

LANBIDE PROGRAMACIÓN
HEZIKETAKO ZIKLOEN DE LOS CICLOS FORMATIVOS
PROGRAMAZIOA DE FORMACIÓN PROFESIONAL



GIZARTE
ETA KULTURA
ZERBITZUAK

HAUR-HEZKUNTZA
GOI-MAILAKO TEKNIKARIA

3. modulua: Haur Jolasa eta Bere Metodologia

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

HEZKUNTZA, UNIBERTSITATE
ETA IKERKETA SAILA

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN,
UNIVERSIDADES E INVESTIGACIÓN

**LANBIDE
HEZIKETAKO ZIKLOEN
PROGRAMAZIOA**

**PROGRAMACIÓN
DE LOS CICLOS FORMATIVOS
DE FORMACIÓN PROFESIONAL**



**GIZARTE ETA KULTURA
ZERBITZUAK**

HAUR-HEZKUNTZA GOI-MAILAKO TEKNIKARIA

3. modulua: Haur Jolasa eta Bere Metodologia

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

**HEZKUNTZA, UNIBERTSITATE
ETA IKERKETA SAILA**
Lanbide Heziketako eta Etengabeko
Ikaskuntzako Sailburuordetza

**DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN,
UNIVERSIDADES E INVESTIGACIÓN**
Viceconsejería de Formación Profesional
y Aprendizaje Permanente

Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia
Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco

Vitoria-Gasteiz, 2009

Argitaraldia: 1.a, 2009ko ekaina

Egilea: Agurtzane Mayayo Ontalvilla

Argitaratzailea eta koordinazioa: Víctor Marijuán Marijuán
KOALIFIKAZIOEN ETA LANBIDE HEZIKETAREN EUSKAL INSTITUTUA
INSTITUTO VASCO DE CUALIFICACIONES Y FORMACIÓN PROFESIONAL
www.kei-ivac.com



Diseinua eta diagramazioa: TRESEDETRES

L.G.: BI-1756-09



Iraupena: 140 ordu
UDen kopurua: 6

Esku artean duzun argitalpen hau lanean ari diren lankideek landu dute.

Edozein gairen programazioa oso lan pertsonala da, irakasle bakoitzaren esperientzian oinarritua eta, horrenbestez, subjektiboa. Premisa hori kontuan izanik, programazioa aztertzea eta egoki baderitzozu kontsultarako material gisa erabiltzea gonbidatzen zaitugu. Zure irakasle-lana bideratu dezakeen gida gisa ere baliagarria izan dakizuke.

Izan ditzakeen mugak aintzat hartu badira ere, heziketa-ziklo berrien OCDak abiapuntu izanik sortu eta diseinatu da, eta EAEn curriculum-diseinuaren eta irakaskuntza-programazioaren arloan indarrean dagoen legeria hartu da kontuan (otsailaren 26ko 32/2008 Dekretua).

Erabilgarria izan dakizun espero dugu, eta, aldi berean, egileek lan honetan egindako ahalegina eskertzen dugu.

AURKIBIDEA

UD-EN SEKUENTZIAZIOA ETA DENBORALIZAZIOA	04. or.
0. unitate didaktikoa:	
0. Moduluen aurkezpena	05. or.
1. unitate didaktikoa:	
1. Hezkuntzako esku-hartzean eredu ludikoa testuinguruan jartzea eta kontzeptualizatzea	08. or.
2. unitate didaktikoa:	
2. Baliabide ludikoak eta/edo hezkuntzakoak aztertu, hautatu eta lantzea	13. or.
3. unitate didaktikoa:	
3. Haur Hezkuntzako ikastetxeko metodologia ludikoan oinarritutako hezkuntzako esku-hartzeak planifikatu eta abiaraztea	20. or.
4. unitate didaktikoa:	
4. Jarduera ludiko eskolaz kanpokoak, aisia eta denbora librekoak, eta haur-animaziokoak planifikatzea	26. or.
5. unitate didaktikoa:	
5. Bestelako eremu eta zerbitzu ludikoetan jarduera ludikoak planifikatzea	32. or.
6. unitate didaktikoa:	
6. Haurtzaroan esku hartzeko olgetako proiektu ludikoak planifikatzea: ludoteka bat sortzea	35. or.



Unitate didaktikoen sekuentziazioa eta denboralizazioa

EDUKI MULTZOAK						UNITATE DIDAKTIKO SEKUENTZIATUAK	IRAUPENA
M1	M2	M3	M4	M5	M6		
						UD0: Moduluaren aurkezpena	1 h
X						UD1: Hezkuntzako esku-hartzean eredu ludikoa testuinguruan jartzea eta kontzeptualizatzea	18 h
			X			UD2: Baliabide ludikoak eta/edo hezkuntzakoak aztertu, hautatu eta lantzea	31 h
		X	X	X	X	UD3: Haur Hezkuntzako ikastetxeko metodologia ludikoan oinarritutako hezkuntzako esku-hartzeak planifikatu eta abiaraztea	23 h
X	X	X	X	X	X	UD4: Jarduera ludiko eskolaz kanpokoak, aisia eta denbora librekoak, eta haur-animaziokoak planifikatzea	25 h
X	X	X			X	UD5: Bestelako eremu eta zerbitzu ludikoetan jarduera ludikoak planifikatzea	20 h
X	X		X	X	X	UD6: Haurtzaroan esku hartzeko olgetako proiektu ludikoak planifikatzea: ludoteka bat sortzea	22 h
GUZTIRA							140 h

1. multzoa: Hezkuntzako esku-hartzean eredu ludikoa zehaztea
2. multzoa: Haurtzaroan esku hartzeko olgetako proiektu ludikoak planifikatzea
3. multzoa: Jarduera ludikoak planifikatzea
4. multzoa: Baliabide ludikoak zehaztea
5. multzoa: Jarduera ludikoak abiaraztea
6. multzoa: Jarduera ludikoa ebaluatzea



0. unitate didaktikoa: MODULUAREN AURKEZPENA		Iraupena: 1 ordu					
<p>Ikaskuntzaren helburuak:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Moduluen garapeneren plangintza orokorra ezagutzea, baita taldeko kideak ere. 2. Irakasleak prestakuntza-prozesuaren kudeaketan aintzat hartu eta aplikatuko dituen irizpideak ulertzea. 3. Ikasleak moduluari dagokionez dituen eskubideak eta betebeharrak identifikatzea. 4. Moduluen unitate didaktikoen arteko eta moduluen eta beste moduluen arteko lotura nagusiak ulertzea. 5. Norberaren jakintzak identifikatzea, moduluan lortu behar diren jakintzei dagokienez. 							
EDUKIAK		Multzoak					
		1	2	3	4	5	6
PROZEDURAZKOAK	<ul style="list-style-type: none"> • Zikloko moduluen arteko eta zikloaren eta erreferente dituen kualifikazioen arteko loturak aztertzea. • Diziplinaren, metodologiaren, erlazioen eta antzeko beste gaien inguruan planteatzen diren alderdiak, arauak eta elementuak identifikatzea, eta euskarri egokian erregistratzea. 						
KONTZEPTUZKOAK	<ul style="list-style-type: none"> • Zikloa osatzen duten kualifikazioak eta moduluarekiko lotura. • Moduluen ekarpena zikloko helburuak lortzeko garaian. • Moduluen helburuak. • Modulua eta unitate didaktikoak ebaluatzeko irizpideak. 						
JARRERAZKOAK	<ul style="list-style-type: none"> • Taldeko kide guztiengan, baita irakaslearengan ere, desiragarriak diren portaeren inguruan adostasuna lortzearen garrantzia baloratzea. • Moduluen garapenean jarraitu beharreko arauak eta irizpideak. 						



JARDUERA					METODOLOGIA			BALIABIDEAK
ZER egingo dudan edo duten Jarduera mota	Helburu inplikat.	D.	NORK		NOLA egingo den	ZERTARAKO egingo den	ZEREKIN egingo den	
			Ir.	Ik.				
J1 Ikasleen eta irakaslearen aurkezpena.	1	10 m.	X	X	Irakasleak eta ikasleek nork bere burua aurkeztuko dute. Irakasleak iradokiko ditu aurkezpenean interesgarriak izan daitezkeen alderdiak, eta informazio bat edo bestea ematea hautazkoa izango da.	Helburua da hasierako ezagutza lortzea eta gizarte-oztopoak haustea, taldeko kideen arteko komunikazioa erraztearren. Aurreko ikasturteetik sortutako taldea denean, ez da jarduera hau beharrezkoa izango.	Ez da bitarteko berezirik behar.	
J2 Programazioa osatzen duten elementuen aurkezpena.	2-4	10 m.	X	X	Irakasleak programazioa osatzen duten elementuak, ordutegiak eta abar aurkeztuko ditu, eta, horretarako, eskema bat erabiliko du edo baliabide informatiko bidezko aurkezpena egingo du.	Ikasleek moduluaren gaiaren programazioari, egiturari, loturei, denborari eta iraupenei buruzko ikuspegi orokorra jaso beharko dute, besteak beste.	Arbela. Power Point-eko aurkezpena edo antzekoa. Kronogramak Informazioa duten fotokopiak.	
J3 Prestakuntza-prozesuaren kudeaketa gidatuko duten irizpideen eta arauen aurkezpena.	2-3	10 m.	X	X	Irakatsi eta ikasteko prozesua kudeatzeko erabiliko diren askotariko irizpideak ezagutaraziko ditu irakasleak. Gardenkiez edo beste elementu batzuek lagundutako ahozko azalpena erabiliko du. Hortaz, azterketak zuzentzeko eta ebaluatzeko irizpideak, barne-erregimeneko araudia, diziplina-erantzukizunak, eta abar azalduko ditu. Zalantza guztiak argitzeko denbora-tartea zabalduko da.	Horrela, ikasleek ikasketa, gizarte eta harremanen arloko esparrua ezagutu eta ulertuko dute, eta arauzko esparru horretara moldatu ahal izango dute haien jarduna.	Ikasgelan edo lantegi-ikasgelan egin daiteke jarduera, eta ez da baliabide berezirik behar.	
J4-E1 Egin beharreko lanbide-moduluaren gainean ikasleek aurretik dituzten ezagupenen identifikazioa.	5	30 m.	X	X	Jarduera hori elkarrizketaren bidez garatu ahal izango da, baita ikasleek erantzun beharreko irakaslearen galderen bidez, edo, bestela, ondorio horretarako prestatutako galdera irekien bidez edo erantzun anitzeko galderak dituen galdera sorta baten bidez.	Moduluan garatuko diren edukiei dagokienez, ikasleen abiapuntuak jakintza-maila ezagutu nahi da. Abiapuntuak jakintza hori ezagutzeak programazioa berregituratzeko eta taldearen eta gizabanakoen errealitateara egokitzeak aukera emango dio irakasleari.	Galdera sortak.	



