

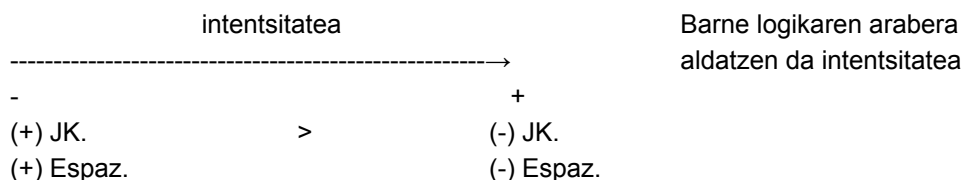
1. HEZKUNTZA FISIKOA ETA PRAXIOLOGIA MOTORRA

1.1. HEZIKETA FISIKO BERRI BATERAKO IKUSPUNTUAK 'Parlebas'

- Paradigma: Pentsatzeko modua aldatzea exijitzen du:
Eztabaida teorikoak zuzentzen ditu
Funtsezko harremanak ezartzen ditu (dimentsio ezberdinak elkarreraginean)
Kontzeptuak zehazten ditu.
- Paradigma aldaketak:
Iraultza suposatzen du.
Pentsamendu aldaketa dakar.
Aurreko paradigmatik erasotzen ditu. (interes hegemonikoen aurka doa).
Erresistentzia edo oztopoak ezartzen zaizkio. (Zertarako aldatu?).
Adib, mundua ez da erdigune (eguzkia da ardatza) -Koperniko-.
- Heziketa fisikoaren krisialdia:
Teknika, aplikazio eremu eta formakuntzan eragina.
Elementu ezberdinak ditu / kanpo disziplinek kolonizatua (Beste disziplinek antolatua da H.F. eta beraz, ideia hegemonikoen arabera H.F. dugu).
- H.F. ikuspuntu berri bat:
Mugimendu nozioarekiko / teknikekiko orientabide eksklusiboa alboratu -nozio honen atzean sentimendu, asmo etab. daude.
Jardueren jokabide motorra: conducta motriz.
- Akzio motorraren zientzia:
Akzio motorrean oinarritu H.F. (kanpotik orokorrean ikusten dena aztertzea dron bat balitzan).
Barne logika azaleratzen du (ataza motorrarena):
 - ↳ Egitura zehatza (taldea, arerioa... ezaugarriak) (geure erabaki hartzea baldintzatzen du)

This text only appears in the demo version. This text can be removed with the full version.
Cambiado con la DEMO VERSION de CAD-KAS PDF-Editor (<http://www.cadkas.com>).

2.1. HEZKUNTZA FISIKOA: Jokabide motorraren hezkuntza



- H.F: Jokabide motorren hezkuntza.
- Hezkuntza: Formakuntza, ikuspuntu esplizitu eta pedagogiko batetik besteengan eragina bilatzen duen eskuhartze praktika. (eraldatzeko asmoa)
- Didaktika: Egoera motorretan gauzatzen diren irakasteko eduki / prozedura edukatiboen antolakuntza batzutan hierarkizatua eta helburu / estrategien menpekoa.
- Motrizitatea: Praktikatzaileren eskuhartzea, hezitzaile / terapeutikoa (eredua). Bere ardurapeko lagunen jokabide motorretara bideratuta dago.
- Ortomotrizitatea: Justu, zuzen eta bakartzat harturiko motrizitate ereduak.
- Jokabide Motorra: Kirolaren jarduerak fisikoki esfortzu bat exijitzen duenean. Mugimenduaren menpe dagoenean kirol jardunbidea. (Erabaki hartzea, aurretiko estrategia -conducta motriz-geure jokabidearen emaitzak duen eragina geure portaera motorrean -comportamiento motriz- jardunbidean edo gorputzezko sormenean. Motrizista: jokabide motorretan eragin nahi dute)
- Hezitzaile izateko Printzipio minimoak:

| | |
|------------------------|--------------------------------------|
| Laikotasuna | Hiritartasun + konpromezua indartzea |
| Harrakasta aurkitzea | Bazterkeriaren aurka jardutea. |
| Mugikortasuna hobestea | Kultura |
| Anaitasuna | Ekoedukazioa |

2.2. EFEKTU EDUKATIBOAK

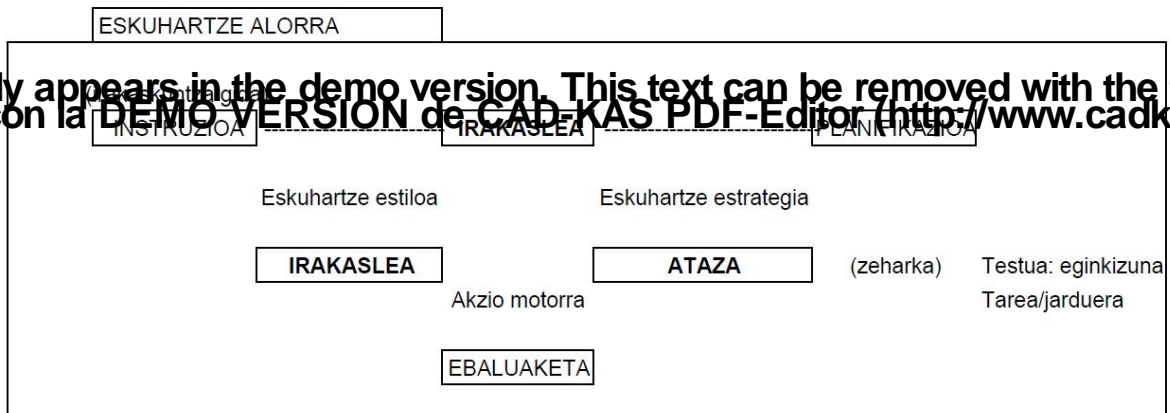
- Heziketa efektuak: Motor batek jarduleengan sorturiko efektua (ondorioa) betiere baldintza batzuen menpe. (heziketa egoera motor)
- Efektuak: Hezitzaileak esplizituki bultzatutako efektu edukatiboak, helburudunak (lortu nahi diren efektuak)
- Esperotako efektuak: Baldintzak betez, jardueraren praktikak (progresiboki antola daiteke helburua zaila bada) aurreikustea posiblearazten dituzten efektu edukatiboak -Helburuak lortzeko motrizistak aukeratuko dituen atazak-.
- Heziketaldiaren ostean objektiboki egiaztaturiko efektu edukatiboak. JF.koen familiak dira (ezaugarri komunekin). (negatiboak ere izan daitezke lorturiko efektuak):
 1. Maila: Jarduerarenak, zuzeneko efektua (entrenamendua) → transferentzia intraespezifikoa.
 2. Maila: Akzio Motor domeinuarenak, antzekotasunaren arabera lorturiko efektuak (antzekotasunaren arabera latina jakiteak badu eragina gainontzeko hizkuntzen ikasketa prozesuan, adib.) → transferentzia interespezifikoa
 3. Maila: Jokabide ez motorrenak, eragina izan dezakeenean motortasun aldetik (saskibaloian aritzeak negoziarako balio dezakeenean; hau da, eguneroko bizitzan) → Transferentzia inespezifikoa

