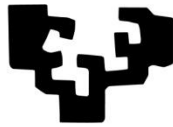


eman ta zabal zazu



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

HEZKUNTZA
ETA KIROL
FAKULTATEA
FACULTAD
DE EDUCACIÓN
Y DEPORTE

**LEARRETA- MARKINA IKASTETXEKO
GORPUTZ HEZKUNTZAKO HARREMANEN
AZTERKETA**

GRADU AMAIERAKO LANA

EGILEA: Txurruka Gallo, Ibon.

ZUZENDARIA: Zuazagoitia Rey-Baltar, Ana.



2017/2018

LABURPENA

Gradu Amaierako Lan honetan, 2017-2018 ikasturteko Mallabiko CEIP Learreta- Markina herri ikastetxeko Gorputz Hezkuntzan, 5. eta 6. mailan lantzen diren egoera motorren harremanen azterketa egin da. Horretarako, hasieran Gorputz Hezkuntzaren ikuspegi historikoa, joko-jolasak, praxiologiaren zientzia eta barne logika bezalako alderdiak aztertu izan dira beste batzuen artean, bilaketa bibliografiko sakon baten bitartez. Honela, aukeratutako ikastetxearen errealitatea aztertu izan da Gorputz Hezkuntzako 25 egoera motor behatu eta interpretatu ondoren, datu kuantitatibo batzuen bidez gero, era kualitatibo batean, aztertu direnak beste ikerketa batzuekin konparatzeko. Azterketa horretan, egoera soziomotorrak oso nagusi izan dira egoera psikomotorren gainetik, eta egoera soziomotorren artean aurkaritzan eta lankidetzan oinarritutakoak ere argi eta garbi nagusi izan dira lankidetzan soilik eta aurkaritzan soilik oinarritutako egoera motorrekin konparatuz gero. Beraz, ondorioztatu daiteke ikastetxe honetako irakasleak joera sozial eta sozializatzaile nabarmen bat islatzen duela bere saioetako proposamenetan.

Hitz gakoak: Lehen Hezkuntza, Gorputz Hezkuntza, egoera motorra, barne-logika, harremanak.

RESUMEN

En este Trabajo de Fin de Grado se han analizado las relaciones de las situaciones motrices empleadas en Educación Física, en 5º y 6º de Primaria, en la escuela Learreta- Markina CEIP de Mallabia (2017-2018). Para ello, anteriormente se ha realizado una profunda búsqueda bibliográfica sobre la historia de la Educación Física, sobre los juegos de la Educación Física, sobre la ciencia de la praxiología y sobre la lógica interna. A continuación, se examinan las diferentes relaciones de las 25 situaciones motrices realizadas en las clases de Educación Física de una manera cuantitativa, para después comparar esos datos obtenidos con diferentes investigaciones realizadas anteriormente de una manera cualitativa. Así pues, podemos observar la clara superioridad de las acciones sociomotorras sobre las psicomotorras, y la tendencia que tiene el profesor de Educación Física para trabajar con acciones de cooperación y oposición al mismo tiempo, dejando en un segundo

plano las acciones solo de oposición y las acciones solo de cooperación . Por lo cual, se puede destacar (teniendo en cuenta sus propuestas didácticas) el valor social y la importancia que le da a la socialización este profesor.

Palabras clave: Educación Primaria, Educación Física, situación motriz, lógica interna, relaciones.

ABSTRACT

In this Final Degree Project, it has been made a study about the relationships in Physical Education motor situations of the school CEIP Learreta- Markina (2017-2018) from Mallabia. For that, at first it has been made a study on the history of Physical Education, on games and activities, on the science of praxeology and internal logic among others. All of these have been done through by a deep bibliographic search. This way, it has been known the reality of the chosen school. It has been made an observation and interpretation of 25 different activities where it has been studied and later compared with other researches. On that study, sociomotor situations have come above psychomotor situations and inside the sociomotor situations, we could clearly see the superiority of the situations of the opponent and cooperation ones at the same time, comparing with other sociomotor situations. Therefore, the Physical Education teacher of this school reflects a tremendous tendency to impart a social and socialistic programming on his classes.

Key words: Primary school, Physical Education, motor situation, internal logic, relationships.

AURKIBIDEA

1. SARRERA.....	5
2. MARKO TEORIKOA.....	6
2.1. Gorputz Hezkuntzaren ikuspegi historiko eta epistemologikoa.....	6
2.1.1. Gorputz Hezkuntza eta adimena.....	6
2.1.2. XXI. mendeko Gorputz Hezkuntza.....	7
2.2. Gorputz Hezkuntzako joko-jolasak.....	10
2.3. Praxiologiaren zientzia.....	11
2.3.1. Joko-jolasen sailkapena.....	11
2.3.2. Barne logika eta harremanak.....	13
2.3.2.1. Psikomotrizitatea edo harreman eza.....	15
2.3.2.2. Soziomotrizitatea edo ikaskideen harremana.....	15
2.3.2.3. Soziomotrizitatearen familiak edo nola harremandu.....	16
3. HELBURUAK.....	18
4. METODOA.....	19
4.1. Parte hartzaileak.....	19
4.2. Tresnak eta diseinua.....	19
4.3. Prozedura.....	22
4.4. Bildutako informazioaren analisisa egiteko prozedura.....	22
5. EMAITZAK.....	23

5.1. Psikomotrizitatea eta soziomotrizitatea Lehen Hezkuntzako Gorputz Hezkuntzan.....	23
5.2. Lehen Hezkuntzako Gorputz Hezkuntzako ikasleen harreman motak.....	25
5.3. Behatutako espazioa.....	27
6. DISKUSIOA.....	28
7. ONDORIOAK.....	33
8. HOBEKUNTZA PROPOSAMENAK.....	34
9. BIBLIOGRAFIA.....	36
10. ERANSKINAK.....	39
<ul style="list-style-type: none"> • <u>IRUDIEN AURKIBIDEA</u> 	
1.Irudia: Gorputz Hezkuntzaren kontzeptua.....	9
2.Irudia: Sailkapena egiteko hiru irizpideak konbinatzearen ondorioz sortutako zortzi kategorien irudikapena.....	12
<ul style="list-style-type: none"> • <u>TAULEN AURKIBIDEA</u> 	
1.Taula: Behaketa egiteko erabilitako “ <i>behaketa fitxa</i> ”.....	20
<ul style="list-style-type: none"> • <u>GRAFIKOEN AURKIBIDEA</u> 	
1.Grafikoa: Psikomotrizitatea eta soziomotrizitatea Lehen Hezkuntzako Gorputz Hezkuntzan.....	23
2.Grafikoa: Ikasleen harreman motak Gorputz Hezkuntzan.....	25
3.Grafikoa: Behatutako espazioa.....	27

1. SARRERA

Eskuartean dugun dokumentua Gasteizko Hezkuntza eta Kirol Fakultateko Gradu Amaierako Lanari (GrAL) dagokio, 4. mailako ikasle guztiak burutu beharreko zeregina, alegia. Lanaren izenburua: *Learreta- Markina ikastetxeko Gorputz Hezkuntzako harremanen azterketa* izendatu da.

Curriculum ezkutuaren ikerkuntza, hau da, hezkuntza alderdi ez kontzienteak, edozein irakasleri edo hezkuntza arloan lan egiten duen orori kezkatu beharreko arloa da. Honela, Gorputz Hezkuntza ez da arazo honetaz aldentzen. Gorputz Hezkuntzako irakasleek aurkeztutako egoera motorren barne logikaren ikerkuntza, curriculum ezkutu honen alderdi batzuk argitzeko balio du. Irakasleek egoera motor desberdinak proposatu ditzakete jokaera motor desberdinen bidez harreman mota desberdinak lantzeko: bakarkako ekintzak (psikomotoreak) edo taldekoak (soziomotoreak), adibidez. Aukera hauek era zuzen batean eragiten dute ikasleengan, eta baita ere martxan jartzen den Gorputz Hezkuntza estiloan (López de Sosoaga, 2010).

Lan honen egiturari erreparatuz, zenbait sailetan banatzea erabaki dut, ulergarritasunaren mesedetan. Lehenik eta behin, Gradu Amaierako Lan honen marko teorikoa azalduko da eta ondoren, lanaren helburu orokor zein espezifikoa. Helburu orokorra, aztertutako egoera motorren harremanen hutsuneak / beharrak / ahuleziak eta indarguneak zeintzuk diren identifikatzean datza . Helburu espezifikoei erreparatuz ordea, lantzen diren harreman moten portzentajea jakitea daude beste batzuen artean. Marko teorikoan Gorputz Hezkuntzaren definizio, informazio eta bilakaera historikoari erreparatuko zaio. Jarraian, Gorputz Hezkuntzan ezinbestekoa den baliabide batzuen gainean idatziko da, hau da, joko-jolasen gainean. Eta azkenik, praxiologiaren zientziaren nondik norakoen berri emango da, Lagardera eta Lavegaren *“Introducción a la praxiología motriz”* (Lagardera eta Lavega, 2003) eta López de Sosoagaren *“Discurso y praxis de la Educación Física en el País Vasco en el contexto de la Escuela Primaria”* (López de Sosoaga, 2017) lanetan bereziki oinarrituz.

Marko teorikoaren eta lan honen helburuen ondoren, Gradu Amaierako Lanaren metodoa eta emaitzak aurkeztuko dira. Hau da, behaketa nola egin den eta bertan lortutako emaitzen datuak plazaratuko dira. Aurrera jarraituz, aurreko puntuetako diskusioa, ondorioak eta gogoetak azalduko dira. Halaber, hobetzeko

proposamenak azalduko dira eta egitasmoa gauzatzeko erabili diren bibliografia iturriak islatuko dira erreferentzien atalean. Azkenik, Gradu Amaierako Lana aurrera eramateko erabilitako baliabideak aipatuko dira eranskinetan.

2. MARKO TEORIKOA

2.1. Gorputz Hezkuntzaren ikuspegi historiko eta epistemologikoa

Mendebaldeko filosofia tradizionalaren arabera, gizakia bi substantzia desberdinez osatuta dago. Lehenengoa, gorputza da eta bigarrena antzina "espiritutzat" hartzen zen kontzeptua da, hau da, arima. Alde batetik, gorputza elementu materialtzat hartzen da, errealitate objektibo bat bezala, oso erraza dena beste antzeko errealitate batzuekin konparatzeko, makinak edota animaliekin, alegia. Bestetik, arima. Hau sentsazio, emozio, arrazonamendu, sentimendu eta pasioarekin erlazionatuta dago. Bi substantzia hauen bereizketa oinarritzat izanda, Gorputz Hezkuntzaren mendebaldeko historia ulertzen da, Grekoen garaitik XX. mendearen erdira arte. Honen eraginez, XIX. mendetik aurrera, Gorputz Hezkuntzak eduki duen korrante nagusia mugimenduan oinarritutako pedagogia izan da. Gorputza makina baten funtzionaltasunean zentratuta, desplazatzen den produktu bat bezala kontsideratu izan da eta, beraz, Gorputz Hezkuntzan teknika eta mugimenduari eman izan zaio garrantzia. Hori dela eta, osagai bakoitza era ezberdinean landu egiten zen eta hortik datorkio Gorputz Hezkuntzari bere ikuspegi biologiko, biomekaniko eta fisiologiko hutsa (Dugas eta During, 2006).

2.1.1 Gorputz Hezkuntza eta adimena

XIX. mendetik aurrera ikuspegi mekanizista aldatzearen nahia erakutsi zuten Gorputz Hezkuntzako zenbait defendatzaileek. Pedraz-en (1988) arabera, Gorputz Hezkuntzako ikasgaiaren oinarria giza gorputza izan beharko litzateke. Honela, giza mugimendua jakinduria iturri bezala ulertu behar da, komunikazio eta emozioak lantzeko tresna moduan, eta plazerra zein osasuna lortzeko bide bat moduan ere (Saénz-López, Castillo eta Conde, 2009).

lido beretik jarraituz, garapenaren psikologian adituak diren autore batzuk (Piaget, Wallon edo Guesell, adibidez), gizakia unitate integral eta bakar bat moduan interpretatzen dute aspalditik (Saéñz-López, et al. 2009). Beraien ekarpenetatik hartu izan dituzte hainbat ideia, adibidez: bizitzak etengabeko adaptazio egoerak ipintzen dituela eta horiei aurre egin behar zaiela. Oinarri honetatik, hezkuntza psikomotorra eta Le Boulch doktorearen metodo psikozenetikoa ere garatzen da. Hala, Gorputz Hezkuntzako irakasle honek, medikuntzako ikasketak dituenak, honela idatzi zuen (Dugas eta During 2006):

“Mugimenduaren alderdi higienikoa ez da oinarritzakoa Gorputz Hezkuntzan, hala uste badugu gure atazari kalte egiten diogu eta gure diziplina gutxituta gelditzen da haurrarentzat “.

