

**JOKO-JOLASEN BIDEZ:  
INKLUSIOAREN eta GAITASUN  
PERTZEPTIBO MOTOREEN  
SUSTAPENA. Getxoko DBHrako  
proposamena.**

**GRADU AMAIERAKO LANA.  
JARDUERA FISIKOAREN ETA KIROL ZIENTZIEN  
FAKULTATEA.**

eman ta zabal zazu



Universidad  
del País Vasco

Euskal Herriko  
Unibertsitatea

**Egilea: Ibai Zulaika Artolozaga  
Tutorea: Luis María Zulaika Isasti**

# AURKIBIDEA:

1-SARRERA.....	4
2.HITZ GAKOAK.....	4
2-JUSTIFIKAZIOA ETA HELBURUAK.....	5
3-IKASKETA ZENTRUAK.....	6
4-10-12 URTEKO UMEAREN EZAUGARRI PSIKOLOGIKO- EBOLUTIBOAK.....	7
5- JOKO JOLASA SOZIALIZAZIOA ETA INKLUSIOA.....	10
5.1 Joko jolasa.....	10
5.2 Sozializazioa eta inklusioa.....	12
6. JOKO JOLASA ETA GARAPEN PERTZEPTIBO MOTOREA.....	13
6.1 Joko jolasa heziketa fisikoan.....	13
6.2 Gaitasun pertzeptibo motoreak.....	14
6.2.1 Gorputz eskema.....	14
6.2.2 Espazialitatea.....	16
6.2.3 Tenporalitatea.....	17
6.2.4 Lateralitatea.....	17
6.2.5Erritmoa.....	18
6.2.6 Egitura espazio-tenporala.....	18
6.2.7 Oreka.....	19
6.2.8 Koordinazioa.....	16
7. PROIEKTUA.....	20

7.1 Egitasmoaren helburu orokorrak.....	21
7.2 Metodologia.....	22
7.3 Ebaluazioa.....	22
7.4 Denboraren banaketa.....	22
8. SAIOAK.....	23
9. ESPERO DIREN EMAITZAK.....	47
10. EBALUAZIO ORRIA.....	48

## 1. **SARRERA:**

Burutu dudan GRAL lan hau hezkuntza arloan kokatzen da eta lan honetan unibertsitatean irakatsi dizkiguten ezagupenak aplikatu nahi izan ditut. Gaiaren inguruko azterketa sakona egin ondoren, lana Getxoko Aixerrota instituturako proiektu baten proposamena da. Proiektu honen bidez bilatzen dena hain zuzen Aixerotara ailegatuko diren aurre-nerabeak ikastetxera heldu aurretik elkar ezagutzea eta bide batez haien ahalmen pertzeptibo-motorea garatzea da.

Egitasmoaren oinarrian joko-jolasak daude eta haien bidez ume taldeen elkareen arteko ezagutza eta inklusioa sustatuko dira garapen pertzeptibo motorearekin batera. Umeak Lehen Hezkuntzako eskolatik Bigarren Hezkuntzako ikastetxera igarotzean ume sentitzetik nagusi sentitzera pasatzen dira. Aldaketa handiak ematen dira umeen bizitzetan, hala nola: ikastetxe berria, lagun berriak, beste sexuarekiko interesak... Aldaketa hau gogorra izaten da askotan, ume batzuk berehala ohitzen dira, baina beste batzuk zailtasunak dituzte egoera berrira moldatzeko.

Nire proiektuaren bidez nagusiki bi helburu zabal landu nahi ditut: Batetik Aixerrota ikastetxera joango diren umeen sozializazioa eta inklusioa ahalbidetu nahi dut joko jolasen bidez. Bestetik oraindik osatu gabe dagoen gaitasun pertzeptibo motorearen garapena sustatu nahi dut joko jolasetan oinarrituta. Ideia honekin Aixerotara joango diren ikasleen eskoletan, (Andra Mari, Berangoko eskola, Geroa, Zabala) 6. mailako ikasleak harremanetan jarriko ditugu, hau da joko jolasetan oinarritutako programa bat jarraituko da, lau eskoletako 6. mailako ikasleak harremanetan jarriaz.

Garrantzitsua iruditzen zait Aixerrota bezalako ikastetxe handi batean honelako proiektu bat aurrera eramatea. Nahiz eta zaila eta nekeza izan eskolak harremanetan jartzea, guztiz beharrezkoa da nire ikuspuntutik proiektu hau edo antzekoren bat gauzatzea, umeengan barneratzen diren balio eta gaitasunengatik.

## 2. **HITZ GAKOAK:**

Joko-jolasa.

Inklusioa.

Garapen pertzeptibo-motorea.

Harremana.

Aurre-nerabea.

### 3. **JUSTIFIKAZIOA ETA HELBURUAK:**

Ni neu Aixerrrotako ikaslea izandakoa eta garai batean ikastetxera berri ailegatu nintzen Berangoko Merana Eskola txikitik. Kurtso bakoitzean ikastalde bakarra izatetik lau edo bost lerrotako ikastalde izatera pasa ginen eta aldaketa bortitza izan zen gure bizimoduan. Gerora aldaketara ohitu ginen eta egia esan esperientzia oso aberasgarria izan zen Aixerrrotako ikastetxetik igarotzea.

GRAL-a egiteko momentua heldu zitzaidanean hezkuntzaren arloan egin nahi nuela argi nuen baina ez nuen batere argi zeren inguruan, zerbait desberdina egin nahi nuen. Buruari bueltaka nenbilela, nire ibilbidean bizi eta jasan ditudan arazo eta beharretan zentratu nintzen eta honela otu zitzaidan proiektu hau. Uste dut oso baliagarria eta laguntza handikoa izan daitekeela Aixerrrotara berri ailegatuko direnentzat, nik neuk nire “azalean” pairatu dudalako ikastetxe berri batetara joateko beldurra, klasekide gutxi batzuk besterik ez ezagutzea eta nagusiagoak kontaktzen dituzten gezurrak jasatea.

Horregatik nire proiektuaren bidez eskolatik ikastetxerako pausoa erraztu nahi diet umeei, helburu nagusia joko-jolasaren bidezko sozializazioa eta bide batez umeen garapen pertzeptibo motorea garatzen laguntzen da.

Jarraian zehazten ditut proiektuaren helburu nagusiak eta bigarren mailakoak:

Nagusiak:

- Joko-jolasen bidez umeei gozatzea.
- Umeen arteko sozializazioa eta guztien inklusioa sustatzea.
- Joko-jolasen bidez umeen garapen pertzeptibo-motorea garatzen laguntzea.
- Euskararen erabilera sustatzea.

Bigarren mailakoak:

- Beste eskolak ezagutzea eta norberarena erakustea besteei.
- Umeak joko-jolas berriak ezagutzea.
- Joko-jolasen bidez aisiaz gozaten ikastea.
- Beste haurren izenak ikastea.

- Taldean funtzionatzen ikastea, inor baztertu gabe.
- Gorputz eskema, espazialitate, tenporalitate, lateralitate, erritmo, egitura espazio-tenporala, oreka zein koordinazio arazoak detektatu eta gaitasun horiek hobetu.

#### 4. **IKASKETA ZENTRUAK:**

##### - AIXERROTA BHI

Proiektua Aixerrota ikastetxera joango diren umeentzat bideratua dago eta proiektuarekin hasi baino lehen ikastetxearen kokapen eta aurkezpen labur bat egingo dut.

Aixerrota BHI institutua 1998-an gauzatu zen, aurretik zeuden bi ikastetxeren elkarketatik sortu zen, Getxo 3 (1979) eta Aixerrota LHI (1983).

Eredu euskalduneko(D) ikastetxe gisa eratu zen, DBH, hiru Batxilergo mota eta SAT taldeak osatzen dute. SAT taldea, behar bereziak dituzten pertsonentzako egitaraua da.

Ikastetxea Getxon dago kokatua, hain zuzen Andra Mari auzoan. 2001. urtean burutu eta argitara eman zuen bere Hezkuntza Proiektua (IHP) eta Curriculum Proiektua berritzen ari dira.

##### - BERANGO MERANA ESKOLA

2007. urtean Berango Merana izena jazo zuen Berango herriko eskola publikoak. Aurretik Santo Domingo de Guzmán eskola zen. 1986. urtean eratu zen Karabigane auzoan kokatzen den eskola hau.

Berangoko eskola publiko bakarra da eta 2 urtetik 12 urterarteko umeak jasotzen ditu, hau da, haurreskola eta Lehen Hezkuntza. Gerora Berango herrian ez dago DBH eta Batxilergoa eskaintzen duen institutu publikorik eta urteak dira Berango Merana eskolako umeak Andra Mariko Aixerrota institutura doazela, hala hitzartua dute eta Berangoko umeek autobús zerbitzua ere badute institutura joateko.

##### - GEROA IKASTOLA

Andra Mari auzoan kokatzen den ikastola pribatua dugu, Maidagan kalean.

1978. urtean sortu zen ikastola hau, haurren artean euskara eta euskal kultura sustatzeko helburuarekin. Ikastola honek haureskola eta Lehen Hezkuntzako umeak jasotzen ditu, gerora umeak beste zentrutara joan behar dute Bigarre Hezkuntza eta Batxilergoarekin jarraitzeko. Geroako umeak Aixerrota ikastetxera igaro ohi dira, izan ere oso hurbil dago Geroa ikastolatik.

## - JUAN BAUTISTA ZABALA ESKOLA

Ezagunagoa Zabala eskola gisa, 1910. Urtean sortu zen Algortako Juan Bautistaren ekimenetik. Hasieratik eskola publikoa izan da eta 1995.urterarte bi ereduak, D eta A ereduak izan ditu, urte honetatik aurrera euskara ereduari mantendu da.

Zabala eskola Juan Bautista kalean kokatzen da, Algortaren erdigunean eta eskola txikia da. Haur Hezkuntza eta Lehen Hezkuntza eskaintzen ditu.

## - ANDRA MARI ESKOLA

Izen bereko auzoan kokatzen den eskola da, hain zuzen Aixerrota ikastetxearen ondo-ondoan baina hauteskolarako eraikina kilometro batetara dagoen Saratxaga eskolan kokatzen da. 1975. Urtean Miguel de Unamuno ikastola pribatua sortu zen, gaur egun Andra Mari eskola dena. Izan ere Miguel de Unamuno ikastola bere horretan itxi egin baizen.

Saratxagako eskola aldiz, Francoren diktadura garaian sortu zen, 1970-eko "Ley General de Educación" delakoaren ondorioz.

Gaur egun hauteskola Saratxagan eskaintzen da eta Lehen Hezkuntza aldiz Andra Mari eskolan. Andra Mariko eskolak B eta D ereduak eskaintzen ditu.

