

HEZKUNTZA ETA KIROL FAKULTATEA
Jarduera fisiko eta kirolen zientzien gradua
Kurtsoa: 2021-2022

3. eta 4. DBHko heziketa fisikoko klaseen azterketa pedagogikoa

EGILEA: Josu Aguirre Huerga

ZUZENDARIA: Joseba Etxebeste Otegi

Data, 2022ko martxoaren 13a

Aurkibidea

Laburpena	4
Hitz gakoak	4
1. Sarrera	5
2. Azterketa Pedagogikoaren Helburuak	6
2.1 Ikastetxearen helburu orokorrak.....	7
3. Marko Teorikoa	8
3.1 Heziketa fisikoa.....	8
3.2 Praxiologia motorra.....	9
3.2.1 Barne eta kanpo logika	10
3.3 Joko jolasen azterketa.....	12
3.4 Kultura motorra	12
4. Ikastetxea	13
4.1 Ikastetxeko testuinguru pedagogikoa	13
4.2 Heziketa fisikoko orduen banaketa	14
5. Metodologia	14
5.1 Partehartzaileak	15
5.2 Datuak nola lortu.....	15
5.3 Datuen azterketa.....	16
5.4 Ikastetxeko programa (Unitate Didaktikoa).....	16
5.5 Maila bakoitzeko edukiak	18
6. Ikastetxeko Heziketa Fisikoko Azterketa Pedagogikoa	19
6.1 Klase bakoitzeko analisisa	26
6.1.2 3.DBHko heziketa fisikoko klaseen barne logikaren azterketa.....	26
6.1.3 4. DBHko heziketa fisikoko klaseen barne logikaren azterketa.....	31
7. Ondorioak	35
8. Erreferentzia Bibliografikoak	40

Irudien aurkibidea

Irudia 1. Ikastetxean erabilitako ariketen sailkapena espazioaren arabera.	21
Irudia 2. Ikastetxean erabilitako ariketen sailkapena tresnen arabera.	22
Irudia 3. Ikastetxean erabilitako ariketen sailkapena denboraren arabera.	23
Irudia 4. Ikastetxean erabilitako ariketen sailkapena pertsonetikiko harremanaren arabera.	25
Irudia 5. Ikastetxean erabilitako ariketen sailkapena sozomotorren harremanaren arabera.	25
Irudia 6. 3. mailan erabilitako ariketen sailkapena espazioarekiko harremanaren arabera.	27
Irudia 7. 3. mailan erabilitako ariketen sailkapena tresnekiko harremanaren arabera.	28
Irudia 8. 3. mailan erabilitako ariketen sailkapena denborarekiko harremanaren arabera.	29
Irudia 9. 3. mailan erabilitako ariketen sailkapena pertsonetikiko harremanaren arabera.	30
Irudia 10. 3. mailan erabilitako ariketen sailkapena sozomotor harremanaren arabera.	30
Irudia 11. 4. mailan erabilitako ariketen sailkapena espazioarekiko harremanaren arabera.	31
Irudia 12. 4. mailan erabilitako ariketen sailkapena tresnekiko harremanaren arabera.	32
Irudia 13. 4. mailan erabilitako ariketen sailkapena denborarekiko harremanaren arabera.	33
Irudia 14. 4. mailan erabilitako ariketen sailkapena pertsonetikiko harremanaren arabera.	34
Irudia 15. 4. mailan erabilitako ariketen sailkapena sozomotorren harremanaren arabera.	34

Taulen aurkibidea

Taula 1. 3. eta 4. Mailaren ariketen konparaketa.	36
Taula 2. 3. eta 4. mailaren ariketa sozomotorren konparaketa.	36

Laburpena

Gradu amaierako lan honetan Bilboko ikastetxe bateko heziketa fisikoko klaseen azterketa pedagogikoa egin da. Gainera, azterketa egin eta gero, emaitzak ikastetxearen helburuekin eta irakasleak jarritako edukiekin bat datozen aztertu da ere. Azkenik, bi mailetan erabilitako ariketen arteko konparaketa ere egin da. Hau guztia egiteko, ikastetxera joan gara, han saioei buruz datuak lortzeko eta gero hauek sailkatu ahal izateko. Bi klase erabili dira hau aurrera eramateko, 3. mailako klase bat eta 4. mailako beste bat.

Ariketen sailkapena egiteko barne logikan oinarritu gara eta erabaki hartzeak baldintzatzen duten 4 harremanak erabili ditugu: denbora, espazioa, tresnak eta harreman pertsonalak. Hauek erabiliz, egindako ariketa eta joko-jolas guztiak sailkatu egin dira, gero hauen analisisa egin ahal izateko. Behin datuak izanda, irakasleak jarritako edukiekin eta ikastetxeak jarritako helburuekin bat datozen aztertu da. Amaitzeko, bi mailetan lortutako emaitzak konparatu dira, maila bakoitzean ariketa mota desberdinak erabiltzen diren jakiteko.

Abstract

In this final degree thesis, a pedagogical study of the physical education classes at a high school has been carried out. In addition, once the analysis has been carried out, the correspondence of the results with the objectives of the center and with the contents provided by the teachers has been analyzed. Finally, a comparison has also been made between the exercises used in both courses. For this purpose, we went to the high school to obtain data on the sessions so we were able to classify them. Two classes have been used to carry this out, a 3rd grade class and a 4th grade class.

To make the classification we have based ourselves on internal logic and we have used the 4 relationships that condition decision making: time, space, tools and personal relationships. Through them, all the exercises and games carried out have been classified for their subsequent analysis. The adequacy of the data to the contents provided by the teacher and to the objectives set by the center has been analyzed. Finally, the results obtained in both courses have been compared in order to know if different types of exercises are used in each of them.

Hitz gakoak: barne logika, heziketa fisikoa, azterketa pedagogikoa eta akzio motorra.

Keywords: Internal logic, physical education, pedagogical study and motor action.

1. Sarrera

Ikerketa honen helburua Bilboko ikastetxe bateko heziketa fisikoko klaseak behatzea, hauei buruz informazioa jasotzea eta hauen azterketa pedagogiko bat egitea da. Horretaz aparte, ikastetxeak dituen helburuak eta irakasleek beraien klaseetarako ezarritako unitate didaktikoak, edukiak eta helburuak heziketa fisikoko klaseetan betetzen diren edo ez aztertuko da. Bi azterketa hauek egiteko, lehenengoz helburuak zeintzuk diren jakin behar dugu eta gero klaseak aztertu. Klaseak aztertzeko barne logika erabiliko dugu, beherago azalduko dugun moduan.

Erabilitako mailak, 3. DBH-ko klase bat eta 4. DBH-ko beste klase bat izan dira. Klase hauek aukeratu ziren, bi adin hauen artean “jauzi” bat ematen delako, haien artean desberdintasun nabaria hainbat arlotan sortuz: garapen fisikoa eta mentala, besteekin harremanak izateko era, klaseak ikusteko eta hauetan partehartzeko daukaten jarrera...

Azterketa hau egitea aukeratu dugu, heziketa fisikoko klaseak ondo gidatuak dauden jakitea oso garrantzitsua iruditzen zaigulako. Gaur egun, badaude irakasle asko bere irakasgaiari garrantzirik ematen ez diotenak eta bere saioak egiteagatik bakarrik egiten dituztenak, eta nola ez, heziketa fisikoa ez da horrelakoetaz libratzen. Horregatik, azterketa honekin, aukeratutako irakaslea, bere saioak helburuetan eta ikasleetan pentsatzen edo bakarrik egiteagatik prestatzen dituen aterako da.

Gainera, heziketa fisikoa, ume eta nerabeei jarduera fisikoa egiteak daukan garrantzia zein den azaltzeko eta jarduera fisikoak euskal kulturarekin daukan erlazioaz baliatuz ikasleak euskal kulturari lotzeko aukera paregabea da. Baina horretarako oso garrantzitsua da irakasleak bere lana ondo egitea (ikasleak motibatu, guztien partehartzea lortu, giro ona sortu...) eta aukeratzeko dituen ariketak aproposak izatea (dinamikoak, dibertigarriak, erabakiak hartzea...).

Amaitzeko esan behar dut, niri etorkizunean heziketa fisikoko irakasle bezala lan egitea asko gustatuko litzaidakeela, eta klaseak ondo emateko gaitasuna izatea, hau da, eduki aproposak aukeratu, joko-jolas egokiak egin eduki horiek lantzeko... ikaslea bere osotasunean heitzeko gaitasuna izatea hain zuzen ere. Horregatik, ariketak nola aztertzea jakitea ezinbestekoa da, gero hauen aukeraketa aproposa egin ahal izateko.

Ikastetxearen anonimatua zaintzeko, ez dugu bere izena ezta bere kokapen zehatza emango. Bere izena jarri ordez, Bilboko ikastetxe bat edo ikastetxea bakarrik agertuko dira.

2. Azterketa Pedagogikoaren Helburuak

Azterketa honen helburua, DBHko hirugarren eta laugarren mailako heziketa fisikoko klaseen azterketa pedagogikoa egitea da. Horretarako klaseen azterketa sakona eta hauen analisia egin da, barne logika kontuan izanik. Horretaz aparte, klaseetan erabilitako ariketak eta joko-jolasak irakasleek, departamentuek eta ikastetxeak jarritako helburuekin, edukiakin eta unitate didaktikoekin bat datozen ere aztertu nahi da, hau da, heziketa fisikorako ezarrita dauden helburuak heziketa fisikoko saioetan betetzen diren.

Beraz hauek dira helburuak:

- Ikastetxean heziketa fisikoko klaseetan erabilitako ariketei eta joko-jolasei buruz informazioa jaso eta bildu.
- Ikastetxean heziketa fisikoko klaseetan erabilitako ariketen eta joko-jolasen analisi bat egin, barne logikan oinarrituz.
- Ikastetxeko heziketa fisikoko klaseetan erabilitako ariketa eta joko-jolasak ikastetxeak ezarritako helburuekin bat datozen alderatzea.
- Ikastetxeko heziketa fisikoko klaseetan erabilitako ariketa eta joko-jolasak irakasleak ezarritako eduki eta helburuekin bat datozen alderatzea.
- Ikastetxeko 3. eta 4. Mailako heziketa fisikoko ariketa eta joko-jolasen konparaketa.

Behin hau eginda, ikastetxearen heziketa fisikoaren azterketa pedagogikoa eginda egongo litzateke, gero horrekin konklusioak ateratzeko. Horrela, klase hauek helburuetara adaptatzen diren jakingo dugu, eta horrela ez bada, hau aldatzeko zerbait egin behar dela ere. Gainera, etorkizunerako klaseak planeatzerako orduan kontuan izan behar den tresna izan daiteke, helburua zein den jakinda, zein ariketa den egokiena jakiteko.

Hau aurrera eraman ahal izateko, behaketa zuzena egin da, heziketa fisikoko klaseetara joanez eta han datuak hartuz. Gero datuak Excel-en sartu dira, non grafiko eta taula gisa atera diren. Behin datu guztiak Excel-ean zeudela, hauek interpretatu eta konklusioak atera dira. Hau aurrerago, metodologian ondo azalduko da.

2.1 Ikastetxearen helburu orokorrak

Ikastetxeak helburu ezberdinak ditu ikasleak hezitzeko eta ikasleak etorkizunerako prestatzeko. Beraiek beraien web orrian esaten duten bezala (ez dugu web orria aipatuko anonimatu zaintzeko): “Gizarte Ekimenezko hezkuntza ikastetxea gara, kristaua, inguruneko ume eta gazteei heziketa integrala emateko sortua, hauei, pertsona moduan garatzen laguntzea dugu xede, bizitzen eta elkarrekin bizitzen irakastea, Jesukristo ezagutzen eta Berarekin harremana izaten ezagutaraztea eta aldi berean, bai gizartean bai elizan, pertsona eraginkor, kritiko, arduratsu, aske, transzendentziari irekia solidarioa eta behartsuenen aldeko zaletasun argiarekin integratzen bideratzea.

Hau guztia:

Misio, Ikuspegi eta Baloreekin konprometiturik dagoen irakasle talde adituaren bidez.

Baliabide egokiak eta etengabeko hobekuntzan dagoen prozesu bidezko kudeaketaren bidez.”

