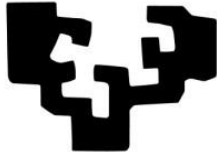


eman ta zabal zazu



Universidad  
del País Vasco

Euskal Herriko  
Unibertsitatea

HEZKUNTZA  
ETA KIROL  
FAKULTATEA  
FACULTAD  
DE EDUCACIÓN  
Y DEPORTE

# EMOZIOEKIN BATERA BIDEA EGITEN HAUR HEZKUNTZAN



Egilea: Alaitz Legarreta Madariaga  
Tutorea: Iker Ros Martinez de Lahidalga  
UPV/EHU Gasteiz  
Hezkuntza eta kirol fakultatea  
2022/2023

## Laburpena

Gradu amaierako lan honetan, **metodologia aktiboan eta emozioen inguruko uztarketa** baten ondorioz ikaskuntza paisaia bat sortu da. Lehenik eta behin, metodologia guztiak ondo ulertzeko eta emozioen alderdi guztiak ezagutzeko beharrezko guztia agertzen da, hala nola, emozioen kontzeptua, emozioak eskolarekin duten harremana, curriculumak emozioen inguruan dioena, emozioak nola landu izan diren edota emozioak lantzeko erabiltzen diren metodologia ezberdinak, erabili diren metodologia guztien azalpenarekin batera. Ondoren, lanaren helburuak aipatzen dira, hala nola, emozioen eta ikaskuntza paisaien inguruko azterketa teorikoa egitea, eta proposamen didaktiko bat diseinatzea ikaskuntza paisaietan oinarrituz, beste batzuen artean. Helburuen ostean, proposamen didaktikoaren diseinua azaltzen da, metodologia aktiboak eta emozioak uztartuz sortutakoa. Horretarako, Gardnerren Inteligentzia multipleak eta Bloomen taxonomia kontuan hartu dira eta The Zone matriza sortu da. Curriculumarekin ere kontuan izan da, Heziberririk lotura curricularra eginez. Diseinuari dagokionez, **Genially plataforman sortua izan da**, baina horrez gain, jarduera guztiak modu fisikoan egiteko ere prestatuak izan dira, teknologiak huts egitekotan ere aurrera egin ahal izateko. Diseinua zortzi jardueretan oinarritutako ikaskuntza paisaia bat da, modu ordenatuan egiteko sortuak izan direnak. Jarduerak, dado bat sortzea, emozioen hiztegi bat pertsonalizatzea, emozioen izenak ordenatzea, emozio ezberdinen ezaugarriak esleitzea, esperientziak kontatzea eta gogoratzea, lasaitzeko teknikak marraztea eta azaltzea, eta azkeneko mural bat sortzea dira. Bost saiotan egiteko pentsatutako diseinu bat da baina praktikan jartzeko momentuan askoz ere azkarrago atera da. Haur Hezkuntzako bost urteko gelan jarri da praktikan, eta 18 umeez hartu dute parte. Amaitzeko, ondorio bezala esan behar da sortutako jarduerak haurren gaitasunei oso ondo egokitzen zirela eta horiek modu eraginkor batean betetzeko eta proposamenaren amaierara heltzeko gai izan direla.

HITZ GAKOAK: Ikaskuntza paisaiak, emozioak, adimen emozionala.

## Resumen

En este trabajo de fin de grado, **una conjunción de metodologías activas y emociones** ha dado lugar a un paisaje de aprendizaje. En primer lugar, aparece todo lo necesario para entender bien todas las metodologías y conocer todos los aspectos de las emociones, como el concepto de las emociones, la relación de las emociones con la escuela, lo que dice el currículum sobre las emociones, cómo se han trabajado las emociones o las diferentes metodologías que se utilizan para trabajarlas, junto con la explicación de todas las metodologías que se han utilizado. A continuación se señalan los objetivos del trabajo, como el análisis teórico de las emociones y los paisajes de aprendizaje, y el diseño de una propuesta didáctica basada en paisajes de aprendizaje, entre otros. Tras los objetivos, se explica el diseño de la propuesta didáctica, creada a través de la combinación de metodologías activas y emociones. Para ello se han tenido en cuenta las inteligencias múltiples de Gardner y la taxonomía de Bloom y se ha creado la matriz The Zone. También se ha tenido en cuenta el currículum, haciendo una conexión curricular con Heziberri. En cuanto al diseño, **ha sido creado en la plataforma Genially**, pero también han sido preparados para realizar todas las actividades de forma física, para poder avanzar incluso en caso de algún fallo tecnológico. El diseño es un paisaje de aprendizaje basado en ocho actividades que han sido creadas para ser realizadas de forma ordenada. Las actividades son, crear un dado, personalizar un vocabulario de emociones, ordenar los nombres de las emociones, asignar características de las diferentes emociones, contar y recordar experiencias, dibujar y explicar técnicas de relajación, y crear un mural final. Se trata de un diseño pensado para realizarlo en ocho sesiones para llevar a cabo una actividad al día, aunque en el momento de ponerlo en práctica ha salido mucho más rápido. Se ha puesto en práctica en el aula de cinco años de Educación Infantil con la participación de 18 niños. Finalmente, cabe concluir que las actividades creadas se ajustaban muy bien a las capacidades de los niños y niñas y que han sido capaces de cumplirlas de forma eficaz y llegar al final de la propuesta.

PALABRAS CLAVE: Paisajes de aprendizaje, emociones, inteligencia emocional.

## Aurkibidea

1. Justifikazioa	5
2. Marko Teorikoa	6
2.1. Emozioak	6
Emozioen kontzeptua	6
Emozioak eta eskola	8
Curriculuma eta emozioak	9
Nola landu izan dira emozioak	10
Emozioak lantzeko erabiltzen diren metodologia ezberdinak	12
2.2. Metodologia	13
Erabili den metodologia nagusia: Ikaskuntza Paisaia	13
Erabili diren beste metodologia batzuk	16
2.3. Emozioak eta metodologia	19
3. Helburuak	20
4. Proposamen didaktikoaren diseinua	21
4.1. The Zone matriza	21
4.2. Lerrokadura curricularra	23
4.3. Kronograma	24
4.4. Genially-n diseinua sortu	27
4.5. Material fisikoa sortu	28
5. Prozedura praktikan nola jarri izan den	29
5.1. Testuingurua	29
5.2. Jarraitutako prozedura	30
6. Ondorioak eta hausnarketa pertsonala	38
7. Bibliografia	40
Eranskinak	44

## 1. Justifikazioa

Gratu amaierako lan hau Haur Hezkuntzan gero eta garrantzitsuagoak diren metodologia aktiboen ingurukoa da. Metodologia aktiboak, ikaslearen parte hartzea modu aktiboan bultzatzen eta sustatzen duten metodologiak dira, hala nola, ikaskuntza paisaiak edo gamifikazioa. Aukeratutako metodologia nagusia ikaskuntza paisaiak da, baina horrez gain, gamifikazioa, erronketan oinarritutako metodologia, gela iraulia eta proiektuetan oinarritutako ikaskuntza lantzen dira hainbat jarduera ezberdinetan.

Metodologia aktibo hauek praktikara eramateko **arazo egoera batetik abiatuta** emozioen gaia aukeratu da, haur hezkuntzako lehen urteetan oso garrantzitsuak direlako haurren izaeraren garapenean, nortasunaren eraikuntzan eta gizarte-elkarreraginetan. Emozioen inguruan aipatzekoa da Haur Hezkuntzako lehen urteak erabakigarriak direla nortasunaren eraikuntzarako, eta bertan emozioak itzelezko garrantzia dutela komunikazioa, gizarte erlazioak eta egunerokotasuneko beharrezko kompetentziak garatzeko. Haurrak bizitzako lehen urteetatik eskolaratu daitezke eta adimen emozionalari beharrezko garrantzia ere ematen zaio arlo honetan. Haurren garapen integrala bermatzeko, 237/2015 abenduko 22ko dekretua jarraitzen da, bertan agertzen diren kompetentziak jarraitzen dira haurren garapen osoa dimentsio guztietan landu dadin. Curriculuma jarraitzeaz gain, eskola bakoitzak badauka bere lan egiteko modua, eta normalean proiektuen bidez eraman da aurrera eskoletako adimen emozionalaren lanketa, mindfulnessa eta jolas sinbolikoa ere erabiliz. Gainera, Bisquerrak 2002an plazaratu zituen hezkuntza emozionalak izan behar zituen helburu orokor eta zehatzak, hala nola, besteen emozioak identifikatzea, ongizate pertsonal eta sozialerako bizi-trebetasunak garatzea edo atsekabeari aurre egiteko estrategiak garatzea, beste askoren artean.

Esku-hartzea gauzatzeko hainbat metodologia ezberdin erabili dira, nagusienak ikaskuntza-paisaiak eta gamifikazioa izanik. Haez gain, Proiektuetan Oinarritutako Ikaskuntza, Gela iraulia eta Erronketan Oinarritutako Ikaskuntza landu dira. Diseinua lantzeko kontuan izan dira Gardnerren adimen anitzak eta Blommen taxonomia, hauen bien uztarketarekin The Zone matriza sortuz. The Zone matrizarekin jardueren sekuentzia sortu da. Ariketen sekuentzia sortzerakoan, diseinua sortu da Genially aplikazioaren bidez, eta horrez gain, jarduera guztiak gauzatu ahal izateko material fisikoa prestatu da. Diseinua eta material guztiak prest izan ditugunean, praktikara eraman da Erandioko ikastetxe bateko bost urteko gelan, 18 hurrekin, horietako bat HPB-ekin, bere PT-aren laguntzaz aurrera eraman zuen proiektu osoa.

## 2. Marko Teorikoa

Marko teorikoa hiru atal nagusitan banatzen da, *emozioak* atala da lehenengoa. Atal honen barruan emozioen inguruko hainbat azpipuntu daude. Bigarren atala, *metodologia* atala da. Atal honetan, esku-hartzean zehar erabili diren metodologia guztien azalpenak agertzen dira. Azkenik, *emozioak eta metodologia* atala agertzen da, bertan, metodologia aktiboak eta emozioen gaia uztartuz landu diren proiektuen azalpenak aurkezten dira.

### 2.1. Emozioak

Atal honetan emozioen inguruko hainbat alderdi agertzen dira. Lehenik eta behin, emozioen kontzeptua azaltzen da horren garrantzia ulertu ahal izateko. Ondoren, eskolak eta emozioek duten lotura agertzen da, baita curriculumak emozioekin duena. Honen ostean, emozioak nola landu diren agertzen da, lantzeko erabili diren metodologia ezberdinekin batera.

#### Emozioen kontzeptua

Adimen emozionala bizitzako lehen urteetatik aurrera kontuan izan behar dugun gai oso garrantzitsu bat da. Giza garapenean, lehen urteak garrantzitsuak dira, bereziki, adimenaren garapenean, nortasunean eta portaera sozialean. Bizi-zikloaren lehen urteak erabakigarriak izan daitezke, giza garapenaren oinarri izango diren estruktura konplexuak garatzen direlako (Lizaso, 2013).

Bisquerrak (2000) honela definitzen du hezkuntza emozionala:

“Un proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo emocional como complemento indispensable del desarrollo cognitivo, constituyendo ambos los elementos esenciales del desarrollo de la personalidad integral. Para ello se propone el desarrollo de conocimientos y habilidades sobre las emociones con objeto de capacitar al individuo para afrontar mejor los retos que se plantean en la vida cotidiana. Todo ello tiene como finalidad aumentar el bienestar personal y social”

Honekin batera, hezkuntza emozionala lantzerakoan lortu behar ditugun helburuen zerrenda bat eskaintzen digu, gure diseinurako kontuan izan ditugunak:

- Haurren garapen integrala bultzatzea.
- Gaitasun emozionalak garatzeko estrategiak ematea, autoestimua orekatzeko eta indartzeko.
- Errespetuzko, tolerantziatzeko eta gizartearen aldeko jarrerak sustatzea.
- Lanaren aurrean ahalegintzeko eta motibatzeko gaitasuna sustatzea.
- Frustrazioarekiko tolerantzia garatzea.
- Nork bere burua ezagutzea eta besteak ezagutzen laguntzea.
- Norberarekin eta besteekin behar bezala erlazionatzeko gaitasuna garatzea, norberarentzat eta besteentzat.
- Inpulsibotasunaren kontrola garatzea.
- Taldearen interakzioen kantitatea eta kalitatea bultzatzea, gelako harreman-giroa eta talde-kohesioa hobetzeko.

Emozioek zeregin garrantzitsua dute gure nortasunaren eraikuntzan eta gizarte-elkarreraginean. Eboluzio-prozesu guztietan hartzen dute parte: komunikazioaren garapenean, gizarte-ezagutzan, informazioaren prozesamenduan, atxikimenduan, garapen moralean, etab. Gainera, egunero hartzen ditugun erabakien iturri nagusia dira. Lehen Hautzaroen, beren oinarriko sentimendu eta emozioak adierazteko ahalmena eskuratzen dute, eta nolabaiteko independentzia eta niari buruzko ezagutzak sortzen dituzte (Lizaso, 2013). Honez gain, emozio sozio-moralak azaltzen dituzte, hala nola, erruduntasuna, harrokeria, lotsa...

