



25 ikasle dituen LHko 4. mailako taldea egokitu zaizu eta haien artean ikusmen-urritasuna duen ikasle bat dago. Gorputz Hezkuntzaren arlotik Metodologia berritzailearen bat ezarri nahi da, ikasleen autonomia eta bizikidetzat hobetze aldera. Era berean, IKTen ezagutza eta erabilera ere garatu nahi da.

Gizarteak aldaketa garrantzitsuak pairatu ditu azken hamarkadetan; Aro Industrialetik Informazioaren eta Komunikazioaren Arora igaro gara, eta horrek aldaketa handiak ekarri ditu hezkuntzaren alorrean ere. **Gure seme-alabak ezin ditugu hezi azken mendean nagusitu den eredu industrialaren arabera.** Hala ere, gaur egun, ikastetxe askotan erabiltzen diren **irakaskuntza-metodoak ez dira egokitu** jasaten ari garen aldaketa honetara, non globalizazioak eta teknologia berriek testuinguru berri batean kokatu gaituzten, elkarren arteko etengabeko kontaktu birtualean kokatuz, non IKTen erabilera guztiz ezinbestekoa den.

Bestalde, ikasgeletan dugun aniztasunari erantzun behar diogu: interes-, motibazio-, erritmo-, itxaropen-, gaitasun kognitibo-, fisiko- maila desberdinak dituzten ikasleei eredu didaktiko tradizionalek erantzuten ez dietenak, besteak beste, ikaslea informazio-hartzaile pasibo huts gisa kokatzen dutenak.

Gaur egungo ikasleek **metodologia berritzaileak eta eraldatzaileak** behar dituzte, haien parte-hartze aktiboa sustatuko dutenak, eta Irakaskuntza-Ikaskuntza prozesuaren ardatzean kokatuko dutenak. Ikaslea bera izan behar du **I-I prozesuaren protagonista eta eraikitzailea**, eta irakasleak haren garapen integrala erraztuko duen gidari-rola bete behar du.

Horri guztiari erantzun diezaioketen metodologia berritzaileetako bat **"Ikaskuntza-giroak"** deiturikoak dira, eta horien bidez **"ikaslearen parte-hartze aktiboa eta hausnarketa lortzen da"** (Julia Blázquez, 1995). Bestela esanda, irakasleak giro bat sortzen du (horren bidez helburu jakin bat lortu nahi du), eta giro horren bidez ikasleak norbere ikaskuntzaren gidaria da, eta bere jardura eragilearen protagonista; zer, nola eta noiz erabakitzen duelarik. Ondorioz, ikaslearen autonomia eta ikaskuntza esanguratsua bermatzen dira.

Aurretik esan bezala, ezin diogu erantzun XXI. mendeko haurren eskakizunei XX. mendeko metodoak erabiliz. Hortaz, horri erantzuteko nire proposamenak **bitarteko** izango ditu, besteak beste, **ikaskuntza-giroak, herri-jolasak eta IKTak**. Jolasa da, batez ere, irakasleok dugun baliabide-metodologiko egokiena ikasleei ezagutzak, prozedurak eta jarrerak transmititzeko. Jolas tradizionalek dira Cervantes Trigüerosen esanetan "belaunaldiz belaunaldi transmititzen diren jolasak, leku jakin batekoak edo ez espezifikoak izan daitezkeenak" (1998). Hortaz, jolasa ardatz, **Unitate didaktiko/Ikas-egoera** honek



eskatzen zaigun helburua lortzera eramango gaitu, alegia, egungo **haurrak prestatzea, etorkizunean herritar trebe bihur daitezen.**

Kasu honi heltzeko, hierarkia-ordenaren arabera, Lehen Hezkuntzako curriculuma ezartzen duen martxoaren 1eko **157/2022 Errege Dekretua** eta Euskal Autonomia Erkidegoko Oinarrizko Hezkuntzaren curriculuma ezartzen duen maiatzaren 30eko **77/2023 Dekretua** izango ditugu ardatz.

