

IRAKASGAIEN PROGRAMAZIO DIDAKTIKOAREN LABURPENA 2025-2026



BENTADES IKASTETXEA

Ikasgaia/ Arloa	ONGIZATE FISIKOA ETA EMOZIONALA		
Irakaslea(-k)	Asier Ipiña	Ikasturtea	2025 / 2026
Zikloa/ Maila	DBH2	Talde kopurua	1

JUSTIFIKAZIOA

Programazio hau irakasgai bakoitzeko testuingurua kontuan hartuta garatu da, eta helburu nagusia ikasleen ikaskuntza esperientzia ahalik eta eraginkorrena izatea da. Lehenik eta behin, ikasleen abiapuntua aztertzen da, bakoitzaren gaitasunak, aurrezko ezagutzak eta behar bereziak identifikatuz. Ondoren, gelaren egoera eta ikastetxearen errealitate zehatza kontuan hartuta, programazioak ikaskuntza esanguratsua sustatuko duten estrategiak proposatzen ditu.

Urtez urte egindako memoriak eta hobekuntza-proposamenak erreferentziatzen hartuta, programazio honek aurreko ikasturteetan identifikatutako hutsuneak zuzentzea eta indarguneak areagotzea du helburu. Ikasleen garapen akademikoa, soziala eta pertsonala optimizatzeko, programazioa etengabeko ebaluazioaren bidez egokitu eta hobetu egingo da, beti ere, kalitatezko hezkuntza eskaintzeko konpromisoari eutsiz.

FUNTSEZKO KONPETENTZIAK	OINARRIZKO JAKINTZAK
Hizkuntza Komunikaziorako konpetentzia (HKK) Konpetentzia Eleaniztuna (KE) Matematikarako konpetentzia eta zientzia, teknologia eta ingeneritzarako konpetentzia (STEM) Konpetentzia Digitala (KD) Konpetentzia pertsonala, soziala eta ikasten ikastekoa (KPSII) Herritartasunerako Konpetentzia (HK) Ekintzailtza Konpetentzia (EK) Kontzientzia eta adierazpide kulturalerako Konpetentzia (KAKK)	<u>Ikus anexo</u>

KONPETENTZIA ESPEZIFIKOAK eta EBALUAZIO IRIZPIDEAK (LINK)

<p>1. 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.</p>	<p>1.1. Hainbat proposamen ludomotor eta artistiko-espresibo antolatzea inguruneak eskaintzen dituen motibazioetan eta aukera pertsonaletan oinarrituta, proposamen horietan aktiboki parte hartuz.</p> <p>1.2. Proposamen ludomotor berriak edo alternatiboak ezagutzea praktikaren eta haien barne-eta kanpo-logikaren azterketaren bidez, haiekiko interesa eta errespetua agertuz.</p> <p>1.3. Joko eta kirol tradizional eta egokitueta aktiboki parte hartzea, norberaren esku-hartzea baloratuz eta autonomia progresiboarekin egokituz eta, aniztasunarekiko errespetuan oinarrituta, era kooperatiboan ikasiz.</p> <p>1.4. Proposamen artistiko-espresiboak era gidatuan garatzea euskal tradizioaren eta beste kultura batzuen ezagutzaren bidez, norberaren gaitasunekiko konfiantza agertuz.</p> <p>1.5. Bizitza aktibo eta osasungarri baten ezaugarriak (fisiologikoak, emozionalak, dietetikoak eta abar) eta jardun motor biziaren ondorio positiboak ezagutzea, haren onurak ezagutuz, biziz eta gozatuz.</p>	
<p>2. Jardun motorrean emozioak kudeatzea, autonomia progresiboarekin eta kontzientzia eta erregulazio emozionala lantzearen bidez, jarduera fisikoez gozatzeko eta ongizate pertsonala lortzen eta estresa murrizten laguntzeko.</p>	<p>2.1. Lehen eta bigarren mailako emozioak ezagutzea, bizipen pertsonala baloratuz eta gainerako emozioak identifikatzen lagunduz.</p> <p>2.2. Erregulazio emozionaleko hainbat teknika praktikan jartzea, emozioez jabetuz.</p>	
<p>3. 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</p>	<p>3.1. Jarduera fisiko ongizate pertsonalaren eta harreman-ongizatearen iturri gisa aztertzea, jardun motorrez gozatuz eta jardun horiek estresa murrizteko estrategiatzat hartuz.</p> <p>3.2. Giro positiboa sortzen laguntzea, portaera prosoziala eta kooperazio-portaera agertuz eta komunikazio espresiboa eta harkorra praktikan jarriz.</p>	
SEKUENTZIA eta DENBORALIZAZIOA		
1. ebaluaketa		
<p>Unitatearen / Ikas egoeraren izenburua / Zer ebaluatuko da?</p>	<p>BALIOAK</p>	<p><u>Konpetentzia espezifikokoak laburtuta</u></p>
<p>PROIEKTUA</p>	<p>25%</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Era askotako egoera motorretan modu egokian parte hartzea.</p>
		<p><input checked="" type="checkbox"/> Jarduera motorretan emozioak gero eta autonomia handiagoz kudeatzea.</p>
		<p><input checked="" type="checkbox"/> Talde jolaseko egoeren bidez trebetasun sozialak garatzea.</p>
<p>KLASE PRAKTIKOAK</p>	<p>65%</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Era askotako egoera motorretan modu egokian parte hartzea.</p>
		<p><input checked="" type="checkbox"/> Jarduera motorretan emozioak gero eta autonomia handiagoz kudeatzea.</p>
		<p><input checked="" type="checkbox"/> Talde jolaseko egoeren bidez trebetasun sozialak garatzea.</p>
<p>JARRERA</p>	<p>10%</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Era askotako egoera motorretan modu egokian parte hartzea.</p>
		<p><input checked="" type="checkbox"/> Jarduera motorretan emozioak gero eta autonomia handiagoz kudeatzea.</p>
		<p><input checked="" type="checkbox"/> Talde jolaseko egoeren bidez trebetasun sozialak garatzea.</p>