(Le Boulch, 1961)

Honela, burmuina elementu organiko bezala ez da hezigarria dena, baizik eta adimena, ezaugarri gizatiar moduan pertsonak aurrean dituen arazoei aurre egiteko laguntzen baitu. Hala ere, dena ez dago ebatzita. Psikomotrizitatea bultzatzen duten autore batzuek eta Le Boulch-ek, hezkuntza motorrari ematen diote hasiera, haurraren garapena bizitzaren lehen urteetan ahalbidetzen duena (Dugas eta During, 2006).

2.1.2. XXI. Mendeko Gorputz Hezkuntza

Gorputz Hezkuntzaren kontzeptua definitzeko orduan, gaur egun terminologia irizpideen bateratze falta, oztopo larria da eremu honetan dauden profesionalentzat. Zentzu honetan “jarduera fisikoa”, “gimnasia”, “hezkuntza motorra”, “gorputz heziketa” edota “kirola” bezalako kontzeptuak erabili ohi dira, hala ere, askotan ez dute zerikusirik Gorputz Hezkuntzarekin. Gorputz Hezkuntza kontzeptu polisemikoa denez, kontzeptu honek testuinguruaren edota pertsona bakoitzaren filosofiaren arabera interpretazio anitzak onartzen ditu eta horren ondorioz, zehaztasun arazo bat sortzen

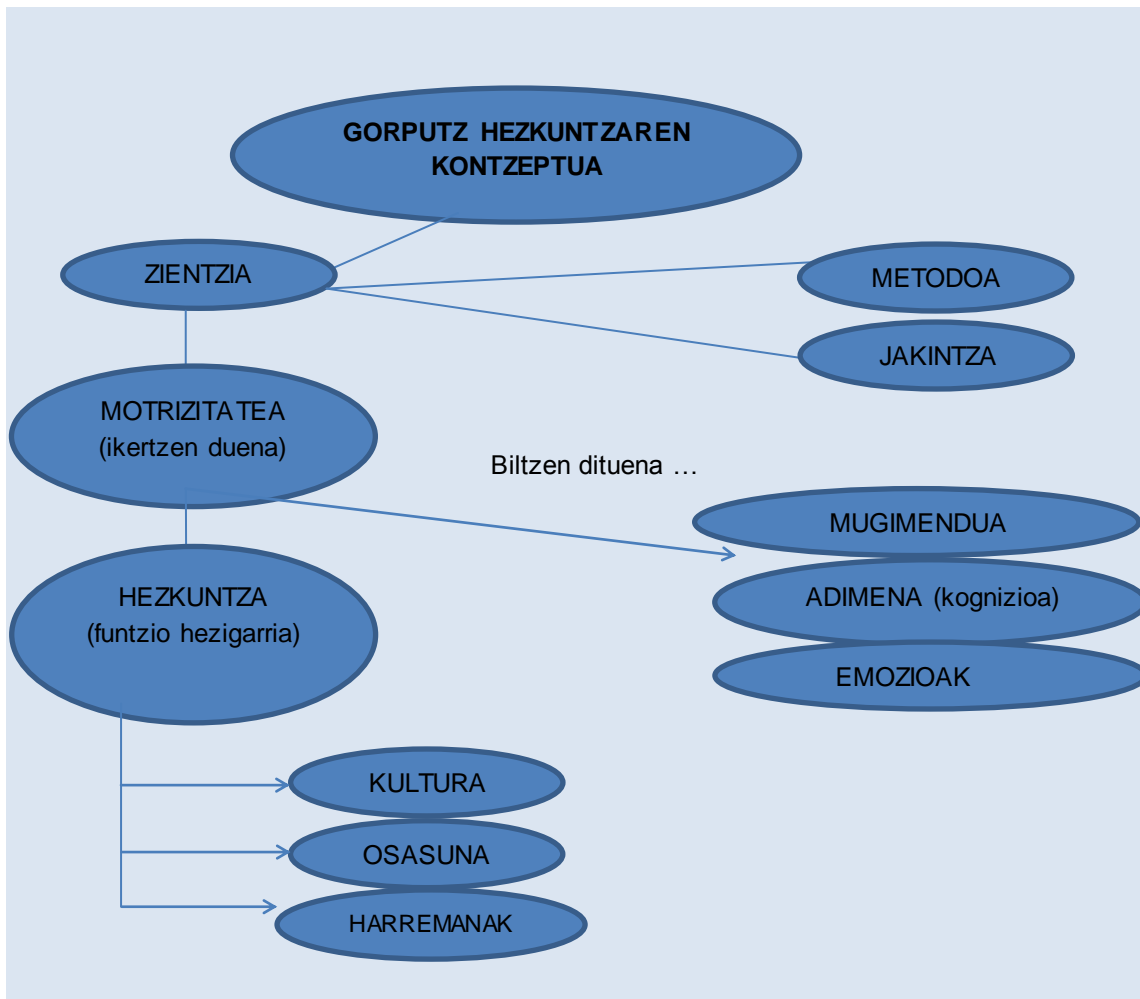
da. Honela, hauxe da González-ek 1993. urtean Gorputz Hezkuntzari emandako definizio bat (González in Saénz-López, et al., 2009):

"Norbanakoari mugimendu gaitasun zein gaitasun pertsonalak era natural, harmoniatsu eta progresibo batean garatzen laguntzen duen zientzia da"

(González, 1993)

Gorputz Hezkuntzaren inguruan hitz egiterakoan, korrante ugari bat egiten dute kontzeptu batean: giza mugimenduan, alegia. Kontran, hau ez da ikerketa helburu bakarra beste asko daudelako, baina hala egiten bada abstrakzio bakunera eroriko ginateke (Saénz-López, et al. 2009). Beraz, Gorputz Hezkuntza aktibitate zientifiko aplikatua da, hau da, jokabide motorrean oinarritutako hezkuntza zientifiko espezializatu bati egiten dio erreferentzia. Análisi honen arabera, norbanakoaren mugimen-fakultate eta fakultate pertsonalen garapenean (natural eta progresiboan) laguntzen duen zientzia da Gorputz Hezkuntza (González in Saénz-López, et al. 2009).

Beste alde batetik, Cagigalen arabera (1979) Garrotek (1993) aipatuta, Gorputz Hezkuntza Kinantropologiaren zientzia aplikatuaren bezalakoa dela baieztatu zuen. Hala, norbanakoaren aukera pertsonal eta sozialen garapen egokian laguntzeko prozesua da, mugimendu eta adierazpenaren gaitasun fisikoak kontuan izanik. Definizio guzti hauetan errepikatutako kontzeptuak ugariak dira, hala nola: alde batetik, materiaren izaera zientifiko eta hezitzailea eta bestetik, jakintza objektua, definizio ugari dituen. Azken honek, motrizitateari egiten dio erreferentzia mugimenduaren kapazitate bezala (ekintzaren ikuspuntu integral batetik), egoera kognitibo eta afektibo-sozialak inplikatzeko (Saénz-López, et al. 2009).



1.Irudia: Gorputz Hezkuntzaren kontzeptua (Saéñz-López, et al. 2009).

Aztertutakoa kontuan izanda, hainbat autoreek Miguel Vicente Pedraz (1988), Gómez eta Rodríguez (1993) edo Rodríguez-ek (1995) bezala, uste dute Gorputz Hezkuntza hezkuntza zientziaren barruan (*ikus 1.irudia*) kokatzen dela, kontzeptu hauek barneratzearekin erlazioa duten edozein zientzia integratzen dutelako (prozedurak moralki onartuak izanik). Honela Gorputz Hezkuntzak, hezkuntza-edukiak dituen jokabide motorrak ikertzen ditu, ezagutza autonomoaren esparru bat dela baieztatuz eta hezkuntza zientzien barruan sartzen dena, hezkuntza-helburuak lortzen lagunduz (Saéñz-López, et al. 2009).

2.2. Gorputz Hezkuntzako joko-jolasak

Jolasa umearentzat esperientzia aberatsa, gustukoa eta erabakigarria da. Honen bidez, etengabe parte hartzen dute aukera kognitiboek, moralek, sozialek, afektiboek etab. Alderdi kognitiboan jolasa ezagutzak lortzeko eta egokitzeko prozesu etengabea da. Umeak munduko ekintzak eta gertaerak aurkitu, ikertu eta asimilatzen ditu eta rolak zein ekintzak imitatu nahiz irudikatzen ditu. Honela, errazagoa da, batetik, ikastea eta, bestetik, gizarteratzea (Etxarri, 2013). Joko-jolas motorrak dira umeen haurtzaroko etapan jokabide motorrak, balore eta kultura definitzen eta bideratzen laguntzen duten tresna nagusiak. Jokoak lehia du ezaugarri nagusitzat eta jolasak lehia eza, alegia. Hortaz, bi ikuskeren esanahi nagusia honela adieraziko genituzke: jokoa “irabazteko” denbora-pasa eta jolasa “elkarbanatzeko” denbora-pasa (Etxebeste, 2002). Ildo beretik jarraituz, joko-jolasak garapen jarduera esanguratsua dira umeentzat, izan ere, aspektu sozialak garrantzia hartzen duelako eta honekin batera, kooperazio zein aurkaritza egoerek erabilgarria egiten dute berau. Aibilezia motorren ikaskuntzak, garapen kognitiboa sustatzen duten baliabide taktikoen garapenean laguntzen du, sortutako arazo egoerei soluzio bat eskainiz (Simón eta Lores, 2013).

Gaur egungo ikastetxeak eta Gorputz Hezkuntzako irakasleak, behartuta daude gizartearen etengabeko aldaketak (denboran, espazioan, objektuetan eta harremanetan) zeintzuk diren jakitera eta hauek zalantzan jartzera. Beraz, egunerokotasunean irakasleek praktikan jartzen dituzten joko-jolasak eredugarriak izan beharko dira nahi dugun gizartea eraikitzen laguntzeko (Etxebeste eta Urdangarin, 2004). Joko-jolasen barruan hainbat esperientzia desberdin bizi daitezke, izan ere jokalaria bakoitzak bere esperientzia propioak ditu, bere parte-hartze mailaren arabera eta gainontzekoek ematen dizkieten aukeren arabera (García, 2011). Hezkuntzaren helburuetako bat, joko-jolas motorren bidez esperientzia aberasgarriak estimulatzea da. Horretarako, irakasleak intuizioz jokatu beharrean joko-jolasak berriro diseinatzeko eta moldatzeko gai izan behar dira, hauen estrukturak modu zehatzean analizatuz. Joko-jolas motor oro hobetu daiteke, bere barruko elementu erlazionatuak optimizatu ahal direlako. Hobekuntza honek, behartzen du egoera motorrek estruktura mugatuak dituztela ulertzea, logika komunen arabera. Bestalde, joko-jolas motorra produktu kultural bat da eta honen oinarrizko helburua entretenitzea eta gozamina da. Orobat, kulturek jakin izan dute joko-jolasak maila desberdinetan aurkezten; konplexutasun

maila altu, ertain eta baxuetan. Honela, kultura guztietako joko-jolas tradizionalak jolasteko nahia eta jolasteko joeren adibide bikainak dira (Navarro, 2011).

Irakasleen eginkizuna ikaskuntza prozesu interesgarriak eskaintzea dela ulertzen badugu, ikusmira nagusia jokalarietan ipiniko dugu eta ez hainbeste joko-jolasean. Beraz, ez dugu hitz egiten joko-jolasak “onak “ edo “txarrak “ direla, kalifikatzaile hauek gure hezkuntza irizpideengatik baldintzatuta daudelako. Honela, printzipioz ez dago joko-jolas on zein txarrik, ikasleentzako prozesu aberasgarriagoak direnak eta beste batzuk hain aberasgarriak ez direnak daude. Beraz, esan bezala, ez dugu joko-jolasei buruz hitz egiten, baizik eta egoera hezigarriago batean jolasteari egiten diogu erreferentzia (García, 2011).

