

KIROL HEZKUNTZA MODELOA ETA KIN BALL-A UZTARTUZ

GRADU AMAIERAKO LANA

Egilea: Larrea Beracoechea, Alazne
Zuzendaria: Urrutia Gutierrez, Saioa

2020-2021

AURKIBIDEA

| | |
|-------------------------------------------------------------------------|----|
| SARRERA | 2 |
| 1. KIN BALL-A | 3 |
| 2. KIROL HEZKUNTZA MODELOA | 5 |
| 2.1 IKERKETA EZBERDINEN BITARTEZ NABARMENDUTAKO EZAUGARRIAK | 10 |
| 2.2 CURRICULUMAREKIKO LOTURA | 11 |
| 3. ESKU HARTZEA: KIN BALL-A ETA KIROL HEZKUNTZA MODELOA UZTARTUZ | 12 |
| 4. EMAITZAK | 16 |
| 5. EMAITZEN HAUSNARKETA ETA ONDORIOAK | 21 |
| 6. LIMITAZIOAK ETA ETORKIZUNERAKO PROPOSAMENAK | 22 |
| 7. BIBLIOGRAFIA | 23 |
| 8. ERANSKINAK | 25 |

SARRERA

Gradu amaierako lan honen bitartez, Lehen Hezkuntzako ikasgela batean integrazio maila altuago bat lortzea lortu nahi da. Ikasgela hortako ikasle baztertuak haien taldearen parte sentitzea lortu nahi da, honela bazterkeriari aurre eginez.

Horretarako, Kin Ball kirola erabiliko da, Kirol Hezkuntza Modeloaren oinarriak jarraituz. Kin Ball kirolaren aukeraketa kirol alternatiboa izateari dagokio, ikasleek aurrezagutzarik ez baitute kirol honekiko eta hasiera batean ikasle guztiak maila berean hasiko direlako, honela maila aldetik ezberdintasunik egon gabe. Modu honetan, ikasleek kirola ez gorrotatzea lortu nahi da, talde lanean jardunez eta kirolaren edozein alderditan laguntzea iritsiz. Hau honela, kirol eta modelo hauek erabilia, ikasleen autoestimua igotzea eta haien burua ikastaldean bat gehiago bezala ikustea lortu nahi da.

Saioak aurrera eraman ondoren, galdetegi bat pasako zaie ikasleei, bertan hasieran finkatutako helburuak lortu diren bermatzeko eta erabilitako modeloa eta kirola egokiak izan diren zehazteko.

Lanaren antolaketari dagokionez, hasteko, Kin Ball-a eta Kirol Hezkuntza Modeloa zer diren azalduko da, hauen definizioa emanez eta dituzten ezaugarriak zehaztuz. Ondoren, erabilitako metodologiaren azalpena emango da, non hartutako laginaren deskribapena eta helburua lortzeko erabili den unitate didaktikoa eta ikasleei banatutako galdetegia agertuko diren. Helburuak lortu diren ikusteko, galdetegien emaitzak atxikituko dira, haien hausnarketa eta ondorioekin jarraituz. Eta azkenik, lana egiteko erabili den bibliografia atxikitu da.

1. KIN BALL-A

Kin-Balla eremu jakin batean lau neska-mutilez osatutako hiru talde aldi berean aritzen diren talde-kirola da, talde bakoitzak bere kolorea izanik. Partida hasteko, talde batek baloia edozein norabiderantz bota eta jaso behar duen taldearen kolorea esan beharko du. Kolore hori duen taldeak lurra ukitu baino lehen jaso beharko du baloia, eta horrela jarraituko dute talderen batek falta egin arte. Baloia jaso behar duen taldeak jasotzen ez badu, beste bi taldeek puntu bana irabaziko dute. Arauak zehatzago azalduko dira garapenaren zatian (Esteban eta Martinez, 2013).

Kin-Ball-aren jatorriari buruz hitz egiterakoan, Esteban eta Martinez-en (2013) testuan aipatzen den moduan, 1986. urtean Gorputz Hezkuntzako irakasle kanadar Mario Dremmers-ek asmatu zuen. Osasuna, kooperazioa, talde lana eta kiroltasuna bultzatzeko helburuekin, honela parte-hartzaile guztiei jokatzeko aukera berdina emanaz eta, beste aldetik, talde guztiek puntuak lortzeko aukera izanez. Esan beharra dago Japonia, Kanada, Alemania, Belgika eta Ameriketako Estatu Batuetan kirol federatua dela, eta 3 milioi jokalarik baino gehiagok praktikatzen dutela kirol hau. Hori horrela, gaur egun, zenbait erakunderekin harremanetan ari dira kirol olinpikoa izan dadin.

Kirol honen garapenari dagokionez, 20m X 20m-ko zelai karratu batean lau jokalariko hiru taldek jokatzen dute, 1,22 m-ko diametroko baloi erraldoi batekin. Taldeei buruz hitz egiterakoan, hauek mistoak izan daitezke; beren artean bereizteko kolore ezberdinetako petoak erabiliz, kolore bakoitzak bere esanahia duelarik:

- Arrosa: emakumearen integrazioaren alde.
- Beltza: arrazakeriaren kontra.
- Grisa: Munduko barrerak gainditzearen alde.

Denborari dagokionez, partida 15 minutuko 3 zatitan banatuta dago. Jokoaren funtsa sake eta jasotze ona egitean datza; kontuan izanez, hiru taldeak batera arituko direla beti. Partida jokatzen hasteko, talde bateko jokalaria sakea egingo du, eta beste talde bateko kideek jaso egin beharko dute. Sakea egiteko garaian, taldeko hiru jokalarik baloiari eusten dioten bitartean, laugarrenak baloia joko du. Sakea egiten duen jokalaria baloia jo aurretik, ozen eta derrigorrez, "OMNIKIN" eta beste talde baten kolorea, hala nola, "OMNIKIN GRISA", esan beharko ditu (Esteban eta Martinez, 2013).

Talde erasotzailearen helburua, baloi-hartzea zailduz, baloia botatzea da, beste taldeari baloia erortzea edo baloiak lurzorua ukitzea lortzeko. Talde hartzailearen helburua baloiak lurzorua ez ukitzea da eta behin baloia hartuta, bizkor antolatu beharko da, sakea berriro egiteko. Sakea edo baloi-hartzea zuzen egitea lortzen ez dutenean, huts egiten da,

honela, beste talde guztiek puntu bat lortuz. Puntuazio sistema hau dela eta, markagailua parekatua egongo da amaiera arte (Esteban eta Martinez, 2013).

Aurreko guztiaz aparte, kirol honek hainbat balio ezberdin bultzatzen dituela aipatu behar da, hala nola (Esteban eta Martinez, 2013):

Hezkidetza eta genero-berdintasuna: talde mistoak izanez, neska zein mutilek jolasteko aukera berdinak dituzte.

Integrazioa: ikasle guztiek ez dute trebetasun maila berdina, beraz, talde bakoitzean maila ezberdineko ikasleak izango dira.

Lankidetzak: talde lana da jokoa dinamikoa egiten duen gakoa, jokalariei ezin du irabazi bere taldekideen laguntzarik gabe.

Aukera-berdintasuna: aurre-ezagutza falta dela medio, ikasle guztiek aukera berdina izango dute kirol honetan, haientzat berria delako eta hutsetik hasiko direlako.

Erraztasuna eta aniztasunaren trataera: Teknika eta araudia ikastea oso erraza da, parte-hartzaileek oso azkar ikasiz. Hori horrela, behar bereziak dituzten ikasleak integratuak sentitzeko giroa izango da, baloi arinaz eta lau jokalariko talde txikitan taldekide guztiek baloia ikutuz.

Arrakasta eta gozamina: joko honek duen alde onenatariko bat edozeinek joka dezakeela da, trebetasun tekniko gutxi behar baitira.

2. KIROL HEZKUNTZA MODELOA

Kirol hezkuntza modeloa edo MED Siedentopek lauroegiko hamarkadan diseinatu zuen metodo bat da, zeina hurrengo hamarkadan publiko egin zuen. Modelo honen bitartez, kompetentzia maila altua zein baxua zuten ikasleek kirol esperientzia ezinhobea bizitzea lortu nahi zuten Siedentopek, eta horretarako, zenbait irakaslek erabiltzen zuten hainbat estrategia ezberdin ikertu eta bereganatu zituen. Aurrekoa esanda, garbi geratzen da modelo honek ez duela osagai sekreturik, baizik eta zenbait estrategia pedagogikok osatzen duten metodo didaktiko bat dela, heziketa potentzial handikoa. Potentzial hau ikerketa eta praktikarekin kontrastatu egin da azkenengo hogeitun urte hauetan zehar

KHM-aren hasierako hipotesia kirolaren esentzia eta estrategia hezitzaile egokiak hartuz, edozein helburu lortu daitekeela da: benetako kirol parte hartzea eta kirolari eskudun, kultu eta gogotsuen garapena. Modelo honen motibazio maila altua eta kirol edukia kontuan hartuz, bigarren hipotesi bat aurki dezakegu, hau da, gorputz hezkuntza eta jarduera fisikorako atxikidura, eta ondorioz, bizimodu aktibo eta osasuntsurako ere.