## 5. **10-12 URTEKO HAUREN EZAUGARRI PSIKOLOGIKO EBOLUTIBOAK:**

### HIRUGARREN ZIKLOKO UMEAREN EZAUGARRI PSIKOLOGIKOAK

Ume bakoitzaren garapen prozesuak modu desberdinean garatu egiten da, batzuk azkarrago eta beste batzuk geldoago baina modu orokorrean garapen patroia jarraitzen da. Garrantzi handia du umearen inguruneak eta ingurunean aurkitzen dituen estimuluak, zenbat eta estimulu gehiago izan orduan eta garapen osoagoa emango da (Sanchez Acosta, Gonzalez, 2004).

Adin honetan umeen arteko ezberdintasunak nabariak izan daitezke abilezi eta ahalmen desberdinetan, adin eta garapen maila berdineko bi umek abilezia eta ahalmen desberdinak adierazi ditzakete eta izaeran zentratuak umeen arteko aldea hare handiagoa izan daiteke. Aurkitu daiteke intelektualki garapen handia adierazten duen umea baina aldi berean izaera oso umetua duena edota harremantzeko gaitasun urria eta baita ere kontrako kasua ere topa daiteke (Sanchez Acosta, Gonzalez, 2004).

Umeak 10 urterekin izaera egonkor eta egokitua erakusten du, 11 urterekin umearen izaera zehazten da eta honekin batera haren jakin mina areagotu, asko galdetzen du, gehiago mugitzen da. Etapa honetan jabetzen hasten dira bakoitzaren puntu indartsu eta ahuletaz, adibidez kirola, harremanak egitea, musika. Beraz etapa honetan autokritika garatzen dute, puntu indartsu eta ahulak onartuta eta haien autoestima mindua ikusi daiteke mundua modu errealistago batean ikusita (Sanchez Acosta, Gonzalez, 2004).

10-12 urte tartean umeak ez du nahi ume gisa tratatzea eta normala da honengatik haserretzea. Umeak nagusi eta handi ikusten du bere burua, etapa honetan umeak bere burua ezzgutzea du garrantzia, nerabezaroan modu orekatu eta egokian sartzeko (Sanchez Acosta, Gonzalez, 2004).

## AUTOESTIMA

Hamar, hamaika eta hamabi urteko umeak bere burua baloratu, seguru eta lehiakor ikusten duen heinean garapen psikologiko, mental eta sozial egoki baterako aukerak handituko dira. Ume hauen autoestima egokia izan behar da eta desberdinasun fisiko edo sozialek ez dute autoestima hau hondatu behar (Lopez et al, 1999).

## ADIERAZPEN EMOZIONALA

10 urterekin umea konturatu gabe haurtzarotik aurre-nerabearora igarotzen hasten da. Orokorrean etapa honetan umeak seguruagoak dira, ondorioz ez dituzte horrenbesteko beldurrak eraskuten. Arazo eta zailtasun gehienak eskola arlora mugatzen dira, etxerako lanak adibidez, lan hauek antsietatea sor dezakete (Lopez et al, 1999).

11 urterekin aldaketa handiak eman daitezke umearen izaeran, askotan jasanezina eta “renkorosoa” agertzen da. Aurre-nerabea egoera sensible egonkorrean dagoenez inguruko guztiak modu nabarmenean eragiten dio eta batzutan modu ulertezinean jokatu dezake haserrea, amorrua, maitasuna (Lopez et al, 1999).

## GIZARTE-EZAGUPENA:

Aldaketa asko ematen dira umearen ulertzeko moduan, aldaketa fisiko eta emozionalak alde batetik eta esperientzien areagotzearekin umearen giza jokaeraren ulermen sakonagoa ematen da. Beren emozioak hobeto kontrolatzen dituzte eta jabetzen dira pertsona batek aldi berean emozio desberdinak izan al dituela (Lopez et al, 1999).

## INTERESES SEXUALAK

Etapia honetan aldaketa bortitzak eta ezegonkortasuna dira nagusi, aurre-nerabeek arazoak izaten dituzte beste sexuarekin harremantzeko. Aurre-nerabeek kasi behar dituzte gizartean egokiak diren arauak, modu batean besteokin harremantzeko modu berri bat ikasi behar dute (Lopez et al, 1999).

## GARAPEN FISIKO MOTOREA

Gorputzean aldaketa morfologikoak ematen dira, aurre-nerabeetan ematen den aktibitate hormonalaren ondorioz, hazkundera, giharreria areagotzea, ilea. Gaitasun motoreen arloan ez da ia desberdintasunik ematen sexuekiko, bakarrik mutilen indar gehiago besaurrean eta nesken malgutasun handiagoa. Beraz umeen artean ematen diren aldeak gaitasunekiko batez ere esperientzia, praktika eta bakoitzaren genetikaren ondorioa dira (Lopez et al, 1999).

Neskak 11 urterekin hazkunde bortitza jasaten dute, tamaina, bularrak, ilea eta 13-14 urterarte luzatzen da. Mutiletan aldiz hazkundera 13 urterekin ematen da: zakil eta barrabilen tamaina (Lopez et al, 1999).



## ZENTZU MORALA

Garapen moral autonomoan aurrerapen handiak ematen dira, honetan eragina dute garapen kognitiboa eta abstraitzeko ahalmena. Hamar urterekin umeak kode moral zorrotza du, noblezi eta justizia ideiak barneratuak ditu. Helduen munduan barneratzen da, umeak erantzunkizunaren kontzientzia handia du eta ez da tranpatia (Lopez et al, 1999).

11 urterekin umea etxeko eta eskolako autoritateaz libratzen saiatzen da eta bere erabaki propioak hartzen ditu. Askotan umeak ongia eta txarraren arteko diferentzia ez du argi ikusten eta bere sentimendu edo zentzuaren arabera erabakitzen du (Lopez et al, 1999).

## GARAPEN SOZIALA

Aurre-nerabeak beraien pentsamendu autonomoa garatzen dute eta guraso edo irakasleekiko kritikak garatu. Etxean edota eskolan ez dira horren formalak eta askotan kontra edo paso egiten dute, horregatik gurasoek pazientzia izan behar dute eta seme-alabekin hitz egin behar dute arrazoiak eta azalpenak eskainita (Lopez et al, 1999).

Garai honetan lagun taldeak garrantzia handia hartzen du eta talde mistoak osatzen hasten dira, interes sexualak hasten baitira. Umeak fisikoki alderatzen dira eta fisikoak lagunak egiteko eragin dezake. Normala da 10 urterekin lagun "hobe" bat izatea eta pertsona honi guztiz lehiala izatea, baina hau arruntagoa da nesketan (Lopez et al, 1999).

Gero eta zorrotzagoak dira lagunak aukeratzeko orduan eta lagun taldeak murriztu egiten dira, lagun berriak egiteko zailtasun handiagoak dituzte eta gehiago mintzen dira harreman bat galtzean (Lopez et al, 1999).

## GARAPEN KOGNITIBOA

Operazio logiko-zehatzak barneratzen dira. Logika formalerako trantsizioa ematen da, sintesirako ahalmena garatzen da eta abstrakzio ahalmena (Lopez et al, 1999).

Pentsamendua sistematikoa da, orden bat jarraitzen du eta malguagoa da, honek modu azkarrago batean ekitea ahalbidetzen du (Lopez et al, 1999).

Ematen diren aldaketa kognitiboak:

Ahalmen handiagoa dute beraien pentsamendu propioan pentsatzeko (metakognizioa). Jarduera bat egitean umeak gai da prozezu desberdinak zehazteko eta hauen inguruan ausnarketa egiteko. Umeak ikasten ikasten du (Lopez et al, 1999).

Umea bere ahalmen eta gabezia kognitiboez jabetzen da, interakzioa sozialaren ondorioz. Matematiketarako erreztasuna duen umeari hizkuntzak ikastea zaila egin ahal zaio (Lopez et al, 1999).

Gauzak memorizatzerako orduan errepikapenaz gain beste estrategia batzuk erabiltzen hasten dira, adibidez Espainiako autonomiak memorizatzekeo kategoriaka sailkatu edota izenak zonaka (Lopez et al, 1999).

Gauzak gogoratzeko estrategia berriak, adibidez bisualizazioa edo beste ideia batekin erlazionatu (Lopez et al, 1999).

Informazioaren prozesatze handiago eta azkarrago bat ematen da, umeak irakurtzen ikastetik ikasteko irakurtzera igarotzen dira (Lopez et al, 1999).

## 6. JOKO JOLASA, SOZIALIZAZIOA ETA INKLUSIOA

### 5.1 Joko jolasak:

Euskarak beste hizkuntza askotan bezala, aisialdiko entretenimendua adierazteko bi termino desberdin ditu, bakoitza bere berezitasunekin, jokia eta jolasa. Hainbat autorek idatzi dute bi termino hauen inguruan eta haien artean Joseba Zulaika antropologoak bi terminoen arteko bereizketa argia egiten du. Jokoa lehiarekin dago harremandua, bipolaritatea, neurtutako denbora eta toki zehatza du eta irabazle argia dago. Jokatu modu zorrotzean jokatzen da eta helburu argia dago, irabaztea (Llorente, 2004).

Jolasean aldiz helburua ondo pasatzea da eta ez dago denbora zehatzik ez irabazle argirik, ekintza anbiguoak ematen dira eta aldi berean irabazi eta galdu egiten da (Llorente, 2004).

Jokuen adibide gisa pilota jokia dugu, irabazle argia dago eta eremu zehatz batean jokatzen da, helburu argia dago, irabaztea eta horretarako lehena izan behar da hogeita bi tantora ailegatzen (Llorente, 2004).

Jolasean aldiz ez dago irabazteko helbururik eta soka saltoan aritzea dugu adibide. Helburua dibertitzea da, ez dago eremu zehatzik ez denbora mugarik (Velázquez, 2004).

Taula1: Joko eta jolasen arteko desberdintasunak Velázquez-en arabera:

<b>JOKOA</b>	<b>JOLASA</b>
Dibertigarriak batzuentzat.	Dibertigarriak guztientzat.
Abilezi faltagatik alderatuak gehienak.	Denek garaipen sentimendua dute.
Deskonfiantza eta berekoikeria sustatzen dira.	Besteongan konfiatzen eta elkar banatzen ikasten da.
Aurkakoari txarto doakionean jokalariai poztu egiten dira.	Talde zentzua eta garaipena konpartitzen ikasten dute.
Partehartzaileen artean kategoriak eratzen dira eta galtzaileak jokotik irteten dira ikusle bilakatuta.	Partehartzaileak nahastu egiten dira denon artean onarpen maila altua eratuz.
Jokalariek konfiantza galtzen dute galtzean edo baztertuak direnean.	Autokonfiantza garatzen dute, denak onartuak baitira.
Porrotaren beldurrak, zailtasunen aurrean amore emateko sentimendua eragiten du.	Zailtasunei aurre egitea indartzen da taldeko kideen laguntzari esker.

(Velázquez, 2004)

Naturari erreparatzen badiogu, konturatuko gara jolasa gizakion ezaugarria izateaz gain, animalietan ere ematen dela. Zenbat eta animalia garatuagoa izan orduan eta jolas garatuagoak eta luzeagoak ematen dira, modu honetan gizakiek joko-jolas garatuenak ditugu (López de Sosoaga, 2004).