Transferentzia → +/-

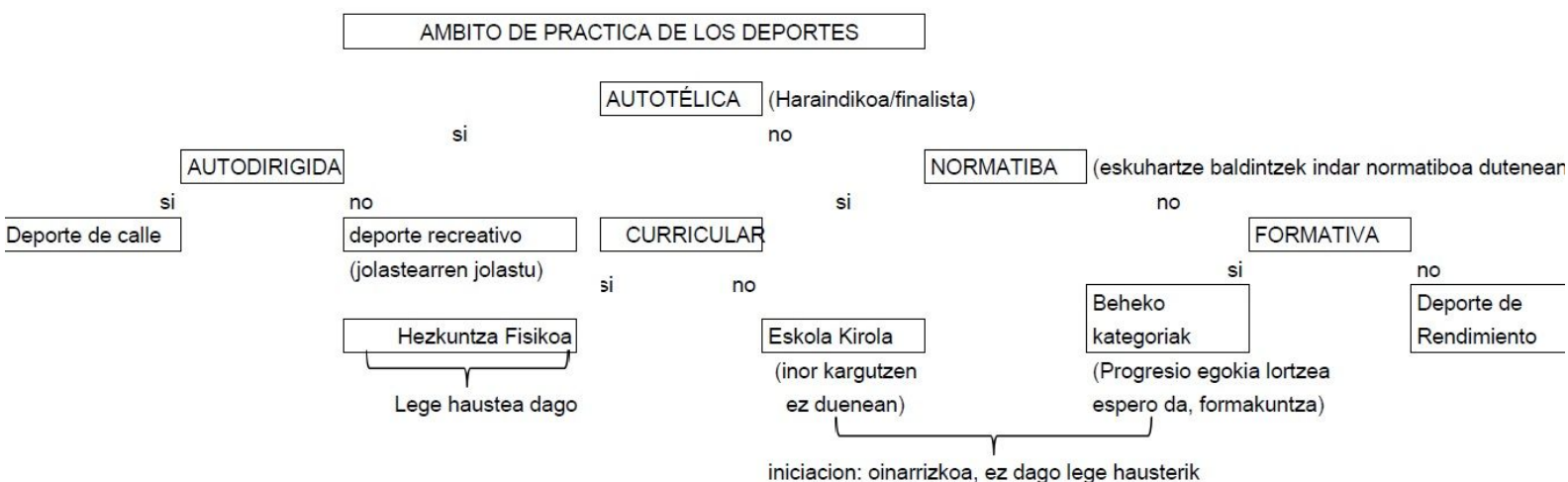
_____ → izan liteke.

→ atzeranzko/aurreranzko → izan liteke.

2.3. ESKU HARTZE MOTORRAREN KOMUNIKAZIO EREDUA



- Eskuhartze alorrak (testuinguruak) dena baldintzatuko du → Estilo, estrategia eta akzio motorra (helburuak ez dira berberak)
- Ikasle/ataza elkartzean sorturiko emaitza/ekoizpena → akzio motorra da.
- Irakasleak nahi duen ataza eraikiko du → planifikazioa → estrategia
- Irakasleak helburu berak lortzeko erabiliko duen estiloa ezberdina izango da irakaslearen arabera (irakasteko modu ezberdinak nahiz eta edukia bera izan)
- Ebaluazio irizpideak akzio motorrean oinarritu behar dira helburu egokiak lortzeko.
- Esku hartze oro testuinguru ezberdinaten ematen da (estilo, strategi eta ebaluaketa ezberdina aldatzen da).
- Ikaslea = jardulea Irakaslea = motrizista ataza = eginkizuna



- Normatiboa: Lege bidez ezarritakoa denean, arautua + helburuduna.
- Kurrikularra: Hezkuntzaren baitan dagoena.
- Eskola kirola: Ez dago hezkuntza sisteman (extraescolar) (Zein da helburua?)
- Hezkuntza Fisikoa: (soinketa): Heziketa bilatzen du
- Formatiboa: Ez dagoenean organismorik (futbol feserazioa adib.) euren gainetik arautuz eta baldintzatuz.
- Beheko Kategoriak: Formatzea du helburu progresio egokia lortzea espero izanik.

This text only appears in the demo version. This text can be removed with the full version.
Cambiado con la DEMO VERSION de CAD-KAS PDF-Editor (<http://www.cadkas.com>).

- Autodirigida: Guk geuk kudeatu + antolatzen dugu (arautu)
- Recreativo: Ez dugu geuk antolatzen/arautzen baina dibertsioa da helburu. (gazte asanbladako futbol partiduk adibide)
- Autotélica/finalista/haraindikoa: Jardutearekin (aritzearekin amaitzen dena.) soilik helburu pertsonalak: Finalista denean ez dago eskuhartzerik!!

ESKUHARTZE MOTORRA:

Def → Pertsona baten kompetentzia motorra eraldatzeko bizi baldintzaren aldaketaren akzioa eta efektua.

Efektua → (Helburua, eraldaketa)

≠ ≠

Ondorioa → Emaidza

- Eskuhartze arloa: Praktika sozial edukatiboa agintzen, bideratzen eta onesten duen testuinguru soziala.
- Gaitasun Motorra: Ataza motor bat betetzeko gaitasuna, horren akzio printzipio propioen aplikazioarenak, hain zuzen ere.
- Errendimendua: (motorra, kirolekoa...) emaitza (motor, kiroleko, akademiko...) baten balio soziala.

3. AKZIO MOTORRAREN ZIENTZIA:

→ Heburu nagusia galdera honi erantzutea da: 'Nola funtzionatzen dute kirol jokoek?'

Galdera honen betebeharra:

- Kirol joko bat zer den jakitea (definizioa: intuzionalizatua,...)
- Argi izatea zerri erreparatzen diogun funtzionamendua esatean

-Funtzionamendu horri eragiten dioten ezaugarri bereizleak aurkitzea. (zergatik funtzionatzen du horrela kirol joko horrek? Ezaugarrien arabera joko ezberdina, ezaugarri bereizleak ete bere ondorioak)

→ Epistemologia: Ezagupen sistemen azterketa kritikoa, euren sormen, estruktura eta funtzionamenduarena.

3.1. IKASKETA OBJEKTUA → Akzio motorra aztertzea

→ PMk kirol jokoak aztertzen dituela esatea jasan dezakegun akatsa da. (praxiologia motorrak).

