ARLOAREN, JAKINTZAGAIAREN EDO EREMUAREN URTEKO PROGRAMAZIO DIDAKTIKOA TXANTILOIA

Ikastetxea	Arrigorriaga BHI	**Kodea**	015072	**Ikasturtea**	2025/2026
Etapa	DBH	**Zikloa/maila**	4		
Arloa/ Jakintzagaia/ Eremua	Gorputz Hezkuntza	**Irakasleak**	AINHOA BASTEGIETA GAIZKA IZURIETA		

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

Aurreko ikasturteetan ikasleek izan dituzten balorazioak aintzat hartuko ditugu ikasleen abiapuntua ezagutzeko. Hala ere, 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 aprobetxa ditzaten, aisialdian, hain justu.

Beraz, testuinguruaren aldez aurreko azterketa egin ostean, programazio honetan proposatzen diren jarduerak ikasleetatik gertu dauden egoerak izango dituzte abiapuntu, beraien interesei 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, beraien zaletasunez, aspirazioez eta motibazioez arduratzea, hau da, ikas-egoerak hasi baino lehen, beraien iritzia jakitea, jardueren aukeraketan parte hartzeko aukera emonez. Honi esker, ikasleen 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 diseinatuko dira. Hala ere, euskra izango da gure ikasleek azalpenak ulertzen dituztela bermatuko digun erraminta, argiketa asko gure hizkuntzan egingo ditugu eta.

Hedatze:

Proiektu honen bidez eskola ordutegia moldatu eta arratsaldeak errefortzu eta tailerrak burutzera bideratu daitezke. Hedatze kontuan hartu genezake gure eguneroko klaseko jardunaren konplementu eta indartze bezala, laguntza behar duten ikasleei dagokionez batez ere. Hontaz aparte eskeintzen diren tailerren bidez eskola giroa hobetzea bilatzen da eta ikastetxearen baliabideak aprobetxatzea eskola denboraren eredu berriak erabiliz.

Aurreko memoriatik eratorritako hobekuntza proposamenak

Ikasleen aniztasunari erantzuteko programazioaren jarduerak eta materialak IDU printzipioetara egokituko dira. Horrela, irakaskuntza-ikaskuntza prozesua maila desberdinetara egokituko da.

Bestalde, ikasle askok euskeraz mintzatzeko arazoak dituzte. Hori dela eta, ahozkotasuna lantzeko jarduerak ere antolatuko dira.

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, eta irakaslea bitartekaria izango da. Ikasleei sortzeko, parte hartzeko eta komunikatzeko aukera emango zaie. Espazioa, denborak eta taldeak beharren arabera antolatuko dira, eta lankidetza sustatuko da une oro, ingurune seguru bat sortuz.

Curriculumean ezartzen diren konpetentzien garapena sustatzeko metodologiaren inguruko alderdi hauei erreparatu beharko zaie:

Ikasleek zeregin aktiboa izango dute, haiek direlako irakaskuntza-ikaskuntza prosezuaren ardatza. Hau horrela izanda, irakaslea bideratzaile edo bitartekari bihurtzen da, ikasketa prozesuan laguntzeko. Ondorioz, ikaste prozesuan ikasleen autonomia sustatuko da, ikasleei ikaskuntza

prozesuan parte hartzeko aukera anitzak emonez. Gehienbat, ikasketa kooperatiboa eta talde lana sustatuko da ikas egoera eta jardueretan, elkarri laguntzeko beharra pizten eta lankidetza eta parte hartzea bultzatuz. Horrela, ikasle guztien partaidetza sustatuko da, balio etikoetan oinarrituta gure klaseak ingurune seguruak direla bermatzeko, justizia eta besteekiko errespetua landuz eta diskriminazioa ekidituz.

Hizkuntzen trataera

Ikastetxean hizkuntza desberdinak erabiltzen dira eta hauetan ikasleak konpetenteak izatea da helburua. Gure arloan, euskarari eman beharko diogu garrantzia batez ere, ikasle askok arazoak dituztelako, 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.

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. Hortaz, atazak eta ikaskuntza egoerak diseinatzean, ezinbestekoa izango da printzipio horiek buruan izatea eta alderdi hauek errespetatzea:

-Askotariko inplikazio moduak eskaintzea (zergatik ikasten da?).
-Askotariko irudikatze moduak eskaintzea (zer ikasten da?).
-Askotariko ekintza eta adierazpen moduak eskaintza (nola ikasten da?).

