

ARLOAREN, JAKINTZAGAIAREN EDO EREMUAREN URTEKO PROGRAMAZIO DIDAKTIKOA TXANTILLOIA

Ikastetxea	Arrigorriaga BHI	Kodea	015072	Ikasturtea	2025/2026
Etap	DBH	Zikloa/maila	2		
Arloa/ Jakintzagaia/ Eremua	Gorputz Hezkuntza	Irakasleak	Gaizka Izurieta Ioritz Gaztelu		

Programazio didaktikoaren justifikazioa

Programazioan garrantzitsuak diren erabakiak argudiatzea eta, horretarako, honako alderdi hauek kontuan hartzea: ikasleen abiapuntua, ikasgelaren testuingurua, ikastetxeko proiektuak, aurreko ikasturteko memoriatik eratorritako hobekuntza proposamenak, etab.

Ikasleen abiapuntua

DBH 1. maila osoan zehar Institutura etorri berri diren ikasleek ahal izan diren jolas eta kirol gehien ezagutzeko aukera izan dute. Honen helburua, ikasle berriak euren kompetentzia psikomotorrean ebaluatzea izan da nagusi. Euren garapen orokorra kontuan harturik ere, arlo sozioemozionala ebaluatzea ere izan da helburu nagusietako bat. Izan ere, taldearen integrazioa eta norbere garapen emozional orekatua helburu garrantzitsua izan da beti.

2. DBH maila honetan, aukera izango dute kirol zehatz batzuk bereziki sakontzeko eta jolas eta egoera motor ezberdinekin euren egoera sozioemozional orekatua eta integrala lortzeko.

Ikasgelaren testuingurua

Orain arte programazioak beti egin izan dira Ikasturte hasieran, ikasleen hasierako balorazioa eta talde ezberdinen testuingurua baloratzeko bide emanaz. Araudio berriei jarraituz, 23-24 ikasturterako programazioak egon behar dira 22-23 ikasturtearen bukaerarako, ekintza ezberdinak diseinatu behar direla ikasleagoa behar behar bezala ezgutu barik.

Baliteke 22-23 ikasturtean 1.DBHko irakasleek ezagutzea hurrengo mailara igaroko diren ikasleak. Baina hau gertatu ezean, 23-24 ikasturtean izango diren irakasleek ez dute gelaren testuingurua egoki ezagutuko eta programazioan eta ekintza ezberdinetan aldaketak egitea oztopatuko du.

Bigarren maila honetara datorren ikasleagoa nahiko heterogenoa izango da eta taldekatzen den arabera testuinguru ezberdinak sor daitezke. Ez dago beraz ikasgelaren testuinguru bakarra definitzerik.

Ikastetxeko proiektuak

Agenda 30: ikastetxearen iraunkortasun eta kalitaterako hezkuntza programa honen bidez hezkuntza komunitatea tokiko zein planetako ingurumenaren egoeraz sentsibilizatu eta honen aldeko jarrerak eta konpromisoak hartzen dira. Agenda 30eko helburuetan oinarrituta garatu behar ditugu ikas-egoerak ahal den neurrian.

Hizkuntza Normalkuntza: Hizkuntza normalkuntza proiektuaren helburuekin bat eginez, euskararen erabilera eta kalitatea bermatzeko ahalegin berezia egingo da.

Aurreko memoriatik eratorritako hobekuntza proposamenak

Aurreko urteetako memorietan beti aipatu izan da ikasleen lan egiteko ohiturak eta euren partaidetza bultzatzea. Hurrengo ikasturterako ez da salbuespena izango eta hauxe izan behar da ikasleagoaren ardatz nagusia. Izan ere, horretan oinarritzen da edozein programazioaren arrakasta. Mintegiko errubrikaren bitartez, atal bi horiek erabat garrantzitsuak direla talde guztietan azalduko da.

Erabaki metodologikoak

Estrategiak eta metodoak, hizkuntzen tratamendua, IDU, ikasleen eta irakasleen antolamendua, espazioen eta baliabideen erabilera, IKT baliabideak, etab.

Estrategiak eta metodoak

Ikasleek zeregin aktiboa izango dute, irakaslea bitartekaria izango da. Ikasleei sortzeko, erabiltzeko, aplikatzeko eta komunikatzeko aukera emango zaie. Espazioa, denborak eta taldeak beharren arabera antolatuko dira. Lankidetzak sustatuko da, ingurune seguru bat sortuz.

Hizkuntzen trataera

Ikastetxean hizkuntza desberdinak erabiltzen dira eta hauetan ikasleak konpetenteak izatea da helburua. Gure arloan, euskarari ematen diogu garrantzia batez ere maila gehienetan. Hala ere, 1.DBH eta 2. DBHko Osasun fisiko eta emozionala arloa ingelesez ematen da proiektu eleanitzaren parte bezala eta ingelesaren erabilera eta ezagutza bultzatuko da. Hau horrela izanda, Eleaniztasun proiektuaren helburuekin bat egingo du gure arloak eta ingelesaren erabilera eta ezagutza bultzatuko da. Gainera, ez dugu ahaztu behar curriculumak zehazten dituela etapa bukaeran ikaslearen irteera profilean hizkuntza-komunikazio konpetentzia eta konpetentzia eleanitza lortzeko, jakintzagaiak egin beharreko ekarpenak (deskriptore operatiboetan zehazten direnak). Beraz, hauek bermatzeko ikaskuntza-egoera eta atazak diseinatuko dira. Hala ere, euskra izango da gure ikasleek azalpenak ulertzen dituztela bermatuko digun erraminta, argiketa asko gure hizkuntzan egingo ditugu eta.

