



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

HEZKUNTZA
ETA KIROL
FAKULTATEA
FACULTAD
DE EDUCACIÓN
Y DEPORTE

GELAKO GIROAREN HOBEKUNTZA GORPUTZ HEZKUNTZAZ BALIATUZ

GRADU AMAIERAKO LANA

EGILEA: Rodriguez Iturbe, Andoni.

ZUZENDARIA: Goñi Palacios, Eider.

2021

Laburpena

Gaur egun pertsonen arteko kooperazioa eta talde lana garrantzia handia dauka, eta modu egokian lan egin ahal izateko pertsona talde horretan dagoen giroa garrantzitsua da. Eskoletan berdina gertatzen da, ikasleen arteko giroak ikasleek ikasteko eta lan egiteko modua baldintzatuko du eta. Hori jakinda, ikerketa honen helburu nagusia, Markina herriko Bera Kruz Ikastolako 6. mailako ikasleen arteko komunikazioa, harremana eta kooperazioa hobetzea da, honen asmoa gelako giroa hobetzea izanez. Horretarako lehenik eta behin, gai honen inguruko bilaketa bibliografikoa egin da marko teoriko bat osatuz. Gero, ikerketa gauzatuko den gelako ikasleen testuinguruaren diagnostikoa egin da, honetarako tresna ezberdinak erabiliz eta bertatik ikasleen arteko harremanen informazio bilketa eginez. Jarraian, egoera zehatz baterako diseinatutako esku-hartzea aurkezten da: Gorputz Hezkuntza ikasgaiari 5 saioetan zehar erronka kooperatiboak lantzeko Unitate Didaktiko bat. Ondoren, esku-hartzean lortu nahi ziren helburuen emaitzak atera dira, horretarako ebaluazioa egiteko errubriken datuak erabiliz. Orohar, emaitza positiboak izan dira eta helburuak lortu dira. Hala ere, ikerketa egiterako orduan izandako muga eta hobekuntza proposamenak plazaratu dira.

Hitz gakoak: komunikazioa, gelako giroa, kooperazioa, harremana, Gorputz Hezkuntza, erronka kooperatiboa.

Resumen

Hoy en día el trabajo en equipo y la cooperación entre las personas tienen una gran importancia, y el ambiente entre las personas es relevante para poder trabajar de un modo adecuado. En los colegios sucede lo mismo, el ambiente de la clase entre los y las estudiantes les condiciona a la hora de trabajar y aprender. Teniendo en cuenta lo anterior, el objetivo de esta investigación es mejorar la relación, cooperación y comunicación de los alumnos de 6. Curso del colegio Bera Kruz de Markina, con la intención de mejorar el ambiente de clase. Para ello primero se ha hecho una búsqueda bibliográfica del tema en cuestión, para crear un marco teórico sobre ello. Luego, se ha llevado a cabo un diagnóstico del entorno de la clase en la que se hará la investigación, y para ello se han utilizado diferentes herramientas con las que se ha recopilado información de las relaciones entre los y las integrantes del grupo. Seguido se puede ver la intervención diseñada para las necesidades de la clase; una Unidad Didáctica de 5 sesiones en las que en la asignatura de Educación Física se trabajarán los retos cooperativos. A continuación, se han sacado unos resultados mediante los datos obtenidos por las rúbricas realizadas. Para finalizar, se muestran las conclusiones de la investigación, y aunque los resultados hayan sido óptimos por haber conseguido los objetivos, se han presentado las limitaciones y proposiciones de mejora para la investigación.

Palabras clave: comunicación, ambiente de clase, cooperación, Educación Física, retos cooperativos, relación.

Abstract

Nowadays, teamwork and cooperation are of great importance, and the atmosphere created is relevant to be able to work in an adequate way. In schools, same thing happens, classroom environment determines how students work and learn. Taking into account the above-mentioned points, the aim of this research is to improve the relationship, cooperation and communication of the 6th grade students of the Bera Kruz school in Markina, with the intention of improving the classroom environment. To do so, first a bibliographic research of the topic in question has been carried out, in order to create a theoretical framework about it. Then, a diagnosis of the classroom environment has been done. For this purpose, different tools have been used to collect information on the relationships between the members of the group. Next, the intervention designed for the needs of the class can be seen: a Didactic Unit of 5 sessions in which cooperative challenges will be worked on in the subject of Physical Education. Down below, some results have been obtained by means of the data obtained from the rubrics. Finally, the conclusions of the research are shown. The results have been optimal because the objectives have been accomplished. However, some limitations and improvement proposals have been presented.

Key words: communication, classroom environment, cooperation, Physical Education, cooperative challenges, relationship.

AURKIBIDEA

1.SARRERA ETA JUSTIFIKAZIOA	5
2. MARKO TEORIKOA	6
2.1. Eskola giroa	6
2.1.1. Eskola eta gelako giroaren domeinuak	6
2.1.2. Gelako giro positiboaren garrantzia.....	7
2.2. Ikaskuntza kooperatiboa Gorputz Hezkuntzan	8
2.2.1. Ikaskuntza kooperatiboaren metodologia Gorputz Hezkuntzan erabiltzearen onurak	9
2.3. Jolasak	10
2.3.1. Jolasen ezaugarriak.....	11
2.3.2. Jolas motak.....	12
2.4. Erronka kooperatiboak	13
2.4.1. Erronka kooperatiboaren ezaugarriak eta sekuentziazioa	14
2.4.2. Erronka kooperatiboaren planteamendua	15
3. HELBURUA	17
3.1. Diagnostikoa	17
3.2. Esku-hartzearen helburuak	17
4. METODOA	17
4.1. Ingurugiroa eta partehartzaileak	17
4.2. Tresnak	18
4.2.1. Lehenengo multzoa: Diagnostikoa	18
4.2.2. Bigarren multzoa: Esku-hartzearen tresnak	19
4.3. Prozedura	19

5. EMAITZAK	20
5.1. Diagnostikoaren emaitzak	20
5.1.1. Soziograma.....	21
5.1.2. Behaketa.....	24
5.1.3. Elkarrizketa.....	25
5.1.4. Diagnostikoaren egiaztapena.....	25
5.2. Esku-hartzearen emaitzak	26
5.2.1. Irakaslearen errubrika.....	30
5.2.2. Auto- eta ko-ebaluazioa.....	33
6. ONDORIOAK	34
7. MUGAK ETA HOBEKUNTZA PROPOSAMENAK	36
8.ERREFERENTZIAK	38
9. ERANSKINAK	43
1. Eranskina: Soziograma.....	43
2. Eranskina: Elkarrizketa galderak.....	44
3. Eranskina: Esku-hartze errubrika.....	45
4. Eranskina: Ko-ebaluazioa.....	46
5. Eranskina: Autoebaluazioa.....	47
6. Eranskina: Saioak.....	48
7. Eranskina: Talde handiko erronken materiala.....	59
8. Eranskina: Talde handiko erronken eremu antolaketa.....	59
9. Eranskina: Hasierako azalpen pirata gutuna.....	60
10. Eranskina: Lortu beharrekoen azalpena.....	61
11. Eranskina: Bi taldeko erronken materiala.....	62
12. Eranskina: Bi taldeko erronken eremu antolaketa.....	62
13. Eranskina: Lau taldeko erronken materiala.....	63
14. Eranskina: Lau taldeko erronken eremu antolaketa.....	63

1.SARRERA ETA JUSTIFIKAZIOA

Azken urteetan, pertsonen arteko kooperazioaren beharra areagotu da bizitzako hainbat aspektutan. Gero eta gehiagotan ikusten da, nola lanpostu askotan talde lanak eskatzen edo aurrera eramaten diren, non, hainbat pertsona ezberdin batera lan egin behar duten hori aurrera eraman ahal izateko, horretarako haien arteko kooperazioa egotea beharrezkoa izanez. Kooperazioaz gain, taldeko pertsonen arteko harremanak garrantzia handiko alorra da, pertsona guztiak ez baitira berdinak eta horrek desadostasun eta lan egiterako orduan arazoak edo zailtasunak ekar ditzake.

Azken aldian aldaketak eta berrikuntzak jasaten ari den beste erakunde bat, hezkuntza da. Aldaketa horietako bat lan egiteko modua da, gero eta ohikoagoa baita ikasleek taldeetan lan egitea ikasgelako beste ikaskideekin batera; taldeetan lan eginez ikasleen motibazioa eta interesa igotzen da eta, horretaz gain, haien autonomia, erresposabilitatea eta kooperatibitatea garatzen dira. Horrelakoetan, ikasleen arteko kooperazio eta komunikazio aproposa egon behar dira, besteak beste, horretarako haien arteko harremana egotea beharrezkoa izanez.

Ikasgela gehiengoetan ikasleen arteko harreman arazoak daude. Esate baterako, ikasgeletan ikasleen arteko taldetxoak ikus daitezke, zeintzuen artean soilik harremantzen diren, beste gelako ikasleekiko elkartasunik izan gabe. Harreman falta honek hainbat gauzengatik eman daiteke, baina argi dagoena da, askotan gelako giro desegokia egon daitekeela, honek ikasleen motibazioan, errendimenduan, garapenean eta beste alorretan arazoak ekar dezakeen aspektu bat izanez. Autore askok gelako giro positiboa izatearen garrantzia aipatzen dute, eta gehiengoek kointziditzen dute ikasleen arteko komunikazioa, kooperazioa eta harremana egotea beharrezkoa dela hori gerta dadin.

Aspektu hauek ikasgai guztietan landu daitezkeen arren, Gorputz Hezkuntzako ikasgaietan ikasle guztien arteko komunikazio, kooperazio eta harreman hori modu zehatzago eta zuzenduago batean landu daiteke, metodologia eta baliabide desberdinak erabiliz, ikasleen arteko harremana hobetuz eta honekin batera gelako giro egokia lortuz.

2. MARKO TEORIKOA

2.1. Eskola giroa

Eskola giroaren inguruan ikerketa ugari egin dira, eta kontzeptuaren definizio asko daude, honen inguruan hitz egin duten autore ezberdinengatik. Honen inguruan hitz egin baino lehen bi hitzak aztertuko dira; “eskola” sozializazioarentzako eta balore prosozialen formakuntzarako interbentzio eremua da, eta orainean zein etorkizun batean umeen jokabide negatiboak aurretik ekiditeko eremua da (Mertz, 2006). Beste aldetik Gizarte Zientzietan zentratuz, “giroa” kontzeptua pertsonen ingurune psikologikoaren alderdi garrantzitsuak azaltzeko proposatu zen, hau da, ingurune sozial zehatz baten ezaugarriak eta pertsonak beste pertsonekin erlazionatzeko dituzten moduak adierazteko erabiltzen da (Cid, 2004).

Eskola giroaren esanahia urteak pasa ahala aldatzen joan da, hau da, eboluzionatuz joan da; eboluzio honetan, honen definizio asko izanda eta oso desberdinak (Cohen et al., 2009; Lóèz-González eta Oriol, 2016; Cohen et al., 2013). Alde batetik, eskola giroa ikastetxearen ingurune eta alderdi fisikoetara mugatzen dela adierazten du (U.S Department of Health and Human Services, 2000). Beste aldetik, eskola giroa ikastetxearen ezaugarri psikosozialen batura da, zeintzuk instituzioaren faktore edo elementu estrukturalen, pertsonalen eta funtzionalengatik baldintzatuta dauden (Cere, 1993).

2.1.1. Eskola eta gelako giroaren domeinuak

Nahiz eta hainbat definizio aurkitu daitezkeen, ia guztien artean adostasun bat dago eskola giroak osatzen dituzten domeinuen inguruan, zeintzuk honako hauek diren (Cohen, 2006; Cohen et al., 2009; Freiberg, 1999; National School Climate Center, 2014):

- *Segurtasuna*: honen barruan pertsonak bai fisikoki, bai emozionalki seguru sentitzeari, eta baita ere, arauak zeintzuk diren jakitea eta gatazkak egon ezkerro hauek konpontzeko prest egoteari deritzo (National School Climate Center, 2014).

- *Ingurumen-egitura alderdiak*: honek instalakuntzen antolaketan, hauetan dagoen materialean eta curriculumaren aspektuek eskaintzan zentratzen da, hau da, ingurune fisikoetan (Cohen et al., 2009; National School Climate Center, 2014).

- *Harremanak*: eskola giroan aurkitu daitezkeen funtsezko arlo bat, bertan dauden pertsona guztien arteko harremanak dira (Escobedo et al., 2016; Thapa et al., 2013). Domeinu honek pertsona horien etengabeko komunikazioa, lankidetzak, errespetua eta babesa alderdiak barne biltzen ditu (Cohen et al., 2009; Cornell eta Gregory, 2009).

- *Irakaskuntza-ikaskuntza*: ikasleek ikasteko eta irakasleek irakasteko duten gaitasuna, eskola giro positiboak suspertzen du (Anderson et al., 2003; Ghaith, 2003; Cleaver et al., 2004).

Lau domeinu hauetatik, lan hau *Harremanak* domeinuan zentratuko da eta honen ezaugarrietan.

Eskola girotik gelako girora alderdi sozialetan zentratzen joanez, gelako giroa eraikuntza bat da, zein gela bateko protagonisten erlazio sozialengandik eraginda dagoen; honen barruan, bakoitzaren pentsatzeko era, baloreak eta kultura kontuan hartu behar da (Marchena, 2005).

Gelako giroa kontzeptu multidimentsionala da, eta gela baten barruan hurrengo elementuengatik sortzen den giroari erreferentzia egiten dio (Pascual, 2011):

- Giro soziala: gelan aurki daitezkeen pertsona bakoitzaren ezaugarriak, eta hauen arteko sozializazioan eta harremanean.
- Giro antolatzailea: gelan aurrera eramaten diren jarduerak/ariketak/egoerak ikasteko.
- Giro motibatzailea: aurrekoa aurrera eramateko ikaslegoak duen gogoetan datzana.
- Giro fisikoa: gelako espazio fisikoa eta bertan dauden materialena.

Gelako giroaz hitz egiterakoan, berekin erlazioa dituzten faktoreak kontuan izan behar dira baita ere; faktore horietako bat, gelako pertsonen erlazioa da, irakaslearen eta bere ikasleen artekoa gehienbat. Erlazio edo harreman horietan nagusituz, haien arteko ulermenean, interesean eta motibazioan suspertzen direnak, horrekin giro arraitua, errespetuzkoa eta konfiantzazkoa sustatuz (Ríos, Bozzo, Marchant eta Fernandez, 2010).

2.1.2. Gelako giro positiboaren garrantzia

Gelako giroaren inguruan, giro positiboaren eta negatiboaren inguruko desberdintasunak eta giro ona izatearen garrantzia azpimarratzekoak dira. Giroa negatiboa denean irakaslearen eta ikasleen arteko harreman eta erlazio txarra aurkitu daiteke, alegia, irakasleak taldearen maneiu txarra egiten du, ikasleen parte hartzea eskasa da, ez da errespeturik egoten inoren artean, espektatiba baxuak egoten dira, hau da, diziplina eza dago. Giro negatiboarekin erlazionatzen diren ezaugarriak estresa, gogo falta, depresioa, suminkortasuna, etab. dira (Arón eta Milicic, 2000, 2004).

Gelako giro positiboa ordea, ikasleekiko tratu arraitua eta errespetuzkoa duen irakaslearekin erlazionatu dezakegu. Horretaz gain, ikasleen parte hartzea sustatzen duena, hauek motibatzen saiatuz eta akuilatuz modu positibo batekin haien interbentzioen ostean. Giro positiboarekin erlazionatzen diren ezaugarriak errespetuzko komunikazioa, bata besteari entzutea eta haien artean baloratzeko gaitasuna dira, besteak beste (Arón eta Milicic, 2000, 2004). Giro positiboa dagoen gela batean aipatutako ezaugarri edo faktoreez gain, hezkuntzarekiko baliagarriagoa izango dela aipatu behar da, honengatik ikasleek gehiago, hobeto eta azkarrago ikasiko baitute (Sandova, 2014).

Konkretuki, Gorputz Hezkuntzako ikasgaien sortzen diren erlazio eta harreman sozialak desberdinak dira beste ikasgaiekiko, bertan lantzen diren jarduera, ariketa edo jolasengatik, eta hauek aurrera eramateko erabiltzen diren espazio antolaketa ezberdinengatik, taldekatzeko modu diferenteengatik, etab. (Sanchez, 2009).

Jolasak Gorputz Hezkuntzan betidanik erabili dira hainbat faktore lantzeko. Baina lehen aipatu den moduan, Gorputz Hezkuntza ikasleen arteko harremanak eta erlazioak gehien lantzen den ikasgaia da. Horretaz gain, jolasak ikasleen garapen integralerako oinarria dira bertan dagoen besteekiko erlazioa, interakzioa eta jarrera sozialengatik (Sutton-Smith, 1978). Aurrerago ikusiko den moduan, jolasak ikasleen arteko harremanak lantzeko baliabide oso aproposak dira. Honetarako, jolas mota guztien artean harremanak, konfiantza, komunikazioa, kooperatibitatea, etab. landuko dituzten jolas motak erabili daitezke; jolasa horiek Gorputz Hezkuntzako ikasgaien gauzatzeko, bereziki, ikaskuntza kooperatiboaren metodologia erabili daiteke.

2.2. Ikaskuntza kooperatiboa Gorputz Hezkuntzan

Ikaskuntza kooperatiboa ez da jarduera bat, baizik eta metodologia bat, non talde handia lan talde txikietan banantzen den, normalean talde heterogeneoetan; taldekideek batera lan egiten dute, norberaren zein besteen ikaskuntza hobetu daiten (Velázquez, 2004). Ikaskuntza kooperatiboan irakasleak bere protagonismoa eta erresponsabilitatea alde batera utzi beharko du, eta ikasleei eman beharko die rol hori (Fernández-Río, 2014).

Metodologia honen bitartez parte hartzaileek kontuan izan behar dute taldekide guztien parte hartzea gabe, ezinezkoa dela helburu komun bat lortzea; bakoitzaren lorpenak, beste taldekideen lorpenekin erlazionatuta daude. Honi interdependentzia deritzo, eta oinarrizko ezaugarria da taldearen funtzionamendurako (Guzzo eta Dickson 1996; Kelley eta Littman, 2005).

Metodologia honetan ikasleen gaitasunetan garapena ematen da, modu kolektibo batean eta haien errendimendu maximoa ziurtatuz (Crujeiras eta Cambeiro, 2017). Horretaz gain, honen bitartez, ikasleen ikaskuntza hobetzea bilatzen da, ikasleen garapena arlo sozialean eta emozionalean ahalbidetuz, eta horretaz gain, ikasleak motibatuz (Milana, 2018).

2.2.1. Ikaskuntza kooperatiboaren metodologia Gorputz Hezkuntzan erabiltzearen onurak

Ikaskuntza kooperatiboaren metodologia Gorputz Hezkuntzako ikasgaiari aurkitu daitezkeen 8 irakaskuntza ereduen artean aurkitu daiteke (Metzler, 2005). Zenbait autorek metodologia hau Gorputz Hezkuntzako ikasgaiari inplementatzeak dakartzan onuren inguruan hitz egin dute; onura horien artean, honako hauek aurkitu ditzakegu (Velázquez Callado, Fraile eta López Pastor, 2014):

- Ikaskuntza eta errendimendu motorra sustatzea.
- Gaitasun sozialen garapena eta ikasleen arteko harremanak hobetzea.
- Ikasleen inklusioa hobetzea.
- Autokontzeptua eta autoestimua hobetu.
- Ikasleak praktikotasun motorrerantz motibatu.

Aipatutakoa ikusiz esan daiteke, ikaskuntza kooperatiboa Gorputz Hezkuntzan baliabide ikaragarria izan daitekeela ikasleen konpetentzia motorra, kapazitate kognitiboa eta gaitasun sozialak eta garapen afektiboa lantzeko (Casey eta Goodyear, 2015; Velázquez, 2013).

Metodologia honek dakartzan onurekin jarraituz eta lanaren hasierako puntuko gelako giroarekin erlazionatuz, hainbat ikerkuntza aurkitu daitezke zeintzuk adierazten duten, metodologia honek ikasleen arteko harreman interpersonal positiboak faboratzen dituela eta, gainera, baliabide metodologiko paregabea bihurtzen dela gelako giro positiboa sustatzeko (Ghaith et al., 2007).

