

**Unibertsitate Masterra Bigarren Hezkuntzako Irakasletzan**

**Master Bukaerako Lana**

***Euskara eta bideojokoak gure  
gizartean unitate didaktikoaren  
garapena eta implementazioa***

**Ikaslea: Xabier Sagarzazu Arbelaiz**

Tutorea: Juan Karlos Lopez-Mugartza

**Espezialitatea: Euskal Hizkuntza eta Literatura**

**Ekaina, 2022**

## **LABURPENA (EUS)**

Lan honetarako, bideojokoen inguruko unitate didaktiko bat garatuko dugu proiektukako irakaskuntza-metodologia aktiboa erabiliz, Bigarren Hezkuntzako ikasleentzat eta Euskal Hizkuntza eta Literaturaren ikasgairako.

Unitate horretan hizketa gai izango dira euskararen presentzia aisialdi forma honetan, bideojokoen industria eta kultur-izaera, beraien arriskuak, hezkuntzarako duten balioa eta emakumeak bideojokoetan duen presentzia eta papera.

Ikasleek idazlana eta ahozko aurkezpena egingo dituzte proiektuan landutako gaien inguruan. Helburu nagusia, euskara ikasleei beraien aisialdi forma nagusienetako bat denaz euskaraz ere aurrera eraman eta gozatu ahal dela erakustea da, honela, hizkuntza ikasgelatik kanpo gehiago erabiltzera animatuz. Lan horren emaitza kualitatibo eta kuantitatiboa neurtuko ditugu, bai euskararen erabileraren aldetik, bai ikasleek landu ditugun beste gaien inguruan azaldu dituzten iritzi eta balorazioen aldetik.

Hitz gakoak: Euskararen erabilera; bideojokoen industria eta nerabeak; bideojokoen kultura; emakumea eta bideojokoak; gamifikazioa; bideojokoak hezkuntzan.

## **ABSTRACT (ENG)**

In the following work, we are going to develop a didactic unit about video games. It will be aimed at Secondary school students taking the subject of Basque Language and Literature and it will be carried out following a project-based active learning methodology.

In this unit, several topics will be dealt with, such as the Basque language presence in this way of leisure as well as the gaming industry besides the cultural aspect, risks, educational values and the presence and role of women in video games.

Students will do a writing and oral presentation of the topics coped with in the project. The main aim is to show these Basque language students that one of their main leisure ways can be carried out and enjoyed in Basque, thus encouraging them to use the language more frequently out of class. The quality and quantity of the results of this project will be measured both from the point of view of

their Basque language use and their opinions and feedback on the topics dealt with.

Keywords: Basque language use; gaming industry and teenagers; video-games culture; women and video games; gamification; video games in education.

## **RESUMEN (ES)**

Para este trabajo vamos a desarrollar una unidad didáctica en torno a los videojuegos dirigida al alumnado de Secundaria y a la asignatura de Lengua y Literatura Vasca, utilizando una metodología docente activa por proyectos.

En esta unidad se hablará sobre la presencia del euskera en esta forma de ocio, la industria y el carácter cultural de los videojuegos, sus riesgos, su valor educativo y la presencia y el papel de la mujer en los videojuegos.

El alumnado realizará una redacción y presentación oral de los temas tratados en el proyecto. El objetivo principal es mostrar a los alumnos de euskera que una de sus formas principales de ocio se puede llevar a cabo y disfrutar en euskera, animándolos así a utilizar más la lengua fuera del aula. Mediremos el resultado cualitativo y cuantitativo de este trabajo, tanto desde el punto de vista del uso del euskera como de las opiniones y valoraciones del alumnado sobre los temas que hemos tratado.

Palabras clave: uso del euskera; industria del videojuego y adolescencia; cultura de los videojuegos; mujer y videojuegos; gamificación; videojuegos en la educación.

.

## AURKIBIDEA

<b>SARRERA</b> .....	4
<b>1. ARLO TEORIKOA</b> .....	5
<b>2. METODOLOGIA</b> .....	9
<b>3. GURE PROPOSAMENAREN DESKRIBAPENA</b> .....	13
<b>4. EMAITZAK</b> .....	16
<b>ONDORIOAK</b> .....	23
<b>ERREFERENTZIAK</b> .....	25
<b>ERANSKINAK</b> .....	30

## **SARRERA**

Lan honetan bi esparru uztartuko ditugu eta batak bestearekin duen elkarlana eta interakzioa behatuko ditugu, dena, Sarrigurengo Bigarren Hezkuntzako Institutuan DBHko 4. mailan dagoen talde batetan kokatuta.

Alde batetik, adin honetako (15-16 urteko) gaztetxoek duten euskararen ahozko eta idatzizko erabilera neurtuko dugu, hau da, Euskal Hizkuntza eta Literaturaren ikasgaiko curriculumari jarraituz, unitate didaktiko bat garatuko dugu, proiektu gisa.

Bestetik, lan hau praktikara eramango dugu: unitate didaktiko horretan euskarak berak eta gaurko gazteen aisialdi forma nagusienetakoak diren bideojokoekin daukaten harremana erakutsi eta hausnartzera gonbidatuko ditugu ikasleak. Honekin batera, euskarak mundu horretan duen presentzia aztertzearekin batera alegia, zeharkako zenbait gairen inguruan pentsatzera animatuko ditugu ikasleak: bideojokoen arriskuaren inguruan, hauen hezkuntzarako balioari buruz, aisialdi forma honen izaera kultural eta industrialaren inguruan eta emakumeak bideojokoen edukietan, industria berean eta jokalarien komunitatean duen presentziaren inguruan.

Zeharkako gai hauek ez ditugu nola hala aukeratu, baizik eta gizartearen ahotan dauden kontzeptu eta fenomenoak dira. Kezka dago, bai, euskararen jakintza eta erabilera mailaren arteko arrakala horren inguruan, baina bideojokoei begiratuta, mundu honetan ere, puri-purian dauden gaiak aukeratu ditugu: entretenimendu forma hau gaur egungo kulturaren fenomeno eta industria handia da aldi berean, eta kezka dago gizartean indarkeriak jokoetan duen presentziaren eta honek erabiltzaileengan izan dezakeen eraginaren inguruan.

Aldi berean, bideojokoak irakaskuntza-ikaskuntzarako tresna bihurtu dira, bai produktu komertzialak ikasgelara eramanez, bai jolas moduko esperientziak ikasgelarako sortuaz, bai eta jolas-dinamika soilagoak ikasgelan egiten dugun horretan txertatuz.

Azkenik, esan beharra dugu ere, gizarteko beste esparru askotan bezala, bideojokoetan, hauen kulturaren eta industria berean emakumeek oraindik berdintasunerako bide bat daukatela egiteke. Horregatik aukeratu dugu hau gure ikerketa honetan jorratuko ditugun zeharkako gaitzat.

Baina, finean, ikerketa honen helburu nagusia euskararen ezagutza eta erabilera sustatzea da. Horretarako, ikasleek beraientzat motibagarria izan daitekeen gai bat erabiliz egiten duten ahozko eta idatzizko euskararen erabilera-lana neurtuko dugu eta honekin batera, bideojokoen munduan euskarak duen papera edo egoerari, aisialdi forma honen kultur eta industria izaerari, bere arriskuei, bere hezkuntzarako balioari eta bertan emakumeak duen paper eta presentziari buruz ondorioztatu dutena jasoko dugu.

## **1. ARLO TEORIKOA**

Gaurko Euskal Herrian argia da euskararen ezagutza eta erabileraren artean dagoen arrakala. Adierazle askok esaten digute, haur eta nerabeen kasuan, hauek euskara ikasgelarekin lotzen dutela eta eskola-eremuan erabiltzen dutela gehienbat, eta gero, aisialdian, etxean edo lagunartean erdara erabili ohi dutela gehienetan. Oro har, badakigu EAEn 15 eta 24 urte artekoen % 36 euskaldunak direla, eta kopuru hori % 12ra jaisten dela Nafarroan, adin tarte berean (Soziolinguistika Klusterra, 2021; Junguitu, 2020)

Aisialdi forma horien artean gaur egungo gazteen denbora tarte garrantzitsua hartzen dutenetako bat bideojokoak dira (AEVI, 2022), eta EAeko datuak begiratu, egunero jokatzen direnen kopurua % 20koa dela ikusten dugu, eta euskaldunen artean, 5 puntu goragokoa, erdaldunen artean baino (Euskal Kulturaren Behatokia, 2019, 58 eta 134. or.).

Bideojokoen mundu honetan, erabat globalizatuta dagoen industria eta kultur adierazpen honetan, hiztun kopuruaren aldetik mendebalde garatuko testuinguruan txikia den euskarak duen presentzia eskasa da, bai produktuan bertan (bideojokoak euskaraz garatu zein euskarara bikoiztu edo itzultzerako unean) baita bere komunitatean ere (erabiltzaileen arteko harremanetan, bereziki Internet bitartez jokatzerakoan zein jokalaria-komunitateko kideen arteko harremanetarako tresna diren foro, bideo, zuzeneko emisio, txat eta era guztietako sare sozialetan). Zentzu honetan, euskararen presentzia industria honetan areagotzeko beharra aldarrikatu da (Rodríguez Landeira, 2022).

Lan honen bitartez, *Euskara eta bideojokoak gure gizartean* izenburuko unitate didaktikoa garatuko dugu ikasgelan erabili ahal izateko; nerabeek gai honen inguruan duten motibazioa neurtu eta honek Euskal Hizkuntza eta Literaturaren ikasgaiko ahozko zein idatzizko espresio-ariaketetan nolako emaitzak ematen dituen ikusiko dugu.

Horretarako, gaur egun aisialdi forma nagusienetakoa duten honen inguruko hausnarketa egitera animatuko ditugu ikasleak, bost gai edo ardatz hartuta:

1. Euskararen presentzia bideojokoetan
2. Bideojokoak kultur eta gizarte fenomeno diren aldetik
3. Bideojokoen arriskuak
4. Bideojokoen balio edo erabilpen hezigarri-didaktikoa
5. Bideojokoak eta emakumea

Gai horien lanketatik abiatuta, ikasleek, bikoteka, bost ardatz horietako bana aukeratu eta idazlana eta ahozko aurkezpena egingo dituzte gelan. Helburua aspektu hauei buruzko gogoeta egitera animatu eta gertuko duten gaia ahozko zein idatzizko espresioan nola darabilten ikusi eta baloratzea da.

Asko idatzi eta esan da, azken hamarkadetan, bideojokoek hezkuntzarako duten balio edo balioezaren inguruan. Hasieran, irakasle eta hezitzaileek errezelo handiz begiratzen zituzten eta arriskutsutzat jotzen, baina gaur egun jokoaren ezaugarriak irakaskuntza eta ikaskuntzara aplikatzen dira, eta urteak dira gamifikazioaren kontzeptua definitu eta era guztietako esperientziak martxan jarri zirenetik. Jokoa ikasgelara eramana izan da, beraz, aspalditxoan.

Gamifikazio hori era desberdinetan garatu dela esan genezake:

- Esperientzia ludiko gisa: Bereziki IKTen erabilera egiten duten aplikazio eta programa informatikoekin.  
*Serious gaming* edo joko serioen formatuarekin: Alegia, ikaskuntza-irakaskuntzarako espreski pentsatu, landu eta prestatu diren bideojoko eta bestelako esperientzia ludikoekin.
- Aisialdirako pentsatu eta garatuak izan diren bideojoko komertzialen ikasgelako erabilera ariketa eta esperientziekin

Bideojokoek ikasgelan izan dezaketen erabileraren adibide eta ikerketak ugariak dira, eta guk zenbaiti begiratu diegu. Serna-Rodrigok (2019) hizkuntza eta literatura irakasteko orduan erabilgarria izan litekeen bideojokoen sailkapen proposamena egingo du, eta euskaraz, Euskal Herrian bertan, Sagastibeltzak (2015) “bideojokoek ikasleengan duten motibazio-ahalmena eta jarreraren sorkuntza” aztertu ditu, adibide errealak erabiliz.

Sánchez Ambrizek (2012) uste du, bere ikerketa propioaren emaitzei zein honen aurrekariari begiratuta ere, “bideojokoak ikasleen eguneroko bizitzaren parte diren teknologia” direla, eta hauek ikasgelan

sartzeak “hainbat ikasgai lantzea eta trebezia eta trebetasun batzuk garatzea ahalbidetzen” duela. Baina bere ikerketa egitean, ikusten du, aldi berean, nola “bideojokoen aurrean zuten jarrera nabarmen aldatzen zutenak irakasleak” izan zirela, “inoiz ez baitzituzten (bideojokoak) baliabide didaktiko gisa baliatu, aisialdiko jolas gisa etiketatzen zituzten eta ez zuten jolasteko ohiturarik”.

Ugariak dira ere bideojokoek bigarren hizkuntzen ikaskuntzan daukaten eraginaren inguruko azterketa eta esperientziak (Revilla, 2014; Brazo, Muñoz & Castro, 2018) edo besteak beste *Age of Empires* bezalako bideojoko komertzial ezagunak ikasgelan erabiliz egindakoak (Mugueta, Manzano eta Alonso, 2015)

Euskararen esparruan, aldiz, ez dago esperientzia handiegirik (Imaz & Bereziartua, 2010). Hiztun gutxiko hizkuntza izanik, bere inguruko hizkuntza erraldoien uretan dabilen arrain txikia da euskara, gaztelera, frantsesa edo bideojokoetan nagusienetako den ingelesaren alboan.

Testuinguru honetan, teknologia berriek zein bideojokoek euskaraz eta euskaldunen artean duten presentzia eta beharra aldarrikatu eta azaldu dituzte, besteak beste, Waliñok (2019) eta Irazabalbeitiak (2018).

Lehenak esaten digu nola “hizkuntza baten bizitasun digitalak bere osasunaren ezinbesteko informazioa” ematen digun eta euskararen bizitasun digital hori neurtzeko bi faktoreri begiratzen die: eskaintzari eta eskariari.

Euskararen eskaintza digitalaren inguruan, eta *PuntuEUS* Behatokiaren datuak aipatuz, Waliñok (2019) esaten digu “2017. urtean Euskal Herriko webgune guztien % 16k (25.663k, zehazki) euskara erabiltzen” zutela, “% 12,6an zegoen kale-erabilera mailaren gainetik”.

Baina datu hauek ez dira fidagarrienak; izan ere, “Internetek 2018an zuen trafikoaren % 57 bideoa izan zen eta beste % 8, bideojokoak, eta ez dago kasik euskarazko edukirik, ez Netflix edo Youtube bezalako plataforma erraldoietan, ez bideojokoen munduan”, zeintzuetan hizkuntza nagusiak errege diren.

Waliñok (2019, 27. or.) honako hau ere nabarmentzen du:

Edukien alorrean euskararen egoera mugatua bada, teknologiaren arloan ezin esan hobe denik. Gaur egun, teknologiarekin dugun harremanean, hizkuntza ezinbestekoa dugu: ingurune digitala zabaltzen ari da, eta sortzen ari diren eremu berrietan euskara kanpo ari da gelditzen: automobil edo telebistak interfazez hornituta datoz, baina euskararik gabe. Berdin bideojoko plataforma, etxeko gailu adimendunak, eta bestelako inguruneak ere. Teknologiarekin dugun harreman hau, gainera, gero eta gehiago hizkuntzaren bidez egiten dugu, ahoz ematen dizkiogu



aginduak mugikorrari, edo etxeko laguntzaile adimendunari, baina agindu horiek ezin dira euskaraz eman, nahiz eta euskararentzat hizkuntza teknologia asko garatu den Euskal Herrian. (...) Hizkuntza teknologiak ezinbesteko tresna dira gaur egun hizkuntzen bizitasun digitala bermatzeko, baina euskara ingurune digitalean garatuko bada garapen hau ez da mundu globalizatuan lehiatzen diren erraldoien eskutik iritsiko.

