

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
GIZA, GIZARTE ETA HEZKUNTZA ZIENTZIEN FAKULTATEA**

**Graduado o Graduada en Maestro en Educación Primaria  
Lehen Hezkuntzako Irakasletzako Gradua**

**Trabajo Fin de Grado  
Gradu Bukaerako Lana**

**EUSKARAREN IRAKASKUNTZA-  
IKASKUNTZA PROZESUA  
GAMIFIKAZIOAREN BITARTEZ**

**Estudiante/ Ikaslea:** Kristina Goñi Lizarrondo

**Enlace vídeo:** <https://youtu.be/CW69vJSXRKE>

**Tutorea/Tutor:** Pablo Sotés Ruiz

**Saila/Departamento:** Osasun Zientzien Saila / Ciencias de la Salud

**Campo/Arloa:** Psikologia

**Maiatza, 2022**

## Laburpena

Gradu Amaierako lan honetan Lehen Hezkuntzako Euskara irakasgaiaren gamifikazioaren bitarteko irakaskuntza-ikaskuntza prozesua aztertuko da, ohiko metodologiarekin ikasleek duten irakaskuntza-ikaskuntza prozesuarekin konparaketak egin ahal izateko. Bi metodologia hauen bitartez, euskararen lau trebetasunen lau froga ezberdin egingo zaizkie 2.mailako Iruñerriko (Nafarroa) ikastetxeko ikasleei, bi metodologia hauen konparaketak eta emaitzak atera eta aztertu ahal izateko. Bestalde, bi metodologia hauen bitartez, ikasleen motibazioa eta emozioak aztertuko dira, ikasleek bi neurketa hauen azterketak egin ondoren inkesta bat betez. Honetarako, aurretik, Lehen Hezkuntzako ikasleen motibazioa, gamifikazioa, ohiko metodologia, ebaluaketa eta euskarari buruzko azalpenak emango dira. Lan honen bukaeran, euskara ikasteko gamifikazioaren garrantzia azpimarratzen da.

Hitz klabeak: *gamifikazioa; bigarren hizkuntzaren irakaskuntza; motibazioa; hizkuntzen trebetasunak eta Lehen Hezkuntza.*

## Resumen

En este trabajo de Fin de Grado se analizará el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la gamificación en la asignatura de Euskera en Educación Primaria, para poder realizar comparaciones con el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado con la metodología habitual. A través de estas dos metodologías se realizarán cuatro pruebas diferentes de las destrezas del euskera a los alumnos del colegio de Pamplona (Navarra) de 2º curso, con el fin de extraer y analizar comparaciones y resultados de ambas metodologías. Por otra parte, a través de estas dos metodologías, se analizará la motivación y las emociones del alumnado, realizando una encuesta tras el análisis de estas dos mediciones por parte del alumnado. Para ello, previamente, se dará a conocer la motivación del alumnado de Primaria, la gamificación, la metodología habitual, la evaluación y las explicaciones sobre el euskera. Al final de este trabajo, se subraya la importancia de la gamificación para aprender euskera.

Palabras clave: *gamificación; enseñanza de la segunda lengua; motivación; habilidades lingüísticas y Educación Primaria.*

## **Abstract**

In this Final Degree work, the teaching-learning process will be analyzed through gamification in the subject of Basque in Primary Education, in order to make comparisons with the teaching-learning process of the students with the usual methodology. Through these two methodologies, four different tests of the Basque language skills will be carried out to the students of the Pamplona school (Navarre) of 2nd grade, in order to extract and analyze comparisons and results of both methodologies. On the other hand, through these two methodologies, the motivation and emotions of the students will be analyzed, carrying out a survey after the analysis of these two measurements by the students. For this, previously, the motivation of primary school students, the gamification, the usual methodology, the evaluation and the explanations about the Basque language will be explained. At the end of this work, the importance of gamification for learning Basque is emphasized.

*Key words: gamification; Teaching of the Second Speech; motivation; language skills and First Education.*

## AURKIBIDEA

INTRODUCCIÓN	5
1. MARKO TEORIKOA	7
1.1 Euskararen historia	7
1.1.1 Euskararen gaur egungo egoera	8
1.1.2 Euskararen eboluzioa Nafarroan	11
1.1.3 Euskararen egoera Lehen Hezkuntzako irakaskuntzan	14
1.2 Hizkuntzen irakaskuntzaren garrantzia	15
1.2.1 Irakaskuntza- ikaskuntza prozesua	15
1.2.2 Motibazioa lehen hezkuntzan	17
1.3 Hizkuntzak irakasteko metodologia	19
1.3.1 Ohiko metodologia	20
1.3.2 Gamifikazioa	21
1.4 Hizkuntzen trebetasun motak	26
1.4.1 Entzumenaren ulermena	27
1.4.2 Irakurketaren ulermena	28
1.4.3 Mintzamina	28
1.4.4 Idazmina	29
1.5 Hizkuntzen trataera ikastetxeetan	30
1.5.1 Ikasleen euskararen ebaluaketa eta neurketa	30
2. ATAL PRAKTIKOA:	
2.1 Aztergaia	32
2.2 Helburuak	33
2.3 Hipotesiak	34
2.4 Metodologiaren garapena	34
2.5 Ikerketaren diseinua	35
2.5.1 Subjektuak	36
2.5.2 Proposamen didaktikoa	36
2.5.3 Ebaluazio irizpideak	45
2.5.4 Emaitzak	50
CONCLUSIONES Y CUESTIONES ABIERTAS	58

Euskararen irakaskuntza- ikaskuntza prozesua gamifikazioaren bitartez

ERREFERENTZIA BIBLIOGRAFIKOAK

60

ERANSKINAK

64

## INTRODUCCIÓN

Como bien se sabe, desde hace muchos años la educación se ha basado en enseñanzas a base de metodologías tradicionales como pueden ser los libros, los exámenes etc. Todo esto, ha podido crear desmotivación en los alumnos a lo largo de mucho tiempo. Muchas veces hemos escuchado cómo los alumnos se dirigen al sistema educativo con palabras o frases como “estrés”, “miedo a suspender”, “pereza”, “falta de motivación” etc. A pesar de que la metodología tradicional puede ser un gran recurso para enseñar a los alumnos, algunos alumnos se quejan de algunas metodologías que se llevan a cabo en muchas escuelas.

La gamificación se conoce hoy en día como la enseñanza a base de juegos que gira en torno al aprendizaje, que convierte el aula en una competencia sana y que deja más motivados a los alumnos sin miedo al fracaso. Además, esta metodología puede ser utilizada como estrategia para mantener motivados a los alumnos, para alcanzar sentimientos de conquista y sobre todo para que los alumnos tengan otra imagen del sistema educativo.

Por todo ello y teniendo en cuenta la metodología tradicional, la gamificación y lo que ello conlleva en el sistema educativo (motivación), este Trabajo de Fin de Grado está formulado en dos apartados: marco teórico y parte práctica. En el marco teórico, para poder llevar a cabo los conceptos que acabamos de comentar, nos hemos centrado en el idioma del euskera. Para ello, la primera parte de este marco teórico nos informará de la historia del euskera, de la situación de hoy en día en Navarra, de la evolución que ha tenido y de la situación que hay en los colegios en Educación Primaria. Seguidamente, comenzaremos a desarrollar los conceptos de “metodología tradicional” y “gamificación” para posteriormente poder entender el porqué de dicha realización en la asignatura de euskera. Además, en este marco teórico también veremos las cuatro destrezas lingüísticas de las lenguas (especialmente la del euskera) y las competencias necesarias en cada una de ellas ya que más adelante en la parte práctica los exámenes que se llevarán cabo serán sobre las cuatro destrezas lingüísticas. Para terminar con el marco teórico, explicaremos la evaluación y cómo se evalúan actualmente la asignatura curricular de euskera en Navarra

En la parte práctica, se va hacer un análisis y una comparación a los niños de segundo de primaria del colegio Mendialdea-II de Berriozar (Navarra) en las cuatro destrezas lingüísticas del euskera a través de la metodología tradicional y la gamificación. Por ello, en este apartado, estos son los puntos que se van a desarrollar: objeto de estudio donde veremos la explicación de lo que se

posteriormente se va llevar a cabo , objetivos que se van analizar a través de las diferentes pruebas, hipótesis que creemos que van a suceder en la pruebas, desarrollo metodológico donde se van a explicar las metodologías que vamos a utilizar y diseño de la investigación (sujetos, propuesta didáctica, criterios de evaluación y resultados).

Para finalizar, se dará opinión de las conclusiones a través de todo lo que se va analizar en este trabajo y de todos los resultados obtenidos.

## 1. MARKO TEORIKOA

Aurkibidean ikus daitekeen bezala, marko teorikoa bost atal nagusitan banaturik dago. Atal horiek, euskarari buruz, gamifikazioa eta ohiko metodologiari buruz, irakaskuntza-ikaskuntza prozesuari buruz, motibazioa buruz, hizkuntzen trebetasunei buruz eta, azkenik, hizkuntzen trataerei buruz izango dira. Lehenengo puntuan, euskarari buruzko historia, gaur egungo egoera, izan duen eboluzioa Nafarroan eta euskararen Lehen Hezkuntzako egoera azalduko da. Bigarren puntuan, berriz, irakaskuntza-ikaskuntza prozesua eta motibazioa eta desmotibazioa landuko da. Jarraian, hirugarren puntuan, ondoren marko praktikoan erabiliko diren bi metodologiak ikusiko ditugu (gamifikazioa eta ohiko metodologia). Laugarren puntuan, berriz ere, hizkuntzen lau trebetasun moten azalpenak izango ditugu (entzumenaren ulermena, irakurmenaren ulermena, mintzamena eta idazmena), eta azkenik, bostgarren puntuan, ikasleen euskararen ebaluaketa eta neurketa aipatuko dugu.

### 1.1 Euskararen historia

Reyes-ek (2021) zioen moduan, *euskara* hitzak euskal hitzaren *enautsi* hitzatik dator, eta egungo *esan* (decir) aditzaren bizkaiera konjugazioaren forma batzuetan konserbatzen da. Autore honek bere artikuluan zioen moduan, euskarak ez du antzekotasunik beste hizkuntza indoeuropar batekin, eta hizkuntza isolatu gisa sailkatu da, hala nola japoniera, ainua, sumerioa eta European malt, norvegiar bokmal edo hungaroa bezala. Honen arabera, euskara batasun gisa, European hitz egiten diren hainbat hizkuntzatik dator batez ere, eta hizkuntza horiek milaka urtetan eboluzionatu dute, gaur egun dena izatera iritsi arte.

Robert Lawrence Trask-ek (1944-2007), "History of Basque" (1997) liburuan, berriz, euskarari, gutxienez, antzinako iberikoarekin, antzinako akitaniarrekin, indoeuroparrekin... loturak dituela aipatu ditu.

Reyesek (2021) autoreak bere artikuluan aipatzen duenari bueltatuz, autore honek dio, euskara protoeuskara izeneko aurreko hizkuntza batetik datorrela. Gaur egun, ordea, ezezaguna da hizkuntza horren jatorria; hala ere, hainbat hipotesiren bidez, gaur egun dauden hainbat hizkuntzarekin parekatu da, baina ideia finko horri eustea zaila da, jatorria Kristoren aurretik 20.000 urtekoa baita. Protoeuskara, filologo gehienek arabera, indoeuropar hizkuntzak European hedatu



aurreko talde euroasiar zahar baten parte zen. Autore honek zionari jarraituz, K.a. 16000. urtetik aurrera, klima epelagoa izaten hasi zen, eta horrek protoeuskaldunak Europan zehar hedatzea ekarri zuen. Hedapen hori Iberiar Penintsularen iparraldean eta Frantziako hegoaldean sortu zen, egungo euskal kulturaren aurreko zibilizazio prehistoriko-kantabrikoa zegoen lekuan. Indoeuroparrak K.a. 2500. urtean iritsi ziren mendebaldeko Europara. Indoeuroparrak oro har Europan finkatu zirenez, kontinente osoan zehar izan zitezkeen euskaldunak hizkuntza eta herri anai-arrebak desagertu egin ziren, euskara Europako iragan protoeuskararen aztarna lingustiko bakar gisa geratuz.

Euskal gramatikari jarraituz, autore honek dio euskal gramatika Erdi Aroan sartu zela hizkuntza erromatarren eraginez. Bestalde, orain arte aurkitutako hizkuntza honetako testurik zaharrenak II. mendeko epitafioetan agertutako hainbat hitz direla zehazten du. Horregatik, dio, gaur egun akitaniera antzinako euskara edo euskara arkaikoa besterik ez dela.

Reyes-ek (2021) berez artikuluan aipatzen duen moduan, Erdi Aroak aurrera egin ahala, euskal gramatikaren informazioa ugariagoa izan zen, nahiz eta testu luzerik ez izan XV. eta XVI. mendeetara arte. Lehen liburu ezaguna, Reyes (2021) aipatzen duen moduan, 1545ean inprimatu zen, *Linguae Vasconum Primitiae* (Euskaldunen hizkuntzaren primiziak) izenarekin, eta Bernat Dechepare apaizak sinatu zuen. 1564 eta 1567 artean Juan Perez de Lazarragak bere eskuizkribua idatzi zuen, 106 orriz osatua. Bertan poemak eta artzain eleberri errenazentista aurkitu ahal ziren.

Beraz, argi dago euskararen historia oso zabala eta zaharra dela, batez ere, gaur egun arte irauten duelako. Teoria asko daude euskara noiz sortu zen zehazten dutenak, baina argi dago data zehatz bat ematea oso zaila dela. Honen arabera, nahiz eta hizkuntza ezberdin batzuekin identifikatu den, euskal gramatika eta testuak Erdi Aroa arte ez dira agertu.

### ***1.1.1 Euskararen gaur egungo egoera***

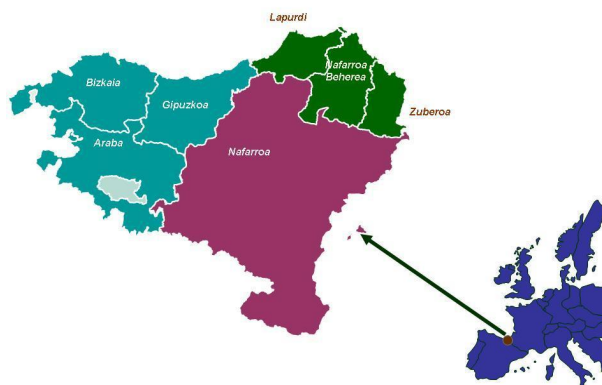
Arazo asko egoten dira *Euskal Herria* definitzerako orduan. Pertsona askok aipatzen dute herrialdea ez dela existitzen edo oso laister desagertuko dela. Etxebarriak (2015) honako hau adierazten du:

Euskal Herriak Iberiar Penintsularen iparraldean dagoen lurralde bat hartzen du, Kantauri itsasoaren ertzean, Bizkaiko Golkoaren ondoan. 7.261 km<sup>2</sup>ko hedadura du eta 2.191.282 biztanle. Arabako (Gasteiz), Gipuzkoako (Donostia) eta Bizkaiko (Bilbo) lurraldeek osatzen dute. Bere iraganagatik, bere historia, hizkuntza eta bere tradizio kulturala estuki lotuta

daude gainerako lurraldeekin, non euskara ere hitz egiten den: Nafarroa, Estatu espainiarraren esparruan eta Iparraldeko (Iparralde) Euskal Herriko hiru departamenduak, Frantzian, non 7800 km<sup>2</sup> inguruko lurraldea hartzen duen, 288.922 biztanle dituen. Horrela deitzen zaio Euskal Herria/País Vascoari euskara hitz egin eta hitz egiten den lurraldeen multzoari. XIX. mendean Euskal Herrian ez zen falta euskara XX. mendera iritsiko ez zela iragartzen zuenik. XX. mendean ere izan zen iragarpen hori berretsi zuenik, baina XXI. mendera arte luzatu zuenik. Iragarpen apokaliptikoak alde batera utzita, argi dago euskarak, hobeto esanda, euskaraz mintzatzen den hiztun-komunitateak, azken hamarkadetan garrantzia handiko aurrerapenak izan dituela, ez bakarrik biziraupenari dagokionez, baita biziberritzeari dagokionez ere (Etxebarria, 2015, -14-15. or.).

## 1. Irudia.

*Euskara hitz egiten duten lurraldeen mapa.*



[https://www.euskadi.eus/gobierno-vasco/contenidos/informacion/herria\\_hizkuntza/es\\_7397/herria\\_hizkuntza.html](https://www.euskadi.eus/gobierno-vasco/contenidos/informacion/herria_hizkuntza/es_7397/herria_hizkuntza.html)

Euskal herriko biztanleriaren euskara maila edo euskara hitz egiten duten biztanleak aztertu baino lehen, argi utzi beharra dago datu horiek ateratzeko zer nolako kriterioak edo zertan oinarritu garen. Honetarako, Etxebarria (2015) zioen moduan, hizkuntza-gaitasuna hizkuntza-trebetasun nagusienak aipatzen ditu (ulertzea, hitz egitea, irakurtzea eta idaztea). Autoren honen arabera, azpialdagai horien egoerak gurutzatuz, hiru talde handitan banatutako tipologia bat ezartzen da: elebidunak, elebidun pasiboak eta erdaldunak. Horien oinarritzko bereizketa, batez ere, hizkuntzaren ahozko nagusitasunak markatzen ditu. Horrela, elebidunak euskaraz ongi edo nahiko ondo hitz egiten dutenak dira, elebidun pasiboak zailtasunez hitz egiten dutenak baina ondo ulertzen dutenak eta erdaldunak erdarazko elebakarrak dira, hau da, euskaraz hitz egiten ez dutenak.

Behin autore honek ateratako datuen kriterioak azaldu direla, honako hauek dira Euskal Herriko euskara maila neurtzeko atera diren datuak: Euskal Autonomia Erkidegoko (EAE) 16 urte eta gehiagoko biztanleen % 32 elebiduna da, % 17,4 elebidun pasiboa eta % 50,6 elebakarra, hau da, ez du euskaraz hitz egiten eta ez du ezer ulertzen. Horrela, EAEn bizi diren 16 urte edo gehiagoko 1.873.000 pertsonetatik 600.000 elebidunak dira, 322.000 elebidun pasiboak eta 951.000 erdaldunak (elebakarrak). Datuak lurraldeka aztertzean, alde handiak ikusten dira. Gipuzkoako biztanleen erdia elebiduna da (% 49,9, hau da, 300.000 pertsona). Bizkaian elebiduna da biztanleriaren laurdena (% 25,4, hau da, 254.000 pertsona). Azkenik, Araban elebidunen proportzioa ez da iristen biztanleriaren bostenera % 16,8, hau da, 46.000 pertsona.