Nahiz eta aspaldidanik antropologoak eta historialariak jolasa gizakion eboluzioan parte hartzen duela jakin, ez da XVIII-XIX. mendea arte sakonki aztertu. Rousseau eta Frúbel-ek modu sakonean aztertu zuten eta gerora psikologo, biologo eta filosofoak gai honetan interesatu ziren. XX. mendean jolasa pedagogía eta psikologia ikuspuntutik ikertzen hasi zen, azkenik heziketa fisikoko ikuspuntutik aztertzeko (López de Sosoaga, A. 2004).

Hizkuntza bakoitzak lurraldeko kultura eta tradizioak bere konposaketan errotuak ditu eta euskararekin ere hala gertatzen da. Euskarak Euskal Herriko ohitura eta tradizioak gordetzen ditu bere hiztegian eta kasu honetan Euskal Herriko joko eta jolasak euskal gizartearen ispilua dira (Velázquez, 2004).

Eskolan jolasaren ideia nahiko berria da, izan ere jokoa eta lehia izan dira heziketa fisikoaren oinarria. Jolasean helburua da denak dibertitzea, dibertitzeko bestearen porrota behar gabe. Jolasak harreman sozialak sustatzen ditu, taldeak helburu berarekin jarduten du (Garaigordobil, 2006).

Jokoan ahalmen motore hobea duten ikasleak besteekiko gailentzen dira, ikasle hauetan gailentze eta zoriontasun sentipenak ematen dira baina galtzaileetan pena eta porrot sentipenak ematen dira (Omeñaca, Puyuelo, eta Ruiz, 2001).

Joko-jolasaren onurak eremu askotan emate dira, horregatik da horren garrantzizkoa umeak jolastea. Onurak eremu psiko-motorean, mentalean, afektiboan eta sozialean ematen dira (López de Sosoaga, A. 2004).

Eremu motoreko gaitasunak López de Sosoaga-ren hitzetan:

-Fisiko motoreak: Oinarrizko trebetasunak (jauzi, jaurti, birak...) eta oinarrizko gaitasun fisikoak (indarra, erresistentzia, malgutasuna, abiadura)

-Pertzepziozko gaitasun motoreak:

Espazio eta denborarekiko erlazioan oinarritua, aurrerago modu sakonean azalduko da.

-Funtzio anatomiko funtzionala eta higienikoa: Jolasak osasun arazoak prebenitzen laguntzen dute, arnas kardiobaskular, giharreria eta hezur sistema martxan ipintzen baitira-

-Konpentsaziozko funtzioa: Egungo gizartea sedentarioagoa bilakatu da eta hau umeetan ere ergina du. Sedentismo honi aurre egiteko modurik egokiena da umeentzat jolastea.

Eremu kognoszitiboaren gaitasunak:

Inguru ezagutzeko funtzioan jolasak eragin handia du, norbere burua ezagutu eta inguruarekiko harremanak barneratzen dira.

Eremu afektiboko gaitasunak :

-Funtzio agonistikoa: Jolasaren bidez umeak bere ahalmena ezagutzen du zailtasunak gaindituta. Honek bere autokontzeptua indartzen du.

-Funtzio hedonista: Jolasaren oinarria dibertsioa eta gozamina da.

-Funtzio katartikoa: Umea jolasaren bidez tentsioa askatzen du.

-Funtzio sinbolikoa: Umeak jolasaren bidez bere irudimena garatzen du, fantasia.

Eremu komunikatiboko gaitasunak:

Jolasaren bidez jolas-lagunen arteko harremana idartzen da eta alzio motoreen bidez komunikazioa ematen da.

Gizartearen eremu-gaitasunak.

Orokorrean talde jolasetan taldean jardutea eta estrategiak taldean burutzea da oinarria.

## **5.2 Sozializazioa eta inklusioa:**

Proiektu honen helburu nagusia, Aixerrota BHI-ra joango diren aurre-nerabeen artean sozializazioa eta inklusioa erraztea da. Honetarako giltza joko-jolasa dugu eta gaur egungo heziketa fisikoan jarraitzen den eredutik aldendu nahi dugu. Izan ere Molina eta Beltran-en hitzetan (2007) gaur egungo heziketa fisikoko klaseetan errendimenduaren ideología gailentzen da eta beraz emaitzari ematen zaio garrantzia eta ez jokatzeko prozesuari (Llorente, 2004).

Aurre nerabeek jokatzeko eta jolasteko aukera izango dute eta taldean inklusioa eta harmonía emateaz arduratuko gara klasea gidatuko dugunok (Llorente, 2004).

Jolasaren bidez talde kohesioa, sozializazioa eta inklusioa bilatuko dira. Mejía (2006) adierazten du, ikasleak jolasaren bitartez elkar lan egiten dute talde helburu beragatik, beraien arteko harremanak potentziaz (Llorente, 2004).

Jokoaren bidez aurre nerabeak irabazten eta galtzen ikastea dugu helburu eta une oro ume talde desberdinak eratuz beraien artean ezagutzea eta sozializatzea ere sustatuko dugu (Llorente, 2004).

## **7. JOKO JOLASAK ETA GARAPEN PERTZEPTIBO MOTOREA**

### **6.1 Joko jolasak heziketa fisikoan:**

Heziketa fisikoan gorputza dugu gaitasun motorrak, kognitiboak, indibidualak eta sozialak garatzeko tresna. Ikuskera honek alde batera uzten du mugimendu bakanen exekuzioa inolako helburu sakonik gabe, aldiz ikaslearen aberastasun motorra bilatzen

da bizitako bibentzia propioen bidez eta ez mugimendu automatizatuaren bidez (Castañer & Camerino 1992).

Sakoneko helburua ikaslea egoeraren arabera lan motor egokia egiteko gai izatea da, aldi berean besteekin harremanak, nor bere burua onartuz eta adierazteko gaitasuna bereganatuz (Castañer & Camerino 1992).

Beraz, Heziketa Fisikoaren arloan garatu beharrekoak ahalmen motorea, kognitiboa, indibiduala eta soziala dira (Castañer & Camerino 1992).

-Ahalmen motorea: Exekuzio aukera desberdinekin dago erlazionatua (Castañer & Camerino 1992).

-Ahalmen kognitiboa: Ikaskuntza prozesuarekin dago erlazionatua, batez ere printzipio eta kontzeptuak (Castañer & Camerino 1992).

-Ahalmen indibiduala: Norberaren ezagupenarekin dago erlazionatua, norberaren aukera eta ezintasunak (Castañer & Camerino 1992).

-Ahalmen soziala: Giza talde batean harremanak ahalbidetuko du (Castañer & Camerino 1992).

Joko-jolasak ahalmen hauen garapenerako tresna guztiz erabilgarriak dira, izan ere bere baitan ahalmen motore, kognitibo, indibidual eta sozialak partekatzen dituzte. Hau da hain zuzen gure proiektuaren oinarria (Castañer & Camerino 1992).

Proiektu honetan ahalmen motorean oinarritu gara, hain zuzen ere gaitasun pertzeptibo motoreen garapenean eta honetarako joko-jolasak izango dira giltza (Castañer & Camerino 1992).

## **6.2 Gaitasun pertzeptibo motoreak:**

Zuzenean nerbio sistema zentralaren menpean eta bertatik eratorritako gaitasunen multzoa dira gaitasun pertzeptibo motoreak. Pozo autoreak hurrengo sailkapena egiten du gaitasun pertzeptibo motoreen barnean:

Oinarritzkoak:

- Gorputz eskema.
- Espazialitatea.
- Tenporalitatea.

Oinarritzkoen konbinaketaren ondorioz beste lau sortuko dira:

- Lateralitatea.
- Erritmoa.
- Egitura espazio-tenporala.
- Oreka.
- Koordinazioa.

Jarraian adierazitako gaitasun pertzeptibo bakoitzaren garapena sakonduko dugu.

### **6.2.1 Gorputz eskema:**

Mugimenduan eta modu estatikoan gure gorputzarekiko dugun ezaguera bere atal desberdinekiko eta inguruko espazioarekiko Gorputz eskemaren garapen falta hiru alderditan nabarrituko da (Pozo, 2010).

- Pertzeptiboa: Inguruko munduaren pertzepzioan zailtasunak.
- Motorea: Koordinazio falta eta baldartasuna.
- Soziala: Inguruarekiko harremanetan zailtasunak.

Gorputz eskemaren osagaiak adieraziko ditugu (Pozo, 2010):

1. Gorputzaren ezagupena: Picq eta Vayer-en hitzetan ezagutzaren heziketa eta gorputzaren kontrola bi mailatan burutzen da (Pozo, 2010):
  - Kontzientzia eta gorputz ezagupena: Umeak gorputzaren alderdi desberdinak ezagutu eta sentzitzen hasten da. Hezitzaileak ariketa desberdinak proposatuko ditu ikasleak gorputzeko alderdien kontzientzia izateko. Hasiara batean atal desberdinen kontzientzia izango da eta gerora kontzientzia globala (Pozo, 2010).
  - Gorputz kontrola: Bigarren maila honek umearen mugimenduen independentzia ahalbidetuko du eta hauek ekintza bakoitzera moldatu. Mugimendu desberdinak behartzen dituen ariketak planteatu behar dira (flexioa, estentsioa, errotazioa) eta gorputzaren posizio ezberdinetan (zutunik, eserita) (Pozo, 2010).

2. Jarrera: Jarrera tonikoa giharrak jasaten duen tentsioa da atsedenean. Tentsioa hau gehiegizkoa denean paratonia edo katatonia deritzo eta aldiz baxuegia denean hipotonía (Pozo, 2010).

Jarrerarako ariketa desberdinak daude (Pozo, 2010):

- Ibili bitartean pozizio desberdinak hartu, luzatu, txikitu (Pozo, 2010).
- Lurrean etzanda bizkarrezurra pozizio desberdinetan kokatu (Pozo, 2010).

3. Erlaxazioa: Helburua atsedean egoera muskularra eta mentala da (Pozo, 2010).

Erlaxazioaren onurak (Pozo, 2010):

- Erlaxazio egoera fisiko eta mental gorenera ailegatu daiteke (Pozo, 2010).
- Gorputz tenperatura jaisten da, bihotz maiztasuna eta arnasketarekin batera (Pozo, 2010).

- Jarrera hezteko baliabide ezin hobea da, pertzepzioa errazten du, gorputzaren kontrola eta arnasketaren kontrola (Pozo, 2010).
4. Arnasketa: Automatikoki burutzen den funtzioa da eta honi esker oxigenoz elikatzen da gorputz osoa, aldi berean anhidrido karbonikoa eliminatzen da gorputzetik (Pozo, 2010).