Horretaz aparte, ikuspegi propioa ere badaukate, non zeren bila dauden azaltzen dute: “Geure inguruko gizartean erreferentzi argia izateko asmoa dugu, ikasleei, familiei, eta gizarteari zerbitzu bikaina eskaintzen dien ikastetxea izatera heldu eta honako honen bila ari gara:

- Kalitatezko zentroa izatea, gaurkotua, guztientzako hurbila eta inguruari irekia.
- Bestelako ikastetxea izatea eta ikasleei esperientziak eta ezagumenduak eskainiz euren heldutasuna eta nortasuna garatzen laguntzea.”

Azkenik, beraien helburuak zeintzuk diren ere azaltzen dira:

Ikasle eta familienganako hurbilketa: ikasle, familia, ume eta gazteen artean egote aktiboari eusten diogu, ikasgelatik eta eskola ordutegitik haratago .

Profesionaltasuna: hezitzaileok talde-lana garatzen dugu, ikasleek dituzten bakarkako beharri zenei eta beharrian orokorre erantzun eraginkorrak emateko eta horretarako, hezitzaile-elkarte osoak etengabeko formazioan dihardu.

Berrikuntza: Geure Misio eta Ikuspegiari koherentziaz jarraituz, inguruko egoera aldakorretara, kulturara eta teknologiarara, egokitzen gara.

Elkartasuna: Bizi-estilo aktibo eta konprometitua bultzatzen dugu beharrian handienak dituztenen aldeko joera heziz. Hau lortzeko, bitartekoak eta baliabideak jartzen ditugu jokoan eta lankidetzara solidarioa garatzeko esperientziak eta egitasmoak bultzatzen ditugu.

Hau ikusita, helburu batzuk heziketa fisikoaren arlora eramaterakoan barne logikarekin bat datozela dakigu, beraz, egindako joko-jolasen barne logikaren analisiarekin hauek aztertuko genituzke. Elkartasunaren helburua adibidez, barne logikaren barnean egongo litzateke, pertsonen arteko harremanak barne hartzen baititu. Beraz, datu objektiboak izango dira. Kanpo logikarekin bat datozenak berriz, nik ikusitakoarekin bakarrik aztertu daitezke, behaketa subjektiboagoa izanik, hala nola berrikuntza. Gainera, hasieran ikaslearen hezkuntza integrala bilatzen dutela, hau da, hezkuntza olistikoa bilatzen dutela esaten dute, honekin ikaslea bere osotasunean ulertuz, hau ere barne logikaren bidez aztertu daitekeena (ikaslea mota guztietako ariketak erabiliz hezitzen badu, edo bakarrik ariketa mota batzuk erabiltzen baditu).

Beraz, kontuan izanik azterketaren helburua barne logikaren bitartez helburuak betetzen diren aztertzea dela, elkartasuna eta hezkuntza integralaren helburuak izango dira garrantzi handiena duten helburuak. Hauek, lehen aipatutako 4 aldagaien laguntzaz aztertuko dira, horrela, barne logikaren bitartez, betetzen diren edo ez jakin ahal izango dugulako.

3. Marko Teorikoa

3.1 Heziketa fisikoa

Egindako azterketa Bilboko institutu batean behatutako heziketa fisikoko klaseena izan da. Horregatik, lehenik eta behin, heziketa fisikoa zer den ulertu behar dugu, egindako azterketa sakona izan dadin. Hainbat autore era ezberdinetan definitu dute, Jose Maria Cagigal-en (1984) arabera, gorputz-hezkuntza artea, zientzia, gizabanakoari bizitzarekin hitz egiteko ahalmenak garatzen laguntzeko sistema edo teknikak izango lirateke, haren izaerari eta ahalmen fisikoei arreta berezia eskainiz. Lavegak (2018), Gorputz Hezkuntza diziplina bat dela, non ikasleek mugimendu esperientzia desberdinetan esku hartuz soilik lor ditzaketen funtsezko jakintzak, eta non protagonismoa akzio motorrari dagokion bezala definitu zuen.

Hala ere, guri garrantzitsua iruditzen zaiguna Parlebas-ek esandakoa da. Parlebas (2001)-en ustez, heziketa fisikoa jokabide motorren pedagogia da. Hau izango da hartuko dugun definizioa jokabide motorra garrantzi handia izanik. Berak jokabide motorra horrela definitzen du: “Jarduten duen pertsona baten ekintzen eta erreakzioen antolaketa esanguratsua da... Jokabide motor bat zeharka baino ezin da behatu; portaera motor baten bidez agertzen da, datu behagarriek zentzua dutela, eta

jarduten duen pertsonak kontzienteki edo inkontzienteki bizi dutela. Izatez, jokabide motorra ezin da murriztu ez agerpen behagarrien sekuentzia batera, ez errealitatetik bereizitako kontzientzia huts batera. Jarduten duen pertsona osoari erantzuten dio, ekintza esanguratsuaren edo, nahiago bada, izandako esanahiaren sintesi bateratuari. Ikuspegi bikoitz horrek, kanpo-behaketaren ikuspuntua (portaera behagarria) eta barne-esanahiarena (gorputz-bizipena: pertzepzioa, buru-irudia, aurrea hartzea, emozioa) konbinatzen dituen, jokabide motorraren kontzeptua heziketa fisikoan rol erabakigarri bat betetzea ahalbidetzen du". Honen originaltasuna honetan datza: bere postulatuak prozedurazkoak dira, hau da, bere zeregin guztia subjektu ezagutzailearen jardunean oinarritzen da, irakaslea etengabe ari baita bere ikasleen jokabide motorrak interpretatzen eta ebaluatzen, ez zer izan beharko luketen, baizik eta zer diren, ez zer egin beharko luketen, baizik eta zer egiteko gai diren (Legardera & Lavega, 2011). Gainera jokabide motorrari esker, heziketa fisikoa beste diziplinen influentziatik aldentzea posible da, heziketa fisikoari identitate propioa emanez, kontzeptu berria denez beste diziplinen eragina ez duelako (Parlebas, 1993). Hala ere, portaera motorra individualizatuegia da heziketa fisikorako, eta horregatik aproposagoa da akzio motorra terminoa, termino zabalgoa baita eta jarduera fisikoko forma guztiak aztertzea baimentzen duelako.

Bukatzeko, esan behar da, hezkuntza fisikoa pedagogia bat dela, hau da, esku hartze diziplina bat, jarduera egiten dutenengan arau-eragina bilatzen duena. Alde horretatik, ez da zientzia bat, esku hartze praktikoak dira, lan zientifikoetan eta, bereziki, ikerketa esperimentaletan oinarrituta aberastu daitezkeenak (Parlebas, 1993).

3.2 Praxiologia motorra

Gaur egun, geroz eta gehiago garatzen ari da akzio termino aztergai bezala duen teknika berri bat, praxiologia motorra edo akzio motorraren zientzia. Praxiologia motorrak, helburu bezala akzio motorren ikerketa zientifikoa du (Hernández Moreno eta Rodríguez Ribas, 2004). Parlebas-en ustez, eta nahiz eta heziketa fisikoari ondo egokituta egon, jokabide motor terminoa banakoan gehiegi zentratuta dago, eta horregatik, akzio motor kontzeptua nahiago du, kontzeptu zabalagoa izanik, jarduera fisiko guztiak analizatzea ahalbidetzen baitigu (R. Martínez de Santos & A. Oiarbide, 2016). Hau horrela da, akzio motorra, egoera motor jakin batean jarduten duten subjektu baten edo batzuen jokabide motorrak gauzatzeko prozesua delako, horrela jokabide motor guztiak talde berean sartzea ahalbidetuz (Parlebas, 1993).

Akzio motorra, beste akzioetatik desberdintzen da helburu motor bat duelako, pertsonen motrizitatea jokoan jartzea intentzioa daukalako (Hernández Moreno eta Rodríguez Ribas, 2004). Hau da, akzio motor bat hala nola eskubaloian pase bat ematea, beste akzioetatik, hala nola egunkari bat irakurtzea, desberdintzen da, lehenengoa helburu motor bat duelako eta bigarrena ez.

Beraz, praxiologia motorrak, edozein praktika motorrean ematen diren akzio motorrak ikasten dituela esan dezakegu (Hernández Moreno eta Rodríguez Ribas, 2004).

3.2.1 Barne eta kanpo logika

Praxiologiaren lehen helburua egoera motor bakoitzaren barne-logika agerian jartzea da, hau da, bere ezaugarri bereizleak diren multzoarena (R. Martínez de Santos & A. Oiarbide, 2016). Lavegak 2007an esan zuen joko motorreko parte-hartzaileek hasiera-hasieratik onartzen dutela beren ekintzak errespetatu eta arau batzuen mende jarri behar dituztela, beraien esku hartzeko aukerak mugatzeko. Arau horiek jokoaren barne logika dutenak dira, eta horri esker, «Identitatea» ematen zaio, hau da, funtzionamendu patroi bat, jokalariek espazioarekin, denborarekin, materialarekin eta gainerako parte-hartzaileekin erlazionatzeko dituzten beharrak era espezifikoan aktibatzen dituenak (Parlebas, 2001). Horrela, joko motor bakoitza mugimendu praktika arautua da, partehartzaileak barne logikak esaten duenari egokitzera behartzen dituenak (Duran Delgado, 2017).

Beraz, erabakiak goian aipatutako lau barne erlazioen gainean hartzen dira: Denborarekin, espazioarekin, materialarekin edo beste partehartzaileekin erlazioak (Parlebas 2001):

Denborarekin erlazioa egindako joko-jolasak amaiera duen edo ez egiten dio erreferentzia. Hau jarduera amaitezina izatea izan daiteke (harrapaketak), amaiera denbora bat pasatzean izatea (futbola), X puntu lortzerakoan amaitzea (eskupilota) edo azken bi hauen konbinazioa, hau da, puntu batzuk lortzerakoan edo denbora amaitzerakoan (lehen gertatzen den gauza) (frontenisa).

Espazioarekin erlazioa inguruneari egiten dio erreferentzia. Ingurunea ziurra edo ziurgabea den, hau da, ingurunea egokitua eta aldakorra den edo ez. Ingurunea ziurra bada, ez da informazioa deskodifikatu behar, ingurunea ezaguna delako eta aldatzen ez delako. Ingurune ziurgabearen berriz, inguruneak ematen duen informazioa deskodifikatu behar da une oro, inguruneak aldaketak jasotzen baititu.

Materialarekin erlazioa berriz, jarduera aurrera eramateko materialen beharra ezinbestekoa den edo ez aztertzen da. Hau, barne logikak determinatuko du.

Azkenik, pertsona arteko harremanak daude. Hauek psikomotorrak edo soziomotorrak izan daitezke. Psikomotorrak, funtsezko elkarrekintza motorrik eskatzen ez duten egoera motorrak dira, hau da, jardueretan jardulea bakarrik aritzen da, besteekin erlaziorik izan gabe (malabareak). Soziomotorrak berriz, funtsezko elkarrekintza motorrak eskatzen dituzten egoera motorrak dira. Hemen jarduleak beste pertsonekin harremanak dituzte jarduera egiten duten bitartean (Martínez de Santos & Oiarbide, 2016).

Soziomotorren barruan, 3 mota desberdin ditugu:

1. Jarduleen arteko elkarrekintza motorrak eskusiboki antagonistak dira: Banakoen arteko dueloak (judo).
2. Jarduleen arteko elkarrekintza motorrak eskusiboki kooperatiboak dira: Hemen ez dago areriorik, bakarrik kideak daude (arraunlari talde bat).
3. Jarduleen elkarrekintza motorrek oposizioa eta kooperazioa elkartzen dute: Lehen esandako bien batuketa. Kidea dago, baina arerioa ere (saskibaloia).

Kanpo logika ordea, jokoaren arauak jasotzen ez dituzten eta testuinguruari, jarduerari edo jokalariei ezaugarri indibidualeri erreferentzia egiten dieten alderdi horiei dagokie. 5 kategoria desberdintzen dira (Miguel et al., 2020):

Kanpo denbora: Honek kanpo logikaren denboraren nozioari buruzko terminoak hartzen ditu, hala nola jardueraren ordua, asteko eguna edo iraganeko oroitzenak.

Kanpoko espazioa: Kanpo logikaren espazioaren nozioari buruzko alderdiak barne hartzen dituen kategoria bat da, hala nola jolasten den aretoaren tenperatura, giro-soinua edo zoladuraren gogortasuna.