Aipatutako guztia gerta dadin 5 osagarri daude (1. Irudia) beharrezkoak direnak ikaskuntza kooperatiboa aurrera joan daiten, eta gainera modu positiboan (Johnson eta Johnson, 1999).

1. Interdependentzia positiboa: batera lan egiten duten bitartean, taldekide bakoitza beste taldekideaz baliatu behar da ikasteko. Ikasleek jakin behar dute bakoitzaren esfortzuak ez dizkiola berari bakarrik onurik ekartzen, beste kideei baita ere.

2. Erresponsabilitate indibiduala: ikasle bakoitzak bere helburuak lortzeko erresponsabilizatu behar da.
3. Interakzio promotorra (aurpegiz aurpegiko interakzioa): talde baten lanetik talde lan batera aldatzeko kondizio bakarra da. Bertan ikasleek haien jakinduriak, errekurtsoak eta besteeikiko arrakasta sustatu behar ditu, bata bestean lagunduz, lortu beharreko helburuak lortzeko.
4. Gaitasun sozial interpertsonalak: taldearen funtzionamendurako eta armoniarako beharrezkoak dira, eta parte-hartzaileen harremanak bertan sartzen dira baita ere. Taldean lan egiteko gaitasunak lantzen dira, adibidez, konfiantza, asertibitatea, komunikazioa, entzute aktiboa, etab.
5. Taldeko ebaluazioa edo prozesaketa: alde batetik, irakaslearen perspektiba dago eta, beste aldetik, taldearena, non autoebaluazioa sartzen den, aurreko atalak ebaluatuz.



1. Irudia. *Ikaskuntza kooperatiboaren beharrezko osagaiak* (Velázquez, 2010).

Aipatu behar da, jolasak ikaskuntza kooperatiboa lantzeko baliabide onak direla; honetarako kontuan hartuz, ikaskuntza kooperatiboa erronka kooperatiboetan erabili ohi den metodologia dela, bertan ikaskuntza kognitiboa, motorra eta sozialak emanez (Fernández-Río eta Velázquez Callado, 2005).

2.3. Jolasak

Huizinga (2000) dio, jolasa kultura baino zaharragoa dela. Hau ikusita, normala da urteak pasa ahala, honen inguruko hainbat eta hainbat autoreen definizioak aurkitzea, esate baterako:

- Jolasa jarduera edo okupazio librea da, limite tenporal eta espazial determinatu batzuen barruan garatzen dena, aurretik libreki onartutako arauak jarraituz, derrigorrezkoak direnak (Torres, 2000).
- Jolasa kulturaren parte hartzen du, eta zalantzazko eta aisiako ekintza naturala da. (Navarro, 1993).
- Jolasa "bata eta bestea" kontzeptua adierazten du, non ez dagoen irabazle argirik, eta jolasten dutenak irabaziko eta galduko dute aldi berean. Jolasa, ondo pasatzeko da, edo ondo pasatzeari deritzo (Zulaika, 1985).

Definizio hauen bitartez ikus daiteke jolasa denbora pasa edo aisiarako jarduera baten moduan ikusten zela. Jolasa zentzu eta antolaketa zehatzik gabe ikusten zen, eta horren helburu bakarra, umeek ondo pasatzea zela. Baina urteak pasata, jolasaren inguruko ikuspegia aldatuz joan da, besteak beste umeen heziketan inpaktua duela ikusiz. Jolasak hainbat eraginaren artean, umeen hezkuntzan eta garapen integralean eragiten du, hurrengo definizioetan ikus daitekeen moduan:

- Jolasaren bitartez balore eta printzipio asko sustatu daitezke, jolasarekin ikasleak libre sentitzen dira, naturaltasunez nahi dutena egiteko kapazak ikusten dira eta haien gaitasunak garatzen dituzte (Belén eta García, 2011).
- Jolasa berezko motibazioa duen jarduera da, zeinaren bitartez, irakasleak irakasten du, eta ikasleek bakarrik edo irakaslearen laguntzarekin ikasten dute aurretik markatutako helburuak (Muñoz, 2008).

2.3.1. Jolasen ezaugarriak

Jolasen oinarrizko ezaugarriak honako hauek dira (Omeñaca eta Ruiz 1998):

- Atsegina: asetasuna erakarri behar du aurrera eramaten duena, frustrazio edo porrot aukera edo egoera eman gabe.
- Naturala eta motibatzailea: jolasa jarduera motibatzailea denez, modu naturalean praktikatu behar da.
- Askatzailea: jolasetan ez dago inor jolastera derrigortua; jolasa jarduera libre eta boluntario moduan ulertu behar da.
- Beste mundu bat: mundu errealetik itzurtzen du, beste mundu baten edo paralelo batean sartuz.
- Sortzailea: sormenaren eta espontaneitatearen garapena gailentzen du.

- Adierazgarria: barruan ditugun eta normalean adierazten ez ditugun, emozioak adierazteko gaitasunean laguntzen du.
- Sozializatzailea: kooperazioaren, konbiventziaren eta talde lanaren garapenean gailentzen du.

Jolasaren bitartez Gorputz Hezkuntzaren edukiak globalizatu eta elkarrekin erlazionatu daitezke, honen bitartez garapen integrala lortuz, hau da, jolasak gaitasun kognitiboan, motorrean, afektiboan eta sozialean garapena ahalbidetzen du (Muñoz, 2008). Jolasak eta hauek dakartzaten akzioak garapen integralaren funtsa dira, jolasen exekuziorako beharrezkoak baitira harreman eta erlazio sozialak. Azkenen finean, jolasteko gaitasuna izateko gaitasun kognitiboa, soziala, motorra eta afektiboa menderatzea beharrezkoa da (Sutton Smith, 1978).

2.3.2. Jolas motak

Jolasaren sailkapen eredu edo mota asko aurki daitezke; 3 motetan sailkatzen dira jolasak, hauen xedearen estrukturaren arabera (Johnson, 1981):

1. *Helburua indibidualizazioa denean:*

Jolasaren helburuak ez daude besteekin erlazionatuak, ez dago besteekiko erlazorik, ezta besteen porrotarekin edo arrakastarekin ere. Honek alde batetik, jolasa pertsona bakoitzaren behar espezifikotara adaptatzeko aukera ematen du, adaptazio hauekin, bakoitzaren gaitasunetan progresio bat egoteko aukera izanez. Beste aldetik, ikaslearen baloreen eta jarrera sozialen ikaskuntza murriztua da, eta horretaz gain, jolasaren ezaugarri handienetarikoa ezabatzen da: izaera soziala (Ausubel eta Sullivan, 1983).

2. *Helburua konpetizioa denean:*

Bateraezintasuna dago batzuen eta besteen arteko helburuetan. Besteekin konparatuz bakoitzaren limitazioak ikusi daitezke, eta indibidualki esfortzua eta hobetzeko desioa estimulatzen da; baina, errendimendu indibiduala garatzen da, eta lehiakortasun jarrera sustatzen da eta, azkenik, besteekiko laguntza deuseztatzen da.

3. *Helburua kooperazioa denean:*

Jolasak bakoitzari markatzen dizkion helburuak, beste pertsonen helburuekin batera doaz, horregatik bakoitzak bere helburuak lortuko ditu, beste taldekideek haien helburuak lortzen badituzte. Jolas mota hauek erlazio eta harreman enpatikoak, adeitsuak eta konstruktibistak sustatzen dituzte, prozesuan zentratzen dira eta ez produktuan, balore moralak eta karakter sozialaren duen ikaskuntza gailentzen delarik,

eta laguntza egoerak, jokabideak eta komunikazioa sustatzen dute (Ausubel eta Sullivan, 1983).

Hiru estruktura mota hauen nahasketaren bitartez beste hiru atera daitezke, baina lan honen aztergaia den gelako giro positiboa eta haren *Harremanak* domeinua kontuan hartuz, harremanetan, erlazioetan eta ikasleen komunikazioa gehien sustatzen duena, ebazpen/erabakien jolasa da, arazo edo situazio ezberdinen aurrean soluzio desberdinak bilatzera eramaten duena dena (Gutierrez, 1991), erronka kooperatiboetan ematen den moduan.

2.4. Erronka kooperatiboak

Jolasen artean xedea kooperazioa sustatzea dutenak bereiz daitezke, zeintzuetan parte-hartzaileek laguntza ematen eta jasotzen duten, helburu komun batzuk lortzeko (Garaigordobil, 2002). Helburu hori daukaten jolasak, jolas kooperatibo moduan (2. Irudia) aurkitu ditzakegu, honela definitzen direnak:

- Jolas kooperatiboetan parte-hartzaileen aktuazioa talderantz bideratuta dago, non parte-hartzaileak besteekin lan egiten duen, helburu komun bat lortzeko (Omeñaca eta Ruiz, 2007).

- Jolas kooperatiboetan parte-hartzaileen akzioetan ez da lehiakortasunik egoten. Jolas hauetan, talde osoa batera esfortzatu behar da helburu berdina/k lortzeko (Velázquez, 2012).



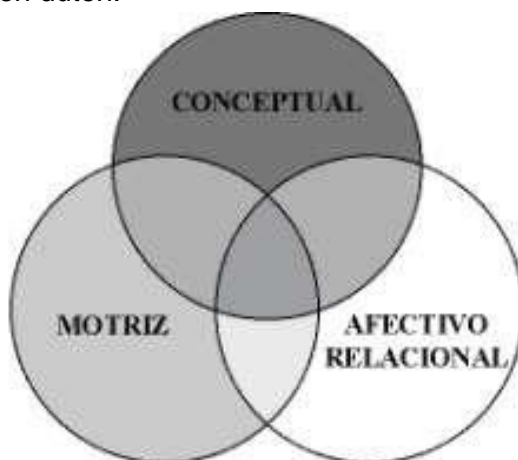
2. Irudia. Jolas kooperatiboak Gorputz Hezkuntzan (Omeñaca, 2007).

Jolas kooperatiboen barruan aurkitu daitezkeen proposamenen artean erronka kooperatiboak daude, zeintzuk jolas kooperatibo kuantifikatuak diren, non taldeak egoera baten aurrean aurkitzen duen arazoari edo arazoei aurre egin behar dion, horretarako akzioak taldekide bakoitzaren ezaugarrietara adaptatuz (Velázquez, 2005).

2.4.1. Erronka kooperatiboen ezaugarriak eta sekuentziazioa

Erronka kooperatiboak beste jolasen moduan oinarritzko ezaugarriak ditu; honako hauek dira erronka kooperatiboetan ikasleen harremanak, erlazioak eta inklusioa egon daitezkeen ezinbestekoak diren 3 ezaugarriak (3. Irudia), zeintzuk konektatuak egon behar diren (Fernández-Río eta Velázquez, 2005):

- **Motorra:** egon daitezkeen ebazpenen exekuzio motorra, eta ebazpen hori lortzeko beharrezkoak diren gaitasun fisikoak, trebetasunak eta abilezia.
- **Kontzeptuala:** erreferentzia egiten dio taldeak ebatzi behar duen arazoari/erronkari, eta hori lortzeko dauden ebazpen posibleei.
- **Afektiboa-Harremanena:** faktore intrapertsonalei zein interpersonalei erreferentzia egiten dio, zeintzuk erronkan arrakasta edo porrota izatea ondorioztatzen duten.



3. Irudia. *Erronka kooperatiboen beharrezko osagarriak* (Fernández-Río eta Velázquez, 2005)

Erronka kooperatibo jolasen inguruan taldekatzeko eta sekuentziatzeko erak jakin behar dira. Lehenengoari dagokionez, jolas hauetan bi taldekatze egon daitezke: talde txikietan (zenbait talde 4-5 ikaskidez osatua) edo talde handian (taldekide guztiak batera egonda). Sekuentziazioaren inguruan ere bi motatakoak egon daitezke: alde batetik *lineala*, non erronken ordena jakin bat jarraitu beharko den, hauek gaindituz azken erronka kooperatibora heltzeko; beste aldetik, *radiala* aurkitu daiteke, zeinean, azken erronka finalera heltzeko beste erronka guztiak bete beharko diren, baina nahi den ordena jarraituz (Fernández-Río eta Velázquez, 2005).

2.4.2. Erronka kooperatiboen planteamendua

Jolas hauekin lortu nahi diren helburuak lortzeko kontuan hartu beharreko aspektuak honako hauek dira (Fernández-Río eta Velázquez, 2005):

1. Erronkaren aurkezpena:

Ikasleei erronka aurkezteko modua kontuan hartu behar da, haurrak txikiak badira, adibidez, ipuin baten moduan kontatuz, eta nagusiagoak badira, erronka zehatza aurkeztuz.

2. Taldearen helburuak:

Lortu nahi den edo diren helburuen arabera, erronkak modu batekoak edo bestekoak izan behar direla argi izan behar da; progresio bat jarraitu dezake, helburuak gutxinaka lortuz.

3. Parte-hartzaileen adina:

Erronkek edozein adinetarako balio dute, baina kontuan hartu behar da, segun eta adina arau edo betebeharren bat moldatu daitekeela, adin horretara hobeto egokituz. Gainera, lehenengo puntuan aipatutako aurkezpen moduak oso garrantzitsuak dira ikasleengan motibazioa lortzeko.

4. Taldearen tamaina:

Erronkaren arabera taldeetako ikasle kopurua handiagoa edo txikiagoa izango da, lortu nahi den helburua lortzeko errazten den kantitatea erabiliz. Askotan, talde handietan pertsona batzuk "lider rola" hartzen dute, besteak alboratuz; honelako egoeretan irakaslea adi egon beharko da, kantitatea edo partaideak aldatuz, denon parte-hartzea sustatzeko.

5. Erronken ordena:

Batzuetan gerta daiteke ikasleen artean ez izatea harreman handirik, horregatik harreman hori sustatzen duten erronkekin hasi beharko ginateke, egoera zailduz, konfiantza, komunikazio... gehiago eskatuz. Honela progresio bat lortu daiteke, argi izanez ordena zein izango den.

6. Instalakuntzak eta materialak:

Argi izan behar da saioa aurrera eramango den instalakuntzak ematen dituen aukerak zeintzuk diren, espazio eta baliabide guztiak erabili ahal izateko; batzuetan adibidez, instalakuntzen tamainak asko eragiten du erronkak egiterako orduan.

Gainera, kontuan hartu behar da, erronka batzuek prestakuntza bat behar dutela, eta denbora eraman dezakeela hori prestatzea; horregatik komenigarria da saioetan material berdina eskatzen duten erronkak jartzea.

7. Saioaren organizazioa:

Hiru antolakuntza mota aurkitu ditzakegu:

- Lehenengoa *paraleloa* da, non taldeka bananduta egongo diren eta taldeak erronkak aldi berean, baina bakoitzak bere lekuan egin beharko dituen. Antolakuntza honetan, sortu daitekeen lehiakortasunarekin kontu handia izan behar da.
- Bigarrena *zirkuitua* da, non erronkak sakabanatuta egongo diren, eta taldeka (denbora tarte batean) betetzen joan beharko dira, guztiak erronka guztietatik igaroz; honek ekar dezakeen "arazo" bakarra da talde batzuek denbora tarte horretan erronka ez lortzea.
- Hirugarrena *librea* da. Honetan ikasleei libreki utziko zaie aurkitzen dituzten erronkak nahi duten ordenean eta denboran egitea. Honetarako irakasleak, erronka ugari prestatu behar ditu, ikasleek guztiak bukatu ez dezaten.

8. Irakaslearen rola:

Irakaslea gidari moduko bat izango da, eta bere lana ikasleek egiten dutena ikustea eta baloratzea izango da. Honetarako, talde bakoitzean dauden arazoak, hobetu beharrekoak, rolak, etab. ikusi behar ditu, ondoren honen inguruko feedback orokor bat emateko.

9. Taldeko hausnarketa:

Saioan zehar egindakoaz hitz egiten eta hausnartzen da; galdera ezberdinak erantzun beharko dira, ikasleak erronkan nola sentitu diren hausnartuz, bai haien burua (sentitutako emozioak adibidez), bai talde osoarena (errespetua, komunikazioa adibidez) baloratuz.

Bukatzeko aipatu behar da, jolas kooperatiboen barruan, erronka kooperatiboak taldean lan egiteko gaitasuna hobetzen, gaitasun sozialak garatzen, autoestimua handitzen, eta arrakasta esperientziak ematen dituzten baliabide eraginkorrak direla (Glover eta Midura, 1992; Glover eta Midura, 1995). Erronka kooperatiboak ikaskuntza egoerak ahalbidetzen dituzte, non batzuetan ager daitekeen ezaugarri bat arrisku subjektiboa den, eta hori gainditzeko, taldekideen kooperazioa beharrezkoa izango da (Fernández-Río eta Velázquez, 2005).

3. HELBURUA

Aurrera eramango den ikerketaren helburu orokorra erronka kooperatiboen bitartez gelako giroa eta ikasleen arteko kooperazioa hobetzea da. Honetarako, erronka kooperatiboen hiru ezaugarrietatik gehienbat, harremanena kontuan hartuko da.

3.1. Diagnostikoa

Helburu hau lortzeko esku-hartze bat aurrera eramango da, baina honetan sakondu baino lehen, testuingurua aztertu beharko da bertatik informazio bilketa eginez, informazio hori esku-hartzearen egokitzapena eta eraginkortasuna hobetu dezan. Informazio bilketan kontuan hartu diren aspektuak honako hauek dira:

- Ikasleen arteko harremanak.
- Zein ikasle mota edo rol dauden eta nortzuk diren.
- Talde kohesioa (azpi-talderik dauden edo ez).

3.2. Esku-hartzearen helburuak

Aztertutako aspektuetatik ateratako informazioaz baliatuz, aurrera eramango den esku-hartzearen diseinua garatuko da, beti ere honako helburu hauek oinarri moduan izanik:

1. Ikasleen arteko komunikazioa hobetzea.
2. Ikasleen arteko harreman afektiboak hertsatzea.
3. Jarrera kooperatiboa gailentzea.
4. Ikasleek haien artean eztabaidatzea eta haien kabuz adostasun batera heltzea.

4. METODOA

4.1. Ingurugiroa eta partehartzaileak

Ikerketa aurrera eramán den ikastola, Markina-Xemeinen kokatuta dago. Herri hau Bizkaian dago, Lea-Artibai eskualdean hain zuzen ere. Markinak 5.000 biztanle inguru ditu, eta biztanleria honen maila ekonomikoa nahiko heterogeneoa da. Biztanlerian inguruz amaitzeko, azken urteetan biztanlerian kultura ezberdinetako biztanle gehiago ikus daitezke.

Herrian ikastetxe publikoa zein kontzertatua aurkitu daiteke; kontzertatuan zentratuz joanez, eskolaren izena Bera Kruz Ikastola da. Ikastola honek 0-16 urte bitarteko hezkuntza zerbitzua ematen du, eta gehiengoetan maila bakoitzeko ikasgela bat egoten da, batzuetan 2 egotera helduz; ikasgela bakoitzaren ikasle kopurua, 16-22 bitartekoa da. D ereduko ikastetxea da, herri osoan zehar bezala ikastetxean ere, euskara gailentzen den hizkuntza baita.

Ikerketa aurrera eramandako ikasgela 6. mailako ikasgela bat izan da. Ikasgela honetan 16 ikasle aurkitu daitezke, horietatik 6 neska eta 10 mutil izanez. Ikasgelan kultura ezberdinetako 6 ikasle daude eta 16 ikasleetatik, bik urte bat nagusiagoak dira. Ikasgelan euskaran partetik arazoak dituen ikasle bat aurkitu daiteke, Euskal Herrian denbora gutxien daramana baita, beste atzerritarrek hemen hainbat urte daramate eta. Beste ikasleen aldetik, haien herriko euskalkian arazorik gabe moldatzen ohi dira, zailtasun batzuk euskara batuan izanik.

4.2. Tresnak

Ikerketak egiterakoan ezinbestekoak dira tresna ezberdinak erabiltzea, ikertu nahi denaren inguruko azterketa edo informazio bilketa egiteko. Ikerketa honetarako erabilitako tresnak bi multzotan bananduta daude:

4.2.1. Lehenengo multzoa: Diagnostikoa

Diagnostikoaren informazioa lortzeko, soziograma bat (1. Eranskina) egingo da eta horretaz gain, behaketa indibidual bat eta tutorearekin eta Gorputz Hezkuntzako irakaslearekin elkarrizketa bat egingo da. Hauen bitartez, ikaskideen arteko harremanen inguruko informazio kualitatiboa lortuko da, harreman estuena norekin duten, gatazka gehienak nork sortzen dituen, norekin duten harreman gutxien, etab.

