



Universidad  
del País Vasco

Euskal Herriko  
Unibertsitatea

HEZKUNTZA  
ETA KIROL  
FAKULTATEA  
FACULTAD  
DE EDUCACIÓN  
Y DEPORTE

---

# **IKASKUNTZA KOOPERATIBO BATEN ESPERIENTZIA GAMIFIKAZIOAREN BITARTEZ**

---

GRADU AMAIERAKO LANA

GRADUA: Lehen Hezkuntza.

TUTOREA: Urrutia Gutierrez, Saioa.

IKASLEA: Riol Balanzategui, Irene.

LEKUA: Gasteiz-Vitoria.

**2020-2021**

# Laburpena

---

Lan honetan gamifikazioa eta ikaskuntza kooperatiboa konbinatzen dituen esku-hartzea diseinatu da, jakiteko ikasleen harremanak hobetu ahal diren. Horretarako, esku-hartzearen implementazioa egin da, Vitoria-Gasteizko Calasanz Eskolapios ikastetxean, lau saioetan zehar garatu dena. Ikasleei ere amaierako galdetegi bat betearazi zitzaien ikerketa egin ahal izateko. Emaitzak aztertu ondoren, erakutsi dute metodologia horrekin ikasleen arteko harremanak sendotu dituztela, ardura pertsonala eta taldekoa ere handitu dela, komunikazio interpertsonala (interdependentzia positiboa, elkarrekintza sustatzailea, ardura indibiduala eta taldekoa, gaitasun interpertsonalak eta talde prozesamendua) garatuz. Hori dela eta, esku-hartze hori lehen hezkuntzan aurrera eramatea oso egokia ikusten dut.

**Hitz gakoak:** gamifikazioa eta ikaskuntza kooperatiboa.

## Resumen

---

En este trabajo se ha diseñado una intervención que combina gamificación y aprendizaje cooperativo para saber si es posible mejorar las relaciones del alumnado. Para ello, se ha realizado la implementación de la intervención a lo largo de cuatro sesiones, en el centro escolar Calasanz Eskolapios de Vitoria-Gasteiz. También se hizo rellenar a los alumnos un cuestionario final para poder realizar la investigación. Tras el análisis de los resultados, se ha demostrado que con esta metodología se han reforzado las relaciones entre el alumnado, se ha incrementado la responsabilidad personal y grupal, desarrollando la comunicación interpersonal (interdependencia positiva, interacción promotora, responsabilidad individual y grupal, competencias interpersonales y procesamiento grupal). Por ello, veo muy adecuado llevar a cabo esta intervención en primaria.

**Palabras clave:** gamificación y aprendizaje cooperativo.

## Abstract

---

In order to investigate if student relationships have room for improvement, a project which combines gamification and cooperative learning has been designed. The implementation of such project has been carried out in four sessions at the school Calasanz

Eskolapios, located in Vitoria-Gasteiz. By the end of the sessions, the students were asked to fill a form for the purpose of carrying out the research. The results have shown that relationships between students were strengthened and personal and team responsibility increased, all of which lead to develop interpersonal communication (positive independence, supportive interactions, individual and team responsibility, interpersonal skills and team processing). In light of this, I believe that carrying out this project in primary education is very adequate.

**Keywords:** gamification and cooperative learning.

# AURKIBIDEA

<b>SARRERA</b>	<b>5</b>
<b>MARKO TEORIKOA</b>	<b>6</b>
GAMIFIKAZIOA ZER DA?	6
EZAUGARRI GAKOAK	7
GAMIFIKAZIOAREN DINAMIKAK, MEKANIKAK ETA OSAGAIK	7
GAMIFIKAZIOAREN NARRATIBA	8
GAMIFIKAZIOA ETA HEZKUNTZA	8
JOKALARI EDO IKASLE MOTAK	9
EBALUAKETA	10
GAMIFIKAZIOA ETA IKASKUNTZA KOOPERATIBOA	10
EZAUGARRIAK	11
IKASKUNTZA KOOPERATIBOAREN ELEMENTUAK	13
<b>HELBURUA</b>	<b>15</b>
<b>METODOLOGIA</b>	<b>16</b>
LAGINA	16
TRESNA	16
PROZEDURA	19
<b>EMAITZAK eta HAUSNARKETA</b>	<b>21</b>
<b>ONDORIOAK</b>	<b>27</b>
<b>HOBETUNTZA ETA ETORKIZUNERAKO PROPOSAMENAK</b>	<b>31</b>
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<b>33</b>
<b>ERANSKINAK</b>	<b>35</b>

# SARRERA

---

Gaur egungo gizartearen joera gero eta indibidualistagoa izateko joera du. Ez dakigu zein den horren arrazoia, baina non egiten dugun lan, eta zehazki, lanbide liberalak, kontuan hartu beharreko faktoreak dira. Dugun joera horregatik, zaila da talde bezala pentsatzea. Gizartean dagoen arazo horren aurrean, gure etorkizuneko biztanleak izango direnak hezi behar ditugu indibidualizazio horretan jausi ez daitezen.

Helburu hori betetzeko, ikaskuntza kooperatiboetan oinarrituriko eredu erabiltzea egokia izango delakoan nago. Taldeetan lan egitera ohituta gaude, baina egitura kolaboratibo batekin, hau da, gure ikasleek askotan taldeetan lan egiten dute, baina bakoitzak bere zatiaren ardura hartzen du. Eredu hori dinamikoa izateko eta ikusputu berritzale bat emateko asmoarekin gamifikazioaren metodologia erabiltzea proposatzen dut. Beraz, lan honen helburua da irakasleentzako materiala sortzea non ikasleek kooperazioan lan egiten ikasten duten gamifikazioaren bitartez.

Lanaren egiturari dagokionez, hasieran marko teoriko bat garatu da, baliogarria izango dena ikaskuntza kooperatiboa eta gamifikazioa definitzeko eta ulertzeko. Gero, diseinaturiko abentura gamifikatuaren helburuak eta metodologia zehaztu dira, lagina, tresnak eta prozedurak azalduz. Ondoren, lortu diren emaitzen berri eman da eta horietatik ondorioak atera dira. Bukatzeko, hobekuntzak eta etorkizunerako proposamenak ematen dira.

# MARKO TEORIKOA

---

Gero eta digitalagoa den gizarte batean, non informazioa etengabe gure eskura dagoen, esperientzia hobe bat lortzera ez gaituena laguntzen aspergarria iruditzen zaigu. Bideo-jokoek lortu egiten dute esperientzia ezinhobea jokalariaentzat, aurrez definitutako ekintza batzuen bidez. Dibertigarria izateaz gain, bideo-jokoek hobekien egiten dutena da, jokalaria modu arin, eraginkor eta zehatzean jokatik gidatzea. Horregatik, egunero orduak eta orduak diarduten milioika jokalaria edukitzeko gai dira.

Bideo-jokoek erabiltzaileei eskaintzen dien erabiltzeko erraztasun horri jolasgarritasuna (*jugabilidad* edo *gameplaying*) esaten zaio. Diseinu-printzipio horiek ludikoak ez diren beste prozesu edo giza-jarduera batzuei aplikatzeari gamifikazioa deitzen zaio, eta bideojokoen mundua diseinatzeke teknikak erabiltzean datza, erabiltzailea alde aurretik definitutako ekintzen bidez eta motibazio handiarekin gidatzeko (Parente, 2016).

## GAMIFIKAZIOA ZER DA?

Lehen, gamifikazioa metodologia gisa definitzen zen, baina, gaur egun, jolasaren elementuak erabiltzen diren estrategia didaktiko gisa definitzen da, eta haren helburu nagusia ikasleak abentura ludiko batean inplikatzeko da. Hobeto ulertzeko, gamifikazioa erreferentzia egiten du jokoetan agertzen diren joko-elementuak egoera ez-ludikoak aplikatzen direnean. Hori lortzeko jokoetako zenbait elementu erabiltzen dira, hala nola puntuak, mailak... horri esker jokalarien motibazioa areagotzen da eta, ondorioz, diseinatutako abentura ludikoan emandako denbora (Deterding, Dixon, Khaled eta Nacke, 2011).

Argi izan gamifikazioa ez dela ikasgelan jolastea. Are gehiago, gamifikazioa ez da jolas bat, ezta ikasgelan bideo-jokoak erabiltzea. Gamifikazioak ikaslea erdigunean jarri behar du, eta hainbat elementurekin lan egin, lortu nahi den helburua lortu arte. Irakaslearen helburua da, ikasleak hautematea proposatzen zaion ekintza bakoitzaren aurrean erabaki ahalmena duela eta bere borondatez burutzen duela. Izan ere, ikasleek ikasgaietako edukiekin jolastea lortu behar dugu, gaintu nahi dituzten erronka gisa biziz eta ikaskuntza honen protagonista sentituz (Parra eta Torres, 2018). Laburbilduz, gamifikazioa da jolasaren mekanika bere osagai guztiekin (osagai motibatzaileak, arauak, narratiba, estetika, lorpenen onarpenak...) erabiltzea da helburu batzuk lortzeko.

## EZAUGARRI GAKOAK

Gamifikazioarekin lotutako teoria desberdiak neurozientziatik, ikaskuntzaren teoretatik eta psikologiatik datoz. Azken horiek funtsezko bost puntutan banatzen dira (Borrás Gené, 2015):

Funtsezko puntuetako bat **gizarte-topaketa** da; izan ere, komunitate baten parte izatea da, non, gizarte- eta kultura-faktorea garrantzitsuak dira ikasleentzat; zeren eta, denoi gustatzen zaigu talde bateko kide izatea. Gamifikazio bat diseinatzean, banaka parte har dezakegu, talde txiki edo handietan, beraz zehaztu behar da lankidetzak, aurkaritza edo lankidetzak eta aurkaritza dagoen.

Beste bat **Onarpena** da, egindako ahaleginarengatik jasotako aitortza alegia. Onarpen hori emateko modu desberdinak daude, sinpleena hitzezko feedback positibo baten bidez izan daiteke. Baina gehiago konplikatu daiteke, gamifikazio baten barruan intsigniak eman diezazkiekegu, maila-igoerak, puntuak... onarmena publikoa izaten bihurtuz.

Baita ere **ikaskuntza-motorra**, hau da, jarduera hasten duen pizgarria, kasu honetan, ikaskuntza. Gamifikazio bat hasi aurretik, oso garrantzitsua da intriga-kanpaina bat egitea. Horrela gamifikazioa hasiko den egun horretarako itxaropenak eta gogoak sortuko ditu. **Simulazioa** ere gamifikazioaren beste oinarrietako bat da, esperientzia erreal bat bizitzea, baina ingurune seguru batean.

Azkenik, **aurrerapena** dugu, bide arrakastatsu bat egitearen oinarria. Ikasleek askotan ez dira gai kalifikazioan duten aldea ikusteko, ez baitiegu argi utzi zein diren gure ebaluazio-irizpideak. Gamifikazioak aldiz, ikasleek argi eta garbi ikusten dute haien aurrerapena.