Arnasketa landuz aldaera garrantzitsuak lor daitezke, hala nola (Pozo, 2010):

- Maiztasuna aldatu (Pozo, 2010).
- Erritmoa moldatu, hau da, inspirazio eta espirazioen arteko moldaerak eta baita apnea edo disnea denborak moldatu (Pozo, 2010).
- Antsietate egoerak hobetu, nekea eta kontzentratzeko ezintasuna (Pozo, 2010).

Arnasketaren heziketarako hurrengo ariketa proposatzen du Ardilak (2004), buruz gora etzanda, airea sudur eta ahotik bota sentazioa nabaritzuz, torax-aren mugimenduak sentitu eta arnasketa mota desberdinak praktikatu (laburra, luzea, sakona) (Pozo, 2010).

5. Lateralitatea: Gorputzeko lateralitatea ezin da ulertu gorputz eskematik aparte, gorputzaren lateralitatea (esker-eskubi) lantzeko gorputzaren kontzientzia egokia izan behar da. Aurrerago lateralitatea modu sakonean aztertuko da (Pozo, 2010).

Gorpuz eskemaren garapena:

Piaget-en lana (1975) aztertuta hiru etapetan banatzen da gorputz eskemaren garapena (Pozo, 2010).

- Periodo sensoriomotorea (0-2 urte): Etapa honi baita ere etapa figuratiboa esaten zaio. Umea lehenengo erreflexuetatik martxara igarotzen da eta baita ere lehenengo koordinazioak burutzen ditu. Umeak bere gorputzaren irudi nahastua du (Pozo, 2010).
- Periodo preoperatorioa (2-8): Etapa errepresentatibo bezala ezagutzen da, umearen motrizitatea gero eta garatuagoa dago eta modu eraginkorrean erabiltzen du gorputza, ezker-eskuma ezagutzen hasten da (Pozo, 2010).
- Operazio zehatzen periodoa (8-12 urte): Etapa operatibo bezala ezaguna, gorputzaren atal bakoitza kontrolatzen da eta gorputza modu globalean erlaxatzeko gai da umea. Gorputz irudia zehatza da eta umearen adimena asko garatzen da etapa honetan (Pozo, 2010).

**6.2.2 Espazialitatea:** Prozesu honen bidez pertzepzio eta errepresentazioak burutzen dira egiten diren harreman espazialen bidez (Le Boulch, 1990).

Espazialitateak hiru osagai ditu (Le Boulch, 1990):

- Orientazio espaziala: Objektuekiko kokatzeko dugun gaitasunari deritzo. Honen garapenak oro har sei urterarte irauten du (Le Boulch, 1990).
- Antolaketa espaziala: Umeak bi objektu arteko egoera erlatiboa ulertzeari deritzo (erlazio bidimentsionala). Sei urtetatik aurrera garatzen da (artean, erdian, eskuma, ezkerra...)(Le Boulch, 1990).
- Estrukturazio espaziala: Kanpoko munduko eta irudimeneko datuak antolatzeko gaitasuna. Erlazio tridimensionalak, umeak bolumenaren ideia eskuratzen du (Le Boulch, 1990).

Piageten (1975) garapen faseak (Le Boulch, 1997):

- **Aro sentensorio motorea (0-2 urte).** Espazioa modu globalean dago banatua eta objektuen erabilpenaren bidez espazialitatea hedatuz doa.
- **Eragiketa aurreko Aroa (2-8 urte):** Espazioan gorputzaren pozizioa ulertzen da eta orientazio espazialean garapena handia ematen da (Le Boulch, 1997).
- **Eragiketa zehatzen Aroa (8-12 urte):** Espazio grafikoa zehaztasunez erabiltzen da, esker-eskuin kontzeptuak beste objektutara estrapolatzen ditu (dezentralizazioa) eta egitura espazialean hobekuntzak ematen dira (Le Boulch, 1997).

### 6.2.3 Tenporalitatea:

Tenporalitatea orden bat jarraitzen duten gertaeren multzoa da eta hauen artean ematen den denboraren kuantifikazioa (Le Boulch, 1997).

Tenporalitatearen osagaiak (Le Boulch, 1997):

Bi osagaiek osatzen dute (Le Boulch, 1997):

- Denboraren pertzepzioa: Denbora erlazioak jasotzeko ahalmena, erritmo eta abiadura (Le Boulch, 1997).
- Egokitze motorra edota estrukturazioa espaziala: Mugimenduak abiadura eta erritmo jakin batean burutzeko gaitasuna da (Le Boulch, 1997).



#### 6.2.4 Lateralitatea:

- Gorputzeko alde baten dominantzia ematen da, alde abilagoa da eta ekintza zehatzak egiteko erabilia. Jaiotzez ez dago zehaztua baina garapenarekin batera oinarritu egiten da (Pozo, 2010).
- Lateralitate motak (Pozo, 2010):

Ortega eta Blazquez-en hitzetan (1982) (Pozo, 2010):

- Dextralitatea (eskuma): Eskumako begi, esku, oin eta entzumenaren dominantzia (Pozo, 2010).
- Zurderia (ezkerti nagusitasuna): Ezkerreko begi, esku, oin eta entzumenaren dominantzia (Pozo, 2010).
- Ambudextrismo (ambidestro): Ez da alde baten dominantziarik ematen, lateralizazio prozesuaren hasieran ematen da batez ere eta behin garatuta baita ematen da, bi aldean oso modu zehatzean domeinatzen direnenan (Pozo, 2010).
- Lateralitate gurutzatua: eskumako esku eta ezkerreko oinaren dominantzia edo alderantziz, edo eskumako esku eta ezkerreko begiaren dominantzia edo alderantziz (Pozo, 2010).
- Lateralitate alderantzikatua: Eskumako eskuaren erabilera ume ezkertietan (Pozo, 2010).
- Nahastutako (behartutako) ezkertia edo aldatutako lateralitatea: Ezkertiak zetozen haurrak eskumarekin egitera derrigortzea (Pozo, 2010).
  - Azkeneko bi motak eskola garaiko garapenean akatsak edo zailtasunak sortu ditzakete ikasketan, idazketan eta irakurketan ere (Pozo, 2010).

Lateralitatearen garapena (Pozo, 2010):

Piaget-en hitzetan (1975) eta Picq eta Vayer (1973) hiru fasetan zentratzen gara (Pozo, 2010).

- Aro sensorio-motorea (0-2 urte): Etapa honetan lateralitatearen lehen agerpena ematen da eskuetan, gerora esku baten dominantzia ematen da eta etaparen amaieran dominantzia lateral osoa ematen da eskuetan (Pozo, 2010).
- Eragiketa aurreko Aroa (2-8 urte): Etapa hasieran bilateralitatea ematen da, gerora lateralitatea zehazteko. Bost urterekin eskuma-ezkerra desberdintzen da.

Zazpi urterekin trantsizio periodo bat, periodo ez egonkorra ematen da, adin honetan alde dominantea lantzen duten jarduerak planteatu behar ditugu (Pozo, 2010).

- Eragiketa zehatzen Aroa (8-12 urte): Lateralitatearen egokitzapena ematen da, gorputz orientazio korporala proiektatua eta anbidextralitatearen garapena. Planteatu beharreko jarduerak bai alde dominatzailearentzat bai ez dominatzailearentzat izan behar dira (Pozo, 2010).

### **6.2.5 Erritmoa:**

Denboran ematen diren ekintzen antolaketa da (Le Boulch). Erritmoaren heziketarako pertzepzioa, antolaketa eta errepresentazio tenporala lantzen duten jarduerak planteatu behar dira (Le Boulch, 1997).

### **6.2.6 Egituratze espazio-tenporala:**

Ekintza guztiak bi kontzeptu hauetan oinarritzen dira, espazioa eta denbora. Umearen garapen egoki batek espazio eta denbora kontzeptuak ulertu eta domeinatzea ahalbidetzen du, adibidez irakurtzeko eta idazteko estrukturazio espazio-tenporalaz baliatzen gara eta ongi garaturik ez badugu dislexia bezalako arazoak ematen dira (Le Boulch, 1997).

### **6.2.7 Oreka:**

Faktore desorekatzaile eragiten duenean gorputza kontrolatzeko eta jarrera egokia berreskuratzeko ahalmena da (Castañer & Camerino, 1993).

Orekaren sailkapena (Castañer & Camerino, 1993):

1. Egonkorra: Gorputza desorekatu ostean jarrera berreskuratzen badu grabitateari esker, honek esan nahi du grabitate puntua suspentsio putuaren azpian dagoela (Castañer & Camerino, 1993).
2. Ezegonkorra: Gorputza desorekatu ostean grabitatearen eraginez aurreko jarreraz urruntzen bada, kasu honetan grabitate zentroa suspentsio puntutik gorago dago (Castañer & Camerino, 1993).
3. Indiferente: Gorputza mugitu ostean orekan mantentzen bada edozein posiziotan, kasu honetan grabitate zentruak koinziditzen du suspentsio puntuarekin (Castañer & Camerino, 1993).
4. Oso-estable: Grabitate zentrua "sustentazio oinarriaren azpitik dagoenean (Castañer & Camerino, 1993).

Honetaz gain oreka bi modutakoa izan daiteke, mugimendua ematen baldin bada dinamikoa eta aldiz mugimendurik ez dagoenean estatikoa (Castañer & Camerino, 1993).

Orekaren garapena (Castañer & Camerino, 1993):

- Lehenengo zikloa (0-3 urte): 12 hilabeterekin umeak oreka estatikoa domeinatzen du bi hankekin eta oreka dinamikoa ibiltzen hasten denean (Castañer & Camerino, 1993).
- Bigarren zikloa (3-6 urte): Orekaren hobekuntza handia ematen da garai honetan, umeak abilezi orokor batzuk domeinatzen ditu (Castañer & Camerino, 1993).
- Lehenengo Hezkuntza (6-12 urte): Umeen jokoan normalean joko motorrek orekaren garapena osatzen dute, bai estatikoa bai dinamikoa. Ereduak errepikatzeko gai dira (Castañer & Camerino, 1993).
- Bigarren hezkuntza eta Batxilergoa (12-18): Perfekzio handiagoa hartzen da eta oreka estatiko eta dinamiko konplikatuagoak domeinatzen dira (Castañer & Camerino, 1993).

### **6.2.8 Koordinazioa:**

Fetz-en hitzetan koordinazioa gestu motoreak burutzean antolaketa egokia sortzen duena da. Castañer eta Camerino 1996 hitzetan, gorputzaren interbentzioa modu zehatzean erregulatzeko ahalmena da ekintza motor jakin batean (Castañer & Camerino, 1993).

