

LEHEN HEZKUNTZAKO GRADUA

2019/2020 ikasturtea

**DIBERTSITATE FAMILIARRAREN TRATAERA BERRITZAILEA LEHEN
HEZKUNTZAN**

Egilea: Alba Sánchez Estévez.

Zuzendaria: Urtza Garay Ruiz

Leioan, 2020ko maiatzaren 05an

AURKIBIDEA

Sarrera.....	3
1.Marko teorikoa	4
1.1.Familia	4
1.1.1.Familia kontzeptua eta honen eboluzioa.....	4
1.1.2.Familiaren garrantzia gizakiaren garapenean.....	6
1.1.3.Familia eta eskolaren arteko harremanen garrantzia	8
1.1.4. Familia eredu desberdinak	9
1.2. Gaitasun digitalaren garapenean gamifikazioa Lehen Hezkuntzarako tresna pedagogiko gisa	11
1.2.1. Gaitasun digitala	11
1.2.2. Gamifikazioa	12
1.2.3. Escape Room digitalak hezkuntzarako baliabide gisa	12
2.Berrikuntza proposamena: Banksy eta familien misterioa.....	14
2.1Justifikazioa	14
2.2.Helburuak	15
2.3.Gaitasunak eta edukiak.....	16
2.4.Nori zuzenduta dago	18
2.5.“Banksy eta familien misterioa” Escape Room digitalaren deskribapena.....	18
2.5.1. Web orrialdearen deskribapena	18
2.5.2. Escape Room-aren deskribapena	19
3.Balioztatzea	20
3.1.Helburua	20
3.2.Lagina.....	20
3.3.Metodologia	20
4.Emaitzak	20
5.Ondorioak.....	21
6.Erreferentzia bibliografikoak.....	22

ERANSKINAK

1.eranskina. Hasierako eta amaierako galdetegia	28
2.eranskina. Webgunearen irakasle gida	30
3.eranskina. Escape Room digitalaren esteka	50
4.eranskina. Escape Room digitalaren ikasle gida	52
5.eranskina. Material berritzailearekiko asebetasun maila neurtzeko inkesta	62
6.eranskina. Material berritzailearen eta inkestaren helburua azaltzeko mezua	64

DIBERTSITATE FAMILIARRAREN TRATAERA BERRITZAILEA LEHEN HEZKUNTZAN

Alba Sánchez Estévez

UPV/EHU

Azkenengo hamarkadetan gizarteak aldaketa handiak izan ditu, batez ere familiaren esparruan. Gaur egun, familia eredu desberdin ugari aurkitzen dira eta ikasleak hauek ezagutzea eta errespetatzea beharrezkoa da; izan ere, familia eredu guztiak egokiak eta egonkorak dira. Beraz, lan honetan proposaturiko material didaktiko berritzailearen helburua ikasleak familia aniztasunaz jabetzea da, errespetua, ekitatea eta inklusibitatea bermatuz. Horretarako, familia aniztasuna lantzeko jarduera berritzaileak sortu dira, hauen artean Escape Room digitala nagusitzen da. Material berritzailearekiko asebetasun maila neurtzeko, 6-12 urte bitarteko 88 ikasleen artean inkesta bat banatu egin da. Lortutako emaitzen artean aipatzekoa da sortutako material berritzailearekin ikasleak modu dibertigarri batean ikasten dutela da, ikaskuntza esanguratsua eta motibagarria sustatuz.

Dibertsitate familiarra, familia, gamifikazioa, escape room digitala, berrikuntza

La sociedad ha experimentado grandes cambios en las últimas décadas, especialmente en el ámbito familiar. Hoy en día, se encuentran muchos modelos familiares diferentes y es necesario que los estudiantes los conozcan y respeten, ya que todos los modelos familiares son estables y apropiados. Por lo tanto, el material didáctico innovador propuesto en este trabajo pretende que el alumnado sea consciente de la diversidad familiar, garantizando el respeto, la equidad y la inclusividad. Para ello, se han creado actividades innovadoras para trabajar la diversidad familiar, entre las que predomina la Escape Room digital. Para medir el grado de satisfacción con el material innovador, se ha distribuido una encuesta entre 88 alumnos y alumnas de 6 a 12 años. Entre los resultados obtenidos cabe destacar que con el material innovador creado los alumnos aprenden de una manera divertida, fomentando un aprendizaje significativo y motivador.

Diversidad familiar, familia, gamificación, escape room digital, innovación

Society has undergone great changes in recent decades, especially in the family sphere. Today, many different family models are found and students need to know and respect them, as all family models are stable and appropriate. Therefore, the innovative teaching material proposed in this work aims to sensitize students to family diversity, guaranteeing respect, equity and inclusion. For this, innovative activities have been created to work on family diversity, among which the digital escape room predominates. To measure the degree of satisfaction with the innovative material, a survey has been distributed among 88 students from 6 to 12 years old. Among the results obtained, it should be noted that with the innovative material created, students learn in a fun way, promoting meaningful and motivating learning.

Family diversity, family, gamification, digital escape room, innovation

Sarrera

Jarraian aurkezten den Gradu Amaierako Lan honetan, gaur egungo gizartean ohikoa den familia aniztasuna landu da. Gizartea aldatzen doa eta familiak eratzeko modua berarekin batera moldatzen ari da. Errealitatea horrela izanda, hezkuntza esparruan familia aniztasuna lantzea garrantzitsua da, gizartean aurkitzen diren familia eredu guztiak ezagutzeko eta errespetatzeko helburuarekin. Hortaz, lan honetan aurkezten den material didaktiko berritzaileak Lehen Hezkuntzan ikasleak familia aniztasunaz jabetzea du helburu, denak egokiak eta egonkorrak direla barneratuz.

Horretarako, Escape Room digital bat prestatu da; izan ere, Escape Room batean kompetentzia asko landu daitezke eta ikaskuntza prozesua bide errazago batetik lortu daiteke. Dakigunez, ikasleei erakargarria egiten zaie Interneten bitartez ikastea eta proposatutako materialak hori ahalbidetzen du.

Lana bi atal nagusitan banatuta dago. Alde batetik, familiari eta gamifikazioari buruz egindako bilaketa bibliografikoa aurki daitezke, lanaren oinarri teorikoa dena. Bestetik, errealitateari erantzuteko diseinaturiko material berritzailea azaltzen da. Sortutako material didaktiko berritzaileak ikasleei eta irakasleei bideratutako webgune batean azaltzen dira, diseinatutako proposamena guztion eskura egon dadin. Eskaintzen den Escape Room digitala eskola batera eramateko aukera egon ez arren, 6-12 urteko 88 haurrekin aurrera eramateko aukera egon da. Horregatik, lanaren beste atal batean esperientzia horretatik lortutako emaitzen azterketa egiten da. Emaitzetan, ikasleen material berritzailearekiko asebetasun maila azaltzen da, zeinetan umeek baliabide hauekin ikastea gustuko dutela egiaztatzen den.

Azkenik, lana bere osotasunean garatu ondoren ateratako ondorio orokorrak azaltzen dira, bertan aurkeztutako lanaren gaineko gogoeta egiten da, baita lanaren mugak zeintzuk izan diren azaldu. Eta muga horietatik abiatuta etorkizunerako erronkak zehazten dira.

1.-Marko teorikoa

1.1.Familia

1.1.1 Familia kontzeptua eta honen eboluzioa.

Azkeneko hamarkadetan, familia eredu berriztu egin da. Familia tradizional gisa ezagutzen genuena aldatu egin da. Gaur egun, eredu desberdin ugari aurkitzen dira, familia bizitza ulertzeko parametroak ezberdinekin.

Duela urte batzuk arte, nahiko sinplea zen familia deskribatzea, izan ere gehienak patroiz berarekin bat egiten zuten: gizon eta emakume batez osaturiko ezkontza eta hauen loturaz jaiotako seme-alaba biologikoak. Eredu honetan, ohituraz, emakumeak lan erreproduktiboak egiten zituen (etxeke eta zainketa lanak) eta gizonak, aldiz, lan produktiboak garatzen zituen, familiaren euskarri ekonomikoa zelarik.