OHARRAK

- Nahikoa izango da J1 jarduera moduluetakoren batean egitea. Zikloko taldeak adostu beharko du zein modulutan egingo den.
- J4 jarduera mantendu ahal izango da, nahiz eta unitate didaktikoetako bakoitzean hasierako ebaluazioa barnean hartzen duen jarduera egin. Bi jarduera horiek bateragarriak eta osagarriak izango dira beti. Aurretiazko jakintzetarako lehen hurbilketa izan daiteke, ondoren, unitate bakoitzean abiapuntuko jakintza horretan gehiago sakontzeko.
- Modulu honen unitate didaktikoetan, jarduerak irakatsi eta ikastekoak (J) edo ebaluaziokoak (E) izan daitezke. Zenbaitetan, jarduera bera, irakatsi eta ikastekoa ez ezik, ebaluaziokoa ere izan daiteke. Halakoetan, jarduera hori (Jn-Em) gisa adieraziko da eta hiru motak bilduko ditu. J-en zenbakikuntza (n) eta E-ena (m) elkarrekiko independenteak dira.



1. unitate didaktikoa: HEZKUNTZAKO ESKU HARTZEAN EREDU LUDIKOA TESTUINGURUAN JARTZEA ETA KONTZEPTUALIZATZEA		Iraupena: 18 ordu					
<p><i>IE1: Hezkuntzako esku-hartzean eredu ludikoa testuinguruan kokatzen du, eta eredu hori jolasari buruzko teorien, haurren garapenean duen bilakaeraren eta garrantziaren, eta ardatz metodologiko gisa duen eginkizunaren bidez baloratu du.</i></p> <p>Ikaskuntzaren helburuak:</p> <ol style="list-style-type: none"> Haur-jolasaren ezaugarriak identifikatzea. Jolasak haurren garapenean duen bilakaera aztertzea. Jolasak haurren garapenean duen garrantzia aztertzea. Irakatsi eta ikasteko prozesuan alderdi ludikoak sartzearen garrantzia baloratzea. Jolasari buruzko teorien arteko antzekotasunak eta desberdintasunak ezartzea. Jolasa haurren garapenean dimentsioekin lotzea. Jolasak integratioko, gizarte-egokitzapeneko, berdintasuneko eta bizikidetasuneko faktore gisa duen garrantzia antzematea. Haurren garapenean eta hezkuntzako esku-hartzearen ardatz metodologiko gisa jolasak duen garrantzia baloratzea. 							
EDUKIAK		Multzok					
		1	2	3	4	5	6
PROZEDURAZKOAK	<ul style="list-style-type: none"> Eredu ludikoaren teknikak eta baliabideak aztertzea. Jolasak haurren garapenean duen garrantziaz jabetzea. 	X					
KONTZEPTUZKOAK	<ul style="list-style-type: none"> Jolasa eta haurren garapena. Jolasa eta dimentsio afektiboa, soziala, kognitiboa, sensoriala eta motorra. Jolasari buruzko teoriak. Mota eta klaseak. Jolasa eta eskola-ikaskuntza. Eredu ludikoa. Ezaugarriak. 	X					
JARRERAZKOAK	<ul style="list-style-type: none"> Argitaratzailea Hezkuntzako esku-hartzean jolasa baloratzea. 	X					



JARDUERA					METODOLOGIA			BALIABIDEAK
ZER egingo duan edo duten Jarduera mota	Helburu inplikak.	D.	NORK		NOLA egingo den	ZERTARAKO egingo den	ZEREKIN egingo den	
			Ir.	Ik.				
J0 Unitate didaktikoaren aurkezpena. E0 Hasierako ebaluazioa.		1 h.	X		Irakasleak ahozko galderak egingo dizkie ikasle guztiei; ideia-zaparrada antolatuko du unitatearen aurkezpen laburra egin aurretik; eta inkesta bat egingo du unitatea amaitzean.	Ikasleak motibatzea eta ikasleengan interesa piztea bilatzen da, dituzten itxaropenak ezagutzeko eta aurretiazko ezagupenak antzemateko. Ikasleek unitate didaktikoan ikasiko dutena eta eduki berriak gainerako unitate didaktikoetan ikasitakoekin nola erlazionatzen diren ezagutzea bilatzen da, horrela ikasleek moduluaren ikuspegi orokorra bereganatzeko eta ikaskuntza esanguratsuak egiteko.	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria. Aldez aurretik egindako inkesta.	
J1 Jolasari buruzko oinarrizko kontzeptuen inguruko azalpena: <ul style="list-style-type: none"> • Izaera. • Definizioa. • Ezaugarriak. • Sailkapena. • Motak. 	1, 9	1 h.	X		Irakasleak klase magistrala emango du jolasari buruzko oinarrizko kontzeptuen inguruan.	Ikasleek jolasari buruz aipatutako oinarrizko kontzeptuen inguruko hainbat gai ezagutu ditzaten.	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria.	
J2 Ikasleen praktika autonomia: norberaren definizioa lantzea.	1, 8	0,5 h.		X	Ikasle bakoitzak, ikasgelan jolasari buruz ikusitako definizioetatik eta jolasaren ezaugarrietatik abiatuta, bere definizioa landu beharko du.	Dauden definizioen inguruan gogoeta egiteko, horien guztien elementu komunak ateratzeko eta norberaren definizioa lantzeko.	Ikasgelako berezko baliabideak.	
J3 Azalpena: haur-jolasa historian zehar.	2	1 h.	X		Irakasleak klase magistrala emango du haur-jolasari buruz historian zehar.	Ikasleei historian zehar haur-jolasaren inguruko hainbat gai jakinarazteko.	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria.	
J4 Ikasleen praktika autonomia:	2	0,5 h.		X	Ikasle bakoitzak gogoeta pertsonala egin beharko du jolasak	Jolasari buruzko teoriaren arteko	Ikasgelako berezko	



jolasaren bilakaera historikoari buruzko gogoeta.					historian zehar izan duen bilakaeraren eta haren ikusmoldean izandako aldaketen inguruan, pentsamolde horrek egungo pedagogian nola eragin duen ikusi ahal izateko.	antzekotasunak eta desberdintasunak ezartzeko. Jolasak umeen bizitzan zein eginkizun duen ulertzeko. Jolasa dimentsio afektiboekin, sozialekin eta kognitiboekin lotzeko. Hautzaroan ohikoenak diren jolasen esanahia horiek garatzen dituzten gaitasunekin lotzeko. Haur-jolasean inplikatzuz gero, teknikariak bete dezakeen eginkizuna identifikatzeko.	baliabideak.
J5 XIX. mendeko jolasari buruzko ikusmolde teorikoen inguruko azalpena: <ul style="list-style-type: none"> Energiaren kontsumoarekin lotutako teoriak. Laburbilketaren teoria. Aurreariketaren teoria. 	2, 5	1 h.	X		Irakasleak klase magistrala emango du XIX. mendeko jolasari buruzko ikusmolde teorikoen inguruan.	Ikasleei jakitera emateko XIX. mendeko jolasari buruzko ikusmolde teorikoekin lotutako hainbat gai.	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria.
J6 Ikasleen praktika autonomia: taula bat egitea J5 jardueraren inguruan: <ul style="list-style-type: none"> Energiaren kontsumoarekin lotutako teoriak. Laburbilketaren teoria. Aurreariketaren teoria. 	2, 5	0,5 h.		X	Ikasle bakoitzak sarrera bikoitzeko taula bana egin beharko du. Bertan, teoriaren egilea eta urtea, eta garatzen duen oinarriko ideia jaso beharko ditu.	Ikasleei jakitera emateko XIX. mendeko jolasari buruzko ikusmolde teorikoekin lotutako hainbat gai.	Testuliburua. Ikasgelako berezko baliabideak.
J7 XX. mendeko jolasari buruzko ikusmolde teorikoen inguruko azalpena: <ul style="list-style-type: none"> Jolasari buruzko teoria orokorra. 	2, 5	4 h.	X		Irakasleak klase magistrala emango du XX. mendeko jolasari buruzko ikusmolde teorikoen inguruan.	Ikasleek ezagutzeko (edo ulertzeko) XX. mendeko jolasari buruzko ikusmolde teorikoekin lotutako hainbat gai.	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria.



<ul style="list-style-type: none"> • Fikzioaren teoria. • Freud-en teoria. • Piaget-en teoria. • Vigotsky-ren teoria. • Bestelakoak. 							
J8 Ikasleen taldeko praktika: jolasaren inguruko azterketa teorikoan garrantzitsuenak diren teoretan sakontzea.	2, 5	4 h.	X	X	Ikasleek, taldetan banatuta, esleitu zaien egileari eta haren teoriari buruzko informazioa bilatu beharko du (talde bakoitzari egile bana egokituko zaion eta guztien inguruan sakondu ahal izango den moduan egingo da banaketa).	Jolasari buruzko teoriaren arteko antzekotasunak eta desberdintasunak ezartzeko. Jolasak umeen bizitzan zein eginkizun duen azaldu eta ulertzeko. Jolasa dimentsio afektiboekin, sozialekin eta kognitiboekin lotzeko. Haurtzaroen ohikoenak diren jolasen esanahia horiek garatzen dituzten gaitasunekin lotzeko. Haur-jolasean inplikatur gero, teknikariak bete dezakeen eginkizuna identifikatzeko.	Liburutegiak. Internet. Aldizkari espezializatuak.
J9 Azalpena, jolasak haurren garapenean duen garrantzia buruzkoa.	3, 4, 6	0,5 h.	X		Irakasleak klase magistrala emango du jolasak haurren garapenean duen garrantziari buruz.	Ikasleek ezagutzeko eta ulertzeko jolasak haurren garapenean duen garrantziarekin lotutako hainbat gai.	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria.
J10 Taldeko praktika: J9 jarduerari buruzko eztabaida.	3, 4, 6	0,5 h.	X	X	Ikasleek, talde handian, Haur Hezkuntzan jolasak duen garrantziari buruzko eztabaida egingo dute. Irakasleak moderatuko du eztabaida eta, horrez gain, galderak egingo ditu eta parte-hartzea sustatuko du.	Ikasleak jabetu daitezten jolasak haurren garapenean duen garrantziarekin lotutako hainbat gaitaz.	Ikasgelako berezko baliabideak.
J11 Jolasari eta haurren garapenearen esparruei buruzko azalpena: <ul style="list-style-type: none"> • Esparru psikomotorra. • Esparru kognitiboa. • Esparru afektiboa. 	4, 6, 7, 8	2 h.			Irakasleak talde magistrala emango du, jolasari eta haurren garapenearen esparruei buruz.	Ikasleek ezagutzeko eta ulertzeko jolasarekin eta haurren garapenearen esparruekin lotutako hainbat gai.	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria.



• Esparru soziala.							
J12. Ikasleen praktika autonomoa: taula bat egitea J11 jardueraren inguruan.	4, 6, 7, 8	0,5 h.		X	Ikasle bakoitzak sarrera bikoitzeko taula bana egin beharko du. Bertan, alde batetik, jolas mota eta, bestetik, horrek sustatzen duen garapen-esparrua ipiniko du.	Ikasleei jolasari eta haurren garapenaren esparruei buruzko hainbat gai jakinarazteko: <ul style="list-style-type: none"> • Esparru psikomotorra. • Esparru kognitiboa. • Esparru afektiboa. • Esparru soziala. 	Testuliburua. Ikasgelako berezko baliabideak.
E1 Azken ebaluazioa. Idatzizko proba bat ebaztea.		1 h.		X	Ikasleek landutako gaiaren inguruko kontzepturik garrantzitsuenen galdera sorta bat erantzungo dute banaka.	Unitate didaktikoan ikasle bakoitzak bereganatutako ezagupenak erakusteko.	Azterketa.

