

GAMIFIKAZIOA ESTRATEGIA DIDAKTIKO BEZALA LEHEN HEZKUNTZAN GRADU AMAIERAKO LANA

EGILEA: Ruiz de Gauna Diez, Leire

ZUZENDARIA: Ros Martinez de Lahidalga, Iker

2020-2021

Aurkibidea

1.Laburpena	3
2.Sarrera	4
3.Justificazioa	5
4.Marko teorikoa	6
Gamifikazioa kontzeptua	6
Gamifikazioa eta jolasaren arteko ezberdintasunak	7
Gamifikazioaren elementuak	9
Gamifikazioa lehen hezkuntzan	10
Gamifikazioa eta motibazioa	12
Onurak eta hustsuneak	13
Escape room-ak	14
5.Helburuak	15
6.Metodoa	16
Parte hartzaileak	16
Datu bilketarako tresnak	17
Prozesua	17
7.Esku hartze didaktikoa	18
Ikasleek aldez aurretik gaiari buruz dituzten ideiak	18
Proposamena	18
Proposamenaren justifikazioa	19
Konpetentziak	20
Helburuak	20
Edukiak	21
Ebaluazioa	21
Saioen deskribapena	22
8.Emaitzak	23
9. Emaitzen eztabaida eta ondorioak	26
10.Mugak eta hobekuntza proposamenak	27
11. Etorkizuneko ikerketak	27
12. Erreferentziak	28
13. Eranskinak	32

1.Laburpena

Metodologia edota estrategia didaktiko aktiboak gero eta ohikoagoak dira hezkuntza sisteman. Estrategia didaktiko berritzaileen artean gamifikazioa dago, lan honen aztergai izanik. Gamifikazioa jokoaren elementuak erabiltzen dituen estrategia didaktikoa da, honen helburu nagusia ikasleak abentura ludiko batean barneratzea da. Gamifikazioa ludikoa ez den testuinguruetan erabiltzen da, hezkuntzan adibidez, eta beste metodologia batzuen integrazioa ahalbidetzen du. Lan honen helburua, gamifikazioaren inguruko datu bilketa bibliografiko bat egitea da, gaiaren ezagutza sakonago bat lortzeko. Ondoren, lehen hezkuntzako gela batean gamifikazioa praktikan jarri eta ikasleei ezagutaraztea izango da helburua. Amaieran, gamifikazioak estrategia didaktiko bezala dituen ondorioak aztertu eta ikasleen pertzepzioak ezagutzeko. Gamifikatutako eskuhartzea kahoot eta escape room baten bidez eraman da aurrera. Esku hartze hau Aguraingo Lautada ikastolako 4. Mailako ikasleentzat diseinatu izan da, eta lortutako datuek gamifikazioa hezkuntza sisteman eragin positiboak dituela adierazten dute. Emaitzetan ikusi daiteke, errubrika ezberdinak erabiliaz ikasleak ebaluatu daitezkeela modu eraginkor batean, eta gainera ikasleen motibazio eta sentsazio positiboak handitu egin direla. Ondorio gisa, ikasleak ikasketa prozesuan inplikatu eta motibatuz zenbait gaitasunetan hobekuntza izan dutela ikusi da, bai taldeari dagozkionak baita pertsonalak ere. Esku hartze honen bidez esperientzia bat sortu da horrela ikasketa esanguratsu bat sortuz.

Hitz gakoak: Gamifikazioa, estrategia didaktikoa, motibazioa, sentsazio positiboak.

Abstract

Methodologies as well as didactic strategies are becoming more and more common in the educational system. Among the new didactic strategies is gamification, which is the object of study of this work. Gamification uses game elements, and the main objective of this didactic strategy is to immerse students in a playful adventure. Gamification is used in non-playful contexts, such as education, and also facilitates the integration of other methodologies. The aim of this work is to search for information in the context of gamification, in order to extend the knowledge of this subject. Afterwards, a practical session will be carried out in which gamified sessions will be put into practice in primary education. In this way, the students will also get to know this didactic strategy. At the end, the effect of gamification as a didactic strategy and the students' perception of it will be analysed. The intervention consists of two sessions, a kahoot and an escape room. This intervention has been designed for the 4th year of primary school in Lautada ikastola, located in Agurain, and the data obtained from this

intervention shows that gamification has positive results in education. In conclusion, by involving the students in the learning process and motivating them, it has been seen that certain competencies have improved, both collectively and individually. This intervention has created an experience for the students and thus meaningful learning.

Keywords: Gamification, didactic strategy, motivation, positive feelings.

2.Sarrera

Lan honen bidez estrategia didaktikoa den gamifikazioak zein eragin duen ikusi nahi da lehen hezkuntzako edukien ikaskuntza-irakaskuntza prozesuan. Gamifikazioa hezkuntza munduan estrategia didaktiko berria izanik, gaur egun, estrategia honek hezkuntza munduan izan dezakeen aplikazioa eta eragina aztertu nahi da lan honen bidez.

Eskuhartze hau, Lehen Hezkuntzako bigarren zikloko ikasleei zuzendutako kontestu batean kokatuko da, hain zuzen ere Lehen hezkuntzako Laugarren mailako haurrentzat diseinatuta izango da. Eskuhartzea Aguraingo Lope de Larrea ikastolan eraman da aurrera, lehengo lau hilekoaren amaieran hain zuzen ere, txanela testuliburuaren “Ameriketara joan nintzen” gaiarekin bat eginez.

Edozein haurrentzat jolasa oinarrizkoa da haurtzaroan zehar, hauen garapenean behar bat izanik. Ikasgelan zein beste kontestu ezberdinetan ikusi ahal izan du nola hurrek orduak eta orduak pasa ditzazketen jolasean aspertu gabe. Gaur egun, teknologia berrien ondorioz, haurrak orduak pasatzen dituzte video jolasetan jolasten edo pantaila baten haurrean asperdura ikurrak erakutsi gabe. Gamifikazioaren gakoa hau da, gamifikazioak jolas hauen ezaugarriak zeintzuk diren bilatzen ditu eta ezaugarri hauek kontestu edo inguru ez ludikoetan aplikatzen saiatzen da parte hartzen duten haurren motibazioa handitu dadin.

Bestalde, gaur egun hezkuntza testuinguru ezberdinetan ikasleek motibazio falta izaten dute edo zenbaitetan erabiltzen diren metodologiak (tradizionalak) ez dira beraien ezaugarri zein interesetara egokitzen. Beraz, gamifikazioak ikasgelako dibertsitateari aurre egin nahian ikasle guztien motibazioa, interesa eta lanerako gogoia sustatzea du helburu.

Jarraian garatutako lanak honako egitura hau izango du: Lehenik eta behin lanaren justifikazioa egingo da lanaren zergatia azalduz, bigarrenik marko teorikoa garatuko da gamifikazioaren nondik-norako guztiak azalduz, ondoren lanaren helburuak zehaztuko dira. Segidan esku hartzearen garapena aurkeztuko da, metodoa eta emaitzak azalduz. Eta amaitzeko, lanaren ondorioak, mugak eta hobetzeko proposamenak zehaztuko dira.

3. Justifikazioa

Irakastea geroz eta eginkizun zorrotzagoa bihurtzen ari da irakaskuntzan jarduten duen irakasle ororentzat (González & Dueñas, 2018). Gaur egungo ikasleak ez dira gradualki eraldatzen joan iraganeko ikasleekin pasa den bezala, eraldaketa hau ez da soilik hitzegiteko eran, arropan, estiloetan eman. Generazio arteko haustura edo jarraitutasun eza eman da. Aldaketa honen erroa teknologian dago, XX. Mendearen azken hamarkadetan teknologia gure bizitzetara iritsi eta modu azkar batean zabaldu da gizartean.

Gaur egun, gure ikasgeletan dugun ikaslegoa teknologia berri hauekin hazi eta bizi izan diren lehen generazioak dira. Ordenagailu, bideo joko, musika erreproduktore digital, video kamera, mugikorrez ... inguratuta eta hauek egunerokotasunean erabiliaz pasa dute bizitza osoa. Gailu eta aplikazio elektronikoen hauek bizitzaren parte integral bihurtu dira. Baina hezkuntza sistema ez da aldaketa hauekin batera eraldatzen joan edo ez abiadura berdinean, Mark Prensky-ren hitzetan "gaur egungo ikasleentzako sortu ez zen hezkuntza sistema baten aurrean aurkitzen gara" (Cabra-Torres & MarCiales-ViVas, 2009).

Hezkuntza munduan, irakaslearen paperak eraberritzeko premia dauka, metodologia hobekoak aurkitu beharrean dago ikasleei irakaskuntza eskuragarri bat luzatu ahal izateko. 1990 hamarkada geroztik gure ikasgelak dibersifikatuagoak bihurtu dira, izan ere gaitasun, motibazio eta oinarri kultural ezberdinetako ikasleak ditugu. Klase magistral eta tutoretza tradizioaletan oinarritutako hezkuntza ereduak indarra galtzen joan dira eta ondorioz geroz eta konplexuagoa izan da maila akademiko altua eskoletan mantentzea (López Camps & Leal Fernández, 2002). Hezkuntza munduan burutu diren ikerketa askok diote hezkuntzaren berrikuntza edo eraldaketa hau ikaslearen ikaskuntza aktiboa sustatzen duen metodologietara zuzendua izan behar duela, irakasleak bitartekari lanak egin eta ikasleak modu aktiboan parte hartuz. Horrela ikaslearen paperak garrantzia handiagoa hartu du irakaslearen paperaren gainetik. Ikasleen parte hartze aktiboak ikaskuntza prozesuan murgiltzea, gelako parte hartzea eta kolaborazioa inplikatzeko du (Secanell & Torres, 2019).

Duela urte batzuk zenbait hezitzaile eta familiek lan egiten dute hezkuntza XXI. Mendeko gizarte digitalaren beharretara egokitu dadin. Esan dezakegu, arlo honetan lan handia egiten ari dela eta hezkuntza sisteman ere paradigmatikaren aldaketa egon dela, non ikaslea ikaskuntzaren erdigunean kokatua izan den (Mejías-Ibáñez, 2019). Honen adibide, datozen gaitasunei erantzun nahian EHU-ko ODS programa diseinatu du, gaitasun digitalak barne hartzen dituena (Ferrero-Turrión, 2019)

Teknologia berrien agerpenarekin batera, metodologia aktiboak sortu dira eta milaka baliabide hezigarri digital, hezkuntzan aldaketa bat lortu dadin (Mejías-Ibáñez, 2019) .

metodologia aktiboak hiru ideia nagusitan oinarritzen dira(González & Dueñas, 2018):

1. Ikaslea bere ikaskuntzaren protagonista da.
2. Ikaskuntza soziala da. Ikasleek gehiago ikasten dute beraien arteko interakzioaren ondorioz irakasleak emandako azalpenetatik baino.
3. Ikaskuntzak esanguratsua behar du izan.

4.Marko teorikoa

Metodologia aktiboen artean, Gamifikazioa estrategia didaktikoa dugu, hezkuntza munduan geroz eta indar gehiago hartzen ari den estrategia izanik. Gaur egungo hezkuntza sistemak zailtasunak izan ditu ikasleen beharrei erantzuteko, horregatik, lan honetan ikaskuntza prozesuetan aldaketak egoteko ekarpen txiki bat egingo da gamifikazio estrategia didaktikoa erabiliz, ikaskuntza ikasleen interesetan oinarrituz eta ikasleak ikaskuntza prozesuaren protagonista bihurtuz

Gamifikazioa kontzeptua

Gamifikazioa zer den definitzerako orduan gamifikazioaren definizio anitzak aurkitu ditzazkegu. Gainera, gamifikazioaren definizioa garatzen joan da urteetan zehar. Gamifikazioa anglizismo bat da, ingelesetik datorren hitz bat da “gamification” eta hau bideo jolasen kontzeptuekin erlazionatuta dator. Baina gamifikazioa ez da jolasaren sinonimo, kontzeptu eta testuinguru gehiago barne hartzen bai ditu. Hala ere gamifikazioaren jatorria ekonomian dago, marketin ikasketetan estrategia hau erabiltzen hasi ziren.