Azkenengo urteetan, jatorri patriarkaleko eredu honek aldaketa ugari izan ditu, bai familiak eraikitze moduan, baita familiaren barruan dauden rol aldaketan (Pichardo, 2009, 54.or.). Beraz, ohiko egitura hau apurtzen duten “familia eredu berriak” sortzea eragin duten aldaketa sozial garrantzitsuak eman dira. Hala ere, familia eredu tradizionalak pisu garrantzitsua izaten jarraitzen du, gaur egungo familia guztien %34,9 dira horrelakoak (INE, 2013).

Hortaz, familia eredu patriarkalaren idealen menpe sortuta egon da. Kontzeptu honek, gizartearen eraikuntza hierarkikoa generoaren arabera erakusten du, gizonezkoena pribilegiatua eta menperatzailea izanik (Alberdi, 1999, 31.or.).

Beraz, Espainiako testuinguruari eta Alberdi (1999, 30-31.or.) soziologoaren lanari atxikituz, egiaztatu dezakegu familiaren modelo patriarkalak krisialdian sartu zela Espainian demokraziaren trantsizioaren ondoren. Pichardok (2009, 52.or.) esaten duen moduan, feminismoak zalantza jarri zituen momentu horretan ematen ziren harremanak eta iraultza sexuala gertatu zen. Egoera berri honek, zoriontasuna bilatzen eta autonomia pertsonala eta sexualitatearen adierazpen librea sustatzen duena, instituzio familiar tradizionalaren oinarriei kalte egiten dio: patriarkatuari, gizonaren autoritateari, emakumeen menpekotasunari, etab.

Valdiviaren (2008, 16.or.) arabera, mendebaldeko gizarteko familiaren konplexutasuna handia da, eta eredu familiarren aniztasuna denboran zehar eta kultura desberdinen arabera hain desberdina da (Gimeno, 1999, 34.or.), ia ezinezkoa dela eredu ezberdinak

jasotzen dituen definizio bakarra eta egokia ematea. Hala ere, 1. Taulan azken urteetako batzuk aurkezten ditugu:

URTEA	AUTOREA	DEFINIZIOA
1949	Levi-Strauss, C.	Familiak hiru ezaugarri aurkezten zituen: - Ezkontzan du jatorria. - Bere osaera: senarra, emaztea eta ezkontzatik jaiotako seme-alabak. -Familia lotura batzuk ditu: legezkoak, ekonomikoak eta erlijiosoak diren eskubide eta betebeharrak.
1978	Maxler eta Mishler	Familia talde primario bezala definitzen da, belaunaldien arteko elkarbizitza taldea, ahaidetasun erlazioekin eta denboran zehar hedatzen den intimitate esperientzia.
1979	Burges, R.L eta Huston, T.L	Familia “elkarrekintzan dauden pertsona batasuna” bezala definitzen dute. “Batasun” terminoak, gizabanakotik eta lotura biologikotik edo juridikotik haratago doa, izan ere, denboran zehar garatzen doan nortasuna eta gizabanakoarentestuingurua osatzen du.
1982	Goode, W.	Familian, gutxienez beste sexu bateko bi pertsona elkarrekin bizi dira; horien artean nolabaiteko lan-banaketa dago, rol desberdinak dituzte; elkarren mende jarduten dute jarduera sozial eta ekonomiko askotan; ondasun asko partekatzen dituzte, hala nola etxea, altzariak, elikagaia eta sexua.
1999	Alberdi, I.	Familiak gizabanakoak eta gizartea giza bizitzaren hasieratik konektatzen dituen erakundea da, eta funtsezko funtzioa betetzen du bientzat: gizarteari funtsezko laguntza ematen dio izaki indibidual bakoitza sozializatuz, eta horietako bakoitzari bidea irekitzen dio oinarrizko sozializazio-prozesuarekin.

1.Taula: familiaren definizio desberdinak.

Rodriguezek (2004, 68.or.) "familia eredu berriak" terminoa baztertu du, horietako askok antzinatik existitzen zirela argudiatuz. Tolerantzia-maila aldatu da, adierazpen ezkututzat eta patologikotzat hartzeari utzi diote eta marjinazioak saihesteko legezko tratamendua dute.

1.1.2.Familiaren garrantzia gizakiaren garapenean.

Familia, hainbat azterlanetan, gizarte-testuinguruko faktore eragile potentzial garrantzitsuenetako bat izan da giza bizitzaren ziklo osoan (Sanders & Morawska, 2010, 3.or.). Familiak gizakien garapenerako testuinguru garrantzitsua da haien bizitzako lehen urteetan zehar; izan ere, testuinguru desberdinen eragina handitu egiten dute haurrek hasten diren heinean, eta parte hartzen duten gizarte-elkarreraginak ere handitu egiten dira (Muñoz, 2005, 148.or.). Bertan, haurrak subjektibotasunaren lehen ezaugarriak lortzen ditu, izaki sozial eta gizarte-erregimen jakin bateko kide gisa (Palacios eta González, 1999, 277.or.).

Beraz, familiak funtsezko papera du neska-mutilen garapenean. Baina, badira autore batzuk baieztapen hori ukatu egiten dutena; hala nola, Sandre Scarr psikologoa. Scarr-ek (1992) honelako baieztapenak egin zituen: "Familia batean edo bestean sinesteak gutxi eragiten dio haurren nortasunaren eta adimenaren garapenari, baldin eta familia normalak badira" (3.or.) eta "Familien arteko ohiko desberdintasunek eragin txikia dute haurren garapenean" (15.or.). Egile honen hitzen arabera (Palacios eta González, 1999, 277.or.), ezaugarri indibidualak gurasoen eta seme-alaben geneak zehazten dituzte eta gurasoek egiten edo egiteari uzten diotenak ez du eragin handirik ezaugarri psikologikoen zehaztapenean.

Gure gizartean, haurrek familiaz bestelako testuinguruaren eragina jasotzen dute. Bronfenbrennerren (1979) eta Muñozen (2005, 148.or.) ustetan, banakako garapena familia-harremanen testuinguruan gertatuko litzateke; modu honetan, ez litzateke faktore ontogenetikoaren mende bakarrik egongo, baizik eta gertuko familia-ingurunearekiko eta inguruneke beste osagai garrantzitsu batzuekiko elkarreraginaren mende: familia, eskola, masa-komunikabideak, etab.

Bronfenbrennerrek (1979, 3-22.or.) giro ekologiko kontzeptua proposatu zuen 1979.urtean *The ecology of human development* liburuan. Giro ekologikoa, abiatutako egitura multzo bat bezala ulertzen da, bakoitza, hurrengoaren barnean kokatzen da.

Egitura horiei mikro-, meso-, exo-, makro- eta kronosistema deitzen zaie, eta honelako sailkapena egin zuen garapenaren ikuspuntu ekologikoaz hitz egiterakoan:

- *Mikrosistema*: garatzen ari den pertsonak parte hartzen duen ingurunea da: familia, parekoen taldea, eskola, auzokoa, etab.
- *Mesosistema*: bi mikrosistemaren edo gehiagoren arteko interakzioei buruzkoak dira: eskolen eta familien arteko erlazioa.
- *Exosistema*: Garatzen ari den pertsona zuzenean sartuta ez dagoen inguruneei (bat edo gehiago) dagokio: familiaren lagunak, bizikideak, zerbitzuak, eta abar.
- *Makrosistema*: Sistema txikiagoei (mikro, meso eta exo) zeharka eragin diezaieketen esparru kulturala edo ideologikoei buruzkoa da (ohiturak, legeak, kulturak...).
- *Kronosistema*: Haurrari edo nerabeari eragiten dion sistema da, hau da, bizi den momentu historikoa.