OHARRAK

- Ikaskuntza-jarduera gehienak ikasgelan bertan egiteko modua bilatu da; hala ere, denboralizazioan aurreikusitakoa baino denbora gehiago beharko dute ikasleek zenbait jarduera amaitu ahal izateko.
- Ikaskuntza-jardueretan eta ebaluazioa egitean landu dituen materialak emango dizkio ikasleak irakasleari, berak zuzentzeko eta baloratzeko. Ikasleek lan egiten duten bitartean, irakasleak ikasleen jokaera behatuko du eta datuak jasoko ditu, ondorengo ebaluaziorako eta, hala badagokio, kalifikaziorako erabilgarriak izango dituen adierazleen arabera.



2. unitate didaktikoa: BALIABIDE LUDIKOAK ETA/EDO HEZKUNTZAKOAK AZTERTU, HAUTATU ETA LANTZEA

Iraupena: 31 ordu

IE4: Jarduera ludikoetarako jostailuak hautatzen ditu, eta horien ezaugarriak haurren garapenaren etapekin lotzen ditu.

Ikaskuntzaren helburuak:

1. Jostailu motak, horien ezaugarriak, eginkizuna eta haurren eboluzio-prozesuan zein gaitasun garatzen laguntzen duten aztertzea.
2. Adinari egokitutako haur-jostailuen txostena egitea.
3. Espazio itxi eta irekietarako jostailuak, adinari egokitutakoak, identifikatzea.
4. Jostailuak zerrendatu eta sailkatzea, irizpide hauek kontuan izanda: adina, zein espaziotan erabiltzekoak diren, hezitzailearen rola, parte-hartzaileen kopurua, garatzen dituzten gaitasunak, ezartzen diren loturak eta beharrezko materialak.
5. Material ludikoak antolatu, erabili eta zaintzeko irizpideak ezartzea.
6. Jostailuen erabilerari eta segurtasunari buruz indarrean dagoen legeria aztertzea.
7. Haur-jostailuak segurtasun-baldintzetara egokitzearen beharra antzematea.

EDUKIAK		Murtzoak					
		1	2	3	4	5	6
PROZEDURAZKOAK	<ul style="list-style-type: none"> • Jostailuen sailkapena. • Hainbat espaziotarako jostailuak hautatzea. • Materialak eta jostailuak antolatu, erabili eta zaintzea. • Jostailuei buruz indarrean dagoen legeria: segurtasun- eta kalitate-arauak identifikatu eta interpretatzea. 				X X X X		
KONTZEPTUZKOAK	<ul style="list-style-type: none"> • Jostailuaren eginkizunak. • Baliabideak eta materialak antolatzea. • Baliabide ludikoa sortu eta berritzea. • Komunikabideen eta teknologia berrien eragina haur-jostailuetan. • Gizarte-rolen eragina jostailuetan. 				X X X X X		
JARRERAZKOAK	<ul style="list-style-type: none"> • Sormena eta jostailuak. 				X		



JARDUERA					METODOLOGIA			BALIABIDEAK
ZER egingo duan edo duten Jarduera mota	Helburu inplikat.	D.	NORK		NOLA egingo den	ZERTARAKO egingo den	ZEREKIN egingo den	
			Ir.	Ik.				
J0 Unitate didaktikoaren aurkezpena. E0 Hasierako ebaluazioa.		1 h.	X		Irakasleak ahozko galderak egingo dizkie ikasle guztiei; ideia-zaparrada antolatuko du unitatearen aurkezpen laburra egin aurretik; eta inkesta bat egingo du unitatea amaitzean.	Ikasleak motibatzea eta ikasleengan interesa piztea bilatzen da, dituzten itxaropenak ezagutzeko eta aurretiazko ezagupenak antzemateko. Ikasleek unitate didaktikoan ikasiko dutena eta eduki berriak gainerako unitate didaktikoetan ikasitakoekin nola erlazionatzen diren ezagutzea bilatzen da, horrela ikasleek moduluaren ikuspegi orokorra bereganatzeko eta ikaskuntza esanguratsuak egiteko.	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria. Aldez aurretik egindako inkesta. Arbela. Klarionak.	
J1 Ikasleen taldeko praktika: jostailuaren kontzeptuari buruzko ideia-zaparrada.	1	0,5 h.		X	Ikasleek euren ustez jostailuen berezko ezaugarriak zein diren pentsatu eta horiek ozenki esan beharko dituzte. Irakasleak ikasleen ideia guztiak arbelean idatziko ditu, eta taldeari pentsatzen jarraitzeko esango dio.	Jostailuaren kontzeptua definitzen duten elementuei buruz gogoeta egiteko.	Ikasgelako berezko baliabideak.	
J2 Azalpena, jostailuaren kontzeptuari buruzkoa.	1	0,5 h.	X		Irakasleak klase magistrala emango du jostailuaren kontzeptuari buruz.	Ikasleei jostailuaren kontzeptuarekin lotutako gaiak jakinarazteko.	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria.	
J3 Ikasleen praktika autonomoa: norberaren definizioa lantzea.	1	0,5 h.		X	Ikasle bakoitzak, ikasgelan jolasari buruz ikusitako definizioetatik eta jostailuaren ezaugarrietatik abiatuta, bere definizioa landu beharko du.	Dauden definizioen inguruan gogoeta egiteko, horien guztien elementu komunak ateratzeko eta norberaren definizioa lantzeko.	Ikasgelako berezko baliabideak.	
J4 Ikasleen praktika autonomoa: jostailuen zerrenda bat egitea.	2	0,5 h.		X	Ikasle bakoitzak jostailuen zerrenda bana egin beharko du.	Jostailuaren kontzeptuaren barruan sartzen diren materialei buruz gogoeta egiteko.	Ikasgelako berezko baliabideak.	



J5 Ikasleen praktika autonomoa: J4 jarduerari buruzko azterketa.	1	0,5 h.		X	Talde handian, jostailuen zerrenda bat egingo dugu, aurretiaz ikasle bakoitzak bere kasa landutako zerrendatik abiatuta. Ondoren, zenbait egileren definizioetan oinarrituta, jostailu gisa zerrendatu ditugun objektuetatik jostailutzat zein har ditzakegun eta zein ez erabakiko dugu.	Zenbait egilek jostailuaren kontzeptuarekin lotuta eman dituzten definizioen inguruan gogoeta egiteko. Termino baten inguruan ikusmolde bat baino gehiago dagoela jakiteko. Definizio bati edo besteari atxikitako elementuak identifikatzeko.	Ikasgelako berezko baliabideak.
J6 Azalpena, historian zehar jostailuak izan duen bilakaerari buruzkoa.	1	1 h.	X		Irakasleak klase magistrala emango du historian zehar jostailuak izan duen bilakaerari buruz.	Ikasleek ezagutu eta uler ditzaten historian zehar jostailuak izan duen bilakaerarekin lotutako hainbat gai.	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria.
J7 Ikasleen taldeko praktika: jostailuak bildu edo fabrikatzea eta sailkatzea, izan duten bilakaera historikoaren arabera: <ul style="list-style-type: none"> Norberak fabrikatutako jostailuak. Artisau moduan eta eskuz egindako jostailuak. Industria-fabrikazioko jostailuak. 	1	2 h.		X	Ikasleek, taldetan banatuta, jostailuak bildu eta landu, eta izan duten bilakaera historikoaren arabera sailkatu beharko dituzte.	Topa ditzakegun jostailuen jatorria identifikatzen ikasteko.	Zenbait jostailu mota.
J8 Azalpena, jostailuen kalitateari eta segurtasunari buruzkoa: <ul style="list-style-type: none"> Kalitate-irizpideak. Lege-esparrua. Jostailuen segurtasuna bermatzen duten erakundeak. 	6, 7	1,5 h.	X		Irakasleak klase magistrala emango du jostailuen kalitateari eta segurtasunari buruz.	Ikasleei jostailuen kalitateari eta segurtasunari buruzko hainbat gai jakinarazteko.	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria.
J9 Ikasleen taldeko praktika:	6, 7	1,5 h.		X	Ikasle talde bakoitzak jostailuen kalitateari eta segurtasunari	Irakatsi eta ikasteko prozesuan	Ikasgelako berezko



jostailuen kalitateari eta segurtasunari buruzko gida bat egitea.					buruzko irizpideekin lotutako informazioa bilatu beharko du. Gainera, familiei zuzendutako kontsulta-gida bat egingo du. Bertan, modu atsegin eta didaktikoan, lortutako informazioaren alderdi garrantzitsuenak (material ludikoak erosteko garaian kontuan hartu beharrekoak) azalduko ditu.	parte hartzen duten kolektiboei zuzendutako informazio-materialak prestatzeko, eta jostailuen segurtasuna eta kalitatea ziurtatzearen kontuan hartu beharreko irizpideen inguruan orientatzeko.	baliabideak.
J10 Azalpena, jostailuak sailkatzeko irizpideei buruzkoa: <ul style="list-style-type: none"> ESAR sailkapen metodoa. Sustatutako arloaren araberako sailkapena. Hezkuntza-curriculumaren araberako sailkapena. 	4	2 h.	X		Irakasleak klase magistrala emango du jostailuak sailkatzeko irizpideei buruz.	Ikasleek ezagutzeko eta ulertzeko jostailuak sailkatzeko irizpideekin lotutako hainbat gai.	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria.
J11 Ikasleen taldeko praktika: jostailu motak sailkatzea.	4	1,5 h.		X	Ikasleek, taldetan banatuta, zenbait jostailuak sailkatu beharko ditu. Horretarako, jostailu-dendetan aurki ditzakegun merkataritza-katalogoak erabiliko dituzte. Talde bakoitzak ESAR sailkapen-metodoa aztertu eta horren inguruan gogoeta egin beharko du. Horretarako, sailkapen horren arabera, garapen-esparru bakoitzera egokitutako irudiak eta argazkiak ebaki eta itsatsiko ditu.	Sailkapen-irizpideak erabiltzen ikasteko, ezarritako helburuen eta eskura ditugun baliabide teknikoiei eman nahi diegun funtzionaltasunaren arabera.	Ikasgelako berezko baliabideak. Merkataritza-aldizkariak.
J12 Azalpena, kontsumo-iturri gisa jostailuei buruzkoa: <ul style="list-style-type: none"> Jostailuen akatsa eta horren ondorioak. Jostailu gehiegi izatea eta horren ondorioak. Birziklatutako jostailua. 	1	1 h.	X		Irakasleak klase magistrala emango du kontsumo-iturri gisa jostailuei buruz.	Ikasleei kontsumo iturri gisa jostailuekin lotutako hainbat gai jakinarazteko.	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria.
J13 Ikasleen taldeko praktika: J12	1	2 h.		X	Talde bakoitzak idatziz gidoi bat prestatu beharko du,	Informazio-materialak prestatzeko	Ikasgelako berezko