Delgado-ren hitzetan (1994) "Irakaskuntza metodoak ikasleen ikaskuntza lortzera garamatzaten bideak dira, hau da, irakaskuntza helburuak lortzera garamatzatenak . Beraz, ondoriozta dezakegu aukeratutako metodoak arrakasta izan duela aurre-espektatibak lortuz gero, baina porrot ere egin dezakeela aukeratutako metodoa egokia ez bada edo behar bezala aplikatzen ez badakigu. Horregatik da garrantzitsua plangintza egoki bat egitea, eta, horretarako, gure ikasle-taldearen ezaugarriak hartu beharko dira erreferentziazat. Arrakastatsua izan nahi duen metodo didaktiko orok dira premisa bete beharko ditu: **mailgua, integratzailea eta ikaslearen parte-hartze aktiboa bermatzen duena.**

Ikuspegi psikologiko eta pedagogiko batetik, Howard Gardineren arabera, jarduera fisikoek lagundu egiten dute ikaslearen adimen espaziala, -gorputzezkoa, -kinestetikoa eta pertsonen artekoa garatzen. Era berean, oinarri izango ditugun printzipio metodologikoei ikuspegi konstruktibista dute, Piaget, Ausubel eta Le Boulch-en ildotik. Honako ezaugarri hauek bete behar dituzte:

- Ikaslearen garapen-mailatik abiatzea.
- Ikaskuntza esanguratsuak erakitzeko laguntzea.
- Ikaslearen parte-hartze aktiboa eskatzen duten jarduerak egitea.
- Gure proposamenak ikuspegi ludikoa izan behar du. Jolasaren bidez, gorputz-adierazpenaren garapena landuko dugu, ikaslea mugimenduaren bidez espresatzeko jarrera bultzatuz.

Jarraian, 4. mailako ikasleen ezaugarri psiko-ebolutiboak deskribatuko ditut, Jean Piageten ikasketetan oinarrituta eta pertsona guztiak berdinak ez direla abiapuntutzat hartuta:



GARAPEN KOGNITIBOA

- Informazioa aztertzeko eta laburbiltzeko gaitasuna garatzen du.
- Ingurunearekin mugimen-harreman hobea izateko aukera ematen dioten denbora-nozioak hartzen ditu.
- Errealitatea hainbat ikuspuntutatik ikus dezake.
- Pentsamendu sinkretikotik pentsamendu logikora eboluzionatzen du.
- Jardueraren aurretik eta ondoren hausnar dezake, eta ondorioak ateratzen ditu.
- Arretaz aritzeko eta kontzentratzeko gaitasuna handitzen du.
- Kuriositatea du eta dena motibatzen du.

GARAPEN FISIKO-MOTORRA

- Koordinazio eta oreka hobea du, eta horrek mugimendua hobetzeko aukera ematen dio.
- Oinarritzko gaitasunak eta trebetasunak erraz eskuratzen ditu.
- Bere trebetasunen gaineko kontrol kognitiboa garatzen hasten da.
- Jolasa eta lana bereizitzeko gai da.
- Lateralitatearen batezabera erabiltzen du.
- Oinarritzko gaitasun fisikoak kualitatiboki gehitzeak trebetasunak eskuratzen laguntzen du.

GARAPEN SOZIO-AFEKTIBOA

- Norbere eta besteen aukeren eta mugen jakitun da.
- Egozentrismoetik deszentralizaziora igarotzen da.
- Familiatik aldentzen doa eta harreman sozialak ezartzen ditu eskolan.
- Pixkanaka helduengandik independizatzen da.
- Espiritu kritikoa eta besteen pentsamenduarekiko eta iritziekiko tolerantzia garatzen ditu.



- Lankidetzan aritzen ikasten du.

Bestalde, **ikusmen-urritasun arina** duen ikasle bat dugu. Espainiako Ikusmen-urrituen Elkarteak emandako definizioaren arabera, "% 50etik gorako ikusmena dutenak dira". 77/2023 Dekretuak proposatzen dituen **Eskola Inklusiboaren printzipioei jarraituz**, helburu nagusia zera da, haur guztiei ikasteko aukera berdinak eskaintzea, haien ezaugarri fisikoak, psikikoak edo sozio-afektiboak edozein direla ere. Horretarako, lehenik eta behin, ikasleari buruzko informazioa lortu behar da, haren ezaugarriak (zailtasunak, gaitasunak, interesak, etab.) ezagutu behar dira, gure esku-hartze didaktikoa modu egokian planifikatu ahal izateko. Gorputz-hezkuntzako irakasle garen aldetik, ikaslearen gurasoek, tutoreak, orientatzaileak, PTK, profesional medikoek eta abarrek eman diezaguketen informaziora jo behar dugu. Horrez gain, hainbat proba eta behaketaren bidez, gure ikaslea "kokatzen" lagunduko diguten datuak jaso ditzakegu; haren autonomia-maila, mugitzeko gaitasuna, behar dituen baliabide espezifikokoak, ...

