

GRADU AMAIERAKO LANA

GORPUTZ HEZKUNTZA ETA ESKOLA KIROLA: OSAGARRIZKO BIDEAK POSIBLE AL DIRA?

LEHEN HEZKUNTZAKO GRADUA

Egilea: Sasiain Garcia, Iñigo

Zuzendaria: Etxeazarra Escudero, Ibon

Kurtso akademikoa: 2019-2020

Deialdia: Ekaina

AURKIBIDEA

1.	SARRERA ETA JUSTIFIKAZIOA.....	8
2.	HELBURUAK.....	9
3.	MARKO TEORIKOA.....	10
3.1.	Adin txikietan motrizitatea garatzeko esparruak	10
3.1.1.	Motrizitate lanaren garrantzia	10
3.1.2.	Esparru formala (Gorputz Hezkuntza) eta ez formala (Eskola Kirola)	11
3.2.	Motrizitatearen lana Akzio Motorraren paradigmen eskutik.....	13
3.2.1.	Praxiologiaren oinarriak.....	13
3.2.1.	Akzio Motorraren Domeinuen bidez programatzea	17
3.3.	Usurbilgo motrizitate lanaren planteamendu pedagogikoa.....	19
3.3.1.	Udarregi Ikastolako Lehen Hezkuntza.....	20
3.3.2.	<i>Zirimara</i> Eskola Kirolaren programa alternatiboa	21
4.	METODOLOGIA.....	25
4.1.	Parte hartzaileak	25
4.2.	Kodifikatzeko tresna.....	25
4.3.	Prozedura.....	28
4.4.	Analisi estatistikoa.....	29
5.	EMAITZAK.....	30
5.1.	Dimensio kuantitatiboa: konpromezu motorra.....	30
5.1.1.	Motorra eta ez-motorra.....	30

5.1.2. Denboraren kudeaketa: saioaren atalak eta dentsitatea	30
5.2. Dimentsio kualitatiboa: jardueren ezaugarriak	31
5.2.1. Domeinu motorrak	32
5.2.2. Beste ezaugarri esanguratsuak: memoria eta materiala	32
5.3. Domeinu bakoitza lantzeko bidea	33
5.3.1. Domeinuak eta barne logikaren beste aldagaiak	33
5.3.2. Domeinuak eta saioaren atalak	35
6. EZTABAIDA.....	36
7. ONDORIOAK.....	41
8. LANAREN MUGAK ETA ETORKIZUNERAKO IKERKETA ILDOAK	43
9. ERREFERENTZIA BIBLIOGRAFIKOAK	45
10. ERANSKINAK.....	51

TAULEN AURKIBIDEA

1. Taula. Kategorizazio protokoloa (bertsio laburra).	27
2. Taula. Behatzaileen arteko konkordantzia frogaren emaitzak. Cohenen Kappa indize estatistikoa.	28
3. Taula. Landis eta Kochen neurtzeko eskala (1977).	29
4. Taula. Denbora ez motorra (EM) eta motorra (M).	30
5. Taula. Denboraren kudeaketa saioen atalei erreparatuz.	31
6. Taula. Denboraren kudeaketa dentsitateari erreparatuz.	31
7. Taula. Domeinuen lanketa.	32
8. Taula. Memoria eta materialaren lanketa.	33
9. Taula. Domeinuak beste ezaugarriekin erlazionatuz.	35
10. Taula. Sainen atalen denbora banaketa.	36

Laburpena

Motrizitatearen lanak garrantzi handia du garapen pertsonalean, bereziki eskola garaian. Jarraian aurkezten den azterlanaren helburua hezkuntza-eremu formalean eta ez-formalean proposatutako garapen motorreko programa aztertzea eta alderatzea da, Usurbilgo Udarregi Ikastolan (Gorputz Hezkuntza ikasgaia) eta Zirimara programan (Eskola Kirola). *Ad hoc* diseinatutako behaketa-tresna batetik abiatuta, bi programazioetan jasotako jarduerak ikuspegi kuantitatibo (konpromiso-denbora motorra) eta kualitatibo batetik (zereginen barne-logika) aztertu ziren. Oro har, emaitzek konpromiso motor handia erakutsi zuten, denbora motor eta dentsitate handiekin (%80 eta %86). Maila kualitatiboan, akzio motorraren domeinu eta zereginen barne-logikaren araberako konfigurazio desberdina zuten jarduerak egon ziren arren, hori ez zen modu ekitatiboan gertatu, jarduera psikomotorrek, materialdunek eta memorigabeek zereginetik pisu handiena bere gain hartu baitzuten. Eskola-kirolean, inplikazio motor txikiagoa egiaztatu zen, konpromiso motor eta dentsitate txikiagoarekin. Ekintza motorreko domeinuak erabiltzean, Gorputz Hezkuntzan banaketa ez zen ekitatiboa izan, eta oposiziozko sozomotorra izan zen presentzia txikieneko domeinua (%5) eta gorputz-adierazpenekoa erabiliena (%28). Eskola-kirolean, memoriadun jarduerak eta materialik gabeko zereginetik pisu handiagoa izan zuten Gorputz Hezkuntzan programatutakoarekin alderatuta. Lan motorraren proposamena diagnostikatzea, ezarri beharreko zereginen egiturazko ezaugarrietan oinarrituta oso lagungarria izan daiteke haren potentzial didaktikoa identifikatu eta optimizatzeko.

Hitz gakoak: motrizitatea, gorputz hezkuntza, eskola kirola, diagnostikoa, barne logika.

Resumen

El trabajo de la motricidad tiene una gran relevancia en el desarrollo personal, especialmente en la etapa escolar. El presente estudio tiene como objetivo analizar y comparar el programa de desarrollo motriz propuesto en los ámbitos educativos formal y no formal, en la Ikastola Udarregi de Usurbil (asignatura de Educación Física) y el programa Zirimara (Deporte Escolar). A partir de una herramienta observacional diseñada *ad hoc*, las tareas recogidas en ambas programaciones fueron analizadas desde una perspectiva cualitativa (lógica interna de las tareas) y cuantitativa (tiempo de compromiso motor). De manera global, los resultados mostraron un compromiso motor elevado, con un tiempo motriz y densidad elevados (80% y 86%). A nivel cualitativo, aunque hubo presencia de los diferentes dominios de acción y diferente configuración de las tareas según su lógica interna, esto no se dio de manera equitativa, asumiendo el dominio psicomotriz, las tareas con material y sin memoria el mayor peso. En el Deporte Escolar se constató una menor implicación motriz, con un tiempo de compromiso motor y densidad más bajos. En el manejo de los dominios de acción motriz, en Educación Física se observó un reparto menos equitativo, siendo el sociomotriz de oposición el dominio de menor presencia (5%) y el de expresión corporal el más utilizado (28%). En el Deporte Escolar, las tareas con memoria y sin material tuvieron más peso con respecto a lo programado en Educación Física. Diagnosticar la propuesta de trabajo motriz en base a los rasgos estructurales de las tareas a implementar puede resultar de gran ayuda para identificar y optimizar su potencial didáctico.

Palabras clave: motricidad, educación física, deporte escolar, diagnostico, lógica interna.

Abstract

Motor skills work has great relevance in personal development, especially at the school stage. The objective of this study is to analyse and compare the motor development program proposed in the formal and non-formal educational fields, in the Ikastola Udarregi in Usurbil (subject of Physical Education) and the Zirimara program (School Sports). From an observational tool designed *ad hoc*, the tasks collected in both schedules were analysed from a quantitative (motor commitment time) and qualitative (internal logic of the tasks) perspective. Overall, the results showed a high motor compromise, with a high motor time and density (80% and 86%). At the qualitative level, although there was a presence of the different domains of action and different configuration of the tasks according to their internal logic, this was not done in an equitable way, assuming the psychomotor domain, tasks with material and without memory, the greatest weight. In School Sports, a lower motor involvement was observed, with a lower motor commitment time and density. In the management of the motor action domains, in Physical Education a less equitable distribution was observed, with the opposition sociomotor being the domain with the least presence (5%) and the body expression domain the most used (28%). In School Sports, tasks with memory and without material had more weight with respect to what was scheduled in Physical Education. Diagnosing the motor work proposal based on the structural features of the tasks to be implemented can be of great help in identifying and optimizing its teaching potential.

Keywords *motor skills, physical education, school sports, diagnosis, internal logic*

1. SARRERA ETA JUSTIFIKAZIOA

Norberarentzako baliagarria eta erabilgarria izateaz gain benetako errealitatean erabilgarri izateko asmotan egindako lana da hau. Herriko eragileentzat erabilgarria izateko eta beraiek egiten duten lanari aletxo bat gehitzeko intentzioz sortutako lana hain zuzen ere. Zehazki, Usurbileko Udarregi Ikastolari, Zirimara Eskola Kirolari eta bien arteko erlazioari ekarpen bat egiteko asmoa duen esku hartzea da Gradu Amaierako Lan (GrAL) honetan jaso dena.

2016an Usurbilen Eskola Kiroleko eredia zalantzan jartzen da eta eztabaida askoren fruitu modura gaur egun ezagutzen dugun Zirimara sortu zen, jarduera fisiko erregular, osasuntsu, inklusibo, bidezko eta formatibo bat Usurbilen bermatu nahi duen Eskola Kirol proiektua. Zirimararen etengabeko autoebaluazio prozesuaren barnean kokatzen den lana da honakoa, non Zirimarako talde eragileak duen beharretako batetik abiatzen den. Izan ere, haur, guraso, ikastolako irakasle, zein hezitzaileek Eskola Kirolean eta Gorputz Hezkuntzako (GH) eremutan burutzen diren ekintzekin zer nolako eskaintza ematen edo jasotzen duten aztertu nahi dute.

Hau horrela izanik, Usurbilen eskaintzen den motrizitatea garatzeko planteamendua nolakoa den aztertzeke asmoz eta zenbaitetan sumatzen duten errepikakortasuna aztertzeke asmoz, Udarregiko GHko Lehen Hezkuntzako (LH) eta Zirimararen planteamendu pedagogikoen azterketa eta bien arteko konparaketa garatuko da lanean. Horretarako, bietan burutzen diren jardueren barne logikaren analisi bat egingo da, Akzio Motorraren Domeinu (AMD), dentsitatea, materiala eta memoria aztertuz.

Aurkezten den lanean, hasieran lanaren helburua zehazten da. Jarraian, marko teorikoa garatzen da, bertan lanaren azalpen zientifikoa emanez. Gero, lanaren atal praktikoarekin sartuz, atal metodologikoa aurkitzen da, burutu den ikerketa azalduz. Honen ondoren, lan praktikoak emaniko emaitza eta eztabaida aurkezten dira. Azkenik, lanean ateratako ondorioak, lanaren mugak eta etorkizunerako ikerketa ildoak azaltzen dira.

2. HELBURUAK

Lan honen helburu nagusia motrizitatea garatzeko Usurbilen dagoen planteamendu pedagogikoaren azterketa da, Udarregi Ikastolako Lehen Hezkuntza eta Zirimara Eskola Kirola ardatz hartuz. Bi planteamendu hauen eskaintza orokorra aztertzeaz gain bien arteko konparaketa bat ere burutuko da. Lan hau burutzeko jardueren analisi bat egingo da barne logikaren ikuspegitik, dentsitatea, saioaren atala, Akzio Motorraren Domeinuak, materiala eta memoria ardatz izanik.

Lanaren helburu nagusiaz gain, ikastolako irakasle eta Eskola Kiroleko begiraleen programaketak izango dituen ezaugarriak identifikatzeko eta hauek koherenteago bihurtzeko zenbait ezaugarri proposatuko dira lanean. Etorkizunean burutzen diren jarduerak aztertzeko erremienta eskuragarri izango dute irakasle eta begiraleek.

3. MARKO TEORIKOA

Adin txikitan motrizitatearen lana garrantzitsua izan ohi da motibo desberdinak medio. Hau horrela izanda, motrizitate lan hau garatzeko hezkuntzan bi esparru nagusi aurki ditzazkegu: Gorputz Hezkuntza eta Eskola Kirola. Bi eremu hauetan helburua ikaslearen garapen integralean laguntzea da eta horretarako egoera motorrak baliatzen dira. Izan ere, irakasleak proposatzen dituen jarduera motorren barne logikaren arabera, ikaslearen portaera desberdinak lortzen dira. Hau horrela izanik, ikaslea bere osotasunean hezteko egoera motor desberdinak proposatuz.

3.1. Adin txikietan motrizitatea garatzeko esparruak

3.1.1. Motrizitate lanaren garrantzia

Haurrak txikitan lortzen duen lehen ikasketa gorputza berarena da. Munduarekin erlazionatzeko bere baliabide bakarra gorputza denez adimen sensoriomotorra garatzen du, hau da, garatzen duen lehenengo konpetentzia, konpetentzia motorra da (Piaget, 1970). Haurrak gorputzaren mugimenduaren bitartez bideratzen du bere energia eta ekintza horien bitartez lortzen ditu esperientziak. Mugimenduak ematen dio aukera inguruan duen mundua sakonago ezagutzeko. Horrela, era propioan modu integralean garatzen da. Hau horrela, haurraren pertsonalitatea mugimenduaren bidez garatzen doa, bere behar biologiko, intelektual eta sozio-afektiboak mugimenduaren bidez bideratuz. Beste era batera esanda, haurrak mugimenduaren bidez pentsatu, ikasi, sortu eta arazoak gainditzen ditu (Ponce de León, eta Alonso Ruiz, 2009).

Jarduera fisikoa eta kirola lantzean pertsonalitatearen heziketa integral eta orekatu baten lanketan laguntzea espero da (Garrote, 1993). Besteak beste, garapen biologiko, kognitibo, afektibo eta soziala garatuz (Urdangarin, 1992). Horrela, barne ezagutza eta autokontrola sustatzen da (Deman eta Blais, 1982), eskuzabaltasuna, zintzotasuna, kolaborazioa, ... bezalako dohainak lantzen direlako jarduera fisikoa eta kirolaren bidez. Hau horrela izanik, balio hezigarri haundia dauka motrizitateak (Tap, 1991) eta gorputzaren garapenerako ez ezik,

pertsonaren garapen integralerako ezinbestekoa da mugimendua (Cagigal, 1979).

Eskola adina (4-14 urte) adin tarte garrantzitsua da garapen motorraren eta gaitasun motor berrien garapenerako. Adin tarte honetan ematen baita oinarrizko gaitasun motorren eta gaitasun motor zehatzen arteko trantsizioa. Horretaz gain, adin tarte honetan identitate pertsonalaren garapena ematen da eta praktika motorraren ausentziak informazio pertzepzioan eta motorrean eragin negatiboa izan dezake haurraren (González González de Mesa, Cecchini Estrada. López Prado eta Riaño González, 2009). Hau horrela, mugimenduan ez hezteak ekar ditzaken gabeziak ikusirik, haurraren motrizitatea kontuan hartzen ez duen hezkuntza bat ez da haurraren dimentsio osoa kontuan hartzen ariko (Nista-Piccolo, 2015).