IDU

Ikaskuntzarako Diseinu Unibertsalaren (IDU) printzipioak erabiliko ditugu sortzen zein erabiltzen ditugun materialetan. Printzipio berak aplikatuko ditugu, ahal den neurrian, guk ikasleei eskatuko dizkiegun ebaluazio tresnetan zein atazetan. Asmoa, gure ikasleen aniztasuna aintzat hartuz banakako ikaskuntza-estilo propiora egokitzea da ikaskuntza-ingurune malguak eraikiz, eurek ikasteko daukaten era zein den inporta gabe, ikaskuntza prozesuan aurrera egin dezaten.

Ikasleen eta irakasleen antolamendua

Ikasleak binaka antolatuta daude, eta atazen arabera, banaka, binaka edo taldeka jarriko dira. Irakasgai honetan bereziki, ikasleen antolamendu mota oso aldakorra izaten da. Ekintzaren arabera, banaka, binaka edo talde oso batera lanean egon daiteke. Helburu ezberdinak lortu ahal izateko hau guztia saio berean gerta daiteke.

Espazioen eta baliabideen erabilera

Oro har gure ikasgela gimnasioa eta kanpoko frontoia dira espazioari dagokionez ikaskuntza prozesuaren oinarritzko tokian baina ikastetxeak eskuragarri dituen gainontzeko espazioak ere erabili daitezke irakasgaiaren helburuak betetzeko beharrezkoa denean. Horrela, informatika gela, patio ezberdinak, futbol zelaia eta atletismo pista, gainontzeko inguruneak edo liburutegia bezalako espazioek malgutasuna ematen dute ikasleen jardunen beharretara egokitzeko. Patioa ere, momentu konkretuan aukera ona izan daiteke ataza batzuk burutzeko.

Baliabideei dagokionez alde materialean ikastetxeak orokorrean eta ikasgelak bereziki eskaintzen dituen zein ikasleek dakartzaten elementuekin osatuko litzateke. Horretaz gainera, baliabide digitalak daude, ikasle bakoitzak daukan eramangarriaren bidez erabili daitezkeenak klasean bertan. Azkenik, ikasturtean zehar egiten diren txangoak ere aipatu behar dira, klasean lantzen dugunean sakondu edo konplementatzeko beste espazio eta baliabide batzuei hurbilpena suposatzen baitute.

IKT erabilera

Ikasgelan digitalizazioa ikaskuntza-prozesuak garatzeko elementu lagungarria izango da. Izan ere, hainbat ataza garatzeko plataforma izateaz gain informazio iturri zein erraminta bezala ere erabil daitezke digitalizazioak eskaintzen dituen proposamenak. Era berean, ebaluazioan zein komunikazioan ere berebiziko garrantzia izango dute teknologia-berriek. Espezifiki, lizentzia libreko materialaren aldeko apostua egingo dugu Creative Commons bezalako lizentziak erabiliz eta beraz egungo legeak errespetatuz izaera publikoa duten elementu guztietan.

Curriculum erabakiak	
Funtsezko konpetentziak	Oinarritzko irakaskuntza bukatzean zehazten den ikasleen irteera-profilean jasotzen diren funtsezko konpetentziak honako hauek dira:

	• Hizkuntza-komunikaziorako konpetentzia (HKK). • Konpetentzia eleaniztuna (KE). • Matematikarako konpetentzia eta zientzia, teknologia eta ingeniartzarako konpetentzia (STEM). • Konpetentzia digitala (KD). • Konpetentzia pertsonala, soziala eta ikasten ikastekoa (KPSII). • Herritartasunerako konpetentzia (HK). • Ekintzailtza-konpetentzia (EK). • Kontzientzia eta adierazpide kulturaletarako konpetentzia (KAKK).
Konpetentzia espezifikoak	Ebaluazio-irizpideak
KE1-Jarduera fisikoak osasunean, oro har, dituen efektuak ebaluatzea, oinarri zientifikorik gabeko praktikak baztertuz, gorputz-eredu estereotipatuekin kritikoa izanez eta autorregulazio emozionaleko prozesuak eta gatazkak kudeatzeko prozesuak garatuz, bizimodu aktiboa eta osasungarria hartzeko. <i>Deskriptore operatiboak: HKK3, HKK5, KE1, STEM2, STEM5, KPSII2, KPSII4, HK4</i>	El 1.1. Osasunaren kontzeptu integralera eta bizimodu aktibora zuzendutako jarduera fisikoko sekuentzia errazak identifikatzea eta ezagutzea, pertsonaren hasierako maila eta gorputz-errealitatea kontutan hartu behar dela ulertuz. El 1.2. Ohitura osasungarriak ezagutzea eta aintzat hartzea, baita lesioen prebentziorako neurri orokorrak ere, kirol eta jarduera fisikoetan gertatzen diren arrisku-egoera ohikoenak antzematen ikasiz. El 1.3. Jarduera fisikoaren ondoriozko istripuetan, lehen laguntzarako oinarrizko neurriak eta protokoloak ezagutzea eta aintzat hartzea. El 1.4. Zenbait praktikak eta portaerak gure osasunean eta bizikidetzan duten eragina ezagutzea, horien eragina baloratuz eta berriro gerta daitezen modu aktiboan saihestuz. El 1.5. Oinarrizko baliabide eta aplikazio digitalak miatzea, haien potentziala ezagutuz eta jarduera fisikoaren eta kirolaren esparruan erabiltzeko