jardueraren lehen bi puntuen inguruan, familiarentzat informazio-solasaldi bat prestatzea.					gainerako gelakideen aurrean familiarentzako informazio-solasaldi baten simulazioa egiteko. Bertan, jostailu gehiegi nahiz gutxiegi izateak ekar ditzakeen ondorioak eta kontsumo arduratsua egitearen garrantzia jorratuko ditu.	eta etorkizuneko rol profesionalaren eginkizunekin ohitzeko.	baliabideak.
J14 Ikasleen taldeko praktika: birziklatutako jostailuen lantegi bat planifikatu eta abiaraztea.	1, 3, 5, 6, 7	4 h.		X	Ikasleek, taldetan banatuta, lantegi bat programatu beharko dute. Lantegi horretan, haurrak berorren jostailuak egiten ikasi behar du, eguneroko materialekin edo hondakin-materialekin, hala nola: kartoia, brikak, botilen tapoiak, arrautza-ontziak, botoiak...	Baliabide ludikoak prestatu eta hautatzeko, kontuan izanik: <ul style="list-style-type: none"> • Erabiliko diren materialak. • Eginkizunak. • Hauren ezaugarriak. 	Eguneroko materialak edo hondakin-materialak. Ikasgelako berezko baliabideak.
J15 Azalpena, komunikabideei eta jostailuaren publizitateari buruzkoa: <ul style="list-style-type: none"> • Jostailuak publizitatean. • Adingabeen babesa publizitatearen aurrean. • Familia eta hezitzaileak publizitatearen eta komunikabideen aurrean. 	1	1 h.	X	Irakasleak klase magistrala emango du komunikabideei eta jostailuaren publizitateari buruz.	Ikasleek ezagutzeko eta ulertzeko komunikabideekin eta jostailuaren publizitatearekin lotutako hainbat gai.	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria.	
J16 Ikasleen taldeko praktika: jostailuen publizitate-kanpaina bat aztertzea.	1	1 h.		X	Ikasleek, taldetan banatuta, telebistan jostailuari egiten zaion publizitatearen eraginari buruzko azterlan bat egin beharko lukete. Horretarako, hiru telebista-kate behatu beharko dira hiru egunez eta ordu-tarte berean, iragarki kopuruari, jostailu motari eta zuzenduta dauden adinari arreta berezia jarrita. Horretarako, erregistro-taula bat egin beharko dute, lortutako datuak aztertu dituzte eta azken emaitzekin txosten bat idatziko dute.	Jostailuak eta materialak aztertzeko, kontuan izanik: <ul style="list-style-type: none"> • Jostailuaren berezko ezaugarriak: kalitatea, segurtasun- eta higiene-arauak, eta hezkuntza-balioak. • Adinaren ezaugarriekiko egokitzapena. • Zein gaitasun garatzen dituen. 	Telebista. Ikasgelako berezko baliabideak.
J17 Azalpena, gerra-jostailuei eta indarkeriari buruzkoa.	1	1 h.	X		Irakasleak klase magistrala emango du gerra-jostailuei eta indarkeriari buruz.	Ikasleei gerra-jostailuei eta indarkeriari buruzko hainbat gai jakinarazteko.	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria.



J18 Ikasleen taldeko praktika: J17 eta J19 jarduerekin lotuta kontzientziazio-kanpaina bat prestatzea.	1	2 h.		X	Ikasleek, taldetan banatuta, bi kontzientziazio-kanpaina egin beharko dituzte: bata gerra-jostailuei eta biolentziari buruzkoa; eta bestea gizarte-erolek jostailuetan duten eraginari buruzkoa (genero-rolen asaldura eta jostailu sexistak). Horretarako, kanpaina markatuko duten goiburuak pentsatu beharko dituzte, eta kontzientziazioko informazio-kanpaina gauzatu ahal izateko erabilgarriak izango dituzten hainbat material prestatu: horma-irudiak, triptikoak, irati-iragarkiak, bestelako iragarkiak...	Haurren jolas-materialak behar bezala aukeratzearen garrantziari buruz gogoeta egiteko. Haurren hezkuntzan garrantzitsuak diren alderdiak hedatzeko materialak lantzen ikas dezaten. Etorkizunean izango diren hezitzaile gisa, sustapenaren eta prebentzioaren arloetako eginkizunez jabetu daitezten.	Ikasgelako berezko baliabideak. Grabagailua. Bideokamera. Ordenagailua. Kartoi meheak.
J19 Gizarte-erolek jostailuetan duten eraginari buruzko azalpena: <ul style="list-style-type: none"> Jostailu sexistak. Genero-rolen asaldura. 	1	1 h.	X	Irakasleak klase magistrala emango du gizarte-erolek jostailuetan duten eraginari buruz.	Ikasleek ezagutzeko eta ulertzeko gizarte-erolek jostailuetan duten eraginarekin lotutako hainbat gai.	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria.	
J20 Azalpena, baliabide ludikoei eta hezkuntza-behar bereziei buruz.	1	2 h.	X	Irakasleak klase magistrala emango du baliabide ludikoei eta hezkuntza-behar bereziei buruz.	Ikasleek ezagutzeko eta ulertzeko baliabide ludikoei eta hezkuntza-behar bereziekin lotutako hainbat gai.	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria.	
J21 Ikasleen taldeko praktika: jostailu egokituak egitea.	1, 5	2 h.		X	Gela taldetan banatuko dugu. Talde bakoitzak minusbaliotasun fisikoa, psikikoa edo sentsoriala dutenentzat egokitutako jostailuak egin beharko ditu.	Euren baliabide ludikoak prestatzen ikas dezaten, kontuan izanik aniztasuna eta ikasle bakoitzaren ezaugarrietara materiala egokitzeko beharrezkoak diren egokitzapenak.	Hainbat material.
E1 Azken ebaluazioa. Idatzizko proba bat ebatzea.		1 h.		X	Ikasleek landutako gaiaren inguruko kontzepturik garrantzitsuenei buruzko galdera sorta bat erantzungo dute banaka.	Unitate didaktikoan bereganatutako ezagupenak erakusteko.	Azterketa.



OHARRAK

- Ikaskuntza-jarduera gehienak ikasgelan bertan egiteko modua bilatu da; hala ere, denboralizazioan aurreikusitakoa baino denbora gehiago beharko dute ikasleek zenbait jarduera amaitu ahal izateko.
- Ikaskuntza-jardueretan eta ebaluazioa egitean landu dituen materialak emango dizkio ikasleak irakasleari, berak zuzentzeko eta baloratzeko. Ikasleek lan egiten duten bitartean, irakasleak ikasleen jokaera behatuko du, datuak jasoko ditu eta ondorengo ebaluazioa egiteko erabiliko ditu.



3. unitate didaktikoa: HAUR HEZKUNTZAKO IKASTETXEKO METODOLOGIA LUDIKOAN OINARRITUTAKO HEZKUNTZAKO ESKU HARTZEAK PLANIFIKATU ETA ABIARAZTEA

Iraupena: 23 ordu

IE3: Jarduera ludikoak diseinatzen ditu, eta horiek jolasari buruzko teoriekin eta haurren eboluzio-unearekin lotzen ditu.

IE4: Jarduera ludikoetarako jostailuak hautatzen ditu, eta horien ezaugarriak haurren garapenaren etapekin lotzen ditu.

IE5: Jarduera ludikoak abiarazten ditu, eta horiek ezarritako helburuekin eta beharrezko baliabideekin lotzen ditu.

IE6: Esku-hartze ludikorako proiektuak eta jarduerak ebaluatzen ditu, eta hautatutako behaketa-teknikak eta -tresnak justifikatzen ditu.

Ikaskuntzaren helburuak:

1. Haur Hezkuntzaren metodologiak oinarri duen lege-esparrua ezagutu eta aztertzea.
2. Jardueren eta horiek abiarazteko ezarritako helburuen arteko egokitzapena kontuan hartzea.
3. Jarduera ludikoak garatzeko aniztasunaren beharra justifikatzea.
4. Espazioak, baliabideak eta materialak antolatzea, eta hartzaileen eboluzio-ezaugarrietara egokitzea, haien adinaren eta aurreikusitako helburuen arabera.
5. Jardueren denbora-banaketa ezartzea, hartzaileen adinaren arabera.
6. Olgetako jarduera ludikoak denboraren plangintzara egokituta egitea.
7. Ingurune seguruak sortzearen garrantzia baloratzea.
8. Jarduera ludikoak diseinatzean, haurren eboluzio-unea kontuan hartzea.
9. Jarduera ludikoak zerrendatu eta sailkatzea, besteak beste, irizpide hauek kontuan izanda: adina, espazioak, teknikariaren rola, parte-hartzaileen kopurua, garatzen dituzten gaitasunak, ezartzen diren loturak eta beharrezko materialak.
10. Olgetako jarduera ludikoak programatzean, haurren ezaugarriak eta garapen-maila kontuan hartzea.
11. Jolas tradizionalak bildu eta adinarekin lotzea.
12. Jarduera ludikoak planifikatzeko elementuak aztertzea.
13. Haurtzaroan ohikoenak diren jolasen esanahia horiek garatzen dituzten gaitasunekin lotzea.
14. Jarduera ludikoa ebaluatzeko beharrezko baldintzak eta metodoak identifikatzea.
15. Ebaluazio-adierazleak hautatzea.
16. Ebaluazio-teknikak eta -tresnak aplikatzea egoera ludiko bakoitzean, besteak beste, irizpide hauek kontuan hartuta: fidagarritasuna, baliagarritasuna, erabilgarritasuna eta praktikotasuna informazioaren erabiltzaileentzat.
17. Erregistroaren xedea kontuan izanda, teknika egokia hautatu eta aplikatzea.
18. Teknologia berriak informazio-iturri gisa baloratzea.
19. Profesionalaren jarrera esku-hartze motarekiko baloratzea.