Koordinazioaren garapena (Castañer & Camerino, 1993):

- Lehenengo zikloa (0-3 urte): Koordinazio gehienak orokorrak dira baina hasten dira lehen koordinazio okulo-manual hobetuak eskuaz hartzean, begia eta eskuaren arteko koordinazioa. 18-24 hilabeterik garapenaren bizkortze bat ematen da, atek ireki-itxi, zapatak jarri etab (Castañer & Camerino, 1993).
- Bigarren zikloa (3-6 urte): Jokoaren bitartez umeak estimulu desberdinak jasotzen dituzte eta hauek koordinazioaren garapenaren bultzatzaile handienak dira. Gorputz eskema osatu egiten da eta forma motoreak aberastu egiten dira (Castañer & Camerino, 1993).
- Lehen Hezkuntza (6-12): Nerbio sistemaren garapena osatzen da eta ondorioz esperientzia motrizak izateko etapa ezin hobea da, behin faktore neuro-sensorialak garatuta. Etapa honetan mugimenduak automatizatu egiten dira mugimenduen errepikapenaren bidez (Castañer & Camerino, 1993).
- Bigarren Hezkuntza eta Batxilergoa (12-18 urte): Garapen sexuala eta gorputzaren hazkundera ematen da, honek mugimenduen koordinazioan atzera pauso bat suposatuko du, baina gerora koordinazioa hobetuko da egokitzearen bidez (Castañer & Camerino, 1993).

## 8. **PROIEKTUA:**

Proiektua Aixerrota institutura joango diren aurre-nerabeetan oinarritzen da, batetik hauen arteko sozializazioa sustatzen da eta bestetik garapen pertzeptibo motorea du helburu. Honetarako lau eskolak (Berangoko Merana eskola, Andra Mari, Geroa eta Zabala) harremanduko dituen programa bat garatu da, programa honen bidez eskola bakoitzak sei joko-jolas egun izango ditu denak desberdinak, eskola bakoitzarekin bi joko jolas egun bata eskola propioan eta bestea arrotzean.. Honela ume talde bakoitzak beste eskola eta umeak ezagutzeaz gain bere eskola ezagutzeko aukera izango du.

Proiektua datorren ikasturtera dago begira 2016-2017 eta klaseko azkeneko bi asteetan kontzentratuko dira joko-jolas saioak, alde batetik aurre-nerabeak Aixerrotara joateko momentua gertuago dagoelako eta bestetik eguraldi ona izateko aukerak handiagoak direlako, izan ere joko-jolasetan aritzeko garrantzizkoa da. Aipatu beharra dago programazioa ez dela aldaezina eta arazoren bat izatekotan edota dena delakoagatik zehaztutako epeetan egin ezin bada programazioa moldatu daitekeela. Eguraldi txarra izatekotan joko-jolas saioa dagokion eskolaren instalakuntza estalietara moldatuko da.

Joko-jolas saioa gidatzen pertsona bakarra egongo da eta saioa aurrera eramateko, hau da materiala erabili eta batzeko, klaseko dinamika egokia izateko eta arauak errespetatzeko ikasleen konpromezua ezinbestekoa izango da.

Joko jolas saioek 11:00-tatik 11:45 arte iraungo dute, jolas orduko tartea hain zuzen.

Saioetan jokoak eta jolasak uztartuko dira, alde batetik elkar ezagutzea eta taldean jardutea sustatu nahi da jolasaren bidez, baina baita ere jokoak eskaintzen dituen baldintzetan jokatzeko baliozkoa iruditzen zait, irabazi-galtzen ikastea, talde sentimena garatzea eta kontrakoarekiko errespetua barneratzea.

Saio bakoitzak lau joko-jolas izango ditu helburu zehatz batzuekin. Saioaren gidariak saioaren iraupena kontrolatuko du, kontuan izan behar da 45 minutuko saioak direla eta ezin da denbora galdu. Saio amaieran ikasleek ebaluazio orriak bete beharko dituzte eta bertatik informazio baliagarria ondorioztatuko dugu, azken finean gure lanaren ispilua izango dira ebaluazio orriak eta ikasleen ikuspuntua ikusteko aukera izango dugu.

### **7.1 Egitasmoaren helburu orokorrak:**

Aurretik azaldu bezala egitasmoak bi helburu orokor ditu, alde batetik ikasleen arteko ezagutza eta inklusioa sustatzea eta bestetik gaitasun pertzeptibo motoreak garatzea. Bi helburu horiek lortzeko giltza joko-jolasa izango da.

Programatutako saioetan landuko diren helburuak zehazten dira ondoren. Saio bakoitzak bere helburu propioak izango ditu, izan ere desberdintasuna dago helburuekiko lehenengo saioaren eta bigarren saioaren artean, edota joko-jolasen arabera gaitasun pertzeptibo motore desberdinak lantzen dira.

Ikasleen ezagutza eta inklusioa sustatzea:

- Beste eskolako kideen izenak ikastea.
- Kideen inguruan informazioa ezagutzea: zaletasunak, izaera...
- Talde giroan gozatzea.
- Taldearen parte sentitzea eta alderatua ez sentitzea.
- Kideak onartzen eta errespetatzen ikastea.
- Era orekatuan irabazi eta galtzen ikastea.

Gaitasun pertzeptibo-motorea garatzea:

- Giro ludikoa lortzea gaitasun pertzeptibo motoreak sustatzeko.
- Joko jolas desberdinen bidez gaitasun desberdinak lantzea: Gorputz eskema, espazialitatea, tenporalitatea, lateralitatea, erritmoa, egitura espazio-tenporala, oreka eta koordinazioa.

## **7.2 Metodologia:**

Proiektua 12 saioak osatzen dute, saio hauek parte hartzen duten eskoletan burutuko dira eta aurretik azaldu bezala eskola bakoitzak hiru saio izango ditu bere zentruan, bat eskola-talde bakoitzeko.

Egitasmoa ikasturte amaieran kokatzen da eta egunak zehaztuak daude. Saioen inguruan ondorengo argibideak eman ditzakegu: Saio guztietan monitore bat izango da eta honek une oro saioa zuzenduko du. Saioen metodologiá beti berdina izango da, hasiera batean monitoreak aurkezpen txiki bat egingo du bere burua eta saioa aurkeztuz, eta ondoren joko-jolasei hasiera emango zaie. Saio guztiek lau joko-jolas dituzte eta monitoreak kontuan izago du saioak 45 minutukoak direla.

Joko-jolas bakoitza monitoreak azalduko du, ondoren ikasleak jolasteko/jokatzeko eta hau bukatzean hurrengo joko-jolas saioa azalduko du, honela lau joko-jolasak burutu arte.

Saio guztien amaieran ebaluazio orri bat banatuko zaie ikasleei hauek betetzeko eta guk saioen inguruko informazioa jasotzeko.

## **7.3 Ebaluazioa:**

Saioen inguruko informazioa jasotzeko eta batez ere ikasleen iritzia jakiteko, saio bakoitzaren amaieran ebaluazio orri bat emango zaie ikasleei hauek betetzeko. Ebaluazio orri honetan saioaren inguruko galdeketa egingo da eta ikasleek (Guztiz-Nahiko-Gutxi-Ezer ez) hauetako hitz bat borobilduko dute, haien iritzia hobekien zehazten duena.

Ebaluazio orri honen bidez eta monitoreak saioetan jasotako informazioaren bidez egitasmoaren helburuak betetzen ari diren jakin ahal izango dugu.

#### **7.4 Denboraren banaketa:**

Amankomunean jarriko ditugun eskolen lehen jolas ordua 11:00-etatik 11:45-tara da eta tarte honetan hain zuzen burutuko ditugu gure saioak. Egitasmo honekiko eskolen konpromezua ezinbestekoa da. Saio guztietan ikastetxe bateko ikasleak dagokion eskolara hurbildu beharko dira. Saioak 45 minutukoak izango dira eta hasierako 5 minuetan saioaren azalpenak eta oharrak adieraziko dira. Lau joko-jolas dira saioan eta joko-jolas bakoitzaz gozatzeke hamar minutu izango dituzte.

#### **7.5 Aurreko ikerketak:**

Aipatu beharra dago, egitasmoa egiteko aurretik egindako ikerketa enpirikoetan oinarritu naizela eta hauetatik informazioa eta ideiak jaso ditudala. Alde batetik Alejandro García-ren lana, “Ikasle ez integratuen inklusioa jolas kooperatiboen bidez” oso baliagarria izan zait nire egitasmorako, argi dago egitasmoen arteko lotura nabaria dela. Metodología eta ebaluatzeke irizpideak osatzeko eredu ezin hobea izan da.

Beste alde batetik Elsa Esperanza eta Mireya Pérez-en lana “Medinera komunitateko umeen garapen psikomotorrerako programa” nire egitasmoa gaitasun pertzeptibo motoreen ikuspuntutik osatzeko laguntza handikoa izan da.

Lan hauetan erabiltzen diren metodologiak eta jaso diren ondorioak nire egitasmorako jarraibide ezin hobek izan dira.

### **9. SAIOAK:**

Jarraian 12 joko-jolas saioak aurkeztuko dira. Saio fitxetan ezaugarri eta datu guztiak zehaztuak egongo dira: Parte hartuko duten eskolak, kokalekua, ordua eta partehartzaile kopurua.

Honez gain, joko-jolasen izenak eta definizioak adieraziko dira, beharrezko materialarekin batera. Saio bakoitzak lau joko-jolas ditu eta jolasteko 40 minutu daudenez joko jolas bakoitzak hamar minutu iraungo ditu, beti ere monitoreak zuzenduko du saioa eta berak markatuko ditu denborak.

## 1. JOKO-JOLAS SAIOA

2016-05-01 Berangoko Merana eskola- Andra Mari eskola

Kokalekua: Berangoko Merana eskola.

Ordua: 11:30-11:45

Taldea: 30-35 ikasle.

Materiala: Pilota, bi banku, koltxoneta bat uztaiak.

### **Saioa:**

Saioa Berango Merana eskolan gauzatuko da, bertako ikasle eta Andra Mariko ikasleekin batera. Saioak 45 minutu iraungo ditu eta saioaren hasieran 5 minutu izago dira monitorearen aurkezpena emateko eta saioaren azalpenak emateko.

Helburuak:

- Ikasleen arteko aurkezpena ematea.
- Garapen pertzeptibo-motorea: Oreka, lateralitatea, egitura espazio-tenporala eta koordinazioa garatzea.
- Ikasleen arteko inklusioa eta elkar ezagutzea ematea.

### **1. Nor naiz ni:**

Ikasleak zirkuluan kokatuko dira eta baloi bat izango da. Baloia duenak bere izena, adina eta zaletasunak esango ditu hauetako batean nahita gezurra esanez. Eskola berekoak ez direnak asmatu beharko dute kidearen gezurra zein den eta asmatutakoan baloia beste kide bati pasa beharko zaio berdina egiteko. Honela ikasle denak aurkeztu arte. Monitoreak arauak esango ditu zailtzeko: Pasea esku ahulaz eman, oinarekin, begiak itxita etab.

Iraupena: 10 minutu.

### **2. Antolatu gaitzen:**

Monitoreak talde osoa antolatzeko jarraibideak emango ditu, adibidez altuenetik-baxuenera, zaharrenetik-gazteenera, ile horiak-beltzaranak etab. Taldeak antolatzeko minutu bat izango du.

Iraupena: 10 minutu.