	arriskuak ezagutuz. El 1.6 Gizarte-trebetasunak gero eta autonomia handiagoz erabiltzea, aniztasunarekiko errespetua aintzat hartzen, eta estereotipoen, jarduera diskriminatzaileen eta orotariko indarkeriaren aurrean jarrera kritikoa erakutsiz. El 1.7 Emozioak identifikatzea, ulertzea eta haien kudeaketarako estrategia orokorrak ezagutzea, jarduera fisikoetan parte hartzerakoan gainerakoen esku-hartzeak errespetatzeko gai izateko, eta kirol-legez jokatzeko ikuslearen, parte-hartzailearen edo beste batzuen rolak betetzean.
KE2 - Ziurtasunik gabeko inguruneetako egoera psikomotorretan jardutea, gero eta autonomia handiagoz eta, erronka fisikoei aurre egitean, hobetze-eta erresilientzia-jarreraz, betiere autonomia eta hazkunde harmonikoa garatzeko ikuspuntu organikotik, kognitibotik, afektibotik eta sozialetik. <i>Deskriptore operatiboak: KPSII1, KPSII4, KPSII5</i>	El 2.1 Egoera psikomotorrak ezagutzea, gorputzaren kontrol-eta menderatze-maila jakin batez eta motrizitatearen osagai kualitatiboak eta kuantitatiboak garatzen doazela. El 2.2 Estrategiaren oinarritzko nozioak ezagutzea, akzio-hipotesiak ulertuz, emandako barne-logikaren interpretaziotik abiatuta, eta kateamendu motorrak praktikan ipiniz. El 2.3 Nork bere ahalmen motorra ezagutzea eta jolas-jardueren mailak ezagutzea, gaitasun fisikoak hobetzen lagunduz, eta ezagutza eta balioak beren bizi-eremura eramanez.
KE3 - Ziurtasunik gabeko inguruneetako aurkaritza-egoera soziomotorren eskakizunetara egokitzea, kirol-legearen edo bizikidetzaren kontrako portaeren aurrean jarrera kritikoa hartuz, erronkara egokitutako jokabideak doitzeko eta kultura motorraren lorpenean eta sorreran laguntzeko. <i>Deskriptore operatiboak: KPSII1, KPSII4, KPSII5, HK3, KAKK1</i>	El 3.1. Aurkaritza-testuinguruetan elkarreraginean aritzea, akzio-printzipioak ulertuz eta kirol-legearen edo bizikidetzaren kontrako portaeren aurrean jarrera kritikoa azalduz. El 3.2 Oinarritzko akzio-planak zeintzuk diren ikusi, egoeren barne-logika eta parte-hartzaileen gabeziak eta indarguneak ikusiz. El 3.3 Norberaren kulturen erroretako aurkaritzako kirol-jokoetan parte

	hartzea, baita askotariko kulturetatik datozen beste batzuetan ere, jatorri desberdineko pertsonen artean elkarreragin eraikitzaileak sortzeko espazio gisa duten balioa eta potentziala ezagutuz.
KE4 - Ziurgabetasunik gabeko inguruneetako kooperazio-egoera sozomotorretan moldatzea, autorregulazio-prozesuak jarrera enpatikoz garatuz —desberdintasun kulturalak, sozialak, generokoak eta trebetasunekoak edozein izanik ere—, parte hartzen den guneetako gizarte-bizikidetzan, gizarteratzean eta konpromiso etikoan laguntzeko. <i>Deskriptore operatiboak: HKK4, KPSII1, KPSII3, KPSII4, KPSII5, HK2, HK3, EK2, KAKK1</i>	El 4.1. Proiektu motor kooperatibo sinpleak ebaztea, helburu komunak bilatuz, arau-itunak eginez, autoebaluaziorako estrategiak barne hartuz —prozesuarenak zein emaitzarenak—, eta esleitutako rolak eta horien erantzukizunak bere gain hartuz. El 4.2 Bizikidetzan sozialean eta gizarteratze-prozesuan laguntzea, portaera etikoa eta jarrera enpatikoa erakutsiz.
KE5 - Ziurgabetasunik gabeko inguruneetako aurkaritza-/kolaborazio-egoera sozomotorretan elkarreraginean aritzea, akzio-arauak eta -printzipioak aplikatuz eta aditze sozialean lagunduz, informazio-eskaera handia duten egoeretan jokabide motorra doitzeko eta kultura motorra lortzen eta sortzen laguntzeko. <i>Deskriptore operatiboak: KPSII1, KPSII3, KPSII4, KPSII5, HK2, HK3, EK2, KAKK1</i>	El 5.1. Aurkaritza-/kolaborazio-egoeretan elkarreraginean aritzea, akzio-printzipioak aplikatuz, erantzunak automatizatuz eta kirol-legearen edo bizikidetzaren kontrako jarreraren aurrean jarrera kritikoa azalduz. El 5.2 Kirol-jokoetan modu aktiboan parte hartzea, kultura motorraren lorpenean eta sorreran lagunduz, kultura horren jatorria, bilakaera eta gizarte garaikideetan duen eragina aztertuz, eta jatorri desberdineko pertsonen artean eraikuntza-elkarreraginak sortzen dituen espazilogisa baloratzuz. El 5.3 Motrizitatearen testuinguru batzuetan oraindik ere gertatzen diren genero-estereotipoak eta portaera sexistak identifikatzea eta aztertzea, haiek mantentzen laguntzen duten faktoreak ezagutuz.
KE6 - Ziurgabetasuna duten inguruneetako egoera motorretan akzio-aukerak aurkitzea eta behar bezala eta segurtasunez	El 6.1. Ziurgabetasuna duen ingurune batean egoera motorrak ebazten hastea, kirol-jardueren eta jarduera fisikoen oinarri tekniko eta taktiko