Ikasleen eta irakasleen antolamendua

Jardueren arabera ikasleak modu askotan egongo dira antolatuta: bakarka, binaka, hirunaka edo talde txiki edo handiagoetan batu daitezkeelarik. Irizpide orokor gisa, taldeak egiteko garaian heterogeneotasuna bilatuko da. Hala ere, hainbatetan ikasgela exekuzio edota abilezia mailaren arabera ere antolatuko dugu, baita interesen, eta abarren arabera ere.

Bestalde, Heziketa Fisikoko irakasleen artean koordinazioa egongo da une oro, eta proiektu interdisziplinarretan parte hartzerakoan beste mintegietako irakasleekin ere koordinatuko gara.

Espazioen eta baliabideen erabilera

Gimnasioa, frontoia, patioa, futbol zelaia eta atletismo pista izango dira gehien erabiliko diren espazioak. Ikasgela ere, momentu konkretuetan aukera ona izan daiteke ataza batzuk burutzeko, baita gure ondoan dagoen Mendikosolo ingurunea.

Baliabideei dagokionez, Heziketa Fisikoko kirol materiala erabiliko da batez ere. Horretaz gain, irakasgaiaren alderdi teorikoak lantzeko baliabide digitalak ere erabiliko dira. Azkenik, ikasturtean zehar egiten diren txangoak ere aipatu behar dira, natur jarduerak lantzeko ezinbestekoak baitira.

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. Espezifikoki, lizentzia libreko materialaren aldeko apostua egingo dugu Creative Commons bezalako lizentziak erabiliz eta beraz egungo legeak errespetatuz izaera publikoa duten elementu guztietan.

<table>
<tr><th colspan="3">Curriculum erabakiak</th></tr>
<tr><td>Funtsezko konpetentziak</td><td colspan="2">Oinarrizko 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 ingeniaritzarako konpetentzia (STEM).
● Konpetentzia digitala (KD).
● Konpetentzia pertsonala, soziala eta ikasten ikastekoa (KPSII).
● Herritartasunerako konpetentzia (HK).
● Ekintzailetza-konpetentzia (EK).
● Kontzientzia eta adierazpide kulturaletarako konpetentzia (KAKK).</td></tr>
<tr><th colspan="2">Konpetentzia espezifikoak</th><th>Ebaluazio-irizpideak</th></tr>
<tr><td colspan="2">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.

Deskriptore operatiboak: HKK3, HKK5, KE1, STEM2, STEM5, KPSII2, KPSII4, HK4</td><td>EI 1.1 Osasunaren kontzeptu integralera eta bizimodu aktibora zuzendutako oinarrizko jarduera fisikoak planifikatzea eta autorregulatzea, premia eta interes indibidualen arabera eta norberaren gorputz-errealitatea eta -nortasuna errespetatuz.

EI 1.2 Ohitura osasungarriak autonomiaz eta erantzukizunez hartzea, baita lesioen prebentziorako neurri orokorrak ere, arrisku-egoerak antzematen ikasiz.

EI 1.3 Larrialdietan edo istripuetan, protokoloen arabera esku hartzea, lehen laguntzako oinarrizko neurriak aplikatuz.

EI 1.4 Gorputz-arloarekin lotzen diren gizarte-estereotipoak eta osasuna arriskuan jartzen duten portaerak baztertzen dituzten jarrera konprometituak eta eraldatzaileak hartzea, edozein informazio gero eta</td></tr>
</table>

	autonomia gehiagorekin kontrastatuz, baliozkoak, fidagarriak eta objektiboak diren irizpide zientifikoetan oinarrituta. EI 1.5 Jarduera fisikoaren eta kirolaren arloarekin lotzen diren oinarrizko baliabide eta aplikazio digitalak maneiatzea, eguneroko praktika fisikoa planifikatuz eta garatuz. EI 1.6 Gainerako parte-hartzaileekin harremanak izatea eta elkarri ulertzea, gatazkak kudeatzeko elkarrizketarako gizarte-trebetasunak erabiliz, aniztasuna errespetatuz, kirol-legearen kontrako praktiken ondorio etikoak baloratuz eta jarrera aktiboa hartuz estereotipoen, jarduera diskriminatzaileen eta indarkeriaren aurrean. EI 1.7 Jarduera motorren antolamenduan emozioak kudeatzea, gero eta erantzukizun handiagoa hartuz, gainerakoen esku-hartzeak errespetatuz eta kirol-legez jokatuz antolatzailearen, 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. *Deskriptore operatiboak: KPSII1, KPSII4, KPSII5*	EI 2.1 Egoera psikomotorrak ezagutzea, akzio-printzipioak zeintzuk doren ulertuz, eta gorputzaren kontrola eta menderatzea handituz, motrizitatearen osagai kualitatiboak eta kuantitatiboak ahal den eraginkortasun haundienez erabiltzen. EI 2.2 Gero eta kateatze eraginkorragoak egitea, egoera bakoitzaren barne-logika identifikatuz, akzio-plan pertsonalak pixkanaka perfekzionatuz eta haien esku-hartzea baloratuz. EI 2.3 Nork bere jokabide motorra zein den identifikatu, norberaren ahalmen motorrak identifikatuz, jolas-jardueren bidez gaitasun fisikoak hobetzen lagunduz, eta ezagutza eta balioak beren bizi-eremura nola eraman daitezken ulertuz.