Modelo honek ikasle guztiak barne izateaz gain, ikasleek kirola dimentsio guztietan ulertzea lortu nahi du, entrenatzaile, jokalaria, ikusle edo antolatzaile, esaterako. Hau honela, KHM-aren eduki printzipala kirola da, nahiz eta irakasle askok beste eduki modu batzuetara aplikatu duten (Contreras, Arribas eta Gutierrez, 2017).

Siedentopek zituen helburuak lortzeko, KHM-aren zazpi ezaugarri zehaztu zituen (Santurio, 2018):

1. Denboraldiak. KHM-aren denboraldi batek unitate didaktiko bati egiten dio erreferentzia, baina Siedentopek denboraldi izena jarri zion kirolarekiko harremanari erreferentzia egiteko. Normalean, 15 saioko denboraldiak egitea gomendatzen da, baina modelo honetan denboraldiak luzatu egiten dira bertan dauden elementu guztien garapena sustatzeko (lehiaketa erregularra, afiliazioa, datu erregistroa...), eta honek kontra egiten dio gure herrialdeko unitate didaktiko tradizionalei, orokorki ez baitira sei edo zortzi saiotik igarotzen. Honi esker, ikasleriaren autonomia sustatzen duen protokoloa sortu daiteke. Baina Siedentopek zioenez, hobe da ikasleriak eduki bakarria denbora luzean barneratzea, denbora gutxian eduki asko barneratzea baino. Hala eta guztiz ere, denboraldiaren iraupena ikasleriaren adina, maila, helburu edo edukien arabera izango da.

2. Lehiaketa erregularra. MED-en elementu garrantzistuenetako bat da hau. Modelo honetan, lehiaketa egutegi bat egongo da lehiaketarako eta trebetasun teknikoaren praktika lehiaketa aldiekin nahastuko da, non ikasleek ikasitakoa praktikan jarriko duten. Halarik ere, lehiaketa formatua ez da egonkorra izango, batez ere landuko diren edukiei

begira. Lehen aipatu bezala, ikasleek lehiaketaren bitartez praktikan jartzen dute ikasitakoa, honek Gorputz Hezkuntzako klaseetan kirolarekiko aberasgarritasun giroa sortuz eta ikasleria motibatua sentitzera bideratuz.

3. Afiliazioa. Denboraldiaren iraupenarekin lotuta dago, hau da, talde bat geroz eta saio gehiago egon batera, geroz eta aukera gehiago izango dira kohesio on bat lortzeko, garapen sozial, lagunartekoa edo elkarlanekoa sustatuz. Gainera, rolen onarpenak enpatia eta talde helburuekin lagundu dezake, taldearen arrakasta bermatuz. Azkenik, MED-ek aholkatzen duen heinean, talde berdineko kideek batera hainbeste denbora igarotzean, haien artean dituzteen gatazkak modu autonomoan konponduko dira, erantzukizun eta heldutasun maila handiagoa sustatuz.

4. Datu erregistroa. Hau izaera ezberdinetakoa izan daiteke (pase kopurua, errebotek, lehiaketa...). Elementu hau ezinbestekoa da ikasleei MED-en denboraldian zehar izan duten ikaskuntza prozesuaren feedbacka eman ahal izateko. Informazio honek ikasleri lagunduko dio haren ikaskuntzan, autoebaluazio eta taldekako ebaluaziora eramanez. Modelo honen barruan, rol garrantzitsuenetako bat talde bakoitzak duen estadistika edo publizista rola da. Denek parte hartuko dute taulako emaitzak eguneratuak mantentzeko eta honela, nahi duenak sailkapena ikusteko aukera izateko.

5. Rolak. MED-en beste ezaugarri garrantzitsuenetako bat ikasleriak dituen rol ezberdinak dira. Modelo honetan, rol ezberdinak konbinatzen dira, zeinak klaseak abertasten dituzten eta ikasleriari kirol testuinguruarekiko ikuspegi ezberdinetako esperientziak eskaintzen dizkien. Gainera, rol horien onarpenek talde kohesioa sustatzen dute eta baita autonomia ere. Ikasle guztiak denboraldian ezarriko diren rol guztietatik pasa beharko dira, bakoitza esperimintatzeko asmoz. Ikasleriaren ezaugarrien, edukien eta adinaren arabera, rol kantitate eta mota ezberdinak izango dira. Rolentzerrenda aberasgarria eta askotarikoa izan daiteke, bertan, rol hauek aurkitu daitezke: entrenatzailea, argazkilaria, arbitroa, epailea...

6. Jaialdia. Kirolaren jaialdi izaeraren garrantzia kontuan izan behar da eta beraz, MED-en edozein denboralditan agertu daiteke. Jaialdi giroa sustatzeko talde bakoitzak herrialde bat aukeratuko du eta horren inguruan jantziak, agurrak, banderak sortu beharko dituzte, txapelketen aurretik desfile bat egiteko aurreko guztiarekin. Horrez gain, garrantzitsua izango da ikasleek dominak eta trofeoak sortzea, denboraldiaren bukaeran emateko. Bertan sortutako material guztiek garrantzi handia izango dute denboraldiari jaialdi giroa emateko garaian eta baita taldeen afiliazioan.

7. Amaierako fasea. Dakigunez, edozein kirol lehiaketaren amaieran talde edo herrialde ezberdinetako jokalariek guztiek lehiaketaren lehenengo postuengatik lehiatzen dira.

MED-en denboraldi bateko amaierako faseak ikasleentzako estimulazioan eragina izan beharko du, klase barruan, klaseko lehiaketa bada eta kurtso osoan, kurtso osoko lehiaketaz hitz egiten badugu. Amaierako fase hau ezberdina izango da lehiaketa formatua kontuan hartuta, futbol partidu bat baldin bada agian hiru hiruren kontra izango da, edo boxeo baldin bada, koreografia bat izan daiteke taldeka. Beharrezkoa izango da jaialdi giroaren garrantzia bermatzea eta ikasleak kontziente izan beharko dira horren ostean sari banaketa izango dela, non kirol edo jarrera lorpen adierazgarrienak sarituko diren, banaka zein taldeka (joko garbiaren saria, animatzailearen saria, talde lanari saria...)

Saioaren kontrolari dagokionez, pixkanaka ikasleei uzten joango zaie, autonomia handiagoa izanik eta errutina batzuk zehaztuz. Antolamendu eta aurrendenboraldi faseetan, irakaslea izango da gidaria batik bat, baina fase erregularrean aldiz, ikasleek izango dute gidari rola (Contreras, Arribas eta Gutierrez, 2017).

Hau kontuan izanda, proiektuaren lehenengo zatiaren kontrola paradigma tekniko batean oinarrituko dela aipatu beharra dago, irakasleak paper garrantzitsuena hartuz eta erabakiak hark hartuz. Bigarren zatian aldiz, pixkanaka, paradigma praktikoago batera hurbiltzen joanez, hau da, ikasleei erabakiak hartzeko aukera eta protagonista papera emanaz (Hernández, 2004).

Gainera, aipatu beharra dago ikaskuntzaren ebaluazioa prozesuaren amaieran gauzatuko dela. Akzio planak zehaztutako hainbat zeregin izango ditu eta hauek saio ezberdinetan banatuko dira, hauen egitura ikasle guztiek zereginen maila minimoa gainditzeko pentsatua egonik. Saio bakoitzean erregistro orri bat beteko da, non lortu den maila eta data zehaztuko diren. Ikasle bakoitzaren hasierako maila zein den jakiteko, test moduko frogak egin daitezke, hauen emaitzak koadernoko erregistro orrietan idatziko dira, ikasle bakoitzak haren prozesua erregulatzeko helburuarekin (Contreras, Arribas eta Gutierrez, 2017).

MED modelo erabiltzerako garaian, irakaslearen papera askotan gaizki ulertzen da eta hau arazo bihurtu daiteke. MED-a ez da ikasleek kudeatzen duten kirol lehiaketa bat. Lortu nahi diren helburuak lortzeko, beharrezkoa da irakasleak modeloaren garapena eta dinamika sozialak diseinatu, ebaluatu eta kontrolatzea, eta horrez gain, edukia irakastea. Modelo hau lehen aldiz erabiltzen duen irakasle batek, ezagutza falta eta modelo ez ulertzeagatik, pisu guztia talde edo entrenatzailearengan uztea iritsi daiteke. Hau esanda, irakaslearen papera oso garrantzitsua izango da prozesuan zehar, bai hasierako informazioa ematerakoan eta baita entrenatzailearen edo beste edozein rolen garapenaren kontrolean (Contreras, Arribas eta Gutierrez, 2017).

