

ARLOAREN, JAKINTZAGAIAREN EDO EREMUAREN URTEKO PROGRAMAZIO DIDAKTIKOA TXANTILIOIA

Ikastetxea	Arrigorriaga BHI	Kodea	015072	Ikasturtea	2025/2026
Etap	DBH	Zikloa/maila	2		
Arloa/ Jakintzagaia/ Eremua	Osasun fisikoa eta emozionala	Irakasleak	Gaizka Izurieta Daniel Fernandez		

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

Ikasgai berria da ikasle hauentzat. Orain arte Heziketa Fisikoa izan da honen ikasgai antzekoena. Hala ere, hemen osasunean askoz gehiago zentratuko gara eta alderdi teorikoak orain arte baino gehiago aztertuko ditugu.

Ikasleen artean aniztasuna izango da nagusi eta taldeak ezingo dira maila zehatz batean kokatu. Izan ere, taldeetan gaitasun fisiko eta trebetasun motor maila desberdinak aurkituko ditugu, eta gainera, lantzen ditugun eduki edo kirolen arabera ere maila ezberdinak egongo dira. Horregatik, ikasleen desberdintasunak aintzakotzat hartuko dira, bakoitzaren gaitasunak eta mugak kontuan hartuz, ikasleen beharrei eta ezinegonei erantzuna emateko. Horretarako, desberdintasun fisikoak, motibazio-aniztasuna eta sentsibilitateak kontuan hartuko dira, baita osasun-arazoak, desberdintasun sozialak edo taldean integratzeko zailtasunak ere.

Ikasgelaren testuingurua

Ikasleei aurkeztutako proposamenek ikaslearen ingurune sozialarekin lotura izango dute, Arrigorriagako testuingurua kontutan hartuz, eguneroko bizimoduan aplikatu eta erreproduzitu ditzakeen praktikak eta ariketa fisikoak eskaintzeko. Bestalde, ikasleek ezagutzen ez dituzten proposamen berriak ere txertatuko dira, ondoren beren jarduera sozialean modu autonomoan aprobeitatu ditzaten, aisialdian, hain justu.

Beraz, testuinguruaren alde aurreko azterketa egin ostean, programazio honetan proposatzen diren jarduerak ikasleetatik gertu dauden egoerak izango dituzte abiapuntu, beraiei interesari erantzuteko. Izan ere, ikasleek edukiak baliagarriak direla sentitu behar dute, funtzionaltasuna eta aplikagarritasuna ikusi behar diete eskolatik kanpo ere, eta, halaber, erakargarri eta motibatzaile direla iruditu behar zaie.

Horretarako, ikasleek eguneroko bizimoduan egiten dituzten kirolak kontuan izango ditugu, eta telebistan, aldizkarietan edo sareetan zer interesatzen zaien jakitea ere garrantzitsua izango da. Batez ere, ezinbestekoa izango da haiekin hitz egitea, beraiei zaletasunez, aspirazioez eta motibazioez arduratzea, hau da, ikas-egoerak hasi baino lehen, beraiei iritzia jakitea, jardueren aukeraketan parte hartzeko aukera emonez. Honi esker, ikasleek interesguneetatik gertu dauden ikas-egoerak diseinatu edo egokituko ditugu, gustuko dituzten jardueretatik abiatuta.

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: 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 diseinatu dira. Hala ere, euskra izango da gure ikasleek azalpenak ulertzen dituztela bermatuko digun erraminta, argiketa asko gure hizkuntzan egingo ditugu eta.

Aurreko memoriatik eratorritako hobekuntza proposamenak

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 segurua bat sortuz. Osaunean eta emozioen kudeaketan oinarritutako jarduerak esanguratsuak proposatuko ditugu beraien eguneroko bizitzan aplikatu ahal izateko modukoak.

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. Ikasle askok arazoak dituzte, bai irakurtzen dutena ulertzeko bai esan nahi dutena azaltzeko ere. Hau horrela izanda, Normalkuntza proiektuaren helburuekin bat egingo du gure arloak eta euskararen 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.