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. *Deskriptore operatiboak: KPSII1, KPSII4, KPSII5, HK3, KAKK1*	EI 3.1 Aurkaritza-testuinguruetan elkarreraginean aritzea, akzio-printzipioak eta norberaren gaitasunak eraginkortasunak kontuan hartuz, soluzioei eta lortutako emaitzei buruz gogoeta eginez, eta kirol-legearen edo bizikidetzaren kontrako portaerak identifikatuz. EI 3.2 Akzio-planak garatzea, egoeren barne-logika eta norberaren eta aurkariaren gabeziak eta indarguneak aztertuz eta, beharrezkoa izanez gero, plana berregokituz. EI 3.3 Aurkaritzako kirol-jokoetan parte hartzea, kultura motorraren lorpenean eta sorreran lagunduz eta jatorri desberdineko pertsonen artean elkarreragin eraikitzaileak sortzeko espazio gisa duten balioa eta potentziala ezagutuz.
KE4 - Ziurgabetasunik gabeko inguruneetako kooperazio-egoera soziomotorretan 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. *Deskriptore operatiboak: HKK4, KPSII1, KPSII3, KPSII4, KPSII5, HK2, HK3, EK2, KAKK1*	EI 4.1 Proiektu motor kooperatiboak konplexuak ebaztea, helburu komunak bilatuz, arau-itunak eginez, erabaki partekatuak hartuz, eta elkarri lagunduz. EI 4.2 Parte hartzea sustatzea, autoebaluaziorako eta koebaluaziorako estrategiak barne hartuz —prozesuarenak zein emaitzarenak—eta esleitutako rolak eta horien erantzukizunak bere gain hartuz. EI 4.3 Bizikidetza sozialean eta gizarteratze-prozesuan laguntzea, portaera etikoaren eta jarrera enpatikoaren bidez, betiere jarrera kritikoa erakutsiz estereotipoen aurrean.
KE5 - Ziurgabetasunik gabeko inguruneetako aurkaritza-/kolaborazio-egoera soziomotorretan 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.	EI 5.1 Aurkaritza-/kolaborazio-testuinguru ziurretan elkarreraginean aritzea, oinarri teknikoak eta taktikoak aplikatuz, erantzunak automatizatuz eta kirol-legearen edo bizikidetzaren kontrako portaeren aurrean jarrera kritikoa eta proaktiboa erakutsiz. EI 5.2 Aurkaritzako/kolaborazioko kirol-jokoetan modu aktiboan parte hartzea, haien jatorria, bilakaera, interes ekonomikoak eta politikoak eta

Deskriptore operatiboak: KPSII1, KPSII3, KPSII4, KPSII5, HK2, HK3, EK2, KAKK1	egungo gizarteetan duten eragina baloratuz, eta jatorri desberdineko pertsonen artean eraikuntza-elkarreraginak sortzen dituen espazio gisa baloratuz. EI 5.3 Motrizitatearen testuinguru batzuetan oraindik ere gertatzen diren genero-estereotipoen aurrean jarrera konprometituak eta kontzienteak hartzea, haiek mantentzen laguntzen duten faktoreak aztertuz.
KE6 - Ziurgabetasuna duten inguruneetako egoera motorretan akzio-aukerak aurkitzea eta behar bezala eta segurtasunez aprobetxatzea,ikasleen ohituretan natura-eta hiri-ingurunean garatuko den aisia osasuntsu, jasangarri eta maila ekosozialean arduratsua sartzeko. *Deskriptore operatiboak: STEM5, KPSII1, HK4, EK1, KAKK1*	EI 6.1 Ziurgabetasuna duen ingurune batean egoera motorrak ebaztea, kirol-jardueren eta jarduera fisikoen oinarri teknikoak eta taktikoak aplikatuz eta eraginkortasuna bilatzen saiatuz. EI 6.2 Ingurune naturaletan (lurrekoak edo uretakoak) egiten diren kirol-jardueretan parte hartzea, inguruneaz modu jasangarrian gozatuz, jarduera horiek sor dezaketen ingurumen-inpaktua minimizatuz, haien aztarna ekologikoaz jabetuz eta garatzen direneko espazioetako baldintzak kontserbatzeko eta hobetzeko jardunak identifikatuz. EI 6.3 Natura-eta hiri-ingurunean jarduera fisikoak eta kirol-jarduerak praktikatzea eta antolatzea, erantzukizunak bere gain hartuz eta segurtasun-arau indibidualak eta kolektiboak aztertuz.
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 etaadierazpen-baliabideak jardun motorren artean integratzeko. *Deskriptore operatiboak: KE3, KPSII1, KPSII3, KPSII4, KPSII5, HK2, HK3, EK3, KAKK1, KAKK2, KAKK3, KAKK4*	EI 7.1 Musika-oinarria duten eta ez duten konposizio indibidualak edo kolektiboak modu koordinatuan sortzea eta errepresentatzea, gorputza eta mugimendua nahita eta autonomiaz erabiliz adierazpen-eta komunikazio-tresna gisa, zenbait adierazpen-teknika espezifikoren bidez. EI 7.2 Norberaren kulturarekin lotzen diren adierazpen artistikoetako eta espresiboetako parte-hartzea kudeatzea, haien kontserbazioa erraztuz eta haien jatorria baloratuz. EI 7.3 Emozioak kudeatzea, arte-eta adierazpen-egoeretan desinhibituta