Aurretik aipatutako entrenatzaile rol horretan ikaslea formatzeko helburuarekin, lau fase proposatzen dira: lehenengoa, irakasleak azaldu duena kontrolatzea; bigarrena, irakasleak entrenatzaileei emandako informazioa transmititu; hirugarrena, material kurrikularraren bitartez, irakasleak azaldu dituen zereginen hautaketa bat egin, hauek taldearen beharretara egokituz; eta laugarrena, zereginen diseinua (Garcia-Lopez eta Gutierrez, 2016).

Ikaslearen paperari dagokionez, MED-en prozesua modu egokian lantzeko, garrantzitsua izango da ikaslea erdialdean kokatzea. Modeloaren garapenean, ikaslearen papera hiru dimentsio ezberdinetan eman daiteke. Lehenengoan, ikasleak erabakiak hartzerako garaian eta eraikitze prozesuan parte hartu dezake, hala nola, taldeak edo edukiak aukeratzeko garaian. Aurrekoarekin lotuta, ikasleak talde rolen bitartez, adibidez, entrenatzaile rola izanda, ikaskuntza-irakaskuntza prozesuan parte hartuko du. Hortaz gain, ebaluazio prozesuetan parte har dezakete denboraldian zehar hartutako datu erregistroen bitartez (joko garbia, partiduen aktak...). Eta azkenik, haren parte hartzea nabaria izango da saioaren kudeaketan, rol ezberdinek hartutako erantzukizunen bidez, hala nola, prestatzaile fisikoa, zeinak saioari hasiera ematean eragina duen edo kirol zuzendaria, taldea identifikatzen duten elementuetan eta beste taldeekiko harremanetan du eragina. Beste aldetik, MED-en filosofia modelo konstruktibista batean oinarritzen da, hori horrela, ikaslearengan zentratuta egon beharko da eta jolasa edo praktika lehenetsiko du (Contreras, Arribas eta Gutierrez, 2017).

Taldean egituraketa, lehiaketa formatua eta edukien aukeraketari dagokienez, irakasleak hainbat erabaki hartu beharko ditu denboraldi bat aurrera eramateko, hauetako garrantzitsuenak ondorengo taulan aipatuko dira (Contreras, Arribas eta Gutierrez, 2017):

| ERABAKIAK | IRIZPIDE NAGUSIA | AUKERA EZBERDINAK |
|------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Taldeak egituratzeko sistema | -Talde heterogeneoak eta kirol kompetentzia eta antolamenduari dagokionez orekatuak. -Prozesuan zehar ikasleak kontuan izan, haiek ere erabakien parte izateko. | -Irakasleak hautatzea. -Irakasleak entrenatzaileak hautatzea eta haiek taldeak egitea. -Draft sistema (NBA-n bezala). -Sistema mistoak. |
| Talde kopurua eta partaideak | -Garatu nahi dugun rol kopurua. -Baliabide espazialak. -Lehiaketa formatua. | -Talde gutxi, ikasle askoz beteta. -Lehiaketa egutegi murriztua. -Lau eta sei ikasleko taldeak, honela |

| | | |
|------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | -Erreferentzia jokoaren entrenatzen uztea, talde baten barruan. | harreman sozialak areagotzeko. -Taldea kopuru bakoiti edo bikoitiak. Lehiaketa formatua zehazteko. |
| Rol batzordeen hautaketa eta | -Kirolean gehien nabarmentzen direnak ezarriko dira. | -Oinarrizko rolak: entrenatzailea, epailea, prestatzaile fisikoa... -Bigarren mailako rolak edo rol espezifikokoak: bigarren entrenatzailea, material arduraduna, koreografoa... -Oinarrizko batzordeak: kirol batzordea, festa batzordea... -Bigarren mailako batzordeak: araudi batzordea... |
| Rolen antolamendua | -Taldekide bakoitzaren gaitasunak eta motibazioak taldearentzat onuragarria izatea. -Ikasle zehatz batzuekiko helburuak lortzea. (Harremantzeko arazoak dituen ikasle bat integratzea, adibidez) | -Irakasleak erabakitzen du ikasle bakoitzaren rola. -Irakasleak erabakitzen du rol garrantzitsuak izango dituzten ikasleak, hau da, entrenatzailea eta epailea. -Ikasleek erabakitzen dituzte rolak. |
| Lehiaketa formatua | -Ikaskuntza prozesuari egokitzea eta taldeen entrenamenduetan progresio eta esfortzua saritzea. -Taldea ezberdinen arteko harremana sustatzea eta saio kopuruari egokitzea. | -Liga bat eta ondoren txapelketa bat. Taldea kopuruaren arabera buelta bakarra edo bi egingo dira, horren ostean eliminatze fase bat jokatuz, talde guztiak barne. -Ekitaldia. Hau egiteko egun oso bat izan beharko genuke, olinpiada bat egiteko, adibidez. |
| Edukien aukeraketa | -Programaziora egokitzen da, helburuak lortzeko potentzial motriz eta soziokultural egokia izanik. | -Kirol ezaguna. Ikasleek aurrezagutzak dituzte eta ezagutzak berriak eskolaz kanpo erabilgarriak izango zaizkie. -Kirol berria. Ikasle guztien hasiera maila berdina izango da, honela |

| | | |
|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | motibazio orokor handia izanez. |
| Lehiaketaren diseinua | <p>-Ikasleen eboluzio mailari egokituko da.</p> <p>-Parte hartze handia sustatzen du.</p> <p>-Jolas murriztuak. pertsona kopuruko zein zailtasun tekniko eta araudi zailtasuneko bertsio sinplifikatuak erabiliko dira.</p> | <p>-Formatu egonkorra edo eboluziozkoa. Jolasaren formatuak eboluzio bat izan dezake ikaskuntza progresio bat dagoen heinean. Adibidez, taldekideen kopurua gehituz.</p> <p>-Kirol espezifikoak edo mailakakoa. Lehen Hezkuntzan ikasleek duten mailaren arabera jolasak egitea gomendatzen da. Bigarren Hezkuntzan berriz, kirol espezifikoak sartzen dira.</p> |

2.1 IKERKETA EZBERDINEN BITARTEZ NABARMENDUTAKO EZAUGARRIAK

Ikerketa ugari egin dira irakaskuntza modelo honen inguruan, eta haietako gehienek ezaugarri hauek nabarmendu dituzte (Luquin, Hastie eta De Ojeda Pérez, 2011):

-Ilusioa. Ikerketa ugarik kirol hezkuntzako denboraldi batean ikasleen parte hartzea oso handia izan dela erakutsi dute. Parte hartze horren ostean ikasle gehienek egindako lanarekiko motibazio sentimendua eta lan serioa egin dutelaren jarrera azaldu dute. Modelo honek talde lana sustatu eta trebetasun gutxiago duten ikasleen parte hartzea areagotzen du.

-Kirol kultura. Kirol kultura duen pertsona bat ohiturak, arauak eta baloreak ulertzen dituen pertsona bezala definitu daiteke, praktika egoki eta desegokiak hautematen dituzten pertsonak dira. Hastie eta Sinelnikovek ikertu zuten moduan, modelo honen bitartez, lehenengo fase batean trebetasunak jolas murriztu batean landuz, bigarren fasean jolas erreal batean aplikatzeko eta azkenik, arauak, taktika eta estrategiak ulertzera iristeko ikaskuntza lortu nahi da. Honela trebetasun ezberdinetako ikasleen garapena lortuz.

-Konpetentzia. Ezaugarri honi buruzko ikerketa gutxi egin dira, baina argi geratu da Carlson eta Hastie (1997), Grant (1992), eta orain dela gutxi Hastie, Sinelkinov, eta Guarinok (2009) esaten dutenez ikasleen maila tekniko-taktikoan hobekuntzak egon direla irakaskuntza modelo honi esker. Gainera, erabakiak hartzerako garaian ere izugarritzko aurreratzeak egon dira, adibidez, Hastiek (1997) egindako frisbee denboraldi batean. Horrez gain, ikasleen egoera fisikoak hobetu egin duela bermatu da egin diren ikerketei esker.

-Irakasleen pertzepzioa Kirol Hezkuntza modeloarekiko. Irakasle gehienek diotenez, modelo honetan ibiltzen diren ikasleek ikasteko eta modelo praktikatzeko aurretiko jarrera ezinhobea dute. Gainera, modelo hau aplikatu duten hainbat irakaslek berrikuntza sentimendua hauteman dute, haien formazioa sustatzera bultzatuz.