## GAMIFIKAZIOAREN DINAMIKAK, MEKANIKAK ETA OSAGIAK

Dinamikak, mekanikak eta osagaiak dira gamifikazio bat egiteko behar ditugun elementuak dira (Werbach eta Hunter, 2012). Osagaiak gamifikazioaren atal praktikoa diseinatzeko erabiltzen diren baliabideak dira. Era berean, mekanikak edo dinamikek har dezaketen forma fisikoa da. Elementu horiei esker, jokalarien portaera jakin batzuk gara daitezke. Osagai mota desberdin daude, besteak beste, abatarrak, puntuak, intsigniak, opariak, ranking-ak, misioak, mailak... Mekanikak aldiz, jokoaren arauak dira, hau da, gamifikatutako tresnaren funtzionamendu-arauak. Horiek ekintzak bultzatzen dituzten oinarritzko prozesuei egiten diete erreferentzia, eta konpromisoa sortzen dute jokariengan, erronkak eta bide bat ematen baitizkiete, eta, gainera, dinamika bat edo gehiago lortzeko aukera ematen dute. Dinamikak, gamifikazioa garatzen den testuinguruak edo mekanikak martxan jartzeko modua dira. Gamifikatutako sistemen elementurik abstraktuena da.

Gizakiak dituen behar adina dinamika daude, parte-hartzaileengan sortu nahi diren ondorio, motibazio eta nahiekin lotuta baitaude (Acosta-Medina, Torres-Barreto, Paba-Medina eta Melgarejo-Alvarez, 2020).

## **GAMIFIKAZIOAREN NARRATIBA**

Pisu handia duen dinamiketako bat narratiba da, zeren eta, narratiba bat edo bestea aukeratzeak ikasleen artean sortzen den progresioa edo harremana mugatu dezake, emozioetan eragiten. Izan ere, ez da gauza bera jokalaria guztiak batera doazen, helburu komuna duten eta elkarri laguntzen dioten narratiba batean oinarritutako gamifikazio bat sortzea edo pertsonak eliminatzen diren batean oinarritzea. Sortzen diren harremanak desberdinak dira, eta aurrera egiteko modua ere bai. Horregatik, narratiba bat edo bestea aukeratzeak mugatu egin dezake abentura gamifikatu bat (Quintero, Jiménez, eta Area, 2018).

## **GAMIFIKAZIOA ETA HEZKUNTZA**

Hezkuntzaren eremuan, gamifikatzeko testuinguru egokia da. *Zergatik?* Hobeto ulertzeko aldera dezagun jolasa gure gelarekin: jolas guztiek istorio bat kontatzen dute, irakasgaiak ere. Irakasgaiaren arabera, istorio bat edo beste bat kontatzen da. Hezkuntzan aplikatutako gamifikazioak curriculumarekin modu naturalean konektatzeko gai izan behar du. Jolas batean ere pertsonaiak daude, hezkuntzaren arloan ikasleak direnak. Eta joko batean jokalariek pantailak gainditu behar dituzte, eskolan berriz ikasleak mailak. Maila edo pantaila horiek gamifikazioaren arabera hiru hileko bat, ikasturte bat edo unitate didaktiko bat izan daiteke. Gamifikazioa luzea bada (hiruhilekoa edo urtekoa), gainditu beharreko pantaila bakoitza gai edo unitate didaktiko bat izan daiteke. Aitzitik, gamifikazioa unitate didaktiko baterako bakarrik diseinatuta badago, pantaila bakoitza saio bakoitza izan daiteke (Rodríguez Negro, 2021).

Gainera, bideojokoetan gainditu beharreko hainbat erronka aurkitzen ditugu; gelaren kasuan, erronka horiek ikasleek egin beharko dituzten zereginak edo jarduerak izango dira. Zeregin horiek saio guztietan aurkez daitezke bai amaieran bai zoriz edo irakasleak nahi duen moduan. Eta azkenik, punturik zailena bideo-joko bat amaitzean lortzen den azken saria izango litzateke. Hezkuntzaren kasuan saria notak izan litezke, eta arrisku hori dago abentura gamifikatuaren amaiera ebaluazioarekin soilik lotzen badugu. Izan ere, estrategia horrek ez du funtzionatzen edo ikasle batzuekin bakarrik funtzionatzen du, eta, oro har, ikasle horiek izaten dira kalifikazio onak lortzen dituztenak. Gamifikazioaren bidez, irakaslearen helburua da ikasle guztiek, bai nota onak bai baxuagoak lortzen dutenek ere, motibatzea eta abenturara lotzea (Rodríguez Negro, 2021).



## JOKALARI EDO IKASLE MOTAK

Beste puntu garrantzitsu bat gamifikazio batean aurkitu daitezkeen jokalaria motak dira, jokalaria motei buruz hitz egiten dugunean, ikasleengan aurki daitezkeen profil motei egiten zaio erreferentzia. Horretarako, gure ikasleak nolakoak diren galdetu behar diogu geure buruari. Denak berdinak dira, nire kolorekoak, altuerakoak, ordu berean oheratzen dira, gaitasun berberak dituzte, gauza bera jaten dute?

Erantzun bakarra dago: ikasle guztiak desberdinak dira. Hori dela eta, diseinatutako gamifikazioak hori islatu behar du. Bartle 1996, jokalarietan aurki daitezkeen profil mota ezberdinez hitz egiten duen autorea da. Bartlek lau motatan banatzen ditu jokalaria: jarduteko edo elkarreragiteko motibazioaren arabera, gamifikazioan sortu den munduarekiko eta ikasgelako beste kideekiko. Aldi berean lau taldetan banatzen ditu ikasleak:

- **Explorers/esploratzaileak:** sistemaren edozein gauza berri eta ezezagunak aurkitu eta ikasi nahi dute.
- **Killers/hiltzaileak:** beste jokalarien kontra lehia bilatzen dute.
- **Socializers/sozialak:** alderdi soziala erakargarriagoa egiten zaie, jokoaren estrategiaren ginetik.
- **Achievers/garaileak:** erronkak arrakastaz ebatzi eta saria lortzea dute helburu.

Ondoren, Amy Jo Kim izeneko beste egile bat Bartlek egindako hasierako proposamenaren konplexutasuna handitzen saiatu zen, eta jokalaria mota bakoitza gehien motibatzen dizkion ekintzak sartu zituen (Altarriba, 2019):

- **Explorers/esploratzaileak:** bildumak egitea, ikustea, bozkatzea gustuko duten jokalaria.
- **Killers/hiltzaileak:** irabaztea, erronkak egitea, besteekin alderatzea, ranking bat egotea, jokotik kanporatuak egotea... gustuko duten jokalaria.
- **Socializers/sozialak:** aurrera nola egiten duten komentatzea, partekatzea, taldeari laguntzea, norbaitek zerbaitek behar duenean laguntzea... gustatzen zaien ikasleak dira.
- **Achievers/garaileak:** jokalaria diseinatzen, eraikitzen, iritziak ematen, avatar/bandera zaintzea... gustatzen zaie.

## **EBALUAKETA**

Nola ebaluatu izan ohi da burura datorkigun galdera eta zaila izaten zaiguna erantzutea, zorionez gamifikazioak ebaluatzeko alderdia errazten digun estrategia didaktikoa da. Gamifikatzean nota amaiera jarri dezaket ebaluazio tradizionalaren erabilpena eginez, baina aukera dut ebaluazio jarraia edo progresibo bat egiteko, non ikaslea hasieratik amaierako prozesurarte bere aurrerapena ebaluazten zaion. Gaur egungo hezkuntza-legegiak ebaluazio berri alternatibo horretara garamatza, beraz, oinarri horretatik abiatuko gara (Jaurilaritza, 2014). Ebaluatzerako orduan galdera honekin hasi behar gara: *noiz ebaluatzten dut?* Ebaluazio tradizional batekin, amaieran ebaluatuazten da, eta beste aukera batekin, berriz, hasieran, prozesu osoan zehar eta amaieran ebaluatzten da. Hiru une horiei esker, askotariko informazioa lor dezakegu. Aldiz, amaieran ebaluatuaz, ikasleek izango duten kalifikazioari buruzko informazioa baino ez nuke lortuko. Aldiz, une desberdinetan ebaluatzten dudanean, aurrerapena neurtzeko aukera ematen dit. (López-Pastor et al., 2006). Gamifikazioaren kasuan, oso argi geratzen den alderdi bat da; zeren eta, puntu, ranking, mapekin... lan egin dezakegu.

Ebaluazioak aukera ematen digu, halaber, informazioa lortzeko eta hurrengo saioak planifikatzeko. Esate baterako, planteatutako erronka bat ikasleek ez dute gainditu, badakigu ikasleak ez direla proposatutako gutxieneko horretara iritsi, eta informazio horretan oinarrituta, aldatu egiten dugu, hurrengo erronkak eta saioak aldatuz. Era berean, baliteke jarduera ez egotea ondo planteatuta, eta, beraz, daukagun informazioarekin jarduera hori beste modu batean planteatu dezakegu. Ebaluazioak feedbacka emateko ere balio digu, gamifikazioaren kasuan feedbacka berehalakoa izan daiteke, intsigniak ematen ditugu, dadoen tirada estra bat (Rodríguez Negro, 2021).

Ohikoena irakasleak ikasleak ebaluatzea da, baina komenigarria litzateke irakasleak bere burua, prozesua eta irakaskuntza-praktika, ebaluatzea. Ikasleak ebaluatu dezake irakaslea. Ebaluatzten duenaren eta konbinazio desberdinak dituenaren arabera:

- Autoebaluazioa: ikasleak bere burua. Autoikaskuntza eta hausnarketa pertsonala bultzatzen ditu, eta ikasleek ebaluazioan parte hartzean, autonomia garatzen du.
- Koebaluazioa: ikasleak beste ikasle batzuei. Kontrol-zerrendako tresna.

## **GAMIFIKAZIOA ETA IKASKUNTZA KOOPERATIBOA**

Zalantzarik gabe Josunek esaten duen bezala, gamifikazioak beste metodologia batzuk integratzeko aukera ematen du. Horiei metodologia aktiboak diritzaie, hala nola:

jolasetan oinarritutako ikaskuntza; ikaskuntza kooperatiboa; oinarritzko ikaskuntza eta proiektuak; zerbitzuko ikaskuntza... Horiek oso ondo egokituko lirateke, baina hezkuntza-estilo desberdinekin konbinatu daitezke. Abentura gamifikatu baten alde on bat da estilo eta metodologia desberdinekin konbinatu dezakegula. Jolasaren elementuak izan arren, ingurune ez ludikoetan erabiltzen da, hala nola eskolan. Horregatik, benetako ikaskuntza-esperientzia izan daiteke. Kasu honetan, gamifikazioa eta **ikaskuntza kooperatiboa** uztartuko ditut.

## **IKASKUNTZA KOOPERATIBOA ZER DA?**

Ikaskuntza kooperatiboaren ereduak ikasgelan aniztasunari aurre egiteko baliabide gisa aurkezten da. Lankidetzak, elkartasuna eta desberdintasunetikiko errespetua bezalako balioak dakartza. Horrek ikasleak eta irakasleak elkarri laguntzeko premiaren aurrean jartzen ditu (Contreras, Arribas eta Díaz del Campo, 2017). Ikaskuntza kooperatiboak, ikasgelan heziketa antolatzeko eta gidatzeko teknika ugari biltzen ditu. Teknika horien ezaugarria da ikasle heterogeneoez osatutako talde txikiak osatzen direla, ikaskuntza-helburu komunak lortzeko. Taldeak lau edo bost kideetakoak dira eta errendimendu txikia, ertaina eta altua dituzten ikasleak; gizonak eta emakumeak; eta etnia desberdinetako ikasleak biltzen dituzte (Goikoetxea eta Pascual, 2002).