Gamifikazio hitza 2002. Urtean jaio zen bideoen sortzaile britainiar baten eskutik, Nick Pelling (Pelling, 2011). Beranduago, 2010. Urtean, Sebastian Deterding-ek gamifikazioaren lehenengotariko eta ezagunetako definizio bat sortu zuen. Gamifikazioa, jolasaren diseinuan parte hartzen duten elementuen erabilera da jolasarekin erlazionatuta ez dauden kontestuetan (Deterding et al., 2011).

Gamification by Designs liburua 2011. Urtean publikatu zen, bertan, Gabe Zichermann y Christopher Cunningham autoreek gamifikazioa aztertu eta honela definitu zuten “ Gure interesak motibazioarekin bat egiten laguntzen duen prozesua da jolasaren mekaniketat

baliatuz eta horrela erabiltzaileak inplikatu eta arazoak ebatsi “ (Zichermann & Cunningham, 2011).

Kapp-ek 2012an ere bere ekarpena egin zuen kontzeptuaren definizioan, gamifikazioa jolasaren mekanismoen, estetikaren eta pentsamenduaren erabilera da pertsonak erakartzeko, parte hartzera bultzatzeko, ikaskuntza sustatzeko eta arazoen irtenbidea bilatzeko (Kapp, 2012).

Gamifikazioaren definizio zabalago bezala esan daiteke gamifikazioa teknika, metodo eta estrategia bat izan daitekeela aldi berean. Jokoa erakargarri bihurtzen duten elementuak ditu oinarri gamifikazioak, eta jolasarekin harremanik ez duen testuinguru batean (jarduera, eginkizuna...) ludikoak bihurtu daitezkeen aspektuak identifikatzean datza. Hau da, jolasaren dinamikak erabiltzen dira. Gamifikazioaren helburua erabiltzailearekin konexio estu eta berezi bat sortzea da, horrela esperientzia esanguratsu eta motibagarri bat sortuz (Marín & Hierro, 2013).

Hezkuntzak azken hamarkadetan izan dituen beharrei erantzun nahian, metodologia eta estrategia berriak sortu dira, horien artean gamifikazioa. Hezkuntza testuinguruan, gamifikazioa ikaskuntzarako estrategia bat bezala erabiltzen ari da eremu eta ikasgai ezberdinetan (Ortiz-Colón et al., 2018).

Ikusi daitezkeen bezala, anitzak dira gamifikazioaren inguruan dauden definizio zein ikuspegiak. Ala ere, denek dute amankomuneko puntu bat, motibazioa, denek aipatzen dute motibazioa beharrezko elementua dela ikaskuntzan (Osorio, 2016).

Gamifikazioa eta jolasaren arteko ezberdintasunak

Gamifikazioaren alderdi ezberdinak garatzen hasi baino lehen, garrantzitsua da gamifikazioa ohiko bideo-jolasetatik desberdintzea. Honako hauek dira desberdintasun garrantzitsuenak (Díaz Cruzado & Troyano Rodríguez, 2013):

1. Gamifikazioaren helburu nagusia pertsonen jarreran eragitea da, nahiz eta bigarren mailako helburuak ere eduki, jarduera bitartean parte hartzaileen gozamina izan daitezkeen bezala.

2. Gamifikazioak esperientziak sortu eta ekoizten ditu, parte hartzaileengan jabetza sentimenduak eta autonomia sortzen ditu, pertsona hauengan jarrera aldaketa adigarri bati leku emanez. Bideo-jokoak ordea, soilik esperientzia hedonistak sortzen ditu ikus-entzunezko baliabideen bidez.

Gamifikazioaren eta jolas hezitzaileen artean dagoen desberdintasuna, lehengoaren kasuan jokalaria motibatzen dituen joko eremu erakargarriago bat eskaintzen duela da (Kapp, 2012).

1.Taula

Jolasa, jolasean oinarritutako irakaskuntza eta gamifikazioaren arteko ezberdintasunak.

JOLASA (Cornellà et al., 2020) (Kapp, 2012)	JOI (Zabala-Vargas et al., 2020)	GAMIFIKAZIOA (Deterding et al., 2011) (Zabala-Vargas et al., 2020) (Cornellà et al., 2020)
<ul style="list-style-type: none"> • Jarduera libre eta bolondresa da. Ez du beti helburu bat izan beharrik. • Denbora eta espazio mugak egon ohi dira, baita arauak. • Jolasaren ezaugarriek inplizituki kontestua zehazten dute. • Jolasaren emaitzek erreakzio emozionalak sortu ditzakete. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje basado en juego edo Game based in learning • Jolasaren erabilera helburu edo kontestu hezitzaileetan • Adibidez, bingoa hizkuntza ezberdinetan zenbakiak erreparatzeko 	<ul style="list-style-type: none"> • Ez da joko bat, jokoaren mekanikak eta dinamiken erabilera baizik. • Gamifikazioa prozesu aktibo bat da. • Ikasleak protagonistak dira • Arauak daude • Esperientziak sortzen ditu • Kontestu eta eszenatoki bat sortzen da helburu batekin

Batzuetan gamifikazioa hezkuntzarekin harremanetan dagoenean, zenbait akats sortzen dira kontzeptuan. Beraz, argi gelditu behar da gamifikazioa ez dela jolas bat, eta ere ez bideo-jokoak ikasgelan erabiltzea. Adibidez, matematikako jolas batek, matematikako erabilpena hobetzea izango du helburu. Ez da zeharkako efektuekin nahasi behar, adibidez, plataforma joko batek, gorputz koordinazioa hobetzea izan dezake helburu, baina ez da

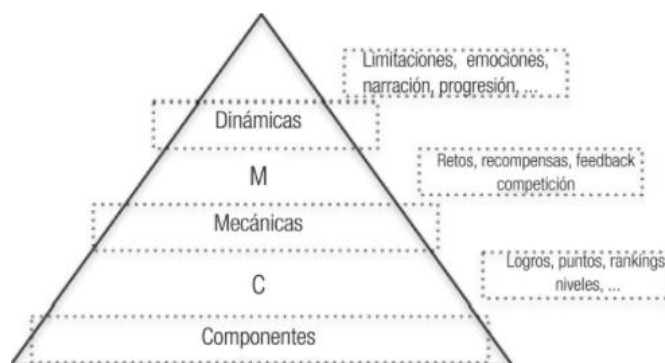
izango jokoaren helburu nagusia, jokoaren mekanika erabiltzearen efektua izango delako jokalariai erronka planteatzerako orduan (Contreras, 2018).

Gamifikazioaren elementuak

Jokoaren elementuen garrantzia gamifikazioaren herramienta izatean dago errotuta (Zichermann & Cunningham, 2011). Gamifikazioan jokoaren elementuak hiru mailatan bereizten dira: Mekanikak, dinamikak eta osagaiak (Teixes, 2015). Elementu hauen arteko interakzioa beharrezkoa da jarduera gamifikatuak sortu ahal izateko. Dinamikek kontzeptuei egiten diete erreferentzia, jokoaren egitura inplizituari. Mekanismoak jolasaren garapena eragiten duten prozesuak dira eta osagaiak dinamika eta mekanismoen inplementazioak dira: Avatar-ak, insigniak, mailak, sailkapenak, puntu bilduma, beste batzuen artean (Werbach & Hunter, 2012).

Figura 1

Gamifikazioaren piramidearen irudia (Werbach & Hunter, 2012).



Hauek dira kontuan hartu beharreko elementuak jolas edo sistema gamifikatu bat sortzerako orduan, eta ez da beharrezkoa denak erabiltzea baizik eta, aztertua izan den konbinazio konkretu bat erabili behar da jokoaren arabera. Honekin jokalaria antzeman, mantendu eta garatu ahal izango da (Teixes, 2015).

Gamifikazioa hobeto ulertu ahal izateko eta batez ere honen erabilera hezkuntza munduan sakonago ezagutzeko beharrezkoa da gamifikazioan agertzen zaizkigun beste elementu batzuk ezagutzea ere. Elementu hauek gamifikazioaren ezaugarriak dira (Kapp, 2012):

- Jolasaren oinarria: Bertan jolasteko, ikasteko, kontsumitzeko (transmititu nahi den produktuaren informazioa) aukera dugu eta jolasa motibatzen duen erronka bat existitzen da. Elementu honetan ere atentzio jarri beharko litzaioke jolas, interakzio eta feedback-aren arauen ezartzei.

- Jolasaren mekanika: Jolasean maila edo intsigniak gehitzea. Normalean pertsonak irabazten dituen sariak izaten dira. Oinarri honek gainditzeko nahiaren desioak bultzatzen ditu. Bestalde jolasaren estetika dago, bertan jokalariarentzat atseginak diren irudiak erabiltzen dira.
- Jolasaren ideia: bertan lortu nahi dugun helburua egon behar da. Jolasaren mekanismoen bitartez jokalaria etengabeko informazioa jasotzen joango da, batzuetan jokalariaren subkontzientziak bakarrik pertzibituko du. Horrela, bizitza errealeko zenbait jarduera simulatuko dira modu birtual batean eta honen bidez jokalaria gaitasunak eskuratzen ditu.
- Jokalaria eta jokoaren arteko konexioa: jokalaria eta jokoaren arteko konexioa bilatzen da gamifikazioaren bidez.
- Jokalariak: Profil ezberdinetako jokalariak existitzen dira, gazteak edo helduak izan daitezke, ikasleak edo ikasle ez direnak. Dagoen dibertsitatea kontuan izanik, jokalariaren sailkatze bat ematen da. Alde batetik, jokoaren sortze prozesuan esku hartzeko prest azaltzen direnak eta jolasean parte hartzeko motibazioa dutenak daude, eta bestalde horrela sentitzen ez diren jokalariak daude.
- Motibazioa: Jokoan parte hartuko duen pertsonaren alde aurretiko jarrera psikologikoa dudarik gabe eragile bat da. Gamifikazioak motibazioaren aurrean duen ardura dela eta jolasak ez du erronka errez edo gutxi planteatu behar (aspergarria izango zelako) eta ez du errez erronka zailegi batean do erronka gehiegi izan behar (honek frustrazioa eta antsietatea eragin dezakelako) , beraz, oreka bilatu beharra dago. Bestalde, pertsonak denbora eta errepikapenaren ondorioz ikasten dutenez, erronkak zailtasun mailaz igotzen joan behar dira gaitasunak handitzen doazen heinean. Beraz, erdi maila bat bilatu behar da non jokalaria ez dadin ikusi jolasaren helburua lortzeko ez gai eta ondorioz jolasa alde batera utzi, edo kontrakoa dena, jolasa jokalariarentzat hain erraza izatea non jokalariaren interesa galtzen den.
- Ikasketa prozesua sustatu: Gamifikazioak ikasketa indartzeko teknika psikologikoak dauzka, hala nola, puntuaren esleipena eta feedback hezigarri eta zuzentzailea.
- Arazoen ebazpena: jokalariaren azken helburu bezala ulertu daiteke, hau da, helmugara iristea izango litzake, arazo bat ebaztea, zenbait oztopo gainditzea etab.

Azken hamarkadetan hezkuntza munduan metodologia edo estrategia ezberdinak sortu dira, berriak diren metodologia zein estrategia hauek haien artean ez dira berdinak eta denek ez dute hezkuntza kontestu guztietarako balio, izan ere, kontestu bakoitzaren helburu eta eskakizunaren arabera metodologia/estrategia batzuk besteak baino egokiagoak izango dira (García-Tudela, 2019). Eskolako egunerokotasunera hurbildu ez gero, ikasgelan metodologia bakar baten erabilerara mugatzea ikaskuntza- irakaskuntza prozesua ez da egokiena. Aldagai ezberdinek (denbora, helburuak, baliabideak, etab.) irakaslearen erabakia baldintzatuko dute ezarritako helburuak betetzeko aukera egokiena zein den erabakitzerako orduan (March, 2006).

Hezkuntza tradizionala ikasle askok aspergarria eta ez eraginkorra den zerbait bezala hartzen dute. Irakasle askok egoera honen aurrean ikaskuntza metodo zein estrategia berriak bilatzen dituzte. Gamifikazioaren kasua den bezala, gamifikazioa ere hezkuntza mundura iritsi da eta geroz eta inpaktu handiagoa duen estrategia da. Jokoaren mekanismoen erabilera ikaskuntza tresna bezala ikuspuntu arrakastatsua izaten ari dela dirudi, ez soilik edukiak irakasterako orduan duen gaitasunagatik, baizik eta problemen ebazpenena, kolaborazioa, komunikazioa etab. Sustatzen dituelako (Eguia et al., 2017).