Konpetentzia emozionalen garapena, gizabanakoen arrakastaren %80 a izan daitekeela frogatu da. Honen bidez, ikasleek estrategia emozional ezerdinak erabiltzen ikasiko dute, bai eskolan eta bai eskolatik kanpo, egoera emozionalei aurre egiteko gai izango dira, bai familian eta bai gizartean... (H. Gardner, 2001). Adituek manifestatzen dute garapen emozionala garapen kognitiboaren ezinbesteko osagaia dela (Fernández Berrocal eta Extremera, 2002) eta nerabeen konpetentzia emozional baxuak "analfabetismo emozional" sorrarazten duela (Goleman, 1996), hainbat jarrera kaltegarriekin erlazionatuz, hala nola: substantzia kaltegarrien kontsumoa, kultur aniztasuna, elikadura nahasteak, indarkeria, nahi gabeko haurduntza eta suizidioa beste askoren artean (Bisquerra, 2003).

Psikologia ebolutiboak dioten bezala, garapen emozionala garapen kognitiboaren osagai garrantzitsu bat da. Gardnerren intelgentzia multipleen teoriari jarraituz (1995) konpetentzia kognitiboak trabetasun edo abilezia bezala definitu daitezke, haien artean pertsonabarruko intelgentzia eta pertsona artekoa nabarmentzen dira (Gardner, 2001). Adituen ustez, pertsonabarruko eta pertsona arteko adimenak sortzen dute adimen emozionala, hiru ezaugarri nagusi azpimarratuz. Lehen ezaugarria norberaren emozioak eta gainerakoena hautematea da; Bigarrena hauteman diren emozioak ulertzea, bakoitzarenak eta gainontzekoena. Honekin lotu dezakegu enpatia. Hirugarren ezaugarria hauteman eta ulertu diren emozio horien kontrola eta erregulatzeko gaitasuna izango litzateke (Salovey eta Mayer, 1990).

Pertsonen arteko adimena, pertsonen arteko bereizketak egiteko, enpatia-sentimendua pizteko, gizarte-harreman egokiak ezartzeko eta beste hainbat gaitasunetan oinarritzen da. Pertsona barruko adimena, berriz, norberaren ezagutzari dagokio: norberaren sentimenduak eta emozioak ezagutzeko gaitasuna, emozio horiei izena jarri eta modu osasuntsuan adierazteko gaitasuna, norbere burua maitatzeko eta norberaren mugak onartzeko gaitasuna, gure emozioak eta bulkadak erregulatzeko gaitasuna, eta abar.

## Emozioak eta eskola

Emozioak edozein espazio eta denboratan bizitzen ditugu, familiarekin, lagunekin, inguruarekin, gure berdinekin, eskolarekin, hezitzaileekin, etab. Beraz eskola, emozioak garatzen diren ezagutza- eta esperientzia-eremu bat gehiago da (Darder, 2002).

Eskolak 237/2015 abenduko 22ko dekretuari jarraitu behar die haurren garapen integrala sustatzeko. Dekretu honen xedapen orokorretan honela dio: "Hezkuntzaren lehen xedea da haurren garapen osoa lantzea dimentsio eta alderdi guztietan, familiekin gertuko lankidetzarekin. Erantzukidetasuna, lankidetzaren eta elkarren onarpena funtsezko jardun-oinarriak dira irakaskuntza-ikaskuntzako prozesuak lantzeko" (237/2015 Dekretua).

Atzera begiratu ezkerre, ikusi dezakegu nola hezkuntzak ez zion merezitako garrantzia ematen adimen emozionalari. Baina azken urteotan, nabaria da hezkuntza prozesuak emozioen lanketari eman dion importantzia. Horretarako landu diren esku hartzeak hezkuntza prozesuaren aurrerapenetan eta ikasleen ongizatean nabariak izan dira. López Cassà-k (2015) dioten bezala, hezkuntza tradizionala ezagutzetan zentratu da



gehienbat, emozioak alde batera utziz, kontuan izan gabe alderdi biak oso garrantzitsuak direla. Hezteak pertsonen garapen integrala aintzat hartzea esan nahi du, gaitasun kognitiboak, fisikoak, linguistikoak, moralak, afektiboak eta emozionalak kontuan hartuz. Beraz, emozioak ere hezi egin behar dira.

Emozionalki hezteak, emozioak baliozkotzea esan nahi du, besteekin enpatizatzea, sentitzen ari diren emozioak identifikatzen eta izendatzen laguntzea, mugak jartzea, adierazteko eta besteekiko harremanetarako modu onargarriak irakastea, nor bere burua maitatzea eta onartzea, besteak errespetatzea eta arazoak konpontzeko estrategiak proposatzea (López Cassà 2015).

Hezkuntza emozionala normalean programen bidez eraman da praktikara ikasgeletan, honetarako, irakasleen aurretiko formazio bat beharrezkoa da. Hezkuntza emozionala praktikan jartzea ez da soilik jarduerak garatzea, baizik eta hezitzaileak edo pertsona helduak egunez egun eskaintzen duen eredia kontuan hartzeko jarrerak eta adierazpideak garatzea, non emozioak bizi eta errespetatuko diren. Irakaslea edo hezitzailea, haurrentzako oso pertsona garrantzitsua da, alde batetik haien eredu izango direlako, eta beste aldetik sostengu emozionala emango dielako.

## Curriculum eta emozioak

Euskal Autonomia Erkidegoko (EAE) 237/2015 abenduaren 22ko dekretuari erreparatzen badiogu argi dago haurren garapen integrala sustatzea eta lortzea duela helburu eta lehen xedapentzat. Baina honez gain, emozioak haurren egunerokotasunean daude, egiten dutenaren oinarri nagusi bezala. Curriculumean hainbat alderdietako parte direla ikusi dezakegu:

Oinarrizko konpetentzien bederatzigarren artikuluan azaltzen da adibidez, *elebitasuna eta eleaniztasunaz* mintzatzen den atalean, sentimenduak, emozioak eta bizipenak garatu behar dituela, bere burua hobeto ezagutzeko lagungarri izango zaizkionak. Honez gain, entzuteko, hitz egiteko eta adierazteko gaitasuna landu behar duela, beste pertsona eta inguruarekiko komunikazioa harreman eraikitzaileen bidez aberasteko, gizartearen arauak errespetatuz (237/2015 Dekretua, 47/9).

Oinarrizko zehar kompetentzietan ere azaltzen dira emozioak, konkretuki *norbera izaten ikasteko kompetentzian*. Bertan azaltzen da hausnartzeko gaitasuna funtsezkoa dela nortasuna eraikitze eta autoerregulaziorako gaitasuna lortzeko prozesuan. Haurrak pixkanaka bereizi behar ditu kanpo eta barne munduak, helduak garapen pertsonalaren dimentsio ugariak eraikitzen laguntzen dion bitartean. Dimentsio horietako batzuk dira emozioak, motibazioa, autoestimua eta autonomia beste batzuen artean (237/2015 Dekretua, 47/25). Emozioak ere *hizkuntza- eta literatura-komunikaziorako kompetentzia*-n dute eragina, oinarrizko kompetentzia espezifikoa. Hitzez hitz curriculumak dioen bezala: “Sentimenduak eta emozioak adierazi eta bizipenak izan ahala, pertsonak gero eta gehiago ezagutzen dute beraien burua. Adierazpen eta bizipen horien bidez harreman eta lotura eraikitzaileak ezartzen dira beste pertsona batzuekin eta ingurunearekin, entzuteko, azalpenak emateko eta elkarrizketan aritzeko ahalmenak lantzen dira, eta komunikazio-trukerako arau eta gizarte-ohiturak betetzen ikasten da” (237/2015 Dekretua, 47/25).

*Kompetentzia motorrean* ere dute eragina emozioek. Oinarrizko kompetentzia espezifiko bezala topatzen dugun beste alderdietako batek honela dio: “Kanpo-munduan «den bezala» adierazteko aukera ematen dio gorputz-adierazpenak haurrari, eta horretarako, keinuak, aurpegierak, mugimenduak, gorputz-jarrerak, ukimena eta antzeko baliabideak erabiltzen ditu. Baliabide horien bidez, ideiak eta emozioak adierazten ditu, eta egokitasunez interpretatzen eta balioesten ditu gainerako pertsonen adierazpenak” (237/2015 Dekretua, 47/26). Arte hezkuntzak ere badu bere zerikusia emozioekin, hurrek errealitatea arakatzeko baitute, haien ezagutzak adieraziz, eta modu honetan ere emozioak eta sentimenduak adierazten dituzte, beraientzako berriak diren trebetasun eta abileziak eskuratuz eta irizpide estetikoak eta sormena landuz (237/2015 Dekretua, 47/37).

Adibide guzti hauekin ikusi dezakegu curriculum alderdi ezberdinez baliatzen dela emozioen lanketa egiteko, norbera ezagutzeko, komunikatzeko... Emozioak haurren egunerokotasunean presente daude eta egiten ari diren edozein ekintzen oinarri nagusia dira.

Nola landu izan dira emozioak

Emozioak normalean proiektuen bidez lantzen dira. Kasu honetan Gipuzkoako Foru Aldundiak adimen emozionala haur hezkuntzan lantzeko sortu zuen proiektuan jarriko da fokua, proiektu hau oinarritzat hartu delako adimen emozionala ikasgeletan lantzeko

momentuan. Proiektu hauek, helburuak, edukiak, metodologia eta ebaluazioa atalez osatuta daude normalean. Programa baten helburua ez da soilik jarduera ezberdinak burutzea, jarduera horien garapenak ondoren azaltzen diren helburuetako asko edo guztiak lortzea ahalbidetzea baizik (Agirrezabala, 2015).

Hezkuntza emozionalaren helburuak, Bisquerrak (2000) ezarri zituenak dira:

- Ikaslearen garapen integrala sustatzea.
- Norbere emozioak hobeto ezagutzea.
- Besteen emozioak identifikatzea.
- Norbere emozioak erregulatzeko trebetasuna garatzea.
- Emozio negatiboen ondorio kaltegarriak ekiditea.
- Emozio positiboak garatzeko trebetasuna garatzea.
- Automotibatzeke trebetasuna garatzea.
- Bizitzeko jarrera positiboa izatea.
- Pertsona arteko harremanak hobetzea.
- Ongizate pertsonal eta sozialerako bizi-trebetasunak garatzea.

Helburu orokor hauez gain, helburu zehatzak ere badaude (Bisquerra, 2000):

- Estresa, antsietatea eta depresioa ekidin eta kontrolatzeko gaitasuna garatzea.
- Ongizate subjektiboa bultzatzen duten faktoreen kontzientzia hartzea.
- Umore-sena garatzea.
- Epe luzeagoan lor daitezkeen sari handiagoen alde, berehalako sariak geroratzeko gaitasuna garatzea.
- Atsekabeari aurre egiteko estrategiak garatzea.

Programa hauetan aipatutako helburu hauek lortzeko hainbat gai ei buruz sortzen edo aukeratzen dira jarduerak. Gai hauek, bizitzeko eta ongizaterako trebetasunetan, kontzientzia emozionalean, erregulazio emozionalean, autonomia emozionalean eta trebetasun emozionalean oinarritzen dira.

Metodologiari dagokionez, programek “metodologia orokor eta aktiboa” erabiltzen dute, ondoren aipatuko ditugun beste metodologia batzuekin batera, “edozein testuinguru eta egoeretan emozioen ezagutza esanguratsu eta funtzionala lortzeko” (Agirrezabala, 2015). Metodologia honen arrakasta hainbat ezaugarri baldintzatzen dute, hau da, hainbat ezaugarrien menpe dago, haien artean, tutorea, ikasleen irudi iraunkor bat izango baita. Honez gain, jarduerak ere badute garrantzi handia, emozioen inguruan lanketa sakonagoa

egitea ahalbidetuko diena. Gainera, saioaren egiturak, erabili beharreko materialak, familiek, jardueren koordinazioak eta abarrek izango dute bere pisu eta zeregina.

Ebaluazioa “iraunkorra eta prestakuntzazkoa” izango da edo izan beharko luke, horretarako garrantzitsua izango da jardueren garapen prozesua. Horretarako proiektu honek bi tresna proposatzen ditu: Eguneroko bat, non egunean gertatzen den guztia idatziko den, jarrerak, emaitzak eta edukiak kontuan izanez; eta galdeketa bat, non jarduera amaitu ostean gogoeta baterako balioko duen. Galdeketa honek hainbat aspektu izan beharko ditu kontuan: “gogobetetze-maila, partehartze-maila, taldearen giroa, komunikazioa- entzutea eta helburuen lorpen-maila” (Agirrezabala, 2015). Ebaluazioaren ondoren, proiektuetan hainbat jarduera topatu ditzazkegu, jarduera bakoitzak bere azalpena izango du, sarrera batekin, metodologia azalduz, landu beharreko helburuekin eta iraupena eta baliabideak kontuan hartuz.

Emozioak lantzeko erabiltzen diren metodologia ezberdinak

Aurretik aipatutako metodologia orokor eta aktiboez gain, badaude beste hainbat metodologia ezberdin emozioak lantzeko erabili izan direnak eta gaur egun ere erabiltzen jarraitzen direnak. Metodologia hauen artean topatu dezakegu mindfulnessa eta jolas sinbolikoa.

**Mindfulnessa** momentu bakoitzean izan behar dugun kontzentrazioa lortzea da, gure pentsamenduen, emozioen eta sentzazioen kontzientzia izanez, modu aktibo batean, pazientziaz eta gogotsu egonez, gertatzen ari dena epaitu gabe. Praktika informaletan, egunerokotasunean egiten ditugun hainbat ekintzetan arreta jartzeari deriotzoke. Hau da, badirudi, gogoeta egitea emozioez eta emozioen intentsitateaz jabetzeko modu bat dela (Puddicombe, 2017). Ikerketek diotenez, ikasgeletan praktikan jartzeak emaitza onuragarriak ekarri ditu, adibidez, enpatian, emozioen erregulatzean eta egoera positiboak lantzean, antsietatea eta depresioa murrizten ditu, sormena abaraten du, trebetasunak areagotzen ditu, arreta hobetzen du eta abar.