EDUKIAK					Multzoak							
					1	2	3	4	5	6		
PROZEDURAZKOAK		<ul style="list-style-type: none"> Jolasa hezkuntza-baliabide gisa justifikatzea. Jolasen sailkapena: motak eta xedea. Jolas tradizionalak eta egungoak biltzea. Espazio itxi eta irekietarako jolasak hautatzea. Programazioa jarduera ludikoei aplikatzea. Material ludikoak eta jostailuak. Prestaketa. Egoera ludikoak bultzatzeko estrategiak aztertzea. Hainbat espaziotarako jostailuak hautatzea. 					X					
KONTZEPTUZKOAK		<ul style="list-style-type: none"> Hartzaileak aztertzeko prozesua. Jarduera ludikoak planifikatzeko elementuak. Eskolako eta eskolaz kanpoko jolasetan erabiltzen diren material eta baliabide ludikoak. Komunikabideen eta teknologia berrien eragina haurren jolasetan eta jostailuetan. Gizarte-rolen eragina jolasetan. Jolasetik abiatuta berdintasuna sustatzea. Hezitzailearen esku-hartzea haur-jolasean. Jarduera ludiko eskolakoak, eskolaz kanpokoak, aisia eta denbora librekoak, eta haur-animaziokoak. Antolamenduari eta legeriari buruzko alderdiak. 					X					
JARRERAZKOAK		<ul style="list-style-type: none"> Integratzaile eta bizikidetasunerako baliabide gisa jolasa baloratzea. Hurtzaroan jolasa behatzeren garrantzia baloratzea. Autoebaluaziorako alde aurreko jarrera. 								X		
JARDUERA				METODOLOGIA				BALIABIDEAK				
ZER egingo duan edo duten Jarduera mota		Helburu inplikat.	D.	NORK		NOLA egingo den		ZERTARAKO egingo den		ZEREKIN egingo den		
J0 Unitate didaktikoaren aurkezpena. E0. Hasierako ebaluazioa.			1h.	X		Irakasleak ahozko galderak egingo dizkie ikasle guztiei; ideia-zaparrada antolatuko du unitatearen aurkezpen laburra egin aurretik; eta inkesta bat egingo du unitatea amaitzean.	Ikasleak motibatzea eta ikasleengan interesa piztea bilatzen da, dituzten itxaropenak ezagutzeko eta aurretiazko ezagupenak antzemateko. Ikasleek unitate didaktikoan ikasiko	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria. Aldez aurretik egindako inkesta. Arbela.				



						dutena eta eduki berriak gainerako unitate didaktikoetan ikasitakoekin nola erlazionatzen diren ezagutzea bilatzen da, horrela ikasleek moduluaren ikuspegi orokorra bereganatzeko eta ikaskuntza esanguratsuak egiteko.	Klarionak.
J1 Azalpena, hezkuntzako esku-hartzearen metodologia gisa jolasari buruzkoa.	1	1 h.	X		Irakasleak klase magistrala emango du hezkuntzako esku-hartzearen metodologia gisa jolasari buruz.	Ikasleei hezkuntzako esku-hartzearen metodologia gisa jolasarekin lotutako hainbat gai jakinarazteko.	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria.
J2-E1 Ikasleen taldeko praktika: Familientzako txosten bat prestatzea.	1	1 h.			Ikasleek, taldetan banatuta, familiei zuzendutako txosten bat prestatu beharko du. Horretan, haurtzaroan erabiliko den metodologiak zein oinarri dituen jakinaraziko diete.	Hezkuntza-metodologia gisa jolasean oinarritzeak dituen inplikazioen inguruan gogoeta egiteko. Metodologia ludikoaren atzean zer dagoen eta haren arrazoia zein den jakiteko.	Ikasgelako berezko baliabideak.
J3 Azalpena, esku-hartzearen lege-esparruari buruzkoa.	1	1 h.	X		Irakasleak klase magistrala emango du esku-hartzearen lege-esparruari buruz.	Ikasleei esku-hartzearen lege-esparruarekin lotutako hainbat gai jakinarazteko.	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria.
J4-E2 Ikasleen praktika autonomia: hezkuntzari buruzko legeen bilakaera historikoa aztertzea.	1	2 h.		X	Ikasle bakoitzak informazioa bilatu beharko du, 1978an Espainiako konstituzioa ezarri zenetik izan diren hezkuntzari buruzko legeen inguruan.	Lege bakoitzean jolasari eta metodologia ludikoa erabiltzeari eman zaien garrantzia aztertzeke. Denborarekin izan diren aldaketek eta bilakaeraz jabetzeko.	Ikasgelako berezko baliabideak. Internet. Hezkuntzari buruzko legeak.
J5 Azalpena, hezkuntzako esku-hartzeari eta ikasgelako jolasari buruzkoa: <ul style="list-style-type: none"> Jolasa eta ikaskuntza-educien garapena. 	4, 5, 7, 8, 10	4 h.	X		Irakasleak klase magistrala emango du hezkuntzako esku-hartzeari eta ikasgelako jolasari buruz.	Ikasleari hezkuntzako esku-hartzearekin eta ikasgelako jolasarekin lotutako hainbat gai jakinarazteko.	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria.



<ul style="list-style-type: none"> Baliabide didaktikoak. Hezitzailearen rola. 							
J6-E3 Ikasleen taldeko praktika: ikaskuntza erraztuko duten jolasak diseinatu, prestatu eta antzeztea.	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19	4 h.		X	Ikasleak 4 laguneko taldetan banatuko dira. Talde bakoitzak 3 eta 6 urte bitarteko haurrekin egingo lituzkeen jarduera ludikoen abiaraztea diseinatu, prestatu eta antzeztu beharko du, horien helburuak kontuan izanda: hizkuntza ikastea, matematikako problemak ebaztea eta adierazpen artistikoa garatzea.	Banakako eta taldeko jarduera ludikoak programatzeko, kontuan izanik: <ul style="list-style-type: none"> Zuzentzen direneko haurren ezaugarriak eta garapen-maila. Garatzen dituzten alderdiak. Edukiak. Espazioaren eta jardueraren antolamendua. Denbora-banaketa. Materialak. Ebaluazioa. 	Ikasgelako berezko baliabideak. Material didaktikoak. Kartoi meheak. Errotulagailuak. Guraizeak.
J7 Azalpena, jarduera ludikoa ebaluatzeari buruzkoa.	13, 14, 15, 16, 17	1 h.	X		Irakasleak klase magistrala emango du jarduera ludikoa ebaluatzeari buruz.	Ikasleei jarduera ludikoa ebaluatzearekin lotutako hainbat gai jakinarazteko.	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria.
J8-E4 Ikasleen praktika autonomoa: ebaluazio-kontzeptuak lotuko dituen taula prestatzea.	13, 14, 15, 16, 17	1 h.		X	Ikasle bakoitzak ondorengo ebaluazio-kontzeptuak (hasierako ebaluazioa, prestakuntzako ebaluazioa eta bildumazko ebaluazioa) hezkuntzaren helburuekin lotu beharko ditu, eta kontzeptu bakoitzeko adibide bana jarriko du.	Lortu nahi den helburuaren arabera, dauden ebaluazio modalitateak bereizten ikasteko.	Ikasgelaren berezko baliabideak.
J9 Azalpena, behaketari eta horretarako tresnei buruzkoa.	13, 14, 15, 16, 17	1 h.	X		Irakasleak klase magistrala emango du behaketari eta horretarako tresnei buruz.	Ikasleei behaketarekin eta horretarako tresnekin lotutako hainbat gai jakinarazteko.	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria.
J10-E5 Ikasleen taldeko praktika: behaketa-tresna bat prestatzea.	13, 14, 15, 16, 17	2 h.		X	Ikasleek, taldetan banatuta, behaketa bat abian jartzeko hezitzaile-taldeak jarraitu beharreko faseak gauzatu beharko dituzte. Gainera, behaketa-aula bat sortu beharko dute, adosten dituzten beharren arabera.	Behaketa bat egiteko beharrezko parametroak eta baldintzak identifikatzeko. Banakako eta taldeko hainbat	Ikasgelako berezko baliabideak. Testuliburua.



						egoeratan behaketarako eskalak eta tresnak prestatu eta aplikatzeko.	
J11 Azalpena, behaketa planifikatu eta abian jartzeari buruzkoa.	13, 14, 15, 16, 17	1 h.	X		Irakasleak klase magistrala emango du behaketa planifikatu eta abian jartzeari buruz.	Ikasleei behaketa planifikatu eta abian jartzearekin lotutako hainbat gai jakinarazteko.	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria.
J12-E6 Behaketa-taula bat prestatu eta abian jartzea.	13, 14, 15, 16, 17	2 h.		X	Ikasleek, taldetan banatuta, lehen prestatutako behaketa-taula abian jarri beharko dute. Ondoren, 30 minutu inguruko saioa aztertu beharko du. Saio horretan, haurrek askatasunez jolas egingo dute. Ikasleek, banaka, taula behatu eta beteko du.	Behaketa bat egiteko beharrezko parametroak eta baldintzak identifikatzeko. Banakako eta taldeko hainbat egoeratan behaketarako eskalak eta tresnak prestatu eta aplikatzeko. Haur baten jarduera-prozesua aztertzeko behaketa-tresnak aplikatzeko. Suposizio berean, esku-hartzeari dagokion proiektua egokitu edo aldatzeko bidezko konklusioak atera eta ondorioak azaltzeko. Zenbait adinetan jolas-egoerak behatzeko kasu praktikoa batean, honako hauek identifikatzeko: <ul style="list-style-type: none"> • Haurrak erabilitako materiala eta/edo jostailua. • Jostailuari emandako erabilera. • Jarduera garatzen laguntzen duen alderdiak. • Haurraren harremana beste kideekin eta helduekin. 	Ikasgelako berezko baliabideak.
E7 Azken ebaluazioa. Idatzizko		1 h.		X	Ikasleek landutako gaiaren inguruko kontzepturik	Unitate didaktikoan bereganatutako	Azterketa.



proba bat ebaztea.					garrantzitsuenei buruzko galdera sorta bat erantzungo dute banaka.	ezagupenak erakusteko.	
OHARRAK							
<ul style="list-style-type: none"> Ikaskuntza-jarduera gehienak ikasgelan bertan egiteko modua bilatu da; hala ere, denboralizazioan aurreikusitakoa baino denbora gehiago beharko dute ikasleek zenbait jarduera amaitu ahal izateko. Ikaskuntza-jardueretan eta ebaluazioa egitean landu dituen materialak emango dizkio ikasleak irakasleari, berak zuzentzeko eta baloratzeko. Ikasleek lan egiten duten bitartean, irakasleak ikasleen jokaera behatuko du, datuak jasoko ditu eta ondorengo ebaluazioa egiteko erabiliko ditu. 							



4. unitate didaktikoa: JARDUERA LUDIKO ESKOLAZ KANPOKOAK, AISIA ETA DENBORA LIBREKOAK, ETA HAUR ANIMAZIOKOAK PLANIFIKATZEA

Iraupena: 25 ordu

IE1: Hezkuntzako esku-hartzean eredu ludikoa testuinguruan kokatzen du, eta eredu hori jolasari buruzko teorien, haurren garapenean duen bilakaeraren eta garrantziaren, eta ardatz metodologiko gisa duen eginkizunaren bidez baloratu du.

IE2: Esku hartzeko proiektu ludikoak diseinatzen ditu, eta horiek garatzeko testuinguruarekin eta ekipamendu edo zerbitzuarekin, eta haur-animazioaren printzipioekin lotzen ditu.

IE4: Jarduera ludikoetarako jostailuak hautatzen ditu, eta horien ezaugarriak haurren garapenaren etapekin lotzen ditu.

IE5: Jarduera ludikoak abiarazten ditu, eta horiek ezarritako helburuekin eta beharrezko baliabideekin lotzen ditu.

IE6: Esku-hartze ludikorako proiektuak eta jarduerak ebaluatzen ditu, eta hautatutako behaketa-teknikak eta -tresnak justifikatzen ditu.