Laburbilduz, López Pastor eta kolaboratzaileek (2016) motrizitatearen lanketak dituen erronken inguruan burutu zuten artikuluan azpimarratzen dute motrizitatea lantzeko hezkuntza esparruetan hiru helburua nagusi bete behar direla; ikaslearen garapen fisiko-motorra garatzea, ikaslearen kultura fisikoaren sorkuntzan eta egituratzean laguntzea eta ikaslea gizarte demokratiko baten parte izanik honen garapen integralari ekarpena egitea. Hiru helburu hauek saioetan era global batean landu behar direlarik. (López Pastor, Brunicardi, Carlos, Arribas, eta Aguado, 2016).

3.1.2. Esparru formala (Gorputz Hezkuntza) eta ez formala (Eskola Kirola)

Motrizitateak hezkuntza esparruan duen garrantzia ikusirik. Motrizitatea garatzeko bi hezkuntza- esparru aurki ditzazkegu. Batetik Gorputz Hezkuntza (Hezkuntza formala) eta bestetik Eskola Kirola (Hezkuntza ez- formala).

GHari dagokionean, hezkuntzan duen garrantzia askotan osasun fisikoaren ongizatean duen onurarekin justifikatu ohi izan da. Gaur egun ordea jakina da, onura horretaz gain GHak osasun mentalean, garapen sozialean eta ongizate emozionalean onurak dituela (Bisquerra Alzina, 2011). GH arloa ikaslea modu integral batean garatzea bilatzen duen arlo gutxi horietako bat da. Izan ere, arlo

honek ikaslea eremu sozial, afektibo, psikomotor eta kognitiboan garatzen du (Vargas Pérez eta Orozco Vargas, 2003).

236/2015 Dekretua, abenduaren 22koa, Oinarrizko Hezkuntzaren curriculuma zehaztu eta Euskal Autonomia Erkidegoan ezartzen duenera jotzen badugu oinarrizko diziplina barneko konpetentzia bezala agertzen zaigu konpetentzia motorra, hau GHko saioetan garatzen delarik. Konpetentzia motor honen helburu nagusia ikasleak esperientzia motor ugariak lantzea da, hauek garatuko baitute ikaslea modu integral batean. Izan ere, bertan adierazten den moduan jarduera fisikoa bizitza aktiboa, autonomia eta gogobetea lortzeko bitartekoa da. Ikasgaiak izaera ludikoa du, bizipenetan oinarritzen da eta egokia da dekretuan zehazten diren zehar-konpetentziak eta diziplina barneko konpetentziak eskuratu eta lantzeko.

Bestetik, Eskola Kirola aurkitzen dugu, GHren luzapen moduan hartu daitekeen eskola orduetatik kanpoko jarduera (Vargas Pérez eta Orozco Vargas, 2003). Motrizitatea lantzeko, GH arloaren orduak nahikoak ez direnez Eskola Kirolak garrantzia hartzen du egin behar horretan. Eskola kiroleko saioak hezkuntza ez formalean kokatzen dira, giro ez formalago batean eta garrantzitsutzat jotzen dira eremu honetan ezaugarri ludikoa, esperientzia positiboak eta ekintza motibagarriak (Luengo Vaquero, 2007; Mollá Serrano, 2007).

Euskadiko Kirolaren ekainaren 11ko 14/1998 Legeak bere V. tituluaren dio eskolako kirola funtsezkoa dela eskola-umeen heziketa integralari begira, haien nortasuna era harmoniatsuan garatzeari begira eta etorkizunean kirola modu jarraituan egin ahal izatea bermatuko duten baldintza fisiko eta prestakuntzari begira.

Eskola Kirola hezkuntza prozesuaren baitan biltzen dela aintzat hartuta, ekimen honen funtsa haurren heziketa izango da, beti ere jarduera fisikoa oinarri hartuta. Hau da, Eskola Kirolaren bidez haurrek eskola aldian, GH-an, izaten duten heziketari jarraipen bat eman nahi zaio, haurraren garapen integrala lortzera bidean osagarri izanik (125/2008 Dekretua).

Osagarritasun hau hizpide hartuz, Eskola Kirolean jarduera fisikoa praktikatzeak zenbait onura ekartzen dizkio: batetik, aipatu bezala, haurrari pertsona bezala garatzean ekarpen zuzena egingo dio, jarduera beraren bidez zenbait balio eta jarrera transmitituz eta ikaskuntza prozesua osatuz; eta bestetik, jarduera fisikoa praktikatzeko ohitura sustatuko du, bide batez etorkizuneko pertsona eta gizarte osasuntsu baterako bermeak jarriz (125/2008 Dekretua).

Laburbilduz, Eskola Kirola eta GH bi kontzeptu osagarri dira eta biek haurraren heziketa prozesuan laguntzen dute (Vargas Pérez eta Orozco Vargas, 2003). Hezkuntzaren helburu nagusizat hartzen badugu gizabanakoaren garapen osoa eta hiritar arduratsua heztea. Hezkuntzaren, Heziketa Fisikoaren eta Eskola Kirolaren helburu nagusia berdina da, pertsona era integralean heztea. Beraz, GHak eta Eskola Kirolak erremienta bat dute non hezkuntzako helburu orokorrak betetzen diren, eta hau motrizitatea da (Vargas Pérez eta Orozco Vargas, 2003). Hau horrela izanik, motrizitatearen lanketa ezinbesteko eremua da hezkuntza sistema orekatu batean (Sáenz-López Buñuel, 1999).

3.2. Motrizitatearen lana Akzio Motorraren paradigmen eskutik

3.2.1. Praxiologiaren oinarriak

GH hezkuntza sisteman ezinbesteko arloa dela ikusi bada ere, arlo honen kontzeptuaren inguruan nahasmen eta desberdintasun handiak egon dira. Identitate arazo bat egon izan da eta oraindik ere presente aurkitzen den arazo epistemologiko bat aurkitu dezakegu (Larraz Urgelés, 2017). GH ikasgeletan garatzerako garaian bi diskurtso nagusitu izan ohi dira. Batetik, errendimenduaren diskurtsoa, zeinak helburu duen ikasleen gaitasun fisikoa eta motorra hobetzea eta bestetik, parte hartzearen diskurtsoa, ikaslearen heziketa integral bat ardatz hartzen duena (Tinning, 1996).

Greziar garaitik XX. mendera arte presente egon den dualismoaren korrontearen eragina dela eta XIX. mendean gorputza eta arima bakoitza alde batetik lantzen zen. GHak gorputza makina baten moduan ikusten zuen, produktu biomekaniko huts baten moduan. Garai honetan, teknika eta mugimenduari garrantzia emanaz

eta pertsonaren osotasun hori kontuan hartu gabe (Dugas, During eta Madueño, 2006).

Dualismo hau gainditze aldera Pierre Parlebasek 1967an egituratu gabe zegoen GHren egituraketa proposatu zuen praxiologia motorraren zientziaren bidez. Parlebasentzat praxiologia motorra akzio motorraren ezagutzaren sortzailea da eta Heziketa Fisikoa portaera motorren pedagogia da. Hau horrela izanik, portaera motorraren pedagogia, akzio motorraren ezagutza era praktikoan lantzen duen alorra da (Navarro Adelantado eta Jiménez Jiménez, 2009).

Parlebasen ekarpena kontuan hartuz, 80ko hamarkadan, akzio motorraren ulermenean ezarri zen fokoa. Pertsonak zentzu eta intentzio batekin jokatzen dutela ardatz hartuz, portaera motorrak pertsonaren inplikazio globalean duen eragina aztertzen da. Portaera motor hau pertsona era integralean garatzeko elementu garrantzitsu moduan hartuz (Larraz Urgelés, 2017).

Parlebasek, jokabide motorra portaera motorraren antolakuntza esanguratsu bezala definitzen du, portaera motorraren esanahi eramaile moduan. Jokabide motor berriak lortze aldera, joko-jolasen araudiarekin edo zehatzago, joko-jolasen barne logikaren aldaketarekin jolastu beharra dago. Barne logikaren elementuen konbinaziotik sistema praxiko berriak osatzen baitira, jokabide motor berriak osatuz eta beraz esan nahi berriak lortu daitezke aldaketa hauekin (Lagardera eta Lavega 2003).

Egoera motorren barne logika osatzen duten elementu nagusiak lau dira; jokalarien arteko harremanak, espazioa, denbora eta materiala. Bakoitza aztertuta azpimultzo desberdinak topa ditzakegu (Parlebas, 2001):

- Harremanari dagokionean, egoerak psikomotorrak edo soziomotorrak izan daitezke. Egoera psikomotorrak diren kasuetan barne logikak ez du parte-hartzaileen arteko inolako harremanik ezartzen. Egoera soziomotorretan aldiz ikasleen elkarrekintza sustatuko du egoerak. Hau horrela izanik, elkarrekintza hau bi motatakoa izan daiteke; kideen artekoa edo arerioen artekoa. Komunikazioa eta kontrakomunikazioa emanez. Jarduera soziomotorretan beraz parte-hartzaileek beste parte-hartzaileen

informazioa eskuratu eta prozesatu beharko dute egoera psikomotorretan ez bezala (Etxebeste, 2001).

- Espazioari dagokionean, espazioa ziurra edo ziurgabea izan daiteke. Espazio ziurraren kasuan parte hartzaileek ez dute ingurutik informaziorik jaso eta deskodetu beharko. Ziurgabean ordea egoera motorren gakoetako bat espazioaren informazioa jaso eta interpretatzean dago (Etxebeste, 2009).
- Denborari erreparatuz, batzuetan, joko-jolasaren amaiera jarduerak berezkoak dituen denboraren egiturak emango du, hau da, distantzia bat zeharkatzean (atletismoko 100m), puntu kopuru batera heltzean (tenisean), ... Hau horrela izanik, irabazle eta galtzaileak egongo dira derrigor; horrelako jardueri, jarduera memoriadunak deitzen zaie. Beste batzuetan aldiz, egoeraren amaiera kanpo logikaren elementuren batek ezartzen du eta hauei memoriagabeak deritze, izan ere, joko-jolasaren plazer hutsa bilatzen da irabazlerik izan gabe (Etxebeste, 2001).
- Objektuei dagokionean zentratuz, barne logikak zehazten du jarduera motor batean objektuekiko harremanak egon behar duen edo ez. Harreman hau ematen den kasuetan, ikasleak material zehatz batekiko harremana uztartu beharko du ezinbestean, beste batzuetan aldiz objektuekiko harremanik ez da egongo. Hala ere, aipatu beharra dago, gaur egun materialaren binomio honetan material autoeraikiaren inguruko azterketak burutzen ari direla. Izan ere, soin hezkuntzako ikasgeletan ohikoa ez den eta ikasleek eraikia den materialaren inguruko azterketak aurki ditzakegu (Méndez-Giménez, Martínez-Maseda eta Fernández Río, 2010; Méndez-Giménez, De Ojeda Pérez eta Valverde-Pérez 2016). Ikerketa hauetan ikasleek adieraziz, material autoeraikia erabili den kasuetan burututako lana baliagarriagoa, erakargarriagoa eta motibatzaileagoa izan dela, sormena lantzen laguntzeaz gain.

Barne logikaren elementuak labur azalduta, aldagai independente hauen konbinaketek portaera modalitate ezberdinak sortzen dituzte parte hartzaileen jokabide motorra orientatuz (Parlebas, 2001). Hau da, barne logikaren arabera, jarduera motor bakoitzak hartzailea era desberdinean inplikatu du (Parlebas,

2004). Aldaketa hauek, parte hartzaileek dominatu beharreko arazo desberdinak sorrarazten dituzte eta horrela, jokalarien esperientzia motor desberdina sustatuko da (Larraz Urgeles, 2004). Testuinguru honetan, irakasleak egoera motor hauen aukeraketa eta proposamenaren bidez sustatu ahalko du portaera bat edo beste (Parlebas, 2001).

Gainera, dudarik gabe, parte hartzaileengan eragin nahi bada hauek jokojolasean parte hartu beharko dute, izan ere, Heziketa Fisikoa ez da begiratze hutsa, eskuhartzea baizik eta ikasleak esperientzia motor ezberdinetan jarduten badu ikasiko du soilik (Parlebas, 1968). Hau da, GH benetako esperientzia hezigarriak bizitzeko eremua izan behar da, gorputz praktika anitzen bidez LHko etapako helburuak betetzeko asmoz. Hori horrela izateko, konpromiso motorrari eskaintzen zaion denbora, produktiboa eta denbora zati luzeena izan behar da benetako saioaren helburuak honi lotuak egoten baitira (Romero Cerezo, López Gutiérrez, Ramírez Jiménez, Pérez Cortés, eta Tejada Medina, 2008).

Proposatzen diren egoera motorrak sailkatzerako garaian, akzio motorraren pedagogian jardueren barne logikaren araberako sailkapenak burutzea proposatzen da. Sistema praxiologiko hauen adibide da Parlebasen Sinplexa esaterako. Sistema praxiologikoak erabilia, nagusienak diren ezaugarriak kontutan hartuta, eta ezaugarri antzekoak dituzten egoera motorrek ikasle edo parte hartzailearen jokabide motor antzekoa lortuko luketela aintzat hartuz domeinuak izeneko beste sailkapen mota bat sortzen da akzio motorraren printzipioak kontuan izanik (Lavega, 2004). Lurralde, kultura, gizarte eta ideologiaren arabera praxiologiaren adarreko autore desberdinek domeinu katalogo bat baino gehiago sortu dituzte, beraien testuingurura moldatuz (De Marimon, 2004).

Domeinuen sailkapenei dagokionean, Larraz (2002, 2008, 2009) eta GHko Jaca-Sabiñanigoko (Huesca) seminario iraunkorraren Akzio Motorren Domeinuaren (AMD) proposamena da orain arteko garatu eta egiaztatuenetako bat (López et al., 2016).

3.2.1. Akzio Motorraren Domeinuen bidez programatzea

Akzio Motorraren Domeinua (AMD) kontzeptua Gorputz Hezkuntzako egoera motorren sailkatze erremienta bezala erabiltzen da. Ideiaren funtsean jokabide motorrak gramatika konkretu bat duenaren ideia defendatzen da, zeinak jarduera talde horren barne logika determinatu eta eskusibo bati erantzuten dion (López Pastor et al., 2016).

Hau horrela izanik, jokabide motorrak sei AMD tan sailkatzen ditu Larrazek (2002, 2008, 2009) bakoitzarekin helburu desberdinak lortu nahi direlarik (Larraz, 2008; López Pastor, 2009).

- *AMD 1: Psikomotorra.* Ingurune ziur batean eginiko banakako jarduerak dira, beste parte-hartzaileekin elkarrekintzarik gabeak. Mugimenduen automatizazioa, esfortzuen kontrola eta errepikapena dituzte ezaugarri nagusi. Apenas dago erabaki hartzerik eta inguruaren esploraziorik. Normalean ekintza neurgarriak izan ohi dira espazio edo denbora parametroen bidez. Adb: banakako froga fisikoak, atletismoa, banakako joko- jolasak ... Domeinu honekin ikasleek garatzen dituzten ekintzak ulertu eta horien efikazia eta optimizazioa bilatu behar dute.

