



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

HEZKUNTZA
ETA KIROL
FAKULTATEA
FACULTAD
DE EDUCACIÓN
Y DEPORTE

LEHIAKORTASUNA ETA GOZAMENAREN ARTEKO ERLAZIOA ESPLORATZEN: KASU-AZTERKETA

GRADU AMAIERAKO LANA

EGILEA: Irurzun Gelbenzu, Emerenciana.

ZUZENDARIA: Etxeazarra Escudero, Ibon.

2022-2023 Ikasturtea

Laburpena

Gradu Amaierako Lan honetan ikerketa enpiriko bat garatu da Eskola Kirolaren esparruan kokatuta eta ondorengo helburuarekin, hurrek eskolako kirol praktikan duten gozamen-maila aztertzea, jardueraren lehiakortasun mailaren baitan. Lehen Hezkuntzako laugarren, bosgarren eta seigarren mailako 221 hurrek hartu zuten parte, zeinak, lau herri desberdinetako 17 taldetakoak ziren. 60 minutuko saio batean talde bakoitzak barne-logikaren ezaugarrien eta kultura motorrari lotutako atribuzioen arabera lehiakortasun maila desberdina zuten hiru jarduera motor egin zituen: Stop, Baloi-eseria eta Futbol partida bat. Gozamen-maila neurtzeko erabili zen tresna Physical Activity Enjoyment Scale (PACES) galdetegia izan zen. Emaitez erakutsi zuten, ikerketa saioan hurren gozamen-maila altua izan zela ($61,25 \pm 14,88$ puntukoa, gehienez 80 puntuko eskala batean). Jardueraren arabera konparaketan, ezaugarri lehiakorrek jardueretan gozamen-maila estatistikoki altuagoa izan zen lehia ezaugarririk gabeko jardueretan baino, hala, gozamen-maila altuena Futbolean lortu zen ($66,01 \pm 13,38$ vs. $60,98 \pm 15,16$ vs. $56,77 \pm 14,6$). Generoari dagokionez, neskek eta mutilak antzeko gozamen-maila izan zuten, baina, mutilen kasuan desberdintasun esanguratsuak egon ziren jarduera bakoitzean lortutako gozamen-mailen artean, balio altuena Futbolean izanik. Azkenik, emaitzaren arabera desberdintasun esanguratsuak egon ziren jarduera kontutan hartu gabe eskuratutako emaitzaren arabera eta gozamen-maila altuena irabazi zutenek lortu zuten. Lan honetatik ondorioztatu daiteke, izaera lehiakorra zuten praktika motorrek gozamen-maila altua eragin zutela Eskola Kiroleko hurrengan. Kirol praktikan egoera hezitzaileak eskaini ziren, beti ere, Eskola Kirolaren filosofiara egokitutako esku-hartze estiloak baldintzatuta. Hau guztiagatik, izaera lehiakorra duten jarduera motorrak baliozko tresnak izan daitezke hurren kompetentzia motorra garatzeko.

Hitz-gakoak: Eskola Kirola, haurtzaroa, PACES, barne-logika, kompetentzia motorra.

Resumen

En el presente Trabajo Fin de Grado se ha llevado a cabo una investigación de carácter empírico, contextualizada en el marco del Deporte Escolar, que ha tenido como principal objetivo analizar el nivel de disfrute en la práctica deportiva escolar, asociado al grado de competitividad de la tarea. Participaron 221 niños y niñas de cuarto, quinto y sexto curso de Educación Primaria, correspondientes a 17 grupos de cuatro localidades diferentes. En una sesión de 60 minutos cada equipo realizó tres

prácticas motrices con distinto nivel de competitividad, de acuerdo con los rasgos de lógica interna y las atribuciones asociadas a la cultura motriz: Stop, Balón Sentado y Fútbol. El instrumento de medida utilizado fue el cuestionario Physical Activity Enjoyment Scale (PACES). Los principales resultados mostraron un alto nivel de disfrute en la sesión ($61,25 \pm 14,88$ sobre una puntuación máxima de 80 puntos). En la comparativa entre tareas, las tareas con rasgos competitivos reportaron valores de disfrute significativamente mayores a la no competitiva, siendo el Fútbol la que mostró el valor significativamente más elevado ($66,01 \pm 13,38$ vs. $60,98 \pm 15,16$ vs. $56,77 \pm 14,6$). En cuanto al género, las chicas y los chicos tuvieron un nivel de disfrute similar, pero en el caso de los chicos hubo diferencias entre los niveles de disfrute alcanzados en cada tarea, siendo el valor significativamente más elevado en el Fútbol. Finalmente, respecto al resultado hubo diferencias en función del resultado obtenido sin tener en cuenta la tarea, siendo el nivel de disfrute significativamente más elevado en el alumnado que ganó. Del presente trabajo se puede concluir que las prácticas motrices de carácter competitivo generaron niveles de disfrute elevado en el alumnado. Proporcionando un clima deportivo educativo, determinado por un estilo de intervención adecuado a la filosofía del Deporte Escolar. De esta forma, las tareas motrices de carácter competitivo pueden ser un recurso de valor para el desarrollo de la competencia motriz.

Palabras clave: Deporte escolar, infancia, PACES, lógica interna, competencia motriz.

Abstract

In this Final Degree Project, an empirical research was carried out, contextualized within the framework of School Sports, with the main objective of analyzing the level of enjoyment in school sports practice, associated with the degree of competitiveness of the task. A total of 221 boys and girls from fourth, fifth and sixth grades of Primary Education participated, corresponding to 17 groups from four different localities. In a 60-minute session, each team performed three motor practices with different levels of competitiveness, according to the internal logic features and attributions associated with the motor culture: Stop, Sitting Ball and Football. The measuring instrument used was the Physical Activity Enjoyment Scale (PACES) questionnaire. The main results showed a high level of enjoyment in the session ($61,25 \pm 14,88$ out of a maximum score of 80 points). In the comparison between tasks, the tasks with competitive features reported significantly higher enjoyment values than the non-competitive one, with

Football showing the significantly higher value ($66,01 \pm 13,38$ vs. $60,98 \pm 15,16$ vs. $56,77 \pm 14,6$). Regarding gender, girls and boys had a similar level of enjoyment, but in the case of boys there were differences between the levels of enjoyment achieved in each task, the value being significantly higher in Football. Finally, regarding the result, there were differences according to the result obtained without taking into account the task, with the level of enjoyment being significantly higher in the students who won. From the present study it can be concluded that the competitive motor practices generated high levels of enjoyment in the students. It was provided an educational sports climate, determined by a style of intervention appropriate to the philosophy of School Sports. Thus, competitive motor tasks can be a valuable resource for the development of motor competence.

Keywords: School Sports, childhood, PACES, internal logic, motor competence.

Edukien aurkibidea

1.	Sarrera	9
2.	Justifikazioa	10
3.	Marko teorikoa	11
3.1.	Motrizitatearen garapena adin txikietan	11
3.1.1.	Praktika motorreko esku-hartze eremuak	13
3.1.2.	Egungo Heziketa Fisikoa	13
3.1.3.	Esku-hartze mugatua: denbora eskasiaren arazoa	15
3.2.	Eskola Kirola, konpetentzia motorra garatzeko osagaia	16
3.2.1.	Eskola Kirolaren filosofia didaktikoa	16
3.2.2.	Lehiakortasunean oinarritutako kultura motorra	18
3.3.	Lehiakortasuna eta kirol praktika hezigarria: bateragarriak al dira?	19
3.3.1.	Lehiakortasuna eta etikaren arteko erlazioa	20
3.3.2.	Kirol jardueren lehiakortasuna identifikatzeko tresna: barne-logika	21
3.3.3.	Eskola Kirola eta lehiakortasuna	24
3.4.	Gozamena eta Eskola Kirola	26
3.4.1.	Gozamenaren garrantzia kirol praktikan	26
3.4.2.	Kirol praktika eta gozamenaren inguruko ikerketa	27
4.	Helburuak	28
4.1.	Helburu orokorra	28
4.2.	Helburu espezifikoak	29
5.	Metodoa	29
5.1.	Parte-hartzaileak	29
5.2.	Diseinua eta tresna	30
5.2.1.	Esku-hartzearen diseinua	30
5.2.2.	PACES eskala	32
5.3.	Prozedura	33
5.4.	Analisi estatistikoa	34
6.	Emaitzak	34
6.1.	Ikuspegi orokorra	34
6.2.	Jarduera motaren arabera ikuspegia	35
6.2.1.	Generoaren arabera	38
6.2.2.	Emaitzaren arabera	39
7.	Diskusioa	41
8.	Ondorioak eta praktikarako inplikazioak	45

9. Mugak, hobekuntza proposamenak eta etorkizuneko ikerketa-ildoak.....	46
10. Erreferentziak	47
11. Eranskinak.....	51
11.1. Eranskina. Ikerketa saioaren azalpen taula.	51
11.2. Eranskina. Koordinatzaileen baimenak.....	53
11.3. Eranskina. Kronograma.....	54
11.4. Eranskina. Stop-ari dagokion PACES galdetegia	55
11.5. Eranskina. Baloi-eseriari dagokion PACES galdetegia	56
11.6. Futbolari dagokion PACES galdetegia.....	57

Taulen aurkibidea

Taula 1. Arabako Eskola Kirolari buruzko zentroko koordinatzaileen taldekako errepresentazio arruntak.....	18
Taula 2. Jarduera bakoitzean emaitza desberdina izan duten haurren kopurua eta gozamen-mailaren batz-bestekoa eta desbideratze tipikoa.....	40

Irudien aurkibidea

Irudia 1. Praktika motorreko esku-hartze eremuak.....	13
Irudia 2. Jarduera mota kontutan hartu gabe 1 item-aren distribuzioa erakusten duen grafikoak.....	35
Irudia 3. Jarduera mota kontutan hartu gabe 10 eta 14 item-en distribuzioa erakusten duten grafikoak.....	35
Irudia 4. Baloi-eserian, Futbolean eta Stop-ean hurrek izan duten gozamen-mailaren batz-bestekoa eta desbideratze tipikoa erakusten duen grafikoak.....	36
Irudia 5. Baloi-eserian, Futbolean eta Stop-ean 1 item-aren distribuzioa erakusten duten grafikoak.....	36
Irudia 6. Baloi-eserian eta Stop-ean 10 item-aren distribuzioa erakusten duten grafikoak.....	37
Irudia 7. Baloi-eserian eta Stop-ean 14 item-aren distribuzioa erakusten duten grafikoak.....	37
Irudia 8. Futbolean 10 eta 14 item-en distribuzioa erakusten duten grafikoak.....	38
Irudia 9. Baloi-eserian, Futbolean eta Stop-ean neskek eta mutilek izan duten gozamen-mailaren batz-bestekoa erakusten duen grafikoak.....	39
Irudia 10. Jarduera kontutan hartu gabe irabazi, galdu eta berdindu duten haurren gozamen-mailaren batz-bestekoa eta desbideratze tipikoa.....	40
Irudia 11. Futbolean eta Baloi-eserian irabazi, galdu eta berdindu duten haurren batz-bestekoa erakusten duen grafikoak.....	41

1. SARRERA

Gradu Amaierako Lan hau Euskal Herriko Unibertsitateak, bereziki, Gasteizen aurkitzen den Kirol eta Hezkuntza fakultateak eskaintzen duen Lehen Hezkuntza Hirueleduna graduari dagokion lana da, zehatzago esanda, Gorputz Hezkuntzako espezialitateari dagokiona.

Hainbat dira egin daitezkeen lan motak, eta beraz, erabili daitezkeen formatuak. Testu akademiko honetan hala ere, ikerketa baten garapena azalduko da ondorengo helburua duena; lehiakortasunak Eskola Kiroleko haurren gozamen-mailan duen eragina aztertzea. Hau ikertzea beharrezkoa da gaur egun Eskola Kirolean haurrek gozatzen duten ala ez jakiteko, gozatzen ez badute, bizitako esperientzia negatiboek jardura fisikoa ez egitera bultzatu ditzakeelako. Hau horrela bada, esku-hartzearen hobekuntza proposamen bat bultzatzea eta eredu berriak sortzea beharrezkoa izango da.

Lan honetarako beraz urrats desberdinak eman dira, beti ere, ikerketa batek eduki behar duen hezurdura kontutan hartuz. Lehenik eta behin, gaiaren aukeraketa justifikatu da, eta ondoren, honi buruzko informazioa azaltzeko beharrezkoa izan da marko teoriko bat osatzea. Bertan, motrizitatearen garapenak adin txikietan duen garrantzia azpimarratuko da, ondoren, Heziketa Fisikoko irakasgaien egoera zein den ulertzeko. Honi gaur egun Eskola Kirolaren egoeraren azalpenak jarraituko dio, nabarmenduz, lehiakortasuna kirol ekintza honetan igartzen den aspektu bat dela. Jarraian, kirol praktikan gozamenak duen garrantzia azalduko da, eta bukatzeko, Eskola Kirolean lehiakortasuna eta gozamenaren arteko erlazioaren inguruko ikerketarik ez dela egin erakutsiko da.

Azken honek lanaren hurrengo puntuari emango dio hasiera, non, ikerketaren helburu orokorra eta espezifikoa zein diren azalduko den. Honi jarraituz, metodoa atalean parte-hartzaileak, diseinua eta erabilitako tresna, prozedura eta analisi estatistikoak agertuko dira. Eta ondoren, honekin lotu diren emaitzak, hauen diskusioa eta guztitik ateratako ondorioak azalduko dira. Azkenik, lanari amaiera emateko, azterlanean izandako mugak zein izan diren erakutsi eta etorkizuneko lanetarako baliagarriak izan daitezkeen hobekuntza batzuk proposatu dira. Zehaztu ere, jarraian lanean aipatu diren erreferentziak eta eranskinak ikusi ahalko direla.

2. JUSTIFIKAZIOA

Txikitatik gustatu izan zait beti jolastea eta kirola egitea, eta bereziki, Eskola Kiroleko entrenamenduetan oso ondo pasatzen nuen. Lagunekin eskolaz kanpo egoteko eta ondo pasatzeko edukitzen nuen aukera bakarrenetakoa izaten zen momentu hura. Ni ez nintzen oso lehiakorra izaten eta entrenamenduetan partida bat egiten genuenean, amaieran lortzen genuen emaitza ez zitzaidan gehiegi axola, irabazi edo galdu nire helburua ondo pasatzea izaten zen.

Nire lagun batzuekin ordea ez zen berdina gertatzen. Oso lehiakorrak ziren, eta askotan, irabazteko sentitzen zuten behar horrengatik lagunei jotzen zieten, haserretu egiten ziren edota tranpak egiten zituzten garaipena lortzeko. Ez dago esan beharrik, galtzen zutenean izugarritzko haserrea eta galtze txarra izaten zutela eta gai izaten zirela irabazleei egun osoan hitzik ez esateko.

Egoera hau okertu egin zen beste taldeekin partidak egiten hasi ginenean, hau da, lehiaketetan parte-hartzen hasi ginenean eta nik ez nuen batere disfrutatzen. Markagailuaren presioa sentitzen nuen eta galtzen genuenean entrenatzaile, taldekide zein gurasoen tristura. Entrenamenduetan ere jada ez nuen ondo pasatzen, eta askotan, karga bat nintzela sentitzen nuen ez nintzelako oso trebea zenbait gauzetan. Azkenean, Eskola Kirola uzteko erabakia hartu nuen.

Bizitako esperientziak eraman ninduen pentsatzera lehia kaltegarria zela eta etorkizuneko Heziketa Fisikoko irakasle moduan, lehiakortasun maila altua izan zezaketen jarduerak ekidin behar nituela. Horrengatik, gaur egun Eskola Kirolean Lehen Hezkuntzako ikasleen entrenatzaile izan naizenean, lehia jarduerak, eta bereziki, kirolak ez praktikatzeko saiatu naiz. Ez nuen nahi jarduera hauen lehiakortasunagatik hurrek bizipen negatiboak izan, eta nik Eskola Kirola utzi nuen moduan, beraiek ere uztea. Lehiaketetan parte-hartzen ez dutenez gainera, ez daude behartuta Eskola Kiroleko urteko programazioa jarraitzea, eta beraz, lehia gabeko jarduera mota desberdinak proposatu nizkien hasieran.

Hala ere eta ikasleen etengabeko eskakizunei kasu eginez, lehia jarduera desberdinak proposatu behar izan dizkiet ikasturtean zehar, izan ere, saio gehienetan haurrak haserretu egiten ziren, aspertuta zeudela adierazten zidaten eta kirolak praktikatzeko eskatzen zidaten behin eta berriz. Ez nuen ulertzen zergatik nahi zuten lehiakortasuna zegoen jardueretan jokatu, jakinda, seguruenik haserre, triste edota tranpak egiten bukatuko zutela. Baina, ikusten zen haurrak gustura ibiltzen zirela eta niri ere esaten

zidaten oso ondo pasatzen zutela, nahiz eta, batzuetan galtzeagatik triste egon edota tranpa egoerengatik elkarren artean haserretu.

Kontraesan izugarri bat bizitu nuen, izan ere, niri lehiakortasunak eraman ninduen Eskola Kirola uztera, eta oraingoan, honek bultzatu ditu entrenatzen ditudan haurrak jarraitzera. Kolokan dago beraz, orain arte pentsatzen nuen guzti hori, eta beharbada, tresna baliagarria izan daiteke haurrek Eskola Kirolean esperientzia positiboak bizitu, jarduera fisikoa egiten jarraitu eta bizitza osasuntsu bat eramateko. Hau guztiagatik ikertu nahi izan dut zein den lehiakortasunak Eskola Kiroleko haurren gozamenear duen eragina.

3. MARKO TEORIKOA

3.1. Motrizitatearen garapena adin txikietan

Motrizitatea gaitasun bat da, hain zuzen ere, gorputz batek mugitzeko edo mugimendua sortzeko duen gaitasuna (Real Academia Española, d.g., 2.definizioa).