	eta eraginkortasunez parte hartzeko gai izanik.

Curriculumaren plangintza			
Unitatearen / Ikas-egoeraren izenburua	**Konpetentzia espezifikoak**	**Ebaluazio-irizpideak**	**Oinarrizko jakintzak (Ikus. 1. eranskina)**
Lehen hiruhilekoa			
1. Talde kohesioa eta ezagutza dinamikak 2. Oinarrizko Gaitasun Fisikoak: Indarra eta Abiadura. 3. Talde kirola: Boleibola	KE1; KE2; KE3; KE4; KE5	1.1 / 1.2 / 1.6 / 1.7 / 2.1 / 2.3 / 3.1 / 4.1 / 4.2 / 5.1 / 5.2	A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, C2, C5, C6, D2, D4, D5, 4.1, 4.2
Bigarren hiruhilekoa			
4. Lehen sorospenak: BAL jokabidea, Desfibriladore bidezko bizkortzea, Bihotz-biriketako bizkortzearen protokoloa (RCP). Arnasa eta kontzientziaren aztertzea. 5. Gorputz adierazpena: Lehen Sorospen gaiarekin erlazionaturiko	KE1; KE3; KE4; KE5; KE7	1.2 / 1.3 / 1.7 / 3.1 / 3.2 / 3.3 / 4.1 / 4.2 / 4.3 / 5.1 / 5.2 / 5.3 / 7.1 / 7.2 / 7.3	B1, B2, B3, B4, B5, B6, D1, D2, D3, D4, F2, F6, F11, 4.2, 4.7, 4.8

antzezlan baten prestakuntza. 6. Euskal Pilota: modalitate ezberdinen ezagutza.			
Hirugarren hiruhilekoa			
7. Akrosport 8. Floorball 9. Orientazioa 10. Talde kirolen txapelketa, liga: ikasle talde adituak eta lehiaketak antolatzen dituzte • Txapelketak antolatzen	KE1; KE3; KE4; KE5; KE6; KE7	1.2 / 1.3 / 1.4 / 1.5 / 1.6 / 1.7 / 3.1 / 4.1 / 4.2 / 5.1 / 5.2 / 5.3 / 6.1 / 6.2 / 6.3 / 7.1 / 7.2 / 7.3	B1, B4, B5, C4, C5, D2, D3, D4, D5, E2, E4, E6, F1, F4, F5, F7, F9, F10, 4.4, 4.5, 4.12