Kanpoko materialak: Kanpo logikako objektuen nozioari buruzko terminoak barne hartzen ditu, hala nola erregelamenduan jasota ez dauden edo jokoan duten funtzioa aipatzen duten materialen konposizioari edo ezaugarriari buruzko edozein aipamen.

Kanpo harremanak: Ezaugarri pertsonal iraunkorrei buruzko terminoak hartzen ditu, hala nola zeregin bat egiteko trebetasun pertsonala edo denboran egonkorak diren ezaugarri pertsonalak.

Kanpoko pertsonak: Aurreko kategorian ez bezala, kategoria honek edozein ezaugarri pertsonal iragankorren aipamenak jasotzen ditu, esaterako, gertatu berri den jarduerari buruzko balorazioa.

Elementu horiek guztiak bai barne logika bai kanpo logika osatzen dutenek, jardueran gertatzen dena ulertzeko aukera ematen dute, bere konplexutasun osoa kontuan hartuta (Ormo 2017).

3.3 Joko jolasen azterketa

Ikerketa honetan egindakoa behatutako klaseetan erabilitako joko-jolasen azterketa izan da, gero helburuekin alderatzeko. Horretarako, joko-jolasen azterketa nola egin jakin behar da. Horretarako, erabaki-hartzea baldintzatzen duten 4 erlazioak hartuko dira: pertsonen, espazioaren, materialen eta denboraren arteko harremanak hain zuzen ere (Parlebas, 2001):

- 1- Espazioarekiko harremana: Partehartzaileak espazioarekin daukaten erlazioa. Ingurunea egokituta edo estandarizatua dagoen edo inguruarekiko ziurgabetasuna dagoen (estandarizatuta ez dagoenean), zentzuak hautemanetz, une oro adi egoten, oztopoak aurrez asmatzen saiatuz.
- 2- Pertsonen harremanak: Partehartzaileen artean dituzten harremanak, elkarrekintza motorra. Hemen 4 kategoria desberdindu ditzakegu:
 - a. Elkarrekintza motorrik gabeko jarduerak (Egoera psikomotorrak): Funtsezko elkarrekintza motorrik eskatzen ez duten egoera motorrak (malabareak).
 - b. Jarduleen arteko elkarrekintza motorrak eskusiboki antagonistak direnean: Banakoen arteko dueloak dira, kiderik gabe, bakarrik arerioak (boxeo).
 - c. Jarduleen arteko elkarrekintza motorrak eskusiboki kooperatiboak direnean: Bakarrik kidea daude, ez dago areriorik (5 pertsona artean baloi bati 20 toke ematea)
 - d. Jarduleen arteko elkarrekintza motorrek oposizioa eta kooperazioa elkartzen dituzten jarduerak: Taldeen arteko dueluak non kidea eta arerioa dago (futbola).
- 3- Denborarekiko harremana: Egindako jarduerak amaiera duten edo ez, denborarekin amaitzen badira, puntu batzuk lortzean bukatzen badira, mistoa denean edo amaitzen ez direnean.
- 4- Materialarekiko harremana: Jarduera aurrera eramateko materialaren beharra egon den edo ez.

3.4 Kultura motorra

Kultura motorra oso garrantzitsua den kontzeptu bat da, baina hasteko, hau zer den jakin behar dugu: Oro har, testu zehatz bakoitzean erabiltzen diren dantza, jolas, joko eta kantu motorren multzoa adierazteko erabiltzen da (Vaca, 2008). Vacak 2008an esan bezala, “Adierazpen kultural horiek belaunaldiz belaunaldi iragazi diren balioak dakartzate, haurren garapen harmonikoa eta haien

gizarteratzea suspertzeko". Konponente hauek, generazior generazio pasatuz doaz, ikasleak haien familian hau irakatsi ahal dieten hainbat irakasle izatera eramanez. Honek, zubi bat sortzen du ikasleen bi inguruneen artean, familia eta eskola. Horregatik, Kultura Motorra ezinbesteko kohesio-tresna bihurtzen da, inplikaturako pertsona guztiok, ikasleengandik hasi eta irakasleengana eta, jakina, gurasoengana eta gainerako senideengana, komunean dugun zerbait aurkitzea ahalbidetzen baitigu (Vaca, 2008).

Beraz, kultura motorra horregatik da garrantzitsua, ingurune horretan gertatzen eta egiten diren akzioak hobetu ulertu ahal izateko balio duelako, akzio bakoitza leku bakoitzean esanahi desberdin bat izango duelako. Euskal kulturaren kultura motorran ikus daiteke nola espazio ziurak presentzia handiagoa duten ziurgabeak baino, harreman sozomotorrak ere gehiago diren, materiala erabiltzen den gehienetan eta antzera erabiltzen direla memoriadun eta memoriagabeko joko-jolasak (Etxebeste, 2017).

4. Ikastetxea

Atal honetan, aukeratutako ikastetxeari buruzko informazioa azalduko da. Testuinguruarekin hasiko da, ondoren heziketa fisikoko orduen banaketa azaltzeko.

4.1 Ikastetxeko testuinguru pedagogikoa

Ikerketa honetan, Bilboko auzo batean dagoen ikastetxe bateko heziketa fisikoko edukien azterketa pedagogikoa egin da. Ikastetxe honetan, Bilbo osoko pertsonak daude, gehiengoa auzo horretakoak izanik. Bilbo hiri handia izateak ikastetxe honetan dibertsitate handiko eta kultura desberdineko ikasle asko batzea dakar. Beraz, nahiz eta gehienak bilbotarrak izan, atzerrititik etorritako ikasleak ere bazeuden. Gainera, auzo batean egon arren, Bilboko beste auzoetatik ere etorritako ikasleak zeuden. Amaitzeko esan behar da ikastetxea mistoa zela, beraz, neskak zein mutilak zeuden hor ikasten. Horregatik, bariedade handia eta kultura aniztasuna zegoela esan daiteke.

Instalazioei buruz, heziketa fisikorako daudenak bakarrik aipatuko ditut: Printzipalki 3 instalazio zeuden heziketa fisikoko klaseak aurrera eramateko. Lehenengoa frontoia da. Frontoia estalia zen, saskiak zituen alboetan eta alde batetik bestera sare bat jartzeko aukera zegoen, hor boleibol, badminton... jolasteko. Bigarrena, polikiroldegia da. Hemen, futbol zelai bat zegoen, futbol salara

jolastu ahal izateko, eta saskibaloizelaia ere, sabaitik jaisten ziren saskiekin. Gainera, alboetan, frontoian bezala, saskiak zituen, saskibaloira jolasteko. Azkenik, gimnasioa zegoen. Hau bakarrik bi saski zituen eta saskibaloizelai bat zen. Gainera alboetan korapiloekin eta korapiloric gabeko bi korda zeuden, hortik igotzeko. Hiru leku hauetaz aparte, patioan belar artifizialko futbol zelai bat zegoen eta saskibaloizelai bat, baina ez ziren erabili. Amaitzeko, tatamia ere zegoen, baina bakarrik akrosport egiteko erabili izan zen.

Materialari buruz, leku bakoitzak bere material gela zeukan gero horiek klasea emateko erabiltzen zirenak. Ez zegoen material askorik baina zegoena nahiko berria eta gaur eguneko zen, klaseak aurrera eramateko nahikoa izanik.

4.2 Heziketa fisikoko orduen banaketa

Aztertutako ikastetxean, edo gutxienez behatutako irakasleren klaseak, bakarrik ordu bateko heziketa fisikoko klaseak izan ziren. Klase bakoitzarekin astean bi saio izanez. Kontuan izanda ikasleak normalean berandu ailegatzen direla, klasetik tokatzen den tokira (gimnasioa, polikiroldegia, frontoia) joateko denbora behar dutelako eta pixka bat goizago joan behar direla arrazoi berdinarengatik, klaseak aurrera eramateko denbora gutxi gelditzen da. Hau, saioetan gauza asko egiteko denbora ez izatea eta gauzak arin egiteko beharra dakar. Horretarako klasea oso ondo prestatuta izan behar da eta hau aurrera nola eraman ondo jakin behar da. Gainera, ordu bakarra izanez, aktibatzen direnerako joan behar dira eta jarduera fisiko gutxi egitea ekartzen du honek

Bestalde, saioak laburragoak direnez, saiorako ariketa gutxiago prestatu behar dira, klaseak prestatzeko denbora gutxiago behar izanez.

5. Metodologia

Metodologian lana aurrera eramateko jarraitu behar izan diren pausuak azalduko dira. Horretarako, lehenik eta behin partehartzaileei buruz informazioa emango da, gero datuak nola lortu diren azalduko da eta ariketak nola sailkatu diren ere. Amaitzeko, maila bakoitzak hiruhileko bakoitzean daukan unitate didaktiko eta hauen edukiak azalduko dira.

5.1 Partehartzaileak

Lehen aipatu bezala, 3. DBHko klase bat eta 4. DBHko beste bat izan dira ikerketa honetan parte hartu dutenak. Bi klaseak irakasle berberak eramaten zituen, beraz, ikasle honek hartutako erabakiak bakarrik aztertuko dira. Ikerketa azaroaren 4ean egiten hasi zen eta martxoaren 7an amaitu. Beraz, lehenengo hiruhileko eta bigarren hiruhilekoko saioak aztertu egin ziren. Batez ere bigarren hiruhilekoko saioak aztertu ziren, lehenengo hiruhilekoaren amaiera bakarrik aztertu zelako. Guztira 37 saiotan partehartu zen, baina batzuk teorikoak izan ziren, azterketarako baliagarriak ez izanik, beraz, azkenean, 31 saio baliagarriekin egin da ikerketa.

Ikastetxe mistoa izanik, bi klaseak neska eta mutil ez osatuta zeuden. 3. mailako klasean, 30 ikasle ziren, haietatik 16 neska eta 14 mutil izanik. 4. mailako klasean ordea, 29 ikasle ziren, baina hemen 14 neska eta 15 mutil ziren. Ikusten den bezala, klaseak nahiko ondo bananduta zeuden, ia neska eta mutil kopuru berdina izaten klase bakoitzean. Aipatu behar da bi klaseak hauek D ereduan zebilela, euskaraz ikasten.

5.2 Datuak nola lortu

Datuak lortzeko behaketa zuzena egin zen. Horretarako, 4 hilabete eta erdiz, astero behin ikastetxera joan izan zen, heziketa fisikoko irakaslearekin batera, bere saioak ikustera. Saioen behaketa egin eta gero, saio bakoitzean zer egin zen koaderno batean apuntatuta uzten zen gero Word batera pasatzeko.

Behin saioak Word-ean izandakoan, hauek Excel-era pasatu ziren. Excel-ean 4 aldagai arabera sailkatu ziren saioetan egindako ariketak (hurrengo puntuan azalduko direnak). Excel tauletan dena jarrita izan eta gero, grafikoak atera ziren. Behin datuak izanda, hauek interpretatu eta konklusioak atera ziren.

Hemen bakarrik saio praktikoak hartu ziren, teorikoak izan zirenak alde batera utzi ziren, azterketa hau bakarrik saio praktikoetan egiten zena aztertzea duelako helburu gisa.

5.3 Datuen azterketa

Behin datuak izanda, azterketa egiteko eta ariketak sailkatzeko 4 aldagai erabili izan dira. Hauek lehen azaldu bezala, barne logika kontuan izanda aukeratu dira. 4 aldagai hauei esker, saioetan landu dena ikusteko gai izango gara eta horrela, helburuekin bat egin duen edo ez ere jakin egingo dugu.

Erabilitako 4 aldagaiak erabaki hartzeak baldintzatzen duten 4 erlazioak izan dira:

- 1- Espazioarekiko harremana: Ziurra edo ziurgabea den.
- 2- Pertsonetikiko harremanak: Piskomotorra edo sozomotorra den. Eta sozomotorren barruan oposizio hutsa, kolaborazio hutsa edo kolaborazio-oposiziokoa den.
- 3- Denborarekiko harremana: Denboraduna edo ez (memoriagabea).
- 4- Tresnekiko harremana: Tresnaduna edo ez (tresnagabea).

5.4 Ikastetxeko programa (Unitate Didaktikoa)

Institutuko maila bakoitzeko irakasgai bakoitzak unitate didaktikoak sortzen ditu urtero. Horretarako irakasleek, departamenduarekin batzen dira, eta guztiok batera unitate didaktikoa sortzen dute. Behin unitate didaktikoa dutela, hauek aurrera eramateko beharrezkoak diren ariketak irakasle bakoitzak zehazten ditu, eta gero bere klaseak horretan oinarrituz planeatzen ditu.