→ Aztergaia akzio motorra da: Egoera zehatz batean aritzen diren jardule baten edo gehiagoren jokabide motorren gauzatze prozesua.

→ Futbola, izkutaketa... akzio motor ezberdinak dira euren edukia ezberdina delako eta neurri batean aurreikusi daitekeelako.

→ Egoera motorra: motrizitatea kirolen gako dugu.

→ Barne logika aztertuz akzio motorra azter dezakegu.

→ Jokabi motorra (conducta motriz): Portaera motorraren antolaketa esanguratsua. Jokabide motorra esnahia eramaten duen portaera motorra da (comportamiento motriz, kanpotik ikus daitekeena).

→ Portaera motorra + bere esnahia → Jokabide motorra -aurreikustea zailagoa da-
Kanpokoa asmoa/intentzioa

→ Jokabide motorra:

-Bere ingurune fisiko + gizarte zirkuluarekin elkarrekintzan dagoen nortasun baten adierazpena da. (geure nortasun/emozioak erakusten ditugu).

-'Adierazpidearen bereiztasuna motorra da izatez', korporala (geure afektibitateak erabateko eragina du motrizitatean; hots, motrizitatea afektiboa da).

-Jokabide motorra zeharka beha daiteke (aurreikus dezakegu).

-'Dualismo cartesiarra' apurtu behar dugu: gorputza -res extensa- eta arima -res cogitansen-.

Gorputza (motorra) eta arima (afektibitateak) zuzenki loturik daude.

Geure nortasun/emozioak erabateko eragina du motrizitatean.

osotasunean) pertsonaren osotasunari lotzen zaio honako lau funtsezko ideia hauen bidez:

1. Multidimentsionalitatea: Jokabide motorra pertsonalitatearen dimentsio guztiei lotzen zaie.
2. Unitatea: Gizasemea bat da, zatiezina, disoziaezina.
3. Konplexutasuna: Pertsona ezin da bere nortasunaren dimentsioetariko bakar batera mugatu/murriztu. (Dimentsioen harremana gara).
4. Historikotasuna: jokabide motorra, maila indibidual eta gizartekoan, denborazkoa, historikoa den bizipen batetik sortzen da. (Bizipen eta esperientziek geure jokabide motorrean eragina dute).

3.2. BEREIZTASUNA:

→ def.: Jarrera teoriko baten tasuna (ezaugarria, propietad), besteetatik desberdina egiten duen ikuspegi bereizgarri bat hartzea ezaugarritzen duena.

→ Akzio motriz bera da geure ikuspegia, kirol eta jarduera fisikoaren funtzionamendu eta logika propioa bilatzea helburu duena. Bere alorrak soilik ezagu dezakeena, ez fisio/mekanikoak.

→ ikuspuntuak adimena bideratzen du; errealitateko galderak ukatu eta onartzeko irizpidea sortuz geure baitan.

→ kanporantz, bereiztasun praxiologikoak beste disziplina zientifikoetatik bereizten gaitu: barrurantz, ikuspuntu murriztaile, mekanizista edota dualista gaindituz, geure aztergaiaren berreginketa teorikoa egiten du posible.

→ Garai bakoitzean indarrean zegoen funtzionamendu eredua erabilita aztertzen zen gizon-makina kontzepzioaren aurrean, praxiologia motorraren esnahia, zentzua noziotik abiatzen da, eta honela ulertzen da ere bere izena.

→ Semiotrizitatea: Partehartzaileen

jokabide motorrei lotutako, abian jarritako zeinu sistemen ikuspuntutik kontsideratutako egoera motorren natura eta arloa. ('elkarrekintza' + 'deskodifikazioa').

Estimulua → ezin da aurreikusi (zerbait jaso eta erreakzionatzen dut)

≠

Zeinua → aurreikus eta deskodifika daiteke.

→ makinak + energia + informazioa prozesatzeko gaitasuna + emozionalak → GIZAKIA

3.3. ESPEZIFITATEA:

→ Def: Galderak egiterakoan, ikuspuntu bakoitzak bereiztasun irizpidea sortzen duen bezala, galdera aproposen bilaketa espezifitate iripide baten menpe dago: originala, eskusiboa eta bereizlea denaren propietatea.

→ PMren helburu operatiboa egoera motor bakoitzaren espezifitatea azalera da, bere barne logika: egoera motor baten ezaugarri bereizleen eta hauei dagozkien akzio motorra gauzatzeko ondorioen sistema.

→ Oraingo, soilik aipatuko dugu joko bakoitzak jokalariei lau ardatzetako erlazio sistema bat proposatzen diela, zeinetan jokabidea eraikitzen den eta zentzua hartzen duen. → espazioa naturala edo otzana, adib. -'barne ezaugarriak'-:

Espazioa: naturala/otzana (artificial), ingurunearen ziurgabetasuna.

Denbora: (iraupen finkoa edo ezezaguna)

Materialak: (eskura edo debekatuta)

Beste jarduleak: (lagunak edo arerioak)

*Funtsean,

→ Zientzia + hezkuntza izatez ezberdinak diren arloak dira: lehenaren emaitza munduari buruzko ezagutza berezia da + bigarrenak mundua aldatzea bilatzen du → pertsonak aldatuz.

→ PM proiektu zientifikoa da, bai heziketa fisikorako bi eta beste edozein eskuhartze motorrerako, hauek behar duten JFkoei buruko ezagupena eskaintzea nahi duena.

→ Gainera, PMk beste disziplinen aurrean gure status akademikoa aldarrikatzea egiten du posible, portasun profesional hobe emanaz

→ Gainera, PMk beste disziplinen aurrean gure status akademikoa aldarrikatzea egiten du posible, portasun profesional hobe emanaz

Eskuhartze praktikak: finalista...

Disziplina zientifikoak

Eskuhartze motorra: Joko motorren eraldaketa helburu.

PM elementu epistemologikoak identifikatzea.

This text only appears in the demo version. This text can be removed with the full version.
Cambiado con la DEMO VERSION de CAD-KAS PDF-Editor (<http://www.cadkas.com>).

2. GAIA)

1. JOKOA, ORDENA ETA MOTRIZITATEA:

1.1. JOKOA ARAZO GISA:

→ Nahiz eta jokoaren arazoa 2. mailako izan PMrentzat, saihestezina dugu: akzio (ludo)motriza gure ikerkuntza objektua da eta kirol joko honen iturria edo gunea baita.

→ Kirolak + jokoak eskuhartze (motorra) programa anitzen lehentasunezko edukia da, nahiz maiz beraien esentzia neurri batean galdu.

→ Gainera, gertuko eta zabalduko gertakaria izanda, joko kontzeptu polisemikoa da, konplexu eta zaila.