2.2 CURRICULUMAREKIKO LOTURA

Kirol Hezkuntza modelo konpetentziatzko modelo bat da, non kooperazioa, ekimena eta esfortzu maila handia eskatzen duten eta egunerokotasuneko egoerak islatzen dituzten proiektuetarako, ikasleek garapenerako hainbat gaitasun martxan jarri beharko dituzten (Contreras, Arribas eta Gutierrez, 2017).

Hori horrela, konpetentzia sozial eta zibikoak garatuko dira bertan, ikasleek taldearen barruan izango dituzten harremanak kontuan hartuta, honela komunikatzeko gaitasuna sustatuz eta gatazkak konpontzeko gai izanez. Horrez gain, ekimenerako eta espiritu ekintzailerako konpetentzia landuko da modelo honen bitartez. Eta azkenik, aurreko konpetentziez aparte, matematikarako (estadistiken bitartez), hizkuntzarako (besteekin komunikatzerako garaian) eta teknologiarako (markagailu elektronikoa eramaterako garaian) konpetentziak agertuko dira bertan (Eusko Jaurlaritza, 2015).

Aurrekoarekin jarraitzeko, Kirol Hezkuntza Modeloaren tresna garrantzitsuetakoak ikasleek maneiatzeko material didaktikoak dira, hala nola, denboraldiaren garapenean jasotako informazioa eta dokumentuak. Nahiz eta material hauek modeloaren lehenengo hurbilketan edo adin txikiko haurrekin murriztu daitezkeen, ez dira guztiz ahaztu behar, oso garrantzitsuak direlako erantzukizun eta kirol ezagutzaren garapenerako. Material hauek antolatzeko modu bat talde bakoitzak karpeta bat izatea izan daiteke, bertan talde materiala (lehiaketa egutegia, ebaluazio orriak...) eta rol bakoitzeko materiala (epailearen araudi orriak, aktak...) sartzeko. Aurrekoaz gain, rol ezberdinak dituzten ikasleek haien materiala sartzen joan beharko dira karpeta horretan, honela irakasleak eginbeharrekoa egin dutela kontrolpean izateko. Gainera, egindako informe eta lan batzuk beste ikasleen aurrean aurkeztu beharko dira, honela ikasleen artean egindakoa komentatzeko eta kontsultatzeko. Material hauen oinarriak ikasgelan zein blog edo webguneren batean eskegiko dira, ikasleek eskuragarri izateko (Contreras, Arribas eta Gutierrez, 2017).

3. ESKU HARTZEA: KIN BALL-A ETA KIROL HEZKUNTZA MODELOA UZTARTUZ

a. Lagina:

Helburua aurrera eramateko erabili den lagina Azkoitiko Xabier Munibe ikastolako Lehen Hezkuntzako 5. mailako gela bat izan da. Bertan 23 ikasle zeuden guztira eta hauetako 7 kanpotarrak. Hortaz gain, ikasle autista bat, zeina psikomotrizitate aldetik arazoak ditu eta ariketak egiteko zailtasunak eraskuten ditu. Ikasle hauetatik 10 neska dira eta 13 mutilak, haien adina 10-11 urtekoa izanik.

b. Tresna:

Lan hau aurrera eramateko bi tresna erabili dira. Alde batetik, proposamen didaktikoa, non esku-hartzea aurrera eramateko helburu, konpetentzia, eduki, ebaluazio eta ekintzen antolaketa zehazten den. Eta bestetik galdetegi bat, honen bitartez ikasleen sentimendu ezberdinak zeintzuk izan diren zehaztu eta integratuak sentitu diren aztertu da.

i. UNITATE DIDAKTIKOA

| |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Irakasgaia: GORPUTZ HEZKUNTZA |
| Gaia: KIN BALL KIROLA |
| Maila: LH 5. MAILA |
| Saioak: 4 SAIO - 50 minutukoak |
| Proposamenaren justifikazioa: <p>Proposamen honen bitartez ikasle guztien integrazioa lortu nahi da, ikasle guztiak taldearen barne sentiaraztea da helburu nagusia, inor bazterturik gera ez dadin. Kin Ball kirola hautatu da horretarako, ikasle guztientzat kirol berria delako eta arau zein teknika aldetik denak maila berean hasiko direlako.</p> |
| Arazo-egoera: A. Testuingurua: Gela honetan ez dago gatazkarik, baina bai ikaskideen arteko harreman falta eta batez ere ikasle kanpotarren integrazio falta. |

B. Arazoa: Ikasle kanpotarrak nahiko baztertuta daude gela honetan eta taldekatzerako garaian arazoak izaten dira, bertako ikasleek ez baitute kanpotarrak direnekin talderik egin nahi.

C. Helburua: Ikasle guztiak integratuak sentitzea eta ikasleen artean denak modu berean tratatzea nahiz eta kanpotarrak edo bertakoak izan.

Zeregina:

Kin ball kirola ezagutzuz eta bertan dauden arau ezberdinak ikasiz, taldearen harremana hobetzea, horretarako 4 saio aurrera eramanez eta kirol hezkuntza modeloaren oinarriak kontuan hartuz.

Oinarrizko gaitasunak:

A. Zeharkakoak:

- Elkarbizitzarako konpetentzia
- Norbera izaten ikasteko konpetentzia

B. Diziplinari dagozkionak:

- Konpetentzia sozial eta zibikoa
- Konpetentzia motorra

Helburu didaktikoak:

- Jarduera fisikoetan parte hartzea, besteekin batera talde-harremanak sustatzen dituzten proiektuak garatuz, eta aisia-kultura aberasgarri baten oinarriak eraikiz.

- Talde-lanean jardutea, arduraz, elkarlanean, elkertasunez eta modu konstruktiboan. Lan horretan, funtzionamendu demokratikoaren oinarrizko printzipioak aplikatu, lan komunarekiko ardura garatzen joan, eta norberaren eta besteen ekarpenak adostutako helburuaren arabera balioetsiko dira, komunitateari elkertasunez ekarpenak egiteko, inolako bazterkeriarik gabe (generoa, arraza, kultura, erlijioa...).

- Ezaugarri bereizgarriak dituzten gizarte- eta kultura-taldeetako kide direla ohartzea eta balioestea, norberaren kultura-ezaugarri bereizgarriak eta beste talde batzuekiko desberdintasunak aintzat hartzea, eta gainerako identitate, kultura

eta herriekiko errespetua izatea eta giza eskubideak errespetatzea ezinbestekoa dela ohartzea.

Edukiak:

- Harremanak eta komunikazioa lanketa (enpatia eta asertibitatea).
- Taldean ikasteko lanetan laguntza eta elkarlana.
- Norberaren eta gainerako pertsonen gorputzaren egoera balioestea eta onarpena, eta jarrera kritikoa izatea gizartean gorputzarekiko dagoen eredu estetikoarekiko.
- Norberaren nortasunaren eta kulturaren ezaugarrien errespetua eta eskolan izandako bizipenen balioespena.
- Norberaren eta taldearen ahaleginaren balioespena jolas eta kirol mota guztietan, preferentziak eta aurreiritziak alde batera utzita.

Ebaluazioa:

A. Adierazleak:

- Joko garbia lantzen du jardueretan.
- Lagunduz eta elkarlanean aritzen da jolasean ikaskideekin.
- Jardueretan parte hartzen du.
- Ez ditu generoen arteko desberdintasunak egiten.
- Harreman integratzaileak ditu ikaskideekin.

B. Tresnak:

- Irakaslearen errubrika.
- Egunez eguneko behaketa.

ii. GALDETEGIA.

Ikasle guztiak integratuak sentitzea eta ikasleen artean denak modu berean tratatzea lortu zen ikusteko galdetegi bat pasa zitzaien ikasleei saioak egin ostean. Galdetegi honetan galdera motzak, labur erantzutekoak, aukera anitzeko galderak egin ziren. Guztira 11 galdera ziren, integratua sentitu ziren jakiteko, haiek saioan zehar bizi zituzten sentimenduak

adierazteko, errespetuarekiko pertzepzioa eta saioarekiko satisfakzioa ezagutzeko. Gainera saioetan egingo zituzten aldaketa proposamenak adierazteko aukera ere ematen zitzaien.

c. Prozedura

Jarraitutako prozedurari dagokionez, Unitate Didaktikoa lau astetan zehar eraman da aurrera, astero saio bat eginez eta guztira lau saio betez. Saioen egituraketari dagokionez, saio bakoitzak bere beroketa, atal nagusia eta amaierako fasea ditu. Honela gutxi gorabehera ordu bateko saioak izanez eta bakoitzean jarduera kantitate ezberdinak gauzatuz: lehenengo bi saioetan lau jarduera, hirugarrengoan hiru jarduera eta azkenengoan bi jarduera. Azkenik, galdetegia pasa zitzaien, haien tutorearekin hitz eginez eta tutoretza ordu bat horretarako erabiliz.