Hala ere, seme-alaben ezaugarri psikologikoen eraketan familiak rol oso garrantzitsua jokatzeko duela erakusten duten ebidentzia asko dago, bai nortasunari dagokionez, bai adimenari dagokionez. Beraz, haurren garapenean familiak duen garrantzia Palacios-ek (1999) egindako sailkapenaren bidez azaldu daiteke:

➤ Garapen kognitiboa

Gaur egungo ikerketek joera integratzailea erakutsi dute (Delgado, 2012, 7.or.), ingurumen-faktoreen eta faktore genetikoaren arteko elkarrekintza dagoela proposatuz; hau da, eguneroko bizitzako jardueretan inplikaturik, eguneroko errutinen bidez eta familiaren eta beste erakunde batzuen bidez harremanetan jartzen diren produktu kulturalen bidez, haurrak jakintza-funtsez jabetzen dira, beren gaitasun kognitiboak eta prozesu mentalak garatuz (Rogoffek, 1993 eta Peñaranda, 2003).

Beraz, Gracia & Misitoren arabera (Vargas eta Arán, 2014 aipatuta), familiaren funtzio garrantzitsuenetariko bat, seme-alaben premiei dagokionez, estimulazio egokia ematea da, pertsona horiek beren ingurune fisikoarekin eta sozialarekin gaitasun kognitiboak dituzten izaki bihurtzeko.

➤ Garapen soziala

Familia funtsezko garapen-testuingurua da haurrarentzat, sozializatzeko esparru ezin hobea ematen dio; hau da, balioak, normaltasuna eta portaerak ikasiz gizartera egokitze

prestatzen du (Ceballos eta Rodrigo, 1998, 227.or. eta Cortes eta Cantón, 2000, 33-34.or.); hala ere, familia ez da sozializatzeko eragile bakarra (Gimenok, 1999, 51.or)

Isazaren (2012, 01.or.) arabera, familia-harremanen kalitateak eragin nabarmena du gizarte-dimentsioaren garapenean; izan ere, Cortes eta Cantónek (2000), Lilak (1994) eta Musitu eta Cavak (2001) adierazten duten bezala, familia-sistema espazio psikosoziala da, non kulturaren osagai partikularrak eta horiek gizartean integratzea ahalbidetzen duten arau sozialak lortzeko, hautemateko eta probatzeko aukera izan ohi da. Bertan norabide biko elkarrekintza bat ezartzen da, batzuen ekintzen ondorioek besteen ekintzetan ondorioak izango dituzte.

➤ Garapen intelektual

Lehenik eta behin, haurren familiek etxean hartzen dituzten portaerek eta jarrerak duten garrantzia azpimarratu behar da, haurren adimenaren garapenaren arabera (Rodríguez, 2002).

Adimenaren garapenaren eta garapen biologikoaren arteko antzekotasuna proposatzen du Piagetek (1973), haren ezaugarriak ulertzeko asmoz. Bi osagai nagusi dituen hipotesi batetik abiatzen da: bizitza, funtsean, autorregulazioa da, eta ezagutza, aldi berean, autorregulazio horren emaitza eta tresna da.

Bestalde, Vygotskyk *Pensamiento y Lenguaje* (1993) liburuan, Piagetek pentsamenduaren garapenari buruz egiten duen sekuentzialen teoria kritikatzeko du; hala nola, gizarteak haurraren garapenean duen eraginaz. Horregatik proposatzen du pentsamenduaren garapenaren azterketa ez litzatekeela haurren interakzioetik kanpo egin behar.

1.1.3.Familia eta eskolaren arteko harremanen garrantzia.

Familiak lehentasunezko zeregina du haurren sozializazioan, baina eskolak ere garrantzi handia du. Haur gehienek eskolako testuinguruan denbora luzea ematen dute. Bertan, Palacios eta Olivieren (1998, 333.or.) arabera, gurasoak eta familiakoak ez diren beste heldu batzuekin eta berdinen talde handi batekin erlazionatzen dira.

Hezkuntza gurasoen eta hezitzaileen arteko zeregina da, eta helburua haurren prestakuntza integrala da. Ikasleen hezkuntza integrala gauzatzeko, familiaren eta eskolaren ekintza bateratu eta koordinatua behar da, haurraren garapen intelektual, emozional eta soziala baldintza onenetan lortzeko. Eskolaren eta familien arteko

elkarlanak haurraren osagarriak diren bi espazio desberdin egotearen ideia piztuko du (Muñoz, 2009, 1-2.or.).

Oliviak eta Placiosek (1998, 345.or.) aipatzen dutenez, eskola eta familien arteko harremanak koordinatuak izan behar dira, bi testuinguru arteko etena oso nabarmena denean, ondorioa negatiboak ekar ditzaketelako; izan ere, adingabeek presio kontraesankorrak jasan ditzakete, eta presio horiek eskolan duten garapena eta egokitzapena kaltetu dezakete. Hala ere, etenaldi horrek ez du zertan eragin negatiborik izan behar (Morgado eta Roman, 2011, 57.58.or.); izan ere, haurrek jarduera desberdinak esperimentatzeak eta beste pertsona batzuekin erlazionatzeak trebetasun eta gaitasun berriak garatzen lagundu dezake (Bronfenbrennerrek, 1979).

1.1.4.Familia eredu desberdinak.

Azkenengo hamarkadetan, familia eredu hegemonikoak erabateko aldaketa jasan du (Sanz et al., 2013), gizarte-aldaketen (feminismoa, antisorgailuak, lagundutako ugalketa, emakumea lan-merkatuan sartzea) eta demokrazia iritsi zenetik bizi izan diren lege-aldaketen (ezkontza zibila, dibortzioa, adopzioa, izatezko bikoteak, sexu bereko pertsonen arteko ezkontza, etab.) ondorioz. Harreman-aukera berri horiek zalantzan jarriko dituzte tradizioz gizartean egon diren familiaren irudiak. Horrela, familia tradizionalarekin bat ez zetozen familiak, historikoki, "desegituratutzat" edo "familiarik gabekotzat" jo dira.

Baina gaur egungo familia definitzeko, Mirabellik (2018) bere lanean aipatutako Vanier Insitute of the Family-ren proposamenaren alde egiten du: denboran zehar elkarrekiko adostasunaren, jaiotzaren eta/edo adopzioaren edo kokapenaren bidez lotuta dauden eta elkarrekin erantzunkizunak hartzen dituzten bi pertsona edo gehiagoren konbinazioa.

Argi dago familia kontzeptua aldatzen ari dela, gero eta ugariagoak dira bizikidetzamoduak. Horregatik, Vanier Insitute of the Family emandako definizioa nabarmentzen da; izan ere, familia identifikatzen duena bere funtsezko funtzioak dira, eta ez elkartzeko moduak. Familiak garapenerako, hezkuntzarako eta funtzio afektiborako eta emozionalerako lekua dira.

Familia-eredu tradizional edo konbentzionalaz gain, lehen aipatuta eta gaur egungo gizartean presente jarraitzen duena (familia nuklearra), beste familia-eredu batzuk ere badaude, hala nola guraso bakarrekoak, konbinatuak edo mistoak, guraso homoparentalak

eta adopziokoak. Aipatu beharra dago, familia eredu desberdin guztiak egokiak eta egonkorak direla.

➤ Guraso bakarreko familia.

Europako Erkidegoen Batzordeak (1989) honela definitzen du guraso bakarreko familia: ezkontidearekin bizi ez den edo beste pertsona batekin bizi ez den eta gutxienez mendeko seme-alaba batekin bizi den guraso batek osatutako familia. Emakumearen Institutuaren arabera (2008), gurasoetako bakar batekin bizi diren adingabeen proportzioa hogeitik bat da, eta EBn, berriz, hamar haurretatik lau.

Guraso bakarra izatea bat-batean heldu zaien familia horiekin batera, bikoterik gabeko ama izatea erabakitzen duten beste emakume mota batzuk daude, amatasuna hainbat teknikaren bidez lortuz (Morgado eta Román, 2011, 52.or.).

➤ Familia konbinatuak edo mistoak

Familia konbinatuak edo mistoak, berreraikiak bezala ere ezagunak dira, aurreko harremanetatik sortutakoak dira, eta bikoteko kideren batek edo biek aurreko harreman bateko seme-alabaren bat dute (Valdivia, 2008). Dibortzioa edo bikoteak banatzea gero eta ohikoagoa da, beraz familia konbinatuak gure testuinguru sozialean gehitu egin dira (Morgado eta Román, 2011, 53.or.).