Ikaskuntzaren helburuak:

1. Haur-animazioaren printzipioak, helburuak eta modalitateak deskribatzea.
2. Olgetako jarduera ludikoak denboraren plangintzara egokituta egitea.
3. Jarduera ludikoak diseinatzean, haurren eboluzio-unea kontuan hartzea.
4. Jarduera ludikoak zerrendatu eta sailkatzea, besteak beste, irizpide hauek kontuan izanda: adina, espazioak, teknikariaren rola, parte-hartzaileen kopurua, garatzen dituzten gaitasunak, ezartzen diren loturak eta beharrezko materialak.
5. Olgetako jarduera ludikoak programatzean, haurren ezaugarriak eta garapen-maila kontuan hartzea.
6. Jarduera ludikoak planifikatzeko elementuak aztertzea.
7. Haurtzaroan ohikoenak diren jolasen esanahia horiek garatzen dituzten gaitasunekin lotzea.
8. Jarduera ludikoa ebaluatzeko beharrezko baldintzak eta metodoak identifikatzea.
9. Ebaluazio-adierazleak hautatzea.
10. Ebaluazio-teknikak eta -tresnak aplikatzea egoera ludiko bakoitzean, besteak beste, irizpide hauek kontuan hartuta: fidagarritasuna, baliagarritasuna, erabilgarritasuna eta praktikotasuna informazioaren erabiltzaileentzat.
11. Erregistroaren xedea kontuan izanda, teknika egokia hautatu eta aplikatzea.
12. Ingurune seguruak sortzearen garrantzia baloratzea.



EDUKIAK					Multzoak						
					1	2	3	4	5	6	
PROZEDURAZKOAK		<ul style="list-style-type: none"> Haur-festak, eskolaz kanpoko irteerak, kanpamentuak, lantegiak, proiektu ludikoak eta olgetakoak. Espazio itxi eta irekietarako jolasak hautatzea. Hainbat espaziotarako jostailuak hautatzea. Behaketa-tresnak hautatu eta prestatzea, behaketa motaren eta jolasarekin lotutako alderdien arabera, edozein testuingurutan. Olgetako testuinguru ludiko batean, behaketa egiteko beharrezko eskakizunak identifikatzea. 				X X		X			X X
KONTZEPTUZKOAK		<ul style="list-style-type: none"> Animazioa haurtzaroko gizarte- eta hezkuntza-jarduera gisa. Haur-animazioaren helburuak eta modalitateak. Jarduera ludiko eskolakoak, eskolaz kanpokoak, aisia eta denbora librekoak, eta haur-animaziokoak. Eskolako eta eskolaz kanpoko jolasetan erabiltzen diren material eta baliabide ludikoak. 				X X		X		X	
JARRERAZKOAK		<ul style="list-style-type: none"> Haurtzaroan jolasa behatzeren garrantzia baloratzea. Autoebaluaziorako alde zurrerak. Integratzaile eta bizikidetasunerako baliabide gisa jolasa baloratzea. Hezkuntzako esku-hartzean jolasa baloratzea. 			X				X	X X	
JARDUERA				METODOLOGIA				BALIABIDEAK			
ZER egingo duan edo duten Jarduera mota	Helburu inplikatuak.	D.	NORK		NOLA egingo den	ZERTARAKO egingo den	ZEREKIN egingo den				
J0 Unitate didaktikoaren aurkezpena. E0. Hasierako ebaluazioa.		1 h.	X		Irakasleak ahozko galderak egingo dizkie ikasle guztiei; ideia-zaparrada antolatuko du unitatearen aurkezpen laburra egin aurretik; eta inkesta bat egingo du unitatea amaitzean.	Ikasleak motibatzea eta ikasleengan interesa piztea bilatzen da, dituzten itxaropenak ezagutzeko eta aurretiazko ezagupenak antzemateko. Ikasleek unitate didaktikoan ikasiko dutena eta eduki berriak gainerako unitate didaktikoetan ikasitakoekin	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria. Aldez aurretik egindako inkesta. Arbela. Klarionak.				



						nola erlazionatzen diren ezagutzea bilatzen da, horrela ikasleek moduluaren ikuspegi orokorra bereganatzeko eta ikaskuntza esanguratsuak egiteko.	
J1 Denbora libreko hezkuntzari buruzko azalpena: <ul style="list-style-type: none"> Kontzeptuak eta ezaugarriak. 	1	1 h.	X		Irakasleak talde magistrala emango du, denbora libreko hezkuntzari buruz.	Ikasleei denbora libreko hezkuntzarekin lotutako hainbat gai jakinarazteko.	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria.
J2 Ikasleen taldeko praktika: ingurunea aztertzea.	1	0,5 h.		X	Ikasleek, taldetan banatuta, euren herri edo auzoko haurrek denbora librean jarduera ludikoak egiteko dituzten lekuen zerrenda egin beharko dute.	Denbora libreko jarduerak garatzen direneko euren ingurune esparruak identifikatzeko.	Ikasgelako berezko baliabideak.
J3 Haurtzaroko animazioaren kontzeptuari eta helburuei buruzko azalpena: <ul style="list-style-type: none"> Jolasa eta aisia. Proposamen metodologikoak. 	1	1 h.	X		Irakasleak klase magistrala emango du haurtzaroko animazioaren kontzeptuari eta helburuei buruz.	Ikasleek ezagutzeko eta ulertzeko haurtzaroko animazioaren kontzeptuarekin eta helburuekin lotutako hainbat gai.	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria.
J4–E1 Ikasleen praktika autonomoa: hezkuntza ez-formalaren esparru bakoitzean hezitzaileak dituen eginkizunak aztertzea.	1	0,5 h.		X	Ikasle bakoitzak informazioa bilatu beharko du Haur Hezkuntzako profesionalari, dagokion hezkuntza ez-formalaren esparrua kontuan izanda, eskatzen zaizkion eginkizunen inguruan.	Lan-esparruaren arabera, Haur Hezkuntzako teknikariaren eginkizunak identifikatzeko.	Ikasgelako berezko baliabideak.
J5 Azalpena, hezkuntza ez-formalean esku hartzeari buruzkoa: <ul style="list-style-type: none"> Printzipio metodologikoak. Plangintza. Antolamendua. Ebaluazioa. 	1	2 h.	X		Irakasleak klase magistrala emango du hezkuntza ez-formalean esku hartzeari buruz.	Ikasleek ezagutzeko eta ulertzeko hezkuntza ez-formalean esku hartzearekin lotutako hainbat gai.	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria.



J6-E2 Ikasleen taldeko praktika: eskolaz kanpoko jardueretarako proposamen bat prestatzea.	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	2 h.		X	Ikasleek, taldetan banatuta, ikasturte osorako eskolaz kanpoko jardueretarako proposamen bat egin beharko dute.	Helburu egokiak formulatzeko. Eboluzio-ezaugarrietatik abiatuta jarduerak proposatzeko. Animazioko estrategiak eta teknikak hautatzeko. Jarduera egokiak proposatzeko.	Ikasgelako berezko baliabideak.
J7 Azalpena, eskaintza ludikoa egiten duten erakundeei eta horiek arautzen dituen lege-esparruari buruzkoa: <ul style="list-style-type: none"> Funtzionamendua eta arauak. Instalazioei buruzko araudia. 	1	2 h.	X	Irakasleak klase magistrala emango du eskaintza ludikoa egiten duten erakundeei eta horiek arautzen dituen lege-esparruari buruz.	Komunikazioa eta entzute aktiboa garatzeko, eta arrazoitzen eta ikuspegi desberdinak onartzen ikasteko. Dagokion lanbide-rola ondo betetzen komunikazioak duen garrantzia baloratzen.	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria.	
J8 Eskaintza ludikoa egiten duen erakunderen bat bisitatzea.	1, 12	2 h.	X	X	Ikasleek aukera izango dute instalazioak ezagutzeko, funtzionamenduari buruzko hitzaldi bat entzuteko eta bidezkotzat jotzen dituzten galdera guztiak egiteko.	Ikasle bakoitzak eskaintza ludikoaren beste esparru batzuk ezagutzeko.	Papera. Bolaluma.
J9 Azalpena, haurren eskolaz kanpoko jardueri buruzkoa.	1, 6	0,5 h.	X		Irakasleak klase magistrala emango du haurren eskolaz kanpoko jardueri buruz.	Ikasleek ezagutzeko eta ulertzeko haurren eskolaz kanpoko jarduerekin lotutako hainbat gai.	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria.
J10 Ideia-zaparrada: eskolaz kanpoko jardueren zerrenda bat prestatzea.	1, 6	0,5 h.		X	Ikasleek ezagutzen dituzten jarduerak batzuk, euren ustez eskolaz kanpoko jardueren kategorian sartuko lirakekeenak, pentsatu eta horiek ozenki esan beharko dituzte. Irakasleak ikasleen ideia guztiak arbelean idatziko ditu, eta taldeari pentsatzen jarraitzeko esango dio.	Gogoeta egin dezaten eskola-ordutegik kanpo egiten diren eta eskolaz kanpoko jardueren kategorian sartuko lirakekeen jardueren inguruan.	Ikasgelako berezko baliabideak.
J11 Azalpena, aisiako zentro eta jarduerak iraunkorrei buruzkoa: <ul style="list-style-type: none"> Haur-parkeak. Ludotekak. Baseri-eskolak. 	1	1 h.	X	Irakasleak klase magistrala emango du aisiako zentro eta jarduerak iraunkorrei buruz.	Ikasleei aisiako zentro eta jarduerak iraunkorrek lotutako hainbat gai jakinarazteko.	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria.	



J12-E3 Ikasleen taldeko praktika: ikerlana.	1	2 h.		X	Ikasleek, taldetan banatuta, aisiako zentro eta jarduera iraunkorrei buruzko informazioa bilatu beharko dute. Horretarako, hainbat iturri kontsultatu, eta haien antolamenduaren eta funtzionamenduaren inguruko informazioa bildu beharko dute.	Ikasleei aisiako zentro eta jarduera iraunkorrekin lotutako hainbat gai jakinarazteko.	Liburutegiak. Internet. Aldizkari espezializatuak.
J13 Azalpena, aisia-jarduerei buruzkoa: <ul style="list-style-type: none"> • Irtenaldiak. • Udalekuak. • Hiri-udalekuak. 	1	1 h.	X		Irakasleak klase magistrala emango du aisia-jarduerei buruz.	Ikasleek ezagutzeko eta ulertzeko aisia-jarduerekin lotutako hainbat gai.	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria.
J14-E4 Ikasleen taldeko praktika: eguneko irtenaldi bat prestatzea.	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	2 h.		X	Ikasleek, taldetan banatuta, beraiek asmatutako interesgunearekin (une horretan Haur Hezkuntzako gelan lantzen ari dena) lotuko den eguneko irtenaldi bat programatuko dute. Horretarako, tokia, helburuak, jarduerak, iraupena, garraibidea, materialak... pentsatu beharko dituzte, eta irtenaldia gauzatzeko beharrezko dokumentazioa prestatuko dute, hau da: familiarentzako informazio-oharra, baimena, metodologia-proposamena, botikina... Ondoren, irtenaldia gauzatu dugu.	Zehaztutako adin-talde batentzako eskolaz kanpoko irteera bat programatu edo antolatzeke kasu praktikoan: <ul style="list-style-type: none"> • Garatu nahi diren gaitasunak zehaztea. • Giro ludikoak sortzea. • Jarduerak garatzea. • Beharrezko baliabideak eta materialak prestatzea. Ebaluatzeko tresnak eta prozedurak ezartzea.	Ikasgelako berezko baliabideak. Bestelako materialak.
J15 Azalpena, animazio-jarduerei buruzkoa: <ul style="list-style-type: none"> • Lantegiak. 	1	1 h.	X		Irakasleak klase magistrala emango du animazio-jarduerei buruz.	Ikasleek ezagutzeko eta ulertzeko animazio-jarduerekin lotutako hainbat gai.	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria.
J16-E5 Ikasleen taldeko praktika: haurrentzako animazio-lantegi bat prestatzea.	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	4 h.		X	Ikasleak taldeka jarriko dira eta haur-literaturako lantegi edo txoko bat antolatuko dute. Honako alderdi hauek hartuko dira kontuan: <ul style="list-style-type: none"> • Maila. • Baliabideak (materialak, espazialak, denborazkoak eta pertsonalak). 	Ahozko adierazpena garatzeko helburu egokiak formulatzeko. Haurren ezaugarri ebolutiboetatik abiatuta, ikaskuntzak sekuentziatzeko. Haurrek ahozko hizkuntza garatzea	Denetarik materialak, talde bakoitzak proposatutako haurrentzako animazio-lantegiaren arabera.