Dekretuaren **24. Artikuluak** "**Jarduera Plan Pertsonalizatua**" dokumentua aipatzen du, eta ikasleak dituen premiei erantzuteko aurreikusitako jarduketak biltzen dituen dokumentua da. Plana ikasgelako programaziotik abiatuta gauzatuko da. Hona hemen proposatzen ditugun orientabide didaktikoak:

- ✓ Ikusmen-estimuluak ordeztzen entzumen-, kinestesia- eta ukimen-estimulazio handiagoarekin.
- ✓ Zereginak argi eta zehatz azaltzea.
- ✓ Hurbil eduki hobeto entzun dezan.
- ✓ Jolas-egoerak sorbitzea, erakutsia ziurtatuz (ertzak, irtenguneak, zoru irristakorra, oztipoak kentzea), ikasleak bere buruarekin konfiantza har dezan.
- ✓ Desplazamenduak erabiltzea inguruko elementuetan arreta jarri; kolore-contrasteak dituzten materialak erabili behar dira hobeto orientatzeko; gorria, zuria eta beltza ondo hautematen dira, baita argi biziak eta askotariko soinuak erabili behar dira.
- ✓ Jolas-egoeretan, harrapaketa jolasetan esaterako, ikusmen-urritasuna duen ikaslearen ondoan daudenak handik erretiratu egin behar dira, edo bestela, euren presentzia iragarri, isilik egon beharrean.



- ✓ Oreka lantzea eta orientazioa eta espazioaren eta denboraren egituraketa hobetzea; horrek desplazamenduaren hobetzea bultzatuko du.
- ✓ Gure interbentzioa ahalik eta txikiena izan behar da; ikaslea besteen ondoan desberdin sentitu ez dadin.
- ✓ Oreka- eta desoreka-egoeretan erortze-ikaskuntza erraztea (erortzen ikastea mina ez hartzeko).
- ✓ Begien eta eskuen arteko koordinazioa lantzea.

Gure esku-hartzeari dagokionez, bi helburu nagusi ditugu; alde batetik, ikusmen-urritasuna duen ikasleari mugimen-esperientzia anitzak eskaintzea, **ikaslearen independentzia funtzional handiena**, autonomia pertsonala eta gizartean ahalik eta integrazio osoa ahalbidetuz. Bestetik, ikusmen-urritasunaren inguruko **sentsibilizazioa sortzea** taldean; horretarako, hasierako saioetan garrantzitsua da ikusmen-urritasuna duen ikaslearen berri ematea taldeari, eta horren inguruko jarduerak lantzea lehenengo egunetan; haren gaitasunak eta mugak baloratzeko aukera emango dietenak. Ikaslea bera protagonista den jolasak antolatzea aproposenak dira, besteak beste, *Goalball*, *gidaridun lasterketak*, *begiak estalita dituzten jolasak*, *etab.*

Unitate didaktiko / Ikas-egoera honetan planteatzen diren jarduerak honako **funtssezko konpetentzia hauek** garatzen ahalbidetzen dituzte.

-Hizkuntza-komunikaziorako konpetentzia (HKK); HFko saioetan ematen diren elkarrekintza anitzen bidez, hitzezkoak eta hitzik gabekoak, bai eta jolas kooperatiboak eta horien arauak buruzko hiztegia ikastea ere: lankidetzak, koordinazioa, talde-lana, Goalball, ...

-Konpetentzia pertsonala, soziala eta ikasten ikastekoa (KPSII); jolas kooperatibo-egoeren bidez, non berdinaren arteko komunikazio-, emozio-, partaidetza- eta lankidetzak dimentsioak lantzen diren. Emozioen eta gatazken kudeaketa garrantzitsua da, osasun fisikoa, emozionala eta soziala indartzeko.

-Matematikarako konpetentzia eta Zientzia, Teknologia eta Ingeniaritzarako konpetentzia (STEM); ikaslea espazioan kokatuz, distantzia eta neurriak kalkulatzeko ikasiz, bere gorputza, fisiologia eta giza gorputzaren anatomia hobeto ezagutzeko aukera emango diona, eta horrek gorputza zaintzeaz ohartaraztea dakar, osasun ona eta bizi-kalitatea hobetze aldera.