Teknika hau benetan egin behar den bezala praktikatzeko, lehenik eta behin, praktika egin aurretik izan beharko genukeen jarrera zein den jakin behar dugu. Hainbat adituek zenbakitzen dituzte zeintzik diren izan beharreko jarrerak, baina Kabat-Zinnek (2013) modu oso batean aipatzen ditu. Izan beharreko jarrerak hauek dira:

- Ez epaitzea
- Pazientzia izatea
- Hasiberriaren burua. Gauzak egiten diren lehen aldia izango balitz bezala ikusteko ahalmena. Une bakar bat ere ez delako berdina.
- Konfiantza izatea
- Ez ahalegintzea. Gogoetaren helburua lortzeko ahaleginak egiteak arreta oztopatzen du.
- Onarpena
- Joaten uztea.

**Jolas sinbolikoak** ere badu bere garrantzia emozioen lanketan. Chamorrok (2010) dio, jolasa haurtzaroarekin soilik erlazionatzen dela, baina jolasa bizitza osoan zehar presente dagoela gure bizitzetan. Jolasa aisialdiarekin lotzen da normalean, funtzio didaktikotik aldenduz, baina errealitatea da funtzio desberdinak betetzen dituela, hala nola baloreen transmisioena, gatazkak konpontzearena, nortasuna garatzearena, eta, jakina, emozioena. Jolas sinbolikoa, jolas mota bat da non haurrek egoerak eta pertsonaiak interpretatzen dituzten. Bi urterekin ematen hasten da, bai era indibidualean bai era kolektiboan. Haurrek egunerokotasuneko egoera sozialak erreproduzitzen dituzte, errealitatera hurbilduz, beraz, emozioak landuz.

## 2.2. Metodologia

Atal honetan, esku-hartzea gauzatzeko erabili den metodologia nagusiaren nondik norakoak agertzen dira, baita esku-hartzea gauzatzeko erabili diren beste metodologia aktibo batzuk.

Erabili den metodologia nagusia: Ikaskuntza Paisaia

Proposamen didaktiko hau sortzeko erabiliko dugun metodologia ikaskuntza-paisaietan oinarritzen da. Metodologia hau nahiko berria denez, agian ez da informazio nahikorik aurkituko ikaskuntza-paisaiei buruz, eta ikaskuntza-egoera gisa bilatu beharko da informazioa, antzekoa baita.

**Ikaskuntza-paisaiak**, irakaskuntzako tresna pedagogiko osoenektzat har dezakegu. Arreta handiz diseinatutako jarduerak direlako, eszenografia zehatz batean integratua daudenak, elementu bisualak, bai fisikoak edo digitalak erabiltzen dituenak irakasteko eta

ikasteko esperientziak sortzeko. Pertsonalizatua izan behar den tresna da, hau da, beharrezkoa da ikasleak ezagutzea harekin konektatzeko eta ingurune hori bereziki haientzat sortu dela sentiarazteko (Burriel, 2020). Azpimarratzekoa da ikaskuntza-paisaiak edo ikaskuntza-ibilbideak modu oso estu batean lotuta daudela SLEekin (smart learning environment) edo ikaskuntza egokitzailerekin, baliabide horiek ikaskuntza-estilo bakoitzari arreta pertsonalizatua emateko sortzen baitira, ikasle bakoitzaren interes eta motibazioekin lotuz (Tomé, Mateos, Hernández, eta Santos, 2021).

**Ikaskuntza-paisaiak garatzeko hiru aukera posible** daude. Lehenengoa ibilbide lineala da, bertan ikasleek aukeratzeko askatasun gutxi dute, ariketen sekuentziarioa sortua dagoelako. Bigarren aukera ikasleei ahalik eta askatasun handiena ematean datza, bertan jarduera eta ordena erabaki ahalko dute. Azkenik, ibilbide pertsonalizatua dago, non jarduera komun bat dago ikasle guztientzat abiapuntu bezala. Hala ere, ikasle bakoitzak lehenengo erronka nola ebazten duen, ibilbide bat edo beste bat proposatuko zaio. (García-Tudela,2021).

Ikaskuntza-paisaia osoa sortzeko, Genially tresna digitala erabiltzen da gehienbat, baina beste batzuk ere aipatzen dira, hala nola Symbaloo edo WiX. Aztertutako ikaskuntza-paisaiak Bloomen taxonomiatik eta Gardnerren adimen anitzen teoritik abiatuta diseinatu dira. Honen batura eta loturari The Zone matriza deitzen zaio (García-Tudela, 2021).

- **Bloomen taxonomia** (Hernando Calvo, 2015)

Bloomen taxonomiak sei kategoria biltzen ditu, eta horiek ikaskuntzara bideratutako sei estrategia dira. Kategoria horiek piramide moduan antolatu ziren, gailurrera gehien hurbiltzen diren jarduera motak zailtasun handiagoa duela ulertuz. Hauek dira Bloomen sei kategoria:

- Gogoratzea: aurretiazko ezagutzetara jotzen saiatzen da, eta lehendik dugun ezagutza gogoratzeko gaitasuna dakar.
- Ulertzea: esanahia eraikitzea eta ezagutzak elkarren artean erlazionatzea.
- Aplikatzea: prozedura bat gauzatzea, hura gauzatuz edo inplementatuz.
- Analizatzea: edukia edo kontzeptuak banatzea, eta elkarren artean edo egitura edo asmo handiagoarekin lotutako zatiak zehaztea.
- Ebaluatzea: irizpideetan oinarritutako balio-judizioak egitea, egiaztapenaren bidez.

- Sortzea: elementuak batzea osotasun koherente eta funtzionala sortzeko, elementuak egitura berri batean berrantolatzea plangintzaren edo produkzioaren bidez.

Lobatok 2017an ondo azaldu zuen:

“Antes de llegar a entender un concepto hay que recordarlo > Antes de poder aplicar un concepto hay que entenderlo > Antes de analizar un concepto hay que aplicarlo > Antes de evaluar su impacto hay que analizarlo > Antes de crear hay que recordar, entender, aplicar, analizar y evaluar”

**The Zone matriza** taxonomiaren eta adimenen arteko konbinazio bat da. Ardatz horizontalean, Gardnerren adimen anitzak agertzen dira, eta ardatz bertikalean, berriz, Bloomen taxonomian sailkatutako estrategia kognitiboak (Hernando Calvo, 2015). Tresna original honek aukera ematen du hainbat jarduera modu koordinatuan eta zentzu harmonikoan sortzeko eta metodoen aberastasuna espazio koherente batean antolatzeko, ikaskuntza osoan estrategia kognitiboak integratzen dituen. Programatzen ditugun askotariko jardueri esker, proposamen pertsonalizatuak eskain daitezke (Hernando Calvo, 2015).

Ezartzen den ikaskuntza-paisaia mota edozein dela ere, **irakaslearen rola** baliabideen bideratzaile bat izan behar da (Garcia-Tutera, 2021). Halaber, ikasleak lagundu, bultzatu, gidatu, babestu eta haien indarguneak sustatu behar ditu (Burriel, 2020). Irakasleak, lortu beharreko helburuak, ebaluazio-tresnak eta jarduera bakoitzerako produktuak azaltzen dituzten esperientziak diseinatzeko dituzte. Edukia ikasleentzako inplikazio handiagoa lortzen duen ordenaren arabera antolatzen du, garapen integralaren zerbitzura jarritako prozesu batean denborak, moduak eta tresnak negoziatuz (Hernando Calvo, 2015).

Ikaskuntza-paisaia horietako bat ezarri ondoren **lor daitezkeen onurei dagokionez**, ikasle bakoitzaren erritmora egokitzeko aukera ematen du; autoerregulazioa sustatzen du; eta ikasle guztiak partaide sentitzen dira, indibidualizazioari lehentasuna ematen zaiolako. Laburbilduz, dibertsitateari erantzuteko duen izaera nabarmendu liteke batez ere, paisaia horiek eskaini ohi duten pertsonalizazioa dela eta (Garcia-Tutera, 2021). Gainera, zenbait gai konpontzen ditu, hala nola ikasgelako presentzialtasuna eta/edo hainbat metodologia aktibo eta motibatzaileen erabilera, hala nola gela iraulia edo gamifikazioa (Burriel, 2020).

## Erabili diren beste metodologia batzuk

Sortu dugun ikaskuntza-paisaia gauzatzeko, ez da nahikoa metodologia bakar bat; izan ere, gehiago erabiliz eta gehiagoz baliatuz, gure proiektua osoagoa izango da, haurren oinarritutako ikuspegi hezitzaileago eta osoago batekin. Horregatik, proposamen didaktiko honen metodologia nagusia den ikaskuntza-paisaiez gain, proiektuetan oinarritutako ikaskuntzak, gela irauliak, gamifikazioak eta erronketan oinarritutako ikaskuntzak ere leku garrantzitsua izango dute jardueretan. Metodologia aktiboak irakasleak irakaskuntza-prozesuan erabiltzen dituen metodoak, teknikak eta estrategiak dira, eta horiei esker, ikasleak rol parte-hartzailea eta aktiboa har dezake bere ikaskuntzetan.

Metodologia aktibo berrien artean, **Proiektuetan Oinarritutako Ikaskuntza (POI)** hazkunderik handiena izaten ari den metodologia bat da (Sánchez-Otero et al., 2019). POI-ak ikaskuntza eta trebetasun jakin batzuk bereganatzea bermatzen du, hala nola ikasketa autonomoa, informazioa bilatzea, aurkezpenak egitea, talde-lana, denboraren plangintza, modu egokian adierazteko gaitasuna... (Sánchez).

Proiektuetan oinarritutako ikaskuntzak aukerak eta tresnak ematen ditu, eta prestakuntza integraleko trebetasunak garatzen laguntzen du. Proiektuetan oinarritutako ikaskuntzan (POI), ikasleek amaierako tresna bat eraikitzen dute ikerketa-estrategiak erabiliz. POI-ri ahalik eta probetxu handiena ateratzeko, irakasleak giro egokia sortu behar du, espazioak aldatuz, informazioa eskuratuz, prozesua moldatuz eta gidatuz. Gainera, irakasleek prozesu meta kognitiboak erabiltzera animatu, taldeko eta banakako ahaleginak indartu, arazoak diagnostikatu, konponbideak eskaini eta emaitzak ebaluatu behar ditu (UNAC, 2022). Irakasleak aholkulari-rola hartu behar du prozesu osoan. Beharrezkoa da esatea POI-k arazo eta zeregin konplexuak konpontzeko trebetasunak hobetzea, taldean lan egiteko trebetasunak hobetzea, goi mailako adimen gaitasunak garatzea eta norberaren ikaskuntzarako erantzukizuna sustatzea eragiten duela.

**Gela irauliak** irakaskuntza-ikaskuntza prozesuan lan aktiboa eta taldekoa sustatzen du, eta ikerketa akademikorako tresnak proportzionatzen ditu. Gela irauliak gaitasunak, jarrerak, trebetasunak eta balioak garatzea errazten du. Eredu edo metodologia aktibo hau eraginkorra da pentsamendu independentea eta ikaskuntza autonomoa hobeto eskuratzeko (UNAC, 2022). Metodologia berri hau ikasle askoren beharretara egokitzen da, gehienbat gazte eta nerabeei, tresna digitalen erabileraren ondorioz errazten baititu ikaskuntzaren edukiak. Ikasle hauek haiek nahi izango duten denboran eta espazioan egingo dute lan,



tutorialak, bideoak, irudiak eta beste hainbat baliabide erabiliz (Arráez et al, 2018). Prozesu metodologiko honek ikaskuntza autonomoko trebetasunak garatzera gidatzen ditu ikasleak.

Eredu hau ondoen ateratzeko, ikaslea ardatz moduan duen ikuspegi bat jarraituko da, hau da, inplementazioa eskatzen duten jarduerak eta lankidetzak planifikatuko dira, ikasgelan jarduerak mentalak eginez. Horietan, irakasleak laguntza-eginkizuna betetzen du (Batista, 2019). Gela irauliaren helburu garrantzitsua ikaslea irakaskuntza-ikaskuntza prozesuan integratzea da, ikasleak parte-hartze aktiboa izan dezan prestakuntza akademikoko etapetan. Horrez gain, beste hainbat adituek hainbat helburu ezberdin finkatu dituzte, adibidez, ikaskuntza autonomoko eta lankidetzak giroak garatzea (González eta Huerta, 2019).

Metodologia honekin, ikasleak bere gaitasunen, trebetasunen, jarreraren eta balioen garapen integrala lortuko du (Rivadeneira et al., 2020; Islas eta Carranza, 2020). Ikasleen errendimendu akademikoaren hobekuntzan eraginkortasun handiagoa dago, hori posible da, ikasleak bere ezagutza eraikiko duelako ikasketaz kanpo elkarreragiten, ezagutzen edo irakurtzen dituen elementuetatik abiatuta (Arcila et al., 2020). Beraz, azpimarratzekoa da ikasleen motibazioaren gorakada (García, 2016), ikaskuntzaren autorregulazio handiagoa (Hernández y Flores, 2017), talde-lanerako gaitasunaren garapena (Iñigo, 2015) eta emaitza akademikoaren hobekuntza (Merla eta Yáñez, 2016) direla metodologia honek dakartzan onura nagusienak.