2.3. Praxiologiaren zientzia

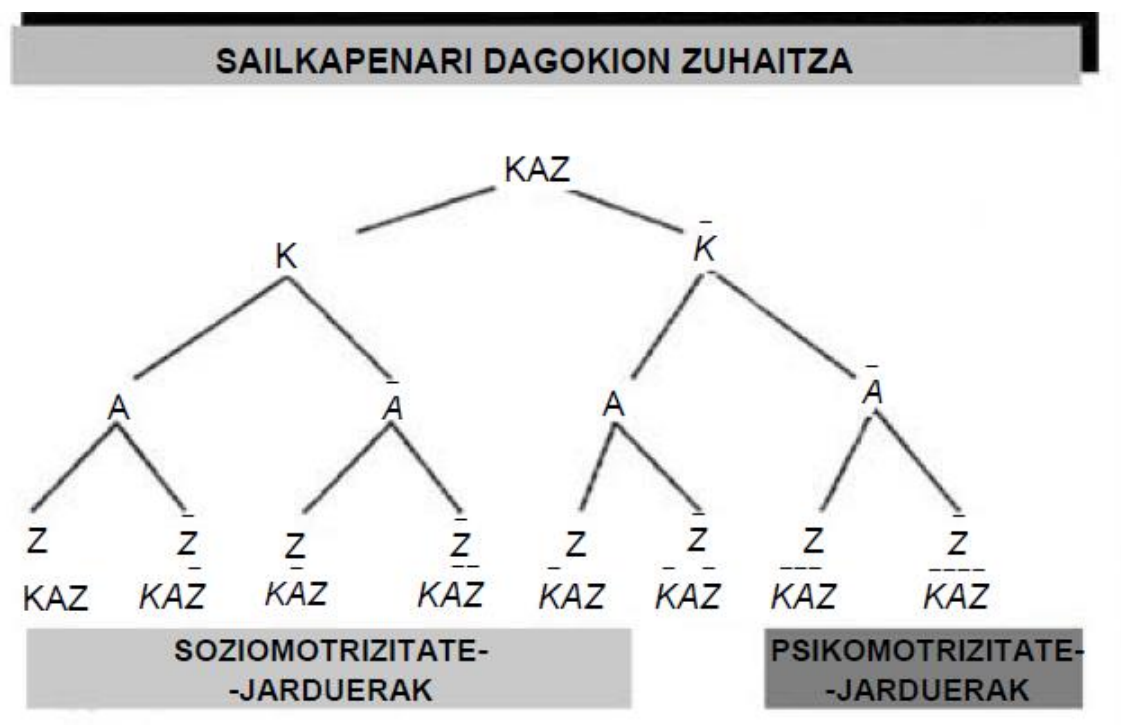
Praxiologiaren zientzia edo jokabide motorren zientziak, legeak eta edozein jokabide motorren (jolas, ariketa, dantza edota kirol bat) mekanismoen funtzionamendua aztertzen du, eta horrek Gorputz Hezkuntzako irakasleei kalitatezko erreminta bat ematen die lanbide profesionalean aprobetxatzeko (Lavega, 2004).

2.3.1. Joko-jolasen sailkapena

Garrantzitsua da Parlebasek 2001. urtean sortutako jokabide motorren zientzia honen oinarriak ezagutzea (Lavega, 2004). Hala, P. Parlebas-ek sortutako praxiologia eragilearen asmoa edozein kirol- edo jolas-egoeratan, partaideak edozein izanda ere, partaideen artean ezartzen den harreman-sare konplexuaren eraginez sortzen diren jarduera eragileak aztertzea da. Honela, praxiologia eragilearen helburua, diziplina zientifikoa den aldetik, jolasaren kode ezkutua, hau da, zuzeneko behaketaren bidez ikusi ezina dena, baina jolasa erregulatzen eta gobernatzen duen kodea azaltzea da (Lagardera eta Lavega, 2003).

Praxiologia eragilearen asmatzaileak, egin zuen jarduera eragileen (kirol-jolasen) sailkapena egiteko, edozein egoera eragile sistematzat jotzen du. Sistema horretan, parte-hartzaileak harremanak izaten ditu ingurunearekin eta beste parte-hartzaileekin. Sailkapena egiteko, edozein egoera eragile dituen bi egiturako osagai

kontuan hartu zituen, hots: jardueraren *protagonistak* eta jarduteko *eremua*. Protagonistei dagokienez, egileak kideak egotea (K) eta / edo aurkariak (A) egotea ala ez egotea kontuan hartzen du, eta jarduteko eremuari dagokionez, ingurune fisikoak eragindako ziurgabetasuna (Z) egotea ala ez egotea da erabiltzen duen irizpidea. Honekin jarraituz, protagonistak eta jolas-eremua beti daude. Horren arabera, jarduera eragilearen zortzi esparru ezarri zituen, egiturako ezaugarrien arabera. Horrela, homogeneousutasuna, eraginkortasuna eta egokitasuna ziurtatuta zeuden. Hiru irizpide horiek (KAZ) konbinatuta edozein egoera eragileren ezaugarriak zehaztu daitezke. Beraz, aipatutako hiru faktore horiek binaka konbinatuz gero, jarduerak zortzi kategoria edo esparrutan banatu zituen. Edozein jolas edo kirolen egitura eragilea zortzi esparru horien (*ikus 2. irudia*) araberakoa da. Kategoria horiek, berriz, hainbat azpi-esparrutan bana daitezke (Lagardera eta Lavega, 2003):



2.Irudia: Sailkapena egiteko hiru irizpideak konbinatzearen ondorioz sortutako zortzi kategorien irudikapena (Parlebas, 2001).

Parlebasek 2001. urtean sortutako sailkapenak, ikaskideen eta aurkarien presentzia edo hauek ez egotea eta inguruaren zalantzak edo zalantza ezak, adierazten du jokabide motorraren nagusitasuna Gorputz Hezkuntzako klaseetan. Honela, landu nahi dugun helburua kontuan izanik, hau da, optimizatu nahi ditugun

jokabide motorren arabera, beharrezkoa izango da zenbait egoera praktiko bultzatzea (Lavega, 2004).

2.3.2. Barne logika eta harremanak

Jokabide motor bakoitzak barne logika zehatz bat dauka eta honek protagonistak bideratzen ditu arazoak edota adaptazioak konpontzerako orduan. Adibide metaforiko gisa, esango genuke jolas orok partitura (barne logika) bat duela, zeinetan nota musikalen konposizioa eta banaketa azaltzen eta interpretatzen laguntzen duen, musika sortzerako orduan (jokabide motorrak). Jolas baten barne logikak, edozein protagonista behartzen du harreman desberdinak izatera; beste jokalaria batzuekin (lankidetzan edo aurkaritzan), materialarekin (objektuak modu konkretu batean manipulatzera), espazioarekin (esparru debekatuak ondo bereiztea) eta denborarekin (ariketak amaitzerako momentua). Barne erlazio guzti hauek eta hauen ondorio praxikoek definitzen dute barne logika (Lavega, 2004). Esan bezala, edozein praktika motorren barne logikaren emaitza aipagarri bezala, jokabide motorrak agertzen dira (jaurti, salto, korrika egin etab.) Horregatik, pertsona bat jolasten edota egoera motor batean murgilduta dagoenean, jakinaren gainean egon behar dira irakasleak ekintza horrek zer dakarren eta norantz orientatzen diren sortutako harreman motorrak (Lagardera eta Lavega in Lavega, 2004). Izan ere, irakasleak era kontziente edo ez kontziente batean beharrezkoak diren betebeharrak aurrera eramaten ditu, norabide batean edo bestean. Honenbestez, ikasleek era batean edo bestean jokatuko dute; beste ikaskideekin erlazionatzen edo bakarrik aritzen den, inguruko informazioa deskodifikatu behar badu edo ez, jolas instrumentu baten beharra duen edo ez eta bere ekintza garaipenera bideratzen den edo ez kontuan hartuz (López de Sosoaga, 2010).

Ferdinand de Saussure hizkuntzalaria parafraseatuz Pierre Parlebas-ek (2001) esan zuenez, piezak metalezkoak edo zurezkoak izatea edo xakea Pertsiatik Europara nola pasatu zen jakitea, jolasaren testuingurua, kanpo-logika ezagutzen lagunduko digun kanpoko datua da. Eta araudian azaltzen den sistemaren egitura jakitea, nola jolasten den, hau da, barne-logika nolakoa den, adierazten digun barneko datua da (Lagardera eta Lavega, 2003).

Gorputz Hezkuntzako irakasle askoren arabera, harremanak dira gorputz Hezkuntzako ikasgaiaren oinarrietako bat. Gorputz Hezkuntzako saioek hezkuntza testuinguru oso berezia eskaintzen dute ikastetxeetan, batik bat ikasleen arteko harremanak irekiak izatea ahalbidetzen dituztelako (beste ikasgaietan ez bezala). Ikasleek Gorputz Hezkuntzaren bidez bereganatutako ardura sozial eta pertsonalaren muina haien ingurugiro sozialean eraginkorrak izateko, arduratsuak izaten ikasi behar dutela da eta horretarako, haien bizitzarekiko kontrola ezartzea ahalbidetzen duten estrategiak erantsi behar dituztela, Gorputz Hezkuntza guzti honetarako baliabidea izanik (Escarti, Pascual eta Gutierrez in Silvo, 2016). Gaur egun, jakina da gizabanakoa garatua eta gizartean integratua egoteko bere pertsonalitatearen dimentsio guztiak indartu behar dituela; kognitiboak, psikologikokoak eta emozionalak. Orain arte hezkuntzan sentimenduak, afektibitatea eta konpetentzia soziala bezalako arloak ahaztuta egon dira, hala ere, gaur egun, eduki hauek gero eta garrantzitsuagoak bihurtzen hasi dira. Aspektu afektibo- sozial hauek, Gorputz Hezkuntzako curriculumean erantsi dira, pedagogia konduktiboaren zein kognitibistaren influentziaren eta egin berri diren ikerketen ondorioz. Hauen arabera, hezkuntza emozionala eta ikasleen arteko harremanak erabakigarriak dira sozializaziorako, konpetentzia sozialen garapenerako, errendimendu akademikorako eta ongizate sozial eta pertsonalerako (Domínguez in Silvo, 2016).

Honenbestez, Gorputz Hezkuntzaren balio soziala eta sozializatzailea espezialistaren pentsamenduan dago. Beraz, interesgarria da ikasgai honetako egoera motorren harreman moten (psikomotorren edo soziomotorren) portzentajea jakitea, Lehen Hezkuntzako irakasleak proposatzen duen estiloa zein den jakiteko, kontzienteki edo ez kontzienteki. Honela, komunikazio eta/edo kontra-komunikazio motorra egotea edo ez egotea, erabaki didaktiko bat da, sozializazio motorrean eragina duena (López de Sosoaga, 2017). Egindako hainbat ikerketen arabera, kirol jokoetan parte hartutako parte hartzaileek nahiago dute egoera soziomotorretan aritzea egoera psikomotorretan baino. Hori dela eta, irakasleek egoera desberdin hauek aprobetxatu beharko lituzkete ikasleen esperientzia motorrak desberdinak eta anitzak izateko, bakoitzaren konpetentzia emozionalak garatuz (Bisquerra eta Pérez-Escoda in Durán, Lavega, Planas, Muñoz eta Pubill, 2014). Guzti hau kontuan izanik, Gorputz Hezkuntzak aukera ematen du joko-jolasen zein egoera motorren bidez afektibitatea lantzeko eta baita ere ongizate pertsonal eta subjektiboa hobetzeko (Durán, et al. 2014).

2.3.2.1. Psikomotrizitatea edo harreman eza

Psikomotrizitatearen hasiera XX. mendearen hasieran eman zen, neurologia eta psikobiologiaren eskutik. Honela, psikomotrizitateak psikologiaren, neurofisiologiaren, psikiatriaren eta psikoanaliaren elementuak ditu. Psikomotrizitatea hezkuntza abordatzeko era bat da eta honetaz gain, norbanakoaren kapazitateak garatzen ditu (adimena, komunikazioa, afektibitatea, ikaskuntza etab.) mugimenduaren bitartez (Chaverra eta Uribe, 2007). Irakasleek arlo psikomotorrean, ikasleen ahalmen indibiduala bultzatzen dute, adimen psikomotorra garatuz. Parlebas irakasleak, adimen psikomotorra honela definitzen du: ikasleak egoera psikomotorretan errepresentazio eta erabakiak hartzeko duen gaitasun kognitiboa da (Parlebas in López de Sosoaga, 2010). Jarduera psikomotor batzuen artean hauexek aipa ditzakegu: soka saltoa bakardadean, bolo jaurtiketa, baloiarekin boteak ematea, luzaketa ariketak, banku suediarren ariketak etab. Arlo emozionalari dagokionez, pentsa daiteke egoera motor psikomotorretan emozioak norbanakoan zentratuta egon daitezkeela, erronka baten aurrean hau gainditzearen poza edo zorionean, adibidez. Hala ere, beste alde batetik, ikasle batek indibidualki erronka bat lortu eta gainontzeko ikasle zein irakaslearen baieztapenek ere sentazio positiboak sorrarazten ditu (López de Sosoaga, 2017).