Ikaskuntza prozesua pertsona eta kontestuaren arabera desberdina izaten da, eta ikaskuntza prozesuaren kalitatea hobetzearen aldera galdera garrantzitsuak planteatzen dira. Liburuak bezalako errekurtoz baliatutako ikaskuntza formala, bide tradizional eta ohiko baten bidez ematen da dudak edo datuak kontsultatzeko. Badaude ikaskuntza sustatzeko beste modu batzuk ordea, informazioa bilatu/eskuratu eta galderak egitea adibidez. Hauek haratago doazen ikaskuntza motak dira eta gainera jolas baten bidez aurkeztuak izan daitezke. Horrela, ikaskuntzaren prozesu puntual bat garatzen egongo da. Gamifikazioaren erabileraren bidez ikasketa formala, behaketa, ebaluazioa, hausnarketa, praktika, kudeaketa eta gaitasunen perfektzionamendua barne hartu ditzakeen ariketak planteatu daitezke (Eguia et al., 2017).

Orokorrean, gamifikatutako estrategiek puntuak, narrazioak, intsigniak, mailakatzeak, progresu barrak eta klasifikazioak, avatarrak, etab. Erabiltzen dituzte. Hezkuntza esparruan gehien erabiltzen diren elementuak, elementu bisualak dira (Kiesler et al., 2011). Bertan lehiaketa eta kooperazioa bezalakoak lantzen dira konpromezu sozial batengana jotzeko (Zichermann & Cunningham, 2011). Autonomiaren lanketa bat dago ere, ikasleek aukeratzeko askatasuna bait dute (Kiesler et al., 2011), baita atzeraelikadura edo feedback-a jasotzeko aukera denbora azkar batetan (Zichermann & Cunningham, 2011). Elementu guztiak dira garrantzitsuak ikaskuntza prozesuan. Hala ere beste elementu garrantzitsu bat dago ere, narratiba. Sistema narrazio bat izan dezake eta honek jokalariai murgiltzen ditu proposamen

bakoitzean, narratiba bakoitza jarduera bakoitzera egokitua izan behar da, bertan jokalarien estatus maila eta ebaluazio sistemak zehaztuz (Eguia et al., 2017).

Hezkuntza munduaren barnean, gamifikazioaren erabilera maila ezberdinetara hedatu da dagoeneko. Gaur egun, lehen hezkuntzan aplikazio ezberdinak ikusi ditzazkegu, matematiketan, gizarte zientzietan, hizkuntzetan... Lehen hezkuntza ez ezik, hezkuntzako gainerako mailetan ere geroz eta erabiliago da, bigarren hezkuntzan edo unibertsitateko ikasketetan adibidez (Escaravajal Rodríguez & Martín-Acosta, 2019).

Ondoren, gamifikazioa ikasgelan ezartzeko 10 ideia gako (Teixes, 2015):

- Sistemaren diseinuan ikasleei parte hartzea baimendu
- Erronkei aurre egiterako orduan hainbat aukera izatea, akatsak zuzendu eta hauek hobetzeko aukera izateko.
- Ikasleak uneoro ondo edo gaizki egiten ari diren jakitea feedback-aren bidez.
- Interesgarria izaten da ikasleek prozesuan zehar duten garapena ikusi ahal izatea, horrela beraien lana autorregulatzeko aukera izan dezakete.
- Etxerako lanetan ere, erronka edo misio motibagarriak bilatzea.
- Ikasleek beraien iritzia esperatzeko aukera izatea, eta irakasleak hauek entzun eta kontuan hartzea interesgarria da.
- Maila indibidualean ere, motibazioa sustatu, helburuak ezarri eta sariak banatzea.
- Ikasleak motibatzea taldearentzako gaitasun sistemen bidez.
- Teknologia berriak erabiltzea, nahiz eta ez diren beti erabili behar.
- Akats onartu, ikaskuntzaren parte diren heinean.

Gamifikazioa eta motibazioa

Ikasketa esanguratsu bat sortu ahal izateko motibazioa funtsezko elementua da (Teixes, 2015). Beraz ikasketa prozesuan motibazioa faktore erabakigarri bat da ere, irakasleei ikasleak klasera lotzera ahalbidetzen dio. Beraz, ikasleen artean motibazioa bilatzea erronka bat da irakaslearentzat (Kapp, 2012). Ikasleen inplikazioa eta parte hartzea lortzea gaur egungo hezkuntza sistemaren erronka nagusienetako bat da (Ros, 2009).

Irakasleak pausu bat eman behar du motibagarriak izan daitezkeen elementuen bilaketan. Horrela, ikasleen arreta eskuratuko du, ikasleak klasean inplikatuko ditu eta interakzio afektiboak sortuko ditu ikasgela barnean. Horrela edukiak garatuko dira, eta irakaslea ez da soilik informazioa transmititzera mugatuko. Beraz, gamifikazio estrategiak motibazioa sustatzen du, ikasleak inplikatzeko eta ondorioz ikasketa hobeto bat sortzen du (Kapp, 2012).

Gamifikazioaren kasuan, porrot-a izan daiteke jarduera baten ondoren ikasleak lortu duten puntuazioari erreparatzen badiote soilik eta jarduera gauzatzekoan jarraitutako prozesua alde batera uzten bada. Beraz, jarduera diseinatzerakoan kontuan izan behar ditugu zein elementu erabili nahi ditugun motibazio intrintsekoa sortzeko, hau da, jarduera aurrera eraman behar da egin nahi delako eta ez eduki dezakeen sariagatik (Contreras, 2018).

Motibazio intrintsekoa lortzeko hiru elementu izan behar dira kontuan (Contreras, 2018):

- Parte hartzaileak autonomia izan behar du erabakitzeko zein ekintza egin nahi dituen eta zein modutan. Honek esan nahi du, aukera ezberdinak egon behar direla parte hartzaileak autonomiaz egokiena aukeratu dezan.
- Proposatutako ataza bakoitza helburuko konketu batekin sortu behar da eta oso modu zehatz eta argian azaldua. Ekintzak motibagarriak izango dira zentzua badute, erlazio zuzena aurkitzen bazaie parte hartzailearen helburuarekin.
- Parte hartzaile guztiek izan behar dute gaitasuna planteatutako ataza bakoitza ebazteko. Normalean parte hartzaile guztiek ez dute kompetentzia berdina, horregatik izango da beharrezkoa zailtasun maila ezberdinak planteatzea. Horrela, parte hartzaile bakoitzak erronka bat suposatuz dezakeen ataza aurkitu dezake.

Esperientzia gamifikatu bat sortzen denean parte hartzaileak esperientzia ezberdinen multzo bat izan dezaten lortu nahi da eta horregatik gela barruan zein dinamika sortu nahi diren planteatu behar da. Soilik modu honetan eraldatuko da ikasgela, jolasaren mekanikak zentzua dutenean eta, beraiekin batera, ikasleen motibazioa eta parte hartzea handitzen da (Contreras, 2018).

Laburbilduz, lana egiterako orduan ikasleen konpromezua eta motibazioa handitzen da, ikasleen motibazioa eta interesa handitzeaz gain (Hernando et al., 2015). Gainera, aipatzekoa da, motibazioa izatea eskolan eta bertaratzeko gogoak izatea, hau jarreraren ere eragina duela, liskarrak gutxituz eta elkarbizitza hobetuz (Ardoy et al., 2017).

Onurak eta hutsuneak

Orain arte emandako informazioaz baliatu, gamifikazioa hezkuntzan erremienta eraginkor bat dela ikusi daiteke. Ikerketa asko dira ikasgelan gamifikazioaren mekanikak erabiltzeko dituen onurak azpimarratu eta planteatzen dituztenak (Ortiz-Colón et al., 2018).

Gamifikazioaren onuren artean hauek aurkitu ditzazkegu:

Onuren artean identifikatzen da hezkuntza munduan aplikatutako gamifikazioak parte hartzaieleen motibazioan eragin positiboak dituela (Marrón & Vivaracho, 2018). Gainera, ikasleen interesa mantentzera eramaten ditu, ikaskuntza-irakaskuntza prozesua aspergarria den zerbaitetan edo interes gabekoan bihurtu beharrean (Yunyongying, 2014). Hala ere, ondo planteatutako gamifikazio baten bidez konpromiso iraunkor bat lortu daiteke, izan ere, ikasleak epe motzean motibatzea ez da zaila, zailtasuna epe luzeko motibazioa lortzean dago (Ibáñez Espiga, 2015). Motibazio intrintsekoan du eragina, parte hartzaileek aukeratu, kontrola izan, kolaboratu, erronkak sentitu eta emaitzak lortu ditzake (Fonseca et al., 2017). Bestalde, gamifikazioak hanka sartzeko askatasuna, berehalako feedback-a, lanaren prozesuaz jabetzeko aukera ematen dio ikasleei (Stott y Neustaedter, 2013).

Gamifikazioaren erabilera aztertu eta gero, arrazoi hauengatik justifikatzen dute (Werbach & Hunter, 2012):

- Ikaslea modu aktibo batean parte hartzen du jardueretan
- Ikasleak era iraunkor batean egiten du lan.
- Emaitzak positiboak dira.

Hutsune bezala honako aspektu hauek identifikatu dira:

Ikuspuntu objektibo batetik, gamifikazioa hezkuntzan ere hutsuneak izan ditzakela ikusi dezakegu, ikasleen interesa piztu ezean edo mekaniken eta dinamiken zailtasun mailak ikasleen desmotibazioa handitu dezake, motibazioa handitu beharrean. Ikasleen artean adikzioa sortu dezake (hiperestimulazioaren ondorio) eta bere horretan helburu pedagogikotik deskontestualizatu. Jarduera zaratsua izan daiteke. Bestalde, arauak errespetatzerako orduan arazoak egon daitezke arauak ulertzen zailak badira edo arau kantitate handia badu jarduera batek (Marrón & Vivaracho, 2018).

Escape room-ak

Gamifikazioa hezkuntza munduan geroz eta ohikoagoa denez, escape room hezitzailea gamifikazioaren eredu bat da eta ikasgeletan apurka-apurka ezartzen ari dira, non ikusi den hauek ikasleen gaitasun mentalen garapenean kemena duela (Borrego et al., 2017).

Escaper room-aren jatorria Japonian kokatzen da, 2007. Urtean SCRAP publizitate enpresak sortu zuen (Nicholson, 2015). Escape room-a honela definitu daiteke, ihes jolas bat da, narrazio batek gidatzen dituen erronkak dira, non asmakizunak, eginkizunak, denbora

mugatua, buruhausteak edo talde jarduerak gainditu behar dira kaxa edo pista bat desblokeatzeko helburuarekin (Nicholson, 2018).

Escape room bakoitza gai, pertsonai eta historia ezberdinez osatuta eta girotua dago, horrela espazio hauetan sortzen den dibertsitatea eta entretenimendua oso zabala izan daiteke (Secanell & Torres, 2019). Jarduera hauen planteamendu dibertigarri, dinamiko eta entretenigarriak hezkuntza mundura egokitzea eraman ditu. Jokoan oinarritutako ikaskuntzaren baldintzak sortzeko prozesuan mesede egiten duen estrategia bezala sortu zen, zeinbait eduki curricular eskuratzeko orduan lagungarri bilakatuz (Secanell & Torres, 2019).

Hezkuntza ikuspuntu batetik, espae room-a “ eremu itxi batean burutzen den jarduera da, non pertsona talde batek talde lanean lan egiten duen zenbait zeregin/igarkizun ebatziz bertatik irten ahal izateko “ bezala definitu dezakegu(Fernández-Río, 2018). Beste definizio bezala, escape gela hezigarri bat ikaskuntza eremu sortzaile bat bezala definitu daiteke, edozein hezkuntza eremutan eraiki daitekeena, bai lehen hezkuntzako eremu batetan baita bigarren hezkuntza, unibertsitatetan, etab. (Merchán Macías, 2017).