Metodologia horrela definitzen da: talde txikietan irakastea eta praktikatzea, ikasleen elkarreragin positiboak irakaskuntzaren helburuak lortzeko bitarteko gisa erabiltzen dituelarik. Ikasleek talde heterogeneoetan lan egiten dute, ikaskuntza inklusiboko ingurune batean, non ikasle bakoitzaren ekarpena beharrezkoa den taldearen helburuak lortzeko. Gorputz-hezkuntzako edozein eduki ikas daiteke ikaskuntza kooperatiboa erabiliz. Gainera, ikaskuntza kooperatiboak aukera bikaina ematen du arlo psikomotorrean, kognitiboan eta afektiboan emaitza positiboak lortzeko. Praktika-denbora handitzeaz gain, ikasleei arduratsuak izaten irakatsi diezaieke, haien taldeak antolatzeko eta funtzionarazteko, elkar elikatzeko eta arazoak konpontzen laguntzeko ahalmena emanaz (Dyson eta Grineski, 2001).

## **EZAUGARRIAK**

Ikaskuntza kooperatiboa, nagusiki, ikasleek osatutako talde txikietan lan egitean datza. Talde horiek guztien arteko elkarrekintzari esker, irakasleak proposatutako helburu bat lortzen dute, eta enpatizatzeke eta besteen arrakastaz pertsonal gisa gozatzeko gaitasuna areagotzen dute. Lan-talde horiek zenbait dinamika eta trebetasun barneratzen dituzte, ikasleak haien ikaskideekin lankidetzan lan egiteko gaitazuna eskaintzen dituztenak. Lortu beharreko helburuetako bat da laguntzea eta laguntza eskatzea zereginak lortzeko (Contreras, Arribas eta Díaz del Campo, 2017).

Ikaskuntza kooperatiboaren gai nagusietako bat talde-lana da, hau da, modu kooperatiboan lan egiten ikastea. Horregatik, ikaskuntza kooperatibo ereduaren, lehentasunezko gaiak dira elkartasuna eta elkarrekiko laguntza, bai eta desberdintasunekiko errespetua eta bizikidetzaren ere. Eredu hori behar bezala garatu ahal izateko, beharrezkoa da lankidetzan lan egiten ikastea. Horregatik, garrantzitsua da azpimarratzea "talde-lana" eta "taldean lan egitea" ez direla gauza bera. Talde-lana ematen denean, denek batera eta elkarrekin lan egin behar dutelako eta taldean lan egiten denean bakoitza lanaren atal bat egiten du eta ondoren dena batzen da. Proposatzen den jardueraren helburuaren eta bertan esku hartzen duten elementuen konbinazioaren arabera, hainbat egitura sortzen dira. Jardueraren egitura da, jarduera garatzean gertatzen diren elementuen eta eragiketen multzoa. Elementu eta eragiketa horiek, haien artean nola konbinatzen diren eta horien bidez lortu nahi den helburuaren arabera, efektu jakin bat sortzen dute parte-hartzaileen artean: indibidualismoa, lehiakortasuna edo lankidetzaren (Pujolàs et al., 2011).

**Banakako ikaskuntza-egituran**, jarduerak talde handian edo banaka egiten dira, talde-lana noizean behin egiten da eta ikaskideen arteko laguntza onartu egiten da, baina ez da sustatzen. Elkar eragina irakaslearik bakarrik gertatzen da, eta hark argitzen ditu zalantzak edo ariketak egitean sortzen diren arazoak. Ikasleek ez dute ez laguntzen ez lehiatzen sariaren egiturari, eta autoritatean irakasleak erabakitzen du zer eta nola irakatsi. Ikasleengandik espero da, irakasleak irakasten diona ikastea eta helburu hori lortzea, ikaskideek lortzen duten ala ez alde batera utzita; horregatik esaten da ez dagoela *helburuen arteko mendetasunik/interdependentsiarik*. Hau da, ikasle batek ikastea ez da besteek lortzen dutenaren arabera, independentea da. Egitura horrek ikasleen arteko "indibidualtasuna" eragiten du (Arumí, Comella, Bayer, eta López-Muñoz, 2003).

**Ikaskuntza-egitura lehiakorrean** talde handian edo bakarkako lanean egiten da, ez dago talde-lanik, ez da onartzen ikaskideen artean elkarri laguntzea eta klaseak magistralak izan ohi dira. Sariaren egiturari dagokionez, ikasleak elkarren artean lehiatzen dira, norik ikasten duen gehiago ikusteko, eta autoritatearen egiturari dagokionez, irakasleak erabakitzen du zer eta nola irakatsi. Egitura horrek ikasleen artean "lehiakortasuna" eragiten du, *mendetasun/interdependentsia negatiboa* sustatuz (Arumí, Comella, Bayer, eta López-Muñoz, 2003).

**Ikaskuntza-egitura kooperatiboan**, jarduerak talde handian edo banaka egin daitezke, baina, batez ere, ikasleek talde txiki eta heterogeneoetan lan egiten dute, elkarri laguntzeko eta animatzeko. Beraz, ikaskideen arteko laguntza sustatu egiten da eta eskolak dinamikoagoak dira. Ikasleek irakasten zaiena barnatzea eta haien taldekideei ikasten laguntzea bilatzen da; helburu nagusia, taldekideek taldean lan egiten ikastea izanik. Ikasleek helburu bikoitz hori lortzen dute besteek ere lortzen badute; horregatik, helburu *positiboaren arteko mendetasun/interdependentsia* gertatzen da. Saria banakako eta taldeko

lorpena badago jasotzen da, eta autoritatean, ikasleek elkarri irakasten diote eta aktiboki parte hartzen dute klasearen kudeaketan eta kontrolean. Egitura horrek eragiten duen efektua ikasleen artean "kooperazioa" da (Arumí, Comella, Bayer, eta López-Muñoz, 2003). Ondorioz, modu kooperatiboan egituratuta dagoen hezkuntza-jarduerek inklusiboagoak dira banaka edo modu lehiakorrean egituratuta eta antolatuta daudenak baino.

Eskolak ikasleek modu kooperatiboan lan egiteko moduan antolatzeko, irakasleak lankidetzan ahalbidetzen duten oinarrizko elementuak zeintzuk diren jakin behar du. Elementu horiek ezagutzeak gaur egungo eskolak, programak eta ikastaroak hartzea, eta kooperatiboki antolatzea ahalbidetzen du. Gainera, irakasleak behar eta egoera pedagogikoetara egokitzen diren klase kooperatiboak diseinatzeko aukera izango du, bai ikasketa-programei, ikasgaiei zein ikasleei. Bestalde, ikasle batzuek elkarrekin lan egiteko izan ditzaketen arazoak identifikatzea, eta ikaskuntza-taldean eraginkortasuna handitzeko esku hartzea egin ahalko du (Johnson, Johnson eta Holubec, 1999).

## **IKASKUNTZA KOOPERATIBOAREN ELEMENTUAK**

Lankidetzak edo lan talde kooperatiboak ondo funtziona daiten, klase bakoitzean esplizituki txertatu beharko diren funtsezko bost elementu daude (Johnson, Johnson eta Holubec, 1999):

**1.Interdependentzia positiboa:** nire kideen arrakastak nire arrakasta dakar, eta alderantziz. Hau da, taldekideek argi izan behar dute taldekide bakoitzaren ahaleginak bere buruari bakarrik ez diotela mesede egiten, baita gainerako kideei ere. Elkarrekiko interdependentzia positibo horrek beste pertsona batzuen arrakastarekiko konpromisoa sortzen du.

**2.Elkarrekintza sustatzailea:** lan-egituraren ondorioz, ikasleek elkarri laguntzen diote. Ikasleek elkarrekin egin behar dute lana, bakoitzak besteen arrakasta sustatuz, dauden baliabideak partekatuz eta elkarri lagunduz. Jarduera kognitibo eta interpersonal garrantzitsu batzuk ikasle bakoitzak besteen ikaskuntza sustatzen duenean bakarrik gerta daitezke. Besteen ikaskuntza pertsonalki sustatzean, taldekideek konpromiso pertsonala hartzen dute elkarren artean, bai eta helburu komunekin ere.

**3.Ardura indibiduala eta taldekoa:** parte-hartzaile bakoitza bere rolaren erantzukizuna du. Horregatik, taldeak helburuak lortzeko ardura hartu behar du, eta kide bakoitza arduratuko da dagokion lanaren zatia betetzeaz. Inork ezin du besteen lanaz baliatu. Taldeak argi izan behar ditu bere helburuak, eta gai izan behar du egindako aurrerapena eta kide bakoitzaren banakako ahaleginak ebaluatzeko. Banakako erantzukizuna dago ikasle bakoitzak egindakoa ebaluatzen denean, eta ebaluazioaren emaitzak taldeari eta norbanakoari helarazten zaizkienean. Ikaskuntza kooperatiboko taldeen helburua banakako kide bakoitza

indartzea da, hau da, ikasleek elkarrekin ikasten dute, gero norbanako gisa hobeto aritu ahal izateko.

**4.Gaitasun interpertsonalak:** elkarri eragiteko beharra ikusten dutenean, zuzentzen, erabakiak hartzen, komunikatzen, giro eroso ezartzen eta gatazkak konpontzen ikasten dute. Taldekideek erabakiak hartu, konfiantza-giroa sortu, komunikatu eta gatazkak kudeatzen jakin behar dute. Horretarako, irakasleak eskolako ikasgaiak irakasten dieten seriotasun eta zehaztasun berarekin irakatsi beharko dizkie talde-laneko praktikak.

**5.Talde prozezamendua:** taldera iristen den informazio guztia prozesatu egin behar da, ahultasunak berregokitzeko eta indarguneak indartzeko, kide bakoitzak erabili ahal izan dezan. Ebaluazio hori egiten da taldekideek haien helburuak zein neurritan lortzen ari diren aztertzen dutenean eta lan- harreman eraginkorrak dituztenean. Taldeek erabaki behar dute kideen zein ekintza diren positiboak edo negatiboak, eta horiei buruzko erabakiak hartu behar dituzte.

# HELBURUA

---

Aurreko atalean egindako errebisio bibliografikoak, ikasleen inplikazioa eta elkarlana bultzatzeko, gamifikazioa eta ikaskuntza kooperatiboa tresna egokiak direla adierazi da. Hau kontutan izanda, ikerlan honetan, Gamifikazioa eta ikaskuntza kooperatiboa uztartzen dituen esku-hartze bat diseinatzea, praktikan eramatea eta ebaluatzea planteatzen da, ikasleen elkarlana eta inplikazioa bultzatzeko.

Helburu hori betetzeko, bi azpi-helburu plantatzen dira, alde batetik, esku-hartzearen ebaluazioa egitea eta beste aldetik, esku-hartzearen praktikan eraman ondoren ikasleen elkarlana eta inplikazioa aztertzea.

# METODOLOGIA

---

## LAGINA

*Munduari itzulia 4 egunetan* burutzeko diseinatutako abentura ludikoa da, ikasleen arteko kooperazioa helburu duena, eta Calasanz Eskolapios ikastetxean garatu dena 2020-2021 ikasturtean, Euskal Herriko hiriburuan, Vitoria-Gasteiz. Azterlanean parte hartu zutenak Lehen Hezkuntzako (LH) bosgarren mailako (10-11 urte) bi lerroetako ikasleak izan ziren. Ikasleen hautaketa erosotasunagatik egindako laginketa baten ondorio izan zen. Bat etorritik (Gómez, 2012; hemen aipatuta: Quintero-González, Jiménez-Jiménez, eta Area-Moreira, 2018), esan dezakegu laginketa mota horrek ez duela laginaren adierazgarritasuna bermatzen, ezta emaitzak orokortzea ahalbidetzen ere. Hala ere, Quintero-González, Jiménez- Jiménez, eta Area-Moreira (2018) Taylorrek eta Bogdanek, (2006) oinarrituta baieztatzen dute baieztatzen duten bezala, "Ikerketarako eszenatoki egokiena da ikertzaileak sarbide erraza izatea, parte-hartzaileekin berehalako harremana izatea eta ikerketa-interesekin lotura zuzena duen informazioa biltzea". Esperientziaren plangintza Gorputz Hezkuntzaren arloan egin da. Gamifikazioa abentura ludikoa aukera bezala aplikatu da lau saiotan, 2021eko martxoan.