2. ebaluaketa			
Unitatearen / Ikas egoeraren izenburua	BALIOAK		<u>Konpetentzia espezifikoak laburtuta</u>
PROIEKTUA	25%	<input checked="" type="checkbox"/>	Era askotako egoera motorretan modu egokian parte hartzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Jarduera motorretan emozioak gero eta autonomia handiagoz kudeatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Talde jolaseko egoeren bidez trebetasun sozialak garatzea.
KLASE PRAKTIKOAK	65%	<input checked="" type="checkbox"/>	Era askotako egoera motorretan modu egokian parte hartzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Jarduera motorretan emozioak gero eta autonomia handiagoz kudeatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Talde jolaseko egoeren bidez trebetasun sozialak garatzea.
JARRERA	10%	<input checked="" type="checkbox"/>	Era askotako egoera motorretan modu egokian parte hartzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Jarduera motorretan emozioak gero eta autonomia handiagoz kudeatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Talde jolaseko egoeren bidez trebetasun sozialak garatzea.
3. ebaluaketa			
Unitatearen / Ikas egoeraren izenburua	Konpetentzia espezifikoak		<u>Konpetentzia espezifikoak laburtuta</u>
PROIEKTUA	25%	<input checked="" type="checkbox"/>	Era askotako egoera motorretan modu egokian parte hartzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Jarduera motorretan emozioak gero eta autonomia handiagoz kudeatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Talde jolaseko egoeren bidez trebetasun sozialak garatzea.
KLASE PRAKTIKOAK	65%	<input checked="" type="checkbox"/>	Era askotako egoera motorretan modu egokian parte hartzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Jarduera motorretan emozioak gero eta autonomia handiagoz kudeatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Talde jolaseko egoeren bidez trebetasun sozialak garatzea.
JARRERA	10%	<input checked="" type="checkbox"/>	Era askotako egoera motorretan modu egokian parte hartzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Jarduera motorretan emozioak gero eta autonomia handiagoz kudeatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Talde jolaseko egoeren bidez trebetasun sozialak garatzea.
BERRESKURAPEN eta INDARTZE SISTEMA			

DBH guztian ebaluaketa jarraia edo etengabekoa da. Ebaluaketa guztietan erreperazioak egingo dira eta erreperaketa horietan menperatzen ez diren gaiak soilik sartuko dira. Horrela, gaintitu gabeko ebaluaketa bat gaintitzeko beste aukera bat egongo da. Ekainean gaintitu ez dena gaintitzeko aukera egongo da. Ebaluaketa bakoitza gaintitzeko ezinebestekoa izango da edukien %50 gaintituta izatea. Ekainean irakasgaia gaintitu gabe geratzen bada ikasleek hurrengo kurtsoko edozein ebaluaketa gaintituz gero, aurreko ikasturtekoa gaintituzat emango da.