2.3.2.2. Soziomotrizitatea edo ikaskideen harremana

Arlo soziomotorrean Gorputz Hezkuntzako irakasleek, harreman motorreko egoerak proposatzen dituzte, bakardade egoerak beharrean. Gorputz Hezkuntzako egoera gehienak soziomotorrak dira, beraz, ikasleei harremanetan jarduteko exijitzen zaie (Chaverra eta Uribe, 2007). Jokabide motorrak, pentsamendua eta emozioak gainontzeko pertsonengatik baldintzatuta daude; adibidez, haur batek korrika egiten du beste bat atzetik daukalako, egoera horretatik irteteko bide egokiena hautatu eta lortzerakoan lasaitzen da. Parlebas irakasleak definitu bezala adimen soziomotorra, egoera soziomotorretan pertsonen interakzioen bitartez, errepresentazio eta erabakiak hartzeko kapazitate kognitiboa da. Honela, egoera didaktiko soziomotorretan, ikasleak derrigortuta daude estrategiak beste ikasleekin adostera interakzioaren bidez, hiru modu desberdinetan: aurkaritzan, lankidetzan eta lankidetzan-aurkaritzan (López de Sosoaga, 2017). Egoera soziomotor hauetan, hainbat elementuk hartzen dute parte. Esaterako komunikazio motorra (ikaslearekin jorrotutako kooperaziozko egoera motorrak), kontra-komunikazio motorra (aurkaritza egoeretan aurkariarekin emandako

egoerak) eta azkenik komunikazio eta kontra-komunikazio motorra (kooperazioan eta aurkaritzan ikaskide zein aurkariekin ematen diren egoera motorrak) (Chaverra eta Uribe, 2007).

Beste alde batetik, enpatia soziomotorra aipatu behar da, izan ere, egoera hauetan ikasleek beste ikaskideen jokaera motor edo pentsaerak identifikatu eta ulertu behar baitituzte. Enpatia soziomotor honek ikaslea behartzen du bere ikuspuntu pertsonala alde batera uztera eta beste perspektiba bat hartzera, hau da, gainontzeko ikaskideen ikuspuntua kontuan hartzen. Hasierako urteetan, enpatia eta deszentrazioa nahiko urriak dira haurrengan, garai horretan nahiko egozentrikoak baitira, hala ere, hazi ahala enpatiak presentzia handiagoa dauka haurrengan (Parlebas in Durán, et al. 2014). Beraz, egoera soziomotorren presentziak enpatiaz gain, heldutasun afektiboa eta gaitasun kognitiboa garatzen laguntzen du (Durán, et al. 2014).

2.3.2.3. Soziomotrizitatearen familiak edo nola harremetau

- Kooperazio edo lankidetzaren hutsa (K):

Ekintzak komunikazio motorrean egiten dira, hau da, ikasleek lagun moduan jokatzeko dute. Ikasleek estrategiak adosten dituzte denon artean, binaka, talde txikietan edota talde handietan (López de Sosoaga eta Etxebeste in López de Sosoaga, 2017). Ekintza motorren artean, honako hauek aurki ditzakegu: baloi edo puxika bat taldean pasatzea, bikoteka soka saltoan aritzea etab. Honela, egoera kooperatiboak lantzen diren bitartean sarritan agertzen den emozioa poza da, adibidez: erronka bat gainditzekoan (López de Sosoaga, 2017).

- Aurkaritza hutsa (A):

Egoera hauek, kontra-komunikazio motorreko egoerak dira. Aurkaritza egoera hauek txapen lasterketak dira, harrapaketa joko-jolas tradizional batzuk, edo 1vs 1-eko partiduak, adibidez. Egoera hauetan, ikasleek aurkari moduan jokatzeko dute. Izan ere, egoera motor guztietan estrategiak garatu behar dituzte, baten aurka edo bat baino gehiagoren aurka. Ikasleen emozioei erreparatuz, posible da emozio kontrajarriak

sentitzea, batez ere, lagun batekin aurkaritza landu behar bada. Halaber, aurkaritzarekin batera gatazkak sortzen dira. Honela, aurkaritzako egoeretan gehien ikusi daitezkeen emozioak hurrengoak dira: kezka norbaitek traizioz harrapatzen zaituenean, edota beldurra aurkari bat zuregana indar handiz datorrenean (López de Sosoaga, 2017).

-Aurkaritza-lankidetzak (KA):

Gorputz Hezkuntzako irakasleek, ikasleak bultzatzen dituzte lankidetzan aritzera eta aldi berean, beste aurkari batzuei aurre egitera. Kasu hauetan, ikasleak erne egon behar dira uneoro, bere taldekoek zein aurkariak egiten dutena behatuz eta horren arabera erabakiak hartzeko. Egoera hauetan komunikazioa eta kontra-komunikazioa lantzen dira aldi berean, eta ikasleek pentsamendu taktikoa garatzen dute bai indibidualki eta bai kolektiboki (harrapatzeko kooperatu, defentsa despistatu, paseak moztu etab.). Egoera hauek sorrarazten dituzten emozioen artean hauexek daude: urduritasuna, kezka, beldurra, presioa, haserrea, poza etab. Hala, emozioen intentsitatea izugarri altua da eta egoera askotan umeek ezin dituzte hauek kontrolatu. Sarritan, ikasleak ez dira emozioak kudeatzeko gai izaten eta horrek gatazkak sorrarazten ditu beraien artean (López de Sosoaga, 2017).

3. HELBURUAK

Gradu Amaierako Lan honek bi motatako helburu akademikoak jasotzen ditu, alde batetik helburu orokorra eta bestetik espezifikoak, zehatzagoak direnak. Beraz, hauexek dira lan honetan nagusitzen diren helburuak:

Helburu orokorra

✓ Mallabiko CEIP Learreta-Markina herri eskolan, 2017-2018 ikasturteko Gorputz Hezkuntzan, 5. eta 6. mailan lantzen diren egoera motorren harremanen hutsuneak / beharrak / ahuleziak eta indarguneak zeintzuk diren identifikatzea, jasotako datuak aztertuz, umeen sozializazio motorra hobetzeko asmoz.

Helburu espezifikoak

✓ Mallabiko CEIP Learreta-Markina herri eskolan, 2017-2018 ikasturteko Gorputz Hezkuntzan, 5. eta 6. mailan lantzen diren egoera motorren azterketa egitea, datuak jaso eta hauek aztertuz, lantzen diren harreman moten portzentajea jakiteko.

✓ Gorputz Hezkuntzan landutako harremanen desberdinen portzentajeak jakitea, egoera motorrak analizatuz, Lehen Hezkuntzako irakasleak proposatzen duen joera zein den jakiteko.

✓ Gorputz Hezkuntzako irakasleek harremanak kontuan izatea, lan honen bidez gaiaren inguruan ezagupena jaso eta egoera psikomotor zein soziomotorren kopurua kontuan hartuz, umeen beharrak (batez ere sozializatzailerak) asetzeko.

4. METODOA

Aurrera eramandako metodologia, 2017-2018 ikasturteko Mallabiko CEIP Learreta- Markina herri eskolan eman da. Izan ere, Gorputz Hezkuntzako saioetan, 5. eta 6. mailan landutako egoera motorren azterketa eginez, datuak jaso eta hauek aztertuz.

4.1. Parte hartzaileak

Esan bezala, ikerketa hau aurrera eramateko, Bizkaian kokatuta dagoen eta Mallabia izena duen 1215 biztanleko herri txikia aukeratu izan da. Herrian bertan dagoen Learreta- Markina CEIP eskola, lan honetan zehar azaldutakoaren inguruan egingo den ikerketaren aztergunea izango da. Ikastolak Haur Hezkuntza (HH) eta Lehen Hezkuntza (LH) eskaintzen ditu, baina, ikerketan L.H bakarrik aztertuko da, 5. eta 6. mailak bereziki, elkarrekin gela bakarrean daudenak. Guztira 16 ikasle dira, 10 neska eta 6 mutil. Eskola hau nahiko txikia izanda, Gorputz Hezkuntzako irakasle bakarra dago eta egindako ikerketa hau irakasle honek 5. eta 6. mailan proposatutako egoera motorren araberakoa izan da. Honela, Gorputz Hezkuntzako saioetako egoera motor edota baliabide didaktiko batzuk psikomotorrak edo soziomotorrak (eta hala izatekotan, zein motatakoak) diren behatu eta aztertu izan dira, ondoren datu hauek interpretatzeko asmoz. Hau posible izateko parte hartzaile guztiek baiezkoa eman dute, Gorputz Hezkuntzako irakasle zein ikastetxeko zuzendariak hain zuzen ere, onarpen idatzi bat luzatu ondoren (*ikus II. eranskina*) eta ahozko baieztapena jasoz.

4.2. Tresnak eta diseinua

Gorputz Hezkuntzan landutako egoera motorren inguruko azterketa egiteko, bereziki eta espezifikoki *Ad-hoc* prestatutako behaketa fitxa bat (*ikus 1. taula*) erabili da. Behaketa fitxa honen helburua, irakasleak proposatutako egoera motorretan lantzen diren harreman motak eta espazioa jasotzea izan da. Behaketa fitxaren egiturari dagokionez, testuingurua kontuan hartzeko 4 atal ditu (data, espazioa, ikasle kopurua eta maila) batez ere behaketaren egunean kokatzeko eta informazio gehigarri bat izateko. Ondoren, atal nagusian egoera motor bakoitzaren azalpena eta harreman

mota (psikomotorra edo sozomotorra) jartzeko espazio bat ere agertzen dira. Honetaz gain, egoera sozomotorra izatekotan lankidetzak, aurkaritza edota biak lantzen diren zehazteko eremu bat dago. Aipatutako atal hau atalik garrantzitsuena da, izan ere, atal horretan islatzen baitira lan honetako emaitza nagusiak. Azkenik, saioan zehar izandako aldaketak (bereziki egoera motorren harremanen aldaketak eta hauek sortutako gorabeherak ikasleengan) zehazteko espazio txiki bat dago *oharrak* deiturikoa.

a) Tresna : *Behaketa fitxa*

<u>SAIO ZKIA.:</u>			
Data:	Espazioa:	Ikasle koop.:	Maila:
1. Egoera motorra:	Harreman mota	<u>Psikomotorra</u>	
		<u>Sozomotorra</u>	
		Lankidetzak	Aurkaritza
2. Egoera motorra:	Harreman mota	<u>Psikomotorra</u>	
		<u>Sozomotorra</u>	

		Lankidetza	Aurkaritza	Lankidetza- Aurkaritza
3. Egoera motorra:	Harreman mota	<u>Psikomotorra</u>		
		<u>Soziomotorra</u>		
		Lankidetza	Aurkaritza	Lankidetza- Aurkaritza
<u>OHARRAK:</u> Egoerek izandako harreman mota aldaketak jasotzeko, ikasleen jarrera bereziren bat etab.				

1.Taula: Behaketa egiteko erabilitako "behaketa fitxa".

b) Landa lana egiteko erabilitako plangintza

Landa lana egiteko, hasierako pausua bilaketa bibliografiko sakon bat egitea izan da, Gorputz Hezkuntzaren, praxiologiaren, joko-jolasen eta batez ere barne logikaren inguruan zer dagoen idatzita ikusteko. Horretarako, hainbat bilatzaile (Google akademikoa, Dialnet, hezkuntzako aldizkariak: Tetaem, Wanceulen, EHUko liburutegia etab.) erabili izan dira eta honetaz gain, Gasteizeko Hezkuntza eta Kirol Fakultateko irakasle batzuen laguntza ere jaso izan da, informazio gehiago biltzeko helburuarekin. Behin marko teorikoa bideratuta, pixkanaka- pixkanaka lana burutzen joan da Mallabiko Learreta- Markina CEIP ikastetxean jasotako datuak aztertu eta analizatuz era zuzen batean. Honela, datu guztiak behaketa fitxan jaso ondoren,

hauek klasifikatu izan dira harreman eta espazio moten arabera, ondoren ondorioak eta hobetzeko proposamenak burutzeko.