-**Konpetentzia digitala (IKD)**, Internet edo beste bitarteko batzuen bidez lortutako datuak erabiltzea eskatzen duten proiektuetan lan egitean (Horma-irudia, LUDOS proiektua, JCLIC,...)

-**Herriartasunerako Konpetentzia (HIK)**, errespetu-, lankidetzaz, tolerantzia-, elkartasun- eta laguntasun-jarrerak garatuz eta gatazkak elkarriketaren bidez konponduz.

-**Ekintzailatza konpetentzia (EK)**, talde-jarduerak eta proiektuak antolatuz; marra egitean erabakiak hartu eta ideiak aurrera eramanez, lankideak helbururantz gidatuz, jarrera positiboarekin eta lidergo-jarrerarekin.

-**Kontzientzia eta adierazpide kulturalerako konpetentzia (KAKK)**; bere kulturaren berezko herri-jolasak baita besteen kulturako informazioa bilatuz, praktikatzuz eta gainontzekoei transmitituz.

Bestetik, funtsezko konpetentzia-gisa jasota ez badago ere, gure ikasleek, konpetentzia-motorea modu esanguratsuan garatuko dute UD/IE honen bidez, eskakizun-maila desberdinetako egoera-motoreen bidez.

Jolasa dugu irakasleok ikasleei ezagutzak, prozedurak eta jarrerak transmititzeko dugun bitarteko egokiena, edo, bestela esanda, haurrek funtsezko konpetentziak garatzeko erabiltzen dugun bitartekoa. Gorputz Hezkuntzako irakasleen kidegoari dagokion gai-zerrendari dagokionez, **13. gaiarekin lotzen dugu** gure proposamen hau, izan ere, jolasak zenbait ezaugarri baititu: haurren **gaitasun guztiak garatzen lagunduko dute**, bai fisikoak, bai kognitiboak, bai afektibo-sozialak. Bestetik, jolasak baditu ere berezia bihurtzen duten ezaugarriak; jarduera **naturala da**, **hautzaroaren esentziari lotua**, plazerra sortzen duen jarduera da, izugarri **motibagarria** da, eta jolasaren bidez nahi ditugun **helburu gehienak lor daitezke**. Hori guztiori ez ezik, jolasa jarduera **boluntario eta espontaneo da**, **sormena garatzen duena**, eta **autoestimua eta konfiantza indartzen dituena**. Jolasak **ahalmen fisikoak eta psikikoak** garatzen laguntzen du, eta **tentsioak askatzeko** eta **orekara itzultzeko** bitarteko terapeutiko gisa ere balio du.

Ondoren, UD/IE honen **helburu didaktikoak** zerrendatuko ditugu:

- ✓ Talde-jardueretan parte hartzea, proiektuak partekatuz.
- ✓ Euskal Herriko eta beste leku batzuetako herri-jokoak ezagutzea eta balioestea.
- ✓ Jokoen arauak ezagutzea eta errespetatzea, horietaz gozatzea, emaitza alde batera utziz.
- ✓ IKTen erabilera sustatzea.



- ✓ Oinarrizko gaitasunak eta trebeziak garatzea, eta espazio- eta denboraren-pertzepzioa hobetzea, haurrentzako jolas herrikoien bidez.

Oinarrizko jakintzei dagokienez, **A blokeari** dagozkionak garatuko ditugu, "**Egoera psikomotorrak**": oinarrizko gaitasun fisikoak eta oinarrizko trebetasun motoreak jardura ludikoetan. Era berean, **G- multzoko** edukiak ere garatuko dituzte ikasleek, "**Heziketa fisikoaren zeharkako jakintzak**": osasun fisikoa, mentala eta soziala, ohitura osasungarriak hartzea eta kultura-herentziaren garrantzia (jolasak eta kirolak).

Jakintza horiek modu integratuan landuko dituzte kontzeptuak, jarrerak eta prozedurak.