Orain elebidunen kopuruaren bilakaera eta hazkundera aztertzen baditugu, Etxebarria (2015) aztertutako datuei erreparatu, iraganari dagokionez, ikus daiteke gaur egun EAEn duela 20 urte baino 181.000 elebidun gehiago daudela eta elebidunen ehunekoak ia 8 puntuko igoera izan duela (% 24,1 1991n eta % 32 2011n). Aldi berean, elebidun pasiboen kopurua ere asko hazi da (1991ko % 8,5etik 2011ko % 17,2ra). Azkenik, duela 20 urte baino 222.000 elebakar gutxiago daude gaur egun (% 67,4 ziren 1991n eta % 50,8 dira 2011n).

Etxebarriak (2015) aztertutako datuei jarraituz, 16 urte eta gehiagoko Nafarroako biztanleen % 11,7 elebiduna da, % 7,5 elebidun pasiboa eta % 80,8 erdalduna, hau da, ez du euskaraz hitz egiten ezta ulertzen. Horrela, Nafarroan bizi diren 16 urte edo gehiagoko 537.000 pertsonetatik 63.000 elebidunak dira, 40.000 elebidun pasiboak eta 434.000 erdaldunak.

Etxebarriak (2015) dionari jarraituz, berriz ere, lehen hizkuntzaz ari garenean, haurrak gurasoengandik edo berarekin etxean bizi diren senideengandik jasotzen duen hizkuntzaz edo hizkuntzez ari garela, hiru urte bete arte dio. Autore honek aztertutako datuei erreparatu, honako hauek dira azertu diren datuak: Gipuzkoa da lehen hizkuntza gaztelania duten pertsona gutxien dituen lurraldea (% 58,5). Beste bi lurraldeetan gaztelania da biztanle gehienek lehen hizkuntza. Hala, gaztelania da Bizkaiko biztanleen % 83,7ren eta Arabako biztanleen % 93,9ren lehen hizkuntza. Nafarroari erreparatu, berriz, euskara Nafarroako 16 urte edo gehiagoko 47.600 pertsonen lehen hizkuntza da, hau da, biztanleriaren % 9,8. % 6,1 ri euskara bakarrik transmititu zaio etxean, edo eskolan eskuratu du, eta % 2,8ri euskara gaztelaniarekin batera. Azkenik, esan ahal da, Nafarroan gaztelania (edo beste hizkuntza) dela hamar biztanleetatik bederatziren lehen hizkuntza (% 91,1).

### 1.1.2 Euskararen eboluzioa Nafarroan

Nafarroan egon den euskararen eboluzioa ikusteko, Euskara.euskadi.eus web orrialdean egindako ikerketa batean honelako datuak bildu dituzte 1986.urteari erreferentzia eginez: Urte horretan Nafarroak 515.989 biztanle zituen, eta horietatik 424.558 erdaldunak ziren soilik (% 84,58), euskaldunak % 10,15 ziren, hau da, 50.953 biztanle. Nafarroan euskararen ezagutzaren bat duten pertsonen kopurua biztanleriaren % 15,45 izango litzateke.

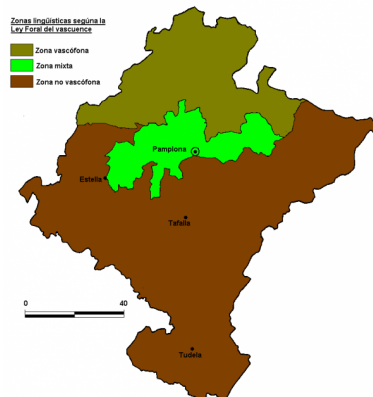
Gaur egungo datuei erreparatuz, lehen aipatu den bezala, Etxebarriak (2015) honelako datuak aurkezten ditu: 16 urte eta gehiagoko Nafarroako biztanleen % 11,7 elebiduna da, % 7,5 elebidun pasiboa eta % 80,8 erdalduna, hau da, ez du euskaraz hitz egiten ezta ezer ulertzen. Horrela, Nafarroan bizi diren 16 urte edo gehiagoko 537.000 pertsonetatik 63.000 elebidunak dira, 40.000 elebidun pasiboak eta 434.000 erdaldunak .

Nafarroaren mapa bat aztertuz gero, ikusi ahal da hiru zonalde ezberdinetan banatu ahal dela: zonalde euskalduna, zonalde mistoa eta zonalde erdalduna (edo ez euskalduna).

Honen arabera, Etxebarriak (2015) aztertzen duen moduan, Nafarroako biztanleriaren erdia baino gehiago eremu mistoan bizi da (290.000 pertsona, % 54,3), heren bat baino gehiago eremu ez-euskaldunean (195.000 pertsona, % 36,3), eta hamarrena baino gutxiago eremu euskaldunean (50.000 pertsona, % 9,3). Duela hogeitau urte, 16 urte edo gehiagoko 421.000 pertsona zituen Nafarroak. Horietatik 217.000 pertsona eremu mistoan bizi ziren (% 51,6), 157.000 eremu ez-euskaldunean (% 37,4) eta 46.000 eremu euskaldunean (% 11).

## 2. Irudia.

*Nafarroako hiru zonalde linguistikoak.*



<http://mapas.owje.com/tematico/16650/mapa-tematico-navarra.php>

Eremu mistoak gero eta pisu handiagoa du, batez ere eremu euskaldunarekin alderatuta. Etxebarriak (2015) egindako inkesta soziolinguistikoari jarraituz, elebidunen ehunekoaren bilakaerari dagokionez, hogeitau urteetan ehuneko 2,2 puntu igo da. 1991n elebidunak % 9,5 ziren Nafarroan, eta gaur egun % 11,7. Era berean, elebidun pasiboen ehunekoak gora egin du, % 4,6tik % 7,6ra. Adinaren aldagaiari erreparatuz gero, elebidunen ehuneko handiena 35 urtetik beherakoen artean dago, batez ere gazteenen adin-taldean, 16-24 urtekoen artean. 16 eta 24 urte bitarteko adin-tartean, gaur egun, % 20,8 dira elebidunak, eta 25 eta 34 urte bitartekoetan, % 14,5. Elebidunen ehuneko txikiena 35 urtetik gorakoaren artean dago, batez bestekoaren azpitik baitaude (% 9 eta % 10 artean).

Jarraian, hiru eremuen datuak aztertzeko, honako hauek dira autore honek inkesta soziolinguistikoan ateratako datuak: Eremu euskaldunean, biztanleriaren ia erdiak (% 47,1) euskara baino ez du lehen hizkuntza gisa, % 9,3k euskara eta gaztelania, eta % 43,6k gaztelania. Gaztelania da eremu mistoko (% 94,2) eta eremu ez-euskalduneko biztanle gehienek lehen hizkuntza. Ehunekoie dagokienez, eremu mistoen oso antzekoak dira. Hala, Iruñeko 16 urte edo gehiagoko biztanleen % 3,4-k euskara bakarrik dute lehen hizkuntza gisa, eta % 2,5-ek euskara gaztelaniarekin batera. Beraz, Iruñeko hamar biztanletik bederatzik baino gehiagoko lehen hizkuntza gaztelania edo euskara ez den beste hizkuntza bat dira (% 94,1).

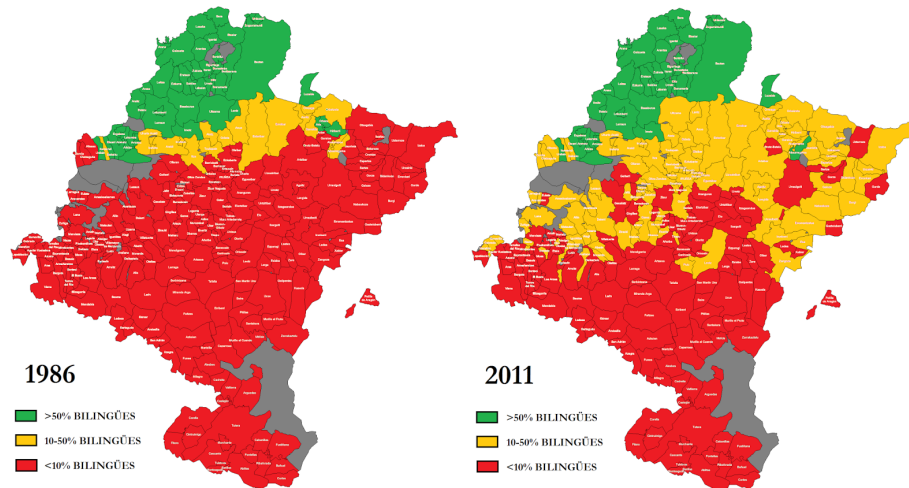
Eremu euskaldunean gehiengoak dira lehen hizkuntza euskara edo euskara eta gaztelania bakarrik dutenak, adin-talde guztietan, 35-49 urtekoetan izan ezik. Hala ere, adinak behera egin ahala, jaitsi egiten da euskara bakarrik lehen hizkuntza dutenen ehunekoa (% 59 65 urtetik gorakoaren artean, eta % 40 inguru 50 urtetik beherakoaren artean). Lehen hizkuntza euskara eta gaztelania dutenei dagokienez, ehunekoak gora egiten du adinak behera egin ahala.

Eremu mistoan, gehienek gaztelania dute lehen hizkuntza adin-talde guztietan. Euskara lehen hizkuntza bakarra duten pertsonen ehuneko handiena 65 urtetik gorakoaren taldean dago (% 6,7). Adinak behera egin ahala, ehuneko horrek behera egiten du. Hala ere, gazteenen artean (16-24 urte), joera aldatu egin da, eta gora egin du lehen hizkuntza euskara bakarrik dutenen ehunekoak (% 2,3). Kontrakoa gertatzen da euskara eta gaztelania lehen hizkuntzatzat dituztenekin, adinak behera egin ahala gora egiten baitu adin-talde ia guztietan. Gazteen artean askoz gehiago dira lehen hizkuntza euskara eta gaztelania dutenak (% 6,2), euskara bakarrik lehen hizkuntza dutenak baino (% 2,3).

Eremu ez-euskaldunean, lagina txikiegia da eta, beraz, ez da nahikoa bere lehen hizkuntza adinaren arabera sailkatu ahal izateko; beraz, adin-talde guztiak hartu dira. Horregatik esan dezakegu eremu ez-euskalduneko biztanleen % 98,9k gaztelania duela lehen hizkuntza.

### 3. Irudia.

*Nafarroako eremuen euskara maila 1986.urtean eta 2011.urtean.*



[http://nabarlur.blogspot.com/2017/02/zonificacion-del-euskera-en-alta\\_23.html](http://nabarlur.blogspot.com/2017/02/zonificacion-del-euskera-en-alta_23.html)

Amaitzeko, eta aurreko datuak eta Etxebarriak (2015) esandakoa kontuan izanik, 2011n 16-24 eta 25-34 urteko gazte elebidunen erdiak baino gehiago *euskaldun berriak* ziren (euskara bigarren hizkuntza izanik) (% 54,3 eta % 51,7, hurrenez hurren). Hala ere, duela 20 urte, aipatutako adin-talde horietako elebidunen % 25,5 eta % 30,2 baino ez ziren *euskaldun berriak* (bigarren hizkuntza gisa eskuratutako euskarazko hiztunak).

Beraz, autore honek egindako inkestaren arabera, Nafarroan, 16 urte edo gehiagoko biztanleen % 10,1ek erabiltzen du euskara, neurri batean edo bestean:

- A) % 5,5ek euskara intentsiboki erabiltzen dute, hau da, eguneroko jardunean gaztelania adina edo gehiago erabiltzen dute.
- B) % 4,6k euskara erabiltzen du, baina gaztelania baino gutxiago.
- C) Gainerako % 89,8k gaztelania erabiltzen du beti (% 87,4) edo ia beti (% 2,5).

Bukatzeko esan ahal da Azken 20 urteetan oso gutxi aldatu dela euskararen erabilera Nafarroan. 1991-2001 urtera Etxebarria (2015) aipatzen duen moduan erabilera-ehunekoetan antzemandako aldakuntzak, gehienez ere, puntu eta erdikoak izan dira.

### **1.1.3 Euskararen egoera Lehen Hezkuntzako irakaskuntzan**

Euskararen egoera ikastetxeetan ulertzeko (bereziki Lehen Hezkuntzan) lehendabizi jakin behar dugu non ikasten den euskara. Honen arabera, Gabiña eta besteek (1986) zioten moduan, euskara, B eta D ereduak eskaintzen duten ikastetxeetan ikasi ahal da. B ereduan, ikasgai guztiak gazteleraz eta euskaraz izango dira, bat izan ezik, zeinetan ikasgai hori ingelesez izango den. D ereduak, berriz, irakasgai guztiak euskaraz ematen dira bi ikasgai izan ezik (gaztelera eta ingelesa).

Gabiña eta besteek (1986) diotenari jarraituz, Irakaslea da irakaskuntza- ikaskuntza prozesuaren beharrezko erreferentea. Are gehiago, murgiltze edo euskara ereduetan, ikasleen input linguistikoaren eragile nagusia izango baita. Maiatzaren 19ko 160/1988 Foru Dekretuak ikastetxe eta programen plaza elebidunak zehaztu zituen. Lanpostu horiek bete ahal izateko, EGA ziurtagiria edo baliokidea eduki behar da.

Honen arabera, argi izan behar dugu, betidanik, euskara irakastea eta ikastea ez dela posiblea izan ez hezkuntzan ez beste arlo guztietan, eta beraz, denbora pasa ahala, lege ugari egon dira euskara irakasteko eskubidea eman dutenak. Etxebarriak (2001) dioten moduan, "Hezkuntzaren arloan, Komunikabideetan eta Administrazioan, pixkanaka-pixkanaka, zerbitzu-sare bat sortzen ari diren araudiak onartu dira. Horiek, Euskal Herriaren historian lehen aldiz, euskaraz garatzen dira, eta, horrela, euskaldunek beren hizkuntza erabil dezakete lehen hizkuntza hori debekatuta zegoen eremuetan" (Etxebarria, 2001, 7.or.).

Euskara ikasteko, ikasleek eskoletan euskara irakasgaia edo irakasgai ezberdinak euskaraz izan behar dituzte. Honen arabera, Eustatetik (Euskal Estatistika Erakundea) eta Nafarroako hezkuntza sistemari buruzko txostenean, honako hauek dira atera ditugun datuak: 2016/2017 datuei jarraituz, Euskal Autonomi Erkidegoan, B ereduan, Lehen Hezkuntzan 22. 979 pertsonak ikasten dute. D ereduan, berriz, 97.849 pertsona.

Datu hauei jarraituz, Araban, B ereduan 6.815 pertsona inskribatuta daude eta D ereduan, berriz, 13.150 pertsona. Bizkaian, berriz, inskripzioak eredu hauetan, Arabarekin konparatuz asko handitzen dira. Honen arabera, B ereduan, 14.154 pertsona daude eta D ereduan, berriz ere, 45.905

pertsona. Euskal Autonomi Erkidegoarekin bukatzeko, Gipuzkoan, B ereduan, 2.010 pertsona inskribatutak daude eta D ereduan, berriz, 38. 798 pertsona.

Nafarroako 2012/2013 datuei erreparatuz, ikusi ahal da, urte horietan, Lehen Hezkuntan B ereduan %0,31 pertsona ikasi zutela eta D ereduan, berriz %27,02.

Datu hauetan ikusten den bezala, D ereduan inskribatutako pertsonak B ereduan inskribatutako pertsonak baino gehiago dira. Hala ere, gogoratu behar dugu Lehen Hezkuntzan eta bestelako ikasketetan, eredu gehiago irakasten eta ikasten direla, hala nola; G eredua, A eredua etab.

## **1.2 Hizkuntzen irakaskuntzaren garrantzia**

Gaur egun, hizkuntzak eskoletan irakastea ezinbestekoa da, batez ere, gaur egun bidaiatzeko baliogarria delako eta lan askotan hizkuntzak eskatzen dituztelako. Honetarako, berriz ere, ezinbestekoa da ikasleei motibatzea eta metodologia on bat bilatzea haien gogoak eta haien emozioak pizteko.

Orain aurrera eramango diren puntu hauetan, irakaskuntza- ikaskuntza prozesua eta ikasleen motibazioa eta desmotibazioa azalduko dugu. Hemen, definizio ezberdinak, helburuak, alde positiboak... azalduko dira, batez ere, hizkuntzen garrantzia eta hizkuntzak irakasteko kontuan hartu behar diren faktoreak edo puntuak ulertu ahal izateko.

### ***1.2.1 Irakaskuntza- Ikaskuntza prozesua***

Pla-k definitu zuen moduan (2010), "irakaskuntza-ikaskuntza prozesua hezkuntza-prozesu instituzional bat da, modu sistemikoenean irakaskuntza ikaskuntzak izan behar duen moduaren arabera antolatzen eta egituratzen duena, hezkuntzaren helburuen eta edukien eta edukien zehaztasunaren (maisua, ikaslea, metodoak, bitartekoak, formak, ebaluazioa) arteko funtsezko erlaziotik abiatuta" (Pla, 2010, 147.or.).

Castellanosek (2001) berriz, honela definitzen du irakaskuntza-ikaskuntza estiloa: "Gizabanakoarengan kulturaren jabetze aktiboa eta sortzailea bermatzen duena da, bere etengabeko autopperfekzioaren, autonomiaren eta autodeterminazioaren garapena bultzatuz, beharrezko



sozializazio, konpromiso eta erantzukizun sozialeko prozesuekin lotura estua duena” (Castellanos, 2001, 49.or).

Gehiago sakonduz, Berijo-k (2016) aipatzen zuen irakaskuntza-ikaskuntza prozesuan, jarduerak batez ere ikasleek eta irakasleak garatzen dituztela. Honen arabera, onartzen da ikaslearen jarduera nagusia ikaskuntza dela, eta irakaslearena, berriz, irakaskuntza. Horrek ez du baztertzeko ikasleek irakasten dutenean eta irakasleek ikasten dutenean, prozesuaren dinamikan berean bien rola aberastea.