5.Helburuak

Gradu amaierako lan honen helburu nagusia gamifikazioa lehen hezkuntzako kontestuan ezagutzea izango da, ikasgela batera zuzendutako esku hartze gamifikatu bat diseinatzea eta hau praktika eramatea, ondoren ondorioak aztertu ahal izateko.

1. Gamifikazioa estrategia didaktiko bezala hobeto ezagutu , eta horrela lehen hezkuntzako ikasgela batean ezagutaraztea.
2. Gamifikazioa ebaluatzeko tresna ezberdinak sortu eta erabiltzea.
3. Ikasleek gamifikazioaren inguruan duten pertzepzioa ezagutu eta emaitzak aztertzea.
4. Gamifikazioak estrategia didaktiko bezala zein ondorio dituen ikustea.

6. Metodoa

Proposatutako helburuei erantzuna eman ahal izateko esku hartze bat burutu da. Esku hartze honetan proposamen didaktiko gamifikatu bat diseinatu da, horretarako lehenik eta behin gamifikazioaren nondik norako teorikoak ondo ezagutu dira, ondoren esku hartzea diseinatu eta hau aurrera eraman da lehen hezkuntzako ikasgela batean. Gainera, esku hartzea hau curriculumeko eduki eta helburuekin bat etorriko da, horrela ebaluatu ahal izateko. Ebaluazioa irakasleak ebaluatzeaz gain, ikasleek ere esperientzia gamifikatua ebaluatzeko aukera izango dute galdetegi baten bidez, hau ere aztergai izanik. Bukatzeko esku hartzearen emaitzak izendatuko dira, eta emaitza hauetatik zenbait ondorio aterako dira esku hartzearen eta estrategia didaktiko honen inguruan.

Parte hartzaileak

Proposamena aurrera eramateko orduan, lehen hezkuntzako bigarren zikloan aurrera eramatea erabaki da. Lehen hezkuntzako bigarren Practicum-ean laugarren maila egokitu zaidanez, egokitutako ikasgelan esku hartzea aurrera eramatea izan da zentzudunena, ikasleek nirekiko zuten konfiantza eta gertutasunagatik.

Lan honetan Arabako lautadako Lope de Larrea ikastola publikoak parte hartu du. Zehazki, esku hartzea lehen hezkuntzako laugarren mailako gelan batean aurrera eraman da. Ikasgela hau 21 ikasleez osaturiko gela izan da, horietatik %43 –a emakumezkoa da eta %57-a gizonezkoa. Haur hauen adina 9-10 urte bitartekoa da.

Esku hartzea aurrera eramateko, lehenik eta behin tutorearekin adostasun batera iritsi eta lanaren nondik norakoak, kronograma etab. zehaztu ziren. Ondoren, Txanelako 2. Gaia aurrera eraman zen modu teoriko eta tradizional batean, ikastetxeko instalazioak eta bertan izan nezakeen materiala aztertu zen (Escape room-a egituratzen hasteko). Irakaslearen laguntzarekin bat eginik, gai horretako ebaluazio irizpideak zehaztu ziren, eta unitate amaieran gamifikazioaren bidez eduki batzuk ebaluatzea adostu zen. Behin esku hartzearen gaia eta garatu beharreko edukiak prest izanik, esku hartze gamifikatua diseinatu eta abenduaren 21ean esku hartzea amaitu zen.

Esku hartzea hiru zatitan banatuko da, lehengo biak saio gamifikatuak izango dira eta hirugarrena esperientzia gamifikatua ebaluatzerantz bideratuko da.

Datu bilketarako tresnak

Metodologia atalean aipatu dudan bezala, datuak biltzeko baliabide ezberdinak erabili dira. Baliabide hauen artean, errubrikak izan dira erabilienak. Escape Room-a gauzatzerakoan errubrika ezberdinak erabili dira behaketa bidez egindako ebaluazioa burutu ahala izateko, bertan taldea (kooperazioa), edukiak, jarrera etab. ebaluatu ahal izan dira. Taldea ebaluatzeko orduan behaketa zuzena (bateriak) eta Check list-a erabili dira (3. Eranskina) eta banakako lana ebaluatzeko errubrikak (4. Eranskina) erabili dira. Bestalde, ikasleek gamifikazioa eta esku hartzearen inguruan izan duten pertzepzioa aztertzeko galdetegi bat erabili da, galdetegia hau "feeling test" bat izan da hau da ikasleen sentimenduak eta pertzepzioak azalratzea helburu izan duen testa (5. Eranskina). Test honen egitura honako hau izan da: 1 eta 2 galderak ikasleen sentimenduen ingurukoak dira, 3. eta 4. Galderak ikasitako pertzepzioaren ingurukoak eta 5. eta 6. Galderak motibazioari egiten diote erreferentzia. Ondoren 3 galdera ireki daude, ikasleen iritziak eta esku hartzearen hutsune/ indar guneak identifikatzeko.

Prozesua

Ikerketa prozesu hau 2020ko irailean diseinatzen hasi da, lehenik eta behin, zuzendariarekin batera ikergaia definitu eta ikerketa helburuak zehaztuak izan dira. Ikerketaren esku hartzea aurrera eraman baino lehen gaiaren inguruko testuinguraketa teoriko bat burutu da. Behin, gamifikazioaren oinarri teorikoak ezagutu eta landu ostean, lehen hezkuntzako ikasgela batean esku hartzea testuinguratzen hasten da. Lehenik eta behin taldea ezagutu eta lantzen ari diren edukiek ezagutu ziren, lehen hezkuntzako tutorearekin kronograma bat zehaztu zen eta esku hartzea gairen amaierako faserako diseinatzea adostu. Hala, esku hartzea diseinatzeari ekin nion, horretarako Heziberri2020 curriculumeko edukiak eta ebaluazio irizpideak kontuan hartu dira. Esku hartzea diseinatu ondoren, proposamen didaktikoa 2020ko abenduan aurrera eraman zen bi egun ezberdinetan. Saio hauek baino lehen esku hartzearen girotze prozesu bat egon zen, ikasleen interesa eta gogoak pizteko asmoz. Lehengo saioa, Kahoot ! bat izan zen edukiak birpasatzeko jolasa izanik, eta bigarren saioa escape room-a izan zen gaiari amaiera emanaz.

Saio hauek burutzean, errubrika bidez datuak jasotzen joan ziren eta ondoren jasotako datuen analisiari ekin zitzaion. Jasotako informazio antolatu ondoren, datu hauen azterketa bat egin da, estrategia honek lehen hezkuntza izan ditzakeen ondorioak ezagutzeko. Datuen informazioa egin ostean, emaitza esanguratsuenak aukeratu ziren.

7.Esku hartze didaktikoa

Atal honetan esku hartze didaktikoaren diseinua, garapena eta ebaluazioa aurkeztuko da. Esku hartzearen helburua metodologia berri bat ezagutzea eta erabiltzea izango da, gamifikazioa. Beraz, gamifikatutako esku hartze bat burutu dut laugarren mailako ikasgela batean.

Ikasleek alde aurretik gaiari buruz dituzten ideiak.

Lehenik eta behin zehaztu beharra dago soilik laugarren mailara bideratutako esku hartzea dela, izan ere talde honen ezaugarriak kontuan hartuz diseinatu da. Ikasleen jakintzak edo aurretik dituzten ideiak garrantzitsuak dira eta esku hartze hau unitate amaieran burutzeko diseinatuta dago, hau da, Txanelako 2. Gaia amaierako. Beraz, ezinbestekoa izango da ikasleek alde aurretik dituzten ideiak eta gaitasunak kontuan hartzea. ikasketa-irakaskuntza prozesuan dituzten jakintzak oinarri hartuz diseinatuko da esku hartzea.

Laugarren mailako gelan honetako ezaugarriek ere berebiziko garrantzia izango dute, ikasleak bakarka lan egiten oso ohituak daude eta autonomia falta dutela nabari da, esku hartze honetan kooperatzea eta erabakiak hartzea ezinbestekoa izango da, ikasleentzat erronka bat izanik.

Proposamena.

Esku hartze honen proposamena metodologia berritzaileak ikasgelara eramatea da (gamifikazioa eta hein batean kooperazioa izango da) eta horrela curriculumean osagai diren gaiak lantzea. Esan bezala, eskola honetan txanela testuliburua erabiltzen da eta unitate bukaeran azterketa idatzi bat egiten zaie ikasleei beste jarduera batzuen artean, nire proposamenaren bidez, amaierako ebaluazio hori gamifikazioaren bidez egitea izango da, hau da Escape Room baten bidez. Beraz, nire esku hartzea amaierako froga gamifikatu bat izango da, eta bestalde eskolan ere ikasleek azterketa idatzi bat egingo dute, froga amaieran diseinatutako galdetegia beteko dute ikasleek. Esku hartzea amaitzean hausnarketa egiteko eta ondorioak ateratzeko datuak aztertu egingo dira.

Edukiei dagokionez, esku hartze honetan, ikasleek Amerika gaia landu dute, bertan amerikaren kokapena (kontinentea, itsasoak...), Amerindiarrek, Kolonizazioa, Amerika garaikidea... landu dute bereziki. Bi saio diseinatu ditut gaiaren amaierako ebaluazioari begira, lehengo saioa ordu 1-eko iraupena izan zuen eta besteak 2 ordukoa (3 talde osatu genituen eta talde bakoitzak 40 minutu izan zituen).

Taula 2

Esku hartzearen deskribapena.

SAIOA	GAIA	ZEREGINA(k)
1. Saioa	Ikasitako edukiak errepasatu	-Kahoot-ean jolastu -Zalantzak argitu
2. Saioa (1. Eranskina) (2. Eranskina)	Ikasitako edukiak praktikara eraman	-Escape Room-a burutu

Proposamenaren justifikazioa.

Urteak aurrera egin ahala gizartea eraldatzen joan da eta gizartearekin batera hezkuntza, gaur egungo generazioak behar ezberdinak dakartzate, eta honek ezagutze eredu berriak, horregatik hezkuntzak irakaskuntza-ikaskuntza prozesua errazten dituen erremienta berriak bilatu behar ditu. Erremienta berri hauen bidez, ikasleak mundu globalizatu eta eskatzaile honi aurre egiteko kapaz izatea bilatzen du hezkuntzak. Beraz, irakasleentzat beharrezkoa eta garrantzizkoa izango da ikaskuntza teoriak ezagutu eta hauek erabiltzea (Vega et al., 2019).

Gamifikazioa ikaskuntza ludifikatzeko modu bat da, jokoaren ikaskuntzaren erdigunea bihurtuz (Escaravajal Rodríguez & Martín-Acosta, 2019). Gamifikazioaren inguruan definizio anitzak aurkitu ditzakegun arren, gamifikazioa jolasaren diseinuaren elementuen erabilpena da jolasarekin erlazioa ez duten kontestuetan (Contreras, 2018).

Gaur egun ikaskuntza irakaskuntza prozesuan erabiltzeko metodologia barietatea dugu. Proposamen honen helburua gamifikazioa praktikan jartzeko esku hartze bat proposatzea da. Gamifikazio hezigarria"-z hitz egiten dugunean, ludifikazioa eta ikaskuntza batzen dituen metodologia batetaz hitz egiten ari gara. Ikaskuntza prozesuak jokoaren gauzatzearen bidez ematen dira eta hauek kohesioa, interakzioa, integrazioa, motibazioa, sorkuntza, autonomia... errazten ditu (Marín-Díaz, 2015).

Konpetentziak.

Landuko diren oinarrizko konpetentziak hauek izango dira (Eusko Jaurlaritzako Hezkuntza Saila, 2015):

Zeharkakoak

- Ikasten eta pentsatzen ikasteko konpetentzia
- Elkarbizitzarako konpetentzia
- Ekimenerako eta espiritu ekintzailerako konpetentzia

Disziplinari dagozkionak (Konpetentzia sozial eta zibikoa)

- Norberaren gizartea ezagutzea, eta bereziki haren iraganeko eta egungo eraketa, antolamendua eta funtzionamendua; gizartea zer lurraldetan eta nola ezarrita dagoen jakitea, haren iraganaren kontzientzia hartzea eta gizakien ekintzak gizartean sortzen dituen arazoen aurrean modu positiboan jarduteko gaitasuna lantzea.
- Iraganean, edo gaur egun, bizikidetzaren tentsioak eta -gatazkak izan dituzten gizartelaldeak, elkarri eragiten diotenak, historian zehar zer konfigurazio edo egitura izan duten jakitea; eta iraganaren gaineko kontzientzia kritikoa lantzea, etorkizunean egoera horiek konpontzeko prozedura baketsu eta demokratikoak erabiltzen jakin dezagun.
- Bizi duten mundua ulertzeko behar dituzten ezagutzak, trebetasunak eta jarrera eskuratzea; hau da, munduaren alderdi fisikoak, sozialak eta kulturalak, iraganean izandako bizipen kolektiboak eta gaur egungo bizipenak, eta bizitza sozialari dagokion espazio fisikoa ulertzeko behar direnak, munduan eragile aktibo izateko.