Euskarak duen eskaera digitalaren inguruan, aldiz, egile honek, munduan Internet gehien erabiltzen duen Islandiaren kasua aipatzen du, esanez bertako 340.000 tokiko hizkuntzaren hiztunek ingelesez kontsumitzen dutela teknologia, eta beraz, argi esan daitekeela “hizkuntza bat bere lurraldean ofizial izatea ez dela nahikoa bere bizitasun digitala bermatzeko, erabiltzaileek edukien kontsumoa hizkuntza nagusien alde bideratzen badute” (28.or.).

Hori kontuan izan da, euskarak duen eskari eta eskaintza digitala alderatzen ditu egile berak. Esaterako, Euskal Herriko erabiltzaileen % 3k dauka nabigazio-hizkuntza moduan euskara lehenetsita, eta mugikorren kasuan *Interneten ere Lehen Hitza Euskaraz* kanpainaren datuen arabera, aztertutako 4.000 gailutik “% 65 euskaraz jar daitezke, baina erabiltzaileen gehiengo batek mugikorra erdaraz erabiltzen jarraitzearen aldeko hautua egin du” (28. or.).

Honek ondorio larriak izan ditzake, izan ere, gailu hauek garatu eta merkaturatzen dituzten multinazional handiek eta software-a sortzen duten enpresek (Google-n kasu, Android sistemarekin), erabilerarik ez duela ikusten badute, euskara kentzea erabaki lezakete.

Eskaria eta eskaintza alderatu ostean, honakoa ondorioztatzen du Waliñok (2019, 28. or.) euskararen bizitasun digitalaren harira:

Euskararen bizitasun digitala ona da, baina tresna eta edukien eskaintza ingurune digitalaren aldatetara egokitu behar ditugu, eta erabiltzaileak kontzientziatu eta aktibatu euskararen alde ingurune digitalean ere bai. Euskararen bizitasun digitala bermatu nahi badugu, eskaintza eta eskaria, biak, indartu behar ditugu.

Euskararen osasun digitala aztertu ostean, Irazabalbeitiarengana (2018) jo behar dugu, gazteen artean euskarak duen “erabilera-ahulezia” aztertu eta honek aisialdian duen islari begiratzeko.

34 urtetik beherako euskaldunen erdiak euskara eskolan ikasi du “eta askok ez daukate ingurune soziolinguistiko euskaldunik, zailtasunak dituzte euskararekin, ia soilki eskolan erabiltzen dutelako eta etxean ere gaztelania nagusi delako”, esaten digu egile honek.

Fenomeno honen ondorioetako bat gazte batzuek euskaraz egiteko duten zailtasuna da, eta honen arrazoiak, Irazabalbeitiak ondo azaltzen duen gisan, “erreferentzien falta eta ekosistema linguistikoaren ahulezia lirateke”. Horregatik, egile honentzat, euskararen erabilera sendotu eta aurrera egiteko, aisialdian dago gakoa, euskaraz bizitzean, gozatuz eta kontsumituz, ongi pasatzeari lotutako inputekin. Horretarako, bi arlotan euskarazko edukien kontsumoa eta eskaintza sustatzea aldarrikatzen du Irazabalbeitiak, ikus-entzunezkoetan eta bideojokoetan.

Baina bere gogoetaren amaieran, honakoa oharra egiten du:

Munduko youtuber onenak, euskarazko serie bikainak eta harrapatzen zaituzten bideojokoak izan ditzakegu eta honen kontsumoa hutsaren hurrengo izatea. Sustapenean huts egiten badugu, publiko objektiboarengana iristen ez bagara eta gizarteratzean nahikoa inbertitzen ez badugu, jai dugu! Horretan ere desafio galanta! Ea saltzen ikasten dugun! (Irazabalbeitia, 2018, 63)

Hortxe dago gure ikerlanarekin proban jarri nahi izan duguna: ikasleei atsegina zaien aisialdi-forma diren bideojokoak erabiltzea Euskal Hizkuntza eta Literaturaren ikasgaietan, eta eduki digitalak ere euskaraz kontsumitzearen beharrari buruzko gogoeta egitea. Modu honetan, eskaintzaren berri eman nahi dugu eta eskaria ere sustatu, ariketa xume honekin.

## 2. METODOLOGIA

Ikerketa hau Nafarroako Unibertsitate Publikoko (NUP) Bigarren Hezkuntzako Irakasleen Unibertsitate Masterreko praktiken baitan IES Sarriguren BHIIn egindako egonaldian zehar garatu dugu.

Sarriguren BHI 2019an jarri zen martxan eta ikaskuntza eta metodologia berriztatzaile eta aktiboak bere irakaskuntzako ardatz gisa hartu ditu, besteak beste, talde lan kooperatiboa, ikaskuntza partekatua, *flipped classroom* edo alderantzizko irakaskuntza edo proiektukako ikaskuntza-metodologia.

Guk azken metodologia hau aukeratu dugu lan honetarako. Hasiera batean, Masterreko beste ikasgai baterako ariketa gisa definitu eta diseinatu genuen unitate didaktiko hau, baina Sarrigurenera heltzean, eta bertako zuzendaritzak proiektua inplementatzeko erakutsitako interesaren aurrean, unitate hori Sarriguren BHIk ikasgai eta maila guztietan erabiltzen duen proiektuen formatura egokitu dugu, bai formaren bai edukien aldetik, bai ebaluatzeko erabiliko ditugun errubriken aldetik.

Lan honen beste berezitasun bat, unitatea garatzeko erabiliko dugun ikasgelaren ezaugarriak dira. Sarriguren BHIko DBH 4J gela da, D eredukoa eta bertan, 11 ikasle besterik ez daude, denak gizonezkoak gainera. Ikerketa berean, bere osotasunean zein unitate didaktikoan aztertuko ditugun zenbait aspekturen aurrean (bideojokoetan emakumeak duen paperarenean, adibidez) kontuan izateko modukoa da hau. Ohikoagoa litzateke eta, beste edozein ikastetxetan taldea handiagoa izatea eta nola ez, mistoa izatea ere (neska-mutilez osatua).

Taldea bakarra eta gainera hain txikia izateak ere, ikerketa honen emaitzen balio kualitatiboa mugatzen du, azterketarako lagina txikien artean txikia dugulako, ezinbestez. Beraz, ondorioak atera ahal ditugu, baina uste dugu ondorio horiek behar bezala berresteko unitate hau talde eta ikasle gehiagorekin garatu beharko genukeela etorkizun batean.

Diseinatu eta praktikara eramán dugun unitate didaktikoaren oinarria, NUPeko Bigarren Hezkuntzako Irakasleen Unibertsitate-Masterreko ikasgai baterako prestatutakoa da. Unitatearen helburuak, jarduerak, atazak, denborak eta beste Euskara eta Literaturaren Ikaskuntza eta Irakaskuntza ikasgaiak landu eta definitu genituen, 2020-2021 ikasturtean.

Gero, Sarriguren BHIra joan, hango testuingurua aztertu eta hango lan-metodologia eta denboretara egokitu eta moldatu behar izan dugu gure unitate didaktikoa.

Laburbilduta, *Bideojokoak gure gizartean* unitate didaktiko honek, praktikara eramana izateko orduan, honako aldaketak jasan ditu:

- Hasieran pentsatutako 10 saioetatik 6ra murriztu da, eta saio hauek ez dira jarraian eman, baizik eta astean behin, sei astetan zehar.
- Zeharkako gai berria sartu da (emakumea eta bideojokoena), bereziki interesgarria baitzen honi buruz gizonezkoek osatutako taldean hausnarketa egin ahal izatea.
- Ikasgelan egiteko denbora zuten jarduera batzuk (ahozko aurkezpena prestatzearena, adibidez) etxerako lan bihurtu dira
- Unitateko puntu batzuen inguruan ikasleen balorazioa jasotzeko Google Forms galdetegiak sortu dira
- Idazlanaren eta ahozko aurkezpenaren ebaluazioa egiteko, Sarriguren BHIk hizkuntza ikasgai guztietarako definituta dauzkan errubrikak erabili dira

Jatorrizko proiektuan definituta zegoen ebaluazioan ere aldaketak eman dira, eta azkenean, honela gelditu da:

- Galdetegiak prestatu dira lehenengo, bigarren eta laugarren saioen osterako (Euskara eta bideojokoak, bideojokoen arriskuak eta bideojokoak eta emakumea): Bakoitzak proiektuaren %10 balioko du. Ez dute galdetegirik beste bi gai nagusiek (bideojokoen industria eta kultura izaeraren ingurukoak eta bideojokoen erabilera didaktikoari buruzkoak).
- Bost taldetan banatu dugu ikasgela (lau bikote eta hirukote bat) eta horietako bakoitzak, ardatz nagusi horietako bana aukeratu eta proiektuaren %30 balio duen idazlana eta %40 balio duen ahozko aurkezpena egin ditu.

Unitate hau eta bere metodologia berriki indarrean sartu den LOMLOE hezkuntza-legearen ezaugarri eta helburuetarako egokia dela uste dugu. Izan ere, lege honek ikasleen gaitasunak garatu eta indartzearen garrantzia azpimarratzen du eta ikaskuntza-metodologia aktibokoak ere aintzat hartzen ditu.

Aldi berean, gaur egun, Nafarroan oraindik indarrean dagoen eta LOMCE legea izan zena garatzeko egin zen Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzarako Curriculumak finkatzen duen 24/2015 Foru Dekretuak D ereduko 4. mailarako definitzen dituen helburu, eduki, ebaluazio irizpide eta estandar ebaluagarriak ditu oinarrian lan honek, lerro hauen azpian ageri den taulan azaltzen dudana gisan.

<b>CURRICULUM ZEHAZTAPENA</b>		
(Curriculumeko elementuen arteko lotura 24/2015 FD. 132-136. Orr.)		
<b>GAITASUNAK</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hizkuntza komunikazioa.</li> <li>2. Matematika gaitasuna eta zientzia eta teknologiako oinarrizko gaitasunak.</li> <li>3. Gaitasun digitala.</li> <li>4. Ikasten ikastea.</li> <li>5. Gaitasun sozial eta zibikoak.</li> <li>6. Ekimena eta ekintzailtza.</li> <li>7. Kontzientzia eta adierazpen kulturalak.</li> </ol>		
<b>EDUKIAK</b>	<b>EBALUAZIO IRIZPIDEAK</b>	<b>ESTANDAR EBALUAGARRIAK</b>
1. Blokea	1-7	1.1-1.5, 2.1-2.8, 3.1-3-5, 4.1-4.3, 5.1, 6.1-6.5, 7.1-7.5

AHOZKO KOMUNIKAZIOA: ENTZUTEA ETA ULERTZEA, HITZ EGITEA ETA ELKARRIZKETAN JARDUTEA		
2. Blokea  IDATZIZKO KOMUNIKAZIOA: IRAKURTZEA ETA IDAZTEA	1-7	1.1-1.7, 2.2, 2.6-2.13, 3.1, 4.1-4-2, 5.1, 6.1-6.2, 7.1.-7.4, 8.1-8.2
3. Blokea  HIZKUNTZAREN EZAGUTZA. HIZKUNTZAREN IKASKUNTZARI BURUZKO GOGOETA	1-12	1.1. 2.1, 3.1-3-3, 4.1-4.2, 5.1, 7.1, 8.1-8.4, 9.1-9.2, 10.1- 10.2, 11, 12

Unitate didaktiko eta ikerketa lan honetan bi esparru uztartu ditugu eta bata bestearekin duen elkarlana eta interakzioa behatu ditugu, dena, Sarrigurengo Bigarren Hezkuntzako Institutuan DBH-4J taldea lagintzat hartuta.

Alde batetik, adin honetako (15-16 urteko) gazteek duten euskararen ahozko eta idatzizko erabilera neurtzea izan dugu helburu, hau da, Euskal Hizkuntza eta Literaturaren ikasgaiko curriculumari jarraituz, unitate didaktiko bat garatu dugu, proiektu gisa, eta hau ikasgelan aplikatu dugu, ikasleekin.

Bestetik, unitate didaktiko horretan euskarak berak eta gaurko gazteen aisialdi forma nagusienetakoa diren bideojokoek daukaten harremana erakutsi eta hausnartzera gonbidatu nahi izan ditugu ikasleak. Honekin batera, euskarak mundu horretan duen presentzia aztertzearekin batera alegia, zeharkako zenbait gairen inguruan hausnartzera animatu ditugu ikasleak: bideojokoaren arriskuen inguruan, bideojokoaren hezkuntzarako balioari buruz, bideojokoaren izaera kultural eta industrialaren inguruan eta emakumeak bideojokoaren edukietan, industria berean eta jokalarien komunitatean duen presentziaren inguruan.

Helburu nagusia, ikasleek beraienez motibagarria izan daitekeen gai bat erabiliz egiten duten ahozko eta idatzizko euskararen erabilera-lana neurtzea izan da eta honekin batera, bideojokoaren munduan euskarak duen papera edo egoerari, aisialdi forma honen kultur eta industria izaerari, bere arriskuei,

bere hezkuntzarako balioari eta bertan emakumeak duen paper eta presentziari buruz ondorioztatu dutena jasotzea ere izan da.

### 3. GURE PROPOSAMENAREN DESKRIBAPENA

*Bideojokoak gure gizartean* proiektu honen funtsa saio desberdinetan banatu dugun proiektuaren diseinua izan da. Hona, jarraian, proiektu horren saio bakoitzaren eduki eta oinarriak.

#### 3.1. Lehenengo saioa: Proiektuaren aurkezpena eta sarrera

Bi ardatz jorratzen dira saio honetan:

- Bideojokoak, kultura eta industria gisa: Honen inguruko eztabaida eta iritziak.
- Euskara eta bideojokoak: [Gamerauntsia.eus](http://Gamerauntsia.eus) web ataria bisitatu eta aztertzeraz gonbidatzen ditugu ikasleak. Honen atalak ezagutu, edukiak begiratu, glosarioa irakurri, euskaraz garatutako zein euskaratutako bideojokoen inguruko atala bisitatu...

Webgune hau aukeratu dugu, besteak beste, euskal bideo-jokalarien komunitatea biltzen duen tresna nagusienetakoa delako. Honen frogara dira, besteak beste, Eusko Jaurlaritzaren diru-laguntza jasotzen duela eta euskara eta bideojokoen inguruko ikastaro, hitzaldi eta jardunaldiak antolatzen dituztela bere bultzatzaileek.

Saio honetan hizketa eta hausnarketarako zenbait gai edo puntu izango ditugu:

- Zenbat diru mugitzen dute bideojokoek mundu osoan eta gure artean?
- Zenbat jendeak jokatzen du? Zer dute bideojokoek hainbeste erakartzeko?
- Zeintzuk dira industria honetako jokalariek (enpresa) handiak? Eta txikiak, ba al dute lekurik?
- Euskaraz jokatu ahal da?
- Nahiago genuke euskaraz jokatu? Zergatik ote da murrizta eskaintza?
- Nolakoa da euskara bideojokoetan? Ezagutzen al dugu bere terminologia?

Etixerako lan gisa, [gai honen inguruko Google Forms galdetegiari](#) erantzunoko diote ikasleak.

### 3.2. Bigarren saioa: Bideojokoaren arriskuak

Gaiaren inguruko hausnarketa egingo dugu, bi irakurgaitatik abiatuta, [Berriaren Fortnite jokoari buruzko artikulua](#) eta [Argia aldizkarian Txinak gazteei jarritako jolas ordu mugaren ingurukoa](#).

*Fortnite* aukeratu dugu eztabaidarako, arrazoi desberdinengatik. Lehenengo, oso modan dagoen joko delako, eta bereziki adin txikiko askok jokatzen dutelako eta taldeka eta lehen-pertsonan jokatzen den tiro-jokoa (FPS edo *First Person Shooter*) delako.