- *AMD 2: Oposizio hutsa.* Bat baten aurkako egoerak dira. Erabaki hartzea, aurre hartzea, kodifikatzea eta deskodifikatzea bezalako estrategiak eskatzen dituzten egoerak dira aurkaria gainditzeko. Ez dago kiderik baina bai arerioa. Ziurgabetasuna ez dator inguruagatik baizik eta aurkariagatik. Adb: 1vs1 pilota partidua, borroka jolasak, etab. Domeinu honen bidez, ikasleak aurkariaren jokabide motorra deskodifikatu beharko du, informazio garrantzitsuena ateraz eta ondoren ekintzara jo beharko du bere motrizitatea doituz eta aurkariari aurre hartuz.

- *AMD 3: Kooperazio hutsa.* Arazo komun bat ebatzea helburu duten jarduerak dira. Denek irabazten dute. Paktua, elkarrekintza, laguntza, inizatiba, erabakien onarpena eta solidaritatea bezalako ezaugarriak dituzte oinarri. Arazo orokor bat planteatzen da eta erlazioek betetzen dute berau konpontzeko zatirik pisutsuena. Ez dago zuzenean eragiten duen aurkaririk, kideak bakarrik dauden jarduerak dira eta hauen arteko elkarriketan eta kolaborazioan aurkitzen da

efikazia. Adb: joko-jolas kooperatiboak, soka saltoa, ... Domeinu honen bidez, ikasleen artean solidaritate jarrerak areagotzen dira eta euren arteko erlazioak positiboagoak bihurtzen dira.

- *AMD 4: Kolaborazio- oposizioa.* Etengabeko erabaki hartzea eskatzen duten egoerak dira, aurkarien mezuez gain kideenak interpretatzea eskatzen duelako. Oso arautuak eta kodifikatuak dauden egoerak dira beraz jokoaren arauak errespetatzea ezinbestekoa da. Talde honetan ohikoenak talde dueluak dira, non kideen artean kolaborazioa ematen den eta aurkariekiko aurkaritza. Adb: lau harriak, futbola, ... Domeinu honen bidez, ikasleak interakzio konstante bat bizi du, aurkariaren eta kidearen jokabidea deskodifikatu beharko du eta berak aukeraketa estrategikoak burutu beharko ditu logika kolektibo baten barnean, bere ekintzen bitartez arazoei irtenbidea emateko asmoz.

- *AMD 5: Gorputz adierazpena.* Adierazpen artistikoa, erritmikoa, gorputz adierazpena edo helburu komunikatiboa duten jarduerak. Rol desberdinekin lan egiten da; sortzaile, interpretatzaile, ikusle, kritiko, ... Askotan aurkezpen kolektibo bat helburu duten jarduerak izan ohi dira. Adb: dantzak, antzerkiak, itzalekin jolasak, acroesport, ... Domeinu honen bidez, haurrek espresioa eta komunikazioa lantzen dute, beraien imajinazioa eta sorkuntza garatuz. Horrelako egoera motorrek beraien sentsibilitatea eta afektibitatea estimulatu dute.

- *AMD 6: Ziurgabetasun jarduerak.* Kontrolatzen ez dugun ingurune batean burututako jarduerak dira. Orokorrean natur eremuetan burutzen dira. Jarduera hauen funtsa ingurunearen ezegonkortasunaren irakurmenean dago. Ikasleak ingurunea dekodifikatu behar du, segurtasuna eta arriskuaren arteko oreka bat lortu eta jardueraren iraupena kontrolatuz bakoitzaren energiaren doikuntza bat aplikatu. Adb: orientazioa, eskalada, mendiko bizikleta, etab. Domeinu honetako jarduerak parte-hartzaileengan inplikazioa eta konpromisoa sorrarazten dute, honek barne hartzen duen karga emozionalarekin batera. Gainera, horrelako jarduerak interes handiko beste hezkuntza alderdi batzuk gauzatzen dituzte, hala nola, naturarekiko ezagutza eta errespetua, elkarbizitzen ikastea, auto protekzioa eta segurtasun pertsonala zein kolektiboa.

Azalduriko domeinu hauen bidez programatzeak logika, sistematizazioa, zehaztasuna eta gertutasuna ematen dio egunerokotasunari (López Pastor,

2009). Horretaz gain, pertsona izaten ikastea laguntzen du, GHko konpetentzia espezifikoak zehazten ditu eta GHko praktikak eta edukiak koherentziaz antolatzea ahalbidetzen du. Laburbilduz GHari barne koherentzia ematen dio (Larraz, 2009).

236/2015 dekretuan LHko lehenengo etapetan jardueri dagokionean gomendatzen da, ingurune fisiko egonkorretan eta psikomotrizitate egoerak edo egoera indibidualak lantzea. Ondoren, etapa honetako azken urteetan, pixkanaka, egoera soziomotorrak eta ingurune ezegonkorrak txertatuz. “Grupo de Trabajo de Segovia de Investigación- Acción en Educación Física que desarrolla su labor con el apoyo del CFIE de Segovia y el Centro Buendía” ko adietuek ordea, urteko programazio batean honako puntu hauek betetzea proposatzen dute (López Pastor et al., 2016):

- Kurtso bakoitzean AMD guztiak lantzea era orekatu batean (1 edo 2 unitate domeinuko).
- Lana ikasturteka sekuentziaz, horrela domeinu bakoitzaren barnean jarduera desberdinak landuko direlarik.
- Unitate bakoitzean nagusiki eta era espezifikoan AMD bat lantzea. Horrela ezagutza esanguratsuak lortu eta konpetentzia motorra garatzeko denbora izan dezaten ikasleek (8-15 saio).
- Barne logikaren arabera saioak planifikatu eta ebaluatzea.

Laburbilduz, AMD bidez programatzeak ziurtatzen digu ikasleek era guztietako esperientzia motorrak biziko dituztela bere formakuntza guztian zehar. Horrela, ikasle bakoitzaren ahalmen motorra, kultura motorra aberastuz eta beraien egunerokotasunerako jarduera fisikorako atxikidura handituz. Hau horrela izanik, AMDetan oinarritutako programazio batekin lan egiteak gure arloan ondo formaturiko ikasleak lortzen lagunduko digu (López Pastor et al., 2016).

3.3. Usurbilgo motrizitate lanaren planteamendu pedagogikoa

Ikerketa honetan alderatuko diren bi planteamendu pedagogikoen eragileak Usurbilen kokatzen dira. Usurbil, Donostiatik 10kmra kokatzen den landa

eremuko herri bat da, non bere indar ekonomiko nagusia industria den. 6000 biztanle inguru dituen udalerrria da. Bertako biztanleen artean euskara izanik hizkuntza nagusia (Ayuntamiento de Usurbil, d.g.). Jarraian bi eragile hauek bakoitza bere aldetik aurkeztuko dira:

3.3.1. Udarregi Ikastolako Lehen Hezkuntza

Udarregi, Usurbilgo hezkuntza instituzio garrantzitsuena da. 1968an sortu zen gurasoen elkarte baten eskutik eta 1980an Ikastolen Elkartera batu zen D modeloko Ikastetxe kontzertatua da. Udarregi Ikastolaren ardatza euskara, euskal kultura eta bere baloreak transmititzea dira. Erakundea apolitiko eta akonfesionaltzat aurkezten da. Heziketa erakundea den heinean, ikasleek beren ezagupen, trebetasun eta gaitasunen doikuntza eta armonia bilatzea du helburu, honekin gizabanakoaren garapen intelektual, fisiko, sentikor eta morala lortzeko asmoz. Azken finean ikasleak, gizartean gozatu eta pertsonak bezala beren ardurak har ditzaten transmititzea du helburu (Udarregi Ikastola, d.g.).

Gaur egun, Udarregik Haur Eskola (HE), Haur Hezkuntza (HH), Lehen Hezkuntza (LH) eta Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzako (DBH) eskaintza ditu. Orotara, 600 ikasle baino gehiago eta 100 langile baino gehiago dituen erakundea da. HE, HH, LH eta DBH kontuan izanik 65 irakasle daude gaur egun lanean, horietatik 23 LHko irakasleak izanik.

Ikasle taldeari dagokionean, LHn 1, 2, 4 eta 5 mailatan bi talde aurki ditzakegu A eta B. LHko 3. eta 6. Mailan berriz 3 talde, A, B eta D. Orokorrean ikasle kopuruak beherantz doaz. Horren adibide da, LHko maila altuenetan 23-27 ikasleko gelak aurki ditzazkegula baina maila baxuenetan ordea 20-21 ikasleko osatzen dute gela. Are gehiago LH1ean 15 hurreko bi gela soilik dira.

Ikasleak orokorrean denak Usurbildarrak dira eta beraien artean erlazio estua izaten dute, izan ere, Usurbil herri txikia izanik haien arteko harremana ez da soilik gelakide izatearena. Txikitatik elkar ezagutu ohi dira eta ikasgela konpartitzeaz gain eguneroko bizitzan esparru asko konpartitzen dituzte, kalean, parkean, eskolaz kanpoko jardueretan, etab.

Ikastola eraikin ezberdinetan banaturik dago baina LHko ikasleak denak Agerialdeko eraikinean batzen dira, orokorrean beraien ordu guztiak bertan pasatzen dituztelarik. Agerialde lau pisuko eraikina da. 1. eta 2. Pisuan Haur Hezkuntzako (HH) haurrak aurki ditzakegu. LH 1, 2 eta 3ko talde guztiak 3. solairuan daude kokaturik, denak solairu berean izan ere konfiantzaren pedagogian oinarritutako metodologia bat erabiltzen baitute eta horretarako ikasgelaz gain pasiluak metodologia hau burutzeko egokituak daude. 4. eta azken pisuan daude kokaturik LH 4, 5 eta 6ko talde guztiak. Ohiko gelez gain Agerialdeko 2. pisuan aurkitzen dira plastika, musika, ingeles eta psikomotrizitate gelak, gela hauetan saio espezifikoak egiten direlarik. Honetaz gain, Agerialdek bi patio itxi ditu ikastolaren aurrealdean eta atzealdean frontoi eta patio ireki haundi bat du parke, porteria eta saskibaloiko saski batzuekin.

GHri dagokionean, maila guztietan, LH1ean ezik astean ordu beteko bi saio burutzen dituzte. LH1an 2 orduak jarraian izaten dituzte eta aste batean GH saioa eta bestean psikomotrizitatea egiten dute. Giza baliabideei dagokionean, LHn 4 irakasle espezifiko topa ditzakegu GHn beraien artean koordinatzen dira eta hori gauzatzeko astero koordinazio bilera bat egiten dute.

Baliabide materialei eta espazioei dagokionean, GHko saioak orokorrean kiroldegian egiten dira. Izan ere, ikastolak Udaletxerekin akordio bat du eskola orduetan kiroldegiko pista zein beste eremu batzuk erabiltzeko ikastolak lehentasuna izan dezan. Zehazki, LH1, 2 eta 3ko ikasleek tatamia erabili ohi dute eta 4, 5 eta 6koek erabilera anitzeko pista. Usurbilgo Oiardo kiroldegia LHko eraikinetik 100m ra kokatua dago eta bidea espaloiz egina dago bertara joaten arriskurik ez dagoelarik. Gainera, kontuan hartzekoa da Udarregik bertan material anitzeko gela bat duela GH ko saioak burutzeko. Material gela hau ondo hornitua dagoelarik, material berri desberdin askorekin. Saio bereziak egiten dituztenean herrira jotzen dute eskola ingurunean aurki daitezkeen parkeak eta zelaiak edo herriko beste zenbait eremu erabiliz.

3.3.2. *Zirimara* Eskola Kirolaren programa alternatiboa

Euskal Autonomia Erkidegoan (EAE) Eskola Kirola, 125/2008 Dekretua, uztailaren 1ekoa, Eskolako Kirolari buruzkoak arautzen du. Dekretu honek,

Eskola Kirolaren inguruko orokortasunak zehazten ditu. Esaterako, Eskola Kirola 6-16 urte bitarteko umeek gauzatzen dituzten mugimenduzko jarduerak, jarduera fisikoak edo kirol jarduera hezigarriak direla, umeen heziketa integralaren barruan kokatuta. Hau horrela bada ere, dekretuak aipatzen dituen orokortasunetik kanpo, lurralde historikoetako Foru Aldundi bakoitzak, urtero, bere programa gauzatzeko askatasuna du. Hau horrela izanik, Gipuzkoako Foru Aldundiak (GFA) urtero egiten duen programaren barnean kokatzen da Zirimara, Zirimarako haurrak 2019-2020ko Gipuzkoako Eskola Kiroleko Jardueren Programari erreparatuz, benjaminurre (LH1-LH2) eta benjaminak dira (LH3-LH4). Adin tarte honetarako, EAE dekretuak markatzen dituen parte hartze, errendimendu eta talentu identifikazio ibilbideetatik soilik lehenengoa garatu daiteke, hain zuzen ere, parte hartzeari dagokiona.

Parte hartzeko ibilbideko jarduerak bi ataletan banatzen dira, benjaminurre kategoriari dagokionean. Alde batetik, hastapeneko jarduerak non haurrek honako jarduerak burutu ditzaketen: Jolas hezi programa, gimnastika (gorputz-adierazpena), judo, igerian ikastea, lerroko irristaketa, skatea, kirolaniztasun egokitua, eskalada egokitua, mendizaletasuneko jarduera inklusiboak (multiabentura, mendiko aterpetxean, eskalada, parke naturalak eta mendi-ibilaldiak) eta UDA 2020 kanpaina. Beste alde batetik, parte hartzeko lehiaketa jarduerak: Gipuzkoako eskolarteko jokuak atala aurkitzen dugu adin tarte honetan soilik mendizaletasunean parte hartzeko aukera izanik (Gipuzkoako Foru Aldundia, 2019).

Benjamin kategoriari zuzendutako jarduerari dagokienean, benjaminurre kategorian gertatzen den moduan bi multzo topatzen ditugu. Alde batetik, hastapeneko jarduerari dagokiona, aurreko kategorian gazteek aurkitzen dutena baina aukera askoz ere anitzagoarekin. Beste aldetik, parte hartzeko lehiaketa jarduerak: Gipuzkoako eskolarteko jokoak multzoa aurkitzen dugu, herri edota eskualde mailako kirol anitzekin osatua (Gipuzkoako Foru Aldundia, 2019).

Legeak hau zehazten baldin badu ere, tokiko erakundearen edo udalerriaren eskumena da herrian bertako programa zehatza, eraiki eta aurrera eramatea, zehazki esateko ikastetxekoa. Hau horrela izanik, Usurbilen ikastetxe nagusia

Udarregi Ikastola da eta beraz eskola kiroleko programa Udarregi Ikastolako eskola kiroleko koordinatzaileak garatu du udaletxearekin kolaborazioan (Martínez Merino, Nabaskues Lasheras, Fernandez- Lasa, eta Usabiaga Arruabarrena, 2019).