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 daitezen. Horrela, prozesu didaktikoa ikasleen beharretara egokituko da. Ikasleen ikasketak ez ezik, ikasteko prozesuak ere ebaluatuko dira. Ebaluazioa konpetentziak ebaluatzera zuzenduko da (ez oinarrizko jakintzak ebaluatzera). Konpetentzia espezifikoen 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, froga fisiko eta motorrak, 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 arroparrik 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 globalizatuetako ikaskuntzen kalifikazioa kasuan kasuko konpetentzia espezifikoen ebaluazio-irizpideen arabera egingo da. Disziplinarteko 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 espezifiko 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 oinarrizko jarduera fisikoak planifikatzen eta autorregulatzen ditu, premia eta interes indibidualen arabera eta norberaren gorputz-errealitatea eta -nortasuna errespetatuz.
		EI 1.2	15	1.2 Ohitura osasungarriak autonomiaz eta erantzukizunez hartzen ditu, baita lesioen prebentziorako neurri orokorrak ere, arrisku-egoerak antzematen ikasiz.
		EI 1.3	10	1.3 Larrialdietan edo istripuetan, protokoloen arabera esku hartzen du, lehen laguntzako oinarrizko neurriak aplikatuz.
		EI 1.4	15	1.4 Gorputz-arloarekin lotzen diren gizarte-estereotipoak eta osasuna arriskuan jartzen duten portaerak baztertzen dituzten jarrera konprometituak eta eraldatzaileak hartzen ditu, edozein informazio gero eta autonomia gehiagorekin kontrastatuz, baliozkoak, fidagarriak eta objektiboak diren irizpide zientifikoetan oinarrituta.
		EI 1.5	15	1.5 Jarduera fisikoaren eta kirolaren arloarekin lotzen diren oinarrizko baliabide eta aplikazio digitalak maneiatzen ditu, eguneroko praktika fisikoa planifikatuz eta garatuz.
		EI 1.6		1.6 Gainerako parte-hartzaileekin harremanak izaten eta elkarri ulertzen dio, gatazkak kudeatzeko elkarrizketarako gizarte-trebetasunak erabiliz, aniztasuna errespetatuz, kirol-legearen kontrako praktiken

			15	ondorio etikoak baloratuz eta jarrera aktiboa hartuz estereotipoen, jarduera diskriminatzaileen eta indarkeriaren aurrean.
		EI 1.7	15	1.7 Jarduera motorren antolamenduan emozioak kudeatzen ditu, gero eta erantzukizun handiagoa hartuz, gainerakoen esku-hartzeak errespetatuz eta kirol-legez jokatuz antolatzailearen, ikuslearen, parte-hartzailearen edo beste batzuen rolak betetzean.
KE 2	15	EI 2.1	35	2.1 Egoera psikomotorrak ezagutzen ditu, akzio-printzipioak zeintzuk doren ulertuz, eta gorputzaren kontrola eta menderatzea handituz, motrizitatearen osagai kualitatiboak eta kuantitatiboak ahal den eraginkortasun haundienez erabiltzen.
		EI 2.2	30	2.2 Gero eta kateatze eraginkorragoak egiten ditu, egoera bakoitzaren barne-logika identifikatuz, akzio-plan pertsonalak pixkanaka perfekzionatuz eta haien esku-hartzea baloratuz.
		EI 2.3	35	2.3 Nork bere jokabide motorra zein den identifikatzen du, norberaren ahalmen motorrak identifikatuz, jolas-jardueren bidez gaitasun fisikoak hobetzen lagunduz, eta ezagutza eta balioak beren bizi-eremura nola eraman daitezken ulertuz.
KE 3	15	EI 3.1	30	3.1 Aurkaritza-testuinguruetan elkarreraginean aritzen da, akzio-printzipioak eta norberaren gaitasunak eraginkortasunak kontuan hartuz, soluzioei eta lortutako emaitzei buruz gogoeta eginez, eta kirol-legearen edo bizikidetzaren kontrako portaerak identifikatuz.
		EI 3.2	35	3.2 Akzio-planak garatzen ditu, egoeren barne-logika eta norberaren eta aurkariaren gabeziak eta indarguneak aztertuz eta, beharrezkoa izanez gero, plana berregokituz.
		EI 3.3	35	3.3 Aurkaritzako kirol-jokoetan parte hartzen du, kultura motorraren lorpenean eta sorreran lagunduz eta 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 kooperatiboak konplexuak ebazten ditu, helburu komunak bilatuz, arau-itunak eginez, erabaki partekatuak hartuz, eta elkarri lagunduz.