Bestetik, gizartean kezka dago, bereziki familien senean, haur eta nerabeek pantailen aurrean pasatzen duten denbora kopuru gehiegizkoaren inguruan. Denbora horretan sartzen dira bideojokoak, eta zenbait herrialdetan, Txina edo Hego Korearen kasu, agintariak neurriak hartzen dituzte denbora horiek legez kontrolatzeko. Horregatik dakargu ikerketa honetara Txinak hartutako neurrien inguruko albistea irakurri eta iruzkintzea.

Honen inguruko hausnarketa bereziki interesgarria ere ba da, izan ere, Mendebaldeko demokrazietan nekez ikuska dezakegu gure agintariak honelako neurriak hartzerik, askatasunen eta giza eskubideen urraketa gisa ikusiko lirakeelako. Iritzi berdina izango ote dute nerabeek?

Guzti horren inguruko hizketa eta hausnarketarako gaiak honakoak izango dira besteak beste:

- Nolakoa da ikasleentzat indarkeria birtual esplizitua edo beste mota desberdinetako esperientziak bideojokoetan lehen pertsonan bizi eta nolabait ere praktikan jartzea?
- Zer iruditzen zaie bideojokoetan eduki desegokiak daudela entzuten denean? Adinkako sailkapenen beharra dagoenik ikusten al dute? Ezagutzen al dute Europan indarrean dagoen PEGI, bideojokoaren adinkako-sailkapen sistema?
- Adikzio arriskurik ba al dago? Ezagutzen dute kasurik?
- Ludopatiarako sarbide izan ahal dira bideojokoak?

Etixerako lan gisa, [gai honen inguruko Google Forms galdetegiari](#) erantzun beharko diote ikasleek.

### 3.3. Hirugarren saioa: Bideojokoek balio edukatiboa

Gai honen inguruko hausnarketa abiarazteko, *Assassins Creed* abentura-sagak bere azken hiru tituluetan txertatu duen *Aurkikuntza* joko-modalitatea (*Discovery Tour* izenekoa) ezagutuko dute ikasleek eta gelan honekin esperimentatu dute, PC ordenagailua eta agintea erabiliz.

Alde batetik, *Youtuben* [Assassins Creed Origins](#), [Assassins Creed Odyssey](#) eta [Assassins Creed Valhalla](#) bideojokoek Aurkikuntza joko-modalitateen inguruko bideo trailerrak ikusiko dituzte ikasleek.

Ondoren, joko hauetako bat instalatuta daukan ordenagailu batean, ikasleek agintea hartu eta jokatzera gonbidatuko ditugu, joko-modalitate hau lehen pertsonan bizitzera, minutu gutxi batzuetan.

Hemendik abiatuta, hizketa eta hausnarketarako zenbait gai planteatuko dizkiegu ikasleei, hala nola:

- Zer iruditu zaie gelan zuzenean ikusitakoa? Historia modu honetan ikasterik legoke, bideojokoak erabiliz?
- Zein beste gai edo kontzeptu ikasi edo praktikan jarri ahalko genituzke bideojokoek bitartez? Ezagutzen dute adibideren bat?
- Zein beste gaitasun landu genitzake bideojokoek bitartez?

### 3.4. Laugarren saioa: Bideojokoak eta emakumea

Gai honen inguruko hausnarketa abiatzeko, [Argia aldizkariak Marti Trivi adituari egindako elkarrizketa](#) irakurri zuten ikasleek. Trivi kazetaria eta bideo-jokalaria da eta emakumeak bideojokoek edukietan, industrian eta jokalariek komunitatean duen presentziaren inguruko kontuetan aditua da.

Eztabaidarako gai eta galderen artean honako hauek landu genituen ikasgelan:

- Zein da, ikasleen ustez, emakumeak bideojokoek edukietan duen presentzia eta protagonismoa?
- Gizonezkoenaren antzekoa da, edo honetan ere, gizarteko beste hainbat esparrutan bezalaxe, genero arrakala bat dago?
- Zein adibide on edo txar ezagutzen dituzte, emakumezkoek presentziaren inguruan?
- Generoaz gain, zein beste diskriminazio mota uste dute ematen direla bideojokoek munduan, bai edukietan bai jokalariek artean?
- Jokalari gisa, berdin jokatzeko dute ikasleek emakumeekin jolasteko direnean?



- Zergatik uste dute gizonezko bideo-jokalari gehiago daudela?

Laugarren saio honen amaieran, proiektuko lan-talde bakoitzak bere idazlana eta ahozko aurkezpena zein gairi buruz egingo duen aukeratuko du, orain arte jorratutako gaien artean: Bideojokoen kultur eta industria izaera, euskara eta bideojokoak, bideojokoen arriskuak, bideojokoen balio edukatiboa eta emakumea eta bideojokoak.

Etixerako lan gisa, [gai honen inguruko Google Forms galdetegiari](#) erantzun beharko diote ikasleek.

### **3.5. Bosgarren saioa: Idazlana egitea**

Saio honetan zehar, ikasleek, bikote eta hirukotetan banatuta, argudiozko testua idatzi dute, aukeratu duten gaiari buruzko azalpena eman eta beraien iritzi eta ondorioak azalduz. Lanak bi orrialdetako luzera izan behar du eta beraien datu eta informazio iturri propioak bilatu eta erabiliz ikasgelan ikusitakoaz haratago joatera gonbidatu ditugu ikasleak.

Ikasleek, beharrezkoa balitz, idazlana etxean bukatu eta ondoren irakasleari bidali diote. Aldi berean, hurrengo saiora begira ahozko aurkezpena prestatu behar dute etxean, PPT edo antzeko formatua izango duen dokumentua sortu eta hau laguntza modura erabiliz.

### **3.6. Seigarren saioa: Ahozko aurkezpenak eta ondorioak**

Azken saio honetan, talde bakoitzak bere ahozko aurkezpena egin zuen (5-7 minutu ingurukoa) eta IES Sarriguren BHko ahozko aurkezpenetarako errubrika erabili genuen bai nik, bai Itziar Ibarra nire tutoreak. Ondoren, biok jarritako kalifikazioak konparatu eta nota adostu genuen.

## **4. EMAITZAK**

*Euskara eta bideojokoak* proiektuaren unitate didaktikoa garatzeko arrazoiak lehenago azaldu ditugu lan honetan. Finean, helburua gaur egun Euskal Hizkuntza eta Literatura ikasten duten gazteak euskara eta beraien aisialdi forma nagusienetakoa dena lotzera animatzea izan da.

Eta hori egiteko, zer hobe proiektua bera ikasgela batean aurrera eramatea baino. Kasu honetan, IES Sarriguren BHko DBH 4.mailako J taldean egin dugu, zehazkiago, 2022ko urtarrilaren 11tik otsailaren 15erako sei asteetan zehar.

Hiru galdetegi-entzuzak bildu ditugu, ikasle taldeek idazlanak eta ahozko aurkezpena ere egin dituzte eta ikasturteko 2. ebaluazioan 2 puntuko balioa izan du proiektuak.

Jarraian azalduko dugu saio horietako bakoitzean jasotakoaren berri.

#### **4.1. Lehen saioa: Bideojoko-entzuzak industrial eta kulturala eta euskarak honetan duen lekua**

Saio hau 2022ko urtarrilaren 11ean aurrera eman genuen ikasgelan. Hona egun hartan jasotako zenbait inpresio eta ondorio:

- Proiektuaren ideia eta planteamendua erakargarria dela esan dute ikasleek.
- Ez dira euskaraz jolasten bideojokoetan eta ez dira aisialdi-forma honi buruz euskaraz informatzen ere. Ez dute haiei buruzko euskarazko webgune, sare edo komunikabideen berririk.
- Hamaika ikasleetatik, denek jokatzen dute *FIFA* futbol-jokoa, ia modu eksklusiboan. Galdetu ostean, gutxi batzuek aipatu dute *Grand Theft Auto* joko-sagara jolasten direla edo automobilismoa gai duten *Forza Horizon* bezalakoetara, batek bakarrik.
- Ez dute orohar bideojoko-entzuzak inguruko informazio-entzuzak kontsumitzen, baina Ibai Llanos bezalako *youtuber* edo esatarien berri badakite.
- Gelan ezagutu eta aztertu duten *gamerauntsia.eus* webgunea ez zuten haietako inork ere ezagutzen.

Saio honetan egindako galdetegiari taldeko 11 ikasleen arteko 8k erantzun zioten galdetegiari. Honetan egindako galderen artean, esanguratsua iruditu zaigu zenbait ikasleek honako galderari emandako erantzun batzuk nabarmentzea.

Galdera: *Eman zure iritzia! Zer iruditu zaizu Gamerauntsia ezagutzea? Euskaraz honelako eduki gehiago egotea gustatuko litzazuke? Ba al zenekien zenbait bideojoko euskaratzeko aukera badagoela, edo zuzenean euskaraz argitaratutakoak ere badaudela?*

Oharra: Erantzunak Google galdetegian ikasleek literalki betetakoak dira (akatsak barne)

1	<i>“Oso ideia ona iruditzen zait, ideia asko gustatu zait. Originala eta euskarari bultzada bat emateko oso ideia polita eta originala iruditzen zait. Ez nuen komunitate hau ezagutzen, badakit euskarazko jokuak esistitzen direla baina ez dutezen fama haundirik ez ditut inoiz jolastu. Ez nekien jokuak euskaratzeko aukera zutenik, ideia ona iruditzen zaitjokuak baita ere euskaraz jolastu ahal direlako”.</i>
2	<i>“Gamerauntsia ezagutzea ongi dago zeren ikusten dira ze bideojoku al dira egon euskaraz eta ori nik ez nekien eta ere ongi dago zeren ikusi dut al direla egin torneok”.</i>
3	<i>“Nire ustez weborri oso on bat da non euskararen sustapena eta erabilera zabaldu ahal dezake bideojoku arloetan. Ez nekien bideojokuetan euskara zegoela baina gustatuko litzaidake gehiago egitea eta ateratzea”</i>

Erantzun hauei begiratuta, ikus dezakegu ikasleek interesez hartu dutela Gamerauntsia.eus ezagutu eta euskarak bideojokoekin duen harremanari buruz zerbait jakitea.

#### **4.2. Bigarren saioa: Indarkeria eta bestelako arriskuak bideojokoetan**

Saio hau 2022ko urtarrilaren 18an aurrera eman genuen ikasgelan. Hona egun hartan jasotako zenbait inpresio eta ondorio:

- Adi irakurri dituzte ikasleek lanerako oinarri izan diren bi artikulak eta interesa erakutsi dute gaiarekiko
- Indarkeria banalizatu egiten dutela nabari da hasieran batean (barregarritzat jotzen dute bideojoko batean armak erabili eta beste pertsonaia edo jokalaria hil ahal izatea)
- Adin eta edukien arabera gomendioak ematea helburu duen PEGI bideojokoen sailkapen sistema ezagutzen dute, baina aldi berean aitortzen dute ere ez beraiek ez gurasoek ere ez diotela kasu handirik egiten gomendio sistema honi, joko bat erosi edo oparitzeko unean.
- Etxean jokatzeko orduak mugatuta dauzkate
- Txinako Gobernuak legez gazteei joko-orduak mugatzeari ondo deritzotela esaten dute zenbaitek, ez dute hau jendearen pentsamendu eta jarrerekiko kontrol-tresna antidemokratikotzat ikusten.

Bideojokoen inguruan ikasleei egindako Google Forms galdetegiari 11ren arteko 10ek erantzun zioten. Honetan, zenbait galdera egin genituen, tartean, bideojokoetan aurkitzen dituzten alderdi negatiboen ingurukoa, PEGI sailkapen sistemaren ingurukoa edo Txinan joko-orduak mugatzeari buruzko erabakiaren ingurukoa.

Jarraian, galdera hauek eta haiei emandako zenbait erantzun nabarmenduko ditugu.

Galdera: <i>Aipatu zure ustez bideojokoetan aritzeak dituen HIRU gauza edo alderdi negatibo. Ikasgela aipatu ditugu batzuek, baina izango duzu zuk ere buruan, agian, besteren bat.</i>	
Oharra: Erantzunak Google galdetegian ikasleek literalki betetakoak dira (akatsak barne)	
1	<i>“Ordu asko ibili zaitezke atsedetik gabe. Epilepsia fotosensiblea sor dezakete. Bideo joku askotan biolentzia ugari dago”.</i>
2	<i>Osasunerako asko jolasten badugu txarra da, oso adiktiboak dira eta jendea ez da ateratzen kalera jolasteagatik</i>
3	<i>Ematen baduzu ordu asko bideojokuetara jolasten ez duzu asko estudiantuko, al duzu galdu arremana lagunekin eta pantailak ordu asko ikustea ez da ona osasunerako</i>
4	<i>Adikzioa sor dezake Frustrazioa eragin Diru asko ordaintzea Asko haserretzea</i>
5	<i>Gauz txarrak fomentatzen dutela nola dibidez arrazakeria, diru asko utzi ahal duzula joku batean, adikzio sortu ahal dutela</i>

Ikasleek, emandako erantzunen arabera, argi daukate bideojokoetan eduki desegokiak, adikzioaren arriskua edo gehiegizko gastua egitea arriskuak izan litezkeela beraientzat.

Galdera: <i>Eman zure iritzia! Zer iruditzen zaizkizu PEGI bezalako edukien sailkapen eta gomendioak? Beharrezkoagoa ikusten duzu honelako zerbait bideojokoetan edukitzea, zinea, literatura edo musikaren kasuan egiten ez den bezala? Zergatik? Arrazoitu zure erantzuna.</i>	
Oharra: Erantzunak Google galdetegian ikasleek literalki betetakoak dira (akatsak barne)	
1	<i>“Nire ustez ongi dago, azkenean bideo joku batzuetan odola, armak, biolentzia... ateratzen dira eta horrek umeen pentsamenduak aldatzen ditu”.</i>
2	<i>“Ez dutu uste beharrezkoa denik adinak bideojokuetara jartzea bakoitzak daki zer egin ahal du eta zer ez baita ere jakinbehar dugu joku bat dela”</i>
3	<i>“Nire ustez ongi dago PEGI ateratzea bideojokuetan orrela guraso asko al dute jakin zertaz joaten da bideojokua eta musika batzuetan ere jarri beharko zen onelako batzuk zeren daude abesti batzuk letra arraroekin”</i>
4	<i>“Oso ondo iruditzen zait. Zineman eta publikoarentzako horrelako gauz guztietan egon beharko zen. Kontuz izen behar dute aitak, bere umei uzten dieten gauzekin. Oso txarra izan ahal da umearentzako”.</i>

5	<i>“PEGI kontua ondo dago, baina nire ustez ez duzu bakarrik hori begiratu behar. Nik adibidez bideojoku batzuk ditut PEGI 18 direnak. Bakarrik diferentziatu behar duzu fikzioa errealitateaz. Nire ustez bideojokuetan hori jartzen badute, zineman ere bai jarri beharko zuten”.</i>
---	---

PEGI sailkapen sistemaren existentzia bera ondo iruditzen zaie orohar ikasleei eta are gehiago, beste zenbait aisialdi formatan ere (zinema edo musika aipatzen dituzte) horrelako zerbait egotearen alde leudeke. Aldi berean, esaten dute ere ez beraiek ez gurasoek ez diotela sistema honi kasu handirik egiten, askotan.