Ikuspegi biologikotik ikusita, nerbio-sistema zentralak muskulu baten uzkurdura eragiten duen momentuan mugimendua sortzen da (Real Academia Española, d.g., 1.definizioa), eta hau, gizakion eguneroko bizitzarako ezinbestekoa da (Arufe, Pena, eta Navarro, 2021). Lokomozio-aparatuak eragindako mugimendu honek energia gastu bat suposatzen duenean, pertsona jarduera fisikoa praktikatzen ari dela kontsideratzen da. Aldiz, energia gastua suposatzen duen mugimendua modu planifikatuan, egituratuan, errepikatuan eta egoera fisikoa hobetzeko edo mantentzeko helburuarekin egiten denean, ariketa fisikoa praktikatzen ari dela esan daiteke. Jarduera fisikoa eta ariketa fisikoa antzeko kontzeptuak edota berdinak direla pentsatu daitekeen arren, errealtatean bi gauza desberdin direla garbi uztea beharrezkoa da (Torres, 2022).

Jarduera fisikoa egiteak, motrizitatearen garapena ahalbidetzen duen moduan, haurraren garapen integralean ekarpen positibo ugari ere egiten ditu eskola garaian. Garapen integrala aipatzen denean, pertsonaren arlo edo dimentsio guztien garapen orekatu eta osoa lortzeaz hitz egiten da. Beraz, beste modu batean esanda, mugimenduari esker haurraren dimentsio fisiko-motorra, kognitiboa, soziala eta emozionala garatzen dira (Lora, 2011).

Arlo fisiko-motorrari dagokionez, jarduera fisikoa egiteak gaixotasunak edukitzeko aukera murrizten du, hala nola, bihotz arazoak, tentsio arterial altua, diabetesa edota

obesitatea (Casado, Alonso, Hernández, eta Jiménez, 2009). Aldi berean, hobeki garatzen dira haurraren organo eta sistemak (Rodríguez, Ribalta, Franco-Sola, eta Figueras, 2014), hezurak indartzen ditu hezur-dentsitatea handituz; muskuluak indartzen ditu eta nerbio-sistema motorren heldutasuna hobetzen du (Casado et al., 2009).

Alderdi kognitiboari dagokionez bestalde, zenbait ikerketa zientifikok agerian utzi dute jarduera fisiko egokia eginez garapen intelektuala lortzen dela eta ikaskuntza prozesuak azkartzen eta oroimenaren garapena ere hobetzen direla (Rodríguez et al., 2014). Era berean, argi utzi da mugimendua onuragarria dela harreman sozialak eratzeko, haurren arteko soziabilitatea, gizarteratzea eta integratzea sustatzen baititu (Casado et al., 2009).

Azkenik, aipatu beharra dago jarduera fisikoa egiteak haurraren egonkortasun emozionala eta osasun psikologikoa indartzen dituela. Alde batetik, autokontzeptua, autoestimua eta autoezagutza sendotzen baititu, eta bestalde, antsietatea, depresioa eta estres adierazleak murrizten baititu (Rodríguez et al., 2014).

Aurreko guzti honekin garbi ikusi da eskola garaian jarduera fisikoa egitea edota bizitza aktibo bat edukitzea beharrezkoa dela haurraren garapen oso bat lortzeko eta osasuntsu hezteko (Casado et al., 2009). Horregatik, Munduko Osasun Erakundeak 2020. urtean jarduera fisikoari eta ohitura sedentarioei buruzko gomendio edo jarraibide batzuk argitaratu zituen bizi-ohitura osasuntsuak eta jarduera fisikoa egiteak ekartzen zituen ondorio positiboak sustatzeko. Bertan, bost eta hamazazpi urte bitartekoentzat ondorengoa gomendatzen da; alde batetik, izaera aerobikoa duen jarduera fisikoa egitea egunero 60 minutuz, eta bestalde, astean hiru aldiz gutxienez hezurak eta muskuluak indartzeko jarduerak egitea (Torres, 2022).

Zalantzarik gabe, jarduera fisikoak osasun fisiko, mental eta sozialerako onurak dakartza eskola garaian, baina abantaila guztiak alde batera utzita, gure gizartean haurren bizimodua geroz eta sedentarioagoa bihurtzen ari da. Jarrera sedentarioak, mugimendu ezak, telebista-ordu luzeek eta elikadura desegokiak gailentzen dira haurren egunerokotasunean, honek guztiak, umeen osasunean eta garapenean ondorio kaltegarriak dakartzalarik (Casado et al., 2009).

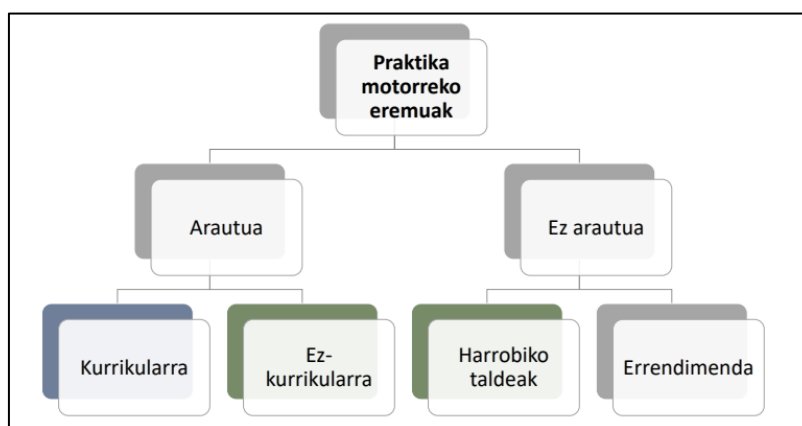
Egoera guzti honengatik ezinezkoa bihurtzen da haurraren osasuna bermatzea, garapen integrala lortzea eta motrizitatea garatzea, eta horregatik, esku-hartze hezigarri baten beharra agerian geratzen da. Garapen motorra bultzatu behar da, haur

aktibo eta osasuntsuak hezteko, eta horretarako, motrizitatearen garapenak irakaskuntza propio bat behar du (Unsain, 2014).

3.1.1. Praktika motorreko esku-hartze eremuak

Praktika motorra bultzatzeko esku-hartze hezigarri hau hainbat eremutan jarri daiteke martxan gaur egungo gizartean. Alde batetik, eremu arautuan aplikatu daiteke, zeina, eremu curricularrak eta ez-curricularrak osatzen duten. Eremu curricularrak hitz egiterakoan, hezkuntzari egiten zaio erreferentzia, zehazki, Heziketa Fisikoa ikasgaiari. Aldiz, eremu ez-curricularrak hitz egiterakoan, hezkuntza arautuaz kanpo aurkitzen diren ekintzei egiten zaie erreferentzia, Eskola Kirolari adibidez. Bi eremuak dena dela, lege batzuen baitan antolatzen dira eta beraien jarduna arautua dago. Beste alde batetik, eremu ez arautuan ere aplikatu daiteke praktika motorra bultzatzeko esku-hartzea. Eremu honetan, harrobiko taldeak eta errendimendura bideratutako taldeak aurkitzen dira, lehenengoak talde federatuak eta bigarrenak kirolari profesionalak direlarik. Hauen jarduna ez dago lege batzuen baitan araututa eta bakoitzak bere helburuen arabera funtzionatzen du (Martinez de Santos, 2007).

Irudia 1. Praktika motorreko esku-hartze eremuak.



Oharra: Martínez de Santos-etik (2007) moldatua.

Eremu guztietan jarduera fisikoa eta garapen motorra bultzatzen da, baina modu batera edo bestera, Heziketa Fisikoa kontsideratzen da haurren motrizitate garapena bultzatzeko tresna nagusia (Abarca-Sos, Murillo, Julián, Zaragoza, eta Generelo, 2015).

3.1.2. Egungo Heziketa Fisikoa

Gaur egungo Heziketa Fisikoaz hitz egiten denean, orain arte aipatu ez diren kontzeptu batzuk barne biltzea beharrezkoa suertatzen da, zeinak, konpetentzia motorra,

jokabide motorra eta egoera motorra diren. Kontzeptu hauek lehen aldiz LOMCE hezkuntza legean agertu ziren 2014. urtean eta ordu-arterko Heziketa Fisikoaren irakaskuntza guztiz aldatu zutela esan daiteke (Larraz, 2014).

Ikasgaiaren erdigunea aldatu zen, hala, mugimenduan edota mugimendu trebetasunetan zentratzeaz utzi eta mugimendua zuen izakian zentratzen hasi zen. Ikuspegi honen arabera beraz, mugimendua ez da garrantzitsuena, baizik eta jarduten duen pertsona, haren erabaki motorrak, bulkada afektiboak, arriskuarekiko gozamina edota gorputzaren estrategiak (Larraz, 2008). Hori dela eta, ikasgaiaren helburua ez da izango ikasleek mugimendu trebetasunak kontsideratzen diren, korri egiten, salto egiten, etab. ikastea. Aldiz, gaur egun Heziketa Fisikoa irakasgaiaren helburua ikasleek euren konpetentzia motorra garatzea da (Larraz, 2014), honekin batera ere, ikasleen garapen fisiko-motorra bermatzea, kultura motorra sortu eta birsortzea eta garapen integralarekin loturik doazen zeharkako konpetentziak garatzea (López, Pérez, Manrique, eta Monjas, 2015).

Jarduera fisiko guztiek gorputz jarduera bat edota erantzun motor bat eskatzen dute gizarte zientzietan jokabide motor izendatzen dena. Ikasle bakoitzak arazo motor bat ebazteko erakusten duen modu globalari esaten zaio jokabide motorra. Honi esker, haurrek arazo motor bat ebartziko dute intentzior eta bere gaitasun fisiko-motorrak, kognitiboak, emozionalak eta sozialak erabiliz (Larraz, 2008).

Jokabide motor anitz eta desberdinak eskuratzen dituzten heinean, ikasleak euren konpetentzia motorra eskuratzen joango direla esan daiteke. Hala, konpetentzia motorra modu honetara definitu daiteke; mota desberdinetako arazo motorrak intentzior eta gaitasun guztiak (fisiko-motorrak, kognitiboak, emozionalak eta sozialak) erabiliz, ikasle bakoitzak egoera motor hauek ebazteko erakusten duen jokabide motor anitz eta desberdinen multzoa (Ruiz, 2014).

Konpetentzia motorra lantzeko, aipatu den azken kontzeptuaren beharra agerian geratzen da, hau da, egoera motorraren beharra. Ikasleek mota desberdinetako jokabide motorrak ikasteko, euren gaitasun guztiak erabiltzeko eta zentzuz eta intentzior jarduteko agertoki desberdinak behar dituzte (Larraz, 2014). Agertoki hauek mota desberdinetakoak izango dira, psikomotorrak, soziomotorrak, gorputz-adierazpenekoak eta natura-jarduerak (Larraz, 2014). Egoera psikomotorrak bakarkakoak dira eta ikasleek ez dute kideekin inolako harremanik izango (Lagardera, 1999), aldiz, egoera soziomotorrak ikasleen arteko harreman desberdinak eskatzen

dituzte, hauek, lankidetzakoak, aurkaritzakoak edota lankidetzaz eta aurkaritzakoak izan daitezkeelarik (Larraz, 2014).

Egoera motor hauen bitartez ikasleek gaitasun espezifikokoak eta horiek eskatzen dituzten mugimen gaitasunak, mugimen trebetasunak edota zehar gaitasunak landuko dituzte (Fort-Vanmeerhaeghe, Román-Viñas, eta Font-Lladó, 2017).

Mugimen gaitasunak fisikoak, motorrak edo taktiko estrategikoak izan daitezke eta bakoitzean gaitasun batzuk lantzen dira. Gaitasun fisiko edo kuantitatiboan barruan indarra, erresistentzia, malgutasuna eta abiadura aurkitzen dira, gaitasun motor edo kualitatiboetan aldiz, koordinazioa, espazio eta denbora egituraketa, oreka eta gorputz-eskema, eta azkenik, gaitasun taktiko estrategikoan hautemateko eta erabakitzeko gaitasunak (Fort-Vanmeerhaeghe et al., 2017).

Bestalde, mugimen trebetasunak orain aipatutako mugimen gaitasunak lantzeko bideak dira. Adibidez, gaitasun motorra den koordinazio dinamiko orokorra lantzeko, mugimendu trebetasuna den jaurtiak praktikatu beharko ditu ikasleak. Eta azkenik, zeharkako gaitasunez hitz egiterakoan, ikasleen garapen integralari egiten zaio erreferentzia. Izan ere, egoera motor hauetan gaitasun fisiko-motorrez gain, ikasleek zeharkako gaitasunak kontsideratzen diren gaitasun kognitiboak, emozionalak eta sozialak ere landuko dituzte (Fort-Vanmeerhaeghe et al., 2017).

Lehen aipatu moduan eta orain arteko guztia kontutan hartuta, argi ikus daiteke Heziketa Fisikoa ikasleen konpetentzia motorraren garapenean oinarritzen dela. Konpetentzia motorra eskuratzeko esku-hartze honek ikasleei bizi estilo osasuntsu eta aktiboagoa edukitzeko aukera eskaintzearekin batera, garapen integral bat lortzea ere ahalbidetzen die (Fort-Vanmeerhaeghe et al., 2017). Horregatik, Heziketa Fisikoa irakasgaia haurren osasuna bermatzeko eta motrizitatea garatzeko giltzarria bihurtzen da, gaur egungo haurren jarduera fisiko ezaren egoerari aurre egiteko tresna izatearekin batera.

3.1.3. Esku-hartze mugatua: denbora eskasiaren arazoa

Alabaina, errealitatean ikus daitekeena beste zerbait izan ohi da. Hezkuntza zentroek haurren mugimendua bultzatzeko saiakera ugari egin arren, ikasleen egunerokotasunean geldotasuna izaten da nabarmen klase orduetan. Ikasgela itxiak, mahai mugiezinak edota denbora luzez eserita egoteko aulkiak ugaritzen dira ikastetxeetan jarduera fisikoa egiteko aukera mugatuz (Arufe, 2022). Egoera honen

irtenbide moduan agertu daiteke Heziketa Fisikoa, ikasleen mugimendua sustatzeko aukera.

Ordu kopuru gutxi eskaintzen zaizkio ordea, ikasleen artean jarduera fisikoa sustatu dezakeen irakasgaiari. Hezkuntza zentro gehienek, asten Heziketa Fisikoko saio bat edo bi izaten dituzte gutxi gorabehera 50 minutukoak izaten direnak. Askotan gainera, irakasgaien espezialistak ez diren irakasleek zuzentzen dituzte saioak eta espazio desegokiak erabiltzen dira jardun honetarako, hala nola, korridoreak, barruko patio txikiak, ikasgelak edota haurren mugimendua mugatzen duten gela txikiak (Arufe, 2022).

Egoera honekin ondorioztatu daiteke, hezkuntza sistemak ez dituela betetzen Munduko Osasun Erakundeak jarduera fisikoaren inguruan argitaratu zituen gomendioak (Arufe, 2022). Datuek erakusten duten moduan adibidez, Lehen Hezkuntzako bost eta seigarren mailan dauden ikasleen %11,29-k soilik betetzen dituzte MOE-k argitaratutako jarraibideak (Orozco, eta Vázquez, 2021). Kopuru hau oso baxua da, eta beraz, eskola orduetan ikasleek nahikoa jarduera fisiko egiten ez dutela nabarmentzen da.

Eskaintako orduak ez dira nahikoak haurren kompetentzia motorra garatu, ikasleen osasuna eta garapen integrala sustatu eta arlo motorrean eragin positiboak eragiteko. Horregatik, soilik hezkuntzaren eremu arautua baliatzea ez da nahikoa eta beharrezkoa bihurtzen da eskolaz kanpo ikasleen arlo motorra garatu eta bizi ohitura osasuntsuak sustatu eta jarduera fisikoa egitera bultzatzen duen jarduera osagarri bat ere egotea (Unsain, 2014).

3.2. Eskola Kirola, kompetentzia motorra garatzeko osagaia

3.2.1. Eskola Kirolaren filosofia didaktikoa

Gaur egungo gizartean Heziketa Fisikoaren osagarria izan daitekeen eskolaz kanpoko jarduera bat, zeina, hezkuntza sistemak haurren artean jarduera fisikoa bultzatzeko duen hutsunea betetzeko baliagarria dena Eskola Kirola izan daiteke. Hala agertzen da behintzat Eskola Kirolari buruzko 125/2008 Dekretuan Eskola Kirola kontzeptua azaltzen denean:

“Eskolako kirola osatzen duten jarduerak hezigarriak izan behar dute, alegia, eskola-umeen heziketa integralaren barruan kokatuta egongo dira eta heziketa

sistemaren eta haren etapen helburuekin bat egingo dute oro har, bereziki gorputz-hezkuntzaren alorreko helburuekin” (125/2008 Dekretua).

Eskola Kirola eskola-umeek nahitaezko eskola-aldian baina eskola-orduetatik kanpo egiten duten kirol jarduera moduan definitzen da. Bertan, 6 eta 16 urte bitarteko haurrek egin beharreko mugimenduzko jarduerak, jarduera fisikoak eta/edo kirolekoak sustatuko dira (125/2008 Dekretua) eta helburu nagusia ondorengoa izango da:

“Eskolako kirolaren helburu nagusia haur kirol-egilearen hezkuntza-garapena osatzea izango da, bai eta kirolari bakoitzaren banakako beharrianak asebetetzea ere. Hala, eskolako kirolak haurren heziketa integrala bilatuko du, beren sarbidea eta parte hartzea bermatuz berdintasunez eta sexu-estereotipo eta roletatik kanpo; haurren nortasuna era armoniatsuan garatzea bilatuko du, bai eta geroko adinetan ere kirola modu jarraituan egin ahal izatea eta bizimodu osasuntsua eramatea bermatuko duten baldintza fisiko eta kirol ohitura batzuk eskuratzea ere”.

Testu honetan agertzen diren hainbat helburuk edota kontzeptuek bat egiten dute Heziketa Fisikoan lortu nahi diren helburuekin. Honekin ikus daiteke, eskolaz kanpo ikasleen artean praktika motorra bultzatzeko jarduera hau ez dela isolatuta dagoen zerbait eta hezkuntza arautuarekin lotura zuzena duela. Horregatik, bi eremuen arteko harremana baliatzea garrantzitsua da eskola garaian dauden haurren osasuna eta garapen motorra sustatzeko.