Bermúdez-ek (2001) baita ere, irakaskuntza- ikaskuntza estiloa definitzeko ikasleen eta irakasleen arteko harremanen garrantzia aipatzen du. Bermúdez dio, irakaskuntza- ikaskuntza estiloan, irakasleen eta ikasleen arteko harremana irakaskuntza prozesuaren erraztasunean estilo kooperatibo bat kontsideratzen dela, zeinetan kolaborazio bat erakartzen den irakasle eta ikasleen artean. Kolaborazio honetan, guztiek lortu nahi dutena eta nola lortu nahi duten adosten dute. Honen arabera, Bermúdez zioen edozein jarrera lardietsua eta ikasleen beharrak kanporatzen direla, taldeari helburuak lortzeko beharrezkoa den jarrera eskatuz.

Abreu eta besteen arabera (2018) irakaskuntza- ikaskuntza prozesuaren helburu nagusia, etorkizun profesionalaren formakuntza integralean laguntza ematea da, zeinetan irakasleek formakuntza gidatzen duten, jakintza ezberdinak irakasten laguntzeko: ezagutzak, trebetasunak eta balioak. Honen arabera, autore hauek diote, irakaskuntza- ikaskuntza prozesua komunikazioan eta sozializazioan oinarritzen dela. Irakasleak komunikatu, adierazi, antolatu eta ikasleen eduki zientifiko-historiko-sozialak errazten dituzte. Ikasleak, berriz, irakasleekin kumunikatzeaz gain, haien artean komunikatzen dira, honela, ezagutza, trebetasun eta balio horiek ikasi eta irakatsi ahal izateko.

Irakaskuntza- ikaskuntza prozesuan, berriz ere, protagonistak ikasleak izango dira, nahiz eta irakasleak ikasleei ikasketak erraztuko dieten. Ezagutza, ikasleek eraikiko dute, irakurmen, esperientzien eta hauen hausnarketan eta ikuspuntu ezberdinen trukeen bidez (haien arteko ikuspuntu ezberdinak, irakasleen ikuspuntu ezberdinak...).

Autore hauek diotena jarraituz, Irakaskuntza-ikaskuntza prozesuan, irakasleak hura osatzen duten osagaiak menderatu behar ditu: parte hartzen duten subjektuak, irakaslea, ikasleak eta taldea. Azken horiek izaera interaktiboa eta komunikatiboa eskaintzen dute: helburuak, edukia, metodoak, baliabideak, antolatzeke moduak eta ebaluazioa.

Izan ere, eta Berijok (2016) aipatzen duen moduan, nahiz eta ikasleek protagonistak izango diren eta irakasleak haien gidariak, autore honek argi utzi zuen: ez dago ikaskuntzarik gabeko irakaskuntzarik, eta alderantziz.

### **1.2.2 Motibazioa beste hizkuntza bat ikasteko Lehen Hezkuntzan**

Deterding-ek (2016), aztertzen duen bezala, motibatzea pertsonen grina eta gogoa piztea da, beren gaitasun eta talentuekin kolektibo berari lagundu ahal izateko. Honen arabera, Valdes, Ramirez eta martinek (2009) ikerketa bat egin zuten zeinetan frogatu zuten motibatutako subjektuek konpromiso handiagoa izaten dutela beren ikaskuntzarekiko, gaitasun handiagoa dutela, inspirazio handiagoa dutela, estrategia sakonagoak erabiltzen dituztela, zereginetan interes handiagoa dutela eta beren buruarekiko konfiantza handiagoa izaten dutela.

Bestalde, Espainian, Gonzalezek, Del Rinconek eta Byotek (2010) ikaskuntzaren eta errendimendu akademikoaren ikuspegiari buruzko ikerketa egin zuten, zeinetan orain arte ikasleek izan duten motibazioa aztertzen dute. Ikertzaile horiek ikuspegi sakonak eta azalekoak bereizten dituzte. Azken horiek ikasleak bere egitura kognitibo sakonean aldaketarik adierazten ez duenean gertatzen dira, eta epe laburrerako ikaskuntza baino ez du mantentzen, irakasgaiak gainditzeko helburu bakarrarekin. Nahiz eta motibazioa ezin beharrezkoa den ikasleek eta irakasleek errendimendu on bat izateko, Scheidecker eta Freeman-ek (1999) argi utzi zuten nola motibazioa gaur egun den zalantzarik gabe irakasleek arazo konplexuena eta erronkarik handiena.

Motibaziorakin, orain arte zalantza eta arazo ugari egon dira, askotan metodologia aspergarria eta ez motibagarria erabiltzen delako. Nuñez eta González-ek (2020), ikasgeletako motibazioari buruzko ikerketa bat egin zuten Uruguay-en, eta ikusi zuten erabiltzen zen metodologiarekin ikasleak ez zeudela motibatuak ikasgeletan, irakasleek betiko praktika tradizionalak erabiltzen zituztelako, eta beraz, praktika horiek ez zituzten ikasleak erakartzen.

Plazon-Herrerak (2015) bi motibazio bereizi zituen: *motibazio estrintsekoa* eta *motibazio intrintsekoa*. Motibazio estrintsekoari buruz dio, orain dela urte asko hezkuntzan erabiltzen dela. Honako motibazio hau, ikasleak nota, portaera eta ikur digitalen bidez saritzean datza. Motibazio intrintsekoa berriz, norbanakoarengan sortzen dena da, eta nahi, interesatzen eta erakartzen duen horretara aktibatzen duena. Horren geroztik, Valderramak (2015) bigarren motibazio hori defendatzen du, eta, horretarako, jolasen adibidean oinarritzen da, adimen emozionaleko eta sozialeko trebetasunak garatzeko ikaskuntza- eta esperimentazio-egoerak sortzeko aukera ematen

digulako. Orain arte ikusitako porrotak eta ikasleen motibazio eza kontuan izanik, Ryan eta Deci (2000) bi motibazio hauez gain, desmotibazioa ere, motibazio moten barnean sartu zuten (1. irudia). Motibazio honek, motibazio baxuena bezala sailkatu zuten.

#### 4. Irudia.

*Motibazio motak, erregulazio-estiloak, kausalitate-locusa eta dagozkien prozesuak erakusten duen taula (Ryan eta Deci, 2000).*

Conducta	← Autodeterminada →					
Tipo de Motivación	Amotivación	Motivación Extrínseca				Motivación Intrínseca
Tipo de Regulación	Sin Regulación	Regulación Externa	Regulación Introyectada	Regulación Identificada	Regulación Integrada	Regulación Intrínseca
Locus de Causalidad	Impersonal	Externo	Algo Externo	Algo Interno	Interno	Interno
Procesos reguladores relevantes	No intencional No valorado Incompetencia Pérdida de control	Obediencia Recompensas externas Castigos	Autocontrol Implicación ego Recompensas internas Castigos	Importancia personal Valoración consciente	Congruencia Consciencia Síntesis con uno mismo	Interés Disfrute Satisfacción inherente

[https://www.researchgate.net/figure/Figura-11-Continuum-de-autodeterminacion-en-los-diferentes-tipos-de-motivacion-Deci-y-fig8\\_278683240](https://www.researchgate.net/figure/Figura-11-Continuum-de-autodeterminacion-en-los-diferentes-tipos-de-motivacion-Deci-y-fig8_278683240)

Ikasleen motibaziorik eza ikaskuntza prozesuetako interes edo inplikazio falta bezala definitu zuten autore hauek. Autore hauen arabera, ikasleari ez ezik irakaslearen lanari, gelako bizikidetzari... motibazio eza ere eragiten duela diote. Valle, González eta Rodríguez-en arabera (2006), desmotibazio akademikoa ikastetxeetan bizi den egoera arazotsuetako bat da. Honen arabera, autore askok arazoa zein den argi ikusi arren, desmotibazioa zergatik sortzen den galdetzen dute. Pérez eta Merino-k (2008) zioten, desmotibazioa etsipenaren edo gogorik ezaren ondoren gerta daitekela eta horren arabera frustrazioa eragin dezakeela.

Argi dago, eta orain arte autore askok aipatu duten moduan, ikasleak, gelako jardueretan helbururik edo motibaziorik aurkitzen ez dutenez, aspertu egiten dira eta horrek motibazioa galtzea dakar. Herrera González-ek (2017) dio, gela desmotibazioaren barruan ulertu behar dela desmotibazio bakoitza kasu partikular eta indibidual batek sortzen duela. Horregatik, arreta-jarraibideek desberdinak izan behar dira. Honen arabera, autore honek dio, askotan desmotibazioa irakasleek erabiltzen duten metodologian dagoela "errua", egokitzen ez delako ikaslearen beharretara edo, besterik gabe, irakasleek klaseak emateko duten gaitasun eta motibazio eskasagatik. Irakasleek erabil dezaketen metodologiaz gain, motibazioa galtzeko beste arrazoi bat

haurrek aurre egin behar dieten arazo sozial eta pertsonalak izan daitezke. Herrera González (2017) dio, lehen hezkuntzako etapan haurrak sentikorraioak direla hainbat egoera negatiboren aurrean

Arazo hauen artean, Schleicherrek (2006) OCDE-ren PISA txostenaren koordinatzailea, adierazten du ikasleak motibatzea dela hezkuntza-sistemaren xedea, eskolatik urrunago dauden atear irekiko dizkieten eduki erabilgarrien bidez. Honen arabera, Herrera González, (2017) egindako lan batean, hainbat jarraibide zehazten ditu klaseetan motibazioa bultzatu ahal izateko:

1. Motibazio intrintsekoa bultzatzea.
2. Klaseko jarduerak ikasleen beharretara egokitzea.
3. Ikaslearen jakin-mina piztea, harridura faktorea azpimarratuz.
4. Jarduera eta joku ezberdinak erabiltzea klaseak dibertigarriagoak eta ikasleekiko hurbilagoak izateko.
5. Eskolen antolamenduan eta egituran aniztasuna sartzea, ikasleak gehiegizko monotoniarekin ez aspertzeko.
6. Ikasleei nabarmenkeria ematea.
7. Ebaluazioei hainbeste garrantzia ez ematea.
8. Motibazioa ikasleei helaraztea.
9. Kontzeptu berriak erabiltzea.

Beraz, eskoletan motibazio eza ugari azken urte hauetan ikusi ondoren, Barron eta Darling-Hammond autoreek diote (2008), beharrezkoa dela hezkuntza-planteamendua aldatzea, irakaskuntza-praktikak berriz diseinatzea eta edukien gaineratik ikaskuntza-trebetasunak garatzeko fase gehiago izatea, mundu errearen eta eduki garrantzitsuen arteko loturak sortzea, eta bizitza osorako ikaskuntza sustatzea. Edo Dvorak (2012) dioen bezala, ezinbestekoa da ikasten ikastea.

### **1.3 Hizkuntza irakasteko metodologia**

Gaur egun metodologia ugari daude ikastetxeetan erabiltzen direnak. Betidanik, ezagututako edo gehiago erabilitako metodologia, ohiko metodologia izan da. Hau da, liburuak, azterketak, memoria... erabiltzen duen metodologia. Denbora pasa ahala, metodologia berriak azaldu dira, irakaskuntza- ikaskuntza prozesuari erraztasun handiagoa emateko asmoz. Metodologia horien artean, gamifikazioa dugu.

Honen arabera, Arevalo Roserok honako hau dio metodologiei buruz: “Gure haurrentzat behar den hezkuntzak norabide egokia izan behar du irakaskuntza egokirako, kalitatezko metodologia egokia erabiliz” (Arevalo Rosero, 2013, 3.or.).

Argi dago metodologia ugari daudela ikasleen beharretara moldatzen direnak, baina orain aurrera eramango diren bi metodologiak, ohiko metodologia eta gamifikazioa izango dira. Metodologia hauen azalpenak eta autoreek honi buruz esandakoa aipatuko dugu, batez ere, hizkuntzen metodologia ezberdinak ezagutzeko eta haien arteko konparaketak ikusi ahal izateko.

### **1.3.1 Ohiko metodologia**

Treve, Estepa eta Delvalen arabera (2017) produktuetan edo emaitzetan oinarritutako ohiko metodologiara jotzen dugu estrategia didaktikoek sekuentzia lineal bati jarraitzen diotenean, irakaslearen eta testuliburuaren transmisio-azalpenean hasten denean, oraindik ere ikasgelako tresna nagusia duena eta ikasleen edukien memorizazioarekin amaitzen duena.

Betidanik iritzi asko egon dira ohiko metodologiari buruz. Irakasle eta ikasle askok diote metodologia honen bitartez ikasleen errendimendia eta motibazioa jeitsi egiten dela. Arevalo Roseroren arabera, “ Hezkuntza tradizionala irakaskuntzara bideratuta dago, eta ez ikasle bakoitzaren ikaskuntzara” ( Arevalo Rosero, 2013, 3.or.).

Honako esaldi hau baieztatzeko, autore honek analisi bat egin zuen bi metodologi ezberdinak erabiliz (horietako bat ohiko metodologia zen). Analisi horretan, konparaketak egin ziren ikasleek ohiko metodologia erabiltzerakoan eta beste metodologia bat erabiltzerakoan. Honen arabera, batez besteko nota konparatzean, ikusten da ohiko metodologia erabiltzen ez duen taldeak 6.37 puntu lortu dituztela eta ikuspegi tradizionalarekin lan egiten dutenak, berriz, 1.67 puntu (4,7-ko aldea).

Bestalde, Arevalo Roserok bere analisiari baieztapena emateko edo ohiko metodologiari biruz aipatzen duena egiaztatzeko, honako hau ziurtatzen du:

Irakaslearen gaikuntzarik eza ikasleen errendimendu baxuaren arrazoietakoa bat da, metodologia tradizionalak irakaskuntza-ikaskuntza prozesuari eragiten baitio. Metodologia tradizionalaren kausetako baten ondorioz, ikasleek interes gutxi dute ezagutza berriak eskuratzeko, eskolako diziplinarik ezari eragiten dion monotoniak eragindako lasaitasunari kalte eginez. Esan behar dugu metodologia tradizionala aplikatzeko arrazoietakoa bat ikaslearengan askotan eragiten

duten familia-arazoak direla, ikaslearen egoera emozionalari eragiten diotenak, eta autoestimua-maila baxua ematen dutela emaitza gisa. Esan liteke tradizionalismoaren arrazoietakoa bat edukiak gutxi ulertzea dela, eta, horren ondorioz, ikasleen ikaskuntza ez dela nahikoa, eta horrek ikasleen ibilbidea kaltetzen duela, garapen ekonomikoa zein mentala eragotziz edo zailduz. Irakasleak konformistak izanik beren garapen profesionalan, zergatik ez esan konformistak gaitzeko, ikasleek beren ikaskuntzan duten interes eskasa islatuko litzateke (Arevalo Rosero, 2013, 6.or.).

Ohiko metodologiarekin bukatzeko eta autore honek dionarekin jarraituz, Arevalo Roserok honako hau aipatzen du: “Metodologia tradizionalan, ikasleari ez diote klaseetan parte hartzeko aukerarik ematen; metodologia mota horretan, ikaslea entzule bat baino ez da, eta, gainera, ikasleak irakasleen jakintza ezagutzen du” (Arevalo, Rosero, 13.or.) .

### **1.3.2 Gamifikazioa**

Burke-k (2012) gamifikazioa testuinguru ez-ludikoetan jolasen berezko diseinu eta tekniken erabilera gisa irudikatu zuen, garapen-trebetasunak eta portaerak garatzeko helburuarekin.

Deterdingek (2011) definitzen duen moduan, “Motibatzea pertsonen grina eta gogoa piztea da, beren gaitasun eta talentuekin kolektibo berari laguntzeko” ( Deterding, 2011, 2.or.). Horregatik, ikasleei erreferentzia eginez, Prenskyk (2005) planteatzen du gaur egungo ikasleak nola nahi duten bere iritziek balioa dutela ikustea, bere grinei eta interesei jarraitzea, inguruko tresna guztiak erabiliz gauza berriak sortzea, talde-proiektuen bidez lan egitea, erabakiak hartzea eta kontrola partekatzea, lankidetzan aritzea eta lehiatzea. Ikasleek sentitu behar dute jasotzen duten hezkuntza benetakoa dela, balioa duela . Horrela, Prenskyren arabera (2005), gamifikazioak ikasleen desio horiek guztiak erraztu ditzake jokoaren mekanika eta dinamika desberdinen bidez. Ortiz-Colón eta besteen (2018) arabera, autore gehienek diote gamifikazioa funtsezko faktorea dela erabiltzaileen motibazioa handitzeko.

Hala eta guztiz ere, Castellon eta Jaramillok (2012) adierazi duten bezala, oso garrantzitsua da ikasleei erakusten zaizkien erronken eta erronka horiek gauzatzeko duten gaitasunaren artean harreman kontrolatua egotea; izan ere, erronka errazegia bada, asperdura eragingo luke, eta oso zaila bada, frustrazioa eta motibazioa galtzea eragingo luke. Honako hau kontuan izanda, Salen eta Zimmermanek (2004) nabarmendu dute gamifikazioaren bidez egiten diren ariketek hiru maila izan

behar dituztela: jokoaren sorrera, jokoaren aldaketa eta jokoaren azterketa. Horregatik, irakasleek ikusi behar dute aukeratzen dituzten jarduerak ikasleen interesei eta beharrei erantzuten dietela.

Lehen ikusi eta arrazoitu dugun bezala, gaur egun ikasleek interes eta motibazio falta dute, eta horregatik, Leek eta Hammerrek (2011) gamifikazioan arazo horiek konpontzeko aukera ikusten dute, jolasen motibazio-ahalmena mundu errealeko alderdi garrantzitsuetan aprobeztatuz, ikasleen motibazioa bultzatuz. Coello Morán eta besteak (2019) berriz, gamifikazioari buruz eta horren helburuei buruz, honako hau diote:

Ikaskuntza mota hori, gaur egun, bere prestakuntza-metodologia ludikoa da, ezagutzak modu dibertigarriagoan barneratzea errazten duena, erabiltzailearengan esperientzia positiboa eta ez hain aspergarria sortuz, jokoaren mekanika hezkuntzaren eta lanbidearen esparrura eramanez emaitza hobekiak lortzeko, ezagutza edo trebetasun batzuetan hobekuntzak xurgatzeko, ekintza zehatzak saritzeko, beste helburu askoren artean (Coello Morán eta besteak, 2019, 15.or.).