Eskolaren errealitatea aztertzen bada, jakin beharra dago itunpeko eskola dela, ondorioz, bertaratzen diren haurren familiek egoera sozioekonomiko ertaina dutela. Gurasoek baliabideak dituzte haien seme-alaben beharrei erantzuteko eta eskolak berak baliabide anitzak ditu, bai materiala eta espazioari dagokionez bai profesionali dagokienez. Orokorrean eskolan lan egiten duten langileak egonkorak dira, horrek ahalbidetu egiten du urtez-urte hobekuntzak egitea eta haien inplikazioa eskolarekiko bermatzea. Horrez gain, langileen arteko elkarlana nabaria da eta haien lehenetsuna ikasleak direla argi dute. Eskolan eta eskolako funtzionamenduan konfiantza dute, are gehiago, ugari dira haien seme-alabak eskolan matrikulatzen dituztenak.

## TRESNA

### a) Esku hartze proposamena.

Diseinatu den unitate didaktikoa lau saiotan zehar banatzen da. Abentura ludiko gamifikatuaren helburua erronka fisiko kooperatiboak lantzea da. Ikasleei hainbat erronka proposatu zaizkie, lankidetzaren bidez konpondu beharko dituztenak. Gamifikazioa da erabiliko den estrategia didaktikoa, eta ikaskuntza kooperatiboa, berriz, unitatean zehar erabiliko den metodologia. Metodologiaren oinarria talde txiki eta heterogeneoetan egiten den lana da, ikasleek elkarrekin lan egiten baitute haien eta besteen ikaskuntza hobetzeko.



Ikaskuntza gizabanakoaren barne-prozesua da, eta, beraz, indibiduala da. Ikaskuntza kooperatiboa aldiz, gizabanakoaren inguruan gertatuko diren egoera horiek guztiak aipatzen dira. Egoera horietan, gainerakoek funtsezko zeregina eta erantzunkidetasuna izango dute, eta ikaskuntzaren barne-prozesu hori sustatzea eragingo eta erraztuko dute. Ikaskuntza kooperatiboaren egoera benetakoa izan dadin eta jokabide negatiboak sor ez daitezen, Jonhson, Jonhson eta Holubec (1999) egileek bost osagaitan oinarritutako baldintzak ezartzen dituzte, eta horiek oso kontuan hartu dira gradu amaierako lan honetan eta jardueren diseinuan aurkezten den unitate didaktikoa prestatzean. Hauek dira bost osagaiak: interdependentzia positiboa; elkarreragin sustatzailea/estimulatzailea; banakako eta taldeko erantzukizuna; pertsonen eta taldeen arteko trebetasunak; talde-ebaluazioa.

Metodologia hori gauzatzeko, kontuan hartu behar da zer hezkuntza-egitura edo hezkuntza-teknika erabiliko diren. Kasuan honetan hau izango da: "Pentsatu, partekatu, jardun" (Dyson eta Grineski, 2001):

1. Irakasleak erronka kooperatibo bat proposatzen du, hori gauzatu ahal izateko taldekide guztien parte hartzea beharrezkoa izanik.
2. Ikasleek banaka pentsatzen dituzte planteatutako erronkarako konponbideak.
3. Ikasle bakoitzak pentsatu dituen konponbideak partekatuko ditu gainerako taldekideei.
4. Taldeak, gutxienez, taldekide bakoitzaren irtenbide bat probatzen du.
5. Konponbide guztien artean eraginkorrena dirudien bat aukeratzen da, eta behin eta berriz entseatzeko da, hobetu eta proposatutako erronka gainditu arte.

*Egitura horren bidez betetzen al dira ikaskuntza kooperatiboa gertatzeko oinarritzko baldintzak? Aurretik aipatutako bost osagaien azterketatik abiatuta aztertuko dugu:*

- **Interdependentzia positiboa:** guztion artean konpondu beharreko erronka taldeari proposatzen zaienean eta kide horietako bat gabe ezinezkoa izango litzatekeena erronka hori gainditu, interdependentsia positiboa ematen da. Zeren eta, ikasleak ez dira haien zeregin pertsonalaz bakarrik arduratu behar; izan ere, haien taldekideek ere erronka hori garatzea lortuko dutela ziurtatu beharko dute.
- **Elkar ekintza sustatzailea:** kasu honetan, animatzea eta ez kritikatzeko bilatzen da. Hala ere, egoera hori eman dadin jardueran zehar funtsezkoa izango da irakasleak jarrera positibo horiek sustatzea.
- **Ardura indibiduala eta taldekakoa:** proposatzen diren erronketako bakoitza gainditu ahal izateko, taldeko kide bakoitzak esleitzen zaizkion erantzukizunak bete beharko ditu.

- **Gaitasun interpertsonalak:** konfiantza, komunikazioa, kideen arteko laguntza eta gatazken kudeaketa... jardueretan egon beharko litzaketen trebetasunak dira, baina horiek gauzatzeko irakasleak berak irakatsi beharko ditu.
- **Talde prozezamendua:** ikaskuntza egon dadin, ezinbestekoa izango da taldeak bere helburuen lorpenari eta egindako ekintzei buruz hausnartzea, eta horri buruzko erabakiak hartzea. Ebaluazioak hainbesteko esanahia duenean, eta horrela ikaskuntza-prozesuan sartuta dagoenean, ikasteko benetan balio duen ebaluazio batez hitz egin dezakegu, hots, ebaluazio formatibo batez.

Kasu honetan, "Munduari itzulia 4 egunetan" izeneko 4 saioko unitateko, saio bat antolatzean, honako elementu hauek nabarmendu behar dira:

Talde bakoitza 4 eta 5 ikasle arteko 6 talde heterogeneotan banatu ziren, unitate honetan egonkorrak izateaz gain, hiruhileko osoan egonkorrak ere badira. Hori funtsezkoa da ebaluazioak jarraipen koherentea izan dezan ikaskideen aldetik.

Unitatea garatzeko, 19 erronka erabili ziren. Saio bakoitzean, 6 talde daudenez, irakasleak gainditu beharreko 8 erronka aurkezten dizkie ikasleei. Talde guztiek ez dituzte erronka guztiak egingo, ezta aldi berean edo orden berdinean, horregatik garrantzitsua da talde kopurua baino erronka gehiago izatea. Horrela taldeek beti edukiko dituzte erronka berriak, beste talde batek bukatzen duen bitartean itxaron gabe. Ondorengo saioetan, erronka berak aurkezten dira eta talde guztiek erronkaren bat lortu ahala zaharrak kendu eta berriak gehitzen dira.

Taldeakide bakoitzak rol bat izango du eta erronka bakoitza gainditu ostean horien aldaketa egingo da:

- **Irakurlea:** erronka behar den aldietan irakurtzen du, denek ulertu arte.
- **Moderatzailea:** hitz egiteko txanda errespetatzen laguntzen du.
- **Betearazlea:** gutxienez kide bakoitzaren irtenbide bat gauzatzeko dela zaintzen du.
- **Material arduraduna:** materiala bere lekuan egotearen eta kontu handiz tratatzearen arduraduna da.
- **Laguntzailea:** irakasleari abisatzen dio erronkari balioa eman diezaion eta gainditutako erronken orrian sinatu behar du.

Talde bat erronka batera iristen denean, idazkariaren rola esleituta duen pertsonak erronka-txartela hartuko du eta behar beste aldiz irakurriko die kideei. Horiek, ulertzen dutenean, konponbideak pentsatu eta hoberena aukeratuko dute. Taldea adostasunera

iristen denean ekintzari dagokionez, gauzatu ahal izango du. Erronka gainditzeko, irakasleak ekintza baliozkotzat jo beharko du. Behin erronka bat baliozten denean laguntzaile rola duenak kontrol orrian sinatuko du. Kontrol orria erabiltzen da rol aldaketa egon dela zihurtatzeko eta ikasleek haien aurrerapena ikusi dezaten.

## **b) Inkesta**

Diseinaturiko inkesta hiru alderditan banatzen da. Lehenengo bi blokeetan erantzuteko aukera itxiak agertzen dira eta hirugarrenean berriz irekiak, nahi beste idazteko aukera ematen duena. Lehenengo atalean, ikasleen elkarlana eta erronka bakoitza gauzatzeko izan duten jarrera baloratzen da eta bigarrean erronkak gauzatzeko nola sentitu diren. Azkenik, hirugarren alderdian diseinaturiko abentura ludikoa 1-etik 10-ra baloratzeko eskatzen zaie eta horren zergatia adieraztea.

Inkesta, laugarren saioaren amaieran aurkeztu zitzaizkien ikasleei, azalduz nola zintzotasuna ezin bestekoa zen eta haien erantzunak ez zirela eragingo Gorputz Hezkuntzako ikasgaiko notan. Hori bermatzeko, nahi izanezgero inkesta anonimoa egin zezaketen. Ikasleen euskara maila ez da altua, hori dela eta, erabaki zen ikasle guztiek momentu berean erantzutea, datuak ahalik eta fidagarriak lortzeko. Horretarako, inkestako galdera euskaraz irakurri eta jarraian erdarara hitzultzen zen, denbora emanez erantzuteko hurrengo galderak irakurri baino lehen.

## **PROZEDURA**

Diseinaturiko abentura ludikoa lau saiotan banatzen da. Lehenengo saioa ikasgelan hasi zen azalduz ikasleei hurrengo saioetan zer egingo zen. Bertan, diseinaturiko web orrialdea erakutsi eta prestatutako istorioa kontatu zitzaizkien, gainera abentura osoa gauzatzeko beharrezkoak ziren instrukzioak eta arauak azaldu zitzaizkien. Ondoren, eskolako gimnasia jaitsi ziren eta beharrezkoa zen abentura materiala banatu zitzaizkien.

Gimnasia bitan banatuta zegoen, Asia eta Afrika kontinenteak mugatuz. Kontinente bakoitzean erronka desberdinak zeuden, horiek bereizteko konoen laguntzaz postetan banaturik zeuden. Erroka bakoitzean, kontinentearen arabera, koloreko txartelak zeuden, egin beharrezkoa argituz. Ikasleek gimnasiotik libre mugitzen ziren errokak gaindituz.

Saioetan zehar ikasle guztiek ez zuten berdina egiten, talde bakoitza bere erritmora betetzen zituen erronkak, hori dela eta, saioak ez ziren finkoak izan. Hurrengo hiru saioeta erronkekin jarraitu zuten. Talde guztiek erronka bat gainditzean beste batengatik aldatzen zen. Horrela kontinente berriak agertu eta beste batzuk desagertzen ziren. Azkenengo saioan laugarrena alegia, azkenengo erronkak gainditu eta amaierako 15 minutuetan ikasgelara itzuli ziren inkestak bete zituzten. Saio bakoitzean egindakoa hobeto ulertzeko hona hemen kronograma:

#### SAIOEN KRONOGRAMA

1.saioa	klasean jokoa eta web orrialdearen erabilera azaldu. Afrika eta Asia kontinenteetako erronkak eskuragarri izan.
2.saioa	Afrika, Asia eta Ozeaniako erronkak eskuragarri.
3.saioa	Asia, Ozeania eta Amerikako erronkak eskuragarri.
4.saioa	Amerika eta Europako erronkak eskuragarri eta ebaluazioa egin (autoebaluazioa, koebaluazioa eta unitatearen ebaluazioa).