Usurbilgo Eskola Kirolaren eskaintza nagusia honakoa da gaur egun:

- LH1-LH4: Zirimara.
- LH5-LH6: Eskubaloia eta futbola.
- DBHtik aurrera: Herriko kirol klubek eskaintza nagusitzen da.
- Lan honetan zehar LH1-LH4 bitarteko Zirimara aztertuko da. Zirimara 2016an garatzen hasi zen proiektu bat da. Garai horretan Usurbilgo eskola kirolean lanean jarduten zuten eragile desberdinek zuten kezka baten ondorengo lanaren fruitu moduan. Eskola kirolean garai hartan lan egiten zuten eragileek beraiek garatzen zuten Josta eta Blai, garai horretako eskola kirol proiektua, ea benetan formatzailea zen edo ez jakin nahi zuten. Hau horrela izanik barne eta kanpo hausnarketa bat jarri zen martxan herrian eta diagnosi bat egin zen. Diagnosi horretan puntu hauek nabarmendu zirelarik (Udarregi Ikastola, Usurbilgo Udala eta Noaua, 2018):
- Ez da inklusiboa.
- Jolasetik kirolera. Kirolean aukera gutxi.
- 10 urtetik aurrera lehia-eredua heziketa-ereduari gailentzen zaio.
- Estandarizatutako eta estalitako instalazioetan. Ziurgabetasunik ez.
- 14-16 parte-hartzearen jaitsiera nabarmena. 16tik aurrera, oso nabarmena.
- Antolatutako jarduera gehiegi, kaleko jolas librearen jaitsiera nabarmena.
- Irakaskuntza-estilo gidatua, jolas librea eta autokudeaketarik ez.
- Hezitzaileen profila kirolarekin oso lotua. Hainbat praktika motorrekin erlaziorik ez
- Programazio zehatzik ez, nahiz eta saioak antolatu.
- Gurasoen edo herritarren parte-hartzerik ez, komunitatearekin ia erlaziorik ez.

- Herriko ekitaldiekin erlaziorik ez.

Behin diagnosia egin eta datuak aztertu ondoren bertako eragile desberdinek honako puntu hauen baitan adostasuna lortu zuten (Martínez Merino et al., 2019):

- Gaztearen garapen integrala kontuan izateko asmoz momentuan indarrean zegoen programazioa berrantolatzeko beharra.
- Tradizionalki herrian garatu izan den eskola kirol modelo tradizionala eta lehiakorra arbuiatzeko beharra.
- Jarduera fisiko erregular, osasuntsu, inklusibo, bidezko eta formatibo bat bermatzeko garrantzia.

Ondoren, 2018-2019 ikasturterako zenbait lan ildo jarri ziren martxan eskola kiroleko programa transformatzeko. Esaterako, LH 1-4 batu, ordutegia bateratu (astearte-ostegun) eta asteko iraupena 2 ordutik 4 ordura igo, espazioaren erabilera efizienteagoa egin eta kalera atera, hezitzaile kopurua handitu, naturarekin eta herriko elkarteekin harremana handitu, etab. bezalako aldaketak aurrera eramaten dira hezkuntza modelo hezitzaileagoa, inklusiboagoa, partehartzaileagoa eta globalagoa lortu nahian. Hau horrela izanik, bertan parte hartzen duten ikasleek, balore desberdinak landu, naturarekin kontaktu gehiago izan eta erabaki ahalmena eta autonomia landuko dituzte. Hau guztiaren azken helburua haurraren garapen integrala izanik (Martínez Merino et al., 2019).

2019-2020 ikasturteari dagokionean eragileen esanetan aurreko urteko esperientzia positiboa izan zenez programaketaren doikuntzarekin jarraitzen dute baina aldaketa nabarmenik egin gabe urte honetan.

Ikasle taldeari dagokionean, ikasturte honetan guztira 111 ikasle biltzen dira Zirimaran horietatik 24 neskek eta 87 mutilak direlarik. 111 ikasleak mailaka aztertuta: LH1en 11, LH2n 24, LH3n 51 eta LH4en 25. Gainera kontuan izan behar da ikasle batzuk ez direla asteko bi egunetan joaten. Asteartetan 51 gazte egoten dira saioetan eta ostegunetan 95.

4. METODOLOGIA

4.1. Parte hartzaileak

Ikerketa honetarako Udarregi Ikastolako LHko ikasleei zuzenduriko Gorputz Hezkuntzako eta Usurbilgo Zirimara Eskola Kiroleko 2019-2020 urteko programaketak erabili dira. Zehazki adieraziz, Gorputz Hezkuntzako programaketarako LH 1-6 bitarteko programaketak urtez urtekoak dira, adin bakoitzari berea dagokiolarik. Eskola Kirolean berriz, LH 1-4 mailarako zuzendutako programaketa orokor bat burutzen da Usurbilgo Eskola Kirolean.

LHko adin tartea ikertzeko adin egokia da. Izan ere, adin tarte garrantzitsua da pertsonaren garapen motorraren eta gaitasun motor berrien garapenerako. Haur hauek oinarrizko gaitasun motorren eta gaitasun motor zehatzen arteko trantsizioa bizitzen dute, identitate pertsonalaren garapenarekin batera (González González de Mesa et al., 2009). Aztertze adin tarte egokia izateaz gain, Usurbilen Eskola Kirolek bizi duen eraldaketa prozesua aprobetxatu eta ni neu herritarra izanik esku bat botatzeko asmoz aukeratu izan da Usurbilgo testuingurua.

Programazioen gehiengoa saioetan praktikan jarri dute nahiz eta aurten bizi dugun COVID 19 birusa dela eta azken hiruhilabetean ikasleek etxetik lanarekin jarraitzeko asmoz programaketa moldatu duten.

4.2. Kodifikatzeko tresna

Programazioan planteaturiko jardueren azterketa burutzeko taula bat sortu da. Taula honetan programazioan adierazitako jarduera guztiak sailkatu dira, akzio motorreko zein ez motorreko momentuak bertan erregistratuz. Erraminta honen bitartez, programatuta dauden jardueren ezaugarri estrukturalak aztertuz, motrizitate lanaren planteamenduaren kalitate maila baloratzen da bi dimentsiotatik. Batetik, dimentsio kuantitatiboa, jarduera motorra burutzen duten praktika errealak edo efektiboak, hau da, konpromezu motorra neurtuz (Olmedo, 1998) eta bestetik, dimentsio kualitatiboa, barne logikaren ezaugarri zehatz batzuen bidez (domeinua, memoria eta materiala).

Taula hau, edozein hezitailerentzat erabilgarria den tresna kuantitatibo eta kualitatiboa da, berarekin atxikiturik erraminta honen bidez kategorizazioa ahalik eta era objektiboenean burutzeko asmoz, protokolo bat jarraitu da. Bertan zehaztapen guztiak barne hartu direlarik (bertsio laburra 1. Taula, bertsio luzea: 1. Eranskina). Taulak lehen atalean orokortasunak jasotzen ditu; elkartea, maila, unitate didaktikoaren izena, saio zenbakia, ariketa zenbakia, ariketaren izena eta iraupena. Bigarren atalean, ikuspegi praxiologiko batetik zehaztapenetara igarotzen gara hemen bi talde banatuz.

Alde batetik, denboraren kudeaketari dagozkion irizpideak aurki ditzakegu, dentsitatea eta saioaren atala. Beste aldetik, jarduera motorraren ezaugarriei dagozkien irizpideak, domeinuak materiala eta memoria .

1. Taula. Kategorizazio protokoloa (bertsio laburra).

	IRIZPIDEAK	ITEM-AK	DESKRIBAPENA
OROKORTASUNMAK	Elkartea	UDARREGI (UDA) ZIRIMARA (ZIR)	Jarduera burutzen duen testuingurua.
	Maila	LH1, LH2, LH3, LH4, LH5, LH6, LH1-4	Jardueraren hartzailea den maila.
	UD	UD izena	Jarduera horri dagokion unitate didaktikoaren izena.
	Saio Zb.	Mailako saioa zenbakia	Mailako zenbatgarren saioa den.
	Ariketa Zb.	Unitateko saio zenbakia	Unitateko zenbatgarren saioa den.
	Ariketaren izena	Jardueraren izena.	Jarduerari programaketan ezarri zaion izena.
	Iraupena	Saioaren iraupena	Saioaren iraupena minututan
DENBORAREN EZAUGARRIAK	Dents. ind.	ERDIA	Parte hartzaileen %75> jardueran parte hartzen dagoenean.
		OSOA	Parte hartzaileen %75< jardueran parte hartzen dagoenean.
	Saioaren atala	BEROKETA (BER)	Saioko lehen ariketa motorrera arte.
		ATAL NAGUSIA (NAG)	BER eta LAS en arteko ariketak.
		LASAITZEA (LAS)	Saioko azken ariketa.
JARDUERA MOTORREN EZAUGARRIAK	Domeinuak	PSIKOMOTORRA (P)	Banaka espazio ziurrean eta elkarrekintzarik gabeko jarduerak.
		AURKARITZA (A)	Bat baten aurka (1:1), denak denen aurka (X:X) eta bat denen (1:X) aurkako egoerak.
		KOOPERAZIOA (K)	Taldeak areririk gabe helburu komun bat betetzeko jarduera,
		KOLABORAZIO OPOSIZIOA (KO)	Talde dueluak, 1:X hasierako egoerak baina harrapatzaileak gehitzen doazenean edo 1:X iheslarien arteko kolaborazioa ematen denean.
		GORPUTZ ADIERAZPENA (G)	Adierazpen ekintzak, antzerkia, erritmikoak...
		ZIURGABETASUN JARDUERAK (NJ)	Eremu ziurgabetan burutzen diren jarduerak.
		EZ MOTORRA (EM)*	Akzio motorrik gabeko ekintzak.
	Materiala	BAI	Jardueran erabiltzen den materiala GH ohiko materiala denean.
		AUT	Materiala ez denean ohiko materiala.
		EZ	Ez da materialik erabiltzen
	Memoria	DUNA	Irabazle argi bat dagoen jarduera.
		GABEA	Ez dago irabazle argi bat.

4.3. Prozedura

Lan hau hasieratik Udarregi Ikastolak eta Zirimarak topatu dituzten beharretatik abiatu den lana da. Bi elkarteei lanaren aurkezpen zehatza egin ondoren bien oniritzia jaso zen. Bi lan taldeen oniritziarekin batera jardueren kategorizazioa burutzeko beharrezkoak diren programaketak erabiltzeko baimena jaso genuen.

Lan honetan zehaztu den helburua lortzeko bi planteamendu pedagogikoen programazioetan garatzen diren jardueren barne logikaren azterketa bat burutu da. Azterketa honetan ez da zuzeneko behaketarik egin. Jarduerak aztertzerako garaian bi entitateek emandako urteko programazioen azterketa bat egin da. Bi entitateek diseinu ezberdineko programaketak partekatu zizkiguten baina bertan adierazten zen informazioa kategorizazioa burutzeko nahikoa zen. Bertan lanerako garrantzitsua zen informazioa matrize batean sailkatu zen Microsoft Excel 16,37 bertsiodun programan.

Bi entitateek eskura jarri zizkiguten programaketen azterketa burutu aurretik, jarduerak kategorizatzeko sistema bat ezarri zen protokolo zehatz batekin (bertsio laburra 1. Taula, bertsio luzea: 1. Eranskina). Protokoloa gauzatu ondoren, kategorizazio sistema honen fidagarritasuna frogatzeko asmoz behatzaile ezberdinen arteko konkordantzia froga bat egin zen. Froga honetan bi behatzaileek 50 jolasen bilduma bat erregistratu genuen, bakoitzak bere aldetik jardueren sailkapena egin eta ondoren lortutako kategorizazio emaitzekin alderaketa bat eginez. Kappa de Cohen (Cohen, 1960) estatistikoaren indizea erabili zen horretarako eta emaitzak interpretatzerako garaian Landis eta Kochenen (1977) eskala. Hau horrela izanik, irizpide guztietan ia erabateko adostasuna egon zen proba gauzatu zuten bi behatzaileen artean (Taula 2 eta 3).

2. *Taula.* Behatzaileen arteko konkordantzia frogaren emaitzak. Cohenen Kappa indize estatistikoa.

Irizpideak	Behatzaile arteko konkordantzia
Dentsitatea	0,87
Domeinua	0,98
Materiala	0,96
Memoria	1,00

3. Taula. Landis eta Kochen neurtzeko eskala (1977).

Kappa	Adostasun maila
<0,00	Adostasunik gabe
>0,00 - 0,20	Hutsala
0,21 – 0,40	Apala
>0,41 – 0,60	Neurrizkoa
0,61 – 0,80	Funtsezkoa
0,81 – 1,00	la erabatekoa

Behin kategoriatu sistema fidagarria dela frogatuta Udarregi Ikastolako eta Zirimarako urteko programazioen barne logikaren analisia burutu da. Udarregi Ikastolako programazioari dagokionean, LHko 6 maileri zuzenduriko GH saioetan proposatutako jarduerak aztertzeaz gain, GH arloarekin uztarturiko zenbat saio berezi kategorizatu dira mailaz maila. Hala nola, psikomotritate, gorputzaldiak, igeriketa, izotzetako patinajea, mendi irteerak, herri kirolak, boloak eta txirrindularitza saioak. Guztira, Udarregin 1948 jarduerak kategorizatu dira eta Zirimaran 373. Beraz, ikerketan guztira, 2321 jarduerak kategorizatu dira.

4.4. Analisi estatistikoa

Datuen analisian, testuinguru orokorraren deskribapena eta bi eremuen arteko konparaketa bat egin da jardueren barne logikan oinarritutako kategorizazioa aintzat hartuz. Hasieran, jardueren denboraren kudeaketari (kantitateari) erreparatu zaio eta ondoren jardueren ezaugarriari (kalitateari). Aldagai askeak, testuinguruak izan dira; Udarregi Ikastola LH 1-4, Zirimara LH 1-4 eta OSOA (bi testuinguruak batera). Mendeko aldagaiak, berriz, dentsitatea (osoa eta erdia), saioaren atala (beroketa, atal nagusia eta lasaitzea), domeinua (psikomotorra, kooperazioa, aurkaritza, kolaborazio-oposizioa, ziurgabetasun jarduerak, gorputz adierazpena eta ez motorra), materiala (bai, autoeraikia eta ez) eta memoria (memoriaduna eta memoriagabea).

Lanaren helburuarekin bat eginik, plano deskriptibo batean murgildu nahi da. Hau horrela izanik, bi testuinguru arteko konparaketa errazteko asmoz ehunekoak erabiltzea ulertu da aproposena.

5. EMAITZAK

Emaitzen atal honetan analisisian ateratako emaitzen taulak ageri dira haien azalpenarekin. Kasu guztietan maiztasunak ehunekotan adieraziak daude. Lehen atalean konpromezu motorra aztertuko da, ondoren konpromezu motor horren ezaugarriak eta amaitzeko domeinuak oinarri hartuz hauen erabilerari buruzko azterketa sakonagoa burutuko da.

5.1. Dimentsio kuantitatiboa: konpromezu motorra

Lehen atal honetan konpromezu motorraren analisiaren datuak aurkezten dira. Jardueren denbora motorra, honen kudeaketa eta dentsitatea aztertuz.

Oharra taula guztietan zehar: UDA LH1-4: Udarregi Ikastolako LH1-4; ZIR LH1-4: Zirimara LH1-4; OSOA: Udarregi LH1-6 eta Zirimara LH1-4.