aprobetxatzea,ikasleen ohituretan natura-eta hiri-ingurunean garatuko den aisia osasuntsu, jasangarri eta maila ekosozialean arduratsua sartzeko. <i>Deskriptore operatiboak: STEM5, KPSII1, HK4, EK1, KAKK1</i>	oinarrizkoenak aplikatuz. El 6.2 Ingurune naturaletan (lurrekoak edo uretakoak) egiten diren kirol-jarduerak ezagutzea, inguruneaz modu jasangarrian gozatzeko, jarduera horiek sor dezaketen ingurumen-inpaktua minimizatuz eta haien aztarna ekologikoaz jabetuz. El 6.3 Natura-eta hiri-inguruneako jarduera fisikoak eta kirol-jarduerak ezagutzea, izan ditzakegun aisiladi aukerak identifikatuz.
KE7 - Gorputza adierazpen-eta komunikazio-tresna gisa erabiltzea, emozioak kudeatuz eta kultura motorraren adierazpen guztiak aztertuz, haien eragina eta kulturari egiten dizkioten ekarpen estetikoak eta sormenezkoak baloratzeko eta akzio-aukerak eta adierazpen-baliabideak jardun motorren artean integratzeko. <i>Deskriptore operatiboak: KE3, KPSII1, KPSII3, KPSII4, KPSII5, HK2, HK3, EK3, KAKK1, KAKK2, KAKK3, KAKK4</i>	El 7.1.Gorputza nahita eta gero eta autonomia handiagoz erabiltzea, adierazpen-eta komunikazio-tresna gisa, konposizio indibidualen edo kolektiboen sorreran eta errepresentazioan modu aktiboan parte hartuz. El 7.2 Norberaren kulturarekin lotzen diren adierazpen artistikoetan eta espresiboetan parte hartzea, haien kontserbazioa erraztuz eta kultura-nortasunaren sorreran duten garrantzia baloratuz. El 7.3 Arte-eta adierazpen-egoeretan desinhibitu ta parte hartzeko gai izatea, gainerakoen esku-hartzeak errespetatuz.

Curriculumaren plangintza			
Unitatearen / Ikas-egoeraren izenburua	Konpetentzia espezifikoak	Ebaluazio-irizpideak	Oinarrizko jakintzak (Ikus. 1. eranskina)
Lehen hiruhilekoa			
Erronka Kooperatiboak-Talde kohesioa	KE 1 KE 4	1.1 / 1.2 / 1.3 / 1.4 / 1.5 / 1.6 / 4.1 / 4.2	A1, A2, A4, A5, A6, B2, B3, B4, C1, C2, C3, C4, C5, D2, D3, D4, D5 F1, F2, F3, F4, 1.1, 1.4, 1.6, 1.7,

Oinarrizko gaitasun fisikoak Erresistentzia eta malgutasuna	KE 1 KE 2	1.1 / 1.2 / 1.3 / 1.4 / 1.5 / 1.6 / 2.1 / 2.2 / 2.3	1.1, 1.4, 1.5, 1.6, 1.8, 1.9, 1.10, 1.12, 1.13, 1.14
Taldekako kirolak Bolei Hastapena (Cachiball eta Smashball)	KE 1 KE 5	1.1 / 1.2 / 1.3 / 1.4 / 1.5 / 1.6 / 5.1 / 5.2 / 5.3	
Bigarren hiru hilekoa			
Gorputz Adierazpena Antzerkia	KE 1 KE 7	1.1 / 1.2 / 1.3 / 1.4 / 1.5 / 1.6 / 1.7 / 2.1 / 2.2 / 2.3 /	B1, B2, B3, B5, C1, C2, C3, C4, C5, F1, F2, F5, F6, F7, 1.2, 1.3, 1.5, 1.9, 1.10, 1.11, 1.12
Bakarkako kirolak Euskal Pilota	KE 1 KE 3	3.1 / 3.2 / 3.3 4.1 / 4.2 / 7.1 / 7.2 / 7.3	1.2, 1.4, 1.5, 1.6, 1.8, 1.9, 1.10, 1.11, 1.12, 1.13, 1.15
Lehen sorospenak	KE 1 KE 4		
Hirugarren hiru hilekoa			
Talde Kirolak Floorball	KE 1 KE 5	1.1 / 1.2 / 1.3 / 1.4 / 1.5 / 1.6 / 1.7 4.1 / 4.2 / 5.1 / 5.2 / 5.3.	C1, C2, C3, C4, C5, D2, D3, D4, D5, E1, E5, E6, E7, E8, 1.1, 1.4, 1.7, 1.8, 1.10, 1.12
Natur jarduerak Orientazioa	KE 1 KE 6	6.1 / 6.2 / 6.3	1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 1.6, 1.7, 1.8, 1.9, 1.10, 1.12, 1.13, 1.16

Txapelketak	KE 1 KE 4 KE 5		
-------------	----------------------	--	--

<u>Ebaluazioari, kalifikazioari eta hauen ondorioei buruzko erabakiak</u>
Ebaluazioa <i>Ebaluazioaren helburua, denborak, eragileak, teknikak, tresnak eta erremintak.</i>
Ebaluazioa hezitzailea izango da. Ebaluazioak ikasleen aurrerapenak identifikatzera eta ikasleek izan ditzaketen zailtasunak hautematera bideratuta dago; irakasteko eta ikasteko prozesuaren plangintzan zailtasun horiek zuzentzen lagunduko duten erabakiak hartu daitezten. Horrela, prozesu didaktikoa ikasleen beharretara egokituko da. Ikasleen ikasketak ez ezik, ikasteko prozesuak ere ebaluatuko dira. Ebaluazioa konpetentziak ebaluatzen zuzenduko da (ez oinarritzko jakintzak ebaluatzen). Konpetentzia espezifikoaren ebaluazio-irizpideak izango dira ikaskuntza-prozesuen erreferente. Ikastetxearen autonomiaren barruan eta ikasgelaren ezaugarriei erantzuna emateko, ebaluazio-irizpideak egokitu dira. Ebaluazioa globala, etengabea eta prestakuntzakoa da. Ebaluazioa eguneroko jardunean txertatuta egongo da eta ez soilik bukaeran. Irakasle-taldeak, ikasturtea amaitzean, azken ebaluazio-saioa egingo du ikasleek lortutako konpetentzia-garapena aztertu ondoren. Ebaluazio eragileak: autoebaluazioa, koebaluazioa eta heteroebaluazioa.