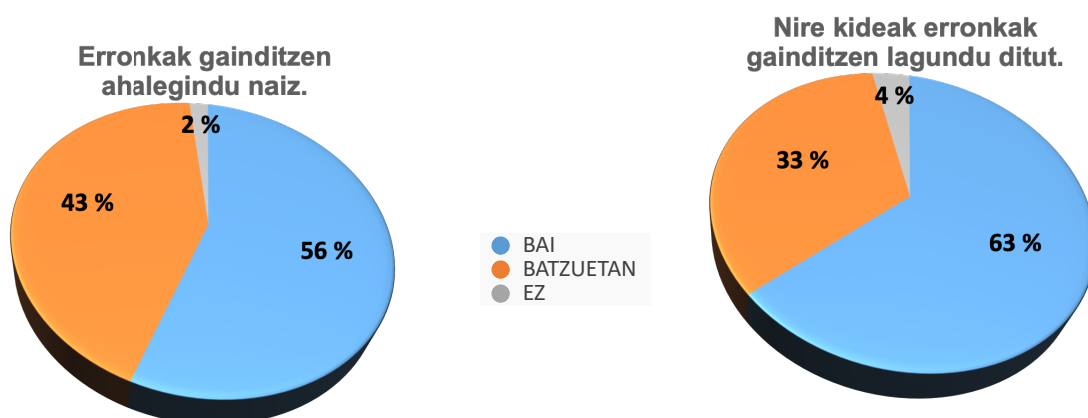
# EMAITZAK eta HAUSNARKETA

---

Emaitzak antolatzerako orduan, ikerlan honetan planteatu ditugun helburuak hartu dira kontutan. Hau horrela, lehendabizi lehenengo helburuarekin erlazionaturiko emaitzak agertuko dira, ikasleen elkarlana eta inplikazioa aztertuz. Ondoren bigarren helburuarekin erlazionaturiko emaitzak agertuko dira, hau da, esku-hartze proposamenaren ebaluazioaren ingurukoak. Horretarako alde batetik talde-laneko balorazioaren emaitzak aurkeztuko dira eta bukatzeko erronken inguruko balorazioak.

## 1. HELBURUAREKIN ERLAZIONATURIKO EMAITZAK: IKASLEEN ELKARLANA ETA INPLIKAZIOA AZTERTZEA.

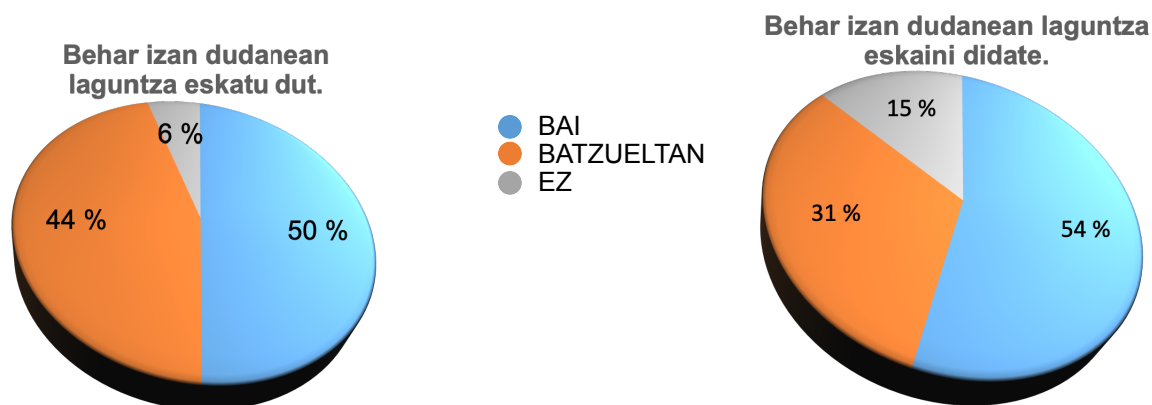
### a. Inplikazioa: Esfortzua (Interdependentzia positiboa).



1. Irudia: interdependentzia positiboaren inguruko emaitza deskriptiboak.

Lehenengo irudian ikus daitekeen bezela, ikasleen erdia baino gehiagok erronkak gainditzen ahalegindu dela eta lagundu duela ikusten da. Portzentai txiki batek ordea ez du erronka gainditzeko eta erronkak gainditzen laguntzeko esfortzurik egin (Hurrenez-hurren, %2 eta %4).

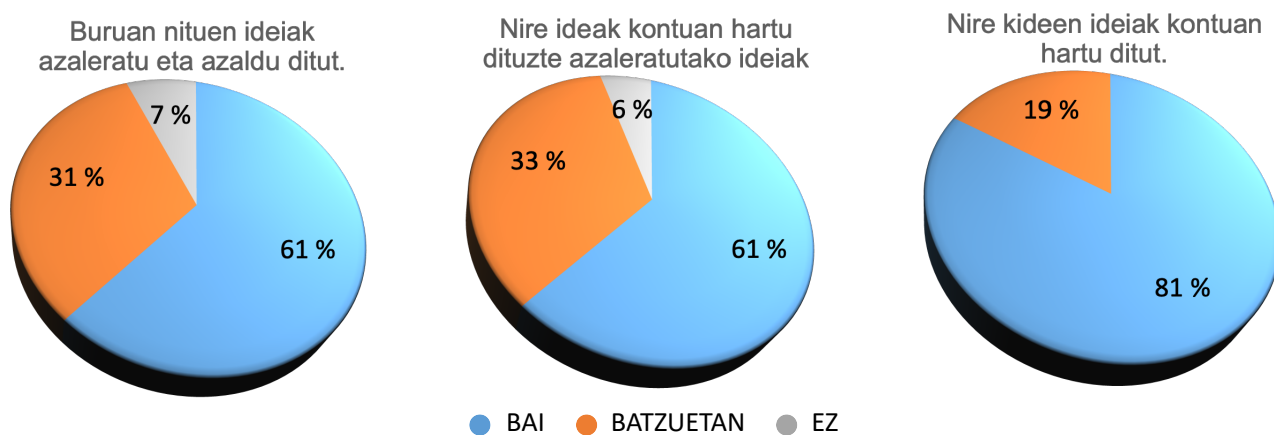
## b. Elkarlana: Laguntza (Gaitasun interpertsonalak)



2.Irudia: gaitasun interpertsonalen inguruko emaitza deskriptiboak.

Bigarren irudia aztertuz, ikaslegoaren erdiak laguntza eskatzeko eta eskaintzeko jarrera erakusten dute. Gutxi batzuk laguntza eskatzeko zailtasunak dituzte %6-ak alegia, hala ere talde kideei laguntza emateko joera altuagoa da (%15).

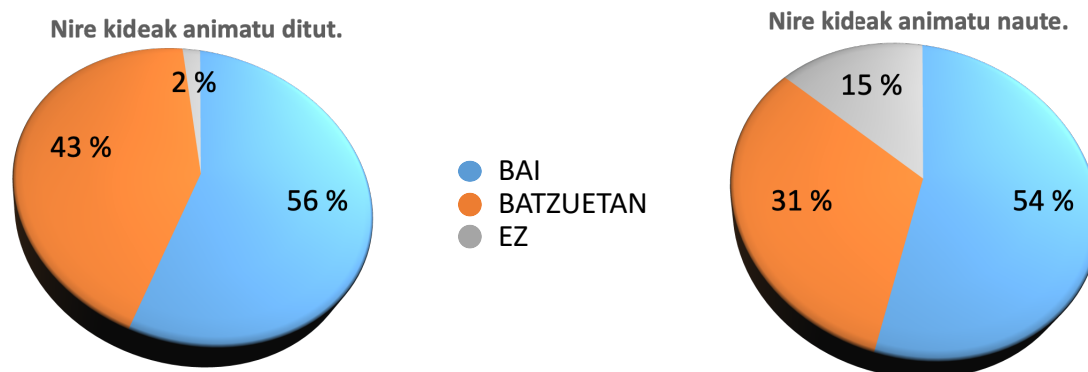
## c. Elkarlana: Ideiak partekatzea (Gaitasun interpertsonalak)



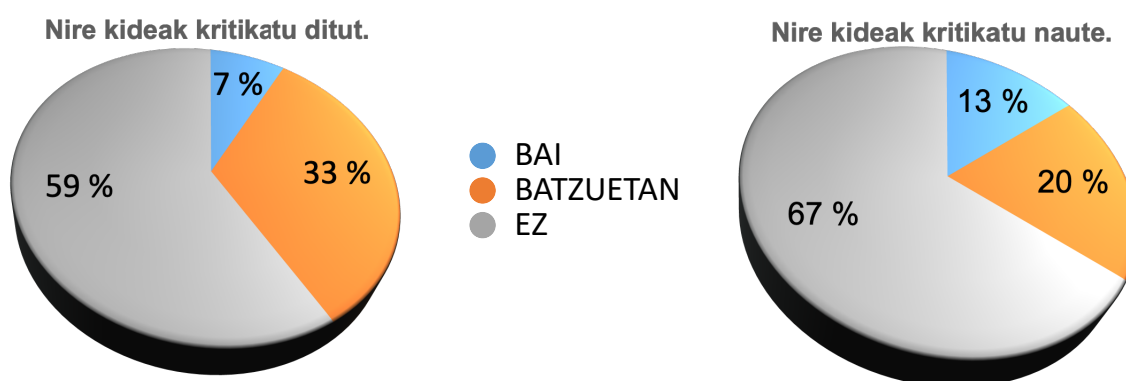
3.Irudia: gaitasun interpertsonalen inguruko emaitza deskriptiboak.

Taldekieen arteko komunikazioa funtsezkoa da erronka kooperatiboak aurrera eramanez ahal izateko. Hirugarren irudian komunikazioari erreparatzen badiogu ikasleen %61ak bere ideak azalerautu dituzte eta beste %61ek dio haien ideiak azalerautu dituztenean kideek kontuan hartu dituztela. Gainera, hiru lauden baino gehiagok (%81) haien kideek esandakoa kontuan hartu dutela diote.

#### d. Elkarlana: Animoak eta Kritikak (Elkarrekintza sustatzailea)



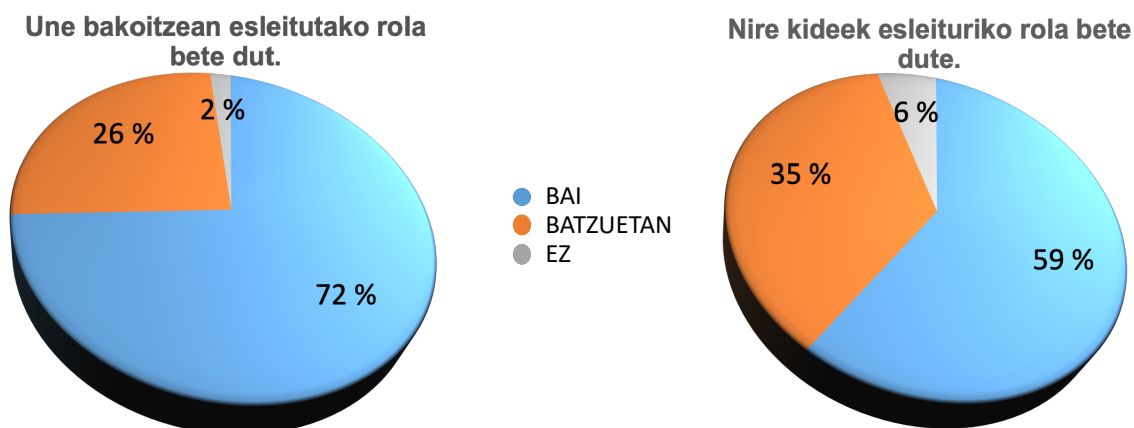
4. Irudia: elkarrekintza sustatzaileen inguruko emaitza deskriptiboak.