- Soziograma: taldearen egitura (rolak, azpi-taldeak) irudikatzeko erabiltzen den baliabidea da, hau da, taldearen radiografia bat izateko, eta honen bitartez, gelan ematen diren erlazio sozialen inguruko informazioa lortzen da (Álvarez, 2009). Soziograma ikasle talde eta ikasle mota ezberdinak ikusteko erabili da.

Honetarako *izendapenen metodoa* erabili da (1. Eranskina), non ikasleek beste kideen izenak jarriz erantzun beharko dute. Ikasle bakoitza zein galderatan eta zenbat bider jarri den ikusiko da eta, horren bitartez, bertatik aterako den informazioaren arabera aipatutako ikasle mota desberdinak atera ahal izango dira, hau da, nor den liderra, nor enpatikoa, nor indibidualista, nor alferra, nor solidarioa eta nor den bakartia.

- Behaketa: honen barruan aurkitu daitezkeen moten artean, diagnostikoa behaketa parte-hartzailean oinarritu da. Behaketa parte-hartzailean ikertzailea taldearen barnetik lortzen du informazioa; horrelako behaketa batek gertakarien, pertsonen eta interakzioen deskribapena ematen digu (Diaz, 2011). Behaketa ahal izan den leku eta denbora ugarienean egin da (Gorputz Hezkuntza klaseetan, jantokian, jolas orduan...) ikasleekiko informazio gehien lortzeko asmoz.

- Elkarrizketa erdi-egituratua: informazio kualitatiboa lortzeko baliabide eraginkorra da. Aurkitu daitezkeen elkarrizketa moten artean, elkarrizketa erdiegituratuak ikus daitezke, flexibilitate gehiago ematen dutenak eta hobeto egokitu daitezkeenak elkarrizketa egiten ari zaion pertsonari (Díaz-Bravo et al., 2013). Elkarrizketa mota hau, bai esku-hartzea aurrera eramango den ikasgelaren tutorearekin, bai ikasgela horren Gorputz Hezkuntzako irakaslearekin erabili da, haien ikuspuntutik ikasle bakoitzaren rola eta ikasleen arteko harremanen inguruko informazioa lortzeko (2. Eranskina).

4.2.2. Bigarren multzoa: Esku-hartzearen tresnak

Esku-hartzea gauzatzeko orduan, helburu hauek bete diren edo ez jakiteko ebaluazio bat egingo da; ebaluazio hori irakasle-ikasle, ikasle-ikasle eta ikaslea bere buruari izango da, eta horretarako errubrika ezberdinak erabiliko dira.

Errubrika, ikasleengandik lortu nahi diren helburuak ebaluatzeko eta informazio hori jasotzeko gida da. Horretarako irakasleak esku-hartzearen errubrika, ko-ebaluazio errubrika eta autoebaluazio errubrika erabili dira:

- Esku-hartzearen errubrika: saioetan lortu nahi diren helburuak lortzen diren edo ez ebaluatzeko balio du (3. Eranskina).

- Ko-ebaluazioa: ikasle bakoitzak taldekide bakoitzaren parte-hartzea ebaluatzeko balio du, honekin irakasleari egindakoaren bitartez lortu nahi duena lortu duen ikusteko lagunduz (4. Eranskina).

- Autoebaluazioa: autoebaluazioaren bitartez ikasle bakoitzak egindako jardueretan bere papera ikustea da helburua. Horretaz gain, irakasleari lagunduko dio ikaslearengan garapen edo ikaskuntzaren bat eman den edo ez ikusteko (5. Eranskina).

4.3. Prozedura

Ikerketa hau aurrera eramateko egin den lehenengo pausua, jorratutako gaiaren inguruko bilaketa bibliografikoa izan da, horretarako, autore ezberdinen inguruko liburuak, artikulak eta informazio dokumentu ezberdinak irakurriz eta informazio bilaketa eta bilketa horrekin marko teoriko bat osatuz. Informazioa izanda eta ikerketaren nondik norakoak jakinda, helburuak definituta, alegia, ikerketa gauzatzeko tresnak definitu dira.

Hasteko, ikertu nahi denaren (gelako giroa) inguruan behaketa egin da, ikastolako ikas-talde batean zentratuz. Behaketaren bitartez ikasleen arteko harremanak aztertu dira, honetarako praktikan egondako denboran haien jokatzeko erak eta erlazioak klase barruan, Gorputz Hezkuntza saioetan, jolas-orduan zein jateko orduan kontuan hartu dira.

Behaketaz gain erabili den beste tresna bat, soziograma bat izan da. Horretarako, beste soziograma batzuk kontuan hartuz, galdera sorta batzuk sortu eta ikasleei egin zaizkie; galderak erantzuteko ikasleak launaka klasetik atera dira eta distantziarekin eserita banatu, modu indibidualago eta seguruago batean bete zezaten soziograma. Honen bitartez lortutako datuak taula batean irudikatu dira, honekin ikasgela horren barruan dagoen egoera soziala lortuz. Honekin bukatzeko, tutorearekin (haiekin denbora gehien igarotzen duen pertsona) eta Gorputz Hezkuntzako irakaslearekin (ikasgelatik kanpo haiekin lan egiten duen pertsona) elkarrizketa egin da, haien ikuspuntua zein den ikusteko eta datuak osatuagoak izateko.

Erabilitako tresnen bitartez lortutako datuak kontuan izanez, ikasleen arteko harremana hobetzeko helburu batzuk finkatu dira eta unitate bat diseinatu da. Unitatea diseinatzerako orduan erronka kooperatiboetan zentratuz, iturri ezberdinetako adibideak kontuan hartu dira eta erronkak, ikasgela horren beharretara egokitu edo moldatu dira.

Azkenik, unitatea aurrera eraman da aurretik lortutako informazioa kontuan izanda (taldeak egiteko, espazioaren trataerarako...), beti ere ikerketaren helburu nagusiaz gogoratuz: gelako giroa hobetzea. Honen garapena errubrika baten bitartez aztertu da, saio bakoitzean errubrika bat betez, ikasleen jokaerak eta garapena aztertzeko asmoarekin; irakaslearen errubrikaz gain, erronka guztiak bukatzean ikasleek haien autoebaluazioa egin dute, eta hori bukatzean, azkenik, ko-ebaluazio orria eman zaie taldearen ebaluaketa egiteko.

5. EMAITZAK

Hurrengoko atal honetan helburuen atalean adierazitakoaren emaitzak agertzen dira, bertan agertzen diren azpi-ataletan bananduta, alegia, diagnostikoan eta esku-hartzean zehaztutako helburuak. Honekin ikusiko da ea proposatutako helburuak antzeman eta aurrera eraman diren.

5.1. Diagnostikoaren emaitzak

Lehenengo atal honetan, diagnostikoa egiteko erabili diren baliabide edo tresnekin ateratako informazioa agertuko da: soziograma, behaketa eta elkarrizketa. Honelako informazioa oso adierazgarria eta baliagarria da gelako giroa nolakoa den ikusteko, eta ondoren esku-hartzea prestatzeko. Honekin ikasgelaren radiografia bat lortzen da, taldekatze ohiak eta rolak ikusiz, esku-hartzera begira harremanen eta rolen arabera talde heterogeneoak sortzeko.

Tresnen bitartez lortutako informazioa adierazteko eta ikasleen anonimotasuna egon dadin, klaseko lista erabili da datuak adierazteko.

5.1.1. Soziograma

Aurretik aipatu den moduan, soziograma ikasgelan dauden azpi-talde eta ikasle rol ezberdinak ikusteko erabilitako tresna da. Lau galderako soziogramatik (1. Eranskina) ateratako informazioa bisualagoa egiteko, taulak eta grafikoak erabili dira.

1. taula.

Ikasle bakoitzak zein ikaskide nahi eta nahi ez dituen bere ondoan eserita.

SOZIOGRAMA EMAITZAK		IKASLEEK ERANTZUNDAKOA															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
I K A S L E E N Z E R R E N D A	1	Black				Red	Green				Red	Green		Red			Green
	2	Red	Black			Red	Green	Green	Green					Red			
	3	Red	Green	Black				Green	Red			Red					Green
	4	Red			Black	Red	Green	Green						Red	Green		
	5	Red			Green	Black			Red	Green	Green						Red
	6			Red		Red	Black	Green					Green	Red		Green	
	7					Red	Green	Black	Black	Red			Green	Red		Green	
	8		Green			Red			Black					Red			Green
	9					Red	Green		Red	Black	Red			Green		Green	
	10	Red			Red	Green	Green		Red	Red	Black						Green
	11	Red		Red			Green	Green	Red			Black					Green
	12			Red			Green	Green		Red			Black	Red		Green	
	13				Red		Green			Red	Green		Red	Red	Black	Green	
	14				Green	Red				Red		Green	Green	Red	Black		
	15			Red			Green	Green					Green	Red	Red	Black	
	16		Green		Red	Red			Green				Green	Red	Red	Black	Black

■ Haien ondoan eserita BAI
 ■ Haien ondoan eserita EZ
 ■ NESKAK
 ■ MUTILAK

Ikusten diren datuak kontuan hartuta, zein ikaskide nahi eta nahi ez dituzten ondoan eserita galderen erantzunak, deigarrien izan direnak multzotan sailkatu dira: baztertuak, taldeburuak edo liderrak, eta ahaztuak dira.

Baztertuen artean, 1 - 3 – 5 – 13 ikasleak daude. Hauen artean bi ikasleri inork bez ez ditu aukeratu ondoan esertzeko (1 eta 3), baina askok ondoan esertzeari ezezkoa eman diete. Hauetatik ezezko gehien jaso dituen eta horren ondorioz ikasgelan baztertuen edo berarekin egotea gutxien gustatzen zaien ikaslea botoen %41,6-arekin, 13. ikaslea da.

Taldeburuetan zentratuz, ikus daiteke 6 eta 7 ikasleak kolore berde gehien duten ikasleak direla, hau da, ikaskideek ondoan eserita egotea gehien nahi duten ikasleak dira. Bi hauetatik, 6. ikaslea taldeburu nabariena da, %41,6-arekin.

Ahaztuen artean gehien nabaritzen den ikaslea 14.a da, bik aukeratu baitute, eta ikasgelako ia inork bozkarik eman ez.

Soziogramarekin jarraituz, ikasleek osatzen dituzten taldekatzeak bereiztu daitezke. Hurrengoko taulan (2. taula) 4 azpi-talde horiek zeintzuk diren ikusi daiteke.

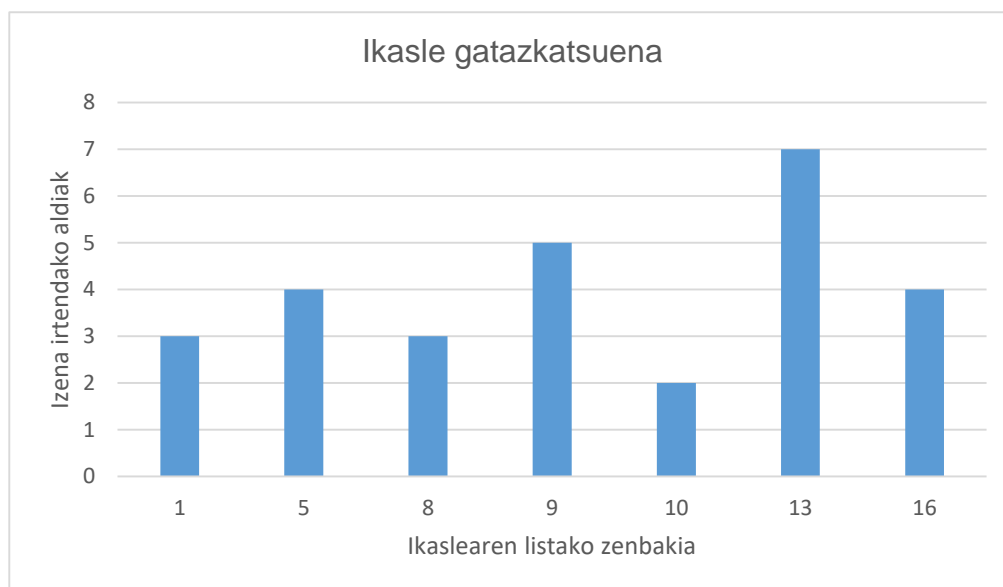
2. taula.

Ikasleek osatzen dituzten lagun-taldeak

AZPI-TALDEA	IKASLEAK	ZERGATIA
1	6-7-12-15	Nahiz eta beste batzuen baiezkoa izan, haien lauren artean bata besteari ondoan esertzeko baiezkoa eman diotelako.
2	2-8-16	Nahiz eta beste batzuen baiezkoa izan, haien hiruren artean bata besteari ondoan esertzeko baiezkoa eman diotelako.
3	5-10	Beraien arteko baiezkoa soilik eman diotelako, beste kide batzuen baiezkoa izan gabe, bakarrik ezezkoak edo ezer ez izanda.
4	9-13	Beraien arteko baiezkoa soilik eman diotelako, haietatik batek beste kide baten baiezko bat izanda, beste guztiak bakarrik ezezkoak edo ezer ez izanda.

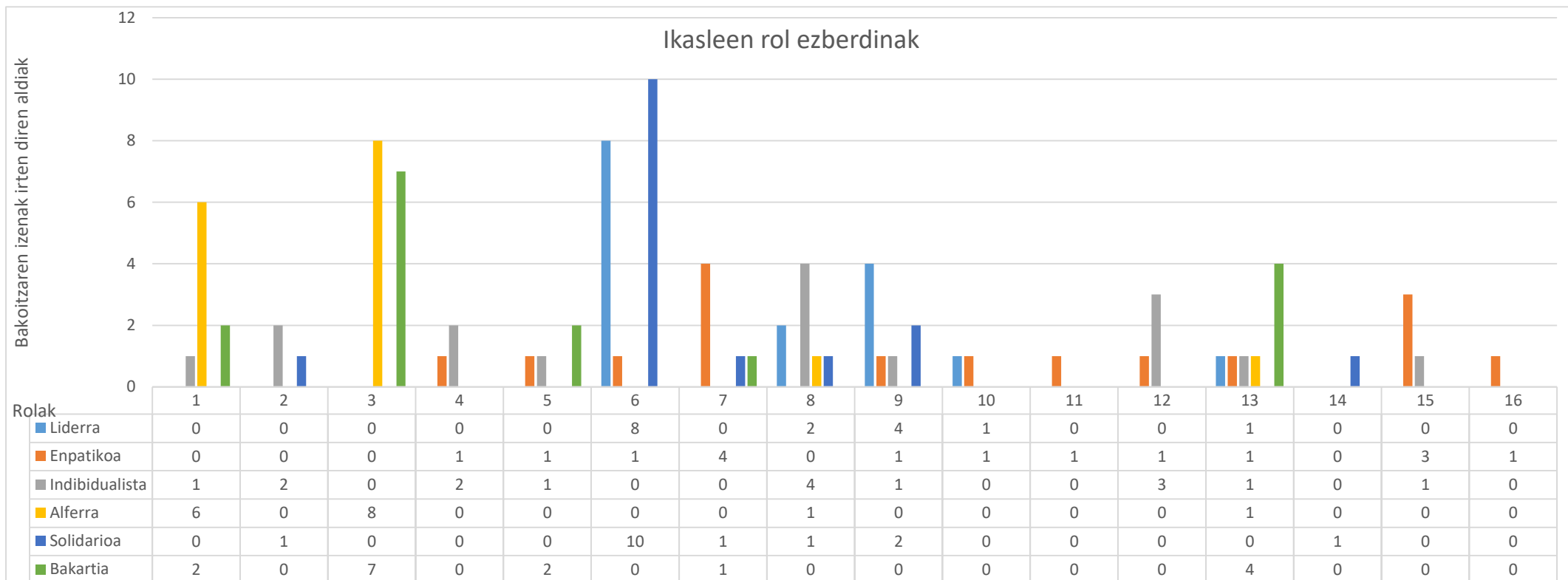
Azpi-taldeetan 16 ikasleetatik 11 ikusi daitezke; kanpoan dauden beste 5 ikasleekin erlazionatzen diren arren, 5 ikasle hauek ez daude talde itxi horien barruan.

Soziogramarekin bukatzen joateko, honen bitartez ateratako azken informazioa 3. eta 4. galderetatik aterata dago, zeintzuen bidez rol ezberdinetan zein ikasle ikusten dituzten ikusi daitekeen.



4. Irudia: Gatazkatsu bezala pertzibituak diren ikasleak.

4. irudi hau sortzeko, soziogramaren 3. galderako erantzunak erabili dira. Galdera honetan ikasleek ez zuten zertan erantzun behar, baina erantzun dutenen artean, ikasle hauen izenak agertu dira. Gehiengoek 13. ikaslearekin gatazka edo liskarren bat izan dute. Horrelako informazioa baliagarria eta kontuan hartzekoa da taldeak egiterako eta esku-hartzea aurrera eramaterako orduan.



5.Irudia: Rol bakoitzean hautemandako ikasleak.

5. Irudian ikasleen artean desberdindu daitezkeen rol ezberdinak agertzen dira. Honen emaitzak ateratzeko soziogramaren 4. galdera erabili da, galderaren azpi-puntu bakoitza rol bat izanez, azkenekoa izan ezik, ez dela kontuan hartu (rolak azpi-puntuen ordenan jarrita daude). Irudiaren taularen lehenengo ilaran, ikasleen listako zerrenda agertzen da 1etik 16ra, zenbaki bakoitza ikasle bat izanez; rolak, taularen ezkerrean daude eta bakoitzak kolore bat dauka irudian desberdindu ahal izateko. Azkenik ilara bakoitzean zenbakiak agertzen dira, zeintzuk ikasle bakoitzari rol bakoitzean zenbat alditan izendatu duten kantitatea diren.

Irudiaren emaitzei erreparatuz ikusi daiteke “liderra” moduan 6. ikaslea kokatzen dutela, hasierako taularen (1. taula) emaitzekin bat eginez; datuak ikusiz, 6. ikaslea “solidario” moduan ikusten dute baita ere. Honekin bat doan beste atal bat, “enpatiko” rola duen ikaslea da, 7. ikaslea, hasieran 6. ikaslearekin batera taldeburu moduan agertzen dena baita, ikaskide askok berarekin eseri nahi izanez. Ondoren, 8. ikaslea “indibidualista” moduan ikusten dute bere kideek, gehiengoetan bakarrik lan egiten egongo delako. Azkenik, “alfer” eta “bakarti” roletan ikasle berdina ikus dezakegu, 3. ikaslea, hain zuzen ere; ikasle honen alfertasunak bakarrik egotera eramaten du.

5.1.2. Behaketa

Diagnostikoaren informazioa lortzeko erabilitako beste baliabide bat behaketa da, zeina ikasgelako kideen esparru desberdinetan eraman den, honekin informazio gehiago eta adierazkorragoa lortuz.

- *Ikasleen arteko komunikazioa:*

Ikasleek haien artean hitz egiterako orduan, gehiengoetan aurretik aipatutako azpi-taldeetako ikaskideekin izaten da, beste ikaskideekin oso gutxitan eta beharrezkoak diren gauzetarako hitz eginez. Askotan estrategia, adostasun, erabaki bat hartu behar dutenean ez dira kapazak kontsentsu batera heltzeko, ez diote bata besteari entzuten eta hitz egiterakoan haien artean zapaltzen direlako; askotan aurrera eraman beharreko ariketak, jarduerak edo jolasak ezin daitezke gauzatu komunikazio falta honengatik.

- *Gatazkak:*

Klasean, jolas orduan, baita jantokian ere gatazka ugari egoten dira, bai beste klasekoekin, bai klase berdineko kideekin. Gatazka hauek askotan inportantzia txikikoak dira baina, hala ere, iskanbila handiak sortzen dira aurretik izandako gatazka guztien bilketa dela eta. Irakasleek nahiz eta horrelako egoerak kudeatu eta horrelako egoerak konpontzen saiatu izana, ikasleen artean aurretik aipatutako komunikazio falta dela eta, ezinezkoa egiten da gai honetan aurrera pausorik ematea.