		EI 4.2	30	4.2 Parte hartzea sustatzen du, autoebaluaziorako eta koebaluaziorako estrategiak barne hartuz —prozesuarenak zein emaitzarenak—eta esleitutako rolak eta horien erantzukizunak bere gain hartuz.
		EI 4.3	35	4.3 Bizikidetza sozialean eta gizarteratze-prozesuan laguntzen du, portaera etikoaren eta jarrera enpatikoaren bidez, betiere jarrera kritikoa erakutsiz estereotipoen aurrean.
KE 5	20	EI 5.1	35	5.1 Aurkaritza-/kolaborazio-testuinguru ziurretan elkarreraginean aritzen da, oinarri teknikoak eta taktikoak aplikatuz, erantzunak automatizatuz eta kirol-legearen edo bizikidetzaren kontrako portaeren aurrean jarrera kritikoa eta proaktiboa erakutsiz.
		EI 5.2	35	5.2 Aurkaritzako/kolaborazioko kirol-jokoetan modu aktiboan parte hartzen du, haien jatorria, bilakaera, interes ekonomikoak eta politikoak eta egungo gizarteetan duten eragina baloratuz, eta jatorri desberdineko pertsonen artean eraikuntza-elkarreraginak sortzen dituen espazio gisa baloratuz.
		EI 5.3	30	5.3 Motrizitatearen testuinguru batzuetan oraindik ere gertatzen diren genero-estereotipoen aurrean jarrera konprometituak eta kontzienteak hartzen du, haiek mantentzen laguntzen duten faktoreak aztertuz.
KE 6	5	EI 6.1	35	6.1 Ziurgabetasuna duen ingurune batean egoera motorrak ebazten ditu, kirol-jardueren eta jarduera fisikoen oinarri teknikoak eta taktikoak aplikatuz eta eraginkortasuna bilatzen saiatuz.
		EI 6.2	35	6.2 Ingurune naturaletan (lurrekoak edo uretakoak) egiten diren kirol-jardueretan parte hartzen da, inguruneaz modu jasangarrian gozatuz, jarduera horiek sor dezaketen ingurumen-inpaktua minimizatuz, haien aztarna ekologikoaz jabetuz eta garatzen direneko espazioetako baldintzak kontserbatzeko eta hobetzeko jardunak identifikatuz.
		EI 6.3	30	6.3 Natura-eta hiri-ingurunean jarduera fisikoak eta kirol-jarduerak praktikatzen eta antolatzen ditu, erantzukizunak bere gain hartuz eta segurtasun-arau indibidualak eta kolektiboak aztertuz.
KE 7	15	EI 7.1	40	7.1 Musika-oinarria duten eta ez duten konposizio indibidualak edo kolektiboak modu koordinatuan sortzen eta errepresentatzen ditu, gorputza eta mugimendua nahita eta autonomiaz erabiliz adierazpen-eta

				komunikazio-tresna gisa, zenbait adierazpen-teknika espezifikoren bidez.
		EI 7.2	30	7.2 Norberaren kulturarekin lotzen diren adierazpen artistikoetako eta espresiboetako parte-hartzea kudeatzen du, haien kontserbazioa erraztuz eta haien jatorria baloratuz.
		EI 7.3	30	7.3 Emozioak kudeatzen ditu, arte-eta adierazpen-egoeretan desinhibituta eta eraginkortasunez parte hartzeko gai izanik.

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

Kalifikazio kualitatiboa	**Zenbakizko kalifikazioa**
Gutxiegi	0-4.9
Nahikoa	5-5.9
Ondo	6-6.9
Oso ondo	7-8.9
Bikaina	9-10

Ebaluazioaren ondorioak

Errefortzu-neurriak eta egokitzeko-neurriak, curriculuma 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: metodologia, ekoizpen edo ebaluazio irizpideen

egokitzapenak, material gehiagarria edo Hedatze saioetara joatea, esaterako.

Berreskurapenetan, jarduera ezberdinak proposatuko dira. Ikasturteko lehenengo bi ebaluaketetan, ebaluazio irizpide ez-gainditu bakoitzeko errekuperazio sistema eta gutxienezko edukiak zeintzuk diren eta noiz birebaluatuko diren zehatz-mehatz azalduko zaie ikasleei. Atal praktikoa berreskuratzeko, ohiko probetan bezalako froga bat egin edo Hedatze errefortzuetara joan beharko da. Jarrerazko edukiaetan, berriz, hurrengo ebaluaziokoak gainditu ezkero, zuzen berreskuratuko dute. Azkenik, eduki teorikoen berreskurapenak azterketekin, idatzizko lanekin edo ahozko aurkezpenekin egingo dira.

Bestalde, ikasgaia pendiente duten ikasleek aurreko ikasturteko lehenengo bi ebaluaketak gainditzen baditutze zuzen berreskuratuko dute iazko mailako ikasturtea. Bestela, pendientea berreskuratzeko beste aukera bat emango zaie, lan edo azterketa teoriko baten bitartez, edo Hedatze errefortzuetan eskatutakoa eginez.

Azkenik, ikasgaia ondo menderatzen dutela erakusten duten ikasleei eduki jakin batzuetan sakontzeko aukera emango zaie. Sakontze jarduerak anitzak izan daitezke: gaiarekin lotutako jardueretan edo eduki teorikoetan sakonduz, adibidez, kirola eskolaz kanpo eginez edo kirolarekin zerikusia duten albiste eta dokumentaleen hausnarketak eginez.

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**
	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 espezifikoen eta ebaluazio irizpideen arteko lotura.			