Helburuak.

Esku hartzearen helburu didaktikoak ondorengoak izango dira (Eusko Jaurlaritzako Hezkuntza Saila, 2015):

- Talde-lanean jardutea, arduraz, elkarlanean, elkartasunez eta modu konstruktiboan. Lan horretan, funtzionamendu demokratikoaren oinarrizko printzipioak aplikatu, lan komunarekiko ardura garatzen joan, eta norberaren eta besteen ekarpenak adostutako helburuaren arabera balioetsiko dira, komunitateari elkartasunez ekarpenak egiteko, inolako bazterkeriarik gabe (generoa, arraza, kultura, erlijioa...).
- Historiako etapa bakoitzaren ezaugarri nagusiak zein diren jakitea, etapa bakoitzeko gertaera garrantzitsuenak aztertzea eta ohartzea batzuk aldiberekoak direla eta beste

batzuk elkarren segidakoak. Horren guztiaren helburua da historian zehar gertatu diren aldaketei buruzko iritzi pertsonal eta kritikoa eratzea eta ezagutza horiek une historikoak ongi ulertzeko erabiltzea.

- Ingurune fisiko, sozial eta kultureko gertaerak, kontzeptuak eta prozesuak zenbakizko kode bidez, kode grafiko bidez, kode kartografiko bidez eta errealitate geografikoak, ekonomikoak eta historikoak adierazten dituzten beste kode batzuen bidez adieraztea, zer gizarte-errealitatetan bizi garen ongi jakiteko.

Edukiak.

Hauek izango dira proposatutako esku hartzean landutako edukiak:

- Harremanak eta komunikazioa lantzea (asertibitatea, errespetua...)
- Taldean ikasteko lanetan laguntzea eta elkarlanean aritzea.
- Norberaren alderdi kognitiboa erregulatzea.
- Norberaren motibazioa eta gogo-indarra erregulatzea.
- Amerikaren kokapena, amerindiarrak eta haien ezaugarriak ezagutzea
- Amerikaren kolonizazioa eta euskaldunak Amerikan (Amerika garaikidea) lantzea.

Ebaluazioa.

A. adierazleak

- Amerikako kokapena eta zibilizazioak identifikatzen ditu.
- Zibilizazio ezberdinak ezberdindu eta ezaugarrien bidez identifikatzen ditu.
- Kolonizazioa eta ondorioak ezagutzen ditu.
- Jarduerak burutzean iritzi pertsonala eta hausnarketak komunikatzen ditu
- Taldean lan egiten du, eta gainontzekoen ikasketa prozesuan ekarpenak egiten ditu.
- Lankidetzan errespetua, enpatia... kontuan hartzen ditu
- Lan autonomoa erregulatzen du
- Jardueretan gogotsu eta motibazioarekin jarduten du.

B. Tresnak (3.Eranskinak)

- Errubrika
- Bateriak
- Check lista-a

Saioen deskribapena.

Taula 3

1. Saioa-ren deskribapena.

Zeregina. Kahoot!			
Deskribapena: Saio honetan, ikasleak binaka kokatuko dira eta gaiaren inguruko lehiaketa batean parte hartuko dute galderak erantzunez. Proposatutako galderak erreparasora zuzenduak izango dira. Bikote bakoitzak ordenagailu bat izan beharko du. Lehiaketako puntuazioan galderak zuzen erantzutea eta denbora kontuan hartuko da. Sortutako kahoot-aren link-a honako hau da: https://create.kahoot.it/share/ameriketara-joan-nintzen/60fef6ef-6d99-445a-83cb-bba35e1057f9			
Jarduera	Espazioa	Materiala	Denbora
Kahoot !	IKT gela	Ordenagailuak eta proiektorea	Ordu 1

Taula 4

2. Saioa-ren deskribapena. (1.Eranskina) (2. Eranskina)

Zeregina. Escape Room-a			
Deskribapena. Ikasleek unitate didaktikoari amaiera emateko Escape room bat gauzatuko dute taldeka (6-7 pertsonako taldeak). Escape Room honen helburua unitatea zahar ikasitako frogan jartzea izango da hainbat erronka gaindituz. Beste helburu garrantzitsu bat ikasleek metodologia berri ezagutzea izango da eta beste modu batzuetan lan eginez ere ikasten dela ikustea.			
Jarduera	Espazioa	Materiala	Denbora
Escape Room-a	Ikasgela	Pistak, frogak... (eranskinetan)	2 ordu (40 minutu izango ditu talde bakoitzak)

8. Emaitzak

Esku hartze hau burutzeko beharrezko bibliografia guztia aztertu eta esperientzia gamifikatu hau lehen hezkuntzako 4. Mailan burutu ondoren, emaitza anitzak izan dira lortu direnak. Lehenik eta behin aipatu beharra dago ikasle hauentzako estrategia didaktiko hau ezezaguna zela, eta burututako esku hartzea lehengo kontaktua izan zela. Estrategia didaktiko berriarekin lan egiterako orduan, taldearen izaera agerian gelditu zen (1. Helburua).

Ikasleentzako gamifikazioa ezezaguna izanda, esku hartzea burutu ostean gamifikazioak orokorrean oso emaitza positiboak izan zituela esan daiteke, hala ere, asko izan esku hartze osteko emaitzak:

Gamifikazioa ebaluatzeko tresna ezberdinak sortu ditut (2. Helburua) (3., 4. eta 5. eranskinak), ebaluatzeko tresna hauen bidez escape room-ean ikasle eta talde bakoitzak izandako jarrera, kontzeptuak menperatzeko gaitasuna, talde lana, eta estrategia didaktikoa ebaluatu dira besteak beste. Ebaluazio tresna honen bidez lortutako emaitzek korrelazioa izan dute azterketa idatziko emaitzekin, izan ere, ikasle berdinak izan ziren bi probetan minimoetara iritsi ez zirenak. Bestalde kontzeptua ondo menperatzen zituzten ikasle taldearen artean, escape room-ean emaitzak hobeagoak lortu ziren. Ikasleen bakarkako lana ebaluatzeko (2. Eranskina) banakako errubrika erabili da, bertan metodologia, denboraren kudeaketa, edukiak, parte hartzea eta kooperazioa ebaluatuz.

Taldea ebaluatzeko erabilitako errubrikaren bidez (2. helburua) (3. Eranskina), baterien bidez frogak gainditzeko erakutsitako gaitasuna aztertu da, bertan ikusi da 2. Taldea izan dela zailtasun gehien izan duen taldea, 1. eta 3. Taldeak kontzeptuei dagokionez ez du zailtasun esanguratsurik izan, hala ere, 3. froga izan da zailena. Check listaren bidez ordea, jarrera eta talde lana aztertu da, horrela 1. taldeak lanerako jarrera egokiena izan duela ikusi da, eta 3. Taldeak izan du kudeaketa eta planifikazio hobereana.

Motibazioa izan da emaitza esanguratsuena (3. Helburua) (4. Helburua), kahoot-etik hasita Scape room-aren amaiera arte. Gamifikatzerako orduan motibazioa piztea eskatzen denez, escape room-aren historia egun batzuk lehengo ikasgelan hasteak ikasleak %100-ean historian murgiltzea eragin zuen. Planteatutako egoera hain murgilduak egonik, haien lanerako gaitasuna, gogoia, ilusioa... asko handitu zen. Zenbait momentutan motibazioa hain handia izan zen, haur batzuegan gehiegizko emozioa eragin zuela. Behin gamifikazio prozesua amaitu ostean, irakasle bezala zenbait azalpen eman behar izan nituen egindako esku hartzea gelako lan bat zela azpimarratuz, izan ere batzuk historia %100 sinistua zuten

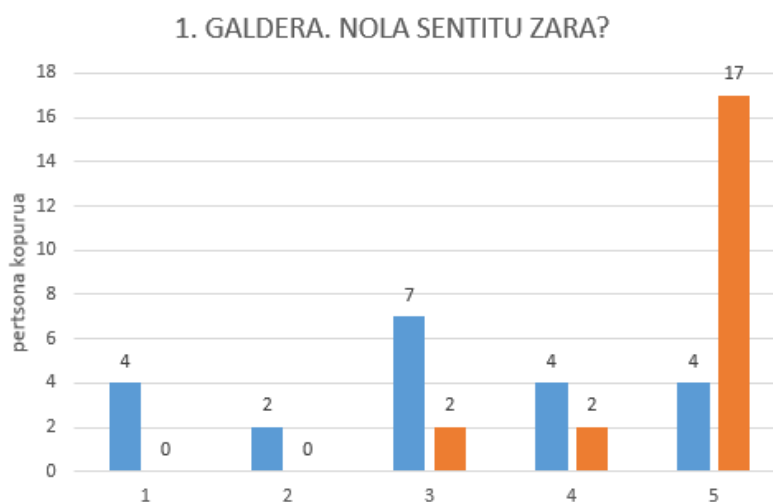
(4.Helburua). Motibazio hau begi bistaz pertzibitzeaz gain, ikasleek horrela adierazi dute ondoren aztertuko den feeling eskalan (5.Eranskina) (3.Helburua).

Burututako esku hartzean ikasleak taldeka jardun behar izan dute, ikasleak ikastetxeak zuen metodologia jarraituz bakarkako lanean ohituak daude eta ez daude taldeka lan egiten ohituak. Esku hartzen honen emaitzetako bat ikasleek talde lanean aritzean zenbait hutsune edo gabezia zituztela argi gelditu zen, (talde lanean banakako azterketa 4. Eranskinarekin eginez eta talde orokorrarena 3. Eranskinaren bidez): ikasleek autonomia falta erakutsi zuten zenbaitetan esku hartzea burutzerako orduan eta bestalde nahiz eta taldeka aritu kooperatzeko zailtasunak agerian gelditu ziren. Kooperatzerako orduan, ikasle batzuk erabakiak hartzen zituzten eta beste batzuk parte hartze eskasa izan zuten. Irakaslearen interbentzioa beharrezko izan zen ikasleek gehiago kooperatu zezaten (4.Helburua).

Kontzeptuak menperatzen zituzten edo ez argi gelditu da escape room-aren bidez eta horretarako diseinatutako ebaluazio tresnen bidez. Ikasleak kontzeptuak zenbat eta hobeto menperatu eskape room-a geroz eta hobeto edo erraztasun handiagoarekin burutu zuten, honek era ikasleen motibazioa eragin zuzena zuen probak pasatzen joateak ikasleen motibazioa eta interesa handituz . Kontzeptuak menperatzen ez zituen ikasleak ezin izaten zuten lagundu taldea eta gainera desinteresatuak ziruditen, ez baitzekiten nola egin aurrera. Ikasleek izan dituzten sentimenduak aztertzeko feeling test deritzona (4. Eranskina) bete dute, 1 konnotazio txarrenea eta 5 hoberena izanik. Azterketa idatziaren ostean eta escape room-aren ondoren bete dira. Test honetan emaitza esanguratsuena 1 eta 6. galderari dagozkion erantzunak izan dira (4. Helburua) (3.Helburua):

Grafikoa 1

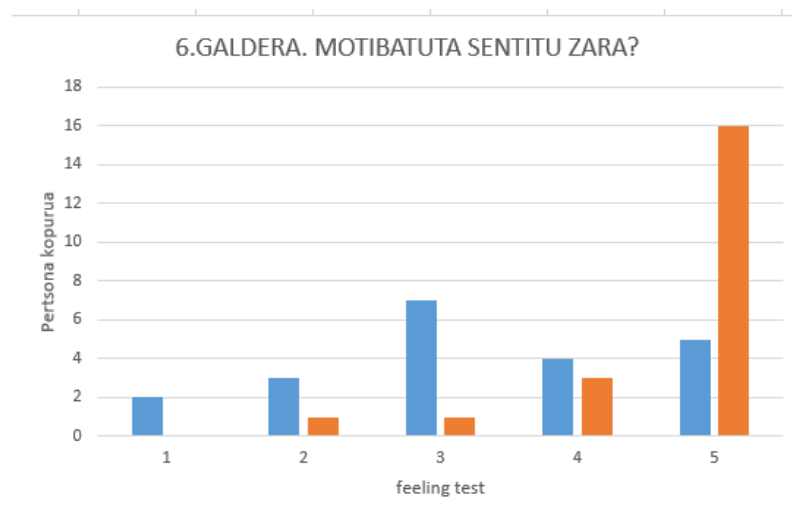
Feeling testa emaitzen konparaketa. 1.Galdera.