<i>Galdera: Eman zure iritzia. Txinan egin duten bezala, adin txikikoen jokorako orduak mugatzearen alde zeundeke, hemen ere? Zergatik? Azaldu zure erantzuna.</i>	
<i>Oharra: Erantzunak Google galdetegian ikasleek literalki betetakoak dira (akatsak barne)</i>	
1	<i>“Nire ustez hori ongi dago baina bakoitzak nahi duena egiteko eskubidea dauka. Hori dela eta ordutegi bat jartzea etzen gaizki egongo baina derrigorrezkoa izan beharrean, soilik gomendatzea izango litzake hobereana”.</i>
2	<i>“Ez zait ongi iruditzen bakoitzak nahi duena jolastu ahal du bere aiat eta amaren permisoarekin”</i>
3	<i>“Hemen ez uste dut hemengo jokalariai orokorrean nahiko ondo dakitela haien orduak erregulatzea ,baina nahiz eta hori jarriko nuke minimo eta maxim batzuk”</i>
4	<i>“Ez nago guztiz ados, baino ez zait gaizki iruditzen. Uste dut aitak izan behar direla, orduak mugatzen dutenak, baino ongi dago hau egitea zeren etxe askotan ez dira orduak mugatzen eta hori beharrezkoa da”.</i>
5	<i>“Nire ustez orduak mugatzea gurasoak jarri beharko luketeela eta ez gobernua, gurasoak beraien umeen edukazioa beraiek eraman behar dutelako eta ez beste batzuek”.</i>

Erantzunak ez dira aho-batekoak, baina nahiz eta orduak mugatzearen beharra ikusten duten, ikasle gehienek ardura horrek guraso edo tutoreena izan behar duela uste dute, eta ez gobernuek legez finkatu beharreko gauza bat.

### 4.3. Hirugarren saioa: Hezkuntza eta bideojokoak

Saio hau 2022ko urtarrilaren 25ean aurrera eman genuen ikasgelan. Hona egun hartan jasotako zenbait inpresio eta ondorio:

- Gaia interesatu zaie eta gelan ikusitako adibideari adi egon dira
- Agintea eskutan hartuta, zuzenean jokatu duten bi ikasleen lehenengo joera, pertsonaia protagonistarekin beste pertsonaiak jotzea edo beraien buruari kalte egiten saiatzea izan da. Baina ezin izan dute, joko-modalitate honek funtzio horiek ezabatu eta jokoaren eszenatokia esploratuz historiako aro desberdinak ezagutzera ematea baitu bere helburu nagusia.
- Bideojokoen bitartez Historia edo Biologia bezalako ikasgaietan sakontzeko aukera legokeela uste dute, baina gelan ematen diren kontzeptuen osagarri gisa erabilia.
- Ezagutza matematikoa, erreflexuak, talde-lana edo frustrazioa kontrolatzea izan litezke, beraien ustez, bideojokoekin landu ahal diren beste zenbait esparru.
- Erakargarria egiten zaie oso bideojokoen bitartez lehen pertsonan esperientzia esanguratsuak bizi eta horietaz eta horiekin ikastea.
- Errealitate Areagotua edo metabertsoaren kontzeptuak ezagutu dituzte, etorkizunera begira datozen joera gisa.

#### 4.4. Laugarren saioa: Emakumea bideojokoetan

Saio hau 2022ko otsailaren 1an aurrera eman genuen ikasgelan. Hona egun hartan jasotako zenbait inpresio eta ondorio:

- Ikasleek ez zituzten bideojokoetako pertsonaia femenino protagonistak ezagutzen
- Oso gutxitan jokatzen dira lagun edo senide emakumezkoekin
- Ez zaie ondo iruditzen bideojokoen munduan generoaren arabera ematen den bereizketa
- Pertsonaia femeninoak oso estereotipatuak daudela aitortzen dute
- Saioaren aurretik zeukatena baina kontzientzia handiagoa hartu dute emakumeek bideojokoetan duten lekua eta paperaren inguruan

Emakumea eta bideojokoen inguruan ikasleei egindako Google Forms galdetegiari 11 ikasletik 8k erantzun zioten. Honetan, bereziki interesgarria izan zen gai honi buruz zeukaten iritzia inguruan egindako galdera.

Jarraian, jasotako erantzunetako batzuek.

<i>Galdera: Zer iruditu zaizu gai honi buruz ikusitakoa? Nola konponduko zenuke arazoa, bai industrian, bai bideojokoen eduki eta pertsonailetan, bai jokalarien komunitatean?</i>
--

<i>Oharra: Erantzunak Google galdetegian ikasleek literalki betetakoak dira (akatsak barne)</i>
---

1	<i>“Matxismoa asko ematen dela bideojokuetan gizon asko desberdin tratatzen dutelako emakumeak. Jendea kontzientzitzen emakumeak ez direla desberdin tratatu behar bideojokuetan gizonak baino gutxiago izan arren”.</i>
2	<i>“Uste dut denei erakutsi behar zaie zer den matxismoa eta ongi ulertzen dutenean eta emakumeen azalean jartzen direnean ulertuko dute hobeto nola sentitzen diren industria onetan eta jende asko hobe tratatuko dutela emakumei bideojokuetan”.</i>
3	<i>“Oso elkarrizketa interesgarria da, nire ustez emakumeak gizonetzkoen lan berdina egin dezakete inongo arazorik gabe. Gaur egun matxismoa goten jarraitzen du eta hau aldatzea oso zaila iruditzen zait. Hori dela eta pertsonai femenino gehiago sartzean eta sexualizatu gabe baldin badaude nolabaiteko berdintasuna sortuko litzake. Baina jokalaria gehienak mutilak izaten jarraituko zuten. Bideojokuen munduan emakume gehiago nahi baldin baditugu gizonetzkoek errespetu gehiagorekin tratatu beharko genituzke”.</i>
4	<i>“Oso injustua iruditzen zait eta nahiko gaizki sentitu nahiz. Aldaketa bat egiterako nahiarekin geratu nahiz. Nire ustez, jendea errespetu gehiago izan beharko zuen. Ze importa du, emakume bat edo gizon bat izateak? Bideojoko bat jolastean datza, ez dut arazoa ikusten. Bideojokuek ere pentsamendu hori izan behar dute eta gizonetzkoentzako egindak dauden bideojokuak, emakumeentzako ere egitea”.</i>

Ez dakigu ikasleek aurretik gai honen inguruko kontzientziarik ba ote zuten, baina gelan egindako lanketaren ostean, argi dago emakumeek bideojokoen munduan daukaten rola eta egoera hobeto ezagutu eta hauekin enpatizatzea lortu dutela. Berdintasuna sustatu, oztopoak suntsitu eta edukien sexualizazioa ezabatzearen alde garbi azaldu dira.

#### 4.5 Bosgarren saioa: Idazlanen idazketa

Saio hau 2022ko otsailaren 8an aurrera eman genuen ikasgelan. Hona egun hartan jasotako zenbait inpresio eta ondorio:

- Ikasleek informazio iturri desberdinak bilatzera animatu behar izan genituen, talde batzuek gelan ikusitakoa bakarrik hartu nahi zuten idazlanerako
- Zenbait idazlanetan informazio-iturri osagarri horien erreferentziak eta estekak txertatu zituzten
- Idazlana zuzentzean, zenbait gabezia nabarmen aurkitu genituen ikasleen idatzizko espresioan, bereziki gramatikalak baina baita hiztegiaren, testuaren antolaketaren, estiloaren edo espresio-aberastasunaren aldetik.

- Zuzenketarako, IES Sarriguren BHGIk idazlanetarako sortua duen errubrika erabili nuen.

#### **4.6. Seigarren saioa: Ahozko aurkezpenak eta azken hausnarketa**

Saio hau 2022ko otsailaren 15ean aurrera eman genuen ikasgelan. Hona egun hartan jasotako zenbait inpresio eta ondorio:

- Ikasleek orohar ahozko espresio hobea erakutsi zuten, idatzizkoarekin konparatuz.
- Zenbait taldek egoki erabili zuten ikus-entzunezko baliabidea, beraien aurkezpenaren osagarri gisa eta ez irakurketa soilerako gidoi gisa bakarrik.
- Estekak eta bestelako baliabideak sartu zituzten ikasleek beraien aurkezpenetan

Jarraian, denen artean, proiektuan ikusi eta ikasitakoaren inguruko balorazioa egin genuen. Hauek gelan partekatutako ondorioetako batzuk:

- Gustagarria izan da bideojokoen gaia euskarako ikasgaira ekartzea
- Ikasleak kontzienteago sentitzen dira proiektuan landutako zenbait gairen inguruan: bideojokoen arriskuak, bideojokoak artea ere badirela esaten dute orain (aurretik baino gehiago) eta bereziki sentitzen dute orain emakumeek mundu honetan bizitzen duten arrakala eta diskriminazioa, modu kritikoago batean.
- Beraien aisialdiko elementu diren zinea, telesailak, kirola, komikia edo bestelakoen inguruko proiektu gehiago egiteko gogoia eta nahia azaldu dituzte.

### **ONDORIOAK**

Unitate honek, bere muinean, euskara ikasleak eta nerabe euskaldunak aisialdian ere euskaraz egin eta goatzera animatzea zituen helburu.

Horretarako, bideojokoak erabili ditugu, beraien aisialdi forma nagusienetakoa direlako, eta mundu honetan euskarak presentzia baduela (txikia bada ere) eta euskaraz ari ahal direla ere erakutsi nahi izan diegu.

Unitatea ikasgelan garatu eta lanak egin, bildu eta jasotakoaren arabera, honako ondorioak atera ditugu:



- Euskarak bideojokoetan duen presentziaren inguruan ezer gutxi dakite ikasleek
- Idazlanetan gabeziak nabari dira, euskararen erabilera maila batzuetan pobre samarra izan da
- Ahozko lanean gusturago ibili dira ikasleak, orohar eta egokiago espresatu dira euskaraz
- Interesgarria iruditu zaie bideojokoetan euskaraz egin eta aritzeko aukera badagoela jakitea, eta honetarako motibazioa erakutsi dute

Honetaz gain, zeharkako zenbait gai interesgarri ere landu ditugu, eta horietan ere parte-hartze maila ona izan da, ikasleen aldetik. Bideojokoek kultura eta industriaren indarraz, emakumeak honetan duen paperaz, bideojokoek arriskuez bideojokoek hezkuntzan eta ikaskuntzan izan dezaketen paperaren inguruko hausnarketa interesgarria izan dela uste dugu.

Etorkizunera begira, zenbait gauza ere esan beharko genituzke:

- Unitate honek ibilbide luzea izan dezake, ikasle desberdinen adin eta mailalara egokitzeko aukera dugu, landu ditugun eduki eta adibideak egokituta. Ez da berdina izango DBHko 1. mailako ikasleekin lan hau egitea edo Batxilergoko 1. Mailakoekin. Proiektua bera malgua eta moldagarria dela uste dugu.
- Praktikara eramateko orduan, 11 gizonezko ikaslerekin egin dugu lan. Lagina murrizta da, alde batetik, nolabaiteko ondorio orokorrak atera ahal izateko, baina aldi berean, interesgarria izan da talde txiki honetan gaiak nolako dinamika izan duen ikustea, eta bereziki, bideojokoetan emakumeak duen presentzia eta paperari buruz aritzeko orduan.
- Etorkizunera begira ere, unitate honek aldakorra beharko du izan, bideojokoek kultura bere ere aldakorra eta azkarra den neurrian. Adibidez, gaur egun fenomeno handia den *Fortnite* bideojokoa adibide gisa erabiltzea zilegi da, puri-purian dagoelako; baina litekeena da bi, hiru edo bost urte barru, beste bideojoko baten fenomeno honi gailentzea. Garaian garaiko diren fenomeno horietara egokitu beharko dugu gure proiektua.
- Ikasleek bestelako aisialdi formen inguruko proiektuak garatu ahal izateko aukera aipatu zuten, azken hausnarketan. Euskarari lotuta, komikiaren, zinearen edo telesailen inguruko proiektuak ere garatzea aukera izan liteke, beti ere, helburu berdinarekin: euskara aisialdiari lotuaz hizkuntzaren erabilera areagotzen laguntzea eta euskarazko aisialdiaren eskaria sustatzea gazte eta nerabeen artean.

## ERREFERENTZIAK

AEVI. (2022). *Anuario del Videojuego en España 2021*. Hemendik eskuratua: [http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2022/04/AEVI\\_Anuario\\_2021\\_FINAL.pdf](http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2022/04/AEVI_Anuario_2021_FINAL.pdf)

Artetxe Sarasola, Miren (2021ekko maiatzaren 23a). Emakumeak nahita kanporatu ziren bideojokoek ekoizpen prozesutik. *Argia*. Hemendik eskuratua: <https://www.argia.eus/argia-astekaria/2733/marta-trivi-bideo-jokoetan-aditua>

Assassins Creed Origins Discovery Tour – Trailer [Youtubeko bideoa]. Hemendik hartua: <https://www.youtube.com/watch?v=3jjiq1o1NJXY>

Assassins Creed Odyssey Discovery Tour – Trailer [Youtubeko bideoa]. Hemendik hartua: <https://www.youtube.com/watch?v=vo8ZC5DWPPU>

Assassins Creed Valhalla Discovery Tour – Trailer [Youtubeko bideoa]. Hemendik hartua: <https://www.youtube.com/watch?v=NEd5MvCnZjQ>

Brazo Millán, A.I., Muñoz González, J.M., & Castro de Castro, C. (2018). Aprendiendo léxico y ortografía francesa en la universidad mediante el videojuego SCRIBBLENAUTS. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 7(2), 18-36. Hemendik hartua: <https://doi.org/10.21071/edmetic.v7i2.7201>

Calvo-Ferrer, J.R., & Belda-Medina, J. (2015). Análisis de la satisfacción del alumnado de L2 con respecto a la adquisición de terminología especializada por medio de videojuegos: estudio de caso. Hemendik hartua: <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/48627>

Casañ Pitarch, R. (2018). Integrando el uso de los smartphone en la enseñanza de lenguas extranjeras a través de videojuegos serios en enseñanza universitaria. *Revista Académica LiLETRAd*, 4, 135–144. Hemendik eskuratua: [https://www.researchgate.net/profile/Ricardo-Casan-Pitarch/publication/329058581\\_Integrando\\_el\\_uso\\_de\\_los\\_Smartphone\\_en\\_la\\_ensenanza\\_de\\_lenguas\\_extranjeras\\_a\\_traves\\_de\\_videojuegos\\_serios\\_en\\_educacion\\_universitaria/links/5bf434d692851c6b27cd0a4b/Integrando-el-uso-de-los-Smartphone-en-la-ensenanza-de-lenguas-extranjeras-a-traves-de-videojuegos-serios-en-educacion-universitaria.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Ricardo-Casan-Pitarch/publication/329058581_Integrando_el_uso_de_los_Smartphone_en_la_ensenanza_de_lenguas_extranjeras_a_traves_de_videojuegos_serios_en_educacion_universitaria/links/5bf434d692851c6b27cd0a4b/Integrando-el-uso-de-los-Smartphone-en-la-ensenanza-de-lenguas-extranjeras-a-traves-de-videojuegos-serios-en-educacion-universitaria.pdf)

Casañ Pitarch, R. (2019). Enseñanza de lenguas extranjeras a través de videojuegos: revisión de casos experimentales y prácticos. *Estudios de Lingüística Aplicada III* (37-45 or.), Universitat

Politécnica de Valencia. Hemendik hartua:  
<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/118524/Olmo?sequence=1#page=37>

Castellanos Torres, E., Eng Broca, A., & Cobano, C. (2021). Empantalladas: Una mirada de género al consumo de videojuegos. *Hispacoop*. Hemendik hartua: <https://hispacoop.es/empantalladas-una-mirada-de-genero-al-consumo-de-videojuegos/#more-5476>

Cuello, A. B., Bolós, A. C., & Pàmols, C. F. (2008). *Videojuegos y aprendizaje*. Editorial Graó  
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/61750>