Azterketa egiterako orduan, 3. eta 4. DBHko klaseak aukeratu dira, horregatik, hirugarren eta laugarren mailako 3 hiruhilekoen unitate didaktikoak aztertu egin dira.

Egia da bakarrik lehenengo eta bigarren hiruhilekoen saioak aztertu direla, eta gehienak bigarren hiruhilekoko saioak izan direla, amaieran hirugarren hiruhilekoko saiorik ez dira aztertu.

Lehenengo hiruhilabetea irailaren 8an hasi eta abenduaren 22an amaitu egin zen, eta azterketa azaroaren 4ean hasi egin zen, beraz, aztertutako lehenengo saioak lehenengo hiruhilekokoak dira. Bigarren hiruhilekoa urtarrilaren 10etik apirilaren 8ra izan da, beraz, aztertutako saio gehienak bigarren hiruhilekokoak izan dira. Amaitzeko, hirugarren hiruhilekoa apirilaren 25etik ekainaren 17ra izango da, beraz, saioak aztertzeari martxoaren 7an utzi zela jakinda, hirugarren hiruhileko saiorik ez dira aztertu.

3. mailako unitate didaktikoak:

1. *Ebaluazioa*

- *Boleibol-a.*
- *Test fisikoak.*
- *Kooperazio jolasak.*
- *Gorputz adierazpena (Dantza)*

2. *Ebaluazioa*

- *Badminton.*
- *Gorputz adierazpena (Akrosport)*

3. *Ebaluazioa*

- *Saskibaloia.*
- *Lehen-laguntza*
- *Test fisikoak.*
- *Naturan egindako jarduerak.*

4. mailako unitate didaktikoak:

1. *Ebaluazioa*

- *Boleibol-a.*
- *Herri kirol eta jokoan eredu berriak sortzea.*
- *Test Fisikoa.*
- *Gorputz adierazpena (Dantza).*

2. *Ebaluazioa*

- *Taldeko kirolak eta jolasak praktikatu.*
- *Gorputz adierazpena (Akrosport)*

3. *Ebaluazioa*

- *Saskibaloia.*

- *Lehiadun jolasak.*
- *Proba fisikoen teknika aurreratua.*
- *Test Fisikoa.*

5.5 Maila bakoitzeko edukiak

Behin unitate didaktikoak jakinda, hiruhileko bakoitzean maila bakoitzean zer nolako edukiak landu behar diren aztertuko dugu:

3. mailako edukiak:

1. Ebaluazioa

- *Taldeko kirolak praktikatu.*
- *Kooperazio jarduerak.*
- *Test fisikoen oinarritzko teknika.*
- *Jarduera fisikoen aurrean jarrera positiboa aukeratzea.*
- *Test fisikoak.*
- *Gorputz adierazpena (Dantza/akrosport).*

2. Ebaluazioa

- *Jarduera fisikoak eta kirolak gizartean duten garrantzia balioestea.*
- *Taldeko kirolak eta jolasak praktikatu.*
- *Jarduera fisikoen aurrean jarrera positiboa aukeratzea.*
- *Gorputz adierazpena (Dantza/Akrosport).*

3. Ebaluazioa

- *Aisialdiko jarduera fisikoak eta kirolak planifikatzea eta antolatzea.*
- *Taldeko kirolak eta jolasak praktikatu.*
- *Lehen sorospenak.*
- *Naturan egindako jarduerak.*
- *Test fisikoak.*

4. mailako edukiak:

1. Ebaluazioa

- *Erresistentzia eta indarrezko lana.*
- *Taldeko kirolak eta jolasak praktikatu.*
- *Herri kirol eta jokoaren eredu berriak sortzea.*
- *Jarrera iraunkor eta zorrotza edukitzea bere buruarekin.*
- *Gorputz adierazpena (Dantza/akrosport).*
- *Proba fisikoen teknika aurreratua.*
- *Test Fisikoa.*

2. Ebaluazioa

- *Kirol taldeko teknika aurreratua.*
- *Taldeko kirolak eta jolasak praktikatu.*
- *Gorputz adierazpena (Dantza/Akrosport).*
- *Talde barruko funtzioak onartu.*
- *Jarduera fisikoen aurrean jarrera positiboa aukeratzea.*

3. Ebaluazioa

- *Beroketa autonomoak.*
- *Taldeko kirolak eta jolasak praktikatu..*
- *Proba fisikoen teknika aurreratua.*
- *Test Fisikoa.*
- *Jarrera iraunkor eta zorrotza edukitzea bere buruarekin.*

6. Ikastetxeko Heziketa Fisikoko Azterketa Pedagogikoa

Gradu amaierako atal honetan, Bilboko ikastetxe bateko heziketa fisikoko klaseetan egindako saioak eta aukeratutako joko-jolasak eta ariketak barne logikaren bidez aztertuko dira. Horretarako azaroaren 4tik martxoaren 7ra arte behatutako klaseetan hartutako datuak erabiliko dira eta barne logika erabiliko da hauek aztertzeko.

Aurretik esan bezala, saio gehienak bigarren hiruhilekokoak izan dira, gutxi batzuk lehenengo hiruhilekoak izan arren. Beraz, bai lehenengo bai bigarren hiruhilekoko unitate didaktikoan oinarrituz, landu beharreko helburuak lantzen dituzten aztertuko da.

Partehartzaileen atalean azaldu bezala, 3. DBHko eta 4. DBHko bi klase azertu dira, klase hauek mistoak izanik eta guztiok D eredu aurrera eramanez, hau da, euskaraz ikasten. Gainera, aniztasun kulturala zegoen, atzerritik etorritako ikasleak baitzeuden.

Aurretik esan dudan moduan, ariketak eta joko-jolasak aztertze erabaki-hartzeak baldintzatzen duten 4 harremanak erabiliko dira: Espazioarekiko harremana, Tresnekiko harremana, Memoriarekiko harremana eta beste pertsonetikiko harremana.

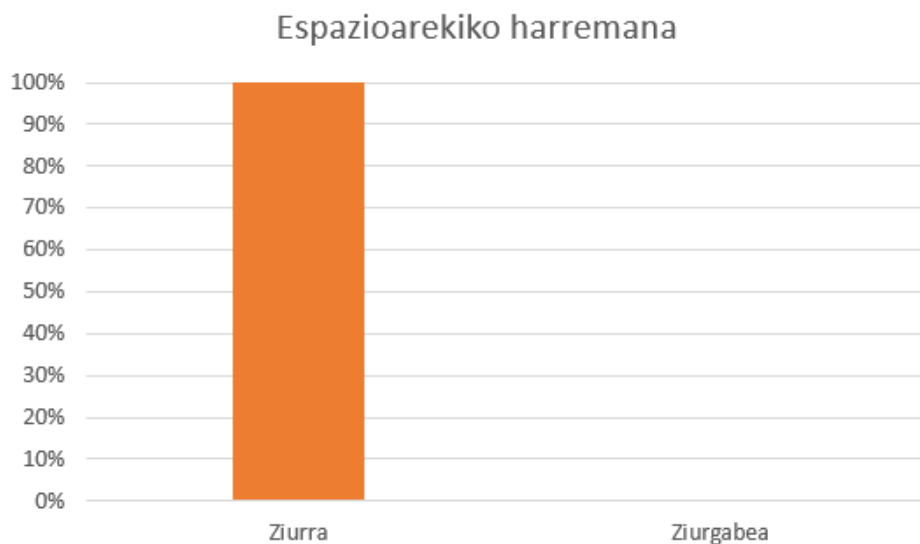
Datu eta grafiko orokorrak azertu eta gero ikusi da ariketa gehienak ziurrak, tresnadunak, memoriadunak eta sozomotorrak izan direla, baina orain sakonago azalduko da:

Espazioarekiko harremana

Espazioarekiko analisia egiteko, espazioa ziurra edo ziurgabea den hartu da kontuan. Espazio ziurretan, espazioa ezaguna da, ez da aldakorra. Ez da beharrezkoa informazioaren deskodifikazio bat egitea, aldeztatik badakitelako espazioa nolako den, aurretik hor jolastu dutelako edo irakasleak espazioa zein den azaldu duelako. Mota honetako ariketak naturan egiten ez direnak izan ohi dira, eta horrelakoak erabiltzen ez da adimen espaziala ezta ingurunearekiko erabaki hartzea lantzen.

Espazio ziurgabeetan ordea, espazioa ezezaguna da, aldakorra. Beharrezkoa da informazioa deskodifikatzeko gai izatea espazioan zehar mugitu ahal izateko. Horrelako espazioetan oztupo berriak agertzen dira une oro, eta hauek nola gainditu jakin behar da. Espazio ziurgabeak naturan egindako jarduerak izan ohi dira, eta hauek erabiltzerakoan adimen espaziala lantzen da, ingurunearekiko erabakiak hartu behar direlako.

Euskal kultura motorra kontuan izanda, marko teorikoan aipatu bezala, joko-jolas ziurrak izan beharko litrateke erabilienak.



Irudia 1. Ikastetxean erabilitako ariketen sailkapena espazioaren arabera.

Behatutako klaseak aztertu eta gero, erabilitako ariketen %100 ariketa ziurrak izan direla ikusi da (egindako 63 ariketetatik 63ak izan dira ziurrak), hau da, beti espazio ezaguna eta ez aldakorra erabili da klaseak ematerako orduan. Hau, klase guztiak, eta horregatik ariketa guztiak, frontoian, gimnasioan, polikiroldegian edo tatamian egin direlako izan da. Nahiz eta espazioen tamaina eta eremua aldatu, erabilitako espazio guztiak aldez aurretik ezagunak eta azalduak izan dira, eta beraz, ziurrak. Hau, ikastetxe gehienetan gertatzen den gauza da, normalean klaseak instalakuntzetan egiten baitira.

Hau ikusita, esan dezakegu, heziketa fisikoko klaseetan ez dela ikasleen adimen espaziala lantzea bilatzen. Adimen espaziala lantzeko ziurgabetasuna beharrezkoa baita, eta argi gertu da, ziurgabetasunik gabeko ariketak nahiago direla ikastetxe honetan. Hala ere, honek ikaslea eremu seguruan egotea eragiten du, arrisku gutxiago jasateko aukera izanik. Datu hauek, euskal kultura motorrarekin bat datoz, hemengo kulturari beti izan direlako erabiliagoak joko-jolas ziurrak. Gainera, euskal kultura motorra kontuan izanda, joko ziurgabeak jainko paganoekin eta ziurrak elizarekin erlazionatzen direla badakigu. Hau ikastetxe erlijiosoa izanik, normala da joko-jolas ziurrak erabiltzea.

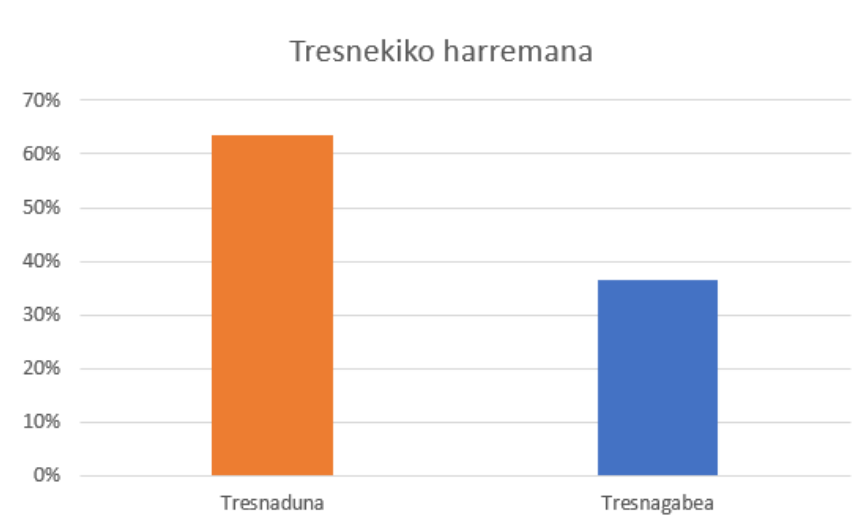
Tresnekiko harremana

Tresnekiko harremana aztertzeko heziketa fisikoko klaseetan tresnak erabiltzen zituzten edo ez hartu da kontuan, hau da, ariketak tresnadunak edo tresnagabeak izan diren.

