

**LANKIDETZA-ERRONKA FISIKOAK ETA GAMIFIKAZIOA:
ESCAPE ROOM BATERA BIDERATUTAKO UNITATE
DIDAKTIKOA**

GRADU AMAIERAKO LANA

EGILEA: BERZOSA ETXEBERRIA, LEIRE.
ZUZENDARIA: LOPEZ DE SOSOAGA LOPEZ DE ROBLES, ALFREDO.

2019-2020 Ikasturtea

LABURPENA

Gradu amaierako lan honetan Lehen Hezkuntzako ikasleekin praktikan zehar aurrera eramandako lau saioko unitate didaktikoa ebaluatu da; lortutako datuak, datu horietatik ateratako emaitzak eta ondorioak aztertuz. Horrez gain, unitate didaktikoaren baliagarritasuna analizatu da, ikasleek jarduera horien inguruan dituzten iritzirik eta bizipenak ikertuz; horrez aparte, irakasleek egindako behaketa ere baliatu da unitatearen egokitasuna ikusteko. Unitate didaktikoa lankidetzajarduerak hartu ditu oinarri, lankidetzajarduerak fisikoak erabiliz; hain zuzen, unitatearen amaierako helburua ikasleek *Escape Room* izeneko jokoak gauzatzea da. Ikerketari dagokionez, ikasleei hainbat ebaluazio pasatu zaizkie; Ebaluazio mota anitz hori erabiltzearen helburua da askotariko emaitzak lortzea. Batetik, jarduerak kooperatiboak buruzko datu orokor batzuk bereganatu nahi izan dira; bestetik, aldiz, landutako gai espezifikoak buruzko datu zehatzagoak ere erdietsi nahi izan dira. Eskuratutako datu guztiak analizatu ondoren, ondorio positiboak ateratu dira; hortaz, baieztatu egin da jarduerak kooperatiboetan oinarritutako unitate didaktikoa baliagarria izan daitezkeela. Lanaren amaieran, egindako proposamenaren gakoak eta gabeziak modu kritikoan baloratu dira, etorkizunera begirako ondorioak osatuz.

Hitz Gakoak: Lankidetzajarduerak, lankidetzajarduerak fisikoak, Elkarlana, Gamifikazioa, Inplikazioa, *Escape Room*.

ABSTRACT

In this final degree project, a didactic unit of four sessions has been carried out, which has been evaluated, and from which the results have been analyzed and conclusions drawn. In addition to this, the effectiveness of the didactic unit has been analyzed, analyzing the opinions that the students have about this type of activities and the experiences they have had, while the teacher has made observations of all the students during the sessions. The didactic unit is based on cooperative activities, using physical cooperative challenges in order to perform an *Escape Room*. The students and the teacher have made different types of evaluations, in order to get all kinds of results; around the cooperative activities, more general results on general topics that have been wanted to know and more concrete results on more specific topics. After analyzing all the results, positive conclusions have been reached, being able to demonstrate the effectiveness of the didactic unit on cooperative activities. In the end, the keys and shortcomings of the proposal have been critically concluded, in order to create more stable ideas for the future.

Key words: Cooperative Activities, Cooperative Physical Challenges, Teamwork, Gamification, Implication, *Escape Room*.

AURKIBIDEA

1. SARRERA	3
2. MARKO TEORIKOA	5
2.1. Elkarbizitzarako konpetentzia Heziberri 2020 curriculumean	5
2.2 Lankidetza-ikaskuntza	6
2.3 Lankidetza vs. kolaborazioa.....	8
2.4 Lankidetza-erronka fisikoak gorputz hezkuntzan.....	9
2.5 Gamifikazioa.....	11
2.6 Lankidetza <i>Escape Roomak</i>	13
3. HELBURUAK	17
4. METODOLOGIA	18
4.1 Ikerketa mota.....	18
4.2 Lagina.....	19
4.3 Ikerketaren esku hartze didaktikoa	20
4.4 Ikerketarako tresnak	21
4.5 Datuak biltzea.....	24
4.6 Datuak analizatzea	25
4.7 Excel taulak	25
4.8 Etika	27
5. EMAITZAK	28
5.1. Unitate didaktikoaren inguruko ikasleen iritzien emaitzak	28
5.2. Ikasleen auto-ebaluazioen emaitzak.....	33
5.3. Irakaslearen behaketaren emaitzak	36
5.4. Ikasleen auto-ebaluazio emaitzen eta irakaslearen behaketa emaitzak alderatzea.....	37
5.5. Irakaslearen <i>Escape Room</i> talde behaketa.....	41
6. ONDORIOAK	42
7.1 Hausnarketa pertsonala.....	43
7.2 Hobekuntza proposamenak	44
8. ERREFERENTZIA BIBLIOGRAFIKOAK	46
9. ERANSKINAK	

1. SARRERA

Orain arte izan dudan ikasketa-prozesuan, eta ahaztu gabe ikasten nabilela oraindik, esan dezaket hezkuntzaren inguruan nituen aurreiritzi ugari aldatu direla, eta banabilela, pixkanaka-pixkanaka, ezaguera berriak barneratzen. Azken urteotan lortutako ezagutza berri horien guztien artean, hasieratik iruditu izan zait interesgarria ikaslearen garapen pertsonalaren kontzeptua; izan ere, iruditzen zait ezinbestekoa dela hezkuntza baliatzea ikasleak hezi eta euren artean elkarkidetzan bizitzeko aukera emateko.

Heziberri 2020 curriculumak aipatzen duen elkarbizitzarako konpetentziari begira, benetan garrantzitsua da pertsonen arteko, taldeko eta komunitateko egoeretan elkarrekotasun-irizpideen arabera parte hartzea, guztion eskubideak eta betebeharrak kontuan hartuz, eta horrela, ekarpena egitea norberaren eta guztion mesedeari.

Horren harira, azpimarratu beharra dago kooperazioaren kontzeptu zabal eta batzuetan ezezaguna ikasleekin landu beharra dagoela, elkarbizitzarako konpetentziarekin zer ikusia duelako, eta jarduera kooperatiboek ikasleengan onura handiak ekartzen dituztelako.

Gainera, egokia iruditu zait gradu amaierarako proposamena jarduera kooperatiboan inguruan garatzea, baliabide didaktiko oso aproposa baitira, bereziki, kontuan hartuta gaur egun gazte askok lehiakortasunarekiko miresmen ikaragarria dutela.

Kooperazioa ez da soilik baliabide didaktiko bat: jarrera bat da, balore batzuk dira, bizitzarako oinarrizko konpetentzia bat, geroz eta lehiakorrago bilakatzen ari den mundu honetan bizirauteko modua. Lankidetzatik-ikaskuntzari esker elkarbizitzen eta solidarioak izaten ikasten badute, zilegi izango da esatea egokitu zaien bizitzan zehar igarotzen lagundu diegula (Fernández, 2015: 9).

Horregatik guztiagatik, gradu amaierako lan honetan kooperazioa oinarri duen unitate didaktiko bat proposatzen da. Unitate didaktiko horrek, hain zuzen, lankidetzatik-erronka fisikoak ditu oinarri, eta ikasleek *Escape Room* bat egin dezaten dago bideratua. Proposamenean zehar, aurrera eramandako prozesua ebaluatuko da, lortutako emaitzak jasoz eta ikertuz, datu horietatik era guztietako emaitza positibo zein negatiboak atera ahal izateko.

Horretarako, lan honen marko teorikoan jarduera kooperatiboan, erronka fisiko kooperatiboan eta, orokorrean, berrikuntza metodologikoen inguruko informazioa ikuskatu dut, horrek guztiak curriculumarekin duen harremana analizatuz. Ondoren, jarduera kooperatiboetan oinarritutako unitate didaktikoaren proposamenaren nondik norakoak azaldu dira, unitate didaktikoa esplikatuz eta praktikara eramateko metodologia zein izan den adieraziz. Ikasleen jardueren emaitza guztiak bildu ditut, datuak ikertu eta ondorioak atera ahal izateko.

LANKIDETZA-ERRONKA FISIKOAK ETA GAMIFIKAZIOA: *ESCAPE ROOM*

Beraz, jarduera kooperatiboen garrantzia eta aukera didaktikoak argitu eta goraipatzeaz gain, gradu amaierako lan honetan, ikasleentzat jarduera kooperatiboetan oinarrituriko unitate didaktiko baten eragina arakatu nahi dut, proposamen horren baliagarritasuna ikusiz, ikasleengan lortzen diren emaitzak aztertuz eta prozesu guztia ebaluatuz.

2. MARKO TEORIKOA

2.1. Elkarbizitarako konpetentzia Heziberri 2020 curriculumean

Oinarrizko Hezkuntza Curriculumaren (2015) Elkarbizitarako konpetentziaren oinarriek lanean zehar aurrera eramango den lankidetzaren errokin zer ikusia dute. Garrantzitsua da lehenik eta behin konpetentzia hau zertan datzan ulertzea, aurrerako azalduko dudana lankidetzaren errokin erlazionatzeko.

Konpetentzien araberako hezkuntzaren ikuspegitik, hautatutako edukien balioa neurtzeko erreferentzia nagusia izango da ea laguntzen duten ikasleak behar dituen hezkuntza-xedeak eta oinarrizko edo funtsezko konpetentziak eskuratzen, moldatzeko gai izan dadin bizitzaren eremu eta egoera guztietan, nahiz pertsonalak eta sozialak nahiz akademikoak eta laboralak (Heziberri 2020, 2015: 27).

Edukiak hautatzeko irizpideak zentzu berria ematen dio Oinarrizko Hezkuntzari, eta erantzun egokia gizarteko aldaketek eragindako hezkuntza-premiei. Izan ere, aldaketa horien ondorioz, hezkuntzaren egoera eta testuingurua aldatu dira. [...] Gaur egungo funtzioak zabalagoak, ugariagoak eta konplexuagoak dira; eskolari eskatzen zaio pertsona osoki garatzen lagundu dezala maila guztietan (fisikoa, kognitiboa, estetikoa, komunikatiboa, soziala, afektiboa eta espiritualak), eta herritar arduratsuek presta ditzala (Idem).

Oinarrizko Hezkuntza Curriculumak (2015:12) horrela definitzen du elkarbizitarako konpetentzia: "Pertsonen arteko, taldeko eta komunitateko egoeretan elkarrekikotasun-irizpideekin parte hartzea da, gainerako pertsonen aitortuz nor bere buruari aitortzen dizkion eskubideak eta betebeharrak, eta horrela, ekarpena egitea norberaren eta guztion oinarri".

Agerikoa da modu asko daudela "elkarbizitza" zer den interpretatzeko, ikasleek egunero pertsonen artean izaten dituzten harremanen ingurune hurbilenera mugatzen da elkarbizitzaren esparrua. Ikastetxea da, batik bat, elkarbizitarako konpetentziaren osagaien aplikazio-eremua, baina izan daitezke, transferentziak eginez, bizitzako beste eremu batzuk ere (Idem).

Asertibitatea eta empatia modu orekatuan uztartu behar dira pertsonen arteko komunikazioa egiazkoa eta guztiontzat aberasgarria izan dadin [...] Betidanik pentsatu izan da ikaskuntza-prozesua banakako prozesua dela, ikaslea baita ikasten duena. Gaur egun, banaka ikastearen garrantzia baztertu gabe, ikaskuntzaren paradigma soziokulturalak adierazten du ikaskuntza testuinguru sozial baten barruan

kokatzen dela eta prozesu sozialetan garatzen dela [...] Taldean ikasteko bi modalitate daude funtsean: elkarri lagunduz egindakoa eta elkarlanean egindakoa. Bi modalitate horiek baliagarriak izan daitezke ikasteko, baina lankidetzaren, ikasten ikasteko gaitasuna garatzeko egokia ez ezik, lagungarria ere bada elkarrekin bizitzen ikasteko konpetentzia garatzeko (Idem).

Lankidetzazko ikaskuntzaren honako ezaugarri hauek nabarmen daitezke: talde txiki heterogeneoetan lan egiten da; helburua da guztiek ahalik eta gehien ikastea; taldeko kide guztien ikaskuntza eta errendimendua ditu erreferentzia; berdinen arteko ikaskuntza nabarmentzen da, elkarri laguntzeko konpromisoa hartuta. [...] Lankidetzako lanak, honako balio hauek garatzen ere laguntzen du: lankidetzaren eta elkartasunaren, beste pertsona batzuekin elkarlanean arituz eta erantzukizunak partekatuz; osagarritasuna, taldean lan eginez trebetasun guztiak elkarren osagarri izateko eta elkar laguntzeko eta aberasteko; interdependentzia, lankidetzaren banako erabakiak hartzea baino hobea dela gogoan hartuta arituz (Idem).

2.2 Lankidetzaren-ikaskuntza

Elkarbizitza konpetentziaren harira, lankidetzaren-ikaskuntza zer den ulertu beharra dago, kolaborazioarekin eta ondoren azalduko dudako unitate didaktikoarekin eta honen ikerketarekin duen harremana ulertzeko.

Lankidetzaren-ikaskuntza, gaur egun gehien ikertzen ari den metodologia pedagogikoetariko bat da. Ikerketa anitzek aholkatzen dute berarekin Hezkuntza Fisikoan txertatzea, maila kognitibo, sozial, motor eta afektibo-motibazionalarekin lotutako lorpenak sustatzeko (Velázquez, 2018:7).

Lan egiteko era taldeetan oinarritzen da. Taldekide guztiek rol garrantzitsua dute egin beharreko jardueran edo ariketan. Bakoitzak ahal duena edo egiten dakiena taldearekin elkarbanatuko du, denek ezagutza eta gaitasunen laguntzaz helburuak erdietsiz.

Taldeetan jartzeak, askotan, ez du ziurtatzen ikasleek euren artean lan egitea. Horretarako, garrantzitsua eta beharrezkoa da ikasle guztiek helmuga berdina edukitzea, eta noraino iritsi nahi duten argi izatea. Ikasleen artean interdependentzia positiboa egon behar da, helmuga berdineran bideratuta. Velázquezen arabera (2015, p. 234) "Kooperazioan oinarritutako ikaskuntza, talde txiki eta normalean talde kooperatiboetan oinarritutako hezkuntza metodologia da. Ikasleek beraien esfortzu eta errekursoak batzen dituzte, bakoitzaren ikaskuntza indibiduala garatuz eta beste ikasleekin garapenean lagunduz".

LANKIDETZA-ERRONKA FISIKOAK ETA GAMIFIKAZIOA: ESCAPE ROOM

Helmugetan oinarritutako interdependentzia positiboa beharrezkoa da ikaskuntza mota honetan, baina ez da nahikoa ikasleek beraien artean kooperatuko dutela ziurtatzeko. Literaturan, beste teoria eta ikuspegi askoren artean, lankidetzarik ikaskuntzaren oinarritzko lau ikuspegi proposatu dira, bakoitzak kontuan izan beharreko aspektu diferente bana aipatzen du, talde lanean kooperazioa dagoela ziurtatzeko (Velázquez, 2018:9).

Lankidetzarik ikaskuntza izateko, honako hauek dira edozein planteamenduk eduki beharreko bost ezinbesteko elementuak (Johnson & Johnson, 1994; in Velázquez, 2018: 9):

- 1. Aurrez aurreko interakzioa: taldeko partaide guztiak kontaktuan egon beharko dira batzuk besteekin eginkizuna egiterakoan, baita eginkizun fisikoetan ere.*
- 2. Interdependentzia positiboa: irakasleak ezarritako helburua, hasieran bakarkakoaren helburua izango dena, beste ikasleen helburuarekin konektatuta egongo da, erlazio zuzena dutelarik. Batak bestearen laguntza beharko du eskatzen diren jarduerak bete ahal izateko (ezin dezakete batzuk irabazi eta beste batzuk galdu).*
- 3. Bakarkako ardura: taldekide bakoitzak lan orokorraren zati batekin ardura zuzena izango du, zati hori aurrera eramanez guztion onerako.*
- 4. Talde-pentsamendua: ezinbestekoa da taldean eztabaidatzea eta elkarbanatzea. Erabakiak hartzeko informazio guztia beharrezkoa da eta zeregina taldekide guztien artean adostu behar da.*
- 5. Abilezia sozialak: komunikazioan ikasleek abilezia sozial positiboak garatzen dituzte, hala nola, entzuten ikastea, txandak errespetatzea, animatzea, ideiak kritikatzeko pertsonak kritikatu beharrean, elkar kritikatu ordez elkar animatzea, etab.*

Lankidetzarik ikaskuntza, heziketa fisikoaren arloan, edozein eduki lantzeko aukera ikaragarriak dituen eredu pedagogikoa da, bai era independentean erabiltzen denean, baita beste modelo pedagogikoekin nahasten denean ere. Hala ere, ezinbestekoa da irakasleak horren funtsezko elementuak irakasleak ikasleei proposatutako planteamenduan integratuak daudenaren kontrola izatea. [...] Eredu pedagogikoen hibridazioak, irakasleari bere saioak eskolako testuinguruaren ezaugarri aldakorretara moldatzeko aukera ematen dio, hezkuntza fisikoko ikasgaia, XXI. mendeko ikasleen interesei eta beharrei gerturatzeraz ahalbidetuz (Fernández-Río, Méndez-Giménez, 2016: 201).

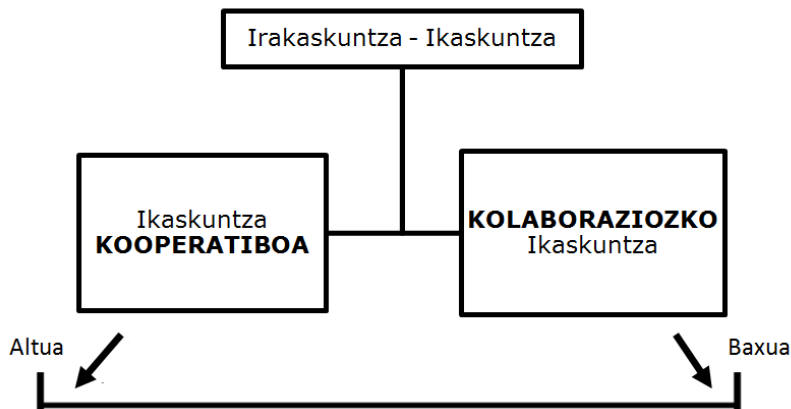
2.3 Lankidetzaren vs. kolaborazioa

Lankidetzaren-ikaskuntza eta kolaborazioko ikaskuntza askotan sinonimotzat hartzen dira literaturan, euren artean desberdintasun esanguratsuak dauden arren. Ziurrenik, hori gertatzeko arrazoia izango da euren artean badirela hainbat printzipio taldeko lanarekin zer ikusia dutenak, eta bata bestearekin erlazionatzen dituztenak.

Bi ikaskuntza prozesu horien artean funtsezkoa den aldaera honetan oinarritzen da:

Lankidetzaren-ikaskuntzan irakasleak diseinatu eta kontrolatzen du interakzioen egitura eta lortu behar diren emaitzak. Kolaborazioko ikaskuntzan, aldiz, ikasleek diseinatzen dute interakzioak eta estrukturak eta beraiek mantentzen dute ikaskuntzan eragiten duten erabaki desberdinen kontrola (Peña, Pérez & Rondón, 2010:191).

Lankidetzaren-ikaskuntzaren eta kolaboraziokoaren paradigmak edo ikuspegiak bereizteko, ezaugarri nabarmenak egon badaude. Paradigma bakoitza ikaskuntza prozesuaren mutur batean kokatzen da. Alde batetik, irakasleak estrukturatu egiten duen ikaskuntza mota (lankidetzaren); eta bestetik, ikaskuntza nagusiki ikaslearen eskuan geratzen denaren mota (kolaborazioko). [...] Bi paradigmen premisa nagusia ikuspegi konstruktibistan oinarritzen da. Ikasleek ezagutzak estalgabetzen dituzte, ulergarriak diren kontzeptuetan eraldatuz. Gero ikaskuntza-esperientzia berriak direla medio, kontzeptu horiek zabaldu eta berreraiki egiten dira (Zañartu, 2003:4).



1. Irudia. Irakaslearen prozesuaren egituraketa maila (Zañartu, 2003:4)

2.4 Lankidetzaren erroka fisikoak gorputz hezkuntzan

Gaitasun motorraren eta lankidetzaren jardueren haritik jarraituz, lankidetzarekin eta ikaskuntzarekin oso lotua dagoen esparrua ulertu behar dugu: lankidetzaren erroka fisikoak eta horiek gorputz hezkuntzan lantzeko eskaintzen duten aukera paregabea.

Gaur egun, hezkuntza fisikoko klaseetan ikasleek lehia duten kiroletan edo jolasetan aritzea nahiago dute, motibagarriagoa dela sentitzen dutelako. Ikasleek ez dakite elkarkidetasunez jolasten, beti norbaiten gainetik geratu behar dira, etengabe jolasetan irabazleak eta galtzaileak bilatuz. Lehia horren aurka egiteko alternatiba aproposa lankidetzaren erroka fisikoak izan daitezke. Fernándezen hitzetan (2015:9), lankidetzaren erroka fisikoak horrela definitu daitezke: “lankidetzaren jarduera fisikoa, proposatzen den momentutik probokazio edo errokatzat hartzen dugu. Arazo motor batentzat dauden konponketak ugariak dira eta ziurgabetasunarekin eta zailtasun motorraren loturik doan motibazio batek laguntzen die”.

Lankidetzaren jarduera batek motibazio berezia dauka ikasleengan, betetzen ari den bitartean tentsioa sortzen baita, eta betetzen denean, lorpen eta arrakasta sentsazioa azaltzen baita. Sentsazio hori, askotan, kirol lorpen baten antzekoa izaten da. Hala ere, kirol lorpenaren sentsazioarekin desberdintasuna badu; izan ere, jarduera kooperatiboetan, denen inplikazio eta esfortzuekin lortzen da arrakasta, eta ez da beharrezkoa beste talde baten porrota egotea (Rodríguez Gimeno et al. 2008, 52; in Fernández, 2015: 10).

lankidetzaren erroka fisikoak gorputz hezkuntzan lantzea oso garrantzitsua da, ikasleek beraien artean lan egiten ikasi behar dutelako. “Erronka” hitzak “jarduera” hitza ordezkatzen duenean, umeen motibazioa areagotu egiten da, bete beharreko zerbait izango dela ulertzen dutelako.