	Oinarrizko jakintzen antolaketa.			
Ebaluatuko den alderdia		Indarguneak	Zailtasunak	Hobekuntza-proposamena
	Erabilitako erremintak.			
	Erabilitako tresnak.			
	Heteroebaluazioaren 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...).	**4. maila** 4.1 *Osasun fisikoa: ariketa fisikoaren ondoriozko

	2. *Gorputzaren kontrola eta energia-gastuaren erregulazioa. 3. *Jarduera fisikoetako eta kirol-jardueretako teknikarekin lotzen diren gaitasun motor espezifikoak: ohikoak diren erroreak identifikatu eta zuzentzeko estrategiak eta sakontzeko estrategiak. 4. *Egoera motor indibidualetan nolabaiteko konplexutasuna duten zereginak efizientziaz ebazteko egokitzapen motorrak. 5. *Koordinazio-, espazio-eta denbora-mekanismoei buruzko jarduera motorra egin aurretik,eta jarduerahori behar bezala ebazteari begira,erabakiak hartzeko jarraibideak. 6. Norberaren eta besteen jardunen edo marken neurketa, irizpide objektiboz. 7. Muskuluetako minei aurre egiteko mugimenduak, jarrerak eta luzamenduak.	emaitzen eta oinarrizko aldagai fisiologikoen kontrola.Beroketa espezifiko autonomoa. Entrenamenduaren autorregulazioa eta plangintza.Elikadura osasungarria eta publizitatearen analisi kritikoa.Osasungarriak ez diren dietak eta elikagaiak. 4.2 *Oinarrizko gaitasun fisikoak garatzeko plangintza: indarra etaerresistentzia.Entrenamendu-eta ebaluazio-sistemak. 4.3 *Osasun mentala: nagusi diren eredu estetikoen efektu negatiboak eta gorputzaren gurtza kaltegarriarekin lotzen diren trastornoak(bigorexia, anorexia, bulimia). 4.4 *Jarduera fisikoaren edo kirolaren erabileren eta helburuen kudeaketa eta ikuspegia, betiere jarduera fisikoa edo kirola gurekin egiten dutenen, testuinguruaren eta jardueraren arabera. 4.5 Norberaren eta besteen jardunak ebaluatzeko tresnak eta prozesuak. 4.6 *Jarduera fisikoa kudeatzeko tresna digitalak. 4.7 Praktika motorretako istripuen prebentzioa.Segurtasun-neurri kolektiboak. 4.8 *Jardun kritikoak istripuen aurrean.Desfibriladore bidezko bizkortzea.Bihotz-biriketako bizkortzearen
B) Aurkaritza-egoera soziomotorra	1. Dominio honetako berezko jarduera fisikoen, kirol-jardueren eta joko tradizionalen aniztasuna. 2. *Aurkaria gainditzeko funtsezko akzio-printzipioak. 3. *Aurkaritza-jardueren estereotipo motorrak. 4. *Mendean egotetik nagusi izatera pasatzeko estrategiak eta bitartekoak. 5. *Aurkariaren eremuan espazio libreak sortzeko estrategiak, betiere sakoneko, zabalerako, potentziako eta altuerako kolpeen bidez, kolpe-trukean nagusi izateko. 6. *Aurkariaren seinaleak: asmoak, portaera, gorputz-orientazioa, desplazamenduak, espazioaren erabilera, indarrak eta ahuleziak...	
C) Kooperazio	1. Dominio honen berezko praktika motorren aniztasuna.	