### **3. Zelai errea:**

Bi talde egingo dira, eskola desberdinekoak nahastuta eta zelai errera jolastuko da baina aurkakoa eliminatzean, hau eliminatua izateko bere izena esan beharko da bestela zelaiari jarraituko du eta monitoreak jarraibide batzuk emango ditu jokoak zailtzeko, adibidez esku ez trebea jaurtitzea, hanka baten gainean etab.

Iraupena: 10 minutu.

#### **4. Irla:**

Talde osoak helburu komuna izango du eta hau eskuratzeko beraien arteko elkar laguntza eta kooperazioa ezinbestekoa izango da. Material desberdina baliatuz eremu zehatz batera “irlara” ailegatu beharko dira zorua zapaldu gabe.

Honetarako bi banku, sei uztai (uztai barnean zapaldu daiteke) eta koltxoneta bat izango dute. Zailtasuna gehiegizkoa izatekotan material gehiago erraztuko zaie ikasleei.

Iraupena: 10 minutu.



## 2. JOKO-JOLAS SAIOA

2016-05-02 Geroa ikastola-Zabala eskola

Kokalekua: Geroa ikastola

Ordua: 11:30-11:45

Taldea: 30-35 ikasle..

Materiala: Pilota, bi banku, koltxoneta bat, uztaiak.

### **Saioa:**

Saioa Geroa ikastolan gauzatuko da, bertako ikasle eta Zabalako ikasleekin batera. Saioak 45 minutu iraungo ditu eta saioaren hasieran 5 minutu izago dira monitorearen aurkezpena emateko eta saioaren azalpenak emateko.

Helburuak:

- Aurkezpena ematea.
- Garapen pertzeptibo-motorea: Oreka, lateralitatea, egitura espazio-tenporala eta koordinazioa garatzea.
- Elkar ezagutzea eta inklusioa sustatzea.

### **5. Nor naiz ni:**

Ikasleak zirkuluan kokatuko dira eta baloi bat izango da. Baloia duenak bere izena, adina eta zaletasunak esango ditu hauetako batean gezurra esanez. Eskola berekoak ez direnak asmatu beharko dute kidearen gezurra eta asmatutakoan baloia beste kide bati pasa beharko zaio berdina egiteko. Honela denak aurkeztu arte. Monitoreak arauak esango ditu zailtzeko: Pasea esku ahulaz eman, oinarekin, begiak itxita etab.

Iraupena: 10 minutu.

### **6. Antolatu gaitzen:**

Monitoreak talde osoa antolatzeko jarraibideak emango ditu, adibidez altuenetik-baxuenera, zaharretik-gazteenera, ile horiak-beltzaranak etab. Taldea antolatzeko minutu bat izango du.

Iraupena: 10 minutu.

### **7. Zelai errea:**

Bi talde egingo dira, eskola desberdinekoak nahastuta eta zelai errera jolastuko da baina aurkakoa eliminatzean, hau eliminatua izateko bere izena esan beharko

da bestela zelaian jarraituko du eta monitoreak jarraibide batzuk emango ditu jokia zailtzeko, adibidez esku ez abilarekin jaurtitzea, hanka baten gainean etab.

Iraupena: 10 minutu.

#### **8. Irla:**

Talde osoak helburu komuna izango du eta hau eskuratzeko beraien arteko elkar laguntza eta kooperazioa ezinbestekoa izango da. Material desberdina baliatuz eremu zehatz batera “irlara” ailegatu beharko dira zorua zapaldu gabe.

Honetarako bi banku, sei uztai (uztai barnean zapaldu daiteke) eta koltxoneta bat izango dute. Zailtasuna gehiegizkoa izatekotan material gehiago erraztuko zaie ikasleei.

Iraupena: 10 minutu.

### 3. JOKO-JOLAS SAIOA

2016-05-03 Andra Mari eskola-Berango Merana eskola.

Kokalekua: Andra Mari eskola.

Ordua: 11:30-11:45

Taldea: 30-35 ikasle..

Materiala: Hiru pilota handi, hogeitauki.

#### **Saioa:**

Helburuak:

- Harremanak sendotzea.
- Garapen pertzeptibo-motorea: Oreka, egitura espazio-tenporala eta koordinazioa garatzea.
- Elkar ezagutzea eta inklusioa sustatzea.

#### **9. Ezagutzen zaitut:**

Ikasleak zirkuluan kokatuko dira eta pilota bat izango da. Pilota beste eskolako kideei pasa behar zaie baina pasa aurretik honen izena eta ahal izanez gero zaletasuna esan beharko da. Honela guztion izena esan arte.

Monitoreak arauak jarriko ditu zailtasuna gehitzeko: Pasea esku ahulaz eman, oinarekin, begiak itxita etab.

Iraupena: 10 minutu.

#### **10. Baloia airean:**

Bi baloi handi egongo dira pisu gutxikoak, talde osoak lortu behar du baloiak airean mantentzea lurra ukitu gabe. Helburua erraz lortzen baldin bada hirugarren baloi bat sartuko da jokoan. Baloia eskuez, oinez, buruz, sorbaldaz etab jo daiteke.

Iraupena: 10 minutu.

#### **11. Stop:**

Talde handia denez bi harrapazaile izango dira. Stop-etik libratzeko hanka tartetik pasa beharko du kideren batek. Monitoreak zailtzeko arauak aplikatu ditzake: Lau hankatan ibili, hanka batean, saltoka igela moduan etab.

Iraupena: 10 minutu.

#### **12. Aulki joko kooperatiboa:**

20 aulki kokatuko dira zirkuluan eta musika entzuten den bitartean ikasleak inguruan korrika egingo dute norabide berean. Musika amaitzean denak aulkien gainean igoko dira, inork lurra ikutzen ez badu aulki bat kenduko da eta berriz prozesua errepikatuko da norbaitek lurra ikutu arte.

Iraupena: 10 minutu.

#### 4. JOKO-JOLAS SAIOA

2016-05-07 Zabala eskola-Geroa ikastola

Kokalekua: Zabala eskola.

Ordua: 11:30-11.45

Taldea: 30-35 ikasle.

Materiala: Hiru pilota handi, hogei aulki.

#### **Saioa:**

Saioa Zabala eskolan gauzatuko da, bertako ikasle eta Geroako ikasleekin batera. Saioak 45 minutu iraungo ditu eta saioaren hasieran 5 minutu izago dira monitorearen aurkezpena emateko eta saioaren azalpenak emateko.

Helburuak:

- Harremanak sendotzea.
- Garapen pertzeptibo-motorea: Oreka, egitura espazio-tenporala eta koordinazioa garatzea.
- Elkar ezagutzea eta inklusioa sustatzea.

#### **13. Ezagutzen zaitut:**

Ikasleak zirkuluan kokatuko dira eta pilota bat izango da. Pilota beste eskolako kideei pasa behar zaie baina pasa aurretik honen izena eta ahal izanez gero zaletasuna esan beharko da. Honela guztion izena esan arte.

Monitoreak arauak jarriko ditu zailtasuna gehitzeko: Pasea esku ahulaz eman, oinarekin, begiak itxita etab.

Iraupena: 10 minutu.

#### **14. Baloia airean:**

Bi baloi handi egongo dira pisu gutxikoak, talde osoak lortu behar du baloiak airean mantentzea lurra ukitu gabe. Helburua erraz lortzen baldin bada hirugarren baloi bat sartuko da jokoan. Baloia eskuez, oinez, buruz, sorbaldaz etab jo daiteke.

Iraupena: 10 minutu.

#### **15. Stop:**

Talde handia denez bi harrapazaille izango dira. Stop-etik libratzeko hanka tartetik pasa beharko du kideren bat. Monitoreak zailtzeko arauak aplikatu ditazke: Lau hankatan ibili, hanka batean, saltoka igela moduan etab.

Iraupena: 10 minutu.

**16. Aulki joko kooperatiboa:**

20 aulki kokatuko dira zirkuluan eta musika entzuten den bitartean ikasleak inguruan korrika egingo dute norabide berean. Musika amaitzean denak aulkien gainean igoko dira, inork lurra ikutzen ez badu aulki bat kenduko da eta berriz prozezua errepikatuko da norbaitek lurra ikutu arte.

Iraupena: 10 minutu.

## 5. JOKO-JOLAS SAIOA

2016-05-08 Berangoko Merana eskola-Geroa ikastola

Kokalekua: Berangoko Merana eskola

Ordua: 11:30-11:45

Taldea: 30-35 ikasle..

Materiala:

### **Saioa:**

Saioa Berango Merana eskolan gauzatuko da, bertako ikasle eta Geroako ikasleekin batera. Saioak 45 minutu iraungo ditu eta saioaren hasieran 5 minutu izago dira monitorearen aurkezpena emateko eta saioaren azalpenak emateko.

Helburuak:

- Aurkezpena ematea.
- Garapen pertzeptibo-motorea: Oreka, egitura espazio-tenporala eta koordinazioa garatzea.
- Elkar ezagutzea eta inklusioa sustatzea.

### **17. Bihotza:**

Folioetan bihotza koloreztatua egongo da eta folio hauek bitan banatuko dira bakoitza forma batean moztuz, folio kopurua ume taldearen erdia izango da hau da folio zati erdi bana egongo da bakoitzarentzat. Mahai baten gainean zatiak jarri eta ikasle bakoitzak bat hartuko du, ondoren bere zatiaren bikotea bilatu beharko du eta hau aurkitzean elkarrizketatzeko denbora bat izango dute. Amaitzeko bikote bakoitzak bere kidearen aurkezpen txiki bat egingo du.

Iraupena: 10 minutu.

### **18. Korapiloa:**

Talde osoa eskutik hartuko da baina arau bat dago, ezin zaie eskua eman alboko kideei. Behin eskutik helduta korapiloa askatzen saiatu behar dira eskuak askatu gabe.

Iraupena: 10 minutu.

### **19. Baseball oin:**

Bi taldetan banatuta, talde bat erasotzailea izango da, besteak defendatzen duen bitartean. Zelaia karratua izango da eta erpin bakoitzean base bat egongo da. Erasotzaileak baloia jaso eta oinez kolpatuko dute gero korrika basetik basera

joateko, basean salbu daude eta buelta osoa ematean puntu bat eskuratuko du taldeak.

Defendatzaileak aldiz baloia ahalik eta azkarren hartu eta bi aukera daude erasotzailea eliminatzeko, baloiarekin ikutuz edota pitcher-ari pasatuz. Pitcher-a baloia erasotzaileei pasatzen diena da, ezin da tokitik mugitu.

Iraupena: 10 minutu.

**20. Puxika gora:**

Helburua puxikak lurra ez ukitzea da, baina behin puxika kolpatuta lurrean eseri behar da. Helburua jokalaria guztiak esertzea da, puxikak lurra ikuu aurretik.

Iraupena: 10 minutu.



## 6. JOKO-JOLAS SAIOA

2016-05-09 Andra Mari eskola-Zabala eskola

Kokalekua: Andra Mari eskola

Ordua: 11:30-11:45

Taldea: 30-35 ikasle.