Erronka guztietan elementu komun bat dago: planteatutako arauen bat ez badute betetzen, ikasleek erroka berriro hasi beharko dute. Horrek, erroka berriro saiatzeko eta estrategia zuzentzeko informazio-iturria baino ez dela esan nahi du, porrotarekin eta betirako emaitza batekin erlazionatu gabe. [...] Nahiz eta arauak oso sinpleak izan, honek ez du esan nahi errokkak errazak izango direnik. Erronketan estrategia pentsatu behar da, ikasleek beraien ideiak elkar banatuko dituzte, ekiteko era komuna adostu arte, behingoz denak batera akziora pasatzeko (Rodríguez Gimeno et al. 2008, 52; in Fernández, 2015:10).

Askotan pentsatzen da ariketa mota hauek oso sinpleak direla, taldean aritzearen eta taldearen artean erabaki bakar eta egokia hartzearen ideia kontuan izan gabe. Erronka

pertsonala denean, zailtasun maila txikiagoa da, erabakia pertsona bakar batek hartzen duelako, ariketa guztiz indibiduala izanda. Talde erronketan, ordea, askotan zailagoa izaten da jarduera burutzeko era egokian adostasun batera iristea, jarduera bera burutzea baino.

Erronka fisiko mota diferente asko daude. Erronka batean inplikaturiko pertsona kopuruaren arabera, talde txikietan egiten diren erronkei buruz hitz egin dezakegu, normalean bost-hamar pertsonen osatutako taldeak dira. Talde handiko erronkei buruz hitz egiten badugu, gelakide guztiak aldi berean parte hartzen duen erronka izango da, denek talde berdina osatuz (Velázquez, 2005: 4).

Velázquezek aipatzen duenez, erronka fisiko kooperatiboetan hiru funtsezko osagai bereizten dira (idem):

- *Motorra: exekuzioa arrakastatsua izateko, beharrezkoak diren trebetasun, abilezia, gaitasun fisiko eta erantzun desberdinen akzio motorrak ezinbestekoak dira.*
- *Kontzeptuala: taldeak ebatzi beharreko arazoari eta lortzeko aukera posibleei aipamena egiten dio.*
- *Afektibo-erlazionala: egin beharreko eginkizunean, haren porrotean edo lorpenean eragiten duten faktore intrapertsonalei eta interpertsonalei aipamena egiten die: hala nola, eginkizunaren aurrean zenbait pertsonen dituzten beldurrak eta ikararak, talde-komunikazio gaitasuna, abilezia soziala, etab.*

Fernán데zen arabera (2015:10) “erronka fisiko kooperatiboek, hezkuntza potentziala eta erakargarritasun handia daukate, pertsonalitatearen oinarritzko lau esparruak lantzen dituelarik: kognitiboa, afektiboa, psikomotorra eta soziala”. Aipatzen du, halaber, erronka fisiko kooperatiboetan, era berezi batean ematen diren lau egoera nabarmentzea garrantzitsua dela:

- *Etengabeko hausnarketa eta elkarrizketa: erronkek osagai kognitiboa izan ohi dute eta hau ebatzeko estrategia bilatu behar da. Taldea geroz eta handiagoa izan, orduan eta zailagoa izango da antolatzea eta ondorioz, elkarrizketaren beharra handiagoa izango da.*
- *Arazoak ebatzea: erronka fisiko kooperatiboetan, arazoak taldeka ebatzi behar dira, metodologia mota honi loturik doazen inplikazio kognitiboak garatuz.*
- *Etengabeko laguntza: jarduera guztietan ikasleak elkar lagundu behar dira. Erronkek ahalik eta laguntza gehien bilatzea eskatzen dute.*

- *Txalotzea: ikasleek erronka gainditzen dutenean, atsegingarria da ikustea nola txalotzen duten beraien lana. Poztasuna sentitzen dute, arrakastaren ardura denen artean banatu ondoren, momentu oso berezia sortzen delako.*

Erronka mota horiek esfortzu handia eskatzen dute, erronka berriro hasieratik gauzatu behar baita. Askotan, taldearen arteko desadostasunak egon daitezke, taldekide bakar batek arauren bat hautsiz gero, talde guztiak erronka berriro hasi beharko du. Garrantzitsua da taldearen artean giro ona egotea, denen artean laguntza eskaintzeaz gain, norbaitek zer edo zer gaizki eginez gero, kasu honetan arau bat hautsiz gero, bere kontra joan ordez, taldekideek babesa eskainiko diote, berriro erronkari eusteko.

2.5 Gamifikazioa

2.5.1 Definizioa

Gamifikazioan, ingelesetik datorren *game* hitzak berak esaten duen moduan, jolasak erabiltzen dira, kasu honetan, hezkuntzara bideratuta. Normalean teknologia berriekin erlazionatzen diren jolasak dira, errealitatera edo mundu ez birtualera pasatuz, esperientzia errealagoa eta atsegingarriagoa lortzeko.

“Gamifikazio hezgarria” ludifikazioa eta ikasketa elkartzen dituen hezkuntza-tendentzia berria da. Gamifikazioak jolasaren erabileran oinarritzen diren ikaskuntza-prozesuak bultzatzen ditu, bideo-jokoetan oinarrituak daudenak. Honen bitartez, ikasketa-irakaskuntza prozesu eraginkorren garapena lortzen da, ikasleen kohesioa, integrazioa, edukiekiko motibazioa eta sormena garatzeko (Marín, 2015: 1).

Azken urteetan, bideo-jokoaren eskaria geroz eta handiagoa da, batez ere ordenagailuz jolastu daitezkeenak, eta horrekin, *Escape Room*-ekin lotura duten jokoak. Gamifikazioan jokalaria jolasaren parte izatera pasatzen da, jokalaria jolasaren barruan dagoela sentiaraztera iritsiz, errealismoa hobetzeko. Askotan gamifikazioak jokalarien pentsaeretan eta jarreran eragiten du. Hezkuntzara pasatzea ideia ona izan daitekeela badirudi. Jolasten daudenean, ikasleek gauzak ikasi eta pentsatu beharko dituzte, ondo pasatzen duten bitartean erronka bete ahal izateko.

Gamifikazioak psikologiaren eta hezkuntzaren oinarriak erabiltzen ditu erabiltzailearen ikaskuntza positiboa bideratuz. Hezkuntzaren esparruan, sareko edo on-line jolasa dela medio, gaitasunak, ezagutzak eta parte hartzea hobetu duten erabiltzaileen kasu arrakastatsuak badaude (Díaz & Troyano, 2013:1).

Hezkuntza fisikoan ingurune gamifikatua garatu nahi duen edozein irakaslek jarduera horrek behar duen motrizitate eta jarduera fisiko mailak kontuan izan beharko ditu, aspektu fisikoak arlo honetan bakarrik lortuko direlako. Horretarako, irakasleek istorioak hartu beharko dituzte erreferentzian: ingurune motor espezifikoko gaitasunak garatzea bilatzen dituen istorioak. Istorio horiek lortzean, ingurune gamifikatuak behar duen narratibaren eta Hezkuntza Fisikoko beharrezko motrizitatearen arteko lotura lortuko da (Fernández-Río, 2018:1025).

2.5.2 Gamifikazioaren osagaiak

Gamifikazioa hobeto ulertzeko, batez ere hezkuntza arloan, horren barruan dauden osagaiak zeintzuk diren ulertu eta ezagutu behar dira. Honako hauek dira adierazten dituen gamifikazioaren jolaseko osagaiak (Kapp 2012; in Díaz & Troyano, 2013; 4):

- *Jolasaren oinarria: jolastu, ikasi eta kontsumitu egiten da (informazioa) eta jolasa motibatzen duen erronka dago. Arauak egon behar dira, interakzio eta feedback bati lotuak.*
- *Mekanika: jolasa mailatan banatu behar da; jokalariek sariak lortzen joan ahala, mailaz pasa eta erronkak gainditzeko motibazioa handitzen doaz.*
- *Estetika: jokalarientzako irudi atseginak erabili behar dira.*
- *Jolasaren ideia: jokalaria informazioa jasotzen joango dira, batzuetan era inkontzientean. Honekin, jolasean bizitza errealeko jardueren simulazioak gauzatuko dira, jarduera hauek gauzatzean, batzuetan, aurrerago ez zeuzkaten gaitasunak lortuz.*
- *Joko-jokalari konexioa: jolasaren eta jokalaria arteko konexio egokia bilatzen da. Jokalaria egoera kontuan izan behar da, jokalaria bilatzen duena erlatiboki erraza izanik, bestela jokalaria egoera zapuztu egin daiteke, jokari-jolas erlazioa negatiboa ez izatera iritsiz.*
- *Jokalaria: jokari perfil desberdinak daude, prozesuan parte hartzeko interesa daukatenak eta motibatuak daudenak, eta inongo gogorik gabe aritzen direnak.*
- *Motibazioa: motibazioa lortzeko gakoa, erronkak ez oso errazak ez oso zailak izatean oinarritzen da, jokalaria ez aspertzeko eta motibatuak mantentzeko.*
- *Ikaskuntza sustatu: gamifikazioak psikologia-teknikak barneratzen ditu, jolasaren bitartez ezagutzak lortzeko, talde feedback-a lortzearen teknika adibidez.*
- *Arazoen ebazpena: jokalaria bukaerako helburutzat hartu daiteke: erronka guztiak gainditzea, oztopoak gainditzea edo helmugara iristea. adibidez.*

2.6 Lankidetza *Escape Room*ak

Behin lankidetza-jarduerak eta gamifikazioa ulertuta, aipatutako jarduera mota hauen eta gamifikazioaren artean sortu daitekeen loturari buruz hitz egingo dut, hezkuntzan erabili daitezkeen aukera anitzak ulertzeko.

Gamifikazioa eta lankidetza-jarduerak -kasu honetan, lankidetza-erronka fisikoak-nahasten dituen joko oso aproposa *Escape Rooma* izan daiteke, *Escape Room* hezitzaile bat.

Escape Rooma abentura fisikoko jolasa da, “Escape the Room” bideojoko motetan oinarritua dago non jokalaria taldea (bi pertsona edo gehiago) gela batetik irten behar den denbora zehatz batean (60´ eta 90´artean gehienez). Gelatik irteteko puzzle eta proba desberdinak ebatzi behar dituzte, istorioa asmatzeko eta gelatik irteten lortzeko (Martínez, 2018: 7).

2.6.1 *Escape Room*aren historia

Martínezen (2018, p. 7) arabera, “lehenengo *Escape Rooma* Silicon Valley-ek sortu zuen 2006ean, 2008an Japonian, *Real Escape Game* (REG) egin zen, eta Katalunian 2012an lehenengo *Room Escapea*. Gaur egun, zerbitzu hau eskaintzen duten 112 enpresa aurkitu ditzakegu [Espainiako estatuan], hauetako gehienak Bartzelonan”.

Oraindik nahiko ezezaguna den arren, azkeneko urteetan ikaragarriko hazkundean dagoen praktika soziala da. Geroz eta gehiago erabiltzen da, bai lagunekin joateko, edota ezkongai despedidak ospatzeko. Orain, gainera, modan jarri den beste praktika batentzat ere erabiltzen dute enpresek: langileen arteko talde erlazioak indartzeko. Azkeneko urteetan, geroz eta gehiago erabiltzen hasi da hezkuntza arloan, ikasleetan dakartzan onura batez ere sozialak kontuan izanda.

Aipatu beharra dago informazio handia dagoela gai honi buruz, geroz eta garatuagoa baitago hezkuntzan gamifikazioaren eta *Escape Room* ludikoak erabiltzearen ideia. Gimnasiotan zein geletan *Escape Room*ak sortzeko material handia dago sarean eskuragarri; pausoz pauso *Escape Rooma* sortzeko urratsak azaltzen dituzten foroak, Facebook laguntza taldeak, web-orriak edo bideoak.

2.6.2 Erreminta soziala eta lankidetza proposamena

Ikasleentzat motibagarria da gaur egungo gai soziala erabiltzen duen praktika gauzatzea, kasu honetan, Escape Rooma. Modalitate desberdinak daude jolas honetan, baina helburua denetan berdina da, gela batetik irtetzea. Honetarako,

taldeak erronka anitzak gainditu beharko ditu, jolasak kutsu motibagarri eta pizgarria eduki behar duenarik (Hortigüela, Hernando, & Pérez-Pueyo, 2018: 102).

Ikasle guztiak batera aritu behar dira, erronkak bete eta gelatik irteteko. Horretarako, beraien artean kolaboratzeaz gain, kooperatu beharko dute, jarduera indibidualak eta lehiakorrak alde batera utziz.

Garrantzitsua da pentsatzea eta erabakitzea zenbat erronka erabiliko diren, saioa ondo antolatzeko. Pentsatu behar da zenbat denbora egon daitezkeen ikasleak erronka fisiko bakoitza aurrera eramaten, edo zelako zailtasuna daukan erronka bakoitzak. Honako hau *Escape Rooma* prestatzearen puntu zailena izan daiteke, oso zaila delako errealitatea buruan dauden ideiekin lotzea, imajinatzea ikasleen jarrerak eta gaitasunak nolakoak izango diren eta erritmoak zeintzuk izango diren. Honetarako irakasleak aurrez aurretik landu nahi duen gaia eta erronkak pentsatu beharko ditu, instalazioetan eta ikastetxeko materialarekin aurrera eraman daitezkeen ikusteko, edo material berriren bat behar den jakiteko.

Hasieran, erabilgarria izan daiteke, ikasleak lankidetzaren proposamenetan murgiltzea, batez ere egoera eta testuinguru oso lehiakorrak ekiditeko. Beharrezkoa da Gorputz Heziketan lankidetzaren fisikoak erabiltzea, irakasleak kontuan izan behar du ikasleen arteko harreman sozialak hobetuko direla gela barruan, kooperazioa lortzen bada (Casey & Goodyear, 2015; in Hortigüela, Hernando, & Pérez-Pueyo, 2018:103).

2.6.3 Escape Rooma eta gela

Klase barruan *Escape Rooma* erabiltzea benetan aproposa izan daiteke, aukera anitzak eskaintzen dituelako. Tematika aldetik, gorputz hezkuntzan zailagoa den arren, beste gaiak ikasteko erabilgarria izan daiteke, diziplinartekoa aurrera eramanez, hau da, ikasgai batean beste ikasgai bateko ezagutzak ikastea.

Errespeturik gabeko gela eta klase kide guztien iritzia onartzen ez dituen gela ez da talde erronkak gainditzeko gai izango. Talde giroa ikasketa zehazteko arlo nagusia da, gorputz kodeak erabili eta gorputz kode hauei kasu egiten dien metodologia erabili behar da, hobekuntza fisikoak lortzeko (Idem).

Pozaren arabera (2018, p. 40) “*Escape Rooma* aurrera eramatearen esperientzia desberdin positiboak egon badaude. *Escape Rooma* bezalako errekurtsioa erabiltzean, ikasleen garapen integrala eta garapen orokorra hobetzen dela ikusi daiteke, ikasleen motibazioa, interesa eta ikaskuntza maila neurri handi batean hobetuz”.

Ikasleen interesetan oinarritzea, zer sentitzen duten ezagutzuz eta beraien zirrarak zeintzuk diren jakinez, irakasleek aprobetxatu beharreko teknika garrantzitsua da, irakaskuntza-ikaskuntza prozesuan hobekuntzak lortzeko. Aurretik, ikasleen emozioen eta ikaskuntzaren inguruko hausnarketak sustatzean, kompetentzien lorpen maila eta bakoitzaren konpromisoaren ulermena handitzen da, ikaslearen prozesu hezigarrian lagunduz (Idem).

Escape Rooma ikasgelan lantzean, ikasleari hezkuntza kalitate paregabea eskaintzen zaio, integrala eta bidezkoa. Honako hau, ezagutzak, gaitasunak eta trebetasunak handitzen jarraitzeko, ikaskuntza adierazgarria eta esanahien eraikuntza irmo eta ziurra eskaintzen duten jarduerak eta errekurtsuak garatuz eta landuz lortzen da [...] Gelan egindako Escape Room interbentzioan, ikasleen asebetetze mailarekin benetan izaera positiboa egon dela ondorioztatu da. Era berean, ikasleen jarrerak interesa eta taldean lan egiteko beharra erakusten dute, erabiltzen duten mugimendu espontaneoagatik eta imajinazioaren eta sormenaren erabilera dela eta. [...] Honelako jarduera mota batean, ikasleriaren motibazioa areagotzen da, irakasleak lan egitera bultzatu ordez, bakoitzaren ikaskuntzarako, beraien kabuz aurreratzen doazela, era autonomoan ikasten doaz eta kontzeptu desberdinak errepasatzen doaz (irakasleak beharrezkoak kontsideratzen dituenak), errekurtsuak prestatu dituen irakaslea izan den arren. Era honetan, irakaslea ikaskuntzaren gidari hutsa bihurtzen da, irakasleak errekurtsuak prestatu dituen arren (Idem).

Beste zenbait autorek aurrera eramandako Escape Room kooperatibo batek ere ondorio adierazgarriak lortu zituen. Esperientzia oso positiboa izan zen maila guztietan. Ikasleak guztiz motibatua eta gogotsu egon ziren saioan zehar. Izan ere, saioa bukatzean, beste Escape Rooma noiz egingo zuten galdezka ibili ziren. Irakaslearentzat ere ikaskuntza ona izan zen, zailtasun batzuk behatu zituelako. Erronka lortzeko ikasleek zeukaten hainbesteko nahiek eta irriek, momenturen batean, ikasle batzuei hainbestetan azpimarratutako proposamenaren esentzia ahaztea egiten zieten: kooperazioari esker bakarrik lortuko dute gimnasiotik ateratzea. [...] Lankidetzak-ikaskuntza hezkuntza fisikoan sartzeak ikaragarriko aukerak dauzka. Agerikoa dirudi, transzendentzia handia duen gure ikasgai honetan, ikaskuntza honek, justua den eta berdintasunean oinarritzen den gizarte baten balore pertsonalekin harreman zuzena eduki behar duela, eta honetarako, ikaskuntza-metodologia eredu ona da (Hortigüela, Hernando, & Pérez-Pueyo 2018: 106).

LANKIDETZA-ERRONKA FISIKOAK ETA GAMIFIKAZIOA: *ESCAPE ROOM*

Bukatzeko, jarduera fisiko guztiak berdinak izan behar ez direla aipatu beharra dago, ikasleen ezaugarri desberdinak kontuan izan behar direla, inor baztertuta senti ez dadin. Garrantzitsua da erronka fisiko anitzak erabiltzea eta era guztietako ezaugarriak dituzten erronkak uztartzea. Adibidez, mugimendua edo desplazamendua eskatzen duten erronkak, punteria erronkak, mugitu beharreko material erronkak edota ezaugarri emozionalagoak dauzkaten erronkak.

Irakaslearen papera zehaztea oso garrantzitsua da *Escape Room* batean. Irakaslea gela barruan egon daiteke, pista batzuk emanez edo argibide batzuk emanez edota gelatik kanpo egon daiteke, jarduera errealagoa eta zailagoa bihurtzeko. Irakasleak ezingo ditu jardueren emaitzak eman, ez eta ikasleen iritzi edo erabilitako metodologietan parte hartu; baina, pistak edota jarraibideak eman ahal izango ditu, ikasleak oso galduak daudela ikusiz gero.

3. HELBURUAK

Gradu amaierako lan honen helburu nagusia oso lehiakorra den Lehen Hezkuntzako seigarren mailako bi geletan lankidetza-jarduera lantzeraz eta *Escape Room* bat egitera bideratutako unitate didaktiko bat proposatzea eta honen bideragarritasuna aztertzea da. Honetarako, hurrengo azpi helburuak zehaztuko dira:

- Lankidetza-jarduerak lantzen dituen unitate didaktikoa diseinatzea, *Escape Room* batera bideratua, gai honen inguruko informazio teoriko anitza baliatuz, honen inplementazioa testuinguru erreal batean aurrera eramateko.
- Unitate didaktiko honen inplementazioa ebaluatzea, ikerketa desberdinak aurrera eramanez, hobekuntzak edo gabeziak kritikoki aztertu eta ondorioak ateratzeko.
- Lankidetza-erronka fisikoak lantzean, ikasleen inplikazio maila eta elkarlana aztertzea eta ebaluatzea, elkarbizitzarako konpetentzian aipatzen diren kontzeptuak landuz, ikasleen garapen pertsonalean hobekuntzak lortzeko.
- Ikasleek erronka kooperatiboen inguruan duten iritzia ezagutzea, iritzi guzti hauek bai unitate didaktikoa hasi baino lehen bai bukatzean aztertuz, alderatuz eta ebaluatuz, iritzi hauetatik ikerketa ondorioak ateratzeko.
- Esperientzia praktikoen bidez kooperazio kontzeptua ikasleengan bermatzea, jardueraz kooperatiboen inguruan informazio ahalik eta handiena eskainiz, etorkizunean gorputz hezkuntzan eta orokorrean bizitzako esparru guztietan ikasleak elkarlanez aritzeko.

4. METODOLOGIA

4.1 Ikerketa mota

Ikertzea bizitzari berari lotzen zaion prozesua da; hala ere, hezkuntza-arloko ikerketak, interesa eta premia izateaz gain, hezkuntza-fenomenoak sakontzeko eta ulertzeko bilaketa ere badakar, agerikoaz harago. Etengabeko bilaketa eskatzen du, ezagutzak gehitzeagatik eta inguruko errealitatea modu positiboan eraldatzeagatik, betiere gizakiaren ulermena eta garapen integrala bilatuz (Pereira, 2011:15-16).

Ikerketa kuantitatiboan aldagaiei buruzko datu kuantitatiboak jasotzen eta aztertzen dira. Ikerketa kualitatiboak kuantifikazioa saihesten du. Ikertzaile kualitatiboek, behaketa parte-hartzailea eta egituratu gabeko elkarrizketak bezalako tekniken bidez aztertzen diren fenomenoaren erregistro narratiboak idazten dituzte. Metodo induktiboak, oro har, ikerketa kualitatiboarekin lotuta daude, eta metodo deduktiboa, berriz, ikerketa kuantitatiboarekin (Fernández & Pértegas, 2002: 76).

Gradu amaierako lan honetan proposatzen dudana eta aurrera eramanean den ikerketak metodo kualitatiboa eta metodo kuantitatiboa nahasten ditu, hau da, ikerketa mistoa da. Ikerketarako lagina eta ikastetxea aukeratu ditut, ondoren erronka fisiko kooperatiboaren inguruko sekuentzia didaktiko bat sortu dut, eta aurrera eramanean, inplementazioa aztertu eta ondorioak ateratzeko.