Ariketak tresnadunak direla aintzat hartzen da, ariketa aurrera eramateko ikasleek materiala behar dutenean. Hau ikasleen trebetasuna hobetzen du, forma eta tamaina ezberdineko materiala erabili behar dutelako. Gainera, heziketa fisikokoan erabiltzen den materiala guztiona da, ez dauka bakoitzak berea, eta horrek elkartasun edo talde sentimendu handiagoa sor dezake.

Ariketa tresnagabeak berriz, hauek aurrera eramateko materialaren beharra ez dagoenean ematen dira. Hau ikasleek beraien gorputzaren funtzionamendua hobetu ulertzeko eta beraien gaitasunak zeintzuk diren identifikatzeko baliagarriak izan ahal dira. Baina lehen aipatutako trebetasunak ez dira ikasten.

Euskal kultura motorrean oinarrituz, badakigu, hemen tresnadun ariketak tresnagabeak baino garrantzitsuak direla, edo gutxienez, gehiago erabiltzeko ohitura dagoela. Hau horrela da, antzinan umeak helduek erabiltzen ez zituzten materialak birziklatzen zituztelako haiekin jolasteko.



Irudia 2. Ikastetxean erabilitako ariketen sailkapena tresnen arabera.

Grafikoari erreparatuz, ikus dezakegu ariketen %63a ariketa tresnadunak izan direla (40 ariketa) eta tresnagabeak berriz, %37a (63 ariketatik, 23 ariketa). Beraz, argi dago, ikastetxe honetan nahiago dutela materiala duten ariketak erabiltzea heziketa fisikoko klaseak aurrera eramateko orduan.

Horregatik, esan dezakegu, gehiago bilatzen dela ikasleek materialari esker trebetasunak lantzea hauek duten tamaina eta forma ezberdinei esker. Hala ere, tresnarik gabeko ariketak %37a izan dira, eta hau, kontuan izanik gizarte kapitalista eta oso kontsumitzaile batean bizi garela eta produktuak etengabe saltzea bilatzen dela, edozer gauza egiteko produktuen beharra izatea sortuz, portzentaje nahiko handia dela esan dezakegu.

Euskal kultura motorrari begiratu, hau ere betetzen dela ikusten da, azken finean ariketa tresnadunak gehiago izan baitira. Hala ere, lehen erabiltzen zen materiala birziklatutako materiala zen, gaur egun ordea, material gehiena berria edo erositua da.

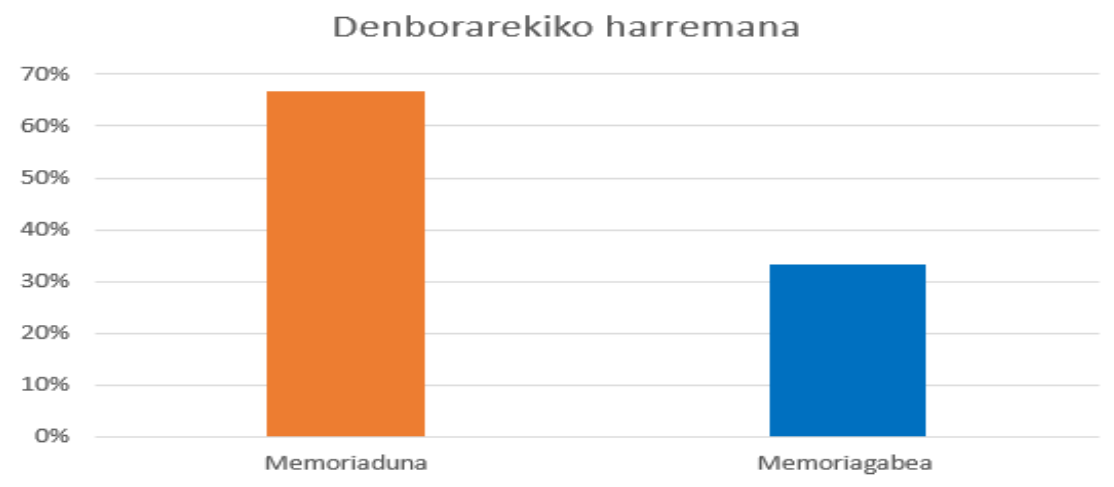
Denborarekiko harremana

Denborarekiko harremana aztertzeko, heziketa fisikoko klaseetan erabilitako ariketak memoriadunak edo memoriagabeak ziren aztertu da.

Ariketa bat memoriaduna dela esaten dugu, ariketa hau amaiera daukanean. Hau da, ariketak irabazle eta galtzaile bat duenean. Hau denbora amaitzerakoan puntu gehien lortu dituen taldea edo pertsona izan daiteke (futbola), edo X puntuetara lehen ailegatzen dena (tenis partida), edo bi hauen konbinaketa bat (frontenisa). Horrelako ariketetan lehia da gehien bilatzen dena, amaieran irabazle bat egon behar delako.

Ariketa memoriagabeetan ordea, ez da ariketa amaitzen. Ariketa hauek infinituak dira, ez dago hauek amaitzeko modurik, bakarrik irakasleak nahi duenean amaitzen dira. Hauetan ez da irabazle bat egotea bilatzen, ez da lehia bilatzen, hauen helburu printzipala partehartzaileak disfrutatzea eta ondo pasatzea da.

Euskal kultura motorrean, denborarekiko harremanak nahiko antzekoak izan beharko luketeela badakigu.



Irudia 3. Ikastetxean erabilitako ariketen sailkapena denboraren arabera.

Datuak aztertu eta gero ikusitako grafikoak aztertuz, ariketa memoriadunak gehiago izan direla ikusten da, egindako ariketen %67 baitira (hau da, 42 ariketa memoriadun egin ziren) eta memoriagabeak bakarrik egindako ariketen %33a izanda (21 ariketa).

Hau ikusita, argi dago irakasleak lehia bilatzen duela, eta nahiago duela ariketa lehiakorrek egitea gehienetan irabazle bat egonez. Hau ikasleen lehiakortasuna sustatzeko aproposa da, baina ez da inoiz ahaztu behar ondo pasatzeko ariketak ere egitea beharrezkoa dela. Bi hauen artean oreka bat egon behar da, batzuetan lehiatzen eta beste batzuetan ondo pasatzen. Beraz, memoriagabedun ariketa gehiago egin beharko lirateke.

Hemen ez da euskal kultura motorraren ezaugarriak isladatzen, ariketa memoriadunak memoriagabeen bikoitza izan zirelako, eta antzekoak izan beharko liratekeelako.

Pertsonetikiko harremana

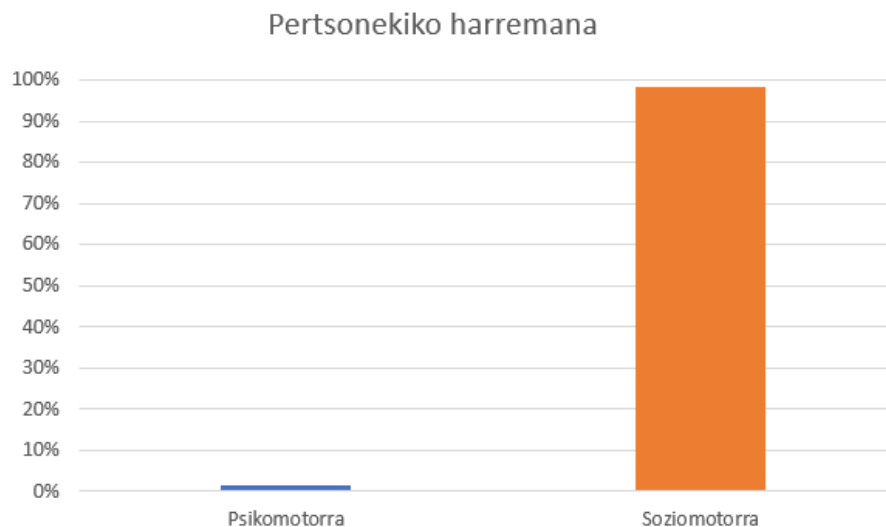
Pertsonak haien artean daukaten harremana aztertzeko ariketa psikomotorrak edo soziomotorrak erabiltzen diren aztertu da. Eta gero, soziomotorren barruan, ariketa hauek kolaborazio hutsekoak, oposizio hutsekoak edo kolaborazio-oposiziozkoak izan diren ere aztertu da.

Lehenik eta behin ariketa psikomotorrak zeintzuk diren azalduko da: ariketa psikomotorrak elkarrekintza motorrik gabeko jarduerak dira. Hauetan jardulea bera bakarrik aritzen da, beste pertsonekin erlaziorik izan gabe (malabareak). Hemen bakoitzaren trebezia eta esperientzia da garrantzitsua, hau da, bakoitzak bere gorputza eta bere gaitasunak ezagutzea. Hemen, ez da adimen soziala lantzen.

Ariketa soziomotorretan berriz, elkarrekintza motorra badago, beste pertsonekin harremanak egotea bilatzen da. Batzuen portaera besteen erabaki-hartzea baldintzatzen du, beraz, adimen soziala lantzen da. Hauen barruan, 3 elkarrekintza mota desberdin daude: Kolaborazio hutsekoak, oposizio hutsekoak eta kolaborazio-oposiziozkoak (K/O).

Kolaborazio hutseko ariketetan ez daude areriorik, partaide guztiak helburu berdina lortu nahi dute, horrela haien arteko harremana eta talde lana sustatuz, baina ez da besteen portaera hainbeste deskodifikatu behar. Oposizio hutsean guztiz kontrakoa gertatzen da, bakarrik arerioa dago, ez daude taldekiderik. Hauek banakako dueluak dira eta bestearen portaeratik zure portaera atera behar duzu, beraz, deskodifikazio handia beharrezkoa da. Azkenik kolaborazio-oposizio jarduerak daude, non taldekideak zein arerioak dauden. Hauetan bai zure kideen bai arerioen mugimenduak ulertzea beharrezkoa da, beraiek ematen duten informazioa deskodifikatuz.

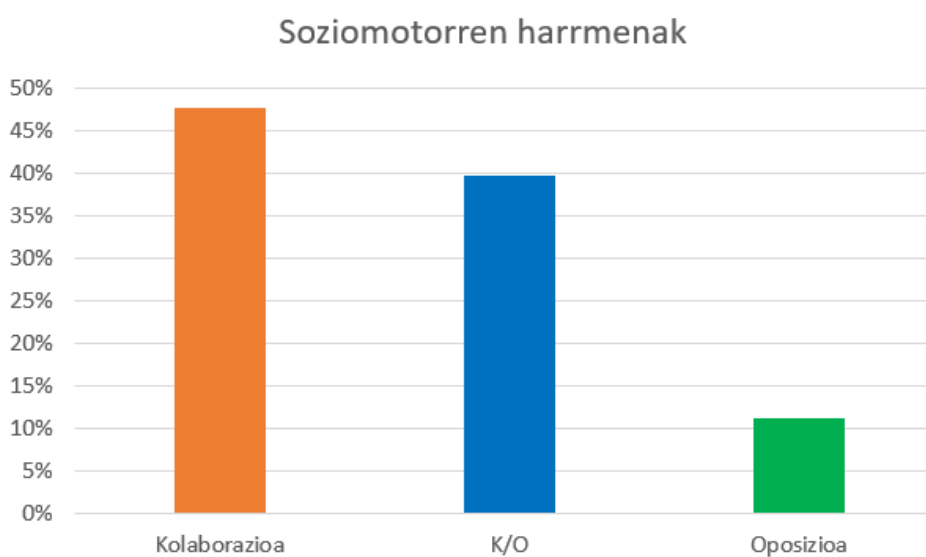
Euskal kultura motorrean, joko-jolas soziomotorrak nagusitzen dira psikomotorren aurrean.



Irudia 4. Ikastetxean erabilitako ariketen sailkapena pertsonetikiko harremanen arabera.