Jarraian, UD/IE honetan ikasleentzat prestatutako **jarduera batzuk deskribatuko ditut**, haiek garatzea nahi dugunaren isla:

“BETIKO JOLASAK”

Ohi bezala, garatuko dugun gaiari buruzko interesa sortzen saiatuko gara ikasleengan. Horretarako, galdera batzuk egingo dizkiet lehenengo saioan, guztien elkarreko eztabaida txikia sortuz. Horien bidez, **nire ikasleek dituzten aurrezagutzei buruzko informazioa lortu** ahal izango dut, eta egin beharreko jarduerak hobeto planifikatu ahal izango ditut. Ondorengo galdera hauek egingo ditut:

- Zer dakizue herri-jokoei buruz?
- Esaidazue ezagutzen duzuen herri-jolasen izena (izena, jatorria, non praktikatzen da, ...)
- Jolasten al duzue inoiz herri-jolasetan (eskolan, parkean, etxean)?
- Zuen gurasoek eta aitona-amonek jokatzen zituzten herri-jokoak ahaztuta daude? Egun erabiltzen ez direla uste duzue? Zergatik?

Galdera hauek lehenengo jarduerara garamatzate, *etxeko lan-gisa har daitekeena*. Batetik, galdetu etxean (amari, aitari, aitona-amonei, anai-arrebari) ed ezagutzen duten herri-jolasik eta bestetik, Interneten bilatu jolas tradizionalak buruzko informazioa. Informazio hori gainerako ikaskideei aurkeztuko zale (jolasaren izena, beharrezko materiala, jolas-arauak...), eta ikasle guztien artean horma-irudia osatuko dute, jolasen nondik-norakoak ezagutzeko.

Saioek **3 zati nagusi** dituzte: animazioa, zati nagusia eta lasaitasunera itzultzea.



Beroketa

- **"Azeriak, oiloak eta sugeak"**. Taldea hiru azpitaldetan banatzen da: oiloak, azeriak eta sugeak. Ekipo bakoitzak eremu bat du zehaztua zelaian salbu egoteko (etxea). Azeriek oiloak harrapatu behar dituzte, oiloek sugeak eta sugeek azeriak. Jokalari bat harrapatua denean preso geratuko da harrapariaren etxean. Hala ere, badu libratzeko aukera baldin eta jolaskide batek ukitzen badu, hortaz, kasu horretan bere etxera buelta daiteke. Aurkako jokalaria guztiak harrapatzen dituen taldeak irabazten du jolasa.

Atal nagusia

- **"Zaku-lasterketa"**. 3-4 azpitalde osatzen ditugu eta hilaran kokatzen dira. Errelebo jolas honetan jokalaria zakuan sartzen ditu hankak, eta eskuekin heltzen dio zakuari, gerriaren parean. Irakaslearen seinalean, jokalariek aurrera egiten du "jauzika" helmugaraino, eta benan taldekide batek ordezkatzen du. Ibilbide osoa egiten duen lehen taldeak irabazten du jolasa.

- **"Zapitxea"**. Ikasleek 2 talde osatzen dute, zelaiko bi muturretan kokatzen dira eta bakoitzak zenbaki batekin identifikatuko da. Irakaslea, berriaz, zela erdian kokatuko da zapi bati eusten diolarik. Zenbaki bat esaten duenean zenbakia egokitu zaien jokalaria korrika hasiko da eta zapia eskuratu beharko da aurkaria baino lehen. Ondoren, bere eremura bueltatu beharko da harrapatua izan gabe. Aurkariak zapia hartuko balu, harrapatu beharko du hark bere eremura iritsi baino lehen. Puntu bat lortzen dute helburua lortzen duten bakoitzean, eta jokalaria guztiak parte hartu ondoren ikusten da nork lortu dituen puntu gehien.

- **"Bolo kooperatiboa"**. 4ko edo 5eko taldeak osatzen ditugu. Pilota batekin 6 metroko distantziara 10 bolo botatzeko da jolasa. Txandaka, taldekide guztiek jaurtiko dute, eta puntu bat lortuko dute eroritako bolo bakoitzeko. Amaitzean, talde bakoitzeko kide guztiek lortutako puntuak batzen dira. Puntu gehien batzen dituen taldeak irabazten du.

- **"Soka-saltua"**. Bi jokalarik soka hobatzen dute mutur bakoitzetik eta biraka hasten dira. Gainerakoak ilaran jartzen dira, txandaka salto egiteko; jolas ugari ditugu (kantekin, bakarka, taldeka, ...)