➤ Familia homoparentalak

Familia homoparentalak sexu bereko gurasoz eta seme-alabez osatutako familiak dira. Seme-alabak biologikoak (aurreko harremanetatik eratorritakoak), adoptatuak, harrera batetik eratorritakoak edo intseminazio artifizialaren emaitza (emakumeen kasuan) izan daitezke. Gurasoek sexu-orientazio lesbiana, gay, bisexual edo transexuala duten pertsonak izan daitezke (Pichardo, 2011, 43.or.).

Pixkanaka-pixkanaka, familia mota honek lege-babesa lortu du Europako herrialdeetan. Espainiaren kasuan, 2005ean onartu zen homosexualen elkartzeko zibila eta ezkontza, ezkontzeko eskubidearen arloko kode zibila aldatzen duen uztailaren 1eko 13/2005 Legearen bidez (Linacero, 2005, 412.or.). Espainian, familia-eredu hori familia-etxe guztien % 0,7 da (INE, 2013).

➤ Adopziozko familiak.

Haur bat adoptatzea erabakitzen duen familia mota da (Morgado eta Roman, 2011, 55.or). Familia hauek homoparentalak, monoparentalak eta tradizionalak (nuklearrak) izan daitezke. Familia homoparentalen kasuan, homosexualen elkartze zibila eta ezkontzeko eskubidea onartu zuen uztailaren 1eko 13/2005 Legearekin batera, ezkontza homosexualetan adopzioa legezatu zen (Linacero, 2005).

Atal honekin amaitzeko, esan beharra dago ez dagoela familia-eredu egokirik edo desegokirik, eta haurren doikuntza psikologikoa ez dagoela familia-egituraren mende, familiaren barruan gertatzen diren harreman-dinamikei buruzko aldagaien mende baizik.

1.2.Gaitasun digitalaren garapenean gamifikazioa Lehen Hezkuntzarako tresna pedagogiko gisa.

1.2.1.Gaitasun digitala.

Espainiako hezkuntza-sisteman, konpetentzia digitala ikasleek derrigorrezko eskolaldia amaitzean eskuratu beharreko hirugarren konpetentzia da (Pérez, Castro eta Fandos, 2016, 72.or.).

Urtarrilaren 21eko ECD/-65/2015 aginduan islatzen denez, gaitasun digitala da IKTak sormenez, kritikoki eta segurtasunez erabiltzea, lanarekin, enplegagarritasunarekin, ikaskuntzarekin, denbora librearen erabilerarekin, gizarteratzearekin eta gizartean parte hartzearekin lotutako helburuak lortzeko. Gaitasun horrek, teknologia berriek alfabetizazioan, irakurketan eta idazketan eragiten dituzten aldaketetara egokitzeaz gain, gaur egun ingurune digitalean gai izateko beharrezkoak diren ezagutza, trebetasun eta jarreraren multzo berri bat dakar. Bestalde, konpetentzia digitalak parte-hartzea eta elkarlana eskatzen ditu, baita ikasteko motibazioa eta jakin-mina eta teknologien erabilera hobetzea ere.

1.2.2.Gamifikazioa.

Aspalditik alderdi ludikoak gure bizitzako espazio guztietan sartu dira (Escribano, 2013), horren adibidea sektore oso ezberdinetan (hezkuntza, enpresak, giza baliabideak, eta abar) jarduerak gamifikatzeko egin diren saiakerak dira (Ortiz-Colón, Jordán eta Agredal, 2018).

Gamifikazioa bideo-jokoen diseinuko elementuen erabileran oinarritzen da, jokoak ez diren testuinguruetan, produktu, zerbitzu edo aplikazio bat dibertigarriagoa,

erakargarriagoa eta motibatzaileagoa izan dadin (Deterding, 2011). Teixesen (2014) arabera, jolasen berezko elementuak testuinguru ez-ludikoetan aplikatzeak, emaitza onak ematen ari da aipatutako arlo desberdinetan.

Bestalde, gamifikazio-metodologia gelako jokoen berezitasunetan oinarritzen bada ere, horrek baditu integratzen diren eta etengabe errepikatzen diren ezaugarriak, eta, horri esker, inplikatuak interes handiagoa dute edukiekin jolas-jardueren garapenean (Díaz eta Troyano, 2013). Gamifikazioaren ezaugarri nagusiak ondorengoak dira (Kappek, 2012; Cunningham, 2011):

- **Jokoaren oinarria:** jolasa motibatzen duen erronka bat dago. Halaber, jokoaren, interaktibitatearen eta feedbacka ezartzeari ere erreparatu behar zaio.
- **Joko-jokalariaren konexioa:** jokalariaren eta jokoaren arteko konpromisoa bilatzen da. Horretarako, erabiltzailearen egoera kontuan hartu behar da.
- **Ikaskuntza sustatzea:** Gamifikazioak psikologiaren teknikak barneratzen ditu, jolasaren bidez ikaskuntza sustatzeko. Puntuak esleitzea eta zuzenketarako feedbacka bezalako teknikak.

1.2.3. Escape Room digitalak hezkuntzarako baliabide gisa.

Ikasleak ikaskuntzan interesa, jakin-mina eta plazerra aurkitzen dutenean motibatuta daudela esan daiteke (Roig-Vila, 2019, 661.or.). Garrantzitsua da bereiztea motibazio intrintsekoa eta motibazio instrumentala deiturikoa (Martos, 2015). Gardnerren (1985) arabera, motibazio intrintsekoa benetako motibazioa da, eta autoerrealizazioa lortzeko hezkuntza-sisteman lortu behar dena. Motibazio instrumentala, aldiz, helburu praktikoa jakin batzuk lortzeko ikasteko nahia izango litzateke, hala nola lan batean mailaz igotzea (Zenotz, 2012).

Alde horretatik, berezko motibazioa sustatzen duen jarduera gamifikatuaren adibide bat *escape room*-a da.

Escape room-aren jatorria Japonian dokumentatuta dago 2007an, SCRAP publizitate agentziak sortu zuen *escape room* izenarekin ezagutzen dugun lehen jokua (Nicholson, 2015). Bertan, pertsona talde bat gela batean sartzen da eta bertan enigmak eta proba ezberdinak konpondu behar dituzte istorio bat konpontzen joateko eta denbora amaitu aurretik ihes egitea lortzeko (Borrego, Fernández, Roblez eta Blanes, 2016). *Escape room* bakoitza gai, pertsonaia eta istorio ezberdinetan girotzen zen, eta horrek espazio horien

aniztasuna eta entretenimendua oso zabala izatera darama (Lopez eta Ortega, 2019, 132.or.). Hau *escape room* konbentzionala izango litzateke.

Hiru *escape room* mota daude:

- *Escape room* konbentzionala (aurretik aipatutakoa).
- *Breakout edu*: Horietan, ikasleek curriculumarekin lotutako proba batzuk gainditu beharko dituzte (erronkak, enigmak...), giltzarrapoz itxitako kutxa misteriotsu bat edo gehiago irekitzeko. Ez dakar espazioan aldaketarik (Sanders, Abajo, Harju, Hammons eta Brucker, 2018).
- *Escape Room* digitalak: *escape room* konbentzionalean egiten diren eragiketa edo proba berberak egin daitezke, baina ez dira erabiliko elementu edo euskarri fisikoak: joko osoa ingurune birtual batean garatu beharko da.

Nebot eta Camposen (2017) arabera, *escape room* batean oinarritutako jarduera oso baliabide interesgarria izan daiteke gure ikasgela gamifikatzeko eta ikasleentzat ikasteko aukerak sortzeko. Hezkuntzan *escape room* dei dezakeguna erabiliz, ikaslea benetako ihes-istorio baten protagonista bihurtu dezakegu. Istorio horretan, ikasleak dituen hezkuntza-etapako berezko trebetasunak edo kontzeptuak erakutsi beharko ditu.

Beraz, *Escape room*-a ikaskuntza-estrategia bezala erabili daiteke, motibazioa bultzatzen eta ikasleek ikaskuntzarekin konpromiso handiagoa hartzea eragiten duena (Nebot eta Campos, 2017). Horrela, edukiak asimilatzen saiatzen dira, ikasleen parte-hartze aktiboa lortuz (Daza eta Fernández, 2019).