Esan bezala, 6 eta 16 urte bitarteko haurrek hartu dezakete parte Eskola Kirolean, eta arrazoi honengatik, kategoria desberdinak bereizi daitezke kirol jarduera honetan. 7 eta 8 urteko eskola-umeak benjaminurrekoak izango dira, 9 eta 10 urtekoak benjaminak, 11 eta 12 urtekoak kimuak, 13 eta 14 urtekoak haurrak, eta azkenik, 15 eta 16 urtekoak kadeteak kontsideratuko dira (125/2008 Dekretua). Kategoriaren arabera, haurrek programa, jarduera eta lehiaketa batzuetan parte hartzeko aukera edukiko dute.

Eskola kirolari buruzko programei dagokienez, hauek gehienez ere hiru kirol ibilbide jasoko dituzte: 1) kirolean parte hartzeko ibilbidea edo kirol hastapena; 2) errendimenduari ekiteko ibilbidea; 3) eta azkenik, kirol talentuak eta promesak hautemateko ibilbidea. Bestalde, jarduera mota desberdinak eskaini ahal izango dira; zehazki, ikaskuntza jarduerak, lehiaketa jarduerak, hautemate jarduerak eta bestelako jarduerak (125/2008 Dekretua).

3.2.2. Lehiakortasunean oinarritutako kultura motorra

Eskola Kirolaren filosofia didaktikoak garbi zehazten du horren kirol praktika kirol anitzekoa izan behar dela eta ez dela soilik lehiakortasunera bideratuta egon behar. Hau da, eskola-ume orok hainbat kirol modalitate ezagutu eta praktikatu dituela, bakoitzaren gogo, gaitasun fisiko, jarrera eta adinaren arabera (125/2008 Dekretua).

Baina, errealitatean baieztapen hau ezerezean geratzen da. Martínez de Santos Gorostiaga ikerlariak bere doktoretza tesian erakusten duen moduan, Eskola Kirola nagusiki lehiari oinarritzen den praktika bat da. 2003. urtean Arabako Eskola Kirolari buruzko ikerketa bat egin zuen, zeinetan, bertako koordinatzaileei galdetzen zitzaiezen zein helbururekin ematen zuten izena ikasleek. Hiru aukera ematen ziren, hezkuntzarekin lotuta zegoen helburua, garrantzitsuena pertsonaren heziketa dela pentsatzen zutenentzat, gozamenerako helburua kirola dibertitzeko iturri gisa lehenesten zutenentzat, eta helburu lehiakorra, kirolariaren prestakuntza-fasetzat hartzen zutenentzat. Aldi berean, koordinatzaileei, ikasle, entrenatzaile eta gurasoen usteei buruz ere galdetu zitzaiezen (Martínez de Santos, 2007).

Taula 1. Arabako Eskola Kirolari buruzko zentroko koordinatzaileen taldekako errepresentazio arruntak.

	Hezigarria	Dibertigarria	Lehiakorra
Nolakoa da	2 ^o	3 ^o	1 ^o
Nolakoa izan beharko luke	1 ^o	2 ^o	3 ^o
Beste koordinatzaileen arabera	1 ^o	2 ^o	3 ^o
Gurasoen arabera	3 ^o	1 ^o	1 ^o
Parte-hartzaileen arabera	3 ^o	2 ^o	1 ^o
Entrenatzaileen arabera	1 ^o	1 ^o	1 ^o

Oharra: Martínez de Santos-etik (2007) moldatua

Ikerketaren emaitzetan garbi ikusten denez, koordinatzaile, guraso, entrenatzaile eta ikasleen arabera Arabako Eskola Kirola lehiakorra da, nahiz eta, hezigarria izan beharko litzatekeela uste den (Martínez de Santos, 2007).

Gipuzkoako Eskola Kirolaren kasuan adibidez, urteko programa aztertzerakoan ikus daiteke programan lehenesten dena kategorien arabera kirol jardueren azalpena dela (Gipuzkoako Foru Aldundia, 2022). Bertan, kategoria bakoitzak ikasturtean zehar egin beharreko kirolak aurkezten dira, eta beraz, programa oinarri hartuta esan daiteke Gipuzkoako Eskola Kiroleko talde gehienek jarduna kirolean oinarrituta egongo dela.

Kirol guztiak, kirol-jokoak diren heinean mugimen-lehiaketak dira, hau da, guztiak dira mugimen-norgehiagokako egoera objektiboak, non gizabanako batek edo batzuek nahitaez beren betebeharrak, funtzionamendua, eta bereziki, arrakasta- eta porrot-irizpideak definitzen dituzten arauen mendeko mugimen-lana egiten duten (Martínez de Santos, 2007). Kirolak mugimen-lehiaketak izanik eta Gipuzkoako Eskola Kirolaren urteko programa kiroltan oinarritzen dela kontutan harturik, beste hitz batzuk erabiliz esan daiteke, urteko programa lehiaketetan oinarritzen dela.

Orain arteko guztia ikusirik, Euskal Herriko Eskola Kirolean kontraesan bat dago teoriarik esaten diren eta errealitatean egiten diren gauzekin. Teoriarik adierazten da eskolaz kanpoko ekintza honen jarduna ez dela soilik lehiakortasunean oinarrituko, baina aldi berean, urteko programa kirol-lehietan soilik zentratzen da. Desoreka garbia dago egiten diren jardueren moten artean, izan ere, Eskola Kiroleko saioetan gailentzen direnak lehia jarduerak dira normalean (Gipuzkoako Foru Aldundia, 2022).

Egoera honek kolokan jartzen du kirol jardueren honen izaera hezigarria, eta beraz, Heziketa Fisikoaren jardueren osagarri izateko aukera. Haurren heziketan zentratu beharrean, Eskola Kirolaren jarduna lehiaren zentratzen bada, seguruenik, haurrek jardueren fisikoaren ikuspegi oker eta negatibo bat lortu eta kirola egiteaz utziko dute (Ruiz, 2023). Hau horrela bada, Eskola Kirolak dituen helburuak lortzea ezinezkoa bihurtuko da, eta besteak beste, ez da haurren garapen motorra lortuko, bizi-ohitura osasuntsuak sustatuko, jardueren fisikoak egiteaz utziko dute eta orokorrean ez da ikasleen heziketa globala lortuko.

3.3. Lehiakortasuna eta kirol praktika hezigarria: bateragarriak al dira?

Lehiak definizio ugari barne biltzen ditu, hala, zerbait lortzeko egiten den presakako ahalegina dela esan daiteke (Euskaltzaindia, d.g.b, 1.definizioa), norgehiagoka bat (Euskaltzaindia, d.g.b, 2.definizioa) edota helburu bera lortzeko norbaitekin egiten den eztabaida (Orozco, Vázquez, Pérez, eta Sierra, 2022).

Kirolean aldiz, lehia horrela ulertzen da; bi indarren arteko borroka, zeinetan, baten arrakasta bestearen porrotean oinarritzen den (Remor, 2007). Hau horrela izanik, hasieran berdintasun batetik abiatzen dela esan daiteke, ondoren, desberdintasun batera iristeko (Urruzuno, 2021).

3.3.1. Lehiakortasuna eta etikaren arteko erlazioa

Lehiakortasuna balioetan oinarritutako hezkuntza bultzatzeko tresna izan daitekeela uste da, lehiak haurrengan sustatzen dituen balio hezigarriak eta etikoak kontutan izanik (Durán, 2013).

Alde batetik, besteekin lehiatzea arrakasta pertsonala lortzeko bidea kontsideratzen da (Remor, 2007). Lehiakortasun osasuntsuak bultzatzen du pertsona ahalegintzera, bere onena ematera, aurrera egitera, norbere burua gainditzeko estrategia berriak bilatzera, akatsak aurkitu eta ikastera eta hobetzeko irtenbide berriak bilatzera. Hori gabe ezingo litzateke garapen pertsonal bat lortu (Durán, 2013).

Bestalde, justiziaren baloreak ere inplikatzeko dira lehia egoeretan. Azken finean, aurretik azaldutako norberaren esfortzu horren baitan emango baitzaio pertsonari merezi duen errekonozimendua, eta ez beste alor batzuetan gerta daitekeen moduan, bere arraza, genero edota klase sozialagatik. Esan daiteke, kirol-lehiak aurrerapauso bat direla prozesu zibilizatzaile honetan, bertan pertsonak ez direlako baloratzen ustekabeko edo ausazko faktoreengatik, baizik eta, lehiaketaren unean aitortzen den merituagatik (Durán, 2013).

Azkenik, elkarbizitza edota kooperazio baloreak ere transmititzen dira lehiakortasunaren bidez. Kirolean lehiatzeko lehenik, parte-hartzaileen artean adostasun bat egon behar da beraien lehia aurrera eramango duten arauen onarpenean. Hau da, lehiaketaren abiapuntua ez da desadostasuna, baizik eta, guztien arteko, aurkari zein taldekideen arteko, adostasuna, eta horregatik, besteekin kooperatzen jakitea ezinbesteko ekintza bat bihurtzen da lehiakortasun egoeretan (Durán, 2013).

Orokorrean beraz, eta orain arteko egoerak ikusita esan daiteke lehiakortasunak hezigarriak diren balore ugari transmititu ditzakeela, hala nola (Zulaika, 2014): justizia eta zuzentasuna, autosakrifizioa, leialtasuna, besteenganako errespetua, joko garbia, aurreiritziak gainditzea, adiskidetasuna, portaera etikoa, autokontrola, apaltasuna, hobetze sena, egia edota autoerrealizazioa.

Lehiak teorian duen kutsu hezigarri hori halere, deuseztatu egiten da praktikan jartzen denean. Balore negatiboak sustatzearekin batera praktika gatazkatsu bat izaten da (Ruiz, 2023), zeinetan, lehen azaldutako garapen pertsonalaren, justiziaren eta kooperazioaren baloreak ahazten eta alboratzen diren.

Lehiakortasunak sustatzen duen arrakasta pertsonala, askotan, garaipenarekin nahasten da, hala, lehia kiroletan garrantzitsuena irabaztea bihurtzen da, garaipena, besteak baino hobea izatea. Honengatik, lehiak balore etikoa galtzen du eta moral finalista bat garatzen da, non, helburua lortzeko, hau da, garaipena lortzeko edozerk balio duen (Durán, 2013).

Aldi berean, irabazteko grina honek zaildu egiten du aurkariekin kooperatzea edota haiekiko enpatia sentimendu bat garatzea. Garaipena lortzeko edozerk balio du eta etsaiaren porrota lortu behar da kosta ala kosta, hauen ongizateak garrantzirik eduki gabe. Egoera honekin ezinezkoa bihurtzen da elkarbizitzarako baloreak transmititzea eta aurkariak kooperaziorako pertsonatzat hartzea (Durán, 2013).

Hierarkia hau aurkariak ez diren taldekideen artean ere ematen da, izan ere, garaipena lortzeko gai ez direnen bazterketa edo alboratzea bultzatzen da. Lehian galtzailea baztertzen den moduan, taldean ere baztertu egiten da irabazteko gaitasuna ez duena, gehienetan, besteak bezain indartsua, azkarra edota trebea ez izateagatik (Durán, 2013).

Orain arte azaldutako guzti honengatik lehiaren potentzial hezigarria eta integratzailea galdu egiten da eta ondorengo balore negatiboak sustatzen dira batik bat (Zulaika, 2014): egoismoa, harrokeria, irabazi nahia eta obsesioa, gorrotoa, agresibitatea, bazterkeria, mespretxua, gehiegizko lehiakortasuna, indibidualtasuna, biolentzia, tranpa edota arau haustea.

3.3.2. Kirol jardueren lehiakortasuna identifikatzeko tresna: barne-logika

Lehia jarduera batean garaipena lortzeko modu asko daude eta hau jardueraren barne-logikak baldintzatuko du. Barne-logika (Parlebas, 2008) egoera motorrek dituzten berezko ezaugarriak direla esan daiteke, eta horregatik, desberdintasun nabarmenak aurkitu daitezke jarduera batetik bestera, honako hauei dagokienez: joko-espazioaren antolaketa, liskarretan baimendutako indarkeria-maila, joko-ekintza jakin batzuk egiteko modua edo lehiakideetako baten garaipena zehazteko erabilitako sistema (Lagardera, 1999).

Orain aipatutakoaz gain ondorengo ezaugarrien arabera ere bereizi daitezke jarduera motorrak; parte-hartzaileen arteko harremana, espazioa, tresneria edota emaitza. Alde batetik, barne-logikak edo jardueraren orden estruktural honek, parte-hartzaileen ekintzak eta jokabideak baldintzatzen ditu, eta aldi berean, hauen artean harreman desberdinak sortzen ditu. Jarduera batean parte-hartzaile baten jokabide motorrak

beste partaide baten jokabide motorrean eragina duenean, jarduera soziomotorra dela esango da. Eta kategoria honen barruan lankidetzakoa, aurkaritzakoa edo lankidetzaurkaritzakoa izango da. Aldiz, jokalarien arteko harreman soziomotorrik gertatzen ez denean jarduera psikomotorra izango da (Etxebeste, 2001).

Era berean, jarduera guztiek ez dute harreman berdina izaten espazioarekin, eta beraz, parte-hartzaileek lekuaren ezaugarrien arabera moldatu eta jardun beharko dute. Jarduera batzuk egoera ziurretan jokatu ahalko dira, besteak beste, futbol zelai batean, baina beste batzuk, ziurgabetasun egoera batean egin beharko dira, itsasoan adibidez. Honi jarraituz, bakoitzean erabiltzen den tresneriagatik ere banatu daitezke jarduera motor desberdinak, hala, batzuetan tresna batzuk erabiliko dira eta besteetan ez da bat ere ez erabiliko (Etxebeste, 2001).

Azkenik, jarduera mota desberdinak aurkitu daitezke bakoitzaren amaiera edota lortutako emaitza kontutan hartuta. Modu honetan, memoria duten eta memoriarik ez duten jarduera motorrak aurkitu daitezke.

Jarduera motor batek memoria duela esaten da jokalariek banaka edo taldeka partidan lortzen dituzten markak erregistratuta geratzen direnean. Marka edo marka arrakastatsua jokoaren helburua lortzeko talde edo jokalaria batek egindako ekintza motor bat kontsideratzen da (Parlebas, 2008). Futbolaren kasuan adibidez, gol sartzerakoan talde batek marka arrakastatsu bat lortu duela esango da. Arrakasta hau lortzeko egindako ekintza positiboa edo negatiboa izan daiteke eta bi ondorio eduki ditzake, alde batetik markagailuan aldaketa bat egotea, eta bestalde, jokalarien rol soziomotorra aldatzea (Martínez de Santos, 2007).

Markagailuan aldaketa bat egoteko, lortutako arrakasta horiei zenbakizko balio bat ematen zaie eta horrela talde edo jokalaria bakoitza eskuratutako marka arrakastatsuegatik tantoak edo puntuak pilatzen joango da. Futbolean adibidez gol batek puntu bat balio du, baina, saskibaloian adibidez "triple" bat lortzean taldeak 3 puntu lortuko ditu (Martínez de Santos, 2007). Beste modu batera esanda, joko batzuetan tanteo sistema bat jarraitzen da, eta beraz, tanteo jokoak kontsideratzen dira. Joko hauetan talde edo jokalaria bakoitzak lortutako arrakasten arabera puntuazio bat lortuko du eta hau markagailuan erregistratuta geratuko da (Parlebas, 2008).

Puntuaziorik gabeko jokoak aldiz, tanteorik gabeko jokoak kontsideratuko dira eta marka arrakastatsuei balio bat emanez puntu desberdinak pilatu beharrean, jokalarien

rol soziomotorra aldatu egingo da. Harrapaketa jolas batean adibidez, iheslari izatetik harrapatzaile izatera igarotzerakoan (Martínez de Santos, 2007).

Berriz, memoria duten jardueretan bukaera bere barne-logikak baldintzatuko du, hau da, jokoak berak bere buruari amaiera emateko dituen arauak. Horregatik esan daiteke, jarduera mota hauek zehaztutako bukaera bat izaten dutela eta etengabe aurrerantz egiten dutela beraien amaierarantz, non, irabazleak eta galtzaileak bereiziko diren edota berdinketa kasu bat emango den. Eraitza hau lortzeko lau amaiera posible daude: eraitza limite batean oinarritutakoa, denbora limite batean oinarritutakoa, eraitza eta denbora limite batean oinarritutakoa edota sailkapen sistema batean oinarritutakoa (Etxebeste, Del Barrio, Urdangarin, Usabiaga, eta Oiarbide, 2014).

Alde batetik, joko edo kirol batzuk eraitza limite batean oinarritutako amaiera izango dute. Kasu hauetan, talde edota jokalariek irabazle izateko puntuazio zehatz batera iritsi beharko dute. Puntuazio horretara iristen den lehenengoa izango da irabazlea eta ezinezkoa izango da berdinketa egoera bat ematea (Etxebeste et al., 2014). Esku pilotaren kasua izango litzateke hau, izan ere, pilotariek 22 tanto egitera iritsi behar dute eta puntuazio hori lortzen duen lehenengo pilotaria edo bikotea izango da partidako irabazlea.

Bestalde, beste batzuk denbora limite batengatik amaituko dira. Jokoa jokatzeko denbora bukatzen denean erabakiko da zein talde edo jokalarik lortu duen garaipena. Kasu hauetan berdinketa egoera bat eman daiteke, izan ere, denbora amaitzerakoan gertatu daiteke bi taldeek eraitza berdina lortu izana. Futbolaren kasua izango litzateke adibidez, 45 minutuko bi denbora igaro ondoren amaitzen delako partida irabazle eta galtzaile edota berdinketa kasu batekin (Etxebeste et al., 2014).

Orain aipatutako bi hauek uztartzen dituenik ere badago, hala, joko batzuetan amaiera eraitzak eta denborak mugatuko du. Denbora limite bat dago, baina, gerta liteke taldeak edo jokalariek egindako ekintza zuzen eta zehatz batengatik denbora bukatu aurretik irabazi ahal izatea, Boxeoaren kasuan aurkariaren "K.O." bat lortuz adibidez (Martínez de Santos, 2007).