Autore desberdinek diseinu mistoek fenomenoaren ebidentzia eta ulermen hobea lortzea ahalbidetzen dutela diote eta, horregatik, ezagutza teorikoak eta praktikoak indartzea errazten dutela. Era berean, nabarmendu dute ikertzaileek ezagutza egokiak izan behar dituztela diseinu mistoen bidez integratuko dituzten paradigmei buruz, estrategia hori bermatzeko (Pereira, 2011:19).

Pole-ren arabera (2009, p. 39), "metodologia mistoen erabilerekin emaitza eraginkorrak ekarri ditzake. Metodologia mota honetan, ikerketarako erabili diren datu kuantitatiboaren eta datu kualitatiboaren bilketa eta analisisa egiten da".

Ikerketa mistoa erabiltzearen arrazoi nagusia izaera desberdinetako datuak lortzea da, hau da, datu kualitatiboak eta kuantitatiboak, gaiaren inguruan ikerketa ahalik eta osoena izateko asmoz. Datu anitzak edukita gaiari buruz ondorio anitzak eta orokorrean emaitza gehiago ateratzea espero dut, analisi kualitatiboak alderdi batzuk eta analisi kuantitatiboak beste batzuk aztertuz. Ikerketa kuantitatiboa saio bakoitzean aurrera eramateko erraza da, galdeketa baten bidez ikasleek eta irakasleak galderak erantzunez. Ikerketa kualitatiboak, ordea, denbora

gehiago behar du, eta sekuentzian zehar aurrera eramango dut, lehenengo saioan eta azkenekoan, ikasleen iritziak sekuentziaren hasieran eta bukaeran ikusteko.

Ikerketa misto honetarako sortu eta aztertu dudak sekuentzia didaktikoak lau saio ditu eta saio bakoitzaren iraupena 50 minutukoa izango da. Sekuentzia, ikerketaren aztergai nagusia izango da, ikerketan erabiliko diren datu guztiak unitate didaktikotik lortu ditudalako.

4.2 Lagina

Proposamena aurrera eramateko orduan, Lehen Hezkuntzako ikasleekin lan egitea erabaki dut, saioek eduki ditzaketan zailtasun eta koordinazio-maila direla eta. Gainera, bete beharreko auto-ebaluazio eta galdeketa desberdinek ulermen maila bat dute, hausnartzeko eta erantzun zentzudun eta kritikoa emateko. Beraz, seigarren mailakoek erantzuteko aproposa da.

Aurreko guztia kontuan izanda, unitate didaktikoa martxan jartzeko, Gasteizko ikastetxe kontzertatu bateko gelak erabili ditut. Ikerketa ikastetxe honetan egitearen arrazoia, lehen hezkuntzako praktikaldia bertan egin izana da. Ikastetxeko kurtso baten gela guztiak aukeratu egin ditut, Lehen hezkuntzako 6. mailako A eta B gelak, hain zuzen. Guztira, 52 ikasle aztertu ditut (A gelan, 25 ikasle; eta B gelan, 27). Ikastetxe honetako Lehen Hezkuntzako kurtso guztien artean, 6. maila, ikastetxeko irakasle askoren iritziz, Lehen Hezkuntzako kurtso lehiakorrena da, horregatik, 6. mailan unitate didaktikoa aurrera eramatea ideia ona da.

Parte-hartzea aurrera eramateko, lana garatzerako orduan, lehenik eta behin tutorearekin gaiaren inguruan hitz egin eta lanaren nondik norakoak adostu ditugu. Ondoren, ikastetxearen instalazioak ondo aztertu eta beharrezkoak diren azpiegiturak dauden analizatu ditut, batez ere *Escape Rooma* egiteko. Instalakuntzak eta materialak behatu ondoren, proiektuaren diseinua garatu dut, ikastetxearen eta aukeratutako laginaren ezaugarri zehatzetara ahalik eta hobekien egokitze asmoz. Unitate didaktikoa 2019ko martxoan aurrera eraman dut, martxoaren 11n hasi eta 28an bukatu da.

Unitate didaktikoa garatu eta ebaluatzeke, proposamen didaktikoa aurrera eraman dut, ikastetxearen eta praktiketako tutorearen baimena ere eskatu eta lortu ditut, lau lankidetzako saio garatu, lanerako behaketa aurrera eraman eta emaitzak izateko. Honez gain, ikasleei ere unitate didaktikoaren berri eman diet, hilabete batean zehar zer eta nola landuko duten jakin dezaten.

4.3 Ikerketaren esku hartze didaktikoa

Gradu amaierako lana ikerketa izan daiteke eta, aurrerago aipatu bezala, datuak lortzeko sekuentzia bat sortu da. Beraz, ikerketaren esku hartzea unitate didaktikoa izan da. Sekuentzia hau kooperaziora eta elkarbizitzara bideratutako proposamen didaktiko bat da, praktketan aurrera eraman dena, datuak atera, analizatu eta ikerketarako ondorioak lortzeko.

Proposatutako unitate didaktikoak lau saio ditu eta saio hauek progresio didaktiko zentzuduna dute. Ikerketan zehar hurrek lankidetzajarduerak zer diren ulertu, lankidetzajarduerak sortu, ebaluatu eta bukaeran *Escape Room* kooperatibo bat gauzatuko dute. Jarduera guzti hauen progresioan, saioz saio geroz eta kontzeptu gehiago barneratzen joango dira, jarduera kooperatiboekin ere ondo pasa dezaketela ulertuz, abilezia motorrak landu daitezkeela ikusiz eta gelakide guztiekin era ez-lehiakor batean arituz.

Proposamenean zehar jarduera guztiak taldeka izango dira, gorputz hezkuntzako arlo indibiduala edo jarduera indibidualak saio hauetan alde batera utziko ditut. Azken finean, lankidetzajarduerak zer diren ulertzeko, ezinbestekoa da taldean aritzea, gelakide guztiak errespetatu eta edonorekin kolaborazioan ondo pasatzeko gai direla ikusiz. Taldeak era heterogeneo batean egiten saiatu naiz, ikasle guztien ahalmen eta gabezia desberdinak kontuan izanda, ahalik eta talde parekatuenak sortuz.

Oinarrizko Hezkuntza Curriculumeko kompetentziak garatzeko, helburu didaktiko eta eduki zehatz batzuk planteatu ditut. Azken bi hauen artean lotura bat egon beharko da, kompetentziekin harremana izanik. Beraz, kompetentzien, helburu didaktikoen eta edukien artean lotura egon beharko da, saio guztiak zentzudunak izateko eta unitate didaktikoak orokorrean Curriculumarekin koherentzia edukitzeko.

Helburuak lortzeko, unitatean zehar jolas eta lankidetzajarduerak erabiliko ditut, lankidetzai-kaskuntzak dauzkan baliabide eta aukera guztiak irakasteko eta jarduera hauekin lortu daitezkeen onurak garatzeko. Irakasleak bide honetan lan handia dauka, taldearen ezaugarri zehatzetara egokitu behar delako. Garrantzitsua da irakasleak lortu nahi diren helburuak eta erabiliko diren edukiak argi izatea, behar izanez gero moldaketaren bat egiteko edota zerbait gaizki ateraz gero, beste buelta bat emateko. Azken batez, garrantzitsuena izango da ikasleentzat proposatutako helburuak betetzea.

Velazquezen arabera (2015: 235), "jolasa lankidetzakoa denean, lankidetzai-kaskuntzarentzat lehenengo pausoa dela esan dezakegu, irakasleak ibiltzen jarraitu behar du, taldean lan egitearekin ikaskuntzak bestelako faktoreetan laguntzen duenaren presentzia bere saioetan bermatuz".

Unitate didaktikoan zehar aurrera eraman dudan saio bakoitza fase batekin erlazionatu dut. Lau saioko unitate didaktiko bat denez, banaketa sinplea izan da: lehenengo saioa, hasierako fasea; bigarren saioa, garapen fasea; hirugarrena, aplikazio eta komunikazio fasea; eta azkena, orokortzea eta transferentzia fasea.

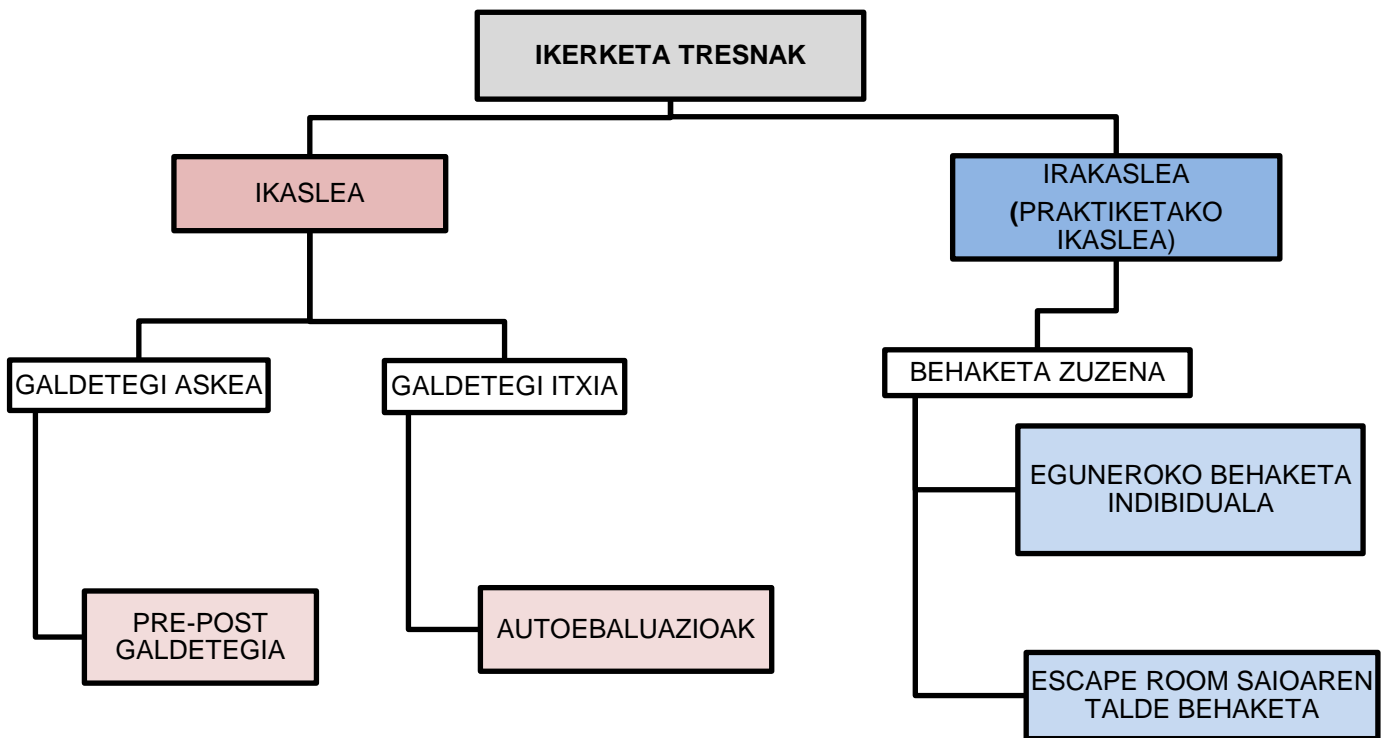
4.4 Ikerketarako tresnak

Ikerketa emaitzak eskuratzeko tresna anitzak erabiliko ditut, lortzen diren datuak, sekuentziaren ebaluazioaren parte izango dira, ahalik eta informazio gehien biltzeko, aztertzeko informazio gehiago eduki eta ondorio esanguratsuagoak ateraz. Tresna desberdin hauekin, unitate didaktikoko ebaluazio adierazleak ebaluatuko ditut, Oinarrizko Hezkuntza Curriculumean (2015), Lehen Hezkuntzako adin honetako ikasleentzat daudenetatik berriak sortuta.

Unitate didaktikoa ebaluatzerako orduan, lehenik eta behin, lehenengo momentutik, ikasleei zer eta noiz ebaluatuko zaien azalduko diet, beraiek ere momentu batzuetan ebaluazioak aurrera eraman beharko dituztela esplikatuz. Horrekin, irakasleek ebaluazio emaitzak ikusteaz gain, ikasleek ere beraien ikasketa prozesuan izandako garapena ikusteko gai izango dira.

Jarduera kooperatiboen erabileran parte hartzen duten irakasle guztiek ebaluazioaren garrantzia azpimarratzen dute. Gainera, metodologia honen efikaziaren puntu garrantzitsuenetariko bat, ikaskuntza prozesu guztian zehar ateratako etekinak ikasleek zein irakasleak ikusi ahal izateagatik eskuratzen dela aipatzen dute. Irakasle guztiek aipatzen dutenez, jarduera mota hauek ebaluatzerako orduan, garrantzitsua da lorpen motorrak ebaluatzeaz gain, aspektu sozialak eta berdinen arteko ikaskuntza prozesua ere ebaluatzea. Horren barruan, ezaugarri kognitiboak, jarrerazko ezaugarriak eta ezaugarri afektiboak dauzkaten prozesuak ere ebaluatzea garrantzitsua dela aipatzen dute (Velázquez, 2015: 235).

Ikerketarako informazioari begira, proposatzen den unitate didaktikoaren lorpenak ikertzeko, helburuak betetzen diren azertu eta ondorioak ateratzeko, irakaslearentzat eta ikasleentzat bestelako ikerketa tresna hauek erabili ditut:



2. Irudia. Ikerketa-tresnen organigrama

Ikasleekin bi tresna diferente erabiliko ditut. Lehenengoa galdera itxiez sortutako galdetegi bat da, bigarren galdetegian, ordea, galdera askeak daude. Beraz, ikasleengandik datu kualitatiboak eta kuantitatiboak lortuko ditut:

- Auto-ebaluazioak: ikasleek saio bukaera bakoitzean auto-ebaluazio fitxa bat beteko dute. Fitxa honetan saioan zehar izandako jarrera eta jokabideen inguruko galderak erantzungo dira, ikasleei erantzun zintzoak eskatuko dizkiet, emaitza esanguratsuek atera ahal izateko. Galderak itxiak izango dira eta 1-5 mailako baremo baten barruan beraien burua ebaluatu beharko dute (1.2. Eranskina).
- Pre-post galdetegiak: lehenengo saioa hasi baino lehenago, unitate didaktikoa eta honen helburuak adierazi ondoren, ikasleei jarduera kooperatiboen eta *Escape Room*aren inguruko galdera batzuk erantzutea eskatuko diet, aurreiritzi eta usteak zeintzuk diren ikusteko asmoz. Azkeneko saioaren bukaeran, lehenengo saioan etorkizunera bideratuta zeuden galdera berdinak egingo dizkiet, kasu honetan aurreiritziak ikusi ordez, burututako saioen inguruko iritzia zein den ikusi eta pre-post emaitzak aztertzeko (1.1. Eranskina).

Bestalde, nik neuk aurrera eramango dudako behaketa zuzena izan da, honetarako bi tresna kualitatibo desberdin erabiliko ditut:

- Eguneroko behaketa indibiduala: behaketa indibidual hau saio bakoitzean aurrera eramango dut, ikasle bakoitzarentzat behaketa fitxa bat edukiz. Behaketa fitxa honetan orokorrean gorputz hezkuntzako saioko jarrera, osasun ohiturak etab. aztertuko ditut, gero emaitzak lortzerako orduan datu hauek erabili ez ditudan arren. Honez gain, lankidetzaz-jardueraren inguruko portaera, ekintza, ahalegintze maila, elkarkidetasuna eta beste irizpide asko ere aztertuko ditut. Behaketa indibidual honetan kalifikazio bat eskuratzen dut, saio bakoitzaren irakaslearen behaketa nota. Hala ere, kalifikazio informazioa hau ez da esanguratsua izango jarduera kooperatiboen ebaluaziorako (1.3. *Eranskina*).
- Escape Room saioaren talde behaketa: behaketa hau unitate didaktikoaren azkeneko saioan aurrera eramango dudako talde behaketa da, *Escape Room* saioaren betebeharrak eta jarduera kooperatiboekin erdietsi nahi ditudan helburuak betetzen diren aztertzeko asmoz. Honetan, aurreko behaketan bezala, kalifikazio bat lortuko dut, kasu onetan talde kalifikazio bat. Informazio hau, ordea, erabilgarria izango zait, *Escape Room* didaktiko baten baliagarritasuna zein mailatakoa den ikusteko (1.4. *Eranskina*).

Beraz, ikerketa mistoa aurrera eramanean, aldi berean sekuentzia didaktikorako bi ebaluaketa mota desberdin aurrera eramango ditut, kuantitatiboa eta kualitatiboa:



3. Irudia. Ebaluaketa mistoa

Ebaluazio mistoa erabiltzen duen metodologiak, ikuspegi oso zabal eta sormenezko ikuspegia bat barneratzen du, ikasleen ikaskuntzen eta emozioen inguruko ezagutza eta sakontze maila handiagoa izanez. Modu honetan, proposatzen diren esperientzietatik, ikasleek izandako ikaskuntza eta jarreraren inguruan analisi zehatzago eta espezifikoa bat egin ahalko da (Poza, 2018: 31).

Gradu amaierako lan honetan zehar erabilitako ikerketarako tresna guztiak nik neuk asmatu ditut. Ondorioz, ez dira balidatutako tresnak, lortu nahi diren helburuei moldagarriak izateko eta ikusi nahi diren irizpideen inguruan datuak eskuratzeko.

4.5 Datuak biltzea

Datu bilketa egiteko, ikasleek bete beharreko bi ebaluazio teknika ditut. Alde batetik galdetegi askeak, emaitza kualitatiboagoak lortzeko eta bestalde, galdetegi itxiak, emaitza kuantitatiboak izateko. Irakasleak aurrera eramandako bi tresnak behaketa fitxak dira, kuantifikagarriak, emaitzekin kalifikazioak ateraz.

Datu kualitatiboetan, multzoka banandutako erantzunak ikertu ditut. Ondorengo irudian ikusi daitekeen moduan, Pre-Post galdetegian bost galdera daude, lehenengo bi galderentzat bost erantzun multzo sortu ditut, ikaslek emandako antzeko motetako erantzunetatik. Azkeneko hiru galderak, ordea, erantzun askea izan arren, hiru multzo posibleetan sinplifikatu ahal izan ditut, aukerak “bai, ez eta ez dakit” azpimultzotan banatuz. Hala ere, azkeneko galdera hauetan, emaitzen analisisan ikusi ahalko dugun moduan, talde bakoitzaren barruan, azpimultzoa aukeratzean ikasleek emandako komentarioak ere arakatu ditut:

	1. Galdera	2. Galdera	3. Galdera	4. Galdera	5. Galdera
Pre-Post Galdetegia	1. Erantzun multzoa	1. Erantzun multzoa	Bai Ez Ez dakit	Bai Ez Ez dakit	Bai Ez Ez dakit
	2. Erantzun multzoa	2. Erantzun multzoa			
	3. Erantzun multzoa	3. Erantzun multzoa			
	4. Erantzun multzoa	4. Erantzun multzoa			
	5. Erantzun multzoa	5. Erantzun multzoa			
Ebaluazioa Pasatzea	1. Saioan eta 4. Saioan [PRE-POST]				

4. Irudia. Pre-Post galderen antolaketa

Datu kuantitatiboak bestelako eran bildu ditut. Egunero ikasleek eta irakasleak betetako galdetegiak (auto-ebaluazioa, behaketa indibiduala, *Escape Room* saioaren talde-bahaketa) leku berdinean gorde ditut, ukitu gabe, ikerketaren datu guztiak aldi berean analizatzeko eta aurrerago irakurriak ez izateko. Datuak aztertzeko eta emaitza kuantitatiboak lortzeko EXCEL programa

erabili dut, datu guztien analisiak emandako emaitzekin grafiko esanguratsu eta adierazgarriak lortu eta hauek azaltzeko.

4.6 Datuak analizatzea

Datuak analizatzerako orduan, aipatu bezala EXCEL programa informatikoa erabili dut. EXCEL programarekin, ikerketarako erabili ditudan batzuetan bestekoak, mediak eta maximo eta minimoak atera ditut. EXCEL dokumentuan ikasle bakoitzari zenbaki bat egokitu diot, ikasleen datuak babesteko asmoz eta ikerketan zehar jasotako datu guztiak bateratzerako orduan errazago izateko.

EXCEL-ean ateratako datuekin grafikoak sortu ditut, hobekuntzak egon badira, emaitzak bisualagoak izateko. Exceleko datuak alderatzeaz gain grafikoetako datuak ere konparatu ditut, grafiko berdinean irakasle eta ikasleen datuak adieraziz, emaitzetan ikusiko den moduan. Grafiko desberdinak erabili ditut ikerketa mota bakoitzerako; ikerketa kualitatiboan sektore diagramak eta barra grafikoak erabili ditut, ikerketa kuantitatiboan, ordea, puntu diagramak.

Datuak antolatuago izateko, galdetegi bakoitzari ere izenburu edo zenbaki bat eman zaio. Azpi-galderak, ikerketa kualitatiboaren kasuan, kolore desberdinez adierazi ditut, Pre-Post erantzunetako aldaketak argiago ikusteko. Datu kuantitatiboetan, galdera multzo bakoitzari ere izenburu bat eta kolore bat eman dizkiet. Kasu honetan, irakasleak eta ikasleek gai berdineko galderak erantzutean lortutako emaitzek kolore berdinez adierazi ditut, ondoren bi galdetegiaren erantzunak alderatzeko.