Ebaluazio tresnak eta erremintak: askotariko ebaluazio tresnak erabiliko dira, ikasleen ezaugarri eta premia indibidualetara egokituz (aurkezpenak, galdetegiak, iruzkinak, frogak, ekoizpenak, audioak, bideoak...). Ebaluazio erremintei dagokienez, kontrol zerrendak, errubrikak, balorazio eskalak, etab, erabiliko ditugu.

Lesionatuak: Egunean parte hartzen ez dutenak edota epe labur/luzeko lesioa izanez gero, driveko behaketa fitxa osatu beharko dute edota irakaslearekin adostuta egin beharreko lan bat (egunerokoa, txostena, dossiera...) .

Asistentziari dagokionez, gutxieneko etortzeari balioa emateko asmoarekin (ehuneko batera ez ailegatuz gero, idatzizko lan edo azterketa baten bitartez ebaluatu beharko litzaioke)):

9-10 SAIOKO IKAS EGOERA: 4 SAIORA EZ ETORTZEA

7-8 SAIOKO IKAS EGOERA: 3 SAIORA EZ ETORTZEA

6 SAIOKO IKAS EGOERA: 2 SAIORA EZ ETORTZEA

Aldatzeko arropak ekartzea derrigorrezkoa da eta kirol arroparik ez ekartzeak ondorioak dakartza:

Higieneak %10eko pisua hiruhilabete bakoitzeko. Material falta bakoitzak 0,3 puntu gutxiago izatea suposatuko du.

Kalifikazioa

Kalifikazio-irizpideak: konpetentzien ponderazioa, ebaluazio-irizpideen ponderazioa eta ebaluazio-irizpideen jardun-maila

Arlo, jakintzagai, eremu edo proiektu globalizatuetakoa ikaskuntzen kalifikazioa kasuan kasuko konpetentzia espezifikoen ebaluazio-irizpideen arabera egingo da. Disziplinarreko proiektuetan barne hartzen diren konpetentzia espezifikoak eta ebaluazio-irizpideak definitu beharko dira, eta horiek izango dira ebaluazio eta kalifikaziorako erreferentzia.

Kalifikazioa kualitatiboa izango da. Ebaluazioaren emaitzak honela adieraziko dira: «Ez da nahikoa (EN)», «nahikoa (NA)», «Ondo (ON)», «Nabarmena (OO)», edo «Bikaina (BK)».

Ebaluazio-irizpideen ponderazioan oinarriturik, konpetentzia espezifikoko bakoitzerako kalifikazioa lortuko da; eta hauek ponderatuz, ikasgaiarena.

Konpetentzia espezifikoa	%	Ebaluazio-irizpidea	%	Ebaluazio-irizpideen jardun-maila (ebaluazio-irizpidea gainditutzat emateko lortu beharreko minimoa)
--------------------------	---	---------------------	---	--

KE 1	15	EI 1.1.	15	1.1.Osasunaren kontzeptu integralera eta bizimodu aktibora zuzendutako jarduera fisikoko sekuentzia errazak identifikatzen eta ezagutzen ditu, pertsonaren hasierako maila eta gorputz-errealitatea kontutan hartu behar dela ulertuz.
		EI 1.2	15	1.2 Ohitura osasungarriak ezagutzen eta aintzat hartzen ditu, baita lesioen prebentziorako neurri orokorrak ere, kirol eta jarduera fisikoetan gertatzen diren arrisku-egoera ohikoenak antzematen ikasiz.
		EI 1.3	10	1.3 Jarduera fisikoaren ondoriozko istripuetan, lehen laguntzarako oinarrizko neurriak eta protokoloak ezagutzen eta aintzat hartzen ditu.
		EI 1.4	15	1.4 Zenbait praktikak eta portaerak gure osasunean eta bizikidetzan duten eragina ezagutzen du, horien eragina baloratuz eta berriro gerta daitezen modu aktiboan saihestuz.
		EI 1.5	15	1.5 Oinarrizko baliabide eta aplikazio digitalak miatzen ditu, haien potentziala ezagutuz eta jarduera fisikoaren eta kirolaren esparruan erabiltzeko arriskuak ezagutuz.
		EI 1.6	15	1.6 Gizarte-trebetasunak gero eta autonomia handiagoz erabiltzen ditu, aniztasunarekiko errespetua aintzat hartzen, eta estereotipoen, jardura diskriminatzaileen eta orotariko indarkeriaren aurrean jarrera kritikoa erakutsiz.
		EI 1.7	15	1.7 Emozioak identifikatzen, ulertzen eta haien kudeaketarako estrategia orokorrak ezagutzen ditu, jardura fisikoetan parte hartzerakoan gainerakoen esku-hartzeak errespetatzeko gai izateko, eta kirol-legez jokatzeko ikuslearen, parte-hartzailearen edo beste batzuen rolak betetzean.
KE 2	15	EI 2.1	35	2.1 Egoera psikomotorrak ezagutzen ditu, gorputzaren kontrol-eta menderatze-maila jakin batez eta motrizitatearen osagai kualitatiboak eta kuantitatiboak garatzen doazela.
		EI 2.2	30	2.2 Estrategiaren oinarrizko nozioak ezagutzen ditu, akzio-hipotesiak ulertuz, emandako barne-logikaren interpretaziotik abiatuta, eta kateamendu motorrak praktikan ipiniz.
		EI 2.3	35	2.3 Nork bere ahalmen motorra ezagutzen eta jolas-jardueren mailak ezagutzen ditu, gaitasun fisikoak