→ Polisemia: Jokoak mila irizpideren arabera definizioak ditu eta norbanako bakoitzak bere arabera eta kontzeptu ezberdinekin definitzen du:

→ Henriot-en arabera joko + kirolaren inguruan, 3 esanahi ezberdin daude:

Jokoa jokalaria zertara jokutzen den da, arau sistematzat hartuta (arauen arabera).

Jokoa jokalaria egiten duena da, akziotzat hartuta (sortzen dena).

Jokoa jokalaria martxan jartzen duena da, jokoaren izaera eta aukerak aintzat hartuta (barne logikak baldintzatuko du neure jarduna).

→ Geuretzat, kirol joko 'aurka egiteko (enfrentamiento) egoera motor arautua, gizarte instantzien 'jokoa' edo 'kirola' deitzen dutena. Kirol joko bere barne logika definitzen duen arau sistema batez sortzen da.

→ Definizio honen abantaila 'kirol jokoen inbentario osoa aurkezteko aukera ematea da'. (kirol joko guztien sailkapena ahalbidetzen du).

1.2. LUDOMOTRIZITATEA SOLUZIOA OTE?

→ Ludomotrizitatea: Kirol jokoei dagozkien egoera motorren arloa eta izaera.

→ Ergomotrizitatea: Instantzia sozialek 'lantzat' harturiko jarduera motorren arloa eta izaera, eta horiek sortzen duten gorputz ondorioengatik bereziki aztertutakoa.

EGOERA MOTORRAK (SITUACION)

-egoera-

SS ERGOMOTORRAK

SS LUDOMOTORRAK

→ Kanpo inperatiboek aurrez definituriko eginkizun:

→ Akzioaren gozamenera bideratua

→ Arau sozioekonomikoei helduta

→ Egitandia, errekorra, arriskua, garaipena, ikusgarritasuna bilatzen da.

→ Antolaketa eta segurtasun arau ertsiei begirune:

→ Akzio motorra bidea eta sedea dugu aldi berean

→ Akzio motorra bide bezala kanpo ekoizpenaren menpean (produkzioarako da akzio motorra)

(akzio motorra gozamenerako + aritzea soilik ere helburu).

→ Eginkizun motor baten burutzea.

→ Preakzio, erabakihartze eta estrategia, gertaerak... erabiltzen dira.

→ Alderdi informalak eta energetikoak behar dituzte (erabiltzen da bietan).

| *3rak futbola dira, barne logika bera | |
|--|------------------------------------|
| ERGOMOTRIZITATEA | LUDOMOTRIZITATEA |
| ↪ Goi errendimenduko futbola (producto de marketing) | ↪ Eskola futbola ↪ Kale futbola |

1.2.1. KIROL JOKOAK

→ Kirol joko batek, jarduera fisiko berezia eta antzemangarria, eginkizun motor batera igortzen gaitu: Baldintza materialez eta murrizketez (arauak) objektiboki antolatutako multzoa zeinek objektibo bat finkatzen duen. Hau betetzeko, jokalaria baten edo gehiagoren jokabide motorren abiaraztea beharrezkoa da.

*arauak → jolasa → barne logika → jokabide motorra martxan jartzen dugu → eginkizun motorra → eta hau guztia → Akzio motorra (dron bat bailitzan).

→ Aurreko 3 egoerak jarduera berdinari dagokiela onartzen dugu eta kirol joko berari dagokiola ontzat hartzen dugu: futbola

→ Beraz, KJ gertaera edo izate bat da, eta bere gaitasunen bat azpimarratuz gero, hau, (barne funtzionamenduari dagokionez), antzeko egoerak sortzeko gaitasuna da.

→ Hasieran, kirol jokoa bi bereizgarri partekatzen dituen jarduera mota da:

- 1) Motrizitatea → Emandako akzioaren ezaugarriak gorputz, espazio eta denboraren konfigurazioak dira.
- 2) Kodifikazioa → Emandako jokabidden legitimitatearen lehenengo printzipioa egoera sortzen duten arau multzoa da, juridikoa dena.

→ Hirugarren irizpide baten arabera, kanpoko eta soziala, kirol jokoa bi azpi-motetan bereizten da:

- 1) Deporte kirola en tanto que conjunto de deporte (juego deportivo regido por una institucion) oficialmente reconocida (federacion y consagrada así por la institución, o conjunto de las situaciones motrices codificadas en forma de competición e institucionalizadas.
- 2) El conjunto de los juegos deportivos tradicionales, juego deportivo que no ha sido consagrado por las instancias institucionalizadas frecuentemente enraizado en una larga tradición cultural.

| | KARTAK | DANTZA | JOKO TRADIZIONALAK | FUTBOLA | SITUACION LABORAL |
|---------------------|--------|--------|--------------------|---------|-------------------|
| EGOERA MOTORRA | | X | X | X | X |
| ARAUAK | X | | X | X | |
| INSTITUZIONALIZATUA | X | X | | X | |

Ludomotorra
Ergomotorra

JUEGOS DEPORTIVOS / KIROL JOKOAK

KJ INSTITUZIONALIZATUA

- Ofizialki ezagututako instituzioen aginpean daude: federazioak...
- Araudi zehatzez, antzitetisitez
- Bere garapena ikusgarritasunarekin lotuta dago (espectaculo)
- Ekoizpen eta kontsumoaren prozesu sozioekonomikoetan errotuak

Talde kirolak, kirol gimnasiak, atletikoak, borroka kirolak...