Etaparen bukaeran ikaslearen irteera profilean zehaztutako hizkuntza-komunikazio konpetentzia eta konpetentzia eleanitza lortzeko, jakintzagaiak egin beharreko ekarpenak (deskriptore operatiboetan zehazten direnak) bermatzeko dituen ikaskuntza-egoera eta atazak diseinatuko dira.

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 klasean, eta atazen arabera, banaka, binaka edo taldeka jarriko dira. Talde lanak edo proiektuak egingo direla kontutan izanda, lan kooperatiboa eta taldeka biltzea beste mota guztien gainetik gailenduko da. Espazio ezberdinak erabiliko ditugunez, taldekatzeak espazioaren arabera antolatu eta moldatuko dira.

Espazioen eta baliabideen erabilera

Oro har gimnasioa bera da espazioari dagokionez ikaskuntza prozesuaren oinarritzko tokia baina ikasgelak ere erabiliko ditugu batzutan arlo teorikoa edo zenbait proiektu lantzeko. Era berean, curriculumak eskatzen duen bezala ikasleei gertuko ingurunean dituzten espazio ezberdinak ezagutu eta hauetan aritzeko aukera emango diegu.

Baliabideei dagokionez alde materialean ikastetxeak hainbat material dauka jarduera eta kirol ezberdinetarako eta hauek erabiliko ditugu. Era berean zenbait elkarte edo federaziok utzitako material espezifikoak ere erabiliko ditugu; hala nola Herri kirol federazioak edo CRI elkarteak.

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, doakoak diren lan egiteko, erregistroak egiteko, grabaketak egiteko aplikazioetan oinarrituko gara (G-suite, Flipgrid, entrenamendu/orientazio aplikazioak...).

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. Askotariko barne- eta kanpo-logikadun egoera motorretan jardutea, ezagutza motorra zabalduz, norberaren esku-hartzea baloratuz eta egokituz eta bizitza aktibo eta osasungarri baten ezaugarriak ezagutuz, ikasleen mugimendu-premiari erantzuteko eta haien osasun fisikoa hobetzeko. . <i>Deskriptore operatiboak: HKK5, KPSII1, KPSII3, KPSII4, KPSII5, HK1, EK3, KAKK3 eta KAKK4.</i>	El 1.1. Proposamen ludomotor eta artistiko-espresibo berriak sortzea joko eta kirol sorta handi batekin esperimentatzearen bidez, haien barne- eta kanpo-logika aztertuz. El 1.2. Jarduera artistiko-espresiboetan eta kirol-joko tradizional eta/edo egokitueta aktiboki parte hartzea, prozesua eta lortutako azken emaitza azalduz eta norberaren eta gainerakoen esperientziak baloratuz. El 1.3. Bizitza aktibo eta osasungarri baten ondorio positiboak baloratzea, askotariko testuinguru inklusiboetan jarduera fisiko bizi baten onurak ezagutuz, biziz eta gozatuz.
KE2 - Jardun motorrean emozioak kudeatzea, autonomia	El 2.1. Norberaren emozioak kontrolatzea, faktore abiarazleak, akzioak eta

progresiboarekin eta kontzientzia eta erregulazio emozionala lantzearen bidez, jarduera fisikoez gozatzeko eta ongizate pertsonala lortzen eta estresa murrizten laguntzeko. <i>Deskriptore operatiboak: HKK5, KE1, STEM5, KPSII1 eta KPSII2.</i>	eragiten dituzten ondorioak aztertuz eta erregulazio emozionaleko hainbat teknika aplikatuz.
KE3 - Egoera soziomotorren bidez beste pertsona batzuekin harreman onak izateko gaitasuna garatzea, taldearen giro positiboa sustatuz, jarduera fisikoaz gozatzeko eta gizarte-osasuna lortzen eta estresa murrizten laguntzeko. <i>Deskriptore operatiboak: HKK5, KE3, STEM5, KPSII2, HK2 eta HK3.</i>	El 3.1. Jarduera fisikoa ongizate pertsonalaren eta harreman-ongizatearen iturri gisa baloratzea, jardun motorrez gozatuz eta estresa murrizteko aplikatuz. El 3.2. Klima positiboa sortzen eta gatazken kudeaketa dialogikoa egiten laguntzea, errespetua agertuz, desberdintasunak onartuz eta gizarte-trebetasunak erabiliz.