Azkenik, joko batzuetan sailkapen sistema baten baitakoa izango da amaiera, eta beraz, garaipena. Kasu hauetan parte-hartzaile guztiak eskala baten arabera ordenatzen dira: denbora, distantzia, puntuazioa, etab. Lehiaketaren amaieran beraz, lehiakideak sailkatzeko sistema homogeen baten arabera zehaztuko da garaipena.

Lasterketak eta mota desberdinetako lehiaketak izan ohi dira normalean, hala nola, arku tiraketa edota mendi lasterketak (Etxebeste et al., 2014).

Memoria ez duten jardueretan aldiz, markak ez dira gordetzen eta amaieran beraz ez da irabazleak eta galtzaileak bereiziko dituen emaitzarik lortuko (Etxebeste, 2001). Era berean, amaiera kanpo-logika batek mugatzen du, hau da, etxera joateko orduak, eguraldiak edota jolasean dauden pertsonak. Jarduera hauek bere baitan ez dute araurik izaten bukaera bat edukitzeko, eta horregatik, amaiera mugatzen duen hori egon ezean memoria gabeko jarduera etengabe hasiko litzateke berriz (Etxebeste et al., 2014).

Besteak beste, memoria da hein handi batean jarduera motor baten lehiakortasuna identifikatzeko tresna. Memoriarik ez dagoen jardueretan adibidez, ez da irabazlerik ezta galtzailerik bereizten, eta beraz, lehiatzeko behar edo gogo hori gutxitu egin daiteke jardueraren lehiakortasun maila baxua izanik. Aldiz, memoria dagoen jardueretan garaipena lortzeko nahiak edo behar sentimenduek jokalarien arteko lehia handitu egin dezakete, eta horrela, jardueraren izaera lehiakorra potentziatuko litzateke (Ruiz, 2023).

Kasu askotan gainera, haurrentzat kaltegarria izan daitekeen lehiakortasuna bultzatu daiteke. Alde batetik, markak erregistratuta geratzean jokalarien arteko lehia handitu edota areagotu egin daiteke besteak baino puntu gehiago lortu nahian, eta kasu askotan, tranpa egoerak ere eman daitezke. Bestalde, berdinketa kasuak ematen ez direnean memoria duten jokoek jokalaria bereizi egiten dituzte batzuk onak edo irabazleak eta besteak txarrak edo galtzaileak bezala katalogatuz. Honek jokalarien artean gatazkak sortu ditzake eta norberaren autoestimuan ere eragin negatiboak izan ditzake. Honi gehitu behar zaio, ezaugarri honek askotan entrenatzaile, guraso zein umeak itsutzen dituela eta irabaztea bihurtzen dela haien helburu nagusia. Honen ondorioz, jokalarien beharrak eta nahiak alde batera uzten dira eta haurren heziketan lehiakortasunak izan ditzaken eragin positiboak deuseztatuta geratzen dira (Ruiz, 2023).

3.3.3. Eskola Kirola eta lehiakortasuna

Eskola Kirolean lehiakortasuna presente dagoen aspektu bat da, izan ere eta lehen azaldu moduan, eskolaz kanpoko ekintza honen jarduna nagusiki memoria duten kirol lehiaketetan oinarritzen da. Hori dela eta, esan daiteke haurrek lehiakortasunak sustatzen dituen balore hezigarri zein negatiboak barneratu ditzaketela. Ikaskuntza hau

hala ere, Eskola Kiroleko talde bakoitzak edota bertako entrenatzaileek duten ikuspuntuaren arabera izango da seguruenik. Hau da, kirol lehiaketak haurren heziketan zentratzen bada, haurrek balore positiboak barneratuko dituzte, aldez, Eskola Kiroleko taldeen jarduna kirol lehiaketen garaipenean zentratzen bada, haurrek bizipen negatiboak edukitzearekin batera beraien heziketarako onuragarriak ez diren hainbat balore ere barneratuko dituzte (Ruiz, 2023).

Adibidez, garaipena lortu beharreko helburu bat dela kontsideratuz haurrek ikasiko dute soilik helburu hori lortzean izango dutela arrakasta, hau da, irabazten dutenean arrakasta lortuko dutela eta galtzean porrota (Orozco, eta Vázquez, 2021). Ez dute galtzen ikasiko eta hau gertatzen denean frustratu eta haserretu egingo dira. Aldi berean, errendimenduan oinarrituta haurren arteko desberdintasunak nabarmenduko dira, eta horrela, onak eta txarrak bereiziko dira. Garaipena lortzeko gai ez direla kontsideratzen diren haurrak baztertu egiten dira eta kirola egiteaz uzteko aukera gehiago izaten dute. Esperantza eta gogoia galtzearekin batera autoestima baxuagoa izaten baitute bizitako esperientzia negatiboagatik (Orozco et al., 2022).

Egoera honi gizartean nabarmentzen den beste aspektu bat ere gehitu behar zaio, zehazki, ikuskizun kirola. Egun, kontrajarriak diren bi ikuspegi bereizten dira kirolean, alde batetik, ikuspegi hezitzailea, eta bestalde, ikuskizun kirola. Gaur egungo gizartean kirol ikuskizunari, hau da, espektakuluan, errendimenduan eta emaitzan oinarritzen den kirolari izugarritzko garrantzia ematen zaio eta esan daiteke, helduen eredu profesionalizatu honek geroz eta gehiago ziprizzintzen duela haurren kirola, hezitzaileagoa eta desberdina izan beharko zukeena (Zulaika, 2014).

Eskola Kirola ikuskizun kirolek bultzatzen dituzten baloreez kutsatzen bada, lehiaren erabilera ez-hezitzaile bat egingo da eta talde zein entrenatzaileak haurren heziketaz kezkatu beharrean, lehiaketaren garaipenean zentratuko dira. Ikuspuntua hau izanik, lehen aipatu moduan haurren kirola arriskuan jartzen da eta haurrek kirola egiteari uzteko aukerak handitu egiten dira (Ruiz, 2023).

Hau guztiagatik, beharrezkoa da helduon irabazteko nahi eta itxaropenak alde batera utzi eta haurren nahi eta beharretan zentratzea, soilik modu honetara lortuko baita Eskola Kirolak duen helburu hezigarria lortzea (Ruiz, 2023).

Haurrek Eskola Kirolean izena ematen dutenean, kasu gehienetan, gozamenagatik egiten dute, lagunekin egoteko, jarduera fisikoa eginez ondo pasatzeko eta jolasteko. Askotan, ez zaie axola irabazi edo galdu, ideia obsesibo hau gerora kirol lehiaketetan

murgiltzen direnean eraikitzen duten pentsamendu kaltegarria izaten da. Horregatik, beharrezkoa da kirolean hasten diren umeeek esperientzia positiboak bizitzea, gozatzea, ondo pasatzea, euren gaitasunak garatzea, irabazten eta galtzen jakitea eta bereziki kirola guztiontzat dela ikastea (Ruiz, 2023).

3.4. Gozamena eta Eskola Kirola

3.4.1. Gozamenaren garrantzia kirol praktikan

Euskaltzaindiaren arabera, gozamena atseginezko sentipena da, bete-betean dastatzen den atsegina (Euskaltzaindia, d.g.a, 1.definizioa). Esaten denagatik, gozamena da jarduera fisikoa edota hurrek kirola egiteko duten arrazoi nagusienetako bat. Hala, jarduera fisikoagatik gozatzea egoera afektibo positiboa da, kognitiboa edo fisiologikoa izan daitekeena, eta gainera, plazer eta dibertitze sentimenduak inplikatzeko ditu (Latorre-Román, Matínez-López, Ruiz-Ariza, Salas-Sánchez, eta García-Pinillos, 2016).

Esan bezala, gozamena da jarduera fisikoa egiteko arrazoi nagusietako bat, baina besteak beste, haurren osasuna sustatzeko aspektu garrantzitsu bat ere bada. Jarduera fisikoa egitean esperientzia positiboak bizitzen dituzten hurrek jarduera fisikoa egiten jarraitzeko aukera gehiago izaten dute, horrek, beraien osasuna hobetzen lagunduko dielarik (Moreno-Murcia, Cervelló, Huéscar, eta Avilés, 2016). Aldiz, esperientzia negatiboak bizitzen dituztenek, ez dute berriz ere jarduera fisikoa egin nahi izaten, modu honetara, bizi-ohitura sedentarioak edukiko dituztelarik beraien osasuna kaltetuz (Latorre-Román et al., 2016).

Gozamena jarduera fisiko osasungarriarekin modu positiboan lotuta dagonez, egokia dirudi antolatuta dauden jarduera fisikoetan, hala nola, Eskola Kirolean entrenatzaileek haurren gozamena bultzatzea. Era honetan, hurrek poztasun maila altuak lortuko dituzte eta esperientzia positibo honek jarduera fisiko hori berriz egitera bultzatuko die (Moreno-Murcia et al., 2016).

Eskolaz kanpo egiten den aisialdiko jarduera fisikoa dibertitzeko eta kiroleko jarduera fisikoa dela esaten da. Honek zenbait jarduera barne hartzen ditu, gozamenerako, besteekin erlazionatzeko, lehiaketarako edota gaitasunerako helburuak izaten dituztenak (Iturricastillo, eta Yanci, 2016). Eskola Kirolean bereziki, jarduerak hezigarriak eta kirol anitzekoak izan behar dutela azpimarratzen da 125/2008 Dekretuan, baina, errealitatean praktikan jartzen direnak memoria duten kirol lehiak

izaten dira nagusiki (Martínez de Santos, 2007). Gaur egungo ikuskizun kirolen errealitateak gainera, lehiakortasun ez-hezitzailerik bat bultzatzen du haurren kirolean eta jardueren izaera hezigarria galdu egiten da. Honi lotuta, lehiakortasunak sustatzen dituen balore negatiboek haurren heziketan eta garapenean ondorio kaltegarriak eragin ditzakete, eta ondorioz, Eskola Kiroleko jarduna haurrentzat onuragarria izan beharrean kaltegarria bihurtu daiteke (Zulaika, 2014).

Egoera hau izanik, beharrezkoa da haurrek gaur egungo Eskola Kirolean egiten diren jarduerekin gozatzen duten edo ez jakitea, eta aldi berean, lehiakortasunaren aspektuak zein eragin duen ere ezagutzea. Ikasleek duten gozamenaren arabera bultzatu ahal izango baita Eskola Kirolaren bidez jarduera fisikoa egiten jarraitzea, bizi-ohitura osasuntsuak edukitzea eta ikasleen garapen globala lortzea.

3.4.2. Kirol praktika eta gozamenaren inguruko ikerketa

Azken urteetan ikerketa ugari egin dira ikasleek jarduera fisikoa egitean izaten duten gozamen-maila eta honen ondorioak ikertu izan dituztenak. Hala ere, orain arteko ikerketa hauek helburu desberdinak izan dituzte eta gutxi dira edota ez daude lehiakortasunak Eskola Kiroleko haurren gozamen-mailan duen eragina ikertu eta ondorioa azaltzen dutenak.

Orokorrean, ikerketa askok Heziketa Fisikoaren eremuan zentratu izan dute beraien lana Fraile-Garcia, Tejero-Gonzalez, Esteban-Cornejo eta La Vega (2019) ikerlarien kasua izan daitekeen moduan. Ikerketa honen helburua ondorengoak izan zen, gozamenaren eta jarduera fisikoaren arteko lotura aztertzea, eta baita mugimen-autoeraginkotasuna, egindako jarduera fisikoaren maila eta Heziketa Fisikoko errendimendu akademikoa ere. Honen bitartez autoreek ondorioztatu zuten, gozamen-maila baxua zuten ikasleek aukera handiagoa izaten zutela Heziketa Fisikoa irakasgaia ez gainditzeko.

Hezkuntza arautuaren eremuaz gain, eskolaz kanpoko eremuan ere ikerketak egin dira, Aznar-Ballesta eta Vernetta (2023) ikerlarien lanean azaltzen den moduan. Bertan, aztertu zen zein zen eskolaz kanpoko kirol-jarduera fisikoa egiten zuten bigarren hezkuntzako nerabeen kirol-zerbitzuaren gozamen edota aspermena, motibazio mota, gogobetetzea, hautemandako kalitatea eta balorazio orokorra. Autoreek ondorioztatu zuten orokorrean kirolari guztiek gozatzen zutela eta motibatuta sentitzen zirela eskaintzen ziren kirol zerbitzuekin. Eta azpimarratzekoa zela, mutilek gozamen-maila altuagoa erakusten zutela neskek baino.

Bi eremu hauek, hau da, Heziketa Fisikoa eta eskolaz kanpoko jarduera fisikoa kontrastatzen dituzten ikerketak ere aurkitu daitezke, hala nola, Iturricastillo eta Yanci (2016) ikerlarien lana. Honen helburua 14 eta 18 urte bitarteko nerabeek Heziketa Fisikoko saioetan eta eskolaz kanpoko jarduera fisikoetan izandako gozamen-maila aztertzea izan zen. Hala, autoreek ondorioztatu zuten gozamen-maila altuagoa izaten zela eskolaz kanpoko jarduera fisikoan Heziketa Fisikoko saioetan baino, eta hau gertatu zitekeela, eskolaz kanpoko jardueretan hurrek egin nahi zituzten jarduerak erabakitzeko aukera zutelako. Era berean, mutilen gozamen-maila neskena baino altuagoa izan zela ere erakusten dute.

Bukatzeko, jarduera fisikoa egitean ikasleek duten gozamen-maila eta lehia jarduerak lotzen dituen ikerketarik ere badago, adibidez, Navarro, Cons-Ferreiro eta Eirín (2018) ikerlarien lana. Ikerketa honen helburua Heziketa Fisikoko saioetan atletismoan oinarritutako joko lehiakorren unitate didaktiko batek Lehen Hezkuntzako bost eta seigarren mailako ikasleen motibazioan, oinarrizko premia psikologikoetan eta gozamenean dituen ondorioak aztertzea izan zen. Ikerketa honekin autoreek ondorioztatu zuten, joko lehiakorrek ondorio positiboak izan zituztela haurren motibazioan, oinarrizko premia psikologikoetan eta gozamenean. Honekin batera, baieztatu zuten izaera lehiakorra duten jarduerak, eta beraz, lehiakortasuna beharrezkoa zela haurren gozamena sustatzeko eta mutilek gozamen-maila altuagoa izan zutela joko lehiakorretan neskek baino.

4. HELBURUAK

4.1. Helburu orokorra

Hurrek jarduera fisikoa praktikatzen jarraitu dezaten, beraien kompetentzia motorra garatu eta esperientzia positiboak bizi ditzaten baliagarriak dira orain arteko ikerketetan bildu izan diren datuak. Informazio ugari atera daiteke hauetatik, hala nola eta arestian azaldu den moduan, gozamen-mailak errendimendu akademikoan eragina duela, eskolaz kanpoko jarduera fisikoan ikasleek, eta bereziki mutilek, gozamen-maila altuagoa izaten dutela eskolan baino edota Heziketa Fisikoko saioetan lehia jarduerak haurren gozamena sustatzen dutela.

Hala ere, ezin daiteke jakin Eskola Kirolean egiten diren lehia jarduerak haurren gozamen-mailan duten eragina zein den eta hau aztertzea beharrezkoa bihurtzen da hurrek esperientzia positiboak bizi dituzten hala ez jakiteko.

Hori dela eta, ikerketa honen helburua ondorengoa da, aztertzea lehiakortasunak zer eragin duen Eskola Kiroleko haurren gozamen-mailan jarduera fisiko-motorrak praktikatzean.

4.2. Helburu espezifikoak

Ikerketaren helburu nagusia lortzeko asmoarekin, hurrengo helburu espezifikoak zehaztu dira:

- a) Barne logika eta kultura motorraren ezaugarrien arabera lehiakortasun maila desberdina duten jarduera motorretan haurren gozamen-maila neurtu.
- b) Generoaren arabera aztertu: nesken eta mutilen gozamen-maila neurtu jarduera kontutan hartu gabe eta kontutan hartuta. Generoen arteko konparaketa eta genero bakoitzaren kasua aztertu.
- c) Emaitzaren arabera aztertu: memoria duten jardueretan emaitzaren arabeko gozamen-maila neurtu. Jarduera kontutan hartu gabe eta kontutan hartuta irabaztearen, galtzearen edota berdintzearen eragina aztertu.

5. METODOA

5.1. Parte-hartzaileak

Ikerketa honetan Lehen Hezkuntzako lau, bost eta seigarren mailan dauden 221 haurrek hartu dute parte, neskek 75 eta mutilak 146 zirelarik. Parte-hartzaileetatik 68 Lehen Hezkuntzako laugarren mailako ikasleak ziren, beste 63 ikasle bosgarren mailakoak, eta azkenik, 90 ikasle seigarren mailakoak ziren. Haurrak Gipuzkoan aurkitzen diren lau herri desberdinetako Eskola Kiroleko taldeetako kide ziren, baina honetaz gain, eskolaz kanpoko beste ekintzetan ere parte-hartzen zuten gehienak, hala nola, musika, atletismoa edota marrazketa.

17 taldek hartu zuten parte ikerketa honetan eta guztira 1020 minutu ikertu ziren. Ikertutako taldeak nahiko heterogeneoak izan ziren herri bakoitzeko kasuistikaren arabera. Herri bakoitzak antolaketa desberdin bat eramaten zuen eta hau nagusiki taldekatzeengatik izaten zen. Soilik herri bakar batean entrenatzen zuten haur guztiek batera generoa edota mailagatik banaketarik egon gabe. Beste hiru herrietan aldiz, mailagatik banatzen ziren taldeak nagusiki, eta hauetako batean, maila bereko neskek eta mutilak bananduta entrenatzen zuten. Banaketa hauen ondorioz, bi herrietan maila bereko talde bat baino gehiago sortzen ziren, eta horregatik, egun eta ordutegi berdinean baina espazio desberdinetan talde batek baino gehiagok entrenatzen zuten.

Entrenatzaileei dagokionez, normalean talde bakoitzeko bat egoten zen, baina, kasu batzuetan bi ere egoten ziren. Entrenatzeko egunei dagokionez bestalde, bi herritan entrenamendu egun bakarra izaten zuten, aldiz beste bietan, bi entrenamendu egun izaten zituzten.