ETENGABEKO EBALUAZIO SISTEMA: KALIFIKAZIO TRESNAK eta IRIZPIDEAK

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 kompetentziak ebaluatzen zuzenduko da (ez oinarritzako jakintzak ebaluatzen). Kompetentzia espezifikoen ebaluazio-irizpideak izango dira ikaskuntza-prozesuen erreferente. Ikastetxearen autonomiaren barruan eta ikasgelaren ezaugarri erantzuna emateko, ebaluazio-irizpideak egokitu dira. Ebaluazioa globala, etengabea eta prestakuntzako da. Ebaluazioa eguneroko jardunean txertatuta egongo da eta ez soilik bukaeran. Irakasle-taldeak, ikasturtea amaitzean, azken ebaluazio-saioa egingo du ikasleek lortutako kompetentzia-garapena aztertu ondoren.

Ebaluazio tresnak eta erremintak: askotariko ebaluazio tresnak erabiliko dira (aurkezpenak, galdetegiak, iruzkinak, froga fisikoak, ekoizpenak, audioak, bideoak...). Ebaluazio erremintei dagokienez, kontrol zerrendak, errubrikak, balorazio eskalak, etab, erabiliko ditugu.

METODOLOGIA

Programazio honetan erabilitako metodologia ikasle bakoitzaren ikaskuntza erritmoa eta estiloa errespetatzen duten jardura eta estrategietan oinarritzen da. Ikaskuntza aktiboa eta kooperatiboa sustatzen da, non ikasleek beren ikaskuntza-prozesuan protagonismoa hartzen duten. Horretarako, proiektuetan oinarritutako ikaskuntza, problemen ebazpena, eta egoera errealetan oinarritutako ikaskuntza erabiliko dira, ikasleen motibazioa eta autonomia bultzatuz.

Materialak eta jarduerak anitzak eta eskuragarriak izango dira, aniztasuna errespetatuz eta ikasleen beharretara egokituz. Ikaskuntzarako Diseinu Unibertsala (IDU) kontuan hartuta, material didaktikoak eta ebaluazio tresnak inklusiboak izango dira, ikasle guztien parte-hartzea bermatzeko. Era berean, teknologia berrien erabilera sustatuko da, ikaskuntza prozesua aberasteko eta ikasleen trebetasun digitalak garatzeko.

Azkenik, ebaluazio formatiboa eta etengabea izango da, ikasleen aurrerapenak aztertzeko eta beharrezko egokitzapenak egiteko. Metodologia hau ikasleen motibazioa eta inplikazioa handitzea du helburu, gaitasun guztiak modu integral eta orekatuan garatzeko.

ANIZTASUNARI ERANTZUTEA

Ikasleen aniztasuna kontuan hartzea ezinbestekoa da hezkuntza inklusibo eta kalitatezko bat bermatzeko. Ikasle bakoitzaren behar bereziak eta ezaugarri indibidualak identifikatzen dira, eta horien arabera egokitutako estrategia didaktikoak garatzen dira. Horretarako, hainbat baliabide eta metodologiak erabiltzen dira, hala nola, ikaskuntza pertsonalizatua, taldekatze malguak eta edukiak egokitzea.

Aniztasunari erantzuteko, irakasleek banakako arreta eskaintzen dute, ikasleen garapen akademikoa eta emozionala hobetzeko. Material gehigarriak, errefortzu-saioak eta testuinguru desberdinetara egokitutako jarduerak eskaintzen dira, ikasle bakoitzaren erritmo eta gaitasunetara moldatuz.

Programazioetan, Ikaskuntzarako Diseinu Unibertsala (IDU) oinarri hartuta, aniztasunari erantzuteko estrategiak modu inklusiboan planifikatzen dira. IDUren bidez, ikasle guztien gaitasunak eta estilo ezberdinak kontuan hartzen dira, eta materialak, metodologia eta ebaluazio tresnak egokitzen dira ikasleen premietara. Honela, ikaskuntza esanguratsua eta eraginkorra bermatzen da, aniztasunaren aberastasuna baliatuz ikasle guztiek arrakasta izateko aukera izan dezaten.