4.3. Prozedura

Aurretik prestatutako behaketa fitxa (*ikus 1. taula*) Learreta – Markina CEIP ikastolako Lehen Hezkuntzako 5. eta 6. mailako Gorputz Hezkuntzako saioetan erabili izan da. Aldez aurretik, Gorputz Hezkuntzako irakaslearekin hitz egin da, behaketa fitzarekin ikertu nahi diren edukiak eta helburuak zeintzuk diren jakiteko. Gorputz Hezkuntzako irakaslearen eta ikastetxeko zuzendariaren onarpena jaso ondoren, saioetan lantzen diren egoera motorrak behatzea izan da hurrengo pausua. Asteazkenean zehar, 5. eta 6. mailako ikasleek Gorputz Hezkuntzako bi saio zituzten, bata astelehenetan (ordu batekoa) eta bestea ostiraletan (ordu batekoa ere). Honenbestez, 8 saioetan behatutako 25 egoera motor aztertu izan dira lan honetan, betiere (bai gimnasioan, bai frontoian) irakaslearen ondoan behatzaile lanak burutzuz.

Gorputz Hezkuntzako saio gutxi batzuk eskolako gimnasioan (oso txikia dena ikasle nagusientzat) egin izan dira, eta gehienak ordea, eskolako frontoi handi eta estalian. Irakasleak saio bakoitzean proposatutako egoerak behaketa fitxan jasoak izan dira eta zalantzarik egotekotan prest egon da hauek argitzeko.

4.4. Bildutako informazioaren analisisa egiteko prozedura

Saioetan zehar erabilitako behaketa fitxaren (*ikus 1. taula*) bitartez lortutako informazio eta emaitzak, lan honen ikerketaren puntu garrantzitsuena dira, hauen bidez ikertu nahi diren atal desberdinak garatzeko aukera baitago. Hasiera batean, behatutako egoera motor guztiak (*ikus 1. eranskina*) aurretik azaldutako behaketa fitxan jaso izan dira. Ondoren, jasotako datuekin grafiko zein estatistika deskriptibo numerikoak (kuantitatiboak) egin dira *Microsoft Word* programaren bidez. Kasu honetan, egoera motorren analisisa egin da egoera psikomotor edo sozomotorretan desberdindurik, eta egoera sozomotorren kasuan lankidetzaren, aurkaritzaren edo biak dauden berezitasunak. Ondoren, espazio motaren analisisa ere egin izan da. Azkenik, datu

guztiak grafikoetan sailkatuta izanda, ondorioak eta hobetzeko proposamenak atera dira beste ikerketa batzuen datuekin konparatuz.

5. EMAITZAK

Atal honetan, irudi grafikoen bitartez lagunduta, Mallabiko Learreta –Markina CEIP ikastolako Gorputz Hezkuntzako saioetan behatutako eta aztertutako emaitzak emango dira hiru kategoria desberdinetan banaturik. Atarian esan bezala 5. eta 6. mailako 8 saio behatu ondoren, 25 egoera motor desberdin jaso eta aztertu dira, eta ondorengo hiru azpiatal edo kategoriatan banatu dira:

5.1 .Psikomotrizitatea eta soziomotrizitatea Lehen Hezkuntzako Gorputz Hezkuntzan



1.Grafikoa: Psikomotrizitatea eta soziomotrizitatea Lehen Hezkuntzako Gorputz Hezkuntzan .

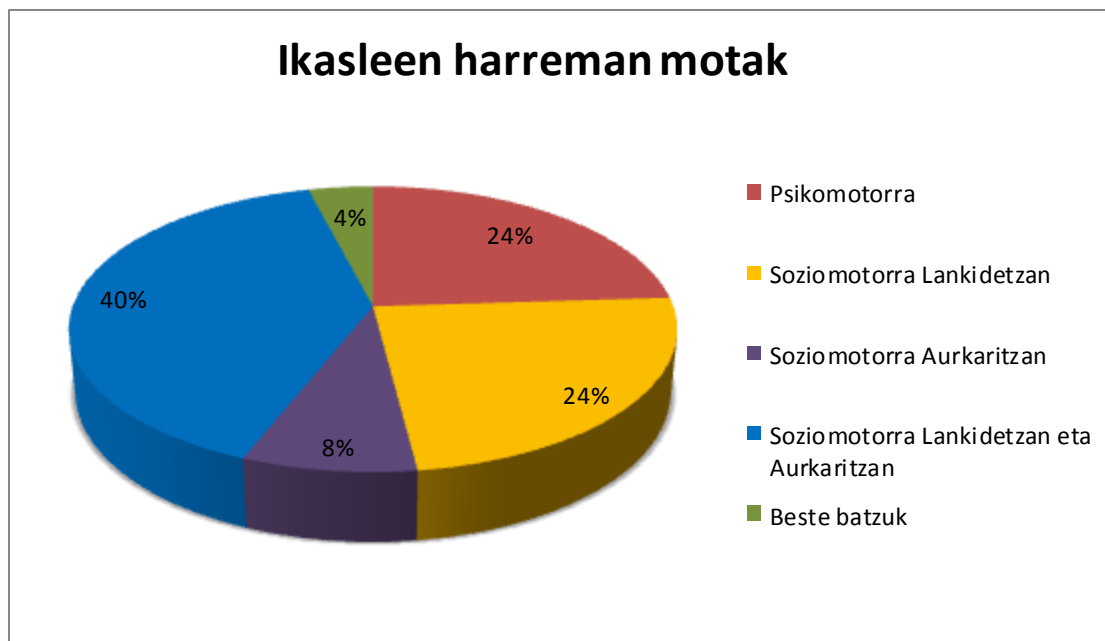
Lehen grafiko honetan (*ikus 1.grafikoa*) azaldu bezala, hauexek dira egoera psikomotor eta soziomotorren portzentaiak. Bi aldagai hauetaz gain, hirugarren bat ere aztertu izan da, “beste batzuk” izena eman zaiona. Izan ere, kasu hauetan irakasleak libre uzten die ikasleei egoera psikomotorrean edota soziomotorrean aritzeko eta beraiek aukeratzeko nahi dutena askatasun osoz.

Grafikoko datuei erreparaturik, oso nabarmena da egoera soziomotorren nagusitasuna beste aukeren artean. Honela, egoera guztien %72a (18 egoera didaktiko) osatzen dute egoera soziomotorrek, hau da, egoera psikomotorren egoeraren hirukoitza zehatz-mehatz. Adibide legez, hauexek dira saioetan zehar behatutako egoera soziomotor batzuk: zelai errea, baloi eseria, 10 paseen jolasa etab.

Beste alde batetik, egoera psikomotorrek ere badute bere lekua Mallabiko Learreta- Markina CEIP ikastetxeko Gorputz Hezkuntzako saioetan. Jasotako datuen arabera egoera guztien % 24a (6 egoera didaktiko) okupatzen dute. Egoera hauek, bakarkako egoera motorrak dira eta ikasleak ez du interakziorik beste ikaskideekin. Normalean estereotipo motor bat eta bere exekuzioa imitatzean datza, errepikapen egoerak sortuz, emaitza onena lortzeko helburuarekin. Adibide bezala, hauexek dira behatutako egoera psikomotor batzuk: saskibaloiko jaurtiketak, soka saltoa, bakarkako zirkuituak etab. Honenbestez, egoera psikomotor hauek bigarren maila batean gelditzen dira egoera soziomotorrekin konparaturik gero.

Azkenik, ehuneko txikiena, %4 a, (egoera didaktiko bat) “beste batzuk” izeneko atalak okupatzen du, izan ere, kasu honetan ikasleak aukeratzeko askatasun osoz egoera psikomotorrean (bakarka) edota soziomotorrean (taldean) aritzea. Aztertutako egoera guztietatik egoera motor bakarra behatu izan da ezaugarri hauek bete dituen eta kasu honetan irakasleak, posta eta zirkuitu desberdinak jarri zituen frontoian, ikasleak bakarka edo taldeka aritzeko.

5.2 .Lehen Hezkuntzako Gorputz Hezkuntzako ikasleen harreman motak



2. Grafikoa: Ikasleen harreman motak Gorputz Hezkuntzan.

Bigarren grafiko honetan (*ikus 2.grafikoa*) Mallabiko Learreta- Markina CEIP ikastetxeko Gorputz Hezkuntzako klaseetan (Lehen Hezkuntzan) ematen den ikasleen arteko harreman motak aztertzen dira ehunekoetan. Honela lehenengo grafikoan, aztertutako 25 egoera motorrak psikomotorrak edo sozomotorrak diren aztertu izan dira eta bigarren honetan, sozomotorrak izatekotan zer motatakoak (lankidetzan, aurkaritzan edo aurkaritzan eta lankidetzan) diren ere.

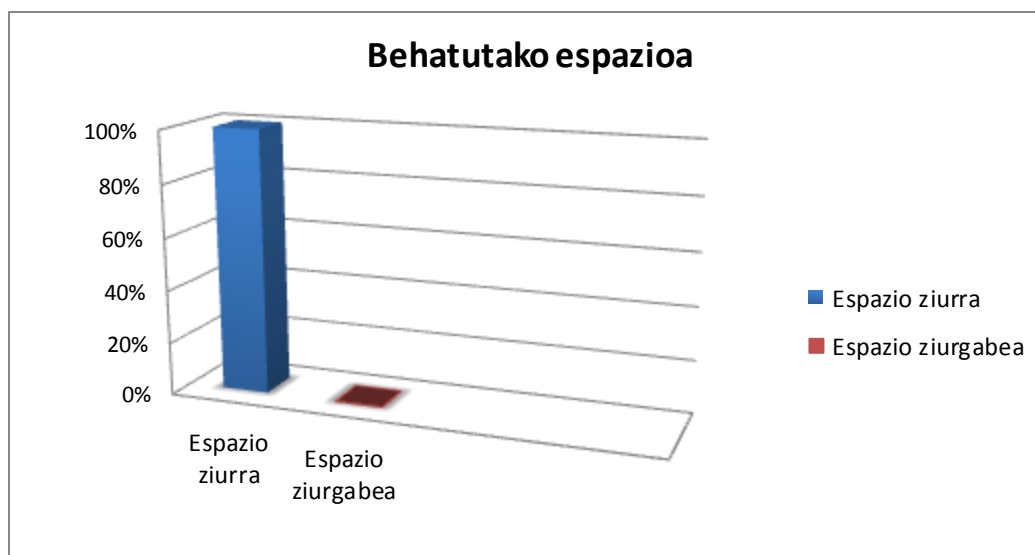
Aztertutako egoera motorrak kontuan hartuz, egoera psikomotorrak %24a (6 egoera didaktiko) dira aurreko grafikoan ikusi daitekeen bezala (*ikus 1.grafikoa*). Gainontzeko portzentajeekin konparatuz, bigarren egoera motor erabiliena da egoera sozomotorraren atzetik.

Beste alde batetik, egoera sozomotorren azpi familiak bereizi dira. Izan ere, aurkaritzan aritutako egoera sozomotorrak %8a izan dira (2 egoera didaktiko), egoera sozomotorren familiako portzentaje txikiena duena da eta beraz, irakaslearen partetik gutxien erabiliena. Egoera hauek kontra-komunikaziozko egoerak dira eta ikasleak

beraien artean aurkaritzan aritzen dira. Behatutako egoera motor mota honen adibideak hauexek dira: futbol txinatarra eta katuz katu jokoa. Saio hauetan behatu izandako egoeren %24a (6 egoera didaktiko) lankidetzan aritutako egoera motorrak izan dira. Egoera hauetan, ikasleek ez dute inprobisatu edo erantzunak asmatu behar, irakasleak normalean badakielako eta kontrolatzen duelako zer gertatuko den. Hala, lankidetzan oinarritutako egoera motor gehienak taldekako erronka desberdinak burutzea izan dira. Honetaz gain, eta betiere behatutakoa kontuan izanik, egoera soziomotorren familian gehien erabili den arloa aurkaritza eta lankidetzakoa izan da, %40a (10 egoera didaktiko). Kasu hauetan, ikasleak beraien artean kolaboratu izan dute eta era berean aurkariak izan dituzte. Adibide gisa 10 paseen jokoa, harrien bila edota pase-pase jokoa behatu izan dira Gorputz Hezkuntzako klaseetan, beste batzuen artean.

Azkenik, eta ehuneko txikienarekin (%4 a, egoera didaktiko bat) “beste batzuk” izeneko atalak okupatzen du. Aztertutako egoera guztietatik egoera motor bakarra behatu izan da ezaugarri hauek bete dituen eta kasu honetan irakasleak, posta eta zirkuitu desberdinak jarri zituen frontoian, bakarka edo taldeka aritzeko.