2.BERRIKUNTZA PROPOSAMENA: *BANKSY ETA FAMILIEN MISTERIOA*

2.1. Justifikazioa.

Familiak duen garrantzia gizakiaren garapenean ukazina da (Sanders eta Morawska, 2010), gehien bat umeen lehen urteetan zehar (Muñoz, 2005). Izan ere, familia da garapen pertsonala, soziala eta intelektuala ondoen susta dezakeena, eta, gainera, hainbat arrisku-egoeratik babes ditzakeena.

Tradizioz, ohituta gaude familia ideala ama eta aita batez eratuta dagoela pentsatzera. Baina errealitatea ez da horrela, familia ideala da egonkortasuna, segurtasuna eta babesa ematen duena, eta baloreak, jarrerak eta ohiturak transmititzen dituena. Azkenengo hamarkadetan, bi gurasoz (ama eta aita bat) osatutako familia ereduan aldaketak egon dira, familia-egitura mota ezberdinak (gurasobakarrak, homoparentalak, tradizionalak, adibidez) ikustera emanez.

Gaur egun, familia, zehar elkarrekiko adostasunaren, jaiotzaren eta/edo adopzioaren edo kokapenaren bidez lotuta dauden eta elkarrekin erantzunkizunak hartzen dituzten bi pertsona edo gehiagoren konbinazioa da (Mirabelli, 2018).

Azkenengo hamarkadetan gizarteak aldaketa handiak jasan ditu, baina gutxi dira familiaren esparruan gertatu direnak bezain deigarriak (Lopez, Díez, Morgado eta González, 2008); izan ere, etengabeko aldaketa sozialek, ekonomiakoak, demografiak eta emakumea lan merkatuan sartzeak (Morgado eta Roman, 2011), besteak beste, familia kontzeptua eraldatzea eragin dute.

Morgado eta Romanen (2011) arabera, familia bi gurasoz osatutako familiak eredu nagusia izaten jarraitzen du. Honek, familia-tipologia hori erreferente idealtzat hartzen jarraitzea eragiten du. Seme-alabak dituzten bikote heterosexualek osatutakoa ez den beste familia bat ulertzea prozesu zaila da oraindik. Gizartea ez da aldaketetara irekitzen, eta oraindik ere, batzuetan, familia eredu berrien aurkako jarrerak edo aurreiritziak daude.

Beraz, lan honen helburua familien aniztasuna normalizatzea da, familia eredu guztiak errespetatzeko, era honetan ekitatea eta berdintasuna bermatuz. Bestalde, lan honen xedea Lehen Hezkuntza arautzen duen 236/2015eko Dekretuaren II. Eranskinean jasotako helburuetan oinarritzen da:

- “Norberaren nortasuna, ezaugarriak eta esperientziak ezagutu eta finkatzea bere pribatutasun-espazioan, besteen nortasuna errespetatzea eta autoestimua garatzea, nork bere bizitza eta talde-bizitza baikortasunez bizitzeko.” (237.or.)
- “Generoa, jatorria, etnia, sinesmenak, desberdintasun sozial eta pertsonalak, orientazio afektibo-sexualak edo beste edozein motatakoak direla-eta sortutako gatazkak identifikatu eta aztertzea, giza eskubideetan oinarritutako elkarbizitza bidezkoa eta berdintasunezkoa eragozten duten jarrerak arbuiatzeko.” (237.or.)
- “Eskubide-berdintasunaren aldarrikapena errespetatzea, inor ez diskriminatzea bere jaiotzarengatik, arrazarengatik, generoarengatik, orientazio afektibo-sexualarengatik, erlijioarengatik, iritziarengatik edo beste edozein ezaugarri pertsonal edo sozialengatik, eta ikuspegi horrekin jokatzeko gizaratean.” (247.or.)
- “Giza taldeen aniztasuna errespetatzea, eta talde guztien arteko bizikidetzak baketsu eta toleranteak duen garrantzia balioestea, balio demokratikoak eta giza eskubideak aintzat hartuta”. (221.or.)

Bestalde, lanean proposatzen diren materialez baliatuz, ikasleak dibertsitatetik abiatuz familia zer den eta gaur egun gizaratean dauden familia ereduak zein diren ulertuko du, hauek errespetatzeko xedearekin.

Ramosen (2000) arabera, haurrak balioetan heztea sortzen diren aldaketei adi egoteko eta pertsona afektibo bihurtzeko aukera emango die. Gizaratean nola bizi ere ikasiko dute, eta aukera gehiago izango dituzte beren idealik gorenak lortzeko.

Laburbilduz, lan honen xedea familia-egituren aniztasunari arreta emateko beharrez kontzientziazatzea da, haurrek familia-aurreiritzi bakarra izan ez dezaten eta eredu familiar guztiak normaltzat hartzeko.

2.2.Helburuak.

-Helburu orokorra:

Proposatutako material didaktiko berritzaile honen helburua ikasleak familia aniztasunaz jabetzea da, hau da, familia eredu desberdinak daudela jakitea eta denak egokiak eta egonkorrak direla ikastea, errespetua, ekitatea eta inklusibitatea bermatuz.

-Helburu zehatzak:

Bestalde, helburu zehatzen artean, honako hauek ditugu:

- “Familia” kontzeptuko gaur egungo marko teorikoa eta haren eboluzioa ezagutzea, familiaren benetako esanahia ezagutzeko.
- Familia eredu desberdinak ezagutzea eta hauek normalizatzea, ikasleak aniztasun familiarra normaltasunez ikusteko.
- Aniztasun familiarraren hezkuntza-erantzuna aztertzea, gaia ikasgeletan lantzeko modua jakiteko.
- Ekitatea eta inklusibitatea bermatzea, ikasle eta familia guztien artean berdintasuna sustatzeko.
- Dibertsitate familiarra eta honen barruan dauden eredu desberdinak errespetatzea eta normaltasunez ikustea, guztion arteko adeitasunezko trataera sustatzeko.

2.3.Gaitasunak eta edukiak.

Hezkuntza prozesu iraunkorra da, pertsonen bizitzako hainbat etapalara zabaltzen dena. Oinarrizko Hezkuntzaren xedeak oinarrizko gaitasunak lortuz iristen dira. Honekin, subjektu indibidual eta herritar aktiboak lortu nahi dira, bai eta gizartearen garapenarekin eta ingurumenaren garapen jasangarriarekin konprometituta dauden pertsonak ere (Eusko Jaurlaritzak, 2014).

Proposamen berritzailearen bidez ikasleek garatuko dituzten gaitasunak Eusko Jaurlaritzak (2015, 18.or) zehaztutako zehar gaitasunak eta gaitasun espezifikoak lantzen dira.

	Hitzeko eta hitzik gabeko komunikaziorako eta komunikazio digitalerako gaitasuna	-Informazioaren eta komunikazioaren teknologiak modu sortzaile, kritiko, eraginkor eta seguruan erabiltzea, ikasteko, inklusiorako eta gizartean parte hartzeko
	Ikasten eta pentsatzen ikasteko gaitasuna	-Hainbat iturritan (inprimatuak, ahozkoak, ikus-entzunezkoak, digitalak...) informazioa bilatzea, aurkeztea eta erregistratzea. -Informazioa ulertzea eta ulertutakoa adieraztea (pentsamendu analitikoa) -Informazioa ebaluatzea eta nola ebaluatu den adieraztea (pentsamendu kritikoa). -Ideiak sortzea, aukeratzea eta adieraztea (pentsamendu sortzailea). -Baliabide kognitiboen erabilera estrategikoa egitea, ikasitakoa baliatuz eta beste egoera batzuetara transferituz.