- *Ikasleen arteko harremanak:*

Honen inguruan behatutakoa aurreko bi puntuekin lotuta dago, azken finean, ikasleen arteko komunikazio falta eta gatazka ugari egoteak ez baitu haien arteko harremanetan onurarik ekartzen. Ikasgela barruan haien harremanak azpi-taldeetan bananduta egoten dira, aldaketa nabariena Gorputz Hezkuntzako ikasgaietan izanik; ikasgai honetan haien arteko harremanak gehiago gailentzen dira.

- *Gorputz Hezkuntzako ikasgaiak dituzten harremanak:*

Ikasgai honetan aurreko puntuetan ezberdintasun batzuk ikus daitezke eta ohiko taldeen aldaketaren eta jardura ezberdinen erabilera da. Irakasleak taldeak egiterako orduan ikasle hainbat aspektu kontuan hartzen ditu, honekin haien arteko harremanak eta komunikazioa sustatuz. Nahiz eta honekin ikasle artean desberdintasunak erakarri, ikasgaitik kanpo ez dira aldaketarik nabarmentzen.

Honetaz gain, ikasle arteko lehiakortasun handia dago askotan lehiakortasun honek errespetu faltak egotea erakarri, haien artean iraintzea, adibidez, eta honengatik klaseak baino lehenago arau batzuk jarri eta ohikoak dituzten beste batzuk errepasatzen dituzte. Lehiakortasun honek jolas askotan ikasle askoren parte-hartzea murriztea dakartza, jolasetan/jardueretan ikasle berdinek protagonismo osoa hartuz irabazi arren.

5.1.3. Elkarrizketa

Tutoreari eta Gorputz Hezkuntzako irakasleari egindako elkarrizketaren bitartez, ikasle arteko harremanak eta gelako giroa nola ikusten duten ezagutu da, oso antzeko erantzunak eman dituztelarik. Bertatik ateratako informazioa laburbilduz, biek ikusten dute ikasle arteko harremanetan eta komunikazioan gabeziak, eta azpi-taldeak daudela adierazi dute, soziograman bidez ateratako azpi-taldeetatik oso hurbileko pertzepzioa izanik. Ikasle rolen inguruan, askotan haien erantzunak antzekoak izan dira ere. Gatazken inguruko galderaren inguruan, gehiengoetan ikasle berdinak sartuta egoten direla aipatu dute, izenen eta zergatien inguruko erantzun berdinak esanez.

Bukatzeko, aipatu beharra dago bi elkarrizketetan ikasle arteko harremanak, komunikazioa eta kooperazioa landu beharreko aspektuak direla adierazi dutela eta gelako giroa hobetu behar dela ondorioz heldu dela.

5.1.4. Diagnostikoaren egiaztapena

Atal honetan erabilitako tresnekin diagnostikoan jarritako helburuak lortu diren edo ez egiaztatuko da. Burura berriro ekartzeko, diagnostikoko helburuak honako hauek dira:

- Ikasle arteko harremanak aztertu.
- Zein ikasle mota edo rol dauden eta nortzuk diren ezagutu.
- Talde kohesioa (azpi-talderik dauden edo ez) analizatu.

Hiru helburu hauek eta tresnen bitartez ateratako informazioa kontuan hartuz, hirurak bete direla esan daiteke. Tresnei esker ikusi da ikasleen arteko harremanak nolakoak diren (gehienbat behaketarekin), ze rol duten ikasle batzuek eta azpi-taldeak daudela (soziogramaren bidez). Tresna bakoitza informazioaren bat ateratzeko edo aurretik lortutako informazioa berresteko (elkarrizketa) balio izan dute. Hauetatik ateratako informazioaz ondorioztatu daiteke ikasgela honek harremanean, komunikazioan eta kooperazioan hobekuntzak behar dituelako, gelako giro negatiboa dakarrena.

5.2. Esku-hartzearen emaitzak

Diagnostikoaren bitartez ateratako informazioaz baliatuz, ikasgelaren gelako giroa eta kooperazioa hobetzeko asmoarekin unitate didaktiko bat sortu da, bertan ikasleen arteko harremanetan, komunikazioan eta kooperazioan dauden gabezietan zentratuz. Aurrera eramango den esku-hartzea 5 saioz osatuta dago eta 6. Eranskinen gauzatuko diren dinamikak edota erronkak agertzen dira, saio bakoitzeko helburuekin, materialekin, taldekatzearekin, beharrezko eremuarekin, etab.

Jarraian unitate didaktikoaren justifikazioa, arazo-egoera, curriculumarekin lotura, metodologia eta ebaluazioa ikus daiteke (3. taula).

3. taula.

Unitate Didaktikoa

UNITATE DIDAKTIKOA	
Irakasgaia: GORPUTZ HEZKUNTZA	Maila: LH 6. MAILA
Gaia: ERRONKA KOOPERATIBOAK	Saioak: 5
<p>Arazo-egoera:</p> <p>A. Testuingurua: Kurtsoan zehar talde honen kideen artean, talde lan gutxi eta harreman arazoak egon dira, honek gelako giro desegokia erakarriz; hau esanda eta dakiguen moduan, bizitzan taldeka edo elkarrekintzan aritzeko egoera asko aurkitzen ditugu, eta normalean bakarka aurre egiten diegu. Horrelako egoerei txikitatik indibidualki egitea, etorkizunean berdin jarraitzeak erakarri dezake, nahiz eta emaitzak askoz hobeagoak izan daitezkeen taldean egin ezker. Horrelako egoerak eskolaren egunerokotasunean agertu daitezke, eta ikasleek normalean bakarka aurre egiten diete, esate baterako, klasea txukuntzea eguna edo astea bukatzerakoan, ariketaren edo jardueraren bat egiterakoan, etab.</p> <p>B. Arazoa: Taldean lan egin ezker egoerei modu eraginkorragoan aurre egin diezaiokegu. Baina gai izango zinatekete bakarrik taldean lan egin ezker helburua lortzen diren erronkei aurre egiten?</p> <p>C. Helburua: Taldean lan egiten kapazak izatea, haien arteko harremanak, komunikazioa eta kooperazioa hobetuz; honekin gelako giroa hobekituz.</p>	
Zeregina: Helburu komun bat duten hainbat erronka kooperatibo aurrera eramatea.	

OINARRIZKO GAITASUNAK	Zeharkakoak	Elkarbizitzarako konpetentzia	1. osagaia: Norberaren eta besteren nahiak asebate daitezen uztartzea komunikazioetan; hau da, norberaren sentimenduak, pentsamenduak eta nahiak modu asertiboan adieraztea eta, aldi berean, besteren sentimenduak, pentsamenduak eta nahiak adi entzutea eta kontuan hartzea
	Disziplinari dagozkionak	Konpetentzia motorra	- 2. osagaia: Taldean ikastea eta lan egitea, nor bere ardurak onartuz eta helburu komuneko lanetan lankidetzan arituz, pertsonen eta iritzien aniztasunak dakarren aberastasuna aitortuta. -Jokabide motor autonomorako gaitasun eta trebetasun fisikoak lantzea, eta horretarako, ohikotasunez egitea, banaka nahiz taldean, jarduera fisikoak, ludikoak eta kirola, ongizate pertsonala eta soziala bermatzeko
HELBURU DIDAKTIKOAK		EBALUAZIO IRIZPIDEAK	
<ul style="list-style-type: none"> - Erronka kooperatiboetan taldekoen ideiak entzuteko gai izatea, denon artean erabaki edo estrategia komun bat aukeratzeko. - Erronka kooperatiboetan modu koordinatuan aritzea, ikaskideen arteko harremanak hobetuz eta erronkak taldean ebatziz. 		<ul style="list-style-type: none"> - Taldeko kide guztiak errespetuz tratatu ditu. - Taldekide guztien ideiak entzun eta kontuan hartzen ditu. - Bere ideiak adierazteko kapaza da. - Taldekideak laguntzen eta elkarlanean aritzen da. - Erronkak modu aprobean burutzen ditu. 	
EDUKIAK	5. Multzoa. Kultura motorra: aisia eta denbora librerako hezkuntza	1.Multzoa. Eduki komunak.	
	<ul style="list-style-type: none"> - Jolaseko arauak, jarraibideak, estrategiak eta haietan parte hartzen duten pertsonak onartzea eta errespetatzea. - Jolasari eta kirolari balioa ematea, gozatzeko, harremanak izateko eta aisia-denbora gogobetez erabiltzeko modua diren aldetik. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ideiak sortu, hautatu eta adieraztea. - Harremanak eta komunikazioa lantzea (enpatia eta asertibitatea). - Taldean ikasteko lanetan laguntzea eta elkarlanean aritzea. - Norberaren emozioak erregulatzea. - Gatazkak kudeatzea 	

M
E
T
O
D
O
L
O
G
I
A

Konpetentzien araberako pedagogiaren ikuspuntua kontuan izanik, honen barruan aurkitu daitezkeen hiru irizpideak kontuan hartu dira unitate didaktikoa aurrera eramateko; irizpideak hurrengokoak dira:

- Ingurune seguru eta goxo bat eskatzen du, Ikaslea libre sentitzeko.
- Emaizaren ebaluazioak hezitzailea, ulermen eta jardunbide-konpetentziak garatzeko.
- Irakaslearen funtzioa ikaskuntza tutorizatzea izan daiteke, hau da, ikaskuntza-prozesuak diseinatzea, planifikatzea, antolatzea, estimulatzea, laguntzea, ebaluatzea eta bideratzea; honekin ikasleek konpetentziak eskuratuz.

Honekin adierazi nahi dena da, ikaslea ikaskuntzaren erdian kokatzen dela eta konpetentzia batzuk eskuratzen dituela; honetarako irakasleak lortu behar dituen aspektu batzuk, ikaslea seguru sentitzea eta baliabide ezberdinak erabiltzea dira, ondoren hauek kontuan izanik garatutako jarduerak ebaluatzeko.

Metodologia 2 alderdietan zentratzen da: irakaskuntza prozesua eta ikaskuntza prozesua. Bi hauen oreka bilatzen saiatu naiz unitate didaktikoa prestatzerako orduan. Hau esanda, proposatutako erronka kooperatiboetan, irakaskuntza-prozesuaren aldetik transmisio ereduak aurkitu daiteke, azken finean, “aginduen” bitartez azalpenak eta arauak ematen dira. Honetaz gain, helburuen araberako pedagogia ikus daiteke, ikasleari helburu batzuk zehaztu zaizkielako eta horiek lortzera bideratzen direlako. Honen ostean, ikaskuntza prozesua ematen da non ikasleek ikaskuntza kooperatiboaren bitartez ikasten dute haien artean lan eginez.

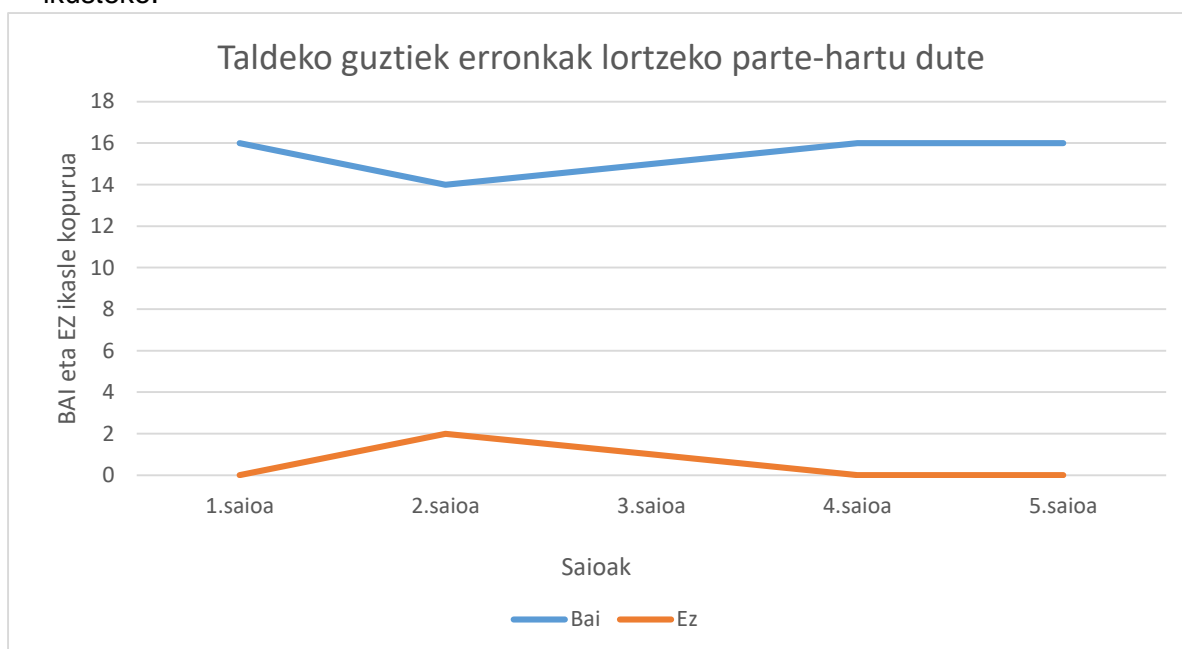
<p>Irakaskuntza- ikaskuntza prozesu barruan kontuan hartu beharrekoak</p> <p>(Hauekin batera “Taldekatzeko eta espazioaren antolaketa”, “Baliabide eta materialak” eta “Unitatearen antolaketa” kontuan hartu behar dira, eta saioen fitxetan edo eranskinetan zehaztuta daude)</p>	Irizpide edo Oinarri metodologikoak:		
	-Ikaslea ikaskuntzaren protagonista da.		-Errespetuzko izatea
	-Integratzailea izatea	-Kooperatiboa izatea	-Motibagarria izatea
	Estrategia eta teknika metodologikoa:		
	-Irakaslearen azalpenak	-Erronka kooperatiboak (gamifikazioaz erlazionatuz, egindako istorioaz azalpenak eta erronkak azaltzeko)	
	-Ikaskuntza kooperatiboa. Honetan beharrezkoak diren eta kontuan hartutako osagaiak: Interdependentzia positiboa, erresponzabilitate indibiduala, Interakzio promotorra, gaitasun sozial interpersonala eta taldeko ebaluazioa edo prozesaketa		
Jarduera motak:			
-Garapen jarduerak	-Hausnartze eta ebaluazio jarduerak		

SAIOEN SEKUENTZIAZIOA	1.SAIOA	2-3-4. SAIOAK	5. SAIOA
	- Berotze fasea: ehun hanka. - Atal nagusia: bideoa eta hausnarketa. - Lasaitze fasea: erronken azalpena.	-Berotze fasea: hasierako azalpenen irakurketa eta talde prestakuntza. -Atal nagusia: erronka kooperatiboak. -Lasaitze fasea: lortutakoa kartulinan itsatsi	-Berotze fasea / Atal nagusia: ehun hankak eta hausnarketa. -Lasaitze fasea: Ebaluazioak eta kartulina gelan itsatsi.
EBALUAZIOA	ZERTARAKO	Ikasleen artean ikusi nahi diren gabeziak azalarazteko, eta honen ostean, horretarako proposatu den unitate didaktikoko helburuak bete diren edo ez ikusteko, honekin aldaketarik gauzatu den edo ez ikusiz.	
	NOIZ	-Hasierako ebaluazioa edo ebaluazio diagnostikoa. Haien artean dauden gabeziak edo harreman eta komunikazio arazoak ikusteko. -Prozesuaren ebaluazioa edo ebaluazio hezigarria. Proposatutakoa egitearen bitartez, prozesua ebaluatuko da. -Bukaerako ebaluazioa edo ebaluazio finala. Prozesuaren bitartez helburuak lortu diren ikusiko da.	
	NORK	- <u>Heteroebaluazioa</u> : Nik (irakaslea) ebaluatuko ditut erronkak egiten diren bitartean behaketa fitxa baten bitartez. - <u>Autoebaluazioa</u> : Bakoitzak bere burua ebaluatuko du erronkak egiterako orduan, horrela bakoitzak egindakoa edo taldean bere papera zein izan den ikusiz. - <u>Ko-ebaluazioa</u> : taldeko kide bakoitzaren parte-hartzea edota eginkizunak zeintzuk izan diren ebaluatzeko balio du.	
ADIETAZLEAK	1. osagaia:	2.osagaia	
	Norberaren eta besteren nahiak asebeste daitezzen uztartzea komunikazioetan; hau da, norberaren sentimenduak, pentsamenduak eta nahiak modu asertiboan adieraztea eta, aldi berean, besteren sentimenduak, pentsamenduak eta nahiak adi entzutea eta kontuan hartzea.	Taldean ikastea eta lan egitea, nork bere ardurak onartuz eta helburu komuneke lanetan lankidetzan arituz, pertsonen eta iritzien aniztasunak dakarren aberastasuna aitortuta.	
	-Kontzeptuala: besteekiko komunikazioaren ezaupideak ezagutzen ditu. -Prozedurazkoa: besteen ideiak entzun eta bereak adierazten ditu. Jarrerazkoa: bere ideiak modu egokian adierazten eta besteen ideiak errespetuz entzun eta kontuan hartzen ditu.	-Kontzeptuala: bere beharkizunak antzematen ditu eta taldean lan egitearen inportantzia ulertzen du. -Prozedurazkoa: taldean lan egiten du. -Jarrerazkoa: taldean lan egiten du, bere eginkizunak modu egokian gauzatzuz, helburu komun bat lortzeko	

Hau ikusita, orain prestatutako eta aurrera eramandako esku-hartzea ebaluatzeko erabilitako tresnen bitartez ateratako informazioa atalka eta irudien bidez adieraziko da, modu bisualago batean egondako aldaketak edo progresioa ikus daiten.

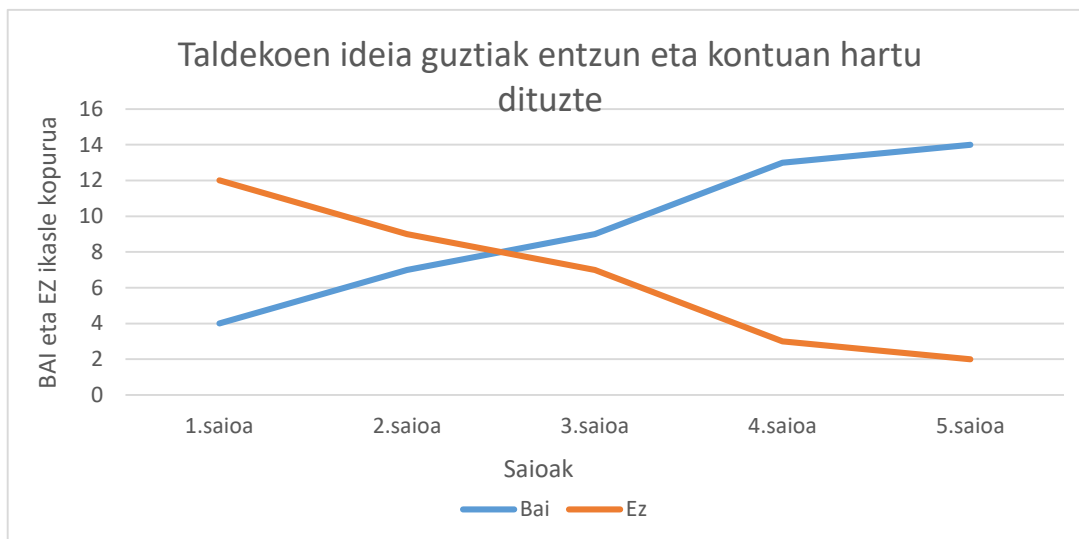
5.2.1. Irakaslearen errubrika

Atal honetan irakasleak saio guztietan betetako errubrikaren emaitzak agertzen dira (3. Eranskina). Errubrika honek 5 puntu ezberdin ditu eta hasieratik bukaerara aldaketak egon diren edo ez ikusteko saio bakoitzeko puntu bakoitzeko irudia egin da. Irudia egin ahal izateko, BAI eta EZ erantzuteaz gain, erantzun bakoitzean ikasleen izenak idatzi dira ondoren kantitate zehatz bat izateko eta irudiaren bitartez datuak ikusteko.