5.1.1. Motorra eta ez-motorra

4. Taulan testuinguruak erreferentziatzat hartuz denbora motorra eta ez motorraren maiztasuna ageri da ehunekotan; batetik, Udarregi LH 1-4an denboraren %19,49 jarduera ez motorrei dagokie eta gainerako %80,51 jarduera motorrei. Bigarrenik, Ziramaran denboraren %33,40 eskaintzen zaio denbora ez motorrari eta %66,60 denbora motorrari. Bi testuinguruak osorik hartuz, hau da, Udarregiko LH1-6 mailak eta Zirimara, denbora ez motorra %20,31koa da eta motorra berriz %79,69koa.

4. *Taula.* Denbora ez motorra (EM) eta motorra (M).

	EM	M
UDA LH 1-4	19,49%	80,51%
ZIR LH 1-4	33,40%	66,60%
OSOA	20,31%	79,69%

5.1.2. Denboraren kudeaketa: saioaren atalak eta dentsitatea

5. Taulan testuinguru bakoitzaren denbora motorra soilik kontuan hartuz, denbora honen banaketa saioetan nola egiten den adierazten da. Saioak 3

ataletan banatu dira; beroketa, atal nagusia eta lasaitzea. Hau horrela izanik, Udarregik lehenengo lau mailetan bere denbora motorraren %98,61 atal nagusian eskaintzen du eta gainerako %1,39 beroketan, Zirimararen kasuan jarduera motorrei eskainitako denboraren %9,59 beroketan eman da, gainerako %90,41a atal nagusian eta bi testuinguru hauetan lasaitzean denbora motorrari ez zaio tarterik utzi. Eskaintza osoa aintzat hartuz beroketan denbora motorraren %8,10 gauzatzen da, atal nagusian %91,87 eta lasaitzean %0,03.

5. Taula. Denboraren kudeaketa saioen atalei erreparatur.

	BER	NAG	LAS
UDA LH 1-4	1,39%	98,61%	0,00%
ZIR LH 1-4	9,59%	90,41%	0,00%
OSOA	8,10%	91,87%	0,03%

Oharra. BER: beroketa; NAG: atal Nagusia; LAS: lasaitzea.

Denbora motor hau ea zein dentsitatez gauzatzen den adierazten digu 6. Taulak. Udarregiko denbora motorraren %10,91 dentsitate erdian gauzatzen delarik eta gainerako %89,09 dentsitate osoan. Zirimarako denbora motorraren kasuan %23,48 gauzatzen da dentsitate erdian eta %76,52 osoan. Eskaintza osoari dagokionean jarduera motorrei eskaini zaien denboraren %13,99 dentsitate erdian izan da eta %86,01 osoan.

6. Taula. Denboraren kudeaketa dentsitateari erreparatur.

	ERDIA	OSOA
UDA LH 1-4	10,91%	89,09%
ZIR LH 1-4	23,48%	76,52%
OSOA	13,99%	86,01%

5.2. Dimentsio kualitatiboa: jardueren ezaugarriak

Denbora motorraren ezaugarriak zehatzago aztertuko dira ondorengo atalean. Horretarako, domeinua, memoria eta materiala ardatz hartuz.

5.2.1. Domeinu motorrak

7. Taulan ikus daiteke denbora motorra domeinuen arabera sailkatuta. Udarregiko lehen lau maileri dagokionean jarduera psikomotorrek %17,17 errepresentatzen dute, aurkaritzakoek %5,38, kooperaziokoek %20,85, kolaborazio oposiziokoek %12,49, ziurgabetasun jarduerak %15,71 eta gorputz adierazpeneko jarduerak %28,41.

Zirimarari dagokionean, jarduera psikomotorrak %18,81, aurkaritzakoak %16,67, kooperaziokoak %14,77, kolaborazio oposiziokoak, %12,49, gorputz adierazpenekoak %12,26 eta ziurgabetasun jarduerak %13,51 errepresentatzen dute denbora motorrari dagokionean.

Bi testuinguruen eskaintza osoa kontuan hartzen badugu, denbora motorraren arabera ehunekoak honakoak dira; jarduera psikomotorrak %25,44, aurkaritzakoak %7,39, kooperaziokoak %15,10, kolaborazio oposiziokoak %11,40, gorputz adierazpenak %23,39 eta ziurgabetasun jarduerak %17,29.

7. Taula. Domeinuen lanketa.

	P	A	K	KO	G	NJ
UDA LH 1-4	17,17%	5,38%	20,85%	12,49%	28,41%	15,71%
ZIR LH 1-4	18,81%	16,67%	14,77%	23,96%	12,26%	13,51%
OSOA	25,44%	7,39%	15,10%	11,40%	23,39%	17,29%

Oharra. P: psikomotorra; A: aurkaritza; K: kooperazioa; KO: kolaborazio oposizioa; G: gorputz adierazpena; NJ: ziurgabetasun jarduerak.

5.2.2. Beste ezaugarri esanguratsuak: memoria eta materiala

Domeinuz gain, memoria eta materiala bezalako barne logikaren ezaugarri esanguratsuei erreparatuta honako emaitzak aurki ditzakegu (8. Taula). Udarregiko lehen lau maileri dagokienean, denbora motorra %15,15ean da memoriaduna eta %84,85ean memoriagabea, materialari dagokionean berriz %2,54an autoeraikia %60,47an material konbentzionala eta %36,99an ez dute materialik erabiltzen.

Zirimarako programaketaren azterketaren kasuan %35,03 de memoriaduna eta %64,97 memoriagabea da eta materialaren kasuan %4,97 autoeraikia, %72,86an GHko ohiko materiala eta %22,17an ez da materialik erabiltzen.

Eskaintza osoaren kasuan memoriari erreparatuz, %26,96 memoriaduna eta gainerako.%73,04 memoriagabea. Materialari dagokionean ordea, denbora motorraren %2,20 material autoeraikiarekin jardun dira lanean, %64,59 ohiko materialarekin eta gainerako denboraren %33,21ean ez dute materialik erabili

8. Taula. Memoria eta materialaren lanketa.

	MEMORIA		MATERIALA		
	DUNA	GABEA	AUT	BAI	EZ
UDA LH 1-4	15,15%	84,85%	2,54%	60,47%	36,99%
ZIR LH 1-4	35,03%	64,97%	4,97%	72,86%	22,17%
OSOA	26,96%	73,04%	2,20%	64,59%	33,21%

Oharra. DUNA: memoriaduna; GABEA: memoriagabea; AUT: material autoeraikia; BAI: GHko ohiko materiala; EZ: material gabeko jarduerak.

5.3. Domeinu bakoitza lantzeko bidea

Jarduerak aztertzerako garaian domeinuak duen garrantzia ardatz hartuz eta hauek sakonago aztertzeko asmoz aurkezten da honako atala. Atal honetan Usurbilgo eskaintza osoari egingo zaio erreferentzia, hau da, Udarregi Ikastolako LH1-6 eta Zirimarako 1-4 programaketetan lortutako emaitzei.

5.3.1. Domeinuak eta barne logikaren beste aldagaiak

Lehen azpi atal honetan, domeinuak barne logikaren beste ezaugarriekin konektatzen dira (9. Taula). Hau horrela, jarduera psikomotorrei dagokienean hauei eskaintzen zaien denboraren %67,80 memoriaduna da eta %32,20 memoriagabea. Gainera, denboraren %2,31 material autoeraikiarekin burutzen diren jarduerak dira, %86,67 ohiko materialarekin eta %11,02an materialik gabe. Horretaz gain, %19,99an dentsitate erdian burutzen diren jarduerak dira eta %80,01ean dentsitate osoan.

Aurkaritzako jardueri erreparatuz, %37,52 memoriaduna eta %62,48 memoriagabea dira. Materialaren kasuan %1,09 autoeraikitako materialarekin, %84,95 GHko ohiko materialarekin eta gainerako %13,96 materialik gabe. Dentsitateari erreparatuz, dentsitate erdian burutzen dira denboraren %53,06 errepresentatzen duten jarduerak eta dentsitate osoan %46,96.

Kooperazioko jardueretan, memoriaduna denboraren %3,71 da eta %96,29 memoriagabea. Autoeraikitako materiala, %4,28an eta %84,95an ohiko materiala erabiltzen da, gainerako %9,54an ez dute materialik erabiltzen. Kooperazio jarduerak %5,51 dentsitate erdian eta %94,49 dentsitate osoan burutzen dira.

Kolaborazio oposizio jardueretan denboraren %44,73 memoriaduna da eta %55,72 memoriagabea. Material autoeraikia %1,98an erabiltzen da eta ohikoa %74,61ean, gainerako %23,41ean ez dago materialik. Dentsitateari erreparatuz %14,99 erdian burutzen da eta %85,01 osoan.

Gorputz adierazpenari dagokionez, denboraren %99,72 jarduera memoriagabeei dagokie eta %0,28 memoriadunei. Materialik gabe burutzen da domeinu honi eskaintzen zaion denboraren %82,79, autoeraikitako materialak denboraren %1,52 suposatzen du eta ohikoak %15,70. Dentsitatearen kasuan %97,73a osoa da eta %2,27 erdia.

Azkenik, ziurgabetasun edo natur jardueri dagokienean, %92,97 da memoriagabea eta gainerakoa (%7,03) memoriaduna. Material autoeraikiak denboraren %1,77a suposatzen du, ohikoak %64,06 eta materialik gabe gauzatzen da gainerako denbora (%34,17). Dentsitatearen kasuan, erdia %11,08 eta osoa %88,92.

9. Taula. Domeinuak beste ezaugarriekin erlazionatuz.

	MEMORIA		MATERIALA			DENTSITATEA	
	DUNA	GABEA	AUT	BAI	EZ	ERDIA	OSOA
P	67,80%	32,20%	2,31%	86,67%	11,02%	19,99%	80,01%
A	37,52%	62,48%	1,09%	84,95%	13,96%	53,06%	46,94%
K	3,71%	96,29%	4,28%	86,18%	9,54%	5,51%	94,49%
KO	44,73%	55,27%	1,98%	74,61%	23,41%	14,99%	85,01%
G	0,28%	99,72%	1,52%	15,70%	82,79%	2,27%	97,73%
NJ	7,03%	92,97%	1,77%	64,06%	34,17%	11,08%	88,92%

Oharra: P: psikomotorra; A: aurkaritza; K: kooperazioa; KO: kolaborazio oposizioa; G: gorputz Adierazpena; NJ: ziurgabetasun jarduerak; DUNA: memoriaduna; GABEA: memoriagabea; AUT: material autoeraikia; BAI: GHko ohiko materiala; EZ: materialik gabeko jarduerak.

5.3.2. Domeinuak eta saioaren atalak

Denbora motorra domeinuetan banatuta eta ez motorra saioen atalekin erlazionatzen du 10. Taulak eta emaitzek erakusten duten moduan beroketari eskaintzen zaion denboraren ehuneko osotik denbora ez motorrari eskaintzen zaizkio %57,86 eta denbora motorrari %42,14. Denbora motor hori zehatzago domeinuka aztertzen badugu, domeinu psikomotorrari %7,01, aurkaritzakoari %5,16, kooperazioari %6,29, kolaborazio oposizioari %14, gorputz adierazpenari %6,51 eta ziurgabetasun jarduerari %3,19 dagokie.

Atal nagusiari dagokionean, denbora ez motorrari %1,79 eskaintzen zaio eta motorrari %98,21. Denbora motor hori aztertuz, psikomotorrari %25,75, aurkaritzari %6,84, kooperazioari %14,82, kolaborazio oposizioari %9,31, gorputz adierazpenari %23,67 eta ziurgabetasun jarduerari %17,83 dagokiolarik.

Azkenik, lasaitzeari erreparatzen badiogu denboraren %99,75 eskaintzen zaio denbora ez motorrari eta %0,25 denbora motorrari. Kasu honetan lasaitzean presente aurkitzen dugun domeinu bakarra kooperazioa delarik.

10. Taula. Saioen atalen denbora banaketa.

M/EM	Domeinua	BER	NAG	LAS
EM		57,86%	1,79%	99,75%
Motorra Totalean		42,14%	98,21%	0,25%
	P	7,01%	25,75%	0,00%
	A	5,16%	6,84%	0,00%
Motorra Domeinuetan	K	6,29%	14,82%	0,25%
	KO	14,00%	9,31%	0,00%
	G	6,51%	23,67%	0,00%
	NJ	3,19%	17,83%	0,00%

Oharra. M: denbora motorra; EM: denbora ez motorra; BER: beroketa; NAG: atal nagusia; LAS: lasaitzea; P: psikomotorra; A: aurkaritza; K: kooperazioa; KO: kolaborazio oposizioa; G: gorputz Adierazpena; NJ: ziurgabetasun jarduerak

6. EZTABAIDA

Lan honen bitartez Usurbilen martxan dagoen GH eta Eskola Kiroleko planteamendu pedagogikoaren azterketa egin nahi izan da, honen ezaugarriak bere osotasunean ikusiz eta ondoren bi testuinguru hauen konparaketa eginaz. Hau da, Udarregi Ikastolako LH 1-6 mailak eta Zirimarako LH 1-4 mailak osotasunean aztertuz eta ondoren Udarregi LH 1-4 eta Zirimara LH 1-4 konparatuz.

Azterketa hori burutzeko, batetik, konpromezu motorraren kantitateari erreparatu zaio, denbora motorra eta ez motorra, saioen atalak eta dentsitateari erreparatuz. Bestetik, denbora motorraren ezaugarriari, hau da, kalitateari erreparatu zaio, AMD, materiala eta memoria ardatz hartuz. Azkenik, domeinuak ardatz hartuz hauen azterketa sakonagoa burutu da materiala, memoria eta saioen atalarekin erlazionatuz.

Hasteko ezinbestekoa ikusten dugu Parlebasek (1967) aipatzen duen moduan parte hartzaileek joko-jolasetan parte hartzea izan ere, berak dioen moduan GH ez da begiratze hutsa baizik eta esku hartzea baizik eta horri esker ikasten du ikasleak. Hau esan da, eskaintza osoari dagokionean denbora motorrari eskaintzen zaion denbora handia dela esan genezake (%80). Hala ere, testuinguruaren konparaketara jotzen badugu, nabari da denbora ez motor handiagoa duela Zirimarak, %10a baina gehiagoko aldearekin. Hala ere, ez gara sakonago baloratzen jarriko, izan ere, kontuan izan behar da Zirimaran sarrera

erritualean umeak era askean kudeatu dezaketela denbora hori, batzuetan motorki aprobetxatuz eta besteetan ez.

Denboraren gehiengoa jarduera motorrei eskaintzeaz gain, denbora motorra saioaren ardatza izan behar da, izan ere, motrizitatea bera da hezkuntzako helburuak lortzeko erraminta (Vargas Pérez, eta Orozco Vargas, 2003). Hau planteamendua osorik zein ondoren testuinguruen konparaketa burutzean aurrera ematen da. Desberdintasunak aurkitu daitezke ordea beroketan, izan ere, Zirimararak jarduera motorrei tarte gehiago uzten die Udarregik baino. Lasaitzeari dagokionean, denbora motorraren agerpena anekdotikoa da, soilik denbora motorraren %0,03a aurkitzen dugu planteamendu osoa hartzean. Hausnarketa eta antzerako dinamikei balioa ematen zaiola azpimarratuz.