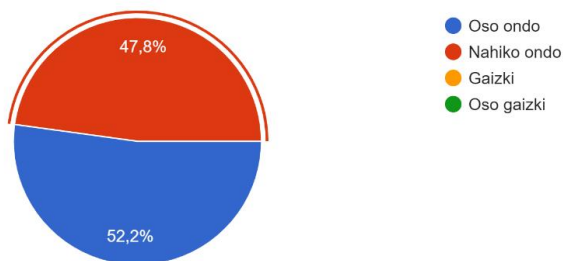
4. EMAITZAK

Ikerlan honetan, bi helburu planteatzen dira: Alde batetik, KHMren bitartez kirol baten ikaskuntzan ikasleen satisfakzioa ezagutzea. Eta bigarrena, integraturik ez dauden ikasleak taldearen parte sentitu diren egiaztatzea.

Emaitzen berri emateko, ikerlan honetan planteatu diren bi helburuak erabiliko ditugu antolamendu moduan. Horrela, lehendabizi lehengo helburuarekin erlazionatzen diren emaitzak agertuko dira, hain zuzen ere, KHMren bitartez KIN-BALLa ikasterako orduan ikasleen satisfakzioa ezagutzea. Eta bigarrenik, bigarren helburuarekin erlazionatzen diren emaitzak agertuko dira, hau da, integraturik ez dauden ikasleak taldearen parte sentitu diren egiaztatzea.

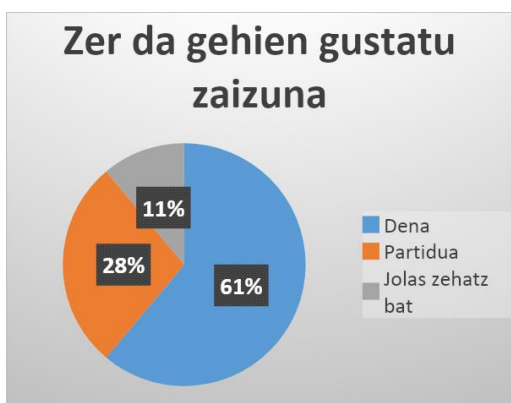
1. HELBURUAREKIN ERLAZIONATURIKO EMAITZAK: KHMren bitartez kirol baten ikaskuntzan ikasleen satisfakzioa ezagutzea

Ondo pasatu al duzu saio hauetan?
23 erantzun



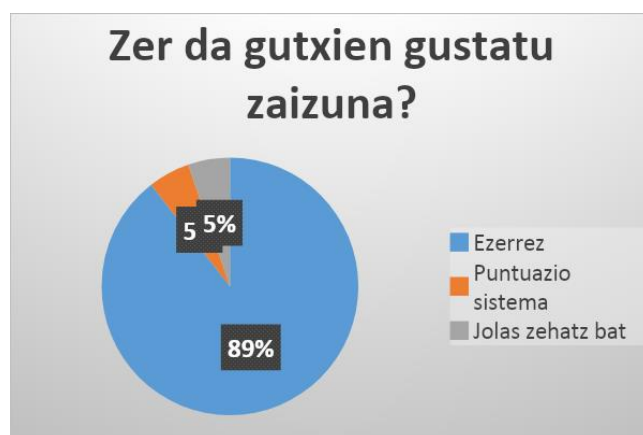
1. Irudia: saioetan ondo pasatu duten galderari eratzunak.

1. Irudian ikus daitekeen moduan, ikasleen %52.2ak oso ondo pasatu du eta ikasleen %47.8ak nahiko ondo.



2. Irudia: Gehien gustatu zaienaren erantzunak.

2. irudian ikus daitekeen moduan, ikasleen %61-ari egindako guztia gustatu zaie, %28-ari Kin Ball partidua eta %11-ari jolas zehatz bat, erlojuaren jolasa adibidez.

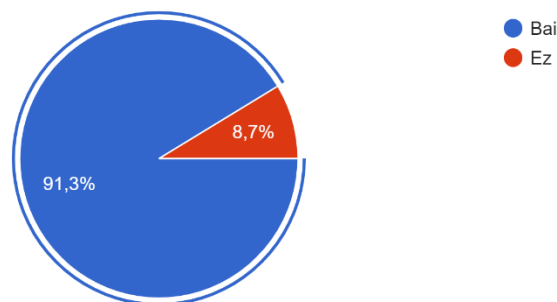


3. Irudia: Gutxien gustatu zaienaren erantzunak.

3. irudian ikus daitekeen moduan, ikasleen gehiengoari, hau da, %89-ari ez zaie ezerrez gutxien gustatu, hori horrela, dena gustatu zaie. Baina nahiz eta portzentai txikia izan, badago ikasleren bat zerbait gustatu ez zaiona, honela %5-ak puntuazio sistema aipatuz eta beste %5 batek jolas zehatz bat, hala nola, paseak egiteko jardueraren bat.

Kin Ball-a ezagutzeko proposatutako jarduerak eta jolasak egokiak izan dira?

23 erantzun



4. Irudia: Jolas eta proposamenen galderaren emaitzak.

4. irudi honetan behatu daiteke gehiengoari Kin Ball-a lantzeko proposaturiko jarduerak eta jolasak gustatu zaizkiela eta aproposak iruditu zaizkiela, ikasleen %91.3-ari zehazki. Aipatu beharra dago gutxi batzuei ez zaizkiela hain aproposak iruditu, %8.7-ari zehatz-mehatz.

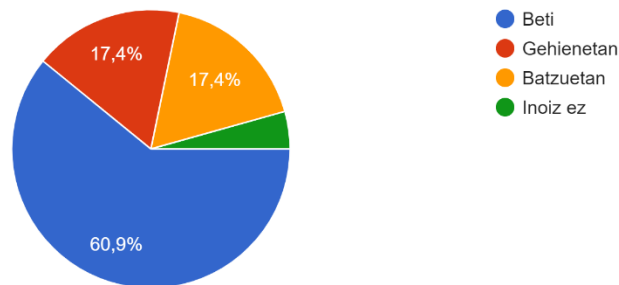


5. Irudia: Kirola gomendatzearen emaitzak.

5. irudi honetan ikasleek Kin Ball kirola gomendatuko zuten ala ez ikus daiteke. Gehiengoak kirola gomendatuko lukeela dio, %83-ak zehazki. Eta gutxiengo batek, %17-ak ez lukeela gomendatuko dio, hau da, gutxiengo honi kirola ez zaiola gustatu ulertu daiteke bertan.

2. HELBURUAREKIN ERLAZIONATURIKO EMAITZAK: Ikasle guztiak taldearen parte sentitu diren egiaztatzea.

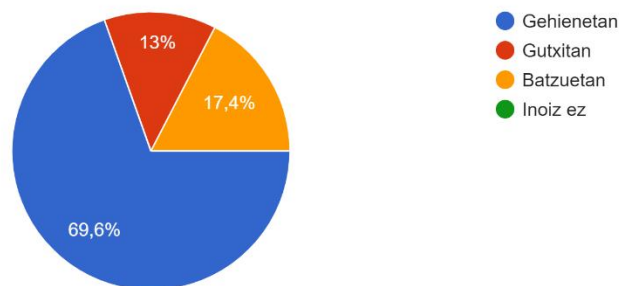
Taldearen parte sentitu zara Kin Ball-eko saioetan?
23 erantzun



6. Irudia: Taldearen parte sentitzearen emaitzak.

6. irudi honetan ikus daiteke taldearen parte sentitu direnak gehienagoak direla, hau da, %60.9-a. Gehienetan eta batzuetan taldearen parte sentitu diren ikasleen portzentaia berdina dela behatu dezakegu irudian, %17.4 hain zuzen ere. Eta azkenik, esan beharra dugu, oso gutxienez bat inoiz ez dela taldearen parte sentitu, hau da, %4.3-a.

Taldekideak taldearen parte sentiarazi dituzu?
23 erantzun

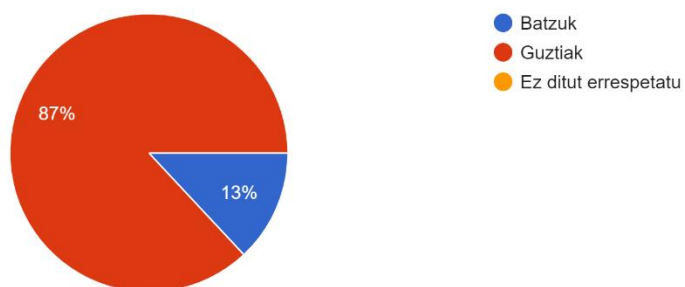


7. Irudia: Ikaskideak taldearen parte sentiaraztearen emaitzak.

7. irudian ikus daitekeen moduan, haien taldekideak gehienetan taldearen parte sentiarazi dituzten ikasleak %69.6-a dira. Batzuetan laguntza hori eman duenak, %17.4-a izan da. Gutxitan taldekideak taldearen parte sentiarazi dituztenak, %13-a. Eta azkenik, ez dago taldekideak taldearen parte sentiarazi ez dituen ikaslerik.