4.7 Excel taulak

Hurrengo orrialdean, ikerketan zehar bildutako datu guztien laburbildura adierazi dut taula batzuen bidez. Ikerketarako erabili diren inkesta eta Excel taula guztiak eranskinetan dauden arren, datu guztiak nola jaso diren eta ikusteko eta ideia orokor bat edukitzeko:

LANKIDETZA-ERRONKA FISIKOAK ETA GAMIFIKAZIOA: ESCAPE ROOM

4.7.1. Excel taulak:

1. Taula: Ikasleen auto-ebaluazioen emaitzak

	ER. ULERT.1	GORP. ER.1	ER. ULERT.2	GORP. ER.2	ER. ULERT.3	GORP. ER.3	ER. ULERT.4	GORP. ER.4
A	4,04	4	4,39	4,39	4,54	4,58	4,88	4,84
B	3,55	3,55	4,12	4,2	4,44	4,52	4,81	4,74
TOTALA	3,78	3,76	4,25	4,29	4,48	4,55	4,84	4,78

2. Taula: Ikasleen auto-ebaluazioen emaitzak

	INP. 1.1	INP. 1.2	INP. 1.3	ELK. 1.1	ELK. 1.2	ELK. 1.3	INP. 2.1	INP. 2.2	INP. 2.3	ELK. 2.1	EL K. 2.2	EL K. 2.3	INP. 3.1	INP. 3.2	INP. 3.3	EL K. 3.1	EL K. 3.2	EL K. 3.3	INP. 4.1	INP. 4.2	INP. 4.3	EL K. 4.1	EL K. 4.2	EL K. 4.3
MEDIA A	3,48	3,6	3,52	3,56	3,8	4	3,91	4,08	3,78	4	4,17	4,3	4,29	4,5	4,37	4,5	4,5	4,36	4,88	4,8	4,8	4,8	4,96	4,72
MEDIA B	3,88	3,81	3,77	4,11	4	4,11	4,23	4,15	4,15	4,42	4,3	4,38	4,53	4,57	4,42	4,76	4,57	4,46	5	4,74	4,7	4,92	4,96	4,85
GUZT.	3,69	3,71	3,65	3,84	3,9	4,05	4,08	4,12	3,97	4,22	4,24	4,34	4,42	4,54	4,4	4,64	4,56	4,41	4,94	4,76	4,78	4,9	4,96	4,788

3. Taula: Irakaslearen behaketaren emaitzak

	AB. 1	TR. 1	LAN. 1	KLA. 1	GIR. 1	AH. 1	AB. 2	TR. 2	LA N. 2	KLAS. 2	GIR. 2	AH. 2	AB. 3	TR. 3	LA N. 3	KL A. 3	GIR. 3	AH. 3	AB. 4	TR. 4	LA N. 4	KL A. 4	GIR. 4	AH. 4
MDEIA A	3,76	3,52	3,76	3,56	3,92	3,68	4,43	3,91	4,26	4,3	4,52	4,78	4,58	4,375	4,45	4,62	4,7	4,875	4,88	4,72	4,84	4,76	4,84	4,92
MEDIA B	3,51	4,14	3,92	4,03	3,96	3,66	4,07	4,65	4,3	4,5	4,5	4,61	4,46	4,73	4,73	4,88	4,69	4,88	4,7	4,81	4,85	4,88	4,77	4,96
GUZTIR A	3,63	3,84	3,84	3,8	3,94	3,67	4,24	4,3	4,28	4,4	4,51	4,69	4,52	4,56	4,6	4,76	4,7	4,88	4,78	4,76	4,84	4,82	4,8	4,94

4.8 Etika

Ikerketan zehar, gradu amaierako lana legezkoa eta zintzoa izateko, beharrezkoak diren etika legeak errespetatu ditut, ikastetxearenak, langileenak eta ikerketan parte hartu duten ikasleenak.

Ikerketa hasi baino lehen, ikastetxeko zuzendariari eta praktiketako tutoreari sekuentziazkoaren berri eman diet, beraien baimena eskatuz. Baiezkoa jaso ondoren, gradu amaierako lana bukatu bezain pronto, tutoreari ikerketaren ale bat eta zuzendariari beste ale bat emango diedala adierazi dut. Bestalde, Gorputz Hezkuntzako irakasleei unitate didaktikoa beste urteetan erabiltzeko aukera eman diet, *Escape Room* bat egiteko ideiak har ditzaten.

Honetaz gain, datu pertsonalak babesteko asmoz eta anonimotasuna ziurtatzeko, lanean zehar ez dut ikasleen izenik adierazi, zenbakiak baizik. Ikasleak sailkatzerako orduan erabili dudak irizpide bakarrak gela eta sexua izan dira, gero sexuaren bereizketa ikerketarako datuak ateratzerako orduan erabili ez dudak arren.

Irudi-baimenen inguruan ere etika-irizpide batzuk jarraitu ditut. Ikerketan zehar, datuak jasotzeaz gain, bideoak eta irudiak jasotzeko baimena eskatu dut. Kasu honetan, ikastetxe pribatua izanik, ikasleek urtero kurtso hasieran baimen hau sinatua dute eta askatasunez hauek erabiltzeko baimena eman zidan ikastetxeak, beti ere Unibertsitate esparru barruan. Argazkiak eta bideoak ateratzeko baimena ikerketan zehar irudi hauek erabiltzeko asmoarekin eskatu ditut, batez ere *Escape Roomean* zehar aurrera eramandako ekintzak hobeto aztertzeko, ikasleen jarrerak indibidualki analizatuz. Ikasleek sortutako jarduerak hobeto ebaluatzeko ere irudi eta bideoak erabiliko ditut, zuzenean ikusi ez daitezkeen zehetasunak ikusi ahal izateko.

Bukatzeko, ikastetxeko ikasleei aurrera eramango dudak unitate didaktikoa argitu diet, saioetan zehar behaketa eta ebaluazio desberdinak egingo dizkiedala argituz, jakinaren gainean egon daitezen.

5. EMAITZAK

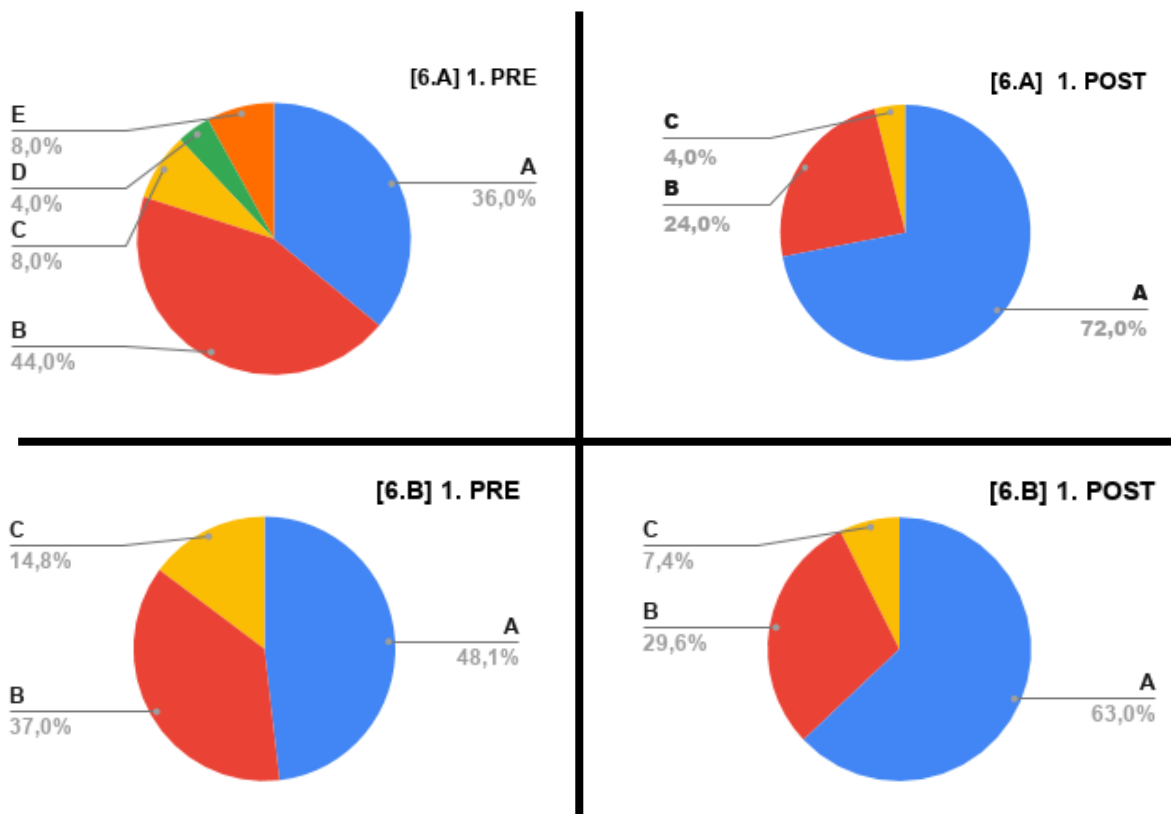
Honako hauek izan dira ikerketan zehar jaso ditudan emaitzak. Galdera askeen eta galdera itxien bidez lortu ditudan datuak dira, saio guztietan zehar galdetegiak betez ikasleek eta nik neuk:

5.1. Unitate didaktikoaren inguruko ikasleen iritzien emaitzak

Pre: Lehenengo saioan pasa den galdetegia

Post: Azkeneko saioan, hau da, laugarren saioan, pasa den galdetegia

1. Galdera: *Nola ikusten duzu/ikusi duzu zure burua lankidetzaz-jarduerak/Scape Room-a probatzerako orduan?*



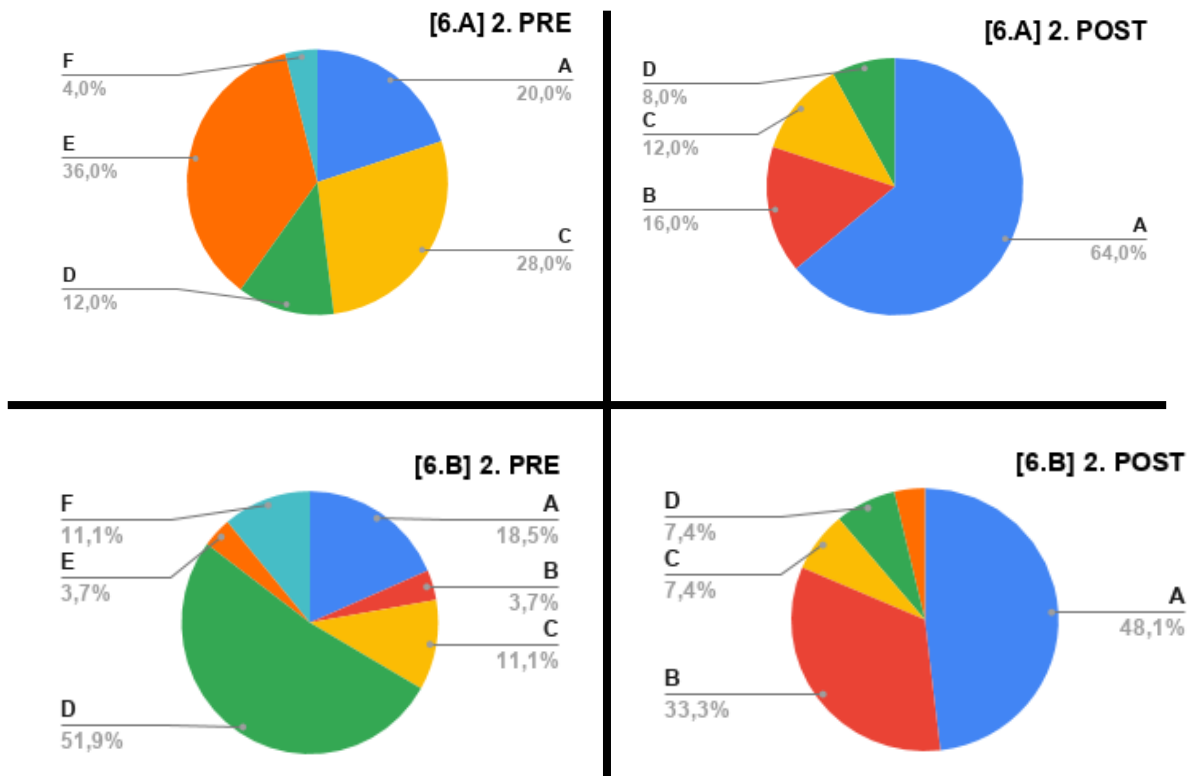
5. Irudia. U.D-aren 1. galdera emaitzak

1. GALDERA

- A. Ondo, pozik, eroso, konfiantzaz
- B. Gogotsu, motibatua, adi, aktibo, interesarekin, indartsu
- C. Urduri
- D. Gaizki, aspertuta
- E. Berdin zait / indiferentzia / normal

- 1. Galderaren emaitzak: jarduera kooperatiboen eta *Escape Room*aren inguruko galdera orokor honetan, emaitza positiboak egon direla argi dago. Grafikoak alderatuz, ezkorrak diren emaitzak gutxitu egin direla, emaitza batzuk POST erantzunean desagertu egin direla eta emaitza positiboak, hau da A eta B emaitza multzoen erantzunek gehiengoa bete dutela ikusi daiteke. 1. saioan, A gelaren kasuan, indiferentzia edo deseroso daudela erakusten duten ikasle batzuk badauden arren, 4. saioan emaitza mota hauek desagertu dira eta A, B eta C multzoko emaitzak atera dira bakarrik.

2. Galdera: *Nolakoak izango dira/izan dira lankidetzajarduerak zure ustez?*



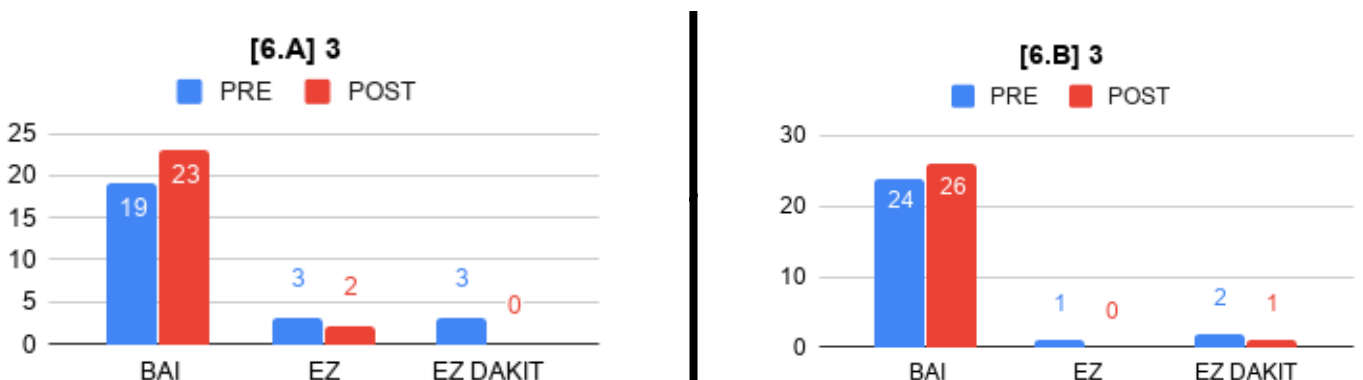
6. Irudia. U.D-aren 2. galdera emaitzak

2. GALDERA

- A. Politik, dibertigarriak, onak, "guay"ak, "txuloak"...
- B. Entretenigarriak, interesgarriak
- C. Errazak
- D. Zailak, gogorrak
- E. Ez zailak / ez errazak, Normalak
- F. Aspergarriak

- 2. Galderaren emaitzak: jarduera kooperatiboen egituraren inguruko galdera honetan, ikasleak lehenengo saioan eduki dituzten erantzunek guztiz buelta eman dutela ikusi daiteke. Grafikoak alderatuz, lehenengo galderan gertatu den moduan, ezkorrak diren emaitzak gutxitu egin dira. Kasu honetan, lankidetza-jarduerak aspergarriak direnaren aurreiritzi batzuk egon arren, POST erantzunean galdera hau desagertu egin dela ikusi daiteke, jarduera kooperatiboen kutsu dibertigarria azaleratuz. Honez gain, lehenengo saioen jarduera kooperatiboen inguruan ikasleek eduki zituzten aurreiritziak era positiboan aldatu direla esan daiteke. Hasieran, askok oso zailak izango zirela uste zuten arren, POST erantzunean, oraindik ere jarduera zailak direnaren iritziak egon arren, politik, dibertigarriak eta entretenigarri zein interesgarriak direnaren ideia azaleratu egin da.

3. Galdera: Gustukoak izango/izan dituzun jarduerak direla uste al duzu? Zergatik?



7. Irudia. U.D-aren 3. galdera emaitzak

- Ikasleen erantzunak - Pre:

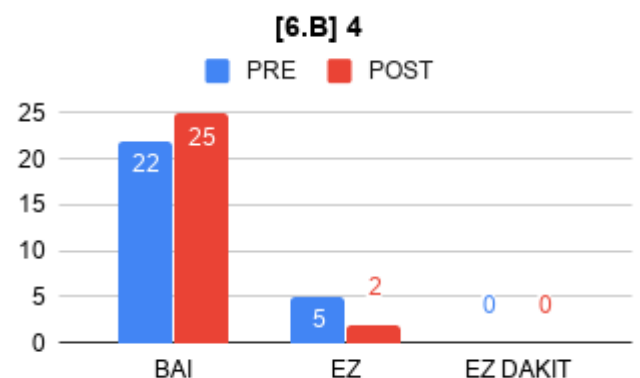
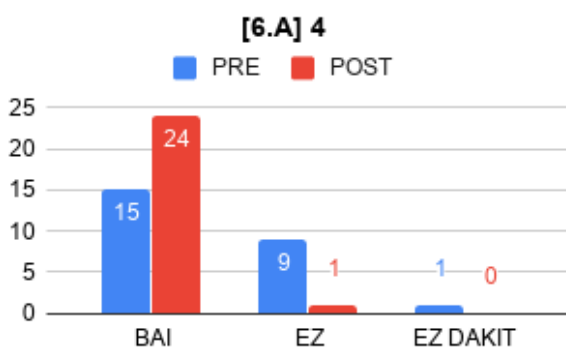
- *Bai: dibertigarriak, ondo pasa dute, politak, pentsatzeko jarduerak, talde jarduerak gustatzen zaizkit, originalak, onurak ekarri dizkit, desberdinak, ez ditut inoiz probatu, entretenigarria, interesgarria, jarduera fisikoa gustuko dudalako, lankidetzajarduera gustuko ditudalako, esperientzia berria, erronkak gustatzen zaizkit*
- *Ez: "kutreak" izango dira, aspergarriak izango dira, ez dago lekurik*
- *Ez dakit: ez ditut mota hauetako ariketak inoiz probatu*

- Ikasleen erantzunak - Post:

- *Bai: dibertigarriak, ondo pasatu dut, politak izan dira, pentsatzeko jarduerak direlako, talde jarduerak direlako, originalak, jarduera desberdinak, talde lana egin dugu.*
- *Ez: oso erraza iruditu zaidalako*
- *Ez dakit*

- 3. Galderaren emaitzak: jardueren izaeraren inguruko 3. galdera honetan, emaitzak guztiz positiboak izan direla esan daiteke, hasieran ikasle batzuk gustuko jarduerak izango ez zirela erantzun duten arren, 4. saioan, unitate didaktikoaren bukaeran, ia ikasle guztiek jarduera gustukoak izan direla aipatu dutelako, erantzun ezkorrak gutxitu direlarik.

4. Galdera: *Escape Rooma gimnasioan egitea ideia ona dela iruditzen zaizu? Zergatik?*



8. Irudia. U.D-aren 4. galdera emaitzak

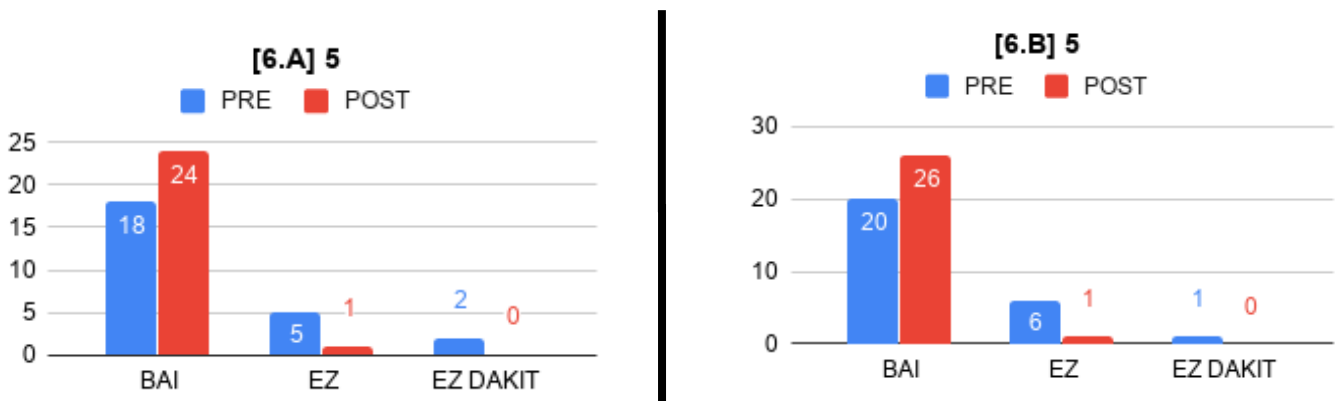
- Ikasleen erantzunak - Pre:

- *Bai: ez dugu hotzik pasako, zerbait “guapoa” egiteko material nahikoa dagoelako, sala baten barruan egin behar direlako, leku perfektua da, espazio handia dago, eskola barruan hau egiteko leku librea aurkitzea zaila da, behintzat Escape Rooma egiteko saiakera da, estalita dagoelako, ezagutzen dugulako, originala delako, ate asko ditu, gauzak ezkutatzeko leku asko*
- *Ez: ez dago lekurik, gimnasioa txikiegia da, ez da instalazio egoki, leihoak daude, oso handia delako, argi asko sartzen da*
- *Ez dakit: “ez dakit”, ez dakit gimnasioa nahikoa izango den*

- Ikasleen erantzunak - Post:

- *Bai: ondo egon da, ate eta leku ezkutu asko, leku zabala zen, dibertigarria izan da, leku askotan jarri daiteke pista eta giltzak, leku “ezezaguna” zelako, gela oso ona da jarduera hau egiteko, ikasgaia atsegingarriagoa egiteko balio izan du, “kurratua” egon da.*
 - *Ez: leku handiago bat behar da*
- 4. Galderaren emaitzak: escape Roomaren inguruko galdera honetan, 3. galderan gertatu den moduan, emaitza ezkor ia guztiak desagertu egin dira, aurreiritzien aurka, Escape Rooma gimnasio batean egitea guztiz egokia iruditu zaie. Aipatu beharra dago, aurreiritzietan, ikasleriaren multzo handi bati ideia ona eta egokia iruditzen zitzaiela, eta pentsatzen zutena bete da.