					<ul style="list-style-type: none"> • Helburuak. • Hezitzailearen eginkizuna. • Ebaluazio-tresnak eta -teknikak. 	<p>oztopatzen duten elementuak antzemateko estrategiak eta tresnak hautatzeko.</p> <p>Irakasteko estrategiak eta teknikak hautatzeko.</p> <p>Jarduera egokiak proposatzeko.</p> <p>Espazioak antolatzeke, jarduera eta taldearen ezaugarriak kontuan hartuta.</p> <p>Hezitzaileak duen eginkizuna baloratzeko.</p>	
E6 Azken ebaluazioa. Idatzizko proba bat ebatzea.		1 h.	X	Ikasleek landutako gaiaren inguruko kontzepturik garrantzitsuenei buruzko galdera sorta bat erantzungo dute banaka.	Unitate didaktikoan bereganatutako ezagupenak erakusteko.	Azterketa.	
OHARRAK							
<ul style="list-style-type: none"> • Ikaskuntza-jarduera gehienak ikasgelan bertan egiteko modua bilatu da; hala ere, denboralizazioan aurreikusitakoa baino denbora gehiago beharko dute ikasleek zenbait jarduera amaitu ahal izateko. • Ikaskuntza-jardueretan eta ebaluazioa egitean landu dituen materialak emango dizkio ikasleak irakasleari, berak zuzentzeko eta baloratzeko. Ikasleek lan egiten duten bitartean, irakasleak ikasleen jokaera behatuko du, datuak jasoko ditu eta ondorengo ebaluazioa egiteko erabiliko ditu. 							



5. unitate didaktikoa: BESTELAKO EREMU ETA ZERBITZU LUDIKOETAN JARDUERA LUDIKOAK PLANIFIKATZEA		Iraupena: 20 ordu					
<p><i>IE1: Hezkuntzako esku-hartzean eredu ludikoa testuinguruan kokatzen du, eta eredu hori jolasari buruzko teorien, haurren garapenean duen bilakaeraren eta garrantziaren, eta ardatz metodologiko gisa duen eginkizunaren bidez baloratu du.</i></p> <p><i>IE2: Esku hartzeko proiektu ludikoak diseinatzen ditu, eta horiek garatzeko testuinguruarekin eta ekipamendu edo zerbitzuarekin, eta haur-animazioaren printzipioekin lotzen ditu.</i></p> <p><i>IE3: Jarduera ludikoak diseinatzen ditu, eta horiek jolasari buruzko teoriekin eta haurren eboluzio-unearekin lotzen ditu.</i></p> <p><i>IE6: Esku-hartze ludikorako proiektuak eta jarduerak ebaluatzen ditu, eta hautatutako behaketa-teknikak eta -tresnak justifikatzen ditu.</i></p> <p>Ikaskuntzaren helburuak:</p> <ol style="list-style-type: none"> Haur-jolaseko jarduerak eskaintzen dituzten zentron motak identifikatzea. Zerbitzu edo ekipamendu ludikoaren ezaugarriak eta prestazioak identifikatzea. Jolas-eremuak alderdi hauek kontuan izanda ezartzea: erakunde mota, aurreikusitako helburuak, haurren ezaugarriak, eskura dauden materialak, aurrekontua eta horietan egin beharreko jarduera mota. Ingurune seguruak sortzearen garrantzia baloratzea. Jarduera ludikoa ebaluatzeko beharrezko baldintzak eta metodoak identifikatzea. Esparru formalean eta ez-formalean, jolasa esku hartzeko ardatz gisa erabiltzen duten proiektuak aztertzea. 							
EDUKIAK		Multzok					
		1	2	3	4	5	6
PROZEDURAZKOAK	<ul style="list-style-type: none"> Hiri eta landa inguruetako espazio ludikoak eta olgetakoak aztertzea. Espazio itxi eta irekietarako jolasak hautatzea. Behaketa-tresnak hautatu eta prestatzea, behaketa motaren eta jolasarekin lotutako alderdien arabera, edozein testuingurutan. Olgetako testuinguru ludiko batean, behaketa egiteko beharrezko eskakizunak identifikatzea. 		X	X			X
KONTZEPTUZKOAK	<ul style="list-style-type: none"> Eskaintza ludikoaren produkzio-sektoreak. Bestelako zerbitzu ludikoak: jolaslekuak saltoki handietan, aireportuetan, hoteletan, ospitaleetan, etab. 		X				
JARRERAZKOAK	<ul style="list-style-type: none"> Hautzaroan jolasa behatzeren garrantzia baloratzea. Hezkuntzako esku-hartzean jolasa baloratzea. 	X					X



JARDUERA					METODOLOGIA		BALIABIDEAK
ZER egingo duan edo duten Jarduera mota	Helburu inplikat.	D.	NORK		NOLA egingo den	ZERTARAKO egingo den	ZEREKIN egingo den
			Ir.	Ik.			
J0 Unitate didaktikoaren aurkezpena. E0 Hasierako ebaluazioa.		1 h.	X		Irakasleak ahozko galderak egingo dizkie ikasle guztiei; ideia-zaparrada antolatuko du unitatearen aurkezpen laburra egin aurretik; eta inkesta bat egingo du unitatea amaitzean.	Ikasleak motibatzea eta ikasleengan interesa piztea bilatzen da, dituzten itxaropenak ezagutzeko eta aurretiazko ezagupenak antzemateko. Ikasleek unitate didaktikoan ikasiko dutena eta eduki berriak gainerako unitate didaktikoetan ikasitakoekin nola erlazionatzen diren ezagutzea bilatzen da, horrela ikasleek moduluaren ikuspegi orokorra bereganatzeko eta ikaskuntza esanguratsuak egiteko.	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria. Aldez aurretik egindako inkesta. Arbela. Klarionak.
J1 Azalpena, eskaintza ludikoaren produkzio-sektoreei buruzkoa.	1, 2	1 h.	X		Irakasleak klase magistrala emango du eskaintza ludikoaren produkzio-sektoreei buruz.	Ikasleei eskaintza ludikoaren produkzio-sektoreekin lotutako hainbat gai jakinarazteko.	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria.
J2-E1 Ikasleen taldeko praktika: hiriko eta landako eremu ludikoak eta olgetakoak aztertzea.	1, 2, 3, 6	1 h.		X	Ikasleek, taldetan banatuta, hiriko eta landako eremu ludikoei eta/edo olgetakoei buruzko informazioa bilatu beharko dute, ondoren informazio hori aztertu eta alderatzeko.	Hirian nahiz landan dauden zerbitzu ludikoak identifikatzeko.	Liburutegiak. Internet. Aldizkari espezializatuak.
J3-E2 Ikasleen taldeko praktika: hiriko eta landako gune bateko baliabide ludikoen mapa prestatzea.	1, 2, 3, 6	4 h.		X	Lan-talde bakoitzak gida bat egin beharko du. Bertan, hiriko nahiz landako haurrek erabil ditzaketan baliabide ludikoen mapa azalduko da.	Hirian nahiz landan eskuragarri ditugun baliabide ludikoak ezagutzeko baliagarria izango dugun kontsulta-materiala prestatu dezaten.	Hainbat informazio-iturri. Ikasgelako berezko baliabideak.
J4 Bestelako zerbitzu ludikoei buruzko azalpena: jolaslekuak saltoki handietan, aireportuetan,	1, 2, 3, 4, 5	2 h.	X		Irakasleak klase magistrala emango du bestelako zerbitzu ludikoei buruz (jolaslekuak saltoki handietan, aireportuetan, hoteletan, ospitaleetan, etab.).	Ikasleek ezagutzeko eta ulertzeko bestelako zerbitzu ludikoekin (jolaslekuak saltoki handietan,	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria.



hoteletan, ospitaleetan, etab.						aireportuetan, hoteletan, ospitaleetan, etab.) lotutako hainbat gai.	
J5 Bestelako zerbitzu ludikoak bisitatzea: jolaslekuak saltoki handietan, aireportuetan, hoteletan, ospitaleetan, etab.	1, 2, 3, 4, 5	6 h.	X	X	Ikasleek aukera izango dute instalazioak ezagutzeko, funtzionamenduari buruzko hitzaldi bat entzuteko eta bidezkoztat jotzen dituzten galdera guztiak egiteko.	Ikasle bakoitzak eskaintza ludikoaren beste esparru batzuk ezagutzeko.	Papera. Bolaluma.
J6-E3. Ikasleen taldeko praktika: ikerlana.	1, 2, 3, 4, 5	4 h.		x	Ikasleek, taldetan banatuta, bestelako zerbitzu ludikoei buruzko informazioa bilatu beharko dute (jolaslekuak saltoki handietan, aireportuetan, hoteletan, ospitaleetan, etab.). Horretarako, hainbat iturri kontsultatu, eta haien antolamenduaren eta funtzionamenduaren inguruko informazioa bildu beharko dute.	Ikasleek ezagutzeko eta ulertzeko bestelako zerbitzu ludikoei (jolaslekuak saltoki handietan, aireportuetan, hoteletan, ospitaleetan, etab.) lotutako hainbat gai.	Liburutegiak. Internet. Aldizkari espezializatuak.
E4. Azken ebaluazioa. Idatzizko proba bat ebatzea.		1 h.		x	Ikasleek landutako gaiaren inguruko kontzepturik garrantzitsuenei buruzko galdera sorta bat erantzun dute banaka.	Unitate didaktikoan bereganatutako ezagupenak erakusteko.	Azterketa.