**Gamifikazioa** da erabiliko dugun beste metodologietako bat. Gamifikazioak jokoak diseinatzeko mekanikak, elementuak eta teknikak erabiltzen ditu, jokoak ez diren testuinguruan hurrak inplikatzen eta arazoak konpontzeko (Zichermann eta Cunningham, 2011; Werbach eta Hunter, 2012), hau da, jolasa erabiltzen du ikasgelaren barruko estrategia pedagogiko gisa. Gamifikatutako jarduerak motibazio handia eragiten dute ikasleengan, eta horregatik ikasleek jarduerak ludikoak egiten dituzte jarduerak tradizionalen aurrean (Zepeda et al., 2016). Ikaskuntzan behar bezala gamifikatzeak berritu egiten du ikasleak errendimendu akademiko ona lortzeko duen konpromisoa.

Irakasleak zeregin berritzaileak eta sormenezkoak egin behar ditu ikasleen arreta bereganatzeko, ikaskuntza eta edukien ulermena erraztuz. Jolasaren bidez ikasleek borondatez parte hartzen dute eta motibatuta mantentzen dira. Ebaluazioaren unea modu praktikoa egiten da, Vassilevaren arabera (2012) gamifikazio-prozesuko lorpenen bidez ebaluatzen da, eta honek aukera ematen du ikasleengan nolabaiteko satisfakzioa lortzea jardueren garapenean.

Azkenik landuko dugun metodologia aktiboa, **Erronketan oinarritutako ikaskuntzari** deritza. Erronketan Oinarritutako Ikaskuntza (EOI) elkarlaneko ikaskuntza aktiboko metodologia bat da. Horren bidez, ikasleek beren komunitatearen benetako arazoei lotutako erronkak konpontzeko gaitasunak garatzen dituzte, diziplina anitzeko modu batean, diziplinartekoa eta kooperatiboa landuz, ikaskideen, irakasleen eta adituen parte-hartzearekin.

Proposamen pedagogiko berriak eta berritzaileak diseinatu behar dira, edozein mundurako prestatuta dauden pertsonak hezteko. Hori da Erronketan oinarritutako ikaskuntzaren helburu nagusietako bat; izan ere, metodo horrekin lan egiten duten ikasleek modu autonomo eta sortzailean egiten diete aurre erronkei, eta beren ikaskuntzaren ardura dute. Erronkak hainbat soluziori lekua egiteko bezain zabala izan behar du, eta irtenbide horiek egingarriak izan behar dira dauden testuinguruan ezartzeko (Tecnológico de Monterrey, 2016). EOI-arekin lotutako ikasleek ikaskuntza, gaitasun eta trebetasunak garatzea eta mobilizatzea lortzen dute, eta horiek hainbat funtzio eraginkortasunez betetzen laguntzen dute, bai prestakuntzaren esparruan, bai lan-eremuan (Bolaños, 2019; Suárez-Forero, 2019).

Metodologia gisa, honako helburu hauek ditu (UNAC, 2022):

- Hezkuntzaren panoraman egoera orokorra iraultzea, jarduerak edukian zentratuta baitzeuden, mundu errealetik at eta, beraz, ikaslearen motibazioa galtzera bideratuta.
- Komunitate bati lotutako arazoetarako konponbide bideragarriak sortzea, ondoren partekatzeko.
- Ikasleak murgilduta dauden teknologia erabiltzea benetako arazoak konpontzeko

Irakasleak bere ikasleei aurkeztutako gai orokor baten planteamenduarekin hasten da ikaskuntzaren garapena. Gai honek erlazio nabarmena izan behar du ikasleak bizi diren ingurunearekin. Kontzeptu zabala da, hainbat modutan landu daitekeena. Erakargarria eta interesgarria izan behar du ikasleentzat (Apple Inc, 2010). Irakaslea bideratzaile eta gidari gisa jarduten dute, kezkei erantzunez eta esperientzian zehar ikuspegiari eusteko laguntza emanez, azalpen eta orientazio teoriko-praktikoen bidez.

### 2.3. Emozioak eta metodologia

Aurretik aipatu den eta euskarri bezala erabili den Gipuzkoan emozioak proiektuaz gain, beste hainbat proiektu edo lan egin dira Haur hezkuntzan emozioak lantzeko. Metodologia aktiboez gain, metodologia tradizionalak ere badaude, eta oraindik ere erabiltzen dira, gero eta gutxiago erabiltzen diren arren.

Gaur egun emozioak proiektuen bidez lantzen dira, adibidez, *Charlie y la fabrica de emociones*, Genially programaren bidez sortua. Proiektu honek haurren motibazioa mantentzea eta haien emozioak kudeatzen ikastea du helburu. Gainera, TIC-en erabilera lantzen da, gure curriculumeko kompetentzia bat izanik. Ikaskuntza paisaiak gamifikazioarekin oso lotuta dauden arren, Gamifikazioaren bidez ere hainbat proiektu egin dira, adibidez, *Jakintzaren zadariak*. Sari sisteman oinarritzen den eta jokalaria jokoarekin elkarrengaitzeko aukera izango duten istorio batean murgiltzean datza. Kasu honetan ere, ikasleen eta irakasleen motibazioa handitzen da, modu aktibo eta kontzientean ikasiz.

Eskoletan emozioak lantzeko hainbat estrategia erabiltzen dira, hala nola, patiotik heltzean emoziometroa erabiliz, bakoitzaren sentimenduak ezagutzeko eta azlalerazteko, eta ondoren nahi izatekotan gainontzekoei helarazteko. Honez gain, lasaitasun txokoa aurkitu dezakegu gela gehienetan, hurrek lasaitasuna behar dutenean bertara joan daitezten. Txoko horretan ere, lasaitzeko hainbat objektu topatu ahal dira, hala nola, lasaitasun botila bat. Honez gain, hurrei emozioen lanketarekin laguntzeko musika entzun eta hainbat liburu ere irakurtzen zaikie. Musikari dagokionez, momentu iskanbilatsuak lasaitzeko abesti batzuk erabiltzen dira, adibidez, *satanama* edo erlaxazio musika anitz. Liburuaren inguruan, beti izan dira maisu-maistren euskarririk hoberenak, horregatik gaur egun ere haien erabilera gero eta nabarmenagoa da. Liburuak emozioen ingurukoak zehazki ez izan arren, bakoitzaren adimen emozionala lantzeko eta gainontzekoena ulertu ahal izateko balio izaten dute. Hauek dira emozioak lantzeko eskoletan erabiltzen diren liburu batzuen izenak:

- Emozioak (Alice Le Hénand eta Thierry Bedouet)
- Emozioak nonahi! (Daniel Roode)
- Neba-arrebak! (Rocio Bonilla)
- Koloretako munstroa (Anna Llenas)

### 3. Helburuak

Esku-hartze hau sortzeko, helburu batzuk bete behar izan dira, bi atal ezberdinetan banatuta daudenak. Alde batetik, helburu orokorrak daude, hau da, esku-hartzeak modu global batean lortu nahi dituenak. Bestalde, helburu zehatzak daude, jarduera zehatzekin lortzeko pentsatu direnak. Honako hauek dira helburuak:

Helburu orokorra:

- Emozioen eta metodologia ezberdinen lanketa bat eginez sortutako diseinua praktikan jartzea.

Helburu zehatzak:

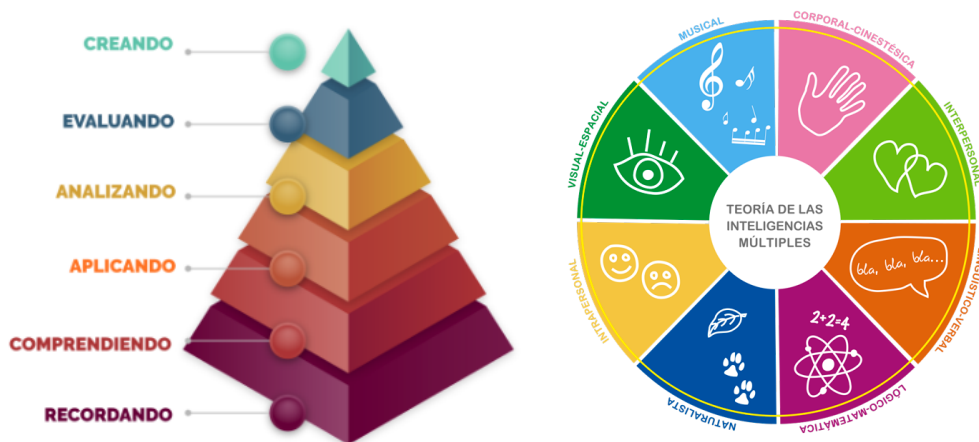
- Emozioen eta ikaskuntza paisaien inguruko azterketa teoriko sakon bat egitea.
- Proposamen didaktiko bat diseinatzea ikaskuntza-paisaiaren metodologia erabiliz.
- Proposamen didaktikoaren diseinuan ahalik eta metodologia aktibo gehienak lantzea.
- Sortutako ikaskuntza paisaia praktikan jartzea.

## 4. Proposamen didaktikoaren diseinua

Diseinua sortzeko The Zone matriza erabili da euskarri bezala, Bloomen taxonomia eta Gardenerren adimen anitzen teoria uztartuz. Atal honetan, The Zone matrizaraz gain, sortutako lerroakadura curricularra agertzen da, honen ostean modu digitalean Genially aplikazioaren bitartez sortutako diseinua. Gainera, esku-hartzea gauzatu ahal izateko sortutako material fisikoa agertzen da, eta amaitzeko esku-hartzea aurrera eramateko sortutako kronograma.

### 4.1. The Zone matriza

The Zone Matriza Bloomen taxonomia (Ezkerreko argazkia) eta Gardnerren adimen anitzak (Eskumako argazkia) uztartuz sortu den programatzeko matriza da. Bloomen taxonomiak, gogoratu, ulertu, aplikatu, azertu, ebaluatu eta sortu atalak banatzen ditu. Aldiz, Adimen anitzak linguistika, logiko-matematika, bisual-espaziala, zinetikoa, musikala, intrapertsonala, pertsona artekoa eta naturalista dira.














1 irudia: Bloomen Taxonomia eta Gardenerren adimen anitzak

Hurrengo matriza sortu da, diseinatutako jarduera eta atal guztiak kontuan hartuz:

## BLOOM-EN TAXONOMIA

GARDNEREN ADIMEN ANITZAK

	GOGORATU 	ULERTU 	APLIKATU 	AZTERTU 	EBALUATU 	SORTU 
LINGUISTIKA 		4		3		
LOGIKO-MATEMATIKA 			1			1
BISUAL-ESPAZIALA 		1	3;8			3
ZINETIKOA 			8			1
MUSIKALA 						
INTRAPERSONALA 	5;6		4		6	2
PERTSONEN ARTEKOA 				7		8
NATURALISTA 						

2. irudia: The Zone matriza

## 4.2. Lerrokadura curricularra

Lerrokadura curricularra Heziberri dekretuari erreparatuz, hau da, 237/2015 abenduko 22ko dekretua oinarritzat hartuz sortua izan da.

<b>IZENBURUA:</b> Emoziekin batera bidea egiten Haur Hezkuntzan.		<b>IRAUPENA:</b> Bost saio
<b>ARAZOA ETA AZKEN PRODUKTUA</b>	<p><b>Arazoa:</b> Emozioak kudeatzea batzuetan zaila da. Nola kudeatuko ditugu gure emozioak? Eta gainontzekoenak? Zeintzuk dira emozioen ezaugarri nagusiak?</p> <p><b>Azken produktua:</b> Proiektuetan Oinarritutako metodologia erabiliz mural bat egitea.</p>	
<b>XEDEA</b>	Emozioen inguruko ezaugarriak eta teknikak ezagutzea emozio ezberdinen kudeaketan laguntzeko.	
<b>HELBURUAK</b>		<b>EBALUAZIOA</b>
<p><b>1. Nortasunaren eraikuntzaren eta ingurune fisiko eta sozialaren ezagueraren eremua.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Norberaren nortasuna eraikitzea.</li> <li>- Ongizate emozionalari dagozkion jarrerak lantzea.</li> <li>- Errespetu, laguntza eta lankidetzako jarrerak eta ohiturak lantzea.</li> </ul> <p><b>2. Nortasunaren eraikuntzaren eta komunikazioaren eta adierazpenaren eremua.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Norberaren emozioak ulertzea komunikazio-asmoz adierazteko.</li> <li>- Hizkuntza erabiliz norberaren sentimenduak adierazi.</li> <li>- Ahozko hizkuntza erabili elkarbizitza erregulatzeke.</li> </ul>		<p>Jarraia, hezigarria eta hezitzailea izango da, prozesu osoa kontuan hartuko dena. Prozesua aurrera doan heinean, momentu konkretu batzuk aurreikusiko dira haurrak beraien ikaskuntza prozesuataz jabetzeko. Azkenik, prozesu osoaren atzeraelikadura (feedback) egingo dut, metakognizio prozesua gauzatuz.</p>
<b>LANDUKO DIREN KOMPETENTZIAK</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Zehar-kompetentziak:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hitzezko eta hitzik gabeko eta komunikazio digitalerako kompetentzia.</li> <li>- Elkarbizitzarako kompetentzia.</li> <li>- Norbera ikasten izateko kompetentzia.</li> </ul> </li> <li>- <b>Kompetentzia espezifikoak:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hizkuntza-komunikaziorako kompetentzia.</li> <li>- Matematikarako kompetentzia.</li> <li>- Teknologiarako kompetentzia.</li> <li>- Kompetentzia soziala.</li> <li>- Kompetentzia motorra.</li> </ul> </li> </ul>		
<b>EDUKIAK</b>		

- Pertsonen arteko harremanak eta eta komunikazioa lantzea (enpatia eta asertibitatea)
- Elkarlana eta lankidetzak taldeko zereginetan.
- Gatazkak kudeatzea.
- Gorputza eta emozioak autoerregulatzea.