Díaz Tejero, B. (2010). *Aprendiendo con videojuegos : jugar es pensar dos veces*. Narcea: Instituto de Formación del Profesorado Investigación e Innovación Educativa,. Hemendik hartua:  
<https://biblioteca.unavarra.es/abnetopac/abnetcl.cgi?TITN=244191>

Euskal Kulturaren Behatokia. (2019). Euskal Herriko parte-hartze kulturalari buruzko inkesta. Hemendik eskuratua:  
[https://www.euskadi.eus/contenidos/informacion/keb\\_estat\\_ohiturak\\_eh\\_2018/eu\\_def/adjuntos/estadistika-parte-hartze-kulturala-eh-2019.pdf](https://www.euskadi.eus/contenidos/informacion/keb_estat_ohiturak_eh_2018/eu_def/adjuntos/estadistika-parte-hartze-kulturala-eh-2019.pdf)

Game Erauntsia. Hemendik eskuratua: <https://www.gamerauntsia.eus>

García Pernía, M., Cortés Gómez, S., & Martínez Borda, R. (2011). De los videojuegos comerciales al currículum: Las estrategias del profesorado. *Revista ICONO 14. Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes*, 9(2), 284-299. Hemendik eskuratua:  
<https://doi.org/10.7195/ri14.v9i2.49>

Hermoso Garnica, Aitor (2016). Los videojuegos como herramienta de apoyo en la enseñanza E/LE.  
<https://reunir.unir.net/handle/123456789/3609>

Hinojal, H., Morcela, O., & Petrillo, J. Evidencias de aplicabilidad de videojuegos comerciales en educación. Researchgate.Net. Hemendik hartua:  
[https://www.researchgate.net/profile/Morcela\\_Antonio/publication/310476982\\_Evidencias\\_de\\_aplicabilidad\\_de\\_videojuegos\\_comerciales\\_en\\_educacion/links/582f292008ae102f072f2f58/Evidencias-de-aplicabilidad-de-videojuegos-comerciales-en-educacion](https://www.researchgate.net/profile/Morcela_Antonio/publication/310476982_Evidencias_de_aplicabilidad_de_videojuegos_comerciales_en_educacion/links/582f292008ae102f072f2f58/Evidencias-de-aplicabilidad-de-videojuegos-comerciales-en-educacion)

Imaz Bengotxea, J. & Bereziartua Etxeberria, G. (2010). Bideo-jokoak eta hezkuntza: lehendabiziko ikerketa enpirikoa Euskal Herrian. *Inguruak. Soziologia eta zientzia politikoaren euskal aldizkaria*

= *Revista vasca de sociología y ciencia política*, Nº Extra 1 (Ejemplar dedicado a: Sociedad e innovación en el siglo XXI) Hemendik hartua: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7906522>

Irazabalbeitia Fernández, J. (2018). Jokoak eta bideoak edo telebistaren amaiera. *Hermes: Pentsamendu eta historia aldizkaria – Revista de pensamiento e historia*, 60, 62-63. Hemendik eskuratua: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6719783>

Junguitu Dronda, Maitane (2020). Videojocs i eusquera: la realitat gamer basca i el projecte col·laboratiu Game Erauntsia Elkartea. *Terminalia*, Núm. 21, p. 47-52, Hemendik eskuratua: <https://raco.cat/index.php/Terminalia/article/view/374431>

López Gómez, S., & Rodríguez Rodríguez, J. (2016). Experiencias didácticas con videojuegos comerciales en las aulas españolas. *Didáctica, innovación y multimedia*, (33), 1-8. Hemendik hartua: <https://dspace.usc.es/xmlui/handle/10347/23966>

Macías Villalobos, C. (2013). Aplicaciones didácticas de los videojuegos en el ámbito del mundo clásico. *Revista de Estudios Latinos – ReLAT*, 13 (203-238). Hemendik hartua: <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/4575016.pdf>

Marcano Lárez, B. E. (2014). *Factores emocionales en el diseño y la ejecución de videojuegos y su valor formativo en la sociedad digital : El caso de los videojuegos bélicos*. Ediciones Universidad de Salamanca. Hemen irakurgai: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/upnasp-ebooks/detail.action?docID=3221750&query=factores+emocionales+en+el+dise%C3%B1o+y+l+a+ejecuci%C3%B3n+de+videojuegos>

Mugueta, I., Manzano, A, Alonso, P. eta Labiano, L. 2015. *Videojuegos para aprender Historia: una experiencia con Age of Empires*. Revista Didáctica, Innovación y Multimedia, núm. 32. Hemendik hartua: <http://dimglobal.net/revista32.htm>

Nafarroako Gobernua (2015). Nafarroako Foru Komunitateko Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzako Curriculum. 24/2015 Foru Dekretua, apirilaren 22koa. *2015eko 127. Nafarroako Aldizkari Ofiziala*, uztailaren 2koa. Hemendik eskuratua: [http://www.navarra.es/appsext/DescargarFichero/default.aspx?CodigoCompleto=Portal@@@epub/BON/AEDUCACION/F1503360\\_Eranskina.pdf](http://www.navarra.es/appsext/DescargarFichero/default.aspx?CodigoCompleto=Portal@@@epub/BON/AEDUCACION/F1503360_Eranskina.pdf)

Navas, E., Odriozola, I., Sarasola, K., Ilarraza, A. D. De, Leturia, I., Lezana, A. D. De, & Salaberria, J. (2011). *Euskara aro digitalean - Basque language in the digital era*. Hemendik eskuratua: <http://www.meta-net.eu/whitepapers/volumes/basque>

PuntuEUS Fundazioa. *PuntuEUS Behatokia*. Hemen ikusgai: <https://www.domeinuak.eus/eu/behatokia/>

Revilla Expósito, M.C. (2014). Los videojuegos en la enseñanza de segundas lenguas. Hemendik hartua: <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/17428>

Rodríguez Landeira, Cristian (2022). Euskara eta euskal bideo-jokoak: zenbaki, industria eta kulturari buruzko gogoeta. *Jokoteknia Jardunaldien aktak 2018-2019-2020*, 33-39. or. Hemendik eskuratua: <https://jokoteknia.eus/wp-content/uploads/2022/05/Jokoteknia-liburua-2018-2019-2020.pdf>

Sagastibeltza Vega, P. (2015). Bideojokoak baliabide didaktiko gisa. *Ikastorratza, e-Revista de Didáctica*, 15, 1-21. Hemendik eskuratua: [http://www.ehu.es/ikastorratza/15\\_alea/bideojokoak.pdf](http://www.ehu.es/ikastorratza/15_alea/bideojokoak.pdf)

Sánchez Ambriz, M. L. (2013). Profesores frente a los videojuegos como recurso didáctico. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, nº 25, 1–8. Hemendik hartua: <https://raco.cat/index.php/DIM/article/view/269844>

Serna-Rodrigo, R. (2020). Posibilidades de los videojuegos en el ámbito de la Didáctica de la Lengua y la Literatura. Una propuesta de clasificación. Hemendik hartua: <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/101130>

Soziolinguistika Klusterra (2022). Hizkuntzen erabileraren kale neurketa. Euskal Herria, 2021. Hemendik eskuratua: <https://soziolinguistika.eus/eu/proiektua/hizkuntzen-erabileraren-kale-neurketa-euskal-herria-2021-2/>

Torner Zabala, Urtzi (2021eko irailaren 21a). Gazte txinatarrak gehienez ere hiru orduz aritu daitezke astean bideo-jokoetan. *Argia*. Hemendik eskuratua: <https://www.argia.eus/albistea/gazte-txinatarrak-gehienez-ere-hiru-orduz-aritu-daitezke-astean-bideo-jokoetan>

Urkizu, Urtzi. (2019ko abenduaren 31a). *Fortnite* fite zabaldu da. *Berria*. Hemendik eskuratua:

<https://www.berria.eus/paperekoa/1916/038/001/2019-12-31/fortnite-fite-zabaldu-da.htm>

Vallejo Caro, Alberto Luis (2019). *Utilidades didácticas de los videojuegos comerciales para la enseñanza de la Historia*. Universidad de Zaragoza, FEDU. Hemendik hartua:

<https://zagan.unizar.es/record/86638>

Waliño Pizarro, J. (2019). Euskararen bizitasun digitala: Eskaintza eta eskaria aztergai. *Hermes*:

*Pentsamendu eta historia aldizkaria – Revista de pensamiento e historia*, 63, 26-28. Hemendik

eskuratua: <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/7183928.pdf>

## **ERANSKINAK**

- 1) *Euskara eta bideojokoak gure gizartean* proiektuaren dokumentua, irakasleentzako bertsioan
- 2) *Euskara eta bideojokoak* Google Forms galdetegia (PDF)
- 3) *Bideojokoaren arriskuak* Google Forms galdetegia (PDF)
- 4) *Emakumea eta bideojokoak* Google Forms galdetegia (PDF)
- 5) IES Sarriguren BHIren idazlanak ebaluatzeko errubrika
- 6) IES Sarriguren BHIren ahozko aurkezpenak ebaluatzeko errubrika
- 7) Proiektuaren ebaluazioko emaitzen taula

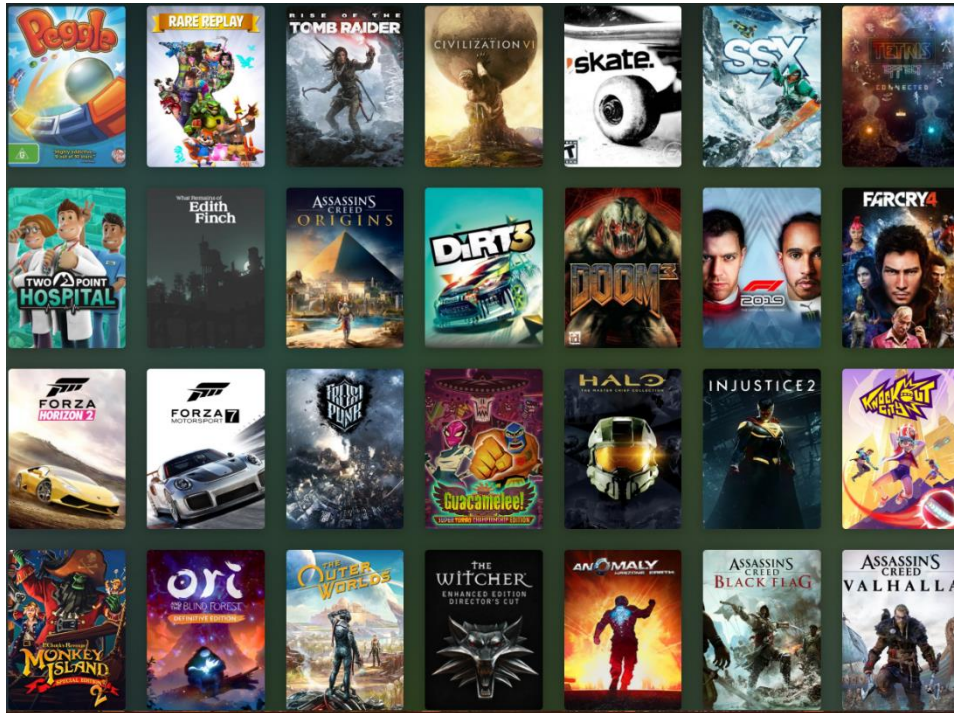
**1) *Euskara eta bideojokoak gure gizartean*  
proiektuaren dokumentua, irakasleentzako  
bertsioan**





# IES Sarriguren BHI

## EUSKARA ETA BIDEOJOKOAK GURE GIZARTEAN



IRAKASGAIA: EUSKAL HIZKUNTZA ETA LITERATURA

TALDEA: DBH 4. J

LAN TALDEA:

IRAKASGAIA(K): Euskal hizkuntza eta Lit.

PROIEKTUA/ZEREGINA: \_\_\_\_

LAN TALDEA: \_\_\_\_\_

TALDEA: \_\_\_\_\_

## PROIEKTUAREN/ZEREGINAREN PROPOSAMENA

### AZALPEN OROKORRA

Proiektu honen bidez bideojokoen inguruko hausnarketa egingo dugu, hauei buruzko zenbait gai jorratuz eta aldi berean, mundu honetan euskarak duen presentzia ere ezagutu eta aztertuz. Horretarako, bost punturen inguruan arituko gara datozen asteetan: Euskara eta bideojokoak, bideojokoak gizarte eta kultur fenomeno gisa, bideojokoen arriskuak, bideojokoen balio edukatiboa eta emakumea eta bideojokoak. Taldetan banatuta, proiektuaren azken emaitza, bost gai hauetako bana aukeratu eta horri buruzko iritzi eta azalpen idazlana egitea izango da, eta ondoren, honen ahozko aurkezpena gelan egitea.

### PROIEKTUAREN HELBURUAK

#### Balorazio eskala:

0 = Ez dakit ezer honi buruz

1 = Ez dakit gauza handirik honi buruz

2 = Nahiko ongi dakit

3 = Oso ongi dakit

Hasieran

Amaiera

Irakaslearen azken balorazioa

1

Taldeka antolatu eta lana banatzeko gai gara.

2

Testu, webgune, albiste eta bestelako iturrietatik abiatuz, kontzeptu bati buruzko gure iritzia osatzeko

	gai gara			
3	Bideojokoen mundua euskaraz ere bizi ahal dela dakigu eta honen inguruko jakinmina dugu			
4	Bideojokoen arriskuen inguruko kontzientzia daukagu: indarkeria, adinkako sailkapenak, irabazteko ordainketak egitea, adikzio arriskua, isolamendua...			
5	Bideojokoak industria eta arte eta kultur espresio gisa ikusten ditugu, aisialdiko ekintza izateaz gain			
6	Bideojokoen balio edukatiboa ezagutzen dugu			
7	Emakumeak bideojokoetan eta honen industria eta kulturaren duen presentziaren ezagutza kritikoa daukagu			
8	Gelan landutako gai bati heldu eta honen inguruan ikertuz idatzizko iritzi-lana egiteko gai gara			
9	Ahozko aurkezpena aberasteko baliabide digital originalak egiten dakigu.			
10	Ahozko aurkezpen argia eta aproposa egiten dugu.			
11	Beste taldeek nola egin duten baloratzeko gaitasuna dugu eta gainera iradokizunak modu apropos batean egiteko ere.			

JARDUEREN SEGIDA			Egiteko	Bukatura
1	AURKEZPENA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proiektuaren eta zereginen nondik norakoen <b>berri jaso</b></li> </ul>		
2	LAN TALDEAREN PLANA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lan taldeak osatu (2 laguneko 4 talde eta 3 laguneko talde bat) eta taldekide bakoitzak izan behar dituen <b>konpromezuak definitu</b>.</li> </ul>		
3	EUSKARA ETA BIDEOJOKOAK	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bideojokoak euskaraz</b> jokatu eta bizi ahal direla ikusiko dugu. Horretarako, <a href="http://www.gamerauntsia.eus">www.gamerauntsia.eus</a> ataria ezagutuko dugu eta bere edukiak aztertuko ditugu.</li> </ul>		
4	BIDEOJOKOEN ARRISKUAK	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Hausnarketa</b> egingo dugu <b>bideojokoaren arriskuen inguruan</b>, Berrian eta Argian argitaratutako bi artikulutatik abiatuta.</li> </ul>		
5	BIDEOJOKOEN HEZKUNTZARAKO BALIOA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Assassins Creed</b> bideojoko sagaren “aurkikuntza” modua ezagutuko dugu eta hortik abiatuta, <b>ikaskuntza formal zein ez formalerako bideojokoek izan dezaketen paperaren</b> inguruan hitz egingo dugu.</li> </ul>		
6	EMAKUMEA ETA BIDEOJOKOAK	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nolakoa da <b>emakumearen presentzia bideojokoetan eta jokalarien komunitatean?</b> Hau ezagutzeko, Marta Trivi adituari Argiak egindako elkarrizketatik abiatu eta gure esperientzia pertsonalak partekatuko ditugu.</li> </ul>		
7	AZKEN LANA IDAZTEA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Talde bakoitzak, ikasgelan landutakoak eta bere kabuz egindako ikerketaren <b>ondorioak idazlan batean</b> islatuko ditu, ondoren irakasleari entregatzeko.</li> </ul>		
8	AURKEZPENA PRESTATZEA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Irakasleak lanak zuzenduko ditu eta hauetatik abiatuz, <b>talde bakoitzak bere ahozko aurkezpena prestatuko du</b>, horretarako nahi adina ikus-entzunezko baliabide erabiliz.</li> </ul>		
9	LANEN AURKEZPENA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Talde bakoitzak bere aurkezpena egingo du gelan</b></li> </ul>		

10	AMAIERAKO BALORAZIOA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aurkezpenen ostean, hauen inguruko eztabaida egin eta <b>proiektuaren ondorioak</b> aterako ditugu.</li> </ul>		
11	TALDE LANAREN BALORAZIOA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taldeak egindako lana baloratuko dugu</li> </ul>		



# 1. JARDUERA: PROIEKTUAREN AURKEZPENA

Proiektu honetan bideojokoen mundua ezagutuko dugu, euskarak bertan duen presentzia ere aztertuko dugu eta azken lana izango denerako gaiak aurkeztuko ditugu saio desberdinetan zehar.