5.3. Behatutako espazioa



3. Grafikoa: Behatutako espazioa.

Aztertutako kasuan, Gorputz Hezkuntzako irakasleak proposaturiko jarduera ezberdinen % 100ak, espazioa ziurra (*ikus 3. grafikoa*) izan dute. Hau da, ikasleek ez dute inolako zailtasunik izan espazioa deszifratzeko edota hau aurreikusteko. Jarduera guztiak gimnasioan edota frontoian eraman dira aurrera, inguru egonkor eta ziurretan, hain zuzen ere. Adibidez, gimnasio barruan edota frontoian aurrera eramandako jarduerak edota joko-jolasak. Bestetik, zalantzadun espazioan aurrera eramandako jarduerarik ez dira erabili eta aztertutako egoera ezberdinei dagokionez, %0a hartzen du. Beraz, Gorputz Hezkuntzako irakasleak proposaturiko egoera guztiak espazio ziurrean izan dira (frontoian edota gimnasioan), eta espazio ziurgabea duten jarduerak ez ditu erabili.

6. DISKUSIOA

- Psikomotrizitatea eta soziomotrizitatea Lehen Hezkuntzako Gorputz Hezkuntzan

Grafikoetako datuak aztertu ondoren, Mallabiko Learreta- Markina CEIP ikastetxeko Gorputz Hezkuntzako irakasle honek ikasleen arteko komunikazio eta harremanari garrantzia handia ematen diola ikus dezakegu. Izan ere, espezialista honen aukeraketa nagusia ikasleen arteko interakziora bideratuta dago. Aipatzekoa da ere Gorputz Hezkuntzako saio batzuk behatu ondoren, ikasle guztiak onartuta daudela taldean, denak talde bereko partaide sentitzen direla (nahiz eta adin desberdinetakoak izan) eta irakaslearen joera soziomotor horrek hau bultzatzen lagundu ahal duela. Honetaz gain, egoera psikomotor batzuk, % 24a, ere planteatzen ditu ikasleak era autonomoan lan egiten ikasteko, baina kontrari, joera argi bat dauka ikasleen harreman soziomotorrak lantzeko. Beraz, egoera psikomotorrak bigarren maila batean gelditzen dira egoera soziomotorrekin konparatuz gero. Hala, irakasleak garrantzia gutxiago ematen dio gorputzaren kontrolaren prozesuei, emaitzen konparaketei, automatismo eta estereotipoen errepikapenei balore sozial eta sozializatazaileei baino.

Gorputz Hezkuntza Lehen Hezkuntzako etapan, harremanetan oinarritzen da, eta beraz, ezinezkoa izango litzateke ikasleen arteko interakziorik gabe lan egitea, beraien beharrezkoa baitute harremana. Gorputz Hezkuntzak joera sozializatazaile oso markatua dauka eta ondorioz, ikasleek interakzioaren bitartez ikasten dute. Honela, Lehen Hezkuntzan (Gorputz Hezkuntzako ikasgaiari) ikaskuntza kooperatiboak garrantzia handiagoa dauka ikaskuntza indibidualak baino (López de Sosoaga, 2017).

lido beretik jarraituz, Gorputz Hezkuntzako irakasleek onartzen dute harremanak honen oinarria direla (López de Sosoaga, 2017). Beraz, Gorputz Hezkuntzaren balore sozial eta sozializatazailea Mallabiko Learreta-Markina CEIP ikastetxeko Gorputz Hezkuntzako irakaslearen lan egiterako moduan islatzen dira, batez ere erabilitako egoera motor nagusia soziomotorra izan delako %72arekin.

- Lehen Hezkuntzako Gorputz Hezkuntzako ikasleen harreman motak

Egoera motorren behaketa eta azterketa hau egin ondoren, ikus dezakegu desoreka nabarmen bat dagoela irakaslearen metodoan egoera didaktiko soziomotor desberdinak praktikan jartzerakoan. Lehenengo grafikoan zein bigarren grafikoan interpretatu daitekeen bezala, egoera piskomotorrak berdina dira, hala ere, bigarren grafiko honetan (*ikus 2. grafikoa*) soziomotrizitatearen familia aztertzen da eta honen %72a, hiru azpi familietan banatzen da (lankidetzak, aurkaritzak edo lankidetzak eta aurkaritzak).

Izan ere, kasu honetan ikasleek lankidetzan (%24) aritzeko aukera askoz gehiago dituzte aurkaritzan (%8) aritzeko baino, eta hori irakaslearen pentsaera sozializatzailearekin erlazionatuta egon daiteke. Aurkaritzaren portzentaje urria azaldu daiteke aurkaritzak ez delako hezkuntza sisteman sartuta dagoen balore bat, baizik eta guztiz kontrakoa, askotan irabazteko nahiarekin edota gatazkekin erlazionatuta dagoelako. Aipatzekoa da ere lankidetzak eta aurkaritzako egoera soziomotorrak gailentzen direla kasu honetan, %40arekin eta “beste batzuk” egoera (ikasleek libre aukeratzeko ahalmena dutenean) oso urria dela, %4arekin soilik. Lankidetzak eta aurkaritzako egoera soziomotorren nagusitasuna, interpretatu daiteke irakaslearen helburua ikaslea era autonomoan eta taldean pentsatzen ikastea dela, norbaiti aurre egin ahal izateko. Honetaz gain, ikasleek komunikazioa eta kontra-komunikazioa lantzen dute aldi berean, eta pentsamendu taktikoa garatzen dute bai indibidualki eta bai kolektiboki.

- Behatutako espazioa

Behatutako espazioa ingurune fisikoak eragindako ziurgabetasunaren arabera sailka daiteke. Beraz, bi jarduera multzo bereiz ditzakegu, zalantzadun espazioa (ziurgabea) edota zalantzagabeko espazioa (ziurra). Lagardera eta Lavegak (2003) aipatu bezala, zalantzagabeko espazioetan, jarduerak ingurune egonkorretan eramaten dira aurrera, hau da, ingurunea aurreikusi egin daiteke eta protagonista ez da ingurune fisikoari buruzko erabakiak hartzeaz arduratu behar. Kontrarioki, zalantzadun espazioak ziurgabetasuna sorrarazten du, beraz, jolasteko eremua irakurri egin behar da etengabe, informazioa jasoz eta prozesatuz, honen arabera erabakiak hartzeko.

Aztertutako azken grafiko honen datuak ikusita (*ikus 3.grafikoa*), esan daiteke ikasleak kasu guztietan ingurune egonkorretan (askotan segurtasuna ematen dutenak) aritzen direla.

Lan honen bidez lortutako emaitzak kontuan hartuz, garrantzitsua da aurretik beste zenbait autoreek gai honi buruz egindako ikerketa batzuk kontuan hartzea eta lan honetan lortutako datuekin alderatzea.

Gauzak honela, Alfredo López de Sosoagak (2010), "*Análisis praxiológico de la educación física de primaria (6-12 años) en el país vasco: un estudio de casos*", lanean publikatutako emaitzak kontuan hartuz, esan daiteke berak lortutako emaitzak eta lan honetan lortutakoak orokorrean bat datozela. Hau da, egoera soziomotorrek (%74,3) pisu handiagoa daukate bere ikerketan egoera psikomotorrek (%20,3) baino, eta lan honetan jasotako emaitzetan ere gauza berdina gertatzen da. Hau da, lan honetan aztertutako egoera soziomotorrak %72a dira eta egoera psikomotorrak %24a, beraz, ikerketa bietako datuak antzerakoak dira kasu honetan. Egoera soziomotorren azpi familiei dagokionez ere, antzeko gauza bat gertatzen da. Izan ere, Alfredo López de Sosoagaren ikerketan (2010) lankidetzan eta aurkaritzan (%34,7) oinarritutako egoera soziomotorrak gailentzen dira, bigarren posizioan lankidetzan (%29,5) oinarritutako egoera soziomotorrak agertzen dira, eta azkenik, "beste batzuk" deituriko arloari %5,6a dagokio. Lan honen kasuan, antzeko zerbait gertatzen da, izan ere, gehien erabiltzen den egoera soziomotorra lankidetzan eta aurkaritzan oinarritutakoa da (%40), bigarren tokian lankidetzako egoera soziomotorrak (%24) eta azkenik "beste batzuk" deiturikoak (%8). Ikus daitekeen bezala bi ikerketen joera nagusiak antzekoak dira, hau da, biek bultzatzen dituzte egoera soziomotorrak psikomotorren gainetik, eta zehatzagoak izateko egoera soziomotor gehienak lankidetzan eta aurkaritzan oinarritutakoak dira. Honela, azpimarratzekoa da ere bi ikerketen portzentajeen antzekotasuna, batez ere egoera soziomotorren portzentajeetan.

Honetaz gain, gai honi buruzko beste interpretazio eta kasu erreal batzuk ere badaude. Izan ere, "*Educación física emocional en secundaria. El papel de la sociomotricidad*" (Durán, et al. 2014) ikerketaren emaitzak kontuan hartuta, lan honetan

lortutakoekin alderatuz, nahiko desberdinak dira. Kontuan hartu behar da ikerketa hau Bigarren Hezkuntzan egingo dela, baina hala ere, interesgarria da lortutako datuak konparatzea. Kasu honetan, analizatutako egoera psikomotorrak eta gainontzeko egoera soziomotorren azpi familien portzentajeak (lankidetzan, aurkaritzan eta aurkaritzan eta lankidetzan oinarritutakoak) nahiko antzekoak dira, baina egoera psikomotorrak gutxiagatik azpitik daude (gutxiago erabiliak). Lan honetan ikusi bezala, egoera psikomotorrak egoera soziomotorrak baino hiru bider gutxiago izan dira, beraz, alde nabarmena dago aspektu honetan. Egoera soziomotorren azpi familiei dagokionez, Bigarren Hezkuntzako datu hauen artean ere desberdintasun oso txikia dago, beraz, honek esan nahi du bai egoera soziomotor guztiak bai egoera psikomotorrak sarritan eta berdintasunez erabiltzen dituela irakasle honek. Hala, aurreko ataletan azaldu bezala, lan honetako egoera soziomotorren azpi familietan desoreka nahikoa dago, lankidetzan eta aurkaritzako egoera soziomotorrak gailentzen baitira, eta kasu hauetan desberdintasuna nabaria da. Halaber, gerta daiteke egoera motorren mota guztien oreka hau Bigarren Hezkuntzan lantzen diren eduki zein helburuen ondorio izatea.

Beste ikerketa hau, hezkuntza ez-formalarekin lotuta dagoen arren, interesgarria da bien arteko konparazioa egitea. Hortaz, "*Análisis de las situaciones motrices lúdicas en eventos recreativos populares*". deituriko (Alonso, López de Sosoaga, Segado eta Argudo, 2010) ikerketa honetako datuei erreparatuz, aipatzekoa da egoera motor ludiko herrikoi nagusiak psikomotorrak direla %44,4arekin, lan honetako emaitzen kontrako erakutsiz. Beraz, esan daiteke ikertutako bi kasu hauetan hezkuntza ez formalean (ikerketa honen arabera) egoera psikomotorrak gailentzen direla eta hezkuntza formalean aldiz (lan honetako azterketaren arabera), egoera soziomotorrak. Aitzitik, egoera soziomotorren azpi familiak aztertu izan dira eta hauek egoera psikomotorrekin alderatuz, oso ehuneko txikia dira, hala nola: aurkaritzan %4,3; lankidetzan %6,4 eta lankidetzan eta aurkaritzan %1,6. Kasu honetan, lankidetzan oinarritutako egoera soziomotorrak dira gehien erabiltzen direnak (lan honetako Gorputz Hezkuntzako saioetako emaitzak ez bezala) eta lankidetzan eta aurkaritzako egoera gutxien eta aldiz, lan honetan gehien erabilitako egoera soziomotorra lankidetzan eta aurkaritzakoa izanda. Beraz, bi ikerketetan lortutako emaitzak nahiko desberdinak dira, batez ere egoera psikomotor eta soziomotorren artean eta honetaz gain, egoera soziomotorren azpi familien arteko portzentajeen desberdintasuna ere nabarmena da.