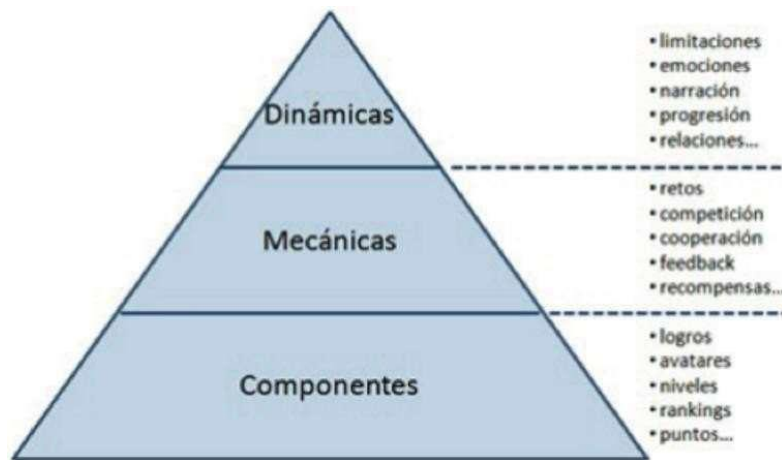
Honekin batera, autore hauek diote gamifikazioa ez dela jolasa bakarrik, baina jolasetatik ikasteen zentratzen dela, abantaila garrantzitsuak nabarmentzen direla, irakaskuntza-ikaskuntza esanguratsua eskuratzea errazten dutenak, eta horrek jendea behin eta berriz jokatzerara bultzatzen duela, jolas-estrategien edo jolas-jardueren bidez, nahiz eta puntuak galdu, baina, hala ere, motibatzen eta ikasgaiak erakusten diren teknika motak gozatzen jarraitzen dutela. Honen arabera, autore hauek joku guztiak lau puntu hauek dituztela aipatze dituzte autore hauek: ( Coello Morán eta besteak, 2019, 15.or.).

- Helburuak edo xedeak.
- Arauak.
- Atzeraelkadura-sistema "feedback".
- Borondatezko parte-hartzea.

Gainera, gamifikazioa osatzen duten elementuak ere identifikatu behar ditugu. Horretarako, Werbachek "The gamification toolkit: Dynamics, mechanics, and components for the win ( 2015)" oinarriko hiru osagai irudikatzen ditu piramide moduan:

## 5. Irudia.

*Gamifikazio-elementuen piramidea.*



<https://docplayer.es/85681280-Gamificacion-en-el-ambito-universitario-analisis-e-implementacion-de-elementos-de-juegos.html>

Dinamikak jolasari buruz egiten den narratibari dagozkio, jolasaren egitura inplizituari. Mekanikak, ordea, ikasleek ekintzak egitea dakarten prozesuak dira, eta proposatutako helburura bideratzen dituzte. Azkenik, osagaiak oso ekintza zehatzak dira (gogora dezagun horregatik daudela piramidearen oinarrian) eta aurreko elementuen garapen espezifikoak suposatzen dute. Hiru osagaien artean zabalena da, jokoaren funtzionamendurako beharrezkoak diren mekanismoak biltzen dituelako.

Gehiago sakonduz, autore batzuk honela definitzen dituzte gamifikazioaren elementuak: Herranz (2013) dio, dinamikak alderdi globalak direla, eta sistema gamifikatu batek horietara bideratu behar duela, parte-hartzailearengan sortu nahi diren efektu, motibazio eta nahiekin lotuta egoteko. Autore honen arabera hainbat dinamika mota daude, besteak beste:

- Jokoaren murrizketak, arazo bat ingurune mugatu batean konpontzeko aukera.
- Erronka bati aurre egitean sortzen diren jakin-mina eta lehiakortasuna (Beza, 2011).
- Jokoaren narratiba edo gidoia, parte-hartzaileari erronkaren ideia orokor bat ematea ahalbidetuko duena.
- Jolasak aurrera egitea, garrantzitsua da bilakaera bat egotea, erronkan eta jokoan aurrera egiteko sentiazioa. Garrantzitsua da jokalaria jokoan aurrera egiten dutela sentitzea.
- Estatusa, pertsonen errekonozituak izan behar dute.
- Parte-hartzaileen arteko harremanak.



## 6. Irudia.

*Edozein esperientzia gamifikatuk sortzen dituen eta sortu behar dituen dinamikak eskema.*

*Fernandez (2015).*



<https://gamificationedufis.wordpress.com/2015/05/27/que-es-mecanicas-y-dinamicas-de-la-gamificacion/>

Cortizoren arabera (2011) elementu mekanikoak erabiltzaileen aldetik nolabaiteko mendekotasuna eta konpromisoa sortzen duten jokoak sortzen saiatzen diren arau batzuk direla dio, erronkak eta ibiltzeko bidea ematen diolako, bai bideo-joko batean, bai edozein aplikaziotan. Honen arabera, hainbat joko-mekanika mota daude Herranz-en arabera (2013):

- Erronkak, erabiltzaileak erosotasun-girotik ateraz jokoaren mekanikan sartzeko. Kontuz parte-hartzaileak ez zapuztearekin.
- Aukerak, lehiaketa eta lankidetzak, parte-hartzaileek jokoan nola jokatu behar duten planteatuz.
- Aukeren barruan, jokalaria hainbat txanda izango ditu, jokoaren aurka edo beste parte-hartzaile batzuen aurka elkarrengatik modu desberdinak.
- Jokalarien arteko elkarteak ere eman ahal izango dira, kooperazio gisa, edo taldeak osatu erronka edo helburua betetzeko. Erronkak edo oztupoak gainditzeak puntuak emango dizkie parte-hartzaileei.
- Beste elementu batzuk parte-hartzaileen sailkapena (puntuaren arabera) eta mailen definizioa izango dira.

- Berrelikadura edo feedback-a: ondo egindako edo burututako ekintzengatik sariak lortu izana adieraziko du.
- Garrantzitsua da parte-hartzailea garrantzitsua sentitzea, eta horretarako sariak ezartzen dira, ahaleginaren, mailaren eta arriskuaren arabera mailakatuak izan daitezkeenak, besteak beste .

Bestalde, hurrengo argazkian ikusten den moduan, hemen ohiko mekanikak aurkitu ahal ditugu Fernandez-en arabera (2015).

### 7. Irudia.

*Jarduera gamifikatua sortzen duten mekaniken eskema.*



<https://gamificationedufis.wordpress.com/2015/05/27/que-es-mecanicas-y-dinamicas-de-la-gamificacion/>

Osagaiak, berriz, Herranz-en (2013) arabera aurreko bie lotutako elementu zehatzak edo instantzia espezifikoak dira . Autore honek dionaren arabera, mota eta kantitatea alda daitezke, guztia jolasa garatzen den sormenaren araberakoa. Nabarmentzekoak dira:

- Lorpenak, opariak, konkistak edota aurrerapenak, garrantzitsua da parte-hartzaileen behar bat edo gehiago asetzea.
- Gorabeherak.

- Intsigniak.
- Borrokak.
- Desblokeatzeak
- Mailak.
- Taldeak eratzeak pertsonak sozializatzea eta sentsibilizatzea eragiten du, lehiatzeko, helburu komuna lortzeko, azken saria lortzeko...
- Puntuak.
- Sailkapen taulak.
- Probak.
- Objektu birtualak.

Beraz, guzti hau ikusita, euskara ikasteko hezkuntza-ekintza gauzatzeko estrategia gisa gamifikazioa erabiltzeak eskatzen du irakasleek erronka berriak hartzea, euskara klaseko eredu tradizionala alde batera utzita, ikaskuntza esanguratsuak lortzera eta hizkuntza-trebetasunak garatzera bideratuak, egungo gizarteak eskatzen dituen eskakizunen arabera posizio abantailatsu batean kokatzeko.

Ikusi dugun moduan, gamifikazio oso gai zabala da, eta gero eta gehiago klaseetan ezarri nahi dute, batez ere, gamifikazioak dituen helburuak, elementuak, mekanikak... ikasleentzat oso positiboak direlako. Gainera, ikusi den moduan, gamifikazioak ikasleen motibazioa bultzatzen du, honela metodologia berri bat bultzatuz.

#### **1.4 Hizkuntzen trebetasun motak**

Cortés-en arabera (2021) hizkuntza-trebetasun klasikoak lau hauek dira: entzumenaren ulermena (adibidez, irratan abesti bat entzutea), ahozko adierazpena (adibidez, istorio bat kontatzea), irakurmenaren ulermena (adibidez, liburu bat irakurtzea) eta idazmena (adibidez, liburu bat idaztea). Autore honek dioen arabera, Bakoitza ahozko edo idatzizko komunikazioaren lehen mailako prozesu bati dagokio (entzutea, hitz egitea, irakurtzea edo idaztea).

Salazarrek (2014), berriz, honela definitzen ditu hizkuntzen trebetasun motak: “Hizkuntza-trebetasunak, halaber, honako hauek dira: entzutea, hitz egitea, irakurtzea eta idaztea. Hizkuntzaren erabileran bat datoz igorleak eta hartzaileak duten paperarekin, erabiltzen duten transmisio-kanalaren arabera, ahoz edo idatziz” (Salazar, 2014, 18.or.).

Beraz, autore hauek dioten moduan, hizkuntza bat ikasterako orduan lau trebetasun mota ikusiko ditugu: entzumenaren ulermena, irakurmenaren ulermena, mintzamina eta idazmena. Trebetasun bakoitza zertan datza ulertu ahal izateko (ondoren marko praktikoan lau trebetasun hauek garatuko dira) Cervantes Institutoa-k (2000) eta Montoya-k (2017) diotena kontuan hartuko dugu.

#### **1.4.1 Entzumenaren ulermena**

Cervantes Institutuak (2000) entzumena ahozko diskurtsoaren interpretazioa bezala definitzen du. Honetaz gain, honako hau dio Cervantes institutoak: “osagai linguistikoaz gain, faktore kognitiboak, pertzepziozkoak, jarrerazkoak eta soziologikoak daude. Diskurtsoa interpretatzeko prozesu osoa barne hartzen duen komunikazio-gaitasuna da, kate fonikoaren deskodetze eta ulermen linguistiko hutsetik (fonemak, silabak, hitzak, etab.) interpretazio eta balorazio pertsonaleraino; beraz, harkorra izan arren, entzulearen parte-hartze aktiboa eskatzen du”.

Bestalde, Montoya-k (2017), Cervantes institutoak (2000) dionaren arabera honako hau dio: “Ulermena ahozko adierazpenari estuki lotuta dagoela ulertzen da, entzuleak hautematen duen mezua dekodetzen duelako, eta, halaber, mezu subliminalak, ahots-tonua edo intonazioa agertzen diren testuinguruaren ezaugarriak hartzen ditu barne, informazioaren pertzepzioan eragina dutenak” (Montoya, 2017, 25.or.).

Jarraian, Cervantes institutoak (2000) ikasleen mailaren eta ikastaroaren helburu espezifikoaren arabera, entzumenaren ebaluazioa mikro-trebetasun hauetan zentratu daitezke dio:

- Hitzaldiaren helburua erakartzea.
- Ideia nagusiak bereiztea.
- Hitz garrantzitsuak bigarrenekoetatik bereiztea.
- Hitzaldiaren jarraipena aurreratzea.
- Esplicitzen dela inferitzea, inplikaturak antzematea.
- Igorlearen aldartea eta jarrera hautematea.

### **1.4.2 Irakurmenaren ulermena**

Cervantes institutoak (2000) irakurmenaren ulermena diskurtso idatziaren interpretazio zentratzen dena dela dio. Bertan, osagai linguistikoaz gain, faktore kognitiboak, pertzepziozkoak, jarrerazkoak eta soziologikoak ere sartzen dira. Ondorioz, hizkuntza-maila gainditzen duen komunikazio-gaitasun gisa ulertzen da, eta testua interpretatzeko prozesu osoa hartzen du, deskodetze hutsetik eta hizkuntza-ulermentetik hasi eta interpretazio eta balorazio pertsonaleraino. Irakurketan, irakurleak, testutik informazioa, iritzia, plazera eta abar ateratzeaz gain, bere jarrera, esperientzia, aurretiazko ezagutzak eta abar ere ematen ditu, hau da, ulermena edozein testutatik informazioa lortzeko, prozesatzeko, deskodetzeko, interpretatzeko gaitasuna da, ezagutzari gehitzeko eta irakurlearen iritziekin eta irizpideekin laguntzeko, irizpide linguistiko, soziologiko eta pertzepziozkoetan oinarrituta.

Honen arabera, Cervantes institutoak (2000) honako irakurketa mota batzuk sailkatzen ditu:

1. Irakurketa globalizatua (skimming): irakurtzeko unean pertsona batek begiak pasatzen dituen testuaren ideia orokorra aurkitzeko.
2. Irakurketa fokalizatua (scanning): begirada lerroz lerro paseatzean datza, testuan idatzita dagoenaren nozio txiki bat izateko. Trikimailua da hainbat gako-hitz aukeratzea eta horiek bilatzen joatea prozesu hori egiten den bitartean.
3. Irakurketa luzea: testu luzeak irakurtzea eta ulermen globala bilatzea.
4. Irakurketa trinkoa: testuak irakurtzea informazio espezifiko ateratzeko.
5. Irakurketa kritikoa: testua irakurtzea kalitate literarioa, egilea... ebaluatzeko helburuarekin.

### **1.4.3 Mintzamena**

Cervantes institutuaren arabera (2000), mintzamena ahozko diskurtsoaren ekoizpenarekin lotutako hizkuntza-trebetasuna da. Xede hizkuntzaren ahoskera, lexikoa eta gramatika menderatzeaz gain, ezagutza soziokulturalak eta pragmatikoak ere barne hartzen dituen komunikazio-gaitasuna da. Hau da, ahozko adierazpena lexikoa, gramatika-egiturak, azentua, ahoskera eta intonazioa menderatzeko trebetasuna da, eta, aldi berean, kultura, gizartea eta pragmatika bezalako alderdiak menderatzeko gaitasuna, besteak beste, gizabanakoen artean ahoz adierazteko. Era berean, Cervantes Institutuak honela sailkatzen du ahozko adierazpena edo mintzamena:

1. Teknikaren arabera.
2. Erantzun motaren arabera.
3. Baliabide materialen arabera.
4. Komunikazio espezifikoen arabera.

#### **1.4.4 Idazmena**

Cervantes Institutuak (2000) dio idatzizko adierazpena hizkuntza idatziaren ekoizpenari dagokiona dela. Idatzizko adierazpena hitzezko hizkuntzaz baliatzen da nagusiki, baina hitzik gabeko elementuak ere baditu, hala nola mapak, grafikoak, formula matematikoak, etab. Montoya (2017) berriz, Cervantes institutoko hitz hauek ulertzeko honako hau dio: “idatzizko adierazpena ahozko adierazpenaren, entzumenaren eta irakurketaren trebetasunen emaitza modu ulergarri eta ukigarrian islatzean datza, eta, aldi berean, hitzik gabeko izaera du (mapak, irudiak, grafikoak, besteak beste), komunikazioa desitxuratua izan ez dadin.” (Montoya, 2017, 24.or).

Cervantes institutua duenari bueltatuz (2000), instituto honek dio, idatzizko konposizioaren prozesuan, honako etapa hauek ezar daitezkeela:

1. Komunikazio-egoeraren azterketa (gaiari buruzko ezagutzak, testuaren hartzailea, testuaren xedea, etab.).
2. Ideiak sortzea.
3. Ideien antolaketa, adibidez, eskema batean.
4. Informazioa bilatzea.
5. Zirriborro bat idaztea.
6. Berrikustea, berregituratzea eta zuzentzea.
7. Behin betiko idazketa.
8. Azken ukituak.

Honen arabera, Montoya-k, etapa hauei buruz honako hau dio: “Azpimarratu behar da prozesu hori egokiena dela edozein idazki mota idazteko, eta, horrela, akatsak, ideien nahastea edo baliozko irakurleei helarazi nahi zaien informazioaren distortsioa saihestu ahal izateko.” (Montoya, 2017, 25.or.).

## **1.5 Hizkuntzen trataera ikastetxeetan**

### ***1.5.1 Ikasleen euskararen ebaluaketa eta neurketa***

Lehen Hezkuntzako ikasleen euskara mailaren ebaluazioari buruz hitz egiteko, Nafarroan kontuan hartzen diren irizpideak kontuan hartuko ditugu. Horretarako, Nafarroako curriculum eta bereziki 60/2014 FORU DEKRETUA, uztailaren 16koa Nafarroako foru komunitateak ezartzen duena kontuan hartuko da.

Nafarroako curriculumean aipatzen den bezala, Euskal Hizkuntza eta Literarioaren (D eredua) ebaluazio eta eduki ezberdin aurkitu ahal dira maila bakoitzaren arabera (sei maila guztira). Gainera, Euskal Hizkuntza eta Literarioaren atalean aipatzen den moduan, irakasgai honen helburu nagusia honako hau izango litzateke: “Euskal hizkuntzaren eta literaturaren arloko irakaskuntzaren helburua da, Lehen Hezkuntzan, ikasleen komunikazio gaitasuna garatzea, haren alderdi guztietan: pragmatikoa, linguistikoa, soziolinguistikoa eta literarioa”. Helburuekin jarraituz, 60/2014 FORU DEKRETUA, uztailaren 16koa, Nafarroako foru komunitatea Lehen Hezkuntzako curriculumean 4.artikulua aipatzen duen bezala, ikasleek euskara modu egokian jakitea eta erabiltzea izango da euskarari erreferentzia egiten dion etapako helburu nagusia: “e) Gaztelania eta, bere kasuan, euskara modu egokian jakin eta erabiltzea eta irakurtzeko aztura bereganatzea.”