Ikaskideak errespetatu dituzu?

23 erantzun



8. Irudia: Ikaskideak errespetatzearen emaitzak.

8. irudi honetan ikaskide guztiak errespetatu dituzten ikasleen portzentaia oso altua dela ikus dezakegu, %87-a zehazki. Baina badaude ikasle batzuk bakarrik errespetatu dituzten ikasleak, hauen portzentaia %13-a izanik.

5. EMAITZEN HAUSNARKETA ETA ONDORIOAK

Ikusi den bezala, emaitzak bi taldeetan banatu dira, hori horrela, haien hausnarketa eta ondorioak ere bi zatitan banatuko dira. Lehenik eta behin, KHMren bitartez kirol baten ikaskuntzan ikasleen satisfakzioari buruzko hausnarketa egingo da, bertan ondorio batzuk ateratzera iritsiz. Eta bigarrenik, integraturik ez dauden ikasleak taldearen parte sentitu diren egiaztatuko da, berriz ere, hausnarketa erabiliz.

Hausnarketarekin hasteko, aipatu beharra dago ikasle guztiek gozatu dutela aurrera eramandako saioetan, ikasle guztiek modu positiboan erantzun baitute. Hortaz gain, ikasle gehienek kirolaren partiduarekin pasa dute ondoen, nahiz eta haietako batzuek jolas zehatzen bat ere gustoko izan. Orokorrean, ikasle guztiei egindako dena gustatu zaie, betiere, ikasle batzuek gustoko izan ez dituzten jolasak aipatu dituztelarik. Gainera, ikasle gehienei egindako jolasak aproposak iruditu zaizkie eta egindakoa beste ikasle batzuei gomendatuko lieketela esan du ikasleen gehiengoak.

Lehenengo zati honen emaitzak positibotzat hartu daitezke, baina bertan, Kin Ball kirola ikasleentzat berria izateagatik edo erabilitako Kirol Hezkuntza modeloa benetan erabilgarria izan delaren kezka sortu da. Kirola berria izanik, ezin da zehazki jakin ikasleek modeloa erabiltzearen ezberdintasuna ikusi duten ala ez, hau da, ikasleak lehenagotik Kin Ball-ean ez direnez ibili, ezin dezakete jakin modeloak kirolean duen eragina zein den.

Bigarrenengo zatiari dagokionez, emaitzak ere positiboak izan direla aipatu beharra dago, ikasleen gehiengoak taldearen parte sentitu dira eta besteak ere taldearen parte sentiarazi dituztela diote. Hori zen esku-hartzearen helburu nagusienetako bat, ikasleak integratuak sentitzea, esku-hartzea aurrera eraman baino lehen ikasle asko taldearen kanpo baitzeuden eta ez ziren besteekin asko harremantzen. Beraz, helburua lortzearen aldetik, esan daiteke hau lortu dela.

Ondorio nagusitzat, aipatu behar da Kirol Hezkuntza modeloaren erabilgarritasuna modu garbiago batean ikusteko, hobe dela kirol tradizional bat hartzea eta ikasleek kirol hau aurretik ezagutzea, honela modeloak ekar ditzakeen aldaketak ikasleentzat nabariak izateko.

6. LIMITAZIOAK ETA ETORKIZUNERAKO PROPOSAMENAK

Limitazio bezela, esan beharra dago, esku-hartzea hasiera batean futbola bezalako kirol tradizional batekin egitea pentsatu zela, baina praktikaldiko eskolaren programazioa dela eta, hau ezinezkoa izan zela. Hori dela eta, Kin Ball kirola programazioa jarraitzeko hautatua izan zen, kirol alternatiboaren hautaketaren arrazoia izanik.

Hau azaldu ondoren, zehaztu behar da kirol hezkuntza modeloaren erabilpena aberasgarriagoa izateko kirol tradizional batekin praktikan jartzea izango litzatekela aproposena, kirol alternatibo batekin erabilia ez direlako modelo erabiltzeraren alde onak modu argian ikusten. Hori horrela, etorkizun batean modelo erabiltzerako garaian kirol tradizional bat hautatzea interesgarria izango litzateke.

7. BIBLIOGRAFIA

Belisario, M. (2018) VIDEOJUEGOS Y SEDENTARISMO EN EDUCACIÓN PRIMARIA. *Revista Arjé*.

Jordán, O. R. C., del Campo, D. G. D., eta Galarraga, S. A. (2017). *Didáctica de la educación física por modelos para educación primaria*. Síntesis.

Devís, J. D., eta Valert, C. P. (1992). El ejercicio físico y la promoción de la salud en la infancia y la juventud. *Gaceta sanitaria*, 6(33), 263-268.

Esteban, S. eta Martinez, J.A. (2013) KIN-BALL kirola.

López, L. M. G., del Campo, D. G. D., Almond, L., & Hastle, P. (2016). *Aprendiendo a enseñar deporte: modelos de enseñanza comprensiva y educación deportiva*. Inde.

Álvarez, J. L. H. (2004). Teoría curricular y Didáctica de la Educación Física. *Didáctica de la educación física: una perspectiva crítica y transversal* (29-62). Biblioteca Nueva.

Jauraritz, E. (2015). 236/2015 Dekretua, abenduaren 22koa, Oinarrizko Hezkuntzaren curriculum zehaztu eta Euskal Autonomia Erkidegoan ezartzen duena. *Euskal Herriko Agintaritzaren Aldizkaria*.

Luquin, A. C., Hastie, P. A., eta de Ojeda Pérez, D. M. (2011). El modelo de educación deportiva sport (education model). ¿Metodología de enseñanza del nuevo milenio?. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, (395), 63.

Morales, M. T. V. (d.g.) 2. GAIA: GORPUTZ HEZKUNTZA ETA GORPUTZARI BURUZKO IKUSPEGIA: GAUR EGUNGO GORPUTZ HEZKUNTZA. *Gorputz Hezkuntza eta bere didaktika I*.

Pérez Villasante, L., Raigada Mares, J., Collins Estrada, A., Mauricio Alza, S., Felices Parodi, A., Jiménez Castro, S., eta Casas Castañeda, J. (2008). Efectividad de un programa educativo en estilos de vida saludables sobre la reducción de sobrepeso y obesidad en el Colegio Robert M. Smith; Huaraz, Ancash, Perú. *Acta médica peruana*, 25(4), 204-209. Hemendik berreskuratua: http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1728-59172008000400004&script=sci_arttext&tlnq=pt

Quiroga, S. (2000). Democracia, comunicación deporte popular y cultura. *Lecturas: educación física y deportes*. *Revista digital*. Año 5, N° 18. Buenos Aires. Hemendik berreskuratua: <http://www.efdeportes.com/efd18a/democ.htm>

Santurio, J. I. M. (2018). El Modelo de Educación Deportiva: análisis del modelo y revisión de los últimos estudios. *Edunovatic 2017. Conference proceedings: 2nd Virtual International Conference on Education, Innovation and ICT. 12-14 December, 2017*, 671-676. Adaya Press.

Salguero, A. R. C. (2010). El deporte como elemento educativo indispensable en el área de Educación Física. *EmásF: revista digital de educación física*, (4), 23-36.

Vivo, M. T. M. (2008). Proyecto de hábitos de vida saludable en Educación Primaria. *Hekademos: revista educativa digital*, (1), 67-83. Hemendik berreskuratua: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2791549.pdf>

8. ERANSKINAK

1. ERANSKINA: UNITATE DIDAKTIKOA

ARAZO-EGOERA

| | |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| TESTUINGURUA | Lehen Hezkuntzako 5. mailako gela honetan ez dago gatazkarik, baina bai ikaskideen arteko harreman falta eta batez ere ikasle kanpotarren integrazio falta. |
| ARAZOA | Ikasle kanpotarrak nahiko baztertuta daude gela honetan eta taldekatzerako garaian arazoak izaten dira, bertako ikasleek ez baitute kanpotarrak direnekin talderik egin nahi. |
| HELBURUA | Unitate didaktiko honen bitartez, ikasle guztiak integratuak sentitzea eta ikasleen artean denak modu berean tratatzea lortu nahi da, haien jatorria alde batera utziz. |

KONPETENTZIAK

Zeharkako kompetentziak:

- Ikasten eta pentsatzen ikasteko kompetentzia
- Elkarbizitzarako kompetentzia
- Norbera izaten ikasteko kompetentzia

Disziplinarteko kompetentziak:

- Kompetentzia sozial eta zibikoa
- Kompetentzia motorra

HELBURUAK

- Jarduera fisikoetan parte hartzea, besteekin batera talde-harremanak sustatzen dituzten proiektuak garatuz, eta aisia-kultura aberasgarri baten oinarriak eraikiz.
- Talde-lanean jardutea, arduraz, elkarlanean, elkartasunez eta modu konstruktiboan. Lan horretan, funtzionamendu demokratikoaren oinarrizko printzipioak aplikatu, lan komunarekiko ardura garatzen joan, eta norberaren eta besteen ekarpenak adostutako helburuaren arabera balioetsiko dira, komunitateari elkartasunez ekarpenak egiteko, inolako bazterkeriarik gabe (generoa, arraza, kultura, erlijioa...).