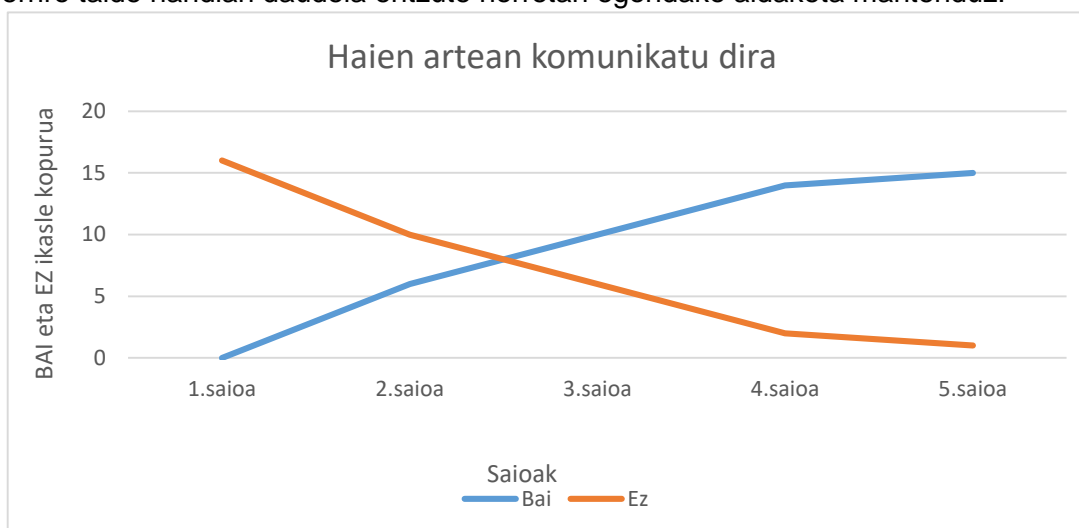
6.Irudia: Saioen araberako taldearen parte-hartzea.

Irudian ikus daitekeen moduan, ikasleen parte-hartzea handia izan da. Erronkek, azkenean, ikasle guztien parte-hartzea gailentzen dute, askotan denek zeregin bat bete behar dutelako erronka igaro ahal izateko. Irudian ikus daiteke 2. saioan eta 3. saioan ikasle batzuek ez dutela parte hartu erronketan eta ondoren bai egin dutela. Ikasle hauen parte-hartzea kopuru handiko taldeetan txikia da, baina talde kopurua murrizten doala haien partaidetza areagotzen da, gusturago eta seguruago sentitzen direlako.



7.Irudia: *Ikasleen arteko elkarrekiko entzutea.*

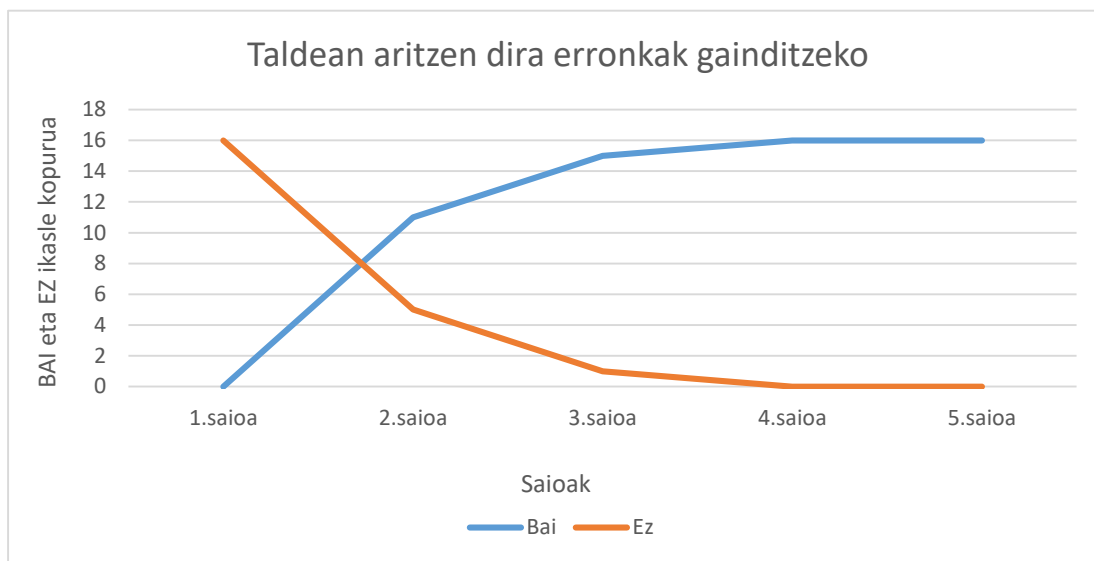
Ikus daitekeen moduan, hasieran ikasle gehienek ez zioten elkarri entzuten, hau da, denok batera hitz egiten zuten bakoitzak esaten zuena hoberena izanez eta besteen ideiak kontuan hartu gabe. Saioak aurrera doazen heinean hobekuntza nabarmentzen da, hobekuntza hori gehienbat taldeak txikitzen joaten direla sumatuz eta bukaeran berriro talde handian daudela entzute horretan egondako aldaketa mantenduz.



8.Irudia: *Ikasleen arteko komunikazioa.*

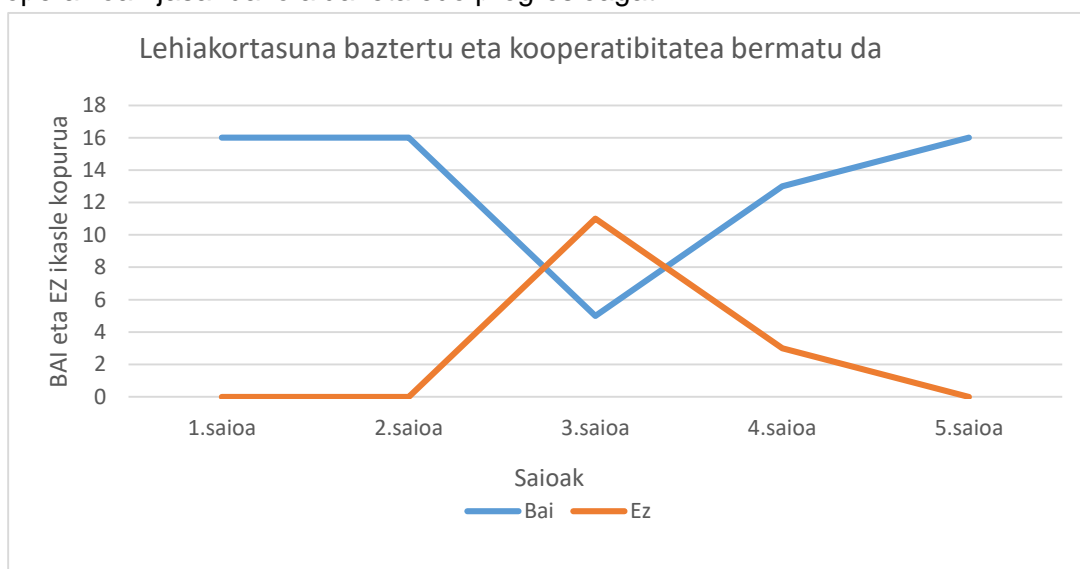
Irudiak adierazten duen moduan 1. saioan ikasleek ez ziren ezertarako haien artean komunikatu, dena indibidualki egiten zuten besteak kontuan hartu gabe eta denon arteko adostasunik, erabakirik edo estrategiarik hartu gabe. Ikus daitekeen moduan, irudi honen eta aurrekoaren emaitzak antzekoak dira, progresio ia berdina ikus daiteke, azkenean komunikazio egokia egoteko elkarri entzun behar diotelako; progresio hori

saioak aurrera eta taldeak txikitzen doazela ikusten da, saio guztiak bukatu arte mantenduz.



9.Irudia: *Ikasleen bitarteko talde lana.*

Irudi honetan aldaketa handia ikus daiteke hasieratik bukaerara. Lehenengo saioetan ikasleek indibidualki edo azpi-taldeetan aritzen ziren gehienagoetan, hau da, nahiz eta denon artean erronkak lortu ez ziren ikaskide guztiakin komunikatzen edo harremanetan jartzen eta haien eginbeharra betetzen zuten haien kabuz. Saioak aurrera eta azpi-taldeak apurtzen doazela, ikasleen arteko komunikazioa eta harremanak areagotzen doaz, aspektu guztietan guztien partaidetza igoz eta denok talde baten moduan lan eginez. Bukaeran talde txikietan lortutakoa mantentzen dela ikusi daiteke, aurreko erronken ondorioz ikasleen arteko harremanetan, komunikazioan eta kooperazioan jasandako aldaketa edo progresioagatik.



10.Irudia: *Ikasleen arteko kooperatibitatean egondako progresioa.*

Kooperatibitatearen inguruko datuetan zentratuz, irudian ikus daitekeen moduan gorabeherak egon dira. Ikus daiteke talde bakarra moduan daudenean lehiakortasunik ez dagoela, baina, taldetan banatzerakoan, nahiz eta denok erronkak igaro behar izan, taldeen arteko lehiakortasuna dagoela. Hala ere, azken saioetan kooperazioaren beharraz konturatu eta berriro lehiakortasuna desagertu eta kooperatibitatea soilik ikus daiteke.




5.2.2. Auto- eta ko-ebaluazioa

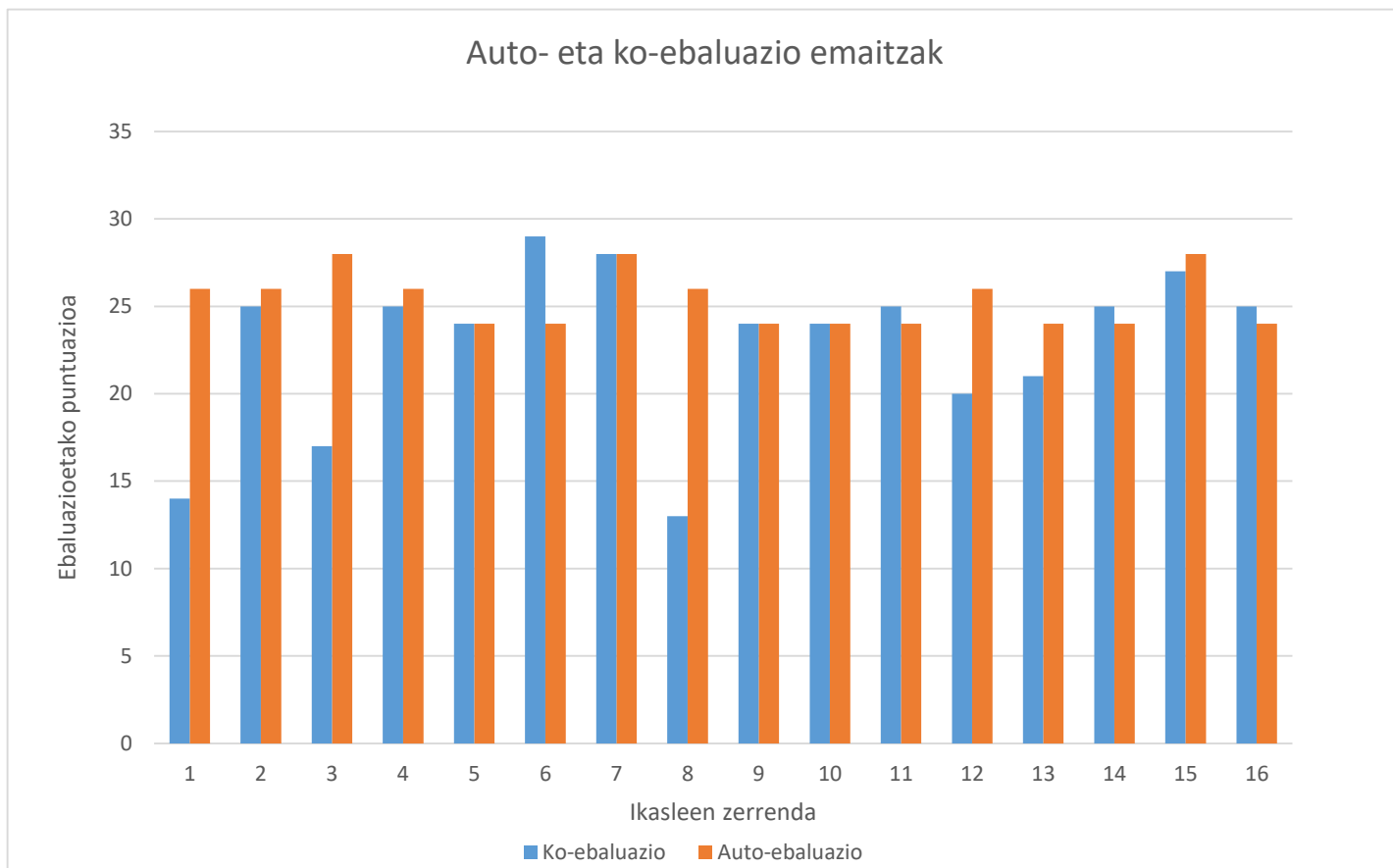
Irakaslearen ebaluazioa garrantzi handikoa da, baina askotan gertatzen dena edo ikasleek sentitzen dutena eta ikusten dituzten gertaera asko ez dira ikusten. Irakaslearen errubrikarekin egindako ebaluazioa bermatzeko asmoarekin auto- eta ko-ebaluazioak erabili dira, lortu nahi diren helburuak lortu diren edo ez ikusteko.

Ebaluazio hauetan ikasleek haien ebaluazio pertsonala egingo dute (5. Eranskina) eta, ondoren, ko-ebaluazioa (4. Eranskina). Irakasleak beretzako bertan jarritakoa gehiago kontrastatzeko puntuazio moduan hartuko ditu emaitzak, bakarrik auto- eta ko-ebaluazioak berdina adierazten duten edo ez ikusteko eta bere datuekin kontrastatzeko. Ko-ebaluazioan, bertan agertzen diren zenbakiak hartuko dira (1etik 5era) eta auto-ebaluazioan aurpegi bakoitzak puntuazio bat izango du (4. taula). Puntuazioaren gai hau irakasleak bakarrik jakingo du (11. Irudia).

4.taula.

Auto-ebaluazioko aurpegien puntuazio maila.

AURPEGIAK	AURPEGI BAKOITZAREN PUNTUAZIOA
	5 puntu
	3 puntu
	1 puntu



11.Irudia: *Ikasle bakoitzaren auto- eta ko-ebaluazioko puntuazioak.*

Irudian ikusi daitezkeen datuak ikasle bakoitzak auto- eta ko-ebaluazioan izandako puntuazioaren batura dira. Datuak begiratu ikusi daiteke ikasle gehienek haien burua ikusten duten modua eta beste kideek ikusi dioten modua bat doazela, baina, ikasle batzuetan desberdintasun handiak nabaritu daitezke: 1 – 3 – 8 – 12 - 13 ikasleak, erronketan haien burua ondo ikusi dute, baina beste kideek, ordea, ez; honen kontrakoa gertatu zaion ikasle bat aurkitu daiteke, 6. Ikaslea, hain zuzen ere, zeina bere apaltasunagatik bere buruari puntuazio baxuagoa jarri dion, bere taldekoek jarri diotenarekin konparatuz. Azken ikasle hau puntuazio handiena izan duen ikaslea da eta aurretik erabilitako tresnen bitartez lortutako informazioaz kontrastatuz (1. taula eta 5. irudia), gelako lider eta pertsona solidarioena moduan ikusten duten ikaslea da.

6. ONDORIOAK

Hurrengo lerroetan ikerketan ateratako ondorioak agertuko dira, honetarako aurrerago adierazitako helburuak eta emaitzak kontuan hartuz. Ondorio hauen bitartez, planteatutako helburuak lortu diren edo ez ikusiko da.

Lehenengo helburu espezifikoki diagnostikoa deritzo, non testuinguruaren informazio bilketa lortu nahi den, gehiago zehaztuz, ikasleen arteko harremana nolakoa den, dauden rolak eta azpi-talderik dauden edo ez ikustea da. Behaketaren bitartez, ikasleek haien artean harremanetan nola jartzen diren eta gertaera adierazgarrietaz ohartatzea lortu nahi da, nahiz eta ez izan tresnarik fidagarriena, azkenean ezin daitekeelako denbora osoan adi egon eta gertakari guztietaz ohartu. Hala eta guztiz ere, ikasleen rol ezberdinetaz eta ikasleen arteko harremanen egoeraz ideia bat egiteko baliagarria izan da: beti azpi-talde berdinetan mugitzeaz, ikasleren bati aurpegi arraroak izanez, gatazka guztietan beti ikasle berdina egoteaz, haien arteko komunikazio eta kooperazio eskasaz...

Soziograman zentratzen joanez, honen helburu nagusiak ikasleen erantzunetatik abiatuz haien arteko harremanak, azpi-taldeak eta rolak ikustea dira (Alvarez, 2009): ikasleen artean dauden 4 azpi taldeak eta ikasleen arteko harremanak nolakoak diren, bertatik baita ere ateraz nortzuk diren liderrak (6 eta 7 ikasleak), baztertuak (1,3,5,13 ikasleak) eta ahaztua (14 ikaslea). Horretaz gain, soziogramaren bitartez ikasleen rolak atera dira, hain zuzen ere, nor den liderra (6), enpatikoa (7), individualista (8), alferra (3), bakarti (3) eta solidarioa (6).

Diagnostikoarekin bukatuz, elkarrizketaren datuetatik abiatuz, bertan ikus daiteke aurretik lortutako informazioa baliagarria eta egiazkoa dela, hau da, lortutako informazioa indartzeko balio du, irakasleek emandako erantzunak bat datozelako behaketako eta soziogramako datuekin. Horretaz gain, elkarrizketetan ondorio berdinerara heldu da: ikasgelan dagoen komunikazio, kooperazio eta ikasleen arteko harremanak hobetu beharreko aspektuak zeintzuk diren, horiek hobetuz gelako giro positiboagoa lortuz. Azkenean aurreko puntu batean adierazi den moduan, giro positiboarekin erlazionatzen diren ezaugarriak errespetuzko komunikazioa, bata besteari entzutea eta haien artean baloratzeko gaitasuna dira, besteak beste (Arón eta Milicic, 2000, 2004).

Hau guztia ikusita esan daiteke diagnostikoan ezarritako helburuak (harremanak, rolak eta azpi-taldeak bereiztea) lortu direla, bertan lortutako informazioa esku-hartzeari begira balio handikoa izanez.

Esku hartzeari dagokionez, bertan zehaztutako helburuak ikasleen arteko harremanak, kooperazioa eta eztabaidatze eta komunikazioa hobetzea dira. Helburu hauek lortzeko, bakoitzaren helburuak beste taldekideen helburuekin bat doazen jolas kooperatiboak erabili dira, hain zuzen ere, erronka kooperatiboak (Velázquez, 2005). Horretaz gain, diagnostikoan lortutako datuak kontuan hartu dira, gehienbat taldekatzeak egiteko, bertan kontuan izanez zein ikaslek duten harreman gutxiago haien

artean eta talde berdinean jarriz, erronken bitartez haien harremana, komunikazio eta kooperazio positiboa sustatuz.

Hori kontuan izanda, saioak aurrera doazela ikasleen arteko komunikazioa eta kooperazioa nabariago egin da eta, honekin batera, haien harremanak hobetzen doaz, Ausubel eta Sullivan-ek (1983) kooperazioa helburua duten jolasak sustatzea dakartzaten helburu berdinak lortuz. Hala ere, ez dira saio berdinean helburu guztiak lortu, horien arteko progresio bat eman da saioak egituratuta dauden moduagatik. Saioak prestatzerako orduan, helburu bakoitza lortzeko prozesua pentsatu da, horretarako Fernandez-Riok eta Velazquez-ek (2005) aipatutako erronka kooperatiboen aspektuak kontuan izanik eta, horien ondorioz, helburuak lortu dira.

Behaketa eta autoebaluazioaren arabera esan daiteke progresio bat eman dela ikasleengan, aldaketa positiboak egonez haien arteko komunikazioan eta kooperazioan eta helburu hauek lortzeari esker, ikasleen arteko harremanetan baita ere. Azkenean, saioak aurrera joan ahala ikasleen arteko komunikazioa gero eta handiagoa da, esaterako, denon hitz egiteko aukera eta bakoitzaren zein besteen ideien adierazpen eta errespetuzko entzute aukeran. Bestalde, komunikazioaz gain kooperazioaren lanketa ikus daiteke, bai taldekide guztien arteko, bai beste taldeko kideekiko talde lanaren areagotzeaz, guzti honekin ikasle guztien arteko harremana emanez.