KJ TRADIZIONALAK

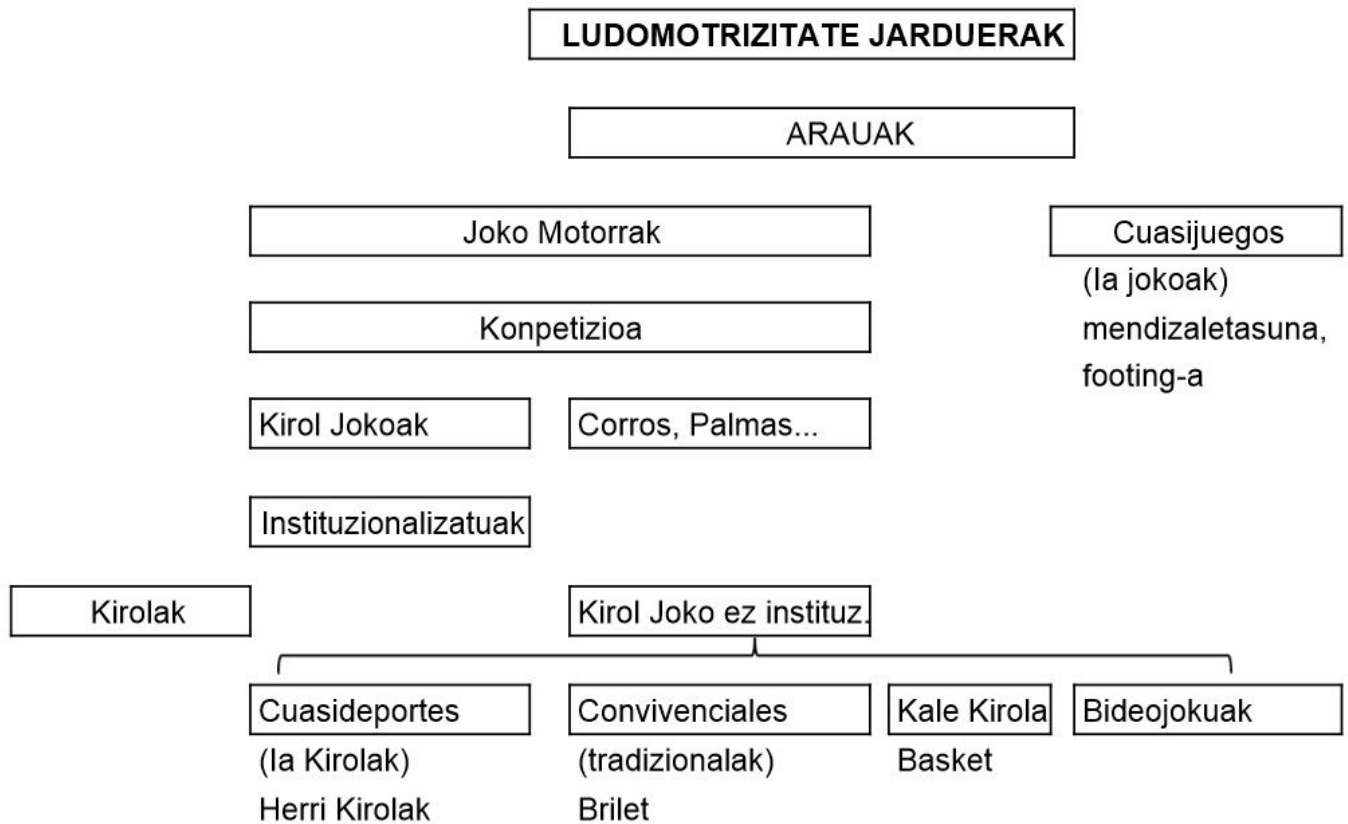
- Batzutan oso tradizio zaharrei lotuta.
- Partehartzaileen gustuen arabera aldaketak onartzen dituzten multzo batez zuzendua.
- Prozesu sozioekonomikoek ez dituzte kontuan hartzen eta beraz, (guk, herriak, gobernuak bultzatzen dituzte

marro, baloi errea, harrapaketa...

→ Hala ere, egoera ludomotorrak era askotakoak dira eta zenbait ezaugarri bereizgarrien arabera multzokatu daitezke:

- Araudiak → arauen bitartez akzio ludomotorra ordenatzen duten jardueri joku motorrak deituko diegu.
- Konpetizioa → aurka egitea edo konpetitzea eginkizuntzat duten joko motorrei kirol jokoak deituko diegu.
- Instituzionalizazioa → kirol jokoen arauak kanpoko eragileek, eta ez partehartzaileek, sortu eta zaintzen dituzten kirol jokoei kirolak deituko diegu.

→ Parlebasen ustez, kategoria ludokirol sistema honek ezagutu behar dugun ludorama osatzen du.



→ Ludomotrizitatearen definizioak betiko arazoa mahaigaineratzen du: dibertsioa. Hau ebazteko, jardueren edukietan arreta jartzen du, dibertimendu moduan, kirol zentzuarekin eta gozamena bilatuz egiten direnak hain zuzen ere.

→ Hala ere, ergomotrizitatearen kontrakotzat hartuta, kontzeptu honek ez du aurreko galderari erantzuteko aukerarik ematen bada, 'Zein arlotan kokatzen da saskibaloia?'

→ Parlebasen arabera, goi errendimendura hurbildu ahala kirol/egoera motor hori ergomotrizitatera gerturatzen da lidomotrizitatea albo batera utziz

→ Onartzen badugu eginkizun bera delako, aurreko 3 egoerak (futbolaren adib.) saskibaloiko hiru kasu zirela, baita onartu genezake ere egoera bakoitza saskibaloiko praktika mota ezberdina zela.

→ Praktika fisikoa: Eragileek egoera motor

batean partehartzaileekin lortzen duten funtzioa, egoera motorraren eginkizuna jarduerarena, berezkoa, delarik.

→ Jarduerekin alderatuz, praktikak adjetibatuz (helburu baterako erabiltzea) daitezke, eta behar lirateke. Hala, kirolen praktika hezitzaileaz, profesionalaz, aisialdikoaz.. hitz egin beharko genuke, adib., eskola kirolaz beharrean.

→ Honekin jarraituz, kirol joko baten praktika esparrua horrela uler dezakegu: esleituriko funtzio bera praktikatzeko duten partaideak biltzen dituzten egoera motorreko testuinguru sozialak.

PRAKTIKA FISIKOAREN ARLOAK:

Praktika esparru desberdinak zenbait ezaugarri bereizleen pilaketaren ondorioz sortzen dira:

→ Autotelika/finalista: jardunean bertan agortzen denean.

→ Autodirigida/autoorganizatua: guk geuk adosten ditugu arauak eta aldakorrak dira.

→ Arautua: lege/arau juridikoek erregulatzen dutenean.

→ Formatiboa: praktikatzailearen gaitasun motorraren garapena orientatzean eta ez kirol errendimendu jakinera.



1.3. EGOERA LUDOMOTORRAK:

→ Egia esan, jokoak egoeratzat definitzean, Goffmanen hitzak oroitu behar dira:

Norabide sozialagoa hartuz, 'Zertara etorri gara?' erantzun posibleak: lanera, ikastera, ongi pasatzera, elkarrekin ematera...

This text only appears in the demo version. This text can be removed with the full version.
Cambiado con la DEMO VERSION de CAD-KAS PDF-Editor (<http://www.cadkas.com>).

→ Situacion Motriz: Ingurune fisiko jakin batean,

eginkizun motor bat burutzen duten pertsona

bakar edo batzuren akzio motorra definitzen duen datu objektibo nahiz desobjektiboen (subjektiboen) multzoa.

→ Splicto sensu, kasu honetan, ikuspuntua erabat epistemikoa da eta egoera mundu soziala ulertzeko emaitzatzat (aukeratzat) ulertzen da. Haatik, jarduera horren emaitza, hain zuzen ere, egoera da, zeinek jokabide (motorrak) indibidualak bideratu, antolatu, ordenatu eta bereizten ditu modu espezifiko batean.

→ PMk bere egiten du:

Akzio ludomotorra kokatutako akzioa dela.