egoera-soziomotorrak	2. *Akzio-printzipioak eta egoera kooperatiboetan arrakasta izateko giltzarriak. 3. *Sekuentzien planifikazioa, jokabide motorrak aurreikusiz. 4. Produkzio eta proiektu motor kooperatiboak. 5. *Rolen esleipenarekin, praktika-denboraren kudeaketarekin eta azken emaitzaren optimizazioarekin lotzen diren erabakiak hartzeko jarraibideak. 6. *Harrera, gizarteratze, laguntza eta kooperazioko gizarte-trebetasunak.	protokoloa (RCP).Teknika espezifikoak eta istripu kardiobaskularren zantzuak, iktus-seinaleak eta antzekoak. 4.9 *Autorregulazio emozionala: porrota kudeatzeko estrategiak. 4.10 *Testuinguru motorretako negoziazio-eta bitartekotza-estrategiak. 4.11 *Arauekiko errespetua: dopina eta kirol profesionaleko bestelako iruzurrak. 4.12 *Jarrera kritikoa eta konpromiso aktiboa estereotipoen, diskriminazioen eta indarkeriaren aurrean. 4.13 Kultura motorrak kultura-herentziari egiten dizkion ekarpenak.Kirolak kultura-nortasunaren bereizgarri gisa, interes politikoak eta ekonomikoak. 4.14 *Kirolaren historia genero-ikuspegitik.Generoaren, adinaren edo beste edozein ezaugarriren arabera jasotako konpetentzia motorraren estereotipoak. 4.15 *Hurbileko ingurunearen zaintza, komunitaterako zerbitzu gisa, ingurune naturalean egiten den jarduera fisikoan
D) Aurkaritza/ kolaborazio egoera soziomotorra	1. Dominio honetako berezko jarduera fisikoen, kirol-jardueren eta joko tradizionalen aniztasuna. 2. *Dominio honetako berezko akzio-printzipioak, hala nola erasoko eta defentsako algoritmoak edo rolen aldaketa azkarra. 3. Aurkariaren ahulguneen eta indarguneen identifikazioa: aurkariaren asmoak, egiteko moduak, espazioaren erabilera, konpromiso-maila... 4. *Erasoko eta defentsako aurretiazko estrategien mugaketa, taldekideen eta aurkako taldeko kideen ezaugarrien arabera. 5. Talde-kiroletanemandako araudiak eta jokoen arauak (jokoaren hasiera, jokalarien eskubideak eta betebeharrak, puntuatzeko aukerak, arrakasta edo porrota dakarten elementuak...). 6. Ebaluatzeko eta erabakiak modu indibidualean edo kolektiboan hartzeko tresnak: behaketa gurutzatuak, informatika-tresnak... 7. *Norberaren, taldekideen eta aurkarien akzioa aztertzeko eta azaltzeko prozedurak.	

	8.*Aurkaritzakolektiboko jardunen balioak (borrokarako grina, enfrentamendua, zintzotasuna, elkartasuna, segurtasuna, legezkotasuna).	
E) Ziurgabetasuna duten inguruneetako egoera motorrak	1. Landa-eta hiri-inguruneetako jarduera fisikoak. 2. *Jarduera egiten den bitartean, kanpotik datorren informazioaren (ikusmena, ukimena eta entzumena) eta barnetikdatorrenaren(propiozeptiboak, emozionalak) identifikazioa. 3. *Energiaren kudeaketa eta erregulazioa, ekonomiaz eta eraginkortasunez. 4. *Ingurune naturalean,norberaren eta gainerakoen arriskuaren kudeaketa.Segurtasun-neurri kolektiboak. 5. Jarduera horietako berezko materiala eta ekipamendua, segurtasunekoa barne: ezagutza teknikoak eta mantentze-lanetako ezagutzak. 6. Puntu kardinalak, ipar magnetikoa, orientazioak, planoak, mapak eta iparrorratza. 7. Hiriko kirol-praktikak: crossfit, hirietako gimnasioak, calistenia...	
F) Arte eta adierazpen egoera motorrak	1. Adierazpeneko erritmo-eta musika-jarduerak. 2. *Gorputzaren komunikazio-erabilerak: sentsazioen, sentimenduen eta emozioen adierazpidea etaideia konplexuen komunikazioa zenbait testuingurutan. 3. *Gorputz-adierazpeneko teknika espezifikoak. 4. Espazio eszenikoaren ezaugarriak: orientazioa, norabideak, bolumena, altuera, planoa, dimentsioaketa trazuak. 5. Espazio eszenikoa: ibilbideak, sarrerak/irteerak, publikoaren kokalekua, orientazioa (publikoari begira),espazioaren okupazioa.	

	6. *Sorkuntza-prozesuaren faseak (induktorea/eskaera, sorkuntza/aniztasuna, aberastea, aukeraketa, produkzioa, aurkezpena), konposizio koreografikoko prozesuekin(errepikapena, transposizioa, kontrastea, metaketa, errotazioa) eta elementu osagarriekin (jantziak, musika). 7. Dantzen pausoak, acrosport figurak, ekintza akrobatikoak/adierazkorrak. 8. Zenbait rol: koreografoak, aktoreak, dantzariak, ikusleak, epaileak. 9. Produkzioak behatzeko irizpideak: zailtasuna, mezua, kontzentrazioa, kateatzea, originaltasuna, sinkronizazioa, koordinazioa... 10.*Gainerakoen proposamenen, iritzien eta produkzioen balorazioa eta errespetua.Genero-estereotipoen ondoriozko asimilazioak. 11. *Emozioen kudeaketa, gainerakoen begirada, arriskuak eta kontzentrazioa. 12. Ikuskizunen, gau-emanaldieneta arte-eta adierazpen-ekitaldien antolaketa.	