Bukatzeko, emaitzetako datuak ikusiz, saioetan ikasleengan garapen positiboa ikusi da, haien artean komunikatu eta denon artean adostasun batera heldu baitira erronkei aurre egiteko, honekin batera haien arteko kooperazioa igoz eta guzti honi esker haien harremanak hertsatuz, guzti honekin, esku-hartzerako proposatutako helburuak lortuz. Horretaz gain Aaron eta Milicic (2000, 2004) dioten giro positiboarekin erlazionatzen diren ezaugarriak kontuan izanez, ikerketaren helburu orokorra ere bete da, alegia, erronka kooperatiboen bitartez gelako giroa hobetzea.

7. MUGAK ETA HOBEKUNTZA PROPOSAMENAK

Lanaren mugei dagokionez, erronka batzuetarako material kantitatea mugatua egon da, eta erronken erdian apurtzerakoan inprobisatu behar izan da edo azkar batean bukatu duen beste talde baten materiala erabili. Horretaz gain, eskola bakoitzeko instalakuntzak ez dira berdinak eta eskola honetan dagoen polikiroldegi edo gune itxia txikia da, honekin euria eginez gero erronkak mugatuz edo egiteko ezinean egonez; horrelakoa gertatzekotan, bigarren plan bat izatea gomendagarria da saioarekin jarraitu ahal izateko. Mugekin amaitzen joateko, aspektu guztietan ikasle bakoitzaren maila kontuan hartu behar da; ikerketa hau aurrera eraman den ikasgelan euskarari aldetik

mugak zituzten ikasleak daude eta gehiengoek euskara batuarekin ere, honek erronken azalpenetan erabili beharreko azalpenak mugatuz denok ulertu dezaten.

Hobekuntza proposamenekin hasteko, aipatutako azkenengo muga kontuan izango da. Muga horretan hobetzeko eta denbora eta motibazio asko ez galtzeko ikasleen edo irakasle-ikasle arteko azalpenetan, gomendagarria izango lirateke erronka bakoitzaren adibide bat irudi moduan izatea, askotan adibide bisual batekin errazago ulertzen direlako gauzak. Bukatzeko, helburuak modu osoago batean lantzeko saio gehiago gehitu daitezke, erronka gehiagorekin eta talde txikietan aldaketak eginez, ikasle nahasketa horrekin ikasle guztien arteko komunikazioa, harremana eta kooperazioa sustatuz 4 pertsonetako taldeetan, gero talde handian ikasleengan gauzatutako aldaketa handiagoa nabaritzeko.

8.ERREFERENTZIAK

- 236/2015 DEKRETUA abenduaren 22koa. Oinarrizko curriculuma zehaztu eta Euskal Autonomia Erkidegoan ezartzen duena. Honako webgune honetatik berreskuratua: 1600141e.pdf (euskadi.eus)
- Álvarez, V. M. (2009). El sociograma: una técnica para conocer las relaciones sociales en el aula. *Encuentro Educativo*, 3, 40–45.
- Anderson, L. W., Finnan, C. eta Schnepel, K. C. (2003). Powerful Learning Environments: The Critical Link Between School and Classroom Cultures. *Journal of Education for Students Placed at Risk (JESPAR)*, 8(4), 391–418. https://doi.org/10.1207/s15327671espr0804_2
- Arón, A. M. eta Milicic, N. (2000). Climas Sociales Tóxicos y Climas Sociales Nutritivos para el Desarrollo Personal en el Contexto Escolar. *Psykhé*, 9(2),117-123.
- Aron, A. M. eta Milicic, N. (2004). *Clima social escolar y desarrollo personal: un programa de mejoramiento*. Andrés Bello.
- Ausubel, D. eta Sullivan, E. (1983). *El desarrollo infantil*. Trillas.
- Bozzo, N., Fernández, P., Marchant, J. eta Ríos, D. (2010). Factores que inciden en el clima de aula universitario. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 40(3-4), 105-126.
- Cambeiro, F., eta Crujeiras-Pérez, B. (2018). Una experiencia de indagación cooperativa para aprender ciencias en educación secundaria participando en las prácticas científicas. *Revista Eureka*, 15(1), 1201. https://doi.org/10.25267/Rev_Eureka_ensen_divulg_cienc.2018.v15.i1.1201
- Casey, A. eta Goodyear, V. A. (2015). Can Cooperative Learning Achieve the Four Learning Outcomes of Physical Education? A Review of Literature. *Quest*, 67(1), 56–72. <https://doi.org/10.1080/00336297.2014.984733>
- Cere. (1993). *Evaluar el contexto educativo. Documento de Estudio*. Gasteiz: Hezkuntza eta Kultura Ministerioa. Eusko Jaurlaritza. Espainia.

- Cid, A. (2004). El clima escolar como factor de calidad en los centros de educación secundaria de la provincia de Ourense. Su estudio desde la perspectiva de la salud. *Revista de Investigación Educativa*, 22(1), 113-144
- Cleaver, E., Craig, R., Ireland, E., Kerr, D. eta Lopes, J. (2004). *Citizenship Education Longitudinal Study: Second Annual Report: First Longitudinal Survey. Making citizenship education real research*. Department for Educational and skills.
- Cohen, J. (2006). Social, emotional, ethical, and academic education: Creating a climate for learning, participation in democracy, and well-being. *Harvard Educational Review*, 76(2), 201–237. doi: <https://doi.org/10.17763/haer.76.2.j44854x1524644vn>
- Cohen, J., McCabe, E. M., Michelli, N. M. eta Pickeral, T. (2009). School climate: Research, policy, teacher education and practice. *Teachers College Record*, 111, 180-213.
- Cohen, J., Guffey, S., Higgins-D'Alessandro, A. eta Thapa, A. (2013). A Review of School Climate Research. *Review of Educational Research*, 83(3), 357–385. <https://doi.org/10.3102/0034654313483907>
- Delgado, I. (2011). *Juego infantil y su metodología*. Paraninfo.
- Díaz-Bravo, L., Martínez-Hernández, M., Torruco-García, U. eta Varela-Ruiz, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en educación médica*, 2(7), 162-167.
- Díaz, L. (2011). *La observación*. Facultad de psicología, Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).
- Dickson, M. W. eta Guzzo, R. A. (1996). Teams in Organizations: Recent Research on Performance and Effectiveness. *Annual Review of Psychology*, 47, 307–338. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.47.1.307>
- Escobedo, P., Moliner, O. eta Sales, A. (2016). Posibilidades y limitaciones de generar cultura de centro desde las prácticas compartidas de aula: el caso de la educación intercultural inclusiva. *Estudios sobre educación*, 30, 51–70. <https://doi.org/10.15581/004.30.51-70>

- Fernández-Río, J. (2014). Aportaciones del modelo de Responsabilidad Personal y Social al Aprendizaje Cooperativo. En C. Velázquez, J. Roanes y y F. Vaquero (coord.) *Actas del IX Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas* (pp. 18-32). Valladolid: La Peonza
- Fernández-Río, J. eta Velázquez, C. (2005). *Desafíos Físicos Cooperativos. Retos sin competición para las clases de Educación Física*. Wanceulen Editorial Deportiva, S.L
- Fraile, A., López Pastor, V. M. eta Velázquez, C. (2014). Aprendizaje cooperativo en educación física. *Movimento*, 20(1), 239–259. <https://doi.org/10.22456/1982-8918.40518>
- Freiberg, H. J. (1999). *School climate: Measuring, improving and sustaining healthy learning environments*. Falmer Press.
- Garaigordobil, M. (2002). *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil. Juego, conducta prosocial y creatividad*. Pirámide.
- García, A. eta López, A. B. (2011). Juegos educativos en Educación. *Física. EFDeportes*, 152.
- Ghaith, G. (2003). The relationship between forms of instruction, achievement and perceptions of classroom climate. *Educational Research*, 45(1), 83–93. <https://doi.org/10.1080/0013188032000086145>
- Ghaith, G. M., Harkous, S. A. eta Shaaban, K. A. (2007). An investigation of the relationship between forms of positive interdependence, social support, and selected aspects of classroom climate. *System*, 35(2), 229–240. <https://doi.org/10.1016/j.system.2006.11.003>
- Glover, D. eta Midura, W. (1992). *Team building through physical challenges*. Human Kinetics.
- Glover, D. eta Midura, W. (1995). *More team building challenges*. Human Kinetics
- Gómez, M. eta Romero, V. (2008). *El juego infantil y su metodología*. Altamar.
- Gutiérrez, M. (1991). *La educación psicomotriz y el juego en la edad escolar*. Wanceulen
- Huizinga, J. (2000). *Homo ludens*. (E. Imaz, Trad.) Aliaza/Emercé

- Johnson, D. W. (1981). Student-Student Interaction: The Neglected Variable In Education. *Educational Researcher*, 10(1), 5–10. <https://doi.org/10.3102/0013189X010001005>
- Johnson, D.W. eta Johnson, R.T. (1999). *Aprender juntos y solos. Aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista*. Aique.
- Kelley, T. eta Littman, J. (2005). *The ten faces of innovation: Ideo's Strategies for Beating the Devil's Advocate & Driving Creativity Throughout Your Organization*. Doubleday.
- López-González, L. eta Oriol, X. (2016). La relación entre competencia emocional, clima de aula y rendimiento académico en estudiantes de secundaria. *Cultura y Educacion*, 28(1), 130–156. <https://doi.org/10.1080/11356405.2015.1120448>
- Marchena, M. R. (2005). El ambiente en las clases de matemáticas y la respuesta a las diferencias individuales. *Bordón: revista de pedagogía*, 57(2), 197.
- Mertz, C. (2006). La prevención de la violencia en las escuelas. *Paz Ciudadana*.
- Metzler, M. W. (2005). *Instructional models for physical education (3rd ed.)*. Holcomb Hathaway Publishers.
- Milana, M. (2018). *The Fascination with Adult Learning as the Panacea for Societal Injustices: Participation, Visibility, and In/exclusion*. (Bideoa). Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=pG_AR54Ac5U
- Muñoz, D. (2008). El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje en el área de Educación Física. *EFDeportes*, 126.
- National School Climate Center. (2014). *Our Approach - National School Climate Center*. Interneten eskuragarri: <https://www.schoolclimate.org/about/our-approach>
- Navarro, V. (1993). *El juego infantil*. INDE.
- Navarro, A. (1997). *El juego motor en el ámbito de la teoría del juego. Salud, Deporte y Educación*. ICEPS.
- Omeñaca, R eta Ruiz, J. V. (1998). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Paidotribo.
- Omeñaca, R y Ruiz, J. (2007). *Juegos Cooperativos Físicos*. Paidotribo.

- Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Alfar.
- Pascual, C. (2011). *Tándem Didáctica de la Educación Física | núm (Libk. 35)*.
- Sánchez, J. (2009). *Análisis del clima de aula en educación física. Un estudio de casos*. (Doktorego Tesia). Málaga, Universidad de Málaga, España. Hemen eskuragarria: Microsoft Word - TESIS.doc (uma.es)
- Sandoval, M. (2014). Convivencia y clima escolar: claves de la gestión del conocimiento. *Última década*, 22(41), 153–178. <https://doi.org/10.4067/s0718-22362014000200007>
- Sutton-Smith, B. (1978). *Die Dialektik des Spiels : eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports*. Hofmann.
- Torres, J. (2000). *Contribuciones de la Actividad Física recreativa en la educación constructiva del ocio en la EF*. CEP Granada.
- U. S. Department of Health eta Human Services. (2000). *Healthy People 2010: Understanding and improving* (2 vols., 2nd ed.). U.S. Government Printing Office.
- Velázquez, C. (2004). *Las actividades físicas cooperativas. Una propuesta para la formación de valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica*. Secretaría de Educación Pública.
- Velázquez, C. (2005). Desafíos físicos cooperativos. En *V Congreso Internacional Virtual de Educación*.
- Velázquez, C. (2010). *Aprendizaje cooperativo en Educación Física*. Inde.
- Velázquez, C. (2012). La pedagogía de la cooperación en Educación Física. *La Peonza*.
- Velázquez, C. (2013). *Análisis de la implementación del aprendizaje cooperativo durante la escolarización obligatoria en el área de Educación Física*. (Doktorego Tesia) Universidad de Valladolid, España. Hemen berreskuragarria: TESIS312-130521.pdf.pdf (uva.es)

9. ERANSKINAK

1. Eranskina: Soziograma

1. Aste Santutik bueltan zein ikaskide nahiko zenituzke 4ko taldeetan zure ondoan esertzeko? (Aipatu 3)

-
-
-

2. Aste Santutik bueltan zein ikaskide ez zenituzke nahiko 4ko taldeetan zure ondoan esertzeari? (Aipatu 3)

-
-
-

3. Klaseko zein/zeintzuk kide/kideekin izan dituzu gatazkak?

-
-
-

4. Klase osoa hegazkin bidai baten doa, eta hegazkinak istripu bat du. Esmatzen zarenean irla batean galduta eta laguntzarik gabe zaudete klaseko guztiak.

Nor uste duzu izango zela? (Aipatu klaseko pertsona bat)

- Arauek jarri eta aginduak emango zituena:
- Besteen ideiak entzungo zituena:
- Bizirik jarraitzeko bakarrik lan egingo zuena:
- Ez zuena ezer egingo:
- Danean lagunduko zuena:
- Bakarrik egongo zena:
- Klaseko kideetatik zure ondoan egongo zirenak (aipatu nahi dituzun guztiak):

2. Eranskina: Elkarrizketa galderak

1. Ikasle guztien arteko erlazio ona ikusten duzu? Hau da, denon artean aritzen, laguntzen, hitz egiten... dira.
2. Azpi-talderik ikusten dituzu? Zeintzuk?
3. Zure ustez, ikasleetatik nor dauka hurrengo rola?
 - a. Liderra:
 - b. Lotsatia:
 - c. Lagunkoia:
 - d. Gatazkatsua:
 - e. Alperra:
 - f. Langilea:
 - g. Bakartia:
4. Egon ezkerre, zein ikasleen artean egoten dira liskar edo gatazka gehiago?




3. Eranskina: Esku-hartze errubrika

ESKU-HARTZE ERRUBRIKA		
Data:	Saioa	Taldekatzea
Ikasle kopurua (eta baten bat falta den):		
KONTUAN HARTU BEHARREKOA	BAI	EZ
Taldeko guztiek erronkak lortzeko parte-hartu dute.		
Taldekoen ideia guztiak entzun eta kontuan hartu dituzte.		
Haien artean komunikatu dira.		
Taldean aritzen dira erronkak gainditzeko.		
Lehiakortasuna baztertu eta kooperatibitatea bermatu da.		
OHARRAK:		

4. Eranskina: Ko-ebaluazioa



KO-EBALUAZIOA						
Taldekidearen izena:						
	0	1	2	3	4	5
Erronka guztietan modu egokian parte hartu du.						
Ideiak eman ditu erronkei aurre egiteko.						
Besteen ideiak entzun ditu.						
Taldekideak errespetuz tratatu ditu.						
Talde lana bermatu du.						
Taldeko komunikazioan lagundu du.						
Taldekidearen izena:						
	0	1	2	3	4	5
Erronka guztietan modu egokian parte hartu du.						
Ideiak eman ditu erronkei aurre egiteko.						
Besteen ideiak entzun ditu.						
Taldekideak errespetuz tratatu ditu.						
Talde lana bermatu du.						
Taldeko komunikazioan lagundu du.						
Taldekidearen izena:						
	0	1	2	3	4	5
Erronka guztietan modu egokian parte hartu du.						
Ideiak eman ditu erronkei aurre egiteko.						
Besteen ideiak entzun ditu.						
Taldekideak errespetuz tratatu ditu.						
Talde lana bermatu du.						
Taldeko komunikazioan lagundu du.						
Taldekidearen izena:						
	0	1	2	3	4	5
Erronka guztietan modu egokian parte hartu du.						
Ideiak eman ditu erronkei aurre egiteko.						
Besteen ideiak entzun ditu.						
Taldekideak errespetuz tratatu ditu.						
Talde lana bermatu du.						
Taldeko komunikazioan lagundu du.						
Taldekidearen izena:						
	0	1	2	3	4	5
Erronka guztietan modu egokian parte hartu du.						
Ideiak eman ditu erronkei aurre egiteko.						
Besteen ideiak entzun ditu.						
Taldekideak errespetuz tratatu ditu.						
Talde lana bermatu du.						
Taldeko komunikazioan lagundu du.						
OHARRAK:						

5. Eranskina: Autoebaluazioa

AUTOEBALUAZIOA			
Izena:			
Besteen ideiak entzun ditut.			
Erronka gainditzeko ideiak eman ditut.			
Erronkak gainditzen lagundu dut.			
Taldekide guztien arteko lana bermatu dut.			
Taldekideak errespetuz tratatu ditut.			
Ikasteko eta parte-hartzeko interesa jarri dut.			
<p>Zer uste duzu hobetu dezakezula?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>			
<p>Erronkak ondo planteatuta edo planifikatuak egon direla uste duzu?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>			
<p>ZERBAIT GEHITU NAHI EZKERO:</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>			

6. Eranskina: Saioak

Saioaren izena	ERRONKA KOOPERATIBOAK	Kurtsoa	LH 6 MAILA	Saio kopurua	5
Materiala	Eranskinetan				
Helburuak	<ul style="list-style-type: none"> - Ikasleen arteko harremanak hobetzea. - Erronken bitartez ikasleen arteko entzutea eta komunikazioa sustatzea. - Ikasleen arteko kooperazioa areagotzea. - Elkarbizitza eta talde lana hobetzea. 				

1. JARDUERA	1.SAIOA			
	IZENA	EHUN HANKA		
	MATERIALA	Aulki bat pertsona bakoitzeko	TALDEKATZEA	Talde osoa batera
	HELBURUAK			
	<ul style="list-style-type: none"> - Ikasleek duten kooperazio- eta kohesio-maila identifikatzea. - Taldeak egiteko ikasleen ekarpenetatik/jarreretatik informazioa lortzea. 			
	AZALPENA			
	<p>Klasekide guztien artean ehun-hanka bat egiten saiatu behar dira. Hau lortzeko, bakoitzak aulki bat hartu behar du eta denon artean borobil bat egin behar dute; borobila egiteko, denok barrurantz begira jarri behar dira, aulkiaren bizkarraldea kanporantz egonda.</p> <p>Horrela daudela, alboz eseriko dira, denok alde berdinerara begiraturaz. Horren ostean, atzekoaren belaun/hanketan etzungo dira, eta irakasleak haiek esaten duten ordenan aulkiak kentzen joango da; hau egiterakoan, zuzen eta tente mantendu behar dira, bata bestearen belaun/hanketan dagoelarik.</p> <p>Bukatzerakoan, hitz egin gertatutakoaz eta horren zergatiaz.</p>			
	MARRAZKIA			
				
	2. JARDUERA	AZALPENA		
<p>Bideo bat jarriko zaie eta ikusi ostean, bideoan ikusitakoaz hitz egingo da, eta ondoren haiek ehun-hankan egindakoaren eta bideoan ikusitakoaren arteko desberdintasunetaz hitz egingo da.</p> <p>Hau erabiliz erronka kooperatiboen inguruko azalpen bat emango zaie, hurrengo saioei begira honen inguruan jakintzak izan dezaten.</p> <p>¿Qué es el trabajo en equipo? (Mejor video sobre Trabajo en Equipo) - YouTube (2.minuturarte, hor gelditu)</p>				
OHARRAK				
<ul style="list-style-type: none"> - Ikasleen arteko harremanetan gehiago sakontzeko, soziograma bat (1. Eranskina) egin indibidualki eta batetik bestera distantzia egonez; honekin taldeak hobeto egituratzeko. 				