Nafarroako curriculumekin jarraituz, maila bakoitzean (sei maila osotara) aipatzen diren bloke bakoitzaren “edukiak”, “ebaluazio irizpideak” eta “ ebaluatu beharreko ikaskuntzako estandarrak” ageri dira. Kontuan izan behar dugu, nahiz eta Nafarro osoan irakasgai honen helburua eta edukiak ikastetxe guztietan bedinak izango diren (curriculumean ezarrita dagoena), tutore bakoitzak eta ikastetxe bakoitzak, egokitutako mailaren arabera eta dauden edukien arabera haien ebaluazio irizpideen errubrikak sortuko dituztela. Honen arabera, 60/2014 FORU DEKRETUA, 5. artikuluan (“curriculum”) ebaluazio irizpidei buruz bi alderdi hauek aipatzen ditu:

“d) Ebaluazio irizpideak, gaitasunen eskuratze maila eta helburuen lorpen maila zehazteko balio dutenak. Arlo bakoitzak bere ebaluazio irizpideak ditu, arloan erdietsi nahi denaren arabekoak.”

“e) Ebaluatu beharreko ikaskuntzako estandarrak, ebaluazio irizpideen zehaztapen bezala ulertuta. Behagarriak, neurgarriak eta ebaluagarriak izan behar dute eta errendimendua edo

erdietsitako lorpena mailakatzeko aukera eman behar dute. Halaber, proba estandarizatu eta konparagarriak diseinatzen laguntzen dute.”

Honako hau ikusita, eta foru dekretu honek aipatzen duen moduan, ebaluazio irizpideak ezarritako helburuak lortzeko baliogarriak izango dira. Honetarako, berriz ere, 60/2014 FORU DEKRETUA, 11.artikuluari aipatzen den moduan, 3.mailaren amaieran, ikasleei froga bat egingo zaie, kasu honetan, haiek duten euskara maila eta ezarritako helburuak betetzen duten ala ez ikusi eta ebaluatu ahal izateko:

1. Hezkuntza Departamentuak agintzen duenaren arabera, Lehen Hezkuntzako hirugarren ikasmaila amaitzean ikasle guztiei bana-banako ebaluazioa egingen diete ikastetxeek. Horren bidez, ahozko eta idatzizko adierazpenean eta ulermenean, kalkuluan eta problemak ebaztean behar diren trebetasunak, ahalmenak eta abileziak zer mailatan menderatzen dituzten egiaztatuko da, hizkuntza komunikazioko gaitasunaren eta matematika gaitasunaren eskuratze mailarekin loturik.

Gainera, dekretu honen hurrengo artikuluari erreferentzia eginez (“12.artikulua. Lehen Hezkuntzaren amaierako ebaluazioa”), ikasleei ebaluatzeko, hainbat irizpide edo neurketa erabiltzen dira, adibidez:

2. Ebaluazio horrek aipatutako gaitasunekin eta helburuekin loturiko ebaluazio irizpideak eta ebaluatu beharreko ikaskuntzako estandarrak baliatuko ditu erreferente bezala, eta Gobernuak probetarako ezarritako ezaugarri orokorren arabera egingen da. Gainera, Hezkuntza Departamentuak euskarazko hizkuntza gaitasunaren eskuratze maila egiaztatzeko proba diseinatuko du.

3. Ebaluazioaren emaitza maila hauen arabera adieraziko da: Gutxiegi (GU) kalifikazio negatiboetan, eta Nahiko (NA), Ongi (ON), Oso Ongi (OO) edo Bikain (BI) kalifikazio positiboetan.

Beraz, orain arte aipatu dugun moduan, Nafarroako curriculumean maila bakoitza eduki eta ebaluazio irizpide batzuk bete behar ditu, nahiz eta ondoren irakasle edo ikastetxe bakoitzak errubrika ezberdin bat sortu. Honetarako, orain aipatutako helburu, froga, irizpideak... kontuan hartu behar dira, batez ere, ikasleei ongi ebaluatu ahal izateko.



## 2. ATAL PRAKTIKOA

### 2.1 Aztergaia

Orain aurrera eramango diren puntu hauetan, bi neurketen azalpenak, metodoak, helburuak, subjektuak, ebaluazioa eta haren emaitzak ikusi eta aztertuko dira. Honen arabera, bi neurketa aurrera eramango dira, zeinetan lehenengo neurketa “ohiko frogak” izenekoaren bitartez aztertuko da eta bigarren neurketa, berriz, “gamifikazioaren bidezko frogak” bitartez aztertuko da. Neurketa hauek egiteko, Euskara irakasgaiko lau trebetasunak kontuan hartuko dira (irakurmenaren ulermena, entzumenaren ulermena, mintzamina eta idazmina), honela trebetasun bakoitzean bi froga ezberdin eginez (ohiko frogak eta gamifikazioaren bidezko frogak).

Lehenengo neurketa egiteko (ohiko neurketa), laugarren mailako ikasleei urtero Nafarroako Gobernuak egiten dizkien frogak aintzat hartu dira, 2.mailako ikasleei moldatuz. Bigarren neurketa egiteko, berriz, gamifikazio jolas ezberdinetan oinarrituta, trebetasun bakoitzean, lau jolas mota egin dira ( aurreko neurketaren zailtasun maila mantenduz).

Irakurmenaren ulermena aztertzeko, lehenabiziko frogan (ohiko froga) testu bat irakurri eta horri buruzko galderak erantzun beharko dituzte ikasleek. Bigarren frogan, berriz, animalien asmakizunen jolas bat aurrera eraman beharko dute ikasleek.

Idazmenaren ulermenean, berriz ere, ikasleek, planteatutako galdera bati buruz testu bat idatzi beharko dute. Bigarren neurketan, oraingoan, ikasleek komiki bat sortu beharko dute.

Entzumenaren trebetasuna aurrera eramateko, ikasleek lehenengo trebetasunean entzungai bat entzun eta horri buruzko galderak erantzun beharko dituzte. Bigarren neurketan, berriz, istorio bat entzun, eta horri buruzko marrazki bat egin beharko dute.

Bukatzeko, mintzaminean, lehenengo neurketan, ikasleek, planteatutako galdera bati buruz hitz egin behar dute (2 minutu gutxi gora bera) eta bigarren neurketan, berriz, pilota bat ezkutatu eta pistak eman beharko dituzte beste pertsona batek pilota aurkitu ahal izateko.

Bi neurketa hauen bitartez, gamifikazioaren eta ohiko metodoaren frogen eta emaitzen ezberdintasunak ikusiko dira, honela aztertuz jokuen bidez zer nolako emaitza eta motibazioa lortzen duten subjektuek. Gainera, ikasleek bi neurketa ezberdinetan izan duten motibazioa neurtzeko, azterketa guztiak egin ondoren, inkesta bat bete beharko dute, haien motibazioa bi momentu ezberdinetan neurtu ahal izateko.

Inkesta honetan, froga bakoitzean nola sentitu direnen galderak agertuko dira (frustatuta, eroso...) honela, bi frogen ezberdintasunak subjektuen ikuspuntutik eta haien motibazio maila bi neurketetan ikusi eta ebaluatu ahal izateko.

Bestalde, trebetasun bakoitzaren frogak ordu bateko saio batean egingo dira. Hau da, egunero 2 froga egingo dira, honela egunean trebetasun bat landuz (bi metodologia ezberdinekin). Beraz, proposamena 4 saio iraungo du osotara (inkestaren ebaluazioa kontatu gabe, hori beste saio batean egingo da). Izan ere, Lehen Hezkuntzan, egiten diren proposamenak gehiegi luzatuz gero, haien interesa eta motibazioa galtzen da, eta horregatik egingo diren frogak ez dute luzera handia izango, horrela ikasleek interes handiagoa izateko.

Bukatzeko, behin froga eta inkesta guztiak egin ondoren, trebetasunen arabera sortutako errubriken bidez ikasleen frogak ebaluatuko dira. Honetarako, lau errubrika ezberdin proposatu dira (errubrika bana trebetasun bakoitzerako).

## **2.2 Helburuak**

Aurrera eramango diren bi neurketa hauekin, helburu nagusia, ikasleek Euskara ikasgaiaren lau trebetasun motetan lortuko dituzten emaitzak ikustea eta baloratzea izango da. Honen arabera, bi helburu motak bereiztuko dira: helburu orokorrak eta helburu espezifikoak.

### *Helburu orokorrak:*

1. Ikasleen euskara maila (mintzamena, irakurmenaren ulermena, entzumenaren ulermena eta idazmena) aztertzea bi neurketen bitartez.
2. Ohiko metodoaren bitartez irakaskuntza- ikaskuntza prozesua lantzea.
3. Gamifikazioaren bidezko irakaskuntza-ikaskuntza prozesua lantzea.
4. Subjektuen motibazioa aztertzea bi neurketak kontuan hartuz.

*Helburu espezifikoak:*

1. Entzumenaren ulermena ohiko metodoaren bitartez eta gamifikazio metodoaren bitartez lantzea.
2. Irakurmenaren ulermena ohiko metodoaren bitartez eta gamifikazio metodoaren bitartez lantzea.
3. Mintzamina ohiko metodoaren bitartez eta gamifikazio metodoaren bitartez lantzea.
4. Idazmena ohiko metodoaren bitartez eta gamifikazio metodoaren bitartez lantzea.
5. Gamifikazioaren metodologia ezagutzea eta horrekin lan egitea eta ikastea.
6. Gamifikazioaren bidezko jokuekin euskararen lau trebetasunak lantzea.
7. Gamifikazioaren bidezko jokuekin subjektuen motibazioa aztertzea.
8. Gamifikazioaren eta metodo tradizionalaren berezitasunak eta emaitzak aztertzea.

### **2.3 Hipotesiak**

Aztertuko dugunaren arabera, honako hauek dira atera ahal ditugun hipotesiak:

1. Hizkuntzaren lau trebetasunetan gamifikazio emaitzak hobeto aterako dira ohiko frogetan baino.
2. Ohiko frogetan galdera asko erantzun gabe utziko dituzte, egingo dituzten azterketak oso aspergarriak eta teorikoak irudituko zaizkielako.
3. Motibazio gehiago gamifikazio frogetan izango dute ohiko frogetan baino, jolasen bitartez lan egingo dutelako.
4. Ikasleek hobeto pasako dute jokuetan ohiko frogak egiten baino.
5. Ohiko frogetan ikasle asko ez dira saiatuko frustazio handia izango dutelako eta egingo duten lana ez motibagarria irudituko zaielako.
6. Gamifikazio frogetan ohiko frogetan baino hobeto sentituko dira, haien emozioak positiboagoak izango direlako.

### **2.4 Metodologiaren garapena**

Proposamena aurrera eramateko eta bi neurketak sortu ahal izateko, 2 metodologia ezberdin erabili dira euskara irakaskuntza-ikaskuntza prozesuan jarduera ezberdinak proposatuz.

Orain aurrera eramango den bi neurketa hauetan, bi metodologia ezberdin erabili dira. Lehenengo metodologia, ohiko metodologia izango da. Metodologia hau, normalean, ikastetxeetan erabiltzen den metodologia da. Irakasleek teoria eman, liburuak erabili eta fitxak egiten dituzte. Metodologia hau, oso teorikoa dela esan ahal da, eta beraz, metodologia honen lau frogak egiteko (froga bat trebetasun bakoitzean), urtero, Nafarroan, 4. mailan Nafarroako Gobernuak prestatzen dituen frogak Euskara irakasgaiari aintzat hartu dira, 2.mailako ikasleen mailara egokituz.

Erabiliko den bigarren metodologia, berriz, aurreko metodologiaren frogekin konparaketak egin ahal izateko erabiliko da, honela, ikasleek, metodologia honetan lau froga eginez (froga bat trebetasun bakoitzean). Metodologia hau (gamifikazioa), jokoaren bidez irakastea eta ikastea datza, eta beraz, Prenskyk (2005) zionaren arabera, joku ezberdinak sortu dira (joku bana trebetasun bakoitzerako).

Bi neurketa hauen bitartez, ikusi nahi da, ikasleek lortzen dituzten emaitzak (euskara irakasgaiari lau trebetasunetan) bi metodologia ezberdinen bitartez. Horretarako, metodologia bakoitzean lau froga ezberdin sortu dira, honela haien arteko konparaketan egin ahal izateko. Bi metodologietan, zailtasun maila mantendu da, horrela, ikasleek bi neurketetan homogenoak izateko.

Behin bi metodologiaren frogak guztiak egin ondoren, ikasleek inkesta bat beteko dute, honela haien motibazio maila bi neurketetan ebaluatu ahal izateko. Inkesta honek, 8 galdera ezberdin izango ditu, eta galdera bakoitzean, haien motibazio maila neurtzeko batetik- hamar arteko neurketa egongo da. Hau da, adibidez, ikasleei galdetuko zaie zeinen motibatutak egon diren gamifikazio ariketak egiterako orduan eta erantzunean 1-10 arteko zenbakiak izango dituzte erantzun ahal izateko (lehenengo zenbakia puntuazio baxuena izanez eta hamargarrena puntuazio handiena izanez). Honekin batera, haien emozioak bi trebetasunetan nolakoak izan diren galdetuko zaie, honela trebetasun bakoitzean agertu diren emozioak motibazioarekin identifikatu ahal izateko.

## **2.5 Ikerketaren diseinua**

Behin bi trebetasunen neurketak frogak eta metodologia aztertu ondoren, hurrengo pausoa ikerketaren diseinua izango da. Hau da, gure proposamen didaktikoa egiteko erabili dugun materialaren azalpena, subjektuen ezaugarriak, froga bakoitzaren azalpena... abian jarriko dugu.

### **2.5.1 Subjektuak**

Ikastetxetxeko ezaugarriei erreparatuz, Mendialdea II ikastxea 2011. urtean sortu zen, zeinetan A eredutik bereiztu eta D eredu bakarra proposatzen zuen ikastetxera pasa zen. D ereduan, guztira 403 ikasle daude. Horietako 385 ikasle Nafarroan jaiotak dira, 11 ikasle, berriz, Nafarroatik kanpo jaiotak dira (estatuan jaiotak) eta 7 ikasleek, berriz ere, estatutik kanpo jaiotak dira. Berriozarren, gehien bat, gaztelerez hitz egiten da, eta hori eskolan asko sumatzen dela esan ahal da. 2. mailako ikasleen euskara mailaren arabera, esan ahal da ikasle gehienek (18 ikasle) eskolatik kanpo jasotzen duten hizkuntza nabarmena gaztelera dela.

Proposamen didaktiko hau, esan bezala, Mendialdea II-ko (Berriozar) ikastetxearen 2.mailako (A taldea) ikasleei egingo zaie martxoaren 7tik martxoaren 12ra . Bertan, 2.mailako 22 ikasle parte hartuko dute (11 neska eta 11 mutil), zeinetan ikasle horien artean ez dago hezkuntza-premia bereziak dituen ikaslerik eta, beraz, ikasle guztiei proba berak egingo dituzte. Ikasle bakoitzak, euskararen lau trebetasunen ( entzumenaren ulermena, irakurketaren ulermena, mintzamena eta idazmena) zortzi ariketa ezberdin (trebetasun bakoitzean 2 neurketa ezberdin) aurrera eramango dituzte. Gainera, proba horiek ikasgela, ikasleak eta haien ezaugarriak ezagutu ondoren pentsatu dira. Ikasle berdinak, hau da, 2.mailako A taldeko ikasleek 8 froga horiek egingo dituzte, honela subjektuak aldatu gabe eta bi neurketen konparaketak ongi ebaluatu ahal izateko.

Behin froga guztiak burutu ondoren, ikasle hauek frogetan izandako motibazioa inkesta baten bidez bete beharko dute.

### **2.5.2 Neurketen proposamena**

Proposamen didaktiko hau aurrera eramateko , gamifikazioan sustatuz proposatu direla froga hauek esan ahal da. Froga bakoitza 2.mailako ikasleen edukietara egokitu da, honela haien mailako frogak egin ahal izateko. 4 froga, betiko ohiko frogak izan dira, eta beste 4 frogak, berriz, gamifikazioan oinarrituz burutu dira.

Honen arabera, honako hauen izan dira Euskara irakasgaiaren lau trebetasunetan egingo diren frogak:

*LEHENENGO FROGA: IRAKURMENAREN ULERMENA*

**1. Taula**

Lehenengo froga

---

"KANGUROAK"

---

*FROGAREN AZALPENA:* lehenengo froga hau, ikasleen irakurketa maila ohiko moduan neurtzeko egingo da. Lehen aipatu den moduan, laugarren mailako Nafarroako Gobernuak urtero prestatzen dituen frogak haintzat hartuko dira. Honen arabera, lehenengo neurketa honetan, ikasleek, testu bat irakurri eta testu horri buruzko bost galdera erantzun beharko dute. Testua, "Kanguroak" izenburua du, eta kanguroei buruzko informazioa aipatzen du testu horretan. Proposatzen diren galderak, itxiak dira, hau da, erantzun bakarrekoak dira eta soilik testutik atera ahal da informazioa. Testu honen arabera, ikasleek egunero haien hizkuntza ebaluatzeko egiten dituzten lanak egitea eta ebaluatzea izango da.

---

*KURTSOA:* Lehen Hezkuntza 2.maila ( 7-8 urte)

---

*METODOLOGIA:* ohiko metodologia

---

*KOKAPENA:* 2. mailako ikasleen klasea

---

*DENBORALIZAZIOA:* 30 minutu

---

*MATERIALA:* "kanguroak" testua, arkatza, borragoma, papera

---

*HELBURU ESPEZIFIKOAK:*

1. Irakurmenaren ulermena lantzea.
2. Testua bakarka irakurtzea.
3. Testua irakurri ondoren ulertzea.
4. Testuari buruzko agertzen diren galderak erantzutea.

## 2. Taula

Bigarren froga

---

### "ASMAKIZUNAK"

---

*FROGAREN AZALPENA:* bigarren neurketa honetan, gamifikazioan sustatuz asmakizunen froga proposatuko da. Kasu honetan, ikasle bakoitzari txartel batean, animalia baten izena banatuko zaie. Ondoren, ikasleek asmakizun guztiak irakurri beharko dute, bere animaliarekin identifikatu eta lotu ahal izateko. Ikasleek joku hau aurrera eramateko, irakasleak, ikasle bakoitzari kartulina bat eman beharko die. Arbelean, asmakizun guztiak idatzita egongo dira, eta bakoitzak, asmakizun guztiak irakurri eta bere animaliarekin identifikatu eta itsatsi beharko dute. Galdera hauek, berriz ere, itxiak dira, hau da, soilik erantzun bakarra egon ahal da. Honekin batera helburu nagusia, irakurmenaren ulermena lantzea izango da, baina kasu honetan, joku baten bidez.