				hobetzen lagunduz, eta ezagutza eta balioak beren bizi-eremura eramanez.
KE 3	15	EI 3.1	30	3.1. Aurkaritza-testuinguruetan elkarreraginean aritzen da, akzio-printzipioak ulertuz eta kirol-legearen edo bizikidetzaren kontrako portaeren aurrean jarrera kritikoa azalduz.
		EI 3.2	35	3.2 Oinarrizko akzio-planak zeintzuk diren ikusten ditu, egoeren barne-logika eta parte-hartzaileen gabeziak eta indarguneak ikusiz.
		EI 3.3	35	3.3 Norberaren kulturen errotutako aurkaritzako kirol-jokoetan parte hartzen du, baita askotariko kulturetatik datozen beste batzuetan ere, jatorri desberdineko pertsonen artean elkarreragin eraikitzaileak sortzeko espazio gisa duten balioa eta potentziala ezagutuz.
KE 4	15	EI 4.1	35	4.1. Proiektu motor kooperatibo sinpleak ebatzen ditu, helburu komunak bilatuz, arau-itunak eginez, autoebaluaziorako estrategiak barne hartuz —prozesuarenak zein emaitzarenak—, eta esleitutako rolak eta horien erantzukizunak bere gain hartuz.
		EI 4.2	30	4.2 Bizikidetzaren sozialean eta gizarteratze-prozesuan laguntzen du, portaera etikoa eta jarrera enpatikoa erakutsiz.
KE 5	15	EI 5.1	35	5.1. Aurkaritza-/kolaborazio-egoeretan elkarreraginean aritzen da, akzio-printzipioak aplikatuz, erantzunak automatizatuz eta kirol-legearen edo bizikidetzaren kontrako jarreraren aurrean jarrera kritikoa azalduz.
		EI 5.2	35	5.2 Kirol-jokoetan modu aktiboan parte hartzen du, kultura motorraren lorpenetan eta sorreran lagunduz, kultura horren jatorria, bilakaera eta gizarte garaikideetan duen eragina aztertuz, eta jatorri desberdineko pertsonen artean eraikitzaile-elkarreraginak sortzen dituen espaziora baloratuz.
		EI 5.3	30	5.3 Motrizitatearen testuinguru batzuetan oraindik ere gertatzen diren genero-estereotipoak eta

				portaera sexistak identifikatzen eta aztertzen ditu, haiek mantentzen laguntzen duten faktoreak ezagutuz.
KE 6	15	EI 6.1	35	6.1. Ziurgabetasuna duen ingurune batean egoera motorrak ebazten hasten da, kirol-jardueren eta jarduera fisikoen oinarri tekniko eta taktiko oinarritzkoenak aplikatuz.
		EI 6.2	35	6.2 Ingurune naturaletan (lurrekoak edo uretakoak) egiten diren kirol-jarduerak ezagutzen ditu, inguruneaz modu jasangarrian gozatzeko, jarduera horiek sor dezaketen ingurumen-inpaktua minimizatuz eta haien aztarna ekologikoaz jabetuz.
		EI 6.3	30	6.3 Natura-eta hiri-inguruneko jarduera fisikoak eta kirol-jarduerak ezagutzen ditu, izan ditzakegun aisiladi aukerak identifikatuz.
KE 7	10	EI 7.1	40	7.1.Gorputza nahita eta gero eta autonomia handiagoz erabiltzen du, adierazpen-eta komunikazio-tresna gisa, konposizio indibidualen edo kolektiboen sorreran eta errepresentazioan modu aktiboan parte hartuz.
		EI 7.2	30	7.2 Norberaren kulturarekin lotzen diren adierazpen artistikoetan eta espresiboetan parte hartzen du, haien kontserbazioa erraztuz eta kultura-nortasunaren sorreran duten garrantzia baloratuz.
		EI 7.3	30	7.3 Arte-eta adierazpen-egoeretan desinhibitu eta parte hartzeko gai da, gainerakoen esku-hartzeak errespetatuz.

Era honetan lortzen diren zenbakizko kalifikazioek, hurrengo baliokidetza izango dute kalifikazioa kualitatiboekin:

Kalifikazio kualitatiboa	Zenbakizko kalifikazioa
Gutxiegia	0-4.9

Nahikoa	5-5.9
Ondo	6-6.9
Oso ondo	7-8.9
Bikaina	9-10

Ebaluazioaren ondorioak

Errefortzu-neurriak eta egokitze-neurriak, curriculumazabaltzeko eta aberasteko proposamenak, berariazko programatan parte hartzea

Ikasleek lortutako emaitzen analisiari buruzko ondorioetatik abiatuta, irakasleek neurriak ezarriko dituzte curriculumaren, antolamenduaren eta, bereziki, irakaskuntza-praktikaren esparruan. Errefortzua hainbat bidetatik etor daiteke: material gehiagarria edo materialaren egokitzapena: eskemak, laburpenak, taulak...Hedatze saioetara etortzea.

Ikasgaia pendiente duten ikasleekin nola jokatu zehaztuko da: lana, froga idatzia...

Ikasgaia ondo menderatzen dutela erakusten duten ikasleei eduki jakin batzuetan sakontzeko aukera emango zaie.

Sakontze jarduerak anitzak izan daitezke: gaiarekin lotutako testuak, albisteak, mapak, grafikoak, pelikulak... aztertzea eta iruzkintzea.

IKASGAIA BERRESKURATZEKO PROZEDURA

1- Ebaluazio bat gainditzeko ez denean, zer egin behar da gainditzeko? Gorputz Hezkuntzako arloan, ikasturteko edukin guztiak gainditu behar dira. Honela izanik, ebaluaketa bakoitzari dagozkion berreskuratzeko edukinak, sistema eta gutxienezko edukinak zeintzuk diren eta noiz birebaluatuko diren zehatz-mehatz azalduko zaizkie ikasle guztiei.