Koordinatzaileek azaldu zutenez, bi herrik bakarrik hartzen zuten parte urtean zehar egiten diren kirol lehiaketetan, eta horregatik, programazio bat jarraitzen zuten entrenatu behar zituzten kirolen arabera. Beste biak aldiz, ez zuten beraien jarduna lehian oinarritu nahi izaten eta Eskola Kirolak antolatzen dituen lehiaketetatik kanpo geratzen ziren. Herri baten kasuan adibidez, lehen urtea zen Eskola Kiroleko talde bat sortzen zutela, eta beraz, sorkuntza prozesu baten barruan aurkitzen ziren.

5.2. Diseinua eta tresna

5.2.1. Esku-hartzearen diseinua

Ikerketa honetan haurren gozamen-mailan lehiakortasunak duen eragina aztertu eta ezagutzeko, talde guztiek aurrera eramane duten 60 minutuko saio bat diseinatu zen (11.1. Eranskina). Honetarako, hiru jarduera aukeratu ziren eta hiruek lehiakortasun maila desberdina izan zezaten barne-logikaren ikuspegitik memoria izan zen kontutan hartu zen aspektua. Hala, aukeratu zen lehenengo jarduera memoriarik gabeko jolas bat izan zen, bigarrena, memoria duen joko bat, eta hirugarrena, memoria duen kirol-lehia bat, gainera, gizartean izugarritzeko pisua eta eragina duena. Azken honek ere, lehen azaldu den moduan jardueraren lehiakortasuna potentziatu eta handitu dezakeelarik. Bestalde, guztiek barne-logika antzeko bat izan zezaten moldaketak edo aldaerak proposatu ziren. Modu honetara, hiru jardueretan parte-hartzaileen harremana lankidetzaz-aurkaritzakoa izan zen, partekatutako espazio ziu batean egin ziren, denbora berdina eskaini zitzaien eta tresnak edo material desberdinak erabili ziren bakoitzerako.

Lehenengo jarduera

Eskola Kiroleko saioan hurrek egin zuten lehenengo jarduera Stop harrapaketa jolasa izan zen. Taldea bitan banatu zen, harrapatzaileak eta iheslariak. Harrapatzaileek kono bat zuten beraien rol-a erakusteko eta iheslari bat ukitzerakoan rol-ak aldatu egiten ziren, harrapatzailea iheslari bihurtzen zen eta iheslariak konoa hartu eta harrapatzaile bihurtzen zen. Iheslariak aukera zuten "STOP" hitza esan, besoak eta hankak zabaltzeko eta beraien burua harrapatzaileetatik salbatzeko. Beste iheslari batek txalo ematen zionean soilik bueltatu zitekeen berriz ere parte-hartzera. Jolasa zehaztutako eremu

ziur eta partekatu baten barruan egin zuten eta 10 minutu igaro zirenean entrenatzaileak jolasa moztu eta jarduerari amaiera eman zitzaien. Memoriarik ez duen jolasa da, beraz, arduradunak jolasari bukaera eman ezean jolasa ez litzateke amaituko eta etengabe hasiko litzateke behin eta berriz. Era berean, amaieran ez zen egon irabazleak eta galtzaileak bereizten zituen emaitzarik. Horregatik, jarduera honek lehiakortasun maila baxua duela kontsideratu daiteke.

Bigarren jarduera

Bigarren jarduera Baloi-eseria joko izan zen. Haurrak berriz ere banatu egin ziren, eta oraingoan, bi taldeak bereizteko jokalariek petoak jantzi zituzten. Bi taldeen arteko lehiaketa bat eman zen, zeinetan, talde bakoitzaren helburua aurkari guztiak baloiarekin ukituz lurrean eseri eta garaipena lortzea izan zen. Jokalariek ezin zuten ibili baloia eskuetan zutelarik, gehienez, hiru pauso eman eta baloia jaurti zezaketen. Jaurtiketa horretan aurkari bat ukitu eta baloiak lurra ukitzen zuenean, ukitutako pertsona lurrean esertzen zen eta ezin zuen berriz ere jokatu bere taldekide batek baloia eman edota berak hartu ezean.

Jarduera hau ere zehaztutako eremu ziur eta partekatu baten barruan egin zen eta 10 minutu igaro zirenean joko amaitu egin zen. Denbora hau amaitu aurretik talde batek beste taldeko aurkari guztiak baloiarekin ukitu eta esertzen bazituen, joko lehenago amaituko zen eta garaipena talde horrek lortuko zuen. Aldiz, denbora amaitzean bi taldeetako jokalaria zutik jarraitzen bazuten, zutik jokalaria gehien zituen taldeak irabaziko zuen. Aldi berean, bi taldeek zutik jokalaria kopuru berdina bazuten, berdinketa bat emango zen eta ez zen irabazlerik ezta galtzailerik egongo. Aurreko jarduera ez bezala, hau memoriadun joko bat da eta amaieran taldeek irabazi, galdu edo berdindu egin dezakete lortutako emaitzaren arabera. Hau guztiagatik, lehiakortasun maila ertaina duen jarduera dela kontsideratu daiteke.

Hirugarren jarduera

Azkenik, hurrek egin zuten hirugarren jarduera 10 minutu iraun zituen Futbol partida bat izan zen. Berriz ere, bi talde egin eta petoak banatu ziren bakoitza bereizteko. Talde bakoitzak aurkariaren atean ahalik eta gol gehien sartu behar zituen ezarritako denbora amaitu aurretik. 10 minutu igarotzean gol gehien sartu zituen taldea izango zen partidako irabazlea eta bi taldeek gol kopuru berdina bazuten, berdinketa kasu bat emango zen. Partidak herri bakoitzean zegoen Futbol zelaian jokatu ziren eta arauak Eskola Kiroleko arautegiaren arabera ezarri ziren, nahiz eta, gehienak moldatu egin

behar izan ziren (araututako jokalarikopurua adibidez) edota batzuk ez ziren kontutan hartu (araututako partidaren denbora adibidez).

Aurrekoaren moduan, kirol-lehia hau ere memoria duen jarduera da, izan ere, talde bakoitzak lortzen dituen marka arrakastatsuak (gol-ak adibidez) puntuen bitartez markagailu batean erregistratuta geratzen dira. Denbora amaitzean markagailuan dagoen emaitzak determinatuko ditu talde irabazlea eta galtzailea edo berdinketa kasua. Hala ere, kasu honi gehitu behar zaio, Futbolak gaur egungo gizartean izugarritzko pisua duela eta helduen eredu profesionalak haurren kirolean eragin nabariak izaten dituela (Zulaika, 2014). Egoera honengatik, haurrek Futbolak duen berezko lehiakortasuna handitu eta areagotu egin dezakete, eta beraz, lehiakortasun maila altua duen jarduera dela kontsideratu daiteke.

5.2.2. PACES eskala

Ikerketarako erabili den tresnari dagokionez, jarduera bakoitzean haurrek izandako gozamen-maila neurtzeko, jarduera fisikoarekin lortzen den gozamenaren eskala edo "Physical Activity Enjoyment Scale" (PACES) erabili zen, zehazki, 2008. urtean gaztelaniara itzulia eta onartua izan zena Moreno, González-Cutre, Martínez-Galindo, Alonso eta Lopez autoreengatik.

PACES eskala 16 item-ez dago osatua (Item 1 = Gozatu egiten dut; Item 2 = Aspertu egiten naiz; Item 3 = Ez zait gustatzen; Item 4 = Atsegina iruditzen zait; Item 5 = Ez da inola ere dibertigarria; Item 6 = Energia ematen dit; Item 7 = Deprimitu egiten nau; Item 8 = Oso atsegina da; Item 9 = Nire gorputza ondo sentitzen da; Item 10 = Zerbait gehiago lortzen dut; Item 11 = Oso kitzikagarria da; Item 12 = Frustratu egiten nau; Item 13 = Inola ere ez da interesgarria; Item 14 = Sentimendu fuerteak ematen dizkit; Item 15 = Ondo sentitzen naiz; Item 16 = Beste zerbait egiten egon beharko nukeela uste dut) eta *likert* motako eskala baten bidez erantzun zen. *Likert* eskala hau 5 puntukoa zen: 1 = Inola ere ez ados (balio minimoa), 2 = Zerbait ez ados, 3 = Neutro, 4 = Zerbait ados, 5 = Guztiz ados (balio maximoa).

16 item hauetatik batzuk balio positiboa dute (1, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 14, eta 15), aldiz, gainontzeko item-ek balio negatiboa dute (2, 3, 5, 7, 12, 13 eta 16). Hau horrela izanda, haurrek erantzun bakoitzean emandako puntuazioarekin parte-hartzaile bakoitzarentzako zenbakizko emaitza oso bat lortu zen, item positibo guztiak batu eta emaitza horri item negatiboak kenduz. Modu honetara, haur bakoitzaren puntuazioa eta orokorrean eskalaren puntuaziorako emaitzak 16 eta 80 puntu artekoak izan

zitezkeen. Era berean, galdetegiaren bitartez lortutako erantzunez eta puntuazioez gain, parte-hartzaileen generoa, maila eta memoria duten jardueretan irabazi galdu edo berdindu egin zuten ere jaso zen.

5.3. Prozedura

Lehenik eta behin, herrietako Eskola Kiroleko koordinatzaile bakoitzari ikerketa egiteko baimena eskatu zitzaion, eta horretarako, koordinatzaileek ikerketa egiteko baimena ematen zutela adierazten zuen dokumentu bat sinatu zuten (11.2. Eranskina). Dokumentu honetan, Eskola Kiroleko elkarteari ikerketan zer egingo zen eta zertarako egingo zen azaltzen zitzaion eta behin koordinatzaileen baimenak jaso zirenean, saioa egiteko eguna eta ordua adostu ziren.

Hau horrela, saio guztiak antolatu eta kronograma bat sortu zen (11.3. Eranskina). Koordinatzaileen eskaerara egokituz, ikerketako saioak talde bakoitzaren entrenamendu orduetan egin ziren, eta beraz, 60 minutu soilik eskaini ahal izan zituzten lau herriek. Saioak egiteko egunak ere, talde bakoitzaren entrenamendu egunen arabera adostu ziren. Guztira, lau aste erabili ziren talde guztiekin saioa aurrera eramateko, hau da, aste batean herri bakar bateko talde guztiekin egin zen.

Behin saioak noiz egin adostutakoan, ikerketari hasiera eman zitzaion. Saio guztietan talde bakoitzaren entrenatzailea eta ikerketaren arduraduna egon ziren. Egun eta ordu berdinean talde bat baino gehiago bazegoen, entrenatzaile bakoitza bere taldearekin egoten zen zegokion espazioan eta ikerketako arduraduna talde batetik bestera mugitzen egoten zen zalantzak argitu eta laguntza emateko. Talde bakoitzeko entrenatzaileak izan ziren saioa gidatu zutenak, horregatik, entrenamendu bakoitzaren aurretik ikerketako arduraduna entrenatzaileekin bildu zen ikerketari buruzko azalpen guztiak emateko eta saioan zer egin behar zuten azaltzeko (jardueren planifikazioa eta galdetegiak betetzeko argibideak nagusiki).

Saioaren hasieran hortaz, entrenatzailea Eskola Kiroleko hurrekin elkartu eta zer egingo zuten eta zertarako egingo zuten azaldu zien. Ikerketari buruzko azalpena eta gero, haurrak lehenengo jolasarekin hasi ziren, hau da, Stop harrapaketa jolasari ekin zioten. 10 minutu pasa zirenean, jolasa amaitu eta ikasle bakoitzari arkatza edo boligrafo bat eta Stop jolasari zegokion PACES galdetegia (11.4. Eranskina) banatu zitzaion banaka eta modu anonimoan bete zedin. Ondorengo jarduerekin ere prozedura berdina eman zen. Boligrafo edo arkatzak eta galdetegiak jaso eta Baloi-eseria jokoan aritu ziren ikasleak 10 minutuz, eta bukatu zenean, jokoari zegokion

galdetegia banatu eta bigarren galdetegia bete zuten (11.5. Eranskina). Azkenik, 10 minutuko Futbol partida egin zuten eta azken galdetegia (11.6. Eranskina) banatu eta bete zutenean saioa amaitutzat eman zen.

Behin talde guztietako galdetegi guztiak bildu zirenean, lortutako emaitzak Excel dokumentu batean txertatu ziren eta lortutako datuekin matrize bat sortu zen. Matrizeko datuak JASP programan txertatu ziren, eta programako tresna desberdinekin, ikerketarekin eskuratutako emaitzak lortu ziren.

5.4. Analisi estatistikoa

Analisi guztiak JASP (0.17.1 bertsioa) programaren bidez egin ziren (JASP Team, 2023). PACES galdetegiko emaitzen batz-besteak eta desbideratze tipikoak lortzeko, hala nola, jarduera bakoitzean ikasle guztiek izan zuten gozamen-mailarena programako metodo estatistiko deskribatzaileak erabili ziren. Konparaketak egiteko aldiz, froga ez-parametrikokoak erabili ziren: konparatzeko multzoak bi zirenean, lagin askerako T proba bat Mann-Whitneyren U estatistikoarekin eta bi multzo baino gehiago zeudenean faktore baten bariantza-analisia, Kruskal Wallisen probarekin. Bi multzo baino gehiagoren arteko desberdintasun esanguratsuak identifikatzeko Dunen Post-Hoc froga erabili zen. Azkenik, adierazgarritasun estatistikoa onartu zen $p < 0,05$ zenean.

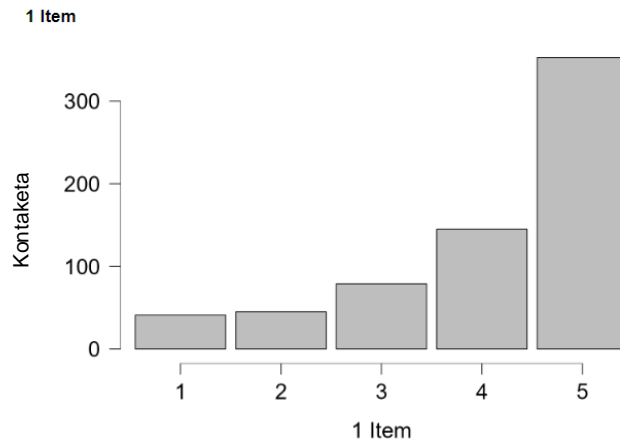
6. EMAITZAK

6.1. Ikuspegi orokorra

Balorazio orokor bat eginda, ikasleen gozamen-maila 61,25 ($61,25 \pm 14,88$) puntukoa izan dela ikus daiteke eta hau 10 puntuko eskala batera pasaz gero, haurren gozamen-maila 7,6 puntukoa izango litzateke.

Item guztien batz-bestekoa eta distribuzioa aztertuz gero, esan daiteke item bakoitzean puntuazioak 4 eta 5 kategorietan pilatzen direla gehien bat. Honengatik, orokorrean denek distribuzio berdina bat jarraitzen dute ondorengo grafikoan erakusten den moduan.

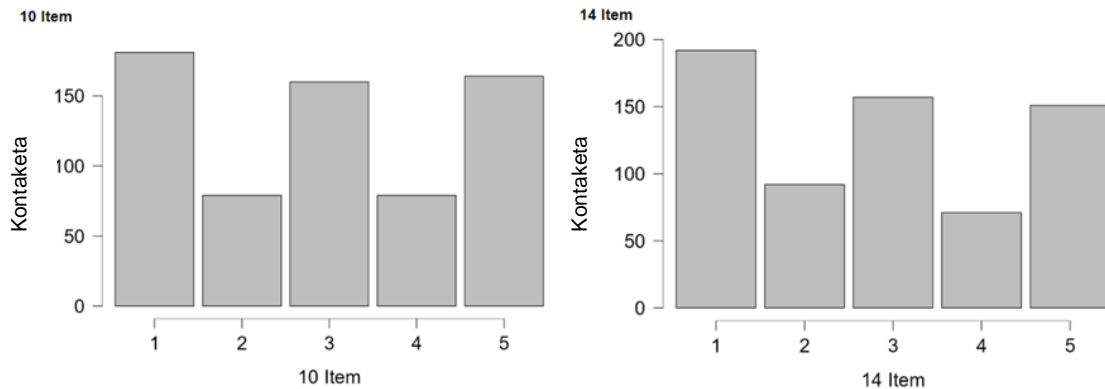
Irudia 2. Jarduera mota kontutan hartu gabe 1 item-aren distribuzioa erakusten duen grafikoa.



Oharra: Kontaketa hitzak esan nahi du zenbat aldiz pilatu den kategoria bakoitzean item hau.

Hala ere, bi item azaltzen dira distribuzio hau jarraitzen ez dutenak, zehazki, 10 eta 14 item-ak. Bi item hauetan emaitzak ez dira 4 eta 5 kategorietan pilatzen ondorengo grafikoetan ikus daitekeen moduan, aldiz, 1 kategorian pilatzen dira gehien bat.

Irudia 3. Jarduera mota kontutan hartu gabe 10 eta 14 item-en distribuzioa erakusten duten grafikoa.

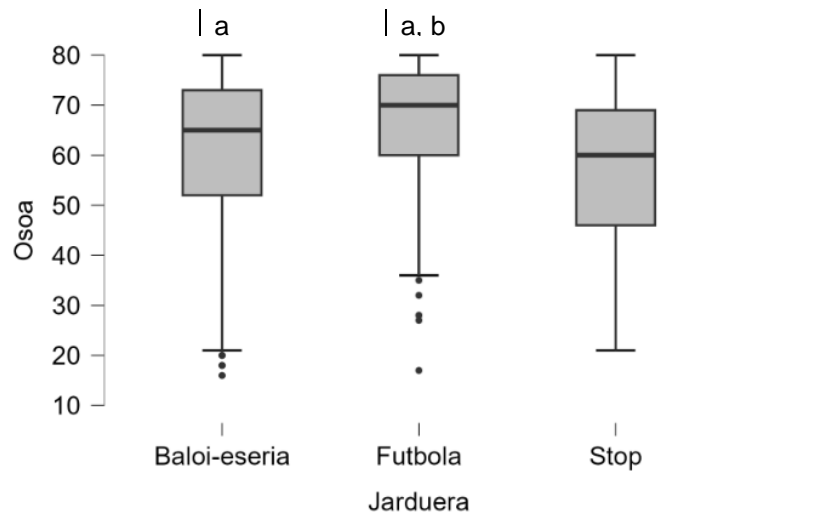


Oharra: Kontaketa hitzak esan nahi du zenbat aldiz pilatu den kategoria bakoitzean item bakoitza. Ezkerreko grafikoa 10 item-ari egiten dio erreferentzia eta eskuinekoak 14 item-ari.