5. Irudia: elkarrekintza sustatzaileen inguruko emaitza deskriptiboak.

Laugarren irudian ikasleen haien artean animatu diren eta animatu dituzten adierazten da eta bostgarrenean berriz kritikatu diren eta kritikatu dieten. Abentura ludikoan, animatzea eta ez kritikatzeko bilatzen zen. Grafikoak alderatuz animatzeko joera gehiago dago kritikatzekoa baino. Gutxi gora-behera, erdia baino gehiagok ez dute haien kideak kritikatu eta animatu dituzte.

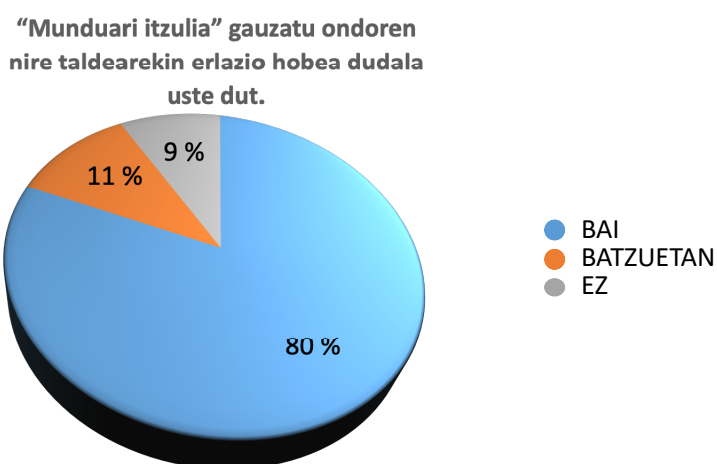
### e. Implikazioa: Arauak betetzea (Ardura pertsonala eta taldekoa)



6.Irudia: ardura pertsonala eta taldekoaren inguruko emaitza deskriptiboak.

Taldearen funtzionamendu egokirako talde kide bakoitzak esleituriko erantzunkizunak bete beharko ditu, horren adibide argia da rol bakoitzak duen papera betetzea, beharrezkoa baida proposatzen diren erronketako bakoitza gainditu ahal izateko rolen esleipena errespetatzea. Seigarren irudian ikus dezakegu nola haien rola bete ez duten ikasleen ehunekoa baxua den (%2-%6 inguru) eta orokorrean ikasleek banakako ardura errespetatu duten.

### f. Elkarlana: Erlazioen hobekuntza (Talde prozesamendua)



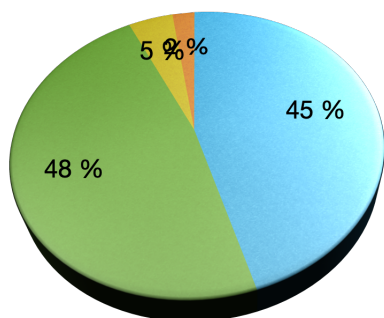
7.Irudia: talde prozesamenduaren inguruko emaitza deskriptiboak.

Zazpigarren irudiak adierazten du ikasleek haien helburuen lorpenei eta egindako ekintzei buruzko hausnarketa. Gutxi batzuk baino ez dira haien taldearekin erlazio hobea lortu ez dutenak (%9) adierazten duetek.



## 2. HELBURUAREKIN ERLAZIONATURIKO EMAITZAK: ESKU-HARTZE PROPOSAMENA EBALUATZEA.

**Erronkak gauzaterakoan baloratua sentitu naiz.**

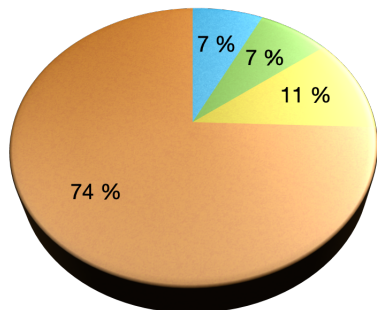


● BETI ● IA BETI ● IA INOIZ EZ ● INOIZ EZ

Zortzigarren irudian adierazten da ikasleek baloratuak sentitu diren abentura ludikoan zehar gauzatu dituzten erronketan. Ikasleen gehiengoa (%93) beti edo ia beti baloratua sentitu dira erronkak gauzatu dituztenean eta gutxi batzuk (%7) ez dira inoiz edo ia Inoz baloratuak sentitu.

8.Irudia: helburuarekin erlazioanaturako emaitzak.

**Nahiago izango nuke erronkak banaka izango balira.**

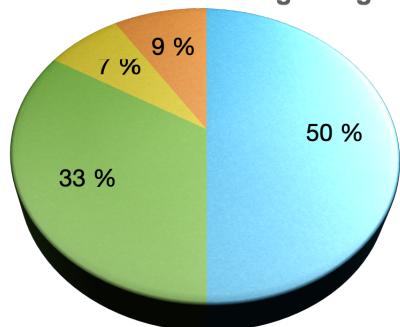


● BETI ● IA BETI ● IA INOIZ EZ ● INOIZ EZ

Bederatzigarren irudian, aditu daiteke ikasleek nahiago dutela taldeka aritzea (%74 eta %11), erronkak banaka gauzatzea baino. Banaka jardun nahi dutenek %7a dira.

9.Irudia: helburuarekin erlazioanaturako emaitzak.

**Erronkak gainditu ahala taldean hobeto lan egin dugu.**

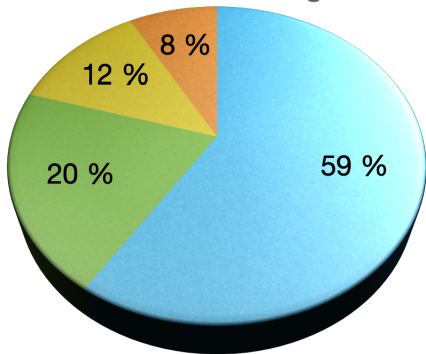


● BETI ● IA BETI ● IA INOIZ EZ ● INOIZ EZ

Hamargarren irudian, ikusi dezakegu nola ikasleek diote erronkak gainditu ahala taldean hobeto lan egiten dutela, bestean beste %50 eta %33a beti edo ia beti hobekuntza hori baieztatu dute.

10.Irudia: helburuarekin erlazioanaturako emaitzak.

**Erronkak gainditu ahala nire motibazioa handitu egin da.**

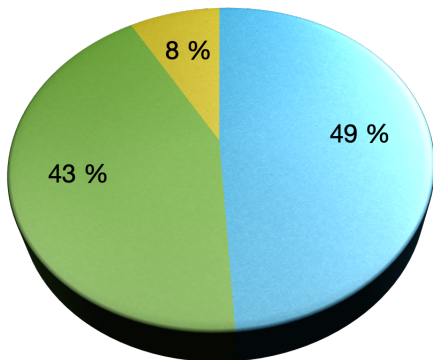


11.Irudia: helburuarekin erlazioanatuako emaitzak.

● BETI ● IA BETI ● IA INOZ EZ ● INOIZ EZ

Hamaikagarren irudian, ikasleen motibazioa erronkak gainditu bitartean adierazten da, Bertan aditu daiteke ikasle gutxi batzuk direla (%8) motibazioa handitu ez zaiena.

**Nire taldearekin ondo lan egin dudala uste dut.**

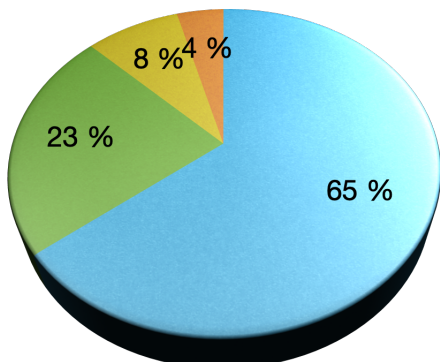


12.Irudia: helburuarekin erlazioanatuako emaitzak.

● BETI ● IA BETI ● IA INOZ EZ ● INOIZ EZ

Hamabigarren irudian, ikasleek taldean ondo lan egin duten ikusten da. Ikasle gehienek (%92) beti edo ia beti ondo lan egin dutela baieztatzen dute. %8ak bakarrik diote ia inoz ez dutela taldean ondo lanegin eta ez dago ikaslerik dionak ez duela ondo lanik egin.

**Nire taldearekin eroso sentitu naiz.**



13.Irudia: helburuarekin erlazioanatuako emaitzak.

● BETI ● IA BETI ● IA INOZ EZ ● INOIZ EZ

Hamahirugarren irudia behatuz, ikasleen %65ta eroso sentitu da beti eta %23a ia beti, beste %12ak aldiz gutxitan edo inoz ez dira eroso sentitu haien taldekideekin.

# ONDORIOAK

---

Ikerlan honetan atera diren ondorioak antolatzeko, lanean eraman den egitura berbera mantenduko da, horrela ondorioak helburuen arabera antolatuz. Lehendabizi ikasleen inplikazioa eta jarreraren inguruko ondorioak azalduko dira; ikaskuntza kooperatiboan beharrezkoak diren 5 gaitasunak zein punturarte garatu eta landu diren baloratuko da, ikaskuntza kooperatiboa eman dela ziurtatuz. Azkenik esku-hartze proposamenaren inguruko ondorioak aurkeztuko dira, alde batetik ikasleek izan dituzten sentimenduak eta bizipenak azaldu eta bestetik esku-hartze proposamenaren diseinua baloratuko da.

## IKASKUNTZA KOOPERATIBOAREN 5 GAITASUNAK:

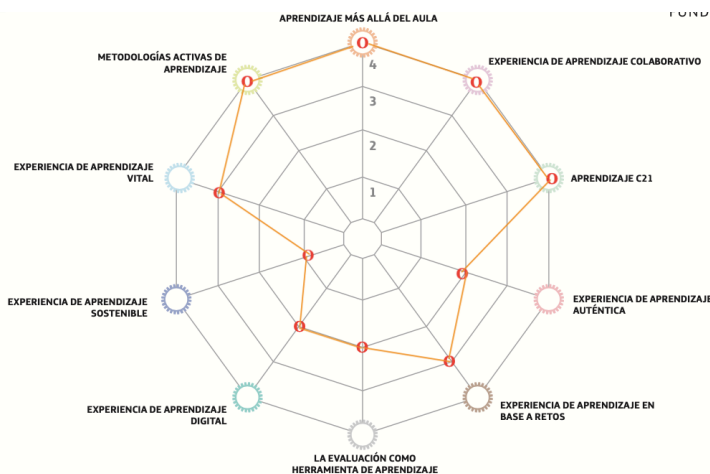
1. **Interdependentzia positiboa:** Gaitasun honek ikasle indibidual bakoitzaren ahalegina talde osoaren arrakasta lortzeko beharrezkoa dela definitzen du. Hori horrela, ikaslegoaren gehiengoa inplikatu dela erakutsi dute emaitzek eta gainera besteak lagundu dituztela, denok ikaskuntza bat izatea denon arrakasta lortzeko beharrezkoa dela ulertuz.
2. **Gaitasun interpertsonalak:** besteak beste konfiantza, komunikazioa eta kideen arteko laguntza bezalako tresnak biltzen ditu. Kasu honetan, aditu dezakegunez komunikazioa adierazgarria da, zeren eta, guztiz proportzionala da ideien hartu emana, hau da, ideiak azaleratu dituzten ikasle guztiek haien ideiak kontuan hartu dituztela diote. Hare gehiago, ikasleek entzuteko alde aurretiko joera handiagoa dute hitz egiteko baino. Komunikazioarekin loturan laguntza eskatzeko konfiantza eta emateko joera izatea dago. Horrela ikasleek haien kideei laguntza behar dutenean eskatzen diete eta horiek erantzun bat ematen diete. Orokorrean, ikasleek laguntza eskatzeko eta emateko prestutasun handia dute eta gutxi batzuk baino ez dira taldekideei laguntza eskaintzeari uko egiten diotenak. Hori dela eta, emaitzak ikusita esan daiteke ikasleen gaitasun interpertsonalak garatu egin direla.
3. **Elkar ekintza sustatzailea:** Ikasleen arteko elkarrekintza sustatzailea eman dadin kritikak alde batera utzi eta taldekideek haien artean animatu behar dira. Animatzearen inguruko grafikoak kritikatzekoekin konparatzerakoan argi ikusten da ikasleek animatzeko joera handiagoa dutela, hala eta guztiz ere, kritikak ere ageri dira nahiz eta batzuetan izan. Ondorioz, kontuan hartzeko puntua da eta irakaslearen esku dago kritikak animoetan bihurtzea.