- **Bideojokoak gizarte eta kultur fenomeno gisa:** Artea dira? Beti edo batzuetan bakarrik? Zenbat diru mugitzen dute, industria gisa? Zergatik dute hainbeste jarraitzaile *streamer* ezagunenek? Profesional izatera iristea erraza litekeela uste duzue? Ikusten disfrutatzen dugu gehiago, jokatzeko baino? Zergatik?
- **Euskara eta bideojokoak:** Zer nolako presentzia du gure hizkuntza aisialdi forma honetan eta honen kultura eta industrian? Ezagutzen al ditugu euskaraz aritzen diren erreferenteak (garatzaile eta programadoreak, *streamer* edo *youtuberrak*, kazetariak, enpresak...)? Ba al dago euskaraz jokatu ahal den bideojokorik, non eta nola aurkitu ahal ditugu? Ba al daude mundu honen inguruko euskarazko komunikabide, webgune, sare edo bestelakorik?
- **Bideojokoen arriskuak:** indarkeria esplizitua lehen pertsonan, edukin desegokiak adinen arabera, adikzio arriskua, ludopatiarako sarbidea kasu batzuetan (kirol apustuak, adibidez)
- **Bideojokoak hezkuntza tresna gisa:** Noiz eta nola erabili ahalko genituzke? Egokiak dira ikasgai zehatzetarako edo edukin edo trebezia ez formal edo ez akademikoak lantzeko ere bai?
- **Emakumeak bideojokoen munduan:** Nolakoa da emakumeen presentzia bideojokoetan? Protagonista dira edo apaingarria bakarrik? Eboluziorik izan al da zentzu honetan? Eta jokalarik komunitatean, nolakoa da beraien papera? Berdin jarduten gara jolasean gure jolaskideak emakumezkoak edo gizonezkoak badira?



## 2. JARDUERA: LAN TALDEAREN PLANA

IRAKASGAIA

Gaiaren eta arduren hasierako data

PROIEKTUA/ZEREGINA:

LAN TALDEA: \_\_\_\_\_

TALDEA: \_\_\_\_\_

### ARDUREN BANAKETA

	IKASLEA	ARDURA
1		Arduraduna
2		Idazkaria
3		Ikuskatzailea
4		Bozeramailea

### LAN TALDEAREN HELBURUAK

1	Azkar prestatzen gara.	4	Guztiok ikasi dugu.
2	Beharrezko materiala ekartzen dugu.	5	Euskaraz hitz egiten dugu.

3

Egitekoa garaiz bukatzen dugu.

6

## NORBERAREN KONPROMEZUAK PROIEKTUAN

IKASLEA	KONPROMEZUAK





### 3. EUSKARA ETA BIDEOJOKOAK

Saio honetan, bideojokoen inguruan dagoen euskarazko web atari nagusia, [www.gamerauntsia.eus](http://www.gamerauntsia.eus), aztertuko dugu.

Bere atalak aztertuko ditugu, euskaraz dauden bideojokoak ezagutuko ditugu eta bideojokoetan eta bideojokoez euskaraz ere ari gintezkeela (nola ez) ezagutuko dugu.

Saioaren amaieran, hausnarketa egingo dugu bideojokoen munduan zein beste kultur eta aisialdi esparruetan euskarak duen presentziaren inguruan.

**GURE TALDEAK ATERA DITUEN IDEIA ETA ONDORIOAK:**

**EBALUAZIOA:** Etxerako lan gisa, *Google Forms* galdetegi bat beteko duzue **BANAKA**, *Classroom*etik. Galdetegi honek ikasle bakoitzaren proiektuko kalifikazioaren %10 balioko du.

# 4. BIDEOJOKOEN ARRISKUAK

Jarduera honetan, bideojokoek izan ditzaketen arriskuen inguruko gogoeta egingo dugu. Horretarako, bi prentsa artikulua izango ditugu abia puntu:

- [Fortnite fite zabaldu da](#). BERRIAN.



- [Gazte txinatarrak gehienez ere hiru orduz aritu daitezke astean bideo-jokoetan](#).

ARGIAN.



Hona eztabaidarako zenbait puntu. Apuntatu zuen hausnarketak, besteen iritzia edo eztabaida gehien sortu duten kontzeptuak. Azken lanerako erabilgarri izan litezke!

- *Fortnite* bezalako fenomenoak zer iruditzen zaizkizue?
- Bideojoko guztiek adin guztietarako balio dute? Ezagutzen al duzue [PEGI sailkapena](#)? Kasu egiten diozue, bai zuek edo zuen guraso edo senitartekoen, bideojoko bat erosi edo oparitzerako orduan?
- Bideojokoen edukinen inguruan kritika eta zorrotasun gehiago dagoela uste duzue, zinea, literatura edo bestelako produktu kulturekin alderatuz gero? Zergatik?
- Adikziorik sortzen dute bideojokoen? Mugarik jartzen al diozue zuek zuen buruari, jokatzeko orduan?
- Txina bezalako herrialdeetan joko-ordutegien mugak jartzea zer iruditzen zaizue?
- Ezagutzen dituzue *FIFA Ultimate Team* bezalako joko-modalitateak? Zein beste bideojokotan daude honelakoak? Zer iruditzen zaizkizue? Inoiz ordaindu duzue bideojoko batean aurrera egitea errazteko, edo erositako gauzak hobekuntza ez diren apaingarri gisakoak izaten dira, zuen kasuan? [FIFAk, honelako modalitatea barne, PEGI +3 sailkapena dauka](#), zer deritzozue honi buruz? [Alemanian egin nahi den bezala](#), legez mugak jarri behar direla uste duzue?

GURE TALDEAK ATERA DITUEN IDEIA ETA ONDORIOAK:

**EBALUAZIOA:** Artikuluak irakurri ostean, proiektuaren *Classroomean* jarritako galdetegiari erantzungo diozue, **BANAKA**. Hau **etxerako lana** izango da. **Galdetegi honek ikasle bakoitzaren proiektuko kalifikazioaren %10 balioko du.**



IES Sarriguren BHI

## 5. BIDEOJOKOEN BALIO EDUKATIBOA

**Bideojokoekin ikatea posible al da? Nolako da ikaskuntza hori?**



Ikus dezagun, lehenengo eta adibide gisa, Historia ikasteko *Assassins Creed* abenturazko bideojoko saga ezagunak sortu dituen “ezagutzarako” modu biren trailerrak.

[Assassins Creed Origins Discovery Tour](#)

[Assassins Creed Valhalla Discovery Tour](#)

- Zer iruditzen zaizue? Historia modu honetan ikasteko tresna ona izan litezke honelako bideojokoak?
- Zein beste gai edo kontzeptu ikasi edo praktikan jarri ahalko genituzke bideojokoekin bitartez? Ezagutzen duzue adibideren bat?
- Ikasgai formalen edukinaz gain, zein beste kontzeptu edo gaitasun landu genitzake bideojokoekin?

GURE TALDEAK ATERA DITUEN IDEIA ETA ONDORIOAK:

## 6. JARDUERA: EMAKUMEA ETA BIDEOJOKOAK

**Gizarteko eta kulturako beste esparruetan bezalaxe, emakumeen presentziak eboluzioa izan du bideojokoen munduan.**

Irakurri dezagun, lehenengo, [ARGIAk Marta Trivi adituari egindako elkarrizketa](#).

2022ko urtarrilaren 06a

ARGIA

Zientzia > Teknologia > Teknologia berriak > Bideojokoak

MARTA TRIVI. BIDEO-JOKOETAN ADITUA

### "Emakumeak nahita kanporatu ziren bideo-jokoen ekoizpen prozesutik"

Tabakaleran egin dugu topo. "Errealitate bideo-ludifikatua. Bideo-jokoak gizarte garaikidean duen garrantzi soziala" nazioarteko mintegian parte hartzera etorri da Donostiara. Bideo-jokoen mundua arrotza zait. *Super Mario Bros* 3-z geroztik eta errezeloz gerturatu naiz hitzaldira. Bukatu duenerako koadernoak galderaz beteta daukat. Azkar hitz egiten du Martak, eta transkripzioaren laurdena ere ez da elkarrizketa honetan ageri dena. Eta orain bideo-jokoak interesatzen zaizkit. Askio.

MIREN ARTETEKE SARASOLA @mirenartete 2021eko maiatzaren 23a

IRAKURRIENAK [matomo.eu](#)

- 1 COVID pasaportea zeren truke?
- 2 Txertotik garbi egoteko aukera
- 3 Xanti Iparragirreraren omenaldian entzundako bertso eta hitzen bilduma
- 4 Google Drive-k herritarren eduki "ezegokiak" ezabatzeko baimena eman dio bere buruari
- 5 2021 ean gehien ikusitakoa ARGIA.eus-en

Argazkia: A. Marquez / EFE

MARTA TRIVI, MALAGA, 1988

Bideojokoetan aditua den kultur kazetaria. Bideo-jokoetako buruzko kultur kritika egiten duen AnaitGames webgunearen zuzendaria da. Bideo-jokoetako matxismoari buruzko *Nerfeadas*...

Inor Ez Da Ingalde... Inor Ez Da Ingalde produktuen salmentra bakoitzetik, irabazien erdia erresistentzia kutxara. Babestu proiektua.

- Zein da, zuen ustez, emakumezkoek bideojokoen edukinetan duten protagonismoa? Gizonezkoenaren berdina da, edo hor ere oraindik eten bat dago?
- Zein adibide on eta txar ezagutzen dituzue?
- Generoaz gain, zein beste diskriminazio mota uste duzue daudela oraindik indarrean bideojokoen munduan, bai edukietan bai jokalarien artean?
- Zuen arreba edo neska lagunak bideojokoetan jolasten dira? Zergatik uste duzue gizonezkoak gehiengoa direla mundu honetan?
- Berdina da zuen jarrera neskekin batera jokatzeko duzuenen?

GURE TALDEAK ATERA DITUEN IDEIA ETA ONDORIOAK:

**Saioaren amaieran, idazlanen gaiak bost taldeen artean banatuko ditugu, eta hurrengo saioan idazten hasi aurretik, ETXEAN, zuen lanaren inguruan gehiago ikertu ahal duzue, idazlanaren eskema edo gidoi txikia prestatzeko.**

**EBALUAZIOA: Gelako irakurketa eta eztabaidaren ostean, proiektuaren *Classroomean* jarritako galdetegiari erantzungo diozue, BANAKA. Hau etxerako lana izango da. Galdetegi honek ikasle bakoitzaren proiektuko kalifikazioaren %10 balioko du.**



## 7. JARDUERA: IDAZLANA IDATZI

Saio honetan, **zuen azken idazlana idatziko duzue**. Kontuan izan orain arte eztabaidatutako puntuetan zein zuen kabuzko ikerketan ateratako kontzeptu eta ondorioak, eta **ARGUDIOZKO IRITZI TESTUA** osatu horren inguruan.

Gogoratu gaiaren aurkezpena, honen inguruko eztabaida puntuak azaltzea jarraian eta ondoren, zuen arrazoitutako iritzi edo ondorioa azaltzea.

**Idazlanaren luzera gutxienez 2 ORRIALDEAKO** izango da, gutxi gorabehera, eta edukiak mamia izan behar du, ez da bakarrik gelan ikusitakoa errepikatzea. Saiatu gaia ikertzen eta ekarpenak egiten, nahi baduzue, datuak edo estekak ere jarritz.

**Classroomen zeregina** izango duzue idazlana bertan idatzi eta entregatzeko. Ikasgelan amaitzen ez baduzue, etxean amaitu ahal izango duzue eta ezarritako data baino lehen bidali.

**EBALUAZIOA:** Idazlanak proiektuaren kalifikaziorako % 30eko balioa izango du, eta nota berdina izango da taldekide guztientzat.





IES Sarriguren BHI

## 8. JARDUERA: AHOZKO AURKEZPENA PRESTATZEA

Idazlana zuzenduta jasoko duzue eta honetatik abiatuta, **ahozko aurkezpena prestatu behar duzue ETXEAN.**

Aurkezpenean nahi adina baliabide erabili ahal dituzue (bideoak, estekak, adibide grafikoak...) eta taldeko kide guztiek parte hartu beharko duzue. Lana guztiena izango da baina aurkezpena nola banatu zuen esku dago.

Aurkezpenerako euskarria (Google aurkezpena) *Classroom*eko zereginean utziko duzue.



IES Sarriguren BHI

## 9. JARDUERA: AHOZKO AURKEZPENA EGIN GELAN

Ahozko aurkezpenak egingo dituzue gelan.

**Ez da idatzitakoa buruz esatea bakarrik, baizik eta azalpena egitea, eta horretarako, adibide eta baliabideak erabili ahal dituzue.** Ahozko espresioa, gorpuzkera eta beste kontuan izango ditugu, ohiko errubrika erabiliz.

**Aurkezpenaren iraupena 4-5 minutu ingurukoa izango da.**



IES **Sarriguren** BHI

## 10. JARDUERA: ONDORIOAK ETA PROIEKTUAREN BALORAZIOA

Bukatu dugu proiektua! Zer iruditu zaizue? Bota zuen iritziak, bai gaia berari buruz, bai proiektuaren diseinuari berari buruz

GURE TALDEAK PROIEKTU HONETATIK ATERA DITUEN IDEIA ETA  
ONDORIOAK:

**\*HEMENDIK AURRERA DAGOEN GARAPENAREN KONKREZIO HAU GURE PLANGINTZARAKO DA, EZ IKASLEEI BANATZEKO.**

PROIEKTUAREN/ZEREGINAREN INFORMAZIOA			
Izenburua	BIDEOJOKOAK GURE GIZARTEAN	Maila	4
Produktu finala: Ikasleek sortuko duten material "ukigarria" (bideoa, triptikoa, tutoriala, maketa, aurkezpena...)	Bidejokoen munduko aspektu bati buruzko IDAZLANA eta AHOZKO AURKEZPENA	Ebaluazioa	2
Irakasgaia(k)	Euskara	Saio-kopurua	6
Baliabideak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chromebook</li> <li>• Classroom</li> <li>• Google Forms galdetegia</li> <li>• Google aurkezpena</li> </ul>	Tokiak	
Hasierako data	2022/01/11	Amaierako data	2022/02/15
Testuinguruaren azalpena	Bideojokoak gaur egungo kultur eta aisialdi forma ezagunenetakoa dira eta gure ikasleen gustukoenetakoa bat. Proiektu honetan, euskarak mundu honetan duen presentzia aztertzearekin batera, mundu honen beste zenbait eremu jorratuko ditugu: kultur eta industria fenomenoak, arriskuak, balio edukatiboa eta emakumeen presentzia.		