Azkenik, eta Alfredo López de Sosoagaren (2017) "*Discurso y praxis de la Educación Física en el País Vasco en el contexto de la Escuela Primaria*" doktore tesiaren datu batzuk behatu ondoren, azpimarratzekoa da bi kasuetan lortutako emaitzen berdintasuna. Izan ere, Alfredo López de Sosoagak Lehen Hezkuntzako Gorputz Hezkuntzan egindako ikerketa honen datuen arabera, egoera sozomotorrak nagusitasun osoz (%74,3) gailentzen dira egoera psikomotorrei (%20,3), eta bi egoera motor mota hauen artean aukeratzeko egoera askeak %5,4a, lan honetan baino %2,6 gutxiago. Beraz, emaitza hauek ikusita, bi ikerketa hauetan esan daiteke Gorputz Hezkuntzako irakasleek ikasleen arteko interakzioa bultzatzen dutela proposatutako egoera motorren bidez (datu guztiak oso antzekoak baitira), eta egoera motor hauen artean aukeratzeko askatasuna kasu gutxitan ematen dietela ikasleei. Bestetik, egoera sozomotorren azpi familiei dagokionez, antzekotasun nabaria dago lan honetan jasotako datuekin, izan ere, egoera erabiliena lankidetzan eta aurkaritzan oinarritutakoa izan da, bigarren erabiliena lankidetzan oinarritutakoa eta azkenik, aurkaritzan oinarritutakoa, lan honetan jasotako emaitza zein joerarekin bat eginez. Hala, esan bezala, egoera sozomotor erabiliena lankidetzan eta aurkaritzan oinarritutakoak izan dira (%34,7), ondoren lankidetzan oinarritutakoak (%29,6) eta azkenik, aurkaritzan oinarritutakoak (%8,5), Alfredo López de Sosoagaren (2017) lan honetan aztertutako emaitzak jarraituz.

7. ONDORIOAK

Mallabiko Learreta- Markina CEIP ikastetxeko 2017-2018 ikasturteko Gorputz Hezkuntzako 5. eta 6. mailako egoera motorren harreman motak aztertu eta behatu ondoren, hauexek dira lortutako ondorioak:

- ✓ Gorputz Hezkuntzan egoera soziomotorrak era oso nabarian gailentzen dira egoera psikomotorren gainetik.

- ✓ Mallabiko Learreta- Markina CEIP ikastetxeko (2017-2018) Gorputz Hezkuntzako irakasleak 5. eta 6. mailan, Gorputz Hezkuntzaren balore sozial eta sozializatzailerak bere lan egiterako moduan islatzen du. Honen isla da ikerketa honetan egoera soziomotorrek lortutako portzentaje altuak (*ikus 1. eta 2. grafikoak*).

- ✓ Gorputz Hezkuntzako saio batzuk behatu ondoren, ikasle guztiak onartuta daude taldean, denak talde bereko partaide sentitzen dira (nahiz eta adin desberdinetakoak izan) eta irakaslearen joera soziomotor horrek hau bultzatzen laguntzen duela ondorioztatu daiteke.

- ✓ Egoera soziomotorren artean, lankidetzan eta aurkaritzan oinarritutako egoerak, oso garbi nagusitzen dira beste bi azpi familien artean, eta hori irakaslearen pentsaera sozializatzailerarekin erlazionatuta egon daiteke.

- ✓ Egoera soziomotorren behaketa egin ondoren, ondoriozta dezakegu desoreka nabarmen bat dagoela irakaslearen metodoan, izan ere, egoera soziomotor moten portzentajeak oso desorekatuta baitaude.

8. HOBEKUNTZA PROPOSAMENAK

Behin lana bukatzean dagoela, esan daiteke hasiera batean ezarritako oinarritzko helburua zein helburu espezifikokoak lortu izan direla. Lan hau burutzeko prozesu guztia ez da erraza izan eta norabide aldaketa ugari izan ditu, hala ere, lortutako azken emaitza oso aberasgarria da. Halaber, lan honetarako hautatutako gaia eta aztertutako arloak Gorputz Hezkuntzako irakasle batek maneiatzen jakin beharko lituzke, eta lan honek arlo hauek (praxiologia, egoera motorra, barne logika, harremanak etab.) ezagutzeko aukera paregabea ematen du. Honela, iturri bibliografikoetara jo ondoren, bereziki bi lan hauetan oinarritu izan da marko teorikoa burutzeko orduan: Lagardera eta Lavegaren *“Introducción a la praxiología motriz”* (Lagardera eta Lavega, 2003) eta López de Sosoagaren *“Discurso y praxis de la Educación Física en el País Vasco en el contexto de la Escuela Primaria”* (López de Sosoaga, 2017) .

Aurretik aipatu bezala, nahiz eta hasiera batean planteatutako helburuak lortu, bizi izandako bidea ez da errazena izan. Ikerketa edo azterketa lan hauek konplexuak dira eta esperientzia ezak gauzak zailtzen ditu, hala ere, zailtasunak gainditu eta lana arazo handirik gabe aurrera eramane da. Hasiera batean, informazio iturri asko dira eskuartean egon direnak eta batzuetan, zaila izan da kalitatezko informazio iturri baliagarrienekin topo egitea. Behin autore eta ikerketa desberdinen informazio ugari izanda, zaila da benetan baliagarria den informazio hori sailkatzea eta sintetizatzea, hala ere, idazten hasi baino lehen eskema ugari egiteak asko laguntzen du horretan. Honetaz gain, lortutako informazio baliagarria askotan birformulatu, aipuak egin edota hizkuntzaz itzuli izan dira eta hori lan nekeza da. Aipatzekoa da ere, behin behaketa eginda eta datuak jasota, hauek interpretatu behar izatea eta benetan datuek esaten dutenari zukua ateratzea zaila izan dela.

Mallabiko Learreta- Markina CEIP ikastetxean egindako behaketari dagokionez eta hobekuntzei erreparatuz, esan beharra dago egokia izango litzatekeela behaketa sakonago eta luzeago bat egitea. Horrek, egoera motor gehiago aztertzeke aukera emango luke eta beraz, aberasgarriagoa izango litzateke datuak jasotzerako orduan. Honetaz gain, beste zikloetako mailek Gorputz Hezkuntzan landutako egoera motorrak behatzeko aukera ere egokia izango litzateke edota beste ikastetxe handiago eta

desberdin bateko Gorputz Hezkuntzako saioak behatzea, ondoren konparazioak egiteko eta horren arabera ondorio hobeak eta argudio indartsuagoak lortu ahal izateko. Gainera, ikastetxe honetan Gorputz Hezkuntzako irakasle bakarra dago eta oso aberasgarria izango litzateke bi irakasleren arteko konparazioak egitea, beraz, alde horretatik ikastetxe handiago batean egiteak mamitsuagoa bihurtuko luke lan hau. Izan ere, lan honetan aztertutako egoerak eta lortutako emaitzak lagin txiki bat izanda ere, kontuan hartzekoak dira. Hala ere, alderdi hauetaz gain, lagin handiago bat aztertu daiteke (lana gehiago osatzeko helburuarekin), hau da egoera motor gehiago, eta barne logikaren barruan beste alderdi asko ere badaude ikertu daitezkeenak (materiala edo denbora, adibidez) eta aberasgarriak izan daitezkeenak Gorputz Hezkuntzako irakasle batentzat.

Amaitzeko, kontuan hartzekoa da Gorputz Hezkuntzako irakasle askorentzako, harremanak direla Gorputz Hezkuntzaren euskarri nagusietako bat. Hori dela eta, interesgarria izan da Mallabiko Learreta-Markina CEIP ikastetxeko Gorputz Hezkuntzako 5. eta 6. mailan jorratutako egoera motorren harreman moten psikomotorren edo soziomotorren (eta hala izatekotan lankidetzan, aurkaritzan edo baik batera) portzentajea jakitea. Izan ere, Gorputz Hezkuntzaren balio soziala eta sozializatzailea espezialistaren pentsamenduan dago, eta kasu honetan, Mallabiko Learreta- Markina CEIP ikastetxeko Gorputz Hezkuntzako irakaslea (datuak interpretatuz) horretaz kontziente izan daiteke. Horregatik, gaur egungo ikastetxe desberdinen errealitatea ezagutzeko ikerketa gehiago egiteak ondorio positiboak izango lituzke zalantzarik gabe, datuak jasoz eta errealitatea ikertuz.

9. BILIOGRAFIA

Alonso Roque, J.I.; López de Sosoaga López de Robles, A.; Segado Segado, F. & Argudo Iturriaga, F.M. (2010). Análisis de las situaciones motrices lúdicas en eventos recreativos populares. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 10, 483-501 .
[Http://cdeporte.rediris.es/revista/revista39/artbanalisis178.htm](http://cdeporte.rediris.es/revista/revista39/artbanalisis178.htm) web orrialdetik berreskuratua.

Chaverra, B. & Uribe, I. (2007). *Aproximaciones epistemológicas y pedagógicas a la Educación Física. Un campo de construcción*. Cuatro hermenéuticas de la Educación Física en Colombia. Universidad de Antioquia. Instituto Universitario de Educación Física. Colombia: Funámbulos editores
http://viref.udea.edu.co/contenido/publicaciones/expo2007/aproximaciones_epistemologicas_2007.pdf web orrialdetik berreskuratua.

Dugas, E. & During, B. (2006). La inteligencia motriz en la escuela. *Educación Física y Ciencia*, 8, 81-95 .
http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.136/pr.136.pdf web orrialdetik berreskuratua.

Durán, C., Lavega P., Planas, A., Muñoz, R. & Pubill, G. (2014). Educación física emocional en secundaria. El papel de la sociomotricidad. *Apunts: Educación física y deportes*, 117, 23-32 .

Etxarri, A. (2013). *Agente sozializatzaile berria lehen hezkuntzako hirugarren zikloko ikasleengan: internet*. (Gradu Amaierako Lana). Nafarroako Unibertsitate Publikoa. Nafarroa.

- Etxebeste, J. (2002). Aisiaren bi euskal konzeptu: jokoa eta jolasa. In Eusko Ikaskuntza, *Euskal zientzia eta kultura, eta sare telematikoak*, 277-282 . Espainia: Eusko ikaskuntza.
- Etxebeste, J. & Urdangarin, C. (2004). Reflexiones sobre la educación física de hoy a la luz de las características de la cultura tradicional vasca. In F. Lagardera eta P. Lavega (Eds.), *La ciencia de la acción motriz* ,119–138. Lleida: Edicions de la Universidad de Lleida.
- García, A. (2011). Construyendo una lógica educativa en los juegos en educación física escolar: “El juego bueno”. *Ágora para la educación física y el deporte*, 13, 35-54 .
- Lagardera, F. & Lavega, P. (2003). *Introducción a la praxiología motriz* (73 – 75 / 123 – 131 . Barcelona: Paidotribo.
- Lavega, P. (2004). Educar las conductas motrices: un desafío para la educación física del siglo XXI. <https://es.scribd.com/document/188138396/PONENCIAPERELAVEGA-educacion-fisica-web-orrialdetik-berreskuratua>.
- López de Sosoaga, A. (2010). Análisis praxiológico de la educación física de primaria (6-12 años) en el país vasco: un estudio de casos. *Revista acción motriz*. Asociación Científico Cultural en Actividad Física y Deporte, 5, 20-32.
- López de Sosoaga, A. (2017). *Discurso y praxis de la Educación Física en el País Vasco en el contexto de la Escuela Primaria*. (Doktore tesia). Facultad de educación y deporte. Departamento de educación física y deportiva. UPV/EHU. Vitoria-Gasteiz.
- Navarro, V. (2011). Aplicaciones pedagógicas del diseño de juegos motores de reglas en educación física. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, 13, 15-34 .

https://www5.uva.es/agora/revista/13_1/agora13_1b_navarro web orrialdetik berreskuratua.

Saénz-López, P., Castillo, E. & Conde, C. (2009). Didáctica de la Educación Física escolar. *Wanceulen E.F. digital*. Departamento de Expresión Musical, Plástica, Corporal y sus Didácticas, 5. Universidad de Huelva. <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/hetale/10272/3311/b15548764.pdf?sequence=1> web orrialdetik berreskuratua.




Silvo, A. (2016). *Gorputz Hezkuntzan egindakotrebetasun sozioalen inguruko behaketa*. (Gradu Amaierako Lana). EHU.

Simón, Y. & Lores, A. (2013). Juegos en la estimulación a la psicomotricidad en niños y niñas con necesidades educativas especiales. *EduSol aldizkaria*, 13 (45) , 93-101.




Vizcarra, M. (2009). Gorputz hezkuntza eta bere didaktika I. Ikas materialak. Gasteiz. https://ikasmaterialak.ehu.eus/hezkuntza/gorputz-hezkuntza/4_zer_dakigu.pdf web orrialdetik berreskuratua.