Grafiko honi erreparatuz, ikus dezakegu nola erabilitako ariketa gehienak soziomotorrak izan diren. Egindako ariketen %98a (63 ariketatik 62) soziomotorrak izan dira eta bakarrik %2a (ariketa 1) psikomotorrak. Beraz, argi dago, irakasleak ikasleen adimen soziala lantzea bilatzen duela eta ez bakoitza bere gorputza ezagutu eta ulertzea. Hau euskal kulturaren gauza normala da, taldea, elkartasuna edo harreman sozialak bakoitzak duen desioen aurretik daudelako, bai joko-jolasetan bai euskal bizitzan. Alderdi hau euskal kultura motorrarekin bat ere datorrela ikusten dugu, soziomotor ariketak garrantzitsuak baitira.

Jarduera soziomotorren lehen esandako hiru elkarrekintza motak aztertuko ditugu orain:



Irudia 5. Ikastetxean erabilitako ariketen sailkapena soziomotorren harremanen arabera.

Hau ikusita, kolaborazio hutseko ariketak nagusitzen direla ikusi da, ariketen %48a hauek izanik (30 ariketa egin ziren). Gero kolaborazio-oposizioko ariketak egon dira, hauek ariketen %40 izanik (25 ariketa izan ziren). Azkenik oposizio hutseko ariketak egon dira, ariketen %11 izanik (7 ariketa izan ziren). Hortaz, soziomotor ariketan nahiko parekatuak daudela esan dezakegu, batzuetan kideekin bakarrik eta beste batzuetan bai kide bai arerioekin egindako ariketak erabiliz. Horrela ikasleek kideak eta arerioak ematen duen informazioa deskodifikatzen ikasten dute, beraiek sortzen duten ziurgabetasuna interpretatzen, gero beraiek bere erabakia hartzeko.

Beraz, talde ariketak nagusitzen direla ikusi dugu. Irakasleak ikasleen arteko erlazioak lantzea bilatzen duela esan dezakegu, horrela elkarbizitzari eta taldean lan egiteari garrantzia emanez. Gainera, horrela, beraien erabaki hartzea hobetzea lortzen da, gero egoera ezberdinetara aplikatu ahal izateko. Beraz, esan dezakegu, adimen soziala lantzen dela heziketa fisikoko klase hauetan.

6.1 Klase bakoitzeko analisisa

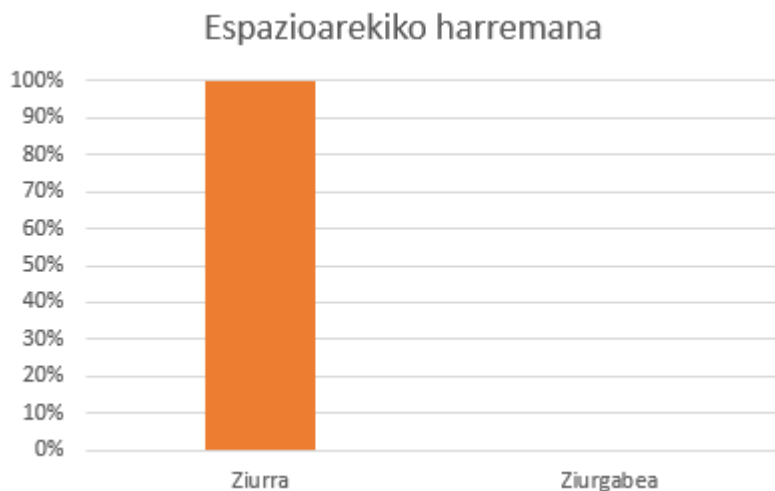
Orain, klase bakoitzaren azterketa pedagogikoa egingo da horretarako barne logika erabiliz. Hasteko 3. mailakoen klaseak aztertuko dira, eta gero 4. mailakoak. Hau horrela egin da, maila bakoitzak unitate didaktiko desberdina daukalako, eta bestela han ezarritako helburuak betetzen diren edo ez ezin izango zelako jakin.

6.1.2 3.DBHko heziketa fisikoko klaseen barne logikaren azterketa

Orain 3. mailako heziketa fisikoko klaseen barne logikaren analisisa egingo da. Guztira 15 saio aztertu dira, non guztira 28 ariketa edo joko-jolas egin ziren. Hauek aztertzeke era lehen erabilitako izango da, erabaki hartzeak baldintzatzen duten harremanak kontuan izanik.

Espazioarekiko harremana

3.DBHko espazioarekiko harremana (espazio ziurrak edo ziurgabeak) 9. irudian ikus daiteke.



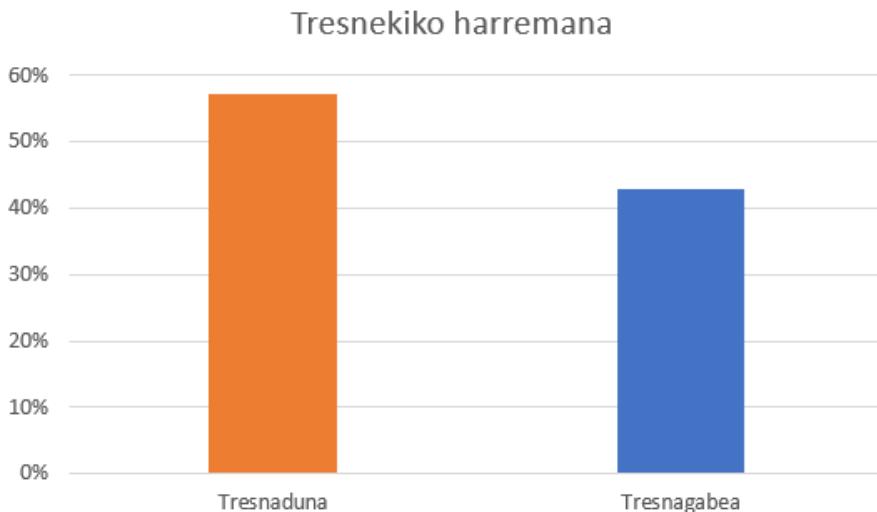
Irudia 6. 3. mailan erabilitako ariketen sailkapena espazioarekiko haremanaren arabera.

Grafikoan ikus daitekeen moduan, egindako ariketen %100 ariketa ziurrak izan dira (28 ariketatik, 28ak), azken finean, klase guztiak instalazioetan egin dira (frontoian, gimnasioan, tatamian edo polikiroldegian). Hau esan nahi du, ez direla ariketa ziurgaberik egin, hau da, ziurgabeen portzentajea %0 izan dela. Horregatik, adimen espaziala lantzea bilatzen ez dela esan dezakegu, espazio ziur, ez aldakor eta ezagun batean egiten baitira ariketa guztiak.

Hemen ere, euskal kultura motorrarekin bat datorrela ikusten da, ariketa guztiak ziurrak direlako.

Tresnekiko harremanak

Hemen, klaseak aurrera eramateko materialaren beharra izan den aztertuko da (tresnaduna edo tresnagabea).



Irudia 7. 3. mailan erabilitako ariketen sailkapena tresnekiko harremanaren arabera.

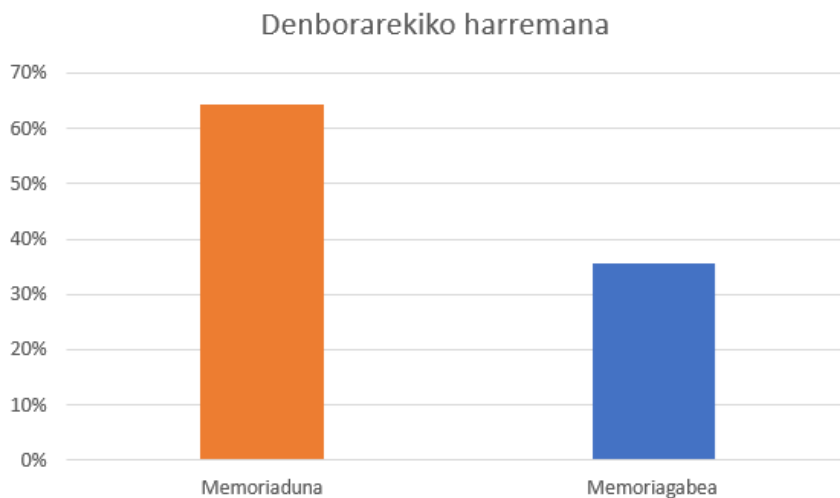
Grafikoa aztertuz, bi aldagaiak nahiko antzekoak direla ikus dezakegu. Tresnadun ariketak, hau da, materiala erabili duten ariketak, egindako ariketen %57 (16 ariketa) izan dira eta tresnagabeak berriz, hau da, materialik gabe egin diren ariketak, %43 (12 ariketa).

Hau ikusita, esan dezakegu tresnadun ariketak nagusitzen direla, baina ez dago alde handirik bata eta bestearen artean. Horregatik, ariketak ikasleak materiala erabiliz lortzen duten trebezia eta koordinazioa lantzea bilatzen da, baina materialik gabe beraien gorputza ezagutzeaz ere ez dira ahazten. Gainera, lehen esan bezala, gaur egungo kultura kontsumistari ihes egiten dio, gauza guztiak egiteko produktu berrien beharra ez dagoela erakusten baitu.

Euskal kultura motorrari erreparatuz, hemen gutxigatik baina betetzen dela esan dezakegu, azken finean tresnadun ariketak gehiago erabiltzen baitira.

Denborarekiko harremanak

Denborarekiko harremanak neurtzeko, aurretik egin dugun moduan, ariketak edo joko-jolasak amaiera duten edo ez, hau da, memoriadunak edo memoriagabeak diren, aztertu da.



Irudia 8. 3. mailan erabilitako ariketen sailkapena denborarekiko harremanaren arabera.

Grafikoari erreparatu, ariketa memoriadunak ariketen %64 (18 memoriadun ariketa egin ziren totalen) suposatu egin dutela ikus dezakegu eta memoriagabeak berriz %36 (10 ariketa egin ziren).

Hau ikusita, amaiera duten jolasak nagusitzen direla esan dezakegu, normalean irabazle bat egonez, honekin ikasleen arteko lehia handituz. Horrela, ikasleak haien artean lehiatzea sustatzen da eta ondo pasatzea bigarren mailako helburu bezala gelditzen da.

Euskal kultura motorrari erreparatu, honekin bat ez datorrela ikus dezakegu. Bien artean desberdintasun handiegia dago, eta antzekoak izan beharko lirateke.

Pertsonetikiko harremanak

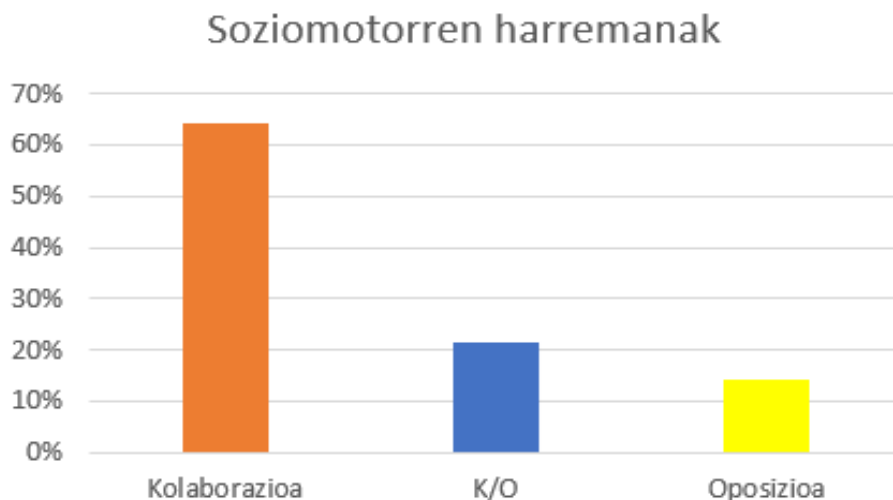
Lehen aipatu bezala, pertsonetikiko harremanak aztertzeko lehenik eta behin ariketak psikomotorrak edo sozomotorrak diren aztertu da eta behin hori izanda, sozomotorren barruan, ariketa hauek kolaborazio hutsekoak, oposizio hutsekoak edo kolaborazio-oposiziokoak izan diren aztertu da.



Irudia 9. 3. mailan erabilitako ariketen sailkapena pertsonetikiko harremanaren arabera.

Grafiko honetan argi ikusten den bezala, ariketa sozomotorrak bakarrik erabili dira, erabilitako ariketen %100 (28tik 28) ariketa sozomotorrak izanik. Horrela, bakoitzaren gaitasun indibiduala eta bere gorputzaren funtzionamendua bakarka ezagutzea guztiz alde batera utzi da, adimen soziala lantzeko. Honi esker, ikasleak beste pertsonekin nola erlazionatu ikasten dute, eta beste pertsonen informazioa deszifratzen eta horren arabera beraien erabakia hartzen ere.