ZEHAR GAITASUNAK	Elkarbizitzarako gaitasunak.	<ul style="list-style-type: none"> - Norberaren sentimenduak, pentsamenduak eta nahiak adieraztea eta, aldi berean, besteen sentimenduak, pentsamenduak eta nahiak adi entzun, errespetatzea eta kontuan hartzea. - Taldean ikastea eta lan egitea, nork bere ardurak onartuz eta helburu komuneke lanetan lankidetzan arituz. - Norberaren portaerak giza eskubideen oinarrian dauden printzipio etikoak eta elkarbizitzaren oinarri diren gizarte-ohituretatik eratortzen diren arauak betetzea.
	Ekimenerako eta espiritu ekintzailerako gaitasuna.	<ul style="list-style-type: none"> - Ideiak edo proiektuak sortzea, proiektuen plangintza egitea eta haien bideragarritasuna aztertzea. - Planifikatutako ekintzak gauzatzea eta, beharrezkoa baldin bada, haiek doitzea. - Egindako ekintzak ebaluatzea, haien berri ematea eta hobetzeko proposamenak egitea.
	Norbera izaten ikasteko gaitasuna.	<ul style="list-style-type: none"> - Hitzezko eta hitzik gabeko komunikazioa eta komunikazio digitala autoerregulatzea. - Ikasteko prozesu eta estilo kognitiboa autoerregulatzea. - Portaera sozial eta morala autoerregulatzea. - Motibazioa eta borondatea autoerregulatzea erabakiak eta betebeharrak gauzatzeko. - Emozioen autoerregulazioa.
KONPETENTZIA ESPESIFIKOAK	Konpetentzia sozial eta zibikoa (balio sozial eta zibikoa).	<ul style="list-style-type: none"> - Norbera banakako pertsona dela eta gizartean beste pertsona batzuekin bizi dela ulertzea, eta pertsona horiekin lanean aritzea eta antolatzea askotariko ezaugarriak eta xedeak dituzten taldeetan, maila bat baino gehiagotan (familian, eskolan, auzoan, herrian, nazioan eta gainerako mailetan). - Bizi duen inguruneaz jabetzen den herritarra izatea eta egoera hori onartzea, konpromisoa izanda eta elkartasuna adierazita. - Giza eskubideak izatea norberaren bizitzako eta gizarteko ekintzei eta egoerei buruzko iritziak osatzeko erreferente unibertsala eta norberak herritar gisa dituen eskubideak erabili eta betebeharrak betetzeko erreferentea; eta parte-hartzeko, begiruneko, justizia sozialeko eta elkartasuneko jokabideak lantzea, balioetan oinarritutako demokrazia gauzatzeko. - Bizi duten mundua ulertzeko behar dituzten ezagutzak, trebetasunak eta jarrera eskuratzea.

2.4. Nori zuzenduta dago.

Proposaturiko material didaktiko berritzaileak Lehen Hezkuntzako bigarren zikloko seigarren mailako ikasleei zuzenduta dago. Hala ere, osasun egoera dela eta (COVID.19), 6-12 urte bitarteko umeen artean zabaldu egin da, ikastetxeetan praktikan jartzea ezinezkoa izan delako.

2.5. “Banksy eta familien misterioa” material berritzaile didaktiko digitala

Literatura zientifikoan familia aniztasuna eta gamifikazioari buruzko azterketa egin ostean eta ikasleei gai horri buruzko ezagutza izateko premian oinarrituta, “Bansky eta familien misterioa” (<https://albasanchezehu.wixsite.com/banskyren-misterioa>) material didaktiko berritzaile digitala sortu dugu. Honetan, ikasleentzako eta irakasleentzako materialak aurkitzen dira, proiektuan egingo diren jarduerak barne. Jarduera desberdinen artean, Escape Room digitala nabarmentzen da. Atal honetan sortutako material didaktiko berritzailea deskribatuko dugu .

2.5.1. “Banksy eta familien misterioa” material didaktiko digitalaren deskribapena

Familia aniztasuna lantzeko sortutako material didaktiko digitala da “Bansky eta familien misterioa” (<https://albasanchezehu.wixsite.com/banskyren-misterioa>). Ikasleak familia aniztasunaz jabetzea du helburu eta horretarako, irakasleei eta ikasleei zuzendutako atal desberdinak daude.

Ikasleei zuzendutako atalean, proposaturiko jarduera desberdinen deskribapena azaltzen da. Lehengo jardueran, ikasleak galdetegi bat bete beharko dute (ikus 1. Eranskina), familiari buruzko aurreiritziak aztertzeko. Bigarren jardueran, familia ideala deskribatzen duten hitzekin poster bat egin beharko dute, Canva aplikazioa erabiliz. Hirugarren jardueran, “Bansky eta familien misterioa” izeneko Escape Room digitala egin beharko dute. Laugarren jardueran, irakasleak banatu beharreko kartekin zuhaitz genealogiko bat egin beharko dute, aniztasun familiarra kontuan izanik. Bosgarren jardueran, hasieran egindako galdetegia berriro erantzun beharko dute, jarduerak egin ondoren haien aurreiritziak aldatu diren ala ez ebaluatzeko. Azkenik, material berritzailearekiko asebetasun maila neurtzeko galdetegi txiki bat bete beharko dute.

Irakasleei zuzendurako atalean, aldiz, proposaturiko material berritzaileak aurrera eramateko beharrezkoak diren materialak azaldu egiten dira, baita webgunearen helburua,

lantzen diren gaitasunak eta ebaluatzeko irizpidea. Webgunea nola erabiltzen den jakiteko, irakasleei zuzendutako gida bat sortu da (ikusi 2. Eranskina)

2.5.2. Escape Room digitalaren deskribapena.

Familia aniztasuna lantzeko material berritzaileen artean, Escape Room digital bat sortu dugu (<https://view.genial.ly/5e5e443a24b7570fe7974b57/interactive-content-banksyren-misterioa>), modu dinamikoa eta dibertigarri batean familia eredu desberdinak ikusteko eta errespetatzen ikasteko. Sortutako Escape Room digitalean berez istorio batean sartzen zara azkenengo erantzun bat lortu arte (ikusi 3. Eranskina).

Hasieran, Kripan herrian gertaturiko misterioa azaldu egiten da. Ondoren, ikasleari Algortan bizi den detektibe ospetsua izango dela azaltzen zaio. Bat-batean, bulegoan gutun bat aurkitzen du, eta honetan Kripan herriko alkateak idatzitako mezu bat dago, gertatutako misterioa azalduz eta laguntza eskatuz. Beraz, detektibeak herrira joateko beharra ikusten du eta bertan ostatu hartuko du. Horretarako, ezinbestekoa izango da Kripan herriko hotelean logela bat erreserbatzea. Behin erreserba eginda, misterioa ebazteko beharrezkoak izango diren tresnak gordeko ditu eta bidai misteriotsua hasiko da.

Herrira heltzen denean, detektibeak alkatearen mezu bat jaso egiten du agertutako hiru graffitiak ikustera joateko eskatuz. Aurkitutako graffitiaren artean, mezu bat eman nahi duen graffiti bat dago, baina ez dago mezurik. Zer esan nahi digu? Escape Room honen erronka ezabatutako esaldia asmatzea izango da. Horretarako, ikerketan zehar, graffiti eta proba ezberdinak agertuko dira. Probak asmatzean, esaldi misteriotsua ebazteko letrak lortuko dira. Ikerketan ezinbestekoa izango da lortzen dituen graffiti guztien argazkiak ateratzea, baita lortutako letrak gordetzea ere. Horretarako, tresna desberdinak erabiliko dira.

Behin proba guztiak izanda, lortutako pista eta letra guztiak aztertzeke momentua heltzen da. Pistak ikerketaren gaiak maitasuna, familia eta errespetua direla esaten digute. Beraz, asmatu beharreko mezua honekin erlazionatuta egongo da. Lortutako letra guztiak biltzean, detektibeak esaldi misteriotsuaren ebazpenarekin hasiko da.

Ikasleei bideratutako gida sortu dugu, Escape Room-a ebazteko lagungarriak diren aholkuak eta materialen erabilpenari buruzko azalpenak ematen dituen (ikusi 4.eranskina).

3.Balioztatzea.

3.1. Helburua.

Helburua, “Banksy eta familien misterioa” webgunea eta Escape Room-a gaur egungo ikasleek ezagutzea eta frogatzea, eta material didaktiko digital honen gaineko asebetasun maila neurtzea da.