6.2. Jarduera motaren araberako ikuspegia

Jarduera mota bakoitzaren emaitzei erreparatuta, batz-beste ikasleek ondorengo gozamen balioak lortu dituzte; Baloi-esian $60,98 \pm 15,16$ puntu, Futbolean $66,01 \pm 13,38$ puntu eta Stop jolasean $56,77 \pm 14,65$ puntu.

Irudia 4. Baloi-eserian, Futbolean eta Stop-ean hurrek izan duten gozamen-mailaren batz-bestekoa eta desbideratze tipikoa erakusten duen grafikoa.

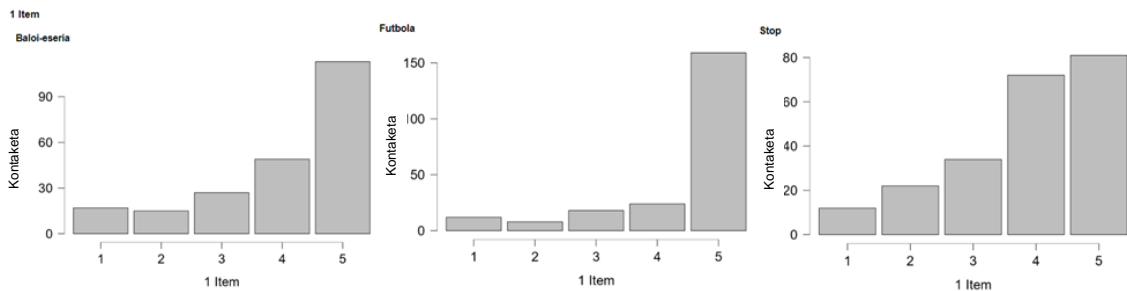


Oharra: a hizkiak Futbola eta Baloi-eseriarri egiten diote erreferentzia, aldiz, b hizkiak soilik Futbolari. Hau horrela izanda, $a > \text{Stop}$; $b > \text{Baloi-eseria}$.

Desberdintasun esanguratsuak aurkitzen dira orain aipatutako balio hauen artean. Estatistikoki hurren gozamen-maila altuagoa izan da Futbolean Baloi-eserian baino eta Stop-ean baino, eta aldi berean, Baloi-eserian gozamen-maila altuagoa izan da Stop jolasean baino. Hori dela eta esan daiteke, hurrek batz-beste gozamen balio altuena Futbolean izan dutela, ondoren Baloi-eserian, eta azkenik, Stop-ean.

Jarduera bakoitzean item-en batz-bestekoa eta distribuzioa aztertuz gero, esan daiteke, lehen aipatutako kasu berdina ematen dela. Hiru jardueretan item ia guztiek distribuzio berdina bat jarraitzen dute eta ondorengo grafikoetan ikusten den moduan hiru jardueretan puntuazioak 4 eta 5 kategorietan pilatzen dira nagusiki.

Irudia 5. Baloi-eserian, Futbolean eta Stop-ean 1 item-aren distribuzioa erakusten duten grafikoa.

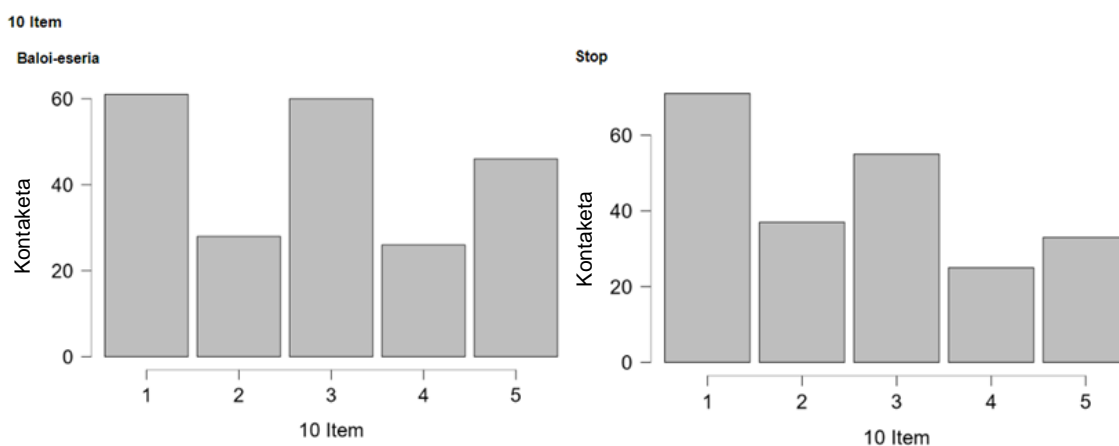


Oharra: Kontaketa hitzak esan nahi du zenbat aldiz pilatu den kategoria bakoitzean item bakoitza. Ezkerreko grafikoa Baloi-eseriarren kasua erakusten du, erdikoak Futbolarena, eta eskuinekoak Stop-arena.

Ez da berdina gertatzen ordea 10 eta 14 item-ei erreparatuz gero, izan ere, hiru jardueretan item hauen distribuzioa gainontzeko item-en distribuzioaren desberdina da. Gainera, jarduera motaren arabera bi hauen distribuzioa desberdina dela ere ikusten da.

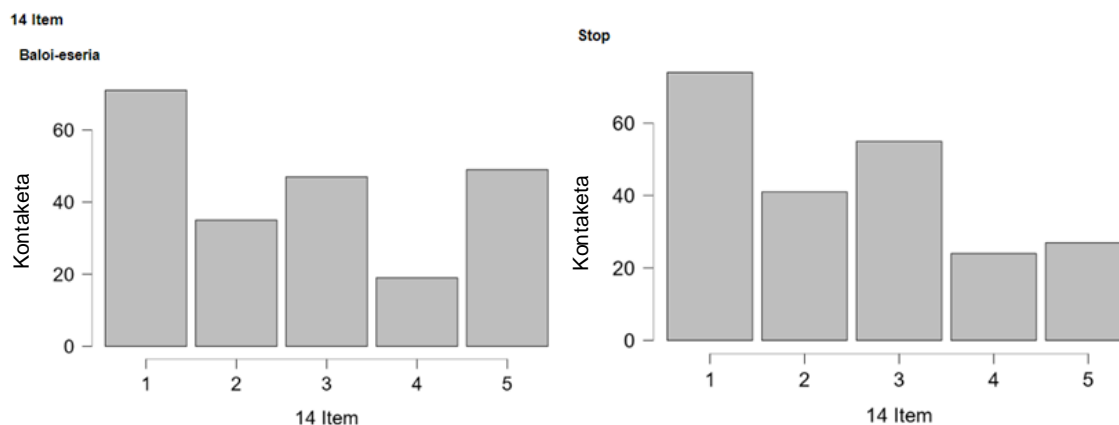
Bai Baloi-eserian eta baita Stop jolasean ere, puntuazioak 1 kategorian pilatzen dira nagusiki 10 eta 14 item-etan. Hori dela eta, bi jarduera hauetan antzeko distribuzio bat nabaritzen da.

Irudia 6. Baloi-eserian eta Stop-ean 10 item-aren distribuzioa erakusten duten grafikoak.



Oharra: Kontaketa hitzak esan nahi du zenbat aldiz pilatu den kategoria bakoitzean item hau. Ezkerreko grafikoak Baloi-eseriaren kasua erakusten du, aldiz, eskuinekoak Stop-arena.

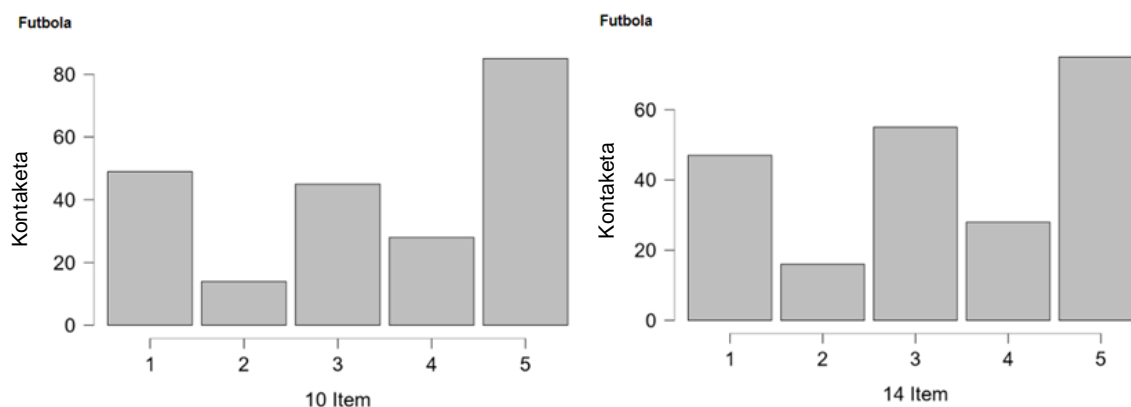
Irudia 7. Baloi-eserian eta Stop-ean 14 item-aren distribuzioa erakusten duten grafikoak.



Oharra: Kontaketa hitzak esan nahi du zenbat aldiz pilatu den kategoria bakoitzean item hau. Ezkerreko grafikoak Baloi-eseriaren kasua erakusten du, aldiz, eskuinekoak Stop-arena.

Futbolean aldiz, distribuzio desberdin bat ageri da eta beste kasuetan ez bezela, 10 eta 14 item-eko emaitza gehienak 5 kategorian pilatzen dira.

Irudia 8. Futbolean 10 eta 14 item-en distribuzioa erakusten duten grafikoak.



Oharra: Kontaketa hitzak esan nahi du zenbat aldiz pilatu den kategoria bakoitzean item bakoitza. Ezkerreko grafikoak 10 item-ari egiten dio erreferentzia, aldiz, eskuinekoak 14 item-ari.

6.2.1. Generoaren arabera

6.2.1.1. Inter-genero

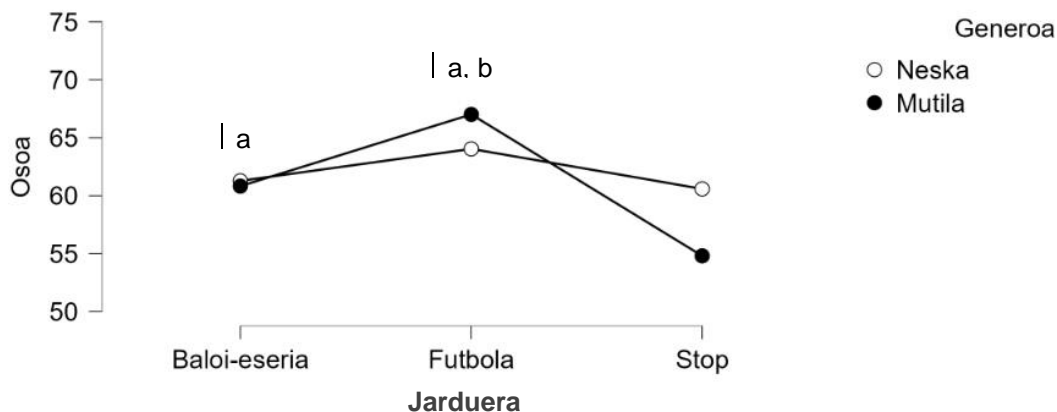
Generoari dagokionez, jarduerak kontuan izan gabe neskek gozamen balio altuagoa erakutsi dute mutilek baino ($61,97 \pm 13,40$ vs. $60,88 \pm 15,59$), baina, ez da desberdintasun esanguratsurik azaltzen. Berdina gertatzen da jarduera bakoitzean neska eta mutilen gozamen-maila konparatzen denean. Stop jolasean neskek mutilek baino gozamen-maila altuagoa erakutsi dute ($60,59 \pm 11,41$ vs. $54,81 \pm 15,74$) eta gauza bera gertatzen da Baloi-eserian kasuan ($61,28 \pm 14,26$ vs. $60,82 \pm 15,65$). Futbolean aldiz, mutilek neskek baino balio altuagoa erakutsi dute ($67,01 \pm 12,83$ vs. $64,04 \pm 14,27$). Hala ere, ez da desberdintasun esanguratsurik erakusten eta horregatik esan daiteke jarduera guztietan bai neskek eta baita mutilek ere antzeko gozamen-maila izan dutela.

6.2.1.2. Intra-genero

Genero bakoitzaren errealitatea aztertzerakoan, nesken kasuan ez da desberdintasunik agertu, aldiz, mutilen errealitatea aztertzen bada ikus daiteke desberdintasun esanguratsuak daudela jarduera bakoitzean lortutako gozamen-mailan. Mutilen kasuan, estatistikoki gozamen-maila altuagoa izan da Futbolean Baloi-eserian eta Stop-ean baino ($67,01 \pm 12,83$ vs. $60,82 \pm 15,65$ vs. $54,81 \pm 15,74$). Eta aldi berean,

Baloi-eserian gozamen balio altuagoa lortu dute Stop jolasean baino. Neskek aldiz, hiru jardueretan antzeko gozamen-maila izan dute.

Irudia 9. Baloi-eserian, Futbolean eta Stop-ean neskek eta mutilek izan duten gozamen-mailaren batzbestekoa erakusten duen grafikoa.

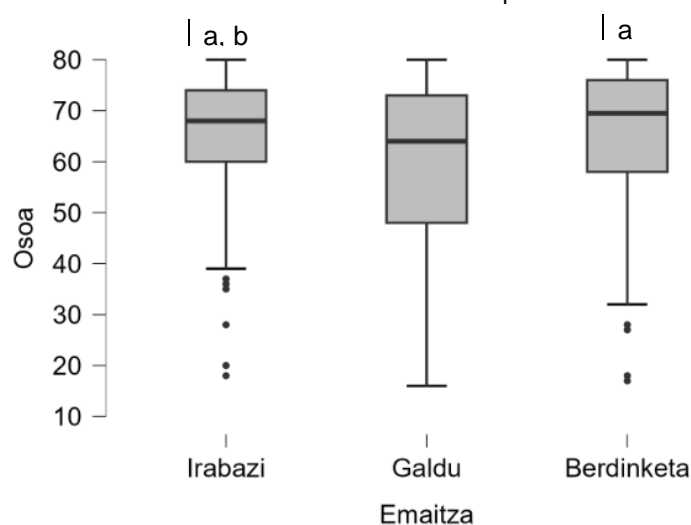


Oharra: a hizkiak Futbola eta Baloi-eseriarri egiten die erreferentzia, aldiz, b hizkiak soilik Futbolari. Hau horrela izanda, mutilen kasuan $a > \text{Stop}$; $b > \text{Baloi-eseria}$.

6.2.2. Emaizaren arabera

Memoria duten jardueretan lortutako emaitzei erreparatuz, jarduera kontutan izan gabe emaitzaren arabera batzbesteko ikasleek ondorengo gozamen balioak lortu dituzte; irabazi dutenek $65,07 \pm 13$ puntu, berdinketa izan dutenek $65,03 \pm 14,34$, eta azkenik, galdu dutenek $60,16 \pm 15,68$. Estatistikoki desberdintasun esanguratsuak daude balio hauen artean, hala, irabazi duten haurrek gozamen-maila altuagoa izan dute berdinketa izan dutenek eta galdu dutenek baino. Eta aldi berean, berdinketa izan duten ikasleek gozamen balio altuagoa lortu dute galdu dutenek baino.

Irudia 10. Jarduera kontutan hartu gabe irabazi, galdu eta berdindu duten haurren gozamen-mailaren batz-bestekoa eta desbideratze tipikoa.



Oharra: a hizkiak irabazi eta berdinketa emaitzei egiten die erreferentzia, aldiz, b hizkiak soilik irabazi emaitzari. Hau horrela izanda, $a > \text{Galdu}$; $b > \text{Berdinketa}$.

6.2.2.1. Intra-jarduera emaitzaren arabera

Jarduera bakoitzaren errealitatea aztertzen bada, beheko taulan ikusten den moduan, Baloi-eserian emaitzaren arabera batz-beste gozamen-maila desberdinak lortu dira, hau da, ez dute berdin gozatu Baloi-eserian irabazi duten haurrek, galdu dutenek eta berdinketa izan dutenek. Gauza bera gertatzen da Futbolaren kasuan ere. Hala eta guztiz ere, aipatu behar da desberdintasun hauek ez direla esanguratsuak, eta beraz, antzeko gozamen-maila izan dutela Baloi-eserian irabazi, galdu eta berdinketa izan dute haurrek, eta berdina gertatzen da Futboleko irabazi, galdu eta berdinketa izan duten haurren kasuan ere.

Taula 2. Jarduera bakoitzean emaitza desberdina izan duten haurren kopurua eta gozamen-mailaren batz-bestekoa eta desbideratze tipikoa.

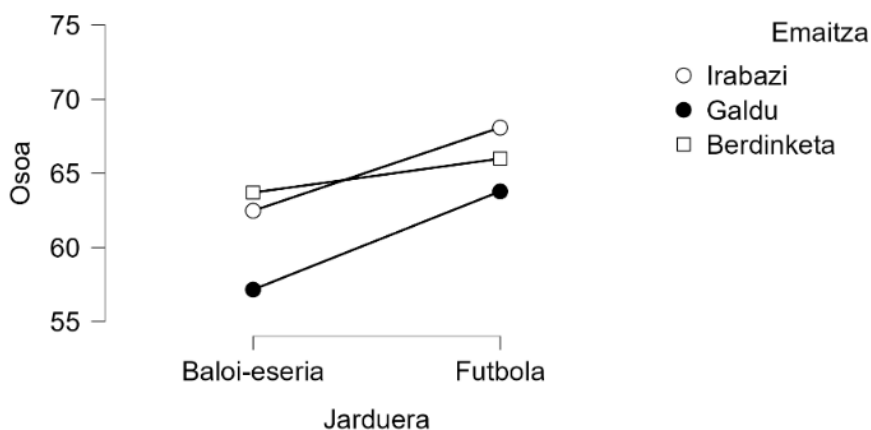
Jarduera	Emitza	N	Media	DT
Baloi-eseria	Berdinketa	64	63.703	13.677
	Galtzailea	77	57.156	16.695
	Irabazlea	80	62.475	14.157
Futbola	Berdinketa	88	65.989	14.813
	Galtzailea	64	63.781	13.619
	Irabazlea	69	68.087	10.848

Oharra: N hizkiak parte-hartzaileen kopurua adierazten du, Media hitzak gozamen-mailaren batz-bestekoa eta DT hizkiak desbideratze tipikoa.