Akzio ludomotorrak ezagungarri direla

Egoera bakoitzak bere barne logika propioa duela.

Egoerak jokabideak kontrolatzen dituela.

Arauk akzio ludomotorraren lehenengo orden iturri direla.

→ Laburbilduz, Goffmanen galderaren ostean hau dator: 'Zein da egiten dudanaren zentzua?, Nire portaerak zer esan nahi du?'

2. JOKOA ORDENAMENDU GISA:

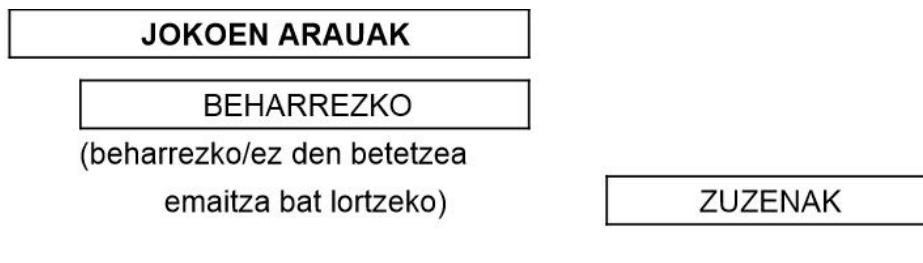
→ Zientzia guztien abiapuntu bikoitza da: Batetik, bere aztergaiak iraunkortasun bat duela pentsatzea (modan dagoela) eta bestetik, estructures horiek ulertu eta irudikatu daitezkeen ustea.

→ Hayen ustea: Aurreikuspenak burutzeko gaitasuna (zer gertatuko den), gauzen egoera, elementuen arteko harremanen zati baten ezagutzak etorkizuneko gertaerak (zer gertatuko den) aurreikustea baimentzen duenean. (zati bat ezagutuz, elementu konkretuak ezagutuz, etorkizuneko espektatibak aurreikus daitezke).

→ Kosmos (estatu edo erkidego baten orden egokia), eta taxis, <Batalla ordena>, >Bi orden iturriak> ziren antzinako grekoentzat eta berezko ordenak (nahigabe sortzean: kosmos) eta eraikitako ordenamenduak (taxis) bereiztea posible egiten dute.

2.1. ARAUEK JOKUAK SORTZEN DITUZTE:

- Arauen funtzioa: Akzio motor mota jakin baterako beharrezkoak diren baldintzak sortzea eta ahalbidetzea, baina: horregatik,
 - Akzioaren aurrekoak direnez ezin dute akzioa deskribitu.
 - Azaltzea akzio baten zergatia aurkitzea bada, arauak ez dira ekintza partikularren (eta jokabiden) zergatiak izango ez baitira gertaerak eta ezin baitituzte ondorioak izan.
- Auresateko, ekintzaren patroiak aurreratzeko, ezinbestekoa da prozedura eta organuak ezagunak diren eremu ontiko-praxiko batean kokatzea. Hau da, arauak aurrekoak direla auresuposatzen da.
- G. Roblesekin arauak bi multzo handietan sailkatzen ditu:
 - Arau ez zuzenak: Akzioa zuzentzen ez duten arren, hitzarmenarentzat beharrezkoak diren elementuak definitzen edo seinatzen dituzte.
 - Arau zuzenak: Akzioa bideratzen dute, beharrezkoa edo posiblea izan daitekeen portaera determinatu bat exigitzen dute.
- Aurrerago ikusiko dugun moduan, arau hauste guztiak ez dituzte ondorio berdinak, eta arau guztiak ez dira 'in-infringibles'.
- Ondorioz, 3 arau mota daude: ontikoak, teknikoak eta deontikoak.



This text only appears in the demo version. This text can be removed with the full version.
Cambiado con la DEMO VERSION de CAD-KAS PDF-Editor (<http://www.cadkas.com>).

Jokoen elementuak adierazten dituzte (porteriaren altuera) IZAN aurreko elementuak nolakoak diren

Onartutako prozedurak seinatzen dituzte (behartuta egotea IZAN) pilotako sakegunea geure konportamendua nolakoa izan behar den Hasiera marra

Jokabide arauak zehazten dituzte (baina ez betetzean, zure emaitzan ez dago eraginik) tarjeta amarilla.

Berformulaketa Kualitatiboa
(Elementuak aurrez ezarrita daude eta elementu horrek erabilpen jakin bat du).

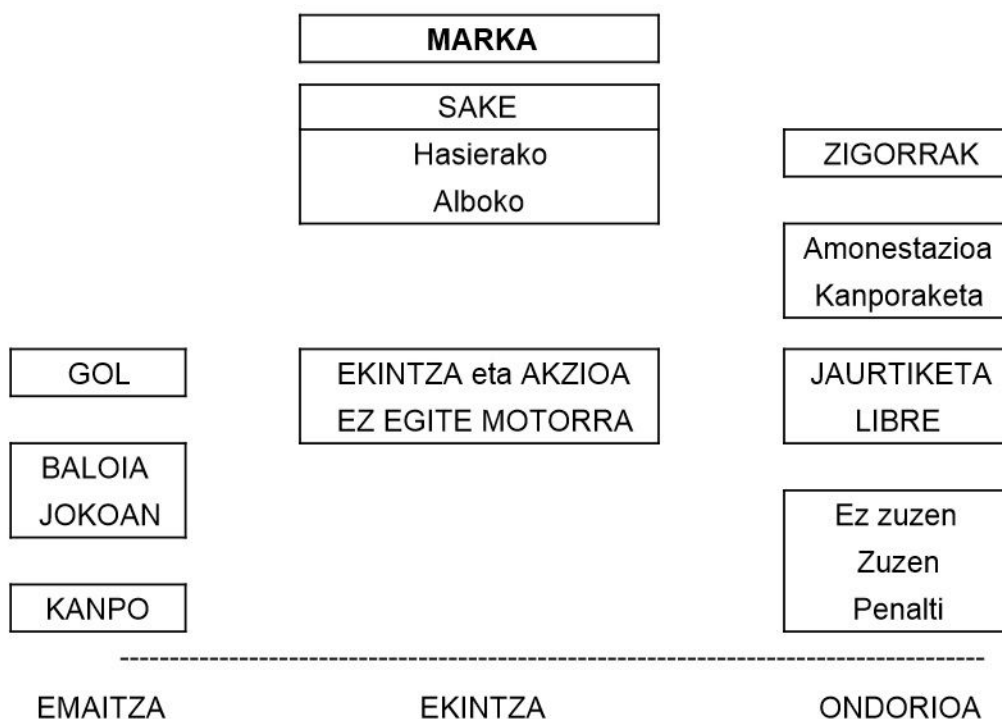
Edukien Transmisioa

- Arau Ontikoak: Hizkuntzaren bitartez, hitzarmenean beharrezkoak diren elementuak eta akzioan zuzenean eraginik ez duten elementuak definitzen edo seinatzen dituzte. Hau da, akzioaren arloa eta denbora, horren partaideak eta hauen kompetentziak.
- Arau Ez Zuzenak dira: jokabideari dagokionez eskaerarik ez dagoenean. Soilik akzioa eman baino lehen beharrezkoak diren elementuak dira, nahiz eta hauetatik zenbait arau zuzenak eman. Arau prozedimental hauek, aurreko arauen azalpen kualitatiboa dira eta zentzu horretan ezin dira identifikatu.
- Arau Teknikoak edo Prozesu Arauek: akzioa burutzeko beharrezkoak diren baldintzak ezartzen dituzte.
- Arau Zuzenak: norabide jakin batera mugitzen du jokabidea.