Materiala:

### **Saioa:**

Saioa Andra Mari eskolan gauzatuko da, bertako ikasle eta Zabalako ikasleekin batera. Saioak 45 minutu iraungo ditu eta saioaren hasieran 5 minutu izago dira monitorearen aurkezpena emateko eta saioaren azalpenak emateko.

Helburuak:

- Aurkezpena ematea.
- Garapen pertzeptibo-motorea: Oreka, egitura espazio-tenporala eta koordinazioa garatzea.
- Elkar ezagutzea eta inklusioa sustatzea.

### **21. Bihotza:**

Folioetan bihotza koloreztatua egongo da eta folio hauek bitan banatuko dira bakoitza forma batean moztuz, folio kopurua ume taldearen erdia izango da hau da folio zati erdi bana egongo da bakoitzarentzat. Mahai baten gainean zatiak jarri eta ikasle bakoitzak bat hartuko du, ondoren bere zatiaren bikotea bilatu beharko du eta hau aurkitzean elkarriketatzeko denbora bat izango dute. Amaitzeko bikote bakoitzak bere kidearen aurkezpen txiki bat egingo du. Iraupena: 10 minutu.

### **22. Korapiloa:**

Talde osoa eskutik hartuko da baina arau bat dago, ezin zaie eskua eman alboko kideei. Behin eskutik helduta korapiloa askatzen saiatu behar dira eskuak askatu gabe.

Iraupena: 10 minutu.

### **23. Baseball oin:**

Bi taldetan banatuta, talde bat erasotzailea izango da bestea defendatzen duen bitartean. Zelaia karratua izango da eta erpin bakoitzean base bat egongo da.

Erasotzaileak baloia jazo eta oinez kolpatuko dute gero korrika basetik basera joateko, basean salbu daude eta buelta osoa ematean puntu bat eskuratuko du taldeak.

Defedatzaileak aldiz baloia ahalik eta azkarren hartu eta bi aukera daude erasotzailea eliminatzeko, baloiarekin ikutuz edota pitcher-ari pasatuz. Pitcher-a baloia erasotzaileei pasatzen diena da, ezin da tokitik mugitu.

Iraupena: 10 minutu.

#### **24. Puxika gora:**

Helburua puxikak lurra ez ukitzea da, baina behin puxika kolpatuta lurrean eseri behar da. Helburua jokalaria guztiak esertzea da, puxikak lurra ikuu aurretik.

Iraupena: 10 minutu.

## 7. JOKO-JOLAS SAIOA

2016-05-10 Geroa ikastola-Berango Merana eskola

Kokalekua: Geroa ikastola

Ordua: 11:30-11:45

Taldea: 30-35 ikasle.

Materiala:

### **Saioa:**

Saioa Geroa ikastolan gauzatuko da, bertako ikasle eta Berango Meranako ikasleekin batera. Saioak 45 minutu iraungo ditu eta saioaren hasieran 5 minutu izago dira monitorearen aurkezpena emateko eta saioaren azalpenak emateko.

Helburuak:

- Harremanak sendotzea.
- Garapen pertzeptibo-motorea: Oreka, egitura espazio-tenporala eta koordinazioa garatzea.
- Elkar ezagutzea eta inklusioa sustatzea.

### **25. Segida:**

Izenak birgogoratzeko zirkuluan jarriko gara eta lehenengoak izena eta gorroto duen zerbait esango du, ondoren albokoak errepikatu eta bere izena eta gorroto duena esango du. Honela zirkulu osoa egin arte.

Iraupena: 10 minutu.

### **26. Hamar paseak:**

Bi taldetan banatuta, helburua pilota batekin talde bakoitzak hamar pase ematea da pilota erori gabe edota aurkako taldeak lapurtu gabe. Pilota duena ezin da tokitik mugitu. Monitoreak aldaerak sartuko ditu helburua zailtzeko, adibidez esku ahularekin pasatu edota denbora minimo bat ezarri pilota pasatzeko.

Iraupena: 10 minutu.

### **27. Armiarma sarea:**

Zelaia erditik banatzen duen lerroan harrapatzaile bat egongo da eta lerro honetatik mugitu ahal izango da besterik ez. Kide guztiak zelaiaren alde batean egongo dira eta monitoreak abisua ematean beste aldera pasa beharko dira.

Harrapatzaileak harrapatutako kideak berarekin batera harrapatzaile izango dira eta eskutik hartuta joan behar dira. Jokoa denak harrapatzerakoan amaitzen da.

Iraupena: 10 minutu.

**28. Algaraka:**

Taldea bikoteka jarriko da bata bestearen aurrean, saiatuko gara bikoteak eskola berekoak ez izatea. Helburua bikotekidea barre egitea da eta honetarako edozer gauza dago onartua. Behin helburua lortuta beste bikotekide batekin elkartuko gara eta honela arituko gara monitoreak abisatu arte.

Iraupena: 10 minutu.

## 8. JOKO-JOLAS SAIOA

2016-05-13 Zabala eskola-Andra Mari eskola

Kokalekua: Zabala eskola

Ordua: 11:30-11:45

Taldea: 30-35 ikasle.

Materiala:

### **Saioa:**

Saioa Zabala eskolan gauzatuko da, bertako ikasle eta Andra Mariko ikasleekin batera. Saioak 45 minutu iraungo ditu eta saioaren hasieran 5 minutu izago dira monitorearen aurkezpena emateko eta saioaren azalpenak emateko.

Helburuak:

- Harremanak sendotzea.
- Garapen pertzeptibo-motorea: Oreka, egitura espazio-tenporala eta koordinazioa garatzea.
- Elkar ezagutzea eta inklusioa sustatzea.

### **29. Segida:**

Izenak birgogoratzeko zirkuluan jarriko gara eta lehenengoak izena eta gorroto duen zerbait esango du, ondoren albokoak errepikatu eta bere izena eta gorroto duena esango du. Honela zirkulu osoa egin arte.

Iraupena: 10 minutu.

### **30. Hamar paseak:**

Bi taldetan banatuta, helburua pilota batekin talde bakoitzak hamar pase ematea da pilota erori gabe edota aurkako taldeak lapurtu gabe. Pilota duena ezin da tokitik mugitu. Monitoreak aldaerak sartuko ditu helburua zailtzeko, adibidez esku ahularekin pasatu edota denbora minimo bat ezarri pilota pasatzeko.

Iraupena: 10 minutu.

### **31. Armiarma sarea:**

Zelaia erditik banatzen duen lerroan harrapatzaile bat egongo da eta lerro honetatik mugitu ahal izango da besterik ez. Kide guztiak zelaiaren alde batean egongo dira eta monitoreak abisua ematean beste aldera pasa beharko dira.

Harrapatzaileak harrapatutako kideak berarekin batera harrapatzaile izango dira eta eskutik hartuta joan behar dira. Jokoa denak harrapatzerakoan amaitzen da.

Iraupena: 10 minutu.

**32. Algaraka:**

Taldea bikoteka jarriko da bata bestearen aurrean, saiatuko gara bikoteak eskola berekoak ez izatea. Helburua bikotekidea barre egitea da eta honetarako edozer gauza dago onartua. Behin helburua lortuta beste bikotekide batekin elkartuko gara eta honela arituko gara monitoreak abisatu arte.

Iraupena: 10 minutu.

## 9. JOKO-JOLAS SAIOA

2016-05-14 Zabala eskola-Berango Merana eskola

Kokalekua: Zabala eskola

Ordua: 11:30-11:45

Taldea: 30-35 ikasle.

Materiala:

### **Saioa:**

Saioa Zabala eskolan gauzatuko da, bertako ikasle eta Berango Merana ikasleekin batera. Saioak 45 minutu iraungo ditu eta saioaren hasieran 5 minutu izago dira monitorearen aurkezpena emateko eta saioaren azalpenak emateko.

Helburuak:

- Aurkezpena ematea.
- Garapen pertzeptibo-motorea: Oreka, egitura espazio-tenporala, gorputz eskema, lateralitatea eta koordinazioa garatzea.
- Elkar ezagutzea eta inklusioa sustatzea.

### **33. Izena edo harrapatu:**

Harrapatzaile bat egongo da eta kide bati “izena edo harrapatu” esango dio. Kideak bi aukera ditu, izena ozen esatea edota korrika alde egitea, bigarren kasuan 20 segunduz alde egingo du eta harrapatzen ez badio bere izena ozen esango du guztion aurrean baina harrapatzekotan bere izena esan eta bera bilakatuko da harrapatzailea.

Iraupena: 10 minutu.

### **34. Figurak:**

Monitoreak figura bat esango du adibidez letra, zenbaki edo objektu bat eta taldeak minutu bat izango du denon artean figura hau lurrean irudikatzeko beraien gorputzen bidez.

Iraupena: 10 minutu.

### **35. Komekokos berria:**

Futbol, saski edo antzeko zelaiko marrak aprobetxatuz, harrapatzaile bat egongo da eta kideak harrapatu beharko ditu denak betiere marra gainetik joanez. Harrapatzeko baloiak kidea ikutu behar du eta honek jaurti dezake. Monitorean arau berriak erantsiko ditu, hala nola hanka batean, jaurtiketa esku ahulaz, atzeraka etab

Iraupena: 10 minutu.

**36. Baloï erraldoia:**

Talde osoak baloia eremu batetik bestera zeharkatuko du baina monitoreak zehaztuko du ze gorputz atalekin ezin den baloia ukitu helburua zailduz. Adibidez eskuak, besoak, burua etab.

Iraupena: 10 minutu.



## 10. JOKO-JOLAS SAIOA

2016-05-15 Andra Mari eskola-Geroa ikastola

Kokalekua: Andra Mari eskola

Ordua: 11:30-11:45

Taldea: 30-35 ikasle.

Materiala:

### **Saioa:**

Saioa Andra Mari eskolan gauzatuko da, bertako ikasle eta Geroa ikastolako ikasleekin batera. Saioak 45 minutu iraungo ditu eta saioaren hasieran 5 minutu izago dira monitorearen aurkezpena emateko eta saioaren azalpenak emateko.

Helburuak:

- Aurkezpena ematea.
- Garapen pertzeptibo-motorea: Oreka, egitura espacio-tenporala, lateralitatea eta koordinazioa garatzea.
- Elkar ezagutzea eta inklusioa sustatzea.

### **37. Izena edo harrapatu:**

Harrapatzaile bate gongo da eta kide bati “izena edo harrapatu” esango dio. Kideak bi aukera ditu, izena ozen esatea edota korrika alde egitea, bigarren kasuan 20 segunduz alde egingo du eta harrapatzen ez badio bere izena ozen esango du guztion aurrea baina harrapatzekotan bere izena esan eta bera bilakatuko da harrapatzailea.

Iraupena: 10 minutu.

### **38. Figurak:**

Monitoreak figura bat esango du adibidez letra, zenbaki edo objektu bat eta taldeak minutu bat izango du denon artean figura hau lurrean irudikatzeke beraien gorputzen bidez.