PROIEKTUAREN/ZEREGINAREN GARAPENA		
Balioa ebaluazioan %__		
1 Jard.	PROIEKTUAREN AURKEZPENA	Balioa
1. SAIOA	Proiektuaren nondik norakoak azalduko ditugu eta taldeak osatuko dira: 2 laguneko 4 talde eta hirukote bat.  BALIABIDEAK: -	%-

DATA: 2022/01/1 1		
<b>2 Jard.</b>	<b>LAN TALDEAREN PLANA</b>	<b>Balioa</b>
1. SAIOA  DATA: 2022/01/1 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proiektua/ zeregina ulertu.</li> <li>• Aurre jakintzen hausnarketa egin (zereginaren helburuen jakintza maila).</li> <li>• “Lan taldearen plana” dokumentua bete.</li> </ul> <p style="text-align: right;">BALIABIDEAK: <u>Lan taldearen plana</u></p>	%-
<b>3 Jard.</b>	<b>EUSKARA ETA BIDEOJOKOAK</b>	<b>Balioa</b>
1. SAIOA  DATA: 2022/01/1 1	<p style="text-align: center;">METODOLOGIA: Webgune baten azterketa eta ezagutza BALIABIDEAK: Web esteka eta Google Forms galdetegia, balorazio gisa</p>	%10
<b>4 Jard.</b>	<b>BIDEOJOKOEN ARRISKUAK</b>	<b>Balioa</b>
2. SAIOA  DATA: 2022/01/1 8	<p style="text-align: center;">METODOLOGIA: Irakurketatik abiatuta, taldeko hausnarketa BALIABIDEAK: Web artikuluen estekak eta Google Forms galdetegia, balorazio gisa</p>	%10
<b>5 Jard.</b>	<b>BIDEOJOKOEN BALIO EDUKATIBOA</b>	<b>Balioa</b>
3. SAIOA  DATA: 2022/01/2 5	<p style="text-align: center;">METODOLOGIA: Adibideak ezagutu eta gelan eztabaidatu BALIABIDEAK: Youtubeko bideoak</p>	%-
<b>6 jard.</b>	<b>EMAKUMEA ETA BIDEOJOKOAK</b>	<b>Balioa</b>
4. SAIOA  DATA: 2022/02/0 1	<p style="text-align: center;">METODOLOGIA: Irakurketa eta hausnarketa taldean BALIABIDEAK: Web artikulua eta Google Forms galdetegia, balorazio gisa</p>	%10
<b>7 Jard.</b>	<b>IDAZLANA IDAZTEA</b>	<b>Balioa</b>

5. SAIOA DATA: 2022/02/08	METODOLOGIA: BALIABIDEAK: Classroom eta Google Docs	%30
8 Jard.	AHOZKO AURKEZPENA PRESTATZEA	Balioa
ETXEAN	METODOLOGIA: Taldeka aurkezpena prestatzea BALIABIDEAK: Google Presentations eta ikus-entzunezko baliabide edo adibideak	%-
9 Jard.	AHOZKO AURKEZPENAK GELAN	Balioa
6. SAIOA DATA: 2022/02/15	METODOLOGIA: Ahozko aurkezpena gelan eta proiektuaren zein talde lanaren balorazioa BALIABIDEAK: Errubrika	%40
10 Jard.	PROIEKTUAREN BALORAZIOA ETA ONDORIOAK	Balioa
6. SAIOA DATA: 2022/02/15	METODOLOGIA: Gelako eztabaida ikusitako guztiaren harira BALIABIDEAK: -	%-

CURRICULUM ZEHAZTAPENA (Curriculumeko elementuen arteko lotura 24/2015 FD. 132-136. Orr.)		
<b>GAITASUNAK</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hizkuntza komunikazioa.</li> <li>2. Matematika gaitasuna eta zientzia eta teknologiako oinarrizko gaitasunak.</li> <li>3. Gaitasun digitala.</li> <li>4. Ikasten ikastea.</li> <li>5. Gaitasun sozial eta zibikoak.</li> <li>6. Ekimena eta ekintzailtza.</li> <li>7. Kontzientzia eta adierazpen kulturalak.</li> </ol>		
<b>EDUKIAK</b>	<b>EBALUAZIO IRIZPIDEAK</b>	<b>ESTANDAR EBALUAGARRIAK</b>

<p>1. Blokea</p> <p>AHOZKO KOMUNIKAZIOA:  ENTZUTEA ETA  ULERTZEA, HITZ EGITEA  ETA ELKARRIZKETAN  JARDUTEA</p>	<p>1-7</p>	<p>1.1-1.5, 2.1-2.8, 3.1-3-5, 4.1-4.3, 5.1, 6.1-6.5, 7.1-7.5</p>
<p>2. Blokea</p> <p>IDATZIZKO  KOMUNIKAZIOA:  IRAKURTZEA ETA IDAZTEA</p>	<p>1-7</p>	<p>1.1-1.7, 2.2, 2.6-2.13, 3.1, 4.1-4-2, 5.1, 6.1-6.2, 7.1.-7.4, 8.1-8.2</p>
<p>3. Blokea</p> <p>HIZKUNTZAREN  EZAGUTZA.  HIZKUNTZAREN  IKASKUNTZARI BURUZKO  GOGOETA</p>	<p>1-12</p>	<p>1.1. 2.1, 3.1-3-3, 4.1-4.2, 5.1, 7.1, 8.1-8.4, 9.1-9.2, 10.1-10.2, 11, 12</p>
<p>4. Blokea</p> <p>HEZKUNTZA LITERARIOA</p>		

## EBALUAZIOA ETA KALIFIKAZIOA

### KALIFIKAZIO ERRUBRIKAK

#### Idatzizko adierazpena

	%	4 Bikain	3 Ongi	2 Nahikoa	1 Eskasa
Zuzentasun gramatikala / argitasuna	20	Esaldien eraikuntza egokia da. Testua ondo ulertzen da lehen irakurketan.	Esaldi batzuen eraikuntza ez da egokia. Testua erraz ulertzen da.	Perpausen eraikuntza ez da egokia. Testua behin baino gehiagotan irakurri behar da ulertzeko.	Perpausen eraikuntza ez da egokia. Ez da ulertzen testuaren mezua.
Hiztegia	20	Hiztegi aberatsa eta teknikoa erabiltzen du.	Hiztegi eskasa (hitzen errepikapenak) edo ez oso teknikoa erabiltzen du.	Hiztegi eskasa erabiltzen du, eta teknizismoak, erabiltzen badira, oker erabiltzen dira.	Hiztegi eskasa eta teknizismorik gabea erabiltzen du.
Koherentzia / Testuaren egitura	20	Testua ondo antolatuta eta egituratuta dago. Paragrafoak erabiltzen dira. Ideiak ondo lotuta daude.	Testua ondo antolatuta eta egituratuta dago. Paragrafoak erabiltzen dira. Ideiak ez daude erabat ondo konektatuta (konektoreak).	Testua ez dago ondo antolatuta, ezta egituratuta ere. Paragrafoak ez dira behar bezala erabiltzen. Ideiak ez daude ondo konektatuta.	Testua ez dago ez antolatuta ez egituratuta. Ez da paragraforik erabiltzen. Ideiak ez daude ondo konektatuta.
Edukia	20	Edukia bat dator atazan eskatutakoarekin. Originala da: ekoizpen propioa, sormena, kopiatu gabea...	Edukia bat dator atazan eskatutakoarekin, baina ez da oso originala.	Edukia ez dator guztiz bat zereginarekin, eta ez da oso originala.	Edukia ez dator bat atazan eskatutakoarekin. Ez da originala.
Ortografia eta puntuazioa	20	Ez du ortografia-akatsik eta puntuazioa zuzena da.	Ortografia- eta/edo puntuazio-akats gutxi ditu.	Ortografia- eta/edo puntuazio-akats dezente ditu. * Zenbatekoa zehaztu irakasgai bakoitzeko.	Ortografia- eta/edo puntuazio-akats asko ditu. * Zenbatekoa zehaztu irakasgai bakoitzeko.
Aurkezpena		Testuaren aurkezpena garbia	Testuaren aurkezpena ez da garbia, baina	Testuaren aurkezpena ez da	Testuaren aurkezpena ez da garbia, ez ditu

		da, ezarritako irizpideei jarraitzen die eta testua ulertzen laguntzen du (irudiak, izenburuak, aurkibidea izan ditzake).	ezarritako irizpideei jarraitzen die eta ez du testua ulertzea zailtzen.	garbia eta ez ditu ezarritako irizpideak betetzen, baina ez du testua ulertzea zailtzen.	ezarritako irizpideak betetzen eta testua ulertzea zailtzen du.
--	--	---	--	--	---

### Ahozko aurkezpena

	%	4 Bikain	3 Ongi	2 Nahikoa	1 Eskasa
Jardueren Edukiak	20	Edukia bat dator atazan eskatutakoarekin. Originala da: ekoizpen propioa, sormena, kopia gabea...	Edukia bat dator atazan eskatutakoarekin, baina ez da oso originala.	Edukia ez dator guztiz bat zereginarekin, eta ez da oso originala.	Edukia ez dator bat atazan eskatutakoarekin. Ez da originala.
Edukien ezagutza	20	Edukiak menderatzen ditu. Aurkezpena prestatu eta entseatu du.	Edukiak dezente menderatzen ditu, baina prestaketa eta saiakuntza falta dago.	Ez ditu edukiak menderatzen. Prestaketa eta saiakuntza falta dago.	Ez ditu edukiak menderatzen. Ez du aurkezpena prestatu.
Gorputz adierazpena	20	Aurpegiko adierazpenak eta gorputz-hizkuntzak gogo handia erakusten dute gaiarekiko (begirada, mugimenduak, intonazioa, etenaldiak, ahoskera).	Aurpegiko adierazpenak eta gorputz-hizkuntzak gogo handia erakusten dute gaiarekiko.	Aurpegiko adierazpenak eta gorputz-hizkuntzak gogo gutxi erakusten dute gaiarekiko.	Aurpegiko adierazpenak eta gorputz-hizkuntzak ez dute gaiarekiko gogo handirik erakusten (paperari begiratzen dio, publikoarengandik ezkututzen da).
Ahozko erakusketak	20	Hizkuntza egokia (zorrotza) erabiltzen du: elkarren artean lotutako edukiak, ordena, hiztegia eta gramatika zuzenak.	Hizkuntzaren erabileran akats batzuk egiten ditu, baina ez dute komunikazioa oztopatzen.	Komunikazioa oztopatzen duten akats ugari egiten ditu.	Hizkuntza desegokia erabiltzen du: edukiak desordenatuta daude, hiztegia pobrea da, akats gramatikal asko egiten ditu.
Gaitasun Digitala	20	Euskarria originala eta sortzailea da, eta ahozko azalpena osatzen du.	Euskarria ia originala eta sortzailea da, eta ahozko azalpena osatzen du nolabait.	Euskarria ez da originala eta sortzailea, eta ez du ahozko azalpena osatzen.	Ez dago euskarri digitalik.



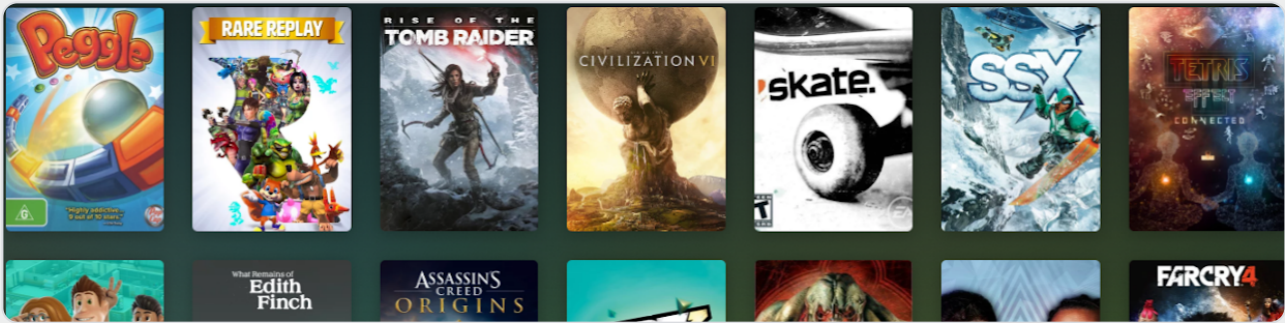
## BESTE EBALUAZIO TRESNAK

Google Forms galdetegia: “Euskara eta bideojokoak”

Google Forms galdetegia: “Bideojokoen arriskuak”


Google Forms galdetegia: “Emakumea eta bideo-jokoak”

## **2) *Euskara eta bideojokoak* Google Forms galdetegia (PDF)**



## Bideojokoak Gure Gizartean

LEHENENGO JARDUERA: Gamerauntsia.eus ataria ezagutu eta aztertu

 xabipraktikak@gmail.com (no compartidos) [Cambiar de cuenta](#)

 Borrador guardado

**\*Obligatorio**

Zure izena eta abizena: \*

Tu respuesta

Zein urtetan sortu zen Gamerauntsia?

1 punto

- 1987an
- 2014an
- 2017an
- 2020an
- Duela sei hilabete

Borrar selección



Zerrenda honetatik, zein bideo-jokotara jolas zintezkete euskaraz?

3 puntos

	Bai	Ez
GTA V	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Batu Ta Batu	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Among Us	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ratchet & Clank	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Battlefield 2042	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
FIFA 22	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
ARK: Survival Evolved	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

Borrar selección

Eman, orain, begiratu bat terminologiaren atalari. Zeintzuk dira, euskaraz, honako gaztelerako bideo-jokoen inguruko hitz hauen parekideak? \*

5 puntos

	Mando	Poción	Parche	Comentarista	Configuración
Agintea	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ezarpenak	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Adabakia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Esataria

Edabea

Ondorengo sare sozialen artean, zeinetan EZ DU presentziarik Gamerauntsiak?

1 punto

Twitter

LinkedIn

Youtube

Twitch

Instagram

Facebook

Borrar selección

Azkenik... Eman zure iritzia! Zer iruditu zaizu Gamerauntsia ezagutzea? Euskaraz honelako edukin gehiago egotea gustatuko litzaizuke? Ba al zenekien zenbait bideojoko euskaratzeko aukera badagoela, edo zuzenean euskaraz argitaratutakoak ere badaudela?

Tu respuesta

Enviar

Borrar formulario

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. [Notificar uso inadecuado](#) - [Términos del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

Google Formularios




**3) Bideojokoan arriskuak Google Forms  
galdetegia (PDF)**



## Bideojokoak Gure Gizartean

BIGARREN JARDUERA: Bidejokoen arriskuak

 xabipraktikak@gmail.com (no compartidos) [Cambiar de cuenta](#)

 Borrador guardado

**\*Obligatorio**

Zure izena eta abizena: \*

Tu respuesta

1-Irakurri Berriako "Fortnite fite zabaldu da" eta erantzun. Zenbat milioi jokalarik zituen Fortnite-k mundu osoan, artikulu hori idatzi zen unean?

1 punto

- 5 milioi baino gehiago
- 1.200 milioi baino gehiago
- 250 milioi baino gehiago
- 125.725.267 jokalarik
- 600 milioi jokalarik

Borrar selección



2-Artikulu berean, Valencia CF Esports taldeko Sergio Benetekin hitz egiten dute, besteak beste. Zeintzuk dira, Beneten hitzetan eta hurrengo guzti hauen artean, Fortnite-n arrakasta ekarri zuen "ekaitz perfektu"aren arrazoiak?