2- Ikasgaia gainditu gabe baldin badago aurreko ikasturtetik, zer egin behar da gainditzeko? lehenengo bi ebaluaketak gainditu behar dira eta aurreko urteko ikasgaiaren ebaluaketa guztietako edukinak era teorikoan landu eta gainditu egin beharko dira, horiei buruzko azterketa idatzia edo lana izango dutelarik.

3- Ebaluazio bat gainditu gabe daukan ikasleak Hedatze errefortzuetara joan beharko da berreskuratu ahal izateko.

--

Progamazioaren jarraipena eta ebaluazioa				
Ebaluatuko den alderdia		Indarguneak	Zailtasunak	Hobekuntza-proposamena
	Atazen eta material didaktikoaren diseinua.			
	Erabilitako baliabideen aukeraketa.			
	Irakaslearen eta ikasleen rolak.			
	IDU printzipioen aplikazioa.			
	Taldekatzeak eratzeko irizpideak.			
	Egokitzapenak.			
	Espazioaren antolaketa.			
Ebaluatuko den alderdia		Indarguneak	Zailtasunak	Hobekuntza-proposamena

	Programazio-unitateen sekuentzia.			
	Programazio-unitateen antolaketa.			
	Konpetentzia espezifikoaren eta ebaluazio irizpideen arteko lotura.			
	Oinarrizko jakintzen antolaketa.			
Ebaluatuko den alderdia		Indarguneak	Zailtasunak	Hobekuntza-proposamena
	Erabilitako erremintak.			
	Erabilitako tresnak.			
	Heteroevaluazioaren diseinua eta plangintza.			
	Errefortzu-neurriak egokiak izan dira.			

1.ERANSKINA (OINARRIZKO JAKINTZAK)

A) Egoera psikomotorrak	1.Dominio honetako euskarri diren jarduera fisikoak eta kirol-jarduerak (probak, estiloak, jokoaren oinarrizko arauak, espazioak, materialak...). 2.*Gorputzaren erabilera kontzientea, jardueraren ezaugarrien, testuinguruaren eta espazio-parametroen arabera. 3.*Gorputzaren kontrola eta energia-gastuaren erregulazioa. 4.*Zenbait sekuentzia motorretako eta/edo kirol-sekuentziatako koordinazio-, espazio-eta denbora-alderdien integrazioa. 5.*Kirol-jardueretakoeta jarduera fisikoetakoteknikarekin lotzen diren trebetasun motor espezifikoak. 6.Norberaren eta besteen jarduketan edo marken neurketa, irizpide objektiboekin.	2.Maila 2.1 *Osasun fisikoa: zereginaren bolumena eta intentsitateaezaugarri pertsonaletara egokitzeke jarraibideak.Elikadura osasungarria eta elikagaien nutrizio-balioa.Gorputzaren zaintza: beroketa orokor autonomia. 2.2 *Gizarte-osasuna:gorputz-eta genero-estereotipoen eta konpetentzia motorraren analisi kritikoa. 2.3 *Osasun mentala: alde zurretik pentsatutako ideien, aurreiritzien, estereotipoen eta abarren ondorioz, jarduera fisikoarekiko jarrera negatiboei buruzko gogoeta. Jarduera fisikoarekin eta kirolarekin lotutako elikadura-nahasteak. 2.4 *Proiektu motorren plangintza eta autorregulazioa:jarduera fisikoa kudeatzeko eta autoebaluaziorako tresna digitalak. 2.5 *Praktika motorretako istripuen prebentzioa: segurtasun-neurriak.Jarduera fisikoak egitean izan daitezkeen istripuen aurrean egin beharrekooinarrizko zereginak.Babesteko, laguntzeko eta sorosteko teknika.112 protokoloa. Oinarrizko bizi-euskarria.
B) Aurkaritza-egoera soziomotorra	1.Joko tradizionalen aniztasuna, eremuhorretako berezko jarduera fisikoak eta kirol-jarduerak. 2.*Aurkaria gaintzeko funtsezko akzio-printzipioak. 3.*Espazioa eta haren erabilera. 4.*Aurkaritza-jardueren estereotipo motorrak. 5.*Proiektu taktiko erraza, aurrean duen aurkariaren arabera.	
C) Kooperazio egoera-soziomotorrak	1. Dominio honen berezko praktika motorrak. 2.*Aktion-printzipioak, talde-jarraibideak eta koordinazioa, betiere taldeak akzio/zeregina ebazteko dituen baliabide motorrak	

	optimizatzealdera. 3.*Trebetasun motor espezifikoen aukeraketa eta konbinazioa. 4.*Harrera, gizarteratze, laguntza eta kooperazioko gizarte-trebetasunak. 5.*Esleitutako rolak eta erantzukizunak nork bere gain hartzeko estrategiak.	2.6 Kudeaketa emozionala: estresa egoera motorretan.Ahaleginaren autorregulazio kolektiborako estrategiak eta egoera motorretako erronkei aurre egin eta hobetzeko gaitasuna. 2.7 *Egoera motor kolektiboetako jokabide prosozialak.
D) Aurkaritza/ kolaborazio egoera soziomotorra	1. Dominio honetako berezko jarduera fisikoen, kirol-jardueren eta joko tradizionalen aniztasuna. 2. *Eremu honetako berezko ekintza-printzipioak, hala nola defentsako eta erasoko algoritmoa praktikan jartzea, rol-trukea ... 3. *Erasoko eta defentsako aurretiazko estrategien mugaketa, taldekideen ezaugarrien arabera. 4. Ebaluazio-tresnak eta erabakiak modu indibidualean edo kolektiboan hartzeko estrategia. 5.*Norberaren,taldekideen eta aurkarien akzioak aztertze eta azaltzeko prozedurak.	2.8 Arauekiko errespetua: kirol-epaileen funtzioak. 2.9 Kultura motorrak kultura-herentziari egiten dizkion ekarpenak.Kirol-jokoak, kulturartekotasunaren adierazpen gisa. 2.10Kirola eta genero-ikuspegia: hedabideak eta kirolaren sustapena, berdintasunetik.Analisi kritikoa. 2. 11Kirolak gaur egungo kulturaren duen eragina: kirola masa-fenomeno gisa.Inpaktu soziala, alderdi positiboak eta negatiboak.
E) Ziurgabetasuna duten inguruneetako egoera motorrak	1. Natura-eta hiri-inguruneetako jarduera fisikoak. 2. *Ingurunenaturalean egindako desplazamendu arrazoitua eta hausnartua, informazio eta erreferentziak hartuz (plano batean markatutako ibilbide bati jarraitzeko). 3.*Energiaren kudeaketa eta erregulazioa, jarduera ekonomiaz eta eraginkortasunez gauzatzeko. 4. *Ingurunenaturaleko praktika fisikoetakoeta kirol-praktiketako arriskua: segurtasun-neurriak ondorio larriak izan ditzaketen jardueretan.	2.12 *Hurbileko ingurunearen zaintza, komunitaterako zerbitzu gisa, ingurune naturaleanegiten den jarduera fisikoan.