### ANIZTASUNAREN ZAINZA

Bakoitzaren erritmoak errespetatuko dira, bakoitzak behar duen denbora erabiliko du eta laguntza jasoko du beharrezkoa denean. HPB-ak dituen haurrak bere bidelagun propioa izango du eta diseinua guztiontzako modu ezberdin askotan ulergarria izan dadin sortua dago.

1. tabla: Lerrokadura curricularra

#### 4.3. Kronograma

ARIKETAK	1 EGUNA	2 EGUNA	3 EGUNA	4 EGUNA	5 EGUNA
1. Emozioen dadoak					
2. Hiztegia pertsonalizatu					
3. Letraz letra ordenatu					
4. Ezaugarriak identifikatu					
5. Karta jokoa					
6. Lasaitzeko teknikak					
7. Lliburuxka sortu.					
8. Ezaugarriak esleitu					

2. tabla: kronograma



Honako hau kronogramarekin bat datorren sortutako **ariketen sekuentzia**:

**1. Emozioen dadoak sortu.**

Haur bakoitzari dado baten plantilla bat emango zaio. Plantillan, dadoaren alde bakoitzak koloretako munstro baten irudia izango du. Haiek, plantilla moztu eta pazientziaz alde guztiak itsatsi behar dituzte.

**2. Emozioen hiztegia pertsonalizatu (izena jarri, margotu..).**

Haur bakoitzari emozioen hiztegi huts bat emango zaio. Bakoitzak, nahi duen bezala margotu beharko du, denak berdinak izango direlako eta haur bakoitzak izaera ezberdina duenez, nahi bezala pertsonalizatu ahal izateko.

**3. Emozioen izenak letraz letra ordenatu eta hiztegian itsatsi.**

Haur bakoitzari, emozio bakoitzaren letra solteak emango zaizkio, haurrak letrak ordenatu beharko ditu eta dagokion lekuan itsatsi, dagokion munstroarekin batera.

**4. Emozio bakoitzaren ezaugarriak identifikatu eta hiztegian itsatsi.**

Emozioen hiztegian izen guztiak itsatsi ostean, emozioen ezaugarriak emango zaizkie, eta bakoitzak dagokion munstroaren inguruan itsatsi beharko ditu.

**5. Karta jokoa denak batera hitz egiteko eta hobeto ezagutzeko (dadoa erabiliz).**

Lehenengo jardueran egindako dadoa eta zenbakidun dado handi bat erabiliz, kartak erabiliko dira taldearen artean hitz egiteko. Karta bakoitzak zenbaki bat eta galdera bat izango du. Haurrak bi dadoak botako ditu, zenbakizko dadoak kartaren aukeraketa erabakiko du eta emozioen dadoak galderaren erantzunaren nondik norakoa.

**6. Lasaitzeko erabiltzen dugun teknika idatzi eta marrazkia egin.**

Haur bakoitzak etxera eramango du fitxa bat, bertan, lasaitzeko erabiltzen duen teknika idatzi eta horren inguruko marrazki bat egin beharko du. Jarduera honekin, **gela iraulia** metodologia landuko da.

**7. Bakoitzaren lasaitzeko teknika azaldu eta guztientzako lasaitzeko liburuxka sortu.**

Bakoitzak bere marrazkiak ekarri ostean, gelakideen aurrean azalduko du bere lasaitzeko teknika eta guztiek azaltzerakoan lasaitasun txokoan uzteko liburuxka bat sortuko dugu.

## 8. Emozio bakoitzari dakozkion ezaugarriak esleitu.

Amaitzeko, **proiektu bat** sortzeko, gelan egongo den murla amaituko dugu. Horretarako haur bakoitzari emozio baten ezaugarri bat emango zaio eta murla egongo diren munstroaren azpian jarri beharko du. Proiektuari amaiera emanez.

Jarduera hauek hainbat **metodologia ezberdin lantzeko pentsatuak** izan dira. Hasteko, garrantzitsuenak ikaskuntza paisaia eta gamifikazioa dira. Guk, gamifikazioan oinarritutako **ikaskuntza paisaia** bat sortu dugu. Hau da, mapa bisual bat, non haurrak ariketen sekuentzia ikusi ahal duen. Honez gain, **gamifikazioan** oinarritzen da jolas baten modukoa delako. Haurrentzako jarduera bakoitza **erronka bat** izango da, eta aurrera egiten duten bakoitzean amaierako murla sortzen joango dira, **proiektuetan oinarritutako ikaskuntza** landuz. Gainera, jarduera bat etxean egin beharko dute, familiaren laguntzaz, eta honekin **gela iraulia** metodologia lantzen da.

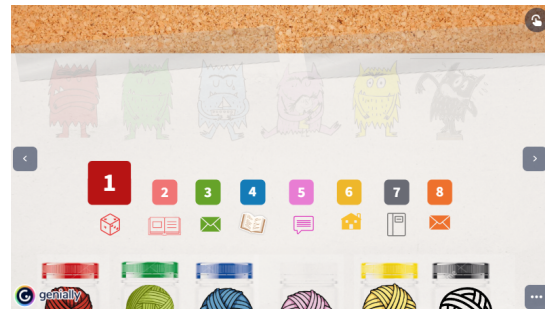
#### 4.4. Genially-n diseinua sortu

Gamifikazioa izateko, diseinu edo ikaskuntza paisai honek, **sarrera ematen dion elementu edo osagai bat** izan behar zuen, beraz honako **istorio bat** asmatu nuen: “Emozioak kolorea galdu dute, eta guk lagundu behar diegu. Horretarako, jarduerak egin behar ditugu, eta bitartean gutxinaka-gutxinaka emozioak kolorea berreskuratzen joango dira”.

Gauza hauek kontuan hartuz, diseinua **Genially** aplikazioan sortu nuen (**Eranskinak 1**), material fisikoa sortzen joan nintzen bitartean.

Honako hau atera zen Genially aplikazioan:

Haurrak zenbakien gainean klikatzen zutenean (3. irudia), beste orrialde batera eramaten zien (4. irudia). Bertan lehenengo jardueran egingo zutenaren eredu bat agertzen zen, gauzatzeko behar zuten materiala, eta jarduera nola egiten denaren bideo bat.



3. irudia: Genially



4. irudia: Genially

Ikusten dugun bezala, munstroak kolore gabe daude, eta jarduerak aurrera joan ahala, kolorea berreskuratzen doaz. **Genially guztia eranskinetan** ikusi ahal duzue.

## 4.5. Material fisikoa sortu

Genially-a sortu bitartean eskolara eramango zen **material fisikoa** sortu zen (Material fisikoaren argazki batzuk ikusteko ikusi **Eranskinak 2**). Orden bat jarraitzeko, materialaren prestakuntza jardueraz-jarduera egin zen, modu honetan ezer ere ez ahazteko. Hau izan zen prestatu eta erabili zen material guztia jarduera bakoitzeko, kontuan izanik 18 haur zirela 5 urteko gelan eta bat gehiago egin beharzela eredu bezala erabiltzeko:

Dadoaren plantillak, Emozioen hiztegia: kartulinazko portada eta folioekin, hiztegirako portadarako letrak, “ezaugarriak” hitza hiztegiaren barruan itsatsteko, emozio bakoitzaren hitza letraz letra moztuta, emozio bakoitzaren irudia, emozioen ezaugarriak, 6 karta galdera ezberdinekin, kartulinazko dado handi bat, lasaitzeko teknikaren fitxak, lasaitzeko liburuxka: bi kartulina portada bezala, portadako hizkiak eta liburuxka ixteko “fastenerrekin” eta emozio bakoitzari dagozkion ezaugarriak.

Amaierako eta zortzigarren jarduera hori gauzatzeko proiektuetan oinarritutako ikaskuntza erabiliko denez, **mural bat** sortuko zen, horretarako, kraft papera, emozioen mounstroen irudiak, ur botila hutsak eta haria erabi zen. Jarduerak egitenan hurrek hari zati bat hartu eta gorantza igotzen zuten, lehenengo jarduera amaitu dela jakinaraziz. Hurrengo argazkian ikusi dezakegu murala hutsik (5. irudia).



5. irudia: Gelako murala hutsik.

## 5. Prozedura praktikan nola jarri izan den

Atal honetan, emaitzak hobeto ulertu ahal izateko eskolako testuingurua agertzen da, gainera, diseinua praktikan jartzeko jarraitu den prozedura azaltzen da, praktikan jartzearen nondik norakoekin batera.

### 5.1. Testuingurua

Ikastetxea itunpeko eskola bat da eta Erandion kokatuta dago. Ikastetxeko **hezkuntza-eskaintza** bat urtetik 16 urte bitartekoa da, erabilitako hizkuntza eredu D eredu izanik. Hala ere, Erandioko egoera soziolinguistikoa kontuan izanik hirueleaniztasun eredu ezarri da. Eskolan dagoen **aniztasuna** nabaria da. Gela guztietan aniztasuna topa ditzakegu, eta egokia da, gure gizartearen errealitatea islatzen duen eskola batean haziko eta heziko direlako. Irakasleek, paper oso garrantzitsua dute haurren bizitzetan. Haur guztiak modu berean tratatzen dituzte (inor ez da inor baino gehiago), eta horrek badauka eragin handia haurrek haien ikaskideengan izango duten harremanaren inguruan.

**Eskolako familien inguruan**, gehienak Erandion bizi dira, horrez gain, ondoko herrietatik datozen familiak ere topa ditzazkegu Jado ikastetxean. **Irakasleen eta gurasoen arteko harremana** ere oso garrantzitsua da eta gure eskolan behar duen garrantzia ematen zaio. Harrerak eta agurrak erabiltzen dituzte gurasoekin egunero informazioa trukatzeko, informazio hori oso garrantzitsua izango baita haurraren egun horretako portaera ulertzeko. Horrez gain, guraso batzuekin batzarrak izaten dituzte beharrezkoa denean. Hala ere, guraso guztiak ez dira berdinak eta batzuetan zaila egiten da batzuekin harreman hori izatea.

Proposamen edo esku-hartze hau Haur Hezkuntzako bost urteko gelan eraman da aurrera. Bost urteko gela 18 haurrek osatzen dute. Esan dezakegu gure gela nahiko anitza dela, eta ez etorkinak edota HPB-ak dituzten haurrak daudelako, baizik eta haur bakoitza desberdina eta bakarra delako. 18 haur horietatik, nabarmendu beharra dago, HPB duen haur bat dagoela, baina proposamena aurrera eraman dugun momentu guztietan PT-a egon dela berarekin eta behar zuenean laguntza ematen, baita gelako irakaslea

Irakasleen aldetik, gelako irakaslea egon da esku-hartze proposamena aurrera zihoan eanean. Esan bezala, PT-ak ere esku-hartzean parte hartu eta gainontzeko haurrak lagundu ditu behar izan dutenean.

## 5.2. Jarraitutako prozedura

Haurrek taldeka egiten dute lan, eta talde bat lan bat egiten dagoen bitartean beste talde bat beste gauza batean aritzen da. Baina esku-hartze hau gauzatzeko, talde guztiak aldi berean lan berbera egin dute.

Esku-hartzea 3 egunetan zehar eraman da aurrera eta atal bakoitza aurrera eramateko prozedura berbera erabili da. Lehenik eta behin, haur guztiak tapizan (topagunean edo korroan) esertzen ziren, entzuteko prest. Diseinuan pausu guztiak ondo azalduta zeudenez, haiek bakarrik teknologiarekin moldatzen ziren, geniallyak, **letrez gain, irudiak, bideoak eta audioa** zuelako. Jarduera bakoitzean egin behar zena ikusi, bideoa entzun eta guztien artean 2 minutu hitz egiten zen guztiek ulertu duten egiaztatzeko. Honen ondoren, bakoitza bere txokora joaten zen, beharrezko materiala hartuz, lan egiteko prest.

Irakaslearen rola oso garrantzitsua da prozesua modu egoki batean aurrera joateko eta haurrei segurtasuna eta beharrezko laguntza emateko. Irakasleak, prozesu osoan zehar haiekin batera egon dira, beharrezko momentu guztietan laguntza eskeintzen, motibatzen eta animatzen. Honekin batera **aniztasunaren zaintza** ere landu da, haur guztiek ez dituztelako behar berdinak eta batzuei beste batzuei baino gehiago kostatuko zaielako, beraz, bakoitzak beharrezko laguntza jaso du momentu bakoitzean.

Denbora kontuengatik, aste santua baino lehenagoko azken 4 egunak erabili dira esku-hartzea egiteko, azkenean 3 egun izan zirenak. Irakasleak horrela esan adierazi zituen eta egun horiek utzi zituen diseinua gauzatzeko, eskolako proiektuak jada amaituta zeudelako. Bost egunetan aurrera eramateko diseinu bat zen, baina errealitatean uste baino denbora gutxiago eraibli izan da. Irakaslearekin hitz egitean, haurrak taldeetan ez banatzea pentsatu zen, hau da, jarduera **guztiak 3 taldeak aldi berean egitea**.

Haurrak patioan zeudela aprobetxatu, genially-a ireki eta gelan murala jarri zen (5.1 irudia). Patiotik heldu zirenean ikusi zuten lehen gauza izan zen, eta denak hurbildu ziren, zer zen galdetuz. Koloretako munstroekin lan egiten zutenez ezaguna egiten zitzaien baina ez zekiten zertarako izango zen, eta are gutxiago murala zertan bilakatuko zen.