5. Galdera: Lankidetzajarduerak lantzeak onurak ekarri ditzakeela uste la duzu? Zein onura eta zergatik?



- Ikasleen erantzunak - Pre:

- *Bai: elkarlana, kolaborazioa, azkartasun mentala, gure arteko harremanak hobetzeko, bizitzako egoera desberdinetan erabiltzeko balio dezake, harremanak sendotu, gure artean laguntzako, esperientziak finkatzeko, laguntasunean onurak, onura sozialak, kontzentrazioa, pazientzia, sormena*
- *Ez: ez du onurarik ekarriko, ez du inork irabazten*
- *Ez dakit: "ez dakit"*

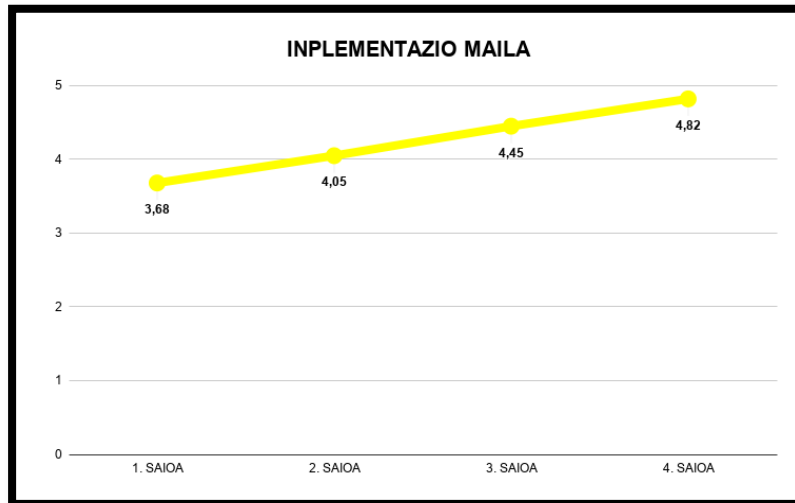
- Ikasleen erantzunak - Post:

- *Bai: taldean lan egiten hobetu dugu, lankidetzan aritu gara, adiskidetasunean onurak, burua lantzeko, elkarkidetasuna landu dugu, besteengan pentsatu behar da, denek parte hartu behar dugu, dibertigarria izan delako, lehen hitz egiten ez nuen gelakideekin hitz egiteko aukera eman dit, presiopean lan egiteko aproposa.*
 - *Ez: ez dit onurarik ekarri.*
- 5. galderaren emaitzak: jarduera kooperatiboen onuren inguruko galdera aske honetan, emaitza positiboak lortu dira. Hala ere, beste galderetan ez bezala, POST erantzunetan oraindik ere erantzun negatiboak agertu dira, jarduera kooperatiboek, bi ikasleri inongo onurarik ekarri ez dietela aipatu dutelako. Ikasle askok, ordea, onurak ekarri dizkietela aipatu eta oso erantzun garatu, kritiko eta jarduera kooperatiboen onuren inguruko erantzunak idatzi dituzte.

5.2. Ikasleen auto-ebaluazioen emaitzak

Honako hauek izan dira galdera itxietan lortu diren emaitzak, saio guztietako emaitzak alderatuz (saio bakoitza zenbaki batez adierazi da grafikoetan, lehenengo saioa: 1, bigarren saioa: 2, hirugarren saioa: 3 eta laugarren saioa: 4). Emaitzetan bi gelen (6.A eta 6.B) erantzunak batu dira, aurreko kasuan ez bezala. Grafiko moduan irudikatu dira eta ondorengo baremo hau erabili dea; 1: Guztiz desados, 2: Desados, 3: Erdizka ados, 4: Ados, 5: Erabat ados.

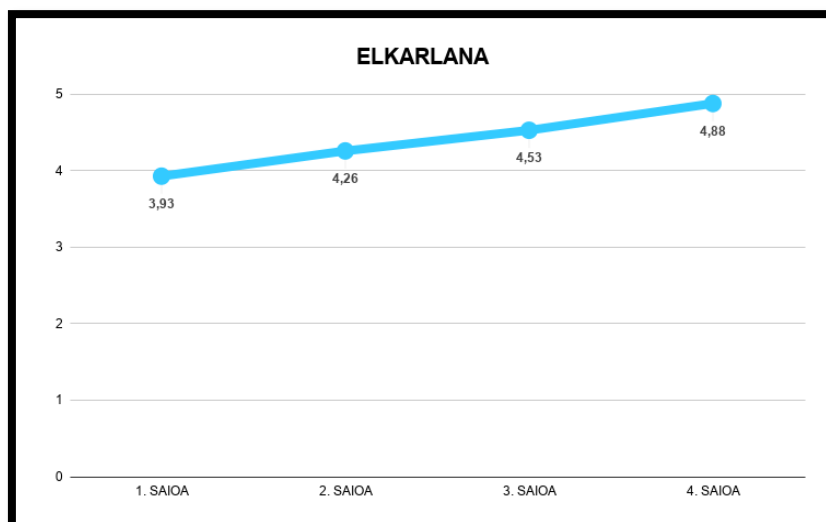
Ikasleen saioetako inplikazio maila neurtzeko auto-ebaluazioan ikasleek erantzundako itemak honako hauek izan dira: **Jarduera ahalik eta hobetuen egiten ahalegindu naiz, Parte hartze aktiboa eduki dut, Jarduretan gogotsu ibili naiz.**



10. Irudia. Ikaslea - inplementazio maila

- Inplikazio mailaren emaitzak: inplikazio mailaren erantzunean lortutako datuak aztertzean, hobekuntza esanguratsua ikusi dela aipatu daiteke, ikasleek beraien inplikazioa geroz eta egokiagoa dela adierazi dutelako. Ikusi daitekeen moduan, lehenengo saioan inplikazioan erantzun media 3,68 izan da, laugarren saioan, ordea, 4,82ra igo da.

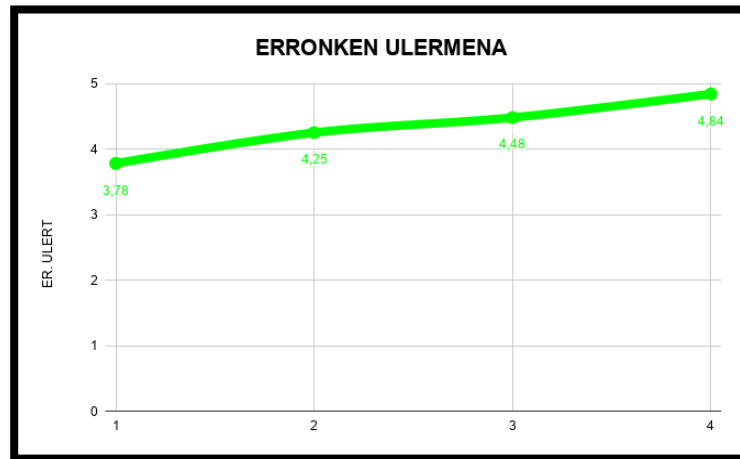
Ikasleen saioetako elkarlan maila neurtzeko, ikasleek auto-ebaluazioan erantzundako itemak honako hauek izan dira: **Gelakideak errespetatu eta lagundu ditut, Taldekideekin ondo moldatu naiz, Saioan giro ona egoten saiatu naiz.**



11. Irudia. Ikaslea - elkarlana

- Elkarlan mailaren emaitzak: elkarlan mailaren inguruan ere hobekuntza esanguratsuak ikusi daitezke, ia puntu oso bateko igoera egon delarik lehenengo saiotik azkeneko saiora. Ikasleak gero eta elkarlan maila altuago dutela ondorioztatu dute, saioz saioa hobekuntzak ikusiz.

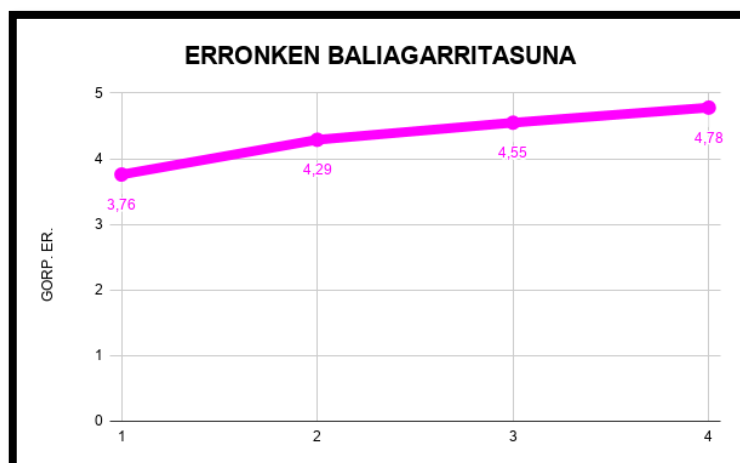
Ikasleen erronka kooperatiboen inguruko iritzia zein den aztertzeko, ikasleek auto-ebaluazioan erantzundako itema honako hau izan da: **Lankidetzaz-erronka fisikoak hobeto ulertzeko balio izan dit.**



12. Irudia. Ikaslea – erronken ulermena

- Erronka kooperatiboen ulermen mailaren emaitzak: ikasleak, hasieran lankidetzaz-erronkak zer diren ulertzea kostatu zaien arren, bukaeran ulertzerira iritsi direla esan daiteke. Ikasle guztien erantzun media 3,78koa izan da, baina azkeneko saioan, ordea, 4,84ekoa dela ikusi daiteke. Beraz, erronkak ulertzerako orduan hobekuntza esanguratsua dago.

Ikasleen gorputz hezkuntzarako lankidetzaz-erronka erabiltzearen inguruko iritzia zein den aztertzeko, ikasleek auto-ebaluazioan erantzundako itema honako hau izan da: **Gorputz hezkuntzarako erronka egokiak iruditu zaizkit.**



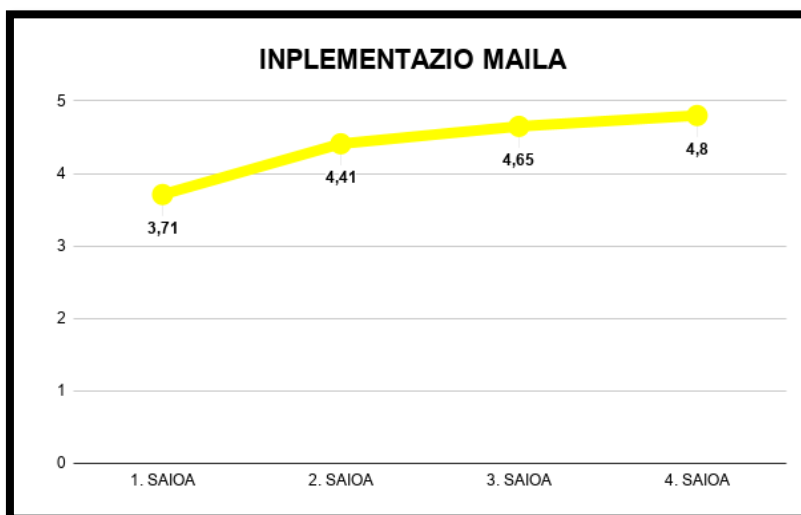
13. Irudia. Ikaslea – Erronken baliagarritasuna

- Gorputz hezkuntzarako erronken iritzi emaitzak: jardueren ulermenaren gertatu den bezala, gorputz hezkuntzarako erronka positiboen inguruko iritzi positibo handitzen joan da. Agian, jarduera kooperatibo hauek, esanahia ulertzen joan ahala, gorputz hezkuntzarako geroz eta aproposagoak direla pentsatu dute, kasu honetan puntu bateko hobekuntza egon delarik.

5.3. Irakaslearen behaketaren emaitzak

Honako hauek izan dira behaketaren bidez jaso ditudan emaitzak, saio guztietako emaitzak alderatu eginez (saio bakoitza zenbaki batez adierazi da grafikoetan, lehenengo saioa: 1, bigarren saioa: 2, hirugarren saioa: 3 eta laugarren saioa: 4), grafiko moduan irudikatuz eta ondorengo baremo hau erabiliz; 1: Inoiz ez, 2: Gutxitan, 3: Batzuetan, 4: Gehienetan, 5: Beti

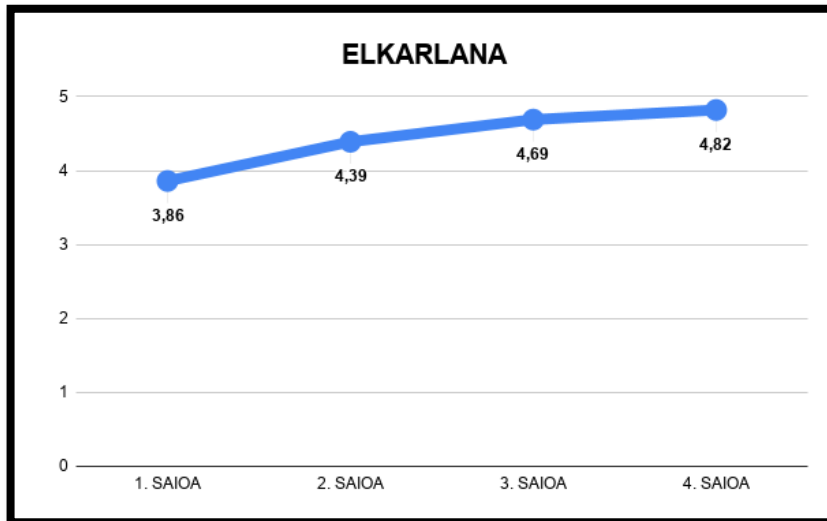
Ikasleen inplikazio maila zein izan den aztertzeko, irakasleak behaketan erabilitako itemak honako hauek izan dira: **INPL.1: Bere abilezia psikomotorrak hobetu ditu, INPL.2: Trebetasunez egin ditu jarduerak, INPL.3: Ahalegindu egin da**



14. Irudia. Irakaslea – inplementazio maila

- Inplikazio mailaren inguruko behaketan lortutako emaitzak: irakasleak behatutako inplikazioaren inguruko emaitzetan, benetan datu esanguratsuak atera ditzaket, hiru multzoen kasuetan, lehenengo saiotik azkeneko saiora hobekuntza nabarmena egon delako. Lehenengo saioan, abilezia psikomotorrak hobetzen saiatzean, jarduerak trebetasunez egitean eta orokorrean jardueretan ahalegintzean, irakasleak “batzuetan” guzti hau egiten saiatu direla adierazi dut. Azkeneko saioan, ordea, grafikoetan ikusi daitekeenez, bosgarren zenbakiaren inguruan dago grafikoaren bukaera. Beraz, ikasleek jokabide hauek “beti” gauzatu dituztela adierazi dut.

Ikasleen elkarlan maila zein izan den aztertzeko, behaketan erabilitako itemak honako hauek izan dira: **ELKAR.1: Lankidetzan aritu da, era egokian kooperatuz, ELKAR.2: Klase kide guztiekin gogotsu aritu da, ELKAR.3: Klasean giro ona egoten saiatu da.**



15. Irudia. Irakaslea – elkarlana

- Elkarlan mailaren inguruko behaketan lortutako emaitzak: behatutako elkarlanaren inguruko emaitzetan, datu esanguratsuak atera ditut hiru multzoetan, inplikazioaren datuetan atera diren emaitza antzekoak lortuz. Lehenengo saioan, ikasleak giro ona egoten saiatu diren, gelakide guztiekin gogotsu egon diren eta lankidetzan zein kooperatuz ibili diren erantzuterako orduan, irakasleak “batzuetan” guzti hau egiten saiatu direla adierazi dut, azkeneko saioan, ordea, grafikoetan ikusi daitekeenez, bosgarren zenbakiaren inguruan dago grafikoaren bukaera, irakasleak, ikasleek jokabide hauek “beti” gauzatu dituztela adieraziz.

5.4. Ikasleen auto-ebaluazio emaitzen eta irakaslearen behaketa emaitzak alderatzea

Ondorio esanguratsu gehiago ateratzeko asmoz, irakasleen eta ikasleen arteko emaitzak alderatuko ditut, kasu honetan saioen inplikazio mailaren emaitzak eta elkarlan mailaren emaitzak alderatuz. Hurrengo tauletan lotutako datu guztiak ikusi daitezke:

LANKIDETZA-ERRONKA FISIKOAK ETA GAMIFIKAZIOA: ESCAPE ROOM

4-5 Taulak : Irakasle-ikasle emaitzak

IKASLEA	1. SAIOA		2. SAIOA		3. SAIOA		4. SAIOA	
	INP.1.1	ELK.1.1	INP.2.1	ELK.2.1	INP.3.1	ELK.3.1	INP.4.1	ELK.4.1
	3,69	3,84	4,08	4,22	4,42	4,64	4,94	4,9
	INP.1.2	ELK.1.2	INP.2.2	ELK.2.2	INP.3.2	ELK.3.2	INP.4.2	ELK.4.2
3,71	3,9	4,12	4,24	4,54	4,56	4,76	4,96	
INP.1.3	ELK.1.3	INP.2.3	ELK.2.3	INP.3.3	ELK.3.3	INP.4.3	ELK.4.3	
3,65	4,05	3,97	4,34	4,4	4,41	4,78	4,78	
GUZTIRA	INP.1	ELK.1	INP.2	ELK.2	INP.3	ELK.3	INP.4	ELK.4
	3,68	3,93	4,05	4,26	4,45	4,53	4,82	4,88

IRAKASLEA	1. SAIOA		2. SAIOA		3. SAIOA		4. SAIOA	
	AB. 1	LANK. 1	AB. 2	LANK. 1	AB. 3	LANK. 1	AB. 4	LANK. 4
	3,63	3,84	4,24	4,28	4,52	4,6	4,788	4,84
	TR. 1	KLASEK1.	TR. 2	KLASEK. 2	TR. 3	KLASEK. 3	TR. 4	KLASEK. 4
3,84	3,8	4,3	4,4	4,56	4,76	4,76	4,82	
AHAL. 1	GIRO ON.1	AHAL. 2	GIRO ON. 2	AHAL. 3	GIRO ON. 3	AHAL. 4	GIRO ON. 4	
3,67	3,94	4,69	4,51	4,88	4,7	4,94	4,8	
GUZTIRA	INP.1	ELK.1	INP.2	ELK.2	INP.3	ELK.3	INP.4	ELK.4
	3,71	3,86	4,41	4,39	4,65	4,69	4,8	4,82

Bi taula hauekin, nire behaketaren eta ikasleen erantzunen arteko alderaketa egin dut, datuak batu eta grafikoak sortzeko asmoz. Bi tauletan lortutako "guztira" lerroan ateratakoak erabiliko ditut, gelak bereizi gabe, emaitza orokorrak ateratzeko.

Beraz, aurreko taulak laburbiltzeko asmoz, ondorengo taula hau sortu egin dut, hobekuntzak egon diren edo ez argi ikusteko eta datu guztiak bisualago geratzeko:

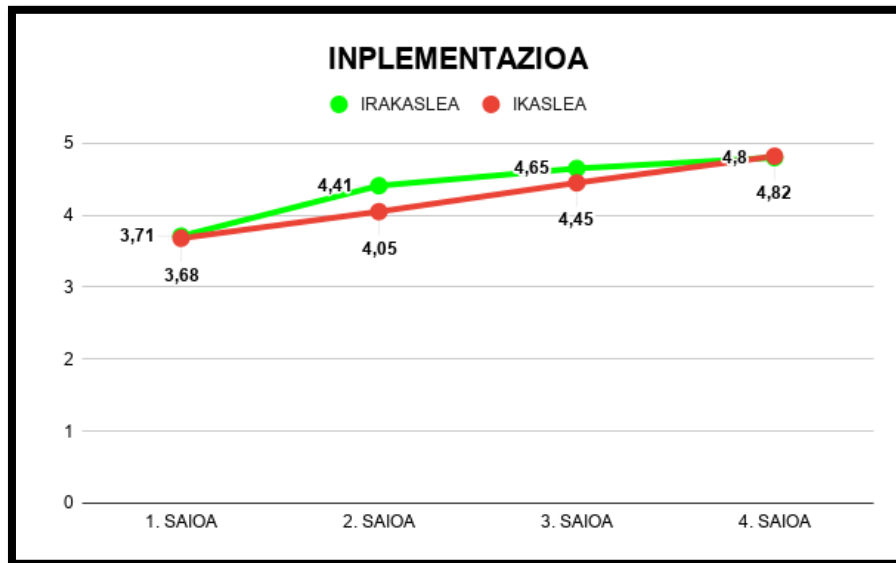
6. Taula: Irakasle-Ikasle emaitzen laburpena

AZTERGAIA	PERTSONA	ESKALA	1. SAIOA	4. SAIOA	HOBEKUNTZA
INPLIKAZIO MAILA	IKASLEA	1-5	3,68	4,82	BAI +1,14
	IRAKASLEA		3,71	4,8	BAI + 1,09
ELKARLAN MAILA	IKASLEA		3,93	4,88	BAI +0,95
	IRAKASLEA		3,86	4,82	BAI + 0,96

Datuetan ikusi daitekeenez, taularen azkeneko zutabean, hobekuntzen zutabean, kasu guztietan hobekuntzak egon dira. kasu guztietan 0,95-1,14 tarteko hobekuntza egon da. Ondorengo irudietan, irakasleak zein ikasleek ateratako ebaluazio datuak ikusi daitezke, bananduak, kasu honetan inplementazio mailaren datuak eta elkarlan mailaren datuak grafiko berdinean irudikatuz:

7. Taula: Irakasle-ikasle emaitzen hobekuntza – inplikazioa

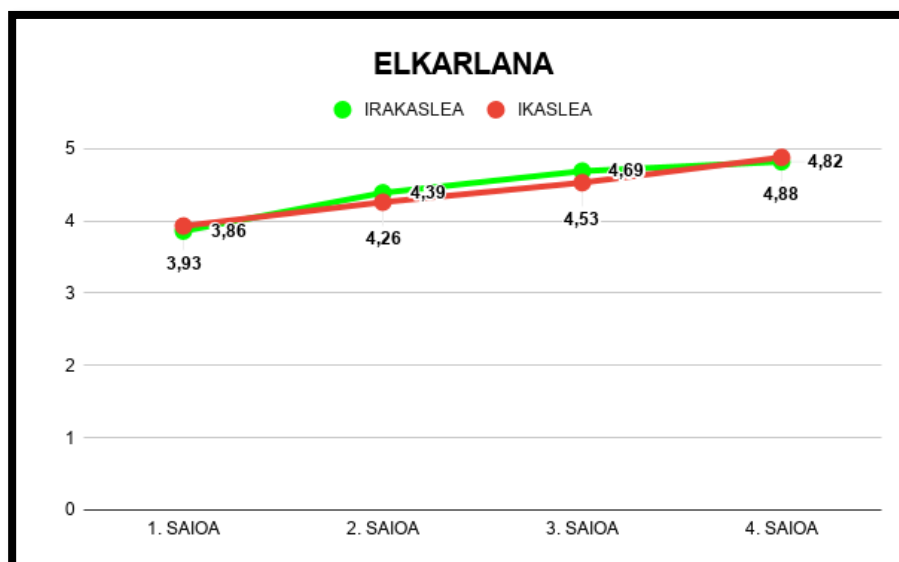
INPLIKAZIOA	IRAKASLEA	IKASLEA
1. SAIOA	3,71	3,68
2. SAIOA	4,41	4,05
3. SAIOA	4,65	4,45
4. SAIOA	4,8	4,82
ALDAKETA	+ 1,09	+ 1,14



16. Irudia. Irakasle-irakasle inplementazioa

8. Taula: Irakasle-ikasle emaitzen hobekuntza - Elkarlana

ELKARLANA	IRAKASLEA	IKASLEA
1. SAIOA	3,86	3,93
2. SAIOA	4,39	4,26
3. SAIOA	4,69	4,53
4. SAIOA	4,82	4,88
ALDAKETA	+ 0,96	+ 0,95



17. Irudia. Irakasle-irakasle elkarlana

5.5. Irakaslearen *Escape Room* talde behaketa

Datuen analisiarekin emaitzekin bukatzeko, nik neuk azkeneko saioan aurrera eramandako behaketa aztertuko da. Behaketa onetan, orokorrean saioaren ebaluazioa egin dut, bukaeran kalifikazio nota bat lortuz.