Konpromezu motorrarekin jarraituz, denbora motorraren erabilera sakonago aztertzeko aldagai garrantzitsua da baita dentsitatearena, izan ere, benetan parte hartzea nolakoa den adierazten digun aldagaia da (Etxeazarra, 2016). Hau horrela izanik, Usurbilgo planteamenduan denboraren gehiengoa dentsitate osoan gauzatzen da. Haurrei denbora hori benetan aprobetxagarria eginez. Hala ere, bi testuinguruen arteko konparaketan zentratuz desberdintasun nabariak aurkitu ditzakegu, Zirimarako jardueretan dentsitate erdiaren presentzia nahiko altua izanik (%23,48), hau da, eliminazio, itxarote ilara eta horrelako dinamikek denboraren laurdenean presentzia izanik.

Denbora motorraren kudeaketa albo batera utziz eta barne logikaren ezaugarrietara joz. Denbora motorrean gauzatzen diren jarduera mota aniztasunak aberasten du ikaslearen ezagutza (López Pastor et al., 2016). Emaizteari erreparatuz ordea, orekarik ez da ikusten jaso diren datuetan. Eskaintza orokorrari dagokionean kooperazioa eta natur jarduerak oreka erakusten duen %16,6tik gertu badaude ere desberdintasun handiak ikus daitezke gainerako domeinuetan. Horren adibide dira, oso gutxi proposatzen diren aurkaritza (%7) eta kolaborazio oposizio jarduerak (%11) eta gehiegi erabiltzen diren jarduera psikomotorrak (%25) eta gorputz adierazpena (%23).

Begirada sakonagoa eginez, alde batetik, Udarregi LH1-4 kasua soilik aztertuta desoreka nabaria da, gorputz adierazpenari eta kolaborazioa eskaintzen zaion

denbora besteekin alderatua oso handia izanik eta aurkaritza eta kolaborazio oposizioari berriz oso urria. Psikomotorrari eta ziurgabetasun jardueri erreparatuz %16 etik gertu daudela esan genezake. Beste alde batetik, Zirimarak planteamendu nahiko orekatua egiten duela esan genezake. Oreka honetatik hiru domeinu soilik aldenuz; kolaborazio oposizio jarduerak gehiegi lantzen direla eta gorputz adierazpenekoak eta ziurgabetasun jarduerak gutxiegi. Hiru hauen oreka bilatuko balitz planteamendua guztiz orekatua litzake. Oreka hori lortuz, ezagutzaren aberastasunarekin batera, esperientzia positiboak eta ekintza motibagarriagoak jasotzeko aukera handituko litzake eta honekin batera ikasleen jarduera fisikorako lotura handituko zen ikasleen artean (Luengo Vaquero, 2007; Mollá Serrano, 2007).

Memoriari dagokionean López de Sosoagak (2010) EAEn LHko programaketekin egin zuen ikerketan berak jarduera memoriagabeen presentzia %68koa zela ikusi zuen, Usurbilen ehuneko hori ordea handiagoa da, izan ere denboraren hiru laurdena memoriagabea da. Honen arrazoia izan daitekeelarik memoriari lotu izan zaion lehiakortasuna. Honen aurrean, irakasleak erakusten du nahiago duela ikasgelan giro lasaia mantentzea eta irabaztearen lehiagatik sor daitezkeen borrokek saihestea. Ikaslea giro lasai eta presiorik gabekoan hezten da. Horrekin batera prozesua emaitza baino garrantzitsuagoa dela erakusten digu denbora memoragabearen presentzia haundiak (López de Sosoaga, 2010). López de Sosoagaren ikerketaren emaitzetatik gertuen kokatzen den testuingurua Zirimara da %65arekin, izan ere, honek jaisten du planteamendu osoaren portzentaia Udarregi LH1-4 testuingurua memoriagabeko jardueretan oinarritzen baita %85 inguruan.

Objektuen erabilpenari erreparatuz, joko-jolas gutxi egiten dira materialik gabe %33 inguru, hau horrela izanik, saioetan, irakasle edo begiraleek materialaren maneiatzean jartzen dute fokoa eta ikasleak horretan trebatzen dira. Ikasleak, ez dute beraien gorputzarekin jolasteko, praktikatzeko edo bizipenak lantzeko aukerarik. Orokorrean gizartearen ispilu den eremu teknologiko eta kontsumista bat eskaintzen delarik (López de Sosoaga, 2010). Gabezia hau oraindik nabariagoa da Zirimaran Udarregin baino.

Material autoeraikiaren erabilerak eskaintzen dizkigun berdintasun, baliagarritasun, erakargarritasun, motibazio eta sorkuntza onurak (Méndez-Giménez, Martínez-Maseda eta Fernández Río, 2010; Méndez-Giménez, De Ojeda Pérez eta Valverde-Pérez 2016) oraindik Usurbilgo eskaintzan ez dira barneratuak izan.

Domeinuak erreferentzia moduan hartuz, hauen azterketa sakonagoa egitera joanez gero zenbait datuk atenzioa sortzen dute. Horietako bat memoriarena da, izan ere jarduera motor psikomotorren memoria maila oso altua da beste guztiekin alderatuz %67,8arekin. Jarduera psikomotorren bidez, hau da zuzeneko elkarrekintzarik gabe bakarrik garapen bat bilatu beharrean lehia ez zuzena bilatu ohi da beste parte hartzaileekin. Psikomotorrari aspektu honetan gertuen jarraitzen diona kolaborazio oposizio jardueren erreinua da, non, memoriadunak eta memoriagabeak nahiko orekatuak dauden %45 eta %55arekin hurrenez hurren. Gainerako domeinuen kasuan memoriaren erabilpena oso urria da. Hau horrela izanik, ekintza psikomotorrak lehiakorak dira kasu gehienetan. Autodestruktziora bideratuak dauden ekintzak dira, non, ikasleek emozioak irabazle baten definizioarekin lotzen dituzten. Beste domeinuen kasuetan, ekintzak memoriagabeak dira, ikasleen emozioak jokojolas hauetan ekintzaren bitartean bizi dituzten anekdotekin lotzen direlarik (Etxebeste, Del Barrio, Urdangarin, Usabiaga, eta Oiarbide, 2014).

Deigarria den beste datu bat aurkaritza ematen den kasuetan dentsitate erdiak %50a igarotzen duela da, orokorrean, bikoteka era oso batean lantzea ahalbidetzen duen domeinu bat izanik. Aurkakoa gertatzen da psikomotorren gorputz adierazpenean, eta ziurgabetasun jardueretan, non, dentsitate osoa hirurek %80tik gorakoa duten. Hau horrela, aurkaritzako jolasetan denbora motorrean garatzen dugun denbora erabilgarriagoa izateko asmoz eta pasiboki itxarotea saihesteko dentsitate osorantz hurbiltzea komenigarria litzake (Etxeazarra, 2016).

Domeinuak saioen atalekin erlazionatzean, 3 puntu nagusi azpimarragarri ikus ditzakegu. Lehenik, beroketan denbora ez motorra eta motorra nahiko orekatuak ageri direla, azken hauetan kasu gehienetan kolaborazio oposizio jolasak

aukeratuz, beroketa psikomotor tradizionaletik aldenuz. Bigarrenik, atal nagusian jardueren %100 jarduera motorrak direla eta hirugarrenik, lasaitzean erabiltzen diren jardueren ia %100 ez motorrak direla.

Dena borobiltzeko asmoz, batetik kantitateari erreparatuz, Usurbilgo planteamendu osoa, denbora motor ugariakoa, atal nagusian zentratua eta dentsitate osokoa da. Udarregik lehenengo lau mailatan ezaugarri berdinak ditu. Zirimara ordea, denbora motor nahiko gutxiakoa, hau atal nagusian zentratua eta dentsitate erdiko denbora askokoa da. Bestetik, kalitateari dagokionean, planteamendu osoa desorekatua, memoriagabea, material ugariakoa eta material autoeraiki gabekoa da. Udarregik kantitatean bezala planteamendu osoaren ezaugarri berdinak ditu kalitatean. Zirimaran aldiz, planteamendua nahiko orekatua da, memoria gehiagorekin, materialaren erabilera oso altuarekin eta autoeraikitako materialik gabe.

7. ONDORIOAK

Ikerketa honekin garbi ikusarazten da zein garrantzitsua den aztertzea ea bat datozen lortu nahi diren helburuak eta proposatzen diren ariketak. Izan ere, GHko eta Eskola Kiroleko saioetan hiru helburu nagusi lortu nahi ohi dira; ikaslearen garapen fisiko-motorra, ikaslearen kultura fisikoaren sorkuntza eta egituratzea eta ikaslea gizarte demokratiko baten parte izatea. Baina hiru helburu hauek lortzerako bidean proposatzen diren jarduerak zentzu eta koherentzia bat izan behar dute eta hori betetzen den jakiteko ezinbestekoa da jardueren analisi bat egitea.

Ikerketan aztertu den kasuan konpromezu motorrari eskaintzen zaion denbora altua dela ondorioztatu dugu. Gainera, atal nagusian zentratzen da saioaren funtsezko elementu moduan eta jardueren dentsitatea orokorrean altua izan da ikasleei jarduera motorren bidezko aberastasuna handia dela ondorioztatuz.

Konpromezu motorrean aurkitzen dugun onura orokorraz gain ikerketan gabezia nabarmen bat identifikatu dugu. Denbora motorrean domeinuen arteko orekaren falta. Horretaz gain, memoria EAEn orokorrean lantzen dena baina gutxiago lantzen da eta materialaren gehiegizko erabilpen bat antzeman da. Gainera, material autoeraikiak eskaintzen dituen onurak ere ez dira barneratu Usurbilgo eskaintzan. Hau horrela izanik, parte hartzaileei ez zaie behar bezalako testuinguru aberats eta anitza ematen orokorrean.

Domeinuetan zentratuz, aipatu beharra dago, psikomotorretan memoriadun jolasen ehunekoa besteekin alderatua oso handia dela eta aurkaritzako erreinuan dentsitate erdia ere besteen aldean nabarmen handiagoa dela. Gainera, denbora motorraren agerpen urria beroketan eta lasaitzean azpimarragarria da.

Testuinguruen banaketan zentratzen bagara ordea, esan genezake Udarregik denbora motor gehiago eskaintzen diela ikasleei nahiz eta hau ezaugarrien ikuspuntutik begiratuta desorekatua egon. Bien bitartean Zirimarak eskaintzen duen denbora motor kopurua kantitatez eta dentsitatez murriztagoa da baina kalitatez hobea, izan, ere domeinuen banaketa orekatuagoa da eta memoria ere

López de Sosoagaren (2010) ikerketatik gertuago dago. Materialaren kasuan bi testuinguruen artean antzekotasuna da nagusi. Denboraren gehiengoan materiala erabiliz eta materialik gabeko testuinguru gutxi sortuz. Autoeraikitako materialaren presentzia ere bi kasuetan oso urria da.

Laburbilduz, ikerketa honi esker eskaintzak orokorrean dituen gabeziak eta onurak ikustea ahal bideratzeaz gain testuinguru bakoitzarenak ere identifikatzea ahalbidetzen digu. Honekin etorkizunera begira Usurbilgo ikasleei eskaintza helburu orokorretara eta beraien beharretara doitzeko asmoz.

Amaitzeko arlo pertsonalari erreparatuz aipatu nahiko nuke, ikerketa honek niri bi alor desberdinetan lagundu didala. Batetik, hezkuntza arloan gabeziak sentitzen nituen programazio bati zentzua ematerako garaian eta lan honi esker etorkizunean ikasleei proposamen koherente eta aberats bat nola eskaini aztertu ahal izan dut. Horretaz gain, lanari esker lan hori baloratu eta galerak identifikatzeko tresna bat garatu dugu. Bigarrenik, nire lana herriko Udarregi Ikastola eta Eskola Kirola ardatz hartuz garatzea aberasgarria izan da. Bai bera gehiago ezagutu ahal izateko eta baita nire lan aletxo berauei eskaintzeko.

8. LANAREN MUGAK ETA ETORKIZUNERAKO IKERKETA ILDOAK

Lan honetan aurkitzen den mugarik nabariena behaketaren presentzia eza da. Lana programaketen azterketen baitan burutzen dugula da. Programaketetan ageri denetik saioetan burutzen diren jardueretara aldaketak egon ohi dira eta benetan ikasleak jasotzen duena ez da programaketetan aurkitu ohi dena baizik eta errealitatean proposatzen zaion hori.

Muga nagusiaz gain, egoera motorrak ez diren ekintzetan zer nolako jarduerak gauzatzen diren ere ezin izan dugu zehaztasunez jakin. Hau horrela izanik, ezin da ondorioztatu benetan ea jarduera ez motorretan inbertitutako denbora benetan hezigarria izan den edo ez. Horretaz gain, Zirimarako saioetako lehen ordu erdia libre izaten da, haur batzuk motorki jarduera librearen bat garatzen dutelarik eta beste batzuk ez. Hau ere, gure lanean ez da aztertua izan.

Etorkizunerako ikerketa ildoek dagokionean, interesgarria izango litzateke ikerketa honek izan dituen mugak gainditzea. Hori horrela izanik, behaketa bidez saioetan benetan burutzen denaren analisi bat egitea interesgarria izango litzake. Kategorizazio sistema bera erabili ahal izango zen ikerketa honetan eta lortuko liratekeen emaitzak benetan errealitatean haurrak jasotzen duten estimulura gehiago hurbilduko ziren. Hau oraindik eta interesgarria izango litzake errealitatera eramaten den programaketa hori hau izango balitz. Hau egiteak, programaziotik errealitaterako desberdintasun hori agerian utziko bailuke.

Errealitatera hurbiltzearekin batera, jolas libreko uneetan zer gertatzen den ere interes handikoa izan daiteke. Izan ere, une hauetan, barietate handia egon ohi da bai saioaren artean eta baita umeen artean. Baina bakoitzak zertara jotzen duen edo orokorrean zein ezaugarri orokor izan ohi dituen jolas libreak aztertzea garrantzitsua izan daiteke. Une hauetan askotan, gidatuetako saioetan burutzen ez diren ez ohiko jardueretara jotzen dute haurrek. Gainera datu hauek izango bagenitu jakin ahalko genuke ea Zirimarako programaketa orekatuago edo desorekatuago dagoen.

Honetaz gain, geldirik dauden momentuak ea kalitatezkoak diren edo ez aztertzea ere beharrezkoa ikusten dut, izan ere honekin ondorioztatu ahalko genuke ea benetan saioaren denbora ondo inbertitzen den edo ez.

Azkenik, jolas zerrenda erreferentzia bezala hartuz, honen aniztasunari erreparatzea ere garrantzizkoa dela iruditzen zait. Hau aztertuz, joko-jolasen benetako errepikakortasuna ikusi ahalko genuke. Honek, jokalarien errepikakortasun pertzepzioan eragina izan dezakeela uste dut. Izan ere, ezaugarri berdineko jolasetara jotzen bada ere ez da berdina beti joko-jolasak berdinak egitea edo ez.