Lehengo galderari dagozkionez, Txanelako azterketa idatzia amaitu ostean %19-ak 1. Aurpegia aukeratu dute (oso triste/gaizki), %9,5-ak 2. Aurpegia (gaizki/triste), %33-ak erdiko aurpegia (normal/erdizka), %19-ak 4. Aurpegia (ondo) eta beste %19-ak 5. Aurpegia (oso ondo/pozik). Escape room-a amaitu ostean, 1. eta 2. aurpegiak (oso gaizki/triste eta gaizki/triste) ez ditu inork aukeratu. Hirugarren aurpegia (normal/erdizka) %9,5-ak aukeratu du eta 4. aurpegia (ondo/pozik) ere %9,5-ak aukeratu du, 5. Aurpegiari dagokionez (oso ondo/pozik) %81-ak aukeratu du.

Grafikoa 2

Feeling testaren emaitzen konparaketa.6.galdera.



Grafikoan ikusi daitekenez Txanelako froga idatzia amaitzea ikasleen motibazioaren pertzepzioa honako hau izan zen (3.Helburua) (4.Helburua): %9,5-ak 1. Aurpegia aukeratu zuen (oso gutxi), %14,3-ak ordea 2. Aurpegia (gutxi), 3.aurpegiari dagokionez (erdizka/normal) ikasleen %33,33-ak aukeratu zuen, 4. Aurpegia (dezente) %19-ak, eta beste %23,8-ak 5. Aurpegia (asko) aukeratu zuen. Escape room-a amaitzean motibazioarekiko erregistratutako emaitzak honako hauek izan ziren: ikasleen %4,8-ak bigarren aurpegia (gutxi) hautatu zuen, 3. Aurpegia (normal/ erdizka) ere ikasleen %4,8-ak aukeratu zuen, 4. Aurpegia (dezente) %14,3-ak aukeratu zuen eta 5. Aurpegia (asko) ikasleen %76,2-ak.

9. Emaizten eztabaida eta ondorioak

Txanela testu liburua lantzetik estrategia eta metodologia berriak erabiltzera salto handia izan zen ikasle hauentzat. Hurrekin gamifikatzerako orduan ere ikasketa prozesu batean murgildu behar dela argi gelditu da, izan ere, lehenengo aldia izanik talde bezala lan egiterako orduan asko dute hobetzeko. Hala, ere garrantzitsua da azpimarratzea, estrategia didaktiko honi esker taldearen kohesioa hobetu dela, ikasketa prozesuan murgiltzea eraginez, eta gainera ebaluazio alternatiba bat bezala funtzionatu dezakeela ikusi da (Lázaro, 2019).

Lan honetan egindako esku hartzearen ondoren aukera egon da gamifikazioaren inguruko irakurketa bat egin eta gaian sakontzeko. Gamifikazioak estrategia didaktiko bezala ondorio asko izan ditu ikasgela honetan, ondorio nagusia ikasgela honetan oso autonomia gutxi eta lan egiterako orduan presio handia zuten ikasleen ilusioa ikustea izan da, hauengan interesa eta motibazioa sortuz. Beste ikerketa batzuekin bat eginez, gamifikazioaren bidez ikasle hauen autonomia, autokonfiantza eta autoestimua handitu egin da (Quintanal Pérez, 2016).

Praktikan jartze honek ikasleei gaitasunak eta trebetasunak lortzea ahalbidetu du, kooperazioan hobetuz eta talde bezala lan egiten ikasiz, besten iritziak kontuan izanik. Era berean, gamifikazioak ikasleei motibazioa eragin die edukiak modu erakargarri batean lantzearen ondorioz, eta horrela ikasleen konpromezua, gaitasunen garapena, enpatia eta arazoaren ebazpenean trebatu eta hobekuntza ikusi dira (Lázaro, 2019).

Ikasleen inplikazioa eta parte hartzea hezkuntza sistemak duen erronka nagusienetako bat da (Ros, 2009), errendimendu akademikoak erlazio esanguratsua du ikasleen motibazioa eta inplikazioarekin (Regueiro et al., 2015). Beraz, gamifikazioa bezalako estrategia didaktikoek hezkuntza sistemak dituen erronkei erantzuteko balio dezakete.

Ikasgela honetan gamifikazioaren bidez esperientzia bat sortu da, eta ondorioz ikasketa esanguratsu bat eman da. Ikasketa esanguratsu eta arrakastatsu bat sortzea izanik gamifikazioaren helburu nagusietako bat, ikusi da ikasleen parte hartze aktiboaren bidez ikaslea ikasketa prozesuaren protagonista bihurtu dela (Oliva, 2016), ikasketa prozesu honetan ikasleek rol garrantzitsu eta ardura batzuk izanik (i Peris, 2015).

Amaitzeko, gamifikazio prozesu bat sortzea ez da gauza erraza. Gamifikazioa hezkuntza esparru batean sortzen denean erantzukizun handi bat eskatzen du, lortu behar diren helburuak eta prozesuaren hartzailak kontuan izanik, izan ere, hauek malguak eta motibatua izan daitezke prozesua era egoki batean egiten bada, edo opakuak eta desmotibatua zer espero den ulertzeko gai ez badira (Eguia et al., 2017).

10. Mugak eta hobekuntza proposamenak

Esku hartze honen hobetzeko proposamen nagusia ikasle guztietara iristen saiatzea izango da, beharbada hau hobetu ahal izateko unitatearen azken fasean zentratzearekin ez da nahikoa izango eta prozesuan zentratu beharko litzake, prozesu guztia gamifikatuz. Izan ere, hutsunetako bat unitatean zehar kontzeptuak menperatu ez zituzten ikasleengana iritsi ez izana da, kontzeptuak menperatzen ez zirenez amaierako froga gamifikatuan ere ez zituzten minimoak gainditu. Ikasle talde hau motibatzea ezinbesteko da bidean gelditu ez daitezen, gamifikazioa estrategia aproposa ikusten da talde honi bultzaldi bat emateko, baina proposatutako azken froga gamifikatua ez da nahikoa izan eta prozesu guztia gamifikatuko beharko litzake hobetzeko.

Muga bat denbora izan da, baita dagoen egoera dela eta talde desberdinetan esku hartzeko zailtasunak. Honen ondorioz ikerketa talde bakar batera mugatu da. Bestalde, unitate didaktiko oso bat gamifikatzeko denbora izatea ezinezkoa izan da, emaitzak lortzerako orduan askoz ere aberasgarriagoa izango zela iruditzen zait. Interesgarria da jakitea badaudela azken ebaluaziorako alternatibak, escape room bat izan daitekeen bezala, baina prozesuan dago gakoa eta prozesua gamifikatzeko aukera izanik esku hartzearen emaitzak hobetoagoak eta aberasgarriagoak izango litezke.

11. Etorkizuneko ikerketak.

Ildo beretik jarraituz, proposatutako etorkizuneko ikerketak prozesuan zentratuko nituzke. Prozesu (unitate, hiru hileko bat, urte oso bat) bat gamifikatzeak dituen emaitzak ezagutzeko.

Bestalde, hezkuntzako etapa ezberdinetan dituen ondorio eta emaitza ezberdinak konparatzea aberasgarria izango litzake. Horrela, hezkuntzako zein etapatan den aberasgarrien, zeinetan komeni den gehiago... ezagutu ahal izango litzake.

12. Erreferentziak

- Arday, D. N., Campillo, R. M., & López, I. J. P. (2017). El enigma de las 3 efes: Fortaleza, fidelidad y felicidad. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 419, 73-85.
- Borrego, C., Fernández, C., Blanes, I., & Robles, S. (2017). Room escape at class: Escape games activities to facilitate the motivation and learning in computer science. *JOTSE*, 7(2), 162-171.
- Cabra-Torres, F., & MarCiales-ViVas, G. P. (2009). Mitos, realidades y preguntas de investigación sobre los 'nativos digitales': Una revisión. *Universitas Psychologica*, 8(2), 323-338.
- Contreras, R. S. (2018). *Experiencias de gamificación en aulas*. Bellaterra.
- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments*, 9-15.
- Díaz Cruzado, J., & Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. *III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre (2013)*,.
- Eguia, J. L., Contreras Espinosa, R. S., Contreras Espinosa, R., Eguia, J. L., Revuelta Domínguez, F. I., Guerra Antequera, J., Pedrera Rodríguez, M. I., Legerén Lago, B., Lugo, N., Alcántara, A., Rubio Méndez, M., Paula, O. de, Baldeón, J., Rodríguez, I., Puig, A., Lopez-Sanchez, M., & Morales Moras, J. (2017). Experiencias de gamificación en aulas. En *ministerio de educación*. Universitat Autònoma de Barcelona. Institut de la Comunicació.
<http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/MINEDU/5932>

- Escaravajal Rodríguez, J. C., & Martín-Acosta, F. (2019). Análisis bibliográfico de la gamificación en Educación Física. *Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 8(1), 97. <https://doi.org/10.24310/riccafd.2019.v8i1.5770>
- Fernández-Río, J. (2018). De los desafíos físicos cooperativos a las Educoop-Escape rooms. *Comunicación presentada en el En XI Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas*.
- Ferrero-Turrión, R. (2019). La Estrategia de Seguridad Nacional y su contribución a los ODS. *La agenda 2030 y los ods 91*.
- Fonseca, F. D., Navarro, I., Villagrasa, S., Redondo, E., & Valls, F. (2017). Sistemas de Visualización Gamificados para la mejora de la Motivación Intrínseca en Estudiantes de Arquitectura. *Proceedings of the CINAIC*.
- García-Tudela, P. A. (2019). Gamificación e inclusión: Rutas de aprendizaje en Educación Primaria. *Actas del XIX Congreso Internacional de Investigación Educativa*, 5, 78-85.
- González, M. del C. B., & Dueñas, M. S. M. (2018). Metodologías activas para la enseñanza y el aprendizaje. *Revista panamericana de pedagogía. saberes y quehaceres del pedagogo*, 25.
- Hernando, M. M., Arévalo, C. G., Mon, C. Z., Batet, L. A., & Catasús, M. G. (2015). Play the Game: Gamificación y hábitos saludables en educación física. *Apunts Educacion Fisica y Deportes*, 119, 71-79.
- i Peris, F. J. S. (2015). Gamificación. *Education in the Knowledge Society*, 16(2), 13-15.
- Ibáñez Espiga, M. B. (2015). *Gamificación en la educación//Gamification in education*.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Kiesler, S., Kraut, R. E., Koedinger, K. R., Alevan, V., & McLaren, B. M. (2011). Gamification in education: What, how, why bother. *Academic exchange quarterly*, 15(2), 1-5.
- Lázaro, I. G. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa Hekademos*, 27, 71-79.

