai da.</li> <li>• Bakarkako eta taldeko estrategiak erabiltzen ditu, erasorako. Eraso zein defentsa egoerako rolak identifikatzen eta betetzen ditu.</li> <li>• Jolas-egoeran, espazio hutsei antzematen die, eta modu eraginkorrean erabiltzen ditu.</li> <li>• Baloiarekin edo baloirik gabe egiten diren desplazamenduak, pase-harrerak, jauziak eta saskiratzeko jaurtiketak era koordinatuan eta jarraian egiten ditu</li> </ul> <p>C) Gorputza zenbait jarreratan jartzea eta orekatzea, tentsioa, erlaxazioa eta arnasketa kontrolatuz.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Oreka eta tentsioa kontrolatzen ditu akrosporteko piramideetan.</li> <li>• Oreka eta arnasketa era kontziente eta lasaian erabiltzen ditu.</li> </ul> <p>D) Jarrera aktiboak izatea, egoera fisikoa oro har hobetzeko, eta jarduerak egitean kontuan hartzea norberaren gorputzaren eta mugimendu-gaitasunaren aukerak eta mugak.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Norberaren eta besteen mugak aintzat hartzen ditu eta errespetatzen ditu.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parte-hartze aktiboa dauka.</li> </ul>
<b>GHko etapako helburuak (HEZIBERRI)</b>	<b>ebaluazio-irizpideak (HEZIBERRI) eta lorpen adierazleak</b>
<p>5) Gorputzaren eta mugimenduaren adierazpen-bitartekoen berri jakitea, modu estetikoan eta sortzailean landuz, haiek sentitzeko, bizitzeko eta onartzeko, eta mugimendu propio baten bidez pertsonalizatzeko.(G-F)</p> <p>6) Jarduera fisikoa neurritz eta maiz egitearen garrantzia balioestea, norberarekiko nahiz besteekiko erantzukizunezko jarrera erakusteko, eta ariketa fisikoak, higieak, elikadurak eta jarrera-ohiturek osasunean dituzten eraginak aintzat hartzea. (H-F)</p> <p>7) Jarduera fisikoetan parte hartzea, besteekin batera talde-harremanak sustatzen dituzten proiektuak garatuz, eta aisia-kultura aberasgarri baten oinarriak eraikiz. (D-H-F)</p>	<p>E) Modu koordinatuan eta lankidetzan jardutea, erronkak ebazteko edo taldeko jolasetan aurkari bati edo batzuei aurre egiteko, bai erasotzaile gisa, bai defendatzaile gisa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erronka kooperatiboak gainditzeko jarraibidea errespetatzen du.</li> <li>• Erronka kooperatiboak ebazteko estrategiak proposatzen ditu.</li> <li>• Kideen ekarpenak entzun eta kontuan hartzen ditu.</li> <li>• Mugimendua taldearen beharretara egokitzen du.</li> </ul> <p>F) Norberaren ahalegina eta taldearekin ezartzen diren harremanak identifikatzea jolasen eta kirol-jardueren oinarriko balio diren aldetik, eta haiekin bat jotzea.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jardueretan, gustura hartzen du parte eta jarrera positiboa du.</li> <li>• Ahalegina eta harremanak emaitzaren gainetik balioesten ditu.</li> <li>• Bere ahalegina eta besteena balioesten du.</li> <li>• Hausnartzeko denboran, taldean era positiboan eragiten du eta kritika eraikitzailea egiten du.</li> </ul> <p>G) Talde-konposizioak sortzea ikaskideekin lan eginez, gorputzaren adierazpen bitartekoak erabiliz, eta estimulu musikalak, plastikoak edo hitzezkoak abiapuntutzat hartuta.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Akrosporteko irudiak egiteko pausuak errespetatzen ditu.</li> <li>• Zamariaren, arinaren eta laguntzailearen rola ezagutzen eta onartzen ditu.</li> <li>• Taldeko koreografian musikaren erritmoa errespetatzen du.</li> <li>• Akrosporteko egiturekin eta mimoko ekintzekin istorio bat osatzen du.</li> </ul> <p>H) Jokabide aktiboak izatea, ariketa fisikoak osasunerako duen balioa aintzat hartuta, gorputza eta jarrera- nahiz elikadura-ohiturek zaintzeko interesa izatea, eta drogen kontsumoa eta portaera-mendetasunak sor ditzaketen jokabideak saihestea.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jarduera fisikoa egiteko arropa eta oinetako egokiak erabiltzen ditu.</li> <li>• Jarduera fisikoa egitean, osasuna eta higiea zaintzen ditu.</li> </ul>

### **1. ERRONKA MOTOR KOOPERATIBOAK (Elkarlaneko ekintzak):**

#### Arazo-egoera:

Bizitzan zehar une askotan taldearen elkarrekintzan aritu beharrean, bakarka aritzen gara. Ikasleek materiala jasotzerako orduan, kate bat egin eta jaso beharrekoa elkarri eman beharrean, bakarka jaso ohi dituzue materialak. Beste zenbaitetan batzuk jaso gabe aldagelara joaten dira. Taldean aritzeak abantaila ugari dituela jabetzeko honako bideoak erabil daitezke:

- <https://www.youtube.com/watch?v=qvF3jfSWq8A>

Gai ote ginateke, antzarrek bezala, taldearen onurarako elkarrekintzan aritzeko?