Behaketa orria lau zati nagusietan banatzen da, zati bakoitzak alderdi desberdinak ikertuz. Lehenengo zatian emaitza orokorra aztertuko dut, hau da, *Escape Room*etik ateratzeko gai diren eta zein minututan. Bigarren zatian akzio egokiak arakatuko ditut, 3. zatian akzio desegokiak eta bukaerako zatian, jarrerarekin zer ikusia duten alderdiak. Behaketa orri honen bukaeran kalifikazio taula dago saioaren bukaeran lortuko den talde nota zein den adierazten delarik, taulan lortutako puntuazioen arabera. Erabili dudak kalifikazio baremoa honako hau izan da; Oso gutxi, Gutxi, Nahiko, Ondo eta Oso ondo (*1.4 Eranskina*).

- *Escape Room*aren talde behaketan lortutako emaitzak: *Escape Room* hezitzailearen datuak aztertzerakoan, ikusi daiteke benetan saio aproposa izan daitekeela, ikasle talde guztiak gelatik irteteko gai izan direlako, talde bat izan ezik, baina ez denbora asko soberan edukita. Ia talde guztiak azkeneko bi minututan atera dira, saioa ez oso erraza ezta ere oso zaila izan ez dela ziurtaraziz. Kalifikazioak ikusterako orduan, talde guztiek oso emaitza onak lortu dituztela ikusi daiteke, talde batek “nahiko”, 2 taldek “ondo” eta hiruk “bikain” lortuz.

6. ONDORIOAK

Jarduera kooperatiboetan oinarrituriko unitate didaktikoaren implementazioa eta honen ikerketa aurrera eramatean, metodologia eta ezaugarri desberdin asko erabiliz, hezkuntzarekin harremana duten helburuak lortu ditut. Emaitzak aztertu eta eztabaida aurrera eraman ondoren, ondorio positiboak bete direla ikusi daiteke. Orokorrean, benetan espero nituen helburuetatik atera diren emaitzak zeintzuk diren zehaztasunez esatea zaila da, emaitzak anitzak izan direlarik. Baina, denaren gaineratik, orokorrean implementazioaren ondoren ateratako ondorioak honako hauek dira:

- Lehen Hezkuntzako ikasle lehiakorrek lankidetzajarduerak lantzea eta *Escape Room* bat egitera bideratutako unitate didaktiko bat garatzea, honen bideragarritasuna aztertuz eta era honetako unitate didaktikoa Lehen Hezkuntzan aurrera eramatea posiblea dela, beste autoreekin diotenarekin bat eginez (Hortigüela, Hernando, & Pérez-Pueyo 2018, Poza 2018 eta Martín).
- Ikasle lehiakorrek kooperazioa zer den ulertzeko eta esperimintatzeko gai izatea, beraien arteko elkarlana sustatuz eta saioretako implementazioa areagotzea lortuz. Implementazioa eta elkarlana jarduera kooperatiboekin landu eta hobetzen dela baieztatzea, beste autore batzuen esperientzietan oinarritutako datuen inguruko iritziekin bat etorriz (Velázquez, 2005, Hortigüela, Hernando & Pérez, 2018 eta Fernández-Río, 2017).
- Ebaluatzea ere ikertzea izan daitekeela kontuan hartuz, ikerketako unitate didaktikoaren implementazioan ebaluatzea, mota askotako datuak hartuz eta ikasleek saioretan zehar izandako maila desberdinetan (soziala, fisikoa eta kognitiboa) hobetu dutela baieztatuz.
- Badirudi lankidetzajarduerak fisikoa erabiliz, Elkarbizitzarako kompetentzian aipatzen diren kontzeptuak landu eta areagotu egin direla, ikasleen garapen pertsonalean eragina egon daitekeelarik.
- Ikasleek erronka kooperatiboaren inguruan duten iritzia aztertu eta ebaluatu da, ikasleei pentsaera kritikoa areagotzeko jarduerak sortuz. Ikasleak jarduera kooperatiboetan geroz eta lankidetzari handiagoa eta inplikazio sakonagoa izatean, jardueretan gogotsuago eta motibatutagoak egon dira, saioretan zehar hobeto pasa dute, autore desberdinek honen inguruan esaten dutenarekin bat etorriz (Velázquez, 2005 eta Fernández, 2015).

7. HOBEKUNTZA PROPOSAMENAK ETA HAUSNARKETA

7.1 Hausnarketa pertsonala

Nire hezkuntza prozesuan, nik neuk sortutako unitate didaktiko bat aurrera eramateko lehenengo aldia dela kontuan izanik, lana egiten joan ahala gogotsu ibili naizela aipatu beharra daukat, batzuetan informazio gehiegi eduki arren, betiere gustuko dudan gai baten inguruan ibili naizela.

Didaktikari dagokionez

Moldaera eta egokitzapen desberdinak izan ditzakeen unitate didaktiko bat proposatu dudala uste dut. Hala ere, espero nuenaren aurka, ez dut ezer aldatu behar izan, dena nahiko ondo atera delako eta ikasleen parte hartzea oso ona izan delako. Agian ikasleriaren aldetik arazo gehiago eta saioak aurrera eramaterako orduan arazo gehiago eduki izan banitu, nire hausnarketa desberdina izango liteke.

Lanean ateratako ebaluazio eta ondorioak aberasgarriak eta positiboak izan dira eta honek poztasun handia sorrarazi dit, benetan jarduera kooperatiboen inguruan lan egiten jarraitzeko gogoak piztuz.

Esperientzia honek, jarduerak ebaluatzearen garrantziaz jabetzeko balio izan dit. Hasieran ikasleei betetzeko gauza gehiegi eskatzen nizkiela uste nuen arren, irakasle moduan ere behaketa ugari aurrera eraman behar izan ditut, eta bukaeran, proposamenaren inguruko ondorioak ateratzeko informazio benetan baliagarria lortu dudala uste dut.

Egungo errealitatearen bestelako aukerak gauzatzeko ekintzek ondorioak dituzte errealitatean, egindako ekintzak ebaluatzea, haien berri ematea eta hobetzeko proposamenek errealitatean eragina dute. Funtsezkoa da prozesu ekintzaile orok, berrikuntzaren hasierako faseaz gain, ebaluazio-fase bat ere jasotzea, garatzeko fasean izandako ekintzen bitartez errealitatean eragin den inpaktua ebaluatzeko (Heziberri 2020, 2015).

Jarduerei dagokienez

Jarduera fisiko kooperatiboen unitate didaktikoaren eraginkortasuna, ikaslerian lortutako motibazioa ikustean ondorioztatu daiteke, ikasleak oso motibatuak egon direlako. Datuak aztertzerako orduan, ikasleek aurreiritzietan uste zuten ez bezala, saioak gauzatu ondoren motibatuak aritu direla edierazi dute, jarduerak geroz eta gogotsuago eta era berean geroz eta

hobeto eginez eta lehiakortasunetik aldenduz ere jarduera dibertigarri eta motibagarriak egin daitezkeela ulertuz.

Unitate didaktikoan zehar aurrera eramandako progresioa egokia dela ikusi daiteke, emaitza guztiak progresiboki hobetu direlarik, bai ikasleek erantzundako ebaluazioetan zein irakasleak betetako behaketa orrietan. Progresio bat eramatea garrantzitsua da, pixkanaka ikasleak hobetzen doazela ohartarazteko, jarduerak ulertuz eta inplikazioa hobetuz.

Ikasleei dagokienez

Lehenengo saioetan, ikasle askok ez zuten jarrera egokirik eduki, eta konturatu egin ziren, auto-ebaluazioan ikusiz. Askotan, elkarkidetzat maila baxua izan da, honek erronkak aurrera eramateko zailtasunak areagotuz. Lehenengo saioko jarrerak eta azkeneko saioko jarrerak aztertzean, datuetan islaturik agertzen denez, hobekuntza ikaragarrikoa izan da. Azkeneko saioan, *Escape Room*ean, irakaslearen behaketen emaitzan baieztatu daitekeenez, inplementazio maila eta elkarlan maila oso onak izan dira eta erronka kooperatibo guztiak gauzatzeko gai izan dira, lan taldean ondo arituz eta indibidualki ahaleginduz.

7.2 Hobekuntza proposamenak

Ikerketa aurrera eramaterako orduan hobetu daitekeela aipatu beharra dago, batez ere erabilitako lagina eta denbora murrizak izan direlako. Ikerketa benetan esanguratsua egiteko, aproposa izango litzateke jarduera kooperatiboan inguruko unitate didaktikoa Lehen Hezkuntzako beste kurtsoetan ere aurrera eramatea, adin desberdinetan ateratako emaitzak aztertzeke eta hauek alderatzeko. Unitate didaktikoa luzeagoa izatea ere komenigarria litzateke, lau saio bakarrik izan beharrean bi hilabeteko unitate didaktiko bat izanez, adibidez.

Beraz, aipatutako bi ezaugarri hauek izan dira gehienbat ikerketa mugatu dutenak. Bi aldaketa hauekin ondorio nabariak edukitzeko aukera egongo litzateke, lagina handituz eta saio kopurua luzatuz informazio gehiago eskura egongo zelako.

Ikerketaren jarraipenerako garrantzitsua da jasotako informazioa gorde eta hurrengo urteetan berrerabiltzea, emaitzak kontuan izanda eta behar diren moldaerak eginez. Etorkizunari begira, hezkuntza mailan ikerketa honek agian ez du transzendentzia handirik edukiko, aipatutako mugak direla eta. Hala ere, beste urteren batean unitate didaktikoa erabiliz (unitatearen egitura eta ideiak mantenduz), lagina handituz eta unitate saio kopuruei denbora gehiago eskainiz, emaitza esanguratsuak lortuko genituzke.

Honetaz gain, proposatzen dudan unitate didaktikoaren baliagarritasuna frogatu den arren, aurrera eramateko denbora asko behar dela aipatu beharra daukat, batez ere, azkeneko

saioa prestatzerako orduan. *Escape Room* bat ikasleria motibatzen duen jarduera bat da, baina prestatzeak denbora asko eskatzen du, askotan irakasleek ez daukate denbora edota ez dute daukaten denbora eskasa honelako jardueretan erabili nahi.

Hortaz, lankidetzaz-jarduerak edozein ikastetxetan aurrera eraman daitezkeela eta ikasle guztiekin erabili daiteke, material gutxi behar delako eta jarduera moldagarriak direlako. *Escape Rooma* gauzatzeko, ordea, ate desberdinez osatutako eta pista edo giltzak ezkutatzeko gimnasio edo leku itxia egotea komeni da, betiere, azkeneko aukera gela normal bat erabiltzea izango delarik.

8. ERREFERENTZIA BIBLIOGRAFIKOAK

- Díaz, J., & Troyano, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. *In III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre*. Sevilla: Universidad de Sevilla. 1-4.
- Eusko Jaurlaritza (2015). *Heziberri 2020: Hezkuntza eredu pedagogikoaren markoa Hezkuntza, Hizkuntza Politika eta Kultura Sailak*. 27-42 Berreskuratua: <http://www.hezkuntza.ejgv.euskadi.eus/r43-hezi2020/es/>
- Fernández, J. (2015). Desafíos físicos cooperativos en EF: una unidad didáctica basada en las emociones, el disfrute y las relaciones interpersonales. *EmásF: revista digital de educación física*, 37, 9-23.
- Fernández, P., & Pértegas, S. (2002). Investigación cuantitativa y cualitativa. *Unidad de Epidemiología Clínica y Bioestadística*. A coruña.: 9, 76-78.
- Fernández-Rio, J., & Méndez-Giménez, A. (2016). El aprendizaje cooperativo: Modelo pedagógico para Educación Física. *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 29, 201-206.
- Fernandez-Rio, J. (2018). *De los desafíos físicos cooperativos a las educoop-Escape Rooms*. Javier Fernández-Río, Roberto Sánchez Gómez & Antonio Méndez-Giménez (Koord.) in *Actas del XI Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas*. Ávilés. 1025-1030.
- Hortigüela, D., Hernandez, A & Pérez-Pueyo, Á. (2018). El *Escape Room: una propuesta cooperativa con infinidad de posibilidades en educación física*. Javier Fernández-Río, Roberto Sánchez Gómez y Antonio Méndez-Giménez (Koord.) in *Actas del XI Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas*. Ávilés. 101-106.
- Marín, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, 27, 1-4.
- Martínez, I. (2018). Conceptualización y prototipo de una aplicación para Room Escapes. Universidad Oberta de Cataluña. Gradu Amaierako Lana. Berreskuratua: <http://hdl.handle.net/10609/72306>
- Pereira, Z. (2011). Los diseños de método mixto en la investigación en educación: Una experiencia concreta. *Revista electrónica educare*, 1, 15-29.

- Peña, K., Pérez, M., & Rondón, E. (2010). Redes sociales en Internet: reflexiones sobre sus posibilidades para el aprendizaje cooperativo y colaborativo. *Revista de teoría y didáctica de las Ciencias Sociales*, 16, 191-192.
- Pole, K. (2009). Diseño de metodologías mixtas. Una revisión de las estrategias para combinar metodologías cuantitativas y cualitativas. *Repositorio Institucional del ITESO*, 1-7.
- Poza, M. (2018). *"Escape Room Educativa" como recurso motivador e innovador en Educación Infantil*. Universidad Oberta de Valladolid. Gradu Amaierako Lana.
- Velázquez, C. (2005). Desafíos físicos cooperativos: una experiencia en Educación Primaria. In CIVE V Congreso Internacional Virtual de Educación, 2-4. Berreskuratua: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/24576>
- Velázquez, C. (2015). Aprendizaje cooperativo en Educación Física: estado de la cuestión y propuesta de intervención. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 28, 234-239.
- Velázquez, C. (2018). El aprendizaje cooperativo en educación física: planteamientos teóricos y puesta en práctica. *Acciónmotriz*, 20, 7-16.
- Zañartu, L. M. (2003). Aprendizaje colaborativo: una nueva forma de Diálogo Interpersonal y en Red. *Contexto Educativo*, 28, 1-11.

9. ERANSKINAK

GRADU AMAIERAKO LANAREN

1. ERANSKINA:

1. Eranskina: Proiektua baloratzeko irakasleak/ikasleek betetako galdetegiak

1.1. ERANSKINA: PRE-POST GALDETEGIA

1. SAIOA / LH.6 / IZEN ABIZENAK:

HASIERAKO GALDERAK:

1. Nola ikusten duzu zure burua lankidetzaz-jarduerak eta *Escape Rooma* probatzeko? (Gogotsu, urduri, gogorik gabe, pozik, beldurti ...)
2. Nolakoak uste al duzu izango direla lankidetzaz-jarduerak? (Zailak, errazak, aspergarriak, politak ...)
3. Gustukoak izango dituzun jarduerak direla uste al duzu? Zergatik?
4. *Escape Room* bat gimnasioan egitea ideia ona dela iruditzen zaizu? Zergatik?
5. Lankidetzaz-jarduerak lantzeak onurak ekarri ditzakeela uste la duzu? Zein onura eta zergatik?

4. SAIOA / LH.6 / IZEN ABIZENAK:

BUKAERAKO GALDERAK:

1. Nola ikusi duzu zure burua lankidetzaz-jarduerak eta *Escape Rooma* probatutakoan?
2. Nolakoak izan dira lankidetzaz-jarduerak zure ustez?
3. Gustukoak izan dituzun jarduerak izan dira? Zergatik?
4. Probatu ondoren, *Escape Room* bat gimnasioan egitea ideia ona dela iruditzen zaizu ala ez? Zergatik?
5. Lankidetzaz-jarduerak lantzeak zuei onurak ekarri dizkizuela uste al duzu? Zein onura eta zergatik?

1.2. ERANSKINA: AUTO-EBALUAZIOA

- Ausaz aukeratutako ikasle batek betea.

IKASLEAREN AUTO-EBALUAZIO FITXA: LH:6					
1. SAIOA / 2. SAIOA / 3. SAIOA / 4.SAIOA	1	2	3	4	5
1.-JARRERA EGOKIA IZAN DUT					X
2.-AHALEGINDU NAIZ JARDUERA AHALIK ETA HOBETOEN EGITEN				X	
3.-GELAKIDEAK ERRESPETATU ETA LAGUNDU DITUT					X
4.-SAIOA ASPERGARIA IRUDITU EGIN ZAIT		X			
5.-TALDEKO IKASKIDE GUZTIEKIN PARTE HARTU DUT					X
6.-ARAUAK ERRESPETATU ETA ULERTU DITUT					X
7.-SAIOAN GIRO ONA EGOTEN SAIATU NAIZ					X
8.-TALDEKIDEEKIN ONDO MOLDATU NAIZ					X
9.-PARTE HARTZE AKTIBOA EDUKI DUT				X	
10.-ESPERO NUENA BAINO DIBERTIGARRIAGOA IZAN DA				X	
11.-JARDUERETAN GOGOTSU IBILI NAIZ				X	
12.-LANKIDETZA-ERRONKAK HOBETO ULERTZEKO BALIO IZAN DIT					X
13.-DENBORA LIBRERAKO JARDUERA APROPOSAK IRUDITZEN ZAIZKIT				X	
14.-JARDUERA ERRAZEGIAK IRUDITU ZAIZKIT			X		
15.-GORPUTZ HEZKUNTZARAKO ERRONKA EGOKIAK IRUDITU ZAIZKIT				X	

Baremoa: 1: Guztiz desados, 2: Desados, 3: Erdizka ados, 4: Ados, 5: Erabat ados

1.3. ERANSKINA: EGUNEROKO BEHAKETA INDIBIDUALA

- Irakasleak ausaz aukeratutako ikasle bateri betetako behaketa orria.

LH.6 IRAKASLEAREN BEHAKETA ORRIA						
IKASLEA:		SAIOAK →	1	2	3	4
Arauk %10	Arauk ulertu egin ditu		3	4	5	5
	Arauk errespetatu egin ditu		4	4	5	5
Osasun ohiturak %10	Arropa egokia ekarri du (Beharrezkoa)		5	5	5	5
	Arropa aldatu du/Dutxa hartu du		1	1	1	1
Abilezia psikomotorrak eta trebetasunak %20	Bere abilezia psikomotorrak hobetzen saiatu da		4	4	4	5
	Trebetasunez egin ditu jarduerak		3	4	5	5
Adiskidetasuna eta lankidetzak %20	Lankidetzan aritu da, era egokian kooperatuz		3	5	5	5
	Klase kide guztiekin gogotsu aritu da		3	5	5	5
Parte hartzea %20	Klasean giro ona egoten saiatu da		4	5	3	4
	Ahalegindu egin da		3	3	4	4
Portaera %20	Orokorrean portaera egokia izan du		3	4	4	5
	Instalazioak/Materialak errespetatu ditu		3	4	5	5
Oharrak →	1. Saioa: <i>Hasieran ez du jarduera baikorra izan lankidetzak-jarduerak probatu eta ezagutzeko.</i> 2. Saioa: 3. Saioa: 4. Saioa: <i>Lehenengo saioarekin alderatuz, oso jarrera parte hartzailea izan du.</i>					

BEHAKETARAKO BAREMOA				
Inoiz ez	Batzuetan	Gutxitan	Gehienetan	Beti
1	2	3	4	5

1.4. ERANSKINA: ESCAPE ROOM SAIOAREN TALDE BEHAKETA

- *Escape Rooma* aurrera eramatean, LH.6-ko ikasleekin lortutako emaitzekin beteta.