- Ezaugarri bereizgarriak dituzten gizarte- eta kultura-taldeetako kide direla ohartzea eta balioestea, norberaren kultura-ezaugarri bereizgarriak eta beste talde batzuekiko desberdintasunak aintzat hartzea, eta gainerako identitate, kultura eta herriekiko errespetua izatea eta giza eskubideak errespetatzea ezinbestekoa dela ohartzea.

EDUKIAK

- Harremanak eta komunikazioa lantzea (empatia eta asertibitatea).
- Taldean ikasteko lanetan laguntzea eta elkarlanean aritzea.
- Norberaren eta gainerako pertsonen gorputzaren egoera balioestea eta onartzea, eta jarrera kritikoa izatea gizartean gorputzarekiko dagoen eredu estetikoarekiko.
- Norberaren nortasunaren eta kulturaren ezaugarriak errespetatu eta eskolan izandako bizipenak balioestea.
- Norberaren eta taldearen ahalegina balioestea jolas eta kirol mota guztietan, preferentziak eta aurreiritziak alde batera utzita.

METODOLOGIA

| | |
|---------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Instalakuntzak | Kiroldegiko saskibaloia zelaia |
| Materiala | Konoak, sokak, uztailak, fitball-ak |
| Irakaskuntza-metodologia | Kirol Hezkuntza modeloak ikasle guztiak barne izateaz gain, ikasleek kirola dimentsio guztietan ulertzea lortu nahi du, entrenadore, jokalaria, ikusle edo antolatzaile, esaterako. Honen bitartez, konpetentzia maila altua zein baxua duten ikasleek kirol esperientzia ezinhobea bizitzea lortu nahi da, integrazioa sustatuz. |

SAIOEN PLANIFIKAZIOA

Denboralizazioa eta saioen egitura: Guztira lau saio izango dira, saio bakoitzak ordu bat iraungo du gutxi gorabehera, bertan jarduera kopuru ezberdinak izango dira, hauek modu progresiboan gauzatuz eta haien arteko loturak eginez.

SAIOEN SEKUENTZIA

1. SAIOA

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|
| 1. JARDUERA: “ZER DA KIN BALL-A?” | DENBORA: 15 minutu |
| JARDUERAREN DESKRIBAPENA: Hasierako jarduera honetan, Kin Ball-aren arauak eta jatorria azalduko zaizkie ikasleei eta baita haiek dituzten galdera eta zalantza guztiak argitu. | ESPAZIOA: Kiroldegiko saskibaloizelaia |
| | MATERIALA: - |

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|
| 2. JARDUERA: HARIA MOZTU | DENBORA: 10 minutu |
| JARDUERAREN DESKRIBAPENA: Jarduera honetan “haria moztu” jolasa egingo da. Horretarako hiru harrapatzaile egongo dira eta hauek harrapatzeko Fitball-ak erabiliko dituzte. Harrapatzaileek izen bat esan beharko dute eta hori harrapatu beharko dute. Harrapatzaile eta iheslariaren tartetik norbait gurutzatzen bada, harrapatzailea gurutzatu den horren atzetik joan beharko da. Honela, iheslariak ezberdinak izanik eta denen parte hartzea gauzatuz. | ESPAZIOA: Kiroldegiko saskibaloizelaia |
| | MATERIALA: 3 Fitball |

| | |
|--------------------------------------|---------------------------|
| 3. JARDUERA: “KONOAK BEHERA!” | DENBORA: 15 minutu |
| JARDUERAREN DESKRIBAPENA: | ESPAZIOA: |

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| <p>Jarduera honetan lau talde egingo dira, Kin Ball-arekin gehiago harremantzeko asmoz. Zelaiaren erdian 20 kono jarriko dira eta talde bakoitza zelaiaren laurden batean ipiniko da. Talde bakoitzak Fitball bat izango du, talde bakoitzeko kide bat arbitroa izango da eta beste bat bere taldeko puntuak apuntatzen dituena, hau da, lau arbitro eta lau apuntatzaile egongo dira. Taldeen helburua zelai erdian dauden kono gehien botatzea izango da, kono bakoitzeko puntu bat irabaziko du talde bakoitzak. Kono guztiak botatzean, arbitro eta apuntatzaile diren pertsonak beste batzuk izango dira, honela aldatzen joanez.</p> | <p>Kiroldegiko saskibaloizelaia</p> |
| | <p>MATERIALA: Konoak</p> |

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>4. JARDUERA: ZIRKUITUA</p> | <p>DENBORA: 15 minutu</p> |
| <p>JARDUERAREN DESKRIBAPENA: Ikasleei material ezberdinak utziko zaizkie zelai erdian eta haiek taldeka zirkuitu ezberdinak asmatu beharko dituzte, ondoren haiek egiteko. Zirkuitu hau fitball-a garraiatzeko izango da, adibidez, konoen artean zig-zag eginez fitball-a arrastaka eramatea. Zirkuitua asmatzeko, talde bakoitzean, arduradun bat egongo da, zeinak irakasleari pentsatutakoa adieraziko dion. Hortaz gain, talde bakoitzeko kide batek, epaile lanak egingo ditu, hau da, beste taldeen zirkuituari 1etik 5erako nota bat jarriko dio.</p> | <p>ESPAZIOA: Kiroldegiko saskibaloizelaia</p> <p>MATERIALA: Konoak, sokak, uztaileak, fitball-ak...</p> |

2. SAIOA

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>1. JARDUERA: "PASEAK"</p> | <p>DENBORA: 10 minutu</p> |
| <p>JARDUERAREN DESKRIBAPENA: Taldeka, hiruko bi ilara osatuz, bata bestearen aurrean kokatuta. Bi ilararen arteko distantzia 3m-koa izanik, pase ezberdinak emango dituzte: buru gaintik, baloia gorantz bota eta goran dagoenean kolpatu, baloia bote batekin pasa...</p> | <p>ESPAZIOA: Kiroldegiko saskibaloizelaia</p> <p>MATERIALA: 4 Fitball</p> |

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|
| 2. JARDUERA: “Zapitxo-zapitxo” | DENBORA: 15 minutu |
| JARDUERAREN DESKRIBAPENA: Lau taldetan, hiru fitball jarriko dira zelai erdian. Talde bakoitzeko pertsona bat zenbakiak esateko eta fitball-ak kokatzeko arduradunak izango dira. Zenbakia esatean, zapia beharrian, fitball-a hartu beharko du taldekide bakoitzak, baina batek ez du bat ere ez hartuko, beraz, horrek ez du punturik irabaziko, fitball-a hartu dutenek aldiz, puntu bana. | ESPAZIOA: Kiroldegiko saskibaloizelaia |
| | MATERIALA: 3 Fitball |

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|
| 3. JARDUERA: “ERLOJUA” | DENBORA: 15 minutu |
| JARDUERAREN DESKRIBAPENA: Jarduera honetan, talde bat borobil batean jarriko da zutik eta beste bat haren barruan beste borobil bat eginez. Hauen tartean beste talde bat ipiniko da, ilara batean, eta borobilen artean korrika egin beharko dute, besteek fitball-a arrastaka eramanez harrapatzen saiatzen diren heinean. Falta den taldea, epaile moduan egongo da, beste bi taldeek barruan dabilen taldea harrapatzen duten kontrolatzen. Harrapatzean talde guztiek rola aldatuko dute, denek rol guztiak bete arte. | ESPAZIOA: Kiroldegiko saskibaloizelaia |
| | MATERIALA: Fitball bat |