- **"Soka-Tira"**. Bi talde osatzen ditugu ikasle-kopuru berdina eta ilaran jartzen dira 10-15 metroko soka bati helduz. Soka erdian kolore gorriko zapi bat jartzen dugu. Taldeak euren eremuak mugatzen dituen marra baten atzetik kokatuko dira, eta zapia eremu neutralaren erdian jarriko da, hau 3 metro ingurukoa. Irakaslearen seinalean jokalariek sokari tira ekiten diote, kontrako taldeko lehen jokalaria bere eremuko marra pasarazi arte.



-**"LUDOS programa"**. Multimedia-programa honen bidez, ikasleek oso modu dibertigarrian sakondu ahal izango dute herri-jokoen ezagutza.

Lasaiketa

- **"Bikoitiak eta bakoitiak"**. Jokalariak eskuko hatzak ateratzen dituzte seinale batera. Aurretik aukeratuko dute bien artean aterako den zifra bikoitia edo bakoitia izango den, bikoitiak edo bakoitiak esanez. Asmatzen duenak irabazten du.

- **"Harria, papera edo guraizea"**. Bi jokalarik, esku bat birkarrean ezkaratuta dute, aho batez biek galdetzen dute: harria, papera edo guraizea? Ondoren eskuak ateratzen dituzte, hiru aukeretatik bat erakutsiz: Harria ukabil itxia da; Papera esku luzatua da; Guraizeak hatz erakuslea eta bihotza luzatuak dira. Harriak guraizea birrintzen du, guraizeak papera moztzen du eta paperak harria birrintzen du. Irudi bera aurkezten badute biek, errepikatu egiten da.

- **"1,2,3 karabin-bon-ban!"**. Ikasle bat zutik eta hotsara begira, gainontzekoak 4 hanketan daudelarik distantzia batera. Azken horien helburua paratara iristea da 4 hanketan ibiliz. Zutik dagoena "1,2,3 karabin-bon-ban!" esan eta bira emango du, norbait inguritzen ikasiz gero, abiapuntura itzuli beharko du.

-Landutakoari buruzko **hausnarketa partekatua** eta ondoren aldagelara.

OHARRA: Euskal Herriko herri-jolasen adibideak: Ziba, Diaboloa, Kromoak, Tabak, Txirrintolea, Iturriak, Igela, Kanikak, Txintxirrika,...

Ikas-egoera honek ikasleek egin beharreko **produktu finala** behar du. Hortaz, **ikasleek horma-irudi bat osatu beharko dute**, jasotako herri-jolasei inguruko informazioaz baliatuz.

Ebaluazioa une oro egiten da, eta **globala, jarraitua, eta hezigarria** izan behar du, hau da, etapako irteera-profilean adierazitako funtsezko konpetentzien eskuratze-maila (lorpena) ebaluatu behar ditu, GHko eremuaren konpetentzia espezifikoei lotutako ebaluazio-irizpideen bidez. Ebaluazioa ez da une jakin batean egin beharreko lana; aitzitik, irakatsi eta ikasteko prozesu osoan aplikatuko da, eta hori funtsezkoa da edozein planteamendu didaktikotan. Kasu honetan, Euskal Herriko nahiz beste kultura batzuetako joko eta kirol tradizionalei erreparatuko diet.



Ebaluazioa egiteko, **erregistro anekdotikoa** beteko dugu. Bertan, garrantzitsuak zaizkigun xehetasunak adieraziko dira (ikasleen portaerak, ekintzak, etab.), baita **behaketa-fitxa** ere. Fitxa horretan, ebaluazio-irizpideen eskuratze-maila baloratuko da.

Ebaluazio-irizpideak erreferente ditugu helburuen eskuratze-maila eta funtsezko konpetentziak ebaluatzen. Jarraian, gure ikasleek lortu beharrekoak zerrendatuko ditut:

- ✓ *1.1.- Jarduera fisikoa aisialdirako alternatiba osasungarri gisa antzematea, jolas tradizionalak eginez eta jarduera fisikorakoa eta esfortzurako jarrera positiboa hartuz.*
- ✓ *2.1.- Motrizitatearen osagai kualitatibo eta kuantitatiboak eraginkortasunez eta sormenez erabiltzea, gorputzaren gaineke kontrola eta menderatzea bereganatuz.*
- ✓ *3.2.- Norberaren kulturen errotutako jolasetan modu aktiboan parte hartzea, baita askotariko kulturetatik datozen beste batzuetan ere, oldarkortasuna eta emozioak kontrolatuz.*
- ✓ *4.1.- Kooperazio-egoeren eskaerei erantzuteko ekintzak kateatzea, oinarrizko mugimendurako trebetasunak hautatuz eta konbinatuz.*
- ✓ *5.2.- Ikasgelan adostutako arauak eta joko-arauak errespetatzea, eta kiroltasunaren eta joko garbiaren parametroen arabera jardutea, partehartzaileen ekarpenak baloratuz.*
- ✓ *5.3 Norberaren kulturen errotutako joko eta kirolean, tradizioan edo gaur egungoetan, modu aktiboan parte hartzea, baita askotariko kulturetatik datozen beste batzuetan ere, horien jatorria, agerpena eta denboran izan duten transmisioa testuinguruan kokatuz.*
- ✓ *5.4-Norberaren kulturen errotutako jolas tradizionalen zein beste kulturetako informazioa eskuratu teknologia berrien bidez horma-irudi bat egiteko.*

Metodologiari dagokionez, **mikroirakaskuntza** oinarrituko gara: talde txikietan eta aurkikuntza gidatuan batez ere. Proposatutako jolasak "**txokoka**" antolatuko dira, non ikasleek gainontzekoei azaltzen dizkieten jolasak; jolasaren izena, jolasaren arauak, etab. Ikasleek libreki aukeratzen dute jolasa eta praktikatu duten denbora.

Arauak eta joko-kideak errespetatzea funtsezkoa izango da HFko saietan. Elkarbizitzarik eta errespeturik gabe ezin da ikaskuntza-girorik egon. Garrantzitsua da ikasleei askatasunez mugi daitezkeela ikusaraztea "txoko" batetik bestera, materialaren txanda, arauak eta antolaketa errespetatuz. Parte-hartzea asko baloratuko da. Jolasaz gozatzea da helburua.



Erabiliko ditugun **baliabideei** dagokionez, alde batetik, ikastetxeko gimnasioa edo kanpoko zelaia, eta bestetik, Heziketa Fisikoko materiala: *boloak, txingak, zakuak, soka, zibak, diabolak, kromoak, tabak, txirrintoleak, iturriak, kanikak, etab.*

Ondorioak

Herri-jolasak bizirik mantentzeko arrazoiak ugariak dira. Haien bidez, hainbat eremutako ezaugarriak, balioak, bizimoduak eta tradizioak transmititu diezazkiekegu haurrei. Herri-jolasak norberaren eta besteen istorioak ezagutzeko aukera ematen digute, belaunaldi ezberdinen arteko hurbilketa eskainiz.

Jolas-tradizional desberdinak ezagutuz, horien ezaugarriak eta aplikatzeko aukerak, haurrei **esperientzia eta sentsazio esanguratsuen bidea** irekitzen diegula esan genezake, esparru ludiko eta integratu batetik, haien gorputza eta mugimenduak ezagutzea eta menderatzea erraztuko diena, bai eta **bizitzarako beharrezkoak diren jarrerak, balioak eta arauak eskuratzea ere.**

Ikasteko giroak bitarteko metodologia dugu haurrei funtsezko ezagutzak eta gaitasunak eskaintzeko eta, aldi berean, haurren heziketa integrala bultzatzen duten jarrerak eta balioak lantzeko bidea. Sormena, esplorazioa eta lan egiteko moduak bermatuko dituen espazio atsegina. Berdinen arteko elkarreragina sustatzeko eta ikasleak dimentsio guztietan garatzeko eremua.



Bibliografia

-OLASO, S. Y LAVENGA, P. (2003). *Mil juegos y deportes populares y tradicionales*. Ed. Paidotribo. Barcelona.

-BLÁNDEZ, JULIA. (2000). *Programación de unidades didácticas según ambientes de aprendizaje*. INDE. Barcelona.

-IGLESIAS, P.; LÓPEZ, V. Y PÉREZ, D. (2004). *La Atención a la Diversidad en Educación Física*. Editorial Wanceulen. Sevilla.

-Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMLOE).

-157/2022 Errege Dekretua, martxoaren 1ekoa, zehazten dituen Lehen Hezkuntzaren antolaketa eta gutxieneko irakaskuntzak.

-77/2023 Dekretua, maiatzaren 30ekoa, Oinarrizko Hezkuntzaren curriculum zehaztu eta Euskal Autonomia Erkidegoan ezartzekoa.