---

*KURTSOA:* Lehen Hezkuntza 2.maila ( 7-8 urte)

---

*METODOLOGIA:* gamifikazioan oinarritutako metodologia

---

*KOKAPENA:* 2. mailako ikasleen klasea

---

*DENBORALIZAZIOA:* 30 minutu

---

*MATERIALA:* asmakizunak, animaliak, arkatza, borragoma, papera

---

*HELBURU ESPEZIFIKOAK:*

1. Irakurmenaren ulermena lantzea.
2. Asmakizunak irakurtzea.
3. Asmakizun bakoitza ondo ulertzea bakoitzak duen animaliarekin lotu ahal izateko.
4. Asmakizun bakoitza bere animaliarekin lotzea.
5. Testuak ulertzeko modu berriak ikastea.
6. Ondo pasatzea eta jolasten disfrutatzea.

*BIGARREN SAIOA: IDAZMENAREN ULERMENA*

**3. Taula**

Hirugarren froga

---

“TXANGOA”

---

*FROGAREN AZALPENA:* froga honetan, ikasleei galdera bat proposatuko zaie (“ Txango asko egin zenituen lagunekin edo senideekideekin. Konta ezazu zure txangorik gogokoena.”) eta ikasleek galdera horri testu bat idatziz erantzun beharko dute. Kasu honetan, idazmena da abian jarriko den trebetasuna, eta beraz, ortografia, txukuntasuna, hiztegia... kontuan hartuko da. Testu hau egiteko, metodologia tradizionalan oinarritu gara, zeinetan 4. mailako ikasleentzat Nafarroako Gobernuak egiten dituen frogetatik atera den.

---

*KURTSOA:* Lehen Hezkuntza 2.maila ( 7-8 urte)

---

*METODOLOGIA:* ohiko metodologia

---

*KOKAPENA:* 2. mailako ikasleen klasea

---

*DENBORALIZAZIOA:* 30 minutu

---

*MATERIALA:* arkatza, borragoma eta papera

---

*HELBURU ESPEZIFIKOAK:*

1. Idazmena lantzea
2. Galdetzen den galderari erantzutea
3. Aditzak ondo erabiltzea
4. Kontakizuna ordenean egitea
5. Ortografia ondo erabiltzea
6. Testu koherente bat idaztea
7. Hiztegia ondo erabiltzea
8. Testu txukun bat idaztea



#### 4. Taula

Laugarren froga

---

#### “KOMIKIA”

---

*FROGAREN AZALPENA:* froga hau egiteko, gamifikazioan oinarrituko gara. Kasu honetan ikasleek komiki bat sortu beharko dute. Horretarako, ikasle bakoitzari komiki bat banatuko zaie (komiki bera ikasle guztiei) eta haiek irudi bakoitzean ikusten dutenaren arabera, istorio bat sortu beharko dute. Hemen, nahi duten materiala erabili ahal dute (margoak, boligrafoak, kartulina...) eta behin komikia bukatu dutela, ikasleei haien istorioak kontatu beharko dizkiete.

---

*KURTSOA:* Lehen Hezkuntza 2.maila ( 7-8 urte)

---

*KOKAPENA:* 2. mailako ikasleen klasea

---

*METODOLOGIA:* gamifikazioan oinarritutako metodologia

---

*DENBORALIZAZIOA:* 30 minutu

---

*MATERIALA:* arkatza, borragoma, papera, komikia, margoak

---

*HELBURU ESPEZIFIKOAK:*

1. Idazmena lantzea
2. Komiki bat sortzea
3. Aditzak ondo erabiltzea
4. Komikia ordenean egitea
5. Ortografia ondo erabiltzea
6. Testu koherente bat idaztea
7. Hiztegia ondo erabiltzea
8. Testu txukun bat idaztea

*HIRUGARREN SAIOA: ENTZUMENAREN ULERMENA*

**5. Taula**

Bostgarren froga

---

“BIDAIA PRESTATZEN”

---

*FROGAREN AZALPENA:* froga honetan ikasleek “Bidaia prestatzen” izenburua duen entzumen bat entzungo dute. Behin entzumena entzun ondoren, entzumenari buruzko hiru galdera erantzun beharko dituzte. Galdera horiek “egia” edo “gezurra” erantzunezkoak izango dira. Froga hau bakarka egingo dute ikasleek, eta entzunaldia hiru aldiz entzungo dute. Entzunaldiak 2 minutu inguru iraungo ditu.

---

*KURTSOA:* Lehen Hezkuntza 2.maila ( 7-8 urte)

---

*KOKAPENA:* 2. mailako ikasleen klasea

---

*METODOLOGIA:* ohiko metodologia

---

*DENBORALIZAZIOA:* 30 minutu

---

*MATERIALA:* arkatza, borragoma, papera, entzumena

---

*HELBURU ESPEZIFIKOAK:*

1. Entzumenaren ulermena lantzea
2. Entzumena entzutea
3. Entzumena ulertzea
4. Galdetzen diren galderei erantzutea

## 6. Taula

Seigarren froga

---

“TXAKURTXOA”

---

*FROGAREN AZALPENA:* froga hau egiteko, gamifikazioan oinarrituko gara. Kasu honetan, ikasleei txakurtxo baten istorio bat irakurriko zaie. Istorioa, aurrekoan bezala, hiru aldiz entzungo dute, eta behin entzun ondoren, ikasle bakoitzari paper txuri bana banatuko zaie istorioari buruzko marrazki bat egin ahal izateko. Marrazkiarekin hasi baino lehen, ikasleei aipatuko zaie, marrazkian pertsonai guztiak, material guztiak eta istorioan aipatutako momentu guztiak agertu behar direla.

---

*KURTSOA:* Lehen Hezkuntza 2.maila ( 7-8 urte)

---

*METODOLOGIA:* gamifikazioan oinarritutako metodologia

---

*KOKAPENA:* 2. mailako ikasleen klasea

---

*DENBORALIZAZIOA:* 30 minutu

---

*MATERIALA:* arkatza, borragoma, papera, margoak

---

*HELBURU ESPEZIFIKOAK:*

1. Entzumenaren ulermena lantzea
2. Txakurtxoaren istorioa entzutea entzutea
3. Txakurtxoaren istorioa ulertzea
4. Istorioari buruzko marrazkia egitea
5. Istorioan aipatzen diren pertsonai guztiak marraztea
6. Istorioa denbora kronologikoan marraztea
7. Istorioan aipatzen diren material guztiak marraztea

*LAUGARREN SAIOA: MINTZAMENA*

## **7. Taula**

Zazpigarren froga

---

“ASTEBURUA”

---

*FROGAREN AZALPENA:* froga honetan ikasleek banan-banan ahozko froga bat egitera pasako dira. Ikasle bakoitzari galdera bera planteatuko zaie (“Kontatu azken asteburuan norekin egon zinen. Azaldu zer egiten duzun asteburuetan.”) eta horren arabera, galdera horri buruz hitz egin beharko dute (1-2 minutu gutxi gora bera). Ikasleei, kontakizuna ordenenari kontatu duten ala ez, esaldiei amaiera eman dioten ala ez, aditzaren denbora egokia, hiztegia, errepikazioa eta bestelakoak ebaluatuko zaie.

---

*KURTSOA:* Lehen Hezkuntza 2.maila ( 7-8 urte)

---

*METODOLOGIA:* ohiko metodologia

---

*KOKAPENA:* 2. mailako ikasleen klasea

---

*DENBORALIZAZIOA:* 30 minutu

---

*MATERIALA:* kasu honetan ez zuten materialik erabili behar, ariketa ahoz egin zutelako.

---

*HELBURU ESPEZIFIKOAK:*

1. Mintzamena lantzea
2. Galdetutako galdera ahoz erantzutea
3. Planteatutako galdera ordenean kontatzea
4. Esaldia ondo amaitzea
5. Aditz egokiak erabiltzea
6. Hiztegi egokia erabiltzea
7. Errepikazioak ekiditea

## 8. Taula

Zortzigarren froga

---

“PILOTA”

---

*FOGAREN AZALPENA:* froga honetan ikasleek banan-banan ahozko bat egitera pasako dira. Ikasle bakoitzak, irakasleak emandako pilota bat ezkutatu beharko dute. Behin ezkutatu dutela, pistak eman behako dituzte irakasleak pilota aurkitu ahal izateko. Honen helburu nagusia, euskaraz mintzatzea izango da baina kasu honetan, joku baten bitartez.

---

*KURTSOA:* Lehen Hezkuntza 2.maila ( 7-8 urte)

---

*METODOLOGIA:* gamifikazioan oinarritutako metodologia

---

*KOKAPENA:* 2. mailako ikasleen klasea

---

*DENBORALIZAZIOA:* 30 minutu

---

*MATERIALA:* pilota bat

---

*HELBURU ESPEZIFIKOAK:*

1. Mintzamina gamifikazioaren bidez lantzea
2. Pilota ezkutatzea
3. Pilota aurkitzeko pistak ematea
4. Esaldia ondo amaitzea
5. Aditz egokiak erabiltzea
6. Hiztegi egokia erabiltzea
7. Errepikazioak ekiditea

*BOSTGARREN SAIOA: INKESTA*

**9. Taula**

Inkesta

---

“INKESTA”

---

*INKESTAREN AZALPENA:* Kasu honetan, behin ikasleek frogak bukatu dituztela, inkesta bat 8 galderekin bete beharko dute honela haien motibazioa bi kasuetan neurtu ahal izateko. Inkesta honetan, froga bakoitzean nola sentitu direnen galderak agertuko dira (frustaturak, eroso...) honela, bi frogen ezberdintasunak subjektuen ikuspuntutik eta haien motibazio maila bi neurketetan ikusi eta ebaluatu ahal izateko.

---

*KURTSOA:* Lehen Hezkuntza 2.maila ( 7-8 urte)

---

*METODOLOGIA:* inkesta

---

*KOKAPENA:* 2. mailako ikasleen klasea

---

*DENBORALIZAZIOA:* 30 minutu

---

*MATERIALA:* arkatza, borragoma, inkesta

---

*HELBURU ESPEZIFIKOAK:*

1. Ikasleek izan duten motibazioa neurtzea
2. Ikasleek izan duten motibazioa neurtzea
3. Ikasleen motibazioa ohiko frogen eta gamifikazioaren konparaketak egitea
4. Ikasleen emozioak bi neurketa ezberdinetan neurtzea

**2.5.3 Ebaluazio irizpideak**

Ebaluazio irizpideak egiteko, errubrika taulak sortu dira. Trebetasun bakoitza bere taula izango du, honela trebetasun bakoitza taula baten bidez ebaluatu ahal izateko (entzumen

trebetasunean 2 errubrika ezberdin erabiliko dira ohiko azterketa test modukoa delako). Ikasleen garapena edo izandako emaitza, modu kualitatiboan zehaztuko da, hau da, zenbakien bitartez. Honen arabera, ikasleek lortu ahal duten ebaluazio irizpide batean gehiengo puntuazioa 3 izango da, eta gutxiengoa, berriz, 0 puntu.

Errubrikan aipatzen diren ebaluazio irizpide guztiak kontuan hartuko dira honela, ikasleen frogaren nota osoa lortu ahal izateko. Adibidez, taulak bost ebaluazio irizpide baditu, nota handiena 15 puntu izango dira ( $5 \times 3 = 15$ ) eta baxuena, berriz 0 puntu.

Honen arabera, hauek dira frogak zuzentzeko trebetasun bakoitzean erabiliko diren errubrikak:

Lehenengo errubrika honetan, irakurmenaren ulermenaren errubrika ikusiko dugu. Hemen, ikasleen 2 neurketan ebaluatuko dira (ohiko neurketa eta gamifikazio neurketa) eta esaldien ulermena bereziki ebaluatuko da.

**10. taula.**

*Irakurmenaren errubrika:*

<b>PUNTUAZIOA eta EBALUAZIO IRIZPIDEAK</b>	0 puntu	1 puntu	2 puntu	3 puntu
	Gutxi	Nahikoa	Oso ongi	Bikain
Esaldiak ondo ulertzen ditu	Ez ditu esaldiak ulertu	Esaldi bakarra ulertu du	2-5 esaldi ulertu ditu	5 esaldi baino gehiago ulertu ditu
Esaldi bakoitza behar den asmakizuna edo galderarekin identifikatu du	Ez ditu esaldiak identifikatu	Esaldi bakarra identifikatu du	2-5 esaldi identifikatu ditu	5 esaldi baino gehiago identifikatu ditu

Bigarren taula honetan, ikasleen ohiko frogen eta gamifikazio frogen idazmena ebaluatuko da. Horretarako aditzak, ortografia, kontakizunaren ordena, denbora antolatzaileak, euskara maila eta koherentzia kontuan hartuko da.

**11. taula.**

*Idazmenaren errubrika:*

<b>PUNTUAZIOA eta EBALUAZIO IRIZPIDEAK</b>	0 puntu	1 puntu	2 puntu	3 puntu
	Gutxi	Nahikoa	Oso ongi	Bikain
Aditzak denbora egokian erabiltzen ditu	Aditzak ez ditu denbora egokian erabiltzen	1-2 aditz denbora egokian erabili ditu	3-4 aditz denbora egokian erabili ditu	4 aditz baino gehiago denbora egokian erabili ditu
Ortografia ondo zaintzen du	9 akats ortografiko baino gehiago ditu	7-8 akats ortografiko ditu	5-6 akats ortografiko ditu	5 akats ortografiko baino gutxiago ditu
Kontakizuna ordenean kontatzen du	Ez du kontakizuna ordenean kontatu	Kontakizunaren zati bakarria ordenean kontatu du	Kontakizunaren bi zati ordenean kontatu du	Kontakizunaren zati guztiak ordenean kontatu ditu
Denbora antolatzaileak erabili ditu	Ez ditu denbora antolatzaileak erabili	Denbora antolatzaile bakarria erabili du	2-3 denbora antolatzaile erabili ditu	3 denbora antolatzaile baino gehiago erabili ditu
Hitz guztiak euskaraz erabili ditu	7 hitz baino gehiago ez ditu euskaraz erabili	4-7 hitz ez ditu euskaraz erabili	1-3 hitz ez ditu euskaraz erabili	Hitz guztiak euskaraz erabili ditu



Testu koherente bat idatzi du	Testua edo komikia ez dute zentzurik	Testuko edo komikiko paragrafo bakarra zentzua du	2-3 paragrafo zentzua dute	Testu edo komiki guztia zentzua dute
-------------------------------	--------------------------------------	---	----------------------------	--------------------------------------

Hirugarren errubrika honetan, berriz, entzumenaren bi frogak ebaluatzeko bi errubrika ezberdin erabiliko dira. Honen arabera, lehenengo errubrika honek gamifikazio froga ebaluatzeko balioko du ( zeinetan istoriaren pertsonaien marrazkiak, kronologia eta materialak ebaluatuko diren) eta bigarren errubrika, berriz, ohiko froga ebaluatzeko balioko du.

**13. taula.**

*Entzumenaren errubika:*

<b>PUNTUAZIOA eta EBALUAZIO IRIZPIDEAK</b>	0 puntu	1 puntu	2 puntu	3 puntu
	Gutxi	Nahikoa	Oso ongi	Bikain
Istoriaren pertsonai guztiak marraztu ditu	Ez ditu pertsonaiak marraztu	Pertsonai bakarra marraztu du	2 -3 pertsonai marraztu ditu	Pertsonai guztiak marraztu ditu
Istoria kronologikoki marraztu du	Ez du istorioa kronologikoki marraztu	Zati bakarra kronologikoki marraztu du	2-4 zati kronologikoki marraztu ditu	Istoria guztia kronologikoki marraztu du
Istorioaren material guztiak azaldu dira	Ez da istorioaren material bakarra azaldu	Material bakarra azaldu da	2-5 material azaldu dira	Material guztiak azaldu dira

Orain aipatu den moduan, ohiko metodologia zuzentzeko, test galderak egin direnez, ez dugu errubrika hau kontuan hartuko. Honen arabera, froga hau honela puntuatuko da:

*0 erantzun ongi: 0 puntu*

*1 erantzun ongi: 1 puntu*

2 erantzun ongi: 2 puntu

3 erantzun ongi: 3 puntu

Bukatzeko, azkeneko errubrika honek, ohiko eta gamifikazio frogen mintzamina ebaluatzeko balioko du. Hemen, esaldiak bukatu dituzten, aditzen denborak, errepikapenak, ordena, denbora antolatzaileak eta euskara maila ebaluatuko da.

#### 14. taula.

Mintzamenaren errubrika:

PUNTUAZIOA eta EBALUAZIO IRIZPIDEAK	0 puntu	1 puntu	2 puntu	3 puntu
	Gutxi	Nahikoa	Oso ongi	Bikain
Esaldiak bukatu ditu	Ez du esaldi bakarrik bukatu	1-3 esaldi bukatu ditu	4-5 esaldi bukatu ditu	5 esaldi baino gehiago bukatu ditu
Aditzak denbora egokian erabiltzen ditu	Aditzak ez ditu denbora egokian erabiltzen	1-2 aditz denbora egokian erabiltzen ditu	3-4 aditz denbora egokian erabiltzen ditu	4 aditz baino gehiago denbora egokian erabiltzen ditu
Ez ditu errepikapenak egin	5 errepikapen baino gehiago egin ditu	4-5 errepikapen egin ditu	1-3 errepikapen egin ditu	0 errepikapen egin ditu
Kontakizuna edo pistak ordenean eman ditu	Ez du kontakizuna edo pistak ordenean eman	Kontakizun edo pista bakarrik ordenean eman du	2 kontakizun edo pistak ordenean eman ditu	2 kontakizun edo pista baino gehiago ordenean eman ditu

Denbora antolatzaileak erabili ditu	Ez ditu denbora antolatzaileak erabili	Denbora antolatzaile bakarra erabili du	2-3 denbora antolatzaile erabili ditu	3 denbora antolatzaile baino gehiago erabili ditu
Hitz guztiak euskaraz esan ditu	4 hitz baino gehiago ez ditu euskaraz esan	2-4 hitz ez ditu euskaraz esan	Hitz bakarra ez du euskaraz esan	Hitz guztiak euskaraz esan ditu

#### **2.5.4 Emaitzak**

Ebaluazioa esku-hartzearen zati oso garrantzitsua da; izan ere, horren bidez, esku hartzeko prozesua hasieratik nola joan den baloratzeko behar den informazioa jaso dezakegu. Gainera, horri esker, praktikan jartzeko behar zehatza zein den ikus dezakegu, eta, era berean, proposatutako helburuak lortu diren edo ez baloratu. Ebaluazioaren bidez ikus dezakegu egunero egiten diren gauzak berez balio duten edo ez, eta honen arabera, konparaketak egin ahal dira beste eredu edo frogekin.