- Behar IZAN edo ahal IZAN lotura bereizten da eta akzioaren partaideak bete behar dituen baldintzak, arau hauste gabe, zehazten ditu. Betetzen ez baditu hipotetikoki, burutu nahi zuena ez du lortuko, ez du akzioa burutzen.
- Arau Deontiko edo Normak: arau zuzenak dira. Behar izana ezartzen dute. Prozesuzko arauen antza dute, biak akzio arauak direlako. Baina prozesu araua beharrezan oinarritzen da derrigorrez eta normak berriz, aukera bat ezartzen du. Behar izana bete daiteke edo ez. 'Normak' hautsi edo urratu daitezke, partehartzaileak bete edo ez bete erabaki dezake.
- 'Noma' ez betetzeak zigorra dakar, kaltea. Aldiz, arau teknikoak ez betetzeak ekintzaren eta emaitzaren baliogabetzea dakar.

2.2. ARAUEK AKZIOAK BIDERATZEN DITUZTE:

- Akzioek ezaugarri hauek dituzte zuzenbide arloan: (Jokabide Motorra def→Port. Mot. + esanahia)
 - Denboran eta espazioan kokaturiko gertaera.
 - Gizakiek sortua
 - Kanpoko gorputz mugimenduak dakartza berekin.
 - Ingurunean aldaketak sortzen dituzte.
 - Borondatezko ekintza, asmo bati erantzunez.
- Beraz, jokabide motorrak bere egin ditzake ezaugarri hauek. Hala, jokoan arauak, gizakien asmoak modulatzera bideratuta egongo lirarteke, zeinek espazioan eta denboran gorputz mugimenduetan bilakatuz ingurunean aldaketak sor ditzake.
- Akzioari buruzko zenbait kontzeptu kirol jolasak ulertzeko:
 - Jardutea, munduan aldaketa bat intentzio osoz sortu eta ekiditea da: eragileen asmoetatik kanpo pasatzen diren gertaerak ez dira akzioak.
 - Akzioaren emaitzak eta ondorioak ez dira berdinak: leihoa zabaltzea emaitza da eta gela aireztatzea haren ondorioa.
 - Akzio guztiak ez dira posible denbora guztian: baloia ezin da jaurti berreskuratu baino lehen. Ez da akzioa egiteko. Baina, jokabide motorrak, ondorioak sortzen dituzte, eta, beraz, aukera badago eta eragileak gaitasun nahikoa badu, ez-egitea egiteko modu bat da (beti komunikatzen ari gara).
- KJ.en barne logika, guztiaren gainera, juridikoa da eta euskarri honen gainean gainontzeko ezaugarriak gainjartzen dira.
- Adib, futbolaria ez du edozein portaera baimentzen, ezta emaitza guztiei edozein ondorio dagozkien ere.



- Gainera, joku bakoitzaren akzio, emaitza eta ondorio kaltea ezarririko gertaera
- Hala ere, misterio bat ebatzi gabe dago: zergatik jokuek mugatzen eta bideratzen dute giza akzioa? Zergatik dira arauak eraginkorrak?
- Parlebasek, Rousseuren hitzarmen sozialetik abiatuz, hitzarmen ludiko baten izatea proposatzen du: esplizitu edo isileko akordioa da eta jokoaren arauzko sistema finkatuz eta bideratuz partehartzaileengan eragina dauka.
- Parlebasen arabera, 'las reglas representan la motriz fundamental de los actos ludomotores al coordinar las reacciones superficiales de los jugadores y asegurar la coherencia profunda del juego'.
- Arauak, oinarrikoagoa den fenomeno baten alde ikusgaiak dira, gizarte kontratua kirol jokoaren jatorri bezala: 'Un sistema de obligaciones libremente aceptada'; 'La obligación se acepta porque es la condición imprescindible para la realización del juego y su cortejo de alegrías'.
- 'El contrato ludomotor debe entenderse como la categoría jurídica que cimienta por derecho el juego': oinarriko akordio honek portaera anarkikoen ezabapena eta interesen sinergia baten agerpena ahalbidetzen du.
- Ulergarritasun bi mailak:

- Lehenengoa, inplizitua, kolaboraziozko infracajokoa, enpresa komun baten sortzailea da, asoziaziozko paktua.

- Bigarrena, esplizitua, elkarrekintza motorraren aukerak definitzen dituen arauen kode espezifikoa dagokio, kolaboraziotik abiatuz oposizioan ezarri daitekeelarik.

2.3. JOKUA ARLO ONTIKO-PRAKTIKOA DA (AOP):

- Azaldu dugun moduan, bere arauak azaltzen direnean jokia jaiotzen da, jokia hitzarmenezko izatea bada, beraz linguistikoa: (bere izatea hitzarmenezkoa denez)
- Jokoa: jokia hitzarmen baten emaitza da. Gizaki batzuk joku konkretu batean nola jokatu behar zuten adostu zutelako existitzen da -hitzarmena-. Akordio honi hitzarmena deritzogu.
- Hitzarmena: bi gizaki edo gehiagoren arteko akordioa da, eta honen arabera, momentu konkretu batean, jokuaren arauak zehazten dira.
- Ikuspuntu formalista batetik, AOP hitzarmenezko beharra da:

- Una vez creada la convencion mediante la decision o conjunto de decisiones, puede decirse que ha surgido un nuevo ente -en este caso el juego o un derecho determinado- cuyo caracter principal es el ser un marco ontico de caracteres especiales y en el que la accion ha de desenvolverse necesariamente en la forma decidida (convencida) si los participantes en el ambito pretenden efectivamente participar.

- G. Roblesekin jarraituz, kirol jokia ikuspuntu "juridikotik" arlo ontiko-praktikotzat kontsideratu daiteke: (ontiko-elementu, praktiko-ariketa):

- Araudiak jokia den IZATEAREN zehaztasuna suposatzen du, sorkuntza suposatzen du:

- Izate honen berezko (intrintseko, barneko) helburua **giza-akzioa erregulatzea eta posible egitea**, praxisa, da.