Iraupena: 10 minutu.

### **39. Komekokos berria:**

Futbol, saski edo antzeko zelaiko marrak aprobeztatuz, harrapatzaile bate gongo da eta kideak harapatu beharko ditu denak betiere marra gainetik joanez. Harrapatzeke baloia kidea ikutu behar du eta hau jaurti dezake. Monitoreak arau

berriak erantziko ditu, hala nola hanka batean, jaurtiketa esku ahulaz, atzeraka etab

Iraupena: 10 minutu.

**40. Baloï erraldoia:**

Talde osoak baloia eremu batetik bestera zeharkatuko du baina monitoreak zehaztuko du ze gorputz atalekin ezin den baloia ukitu helburua zailduz. Adibidez eskuak, besoak, burua etab.

Iraupena: 10 minutu.

## 11. JOKO-JOLAS SAIOA

2016-05-16 Berango Merana eskola-Zabala eskola

Kokalekua: Berango Merana eskola

Ordua: 11:30-11:45

Taldea: 30-35 ikasle.

Materiala:

### **Saioa:**

- Helburuak: Harremana sendotzea
- Garapen pertzeptibo-motorea: Oreka, lateralitatea eta koordinazioa.
- Elkar ezagutzea eta inklusioa sustatzea.

### **41. Korro azkarra:**

Talde osoa zirkuluan kokatuko da eta kide bat erdian. Erdikoak azkar bere kideak seinalatuko ditu nahi duen ordenean eta hauek beraien izena ahalik eta azkarren esan behar dute.

Iraupena: 10 minutu.

### **42. Figurak:**

Talde bitan banatuko da eta aurrez aurre kokatuko dira bi taldeak beraien artean 5-6 metro utzita.. Bi taldeen arteko eremu librean baloi handia egongo da eta monitoreak abisua ematean taldeko kideek izango dituzten pilotak baloira jaurtiko dituzte. Helburua da baloi handia kontrako taldearen eremura mugitzea. Monitoreak arauak erantsiko ditu, adibidez esku ahularekin, baloia lurrarekin kontaktuan, baloia lurretik oinarekin etab.

Iraupena: 10 minutu.

### **43. Altueretara:**

Harrapatzaile bat egongo da eremu zehatz batean eta kideak harrapatzea izango du helburu, baina iheslariak altuera batera igotzeko aukera dute ez harrapatuak izateko. Altueran bost segundu baino gehiago ezin dira egon.

Iraupena: 10 minutu.

### **44. Harrapaketa erraldoia:**

Hasieran harrapatzaile bat izango da baina kideak harrapatu ahala denak eskutik joango dira iheslariak harrapatzera. Azkenean kate luze luzea egongo da iheslari

gutxi batzuen atzetik. Jokoa denak harrapatzean amaitzen da. Monitoreak arau batzuk erantzi ahal ditu, hala nola denak belaun gainean ibiltzea, hanka motzean etab.

Iraupena: 10 minutu.

## 12. JOKO-JOLAS SAIOA

2016-05-17 Geroa ikastola-Andra Mari eskola

Kokalekua: Geroa ikastola

Ordua: 11:30-11:45

Taldea: 30-35 ikasle.

Materiala:

### **Saioa:**

Saioa Geroa ikastola gauzatuko da, bertako ikasle eta Andra Mariko ikasleekin batera. Saioak 45 minutu iraungo ditu eta saioaren hasieran 5 minutu izago dira monitorearen aurkezpena emateko eta saioaren azalpenak emateko.

- Helburuak: Harremana sendotzea
- Garapen pertzeptibo-motorea: Oreka, lateralitatea eta koordinazioa garatzea.
- Elkar ezagutzea eta inklusioa sustatzea.

### **45. Korro azkarra:**

Talde osoa zirkuluan kokatuko da eta kide bat erdian. Erdikoak azkar bere kideak seinalatuko ditu nahi duen ordenean eta hauek beraien izena ahalik eta azkarren esan behar dute.

Iraupena: 10 minutu-

### **46. Figurak:**

Talde bitan banatuko da eta aurrez aurre kokatuko dira bi taldeak beraien artean 5-6 metro utzita.. Bi taldeen arteko eremu librean baloi handia egongo da eta monitoreak abisua ematea taldeko kideek izango dituzten pilotak baloira jaurtiko dituzte. Helburua da baloi handia kontrako taldearen eremura mugitzea.

Monitoreak arauak erantziko ditu, adibidez esku ahularekin, baloia lurrarekin kontaktuan, baloia lurretik oinarekin etab.

Iraupena: 10 minutu.

**47. Altueretara:**

Harrapatzaile bate gongo da eremu zehatz batean eta kideak harrapatzea izango du helburu baina iheslariak altuera batera igotzeko aukera dute ez harrapatzeko. Altueran bost segundu baino gehiago ezin dira egon.

Iraupena: 10 minutu.

**48. Harrapaketa erraldoia:**

Hasieran harrapatzaile bat izango da baina kideak harrapatu ahala denak eskutik joango dira iheslariak harrapatzera. Azkenean kate luze luzea egongo da iheslari gutxi batzuen atzetik. Jokoa denak harrapatzean amaitzen da. Monitoreak arau batzuk erantzi ahal ditu, hala nola denak belaun gainean ibiltzea, hanka motzean etab.

Iraupena: 10 minutu.

## 10. ESPERO DIREN EMAITZAK:

Eratutako proiektuaren bidez Aixerrota institutura joango diren aurre-nerabeei institutura ohitzea eta egokitzea erraztu nahi diegu, honetarako joko jolas saioen bidez beraien artean ezagutzea eta sozializatzea ahalbidetuko da eta bide batez inguru ludiko batean beraien gaitasun pertzeptibo motorrak garatzea.

Joko jolas saioetan aurrerapenak ikusi eta neurtu nahi ditugu, bai saioan bertan bai bi saioen alderaketa eginez. Aurrerapenak gaitasun pertzeptibo motorretan aditzea ezinezkoa izango zaigu, izan ere saio gutxi dira hauen garapena neurtzeko, baina inklusioan eta sozializazioan aldiz posible izango da aurrerapenak ikustea.

Monitoreak uneoro taldearen dinamika gidatuko du eta guztion parte hartzea sustatuko du. Talde gisa kontrolatuko da inor ez alderatua izatea edota aldentzea, baina baita ere azpimarratzeakoa da umeak ahal den heinen askatasunez eta bere kaxa jokatzeko utziko dela, joko jolasetan beraien erabaki propioak eta ardura hartuz.

Saioa amaieran ume bakoitzak ebaluazio orri bat beteko du, saioaren inguruko iritzia islatuz. Orri honek adieraziko digu lortu nahi diren helburuak eskuratzeko bide onetik goazen edo ez.

Alde batetik ebaluazio orrietatik jazotzen dugun informazioarekin eta bestetik monitoreak saioetan jasotakoarekin gure helburuak betetzen ari diren baloratu ahal izango dugu. Hala ez bada arazoa non dagoen aztertuko genuke eta hau konpontzeko aldaerak eta konponbideak bilatuko genituzke.

Behin egitasmoa burututa, hau nola hobetu pentsatuko da eta hurrengo urtetarako hobekuntzak proposatuko genituzke. Ideia proiektua urtero aurrera eramatea da, beti ere aurreko urtetako akatsetatik ikasiz eta egitasmo hobea eta osoago bat aurkeztuz.

Proiektuaren bidez Aixerrota ikastetxera joateko beldur eta kezka deuseztatu nahi ditugu eta bertara ikasleak animoz eta gogotsu joatea izango da gure proiektuaren fruiturik goxoena.

## 11. EBALUAZIOA ORRIA:

1. Joko-jolasak dibertigarriak iruditu zaizkizu.  
Gutziz Nahiko Gutxi Ezer ez
2. Kideekiko harremana ona izan da.  
Gutziz Nahiko Gutxi Ezer ez
3. Kide batzuekin harremantzea nahiago duzu beste batzuekin baino.  
Gutziz Nahiko Gutxi Ezer ez
4. Taldearen barnean talde txikiagoak eratu dira.  
Gutziz Nahiko Gutxi Ezer ez

5. Saioan zure inplikazioa egokia izan da.  
Guztiz Nahiko Gutxi Ezer ez
6. Kide batzuk beste batzuk baino integratuagoak daude.  
Guztiz Nahiko Gutxi Ezer ez
7. Eskola berriarekiko gertutasuna eta kofiantza.  
Guztiz Nahiko Gutxi Ezer ez
8. Joko jolasetarako abilezi eta ahalmen arazoak izan dituzu.  
Guztiz Nahiko Gutxi Ezer ez
9. Irabazten jakin duzu.  
Guztiz Nahiko Gutxi Ezer ez
10. Galtzen jakin duzu.  
Guztiz Nahiko Gutxi Ezer ez



## BIBLIOGRAFIA:

- Castañer, M., & Camerino, O. (1996). *La E. F. en la enseñanza primaria*. Barcelona: Inde.
- Esperanza, E., & Pérez, M. (2011). *Programa para el desarrollo psicomotor de niños y niñas de la comunidad "La Medinera"*. Universidad de Ciencias de la Cultura Física y Deportes.
- Garaigordobil, L. M., & Fagoaga, A. J. M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares: evaluación de programas de intervención para la educación infantil, primaria y secundaria*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia, Subdirección General de Información y Publicaciones.
- García, A. (2009). *El juego cooperativo como medio para la inclusión para el alumnado no integrado*. Universidad de Valladolid.
- Le Boulch, J. (1997). *La Educación Psicomotriz en la Escuela Primaria*. Barcelona: Ed. Paidós.
- Llorente, B. (2004). *Jolasen oinarri teorikoak eta umeen jolasak*. Eusko Jaurlaritzaren argitalpen zerbitzu nagusia. Vitoria-Gasteiz.
- López de Sosoaga, A. (2004). *El juego: Análisis y bibliografía*. Leioa: Euskal Herriko Unibertsitatea.
- López, F. et al. (1999). *Desarrollo afectivo y social*. Madrid: Pirámide D.L.
- Omeñaca, C. R., Puyuelo, E., & Ruiz, O. J. V. (2001). *Explorar, jugar, cooperar: Basteóricas y unidades didácticas para la educación física escolar abordadas desde las actividades, juegos y métodos de cooperación*. Barcelona: Paidotribo.

- Piaget, J. (1975). *El mecanismo del desarrollo mental*. Madrid: Editorial Nacional.
- Picq, L. & Vayer, P. (1977). *Educación Psicomotriz*. Barcelona: Científico Médica.
- Pozo, P. (2010). *Desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices en la educación física escolar*. Universidad Internacional de Andalucía.
- Sánchez Acosta, M. E., & Gonzalez, E. (2004). *Psicología general y del desarrollo*. Ed. Deportes.
- Velázquez, C. (2004). *Actividades físicas cooperativas*. Mexico: Secretaría de Educación Pública.