Baina ebaluazioa nolakoa izan den ikusteko, emaitzen datuak ezin beharrezkoak izango dira. Honen arabera, sortu direnen frogen emaitzak adierazteko, sei grafiko ezberdin erabili dira.

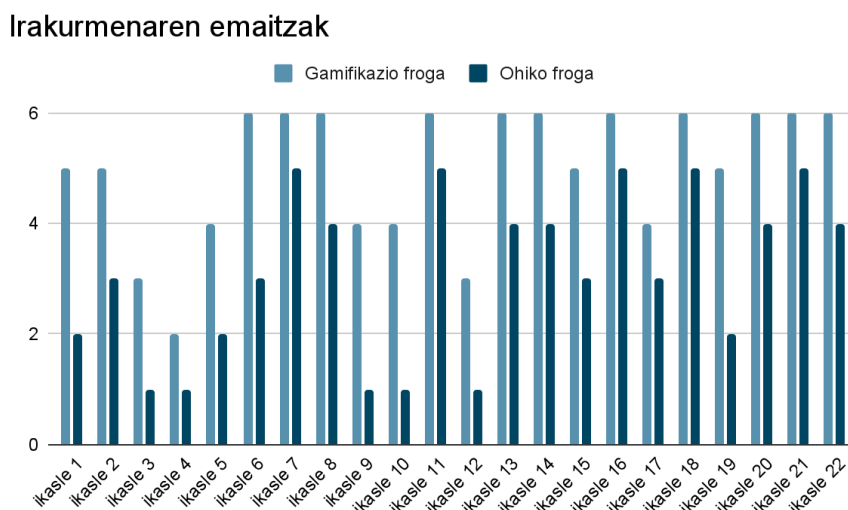
Lau trebetasunen grafiko hauek egiteko, grafikoen beheko zati horizontalean, ikasle kopurua banan- banan jarri ditugu (22 ikasle). Zati bertikalean, berriz, grafiko bakoitzan (eta errubrika kontuan izanda) froga horietan lortu ahal dituzten gehiengo eta gutxiengo puntuazioa (zenbakien bitartez) adierazi dugu. Konparaketak egin ahal izateko, grafiko bakoitzean (entzumen grafikoan izan ezik) bi kolore aztertu ahalko ditugu (urdin argia eta urdin iluna). Urdin iluna, ohiko frogetan lortutako puntuazioa adierazteko erabili da, eta ilun argia, berriz, gamifikazio frogetan lortutako puntuazioa adierazteko.

Grafiko guztietan konparaketak ikusi ahalko ditugu entzumen grafikoetan izan ezik. Kasu honetan, bi frogetarako (ohiko froga eta gamifikazio froga) bi errubrika ezberdin sortu dira eta beraz, lortu ahal den puntuazioa ezberdina izango da.

Hasteko, irakurmenaren grafiko honetan gamifikazio eta ohiko frogen konparaketak ikusi ahal ditugu. Froga hauetan lortu ahal den puntuazio altuena 6 puntukoa izango da. Kasu honetan, gamifikazio frogetan ikasle gehienek oso puntuazio altua lortu dute eta ohiko azterketan, berriz, kontrakoa gertatu da. Froga honetan, ikasleen froga “gaindituztat” emateko, gutxienez 3 puntu lortu behar zituzten eta honen arabera, ikusi ahal da, gamifikazio frogan soilik ikasle batek 3 puntu horietara ez dela ailegatu eta ohiko frogan berriz, 8 ikasleek ez dutela 3 puntuetara ailegatu. Gamifikazio frogan, ikasleek lortu duten batz bestekoa 5 puntukoa izan da eta ohiko frogan berriz, 3, 09 izan da lortutako batz besteko puntuazioa. Ikusten den bezala, bi neurketetan atera diren emaitzetan oso distantzia handia dago puntuazio batetik bestera (ia-ia bi puntukoa). Emaitza hauen zergatia ikusi nahian, neurketetan ikusi zen ikasleek ohiko azterketen testua ikusterakoan, askok ez zutela testua irakutzen. Ondoren ikusiko dugun inkestari jarraituz, ikasle horiek aipatu zuten desmotibazio handia zutela testu hori ikusterakoan interesa handirik pizten ez zitzaielako. Gamifikazio neurketan, berriz, kontrakoa gertatu zen. Asmakizunen jolas bat egin zuten eta haietan zerbait “berria” zenez, motibazio eta inplikazio handia jarri zuten (ondoren bukaerako inkestan aztertuko dugu).

### 8. Irudia.

*Irakurmenaren ohiko eta gamifikazio frogen emaitzak*

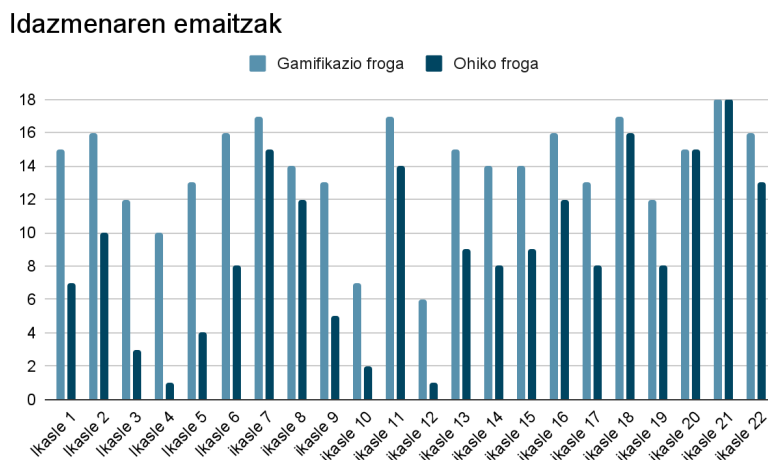


Bigarren grafiko honetan, idazmenaren emaitzak ikusi ahal ditugu. Grafiko hau sortzeko, berriz ere, ikasle guztien puntuazioa kontuan izan dugu, eta horretarako, grafikoaren zati horizontalean 2. mailako klasean dauden ikasle kopurua ipini da (22 ikasle). Zati bertikalean, berriz, eta errubrikari jarraituz, ikasleek lortu ahal dituzten gehiengo puntuak ikusi ahal dira (18 puntu). Hemen ikusten diren datuen arabera, ondorioztatu dezakegu, gamifikazio frogetan puntuazio altuagoak atera direla. Nahiz eta ikasle batzuk puntuazioten oreka mantendu duten ( gutxi gora bera)

guztiek puntuazio altuagoa gamifikazio frogan lortu dituzte. Kasu honetan, ikasleek froga “gaindituzat” izateko, 9 puntu lortu behar zituzten (18ren erdia). Gamifikazio frogan, soilik 2 ikasleek ez dira 9 puntuetara ailegatu, eta ohiko frogan, berriz, 11 ikasleek (klase erdia) ez dute puntuazio hori lortu. Bestalde, gamifikazio frogan batz bestekoa, 13, 90 puntukoa izan da eta ohiko frogaren batz bestekoa, berriz, 9 puntukoa. Honako emaitzak aztertu nahian, frogak egiterako orduan, ikusi zen ikasleei ohiko frogaren galdera planteatzerakoan, oso blokeatutak gelditu zirela, gehien bat, oso galdera irekia zelako ( “ Txango asko egin zenituen lagunekin edo senideekidekin. Konta ezazu zure txangorik gogokoena”). Galdera honetan, ikasleek ez zekiten nondik hasi ezta zer nolako estruktura egin behar zuten, eta gehiengoek, akats ortografiko ugari egin zituzten (“hegon naiz”, “joan nintxen”, “Larunbat goisean colacadoeta gero joan plazara”). Gamifikazio frogetan, berriz, kontrakoa gertatu da. Nahiz eta akats ortografikoak egon diren (2.mailako ikasleak dira), akats gutxiago izan dituzte. Gainera, ikasle gehienek esaldiak bukatu dituzte eta gehiengoek sortutako istorioa zentzu handia izan du.

### 9. Irudia.

*Idazmenean ohiko eta gamifikazio frogan emaitzak*



Hirugarren bi grafiko hauetan, entzumenaren frogan emaitzak aztertu ahal dira eta horretarako bi grafiko ezberdin sortu dira. Lehenengo grafikoan gamifikazio frogan emaitzak ikusi ahal dira. Hemen, lortu ahal den gehiengo puntuazio 9 puntu dira eta ikasle gehienek puntuazio oso altua lortu dute. Emaitzarik baxuena, 3 puntu lortu dituen ikasle baten izan da, eta emaitzarik altuena, berriz, gehiengo puntuazioa izan da (9 puntu) zeinetan 6 ikasleek puntuazio hori lortu duten. Kasu honetan, ikasleek froga “gaindituzat” emateko, 4,5 puntu atera behar zituzten (9ren erdia) eta soilik

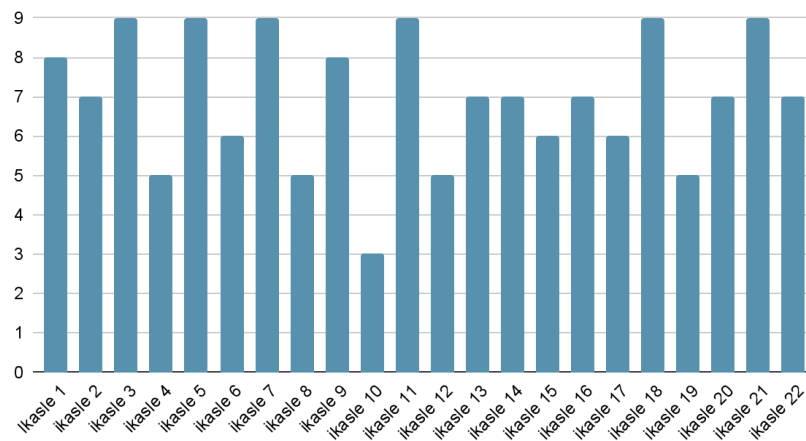
ikasle batek (10.ikaslea) ez da puntuazio horretara ailegatu. Bestalde, gamifikazio froga honen batz bestekoa, 6, 95 puntukoa izan da.

Froga honetan, ikasle gehienak oso eroso sentitu dira, entzumena marrazki baten bidez paper batean isladatu behar zutelako. Kasu honetan, ikasle guztiak erne-erne egon ziren pertsonaia eta istoriako material eta momentu guztiak ipini ahal izateko (ikasle gehienek istorioa ulertu zutela oso ongi isladatu zuten).

## 10. Irudia.

*Entzumenean gamifikazio frogaren emaitzak*

Entzumenaren gamifikazio frogaren emaitzak

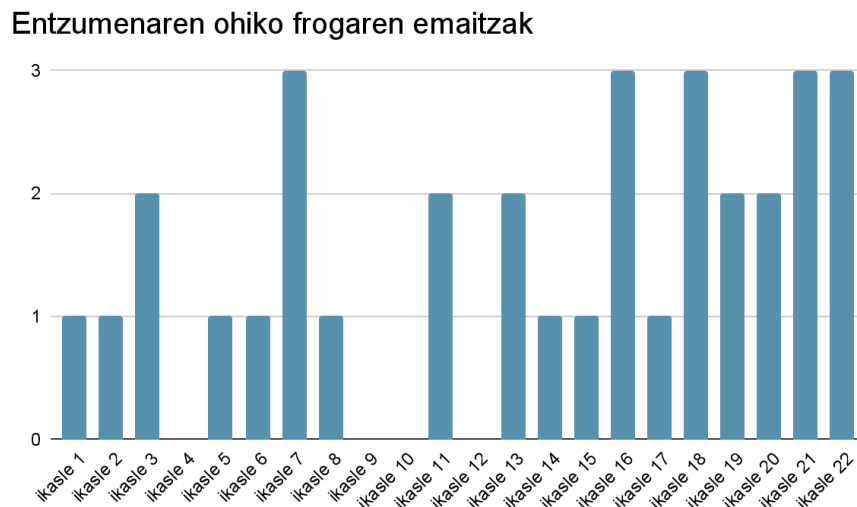


Entzumen grafiko honetan, berriz, ohiko frogaren emaitzak ikusi ahal dira. Kasu honetan, froga test modukoa zenez eta galdera bakoitza puntu bat balio zuenez, gehiengo balioa 3 puntu izan dira. Froga honetan lau ikasle 0 puntu lortu zuten (ikasle batek froga ezer ipini gabe entregatu zuen) eta bost ikasleek 3 puntu zituzten. Aurreko grafikoarekin konparatuz, froga honetan puntuazio okerragoa lortu zuten, gehien bat ikasle batzuk 0 puntu lortu zituztelako. Gainera, froga honetan, ikasle gehienek lortutako puntuazioa puntu batekoa izan da (8 ikasleek puntuazio hori lortu dute). Grafikoari jarraituz, ohiko froga honetan lortutako media, 1,5 puntukoa izan da (justu ikasleek hauek haien froga “gaindituztat” emateko lortu behar duten puntuazioa).

Ohiko froga hau, test modukoa zenez (3 galdera) ikasle askok ez ziren erne egon eta emaitza asko entzunaldia ongi entzun gabe erantzun zituzten. Gainera, ikasle batek txuriz entregatu zuen froga, blokeatu zela eta egin behar zutena ez zekiela esanez.

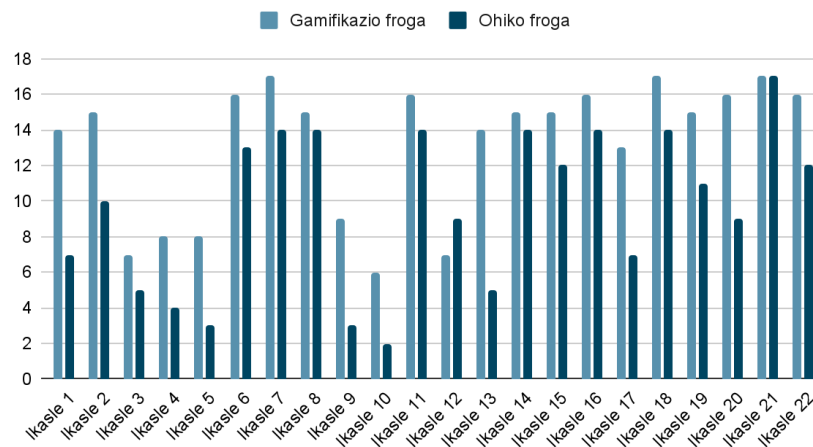
### 11. irudia.

*Entzumenean ohiko frogaren emaitzak*



Lau trebetasunen azken grafiko honetan, mintzamenaren gamifikazio eta ohiko frogren emaitzak ikusi ahal ditugu. Kasu honetan, gehiengo puntuazioa 18 puntukoa izango da. Gainera, grafiko honetan ikusten den moduan, bi frogren arteko puntuazioa oso antzekoa izan da (nahiz eta ikasle gehienek gamifikazio azterketan puntuazio altuagoa lortu). Kasu honetan, soilik ikasle batek (12. ikaslea) ohiko frogan puntuazio altuago lortu du gamifikazio frogan baino. Bi froga hauetan ikasleek frogak “gainditutzat” izateko 9 puntu lortu behar zituzten (18ren erdia). Gamifikazio frogan, 5 ikasleek ez dute puntuazio hori lortu, eta ohiko frogan, berriz, 8 ikasleek ez dira puntuazio horretara ailegatu. Gamifikazio frogren batz bestekoa, 13,27 puntukoa izan da eta ohiko frogan, berriz ere, 9,68 puntukoa izan da.

Gamifikazio frogetan (nahiz eta desberdintasun oso ugariak egon ez diren), ikasleek erosoago sentitu zirela adierazi zuten (beheko inkestan ikasle batzuk 9. galderan hori adierazi zuten). Kasu honetan, ikasleek akats ortografiko gutxiago egin zituzten beste frogarekin konparatuz (ohiko froga) eta ikasle gehienek esaldiak bukatzen zituzten (“ aulki berditik hurrun dago”, “altzairuari bira osoa eman eta ezkerrera mugitu zaitetz”). Ohiko frogetan, berriz, ikasleek akats ortografiko ugari eta esaldiak bukatu gabe utzi zituzten (“chuches”, “nire laguna ke oso guapoa da”, “joan kalera”). Beraz, lau grafikoak aztertu ondoren, esan ahal da, ikasle gehienek gamifikazio azterketan puntuazio altuagoa lortu zutela.

**12. Irudia.***Mintzamenaren ohiko eta gamifikazio frogen emaitzak***Mintzamenaren emaitzak**

Honekin batera, haiek lau trebetasunetan gamifikazio azterketan izandako akatsak gutxiagoak izan dira, eta hurrengo inkestan ikusiko dugun moduan, haien motibazioa, gamifikazio azterketatan askoz altuagoa izan zen.

Lau trebetasunen grafikoak alde batera utzita, grafiko honetan ikasleek bi frogetan izan edo lortu duten motibazioa eta emozioak aztertuko ditugu. Horretarako, ikasleek inkesta bat bete dute, eta inkestan aipatzen diren emozioak eta hitz gakoak aipatu ditugu (ongi, frustratuta, motibatuta eta aproposa). Kasu honetan, ikasle batentzat frogak motibagarriak izan diren ala ez jakiteko, 1-4 tarteko puntuazioa ipiniz gero ez- motibatuta bezala kontuan hartu da eta 6-10 tarteko puntuazioa motibatuta bezala kontuan hartu da (5 zenbakia aipatu duten ikasleak neurtro bezala adierazi dugu, hau da, ez da kontuan hartu).