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| 4. JARDUERA: JAURTIKETAK | DENBORA: 10 minutu |
| JARDUERAREN DESKRIBAPENA: Taldeka jarrita, Tripode jarrera azaldu ondoren, fitball-a jaurtiko dute, hau jaurtitzeko eremu bat zehaztuko da, non taldeek eremu horretan sartu beharko duten jaurtiketa egiterakoan. Jaurtiketak egiterako garaian epaile lanetan talde bakoitzeko pertsona bat egongo da zehaztutako eremuan. Epaileak jaurtiketa bakoitzean aldatuko dira. | ESPAZIOA: Kiroldegiko saskibaloizelaia |
| | MATERIALA: 4 Fitball |

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|

3. SAIOA

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. JARDUERA: "10 KOLPE" | DENBORA: 15 minutu |
| JARDUERAREN DESKRIBAPENA: Jarduera honetan, baloia airean mantendu behar du talde bakoitzak, hau kolpatuz. Guztira, 10 kolpe eman behar dituzte. 10 kolpe ematen dituen lehenengo taldeak, puntu bat lortuko du eta talde bati fitball-a lurrera eroriz gero, beste talde guztiek puntu bat lortuko dute. Talde bakoitzeko pertsona batek bere taldeak lortzen dituen puntuak kontatuko ditu. | ESPAZIOA: Kirolddegiko saskibaloizelaia MATERIALA: 4 Fitball |

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 2. JARDUERA | DENBORA: 15 minutu |
| JARDUERAREN DESKRIBAPENA: Taldeka, fitball bana hartuz, uztai bat ipiniko da talde bakoitzaren aurrean. Honela uztai barruan baloia sartzea lortuz. Sartuz gero, uztai urrutiago jarriko dute. Taldeko partaideek baloia joko dute, baloia hurrengoari pasa eta ilararen atzeko aldean jarriko dira. | ESPAZIOA: Kirolddegiko saskibaloizelaia MATERIALA: 4 Fitball |

| | |
|----------------------------------|------------------------------------------------|
| 3. JARDUERA | DENBORA: 20 minutu |
| JARDUERAREN DESKRIBAPENA: | ESPAZIOA: Kirolddegiko saskibaloizelaia |

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|
| <p>Taldeka, talde bakoitzak fitball bana izanik, zelaia alde batetik beste aldera garraiatu beharko dute, banan banan. Taldearen erdia alde batean jarriko da eta beste erdia beste aldean. Hau da, errelebozka egin beharko dute. Honek aldaerak izango ditu: Buru gainean, buru gainetik ahurren gainean, baloia kolpatuz...</p> | <p>MATERIALA: 4 Fitball</p> |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|

4. SAIOA

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>1. JARDUERA: BALOI ESERIA</p> | <p>DENBORA: 10 minutu</p> |
| <p>JARDUERAREN DESKRIBAPENA:</p> <p>Jarduera honetan, Kin Ball-arekin harremanetan jartzeko asmoz baloi eseriaren jolasa egingo da, baina baloekin egin beharrean, fitball-ekin egingo da jolasa. Hau da, baloia hartzen duen pertsona besteei ematen saiatuko da. Ikasle bati fitball-ak emanaz gero, eseri beharko da eta libratzeko fitball-a lurretik eserita hartzen saiatu beharko da. Behin fitball-a hartzea lortuz gero, bi aukera izango ditu: zutik jarri eta jolasten jarraitu edo eserita dagoen norbaiti fitball-a pasa, hau ere libratzeko eta ondoren zutitu.</p> | <p>ESPAZIOA: Kiroldegiko saskibaloi zelaia</p> <p>MATERIALA: 3 Fitball</p> |

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>2. JARDUERA: KIN BALL PARTIDA</p> | <p>DENBORA: 40-45 minutu</p> |
| <p>JARDUERAREN DESKRIBAPENA:</p> <p>Ikasleek Kin Ball partida jokatuko dute. Kin ball-ean hiru talde ibiliko dira eta falta den taldea, arbitro, entrenatzaile eta puntuak apuntatzen ibiliko dira. 10 minuturo kanpoan dagoen taldea aldatuko da, honela denek rol guztiak betez.</p> | <p>ESPAZIOA: Kiroldegiko saskibaloi zelaia</p> <p>MATERIALA: Kin ball-eko baloia. apuntatzeko papera.</p> |

EBALUAZIOA

Ebaluazioari dagokionez, unitate didaktiko honen bitartez, ondorengo ebaluazio irizpide eta lorpen adierazleak bete nahi dira.

EBALUAZIO IRIZPIDEAK

- Modu koordinatuan eta lankidetzan jardutea, erronkak ebazteko edo taldeko jolasetan aurkari bati edo batzuei aurre egiteko, bai erasotzaile gisa, bai defendatzaile gisa.
- Norberaren ahalegina eta taldearekin ezartzen diren harremanak identifikatzea jolasen eta kirol-jardueren oinarritzko balio diren aldetik, eta haiekin bat jokatzea.
- Jolasetan eta jarduera motorretan pilotak edo beste higikari batzuk jaurtitzea, pasatzea eta jasotzea, kontrola galdu gabe eta behar bezala egokituz joko-zelaiko egoerari, distantziei eta ibilbideei.

LORPEN ADIERAZLEAK

- Joko garbia lantzen du jardueretan.
- Lagunduz eta elkarlanean aritzen da jolasean ikaskideekin.
- Jardueretan parte hartzen du.
- Ez ditu generoen arteko desberdintasunak egiten.
- Harreman integratzaileak ditu ikaskideekin.
- Joko-egoeretan, objektuak pasatu, jaurti eta eramatean, egokitu egiten du haien ibilbidea.
- Trebetasun motorrak erabiltzen ditu ohiko inguruneetan sortzen zaizkion arazoak konpontzeko.
- Norberaren eta besteren mugak aintzat hartzen eta errespetatzen ditu.

Ikasleen ebaluazioa (nola, non, noiz baloratu ikasleak)

Ikasleen ebaluazioa jarraia izango da, hau da, eguneroko lana eta hauek duten jarrera ebaluatuko da, horretarako irakasleak ebaluazio errubrika bat izango du, non ikasle bakoitzaren jarrera eta egindakoa islatuko den.

- **Ebaluatzeko tresnak: Ebaluazio errubrika**

| | 1 | 2 | 3 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Joko garbia lantzen du jardueretan. | Ez du joko garbirik erabiltzen. | Joko garbia erdizka erabiltzen du. | Beti erabiltzen du joko garbia. |
| Lagunduz eta elkarlanean aritzen da jolasean ikaskideekin. | Ez ditu ikaskideak laguntzen eta ez du elkarlanean jarduten. | Ikaskideak tarteka laguntzen ditu eta ez da beti elkarlanean ibiltzen. | Lagunduz eta elkarlanean aritzen da beti jolasean ikaskideekin. |
| Ez ditu generoen arteko desberdintasunak egiten. | Generoen arteko desberdintasunak egiten ditu. | Gehienetan ez ditu generoen arteko desberdintasunak egiten. | Ez ditu inoiz generoen arteko desberdintasunak egiten. |
| Harreman integratzaileak ditu ikaskideekin. | Ez ditu harreman integratzaileak ikaskideekin. | Tarteka harreman integratzaileak ditu ikaskideekin. | Beti ditu harreman integratzaileak ikaskideekin. |
| Joko-egoeretan, objektuak pasatu, jaurti eta eramatean, egokitu egiten du haien ibilbidea. | Joko-egoeretan, objektuak pasatu, jaurti eta eramatean, ez du haien ibilbidea egokitzen. | Joko-egoeretan, objektuak pasatu, jaurti eta eramatean, erdizka egokitu egiten du haien ibilbidea. | Joko-egoeretan, objektuak pasatu, jaurti eta eramatean, erraztasunez egokitu egiten du haien ibilbidea. |
| Trebetasun motorrak erabiltzen ditu ohiko inguruneetan sortzen zaizkion arazoak konpontzeko. | Ez ditu trebetasun motorrak erabiltzen ohiko inguruneetan sortzen zaizkion arazoak konpontzeko. | Trebetasun motorrak zailtasunez erabiltzen ditu ohiko inguruneetan sortzen zaizkion arazoak konpontzeko. | Trebetasun motorrak modu egokian erabiltzen ditu ohiko inguruneetan sortzen zaizkion arazoak konpontzeko. |
| Norberaren eta besteren mugak | Ez ditu norberaren eta besteren mugak | Norberaren eta besteren mugak aintzat hartzen eta | Norberaren eta besteren mugak aintzat hartzen eta |

| | | | |
|-----------------------------------------|-------------------------------------|-----------------------------------------------|--------------------------------------|
| aintzat hartzen eta errespetatzen ditu. | aintzat hartzen ezta errespetatzen. | errespetatzen ditu batzuetan bakarrik. | errespetatzen ditu beti. |
| Jardueretan parte hartzen du. | Ez du jardueretan parte hartzen. | Jarduera batzuetan bakarrik parte hartzen du. | Jarduera guztietan parte hartzen du. |