5.1. irudia: Gelako murala hutsik

Momentu honetan haur guztien atentzioa lortu zenean, tapizan eseri eta genially-an zeuden munstroak haien istorioa kontatu zien hurrei, **sarrerako elementu** moduan: “Kaixo lagunak, ikusten gaituzue? Kolorea galdu dugu. Gainera ez dakigu bakoitza nolako den. Lagunduko diguzue?” Istorioaz gain, laguntzeko gairak behar zuten lehen jardueraren argibideak eman zitzaizkien, beharrezko materialak eta nola egiten denaren bideo batekin. Hau da, **argazkiez gain, bideoak ere bazeuden, hitzezko azalpenarekin batera.**

Jarduera guztietan metodologia berbera erabili da: jarduera bakoitzean egin behar zena ikusi, bideoa ikusi eta entzun, eta guztien artean 2 minutu hitz egin guztiek ulertu duten egiazatzeko. Honen ondoren, bakoitza bere txokora joaten zen, beharrezko materiala hartuz, lan egiteko prest. Denak eserita zeudenean, prestatutako materiala banatzen zen.

HPB-ak dituen haurra bere PT-arekin egoten zen normalean eta gehineteen. Momentu batean bakarrik zegoen baina beste irakasle baten laguntza jaso du gainontzeko haurrak haiena egiten zuten bitartean. Hurrengo hauek dira jardueraz-jarduera atera ziren emaitzak:

## 1.go jarduera: Dadoa sortu

Haur guztiek bideoa oso kontzentratuta ikusi zuten, eta amiatzerakoan, beharrezko materiala hartu eta bakoitza bere mahaian eseri zen. Dadoaren plantillak banatu eta lanean hasi ziren.

Haur guztiak ezberdinak direnez, batzuk beste batzuk baino laguntza gehiago behar zuten, eta irakasleon laguntza jasotzen zuten beharrezkoa zenean. Baina hori baino lehen haien kabuz egiteko motibatzen zitzairen, edo behintzat saiatzeko (beharrezkoa zenean).

Lanean ibili direnean haurren artean desberdintasun hauek ikusi dira:

- Haur batzuk (gutxiengoak) autonomia osoa zuten. Ez duten laguntza ezertarako eskatu.
- Beste haur batzuk (gehiengoak) laguntza eskatzen zuten sarritan. Ondo doazen ikusteko, mozten laguntzeko edo dadoaren aldeak itsasten laguntzeko.
- Haur bat asko frustratu zen ez zitzaiolako berak nahi zuen bezala ateratzen. Zaila egin zitzaion eta haserratu egin zen. Lasaitu zen, gertatzen zitzaiona ulertu nuen eta irakaslearen laguntzarekin batera amaitu zuen dadoa.

Amaierako emaitzak oso onak izan ziren, haur guztiek egin zuten haien dadoa eta pozik amaitu zuten lehen jarduera. Amaitzerakoan, muraletan zeuden hariak gorantza mugitu zituzten zerrendako lehenengo 6 umeek. Hurrengo argazkietan ikusi ditzazkezue dadoen egiteko prozesua eta emaitzak (6. irudia):



6. irudia: Dadoen emaitzak



## 2.garren jarduera: Emozioen hiztegia pertsonalizatu.

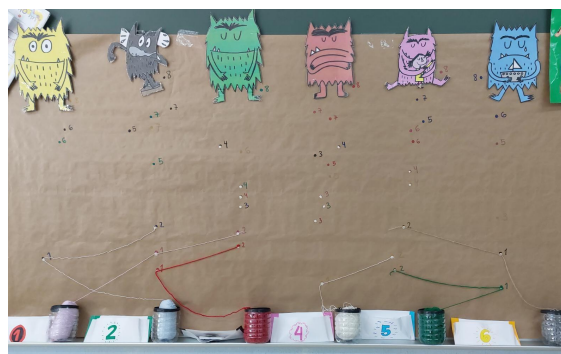
Bideoa entzun eta irakaslearen hitzegia eredu bezala erakutsi ostean, haur bakoitzari emozioen hiztegi huts bat eman zitzaion. Hiztegiak koloretakoak ziren, hau da, kolore ezberdinetako hiztegiak zeuden. Hiztegiak banatzerako orduan, haur batzuk (konkretuki bi haur) haserretu ziren ez zitzaielako nahi zuten kolorea tokatu. Gutxi iraun zuten haserreak, eta irakasleon laguntzarekin azkar ulertu zuten ez daudela denentzat koloreak, eta hori dela tokatu dena. Eta nahi zuena ez izan arren, oso polita dela. Honen ostean lanean hasi ziren, bakoitza bere tokian eserita.

Bakoitzak, nahi zuen bezala margotu zuen. Batzuk kolore ilunak erabili zituzten haien hiztegia margotzeko, beste batzuk kolore argiak. Batzuk kolore bakarra, eta beste batzuk kolore asko. Hau izan zen prozesua eta atera ziren emaitzak (7. irudia):



7. irudia: Emozioen hiztegiak pertsonalizatzen

Amaitzerakoan, muralaren hariak pausu bat gora egin zuten, zerrendako hurrengo 6 haurren laguntzaz (8. irudia):



8. irudia: Murala bigarren pausuan

### 3.garren jarduera: Emozioen izenak letraz letra ordenatu eta hiztegian itsatsi.

Jarduera honen ideia, haur bakoitzak bere emozioen dadoa botatzea eta agertzen zaion munstroaren izena ordenatzea zen. Baina jarduera gela osoarekin batera egin zenez, taldeka egitea pentsatu zen. Talde bakoitzean 6 haur zeudenez, eta 6 munstro, haur bakoitzak dadoa baten botako zuela esan zen eta ateratzen zen munstroa izango zela mahi horrek egingo zuen hitza.

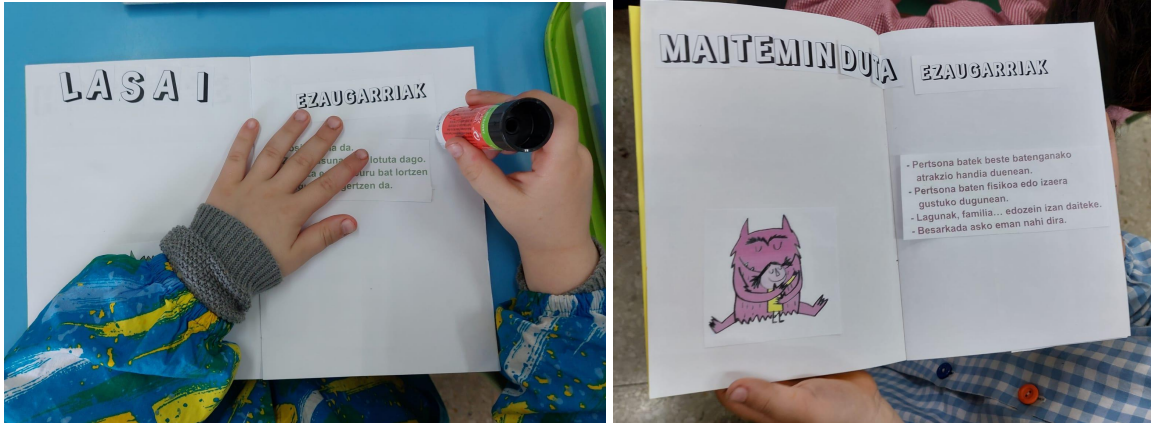
Jarduera hau asko gustatu zitzaien, bakoitzak bere dadoa erabiltzeko irrikitan zegoen eta momentua heltzen zenean poztasuna nabaritzen zen. Haur batzuk laguntza behar zuten, beste batzuk aldiz ez zuten laguntzarik behar. Laguntza behar zuten haur guztiek ez zuten laguntza eskatzen, eta irakasleok norbaitek laguntza behar zuela ikustean galdetu eta nahi zuten laguntza eskaintzen zitzaion. Esandakoa alde batera utzita, jarduera oso ondo atera zen. Hurrengo argazkietan ikusi dezakegu prozesua (9 irudia):



9. irudia: Emozioen izenak ordenatzen

#### 4.garren jarduera: Ezaugarriak identifikatu eta hiztegian itsatsi.

Jarduera hau oso ondo eta oso azkar egin zuten. Egia da emozio bakoitzaren ezaugarri guztiak batera zeudela eta koloreka, beraz, zegokion emozioarekin esleitzea oso erraza egin zitzaien. Hurrengo irudietan ikusi dezakezue prozesua eta emaitza (10 irudia):



10. irudia: Ezaugarriak identifikatzen

#### 5.garren jarduera: Karta jokoa.

Bosgarren jarduera hau ez zen praktikan jarri. Helburu nagusia amaierako jarduerak amaitzea zen, eta denbora ikusita, oso azkar egin beharreko jarduera izango zen. Jarduera hau oso polita da gure gelako haurrak hobeto ezagutzeko eta haiek ere haien buruak ezagutzeko. Baina denbora faltagatik aurrera ez eramatea erabaki zen, nahiago zelako ez egitea, azkar eta txarto egitea baizik. Beraz, hurrengo jarduerara salto egin zen.

Hala ere, 6. jarduera azaltzeko aprobetxatu zen. Etxera eraman behar zuten folio bat, etxean haiek erabiltzen duten lasaitzeko teknika idazteko eta marrazki bat egiteko. Irakaslearen lasaitzeko teknika erakutsi zitzaien, eredu bat izan dezaten (11 irudia):



11. irudia: lasaitasun teknikaren eredu

## 6. eta 7.garren jarduerak: Gure lasaitzeko tekniken azalpena eta liburuxka.

6. eta 7. jarduerak batera egin ziren. Eredua erakutsi ostean, haur bakoitzak hurrengo egunean bere lasaitzeko teknika eta marrazkia ekarri zuten. Eta beraz, Genially-a eta murala jarraituz, bakoitzak idatzi zuen lasaitzeko teknika eta marrazkia azaldu zituen gelakideen aurrean. Oso ondo atera zen jarduera hau eta asko gustatu zitzaien haurrei. Denak haiena kontatzeko gogoekin zeuden eta oso ondo egin zuten. Hurrengo irudietan ikusi ahal dira atera ziren emaitzak eta lasaitasun txokoan uzteko sortutako liburuxka (12 irudia):

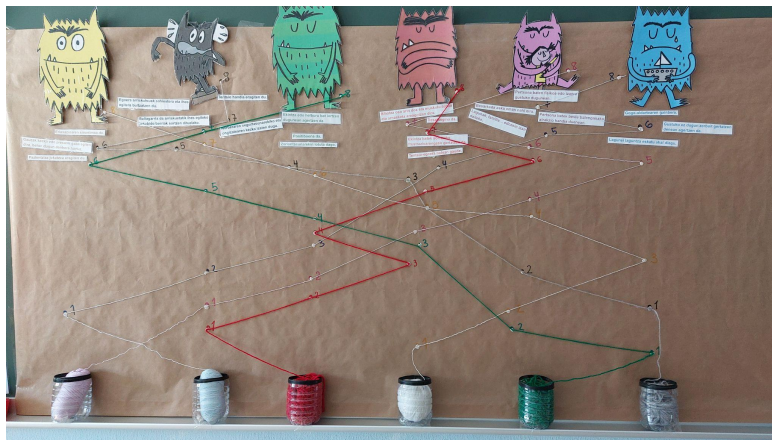


12. irudia: lasaitasun teknikak eta liburuxka

## 8. jarduera: Ezaugarriak murallean itsasi.

8. jarduera azkenengoa da. Oso ondo irten zen eta hurrek amaiera emateko eta munstroen kolorea berreskuratzeko gogo handiak zituzten. Haur bakoitzak ezaugarri bat irakurtzen zuen (bakoitzak behar zuen erritmoan eta beharrezko laguntza emanez) eta uste zuen tokian itsasten zuen.

Jarduera honekin, amaiera eman zaio muralari eta horrela geratu zen (13 irudia):



13. irudia: Murala amaituta

Hurrei asko gustatu zaie sortutako proiektu hau, denen artean lankidetzaz sustatu eta gauzak ikasi dituztelako. Eta amaierako proiektua amaitu dutela eta haien laguntza eskertzeko sorpresatxo bat izan zuten (14 irudia):



14. irudia: Sorpresatxoa

## 6. Ondorioak eta hausnarketa pertsonala

Gradu amaierako lana hasterakoan marko teorikoa egin behar da, hau da, lanak euskarri teoriko bat izan behar du. Haur Hezkuntzan, ikaskuntza egoeren metodologiari buruzko proiektu asko egiten dira, baina horietako asko ez dira publikatzen. Lehen Hezkuntzan egiten direnak aldiz, gahienetan publikatzen dira. Marko teorikoa egiteko “situaciones de aprendizaje” bezala bilatua izan da, “paisajes de aprendizaje” bezala oraindik ez dagoelako hainbat informazio. Hala ere, metodologia aktibo honen inguruko informazioa topatu da. Ikaskuntza paisaiak arreta handiz diseinatutako tresna pedagogikoak dira, eszenografia zehatz baten gainean osatuak dauden jarduerak aurrera eramateko, material fisiko zein digitalak erabiliz. Ikaskuntza paisaiak Bloomen taxonomia eta Gardnerren adimen anitzen teoria uztartuz sortzen dira eta Genially bezalako plataformetan.

Emozioen inguruan ere hainbat informazio eskuragarri dago gaur egun, adituek ematen duten informazioaz baliatuz. Bisquerrak adibidez, 2000. urtean hezkuntza emozionala honela definitu zuen: “Un proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo emocional como complemento indispensable del desarrollo cognitivo...”, hezkuntza emozionala lantzerakoan lortu behar diren hainbat helburuekin batera, hala nola, “errespetuzko, tolerantziako eta gizartearen aldeko jarrerak sustatzea” edo “nork bere burua ezagutzea eta besteak ezagutzen laguntzea”. Gardnerrek (2001) konpetentzia emozionalen garapena, gizabanakoen arrakastaren %80 a izan daitekela dio, eta Fernández Berrocal eta Extremerak (2002) garapen kognitiboaren ezinbesteko osagaia dela.