ESCAPE ROOM EBALUAZIO FITXA						
LH.6 TALDEAK	6-A.1	6-A.2	6-A.3	6-B.1	6.-B.2	6-B.3
EMAITZA OROKORRA						
Gai / Ez gai	Gai	Gai	Ez gai	Gai	Gai	Gai
Denbora	14'22	13'20	16'03	14'40	11'10	12'34
1. AKZIO EGOKIAK (x bakoitzak puntu 1)						
1.1. Erronka fisiko guztiak bete dituzte	X	X	X	X	X	X
1.2. Arauak ulertu eta errespetatu dituzte		X		X	X	X
1.3. Taldekide guztiak parte hartu dute	X	X		X	X	X
1.4. Taldekideen artean komunikazioa egon da					X	
1.5. Taldekideen artean errespetua egon da	X	X	X		X	X
Totala	3	4	2	3	5	4
2. AKZIO DESEGOKIAK (x bakoitzak -1 puntu)						
2.1. Ez dituzte erronka fisiko guztiak bete						
2.2. Ez dituzte arauak ulertu/errespetatu	X		X			
2.3. Ez dute taldekide guztiak parte hartu			X			
2.4. Taldekideen artean ez da komunikaziorik egon	X	X	X	X		X
2.5. Taldekideen artean ez da errespeturik egon				X		
Totala	2	1	3	2	0	1
3. JARRERA (x bakoitzak puntu 1)						
3.1. Orokorrean jarrera egokia eta aktiboa izan dute	X	X		X	X	X
3.2. Jarduera motorrak ahalik eta hobetuen egiten saiatu dira		X	X	X	X	X
3.3. <i>Escape Rooma</i> egitean gogotsu ibili dira	X	X	X	X	X	X
3.4. Ez dira aspertu <i>Escape Rooma</i> egitean	X	X	X	X	X	X
Totala	3	4	3	4	4	4
Puntuazio orokorra	4	7	2	5	9	7

KALIFIKAZIOA					
Baremoa	Oso gutxi	Gutxi	Nahiko	Ondo	Bikain
Puntuazioa	-4,-2	-1,1	2,3	4,6	7,9
6-A.1				X	
6-A.2					X
6-A.3			X		
6-B.1				X	
6-B.2					X
6-B.3					X

GRADU AMAIERAKO LANAREN

2. ERANSKINA:

2. Eranskina: Unitate didaktikoaren garapena

UNITATE DIDAKTIKOA: Lankidetza-jarduerak eta <i>Escape Room</i>			
Irakasgia:	Gorputz Hezkuntza – Lehen Hezkuntza		
Gaia: Lankidetza-jarduerak eta gamifikazioa → <i>Escape Room</i>			
Maila:	6. Maila	Saioak:	4 saio
Proposamenaren justifikazioa:			
<p>Unitate didaktiko honetan lankidetza-jarduerak biltzen dituen jolas eta ariketa desberdinak lantzen dira.</p> <p><i>Escape Room</i> bat gure arloan antolatzea oso erakargarria izan daiteke ikasleentzat, izan ere <i>Escape Room</i> bat zer den badakite askok, agian bideojokoetan jolastu dutelarik, baina ziurrenik ez dute benetako bat bizitzeko aukerarik izan duten adina kontuan edukiz.</p> <p>Ikasleek beraien trebetasunak eta mugak ezagutu eta neurtzeko baliagarria da, batez ere, talde lanean gaitasun hauek nola jorratzen dituzten ikusteko eta honen inguruan kontzientzia hartzeko. Jarduerak oso desberdinak izango dira beraien artean, ikasle guztiek gaitasunak hobetu ahal izateko. Beraiek ere jarduerak sortuko dituzte, bukaeran <i>Escape Room</i> bat biziartzeko dute, oso motibagarria izan daitekeena.</p> <p>Geroz eta lehiakorragoa den gizarte bati zuzendutako unitate didaktikoa da, adin hauetan, lehen hezkuntzako azken urteetan gehiago azaleratzen da eta. Garrantzitsua da ikasleek ikustea, gorputz hezkuntzan eta jarduera fisikoetan dena ez dagoela lehiaren inguruan, lankidetza-jarduerak eta beste mota batzuetako jarduera dibertigarriak ere badaudela.</p>			
Arazo-egoera:			
<p>A. Testuingurua: Gorputz hezkuntzako saioetan badirudi ez dagoela lehiatik irteten diren jarduerarik, denbora libreetan eta patioetan beti jarduera lehiakorrak gauzatzen dituzte; futbola eta saskibaloia etab. Pentsaera hau azken urteotan hazkundera dago eta gizartearen isla dela esan daiteke, gorputz hezkuntzako saioetan islatzen dena.</p> <p>B. Arazoa: Ikasleek ez dakite lankidetza-jarduerak zer diren, ez dute ulertzen dena ez dela lehiaren inguruan mugitzen eta jarduera desberdin eta dibertigarriak ere egon badaudela.</p> <p>C. Helburua: Ikasleek jarduera hezigarri eta lankidetzakoak lantzea, bizipen desberdinak probatuz, lehiatik kanpo beste jarduera batzuk ere badaudela ikusi dezaten, ikaskideekin egin daitezkeen jarduera motibagarri eta dibertigarriak.</p>			
Zeregina:			
<p>Unitate didaktiko honetan, ikasleek jarduera kooperatiboen ideiak zertan datzaten ulertu eta irakasleak prestatutako lankidetza-jarduerak gauzatuko dituzte. Honez gain, beraiek sortutako jarduerak ere prestatzeko eta ikaskideekin probatzeko aukera izango dute. Jarduera kooperatibo desberdinak ulertu eta esperimintatu ondoren, bukaeran, jarduera hauekin guztiz erlazionatua dagoen eta motibagarria izan daitekeen <i>Escape Room</i> kooperatibo batetik irteten saiatuko dira.</p>			
Oinarrizko gaitasunak:			

A. Zeharkakoak:

3. Elkarbizitzarako kompetentzia

B. Diziplinari dagozkionak:

Kompetentzia motorra

Matematikarako kompetentzia

Helburu didaktikoak:**Etapako helburuak:**

1. Hautemate-gaitasunak eta ahalmen motorrak aztertzea, nork bere buruarenganako konfiantza eta norberaren ongizatea sustatuz, osasunerako onuragarria izan dadin.
2. Trebetasun eta ahalmen fisikoak garatzea, hurren eboluzio-prozesuarekin bat, jolasa erabiliz, oinarrizko baliabide den aldetik.
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.
7. Jarduera fisikoetan parte hartzea, besteekin batera talde-harremanak sustatzen dituzten proiektuak garatuz, eta aisia-kultura aberasgarri baten oinarriak eraikiz.

Helburu didaktikoak: (Etapako helburuetatik sortuak)

- 1.1. Bakoitzaren muga fisikoak ezagutzea, konfidantzaz eta segurtasunez arituz, gaitasun fisikoak hobetzen saiatzeko.
- 2.1. Ahalmen fisikoak garatzea, lankidetzaz-jarduerak direla medio, oinarrizko gaitasun fisikoak hobetzeko.
- 3.1. Arazo motor bat duten jarduera identifikatzea, arauak ezagutu eta aplikatuz, jarduera ebazten lortzeko.
- 3.2. Bakoitzak bere buruari ahal dion gehiena eskatzea, taldekideekin, jarduera fisikoa dela medio, problema motor bat ebazteko.
- 3.3. Lankidetzaz-erronka fisikoak sortzea, arau logikoak eta bideragarriak ezarriz, beste ikaskideekin aurrera eramateko.
- 7.1. Taldekideekin jolastea, jarduera fisikoa eginez talde harremana garatzeko.
- 7.2. Ikaskide guztiekin jardutea, kooperazioan eta elkarlankidetzan arituz, helburu berdina lortzeko.

Edukiak:

- Informazioa identifikatu, lortu eta erabili.
- Ideiak sortu, hautatu eta adierazi.
- Lankidetzaz-jarduerak ulertu eta esperimentatu .

- Lankidetzaren erroak fisikoak sortu eta ezaugarri zehatz batzuetara moldatu.
- Erronka fisikoek eskatzen dituzten gatazken kudeaketa.
- Norberaren gorputzaren erregulazioa.
- Jardueretarako norberaren eta besteen ahalegina.
- Erronketarako behar diren abilezia fisikoen lanketa.
- Elkarlanean aritzea, norberaren jokabide moralaren erregulazioa.
- Norberaren motibazioa eta gogo-indarraren erregulazioa.
- Harremanen kontrolaren eta asertibitatearen lanketa.

Jardueren sekuentzia:

A. Lehen fasea

1. Saioa:

- 1.1. Unitate didaktikoaren azalpena
- 1.2. Jolasen bidezko beroketa
- 1.3. Lankidetzaren jarduerak fisikoak lantzea
- 1.4. Banaka hausnartzeko tartea

B. Garapen-fasea

2. Saioa:

- 2.1. Saioaren aurkeztea
- 2.2. Jarduera kooperatiboen bidezko beroketa
- 2.3. Lankidetzaren erroak fisikoak
- 2.4. Banaka hausnartzeko tartea

C. Aplikazio- eta komunikazio-fasea

3. Saioa:

- 3.1. Saioaren aurkeztea
- 3.2. Jarduera kooperatiboen bidezko beroketa
- 3.3. Ikasleen Lankidetzaren erroak probatzea
- 3.4. Taldeka eta banaka hausnartzeko tartea

D. Orokortzea eta transferentzia

4. Saioa:

- 4.1. Saioaren azalpena
- 4.2. *Escape Room*aren jarraibideak eta sarrera bideoa
- 4.3. *Escape Room*a gauzatzea
- 4.4. Bukaerako talde hausnarketa

Ebaluazioa:

A. Adierazleak:

1. Ezezagunak eta zalantzarriak diren ingurune askotarikoetan egokitzea lekualdatzeak

eta jauziak.

Arazo motorrak konpontzeko, egokitu egiten ditu trebetasunak inguruneko baldintza gero eta konplexuagoetara.

2. Jolasetan eta jarduera motorretan pilotak edo beste higikari batzuk jaurtitzea, pasatzea eta jasotzea, kontrola galdu gabe eta behar bezala egokituz joko-zelaiko egoerari, distantziei eta ibilbideei.

Trebetasun motorrak erabiltzen ditu ohiko inguruneetan sortzen zaizkion arazoak konpontzeko. Norberaren eta besteren mugak aintzat hartzen eta errespetatzen ditu.

3. Gorputza zenbait jarreratan jartzea eta orekatzea, tentsioa, erlaxazioa eta arnasketa kontrolatuz.

Nolabaiteko zailtasuna duten mugimenduak egiten ditu nagusiak ez diren gorputz atalekin.

4. Jarrera aktiboak izatea, egoera fisikoa oro har hobetzeko, eta jarduerak egitean kontuan hartzea norberaren gorputzaren eta mugimendu-gaitasunaren aukerak eta mugak.

Bere trebetasun eta mugetara egokitzen du ariketa fisikoa

5. Modu koordinatuan eta lankidetzan jardutea, erronkak ebazteko edo taldeko jolasetan aurkari bati edo batzuei aurre egiteko, bai erasotzaile gisa, bai defendatzaile gisa.

Lagunduz eta elkarlanean aritzen da jolasean ikaskideekin.

Jakintzaren eta estrategien bidez ebazten ditu arazo motorrak.

Jolas-egoerak sortzen parte hartzen du.

6. Norberaren ahalegina eta taldearekin ezartzen diren harremanak identifikatzea jolasen eta kirol-jardueren oinarrizko balio diren aldetik, eta haiekin bat jotzea.

Harreman integratzaileak ditu ikaskideekin.

Bere garapen fisikoaren egoerara egokitzen du esfortzu indibiduala.

Joko garbia lantzen du jardueretan.

8. Jokabide aktiboak izatea, ariketa fisikoak osasunerako duen balioa aintzat hartuta, gorputza eta jarrera- nahiz elikadura-ohiturak zaintzeko interesa izatea, eta drogen kontsumoa eta portaera-mendetasunak sor ditzaketen jokabideak saihestea.

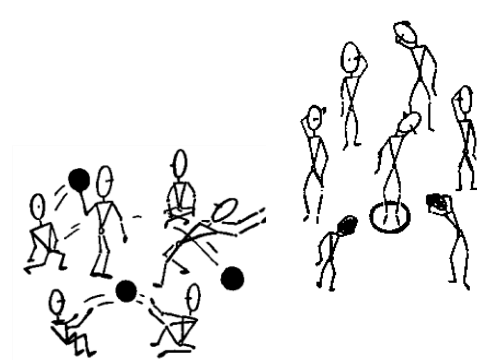
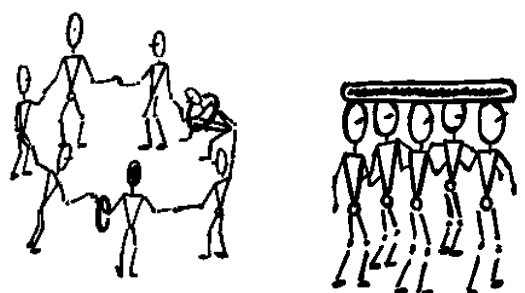
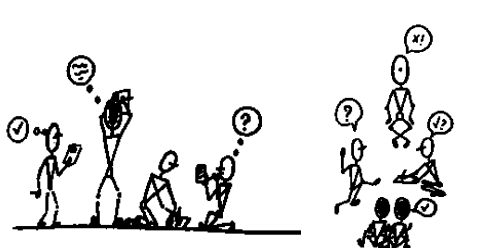
Arriskuak saihesten ditu ariketa fisikoa egitean.

B. Tresnak:

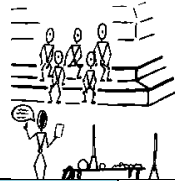
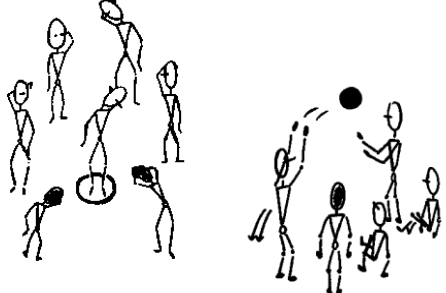


- Hasierako galderak + Bukaerako galderak (1. Saio hasieran eta 4. Saio bukaeran)
- Auto-ebaluazio fitxa (Saio guztien bukaeran)
- Erronkak probatzeko fitxa (1. Saioan)
- Erronkak sortzeko fitxa (2. Saioan)
- Koebaluazio fitxa (3. Saioan)
- Irakaslearen saioen behaketa fitxa (Saio guztietan)

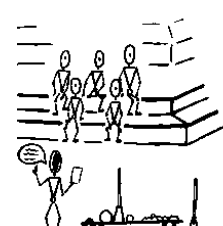
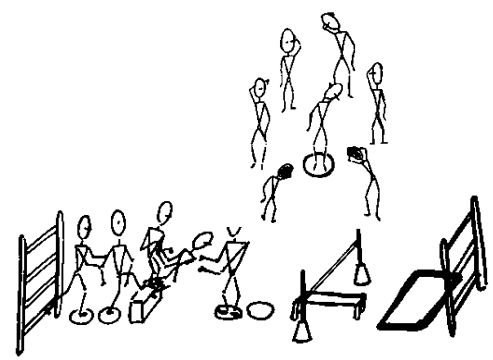
- Irakaslearen <i>Escape Room</i> Behaketa fitxa (4. Saioan)
Irizpide metodologikoak:
Ikasleek taldeetan lan egiterakoan, interesa adierazi beharko dute, baita jarduera indibidualak jorratzerako orduan ere. Bakoitzak jarduera bat gauzatu edo sortzerako orduan duen papera zein den identifikatu beharko du, taldearentzat onuragarria dena eginez eta laguntza eskainiz.
Talde txikietan lan egiterakoan, talde kide guztiak errespetatu beharko dira, denen parte hartzea sustatzen dela eta inor bakarrik edo parte hartu gabe geratzen ez dela ziurtatuz.
Kooperazioan eta elkarkidetzan lan egin beharko dute Lankidetzeta-jarduera ez lehiakorrek gauzatuz, beste taldeek egiten dutenari jaramonik egin gabe.
Ariketak egin eta sortzerako orduan sormenez aritu beharko dira, kasu honetan, imajinazioa eta motibazioa oso garrantzitsuak izango dira.
Jardueretan indibidualki hobetzen saiatu beharko dira, ahalik eta gehiena ematen saiatuz jarduera ondo atera dadin eta bakoitzaren gaitasun fisikoak hobetzen saiatuz.

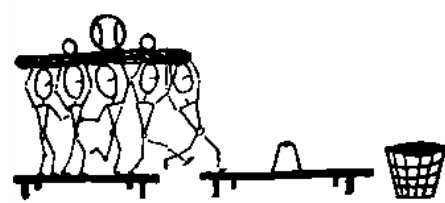
1. Saioa			
Lekua:	Kiroldegia		
Materiala:	Tamaina eta pisu desberdineko pilotak, uztailak, pikak, kono handiak eta txikiak, pin-pon pilotak, lokotxak, zapiak, sokak Koltxonetak Banku suediarrek Fitxak eta arkatzak		
Helburua:	<p>1.1. Bakoitzaren muga fisikoak ezagutzea, konfidantza gaitasun fisikoak hobetzen saiatzeko.</p> <p>2.1. Ahalmen fisikoak garatzea, Lankidetzeta-jarduerak direla medio, oinarrizko gaitasun fisikoak hobetzeko.</p> <p>3.1. Arazo motor bat duten jarduera identifikatzea, arauak ezagutu eta aplikatuz, jarduera ebazten lortzeko.</p> <p>3.2. Bakoitzak bere buruari ahal dion gehiena eskatzea, taldekideekin, jarduera fisikoa dela medio, problema motor bat ebazteko.</p> <p>7.1. Taldekideekin jolastea, jarduera fisikoa eginez talde harremana garatzeko.</p> <p>7.2. Ikaskide guztiekin jardutea, kooperazioan eta elkarkidetzan arituz, helburu berdina lortzeko.</p>		
Jarduerak:			
.1 Jarduera	Azalpena	Denbora	10´
Unitate didaktikoaren azalpena: - Ikasleak lurrean eserita, U.D.aren nondik norakoa azaldu. Gehiago jakin dezaten, gaiaren inguruko bideoa jarriko zaie, motibazioa sustatzeko eta informazioa emateko asmoz. - Aurrezagutzak, lankidetzeta-jarduerak eta <i>Escape Rooma</i> ezagutu duten, zertan oinarritzen diren, ze eginkizun duten... alderatu. Bukaerako helburua <i>Escape Room</i> batetik irtetea izango dela adierazi.			

<p>- U.D.aren inguruko aurreiritzi galderak eta hasierako galdera batzuk erantzungo dituzte, iritzi zintzoa emanez.</p> <p>- Saioaren nondik norakoak azalduko dira, ikasleek, gauzatuko dituzten jarduerak zeintzuk diren eta jardueren ordena zein den jakin dezaten. Behar izanez gero, saioaren helburua zein den azalduko da.</p>			
1.2 Jarduera	Azalpena	Denbora	10'
<p>Jolasen bidezko beroketa:</p> <p>- Borobilean jarrita, ausaz aukeratutako ikasle batek, kurtso hasieran ezarritako beroketa bideratuko du, artikulazioak berotzeko ariketak.</p> <p>- Ondoren, baloi eseriaren jolasa erabiliko da beroketa dinamikoago bat egiteko. Jolas honekin, kolaborazio-oposizio jolasean ikasleek zer nolako harreman dauzkaten ikusiko da, jolasean lehiaz gain kolaborazioa ere dago eta jarduera kooperatiboei sarrera emateko aproposa izan daiteke.</p>			
1.3 Jarduera	Azalpena	Denbora	25'
<p>Lankidetzazko jarduerak lantzea:</p> <p>- Irakasleak azalduko dituzten lankidetzazko erroka fisikoak gauzatu beharko dituzte, talde txikietan (6,7,8,9 pertsonakoak) denbora zehatz batean, jarduera burutzeko gai diren edo ez diren erabakiz.</p> <p>- Ariketa zailtzeko asmoz, talde bakoitzean ausaz aukeratutako ikasle batek handicap bat izango du, ariketa bakoitzean pertsona desberdin batek, adibidez, begiak estalita edukiko ditu edo ezin izango ditu besoak erabili. Honekin, ariketa zailtzeaz gain, ikasleek empatia eta kooperazioa landuko dute.</p>			
1.4 Jarduera	Azalpena	Denbora	5'
<p>Banaka eta taldeka hausnartzeko tartea:</p> <p>- Taldeka, aurreko jardueran egindako errokeni buruzko hausnarketa egingo dute, betetzeko gai izan diren edo ez erabakiz eta fitxa batean idatziz. Honez gain, erroka betetzeko era egoki bat edo bete ez izateko arazoak adieraziko dituzte fitxan.</p> <p>- Banaka, ikasleek saioaren inguruko auto-ebaluazio fitxa bat bete beharko dute. Zintzotasunez, fitxan agertzen diren 15 itemak erantzun beharko dituzte, adierazten den baremoa erabiliz.</p>			

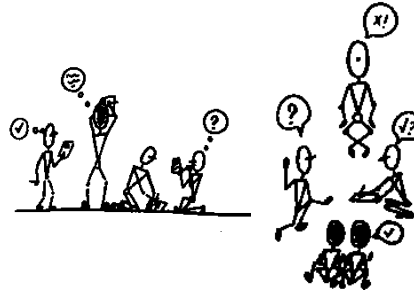
2. Saioa	
Lekua:	Kiroldegia
Materia:	
<p>Tamaina eta pisu desberdineko pilotak, uztailak, pikak, kono handiak eta txikiak, baloi medizinala, zapiak, sokak Koltxonetak Banku suediarrek</p>	

Fitxak eta arkatzak			
Helburua:			
<p>1.1. Bakoitzaren muga fisikoak ezagutzea, konfidantzaz eta segurtasunez arituz, gaitasun fisikoak hobetzen saiatzeko.</p> <p>2.1. Ahalmen fisikoak garatzea, lankidetzaz-jarduerak direla medio, oinarrizko gaitasun fisikoak hobetzeko.</p> <p>3.1. Arazo motor bat duten jarduerak identifikatzea, arauak ezagutu eta aplikatuz, jarduerak ebazten lortzeko.</p> <p>3.2. Bakoitzak bere buruari ahal dion gehiena eskatzea, taldekideekin, jarduerak fisikoak dela medio, problema motor bat ebazteko.</p> <p>7.1. Taldekideekin jolastea, jarduerak fisikoak eginez talde harremana garatzeko.</p> <p>7.2. Ikaskide guztiarekin jardutea, kooperazioan eta elkarkidetzan arituz, helburu berdina lortzeko.</p>			
Jarduerak:			
2.1	Jarduerak	Azalpena	Denbora 5'
Saioaren aurkeztea:			
<p>- Saioaren nondik norakoak azalduko dira, ikasleek, gauzatuko dituzten jarduerak zeintzuk diren eta jardueren ordena zein den jakin dezaten. Behar izanez gero, saioaren helburua zein den azalduko da.</p>			
2.2	Jarduerak	Azalpena	Denbora 10'
Jarduerak kooperatiboaren bidezko beroketa:			
<p>- Borobilean jarrita, ausaz aukeratutako ikasle batek, kurtso hasieran ezarritako beroketa bideratuko du, artikulazioak berotzeko ariketak.</p> <p>- Ondoren, "Guztion mundu pilota" lankidetzaz jolasa erabiliko da beroketa dinamikoago bat egiteko. Jolas honekin, ikasleek aurreko saioan gauzatutako jarduerak kooperatiboak gain gehiago daudela ulertuko dute, kasu honetan jarduerak talde guztiak batera gauzatuko du.</p>			
2.3	Jarduerak	Azalpena	Denbora 30'
Lankidetzaz-jarduerak sortzea:			
<p>- Talde txikitik banatuko dira, aurreko saioko talde berdinak (6,7,8,9 pertsonakoak). Taldeka, 2 erroka fisiko kooperatiboak sortu beharko dituzte, fitxan agertzen diren jarraibideak erabiliz; materiala eta hitz gakoak. Jarraibide hauek desberdinak izango dira talde bakoitzarentzat, jarduerak desberdinak sortu daitezken. Jarraibideetan, talde bakoitzak handicap desberdin bat edukiko du, jarduerak sortzerako orduan kontuan izan behar dena, adibidez, taldean pertsona itsu bat edukitzea. Behar duten materiala eskuragarri izango dute, behar adina probak egin ahal izateko. Honez gain, erroka logiko-mental bat proposatu beharko dute, irakasleak eredu batzuk eskuragarri utziko ditu.</p>			
2.4	Jarduerak	Azalpena	Denbora 5'
Banaka hausnartzeko tartea:			
<p>- Banaka, ikasleek saioaren inguruko auto-ebaluazio fitxa bat bete beharko dute. Zintotasunez, fitxan agertzen diren 15 itemak erantzun beharko dituzte, adierazten den baremoa erabiliz.</p>			