Euskal kultura motorrarekin guztiz bat dator, ariketa sozomotorrak gailentzen baitira.



Irudia 10. 3. mailan erabilitako ariketen sailkapena sozomotor harremanaren arabera.

Sozimotor harremanen barruan, kolaborazio hutseko ariketak ariketen %64 (18 ariketa izan ziren) suposatu egin dute. Kolaborazio-oposizio ariketak ordea, ariketen %21 (6 ariketa) suposatu dute. Eta gutxien erabili diren ariketak, oposizio hutseko ariketak izan dira, ariketen % 14 (4 ariketa erabili egin ziren) izanik.

Beraz, banakako dueloak alde batera ere uzten dira, batez ere talde lanak egiteko. Horrela, taldean nola lan egin, beste pertsonen portaeretatik informazioa jasotzen eta hau interpretatzen, eta beste pertsonekin nola erlazionatu lantzen da.

6.1.3 4. DBHko heziketa fisikoko klaseen barne logikaren azterketa

Oraingoan, hirugarren mailan egin den gauza berdina egingo da, baina laugarren mailako klaseak aztertuz. Hemen 16 saio aztertuko dira, non guztira 35 ariketa edo joko-jolas egin diren.

Espazioarekiko harremana

Aurretik egin den moduan, espazioa aztertzeko espazioa ziurra edo ziurgabea den analizatu egin da.



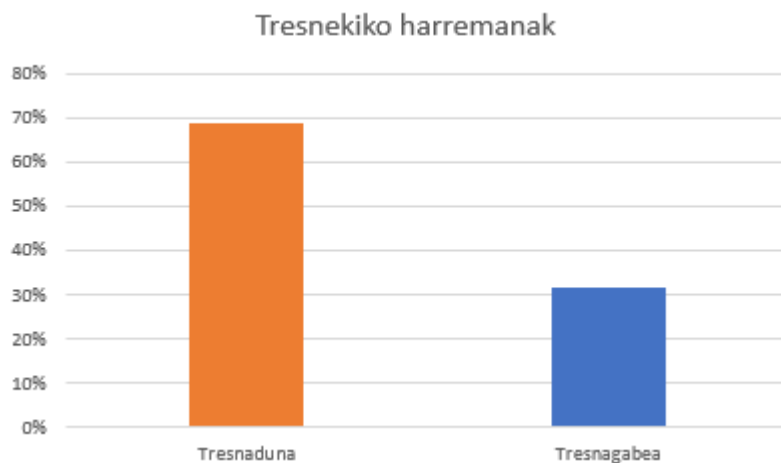
Irudia 11. 4. mailan erabilitako ariketen sailkapena espazioarekiko harremanaren arabera.

Aurretik egindako azterketetan bezala, ariketen % 100 (35 ariketatik 35) ariketa ziurrak izan dira. Hau lehen aipatutako arrazoi berdinentatik gertatzen da, ariketa guztiak instalakuntzetan egiten direlako. Beraz, argi dago, adimen espaziala lantzea ez dela ikastetxe honen helburua.

Hemen, aurreko bietan bezala, euskal kulutra motorrarekin bat datorrela ikusten dugu.

Tresnekiko harremanak

Tresnekiko harremanak aztertzeko ariketak aurrera eramateko tresnak beharrezkoak diren edo ez aztertu da, hau da, tresnadunak edo tresnagabeak diren.



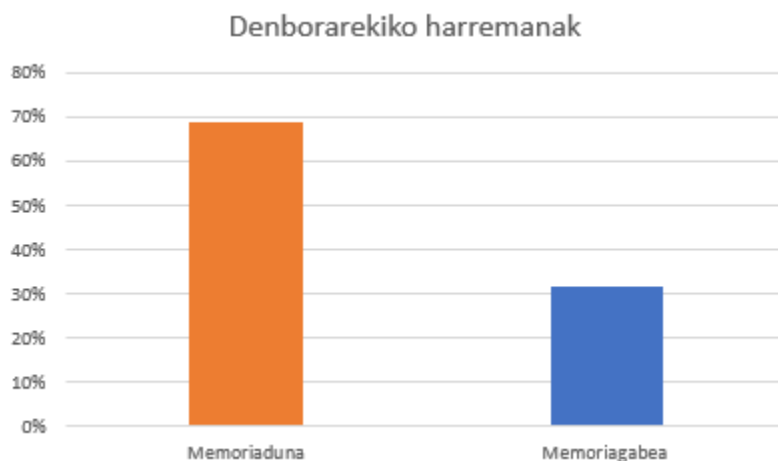
Irudia 12. 4. mailan erabilitako ariketen sailkapena tresnekiko harremanaren arabera.

Grafikoan ikus daitekeen moduan, tresnadun ariketak ariketen %69a (35 ariketatik 24) suposatu dute, eta tresnagabeak %31 (35 ariketatik 11). Beraz, 4. mailan, materiala erabiltzeagatik jasotzen diren trebeziei eta koordinazioari garrantzia handiagoa eman diote. Hemen, tresnei garrantzi handiagoa ematen zaio, gaur egungo kontsumo ohiturekin bat etorritz.

Euskal kultura motorra kontuan izanik, hau berarekin bat datorrela ikusten dugu, tresnadunak tresnagabeak baino gehiago baitira.

Denborarekiko harremanak

Denborarekiko harremanak analizatzeko ariketak edo joko-jolasak amaiera zuten (memoriadunak) edo ez (memoriagabeak) diren aztertu dira.



Irudia 13. 4. mailan erabilitako ariketen sailkapena denborarekiko harremanaren arabera.

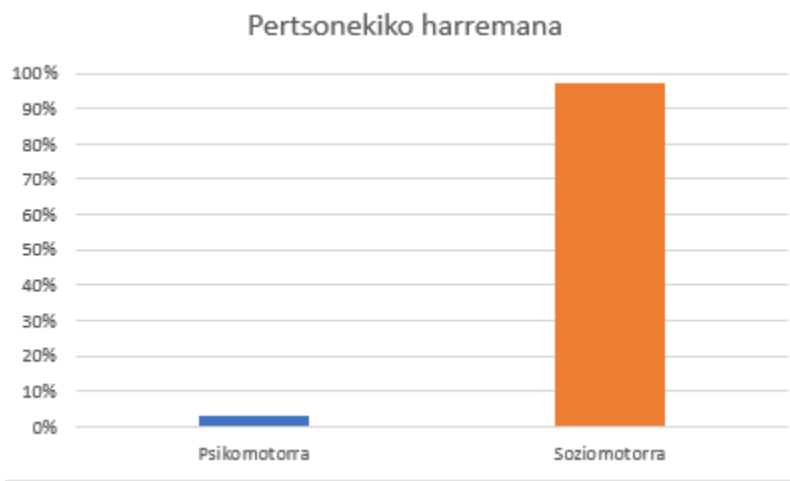
Grafikoari erreparatu, ariketa memoriadunak, hau da, amaiera dutenak, ariketen %69 (35 ariketatik 24) izan direla ikusten dugu. Hortaz, ariketa memoriagabeak, hau da, amaiera gabekoak, ariketen %31 (35 ariketatik 11) izan dira.

Honekin, klaseetan lehia egotea bilatzen dela ikusten dugu, jolas bat amaitzerakoan irabazle bat egon ohi delako, eta irabazle hori izateko besteei irabazi egin behar zaielako. Beraz, laugarren mailan ere, ondo pasatzea pixka bat alde batera uzten da, eta irabazteari eta lehiatzeari ematen zaio garrantzia.

Hemen, aurreko bietan bezala, lortutako datuak euskal kultura motorrarekin bat ez datorrela ikusten da, desberdintasun gehiegi dago bien artean.

Pertsonetikiko harremana

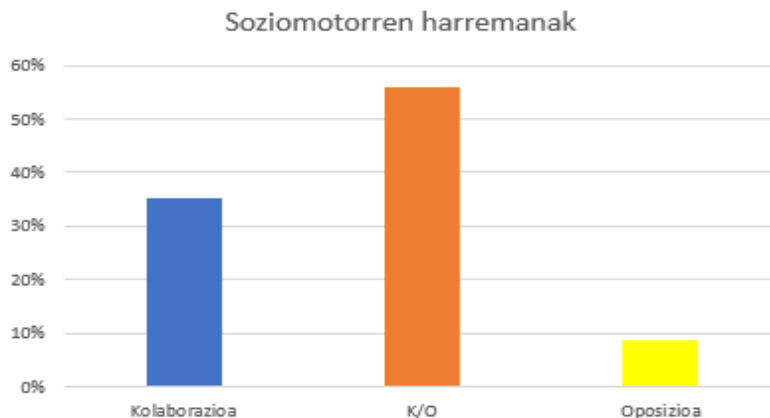
Aurrekoetan bezala, pertsonetikiko harremana aztertzeko lehenik eta behin ariketak psikomotorrak edo sozomotorrak diren aztertuko da. Gero, sozomotorren barruan, kolaborazio hutseko, oposizio hutseko edo kolaborazio oposizioko ariketak diren aztertu da.



Irudia 14. 4. mailan erabilitako ariketen sailkapena pertsonetikiko harremanaren arabera.

Grafiko honetan isladatzen den moduan, ariketa sozomotorrak ariketen %97 (35 ariketatik 34) izan dira, eta psikomotorrak bakarrik %3 (ariketa 1 egin da). Beraz, ariketa sozomotorrak psikomotorrak baino askoz erabiliagoak izan direla esan dezakegu. Horrela, klaseetan adimen soziala lantzen da, hau da, ikasleak haien artean erlazionatzen ikastea, talde lana egiten ikastea eta besteen portaera interpretatzen ikastea.

Hemen lortutako datuak, euskal kultura motorrean lortu beharko liratekeen datuekin bat datoz, ariketa sozomotorrei psikomotorrei baino garrantzi handiagoa ematen zaiela argi ikusten da.



Irudia 15. 4. mailan erabilitako ariketen sailkapena sozomotorren harremanaren arabera.

Grafikoan ikusten den bezala, kolaborazio hutseko ariketak ariketa guztien %35a (35 ariketatik 12) suposatu egin dute. Kolaborazio oposiziokoak berriz, %55a (35 ariketatik 19), eta oposizio hutsekoak %9a (35 ariketatik 3 izan ziren).

Ariketa soziomotorren barruan, oraingoan beraz, kolaborazio oposizioko ariketak izan dira nagusi, berriz ere oposizio hutseko ariketak alde batera utziz. Beraz, laugarren mailan ere adimen soziala lantzen da, horretarako talde jarduerak erabiliz, ikasleek bere talde lana, harreman sozialak eta beste kideetatik informazioa jasotzen eta interpretatzen ikasiz.

7. Ondorioak

Orain, ikastetxeko hirugarren eta laugarren mailako klaseetan erabilitako saioak aztertu eta gero, ateratako ondorioak azalduko dira. Hemen, erabilitako ariketak eta edukiak bat datozen eta ezarrirako helburuak egindako ariketekin zer nolako lotura duten aztertuko da.

Maila bakoitzaren ondorioak

Goian azalduetakoa ikusita, hirugarren mailan ariketa soziomotorrak nagusitzen direla (%100) dakigu, eta haien barruan kolaborazio hutseko ariketak (%64) garrantzitsuenak izan direla eta oposizio hutsekoak (%14) garrantzi gutxien izan dutenak izan direla ere. Gainera, egindako ariketa gehienak (%64) memoriadunak izan dira eta nahiko parekatua egon arren, gehienetan tresnak erabili dira (%57).

Laugarren mailan ere ariketa soziomotorrak nagusitu dira (%97), baina hauen barruan garrantzi handiena kolaborazio-oposizio ariketei eman zaio (%56) eta gutxiena, hirugarren mailan bezala, oposizio hutseko ariketei (%9). Gero hirugarren mailan bezala, ariketa memoriadunak (%69) eta tresnadunak (%69) nagusitu egin dira.

Hirugarren eta laugarren mailako klaseen konparaketa

Taula 1. 3. eta 4. Mailaren ariketen konparaketa.

	Espazioa	Tresnak	Harreman sozialak	Denbora
3.maila	=	↓	=	=
4.maila	=	↑	=	=

Taula 2. 3. eta 4. mailaren ariketa soziomotorren konparaketa.