Gradu amaierako lan honekin sortutako helburuak lortu dira. Ikusi bezala, kronograma ez dator bat esku-hartzea egiterakoan erabilitako denborarekin, baina horrez gain, helburuak lortu eta esku-hartzea modu egokian amaitu da. Gradu amaierako lan honekin esku-hartze kohesionatu bat egitea lortu da, euskarri teorikoarekin bat doana, eta horrez gain, praktikan jartzeko aukera izan duena.

Etorkizunerako aldaketa posibleei erreparatuz hainbat gauza izan beharko ziren kontutan: Lehenik eta behin, behar bezain denbora izatea, eta erabiltzea, jarduerak modu egokian gauzatu ahal izateko eta osotasunean disfrutatzeke. Bigarrenez, lehen egunetik azken egunerarte erabiltzen dugun prankartaren elementuak ondo itsatsiak egon beharko dira, modu honetan haurrek ez mugitzea lortuko da. Hirugarrenez, haurrei azken ebaluazio bat egitea komeni da, proiektuaren nondik norakoak haien ikuspuntuetatik ezagutzeko.

Azken balorazio bezala, irakasleen feedbacka komentatuko da. Oso polita iruditu zitzaiela esan zuten, jarduerak haien artean oso ondo kohesionatuta zeudela eta prozesua oso eramangarria eta polita zela. Amaitzeko, esan beharra dago dena ez dela aterako pentsatu bezala, eta egoera ezberdinetara edo momentuan gertatu ahal diren aldaketetara moldatu behar dela.

## 7. Bibliografía

- Agirrezabala Gorostidi, Ro. (2015). *Gipuzkoan emozioak: ezagutu, ikasi, landu, bizi. Adimen emozionala. Haur Hezkuntza 2. zikloa 3-4 urte*. Gipuzkoako Foru Aldundia.
- Altide, R. *Aprendizaje basado en retos en un aula de educación infantil*. (Grado amaierako lana). Universidad de Valladolid.
- Arráez Vera, G. et al. (2018). La clase invertida en la educación superior: percepciones del alumnado. *INFAD de Psicología*, 2(1), 155-162.
- Arcila Echavarría, D. C. et al. (2020). "Coworking aula invertida" Participación interdisciplinaria para la construcción colectiva de soluciones, desde la perspectiva del paciente: experiencia vivencial en el congreso internacional de Ciencia, Tecnología e Innovación, al Servicio del Desarrollo. *Ciencia, Tecnología e Innovación En Salud*, 4-, 44-50.
- Bach, E. eta Darder, P. (2002). Sedúctete para seducir. *Vivir y educar las emociones*. Paidós.
- Batista Bottentuit, J. (2019). Sala de Aula Invertida: Recomendações e Tecnologias Digitais para sua Implementação na Educação. *Renote*, 17(2), 11-21.
- Bisquerra, R. (2000). *Educación emocional y bienestar*. Praxis.
- Bisquerra, R. (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. *Revista de Investigación Educativa*, 21(1), 7- 43.
- Bisquerra, R. et al. (2003). *¿Cómo educar las emociones?* La inteligencia emocional en la infancia y la adolescencia.
- Bolaños, O. (2019). *Aprendizaje Basado en Retos (ABR)*. In EDUTEKA.
- Burriel Álvarez, E. (2020). *Los paisajes de aprendizaje como metodología docente innovadora para afrontar los retos educativos del siglo XXI*. (Master tesia). Zaragozako unibertsitatea, hezkuntza fakultatea. España.



- Etxeberria Lizarralde, A. (2015). *Gipuzkoan emozioak: ezagutu, ikasi, landu, bizi. Adimen emozionala. Haur Hezkuntza 2. zikloa 5 urte*. Gipuzkoako Foru Aldundia.
- Extremera, N. y Fernandez, P. (2003). La inteligencia emocional en el contexto educativo: hallazgos científicos de sus efectos en el aula. *Revista de educación* 332, 97-116.
- García Carrasco M. (2015-2016). *Mindfulness para la autoregulación emocional en las aulas del primer ciclo de educación infantil*. (Grado amaierako lana). Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Sevilla.
- García Gómez, A. (2016). Aprendizaje inverso y motivación en el aula universitaria. *Pulso. Revista de Educación*, 0(39), 199-218.
- García-Tudela, P.A. (2021). Los paisajes de aprendizaje como una herramienta para atender a la diversidad: Análisis cualitativo de propuestas didácticas. In Barragán Martín, A.B. et al. (Ed.), *Innovación docente e investigación en educación: Nuevos enfoques en la metodología docente (Cap 50)*. Dykinson.
- Gardner, H. (1995). *Inteligencias múltiples*. La teoría en la práctica. Paidós.
- GOLEMAN, D. (1996). *Inteligencia emocional*. Kairós.
- González Fernández, M. O., eta Huerta Gaytán, P. (2019). Experiencia del aula invertida para promover estudiantes prosumidores del nivel superior. *Ried*. 22(2), 245-263.
- Hernández-Silva, C., eta Flores, S. T. (2017). Aula invertida mediada por el uso de plataformas virtuales: Un estudio de caso en la formación de profesores de física. *Estudios Pedagógicos*, 43(3), 193-204.
- Hernando Calvo, A. (2015). *Viaje a la escuela del siglo XXI. Así trabajan los colegios más innovadores del mundo*. Telefónica fundazioa.
- Heziberri dekretua. 237/2015 dekretua, abenduaren 22koa, Haur Hezkuntzako curriculumaz zehaztu eta Euskal Autonomia Erkidegoan ezartzeko.
- Huizi, P. (2018). Emozio positiboak: alde argiak eta alde ilunak. *Gogoa*, 18, 131-154.

- Islas Torres, C., eta Carranza Alcántar, M. del R. (2020). Análisis de contenido de una experiencia formativa a través de aula invertida. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*, 61, 3-18.
- Jara, A. (2022) *Estrategias pedagógicas innovadoras*. SEDUNAC. Corporación Universitaria Adventista.
- Kabat-Zinn, J. (2013). *Mindfulness para principiantes*. Kairós.
- Lizaso Elgarresta, I (2013). *Garapenaren psikologia*. Euskara eta eleaniztasuneko errektoreordetzaren sare argitalpena.
- López Cassà, E. (2005). La educación emocional en la educación infantil. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19, 3, 153-167.
- Madinabeitia, I. (2017). *Emozioak in community*. (Gradu amaierako lana). Euskal Herriko Unibertsitatea, Hezkuntza faktultatea.
- Merla González, A. E., eta Yáñez Encizo, C. G. (2016). El aula invertida como estrategia para la mejora del rendimiento académico. *Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia*, 8(16), 68-78.
- Pena Gijón, M. (2018-2019). *Mindfulness para la regulación emocional en educación infantil: propuesta de intervención para el aula de 5 años*. (Gradu amaierako lana). Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Sevilla.
- Prat-tarrida, A. (2013). *La educación emocional a través del juego simbólico*. (Gradu amaierako lana). Universidad internacional de La Rioja. Facultad de Educación.
- Rivadeneira Barreiro, M. et al. (2020). Breve aproximación teórica al modelo de aula invertida y su posible contribución al desarrollo de habilidades investigativas en estudiantes universitarios. *Revista Boletín Redipe*, 9(11) 63-69.
- Salovey, P., eta Mayer, J. (1996). *¿Las emociones pueden ser inteligentes?*. In D. Goleman. La inteligencia emocional. 30-33.

Sánchez-Otero, M. et al. (2019). Pedagogical strategies in teaching and learning processes in Higher Education including information and communication technologies. *Información Tecnológica*, 30(3), 277- 286.

Seligman, M. (2002) *La auténtica felicidad*. Vergara.

Suárez-Forero, D. J. (2019). *Aprendizaje Basado en Retos como estrategia metodológica para el Área de Tecnología* (Masterreko tesia). Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.

Tecnológico de Monterrey. (2016). *EduTrends: Aprendizaje Basado en Retos*. Editorial Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey

Tomé, L., Mateos, J.M., Hernández, M.M., eta Santos, M.J. (2021). Descubriendo la presión a través de un paisaje de aprendizaje. In C. López (Ed.), *Innovación en la formación de los futuros educadores de Educación Secundaria para el Desarrollo Sostenible y ciudadanía mundial*. 311-322.

Vidondo Istúriz, M. (2014). *Un programa para trabajar las emociones en educación infantil*. (Gradu amaierako lana). Nafarroako Unibertsitate Publikoa.

Vassileva, J. (2012). Motivating participation in social computing applications: A user modeling perspective. *User Modeling and UserAdapted Interaction*, 22, 177-201.

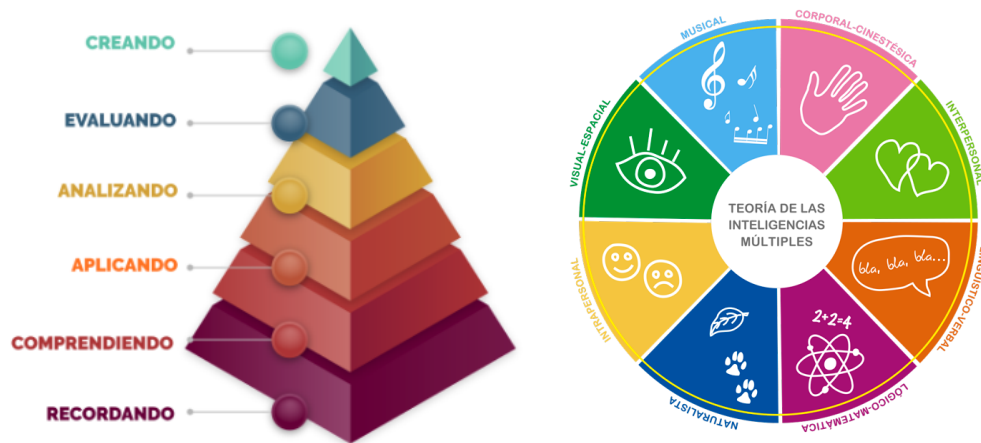
Werbach, K. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Pennsylvania: Wharton Digital Press.

Zepeda, H. S., Abascal, M. R., eta López, O. E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai*, 12(6), 315- 326.

Zichermann, G. eta Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in Web and mobile Apps*. Cambridge, MA: O'Reilly Media.

# Eranskinak

## 1. Irudia: Bloomen taxonomia eta Gardnerren adimen anitzak.



## 2. Irudia: The Zone matriza.

BLOOM-EN TAXONOMIA

GARDNEREN ADIMEN ANITZAK	BLOOM-EN TAXONOMIA						
	GOGORATU	ULERTU	APLIKATU	AZERTU	EBALUATU	SORTU	
LINGUISTIKA		4		3			
LOGIKO-MATEMATIKA			1				1
BISUAL-ESPAZIALA		1	3;8				3
ZINETIKOA			8				1
MUSIKALA							
INTRAPERSONALA	5;6		4		6		2
PERTSONEN ARTEKOA				7			8
NATURALISTA							

1. tabla: Lerrokadura curricularra

<b>IZENBURUA:</b> Emoziekin batera bidea egiten Haur Hezkuntzan.		<b>IRAUPENA:</b> Bost saio
<b>ARAZOA ETA AZKEN PRODUKTUA</b>	<p><b>Arazoa:</b> Emozioak kudeatzea batzuetan zaila da. Nola kudeatuko ditugu gure emozioak? Eta gainontzekoenak? Zeintzuk dira emozioen ezaugarri nagusiak?</p> <p><b>Azken produktua:</b> Proiektuetan Oinarritutako metodologia erabiliz mural bat egitea.</p>	
<b>XEDEA</b>	Emozioen inguruko ezaugarriak eta teknikak ezagutzea emozio ezberdinen kudeaketan laguntzeko.	
<b>HELBURUAK</b>		<b>EBALUAZIOA</b>
<p><b>1. Nortasunaren eraikuntzaren eta ingurune fisiko eta sozialaren ezagueraren eremua.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Norberaren nortasuna eraikitzea.</li> <li>- Ongizate emozionalari dagozkion jarrerak lantzea.</li> <li>- Errespetu, laguntza eta lankidetzako jarrerak eta ohiturak lantzea.</li> </ul> <p><b>2. Nortasunaren eraikuntzaren eta komunikazioaren eta adierazpenaren eremua.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Norberaren emozioak ulertzea komunikazio-asmoz adierazteko.</li> <li>- Hizkuntza erabiliz norberaren sentimenduak adierazi.</li> <li>- Ahozko hizkuntza erabili elkarbizitza erregulatzeke.</li> </ul>		<p>Jarraia, hezigarria eta hezitzailea izango da, prozesu osoa kontuan hartuko dena. Prozesua aurrera doan heinean, momentu konkretu batzuk aurreikusiko dira haurrak beraien ikaskuntza prozesuataz jabetzeko. Azkenik, prozesu osoaren atzeraelikadura (feedback) egingo dut, metakognizio prozesua gauzatuz.</p>
<b>LANDUKO DIREN KONPETENTZIAK</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Zehar-konpetentziak:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hitzezko eta hitzik gabeko eta komunikazio digitalerako konpetentzia.</li> <li>- Elkarbizitzarako konpetentzia.</li> <li>- Norbera ikasten izateko konpetentzia.</li> </ul> </li> <li>- <b>Konpetentzia espezifikoak:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hizkuntza-komunikaziorako konpetentzia.</li> <li>- Matematikarako konpetentzia.</li> <li>- Teknologiarako konpetentzia.</li> <li>- Konpetentzia soziala.</li> <li>- Konpetentzia motorra.</li> </ul> </li> </ul>		
<b>EDUKIAK</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pertsonen arteko harremanak eta eta komunikazioa lantzea (empatia eta asertibitatea)</li> <li>- Elkarlana eta lankidetzeta taldeko zereginetan.</li> <li>- Gatazkak kudeatzea.</li> <li>- Gorputza eta emozioak autoerregulatzea.</li> </ul>		

## ANIZTASUNAREN ZAINZA

Bakoitzaren erritmoak errespetatuko dira, bakoitzak behar duen denbora erabiliko du eta laguntza jasoko du beharrezkoa denean. HPB-ak dituen haurrak bere bidelagun propioa izango du eta diseinua guztiontzako modu ezberdin askotan ulergarria izan dadin sortua dago.