10. ERANSKINAK




I. Eranskina: Behaketa fitxa

<u>SAIO ZKIA.:1</u>				
Data: 2017-11-06	Espazioa: Frontoia (Zurra)	Ikasle koop.: 16	Maila: 5. eta 6.mailak	
1. Egoera motorra: "STOP" jokia. Libratzeko besarkada bat eman behar zaio ikaskideari.	Harreman mota	<u>Psikomotorra</u>		
		<u>Soziomotorra</u>		
		Lankidetzatza	Aurkaritza	Lankidetzatza- Aurkaritza
				
2. Egoera motorra: Deabrua eta aingeruak jokia. Rolak aldatzen dira: deabruak, trolak eta aingeruak (salbatzaileak).	Harreman mota	<u>Psikomotorra</u>		
		<u>Soziomotorra</u>		
		Lankidetzatza	Aurkaritza	Lankidetzatza- Aurkaritza
				
3. Egoera motorra: Katuz katu jokia	Harreman mota	<u>Psikomotorra</u>		
		<u>Soziomotorra</u>		
		Lankidetzatza	Aurkaritza	Lankidetzatza- Aurkaritza
				
<u>OHARRAK:</u> Egoerek izandako harreman mota aldaketak jasotzeko, ikasleen jarrera bereziren bat egoera motorretan etab.				




SAIO ZKIA.:2

Data: 2017-11-10	Espazioa: Frontoia (Zurra)	Ikasle koop.: 16	Maila: 5. eta 6. mailak	
4. Egoera motorra: Ostrukaren harrapaketa. Harrapatua ez izateko hanka batean jarri eta besoak zabalik jarri behar dira. Beste ikaskide batek salbatzeko posizio berdinean jarri beharko da bere aurrean.	Harreman mota	<u>Psikomotorra</u>		
		<u>Soziomotorra</u>		
		Lankidetzaz	Aurkaritza	Lankidetzaz-Aurkaritza
				
5. Egoera motorra: Zelai osoan zehar mugitzen ibili (libre), baina, kono bat buruan izango dute ikasleek. Konoa burutik jausten bada beste ikaskide batek (berea burutik jausi gabe) lurretik altxatu eta buruan jarriko dio.	Harreman mota	<u>Psikomotorra</u>		
		<u>Soziomotorra</u>		
		Lankidetzaz	Aurkaritza	Lankidetzaz-Aurkaritza
				
6. Egoera motorra: Zelai osoan zehar, orekako zirkuitu bat (sokak, bankuak etab.) pasatu beharko dute, indibidualki.	Harreman mota	<u>Psikomotorra</u>		
				
		<u>Soziomotorra</u>		
		Lankidetzaz	Aurkaritza	Lankidetzaz-Aurkaritza
<u>OHARRAK:</u> Egoerek izandako harreman mota aldaketak jasotzeko, ikasleen jarrera bereziren bat egoera motorretan etab.				




SAIO ZKIA.:3

Data: 2017-11-13	Espazioa: Frontoia (Zurra)	Ikasle koop.: 16	Maila: 5. eta 6. mailak
7. Egoera motorra: Futbol txinatarra zortzi ikasleko bi taldetan.	Harreman mota	<u>Psikomotorra</u>	
		<u>Soziomotorra</u>	
		Lankidetzatza	Aurkaritzatza
			
8. Egoera motorra: Harrien bila jokoa.	Harreman mota	<u>Psikomotorra</u>	
		<u>Soziomotorra</u>	
		Lankidetzatza	Aurkaritzatza
			
9. Egoera motorra: Baloi eseria jokoa.	Harreman mota	<u>Psikomotorra</u>	
		<u>Soziomotorra</u>	
		Lankidetzatza	Aurkaritzatza
			
<u>OHARRAK:</u> Egoerek izandako harreman mota aldaketak jasotzeko, ikasleen jarrera bereziren bat egoera motorretan etab.			




SAIO ZKIA.:4

Data: 2017-11-17	Espazioa: Frontoia (Zurra)	Ikasle koop.: 16	Maila: 5. eta 6. mailak	
10. Egoera motorra: Azeri buztana 3 talderekin (3 kolore). Kolore berekoak ezin dute beraien artean buztanik hartu, beste bi koloreak bai.	Harreman mota	<u>Psikomotorra</u>		
		<u>Soziomotorra</u>		
		Lankidetzaz	Aurkaritza	Lankidetzaz- Aurkaritza
				
11. Egoera motorra: Botila mozkortia. Bi taldetan jartzen dira (8 eta 8). Gero bi zirkulu egiten dituzte eta bat erdian jarriko da begiak itxita eta gorputza atzera eta aurrera bota behako du. Kanpokoek eskuekin bultzatu egin eta gidatu egingo dute .	Harreman mota	<u>Psikomotorra</u>		
		<u>Soziomotorra</u>		
		Lankidetzaz	Aurkaritza	Lankidetzaz- Aurkaritza
				
12. Egoera motorra: Postaz beteriko zirkuitu librea, taldeka edo banaka egin daitekeena. ("BESTE BATZUK") 	Harreman mota	<u>Psikomotorra</u>		
		<u>Soziomotorra</u>		
		Lankidetzaz	Aurkaritza	Lankidetzaz- Aurkaritza
<u>OHARRAK:</u> Azken egoera motor honetan, ikasleek libreki aukeratzen dute nola jokatu, bakarka edo taldean, beraz askatasun osoa dute nahi duten bezala jarduteko.				


SAIO ZKIA.:5

Data: 2017-11-20	Espazioa: Gimnasioa (Ziurra)	Ikasle koop.: 16	Maila: 5. eta 6. mailak
13. Egoera motorra: Soka saltoan libreki eta bakarka, irakasleak modu eta abiadura desberdinen adibideak eman eta ikasleak beraien erritmora doaz hauek egiten.	Harreman mota	<u>Psikomotorra</u>	
			
		<u>Soziomotorra</u>	
		Lankidetzaz	Aurkaritza
14. Egoera motorra: Haria moztu jokoak.	Harreman mota	<u>Psikomotorra</u>	
			
		<u>Soziomotorra</u>	
		Lankidetzaz	Aurkaritza
15. Egoera motorra: <u>Erronka kooperatiboa:</u> Pisu eta tamaina desberdineko pilotak gimnasioaren alde batetik bestera garraiatzea talde osoak.	Harreman mota	<u>Psikomotorra</u>	
			
		<u>Soziomotorra</u>	
		Lankidetzaz	Aurkaritza
<u>OHARRAK:</u> Egoerek izandako harreman mota aldaketak jasotzeko, ikasleen jarrera bereziren bat egoera motorretan etab.			



SAIO ZKIA.:6



Data: 2017-11-24	Espazioa: Gimnasioa (Ziurra)	Ikasle koop.: 16	Maila: 5. eta 6. mailak	
16. Egoera motorra: <i>Acrosport</i> -eko figurak sortzea taldeka.	Harreman mota	<u>Psikomotorra</u>		
		<u>Soziomotorra</u>		
		Lankidetzaz	Aurkaritza	Lankidetzaz- Aurkaritza
				
17. Egoera motorra: 10 paseen jolasa bi taldeka. Talde bakoitzaren helburua 10 pase egitean datza, eta beste taldeari egiten oztopatzea.	Harreman mota	<u>Psikomotorra</u>		
		<u>Soziomotorra</u>		
		Lankidetzaz	Aurkaritza	Lankidetzaz- Aurkaritza
				
18. Egoera motorra: <i>Datchball</i> jokoa.	Harreman mota	<u>Psikomotorra</u>		
		<u>Soziomotorra</u>		
		Lankidetzaz	Aurkaritza	Lankidetzaz- Aurkaritza
				
<u>OHARRAK:</u> Egoerek izandako harreman mota aldaketak jasotzeko, ikasleen jarrerara bereziren bat egoera motorretan etab.				

SAIO ZKIA.:7

Data: 2017-11-27	Espazioa: Frontoia (Zurra)	Ikasle koop.: 16	Maila: 5. eta 6. mailak
19. Egoera motorra: Irakasleak tamaina, pisu eta forma desberdineko baloiak emango dizkie ikasleei eta beraiek hauekin esperimentatzeko eta probatzeko (botea, pisua, forma etab.) denbora izango dute.	Harreman mota	<u>Psikomotorra</u>	
			
		<u>Soziomotorra</u>	
		Lankidetzaz	Aurkaritza
20. Egoera motorra: Pase-pase jokoa. Hasieran bi harrapatzaileekin espazio mugatu batean.	Harreman mota	<u>Psikomotorra</u>	
		<u>Soziomotorra</u>	
		Lankidetzaz	Aurkaritza
21. Egoera motorra: <u>Erronka kooperatiboa:</u> Taldeka eta aurkaritzarik gabe (irabazlerik gabe), talde bakoitzak zelaian zehar prestatuta dauden erronka kooperatibo batzuk burutu beharko dituzte.	Harreman mota	<u>Psikomotorra</u>	
		<u>Soziomotorra</u>	
			Aurkaritza
<u>OHARRAK:</u> Egoerek izandako harreman mota aldaketak jasotzeko, ikasleen jarrera bereziren bat egoera motorretan etab.			

SAIO ZKIA.:8

Data: 2017-12-01	Espazioa: Frontoia (Zurra)	Ikasle koop.: 16	Maila: 5. eta 6. mailak
22. Egoera motorra: <u>Erronka kooperatiboak:</u> Taldeka eta aurkaritzarik gabe (irabazlerik gabe), talde bakoitzak zelaian zehar prestatuta dauden erronka kooperatibo batzuk burutu beharko dituzte.	Harreman mota	<u>Psikomotorra</u>	
			
		<u>Soziomotorra</u>	
		Lankidetzaz	Aurkaritzaz
23. Egoera motorra: Frontoian zehar zirkuitu bat egina dago txino zein posta desberdinekin. Ikasleak, indibidualki nahi duten ordenan eta denboran probatzen eta egitean joango dira zirkuitu hau.	Harreman mota	<u>Psikomotorra</u>	
			
		<u>Soziomotorra</u>	
		Lankidetzaz	Aurkaritzaz

24. Egoera motorra: Ilaretan jarrita, banan-banan irtengo dira ikasleak saski baloiko baloiarekin boteak emanaz eta horman marraztuta dagoen borobilean sartu beharko dute baloia.	Harreman mota	<u>Psikomotorra</u>	
			
		<u>Soziomotorra</u>	
		Lankidetzaz	Aurkaritzaz
25. Egoera motorra: Ilara batean, boteak eman eta saskibaloiko saskira jaurti eta berriz ilaran jarri.	Harreman mota	<u>Psikomotorra</u>	
			
		<u>Soziomotorra</u>	
		Lankidetzaz	Aurkaritzaz

OHARRAK: Egoerek izandako harreman mota aldaketak jasotzeko, ikasleen jarrera bereziren bat egoera motorretan etab.

II. Eranskina: Onarpen idatzia.



HEZKUNTZA
ETA KIROL
FAKULTATEA
FACULTAD
DE EDUCACIÓN
Y DEPORTE

ONARPEN IDATZIA

Zuzendari agurgarria,

Ibon Txurruka Gallo nauzu eta Gasteizko Hezkuntza eta Kirol Fakultateko ikaslea naiz. Lehen Hezkuntzako Gradu ikasketak burutzen ari naiz. Aurtengoa azken ikasturtea da eta lau urtetan Lehen Hezkuntzako ikasketak burutzen aritu ostean, azken honetan, Gorputz Hezkuntzari dagokion minorra egiten ari naiz. Gradu ikasketekin amaitzeko, Gradu Amaierako Lana deritzon dokumentu bat osatu behar dut, non ikerketa txiki bat egitea egokitzen den. Lan honen helburua, egokitu zaigun gaiaren inguruan informazioa bilatzea eta ikerketa txiki hori egiteko beharrezko tresna prestatzea da, ondorio batzuk lortu eta proposamen bat egiteko asmoz. Nire kasuan, Gorputz Hezkuntzako egoera motorren harreman motak dira lanaren oinarria. Gaiaren inguruko azterketa hau egiteko, 5. eta 6. mailako Gorputz Hezkuntzako saio batzuk aztertu beharko ditut, 8 zehazki. Nire lana, behaketa lana izango da eta irakaslearen ondoan egon beharko naiz. Behaketa honetatik lortzen diren datuak modu konfidentzian erabiliko dira aurrez azalduriko dokumentua osatzeko. Zuen parte hartzerik gabe ezinezkoa litzateke orain azaldutako lana gauzatzea, beraz, arazorik ez izatea espero dut.

ESKERRIK ASKO.