9. ERREFERENTZIA BIBLIOGRAFIKOAK

14/1998 LEGEA, ekainaren 11koa, Euskadiko kirolarena. *Euskal Herriko Agintaritza Aldizkaria*, 1998ko ekainak 25, 118 zk.

125/2008 DEKRETUA, uztailaren 1ekoa, Eskola Kirolari buruzkoa. *Euskal Herriko Agintaritzaren Aldizkaria*. Gasteiz, 2008ko uztailaren 16a, 135.zbk.

236/2015 DEKRETUA, abenduaren 22koa, Oinarrizko Hezkuntzaren curriculumaz zehaztu eta Euskal Autonomia Erkidegoan ezartzen duena. *Euskal Herriko Agintaritzaren Aldizkaria*, 2016ko urtarrilaren 15, 9. zk.

Ayuntamiento de Usurbil. (d.g.). *Conoce Usurbil - Usurbil*. Eskuragarri hemen: <http://www.usurbil.eus/es/conoce-usurbil> (Kontsulta eguna: 2019/11/21).

Bisquerra Alzina, R. (2011). Educación Física, competencias básicas y educación emocional. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*, 11, 4–6. [https://doi.org/10.1016/S1464-2859\(11\)70334-0](https://doi.org/10.1016/S1464-2859(11)70334-0)

Cagigal, J. M. (1979). Cultura física y cultura intelectual. *Buenos Aires: Editorial Kapelusz*, IV, 11–15.

Cohen J. (1960). A coefficient of agreement for nominal scales. *Educ Psychol Meas*, 20, 37-46.

Deman, A. F., eta Blais, G. (1982). Relationship between preference for a type of sport and two aspects of personality: social alienation and self-esteem. *Perceptual and Motor Skills*, 54(1), 11-14.

De Marimon, J. (2004). Los sistemas praxiologicos adaptativos. In F. Lagardera eta P. Lavega (Eds.), *La ciencia de la acción motriz* (101–118 or.). Lleida: Edicions de la Universidad de Lleida.

Dugas, E., During, B., eta Madueño, M. G. (2006). La inteligencia motriz en la escuela. *Educación Física y Ciencia*, 8, 81–95.

Etxeazarra Escudero, I. (2016). Un fútbol escaso de fútbol: el formativo. *VI Congreso Del Deporte En Euskadi*.

- Etxebeste, J. (2001) “*Aisiaren bi euskal kontzeptu: jokoa eta jolasa*”. In: Euskolkaskuntzaren XV. Kongresua: Donostia-Baiona 2001. Euskal zientzia eta kultura, etasare telematikoak. Donostia: Eusko Ikaskuntza, 2002; 277-282 or.
- Etxebeste, J. (2009). *Capítulo 2. Juegos deportivos y socialización: el caso de la cultura tradicional vasca*. Hemen: V. Navarro eta C. Trigueros. *Investigación y juego motor en España* (49-75). Lleida, España: Edicions de la Universitat de Lleida.
- Etxebeste Otegi, J., Del Barrio, S., Urdangarin, C., Usabiaga, O., eta Oiarbide, A. (2014). Ganar, perder o no competir: la construcción temporal de las emociones en los juegos deportivos. *Educatio Siglo XXI*, 32(1), 33–48. <https://doi.org/10.6018/j/194051>
- Garrote. F. (1993). La educación física en Primaria. Reforma (6-12 años), Guía del profesor. Barcelona: Paidotribo
- Gipuzkoako Foru Aldundia. (2019). *2019-2020 Gipuzkoako eskola kiroleko jardueren programa*.
- González González de Mesa, C., Cecchini Estrada, J.A., J., López Prado, J., eta Riaño González, C. (2009). Disponibilidad de las habilidades motrices en escolares de 4 a 14 años: Aplicabilidad del test de Desarrollo Motor Grueso de Ulrich. *Aula Abierta*, 37(2), 19-28.
- Lagardera, F. eta Lavega, P. (2003). Introducción a la praxiología motriz (73 – 75 / 123 – 131 or.). Barcelona: Paidotribo.
- Landis J. R. eta Koch G. G. (1977). The measurement of observer agreement for categorical data. *Biometrics*, 33, 159-174.
- Larraz Urgelés, A. (2002). Diseños curriculares de la comunidad autónoma de Aragón. Educación Primaria: Educación Física. http://www.praxiologiamotriz.inefc.es/PDF/Praxio_Lleida_curri_011.pdf.
- Larraz Urgelés, A. (2004). Los dominios de acción motriz como base de los

- diseños curriculares en educación física: el caso de la comunidad de aragón en educación primaria. In F. Lagardera eta P. Lavega (Eds.), *La ciencia de la acción motriz* (203–226 or.). Lleida: Edicions de la Universitat de Lleida.
- Larraz, A. (2008). Valores y dominios de acción motriz en la programación de educación física para la educación primaria. *Seminario Internacional de Praxiología Motriz*, 1–32.
- Larraz Urgelés, A. (2009). ¿Qué aprendizajes de educación física debería tener el alumnado al finalizar sexto curso de primaria. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, 29, 45-63.
- Larraz Urgelés, A. (2017). *Diseño del Currículo de Educación Física escolar desde la praxiología motriz: El currículo de primaria*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Lavega Burgués, P. (2004). Aplicaciones de la noción de conducta motriz en la enseñanza. In F. Lagardera eta P. Lavega (Eds.), *La ciencia de la acción motriz* (157–180 or.). Lleida: Edicions de la Universitat de Lleida.
- López de Sosoaga López de Robles, A. (2010). Análisis praxiológico de la educación física de primaria (6-12 años) en el país vasco: un estudio de casos. *Acción Motriz*, 5, 20–32.
- López Pastor, V. M. (2009). El lugar de las actividades físicas cooperativas en una programación de Educación Física por dominios de acción. *RETOS. Nuevas Tendencias En Educación Física, Deporte y Recreación*, 16, 36–40.
- López Pastor, V. M., Ruano Herranz, C., Hernangómez Gómez, Á., Cabello Dimas, A. M., Hernández Sánchez, B., Sánchez García, B., Gustavo García, M., Roldán Fuentetaja, H., Herrero Herrero, J., Barrios Martín, J., Egido Plaza, J., González Ruanes, J., Saéz Laguna, J., Álvarez Romano, L., Gonzalo Arranz, L. A., Muñoz Molina, M. J., Ramos Benito, M. Á., Pedraza González, M., Vacas San Miguel, R., ... Lucía Otero, D. (2016). Veinte años de formación permanente del profesorado, investigación-acción y programación por dominios de acción motriz. *RETOS. Nuevas Tendencias*

En Educación Física, Deporte y Recreación, 29, 270. www.retos.org

López, V. M., Brunicardi, D. P., Carlos, J., Arribas, M. eta Aguado, R. M. (2016). Los retos de la Educación Física en el Siglo XXI. *Retos*, 29, 1–182.

Luengo Vaquero, C. (2007). Actividad Físico-Deportiva Extraescolar En Alumnos De Primaria Primary School Student'S Extracurricular Physical Sports Activity. *Rev.Int.Med.Cienc.Act.Fís.Deporte*, 7(27), 174–184. https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/3606/25183_1.pdf?sequence=1

Martínez Merino, N., Nabaskues Lasheras, I., Fernandez- Lasa, U. eta Usabiaga Arruabarrena, O. (2019). Evaluación del programa de deporte escolar de Usurbil: Una mirada crítica. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 426 (Esp.), 395–403.

Méndez-Giménez, A., Martínez-Maseda, J. eta Fernández Río, J. (2010). *Impacto de los materiales autoconstruidos sobre la diversión, aprendizaje, satisfacción, motivación y expectativas del alumnado de primaria en la enseñanza*. http://www.trances.es/papers/TCS07_2_6.pdfhttp://www.researchgate.net/publication/236268049_Impacto_de_los_materiales_autoconstruidos_sobre_la_diversin_aprendizaje_satisfaccin_motivacin_y_expectativas_del_alumnado_de_primaria_en_la_enseanza_del_palads

Méndez-Giménez, A., De Ojeda Pérez, D. M. eta Valverde-Pérez, J. J. (2016). Valoración del alumnado y profesorado del material convencional y autoconstruido: Estudio longitudinal de diseño cruzado en Educación Deportiva. *Retos*, 30, 20–25.

Mollá Serrano, M. (2007). La influencia de las actividades Extraescolares en los Hábitos deportivos de los Escolares. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de La Actividad Física y Del Deporte*, 7(27), 5.

Navarro Adelantado, V. eta Jiménez Jiménez, F. (2009). El Conocimiento Práctico de la Educación Física desde una visión epistemológica actual.

Acción Motriz, 3, 25–32.

Nista-Piccolo, V.L. (2015). *Movimiento y expresión corporal en educación infantil*. Madrid: Narcea Ediciones.

Olmedo, J.A. (1998). Estrategias para aumentar el tiempo de práctica motriz en las clases de Educación Física escolar. *Apunts Educación Física y Deportes*, 59, 22-30.

Parlebas, Pierre (1967). *L'éducation physique en miettes*. *Revista EPS* N°85, marzo, Paris.

Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedades. Léxico de praxeología motriz*. 36. Badalona, España: Paidotribo.

Parlebas, P. (2004). Discurso del acto de investidura a doctor “honoris causa” por la Universidad de Lleida. En F. Lagardera y P. Lavega (eds.), *La ciencia de la acción motriz*. Lleida: Edicions de la Universitat de Lleida.

Piaget, J. (1970). *La epistemología genética*. Barcelona: A. Redondo Stenhouse,

Ponce de León, A. y Alonso Ruiz, R.A. (2009). Análisis de los elementos curriculares básicos de la educación motriz. En Ponce de León, A. (Coord.), *La educación motriz para niños de 0 a 6 años. (15-35 or.)*. Madrid: Biblioteca Nueva

Romero Cerezo, C., López Gutiérrez, C., Ramírez Jiménez, V., Pérez Cortés, A. eta Tejada Medina, V. (2008). La educación física y la organización de la clase: aprendiendo a enseñar. Consideraciones previas. *Publicaciones: Facultad de Educación y Humanidades Del Campus de Melilla*, 38, 163–182. <https://doi.org/10.30827/publicaciones.v38i0.2253>

Sáenz-López Buñuel, P. (1999). La importancia de la Educación Física en Primaria. *Apunts: Educación Física y Deportes*, 57, 20–31.

Tap, P. (1991). Estime de soi et promotion par l'activité sportive. *Revue EPS*, 303-308 or.

Tinning, R. (1996). Discursos que orientan el campo del movimiento humano y el problema de la formación del profesorado. *Revista de Educación*, 311(123–134).

Udarregi Ikastola. (d.g.). *Nuestro recorrido*, Udarregi Ikastola. Eskuragarri hemen: <https://www.udarregi.eus/es/historia> (Kontsulta eguna: 2019/11/21)

Udarregi Ikastola, Usurbilgo Udala eta Noaua (2018) 2018-2019 ikasturterako Usurbilgo eskola kirolaren berrantolaketa proposamena.

Urdangarin, C. (1992). Educación física y ciencia de la acción motriz. *Kirola Ikertuz*, 3, 3-6 or.

Vargas Pérez, P. eta Orozco Vargas, R. (2003). La importancia de la educación física en el currículo escolar. *Inter Sedes*, 4(3), 119–130.

10. ERANSKINAK

1. Eranskina: Jarduerak kategorizatzeko protokoloa

0. Sarrera

Jarraian heziketa fisikoko saioetako jarduerak kategorizatzeko proposatzen dugun taula betetzeko protokoloa zehazten dugu. Taula betetzerakoan jolas bakoitza sailkatzeko ondorengo elementuak hartuko ditugu kontutan:

OROKORTASUNAK				ZEHAZTASUNAK						
Elkartea	Maila	UD	Saio Zb.	Ariketa Zb.	Ariketaren izena	Iraupena	Dents. ind. aioaren atal	Domeinuak	Materiala	Memoria
LEYENDA:	Elkartea				Esanahia			Taulan adierazi beharrekoa		
					Udarregi			UDA		
					Zirimara			ZIR		
Maila					LH1			LH1		
					LH2			LH2		
					LH3			LH3		
					LH4			LH4		
					LH5			LH5		
					LH6			LH6		
Dentsitatea					1			OSOA		
					0,5			ERDIA		
Saioaren atala					Beroketa			BER		
					Zati nagusia			NAG		
					Lasaitzea			LAS		
Domeinuak					Psikomotorra			P		
					Kooperazioa			K		
					Aurkaritza			A		
					Kolaborazio oposizioa			KO		
					Natur Jarduerak			NJ		
					Gorputz adierazpena			G		
					Ez Motorra			EM		
Materiala					Bai			BAI		
					Autoeraikia			AUT		
					Ez			EZ		
Memoria					Memoriaduna			DUNA		
					Memoriagabea			GABEA		

1. Orokortasunak

1.1. Entitatea

- Jarduera burutu den entitatea adieraziko da.

1.2. Maila

- Jarduera hori burutu den maila adierazi beharko da. LH1, LH2, LH3, LH4, LH5 edo LH6.

1.3. Unitatearen izena

- Aztertzen dugun jardueraren unitate didaktikoaren izena.

1.4. Saio zenbakia

- Aztertuko den ariketa ikasturte osoari begira zenbatgarren saioan kokatua dagoen adieraziko da. Ez da UD bakoitzaren barnean zenbatgarren saioa den zehaztuko.

1.5. Ariketa zenbakia

- Aztertutako ariketen kopuru osoa zehaztuko da eta ez saio barruan zenbagarrena izan den. Kontaketa hori mailaka egingo da, maila guztien ariketa kopuruak batu beharko direlarik kopuru osoa jakiteko.

1.6. Ariketaren izena

- Burutuko den jardueraren izena adieraziko da.

1.7. Iraupena

- Jardueraren iraupena adieraziko da minutuetan. Txokoak bezalako jardueretan, non jardueraren barnean azpi jarduerak dauden.
- Tokoen bidezko metodologietan, azpi jardueren iraupena 3 minututik gorakoa bada azpi jarduera hauek kategorizatu beharko dira minutuak bakoitzari proportzioan adieraziz.

- Domeinu nagusia garbi ez dagoen jardueren kasuetan jarduera bitan banatuko da eta honetan ere denbora zatitu egingo da.
- Jarduera nagusia eta jarduera osagarriak dauden kasuetan ezin bada zehaztu jarduera nagusiaren denbora, honi 5min emango zaizkio eta gainerako jarduera osagarriei. Hau erabiltzen den kasuetan jardueran ikaslearekiko indibidualizazioa eskatzen duelako burutzen da, beraz, ikasle bakoitzak oso denbora gutxi pasa ohi du jarduera nagusian.