4. **Ardura indibiduala eta taldekakoa:** beharrezkoa da banakako eta taldeko ardura izatea aurkezten diren erronka kooperatiboak gainditu ahal izateko. Hori lortzeko, taldeko kide bakoitzak esleitzen zaizkion erantzukizunak bete beharko ditu, besteak beste rolen esleipena errespetatzea eta rolen aldaketa egitea. Ikasleek haien ardura pertsonala handiagoa dela uste dute haien kideena baino, hori adierazten baidute grafikoek. Dena den, konproposua handia izan da eta gutxiengoa izan da rolen bete beharra errespetatu ez dutenek.
  
5. **Talde prozezamendua:** taldera iristen den informazio guztia prozesatu egin behar da eta ikaskuntza egon dadin, ezinbestekoa izango da taldeak hausnarketa egitea. Horren baitan dago galdetegia betetzea, zeren eta ikasleei aukera eman die haien eta haien kideen jarreraren inguruan pentsatzeko. Ikasle guztiek sortutako inkesta bete dute eta atera diren emaitzak konparatzean logikoak dilera aditu daiteke. Adibidez, ideiak adierazi eta ideiak entzutearen inguruan, kritikak jaso eta egitea... Horrek, ikasleek inkesta kontsienteki eta zintzotasunez bete dutela adierazten du eta hausnarketarako tarte bezela erabili izan dutela.

### ESKU-HARTZEAREKIN ERLAZIONATURIKO ONDORIOAK:

Esku-hartze proposamena ebaluatzeko ikasleen sentimenduak eta asetze maila aztertu ziren, emaitzetaik ondorioztatu daiteke ikasleen erdiak baino gehiagok eroso sentidu direla taldean lan egiten, motibazioa handitu dutela abentura gamifikatuan (*“Lo he pasado muy bien y las erronkas han estado bien, me ha gustado el talde”*; *“Niri asko gustatu zait. Irene asko lan egindu. Eta diberdigarria izan da. Askok hobetu dugu. Nire taldea oso gaizki geuden eta orain ez. 100 verne lortu eta alfonbra magikoa erosi dugu”*).

Ikasleen asetze maila ebaluatzeaz gain esku-hartzea ebaluatzeko Telefónica Fundazioak eta “la Caixa” Fundazioak bultzatutako hezkuntza digitaleko programakrako sortutako dekalogo erabili da. Dekalogo hori baliogarria da jakiteko proiektu bat berritzailea den edo ez. Lortzen diren emaitzen arabera armiarma-sare bat sortzen



14. Irudia: ebaluazio armiarma-sarea.

da (ikusi 14.irudia: ebaluazio armiarma-sarea), baliogarria dena proiektuaren gabeziak eta indarguneak modu bisualean aztertzeko. Horren erabilpena egin da hurrengo ondorioak lortzeko:

1. **Bizi-ikaskuntzako esperientzia:** ikasleen prestakuntza bizitzarako gaitasunetan oinarritzen da, benetako eta benetako esperientziei buruzko ikaskuntza-jarduerak eginez. Proiektua ikasleei ikaskuntza-esperientzia bat ematen die, ezagutza edo trebetasun zehatzak eskuratzetik harago doana, aldaketa-aukera errealak eskaintzen baititu haien prestakuntzarako eta etorkizuneko bizitzarako.
2. **Ikaskuntza metodologia aktiboak:** proiektuak ikaskuntza-metodologia aktiboak praktikan jartzen ditu, batez ere erabiltzaileari eta ingurune hurbileko talde-harremanak eta harreman sozialak indartzei buruzkoak. Ikaslearen ikaskuntza praktikoa eta esperientzia (eginez ikastea) funtsezkoa da. Prestakuntza autonomia eta taldekoa, non irakaslea laguntzailea den eta prozesua errazten duen.
3. **Ikasgelatik haratagoko ikaskuntza:** proiektuak ikasgelaren muga fisikoak eta antolamenduzkoak gainditzen ditu, baliabide eta tresna globalak aprobetxatuz, erabiltzaileek ikaskuntza-espazio propioak osa ditzaten.
4. **Ikaskuntza kooperatiboetan oinarrituriko esperientziak:** talde-lanarekin lotutako gaitasunei buruzko prestakuntza eta lanen kudeaketa nagusitzen dira, metodologia inklusiboetatik, taldearen barneko eta kanpoko eragileekin elkarlanean.
5. **Ikaskuntza:** ikaskuntza XXI. menderako gaitasunetan oinarritzen da, lehentasuna emanez: "ikasten ikastea" ikasleari metakognizioko prozesu praktikoetan osatuko duten pentsamendu-estrategiak eta -errutinak erraztuz.
6. **Ikaskuntza esperientzia errealak:** erabiltzailearen gaitasun emozionalaren kudeaketarekin lotutako jarduera isolaturen bat sartzen da.
7. **Erronketan oinarritutako ikaskuntza esperientzia:** proiektuak jarduera sortzaileak, dibergenteak eta irekiak (erronkak) eskaintzen dizkie ikasleei. Ikasleek arazoak ebaztea eta jarduera sortzaileak eta dibergenteak egitea dituzte.
8. **Ebaluazioa ikaskuntza-tresna gisa:** zenbait jarduera egiten dira erabiltzaileek erreferentzia izan dezan lortu nahi dituen ikaskuntza-helburuei buruz.

9. **Ikaskuntza digitaleko esperientzia:** proiektuak ikasleei haien abentura gamifikatuako informazioa aztertzeko, erabiltzeko, ekoizteko eta partekatzeko gaitasuna ematen die, komunikabide digitalekin.
  
10. **Ikaskuntza jasangarriaren esperientzia:** etorkizunari begira proiektuak ez du jasangarria izateko planik.

# HOBEKUNTZA ETA ETORKIZUNERAKO PROPOSAMENAK

---

Garatu diren ondorioak aztertu ondoren, jarraian diseinaturiko esku-hartzearentzako hobekuntzak eta etorkizunerako proposamenak luzatuko dira.

Lehenik, ikasleei eskeini beharko litzaieke ikaskuntzako bizi-ikaskuntzarako esperientzia osoa. Bideratuta dagoena haien bizitzan benetako hobekuntza lortzera, horretarako errokak moldatu daitezke eta haien egunerokotasunean aurki ditzaketen egoerara moldatuz, ikaskuntza esperientzia erreala lortuz. Esku-hartzeak esperientzia esanguratsu eta benetakoekin ikastea proposatu beharko lieke ikasleei, haien konpromiso emozionala sustatuz. Helburu izanda ikasleak gaitasun emozionalaren eta balioen kudeaketan trebatzea, bere ingurune fisikoarekin eta giza ingurunearekin lotutako jarduera esanguratsuak eta bizi-jarduerak eginez.

Ebaluazioari dagokionez ikaskuntza-tresna izan beharko litzateke, horretarako ebaluazioa ikaslearen ikaskuntzarako tresna nagusi gisa planteatu daiteke, koebaluazioa eta autoebaluazioa kontuan hartzen duena. Ikasleari proposatuz autoebaluaziorako eta koebaluaziorako tresna praktikoak, abiatuz, errubrikak, eskalak eta gaitasun-erregistroetatik. Gainera, interesgarria izango litzake ikaskuntza digitaleko esperientzia handitzea. Egia da, ikasleek abentura gamifikatuan zehar web orrialde bat haien eskura zutela, bai abenturaren atal bat osatzeko baita aukera ematen zuena haien aurrerapena ikusteko. Hala ere, proiektuak ikasleei informazioa aztertzeke, erabiltzeke, ekoizteke eta partekatzeko gaitasuna eman beharko lieke, komunikabide digitalekin. IKTen erabilera kritikoa, kultura eta gizarte digitalean behar bezala moldatzeko zeharkako ezagutza gisa.

Bestalde, ikaskuntza jasangarriaren esperientzia ez da bermatu esku-hartze horretan. Hori dela eta, etorkizuneko hazkunderako eta iraunkortasunerako prozedurak kontuan hartuta, eta hazkunderako bide eta proposamen hobeak identifikatu beharko lirateke. Komenigarria litzateke ere gabezia hori aztertzea eta ezagutzaren kudeaketan oinarritutako komunikazio-plan bat sortzea.

Aipatzekoa da, ikaskuntza kooperatiboen bost gaitasunen artean talde prozesamendual ahulezia gehien duen puntua izan dela. Hasiera batean pentsatzen zen ikasleei pasa zitzaien galdetegia betetzearekin hausnarketa bat beteko zela, baina gero datuak aztertzerako orduan konturatu gara hutsune bat dagoela. Horregatik, etorkizunera begira, behaketa txantioi bat gehituko genuke, irakaslearen inpresioak jasotzeko, ikasleen emaitzekin konparatu eta ondorio osoagoak ateratze aldera.

Azkenik, etorkizuneko proposamen gisa talde experimental bat eta talde kontrol batean esku-hartzea garatzea. Konparatu ahal izateko benetan ezberdintasunik dagoen metodologia berritzailea eta tradizionalaren artean nahi den helburua lortzeko. Gainera, horri gehitu beharko litzaioke luzaroagorako planteamendu bat, non metodologia berritzaile hobekuntzak aztertu daitezkeen. Jakiteko ea benetan planteatzen diren gaitasunen inguruko hobekuntzak eman diren.



# BIBLIOGRAFIA

---

236/2015 Dekretua, abenduaren 22koa, Oinarrizko Hezkuntzaren curriculuma zehaztu eta Euska Autonomia Erkidegoa ezartzen duena (EHAA, 2016-01-25).

Acosta-Medina, J. K., Torres-Barreto, M. L., Paba-Medina, M. C. eta Alvarez-Melgarejo, M. (2020). Análisis de la gamificación en relación a sus elementos. Universidad Industrial de Santander. Preprint. Hal.

Altarriba, F. (2021eko apirilaren 27an). *Los tipos de jugadores en Gamification: teorías Bartle, Amy Jo Kim y Marczewski*. Innovación. Blogaren argitalpen lekua: <https://www.iebschool.com/blog/tipos-jugadores-innovacion/>.