6.2.2.2. Intra-emaizta jardueraren arabera

Lortutako emaitzen errealitatea aztertzen bada, ikusi daiteke Futbolean irabazi duten haurrek eta Baloi-eserian irabazi duten haurrek gozamen-maila desberdina izan dutela. Aldi berean, Futbolean galdu duten haurrek eta Baloi-eserian galdu duten haurrek ere ez dute gozamen-maila berdina eduki. Eta azkenik, berdina gertatzen da berdinketa kasuan, hala, Futbolean berdinketa izan duten haurrek eta Baloi-eserian berdinketa izan duten haurren gozamen-maila desberdina izan da. Hala ere aurreko kasuan bezala, desberdintasun hauek ez dira esanguratsuak, eta beraz, Futbolean eta Baloi-eserian irabazi dutenek antzeko gozamen-maila izan dute. Eta berdina gertatzen da Futbolean eta Baloi-eserian galdu dutenen kasuan, eta azkenik, Futbolean eta Baloi-eserian berdinketa izan dutenen kasuan ere.

Irudia 11. Futbolean eta Baloi-eserian irabazi, galdu eta berdindu duten haurren batatz-bestekoa erakusten duen grafikoa.



7. DISKUSIOA

Ikerketa honen helburua ondorengoa da, aztertzea lehiakortasunak zer eragin duen Eskola Kiroleko haurren gozamen-mailan, eta horretarako, lehiakortasun maila desberdinetako kirol jarduerak sortzen duten gozamen-maila neurtu da. Era berean, generoaren arabera eta memoria duten jardueretan lortutako emaitzaren arabera balorazioa ere egin da.

Emaitzek erakusten duten moduan, jarduerak kontutan hartu gabe Eskola Kiroleko haurren gozamen-maila altua izan da (7,6 puntuko 10 puntuko eskala batean) eta orokorrean item gehienek emaitzak 4 eta 5 kategorietan pilatzen dira, nahiz eta, 10 eta 14 item-etan 1 kategorian pilatzen diren. Lehiakortasun maila desberdina duten

jardueren emaitzen arabera, hurrek Futbolean lortu dute gozamen-maila altuena, ondoren, Baloi-eserian, eta azkenik, Stop jolasean. Kasu honetan, Baloi-eserian eta Stop-ean 10 eta 14 item-en emaitzak 1 kategorian pilatzen dira, aldiz, Futbolean 5 kategorian pilatzen dira. Generoaren araberako emaitzei erreparaturaz, jarduera guztietan neskek eta mutilek antzeko gozamen-maila izan dute eta desberdintasun esanguratsuak mutilen kasuan soilik ikusten dira, izan ere, mutilek gozamen-maila altuena Futbolean izan dute, ondoren, Baloi-eserian eta azkenik Stop-ean. Neskek ordea, hiru jardueretan gozamen-maila berdintsua izan dute. Azkenik, memoria duten jardueretan lortutako emaitzei erreparaturaz ikus daiteke jarduera kontutan hartu gabe irabazi duten hurrek gozatu dutela gehien, ondoren, berdindu dutenek, eta azkenik, galdu dutenek. Gainera, gozamen-mailari dagokionez ez da desberdintasun esanguratsurik egon, alde batetik, jarduera berdinean emaitza desberdina lortu duten hurren artean, eta bestalde, bi jarduera desberdinetan emaitza berdina lortu duten hurren artean ere.

PACES eskala hainbat eremutan erabili izan da, hala nola, entrenamendu fisikoetan, osasunean edota aisian (Latorre-Román et al., 2016; Fraile-García et al., 2019). Era berean, autore desberdinek PACES eskala erabili dute eskolaz kanpo jarduera fisikoa egiten duten nerabeen gozamen-maila aztertzeko (Aznar-Ballesta, eta Vernetta, 2023; Iturricastillo, eta Yanci, 2016). Hala ere, orain arte ez da ia ikerketarik egin lehiakortasunak Eskola Kiroleko hurren gozamen-mailan duen eragina aztertzeko.

Ikerketa honetan hurren gozamen-maila altua izan da, izan ere, hiru jardueretan hurrek asko gozatu dutela ikusi da. Navarro et al. (2018) baieztapenari jarraituz, emaitza hauekin ondorioztatu daiteke lehia jarduerak hurren gozamen-mailan eragin positiboak izan dituztela eta Eskola Kirolean lehiakortasuna hein handi batean beharrezkoa dela hurrengan gozamina sustatzeko.

Aipatu behar da hala ere, jarduera bakoitzean hurrek izandako gozamen-maila alderatzen bada desberdintasun esanguratsuak aurkitzen direla. Hala, ikasleek Futbolean lortu dute gozamen-maila altuena, ondoren, Baloi-eserian, eta azkenik, Stop-ean. Esan daiteke beraz, memoriarik gabeko jardueran lehiakortasun maila baxuagoa denez, hurrek gutxiago gozatu dutela, eta aldi berean, memoria duten jokoetan lehiakortasuna altuagoa denez, hurrek gehiago gozatu dutela. Honi gehitu behar zaio, ume gehienek adierazi dutela Baloi-eseriak eta Stop-ak ez bezala, Futbolak sentimendu fuerteak edukitzea eta zerbait extra lortzea ahalbidetzen diela.

Literatura zientifikoan bi item hauek lehiakortasunarekin lotzen dira kasu askotan. Lagardera-k (1999) adibidez, azaltzen du memoria duten lehia jarduerak, eta bereziki, kirol-lehiak parte-hartzaileen artean neurrigabeko uholde emozional bat eragiten dutela. Hau gertatzen da, garaipena lortzeko borroka tentsio emozionala deskargatzea ekartzen duelako berarekin eta afektibitate-polaritatea sortzen du. Hala, lehia jardueretan jokalariek haserrea, frustrazioa, ezintasuna edota amorrua sentitu dezakete porrotaren edo galtzeko beldurraren ondoriozkoak izan daitezkeenak. Eta bestalde, garaipenari edo irabazle izateko nahiarekin lotura duten sentimenduak bizitu ditzakete, hala nola, poztasuna, gogoia, harrotasuna edota segurtasun pertsonala. Azken sentimendu hauek izan daitezke besteak beste, lehia jarduerari esker jokalariek lortzen duten zerbait extra hori.

Hau horrela izanda, memoria duten jardueretan, hau da, Futbolean eta Baloi-eserian bi item hauen distribuzioa berdina izatea izango litzateke ohikoena, izan ere, biek memoria duten momentutik orain aipatutakoa eskaini diezaiekete hurrei. Ikerketa honetan hala ere, emaitzek ez dute berdina erakutsi. Nahiz eta ezin daitekeen jakin hurrek hiru jardueretan gozamen-maila desberdina bi item hauengatik izan dutenik edota Futbolean gozamen-maila altuagoa arrazoi honengatik izan denik, seguruenik, modu batera edo bestera eragina izan dute.

Baloi-eserian ere, hurren gozamen-maila oso altua izan da, eta kasu honetan ere, garaipena lortzeko borroka bat egon da, non, amaieran emaitza baten baitan irabazleak eta galtzaileak edota berdinketa kasu bat emango zen. Jarduera honek hala ere, ez du Futbolak gaur egungo gizartean duen garrantzia hori, eta horregatik, Baloi-eseriak Stop-ak bezala, ez du ia indarrik hurren pentsamendu eta ekintzetan. Hurren kultura motorrak eragina izan dezake kasu honetan.

Generoari dagokionez, Navarro et al. (2018) lana aintzat hartuta pentsatu daiteke lehia jardueretan mutilek neskek baino gehiago gozatu dutela, baina, ez da horrela izan. Ikusi da bai jarduera kontutan hartu gabe, eta baita, jarduera bakoitzean ere, neskek eta mutilek antzeko gozamen-maila izan dutela, eta beraz, lehiakortasunak eragin berdintsua izan duela nesken eta mutilen artean gozamenari dagokionez.

Nesken kasuan gainera, antzeko gozatu dute bai Futbolean, Baloi-eserian eta Stop-ean. Ez da berdina gertatzen hala ere mutilen kasua aztertzen bada, izan ere, gozamen-maila altuena Futbolean eduki dute, ondoren, Baloi-eserian, eta azkenik, Stop-ean. Kultura motorraren eragina agerian geratzen da berriro ere eta

lehiakortasunak mutilen artean izan dezakeen eragina nabarmentzen da. Geroz eta eredu femenino gehiago ikusten dira kirolean, honek, haurren kirolean nesken parte-hartzea handiagoa izatea bultzatu dezake, horrela, neskek ere kirolean gozatu dezaketela erakutsiz. Futbolean eta baita beste edozein kirolean hala ere, gizonezko kirolariak gailentzen dira eta egoera honek haurrengan genero estereotipoak bultzatu ditzake, hala, mutilak lehiakorrak izan behar dutela pentsatu eta barneratu dezakete gizonezko helduen eredu lehiakorra jarraituz.

Ezin da ukatu, gaur egungo gizartean Futbolak izugarritzko garrantzia duela, bereziki, gizonezko helduen eredu profesionalizatuak. Ikuskizun kirol hauetan gainera, garaipena izaten da helburu nagusia eta ideia hau haurren kirolean, hala nola, Eskola Kirolean islatzen da, izan ere, haurren heziketa helburu izan beharrean, lehiaketan garaipena lortzea izaten da entrenatzaile zein guraso askoren helburua (Ruiz, 2023). Hori dela eta, ez da harrizkoa memoria duten jardueretan irabazi dutenek gozamen-maila altuena lortu izana, ondoren, berdindu dutenek, eta azkenik, galdu dutenek. Jarduera edozein izan dela ere, haurren gozamen-maila baldintzatu duena emaitza izan da. Ez du axola izan Futbolean edo Baloi-eserian irabazi, berdindu edo galdu izana, gozatzeko garrantzitsuena irabaztea izan da, eta aldi berean, ez gozatzeko arrazoia galtzea. Hemen ikusten da garrantzia gehiegi izaten duela emaitzak haurren kirolean, eta askotan, markagailua alde batera uztea beharrezkoa dela kirol hezitzailea bultzatzeko.

Ikusi den bezala, lehiakortasun maila altuko jarduera motorrek Eskola Kirolean egoera ez-hezitzaile ugari sortu ditzaketan arren, ikerketa honetan ikusi da gozamen-maila altua ere ahalbidetzen dutela. Beharbada, kultura motorraren eraginagatik lortu da emaitza hau edota haurren gustu pertsonalengatik, baina hala ere, ezin da ukatu lehiakortasuna bere baitan ez dela kaltegarria haurrentzat. Aldiz, ikuskizun kirolen lehiakortasun ez-hezitzailearen eredia da Eskola Kiroleko taldeen jarduna arriskuan jartzen duena. Hori dela eta, haurren kirolean helduen eredu profesionala jarraitzeaz utzi beharko litzateke eta lehiakortasun hezitzailea bultzatzen duten esku-hartze desberdinak proposatu beharko lirateke. Aldi berean, lehiakortasun maila baxua duten jarduerak gehiago egin beharko lirateke, haurrek ikasi dezaten hauetan jolasten ere ondo pasa dezaketela.

Gaur egungo Eskola Kirolaren eredia beraz aldatu egin beharko litzateke. Adibide moduan aukera egokia izan daiteke, helduen kirolean oinarrituta egiten diren kirol-lehiaketak edota txapelketak egin beharrean, talde desberdinen arteko topaketak

egitea. Edota jarduera mota desberdinen arteko oreka bilatzea eta lehia jardueraz gain beste motatako jarduerak egitea. Berrikuntza hauek hala ere, ikerketa honetatik haratago doazen ideiak direnez, etorkizuneko lanetan garatu daitezkeen proposamenak direla kontsideratzen da.

8. ONDORIOAK ETA PRAKTIKARAKO INPLIKAZIOAK

Lan honen helburu nagusia eta bigarren mailako helburu espezifikoak aintzat izanik, ikerketaren ondorio nagusiak jarraian jasotzen dira:

- a) Lankidetzaz-aurkaritzako jardueretan oinarritutako kirol esku-hartze batek gozamen-maila altua eragin du ikasleengan.
- b) Jarduera mota bakoitzaren arabera, hurrek gozamen-maila altuena Futbolean izan dute, ondoren Baloi-eserian, eta azkenik, Stop-ean. Esan daiteke, jarduerak geroz eta lehiakortasun maila altuagoa izan, orduan eta gehiago gozatu dutela hurrek, eta beraz, jardueraren memoriak eta kultura motorrak eragina izan dutela.
- c) Memoriarik gabeko jardueran hurrek gutxiago gozatu dute, aldiz, memoria duten jardueretan gozamen-maila altuagoa izan da. Seguruenik kultura motorraren eraginagatik gainera, hurrek soilik Futbolean bizitu dute sentimendu fuertek eta zerbait extra lortzeko sentsazioa.
- d) Generoari dagokionez, jarduera kontutan hartu gabe eta jarduera bakoitzean neskek eta mutilek antzeko gozatu dute, hau da, ez da desberdintasun esanguratsurik egon neskek izan duten gozamen-mailaren eta mutilek izan duten gozamen-mailaren artean.
- e) Genero bakoitzaren errealitatean ikusi da neskek hiru jardueretan antzeko gozatu dutela, aldiz, mutilek gehiago gozatu dute Futbolean, ondoren, Baloi-eserian, eta azkenik, Stop-ean. Lehiakortasunak mutilen artean izan du eragina nagusiki eta hau seguruenik, kultura motorraren eraginagatik eta helduen eredu profesionalizatuak sustatzen dituen genero estereotipoengatik izan daiteke.
- f) Memoria duten jardueretan, joko edozein dela ere, lortutako emaitzak hurren gozamenean eragina duela ikusi da. Hala, jarduera kontutan hartu gabe irabazi duten hurrek izan dute gozamen-maila altuena, ondoren, berdindu dutenek, eta azkenik, galdu dutenek.

Ikerketak emandako informazio honetatik ondorioztatu daiteke, lehiakortasuna bere baitan ez dela kaltegarria eta hurren gozamen-mailan eragin positiboak eduki dituela.

Kirol egoera hezitzaileak ahalbidetu ditu, beti ere, Eskola Kirolaren filosofiara egokitutako esku-hartze estiloak baldintzatuta. Hau guztiagatik, kirol praktikan, eta seguruenik hezkuntza formalean ere, izaera lehiakorra duten jarduerak tresna oso baliagarriak izan daitezke ikasleen kompetentzia motorra garatzeko.

Hala ere, kontutan hartu behar da ikuskizun kirolak gailentzen direla haurren kirolean eta hauen lehiakortasun ez-hezitzailearen eredia izan daitekeela haurren gozamenen eragin negatiboak izan ditzakeena. Genero estereotipoak erreproduzitzearekin batera, haurrei irabazteko beharra sustatzen dio eredu profesionalizatu honek, eta horregatik, hau guztia kontutan hartu beharko litzateke esku-hartze hezigarri bat diseinatzerakoan edota egiterakoan. Izan ere, lehiakortasun ez-hezitzaile honek Eskola Kiroleko jarduna arriskuan jarri lezake, eta aldi berean, Heziketa Fisikoaren osagarri izateko aukera alboratuta geratu daiteke.

Horregatik, gaur egungo Eskola Kiroleko eredia aldatu beharko litzateke, alde batetik, lehiaketak egin beharrean taldeen arteko topaketak proposatuz adibidez. Eta bestalde, jarduera mota desberdinen praktika orekatua bilatu beharko litzateke, lehia jardueraz gain beste motatako jarduerak ere eginez. Ikasleek kirola guztiontzat dela ikasi behar dute, galtzen eta irabazten edota helduen ereduaz gain jokatzeko modu asko daudela jakin behar dute. Modu honetara, Eskola Kirolean esperientzia positiboak bizi ditzakete, kompetentzia motorra garatu dezakete, etorkizunean jarduera fisikoa egiten jarraitzeko aukera gehiago edukiko lituzkete, eta orokorrean, heziketa egoki bat izango lukete.

9. MUGAK, HOBEKUNTZA PROPOSAMENAK ETA ETORKIZUNeko IKERKETA-ILDOAK

Ikerketa hau egiterakoan mugak ere egon dira, izan ere, saioa aurrera eramatean ezinezkoa izan da talde guztiekin jarduera bakoitzari eskaini behar zitzaion denbora kopuru berdina eskaintzea. Nahiz eta ideia hori izan eta saiakera egin den, errealitatean hainbat faktore egon dira aspektu hori mugatu dutenak, hala nola, ikasleen jarrera, azalpenei eskainitako denbora, galdetegiak egiteko haurrek behar zuten denbora, etab. Horregatik, ikerketa berriz egin beharko balitz koordinatzaileei denbora gehiago eskatu beharko litzateke, modu honetan, behar adina denbora egongo litzateke ikerketa lasai egiteko.

Aldi berean, erabilitako lagina soilik Eskola Kiroleko haurrak izan direnez, eremu honetan ibiltzen ez diren haurren gozamenean lehiakortasunak duen eragina aztertzea ezinezkoa izan da. Eta azkenik, taldeak nahiko heterogeneoak izan direnez, ezinezkoa izan da kasu edo egoera guztiak berdinak izatea, eta honek seguruenik, emaitzak baldintzatu ahal izan ditu.