2.SAIOA			
IZENA	Talde osoko erronkak	TALDEKATZEA	Talde osoa batera
HELBURUAK			
<ul style="list-style-type: none"> - Talde handian kooperazioa eta talde lana sustatzea. - Haien arteko entzutea eta komunikazioa lantzea. 			
MATERIALA		EREMU ANTOLAKETA	
7 .Eranskina		8. Eranskina	
AZALPENA			
<p>Ikasleak aurreko saioan erronken inguruan hitz egindakoa gogoratuko dute. Hau egiterakoan, horman dauden bi orriak (9. Eta 10 .Eranskinak) irakurriko dituzte, eta dudaren bat izanez gero galderak egingo dituzte; galderarik ez egotekotan, erronkekin hasiko dira, <i>1.Erronka</i> jartzen duen papertxo aurkituz eta bertan dagoen erronka betez. Horrela jarraitu beharko dute, erronka guztiak egin arte eta lortu beharreko guztia lortu arte.</p>			
OHARRAK	-Erronkak betetzean lortzen diren gauzak/atalak kartulinaran itsastan joatea (haiek jakingo dute erronkak egiten doazen heinean, edo denok batera erronkak edo saioa bukatzerakoan).		
ERRONKAK			
1.ERRONKA			
EGOERA	<p>Lehenengo irlara heldu zarete, eta itsasontzia hondartzatik gertu utzi duzue; taula jarri duzue baxatzeko, IGO ZAITEZTE TAULARA. (igotzerakoan jarraitu irakurtzen).</p> <p>Baina konturatu zarete itsasontzitik hondartzara doan taula apurtzeko gutxi falta zaiola.</p>		
ERRONKA	<p>Aurrekoa ikusita, konturatu zarete itsasontzitik taula apurtu barik baxatzeko modu bakarra, taula gainean altuenetik baxuenera jartzea dela.</p> <p>Baina horretarako ezin dezakezue zuen artean hitz egin, hau da, taula gainean hitz egin barik (soinu bakar batek taula apurtzea erakar dezake eta) eta taulatik jausi barik, ordenan jarri beharko zarete itsasontzitik baxatu ahal izateko.</p>		
ARAUAK	<ul style="list-style-type: none"> - Ezin dezakezue zuen artean hitz egin. - Ezin duzue taula ez den ezer gehiago ukitu, hau da, ez jausi taulatik! 		
2.ERRONKA			
EGOERA	<p>Zorionak, itsasontzitik baxatzea lortu duzue!!BAKOITZAK TXANPON BAT IRABAZI DU!</p> <p>Orain hondartzan zaudete, baina arazo bat agertu zaizue. Palmeretatik kokoak jausten hasi dira, eta dirudi ez direla bukatzen.</p>		
ERRONKA	<p>Kokoak palmeretatik jausten bukatzeko, koko horietako bat zuen artean pasatu beharko duzue eta guztiok ukitu beharko duzue aldi baten gutxienez.</p> <p>Baina kontuz!! Kokoak lurra ukituz gero, berriro hasi beharko zarete eta.</p>		
ARAUAK	<ul style="list-style-type: none"> - Denok ukitu behar duzue kokoak. - Kokoak lurra ukituz gero, kokoak ukitzen hasieratik hasiko zarete 		

3.ERRONKA

EGOERA

Kokoen arazoa konpontzean eta aurrera ibiltzen joan zareten heinean, maparen lehenengo zatia aurkitu duzuela ohartarazi zarete.
Baina mapa zatia zegoen lekuan, bonbekin dagoen zelai minatu bat aurkitu duzue, eta aurrera jarraitzeko bide bakarra da. Gainera, zelaian ez dira ia-ia eguzki izpirik sartzen eta itsu izango bazinete moduan igaro beharko duzue.

ERRONKA

Begiak estalita dituzuela (zapi edo jertseekin), markatutako eremuaren alde batetik bestera igaro beharko duzue, zuen artean hitz egiten laguntzen zareten bitartean.
Hau lortzeko zuen artean hitz egin, igarotzeko zein estrategia erabiltzen duzuen zehaztuz.

ARAUAK

- Eremua ukitu bezain laster, pertsona hori itsu bihurtzen da.
- Igarotzen ari den/diren ikaslea/k mina bat ukituz gero, hasierara bueltatuko da.
- Igarotzen ari den ikasle batek saiakeretan 3 bider minaren bat ukituz gero, bera eta igarotzea lortu duen beste ikaskide batek hasierara bueltatu beharko dira.

4.ERRONKA

EGOERA

Zorionak!! Lortu duzue zelai minatua igarotzea, eta zer da hori?? Kofrearen zenbaki misteriotsuaren lehenengo zenbakiaren lehen zatia lortu duzue!!
Baina poza gutxi irauten du, igaro behar duzuen hurrengo lekua laku bat delako, eta lakua kokodriloz beteta dago.
Igarotzeko kokodriiloak bertatik bota beharko dituzue, eta horretarako, inguruan dituzuen harriak erabili dezakezue.

ERRONKA

Baloiekin (harriak) konoak (krokodiloak) markatuta dagoen eremutik atera beharko dituzue, baina eremura sartu gabe. Gainera, zuetako bakoitzak gutxienez kono bat atera beharko du eremutik; honetarako zuen artean lagunduz.

ARAUAK

- Baloia eremutik kanpo jaurti behar da.
- Denok atera behar duzue kono bat gutxienez eremutik.

5.ERRONKA

EGOERA

Baina zer ikusten duzue?? Harri bat botatzerakoan lurra mugitu eta kofre misteriotsuaren lehenengo zenbakiaren bigarren zatia da, lehenengo zenbaki osoa lortu duzue!!
Dagoeneko kofrearen lehenengo zenbakia eta maparen lehen zatia duzue. Bi gauza horiek geratzen den ibilbide osoan zehar gordeta eta seguru mantendu ahal izateko azken gauza egitea faltako zitzaizuen; zuen itsas bidai liburuan gordetzea.

ERRONKA

Itsas bidai liburua zabaldu ahal izateko, denon artean BERA KRUZ (liburuaren izena) lurrean zuen gorputzarekin idatzi beharko duzue.

ARAUAK

- Denok hitzaren parte izan behar zarete.

3.SAIOA

IZENA

Bi taldeko
erronkak

TALDEKATZEA

Bi talde

HELBURUA

- Haien arteko harreman positiboak eta komunikazioa egoteko, ikasleen arteko kooperazioa lantzea.
- Erronken bitartez ekintza koordinatuak eta eraginkorrak lortzea.

MATERIALA

11.Eranskina

EREMU ANTOLAKETA

12 .Eranskina

AZALPENA

Aurreko saioko dinamika jarraituz, papertxoak/erronkak bilatzen joan beharko dira (ordena jarraituz) eta bertan agertzen dena betez.

Talde bat “A taldea” izango da, eta bestea “B taldea”; honekin, talde bakoitzak bere taldearen izena jartzen dituen erronken orriak bilatu eta egin beharko ditu.

OHARRAK

- Behean ikus daitekeen lehenengo azalpen horretan, soziograman bitartez sortutako taldeak agertu behar dira, momentuan 2 talde horietan banandu daitezten.
- Erronkak betetzean lortzen diren gauzak/atalak kartulinan itsasten joatea (haiek jakingo dute erronkak egiten doazen heinean, edo denok batera erronkak edo saioa bukatzerakoan).

ERRONKAK

Dena gordeta zegoela, liburura itsatsita maparen bigarren atala aurkitu duzue, eta emozioaz saltoka hasi zarete. Lehenengo irla berreskuratu duzue!!

Saltoka zeundetela lurrikara bat egon da, eta lurra erditik banandu da taldea handia bi taldetan bananduz eta misioa horrela jarraitzera eramanez.

Bi taldeak ia batera joango zarete eta seguruenik erronka berdinak izango dituzue, baina lurraren banaketa horren ondorioz banatuta egongo zarete.

6.ERRONKA

EGOERA

Lurrikaran beldurratik konturatu gabe taldeko guztiok eskua eman duzue eta soka batekin kiribildu zarete borobil bat sortuz eta ezin zarete soltatu.

Soltatu ahal izateko, bi pertsonen artean kiribilduta dagoen sokaren erditik igaro beharko zarete.

ERRONKA

Eskuak emanda zaudetela, kiribildutako sokaren (uztaila) barnetik igaro beharko zarete, eskuak soltatu gabe.

ARAUAK

- Ezin dira eskuak soltatu.
- Uztailaren barrutik denok igaro behar dira, hau da, hasierako puntura heldu behar da uztaila.

7.ERRONKA

EGOERA	<p>Kiribildutako sokatik ateratzerakoan, sokan zerbait itsatsita zegoela ikusi duzue. Beste txanpon bat da!</p> <p>Aurrerantz jarraituz erreka batekin topo egin duzue, eta beste aldera bai edo bai igaro behar duzuela konturatu zarete.</p> <p>Igarotzeko, uretan harriak daudela ikusi duzue, baina banan-banan igarotzen saiatzean konturatu zarete, denok harrien gainean egon behar zaretela. Baina harri kantitate gutxiago daude pertsona kantitate baino. Nola igaroko duzue erreka??</p> <p>Harriak hartu eta mugitu daitezke.</p>
ERRONKA	<p>Pertsona kopuru baino uztaile kopuru gutxiagokin, leku batetik bestera mugitu beharko zarete.</p> <p>Denbora osoan uztaileen barruan egon behar zarete, zuek moldatuz nola mugituko zareten eta uztaile bakoitzean zenbat ikasle egongo diren momentuaren arabera.</p> <p>Uztailetan ez badago inor, uztaile hori eskuekin hartu eta mugitu daiteke.</p>
ARAUAK	<ul style="list-style-type: none">- Denok egon behar zarete uztaileen barruan.- Ezin zarete mugitu ez bada uztaileen barrutik.

8.ERRONKA

EGOERA	<p>Erreka zeharkatzerakoan eta harri baten azpian ikustean, maparen atal baten zati bat aurkitu duzuela ikusi duzue!</p> <p>Erreka zeharkatzerakoan, lokatz baten erdian zerbait arraro ikusi duzue, eta hartzera joan zarete, baina ez da lokatz normala, mugikor area da eta ezin zarete ibiltzen joan.</p> <p>Erdian dagoena hartu ahal izateko ezin izango duzue hankak erabili (belaunetatik behera).</p>
ERRONKA	<p>Baloi bat eremu baten erdian jarriko dago. Denon parte-hartzeaz baloia hartzea lortu beharko duzue fondoko marratik hasiz, baina, zuen hankak ezin dute markatutako eremua ukitu.</p>
ARAUAK	<ul style="list-style-type: none">-Baloia hartu ahal izateko, ikasle guztiek parte-hartzen egon behar dira.-Baloia berreskuratzea/lortzea, baloia hasi diren lekura eramatea da, hau da, eremutik kanpo dagoen uztaile barrura.-Hankak ezin dute zelaia ukitu.

9.ERRONKA

EGOERA

Zorionekoak zarete, talde lan horren ostean lortutakoa txanponak izan baitira! Taldekide bakoitzarentzat txanpon berri bat!!

Hori ikusita eta gauez egiten dagoela, lo egiteko leku paregabe bat aurkitu duzue, eta sua egiteko enbor zatien bila joan zarete. Enbor zati onak ikusterakoan hartzera joan zarete, baina belar pozoitsu batez inguratuta daudela ohartarazi zarete. Enbor zatiak lo egiteko lekura eraman ahal izateko, sandwich baten moduan eraman beharko duzue, enborra bizkarretan doazela.

Baina eramateaz gain, zuen bizkarretara esku gabe altxatu beharko dituzue belar pozoitsuagatik.

ERRONKA

Stick bat izango duzue, eta lurretik zuen bizkarrera igo beharko duzue eskuak erabili gabe. Bizkarrean daramazuela markatutako obstakuluak gainditu beharko dituzue (banku suediarra gainetik igaro, zigzag, soka azpitik igaro) lo egiteko lekura iritsi ahal izateko.

ARAUAK

- Stick-a lurra ukituz gero, berriro hasi beharko zarete.

10.ERRONKA

EGOERA

Esnatzerakoan, aurreko gauen eramandako enbor batean zerbait zegoela ikusi duzue. Eta zenbakia baten erdi dela ohartarazi zarete, honekin beste zenbaki bat ia osorik lortuz.

Baina orain gosaltzeko ordua da, eta horretarako kokoen bila zoazte. Kokoak aurkitu dituzue, baina, ezin dituzue eskuekin eraman, aurreko gauean belar pozoitsuarekin egindako zauriengatik.

Kokoak eraman ahal izateko kokoak banan-banan eraman beharko dituzue eskuak erabili gabe eta bidaian denok kokoa behin gutxienez ukituz; kanpamenduan janariarentzat egindako zuloan sartu, eremu batetik jaurtiz, esku gabe oso zaila baita kanpamenduraino eramatea.

ERRONKA

Baloi bat izango duzue zelai erdian, eta lurra ukitu gabe, eskuak erabili gabe eta taldekide guztiok bidaian baten ukituz, konoraino eraman beharko duzue baloia.

Konora heltzerakoan, porterian dauden uztaile baten erditik igaro beharko duzue baloia, konotik eskuekin jaurtiz (taldeko guztiak jaurti eta uztaile erditik sartu beharko duzue baloia).

Jaurti eta uztailetik ez bada sartzen, berriro hasi beharko zarete hasieratik, hau da, zelai erdira bueltatuko zarete eta baloia guztion artean konora eraman beharko duzue.

Sartu dutenek ez dute berriro sartu behar.

ARAUAK

-Baloia ezin du lurra ez eskurik ukitu.

-Bidaian taldeko guztiak baloia ukitu beharko dute gutxienez baten.

-Denok aldi baten, baloia jaurti eta uztaile barrutik igaro beharko dute.

4.SAIOA

IZENA

4ko taldeko erronkak

TALDEKATZEA

4ko pertsonako taldeak

HELBURUA

- Talde txikietan, taldekide horien arteko harremanak eta kooperazioa sustatzea.
- Taldeko kideen artean estrategia komun bat aukeratuz, erronken bitartez ekintza koordinatuak eta eraginkorrak egiten lortzea.

MATERIALA

EREMU ANTOLAKETA

13. Eranskina

14. Eranskina

AZALPENA

Aurreko saioetan izandako dinamika jarraituz, erronkak gauzatzen arituko dira. Oraingo honetan, zeuden bi taldeak, beste 2 taldetan bananduko dira, honekin taldeak txikiagoak (4 pertsona) eginez eta taldekideen arteko harremana areagotuz.

OHARRAK

- Taldea txikiak egiteko, aurrearen moduan soziograma erabili.
- Erronkak betetzean lortzen diren gauzak/atalak kartulinan itsasten joatea (haiek jakingo dute erronkak egiten doazen heinean, edo denok batera erronkak edo saioa bukatzerakoan).

ERRONKAK

Gosaldu ostean irlen konkistarekin jarraitu duzue, eta bide gurutze batera heldu zarete, bi norabideren artean erabakitzea eramanez; bide gurutzean mapa zati berri bat aurkitu duzue. Aurreko zatia eta hau batuz, beste irla bat berreskuratuz!!

Mapa zatia hartzean, guztion artean erabaki duzue bi taldetan banatzea horrela talde bakoitzak bide batetik joanez.

Orain launaka jarraitu eta erronkak talde txiki horietan gainditu beharko dituzue.

11.ERRONKA

EGOERA

Zuen taldea aurrera zihoala, lurrean kobazulo bat aurkitu duzue. Kobazuloaren sarreran belarra dago, baina ukitzerakoan konturatu zarete aurreko belar pozoitsua dela. Kobazulo barrutik igarotzeko, belar hori sarreratik kendu beharko duzue.

Hori lortzeko, kobazuloko sarrera eskuekin ez den edozein gorputz atalarekin ukitu dezakezue, eta bertatik igaro behar zarete denok sarrera horizontalki eta bertikalki jarritz; eta kontuz, ez ukitu sarrerako ertzak, berriro hasi beharko zarete eta!

ERRONKA

Uztailaren inguruan zutunik jarriko zarete. Lortu beharko duzuen da, uztailla lurretik altxatzea, eskuak erabili barik; uztailla lurretik altxatuta duzuela, taldekide guztiek zeharkatu beharko duzue uztailla horizontalki eta bertikalki dagoelarik, uztailla zeharkatzerakoan gorputzeko edozein atalarekin ukitu gabe.

ARAUAK

- Ezin dira eskuak erabili uztailla lurretik altxatzeko ezta ebatzeko.
- Uztailla ukituz gero, pertsona horrek berriro hasi beharko da.

12.ERRONKA

EGOERA

Kobazulotik irtetea lortu duzue, eta kanpoan mapa zati bat aurkitu duzue.

Mapa zatia harri erraldoi baten itsatsita zegoen, eta harri horrek zuen ibilbidea jarraitzea oztopatzen dizue. Jarraitu ahal izateko harri mugitu behar duzue, daramazuten kordekin.

Harria mugitu ahal izateko, soketatik tira eginez eta lurretik altxatuz, harria beste puntara eramango duzue.

ERRONKA

4 soka eta baloi bat izango dituzue. Baloia soken erdian egongo da, eta baloia sokak altxatuz beste aldean dagoen uztaileira eraman beharko duzue.

ARAUAK

- Baloia lurra ukituz gero, berriro hasi beharko zarete.
- Bakarrik erabili daitezke sokak baloia mugitzeko

13.ERRONKA

EGOERA

Kobazuloan zeundetela beste txanpon bat aurkitu duzue! Baina oraindik ez zarete kobazulotik atera, eta horretarako kobazulo barnetik denok batera mugitu behar zarete.

Denok batera mugitzeko, aurreko erronkan moduan lan egin beharko duzue, baina orain 2 uztail izango dituzue. Oraingo honetan ez zarete erditik igaro beharko, baizik eta kobazuloan bi sarrerak eremu batetik bestera igaro beharko duzue; eskuak erabili gabe eta biak lurra ukitu gabe.

ERRONKA

2 uztail izango dituzue, eta uztail horiek batera markatutako eremura eraman beharko dituzue.

ARAUAK

- Ezin dituzue eskuak erabili uztaileak altxatzeko eta eremutik eremura mugitzeko.
- Bi uztaileak batera mugitu behar dituzue.
- Taldekide guztiek bi uztaileak ukitzen egon behar dira momentu guztian

14.ERRONKA

EGOERA

Harria mugitzerakoan, bere azpian paper bat aurkitu duzue zenbaki baten zati bat izan daitekeena.

Baina paper zatia hartzerakoan, lurrean zulo bat agertu da eta dena barrurantz xurgatzen hasi da. Zuloa tapatu ahal izateko, zuen ondoan lurrean dagoen palmera bat mugitu eta bertan sartu beharko duzue.

Horretarako, sokak erabiliko dituzue, eta pazientzia asko izan beharko duzue.

ERRONKA

Uztail bat izango duzue, eta uztaileak 4 korda izango ditu lotuta; horretaz gain uztaile erdian lotuta eta zintzilik errotulki bat egongo da. Bukatzeko, kono bat egongo da txinoekin markatutako eremu baten barruan.

Guzti hori duzuela lortu behar duzue, markatutako eremutik kanpo uztaileen soketatik tira eginez rotulkia konoak goiko aldean duen zulutik sartzea. Zuek mugitu zaitezke, beti ere markatutako eremura sartu gabe.

ARAUAK

- Ezin zarete markatutako eremura sartu.
- Errotulkia guztiz sartu behar da konoaren zulutik.

15.ERRONKA

EGOERA

Zuloa tapatu eta gero, aurrerantz jarraitu duzue. Ibiltzen zeundetela, suge bat ikusi duzue beste paper zati bat itsatsia zeukana, eta korriketan kendu diozue; zenbakiaren bigarren zatia da!

Aurrerago, suge berdina zuen aurrean ikusi duzue bidea oztopatzen. Igaro ahal izateko, sugea lurretik altxatu eta bere behetik 4 bider pasatu beharko zarete, bakoitzen modu ezberdin batean igaroz. Eta igaro ostean, bide erditik mugitu beharko duzue

Baina kontuz!! Sugea ezin dezakezue eskuakin ukitu asko haserretzen baita, gorputzeko beste atalekin lurretik altxatu, ebatu eta mugitu beharko duzue.

ERRONKA

Soka behar den eremura eramateko lehenik eta behin bere azpitik 4 modu desberdinetan igaro beharko zarete, guztiok modu berdina eginez (igarotzeko moduak zuek aukeratuko dituzue). Sokan azpitik igarotzeko soka lurretik altxatu beharko duzue, baina lehen aipatu den moduan ezin izango dituzue eskuak erabili.

Denok 4 aldiz (modu ezberdinetan) soka azpitik igarotzean, markatutako eremura eramane beharko duzue soka, oraingo honetan baita ere eskuak erabili gabe eta taldekide guztiek denbora osoan soka ukituz.

ARAUAK

- Taldeko guztiok igaro behar zarete 4 aldiz soka azpitik.
- Ezin dira eskuak erabili.