3. Saioa			
Lekua:	Kiroldegia		
Materiala:	Tamaina eta pisu desberdineko pilotak, uztaillak, pikak, kono handiak eta txikiak, baloi medizinala, zapiak, sokak Koltxonetak Banku suediarrek Fitxak eta arkatzak		
Helburua:	<p>1.1. Bakoitzaren muga fisikoak ezagutzea, konfidantzaz eta segurtasunez arituz, gaitasun fisikoak hobetzen saiatzeko.</p> <p>2.1. Ahalmen fisikoak garatzea, lankidetzajarduerak direla medio, oinarrizko gaitasun fisikoak hobetzeko.</p> <p>3.1. Arazo motor bat duten jarduera identifikatzea, arauak ezagutu eta aplikatuz, jarduera ebazten lortzeko.</p> <p>3.2. Bakoitzak bere buruari ahal dion gehiena eskatzea, taldekideekin, jarduera fisikoa dela medio, problema motor bat ebazteko.</p> <p>3.3. Lankidetzajarduerak fisikoak sortzea, arau logikoak eta bideragarriak ezarriz, beste ikaskideekin aurrera eramateko.</p> <p>7.1. Taldekideekin jolastea, jarduera fisikoa eginez talde harremana garatzeko.</p> <p>7.2. Ikaskide guztiarekin jardutea, kooperazioan eta elkarkidetzan arituz, helburu berdina lortzeko.</p>		
Jarduerak:			
3.1 Jarduera	Azalpena	Denbora	5'
Saioaren aurkeztea: - Saioaren nondik norakoak azalduko dira, ikasleek, gauzatuko dituzten jarduerak zeintzuk diren eta jardueren ordena zein den jakin dezaten. Behar izanez gero, saioaren helburua zein den azalduko da.			
	Azalpena	Denbora	10'
Jarduera kooperatiboaren bidezko beroketa: - Borobilean jarrita, ausaz aukeratutako ikasle batek, kurtso hasieran ezarritako beroketa bideratuko du, artikulazioak berotzeko ariketak. - Ondoren, "Uhartea eta altxorra" lankidetzajolasa erabiliko da beroketa dinamikoago bat egiteko. Jolas honekin, ikasle guztiak helburu bakar bat lortu beharko dute eta talde guztiaren arteko kolaborazioa beharrezkoa izango da.			
3.3 Jarduera	Azalpena	Denbora	25'

<p>Ikasleen lankidetzaz-jarduerak probatzea</p> <p>- Talde txikitik banatuko dira, aurreko saioko talde berdinetan (5,6,7,8,9 pertsonakoak). Txandaka, talde bakoitzak irakaslearen papera hartuko dute, aurreko saioan sortutako jarduerak azalduz eta beste taldeei jarduerak hau eginaraziz. Bi bozeramaile aukeratuko dira talde bakoitzean, jardueraren azalpena eman dezaten eta beste taldekideek jarduerak prestatuko dute. Ondoren, beste talde baten txanda izango da, talde guztiek beste ikaskide guztien erronkak probatuko dituzte.</p>	
--	--

3.4 Jarduera	Azalpena	Denbora	10´
--------------	----------	---------	-----

<p>Taldeka eta banaka hausnartzeko tartea</p> <p>- Taldeka, beste taldekideek proposatutako eta beraiek probatutako erronkak baloratuko dituzte; jarduerak bera, azalpena, zailtasuna eta sormena. Honetarako, koebaluzio fitxa bat erabiliko dute eta taldeko iritzi guztiak kontuan hartuz beteko dute.</p> <p>- Banaka, ikasleek saioaren inguruko auto-ebaluzio fitxa bat bete beharko dute. Zintzotasunez, fitxan agertzen diren 15 itemak erantzun beharko dituzte, adierazten den baremoa erabiliz.</p>	
---	--

4. Saioa

Lekua:	Gimnasioa
---------------	-----------

Materialia:



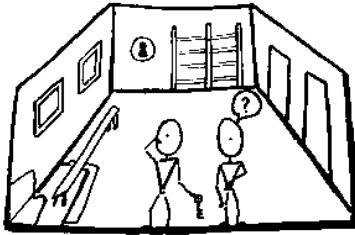
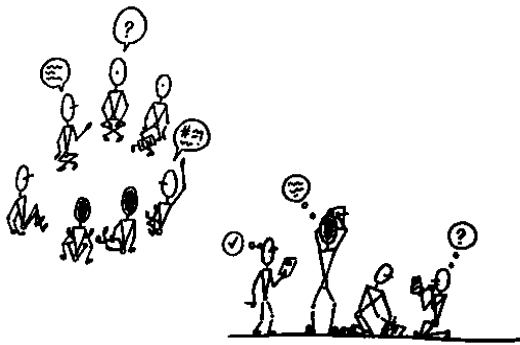
Gimnasioan dagoen materialia: Koltxonetak, horma-barrak, banku suediarak, eskailera
 Golf pilota bat, plastikozko edalontzi bat eta globo bat
 Kandadu txiki bat eta 3 zifradun koloretako 2 kandadu txiki
 Pista txartelak eta zenbaki txartelak
 Ordenagailua eta/edo atzerako kontaketa duen markagailua
 Giltza desberdinak eta bukaerako ateko giltza

Helburua:

- 1.1. Bakoitzaren muga fisikoak ezagutzea, konfidantzaz eta segurtasunez arituz, gaitasun fisikoak hobetzen saiatzeko.
- 2.1. Ahalmen fisikoak garatzea, lankidetzaz-jarduerak direla medio, oinarrizko gaitasun fisikoak hobetzeko.
- 3.1. Arazo motor bat duten jarduerak identifikatzea, arauak ezagutu eta aplikatuz, jarduerak ebazten lortzeko.
- 3.2. Bakoitzak bere buruari ahal dion gehiena eskatzea, taldekideekin, jarduerak fisikoak dela medio, problema motor bat ebazteko.
- 7.1. Taldekideekin jolastea, jarduerak fisikoak eginez talde harremana garatzeko.
- 7.2. Ikaskide guztiekin jardutea, kooperazioan eta elkarlanean arituz, helburu berdina lortzeko.

Jarduerak:

4.1 Jarduera	Azalpena	Denbora	5´
--------------	----------	---------	----

<p>Saioaren azalpena</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saioaren nondik norakoak azalduko dira, ikasleek, <i>Escape Room</i>aren metodologia zein den ulertu dezaten. Behar izanez gero, saioaren helburua zein den azalduko da. 			
4.2 Jarduera	Azalpena	Denbora	5'
<p>Escape Roomaren jarraibideak eta sarrera bideoa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Talde txikitan banatuko dira, aurreko saioko talde berdinetan (6,7,8,9 pertsonakoak). Taldeka gimnasioan sartuko dira, bitartean beste taldeak polikiroldegian egongo dira, beste jarduera batzuk egiten (Denbora libre). Ikasleek <i>Escape Rooma</i> egiteko paretan jarrita dauden eta bete behar diren arauak irakurri eta ulertu beharko dituzte. - Ondoren, <i>Escape Rooma</i> girotzeko sarrera bideo bat ikusiko dute, bete beharreko erronkan murgiltzeko asmoz eta motibazioa areagotzeko asmoz. Hemendik aurrera irakaslearen parte hartzea bukatuko da. 			
4.3 Jarduera	Azalpena	Denbora	35'
<p>Escape Rooma gauzatzea</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aurreko jardueraren bideoa bukatzean, atzerako kontaketa duen markagailu bat piztuko da eta hortik aurrera 15 minutu edukiko dituzte gimnasiotik irteten lortzeko. Arauetan irakurritako eta bideoan ikusitako kontuan izan beharko dute dena ondo egiteko. Nahi duten eran, arauak errespetatuz, giltzak eta pistak bilatzen, kandaduak irekitzen eta erronkak betetzen hasi beharko dira, azkeneko atea irekitzen duen giltza aurkitzen saiatzeko denbora bukatu baino lehen. 			
4.4 Jarduera	Azalpena	Denbora	5'
<p>Bukaerako hausnarketa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Talde txikian, <i>Escape Room</i>aren inguruko hausnarketa bat egingo da irakaslearekin, ikasleek azkeneko saioaren inguruko iritzi propioa zein den adieraziko dute, egin daitezkeen hobekuntzak azalduz edota gustukoak izan dituzten jarduerak azaleraziz. - U.Daren inguruko amaiera galdera batzuk erantzungo dituzte, lehenengo saioan erantzundako galdera oso antzekoak. Iritzi zintzoa emateko, lehenengo saioan erantzun zutena irakurri eta alderatu ahalko dute. 			

GRADU AMAIERAKO LANAREN

3. ERANSKINA:

3. Ikasleek burututako jarduera fitxak

1. SAIOA: ERRONKAK PROBATU

LH:6 <u>TALDEA:</u>	GAI / EZ GAI (Borobildu)	LORTZEKO ERA EGOKI BAT (GAI) EDO ARAZOAK (EZ GAI)
1. ERRONKA: ALFONBRA MAGIKOA	GAI / EZ GAI	-
2. ERRONKA: UZTAIL KATEATUA	GAI / EZ GAI	-
3. ERRONKA: KOLTIXONETA UKITU EZINA	GAI / EZ GAI	-
4. ERRONKA: PIN-PON PILOTA LASTERKARIA	GAI / EZ GAI	-
5. ERRONKA: TXIKITZEN DOAN LURRA	GAI / EZ GAI	-
6. ERRONKA: ELEKTRIZITATE MAKILA	GAI / EZ GAI	-
7. ERRONKA: DIANA MUGIKORRA	GAI / EZ GAI	-
8. ERRONKA: DENOK SOKA SALTOAN	GAI / EZ GAI	-
9. ERRONKA: UZTAI BARRURA	GAI / EZ GAI	-
10. ERRONKA: LURRERA!	GAI / EZ GAI	-

2. SAIOA: ERRONKAK SORTU

LH.6 / TALDEA:

MATERIALA:

GAIA - HITZ GAKOA:

ERRONKA FISIKOA

JARDUERAREN DESKRIBAPENA

1. JARDUERA:

2. JARDUERA:

ERRONKA LOGIKO- MENTALA
(Hautazkoa)

1. ERRONKA:

LH.6. TALDE KOEBALUAZIO FITXA			
LANKIDETZA-ERRONKA FISIKOAK	TALDEA:		
EBALUAZIO IRIZPIDEAK	PUNTUAZIOA		
ERRONKEN AZALPENA (0-1)	1. T	2. T	3. T
Erronken azalpena ez da argia. Zalantza asko sortzen dira irakurtzean (0) Erronken azalpena argia da. Erraz ulertzen da erronkan zer egin behar den (1)			
ZAILTASUNA (0-2)	1. T	2. T	3. T
Erronkak ez dauka zailtasunik (0) Erronkak zailtasun txiki bat dauka (1) Erronka oso zaila da (2)			
DIBERTSIOA (0-2)	1. T	2. T	3. T
Erronka ez da dibertigarria izan (0) Erronka nahiko dibertigarria izan da (1) Erronka oso dibertigarria izan da (2)			
SORMENA (0-2)	1. T	2. T	3. T
Sormen gutxiko erronka izan da (0) Sormen nahikoa duen erronka izan da (1) Sormen handiko erronka izan da (2)			
TALDEAREN PUNTUAZIO OROKORRA			

ESCAPE ROOM → ARAUAK

HASTEKO, SARRERA BIDEOA IKUSI BEHAR DA

PISTA / ERRONKA GUZTIAK ONDO IRAKURRI BEHAR DIRA

EZ BADUZUE ERRONKA TXARTELAK ESATEN DUEN MODURA EGITEN,
ERREPIKATU BEHARKO DUZUE

DENEK PARTE HARTU BEHAR DUZUE

EZIN DAITEKE INOR BAZTERTUA EGON, KONTUZ IBILI "HANDICUP"-A DUTEN
PERTSONEKIN

TALDEKIDE GUZTIEN ARTEAN ERRESPETUA EGON BEHAR DA

TALDETXOAK EGIN DAITEZKE, LANA BANATU ETA PISTAK AZKARRAGO
BILATZEKO

KONTUAN IZAN 15 MINUTU BESTERIK EZ DITUZUELA, ONDO KALKULATU

TXARTEL BELTZEKO ERRONKAK IRAKASLEAREN AURREAN BETE BEHARKO
DITUZUTE, HONEK PISTA EDO MATERIAL BERRI BAT EMANGO DIZUE

KOLORETAKO TXARTELEKO ERRONKAK ZUEN KABUZ BETE BEHARKO
DITUZUTE

IRAKASLEAREKIN BAKARRIK EGOERA HAUETAN HITZ EGIN DEZAKEZUE:
AMORE EMATEKO
PISTA BAT ESKATZEKO (3 PISTA GEHIENEZ)
GALDERA ZENTZUDUN BAT EGITEKO

IRAKASLEAK ERABAKITZEN BADU, ERRONKA BERRIRO BETE BEHARKO
DUZUE, SEGURTASUNIK GABE EGITEAGATIK EDO ARAUREN BAT EZ
BETETZEAGATIK

GELATIK IRTETEKO ERRONKA GUZTIAK BETE BEHAR DIRA

ORDENAGAILUA ETA GRABATZEKO KAMARA EZIN DIRA UKITU

ERRONKAK BETETZEKO SEGURTASUN ARAUAK BETE BEHAR DITUZUE

GELAN DAGOEN MATERIALA EZIN DA PUSKATU:
KANDADUAK ZENBAKIEKIN EDO GILTZAREKIN IREKI BEHAR DIRA
SOKAREN KORAPILOAK EZIN DIRA ASKATU
ATEAK EZIN DIRA INDARREZ IREKI, ATE GUZTIAK IREKITZEKO GILTZA SARTU
BEHAR DA

GRADU AMAIERAKO LANAREN

4. ERANSKINA:

4. Eranskina: Excel Taulak

2. Ikasleen auto-ebaluazioen emaitzak

PARTAIDEAK	GELA	SEXUA N/M	ER. ULERT.1	GORP. ER.1	ER. ULERT.2	GORP. ER.2	ER. ULERT.3	GORP. ER.3	ER. ULERT.4	GORP. ER.4
1	A	N	4	4	4	4	4	4	5	5
2	A	M	4	5	4	5	4	5	5	5
3	A	N	2	3	3	3	3	4	4	5
4	A	N	4	5	4	5	5	5	5	5
5	A	M	4	3	X	X	4	4	5	5
6	A	N	3	3	4	4	4	5	5	5
7	A	N	5	4	5	5	5	5	5	5
8	A	M	4	5	4	5	4	5	5	5
9	A	M	5	4	5	4	5	5	5	5
10	A	N	5	4	5	4	5	4	5	4
11	A	M	4	3	4	4	5	4	5	5
12	A	N	5	5	5	5	4	5	5	5
13	A	N	3	4	4	4	5	4	5	5
14	A	N	5	3	5	4	4	5	5	5
15	A	N	4	3	X	X	X	X	4	4
16	A	M	4	3	5	3	5	4	5	4

17	A	M	3	4	4	5	4	5	5	5
18	A	N	5	5	5	5	5	5	5	5
19	A	N	5	3	5	4	5	5	5	5
20	A	M	5	4	5	4	5	4	5	4
21	A	M	3	4	4	4	5	4	4	5
22	A	N	4	5	4	5	4	5	5	5
23	A	N	3	4	4	5	5	5	5	5
24	A	M	4	5	4	5	5	5	5	5
25	A	M	4	5	5	5	5	4	5	5

PARTAIDEAK	GELA	SEXUA N/M	ER. ULERT.1	GORP. ER.1	ER. ULERT.2	GORP. ER.2	ER. ULERT.3	GORP. ER.3	ER. ULERT.4	GORP. ER.4
1	B	M	4	4	4	5	5	5	5	5
2	B	M	5	3	5	4	4	5	5	4
3	B	N	5	5	5	5	5	5	5	5
4	B	N	3	3	4	4	4	5	5	5
5	B	M	4	5	4	5	4	5	5	5
6	B	M	3	3	3	4	3	4	4	4

7	B	N	4	3	5	4	5	4	5	5
8	B	N	2	2	4	3	4	4	5	5
9	B	M	3	3	3	4	X	X	5	5
10	B	N	5	3	5	4	5	4	5	5
11	B	M	4	4	5	4	5	5	5	5
12	B	N	4	3	4	4	4	4	5	4
13	B	M	2	1	3	3	4	3	4	3
14	B	M	4	4	5	4	4	4	4	5
15	B	M	3	4	4	4	3	4	5	4
16	B	M	4	4	4	5	5	5	5	5
17	B	N	2	3	3	4	4	4	5	5
18	B	N	5	5	5	5	5	5	5	5
19	B	M	3	3	3	4	4	4	5	5
20	B	M	2	3	3	4	4	5	4	5
21	B	M	3	4	5	4	5	5	5	5
22	B	M	3	3	X	X	4	4	5	4
23	B	N	4	4	5	4	5	4	5	5
24	B	N	5	4	5	5	5	5	5	5
25	B	N	4	5	4	5	5	5	5	5

26	B	N	3	3	3	4	4	5	4	5
27	B	N	3	5	4	5	5	5	5	5

PARTAIDEAK	GELA	SEX	INP. .1.1	INP .1.2	INP .1.3	EL K. 1.1	EL K. 1.2	EL K. 1.3	INP .2.1	INP .2.2	INP .2.3	EL K. 2.1	EL K. 2.2	EL K. 2.3	INP .3.1	INP .3.2	INP .3.3	EL K. 3.1	EL K. 3.2	EL K. 3.3	INP .4.1	INP .4.2	INP .4.3	EL K. 4.1	ELK. 4.2	ELK .4.3
1	A	N	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5
2	A	M	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
3	A	N	3	2	3	2	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5
4	A	N	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
5	A	M	4	5	5	4	5	5	X	X	X	X	X	X	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	A	N	3	3	4	4	4	4	3	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4
7	A	N	3	3	3	3	3	4	4	3	3	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5
8	A	M	4	4	3	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4
9	A	M	2	3	3	2	3	2	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	5	5	4	5	5	5
10	A	N	4	3	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5
11	A	M	4	4	4	3	3	4	4	5	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5
12	A	N	5	4	3	2	3	5	5	3	4	3	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5
13	A	N	3	4	2	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5
14	A	N	3	3	3	5	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	5	4	5	4	4	3	4	5	5	4
15	A	N	3	4	2	4	3	3	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	5	5	5	5	5	5
16	A	M	4	5	3	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5

17	A	M	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4
18	A	N	3	4	3	3	5	4	4	4	3	3	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5
19	A	N	4	3	3	4	5	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4
20	A	M	3	3	4	3	4	3	3	5	4	3	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4
21	A	M	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4
22	A	N	4	3	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5
23	A	N	2	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5
24	A	M	3	4	3	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5
25	A	M	4	5	5	3	3	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5

PART.	GELA	SEX.	INP. 1.1	INP. 1.2	INP. 1.3	ELK . 1.1	ELK . 1.2	ELK . 1.3	INP. 2.1	INP. 2.2	INP. 2.3	ELK. 2.1	ELK. 2.2	ELK. 2.3	INP. 3.1	INP. 3.2	INP. 3.3	ELK. 3.1	ELK. 3.2	ELK. 3.3	INP. 4.1	INP. 4.2	INP. 4.3	ELK. 4.1	ELK. 4.2	ELK. 4.3
1	B	M	4	4	3	5	4	3	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
2	B	M	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
3	B	N	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4
4	B	N	5	4	3	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	B	M	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
6	B	M	3	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5
7	B	N	4	4	3	3	4	3	4	4	5	4	5	3	4	3	5	4	5	3	5	5	4	5	5	5
8	B	N	2	3	5	3	4	4	3	4	5	3	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
9	B	M	4	4	3	5	4	5	4	4	4	4	4	5	X	X	X	X	X	X	5	5	5	5	5	5

3. Irakaslearen behaketaren emaitzak

P	G	S	A	T	LAN	KLA	GIR.	AHA	A	TR.	LA	KLAS	GIR	AHA	A	TR.	LA	KLAS	GIR	AHA	A	T	LAN	KLAS	GIR	AHA
.	.	.	B. 1	R. 1	K. 1	S. 1	1	L. 1	B. 2	2	NK. 2	. 2	. 2	L. 2	B. 3	3	NK. 3	. 3	. 3	L. 3	B. 4	R. 4	K. 4	. 4	. 4	L. 4
1	A	N	4	3	3	3	4	3	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	A	M	3	2	4	5	4	3	3	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5
3	A	N	5	3	4	4	4	5	5	3	4	4	4	5	5	3	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5
4	A	N	5	4	3	3	4	3	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
5	A	M	3	4	4	3	3	4	X	X	X	X	X	X	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4
6	A	N	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
7	A	N	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5
8	A	M	2	2	1	1	2	2	5	3	3	2	2	3	4	4	3	5	5	5	5	4	5	5	5	5
9	A	M	3	4	5	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
10	A	N	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
11	A	M	4	5	5	4	4	3	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
12	A	N	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
13	A	N	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5
14	A	N	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5

P.	G.	S.	A B. 1	T R. 1	LANK. 1	KLAS. 1	GIR .1	AHAL. 1	A B. 2	T R. 2	LANK. 2	KLA S.2	GI R. 2	AHAL. 2	A B. 3	T R. 3	LANK. 3	KLAS. 3	GIR .3	AHAL. 3	A B. 4	T R. 4	LANK. .4	KLA S.4	GIR .4	AHAL. 4
1	B	M	3	4	4	5	5	4	3	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5
2	B	M	3	5	4	5	5	3	3	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	B	N	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	B	N	3	5	5	5	4	3	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5
5	B	M	3	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	B	M	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7	B	N	4	5	4	5	3	3	5	5	4	5	3	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5
8	B	N	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
9	B	M	3	3	2	2	1	3	3	4	3	4	5	5	X	X	X	X	X	X	5	5	5	5	5	5
10	B	N	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
11	B	M	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5
12	B	N	3	3	4	3	3	3	5	3	4	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
13	B	M	4	4	5	5	5	3	4	4	5	5	5	3	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5
14	B	M	3	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
15	B	M	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
16	B	M	2	3	4	3	3	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
17	B	N	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5
18	B	N	3	5	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
19	B	M	3	2	1	1	1	2	3	4	3	3	2	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5