	5. Jarduera horietako berezko materiala eta ekipamendua, segurtasuneko barne: ezagutza teknikoak eta oinarritzko mantentze-lanetako ezagutzak. 6. *Puntu kardinalak, ipar magnetikoa, orientazioak, norabideak eta planoak. 7. *Orientazioko oinarritzko tresnen eta tekniken erabilera. 8. Kirol-espazio eta -praktika berriak.Motrizitateak hiri-espazioak konkistatzeko eta erabiltzeko jarraibideak (parkour, skate...).	
F) Arte eta adierazpen egoera motorrak	1. Adierazpeneko erritmo-eta musika-jarduerak. 2. *Gorputzaren komunikazio-erabilerak: sentsazioen, sentimenduen eta emozioen adierazpena, ideia konplexuen komunikazioa —zenbait testuingurutan— eta interpretaziorako oinarritzko teknikak. 3. Espazio eszenikoa: orientazioa, norabideak, bolumena, planoak, dimentsioak, ibilbideak, sarrerak/irteerak, publikoaren kokalekua, espazioaren okupazioa. 4. *Sormen-prozesuaren faseak: eragilea/eskaera, sorkuntza/aniztasuna, hautaketa, aberastea, ekoizpena, aurkezpena, jantziak, musika... 5. *Dantzen pausoak, acrosport figurak, akzio akrobatikoak/adierazkorak. 6. Produkzioak behatzeko irizpideak: zailtasuna, mezua, kontzentrazioa, kateatzea, originaltasuna, sinkronizazioa, koordinazioa. 7. *Proposamenen, iritzien eta produkzioen balorazioa eta errespetua. 8. Kultura motorrak kultura-herentziari egiten dizkion ekarpenak: dantzak kulturartekotasunaren adierazpen gisa.	

--	--	--

II. ERANSKINA: KALIFIKAZIOAREN PONDERAZIOA

MUSIKA KONPETENTZIA ESPEZIFIKOAK	PONDERAZIOA IKASTURTE BUKAERARAKO
<i>1. Jarduera fisikoak osasunean dituen efektuak ebaluatzea, autorregulazio emozionala eta gatazkak kudeatzeko prozesuak landuz, bizimodu aktibo eta osasungarri bat hartzeko.</i>	%15
<i>2. Ziurtasunik gabeko egoera psikomotorretan jardutea, autonomia eta erresilientziaz erronkei aurre eginez, hazkunde integralerako.</i>	%15
<i>3. Ziurtasunik gabeko aurkaritza-egoera sozomotorretara egokitzea, jarrera kritikoa erakutsiz eta jokabideak doituz, kultura motorra lortzeko eta sortzeko.</i>	%15
<i>4. Ziurgabetasunik gabeko kooperazio-egoera sozomotorretan moldatzea, enpatiaz autorregulazioa garatuz, gizarte-bizikidetzan, gizarteratzean eta konpromiso etikoan laguntzeko.</i>	%15
<i>5. Ziurgabetasunik gabeko aurkaritza-/kolaborazio-egoera sozomotorretan elkarerraginean aritzea, akzio-arauak aplikatuz</i>	%15

MUSIKA PONDERAZIOA EBALUAZIO BAKOITZERAKO Kalifikatuko diren kompetentzien arabera			
1. EBALUAZIO A	2. EBALUAZIO A	3. EBALUAZIO A	OHIKOA
%50	%45	%40	Hiru ebaluazioetako batezbestekoa
%20	%0	%0	Hiru ebaluazioetako batezbestekoa
%0	%30	%0	Hiru ebaluazioetako batezbestekoa
%15	%5	%10	Hiru ebaluazioetako batezbestekoa
%15	%0	%30	Hiru ebaluazioetako batezbestekoa

<i>eta aditze sozialean lagunduz, jokabide motorra doitzeko eta kultura motorra lortzeko/sortzeko.</i>	
<i>6.Ziurgabetasuna duten inguruneetako egoera motorretan akzio-aukerak aurkitzea eta aprobetxatzea, modu seguruan eta behar bezala, aisia osasuntsu eta jasangarria ikasleen ohituretan sartzeko.</i>	%15
<i>7. Gorputza adierazpen- eta komunikazio-tresna gisa erabiltzea, emozioak kudeatuz eta kultura motorraren adierazpenak aztertuz, eragina eta ekarpen estetiko/sortzaileak baloratzeko eta adierazpen-baliabideak integratzeko.</i>	%10
	%100

%0	%0	%20	Hiru ebaluazioetako batezbestekoa
%0	%20	%0	Hiru ebaluazioetako batezbestekoa
%100	%100	%100	