Curriculumaren plangintza			
Unitatearen / Ikas-egoeraren izenburua	Konpetentzia espezifikoak	Ebaluazio-irizpideak	Oinarrizko jakintzak (Ikus. 1. eranskina)
Lehen hiru hilekoa			
1. Talde kohesio dinamikak 2. Emozioak identifikatzen	KE2, KE3	2.1 / 2.2 / 3.1 / 3.2	B2, B4, C2.1, C2.2, C2.3, C2.4, C2.5, C2.6, C2.7, C2.8, C3.1, C3.2, C3.3
Bigarren hiru hilekoa			
4. Kirol alternatiboak: Pinfuvote eta Colpbol 5. Ongizate emozionala 6. Joko-jolas tradizionalak			A1, A2, A4, A5, A6, B1, B2, B3, B5, 1.2, 1.4, 1.5, 1.6, 1.8, 1.9, 1.10, 1.11, 1.12, 1.13, 1.15
Hirugarren hiru hilekoa			
7. Kirol alternatiboak: Twincon 8. Euskal eta Munduko Dantzak 9. Kirol egokituak: boccia, atletismo egokitua, boleibol jesarria...			A1, A2, A3, A5, A6, C1, C3, C5, D3, E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7, F1, F2, F5, F6, F7, 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

Ebaluazioari, kalifikazioari eta hauen ondorioei buruzko erabakiak

Ebaluazioa

Ebaluazioaren helburua, denborak, eragileak, teknikak, tresnak eta erremintak.

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 espezifikoek 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, dossierra...) .

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 globalizatueta 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	60	EI 1.1.	35	1.1. Proposamen ludomotor eta artistiko-espresibo berriak sortzen ditu joko eta kirol sorta handi batekin esperimentatzearen bidez, haien barne- eta kanpo-logika aztertuz.
		EI 1.2	35	1.2. Jarduera artistiko-espresiboetan eta kirol-joko tradizional eta/edo egokituetan aktiboki parte hartzen du, prozesua eta lortutako azken emaitza azalduz eta norberaren eta gainerakoen esperientziak baloratuz.
		EI 1.3	30	EI 1.3. Bizitza aktibo eta osasungarri baten ondorio positiboak baloratzen ditu, askotariko testuinguru inklusiboetan jarduera fisiko bizi baten onurak ezagutuz, biziz eta gozatuz.

KE 2	20	EI 2.1	100	2.1. Norberaren emozioak kontrolatzen ditu, faktore abiarazleak, akzioak eta eragiten dituzten ondorioak aztertuz eta erregulazio emozionaleko hainbat teknika aplikatuz.
KE 3	20	EI 3.1	50	3.1. Jarduera fisikoa ongizate pertsonalaren eta harreman-ongizatearen iturri gisa baloratzen du, jardun motorrez gozatuz eta estresa murrizteko aplikatuz.
		EI 3.2	50	3.2. Klima positiboa sortzen eta gatazken kudeaketa dialogikoa egiten laguntzen du, errespetua agertuz, desberdintasunak onartuz eta gizarte-trebetasunak erabiliz.