5 puntos

	Bai	Ez
Battle Royale moduko jokoen moda aprobetxatzea	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Grafikoen aldetik punta-puntako jokia izatea, fotoerrealismoa	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Doan izatea	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Plataforma ugarian jokatzeko aukera: Kontsolak, PCa, sakeleko telefonoak...	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Munduko Txapelketa antolatzea jokia atera zen unean, sari erakargarriekin	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

Borrar selección





3-Eman orain zure iritzia. Bideojokoen inguruko esaldi hauekin ados al zaude? \*

5 puntos

	Ados nago	Ez nago ados
Hizkuntzak ikasteko/praktikatzeko balio dute	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Artea dira, sormen eta irudimen lan itzela dute atzetik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Denborapasa hutsa dira	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Oso arriskutsuak dira	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Indarkeria gauza arin bihurtzen dute	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

4-Aipatu zure ustez bideojokoetan aritzeak dituen HIRU gauza edo alderdi negatibo. Ikasgelan aipatu ditugu batzuek, baina izango duzu zuk ere buruan, agian, besteren bat. \*

Tu respuesta

---

5-Eman zure iritzia! Zer iruditzen zaizkizu PEGI bezalako edukinen sailkapen eta gomendioak? Beharrezkoagoa ikusten duzu honelako zerbait bideojokoetan edukitzea, zinea, literatura edo musikaren kasuan egiten ez den bezala? Zergatik? Arrazoitu zure erantzuna. \*

Tu respuesta

---



6-Eman zure iritzia. Txinan egin duten bezala, adin txikikoen jokorako orduak mugatzearen alde zeundeke, hemen ere? Zergatik? Azaldu zure erantzuna. \*

Tu respuesta

Enviar

Borrar formulario

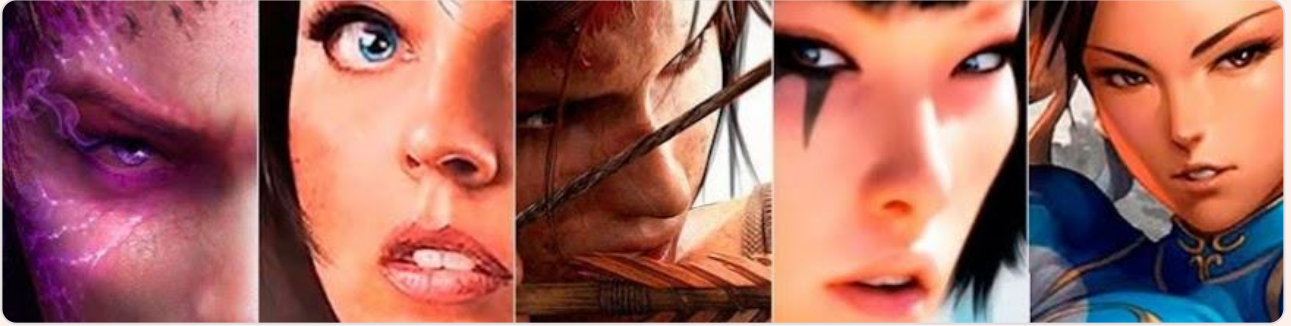
Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. [Notificar uso inadecuado](#) - [Términos del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

Google Formularios



## ***4)Emakumea eta bideojokoak Google Forms galdetegia (PDF)***



## Bideojokoak Gure Gizartean

HIRUGARREN JARDUERA: Emakumea eta bideojokoak

Erantzun galdera hauei, ikasgelan irakurri genuen Marta Trivi adituaren elkarrizketa begiratzuz



xabipraktikak@gmail.com (no compartidos) [Cambiar de cuenta](#)



\*Obligatorio

Zure izena eta abizena: \*

Tu respuesta

1-Zerk erakarri zuen Marta Trivi bideojokoen inguruan idazten hastera? 1 punto

- Bideojokoetan, ez literaturan ez zineman aurkitzen ez zituen gauzak egiten ari zirela ikusteak
- Bere aitak ogibide berdina izateak
- Biak dira zuzenak

2-Zer esaten du Trivik jokalaria gisa izandako bere esperientziaren inguruan? 1 punto

- Txikitan mundu guztiarekin jokatzen zuen, baina nerabezaroan, online jokatzen hastean, neska izateagatik desberdin tratatzen zuten eta jokatzeari utzi zion

Tamalez, badirudiela neska izateagatik ezin zaizkizula bideojokoak gustatu eta

67



- besteen arreta lortzeko bakarrik jokatzen zarela. Mutilak erakartzeko itxurakeria egiten duzunaren ustea dago.
- Aurreko biak esaten ditu Marta Trivik

3-Sentimendu eta sentrazio horiek Marta Trivirenak dira, pertsonalak, edo beste norbaitengan ere aurkitu izan ditu? 1 punto

- Dokumental bat egiteko 21 emakume elkarrizketatu eta denek antzeko gauzak esan zituzten
- Trivik oso esperientzia ez-ohikoa izan zuen, jokatzen duten emakumeei ez zaie hori ia inoiz gertatzen

4-Bideojokoetan aditua den kazetari gisa, nola tratatu izan dute Marta Trivi? 1 punto

- Matxismo bera sentitu du. Etengabe galdetzen diote bideojokoak gustatzen ote zaizkion.
- Ez du inoiz desberdin tratatzen dutenik ikusi edo sentitu

5-Zertan da desberdina bideojoetan aritzea emakume ala gizon izanik, Marta Triviren iritzitan? 1 punto

- Pertsonaia asko mutilengan pentsatuz sortzen dira. Neska batek bere izena jarrita ere, ez du pertsonaia femeninorik eskura. Azkenean, gizonezko izenak erabili ohi dituzte emakume jokalaririk askok, arraro edo baztertuta ez sentitzeko.
- Sexualizazioa izugarria da: Bideojokoetako emakumezko pertsonaia askok gizon heterosexualen fantasiei erantzuten dioten diseinua eta itxura dute.
- Orohar, pertsonaia femeninoak gutxiago dira eta gutxiago landuak
- Aurreko denak zuzenak dira



6-Bideojokoan inguruko zenbait ogibideren eskoletan (arte ederrak publizitatea, itzulpengintza) , emakumeak gehiengo dira, kasu askotan , baina sektore honetan oso emakume gutxi lan egiten dutela esaten du Trivik. Zergatik gertatzen da hori? \* 1 punto

- Lana, askotan, industriako lankideen arteko harremanetatik sortzen da, eta harreman horiek giro informalean sortu ohi dira askotan, industriako jai, kongresu eta ospakizunetan, tragotxo bat hartzeko orduan edo denbora librean. Emakumeentzat hori ez da erraza izaten, askotan.
- Gizonezkoek talentu eta jakinduria gehiago erakusten dutelako lan hauetan

7-Zer gertatu zen emakumeekin, bideojokoan programazioaren eremuan? Markatu erantzun zuzen guztiak 3 puntos

- Hasiera batean, programazioa transkripzio mekanografikoarekin konparatzen zen eta emakumeak jarri zituzten lan horretan, "idazkari" lan modukoa egiten
- Gizonezkoek beti erakutsi izan dute programaziorako gaitasun gehiago dituztela, eta horregatik dira askoz gehiago ogibide zehatz honetan
- Informatika garatu ahala, matematika ezagutza altuak eta sortzailetasuna behar zirela ikusita, gizonezkoak kontratatzen hasi ziren, ogibide kualifikatua bait zen hau
- Programazioa unibertsitate mailako ikasketa izatera iritsi zen eta garai hartan emakumeek unibertsitatean ikasten ez zutenek, gizonak egin ziren sektorearen jaun eta jabe.
- Azken biak bakarrik dira zuzenak

8-Zer iruditu zaizu gai honi buruz ikusitakoa? Nola konponduko zenuke arazoa, bai industrian, bai bideojokoan edukin eta pertsonailetan, bai jokalarien komunitatean? Eman zure iritziaUs \* 1 punto

Tu respuesta

[Enviar](#)[Borrar formulario](#)

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. [Notificar uso inadecuado](#) - [Términos del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

# Google Formularios



## **5) IES Sarriguren BHIren idazlanak ebaluatzeko errubrika**



Idatzizko adierazpena					
	%	4 Bikain	3 Ongi	2 Nahikoa	1 Gutxi
Zuzentasun gramatikala / argitasuna	20	Esaldien eraikuntza egokia da. Testua ondo ulertzen da lehen irakurketan.	Esaldi batzuen eraikuntza ez da egokia. Testua erraz ulertzen da.	Perpausen eraikuntza ez da egokia. Testua behin baino gehiagotan irakurri behar da ulertzeko.	Perpausen eraikuntza ez da egokia. Ez da ulertzen testuaren mezua.
Hiztegia	15	Hiztegi aberatsa eta teknikoa erabiltzen du.	Hiztegi eskasa (hitzen errepikapenak) edo ez oso teknikoa erabiltzen du.	Hiztegi eskasa erabiltzen du, eta teknizismoak, erabiltzen badira, oker erabiltzen dira.	Hiztegi eskasa eta teknizismorik gabea erabiltzen du.
Koherentzia / Testuaren egitura	15	Testua ondo antolatuta eta egituratuta dago. Paragrafoak erabiltzen dira. Ideiak ondo lotuta daude.	Testua ondo antolatuta eta egituratuta dago. Paragrafoak erabiltzen dira. Ideiak ez daude erabat ondo konektatuta (konektoreak).	Testua ez dago ondo antolatuta, ezta egituratuta ere. Paragrafoak ez dira behar bezala erabiltzen. Ideiak ez daude ondo konektatuta.	Testua ez dago ez antolatuta ez egituratuta. Ez da paragraforik erabiltzen. Ideiak ez daude ondo konektatuta.
Edukia	20	Edukia bat dator atazan eskatutakoarekin. Originala da: ekoizpen propioa, sormena, kopiatu gabea...	Edukia bat dator atazan eskatutakoarekin, baina ez da oso originala.	Edukia ez dator guztiz bat zereginarekin, eta ez da oso originala.	Edukia ez dator bat atazan eskatutakoarekin. Ez da originala.
Ortografia eta puntuazioa	20	Ez du ortografia-akatsik eta puntuazioa zuzena da.	Ortografia- eta/edo puntuazio-akats gutxi ditu.	Ortografia- eta/edo puntuazio-akats dezente ditu. * Zenbatekoa zehaztu irakasgai bakoitzeko.	Ortografia- eta/edo puntuazio-akats asko ditu. * Zenbatekoa zehaztu irakasgai bakoitzeko.

Aurkezpena	10	Testuaren aurkezpena garbia da, ezarritako irizpideei jarraitzen die eta testua ulertzen laguntzen du (irudiak, izenburuak, aurkibidea izan ditzake).	Testuaren aurkezpena ez da garbia, baina ezarritako irizpideei jarraitzen die eta ez du testua ulertzea zailtzen.	Testuaren aurkezpena ez da garbia eta ez ditu ezarritako irizpideak betetzen, baina ez du testua ulertzea zailtzen.	Testuaren aurkezpena ez da garbia, ez ditu ezarritako irizpideak betetzen eta testua ulertzea zailtzen du.
------------	----	---	---	---	--

## **6) IES Sarriguren BHIren ahozko aurkezpenak ebaluatzeko errubrika**

Ahozko adierazpena					
	%	4 Bikain	3 Ongi	2 Nahikoa	1 Gutxi
Jardueren Edukiak	20	Edukia bat dator atazan eskatutakoarekin. Originala da: ekoizpen propioa, sormena, kopiatu gabea...	Edukia bat dator atazan eskatutakoarekin, baina ez da oso originala.	Edukia ez dator guztiz bat zereginarekin, eta ez da oso originala.	Edukia ez dator bat atazan eskatutakoarekin. Ez da originala.
Edukien ezagutza	20	Edukiak menderatzen ditu. Aurkezpena prestatu eta entseatu du.	Edukiak dezente menderatzen ditu, baina prestaketa eta saiakuntza falta dago.	Ez ditu edukiak menderatzen. Prestaketa eta saiakuntza falta dago.	Ez ditu edukiak menderatzen. Ez du aurkezpena prestatu.
Gorputz adierazpena	20	Aurpegiko adierazpenak eta gorputz-hizkuntzak gogo handia erakusten dute gaiarekiko (begirada, mugimenduak, intonazioa, etenaldiak, ahoskera).	Aurpegiko adierazpenak eta gorputz-hizkuntzak gogo handia erakusten dute gaiarekiko.	Aurpegiko adierazpenak eta gorputz-hizkuntzak gogo gutxi erakusten dute gaiarekiko.	Aurpegiko adierazpenak eta gorputz-hizkuntzak ez dute gaiarekiko gogo handirik erakusten (paperari begiratzen dio, publikoarengandik ezkututzen da).
Ahozko erakusketa	20	Hizkuntza egokia (zorrotza) erabiltzen du: elkarren artean lotutako edukiak, ordena, hiztegia eta gramatika zuzenak.	Hizkuntzaren erabileran akats batzuk egiten ditu, baina ez dute komunikazioa oztopatzen.	Komunikazioa oztopatzen duten akats ugari egiten ditu.	Hizkuntza desegokia erabiltzen du: edukiak desordenatuta daude, hiztegia pobrea da, akats gramatikal asko egiten ditu.
Gaitasun Digitala	20	Euskarria originala eta sortzailea da, eta ahozko azalpena osatzen du.	Euskarria ia originala eta sortzailea da, eta ahozko azalpena osatzen du nolabait.	Euskarria ez da originala eta sortzailea, eta ez du ahozko azalpena osatzen.	Ez dago euskarri digitalik.

Jardueren Edukiak	20	Edukia bat dator atazan eskatutakoarekin. Originala da: ekoizpen propioa, sormena, kopiatu gabea...	Edukia bat dator atazan eskatutakoarekin, baina ez da oso originala.	Edukia ez dator guztiz bat zereginarekin, eta ez da oso originala.	Edukia ez dator bat atazan eskatutakoarekin. Ez da originala.
----------------------	----	---	--	--	---

## **7) Proiektuaren ebaluazioko emaitzen taula**

<b>IKASLEA</b>	<b>Galdetegia 1 %10</b>	<b>Galdetegia 2 %10</b>	<b>Galdetegia 3 %10</b>	<b>Idazlana (taldekoa) (%30)</b>	<b>Ahozko aurkezpena (taldekoa) (%40)</b>	<b>GUZTIRA Proiektuan</b>
<b>A</b>	8=0,8	8,18=0,82	0 Entregatu gabea	6,25=1,8	7=2,8	6,22
<b>B</b>	6=0,6 Atzerapena barne	8=0,8 Atzerapena barne	6=0,6 Atzerapena barne	6,25=1,8	7=2,8	6,6
<b>C</b>	3=0,3	10=1	8=0,8	5,75=1,71	7=2,8	6,61
<b>D</b>	0 Entregatu gabea	6,36=0,64	3=0,3 Atzerapena barne	5,75=1,71	7=2,8	5,45
<b>E</b>	4=0,4 Atzerapena barne	8,18=0,82	4=0,4 Atzerapena barne	7=2,1	8=3,2	6,9
<b>F</b>	7=0,7	6,36=0,64	6=0,6	7=2,1	8=3,2	7,24
<b>G</b>	0 Entregatu gabea	0 Entregatu gabea	0 Entregatu gabea	7,25=2,16	7,5=3	5,16
<b>H</b>	0 Entregatu gabea	8,18=0,82	0 Entregatu gabea	7,25=2,16	7,5=3	5,98
<b>I</b>	5=0,5	6,36=0,64	7=0,7	7,25=2,16	7,5=3	7
<b>J</b>	10=1	8,18=0,82	9=0,9	8=2,4	8,5=3,4	8,52
<b>K</b>	5=0,5	7=0,7 Atzerapena barne	7=0,7 Atzerapena barne	8=2,4	8,5=3,4	7,7