Egoera hau izanik, etorkizunerako bi hobekuntza proposamen hauek kontsideratu daitezke ikerketa honekin lotura eduki ditzaketenak. Lehena, Eskola Kiroleko hurrez gain, eremu honetatik kanpo dauden eskola-haurrak ere ikerketan parte-hartzea, horrela, Eskola Kirolean ibiltzen ez diren haurren gozamenean lehiakortasunak duen eragina ere aztertuko litzateke. Eta bigarrena, talde homogeneoak aukeratzea ikerketa egiteko, adibidez, nesken taldeak edo mutilen taldeak edo maila bakarreko taldeak. Honi jarraituz interesgarria izan daiteke ere, genero bakoitzaren gozamen-maila neurtzea eta aztertzea zer gertatzen den genero berdineko pertsonekin jokatzen dutenean eta beste generoko pertsonekin jokatzen dutenean.

Bukatzeko, ikerketako diskusioan eta ondorioetan erakutsi da Eskola Kirolaren erudia aldatu eta esku-hartze proposamen berri bat sortzea erabat beharrezkoa dela, horregatik, etorkizuneko lanetan gai honen lanketa eta garapena egitea kontsideratu beharko litzateke.

10. ERREFERENTZIAK

125/2008 DEKRETUA, uztailaren 1ekoa, Eskola Kirolari buruzkoa. (BOPV, 135 ZK, 2008ko uztailak 16, 18669-18685)

Abarca-Sos, A., Murillo, B., Julián Clemente, J. A., Zaragoza, J., & Generelo, E. (2015). La Educación Física: ¿Una oportunidad para la promoción de la actividad física? *Retos*, 28, 155–159. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i28.34946>

Arufe, V., Pena, A. & Navarro, R. (2021). Efectos de los programas de Educación Física en el desarrollo motriz, cognitivo, social, emocional y la salud de niños de 0 a 6 años. Una revisión sistemática. *Sportis, Revista Técnico-Científica del Deporte Escolar, Educación Física y Psicomotricidad*, 7(3), 448-480. <https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.3.8661>

Arufe, V. (2022ko irailak 7). *¿Es la escuela mala para la salud?*. The Conversation. 2023ko maiatzaren 4an berreskuratua. <https://theconversation.com/es-la-escuela-mala-para-la-salud-189991>

- Aznar-Ballesta, A., & Vernetta, M. (2023). Disfrute y motivación en la práctica de actividad física y satisfacción con los servicios deportivos durante la adolescencia. (Enjoyment and motivation in the practice of physical activity and satisfaction with sports services during adolescence). *Retos*, 47, 51-60.
- Casado Pérez, C., Alonso Fernández, N., Hernández Barrera, V., & Jiménez García, R. (2009). Actividad física en niños españoles: factores asociados y evolución 2003-2006. *Pediatría Atención Primaria*, 11(42), 219-232.
- Durán, J. (2013). Ética de la competición deportiva: valores y contravalores del deporte competitivo. *Materiales para la Historia del Deporte*, (11), 89-115.
- Etxebeste, J. (2001). Aisiaren bi euskal kontzeptu: jokoa eta jolasa. *Euskolkaskuntzaren XV. Kongresua: Donostia-Baiona 2001*, 277-282.
- Euskaltzaindia. (d.g.a). Gozamen. *Euskaltzaindiaren hiztegia*. 2023ko maiatzaren 4an berreskuratua, https://www.euskaltzaindia.eus/index.php?option=com_hiztegiabilatatu&task=bilaketa&Itemid=1693&lang=eu&non=sarreraBuruaStrict&query=gozamen
- Euskaltzaindia. (d.g.b). Lehia. *Euskaltzaindiaren hiztegia*. 2023ko maiatzaren 4an berreskuratua, https://www.euskaltzaindia.eus/index.php?option=com_hiztegiabilatatu&task=bilaketa&Itemid=1693&lang=eu-ES&non=sarreraBuruaStrict&query=lehia
- Fort-Vanmeerhaeghe, A., Román-Viñas, B., & Font-Lladó, R. (2017). ¿Por qué es importante desarrollar la competencia motriz en la infancia y la adolescencia? Base para un estilo de vida saludable. *Apunts. Sports Medicine*, 52(195), 103-112. <https://doi.org/10.1016/j.apunts.2016.11.001>
- Fraile-García, J., Tejero-González, C. M., Esteban-Cornejo, I., & Veiga, Ó. (2019). Asociación entre disfrute, autoeficacia motriz, actividad física y rendimiento académico en educación física. *Retos*, (36), 58-63.
- JASP Team (2023). JASP (Version 0.17.1) [Computer software]. <https://jasp-stats.org/>
- Iturricastillo, A., & Yanci, J. Y. (2016). El nivel del disfrute con la actividad física en adolescentes: educación física vs. actividad física extraescolar. *EmásF: revista digital de educación física*, (39), 30-47.

- KG-2022-0033 [Gipuzkoako Foru Aldundia] Foru Agindua, ekainaren 30ekoa, 2022-2023 ikasturteko Eskola Kiroleko jardueren programa onesten duena. 2022ko uztailak 6.
- Lagardera Otero, F. (1999). La lógica deportiva y las emociones. Sus implicaciones en la enseñanza. *Apunts. Educació Física i Esports*, 56, 99-106.
- Larraz, A. (2008). Valores y dominios de acción motriz en la programación de educación física para la educación primaria. *Seminario Internacional de Praxiología Motriz*. Huesca.
- Larraz, A. (2014). Diseño curricular para Educación Física en primaria y praxiología motriz. *I Congreso Internacional y XV Simposio de Praxiología Motriz*. Manaus (Brasil).
- Latorre-Román, P. Á., Martínez-López, E. J., Ruiz-Ariza, A., Izquierdo-Rus, T., Salas-Sánchez, J., & García-Pinillos, F. (2016). Validez y fiabilidad del cuestionario de disfrute por el ejercicio físico (PACES) en adolescentes con sobrepeso y obesidad. *Nutrición Hospitalaria*, 33(3), 595-601.
- López Pastor, V., Pérez Brunicardi, D., Manrique Arribas, J., & Monjas Aguado, R. (2015). Los retos de la Educación Física en el Siglo XXI. *Revista Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 29, 182-187. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i29.42552>
- Lora, J. (2011). La educación corporal: nuevo camino hacia la educación integral. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 2(9), 739-760.
- Martínez de Santos, R. (2007). *La praxeología motriz aplicada al fútbol* [Doktoretza tesia, Euskal Herriko Unibertsitatea]. ADDI.
- Moreno, J. A., González-Cutre, D., Martínez Galindo, C., Alonso, N., & López, M. (2008). Propiedades psicométricas de la Physical Activity Enjoyment Scale (PACES) en el contexto español. *Estudios de Psicología*, 29(2), 173-180.
- Moreno-Murcia, J.A, Cervelló, E., Huéscar, E., & Avilés, A. (2016). El disfrute como mediador de la salud en el ejercicio físico. *Universitas Psychologica*, 15(1) 153-164. <http://dx.doi.org/10.11144/Javerianaupsy15-1-dmse>

- Navarro Patón, R., Cons-Ferreiro, M., & Eirín Nemiña, R. (2018). Efecto de una unidad didáctica basada en juegos competitivos en la motivación, necesidades psicológicas básicas y disfrute en alumnado de Educación Primaria. *Sportis*, 4(1), 111-125.
- Orozco, A. M., & Vázquez, A. B. (2021). Implicaciones formativas de la atribución causal del resultado en el fútbol escolar. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (42), 557-566.
- Orozco, A. M., Vázquez, A. B., Pérez, A. A., & Sierra, F. S. (2022). La expresión del valor de la competitividad en la formación físico-deportiva del fútbol escolar. *Movimento*, 28.
- Otegi, J. E., Del Barrio, S., Urdangarin, C., Usabiaga, O., & Oiarbide, A. (2014). Ganar, perder o no competir: la construcción temporal de las emociones en los juegos deportivos. *Educatio Siglo XXI*, 32(1), 33-48.
- Parlebas, P. (2008). *Juegos, deporte y sociedades. Léxico de praxeología motriz* (Vol. 36). Editorial Paidotribo.
- Real Academia Española. (d.g.). Motricidad. *Diccionario de la lengua española*. 2023ko maiatzaren 4an berreskuratua, <https://dle.rae.es/motricidad>
- Remor, E. (2007). Propuesta de un cuestionario breve para la evaluación de la competitividad en el ámbito deportivo: Competitividad-10. *Revista de psicología del deporte*, 16(2), 167-183.
- Rodríguez, J., Ribalta, D., Franco-Sola, M., & Figueras, M. (2014). Blanquernako Fpceeko haur hezkuntzako eta lehen hezkuntzako irakasleen hasierako prestakuntza gorputz-hezkuntzan. *Jakingarriak*, (74). 14-23.
- Ruiz Pérez, L. M. (2014). De qué hablamos cuando hablamos de competencia motriz. *Acción Motriz* 12, 37-44.
- Ruiz Pérez, L. M. (2023). Balioetan oinarritutako heziketa / Educación en valores. Kirola eskola-adinean: Balioetan oinarritutako heziketa bultzatea, lehiaketetako emaitzen ordez hezitarekin eta prestakuntzarekin lotutako alderdiak lehenetsiz. <https://www.youtube.com/watch?v=43zbbOvMZRk>

Torres, G. (2022ko irailak 3). No es suficiente moverse: hay que saber por qué y cómo lo hacemos. *El País*. <https://elpais.com/salud-y-bienestar/enformate/2022-09-03/no-es-suficiente-moverse-hay-que-saber-por-que-y-como-lo-hacemos.html>

Urruzuno, I. (2021). *Lehiakortasuna gorputz hezkuntzako saioetan* [Gradu Amaierako Lana, Euskal Herriko Unibertsitatea]. ADDI.

Unsain Iraola, J. (2014). Kirol jarduera fisikoaz bi hitz. *Jakingarriak*, (74). 8-13.

Zulaika, L.M. (2014). Kirola balioak hobetzeko lanabes gisa. *Jakingarriak*, (74). 24-37.

11. ERANSKINAK

11.1. Eranskina. Ikerketa saioaren azalpen taula.

<i>Ikerketa</i>			
JARDUERAK			
Izena	Deskribapena	Denbora	Materiala
Stop	Talde bitan banatuko da, harrapatzaileak eta iheslariak. Harrapatzaileek kono bat eramango dute beraien rol-a erakusteko eta iheslari bat ukitzerakoan rol-ak aldatu egingo dira. Harrapatzailea iheslari bihurtuko da eta iheslariak konoa hartu eta harrapatzaile bihurtuko da. Iheslariak aukera dute "STOP" hitza esan, besoak eta hankak zabaldu eta beraien burua harrapatzaileetatik salbatzeko. Beste iheslari batek txalo ematen dionean soilik bueltatu daiteke berriz ere parte-hartzera. Denbora bukatzean emango zaio amaiera jolasari.	10'	Petoak eta konoak
Galdetegia	Haurrak borobilean eseriko dira eta galdetegia beteko dute.	10'	PACES galdetegia eta arkatza edo boligragoa
Baloi-eseria	Bi talde egingo dira eta Baloi-eserian jokatu dute. Talde bateko kideek beste taldekoei baloia jaurti eta bote eman gabe ukitzen badu, pertsona hori eseri egingo da. Berriz ere jolasean sartzeko modu bakarra egongo da, hau da, taldekideek beraien artean salbatzeko aukera edukiko dute eserita dagoenari baloia pasaz. Denbora amaitzean bukatuko da jolasa eta jokalaria	10'	Petoak eta baloia

	gehien zutik dituen taldeak irabaziko du. Bi taldeetan jokalarikopuru berdina badago zutik denbora bukatzean berdinketa gertatuko da.		
Galdetegia	Haurrak borobilean eseriko dira eta galdetegia beteko dute.	10'	PACES galdetegia eta arkatza edo boligragoa
Futbol partida	Bi talde sortu eta Futboleko partidu bat egingo da. Eskola Kiroleko arauak hartuko dira kontutan eta markagailu batekin jasoko dira talde bakoitzaren puntuak. Denbora amaitzean puntu gehien dituen taldeak irabaziko du eta puntu kopuru berdina badago berdinketa gertatuko da.	10'	Petoak, baloia eta markagailua
Galdetegia	Haurrak borobilean eseriko dira eta galdetegia beteko dute.	10'	PACES galdetegia eta arkatza edo boligragoa

11.2. Eranskina. Koordinatzaileen baimenaren txantiloia.

ELKARTEAREN BAIMENA

1. Elkartearen datuak

-Izena:

-Helbidea:

-Telefonoa:

-E-mail:

2. Elkartearen ordezkariari buruzko datuak

-Elkartea ordezkatzeko duen pertsona: _____, _____ NAN-arekin

-Ordezkaritza bermatzen duen kargua:

3. EHU-ko arduradunaren datuak

-Izena:

-Kargua:

-Fakultatea:

-Helbidea:

-Telefonoa:

-E-mail:

4. Proiektua

-Izenburua:

-Prozeduraren deskribapena:

_____, 2023ko _____ an.

Baimena onartzen duen pertsonaren sinadura:

11.3. Eranskina. Kronograma.

HERRIA 1 → ASTEA 1 (3 talde)

<i>Astlehena</i>	<i>Astearte</i>	<i>Asteazkena</i>	<i>Osteguna</i>	<i>Ostirala</i>
17:30	17:30	17:30	17:30	17:30
LH 6 N+M	LH 5 N+M		LH 4 N+M	
18:30	18:30	18:30	18:30	18:30

HERRIA 2 → ASTEA 2 (8 talde)

<i>Astlehena</i>	<i>Astearte</i>	<i>Asteazkena</i>	<i>Osteguna</i>	<i>Ostirala</i>
16:30	16:30	16:30	16:30	16:30
LH 4 Neskak LH 4 Mutilak		LH 5 + LH 6 Neskak		LH 5 Mutilak LH 6 Mutilak
17:30	17:30	17:30	17:30	17:30

HERRIA 3 → ASTEA 3 (5 talde)

<i>Astlehena</i>	<i>Astearte</i>	<i>Asteazkena</i>	<i>Osteguna</i>	<i>Ostirala</i>
16:30	16:30	16:30	16:30	16:30
		LH 4 N+M	LH 5 N+M LH 6 N+M	
17:30	17:30	17:30	17:30	17:30
			LH 5 N+M LH 6 N+M	
18:30	18:30	18:30	18:30	18:30

HERRIA 4 → ASTEA 4 (1 talde)

<i>Astlehena</i>	<i>Astearte</i>	<i>Asteazkena</i>	<i>Osteguna</i>	<i>Ostirala</i>
18:15	18:15	18:15	18:15	18:15
		LH 4 + LH 5 + LH 6 N+M		
19:30	19:30	19:30	19:30	19:30

11.4. Eranskina. Stop-ari dagokion PACES galdetegia

MAILA : LH4 LH5 LH6 GEROA: Neska Mutila

	Totalmente en desacuerdo	Algo en desacuerdo	Neutro	Algo de acuerdo	Totalmente de acuerdo
Cuando estoy jugando a “STOP”...					
1. Disfruto	①	②	③	④	⑤
2. Me aburro	①	②	③	④	⑤
3. No me gusta	①	②	③	④	⑤
4. Lo encuentro agradable	①	②	③	④	⑤
5. De ninguna manera es divertido	①	②	③	④	⑤
6. Me da energia	①	②	③	④	⑤
7. Me deprime	①	②	③	④	⑤
8. Es muy agradable	①	②	③	④	⑤
9. Mi cuerpo se siente bien	①	②	③	④	⑤
10. Obtengo algo extra	①	②	③	④	⑤
11. Es muy excitante	①	②	③	④	⑤
12. Me frustra	①	②	③	④	⑤
13. De ninguna manera es interesante	①	②	③	④	⑤
14. Me proporciona fuertes sentimientos	①	②	③	④	⑤
15. Me siento bien	①	②	③	④	⑤
16. Pienso que debería estar haciendo otra cosa	①	②	③	④	⑤

11.5. Eranskina. Baloi-eseriari dagokion PACES galdetegia

MAILA : LH4 LH5 LH6 **GENEROA:** Neska Mutila

TALDE: Irabazlea Galtzailea Berdinketa

	Totalmente en desacuerdo	Algo en desacuerdo	Neutro	Algo de acuerdo	Totalmente de acuerdo
Cuando estoy jugando a “Baloi-eseria”...					
1. Disfruto	①	②	③	④	⑤
2. Me aburro	①	②	③	④	⑤
3. No me gusta	①	②	③	④	⑤
4. Lo encuentro agradable	①	②	③	④	⑤
5. De ninguna manera es divertido	①	②	③	④	⑤
6. Me da energia	①	②	③	④	⑤
7. Me deprime	①	②	③	④	⑤
8. Es muy agradable	①	②	③	④	⑤
9. Mi cuerpo se siente bien	①	②	③	④	⑤
10. Obtengo algo extra	①	②	③	④	⑤
11. Es muy excitante	①	②	③	④	⑤
12. Me frustra	①	②	③	④	⑤
13. De ninguna manera es interesante	①	②	③	④	⑤
14. Me proporciona fuertes sentimientos	①	②	③	④	⑤
15. Me siento bien	①	②	③	④	⑤
16. Pienso que debería estar haciendo otra cosa	①	②	③	④	⑤

11.6. Futbolari dagokion PACES galdetegia

MAILA : LH4 LH5 LH6 **GENEROA:** Neska Mutila

TALDE: Irabazlea Galtzailea Berdinketa

	Totalmente en desacuerdo	Algo en desacuerdo	Neutro	Algo de acuerdo	Totalmente de acuerdo
Cuando estoy jugando a fútbol...					
1. Disfruto	①	②	③	④	⑤
2. Me aburro	①	②	③	④	⑤
3. No me gusta	①	②	③	④	⑤
4. Lo encuentro agradable	①	②	③	④	⑤
5. De ninguna manera es divertido	①	②	③	④	⑤
6. Me da energia	①	②	③	④	⑤
7. Me deprime	①	②	③	④	⑤
8. Es muy agradable	①	②	③	④	⑤
9. Mi cuerpo se siente bien	①	②	③	④	⑤
10. Obtengo algo extra	①	②	③	④	⑤
11. Es muy excitante	①	②	③	④	⑤
12. Me frustra	①	②	③	④	⑤
13. De ninguna manera es interesante	①	②	③	④	⑤
14. Me proporciona fuertes sentimientos	①	②	③	④	⑤
15. Me siento bien	①	②	③	④	⑤
16. Pienso que debería estar haciendo otra cosa	①	②	③	④	⑤