- López Camps, J., & Leal Fernández, I. (2002). *Cómo aprender en la sociedad del conocimiento*. Epise.
- March, A. F. (2006). Metodologías activas para la formación de competencias. *Educatio siglo XXI*, 24, 35-56.
- Marín, I., & Hierro, E. (2013). *Gamificación: El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes*. Empresa Activa.
- Marrón, A. M. P., & Vivaracho, C. E. (2018). Gamificación en el aula: Gincana de programación. *ReVisión*, 11(1), 8.
- Mejías-Ibáñez, B. (2019). ¿ Se puede gamificar interdisciplinariamente en un aula de Educación Primaria?.
- Merchán Macías, G. del R. (2017). *The Gate School Escape Room: An educational proposal*.
- Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*.
- Nicholson, S. (2018). Creating engaging escape rooms for the classroom. *Childhood Education*, 94(1), 44-49.
- Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 2016, Año. 16, núm. 44, p. 108-118.
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). *Gamificación en educación: Una panorámica sobre el estado de la cuestión*.
- Osorio, I. M. V. (2016). La gamificación en el aprendizaje de los estudiantes universitarios. *Rastros Rostros*, 18(33), 27-38.
- Pelling, N. (2011). The (short) prehistory of “gamification”.... Funding Startups (& other impossibilities). *Journal of Nano Dome*.
- Quintanal Pérez, F. (2016). *Gamificación y la Física–Química de secundaria*.
- Regueiro, B., Suárez, N., Valle, A., Núñez, J. C., & Rosário, P. (2015). La motivación e implicación en los deberes escolares a lo largo de la escolaridad obligatoria. *Revista de Psicodidáctica*, 20(1), 47-63.
- Ros, I. (2009). La implicación del estudiante con la escuela. *Revista de psicodidáctica*, 14(1), 79-92.


- Secanell, I. L., & Torres, E. O. (2019). Escape room educativa: Concepción de los futuros maestros de Educación Secundaria en especialidad de Educación Física y Tecnología sobre la experiencia de diseñar y participar en una escape room educativa. *Didacticae: Revista de Investigación en Didácticas Específicas*, 8-10.
- Teixes, F. (2015). *Gamificación: Fundamentos y aplicaciones*. Editorial UOC.
- Vega, N., Flores-Jiménez, R., Flores-Jiménez, I., Hurtado-Vega, B., & Rodríguez-Martínez, J. S. (2019). Teorías del aprendizaje. *XIKUA Boletín Científico de La Escuela Superior de Tlahuelilpan*, 7(14), 51-53.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.
- Yunyongying, P. (2014). Gamification: Implications for curricular design. *Journal of graduate medical education*, 6(3), 410.
- Zabala-Vargas, S. A., Ardila-Segovia, D. A., García-Mora, L. H., & Benito-Crosetti, B. L. de. (2020). Aprendizaje Basado en Juegos (GBL) aplicado a la enseñanza de la matemática en educación superior. Una revisión sistemática de literatura. *Formación universitaria*, 13(1), 13-26.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media, Inc.


13. Eranskinak

1. Eranskina. Escape room-aren nondik norakoak.

Ameriketara joango ote naiz?


LH4-ko Txanelako "Ameriketara joan nintzen" gaira zuzendutako Escape Room-a





Hasi baino lehen

Ikasleen motibazioa pizteko hegazkin txartelak eta ondoren udaletxeko ezkutitza iritsiko zaie. Zerbaiten esperoan egongo dira egun batzuk



Parte hartzaileak eta denbora

- 4. mailarako diseinatua
- 6-7 pertsonetako taldeetan parte hartuko dute
- 40 minutu iraupena


Arauk

Konpromezu orria sinatuko dute arauk errespetatuko dituztela zin eginez:

- ezin zaituzte inork lagundu
- taldean lan egitea derrigorrezkoa da.
- Adi egon behar da, pistak ondo irakurri...

Ondorioak


- 1- Emozioaren ondorioz, pistak ez irakurri edo atentziorik ez jarri.
- 2-Autonomia falta.
- 3-Edukiak ez zekizkiten haurrek interes falta.




Materiala

Material desberdina erabili da, baina batez ere sobreak izan dira gehien erabili den materiala, bertan pistak gordez.

- Sobreak
- Munduko bola
- postikak
- pertsona ospetsuen argazkiak
- amerikako mapa
- altxorra
- kandatuak
- alfabetoa
- ebaluazio fitxak (3. Eranskina)




Narratiba



Aguraingo udalak eusko jaurlaritzako proiektu batean "munduko eskolak" parte hartzeko gonbidapena luzatzen die ikasleei. Ikasleei mexikoko eskola bateko gutuna iristen zaie, eta hauek lehengo erronka (eta escape room-aren ardatz) luzatzen diete, Gai izango zarete amerikara sartzeko baimena lortzeko?

Erronkak

Erronka ezberdinez osatutako escape room-a izan da: material zehatza bilatu, mapetan pistak topatu, hitz jokoak, alfabeto maia deszifratu, sailakapena egin, gehiketak... (2. Eranskina)



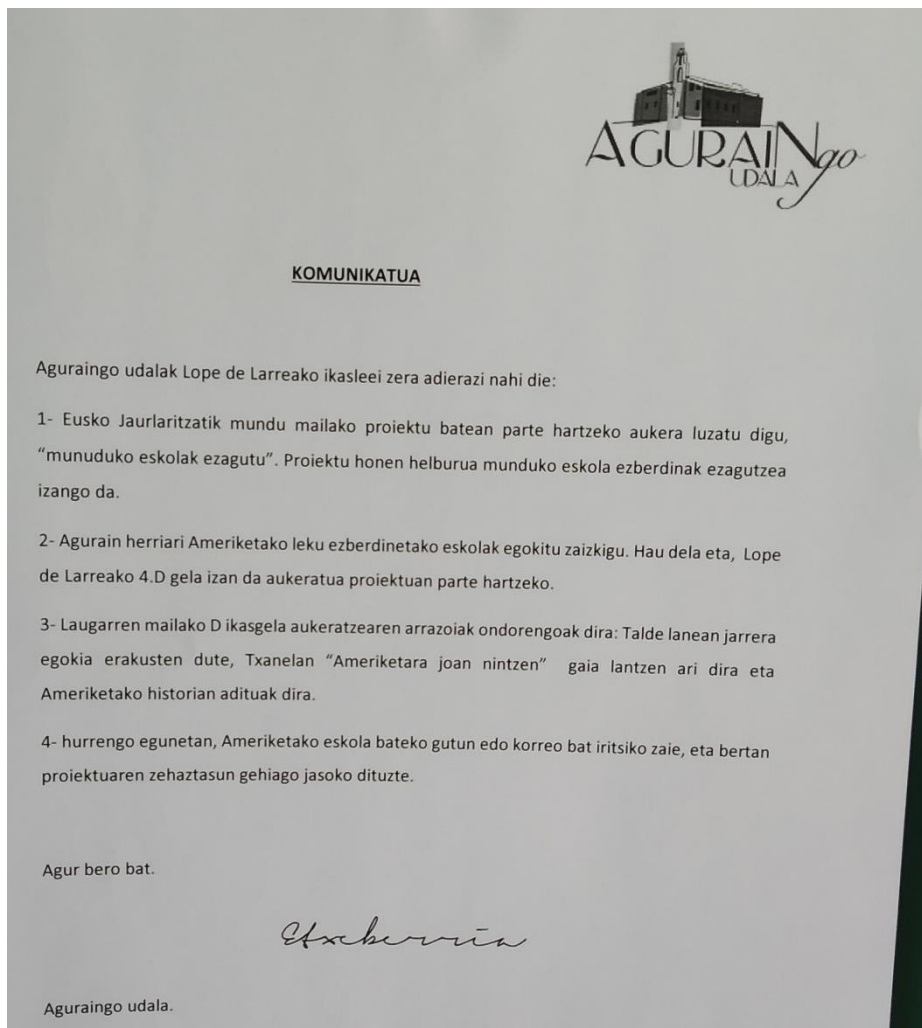
2. Eranskina. Escape room-aren garapena. Erronkak eta azalpenak.

Prestaketa: Lehenik eta behin Escape Room hau aurrera eramateko programazioan zehaztutako ebaluazio irizpideek helburuak zehaztera eraman ninduten. Beraz, Escape Room honen helburuak batez ere Ameriketako biztanleak identifikatu eta bereiztea, historian emandako zenbait gertakari ezagutzea, taldean lan egitea eta erabakiak hartzen ikastea da.

Ikasleen interesa pizteko lehenik eta behin, egun batean (Escape Room-a baino 3 egun lehenago) ikasgelara iristean ikasle bakoitzak hegazkin txartel bat zuen bere izena eta guzti (5. Irudia). Irakasleok ez genekin ez nork ez zertarako utzi zituzten txartelak, baina informazioa lortuko genuela zin egin genien. Bi egun pasa zituzten hegazkin txartelarekin bueltaka, beraz hauen interesa eskuratzea lortu genuen. Egun bat falta zenean, gutun bat azaldu zen gelan Aguraingo udalaren izenean, Eusko Jaurlaritzak mundu mailako proiektu batean "munduko eskolak ezagutzen" proiekturako aukeratu zituela esanez.



5. Irudia. Nire hegazkin txartela.



6. Irudia. Aguraingo udalaren gutuna.

Proiekturako aukeratua izan zirela jakin ondorengo egunean burutu zen Escape Room-a. Azaldu bezala, ikasleak 6-7 kideko taldeetan banatu ziren eta horrela bakoitzak 30 minutu izan zituen Escape Room-a burutzeko eta beste 10 minutu hasierako azalpenetarako.

Ikasleak IKT gelan zeuden, ni bila jaitsi eta 6-7 pertsonen izenak esan eta gelara abitu ginen. Behin gelara iristean, kanpoaldean mahi bat zegoen eta bertan bi orri: 1) Mexikoko eskolako gutun bat (7.Irudia) 2) konpromezu orria (arauak zehazten zituena) (8.Irudia). Iristean ikasle batek gutuna irakurri zuen, gutunean bertan Mexikoko eskolak erronka bat luzatzen diete Aguraingo ikasleei. Gai izango ahal zarete Ameriketara sartzeko baimena lortzeko? Horretarako Amerikaren inguruko jakintza minimo batzuk izan behar dira eta zenbait erronka gainditu. Erronka hauek gainditzerako orduan arau batzuk egongo dira eta ikasleek arau hauek beteko dituztela zin egingo dute konpromezu orrian.

Lagun horiek,

Lehenik eta behin, zer moduz zaudete Agurain aldetik? Munduaren beste puntan zaudeten arren, Covid-19a dela eta gure antzeko egoeran aurkituko zaretela uste dugu. Hasi baino lehen gure burua aurkeztuko dizuegu, “Escuela de Primaria Antonio Zepeda”-ko ikasleak gara eta Tlacotepec De Benito Juárez herrian bizi gara, gure herria Mexikoko La Puebla estatuan dago kokatuta. Gure eskolan 220 bat ikasle elkartzen gara egunero eta gu 5. mailako ikasleak gara. Gehienok 9-10 urte ditugu.

Gure eskolak ere “munuduko eskolak ezagutu” programan parte hartuko du. Badakigu, aurtan munduko leku guztietan bizitzen ari garen egoera larria dela eta proiektua ere ezberdina izango dela. Hala ere, ilusio handia egingo liguke noizbait Mexikora bisitan etortzen bazarete.

Badakigu Amerika ondo ezagutzen duzuela dagoeneko, baina badakizue Ameriketara sartu ahal izateko Amerikaren inguruko jakintza minimo batzuk izan behar direla? Dakizuen guztia frogan jartzeko gai izango ahal zarete? Ameriketara etorri ahal izateko baimena lortzea izango da guk proposatutako lehengo erronka! Gu bisitatzeko beharrezkoa izango da eta !

Ea lortzen duzuen !

Zorte on.

7.Irudia. Mexikoko eskolako gutuna.

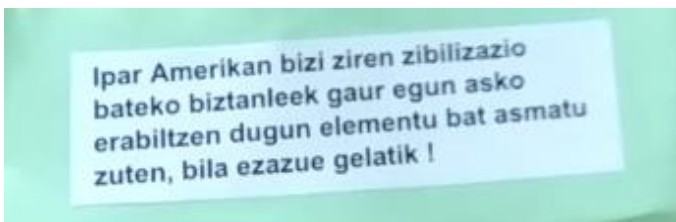
KONPROMEZU ORRIA

- Amerikara sartzeko baimena lortzeko **denbora mugatua** egongo da. 30 minutu.
- Froga egiten duzuen bitartean **ezingo** zaituzte **inork lagundu**.
- **Adi** egon beharko zarete, izan ere, pista bila, hauen arrastoa jarraitu, kodeak deszifratu.... Egin beharko duzue.
- **Taldean lan** egin behar da.
- 6-7 pertsonako taldean lan egitean erabakiak denen artean hartu beharko dituzue eta adostasunetara iritsi beharko zarete.
- Gelan barruan **dagoenaren** inguruan **ezingo duzue ezer esan** beste taldeei.
- Gela barruko sekretuak kontatzen badira, Amerikara sartzeko baimena galtzeko arriskua egongo da.