Arumí, J., Comella, A., Bayer, C., eta López-Muñoz, R. (2003). Análisis de la estructura de aprendizaje en la enseñanza de la Educación Física en la educación obligatoria. *In Educación Física y deporte en edad escolar*. Actas del V Congreso Internacional FEADef. Valladolid, 25 al 28 de septiembre de 2003 (pp. 71-74).

Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD research*, 1(1), 19.

Borrás Gené, O. (2015). *Fundamentos de gamificación*. ISO 690

Contreras Jordán, O., Arribas-Galarraga, S., eta Gutierrez Díaz del Campo, D. (2017). *Didáctica de la educación física por modelos para educación primaria*. Síntesis.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., eta Nacke, L. (2011, September). *From game design elements to gamefulness: defining "gamification"*. In Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments (pp. 9-15).

Dyson, B., eta Grineski, S. (2001). Using cooperative learning structures in physical education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 72(2), pp. 28-31.

Goikoetxea, E., eta Pascual, G. (2002). Aprendizaje cooperativo: bases teóricas y hallazgos empíricos que explican su eficacia. *Educación XX1: Revista de la Facultad de Educación*, 5, pp. 227-247.

- Johnson, D. W., Johnson, R. T., eta Holubec, E. J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós.
- López Pastor, Víctor M.; Monjas Aguado, Roberto; Gómez García, Jesús; López Pastor, Esther M.; Martín Pinela, Juan F.; González Badiola, Javier; Barba Martín, José Juan; Aguilar Baeza, Rebeca; González Pascual, Marta; Heras Bernardino, Carlos; Martín, Maria Isabel; Manrique Arribas, Juan Carlos; Subtil Marugán, Patricia; Marugán García, Laura (2006). La evaluación en educación física: revisión de modelos tradicionales y planteamiento de una alternativa. La evaluación formativa y compartida. *Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, núm. 10, julio-diciembre, 2006, pp. 31-41
- Parra, E., eta Torres, M. (2018). *La gamificación como recurso didáctico en la enseñanza del diseño*.
- Parente, D. (2016). *Gamificación en la educación. Gamificación en aulas universitarias*, 11.
- Pujolàs, P., Lago, J. R., Naranjo, M., Pedragosa, O., Riera, G., Soldevila, J., Olmkos, G., Corner, E. eta Rodrigo, C. (2011). El programa CA/AC (“cooperar para aprender/ aprender a cooperar”) para enseñar a aprender en equipo Implementación del aprendizaje cooperativo en el aula. Barcelona: *Universitat Central de Catalunya. Stracted*, 4(02), 2018.
- Quintero González, L. E., Jiménez Jiménez, F., eta Area Moreira, M. (2018). Más allá del libro de texto. La gamificación mediada con TIC como alternativa de innovación en Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 34, 343-348.
- Rodríguez Negro, J. (2021). *Curso on line gamificación educación física (2ª ed)*. Luis Timon oposiciones educación física.
- Rodríguez Negro, J. eta Zulaica Isasti, L. M. (2016). Evaluación en Educación Física. Análisis comparativo entre la teoría oficial y la praxis cotidiana. *Sportis: Revista Técnico-Científica del Deporte Escolar, Educación Física y Psicomotricidad*, 2(3), 421-438.
- Werbach, K., eta Hunter, D. (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. *Wharton Digital Press*.

# ERANSKINAK

---

## I. ERANSKINA

### UNITATE DIDAKTIKOA ARAZO-EGOERA BATETIK ABIATUTA PROGRAMATZEKO TXANTILOIA

**Irakasgaia:** Gorputz Hezkuntza

**Gaia:**

**Maila:** Lehen Hezkuntzako 5.maila

**Saioak:** 4 saio

**Proposamenaren justifikazioa:**

Azken urteetan zenbait kultura desagertu dira indibidualismoak sorrarazi duen ezjakintasunaren ondorioz. Gure inguruan gertatzen denari buruz soilik ohartzen gara, beste lurraldeak ahaztuz. Berdina gertatzen da eskolan gaudenean, gure burua bakarrik begiraten dugu eta gure aldamenekoa laguntza behar badu ez gara ohartzen. Lehia dugu buruan eta ibabazi baino ez dugu nahi. Hori dela eta, unitate hau aurrera eraman ahal izateko eta proposatzen diren erronkak gainditu ahal izateko talde lana, denon parte hartzea eta kooperazioa ezinbestekoa da.

Ikasleek munduan zehar bidaiatuko dute, bost kontinenteak bizitatuz eta herrialde berriak deskubrituz. Kontinente horietako bakoitzean erronka desberdina azalduko zaizkie. Horiek gainditzeko lau edo bost kideetako taldeetan banatu behar dira.

**Arazo-egoera:****A. Testuingurua:**

5.mailako ikasleei gehien motibatzen dieten jolasak lehiarekin zer ikusia dutenak dira, galtzailea eta irabazlea nor den adieraziz. Horrek haserreak eta istiluak ekartzen ditu maiz taldekideen artean eta taldeen artean. Hori gutxi balitz, ikasle “trebe” eta “ez-trebeak” direnen arteko desberdintasun handia dago. Horrek dakar ikasle batzuk saioetan parte hartu nahi ez izatea edo nahiz eta parte hartu motibazio gutxirekin aritzen direnak, konfiantza eta trebetasun falta dela eta.

**B. Arazoa:**

Bosgarren mailan bi klase guztiz desberdin daude; alde batetik, klase bat dago orokorrean oso ona dela ariketak fisikoa egiterakoan, baina haien arteko erlaziok eta harremank ez dira onak eta taldean ez dakite ondo lan egiten. Bestalde, kontrako egoera daukagu, maila sozialean oso onak dira baina jarduerak aurrera eramaterakoan arazoak dituzte.

**C. Helburua:**

- Ikasleek klasean sortzen diren gatazkak haien kabuz ondo kudeatzea.
- Denok batera helburu bat lortzea. Haien arteko kooperazioa eta talde lana indartuz.
- Ikaskideen emozioak errespetuz tratatzen eta haien artean ulertzen ikastea.

**Zeregina:**

Abentura gamifikatua, Julio Vernerren *Munduari itzulia 80 egunetan* onarria duena eta erronka kooperatiboen bitartez gauzatuko dena. Ikasleei proposatzen zaizkien erronka kooperatiboak gainditzen saiatu behar dira eta erronkak gainditu ahala puntu desberdinak lortuko ditzuzte haien abentura ahalik eta aberasgarria izanik. Hemeretzi erronka kooperatibo gainditu ahalko ditzuzte, horietako bakoitza bost kontinenteetan banatuta daude eta aldi berean 10 herrialde desberdinetan.

## Oinarrizko gaitasunak:

### A. Zeharkakoak:

- *Ikasten eta pentsatzen ikasteko kompetentzia:* ikasleari aurkezten zaizkion helburuak bere mailara egokituak egon behar dira. Bere mailara egokituak egonezgero egunerokotasunean aplikatzeko aukera izango baidu.

4.osagaia: Jarduera fisikoaren egunerokotasunean duen garrantiaz jabetu, eskaintzen dituen onura guztiak aprobetxatu ahal izateko.

- *Elkarbizitzarako kompetentzia:* Gorputz Hezkuntzak balioetan hezten laguntzen du, harremanak kontrolatzen irakatsiz. Gainera, Gorputz Hezkuntza baliogarria da elkarlanean, lankidetzan eta bizikidetzan, hau da, gizartean sortu daitezkeen genero berdintasuna eta gatazka modu egokian konpontzen lagunduz. Baita, bertako eta beste kultura batzuetako tradizioen inguruan ezagutza izaten joko-jolas, jarduera fisiko eta kirol jardueraren bitartez.

2.osagaia: Jokabide motorrari esker, bakoitzaren kultura-nortasuna indatu, herriaren balioak sendotu eta kulturartekotasuna onartuko da.

### B. Diziplinari dagozkionak:

- *Kompetentzia motorra.*

#### Etapako Helburua:

- Problema motorrak ebazteko printzipioak eta arauak ezagutzea, autonomiaz eta eraginkortasunez jarduteko.

#### Helburu didaktikoak:

- Erronka kooperatiboak, talde lanean egitea sortu daitezkeen gatazkak, negozioazioaren bidez konpondu.
- Erronka kooperatiboetan, taldekoen ideiak entzutea, denon artean erabaki edo estrategia komuna aukeratzeko gai izatea.

#### Ebaluazio Irizpideak:

- Modu koordinatuan eta lankidetzan jardutea, erronkak ebaztu.
1. Ikaskideekin lagunduz eta elkarlanean aritzen da.
- Norberaren ahalegina eta taldearekin ezartzen diren harremanak identifikatzea jolasen eta haiekin bat jokatzeko.
1. Joko-arauak ezagutzen eta onartzen ditu.  
2. Harreman inklusiboak ditu ikaskideekin.  
3. Ariketa fisikoa eta kirola egitean sortzen zaizkion egoera gatazkatsuak konpontzen ditu.

**Edukiak:**

1.multzoa: arlo guztietan komunak diren oinarrizko zehar-konpetentziak lotutako edukiak.

- Harremanak eta komunikazioa lantzea.
- Taldean ikasteko lanetan laguntzea eta elkarlanean aritzea.
- Gatazkak kudeatzea.
- Norberaren motibazioa eta gogo-indarra erregulatzea.

2.multzoa: norberaren ezagutza eta kontrolaren. -Mugimenduaren ikuspegitik ondo egindako lana balioestea.

**Metodologia:**

Gamifikazioa erronka kooperatiboen bitartez.

Jardueren sekuentzia:

1.saioa: klasean joko eta web orrialdearen erabilera azaldu. Afrika eta Asia kontinenteetako erronkak eskuragarri izan.

2.saioa: Afrika, Asia eta Ozeaniako erronkak eskuragarri.

3.saioa: Asia, Ozeania eta Amerikako erronkak eskuragarri.

4.saioa: Amerika eta Europako erronkak eskuragarri eta ebaluazioa egin (autoebaluazioa, koebaluazioa eta unitatearen ebaluazioa).

## **EBALUAZIOA:**

### **A. LORPEN ADIERAZLEAK:**

- *Elkarbizitzarako konpetentzia.*

2. osagaia: taldean ikastea eta lan egitea, nor bere ardurak onartuz eta helburu komuneko lanetan lankidetzan arituz, pertsonen eta iritzien aniztasunak dakarren aberastasuna aitortuta.

- Kontzeptualak: erantzukizunak identifikatzen ditu eta taldean ondo lan egiten jakitearen garrantzia ulertzen du.
- Prozedurazkoak: taldean lan egiten du, lankidetzan eta elkarlanean.
- Jarrerazkoak: errespetuz entzuten du eta iritzien aniztasuna errespetatzen du.

- *Ikasten eta pentsatzen ikasteko konpetentzia*

4.osagaia: gatazkak elkarriketaren eta negoziazioaren bidez konpontzea.

- Kontzeptualak: pertsonen eskubideak eta gatazken oinarriak identifikatzen ditu.
- Prozedurazkoak: arazo edo gatazka baten aurrean, negoziatzen du eta akordio batera iristen da.
- Jarrerazkoak: iritziak partekatzeko orduan errespetuz entzuten du.

**B. TRESNAK:** Nola ebaluatu dut, hau da, zeintzuk dira erabili ditudan tresnak.

- Hasierako ebaluazioa: behaketaren bidez.
- Ebaluazio finala: behaketa, autoebaluazio eta koebaluazio errubriken bidez.