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, curriculum zabaltzeko 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 saioretara 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 gainditzen 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
Erabaki metodologikoak	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

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

1.ERANSKINA (OINARRIZKO JAKINTZAK)

A) Jokoak eta kirolak.	1.Joko eta kirol indibidual edo kolektiboen berezko akzioei eta kirol-keinuei lotutako trebetasun motorrak. 2.Joko eta kirol indibidual edo kolektiboen berezko oinarrizko estrategiak. 3.Euskal tradizio ludikoa:“jokoa” eta “jolasa”. 4.Beste kultura batzuetako tradizio ludikoa: kultura-aniztasunaren balioa. 5.Jolasak eta dantzak sortzeko prozesuak. 6.Kirol alternatiboak eta kirol egokitua. 7.Barneko eta kanpoko logika aztertze elementuak. 8.Egindako jarduketak aztertze prozedurak.
B) Gorputz adierazpena	1.Mugimendua nahiak eta sentimenduak, gogo-aldarteak eta emozioak jakinarazi eta adierazteko baliabide eta eguneroko egoera eta ekintzen adierazpen gisa. 2.Gorputza, komunikazio eta adierazpen kreatiborako tresna: gorputzaren eta haren aukerak (keinu, jarrera, zentzumen, adierazpen eta mugimendukoak) ezagutu eta menderatzeko estrategiak. 3.Hainbat erritmo zein gune eta objektuen erabilera konbinatuko dituzten adierazpen dramatikoko eta gorputz-adierazpeneko jokoak eta jarduerak. 4.Konfiantza- eta integrazio-dinamikak. 5.Euskal dantzak eta beste kultura batzuetako dantza tradizionalak. 6. eta sorkuntza kolektiboak eta indibidualak bat-bateko komunikazio-baliabide gisa.

C) Ongizate fisikoa, emozionala eta soziala	1.Ongizate fisikoa 1.1.Oinarrizko ezaugarri fisikoak eta egoera fisikoarekin eta osasunarekin duten lotura. 1.2.Egoera fisikoa eta osasunarekin duen lotura (dimentsio guztietan). 1.3.Ariketa fisikoak pertsonaren osasunean eta garapen integralean dituen ondorio positiboak. 1.4.Ohitura jakin batzuek (hala nola egoneko bizitzak), nutrizio-desorekek eta hidratazio desegokiak osasunean dituzten ondorioak. 1.5.Jarduera fisikoetan eta kirol-jardueretan aritzean gertatzen diren lesiorik ohikoenetan egin beharreko oinarrizko jarduketak. 1.6.Nutrizioa eta jarduera fisikoa: osasunerako nutrizio orekatua. 2. Ongizate emozionala 2.1.Lehen eta bigarren mailako emozioak. 2.2.Emozioen faktore abiarazleak, akzioak eta ondorioak. 2.3.Jarduera fisikoa, gozamen- eta katarsi-iturri. 2.4.Kudeaketa emozionala eta jarduera fisikoarekin eta osasunarekin duen lotura. 2.5.Egoera emozionala aztertzeke prozesuak: mood meter... 2.6.Erregulazio emozionalerako estrategiak. 2.7.Autokontrola, tolerantzia eta kiroltasuna, emaitzak lortzeko zutabe. 2.8.Arnasketa eta erlaxazioa, eta osasun integralarekin eta emozioen erregulazioarekin duten lotura. 3. Gizarte-ongizatea 3.1.Enpatia, laguntzeko eta kolaborazioan jarduteko prestasuna eta pertsona bakoitzaren muga eta premiekiko errespetua.
---	---

	3.2.Kolaborazioa eta kooperazioa taldeko ikaskuntza-zereginetan. 3.3.Gatazken eta gizarte-trebetasunen kudeatzeko estrategiak. 3.4.Higieneari, instalazioei eta materialei buruzko araudia. 3.5.Generoari lotutako estereotipoekiko jarrera kritikoa. 3.6.Inguruneak jarduera fisikoa egiteko eskaintzen dizkigun aukerak: udal-eskaintza, ingurune naturala, kirol-klubak, gimnasioak eta abar. 3.7.Konpetentzia motorraren maila guztiekiko eta aniztasunaren balioarekiko errespetua.
--	--