OHARRAK

- Ikaskuntza-jarduera gehienak ikasgelan bertan egiteko modua bilatu da; hala ere, denboralizazioan aurreikusitakoa baino denbora gehiago beharko dute ikasleek zenbait jarduerak amaitu ahal izateko.
- Ikaskuntza-jardueretan eta ebaluazioa egitean landu dituen materialak emango dizkio ikasleak irakasleari, berak zuzentzeko eta baloratzeko. Ikasleek lan egiten duten bitartean, irakasleak ikasleen jokaera behatuko du eta datuak jasoko ditu, ondorengo ebaluazioa egiteko erabilgarriak izango dituen adierazleak arabera.



6. unitate didaktikoa: HAURTZAROAN ESKU HARTZEKO OLGETAKO PROIEKTU LUDIKOAK PLANIFIKATZEA: LUDOTEKA BAT SORTZEA

Iraupena: 22 ordu

IE1: Hezkuntzako esku-hartzean eredu ludikoa testuinguruan kokatzen du, eta eredu hori jolasari buruzko teorien, haurren garapenean duen bilakaeraren eta garrantziaren, eta ardatz metodologiko gisa duen eginkizunaren bidez baloratu du.

IE2: Esku hartzeko proiektu ludikoak diseinatzeko horiek garatzeko testuinguruarekin eta ekipamendu edo zerbitzuarekin, eta haur-animazioaren printzipioekin lotzen ditu.

IE4: Jarduera ludikoetarako jostailuak hautatzen ditu, eta horien ezaugarriak haurren garapenean etapekin lotzen ditu.

IE5: Jarduera ludikoak abiarazten ditu, eta horiek ezarritako helburuekin eta beharrezko baliabideekin lotzen ditu.

IE6: Esku-hartze ludikorako proiektuak eta jarduerak ebaluatzen ditu, eta hautatutako behaketa-teknikak eta -tresnak justifikatzen ditu.

Ikaskuntzaren helburuak:

1. Haien inguruko legeria, ezaugarriak, gutxieneko funtzionamendu-baldintzak, betetzen dituzten eginkizunak eta pertsonala aztertzea.
2. Proiektu ludikoaren diseinuan programazioaren elementuak aplikatzea.
3. Jolas-eremuak alderdi hauek kontuan izanda ezartzea: erakunde mota, aurreikusitako helburuak, haurren ezaugarriak, eskura dauden materialak, aurrekontua eta horietan egin beharreko jarduera mota.
4. Olgetako proiektu ludikoen plangintzan, teknologia berriak informazio-iturri gisa baloratzea.
5. Barruko eta/edo kanpoko jolaslekuak antolatzeko irizpideak ezartzea.
6. Alderdi hauen inguruko irizpideak zehaztea: materialen hautaketa, egin beharreko jarduerak, materialak antolatu eta jasotzea, ebaluazio-teknikak eta jolaslekuetako segurtasun-elementuak.
7. Proiektu ludikoa diseinatzean, giza baliabideen eta materialen kudeaketa eta antolamendua kontuan hartzea.
8. Proiektua egokitu edo aldatzeko bidezko konklusioak atera eta ondorioak azaltzea.
9. Jarduera ludikoa ebaluatzeko beharrezko baldintzak eta metodoak identifikatzea.
10. Ebaluazio-adierazleak hautatzea.
11. Ebaluazio-teknikak eta -tresnak aplikatzea egoera ludiko bakoitzean, besteak beste, irizpide hauek kontuan hartuta: fidagarritasuna, ballagarritasuna, erabilgarritasuna eta praktikotasuna informazioaren erabiltzaileentzat.
12. Erregistroaren xedea kontuan izanda, teknika egokia hautatu eta aplikatzea.
13. Ingurune seguruak sortzearen garrantzia baloratzea.



EDUKIAK					Multzoak						
					1	2	3	4	5	6	
PROZEDURAZKOAK		<ul style="list-style-type: none"> Teknika eta baliabide ludikoak hautatu eta aplikatzea. Kanpoko eta barruko txokoak eta jolas-eremuak planifikatu, diseinatu eta antolatzea. Jolasarekin lotutako baliabideen egokitzapenak eta laguntza teknikoak. Behaketa-tresnak hautatu eta prestatzea, behaketa motaren eta jolasarekin lotutako alderdien arabera, edozein testuingurutan. Hainbat espaziotarako jostailuak hautatzea. Olgetako testuinguru ludiko batean, behaketa egiteko beharrezko eskakizunak identifikatzea. Behaketa-tresnak hautatu eta prestatzea, behaketa motaren eta jolasarekin lotutako alderdien arabera, edozein testuingurutan. 				X					X
KONTZEPTUZKOAK		<ul style="list-style-type: none"> Proiektu ludikoak planifikatzeko elementuak. Eremu ludikoak. Barrukoak eta kanpokoak. Haurren beharrak. Ludotekak. Segurtasun-neurriak espazio ludikoetan eta olgetakoetan. Antolamenduari eta legeriari buruzko alderdiak. Olgetako proiektu ludikoen plangintzan teknologia berriak erabiltzea. Behaketa-tresnak. 				X				X	X
JARRERAZKOAK		<ul style="list-style-type: none"> Hautzaroan jolasa behatzeren garrantzia baloratzea. Autoebaluaziorako alde aurreko jarrera. Hezkuntzako esku-hartzean jolasa baloratzea. 			X						X
JARDUERA				METODOLOGIA				BALIABIDEAK			
ZER egingo duan edo duten Jarduera mota		Helburu inplikat.	D.	NORK		NOLA egingo den		ZERTARAKO egingo den		ZEREKIN egingo den	
J0. Unitate didaktikoaren aurkezpena. E0. Hasierako ebaluazioa.			1 h	X		Irakasleak ahozko galderak egingo dizkie ikasle guztiei; ideia-zaparrada antolatuko du unitatearen aurkezpen laburra egin aurretik; eta inkesta bat egingo du unitatea amaitzean.	Ikasleak motibatzea eta ikasleengan interesa piztea bilatzen da, dituzten itxaropenak ezagutzeko eta aurretiazko ezagupenak antzemateko. Ikasleek unitate didaktikoan ikasiko dutena eta eduki berriak gainerako	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria. Aldez aurretik egindako inkesta.			



						unitate didaktikoetan ikasitakoekin nola erlazionatzen diren ezagutzea bilatzen da, horrela ikasleek moduluaren ikuspegi orokorra bereganatzeko eta ikaskuntza esanguratsuak egiteko.	
J2 Azalpena, proiektu ludikoen plangintzak dituen elementuei, eta ludoteken antolamendu- eta lege-alderdiei buruzkoa.	1	2 h	X		Irakasleak klase magistrala emango du proiektu ludikoen plangintzak dituen elementuei, eta ludoteken antolamendu- eta lege-alderdiei buruz.	Ikasleek proiektu ludikoen plangintzak dituen elementuekin, eta ludoteken antolamendu- eta lege-alderdiekin lotutako hainbat gai ezagutzeko.	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria.
J3-E1 Ikasleen taldeko jarduera: haurtzaroan esku hartzeko olgetako proiektu ludiko bat (ludoteka) prestatzea.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13	14 h		X	Ikasleek, taldetan banatuta, haurtzaroan esku hartzeko olgetako proiektu ludiko bat (ludoteka) prestatu beharko dute. Horretarako, eman beharreko urratsei buruzko gidoi bat eta proiektua egiteko lagungarria izan dezaketen bibliografia izango dituzte. Hona eman beharreko urratsak: 1. Diagnostikoa: <ul style="list-style-type: none"> • Kolektiboaren egoera aztertzea: deskribapena egitea eta beharrak antzematea. • Ingurune aztertzea: eskura dauden baliabideak. • Lehia-posizioa aztertzea. • Antzeko ludotekei eta esku-hartze proiektuei buruzko azterketa bibliografikoa. 2. Diseinua/plangintza: <ul style="list-style-type: none"> • Proiektuaren izendapena. • Proiektu mota: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Proiektuaren deskribapena. ✓ Justifikazioa/oinarritzea. ✓ Helburu orokorrak eta berariazkoak. ✓ Proiektuaren onuradunak. ✓ Kokapen fisikoa eta hedadura 	Haurtzaroan esku hartzeko olgetako proiektu ludiko bat garatzeko, jolasa baliabide gisa erabilita eta alderdi hauek bilduta: <ul style="list-style-type: none"> • Giza baliabideen eta baliabide materialen kudeaketa eta antolamendua: zerbitzu-sistema eta antolamendu orokorreko ereduak. • Programa pedagogikoa: helburuak, jarduerak eta estrategiak, eremuen antolamendua, materialak eta ebaluazioa. 	Zenbait informazio-iturri. Testuliburuak. Internet



					<p>espaziala.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metodologia: gauzatu beharreko jarduerak eta eginkizunak. • Kronograma: jardueren eta eginkizunen egutegia/denboralizazioa finkatzea. • Baliabideak: pertsonalak, materialak eta finantzarioak. • Aurrekontua. • Adierazleak eta ebaluazio-metodologia. <p>3. Aplikazioa/gauzatzea. 4. Ebaluazioa.</p>		
J4 Ludoteka bat bisitatzea.	1, 13	2 h	X	X	Ikasleek aukera izango dute instalazioak ezagutzeko, funtzionamenduari buruzko hitzaldi bat entzuteko eta euren proiektua gauzatu ahal izateko erabilgarritzat jotzen dituzten galdera guztiak egiteko.	Motibazioa lantzeko, ikasle bakoitza eginkizunean kokatzeko eta lanari ekin ahal izateko erreferentzia bat izateko.	Papera. Bolaluma.
J5-E2 Azalpena, ikasleek egin beharrekoa, J3 jarduerari buruz.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13	2 h		X	Ikasleak taldetan banatuko dira. Talde bakoitzak azalpen bat egingo du gainerako ikaskideen aurrean. Azalpen horretan, esku hartzeko sortutako olgetako proiektuaren atal garrantzitsuenak jasoko ditu.	Gainerako taldekideei esku hartzeko sortutako olgetako proiektuaren edukia jakinarazteko.	Power Point-eko aurkezpena. Kanoia. Ordenagailu eramangarria.
E3 Azken ebaluazioa. Idatzizko proba bat ebatzea.		1 h		X	Ikasle bakoitzak landutako gaiaren inguruko kontzepturik garrantzitsuenen galdera sorta bat erantzungo du banaka.	Unitate didaktikoan bereganatutako ezagupenak erakusteko.	Azterketa.

OHARRAK

- Ikaskuntza-jarduerak gehienak ikasgelan bertan egiteko modua bilatu da; hala ere, denboralizazioan aurreikusitakoa baino denbora gehiago beharko dute ikasleek zenbait jarduerak amaitu ahal izateko.
- Ikaskuntza-jardueretan eta ebaluazioa egitean landu dituen materialak emango dizkio ikasleak irakasleari, berak zuzentzeko eta baloratzeko. Ikasleek lan egiten duten bitartean, irakasleak ikasleen jokoera behatuko du eta datuak jasoko ditu, ondorengo ebaluaziorako eta, hala badagokio, kalifikaziorako erabilgarriak izango dituen adierazleen arabera.