3.2. Lagina

Proposatutako material berritzaileak Lehen Hezkuntzako bigarren zikloko ikasleei bideratuta zegoen. Baina, COVID19K sortutako osasun larritasun egoera dela eta, ezin izan da ikastetxeetan praktikan jarri. Hala ere, Escape Room-a eta materialekiko asebetasun maila 6-12 urte bitarteko umeen artean neurtzeko aukera egon da. Horrela lagina 88 umek osatzen dute: 6 urteko bi umek, 7 urteko bost umek, 8 urteko sei umek, 9 urteko hogeita hamazortzi umek, 10 urteko hogeita sei umek, 11 urteko zortzi umek eta 12 urteko hiru ume erantzun dute.

3.3. Metodologia

COVID19k eragindako osasun alarmaren ondorioz, nahiz eta umeek webgune osoa ikusi, Escape Room-a egiteko aukera izan dute soilik, beste guztia eskola eremuan egiteko materiala delako. Horrela asebetasun maila batez ere Escape Roomaren inguruan neurtu da. Horretarako beren beregi sortutako inkesta bat (ikusi 5. Eranskina) erantzun dute eta bere zabalkundea sare sozialak erabilia egin da, bertan material berritzailearen (escape roomaren) eta inkestaren helburua azaltzen zuen testu bat ipini da (ikusi 6.eranskina). Inkesta likert eskala batean oinarritutako bost itemek osatzen dute.

4. Emaitzak

Inkestan lortutako emaitzak aztertzeko ardatz gisa umeen adina hartu dugu. Eta emaitzak galdetegiko galderak jarraituta aurkeztuko ditugu.

Inkestaren **lehen galderari** dagokionez (“Egindako jarduerak gustatu al zaizkizu?”) Escape Room-a egin duten gehiengoari gustatu zaiola ikus dezakegu, %96,7ri hain zuzen ere. Beste %2,2ak ez zaiela gustatu aipatzen dute, eta %1,1a, aldiz, ez dakite zer erantzun. Kasu honetan adinaren arabera ez dago ezberdintasunik.

Bigarren galderari erreparatuz (“Zerbait ikasi duzu jarduerak egin ondoren?”) gehiengoak zerbait ikasi duela baieztatzen du, %93,4a. Hala ere, %6,6ak esan dute ez dutela ezer ikasi. Galdera honetan ez dago ezberdintasunik adinaren arabera.

Inkestaren **hirugarren galderan** (“Zer iruditu zaizu Escape Room digitala?”) erantzunen artean desberdintasunak somatu daitezke. %5,7ak erantzun negatiboak eman dituzte: Escape Room-a luzea dela esanez. Aipatu beharra dago iritzi hau duten haurrak 6 eta 9 urte bitartekoak direla. Escape Room-a berez, Lehen Hezkuntzako 2.zikloan egiteko prestatuta dago, eta horregatik luzeegia izan daiteke adin txikiko umeentzako. Bestalde, %94,3ak erantzun positiboak eman dituzte, hauen artean hauek aipatzekoak dira: oso ona, dibertigarria da, mezu garrantzitsua botatzen du, misteriotsua da, etab.

Laugarren galderari dagokionez (“Interneten bitartez ikastea gustatzen zaizu?”) ondorioztatu dezakegu gehiengoak Interneten bitartez ikastea gustuko duela, hain zuzen ere, %86,8. Hala ere, %3,3a ez zaiola gustatzen esan du eta %9,9a ez dakiela aipatu du.

Azpimarratu behar da galdera horretatik ateratzen den gaitzespen nabarmena, 6 eta 9 urte bitarteko umeetan kontzentratzen dela.

Inkestaren **bosgarren galderari** erreparatuz (“Lagun bati esango zenioke plataforma honen bitartez ikasteko?”) ikasle gehienak erabilitako plataformaren bitartez ikasteko gomendatuko zutela ikus dezakegu (%71,5). Hala ere, aipatzekoa da %24,2ak “ez dakit” erantzun dutela. Galdera honetan, adinaren arabera ez dago desberdintasunik.

5.Ondorioak.

Gradu Amaierako Lan honen helburua Lehen Hezkuntzako ikasgeletan familia-aniztasuna lantzeko material didaktiko berritzailea diseinatzea izan da; izan ere, gure gizartean, errealitate berri bat izatetik ohikoa izatera bilakatzen ari da. Baina familia ereduaren aldaketa ez dator bakarrik, gizarteak osotasunean bizi duen aldaketa sozialari hertsiki lotua dago.

Ondorioz, garrantzitsua da gizartean dagoen familia-aniztasuna hezkuntza-testuingurura hurbiltzea, hezkuntza-komunitate osoaren kontzientziazioa, prestakuntza eta gogoeta bultzatuz, ikasle eta familia guztiek senti dezaten beren errealitatea ez dela baztertzen.

Nahiz eta familia motak lantzen dituzten materialak egon, gure asmoa era digitalean eta jolasean oinarritutako material berritzaile eta gaurkotua sortzea eta eskola komunitatearen esku uztea izan da (Banksy eta familien misterioa:

<https://albasanchezehu.wixsite.com/banskyren-misterioa>). Horretarako ezinbesteko da, material hori erabiliko dutenen oniritzia jasotzea, eta nahiz eta hasiera batean eskola batera eta irakasle eta ikasleei erakutsi eta galdetzeko asmoa izan genuen, COVID19k sortutako osasun larritasun egoeraren ondorioz neurketa hori moldatu egin behar izan dugu.

Hala ere, lortutako emaitzek “Bansky eta familien misterioa” material egokia dela azaltzen dute. Beraz, sortutako materialak ikasleekin lantzeko egokiak direla ikusi ahal izan dugu; izan ere, inkesta bete duten ume gehienak dibertsitate familiarrari buruz modu dibertigarri batean ikasi dutela baieztatzen dute. Horregatik, eskoletara eramateko egokia izan daiteke, ikasleekin landu beharreko gai garrantzitsua delako eta modu berritzaile batean ikasten delako. Bide hori era egokian jorratzeko, material berritzaileaz gain irakaslearentzako eta ikaslearentzako gidak sortu ditugu, materialak dituen helburuak eta erabilera era azaltzeko asmoz.

Etorkizunari begira eta lanak duen muga hau gainditzeko asmoz, ezinbestekoa da prestatutako material berritzaileak eskoletara eramatea eta eskola testuinguruan praktikan jartzea.

6.Bibliografia.

- Alberdi, I. (1999). *La nueva familia española*. Madrid: Taurus.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Borrego, C., Fernández, C., Robles, S., eta Blanes, I. (2016). Room escape en las aulas: actividades de juegos de escape para facilitar la motivación y el aprendizaje de las ciencias de la computación. *Revista del Congreso Internacional de Docència Universitària i Innovació*, 3, 1-7.
- Burgess, R.L. eta Huston, T.L. (1979). *Social exchange in developing relationships*. New York: Academic Press.
- Cortés, R eta Cantón, J. (2000). Ambiente familiar y dificultades de adaptación de los hijos. *Suma Psicológica*, 7(2), 33-49.
- Daza, M.C. eta Fernández, M.R. (2019). Gamificando el aula universitaria. Análisis de una experiencia de Escape Room en educación superior. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación* 18 (36), 105 – 115.
- Delgado, I. (2012). *Intervención con familias y atención a menores en riesgo social*. Madrid: Paraninfo.