ARAUAK BETEKO DITUDALA ZIN EGITEN DUT:

8. Irudia. Konpromezu orria.

Konpromezu orria sinatu ondoren, ikasleak gela barrura sartu ahal izan ziren eta 30 minutuko atzera kontua martxan jarri zen. Sartu bezain laster, aulki baten erdian lehengo pista zuten (9. Irudia), pista hau jarraituz ikasgelan zehar Inuitak sortutako betaurrekoak aurkitu beharko dituzte (10. Irudia).



9. Irudia. Lehengo pista.



10. Irudia. Inuitek sortutako elementua.

Betaurreko azpian dagoen sobre berdean dago hurrengo pista (11. Irudia), non bizi dira biztanle hauek? Ikasleak gelan zehar honekin erlazionatuta dagoen zerbait bilatu behar dute. Munduko bola bat dago zenbaki ezberdinez Ameriketako herriak seinalatuz (12. Irudia),

eta mahian 3 sobre zenbaki horiekin. Ikasleek Inuiten bizilekua adierazten duten bi zenbakiak aukeratu eta sobre hori hartu beharko dute.

Badakizue gure zibilizazioa non dagoen kokatuta? Munduko bolan aurkitu ezazue eta ondoren zenbakiaren arrastoa jarraitu.

11.Irudia. Bigarren pista.



12.Irudia. Munduko bola.

Erantzun zuzena (1-4) sobrean dago, eta sobre honek eramango gaitu hurrengo erronkara. Sobre barruko pista (13.Irudia) Mississippi ibaiarekin erlazionatu behar da, eta gelan Mississippi ibaiaren inguruen behatu beharko dute ondorengo pista aurkitzeko sobre horia eta barnean jarduera bat izango du (14.Irudia), hau ondo egitea ezinbestekoa izango da aurrera jarraitzeko.

Arazoi duzue! Primeran ! Groenlandia eta Kanada inguruan bizi ginen. Gure lagun batzuk ordea Ipar Ameriketako ibai ospetsu baten inguruan bizi dira, ibai horren atzealdean dago hurrengo pista.

13.Irudia. Hirugarren pista.

Bete hutsuneak dagokion hitza jarritz, eta markatutako letren bidez kode ezkutua aurkituko duzue:

Ez dute bizileku finkorik

Bizileku finkoa dute

Indiar tribuen artean gerlari hoberenak

Basamortuko biztanleen artean zeintzuk ziren artisauak

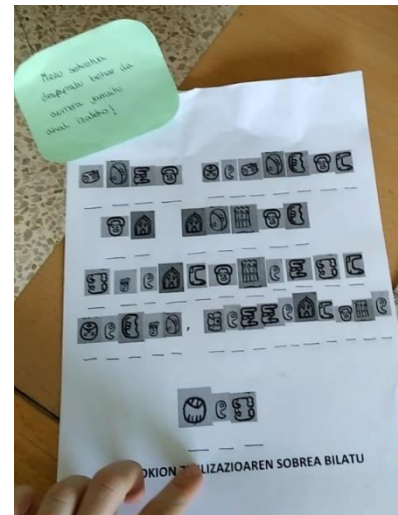
14. Irudia. Sobre barruko jarduera.

Hutsuneak ondo betez gero, kode sekretua deszifratzea lortuko dute (MATE), letra hauek gelan barrera dagoen sobre baten azalean daude idatzita eta bertan egongo da ondorengo pista (15. Irudia). Pista hau Maiekin erlazionatzera eramango ditu eta Maien kulturako zenbait elementu dauden mahian, hauen alfabetoa hauen artean, bertan maien alfabetoan idatzitako mezua euskarara pasatzea izango da erronka (16 Irudia).

Munduko kulturen artean nagusietako dela esan dezakegu. Idazketa-sistema oso aurreratua erabili zuten, astronomo eta matematikari handiak ziren. Eguzki-egutegia asmatzean gain, arteari ere ekarpen handiak egin zizkieten. NORI BURUZ ARI GARA?

Bila ezazu gelan zibilizazio honekin zer ikusia duten elementuak.

15.Irudia. Pista.



16.Irudia. Maien alfabetoan idatzitako mezua.

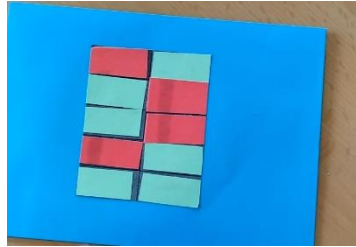
Bertan Amerikako zibilizazio baten ezaugarriak ematen dira eta hurrek zibilizazio hau izendatzen duen sobrea aukeratu beharko dute, barruan hurrengo erronka dago (17.Irudia). Erronka honen bidez Inka eta Azteken zibilizazioei buruzko edukiak landuko dira.

**EGOKIAK DIRENAK BERDEZ MARGOTU,
DESEGOKIAK GORRIZ. ONDOREN, 3
MARRAZKIETAKO BAT AUKERATU BEHARKO DUZUE
ZUEN ERANTZUNAREKIN BAT DATORRENA,
BERTAN EGONGO DA HURRENGO PISTA.**

	INKAK	AZTEKAK
UREZTATZE SISTEMA SORTU ZUTEN		
MACHU PICCHU ERAIKI ZUTEN		
ATAHUALPA ZEN BERAIEKIN ERREGEA		
HERNAN CORTESEK SUNTSITU ZUTEN BERAIEKIN INPERIOA		
PIRAMIDE MAILAKATUAK ERAIKI ZITUZTEN		

17.Irudia. Inka eta Azteken erronka.

Bukatzean ikasleen margotutako laukiek kode bat osatutako dute. Ondoan 3 sobre ezberdin egongo dira, bakoitzak karratu kolore ezberdinek osatutako kodeekin. Kode egokia duen sobre aukeratu beharko dute aurrera jarraitu ahal izateko (18.Irudia).



18.Irudia. Kode egokia duen sobrea.

Sobre honen barruan hurrengo pista dago (19. Irudia), haurrek Kristobal Colon aurkitu beharko dute ikasgelatik eta behin aurkituta bere azpian hurrengo pista egongo da (20.Irudia).

Espainiatik etorritako gizon batek zibilizazio hauen desagertzea ekarri zuen, aurkitu ezazue gelatik eta bertan hurrengo pista egongo da.

19.Irudia. Sobrearen barneko pista.

Inka eta Maien zibilizazioen suntsipenean nire bi gizonak eta haien armadak parte hartu zuten, nortzuk?

20.Irudia. Colonen argazkiaren azpiko pista.

Azpialdean gizon ezberdinen izenak dituzten sobreak daude, sobre zuzena Hernan Cortes eta Francisco Pizarroren izenak idatzita dituen sobrea da. Sobre honen barnealdean hurrengo erronka dago, kolonizazioaren ondorioaren edukiak lantzen dituenak. Erronka honetan Europarik Ameriketara eta Ameriketatik Europara ekarritako elementuak bereiztu egin beharko dituzte, behin berezita atzealdean duten zenbakiak gehitu beharko dituzte, Amerikakoak alde batetik eta Europakoak bestetik (21. Irudia).



21. Irudia. Europa eta Amerikako elementuak.

Bi zifra hauek hurrengo pista bilatzeko klabeak izango dira. Ikasgelan zifra ezberdinak idatzita dituzten sobreak egongo dira eta ikasleek zuzena aukeratu beharko dute, batuketen emaitza ondo eginez gero (22.Irudia).



22.Irudia. Zifra zuzena adierazten duen sobrea.

Sobre barnean giltza bat aurkituko dute, eta giltza honen bidez gelan izkutatuta dagoen altxorra ireki ahal izango dute (23.Irudia) eta horrela ikasleek Ameriketako pasaporteak lortuko dute (24.Irudia).



23.Irudia. Altxorra



24. Irudia. Ameriketako pasaporteak.

Escape Room-aren garapena honako hau da eta talde bakoitzarekin prozesu berdina jarraituko da.

3. Eranskina. Talde lanaren ebaluazioa.

Ebaluazioa burutzeko modu ezberdinak erabili ditut, behaketa zuzenaren bidez taldeak erronkak nola gainditzen zituen ebaluatu nuen (hau batera batzuen bidez), Check list-aren bidez ere talde lana eta ikasleen jarrera ebaluatu nuen eta bukatzeko errubrika bat sortu nuen ikasle bakoitza ebaluatzeko.

TALDEA EBALAUTZEAKO. ERRONKAK

1. ERRONKA

2.ERRONKA

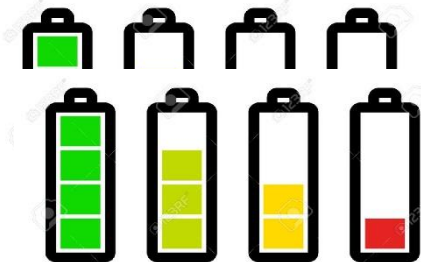
3.ERRONKA



4.ERRONKA

5.ERRONKA

6.ERRONKA



7.ERRONKA

CHECK LIST-A. JARRERA ETA TALDE LANA

- Gogoz jarduten du pistak bilatzen
- Proben aurrean jarrera egokia daukate (lasaia, pazientzia..)
- Taldekideak elkar errespetatzen dira
- Erabakiak taldean hartzen dituzte
- Probetan lana planifikatzeko gaitasuna dute
- Planifikazio/ antolaketa egiteko gai dira
- Taldekide guztiek parte hartzen dute
- Denbora kudeatzeko gai dira

4. Eranskina. Banakako lanaren ebaluazioa.

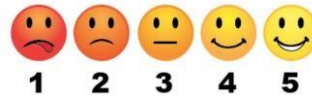
BANAKA EBALUATZEKO ERRUBRIKA

Metodologia	Ez da gai modu autonomoan lan egiteko, ez da gai eskatzen zaizkion beharretara egokitzeko.	Batzuetan, modu autonomoan lan egiteko gai da. Batzuetan, gelako eskakizunetara egokitzeko gaitasuna du.	Orokorrean, lan autonomoa burutzeko gai da. Normalean, gelako eskakizunetara egokitzen da.	Lan autonomoa burutzen du eta gelako eskakizunetara ondo egokitzen da.
Denbora	Jarduera burutzean ez da gai denbora kudeatzeko.	Batzuetan denboraren kudeaketaz arduratzen da, baina ez du ondo kudeatzen.	Denbora kudeatzen saiatzen da, gora beherak dituen arren.	Denbora kudeatzeko gai da.
Edukiak	Amerikarekin erlazionatutako edukiak ez ditu menperatzen.	Edukiak ez ditu ondo menperatzen, nahastu egiten da gehienetan.	Edukiak ondo menperatzen ditu, nahiz eta batzuetan akats-ak egiten dituen.	Edukiak bikain menperatzen ditu.
Parte hartzea	Ez du parte hartzen.	Kosta egiten zaio parte hartzea, batzuetan saiatzen da.	Parte hartzen du, nahiz eta batzuetan bigarren plano batean gelditzen den.	Gogotsu parte hartzen du
kooperazioa	Ez du taldean lan egiten eta taldekideekiko errespetu eza erakusten du.	Taldekoak errespetatzen ditu, baina lan egitea kostatzen zaio.	Taldean lan egiten du eta gainontzekoak errespetatzen ditu.	Taldean lan egiten du, gainontzekoak animatzen ditu errespetatzeaz gain. Ideiak proposatzen ditu taldea lana hobetuz izan dadin.

5. Eranskina. Feeling test.

GALDETEGIA

1. Nola sentitu zara jarduera egin bitartean?



2. Egindako jarduera gustatu zaizu?



3. Egindako jarduerak landu dugun gaia ikasteko balio izan dizu?



4. Dakizuna (ikasitakoa) erakusteko balio izan dizu?



5. Ekintza interesgarria iruditu zaizu?



6. Motibatuta sentitu zara?



Zer izan da gehien gustatu zaizuna?

Zer izan da gutxien gustatu zaizuna?

Gustatuko litzaizuke horrelako bat egitea gai bakoitzaren amaieran? Zergatik?