Grafikoa aztertuz, beheko partean ikasle kourua jarri ditugu (22 ikasle guztira) eta zati bertikalean, berriz, inkestan aipatutako hitz eta emozioak.

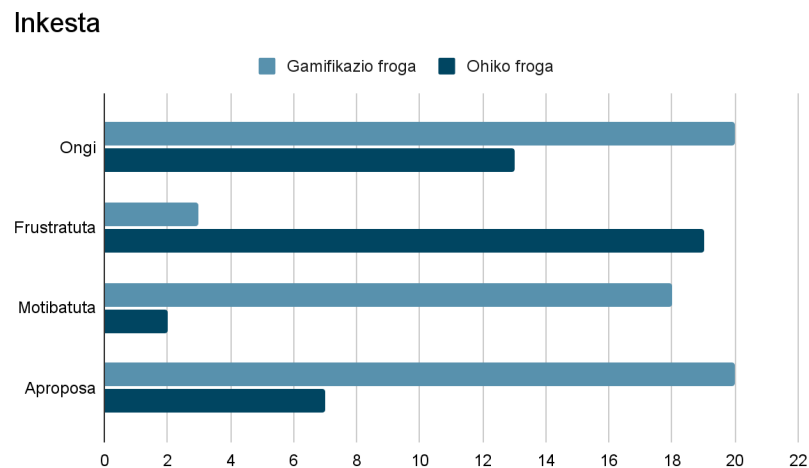
Kasu honetan, ikusi ahal da, ikaslee gehienek gamifikazio froga egiterako orduan emozio eta motibazio positiboagoak lortu dituztela. Beraz, datu hauetatik atera ahal dugu, ikasleek gamifikazio frogetan hobeto eta motibatuagoak sentitzen direla ohiko frogetan baino. Gainera, ohiko frogak frustrazio handia suertatu zaie ikasleei (19 ikasleek hori adierazi dute), eta ikasle askok ohiko frogak egiterako orduan horrela adierazi zuten. Honen arabera, ikasle gehienek adierazi dute gamifikazio



frogak aproposak direla Euskararen lau trebetasunak lantzeko, eta beraz, ondorioztatu ahal da, gamifikazio frogetan emaitza positiboagoak eta motibazio eta emozio altuagoa lortu dutela ikasleek.

### 13. Irudia.

*Ikasleek egindako inkestaren emaitzak*



Behin grafiko hauen datu guztiak aztertu ondoren, aipatuko dugu ikasleak froga bakoitza egiterako orduan nola sentitu diren. Gamifikazio frogetan, ikasle gehienak oso eroso eta ongi pasa zutela aipatu zuten. Normalean gutxi erabiltzen duten metodologia denez, oso motibatuta eta frogak egiteko gogoekin egon ziren. Egia da ikasle batzuk frogak egiteko gogorik gabe egon zirela, baina ikasle horiek ohiko frogetan ere horrela sentitu ziren. Gamifikazio frogetan, ikasleek gustorago aritu ziren frogan, “asmakizun” frogan izan zen.

Ohiko frogetan berriz, ikasleek oso frustaturak eta gogorik gabe aritu ziren. Ikasle batek negarrez hasi zen esanez entzumen froga ez zuela ulertzen, eta ikasle askok froga batzuk txuriz edo erdi eginak utzi zituzten. Haiek ziotenaren arabera, ohiko frogak oso aspergarriak izan ziren.

Hasieran aztertutako hipotesiei erraparatuz, esan ahal da hipotesi guztiak bete direla. 1. hipotesian aztertu den moduan (“lau trebetasunetan gamifikazio emaitzak hobeagoak aterako dira ohiko frogetan baino”) ikasleek gamifikazio azterketetan emaitza altuagoak lortu dute ohiko frogetan baino. Ikasle bakarra izan da trebetasun bakarrean honako hau bete ez duena (mintzamen frogan 12. ikaslea). Ikasle honek, gamifikazio mintzamen frogan, emaitza baxuagoa lortu du ohiko frogan baino.

Bestalde, 2. hipotesiari erreparaturaz (“ohiko frogetan galdera asko erantzun gabe utziko dituzte”), hipotesi hau ohiko frogaren entzumenean nabarmendu dela esan ahal dugu. Entzumen

ohiko frogaren grafikoan, ikasle batek froga txuriz entregatu zuen, asko frustatu zela esanez eta beraz, hemen ere 5. hipotesian aipatutakoa betetzen da (“Ohiko frogetan ikasle asko ez dira saiatuko frustazio handia izango dutelako eta egingo duten lana ez motibagarria irudituko zaielako.”)

Jarraian, 3. hipotesian aipatzen den bezala, eta inkestari erreparatuz, esan dezakegu, ikasleek motibazio handiagoa lortu dutela gamifikazio frogetan ohiko frogetan baino. Nahiz eta honako hau grafikoen emaitzetan oso ongi ikusten den, 2. mailako ikasle gehienak honela aipatu dute amaieran egindako inkestan (18 ikasleen aipatu dute gamifikazio frogak motibagarriak zirela eta soilik 2 ikasleek ohiko frogak motibagarriak zirela).

Hipotesiekin bukatzeko, eta 4. eta 6. hipotesietan aipatzen den moduan, ikasle gehienek hobeto sentitu eta hobeto pasatu dute gamifikazio frogetan ohiko frogetan baino. Honako hau, berriz ere, honela adierazi dute ikasleek inkestetan, zeinetan gamifikazio frogetan ohiko frogekin konparatuz alde handia dagoen.

Beraz, hipotesiak eta grafiko guztiak ikusita, ondorioztatu dezakegu, gamifikazio frogekin ikasleek emaitza hobekoak eta emozio eta motibazio altuagoak lortu dituztela ohiko frogekin konparatuz.

## CONCLUSIONES

De todo lo expuesto en este Trabajo de Fin de Grado podemos observar como la mayoría de los alumnos a través de la gamificación han obtenido mejores resultados que utilizando la metodología tradicional. Para ello, anteriormente hemos observado las diferentes características que contienen estas dos metodologías.

Además, se ha comprobado que los alumnos han obtenido mayor motivación en las pruebas de gamificación que en las de metodología tradicional. Todo esto, sabemos que es un factor muy importante ya que como se ha mencionado antes, el mayor problema o el mayor fracaso de muchos alumnos es la falta de motivación en las aulas, y por ello, con la metodología basada en la gamificación se ha demostrado que además de obtener mejores resultados, los alumnos han tenido mayor motivación y han expresado mejor sus sentimientos. Para todo esto, y basándonos en el proceso de enseñanza- aprendizaje, hemos utilizado las cuatro destrezas lingüísticas del euskera, ya que el colegio donde se ha realizado la práctica es del modelo D.

Por otro lado, hemos visto que estos alumnos, generalmente, no han tenido problemas con la lengua a la hora de realizar las pruebas, aunque algunos de ellos tengan más dificultades que otros ya que fuera del colegio no hablan euskera. Como ha quedado reflejado antes, en Navarra (donde está situado el colegio donde se ha realizado la práctica) menos del 10% de la población es bilingüe, por lo tanto, aunque a través de la gamificación se han obtenido mejores resultados, a través de esta metodología también se han encontrado relacionados con la lengua.

Dicho todo esto, a través de este trabajo se ha demostrado que la motivación en las escuelas es esencial para la enseñanza- aprendizaje del euskera ya que hemos comprobado y redactado los problemas que puede causar la desmotivación en las aulas. Además, los alumnos de 2 de Primaria del colegio de Berriozar (Mendialdea- II) han obtenido mayores resultados y mayor motivación en las cuatro destrezas lingüísticas del euskera comparando con la metodología tradicional, por lo que queda demostrado que se debería de impulsar esta metodología mucho más, dejando la metodología tradicional a un lado.

Para finalizar, me gustaría comentar que creo que la gamificación es una metodología muy importante para el proceso de enseñanza-aprendizaje de hoy en día ya que aumenta la motivación de

los alumnos. Por otro lado, creo que la motivación en las aulas es la base para obtener un gran rendimiento y por ello, es esencial enseñar a través de una metodología motivadora.

## ERREFERENTZIA BIBLIOGRAFIKOAK

- Abreu Alvarado, Y., Barrera Jiménez, A. D., Worosz, T. B., eta Vichot, I. B. (2018). *El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua*. Revista de educación.
- Arévalo Rosero, R. A. (2013). *La metodología tradicional y su incidencia en el aprendizaje de la asignatura de las ciencias naturales con los niños de sexto y séptimo años de educación básica de la escuela Cotopaxi de la comunidad de Hualcanga San Luis del cantón quero de la provincia de Tungurahua*. [Bachelor graduaren Tesia, Ambatoko Unibertsitatea].  
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/3576>
- Barron, B. y Darling-Hammond, L. (2008). *Enseñanza para el aprendizaje significativo: una revisión de la investigación sobre el aprendizaje cooperativo y basado en la investigación*. Extracto del libro. Fundación Educativa George Lucas .
- Berijo. T. (2016) *¿Cómo enseñar y cómo aprender para formar competencias profesionales?: un enfoque didáctico desarrollador*. Editorial Universidad de Santander.
- Bermúdez Morris, R. (2001). *Aprendizaje formativo: una opción para el crecimiento personal en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. [Tesis doctoral, facultad de Psicología, Universidad de La Habana]. <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rcp/v18n3/03.pdf>
- Burke, Brian. (2020) . *What is the future of gamification?*. Standford: Gartner.
- Castellón, L. , Jaramilo, Ó. (2012) *Educación y videojuegos: hacia un aprendizaje inmersito*. Homo Videoludens.
- Cervantes, I. (2000). *Marco común Europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Grupo ANAYA, S.A.

- Coello Morán, L. J., Gavilanes Aray, B. E. (2019). *La gamificación del proceso de enseñanza aprendizaje significativo* [Tesis de licenciatura, Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación]. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/40728>
- Cortizo Pérez, J.C. (2011). *Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos*. Universidad Europea de Madrid.
- Deterding, S. (2011). *Meaningful play: Getting gamification right*. Google Tech Talk.
- Deterding, S. (2011). *Posibilidades motivacionales situadas de los elementos del juego: un modelo conceptual*. En *Gamification: Uso de elementos de diseño de juegos en contextos que no son de juegos, un taller en CHI*. Diario de investigación de gestión.
- Deterding, S. , Dixon, D. , Kahled, R. eta Lennart, N. (2011). *“From game design elements to gamefulness: Defining “Gamification”*. International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments.
- Etxebarria, M. (2001). *Normalización del euskera y educación bilingüe*. Elua, Estudios de Lingüística.
- Etxebarria, M. (2015). *La situación sociolingüística de la lengua vasca hoy: País Vasco y Navarra*. Elua, Estudios de Lingüística.
- Eustat. (20nde octubre de 2017). *Alumnado matriculado en enseñanzas de régimen general no universitarias en la C.A. de Euskadi por territorio histórico y nivel de enseñanza, según titularidad del centro y modelo lingüístico*. [www.eustat.eus](http://www.eustat.eus).
- Fernandez, F. L. (2015). *Experiencia de “gamificación” en alumnos de magisterio para la evaluación de la asignatura “sociología de la educación” mediante el uso de la plataforma “kahoot”*. Innodoc.
- Gabiña, J.J, Gorostidi, R. Iruretagoiena, R. , Olaziregi, I. eta Sierra, J. (1986). *Euskararen irakaskuntza: faktoreen eragina*. Eusko Jaurlaritza
- Herranz, E. (2013). *Gamification, I Feria Informática*. Universidad Carlos III.

Herrera Gonzalez, N. E. (2017). *La motivacion y desmotivacion en las aulas de primaria*. Universidad de La Laguna.

Lee, J. , Hammer, J. , (2011). *Gamification in education: what, how, why bother?* Academic Exchange Quarterly.

Montoya Parra, D. G. (2017). *Multimedios y el desarrollo de destrezas lingüísticas del Idioma Inglés de estudiantes de Primer Año de Bachillerato en la Unidad Educativa Picaihua*. [Master's thesis, Pontificia Universidad Católica del Ecuador].

<https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/1993/1/76503.pdf>

Nafarroako Gobernua. (2014). *60/2014 FORU DEKRETUA, uztailaren 16koa, Nafarroako Foru Komunitatean Lehen Hezkuntzako curriculumaz ezartzen duena. Nafarroa: 174*. Nafarroako Aldizkari Ofiziala.

Núñez Soler, N., eta González, M. L. (2020). *El formato Aula-Taller en primaria. Incidencia en la motivación y logros de aprendizaje de los estudiantes*. Cuadernos de Investigación Educativa.

Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., eta Agredal, M. (2018). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. Educación e investigación.

Palazón-Herrera, J. (2015). *Motivación del alumnado de educación secundaria a través del uso de insignias digitales*. Opción.

Pla López, R. (2010). *Una concepción de la pedagogía como ciencia desde el enfoque histórico-cultural*. Gedisa.

Prensky, M.(2005). *Listen to the natives*. Educational Leadership, Vancouver.

Richard M. Ryan and Edward L. Deci (2000). *La teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social y el Bienestar*. American Pshycologist.

Miranda Salazar, Maria Soledad. (2014). Los instrumentos de evaluación y su incidencia en el aprendizaje de la destreza reading en los estudiantes de primer nivel del idioma inglés de la PUCESA. [Tesis en Ciencias de la Educación, Universidad Católica de Ecuador].

<https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/1003>

Salen, K. , Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: game design fundamentals*. Massachusetts: MIT Press.

Schleicher, A. (2016). *Desafíos para PISA*. Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa.

Scheidecker, D., eta Freeman, W. (1999). *Bringing Out the Best in Student*. Corwin.

Trask, R.L. *The History of basque*. (1997). Routledge.

Valle, A., Cabanach, R. G., Rodríguez, S., Núñez, J. C., eta González-Pienda, J. A. (2006). *Algunas claves para comprender la motivación académica*. Infocop, revista de Psicología.

Valderrama-Hernández, R. (2015). *La educación para la sostenibilidad en la formación de profesorado. ¿Qué estamos haciendo?*. Foro de Educación.

Valdés, A., Ramírez, C. eta Martín, M. (2009). *Motivación hacia el estudio de la Química en estudiantes de Bachillerato Tecnológico*. Revista Iberoamericana de Educación.



## ERANSKINAK

### I. ERANSKINA: motibazioa eta emozioak neurtzeko inkesta.

GAMIFIKAZIOAREN ETA OHIKO FROGEN INKESTA:

**1- Lau trebetasunetan jolasak egiterako orduan zeinen ongi sentitu zara?**

1      2      3      4      5      6      7      8      9      10

**2- Lau trebetasunetan irakurraia, entzumena, asteburuko mintzamena eta idazmena egiterakoan zeinen ongi sentitu zara?**

1      2      3      4      5      6      7      8      9      10

**3- Lau trebetasunen jokuetan zeinen frustratuta sentitu zara?**

1      2      3      4      5      6      7      8      9      10

**4- Lau trebetasunetan irakurgaian, entzumenean, asteburuko mintzamenean eta idazmenean zeinen frustratuta sentitu zara?**

1      2      3      4      5      6      7      8      9      10

**5- Euskara irakasgaien lau trebetasunak lantzen ikasteko jolasak zeinen aproposak iruditzen zaizkizu?**

1      2      3      4      5      6      7      8      9      10

**6- Euskara irakasgaien lau trebetasunak lantzen ikasteko "ohiko frogak" zeinen aproposak iruditzen zaizkizu?**

1      2      3      4      5      6      7      8      9      10

7- Jokuak egiterako orduan zeinen motibatuta sentitu zara?

- 1      2      3      4      5      6      7      8      9      10

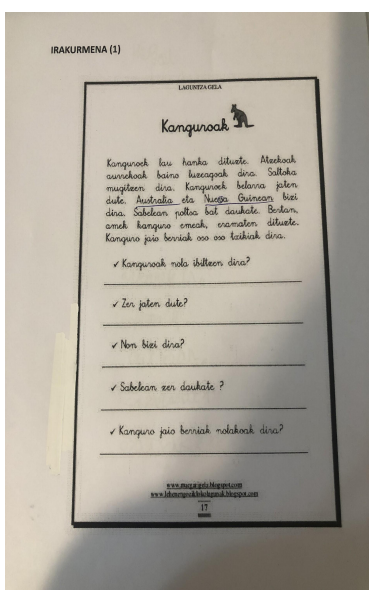
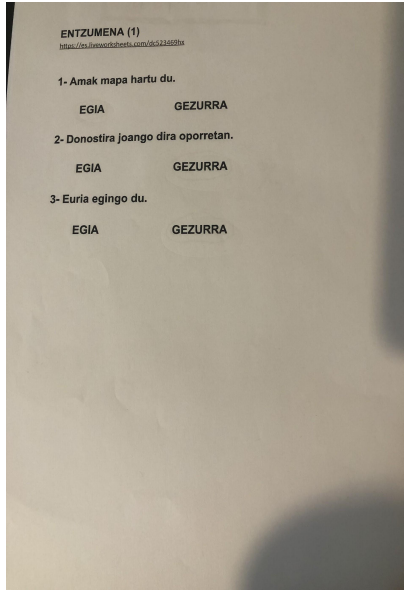
8- "Ohiko metodologia" egiterako orduan zeinen motibatuta sentitu zara?

- 1      2      3      4      5      6      7      8      9      10

9- Zer nahiago duzu jolasen bitartez ikastea edo ohiko metodoaren bitartez? Zergatik?

-----

II. ERANSKINA: ohiko eta gamifikazio frogak



Euskararen irakaskuntza- ikaskuntza prozesua gamifikazioaren bitartez

2. NEURRETA.

**Entimena**

**TRAKURTZA**

Egun batean Ane eta bere amat, traktatza bat aurkitu zuten Molean.

- Hanka bat garesti duela esan zuten Anek.
- Basi apurtuta dauka Medikunarengana eramango dugu erantutan zion amat.

Medikua erudiografio bat egin zion traktatza hantara. Gero hantxo berrak bateratu estali zion.

Amak medikuari hantxutia erabindu eta ezkerreko itxura zion. Elean hantxoak kaxa batean ohetxo bat egin zioten traktatza.

Anek eta amat "Lagun" izena jarri zioten Jaten eman. (Ilea orratzu eta mima askorekin zaindu zuten traktatza)