- Deterding, S. (2012). Gamificación: diseño para la motivación. *interacciones*, 19 (4), 14-17.
- Escribano, F. (2013). Gamificación versus ludictadura. *Obra digital: revista de comunicación*, (5), 58-72.
- Eusko Jaurlaritza (2014). *Heziberri 2020. Hezkuntza eredu pedagogikoaren esparrua. Kultura eta Hizkuntza Politika Saila*.
- Eusko Jaurlaritza (2015). *Oinarrizko hezkuntzako curriculum. (236/2015eko Dekretuaren II. Eranskina osatzen duen curriculum orientatzailea)*.
- F., Díez, M., Morgado, B. eta González, M. M. (2008). Educación infantil y diversidad familiar. *En-Clave Pedagógica*, 10(0), 111–122. 2020/02/13an hartuta, hemendik: <http://uhu.es/publicaciones/ojs/index.php/xxi/article/view/505>
- Gardner, R.C. (1985): *Social psychology and second language learning: The roles of attitudes and motivation*. London: Edward Arnold.
- Gimeno, A. (1999). *La familia: el desafío de la diversidad*. Bartzelona: Ariel, S.A.
- Goode, W. (1982). *The Family*. Prentice Hall, Englewood Cliffs, New Jersey.
- Gracia, E. eta Misitu, G. (2000). *Psicología social de la familia*. Bartzelona: Paidós.
- Instituto de la Mujer (2008). *Las mujeres en cifras 2008*. Madrid: Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales / Instituto de la Mujer.
- Instituto Nacional de Estadística (2013). *Estatística continua de Hogares*. 2019-12-18an hartua, hemendik: <http://www.ine.es/prensa/np837.pdf>
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons.
- Levi-Strauss, C. (1949). *Las estructuras elementales del parentesco*. París: Mouton & Co.
- Lila, M.S. (1994). *Familia y autoconcepto*. Musitu, G., eta Allat, P. (Eds). *Psicosociología de la familia*. Valentzia: Albatros.
- Linacero de la Fuente, M. (2005). Ley 13/2005, de 1 de julio, por la que se modifica el código civil en materia de derecho a contraer matrimonio. *Foro, Nueva época*. (2), 411-438.or. 2020/01/26 an hartuta, hemendik: <https://revistas.ucm.es/index.php/FORO>
- López Secanell, I., y Ortega Torres, E. (2020). *Escape room educativa: Concepción de los futuros maestros de Educación Secundaria en especialidad de Educación Física y Tecnología sobre la experiencia de diseñar y participar en una escape room educativa*. *Didacticae*, 8
- Martos, R. G. (2015). *La competencia matemática en los países de mejor rendimiento en Pisa: Estudio comparado y perspectivas para España* (Doctorego tesia). Universidad Autónoma de Madrid, Madrid.

- Mirabelli, A. (2018). "What's in a Name? Defining Family in a Diverse Society" *Transition*. The Vanier Institute of the Family. 2020-01-16 an hartuta, hemendik: <https://vanierinstitute.ca/family-definition-diversity/>
- Morgado, B. eta Román, M. (2011). La familia como contexto de desarrollo infantil. Muñoz, V., López, I., Jiménez-Lagares, I., Ríos, M., Morgado, B., Román, M., Ridaio, P., Candau, X y Vallejo, R. (2011). *Manual de Psicología del desarrollo aplicada a la educación* (37-60.or). Madrid: Pirámide.
- Muñoz, A. (2005). La familia como contexto de desarrollo infantil. Dimensiones de análisis relevantes para la intervención educativa y social. *Portularia*, 5 (2), 147-163 or.
- Muñoz, M. C. (2009). La importancia de la colaboración familia-escuela en la educación. *Innovación y experiencias educativas*, 16, 1-9.
- Nebot, P. D. D., eta Campos, N. V. (2017). Escape Room: gamificación educativa para el aprendizaje de las matemáticas. *Suma: Revista sobre Enseñanza y Aprendizaje de las Matemáticas*, 85, 33-40.
- Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. 2020/02/12an hartuta, hemendik: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Olivia, A. eta Palacios, J. (1998). Familia y escuela: padres y profesores. Rodrigo, M.J. eta Palacios, J.-an (coords.). *Familia y desarrollo humano*. (333-350.or). Madrid: Alianza editorial, S.A.
- Ortiz-Colón, A.M, Jordán, J., Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui., Sao Paulo*. 44. 1-17.
- Palacios, J. (1999): *La familia como contexto de desarrollo humano*. Sevilla: Secretariado de Publicaciones de la Universidad de Sevilla.
- Palacios, J. eta González, M. (1998). La estimulación cognitiva en las interacciones padres-hijos. Rodrigo, M.J. eta Palacios, J.-an (coords.) *Familia y desarrollo humano*. (277-295.or). Madrid: Alianza editorial, S.A.
- Peñaranda, F. (2003). La educación a padres en los programas de salud desde una perspectiva de desarrollo humano. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 1 (1), 207-320.
- Piaget, J. (1973). *Biología y conocimiento, ensayo sobre las relaciones entre regulaciones orgánicas y los procesos cognitivos*. España: Editorial Siglo XXI.

- Pichardo, J.I. (2009). *Entender la diversidad familiar. Relaciones homosexuales y nuevos modelos de familia*. Bartzelona: Edicions bellaterra.
- Pichardo, J.I. (2011). Diversidad familiar, homoparentalidad y educación. *Cuaderno de Pedagogía*, (414), 41-44. 2020/01/27an hartuta, hemendik: <http://www.cuadernosdepedagogia.com/content/Inicio.aspx>
- Ramos, M. (2000). *Para educar en valores. Teórica y práctica*. Venezuela: Paulinas.
- Rodrigo, M.J, eta Ceballos, E. (1998). Las metas y estrategias de socialización entre padres e hijos. Rodrigo, M.J. eta Palacios, J.-an (coords.). *Familia y desarrollo humano* (225-244.or). Madrid: Alianza editorial, S.A.
- Rodrigo, M.J. eta Palacios, J. (coords.) (1998). *Familia y desarrollo humano*. Madrid: Alianza editorial, S.A.
- Rodríguez, I. (2004). Qué nueva intervención para qué nuevas realidades familiares: el problema de la diversidad familiar en la sociedad española y sus implicaciones en el trabajo social. *Alternativas: cuadernos de trabajo social*, Nº. 12, 65-78.
- Rodríguez, N.A. (2002). La familia y el desarrollo intelectual del preescolar. *Medicentro*, 6 (3).
- Rogoff, B. (1993). *Aprendices del pensamiento. El desarrollo cognitivo en el contexto social*. Bartzelona: Paidós.
- Roig-Vila, R. (Ed.) (2019). *Investigación e innovación en la Enseñanza Superior. Nuevos contextos, nuevas ideas*. Barcelona: OCTAEDRO, S.L.
- Sanders, J., Abajo, A., Harju, P., Hammons, M. eta Brucker, A., (2018). Breakout EDU. New York. 2020/04/27an hartuta, hemendik: <https://www.breakoutedu.com/>
- Sanders, M. R eta Morawska, A. (2010). ¿Es Posible que el Conocimiento de los Padres, las Competencias y Expectativas Disfuncionales, y la Regulación Emocional mejoren los resultados de los Niños?. *Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia* [Bertsio elektronikoa]. Montreal: Centre of Excellence for Early Childhood Development. 2020-01-09an hartuta, hemendik: <http://www.encyclopedia-infantes.com/sites/default/files/textes-experts/es/2520/es- posible-que-el-conocimiento-de-los-padres-las-competencias-y-expectativas-disfuncionales-y-la-regulacion-emocional-mejoren-los-resultados-de-los-ninos.pdf>
- Sanz, J., Pont, M.J., Álvarez, P., González, H., Jociles, M.I., Konvalinka, N.,... Romero, E. (2013). Diversidad familiar: apuntes desde la antropología social. *Revista de Treball Social*, 198, 30-40.
- Teixes, F. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Bartzelona: Editorial UOC.
- Valdivia, C. (2008). La familia: concepto, cambios y nuevos modelos. *La Reuve du REDIF*. (1), 15-22. 2019-12-10an hartuta, hemendik: https://mimateriaenlinea.unid.edu.mx/dts_cursos_md1/lic/DE/PF/AM/05/cambios.pdf

- Vargas-Rubilar, J. & Arán-Filippetti, V. (2014). Importancia de la Parentalidad para el Desarrollo Cognitivo Infantil: una Revisión Teórica. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 12 (1), 171-186or.
- Vygotsky, L. (1993). *Pensamiento y lenguaje. Comentarios críticos de Jean Piaget*. Buenos Aires: Ediciones Fausto.
- Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge, MA: O'Reilly Media.
- Zenotz, V. (2012). Motivación en el aprendizaje de lenguas: estado de la cuestión. *Huarte de San Juan. Revista de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Lengua*, 75-81.