16.ERRONKA

EGOERA

Sugea bidetik aldentuta dagoela ikustean zuen bidez jarraitu duzue. ANIMO GUTXI FALTA DELA!! Eta, zer da hori?? Beste mapa zati bat aurkitu duzue!!

Bidea jarraituz, beste zelai minatu bat aurkitu duzue. Oraingo zelai hau, nahiko estua da eta denok batera igarotzea erabaki duzue, denok leku berdinean zapaltzeko eta inor bez eztanda ez egiteko.

Horretarako, ilaran jarri eta aurrekoarekin lotu dituzue hankak; eta eztabaidarik ez egoteko, azkena izan ezik beste guztiak begiak estaltzea erabaki duzue, honela, azkenak talde osoa gidatuz.

ERRONKA

Ilan jarriko zarete, baina bakarrik azkena doan ikusi ahal izango du, besteek zapi batekin begiak estalita izanez. Horrela zaudetela, markatutako eremu betetik igaro beharko zarete, baina KONTUZ!! Zenbait txino egongo dira bonbak izango direnak eta horrelako bat zapalduz gero berriro hasi beharko zarete eta; hori ez gertatzeko ikusten duenak besteie gidatu beharko die.

ARAUAK

- Azkena izan ezik, besteek ezin dute ezer ikusi.
- Hankak bata bestearekin lotuta izan behar dituzue.

17.ERRONKA

EGOERA	<p>Zelai minatua igarotzerakoan, azkenengo irla konkistatzeko beste mapa zati bat lortu duzue, honekin beste irla bat konkistatuz!!! Eta horretaz gain, zenbaki baten beste zatitxo bat ere lortu duzue.</p> <p>Zuen irlak ia guztiz berreskuratu dituzue, baina zuen taldeari oraindik azken erronka bat lortzea falta zaio. Kofrea dagoen lekuraino joan behar zarete, eta horretarako beste piratek bidean jarritako tranpak saihestu behar dituzue.</p> <p>Tranpak saihesteko, aurreko metodoa erabiltzea aukeratu duzue, hau da, denok hanketatik lotuta joatea, leku berdinean zapaltzeko. Baina oraingo honetan denok eramango dituzue begiak zabalik eta hosto bat buruan, goitik jausi daitezkeen objektuengatik.</p> <p>Hanketatik lotuta zaudetela eta denok hosto bat buruan daukazuela, beste aldera igaro beharko zarete, baina kontuz, hostoren bat jausi ezkerro hasieratik hasi beharko zarete eta.</p>
ERRONKA	<p>Hanketatik lotuta egongo zarete, honekin denak batera ibili behar izana eraginda. Hankak lotzerakoan bakoitzak txino bat buruan jarriko du eta beste aldean dagoen uztaile baten barrura eraman beharko dituzue txinoak.</p> <p>Bide erdian bularraren altueran soka bat aurkituko duzue, eta oztopo hori gaingitu beharko duzue txinoa utzi ahal izateko</p>
ARAUAK	<ul style="list-style-type: none">- Taldekideren bati txinoa jausi ezkerro, berriro hasiko zarete.- Bide erdian dagoen soka ezin daiteke ukitu..

ZORIONAK!!! ZURE TALDEAK ERRONKA GUZTIAK IGAROTZEA LORTU DU!!

ORAIN IKUSI LORTU DITUZUEN MAPA ETA ZENBAKI GUZTIAK, ETA BATA BESTEAREKIN LOTU.

HORI EGITERAKOAN, JOAN ZAITEZ BESTE TALDEENGANA EA LAGUNTZA BEHAR DUTEN, FALTA DIREN ZENBAKI ZATIAK EDO MAPA ATALAK LORTU AHAL IZATEKO!

(LAGUNTZA EMAN BETI ERE HAIK ESKATZEN BALDIN BADUTE TXANPON BATEN TRUKE).

5.SAIOA

IZENA EHUN HANKA 2.PARTEA

MATERIALA Aulki bat pertsona bakoitzeko **TALDEKATZEA** Talde osoa batera

HELBURUAK

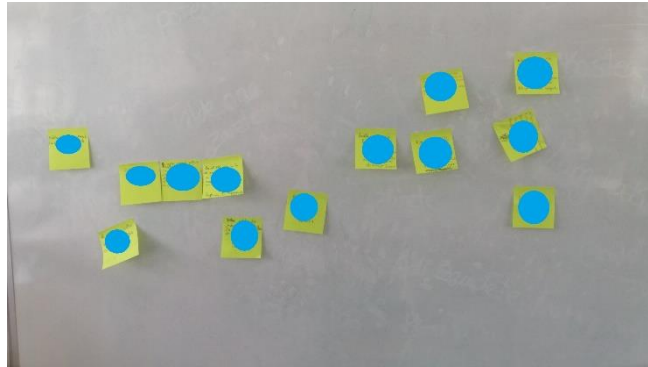
- Erronken bitartez landutakoaz desberdintasunak dauden ikustea.
- Haien arteko harremanen eta kooperazioaren inguruan hausnartzea.

AZALPENA

Lehenengo saioan egindako lehen jardueraren berdina egin beharko dute, ehun-hanka. Egiterakoan, gertatutakoaren inguruan hitz egingo dute, eta lehendabizi egindako momentutik horra haien arteko harremanetan eta kooperazioan aldaketarik egon diren adierazi beharko dute; azken honetarako, modu anonimoan egin dezakete postit batean idatziz eta horman itsatsiz.

Ondoren auto eta ko ebaluazioak beteko dituzte.

MARRAZKIA



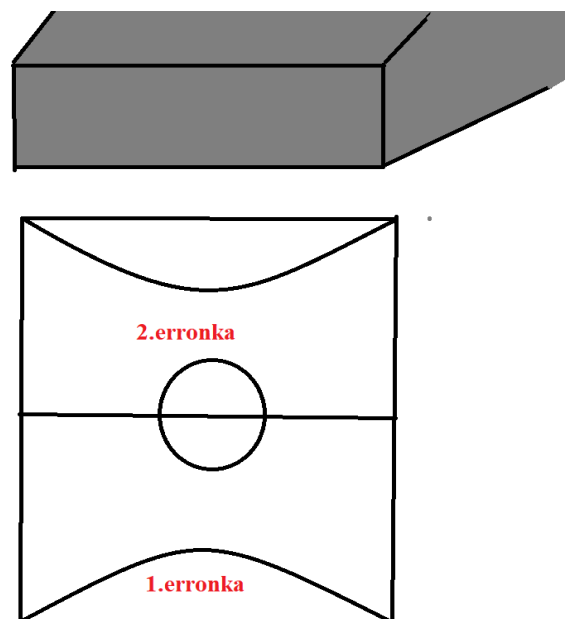
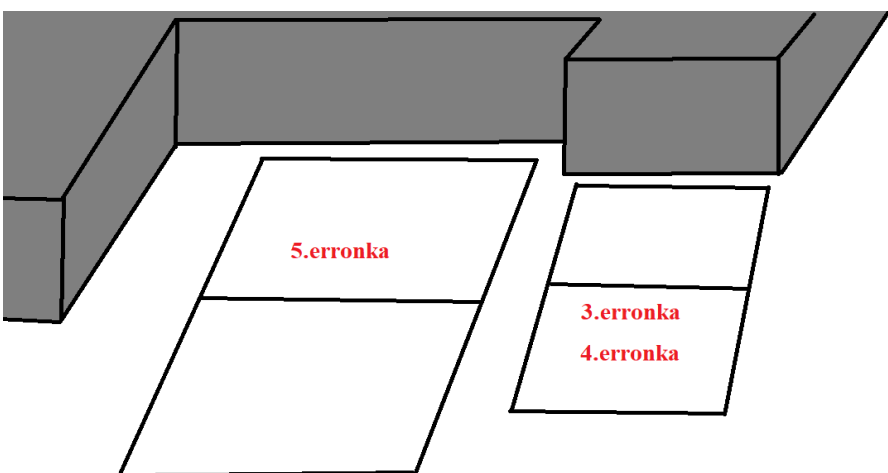
(Postitena tapatuta dago, baten-baten ikaslearen izena agertzen delako eta ikasleek eskatu zidatelako idatzitakoa ez ikustea).

OHARRAK

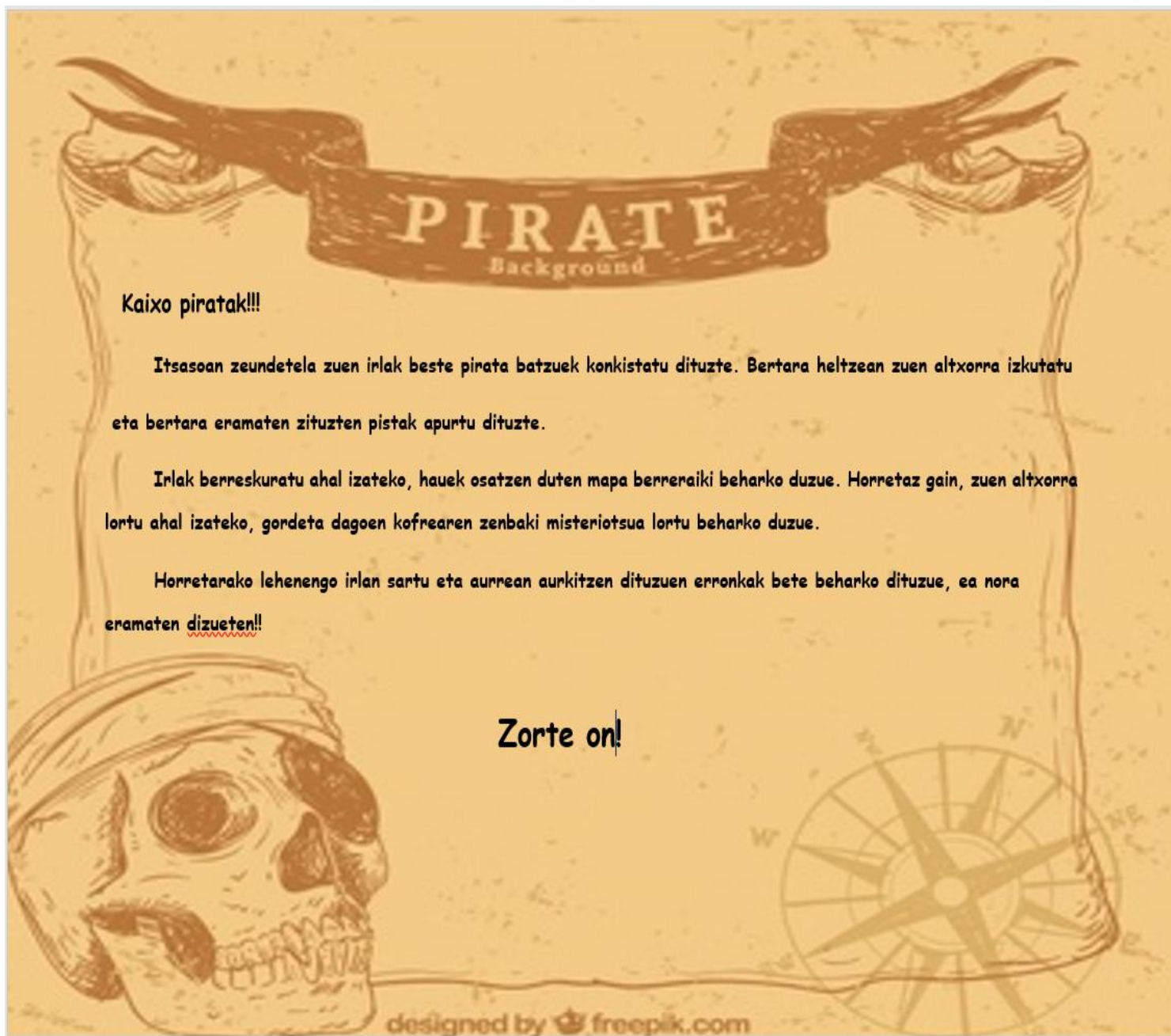
7. Eranskina: Talde handiko erronken materiala

MATERIALA	
1.ERRONKA	-2-3 banku suediar
2.ERRONKA	-1 baloi
3.ERRONKA	-Txino eta kono kantitate asko -Zapiak edo horrela begiak estaltzeko
4.ERRONKA	-Aurreko erronkako zelai berdina -1 baloi 4 ikasleekiko
5.ERRONKA	EZER

8. Eranskina: Talde handiko erronken eremu antolaketa



9. Eranskina: Hasierako azalpen pirata gutuna



Kaixo piratak!!!

Itsasoan zeundetela zuen iriak beste pirata batzuek konkistatu dituzte. Bertara heltzean zuen altxorra izkutatu eta bertara eramaten zituzten pistak apurtu dituzte.

Iriak berreskuratu ahal izateko, hauek osatzen duten mapa berrenaiki beharko duzue. Horretaz gain, zuen altxorra lortu ahal izateko, gordeta dagoen kofrearen zenbaki misterioitsua lortu beharko duzue.

Horretarako lehenengo irian sartu eta aurrean aurkitzen dituzuen erronekak bete beharko dituzue, ea nora eramaten dizueten!!

Zorte on!

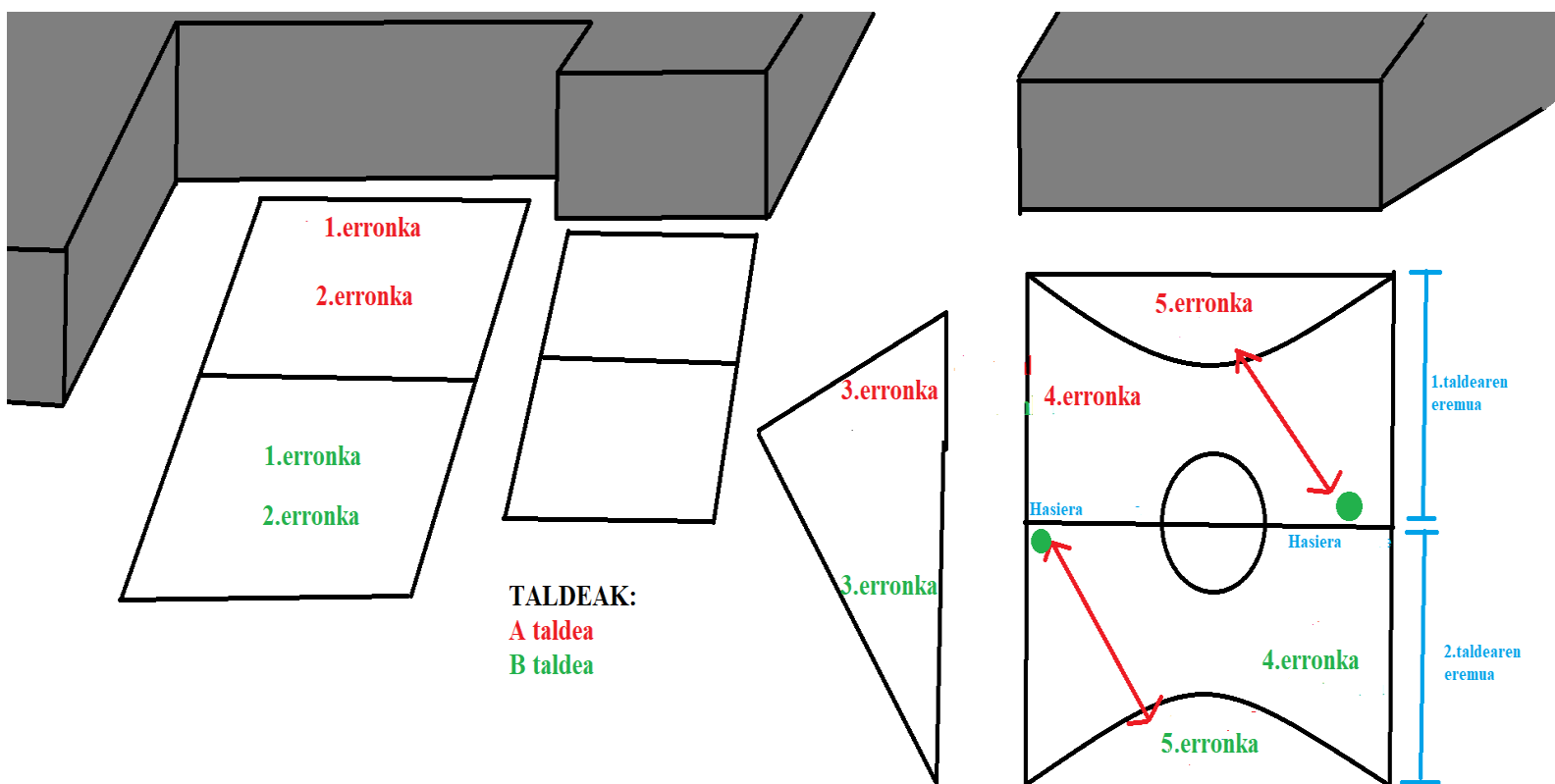
10. Eranskina: Lortu beharrekoen azalpena

MAPA
<p>Maparen zati guztiak lortu behar dituzue zuen irla berreskuratu ahal izateko. Horretarako DENOK erronkak betetzen dituzuen heinean maparen atalak lortzen joango zarete.</p> <p>Atal bakoitza zati kantitate desberdinetan bananduta egon daiteke.</p> <p>Adibidez, lehenengo atala osoa egon daiteke, baina hirugarrena 2 edo 4 zatitan bananduta. Eta hasieran esan dugun moduan, mapa oso osoa lortu arte ez duzue zuen irla berreskuratuko!!!!</p>
TXANPONAK
<p>Erronkak egiten zoaztela, altxorraren txanpon batzuk agertu daitezke. Txanponak erabiltzeko 2 modu daude:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Denok erronkak egiten zaudetela: Erronkan zailtasunak aurkituz gero, txanpon bat trukatu Yvone Bonny edo Andoni Bizar Beltz pirata famatuen laguntza, erabaki edo pista jasotzeko.2. Pirata itsasontzi bat bukatu ezker: beste pirata itsasontziko batzuei laguntza eskatzeko bai erronkan parte-hartuz (2 askoz jota), bai pistaren bat esanez. <p>Baina txanponak <u>ARAUAK</u> dituzte. Ezin daitezke erronka berdinean 2 txanpon baino gehiago erabili.</p>
ZENBAKIAK
<p>Erronkak egiterakoan zentzu gabeko paper zatiren bat lortu dezakezue, EZ BOTA!! Bukaeran lortu al duzuen altxorra zabaltzeko lagundu al dizue eta!</p> <p>Zati horiek batu ezker zerbakiak lortu al dira. Zerbakiak ez dira errez lortuko, irla konkistatu dutenek hainbat zatitan apurtu baitituzte zerbaki bakoitza.</p> <p>Pirata talde bakoitzak zerbaki bat lortzea izan daiteke, edo talde guztien artean zerbaki bat osatu behar izatea.</p> <p>Hau jakinda, gerta daiteke denok dena bukatu arte altxorraren kofrea ezin zabaltzea, zerbaki guztiak ez direlako guztiz lortu.</p>

11. Eranskina: Bi taldeko erronken materiala

MATERIALA	
1.ERRONKA	-2 uztail (1 talde bakoitzeko)
2.ERRONKA	- 12 uztail (6 talde bakoitzeko)
3.ERRONKA	-Txinoak (eremua markatzeko) -2 baloi (1 talde bakoitzeko)
4.ERRONKA	-2 banku suediar -Konoak -Soka?;? -2 stick (1 talde bakoitzeko)
5.ERRONKA	-2 baloi (1 talde bakoitzeko) -3 edo 4 uztail sokekin -2 kono

12. Eranskina: Bi taldeko erronken eremu antolaketa



13. Eranskina: Lau taldeko erronken materiala

MATERIALA	
1.ERRONKA	-4 uztail (1 talde bakoitzeko)
2.ERRONKA	-8 uztail (2 talde bakoitzeko)
3.ERRONKA	- 16 soka (4 talde bakoitzeko) -4 baloi (1 talde bakoitzeko) -4 uztail (1 talde bakoitzeko)
4.ERRONKA	-Txinoak (eremurako) -4 uztail (1 talde bakoitzeko) -4 kono (1 talde bakoitzeko) -16 soka (4 talde bakoitzeko)
5.ERRONKA	- 4 soka
6.ERRONKA	-Konoak - Txinoak -Zapiak
7.ERRONKA	-16 soka -16 txino - Plastiko “sarea” (palados-ena)

14. Eranskina: Lau taldeko erronken eremu antolaketa