2. Dentsitatea

2.1. Erdia

- Parte hartzaileen %75 une oro jardueran parte hartu ezin dutenean.
- Parte hartzailearen bat kanporatua izaten denean eta jokotik kanpo geratzen denean, eliminazio jolasak.
- Hilaraz antolatzen diren jolasak.
- Ikusle pasibo rola hartzen duten ikasleak. Adb: ikuskizunaren entsegu generalak.
- Iraupen luzeko lasterketa moduko jardueretan, non, lehena iritsi eta azkena iritsi arte talderen batek denbora luzez itxaron egin behar duen edo taldeak denbora tarte bati separatuak ateratzen diren hasieratik. Hemen kokatuko diugu jarduera hauetan denbora hori benetan esanguratsua ohi denean. Hau da, jarduera hauen iraupena 40min baina handiagoa denean. Adb: ordu beteko orientazio lasterketeak.
- Partidu laburrez osatutako txapelketak. Adb: Kinielak, triangularrak...
- Beraien parte hartzea burutzeko itxaron behar duten jolasak. Adb: Izarra, zapitxoa, etab.
- Epaille rola hartzen badute.
- Txandakako jarduerak direnean. Adb: txxapak, kanikak, dardoak.

2.2. Osoa

- Parte hartzaileen %75 une oro jardueran parte hartzen daudenean.

- Parte hartzaileak motorki parte hartzen duten jolasak edo momenturen batean motorki parte hartzen ez badute ere horren esperoan daudenean. Esaterako, harrapatu ondoren geldirik itxaron beharreko harrapaketa jolasak. baloi eseria, kartzela duten jolasak,...
- Jardueran motorki parte hartzen dabilena bakarra den arren baina gainerakoak aktiboki behatzen eta parte hartzen badaude, koebaluazioa eginez, feedbacka emanez edo berarekin harreman bat izaten hemen kokatuko dira. Adb: mimika jolasa, atletismoa denbora edo distantzia neurtzen dioten laguntzaileak.

3. Saioaren atala

3.1. Beroketa

- Programazioan adierazten bada, programazioan adierazten diren jarduera horiek izango lirateke beroketaren parte.
- Programaketan adierazten ez bada baina irakasleek zehazten badigute saioaren lehenengo X minutuak beroketan ematen dituztela (adibidez mugikortasun articularra lantzen) hori adieraziko genuke beti taulan.
- Programaketan ezer adierazten ez denetan eta irakasleek ezer zehazten ez dutenean saioko lehen jarduera motorra eta honen aurreko jarduerak hartuko dira beroketa moduan betiere hauen iraupena ez bada 29 minutu baina gehiagokoa.
- Jarduera bakarreko saioetan ez da beroketarik egongo.
- Ipuin motorren kasuan saioaren aurkezpena eta istorioaren lehen irakurketa sartuko dira fase honetan.

3.2. Zati nagusia

- Programazioan adierazten den kasuetan, bertan ageri den moduan adieraziko da.
- Ez bada agertzen beroketa eta lasaitze faseak ez diren jarduera guztiak bertan sartuko dira.
- Jarduera bakarreko saioetan jarduera hori zati nagusian kokatuko da.

3.3. Lasaitzea

- Programaketan adierazten bada, adierazitakoari kasu egingo zaio.
- Programaketan ez bada adierazten baina aurrez esaten badigute saio bakoitzaren azken X minutuak erabiltzen direla lasaitzeko, zenbaki hori adieraziko da saio bakoitzean.
- Adierazten ez den kasuetan, saioko azken jarduera hartuko da lasaitze bezala, jarduera hau motorra izan edo ez.
- Amaieran hausnarketa fase bat baldin badago adierazia lasaitze moduan hartuko da eta honen ondoren jardueraren bat adierazten bada hau ere lasaitze moduan hartuko da. Adb: saio amaierako hausnarketa.

4. Domeinua

4.1. Psikomotorra

- Ingurune ziur batean eginiko banakako jarduerak dira, beste jokalariekin elkarrekintzarik gabeak. Mugimenduen automatizazioa, esfortzuen kontrola eta errepikapena dituzte ezaugarri nagusi, apenas dago erabaki hartzerik eta inguruaren esploraziorik. Normalean ekintza neurgarriak izan ohi dira espazio edo denbora parametroen bidez (banakako froga fisikoak, banakako malabarrak, atletismoa, erreleboak, ...).
- Rappelatzeko jarduera ziurgabetasunik gabeko aldapa etzan batean edo pareta liso batean egin ezkeror.
- Txandakako jarduerak, non aurkariaren mugimenduak zuzenki eraginik ez duenean. Adb: kanikak, txapak, dardoak, etab.

4.2. Oposizio hutsa

- Bat baten aurkako egoerak dira. Erabaki hartzea, aurre hartzea, kodifikatzea eta deskodifikatzea bezalako estrategiak eskatzen dituzten egoerak dira aurkaria superatzeko. Adb: 1vs1 pilota partidua.
- Multzo honetan kokatuko genituzke baita 1 x "X" jokoaren hasieratik amaierara mantentzen diren egoerak non harrapatzaile batek besteak harrapatu behar dituen esaterako. Adb: Harrapaketa jolasa.

- Denak denen aurkako egoerak ere multzo honetan sartuko dira. Ez dago kiderik baina bai arerioa.

4.3. Kooperazioa

- Arazo komun bat ebaztea helburu duten jarduerak dira. Denek irabazten dute. Paktua, elkarrekintza, laguntza, inizatiba, erabakien onarpena eta solidaritatea bezalako ezaugarriak dituzte oinarri. Arazo orokor bat planteatzen da eta erlazioek betetzen dute berau konpontzeko zatirik pisutsuena. Ez dago zuzenean eragiten duen aurkaririk, kideak bakarrik dauden jarduerak dira (talde erronkak, soka saltoa,...).
- Konfiantza jolasak atal honetan sartuko ditugu. Adb: Itsua eta gidaria, lagunarengan konfiantza ez erortzeko, etab.
- Zaborra jasotzeko jarduerak eremu ziurrean badira.

4.4. Kolaborazio-oposizioa

- Etengabeko erabaki hartzea eskatzen duten egoerak dira, aurkarien mezuez gain kideenak interpretatzea eskatzen duelako. Talde honetan ohikoenak talde dueluak dira, non kideen artean kolaborazioa ematen den eta aurkarietako aurkaritza (futbola, boleibola).
- Hasieran 1x1 egoera duten joko jolasak baina ondoren harrapatzaileak gehitzen doazenak, adb katea, amazulo,...
- Jokoaren arauak iheslarien arteko kolaborazioa sustatzen dutenean, lau iskinak, kubalibre... Talde honetan kokatuko ditugu baita aldi berean kolaboratu edo aurkaritzako harremana izan dezaketen jarduerak, esaterako, baloi eseria.
- Jokoaren arauak bi jokalarien arteko harremana airean uzten dutenean eta kolaboraziokoa zein oposiziokoa izan daitekenean. Adb: Baloi eseria.

4.5. Gorputz adierazpena

- Adierazpen artistikoa, erritmikoa, gorputz adierazpena edo helburu komunikatiboa duten jarduerak. Askotan aurkezpen kolektibo bat helburu

duten jarduerak izan ohi dira (dantzak, antzerkiak, itzalekin jolasak, acroesport, gimnastikako segidak, ...).

- Jarduera introspektiboak, barrura begirakoak, adb arnasketa jarduerak.
- Ispiluaren jolasa edo liderrari jarraitzeko moduko jolasak gorputz adierazpenarekin lotura dutela uste dugulako izan ere bakoitzak bere kontzientzia motorra landu behar du bestearen mugimendu berdina burutzeko.
- Beste domeinuetan sartu daitezkeen jarduerak badira (ziurgabetasun jarduerak salbu) baina gorputz adierazpenarekin zerbait sinbolikoki irudikatu behar badute talde honetan sailkatuko dugu. Adb: Soka ikusezinaren bidez harrapatzea.

4.6. Ziurgabetasun jarduerak

- Kontrolatzen ez dugun ingurune batean burututako jarduerak dira. Orokorrean natura eremutan burututako jarduerak dira. Jarduera hauen funtsa ingurunearen ezegonkortasunaren irakurmenean dago. Segurtasunak garrantzia hartzen du (orientazioa leku ezezagunetan, eskalada edo espazio ziurgaberen batean burutzen duten edozein jarduera).
- Eskola alboko natur parkeak, basoak edo zelaiak, horrela adierazten direnean. Eskola ingurunea soilik adierazten bada ordea eremu ziurtzat hartuko da.
- Espazioaren ziurgabetasunarekin harremana lortu nahi duten jarduerak. Adb: Itsua eta gidaria.
- Igeriketako saioak nahiz eta igerilekuan izan (normalean espazio ziur modura hartzen dela jakina den arren). Adin talde hauetan igerilekuan burutzen diren saioen helburua uraren ziurgabetasunak haurrei sortzen dien beldurra gainditzea baita.
- Patinatzeko saioak eta txirrindularitzako saio berezietan igerilekuko helburu berdina jorratzen dela uste dugu, eremu ziurretik kanpora ateratzea.
- Naturan zaborra biltzeko jarduerak ere hemen sartuko genituzke.

- Beste domeinuetan sartu daitezkeen jarduerak badira baina eremu ziurgabeen gertatzen badira jarduera hauek talde honetan sailkatuko dugu. Adb: Soka ikusezinaren bidez harrapatzea.
- Boulderrean buruturiko ariketak.
- Ez dira ziurgabetasun eremuko jarduera moduan hartuko eremu ziurgabetan burutuko jarduerak baldin eta programaketak adierazten badu eremua ziurra bilakatzeko.
- Irakasleak propio ziurgabetasuna bilatu nahi badu ingurua modifikatzen. Adb: jaboiarekin lona bustitzea.

4.7. Jarduera ez motorrak

- Motorki eskakizunik ez duten jarduera. Adb: azalpenak, hausnarketak, ipuin motorren kontaketa faseak,

*Bi domeinu eta ezin esan zein den nagusiena edo txoko formatuan jarduerak ezaugarri desberdinak dituztenean

Kasu hau gertatzen denean jarduera zatitu egingo da eta jarduera desberdin bezala kategorizatuko da. Hau burutzeko jardueraren izena errepikatuko da parentesi artean zenbakia kokatuz; (1), (2), ... hurrenkeran dagokion zenbakia adieraziz, txokoen kasuan izena izan ohi dute azpi jarduerak, beraz zenbakiaz gain izena jarriko da. Honetaz gain, ariketaren iraupena zatitu egingo da ariketa banatu den zati kopuruaren arabera, bakoitzari zati berdina emanaz. Horretaz gain, txokoetako jardueren tipologia berdina bada jarduera bakar moduan aztertu ahalko da.

Ariketa batean proba desberdinak egin behar direnean baina proba bakoitzari hiru minutu baino gutxiago dedikatzen zaizkionean denak bat bezala hartuko dira ezaugarri orokorrak kontuan hartuz. Estilo berdineko ariketak izan ohi dira, aldaketa xumeekin (adb: materiala).

Ariketaren planteamendua txoko librea denean, rotazio simulatu baten moduan hartuko da. Hau horrela beste txokoetan bezalaxe iraupena zati txoko kopurua egingo da eta txokoa bere horretan aztertuko da.

5. Materialaren erabilera

5.1. Materiala bai

- Jardueretan erabilitako materiala gorputz hezkuntzan ohikoa den material prefabrikatua denean. Materiala baiezkozat emateko erlazio bat izan behar du parte hartzaileak materialarekin. Adb: baloiak, erraketak, kanikak, zirkuko materiala beraiek eraikia ez denean (malabarrak, makil txinatarrak, ...).
- Zaborra biltzeko jardueretan jasotzen den materiala “Bai” moduan sailkatuko da.

5.2. Material auto-eraikia

- Jardueretan erabilitako materiala aurrez ikasleek eraikia denean edo ez denean gorputz hezkuntzako saioetan erabili ohi den material prefabrikatua. Esaterako, ikasleek sortutako materiala, natura elementuak, itzalak egiteko maindirea, txapak, tortolosak, zapatilak mugikari moduan erabiltzean, ...
- Ohiko materialari balio sinbolikoa ematen zaionean.

5.3. Materialik ez

- Jardueran materialik ez denean erabiltzen.
- Segurtasun pasiboko elementuak, espazioa mugatzeko edo erosoagoa bihurtzeko elementuak ere ez dira material bezala kontuan izango. Adb: koltxoneta abdominalak egiteko, mendira joateko motxila.
- Mozorroak eta jantziak.
- Idazteko materiala. Adb: Gidoia edo denborak idazteko materiala.

6. Memoria

6.1. Memoriaduna

- Jardueraren amaieran irabazle garbi bat dagoenean eta hau denboran zehar mantentzen denean.

- Oposizio hutseko 1x1 dueluak eta talde dueluak diren egoerak non markagailu bat dagoen edo garbi ikusten den jokoak bere barne logikatik garaile bat zehazten duela.
- Apustua duten jarduerak.
- Kiniela formatuan partidu irabazien araberrako, lortutako puntuen inguruko sailkapen egiten bada edo lehiaketa moduan aurkezten badira programazioan.

6.2. Memoriagabea

- Jardueraren amaieran irabazlerik ez dagoen kasuetan edo irabazlea dagoen kasuetan baina jarduera etengabe errepikatzen denean honen amaieran irabazle garbi gabe geratzen denean jarduera.
- Egoera psikomotorrak, oposiziozko jarduerak batzuk non bat denen aurka, denak baten aurkako edo denak denen aurkako egoerak (zapiaren jolasa, pilotako txokotan,..) ematen diren eta jardueraren amaieran ez dagoen irabazle garbirik joko- jolas berdina behin eta berriro errepikatu delako honen amaieran irabazle garbirik izan gabe.
- Kiniela formatua duten 1:1 aurkako egoerak edo talde dueluak hemen sartuko ditugu, kiniela formatu hau erabiltzeak uste dugulako memoria-gabe bihurtzeko helburua du.
- Kolaborazio hutseko egoerak eta gorputz adierazpeneko egoerak.
- Bi talderen arteko lehia denean baina non jardueraren barne logikagatik jokalariek taldez aldatzen joaten diren.

*Jarduera berezi edo irteeren kasuetan orokortasuneko ezaugarrietara jo da, nahiz eta jarduera horien barnean antolatzen diren saio desberdinetan ezaugarri desberdinetako saioak burutu daitezkeen.

*Ikasleek gelan egindako jardueretatik bat aukeratu behar dutenean burutzeko, unitate didaktiko horretan burutu duten jarduera patroia ezarriko zaio aukeratutako jarduera honi.

*Kirol jardueretan ez denean zehaztu zein den jarduera. Kirol jarduera horren barne logikaren azterketa burutu da.

*Tatamian libre utzitako momentuak psikomotor bezala kategorizatu dira.

*Oka bezalako jolas konplexu batean kasu honetan nabarmen jarduera gehienak K jolasak ziren beraz domeinu horretan sailkatu dugu. Gainerako ezaugarriei dagokienean OSOA momentu oro parte hartzen ari direlako partaideak, materiala une oro erabiltzen da tableroa eta fitxarekin baldin bada ere eta jolasaren amaieran irabazle garbi bat dago beraz MEMORIADUNA.

*Irakasle edo begiraleari zer egin guztiz zehaztu gabe jarduera sorta bat ematen zaionean ausaz aukeratu da edo dira denbora tarte horretan egingo liratekeen ariketak.

*Bakarkako aurrekirola adierazi denean eta kirolaren izena soilik ageri zenean kirol horren banakako modalitatearen barne logikari egin zaio analisisia.