#### Edukien sekuentzia:

- Elkarrekintzazko jarduerak ingurune egonkorrean: erronka kooperatiboak eta talde kohesiorako dinamikak
- Erronka motor kooperatiboaren prozedurak eta arauak
- Elkarrekintza motorraren oinarriko ikaskuntzak: komunikazio estrategiak eta elkarrekintza estrategiak
- Problemen ebazpena
- Emozioen azterketa: nor bere emozioak ezagutzea eta erregulatzea
- Talde-kohesioa: taldeko kide izatearen sentimendua eta harreman positiboak
- Ahalegina, parte-hartze aktiboa eta jarrera positiboa
- Osasun- eta higiene-ohiturak
- Talde-hausnarketa: kritika eraikitzailea

### **2. MENDI IBILIA (Ziurgabetasun-inguruneke ekintzak):**

#### Arazo-egoera:

Gauza jakina da gure gizartea, teknologia berrien zurrumbiloiak murgilduta, natura eta ingurugiroari bizkarra emanda bizi dela. Joera berri horiek eragin nabarmena dute hiritarren bizi-ohitura eta bizi-kalitatean. Euskal Herriko Eskola Mendi programa osatzen duten jardueratan, haurren parte hartzea nabarmen jaisten ari da azken urteotan baita gure ikastetxean bertan ere.

Gai izango ginateke mendi irteera bat antolatzeke eta segurtasunez gauzatzeko?

#### Edukien sekuentzia:

- Ibilbideak ikastetxe inguruko eremu ez-ohikoetan (ziurgabetasun-inguruneetan eta naturainguruneetan)
- Orientazio-jolasak ziurtasun- eta ziurgabetasun-inguruneetan
- Planoen eta mapen interpretazioa eta erabilera
- Mendi-ibilbideetan bideak markatzeko ohiko kodigoak edo sistemak
- Etenik gabeko ibilaldia: nor bere indarra neurtzea eta esfortzu fisikoa erregulatzea
- Mendi-ibilaldiak segurtasunez osatzeko araudiaren ezagutza eta harekiko errespetua
- Naturarekin erlazionatutako ekintza motorrak praktikatu eta gozatu
- Ingurumenaren ezagutza eta errespetua: garapen jasagarria
- Ingurunea ezagutu, zaindu eta balioetsi
- Talde hausnarketa. Kritika eraikitzailea
- Emozioen azterketa: nor bere emozioak ezagutzea eta autorregulatzea
- Elkarlanean aritzea: mendi ibilbideetan taldean joatea
- Talde-kohesioa: talde-hausnarketa eta kritika eraikitzailea
- Ahalegina, parte-hartze aktiboa eta jarrera positiboa
- Errespetua: norberarekiko, lagunerekiko, irakaslearekiko eta materialarekiko
- Osasun- eta higiene-ohiturak

### **3. AKROSPORTA ETA MIMOA (Adierazpen- eta arte-ekintzak):**

#### Arazo-egoera:

Ikasleak oso ohituta daude eskatzen zaizkien gauzak erreproduzitzen. Askotan ez dute beren sormena erabiltzeko aukera izaten, eta beren barneko sentimenduak eta bizipenak ez dituzte ateratzen. Akrosporta ekintza erakargarria da ikasleentzat.

Gai izango ginatke Akrosporta eta Mimoa konbinatuz istorio bat antzezteko?

#### Edukien sekuentzia:

- Akrosporta adierazpen-baliabide gisa
- Giza irudiak akrosportean
- Giza piramideak akrosportean: binakakoak, hirunakakoak, launakakoak, talde handikoak
- Akrosporteko segurtasun-neurriak
- Giza irudien eta giza piramideen arteko loturak (trantsizioak)
- Mimoen gorputz-adierazpena: keinuen eta mugimenduen bidezko gorputz-adierazpena
- Koreografiak: akrosportaren eta mimoaren arteko lotura
- Emanaldia: denboraren eta espazioaren antolaketa
- Talde-hausnarketa: kritika eraikitzailea
- Emozioak aztertzea: emozioen kontzientzia hartzea eta norberaren erregulazioa
- Ahalegina, parte-hartze aktiboa eta jarrera positiboa
- Errespetua: norberarekiko, lagunekiko, irakaslearekiko, ingurunearekiko eta materialarekiko
- Osasun- eta higiene-ohiturak

### **3. SASKIBALOA (Elkarlaneko-aurkakotasuneko ekintzak):**

#### Arazo-egoera:

Saskibaloia kirol ezaguna da, eta eskola eremuan ikasleek ezagutu eta praktikatzeko erakargarria da. Horrez gain, saskibaloiak talde lana bultzatzen du, eta ikasle guztien parte hartzea bermatzen du.