	Kolaborazio hutsa	Kolaborazio-Oposizioa	Oposizio hutsa
3.maila	↑	↓	=
4.maila	↓	↑	=

Hasteko, ikastetxean erabilitako ariketa guztiak ariketa ziurrak izan dira. Hau, ariketa guztiak ikastetxearen instalazioen barruan egin direlako izan da, espazio ezaguna eta ez aldakorra erabiliz. Ez da naturan jarduerarik egin, hau espazio ziurgabeen lan egiteko formarik ohikoena izanik. Gainera, ariketa gehienak soziomotorrak izan dira, tresnadunak eta memoriadunak.

Bi mailetan erabilitako ariketak oso antzekoak izan dira barne logikaren ikuspuntutik. Hirugarren mailan ariketen %100 soziomotorrak izan dira, eta laugarren mailan %97. Denbora aztertuz, hirugarren mailan %64 memoriadunak izan dira, eta laugarren mailan %69a. Amaitzeko, tresnak aztertuz, hirugarren mailan ariketen %57 ariketa tresnadunak izan dira, eta laugarren mailan %69a. Azken hauetan desberdintasun handiagoa dago, baina hala ere, bi mailetan ariketa tresnadunak nagusitu dira.

Desberdintasun nabarmenak ariketa soziomotorren barruan ikusi dira gehienbat. Hirugarren mailan, gehien erabili egin direnak kolaborazio hutseko ariketak izan dira, ariketen %64 izanik, gero kolaborazio-oposiziokoak, hauek %21 izanik, eta azkenik, oposizio hutsekoak, hauek %14a izanik. Laugarren mailan berriz, kolaborazio-oposizio ariketak nagusitu egin dira, ariketen %56 izanik, gero kolaborazio hutseko ariketetatik jarraitua izanik %35 batekin eta azkenik oposizio hutseko ariketak %9 batekin. Hemen argi ikusten da, bi mailetan gutxien erabili diren ariketak (soziomotorrak diren ariketen barnean) oposizio hutseko ariketak izan direla. Hirugarren mailan, kolaborazio hutseko ariketak gehiago lantzen direla ikusten da, horrela ikasleek talde lana egiten ikasteko eta laugarren

mailan, kolaborazio-oposizioko ariketak, horrela talde lana eta arerioen informazioa jasotzen ikasteko.

Beraz, desberdintasun batzuk egon arren, nahiko ariketa mota antzekoak erabili egin dira, gauza normala, bi klaseak irakasle berdinak eramaten zituelako.

Edukien eta jardueren arteko lotura

Maila bakoitza eduki desberdin batzuk landu behar ziren, horregatik, hauen analisisa egiteko mailak banaka aztertu dira:

Hirugarren mailan, talde kirolak eta jarduerak landu egin behar ziren, eta datuak erakusten diguten bezala, hau bete da, egindako ariketen %100 ariketa soziomotorrak izan direlako, eta hauen barruan, ariketen %86 kolaborazio edo kolaborazio-oposizio ariketak izan direlako. Beraz, eduki hau betetzen dutela esan dezakegu. Gainera, boleibola landu zuten, hau talde kirol bat izanik. Gero test fisikoak egin behar zituztela zegoen edukietan, baina azkenean, azken hiruhilekorako utzi egin ziren. Beste eduki bat kooperazio jarduerak lantzea izan zen, eta hau bete izan zen, egindako ariketen %64 kolaborazio hutseko ariketak izan baitziren. Amaitzeko, gorputz adierazpena landu behar zela adierazita zegoen, horretarako dantza eta akrosport-a erabiliz, eta hau horrela izan zen. Akrosport saio asko egin ziren, eta hori kolaborazio hutseko ariketen portzentajearen erreflexatua ikus daiteke (%64).

Laugarren mailan, talde kirol eta jarduerak landu behar ziren ere, eta horrela egin da. Ariketen %97a ariketa soziomotorrak izan dira, hauen barruan %91 kolaborazio hutseko edo kolaborazio-oposizioko ariketak izanik. Gero ere froga fisikoak egin behar ziren, eta hauek egin dira. Gainera erresistentzia eta indarra ere landu behar ziren, eta bi hauek froga fisikoetan egin beharreko ahalmenak izan ziren, beraz hauek landu direla esan daiteke. Herri kirolak ere landu behar ziren, baina ez zen horretaz ia ezer egin, beraz hau bete ez dutela esan behar da. Amaitzeko, hirugarren mailan bezala, gorputz adierazpena egin behar zen, dantza eta akrosport eginez. Hau ere bete egin zen, bai dantzako bai akrosport-ko klaseak aurrera eramanez.

Beraz, hau ikusita, egindako klaseak aurretik ezarritako eduki, helburu eta unitate didaktikoekin bat datoze esan dezakegu, hauen gehiena betetzen baitira.

Helburuen eta jardueren arteko lotura

Aurretik aipatu bezala, ikastetxeak barne logikaren bidez ondo aztertu ahal diren bi helburu dituela badakigu. Bi helburu hauek ikasleei heziketa integrala ematea eta elkartasuna sustatzea dira. Bi helburu hauek, heziketa fisikoko klaseetan landu daitezke eta egindako azterketak hauek betetzen diren edo ez esango digu.

Hirugarren mailatik hasiz, ariketa soziomotorrak erabili diren ariketen %100 izan da, hau da beste era batean esanda, ariketa psikomotorrak %0 izan dira. Gainera, erabilitako ariketen %86a kolaborazio hutsa edo kolaborazio-oposizio ariketak izan dira. Datu hauek argi erakusten digute irakasleak ariketa sozialak nahiago dituela, talde lana eta kideen arteko erlazioa sustatuz, beraz, lehen azaldutako bigarren helburua, elkartasuna, lantzen dela esan dezakegu, azken finean, ikasleek beraien artean lan egiten haien artean elkartasuna sortzea eragiten da. Beste helburua, heziketa integrala bilatzen zutela zen, hau da, ikaslea bere osotasunean hezitzea. Hau neurri batean bete dela esan dezakegu, mota desberdineko hainbat ariketa egin zirelako, horrekin ikasleak arlo ezberdinetan garatzea lortuz. Egia da, heziketa guztiz integrala izateko ariketa psikomotorrak eta ziurgabeak ere sartu beharko liratekeela, horrela ikasleak bere gorputza hobeto ezagutzera eramaten baitzaio eta adimen espaziala lantzea lortzen delako, azken hau gauza ezinbestekoa izanik. Horregatik neurri batean bete direla esan daiteke, aspektu askotan (materialdun ariketan, material gabeko ariketak, memoriadunak, memoriagabeak...) bete egin delako baina ez guztietan (ariketa psikomotorra eta ziurgabeak ez dira egin).

Laugarren mailan, hirugarren mailaren gauza antzekoa gertatzen da. Ariketen %97a soziomotorrak izan ziren, eta hauen barnean, %91 kolaborazio hutseko edo kolaborazio-oposizioko ariketak izan ziren. Beraz, hirugarren mailan bezala, elkartasuna lantzen dela argi ikusten da, ariketa mota hauekin talde lana eta kooperazioa bultzatzen denez, ikasleen arteko elkartasuna ematen delako. Heziketa integrala ere neurri batean ematen da, ariketa mota asko egiten dituztelako ikasleak era olistikoan heitzeko, baina hemen ere ariketa psikomotorrekin eta ziurgabeekin motz gelditzen dira, egindako ariketen %3a eta %0a hurrenez hurren, bakarrik izanik.

Beraz, hau guztia ikusita, heziketa fisikoko klaseak barne logikaren ikuspuntutik ikastetxeak dituen helburuak betetzen dituela esan dezakegu, batez ere elkartasunaren helburua, hau guztiz betetzen baitu. Heziketa integralaren helburua guztiz betetzen ez duen arren, nahikoa betetzen da, mota askotako ariketak lantzen direlako. Hala ere, hobe izango litzateke ariketa psikomotor eta ziurgabe gehiago sartzea, horrela ikasleen benetako heziketa integrala bultzatuko delako.

Hala ere beste helburu batzuk ere baziren, adibidez, profesionaltasuna. Hau, oso ondo bete da, klaseak ematen zituen irakasleak beharrezkoa den titulazioa zuelako eta gainera esperientzia zuelako. Beste helburu bat berrikuntza zen. Hau ikastetxeko beste irakasgai askotan nabarmen zen betetzen zela, ordenagailuak, arbel digitalak... erabiltzen zirelako, baina heziketa fisikoko klaseetan hau behatzea zailagoa da horrelako gauzak erabiltzen ez direlako. Hala ere, erabilitako material gehiena berriztua zegoen eta gaur eguneko materiala zen. Amaitzeko helburua ikasle eta familienganako hurbilketa da. Hau ikaslea bere familiara hurbiltzeko moduak bilatzea izango litzateke (adibidez, heziketa fisikoan beraien aitite-amamei beraien garaian zer nolako joko-jolasak egiten zituzten galdetzea gero hauek klasean azaltzeko). Horrelako gauzak ez ziren egin, beraz, ikaslea bere familiarenganako hurbilketa sustatzea ez zela lortu esan dezakegu.

Gainera, euskal kultura motorrak dauzkan ezaugarriekin bat dator aurrea eramandako programa eta aukeratutako ariketak, beraz, ikasleei euskal kultura eta hauen ezaugarriak barneratzen ari direla argi ikus daiteke.

Beraz, hau guztia ikusita eta analisi guztia egin eta gero, jarritako helburu eta eduki gehienak heziketa fisikoko klaseetan betetzen direla ikus dezakegu, esandakoa eta egindakoa bat etorritz. Horregatik, ikastetxe honetan heziketa fisikoko arloan ondo lan egiten dutela ondorioztatu dezakegu.

8. Erreferentzia Bibliografikoak

- Cagigal, J.M. (1984). ¿La educación física, ciencia?. *Educación física y deporte*, 6(2), 49-58.
- Duran, C. (2017). La toma de conciencia emocional a través del juego deportivo en diferentes grupos de edad. (Doctoral dissertation, ez publikatutako tesis doktoral). INEFC-Universitat de Lleida, Lleida.
- Etxebeste, J. (2017). Juegos deportivos y emigración vasca: crítica de una educación física global, 56, 35-54.
- Lagardera, F., & Lavega, P. (2011). Educación Física, conductas motrices y emociones. *Ethologie & Praxéologie*, 16(1), 23-43.
- Lavega, P. (2007). El juego motor y la pedagogía de las conductas motrices, Motor games and pedagogy of motor conducts. *Conexoes*, 5(1), 27. . Doi: <https://doi.org/10.20396/conex.v5i1.8637977>
- Lavega, P., Prat, Q., De Ocariz, U. S., Serna, J., & Muñoz-Arroyave, V. (2018). Aprendizaje basado en la reflexión sobre la acción a través de los juegos tradicionales. El caso de la pelota sentada. *Cultura y Educacion*, 30(1), 142-176.
- Martínez de Santos, R., & Oiarbide, Asier. (2016). Heziketa fisiko moderno baterako ikuspuntuak. *Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua (UPV/EHU)*.
- Miguel D., Otín C., Ortega Zayas, M., & de la Fuente, F. (2020). Elementos de la lógica interna y externa de los juegos que explican la experiencia afectiva del alumnado de educación física en secundaria. *Publicaciones de la Facultad de Educacion y Humanidades del Campus de Melilla*, 50 (1), 355-370. <https://doi.org/10.30827/PUBLICACIONES.V50I1.15991>
- Moreno, J. H., & Ribas, J. P. R. (2004). *La Praxiología Motriz: fundamentos y aplicaciones* (Vol. 32). Inde.
- Ormo, E. (2017). Jocs esportius en el context de la Guerra Civil Española: Perspectiva etno-motriu. (Ez publikatutako tesis doktoral). INEFC-Universitat de Lleida, Lleida.

Parlebas, P. (1993). Educación física moderna y ciencia de la acción motriz. In *I Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias (La Plata, 8 al 12 de septiembre de 1993)*.

Parlebas, P. (2001). *Léxico de praxiología motriz. Barcelona: Paidotribo.*

Vaca, M.J. & Varela, M.S. (2008). Motricidad y aprendizaje. El tratamiento pedagógico del ámbito personal (3-6). Barcelona: Graó (Biblioteca de infantil: 25).