### 2. tala: Kronograma

ARIKETAK	1 EGUNA	2 EGUNA	3 EGUNA	4 EGUNA	5 EGUNA
1. Emozioen dadoak					
2. Hiztegia pertsonalizatu					
3. Letraz letra ordenatu					
4. Ezaugarriak identifikatu					
5. Karta jokoa					
6. Lasaitzeko teknikak					
7. Lliburuxka sortu.					
8. Ezaugarriak esleitu					

### Eranskinak 1. 3 eta 4 irudiekin batera: Genially-a



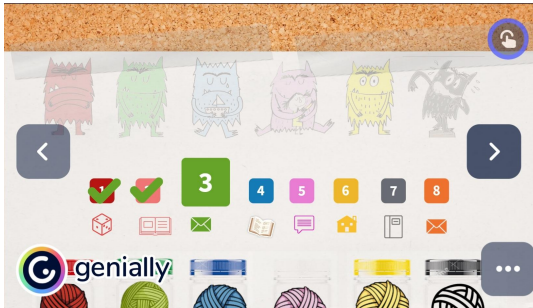


### 2 ARIKETA: EMOZIOEN HIZTEGIA SORTUKO DUGU!!

Beharrezko materialia:

genially

Lista?



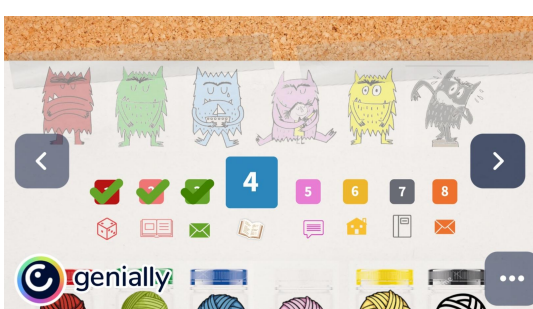
### 3 ARIKETA: ORDENATZERA!!

Beharrezko materialia:

Nola egiten da?

genially

Lista?



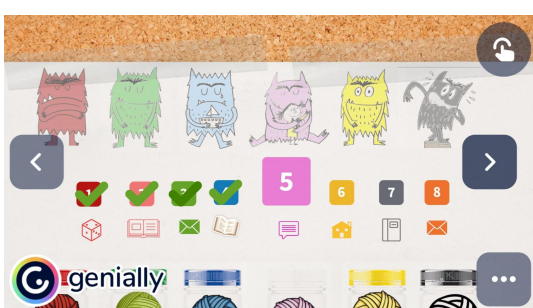
### 4. ARIKETA: EZAUGARRIAK ESLEITU

Beharrezko materialia:

Nola egiten da?

genially

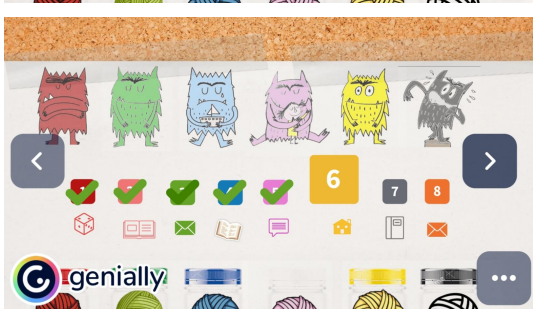
Lista?



### 5. ARIKETA: HAIEN ISTORIA BADA KIGU, ETA GUREA?

genially

Lista?



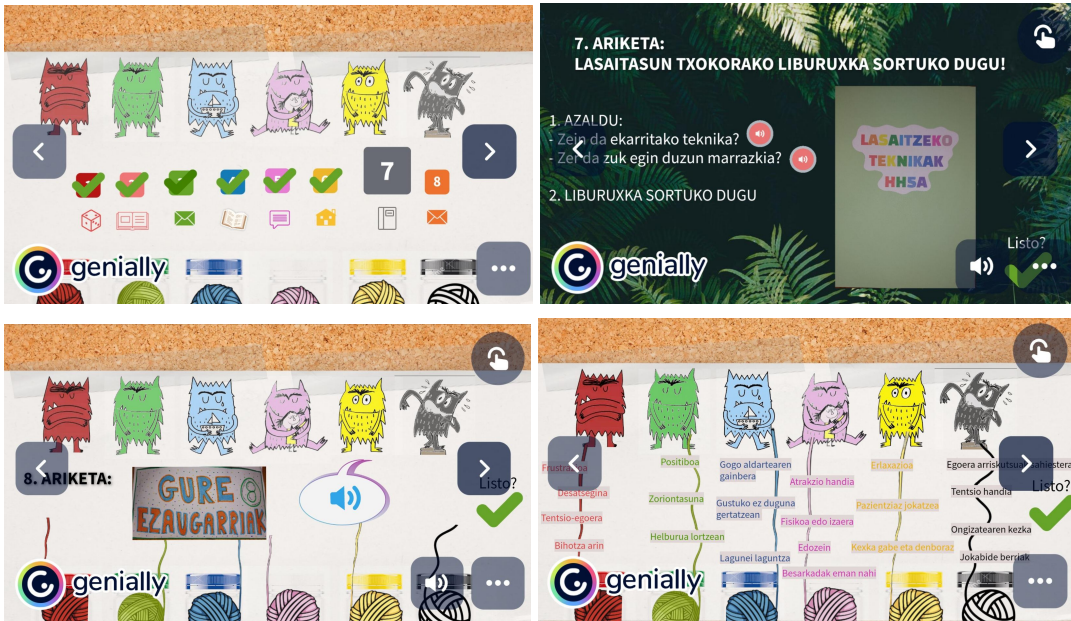
### 6. ARIKETA: ETXEAN GALDETU...

Beharrezko materialia:

Zuen teknikak orri batean idatzi eta marrazkia egin.

genially

Lista?



5. irudia: Gelako murala hutsik.





## Eranskinak 2: Sortutako material fisiko batzuk.

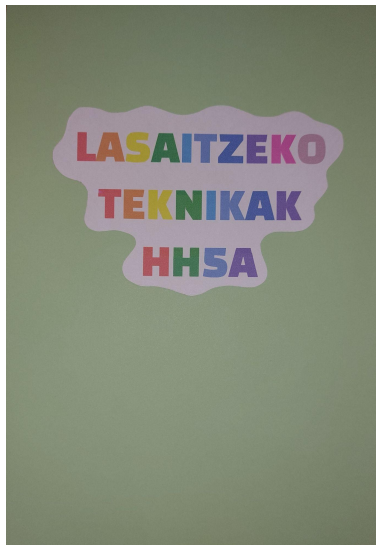
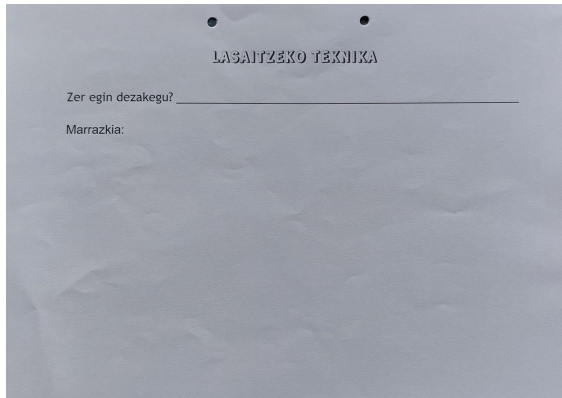
- 1, 2, 3 eta 4 ariketak egiteko: Dadoaren plantilla, liburuxka hutsik eta emozioen izenak letraz letra moztuta, bakoitza bere munstroaren irudiarekin.



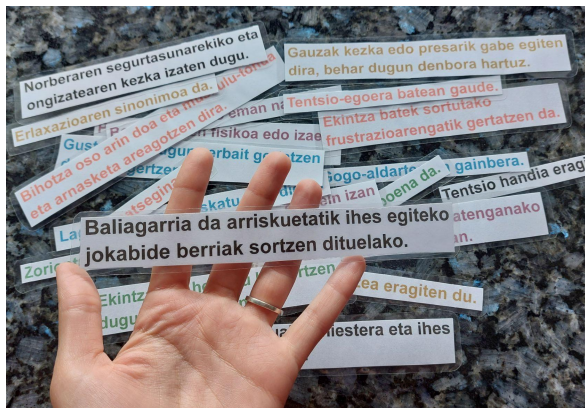
- 5. ariketarako: Dado handi bat, eta ariketarako erabilitako kartak, aurretik eta atzetik.



- 6 eta 7 ariketentzako: Lasaitzeko teknika idazteko horria eta lasaitzeko tekniken liburuxka.



- 8. ariketarako: Murala amaitzeko emozioen ezaugarriak, muralerako munstroen irudiak eta haria eta poteak.



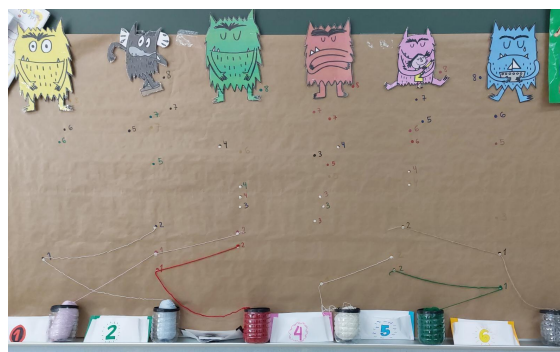
## 6. irudia: Dadoak (1. ariketa)



## 7. irudia: Emozioen hiztegi pertsonalizatuak eta murala (2. ariketa)



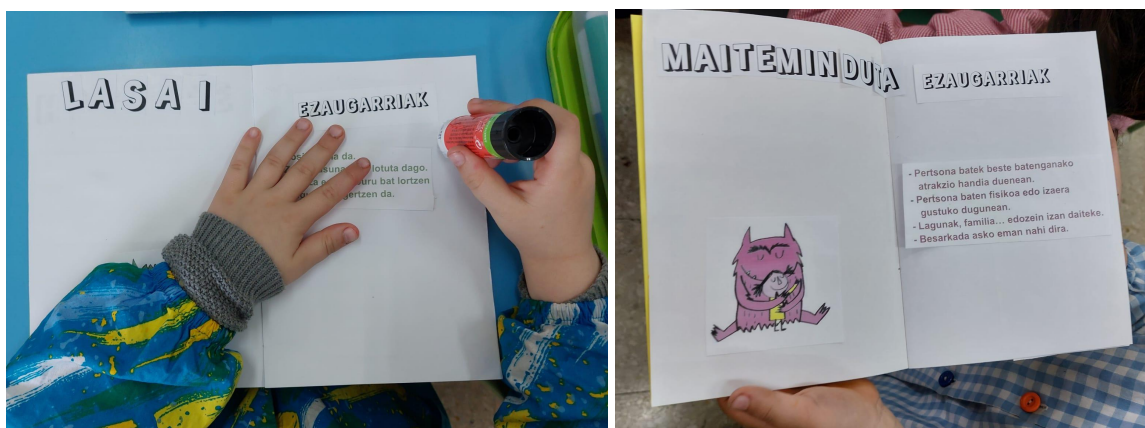
## 8. irudia: Murala bigarren jarduera



### 9. irudia: Izenak ordenatzen (3. ariketa)



### 10. iudia: Ezaugarriak esleitzen (4. ariketa)



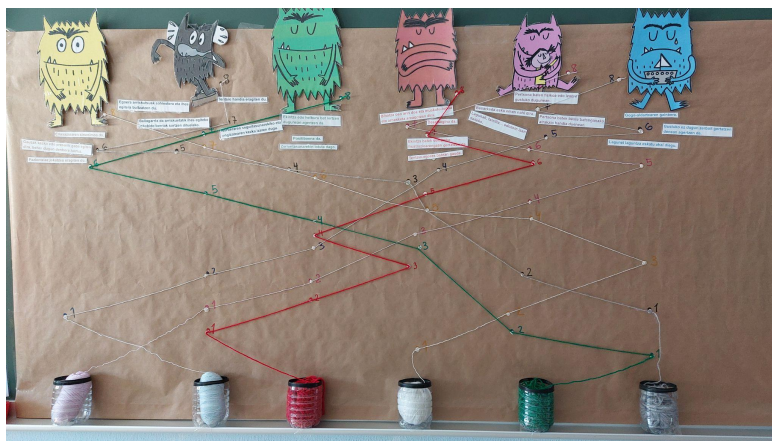
### 11. irudia: Lasaitasun teknikaren eredu.



## 12. irudia: Lasaitzeko teknikak eta liburuxka (6 eta 7 ariketak)



## 13 irudia: Murala amaituta (8. ariketa)



## 14. irudia: Sorpresatxoa