Argazkiez gain honako bideoa ikus genezake klasean:

[https://www.youtube.com/watch?v=5rd\\_WwD\\_aOQ](https://www.youtube.com/watch?v=5rd_WwD_aOQ)

Gai izango ginatke gure artean saskibaloiko partida bat jokatzeko?

#### Edukien sekuentzia:

- Elkarlaneko ekintzak eta elkarlaneko-aurkakotasuneko ekintzak
- Taldeko kirolen oinarrizko ikaskuntzak: espazioaren zein baloiaren erabilera egokia, erasorako estrategiak, jolas-egoera taldearen alde jartzea, helbururantz mugimendua, rol aldaketak eta ekintza motorren kateaketa
- Saskibaloia ikaskuntza espezifikoa: baloiarekin boteak egitea, baloia gidatzea eta saskiratzeko jaurtiketak
- Oinarrizko trebetasun motorrak: harrerak, paseak eta desplazamenduak
- Saskibaloia oinarrizko arauak: urratsak, bikoitzak eta faltak
- Emozioen azterketa: emozioen kontzientzia eta norberaren erregulazioa
- Ahalegina: parte-hartze aktiboa eta jarrera positiboa
- Errespetua: norberarekiko, lagunekiko, irakaslearekiko eta materialarekiko
- Osasun- eta higiene-ohiturak
- Talde-hausnarketa: kritika eraikitzailea

### **4. ESKOLAKO PARKOURRA (Bakarkako ekintzak):**

#### Arazo-egoera:

Ikasleek beren kirol jarduna bideratzen duten hainbat informazio jasotzen dute komunikabideetatik eta internetetik. Parkouraren kasuan, bi mezu kontrajarri jaso izan dituzte: oso arriskutsua dela (lesioak, istripuak), edota egun batetik bestera mugimendu arriskutsuak egiten hasi daitezkeela (ikusgarritasuna, you tuben arrakasta).

Gai izango ginatke bidean topatzen ditugun hainbat oztopo modu seguru eta eraginkorren gainditzeko?

### Edukien sekuentzia:

- Parkourraren izaera eta zentzua, bakarkako domeinu moduan
- Eskolako parkourreko ibilbideen nolakotasuna
- Parkourraren filosofia: norbera seguru sentitzen den hori besterik ez egitea
- Norberak sentitzen duen beldurra kudeatzea
- Beldurraren eta ausardiaren arteko oreka
- Parkourrean makurtuta joateko mugimenduak: Tximino-lauoinekora lauoinekora atzeraka, Karamarro-lauoinekora atzeraka eta Kararuarrearrarkoak-lauToxinimeiknooaurreraka
- Parkourreko erortze- edo harrera-mugimenduak: Erortze arrunta, Itzulipurdi-harrera
- Parkourreko oztopoak gainditzeko mugimenduak: Igotzea, Lapurra, Hesi-zeharkatzea, Katua, Reverse, Albokoa
- Mugimenduen arteko trantsizioak: Tiki-taka
- Parkourrean hormetan ibiltzeko mugimenduak: Eskalatzea, Adar-harrera
- Talde-hausnarketa: kritika eraikitzailea
- Emozioen azterketa: emozioen kontzientzia hartzea eta nor bere emozioak erregulatzea
- Errespetua: norberarekiko, lagunekiko, irakaslearekiko eta materialarekiko
- Ahalegina, parte-hartze aktiboa eta jarrera positiboa
- Osasun- eta higiene-ohiturak

## **6. JOKO TRADIZIONALAK ETA HERRI-KIROLAK (Bat baten aurkako ekintzak):**

### Arazo-egoera:

Euskal Herrian industrializazioaren aurretiko garaietan, haurrak natura-ingurunetan, herriko plazan eta kaleetan jolasten ziren hamaikatxo jolas eta joko tradizioaletan. UNESKOK sarritan baieztatu duen bezala, jolas, joko eta kirol tradizionalak kultura-ondare garrantzitsuen parte dira. Belaunaldiz-belaunaldi igaro izan den ondarearen testigantza jasotzeko eta jolas aukerak zabaltzeko aukera paregabea da.

Gai izango ginateke herri-kirol eta jokoen olinpiada egiteko?

### Edukien sekuentzia:

- Bat baten aurkako estrategiak. Pertzepzio-, erabakitze-, gauzatze- eta erregulazio-mekanismoak
- Begi-eskuen arteko koordinazioa
- Askotariko joko tradizionalak
- Herri-kirolaren modalitateak: bola-jokoa, sokatira, lokotx-biltzea eta txinga-eramatea
- Oinarrizko trebetasun motorrak: jaurtiketak, harrerak eta desplazamenduak
- Joko tradizionalen eta herri-kirolen arauak
- Joko tradizionalen eta herri-kirolen hiztegia
- Talde-hausnarketa. Kritika eraikitzailea
- Emozioen azterketa: emozioen kontzientzia eta norberaren erregulazioa
- Ahalegina, parte-hartze aktiboa eta jarrera positiboa
- Errespetua: natura-ingurunearekiko, norberarekiko, lagunekiko, irakaslearekiko eta materialarekiko
- Osasun- eta higiene-ohiturak

## METODOLOGIA

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

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

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

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



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

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

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

**OHARRAK**