- Kirol jokoaren kasuan, arlo ontiko-praktiko motor baten aurrean aurkitzen gara, praxisa motorra baita.
- Iusmotrizitatea (ludiko): arlo ontiko-praktiko motorren eremua eta izatea da (campo y naturaleza de los ambitos ontico-practicos motores (de competicion)). Honetaz gain, iusmotrizitatea etmotrizitatearen kontrakotzat har dezakegu, aukera hobeagoak ez daudenez...
- Joku baten sorrera ez da bakarrik eragileengan, jokariengan, ematen. Hau da, kanpoko behatzaile batek, kirol joku baten berezko portaerak desberdindu ditzake.

- 'El sentido de la atribucion (ESLEITZEA), en el orden juridico, es el de atribuir caracter juridico a determinadas acciones realizadan en determinadas condiciones'. Robles

- 'Esleitzeak akzioa eta arlo ontiko-praktikoaren arteko lotura suposatzen du' ontzat hartuz 'que quien realiza la accion jurídica (lúdica) es el sujeto jurídico (ludico), sea o no persona a quien se la imputa'.

- Zentzu honetan, 'egozpena' teknika juridikoak akzioa eta pertsona lotzen ditu. Pertsona hau pertsona bera izanda, aktorea, edo talde organoa izanda, egilea (banakako egozpena -egozpena individuala da-, zure egitea, zurea da soilik, tenisa adib. baina tenisa izatez taldekako kirola da).

'La experiencia entre la imputacion individual e imputacion colectiva radica unicamente en que el orden juridico califica como autor ('egilea') a un individual (hombre), mientras que en el segundo es colectivo. La unidad no radica obviamente en el soporte fisico, sino en la amputacion. La persona es una, sea individual o colectiva, porque se le imputan.

2.4. KJ ESKUDUNTZA IUSMOTOR SISTEMA BAT DA:

→ Roblesek dio: 'Edozein arlo ontiko-praktikoaren beste funtsezko elementua akzioaren subjektuen (praktikanteen) eskuduntzen (pribilegioen, konpetentzien) esleitzea (nori ematen zaio konpetentzia hori) da'.

→ Honekin jarraituz, eskudun denak soilik jardun dezake, hau da, soilik eskuduntza aintzatetsia duena jarduna daiteke eta eragilea da:

- '<Que los jugadores son competentes quiere decir que son sólo ellos quienes pueden realizar la acción de juego>, lo que tiene una derivada interesante, al ser <ellos, y nadie más, los que tienen que realizar la acción, si la acción ha de tener lugar efectivamente>': beraz, praktikanteek soilik dute eskuduntze eskubidea nahiz eta entrenatzaile nahiz arbitro etab.ek eragin nabaria izan dezaketen.

- '<un ambito ontico-practico puede ser pensado como un conjunto de competencias, ya que desde una determinada perspectiva puede decirse que consiste en el conjunto de las posibilidades de accion por parte de los sujetos de las decisiones inmanentes (momentuko eragina, arbitroak duena adib.) y de los sujetos de las deciciones dirimentes, posibilidades que al propio tiempo son expresiones de las accion necesaria. Al conjunto

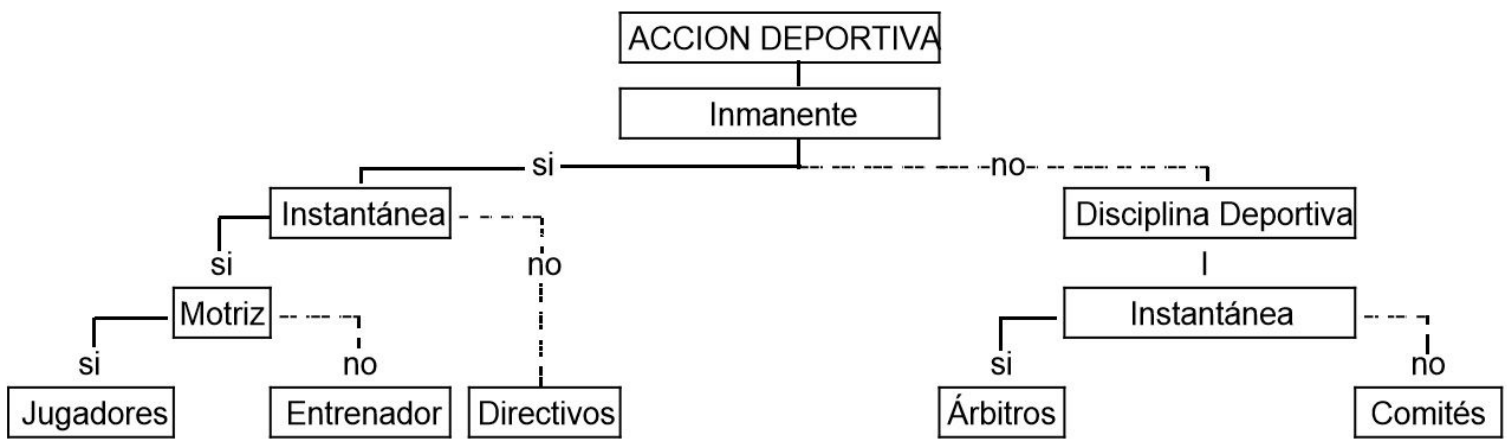
→ Kriol baten eskuduntza totala: joku horren eskuduntza iusmotorren totala da.

→ KJetan, eta batez ere kirolean, bi eskuduntza mota bereiz daitezke:

- Eskuduntza inmanentea: legez lehiaketaren emaitzari eta beren interesen arabera eragin nahi dioten kirol jarduleenak.

- Eskuduntza ebazlea: eginkizun motorrean agertzen diren baldintzak betetzen diren zaintzen duten kiroljarduleenak.

This text only appears in the demo version. This text can be removed with the full version. Cambiado con la DEMO VERSION de CAD-KAS PDF-Editor (<http://www.cadkas.com>). (emaitzan eragina duena da inmanentea)



Inmanente: emaitza bat bilatzea asmo batekin

Directivo: emaitza bilatzea asmo batekin baina ez da momentukoa (fitxaje adib.)

Arbitro: ez du asmorik bilatzen baina momentukoa da akzioan ematen baita

Comites: ez du asmorik, epaile lana soilik eta ondorengoa da

Eskuduntza motor sistema totala da hau.

→ Noski, kirolen eskuduntza totalak joku tradizionalena gainditzen du.

→ Instituzionalizazioa kirol jokoen ezaugarria da. Bere araudiek arauen sorkuntza eta aldaketak egiteko eta bere betetze zaintzeko eskuduntza aurkezten dute.

→ Dirimentzia (ebazlea) kirol jokoen funtzionamenduaren gakoa izan daiteke, borondatezko akordioa baino.

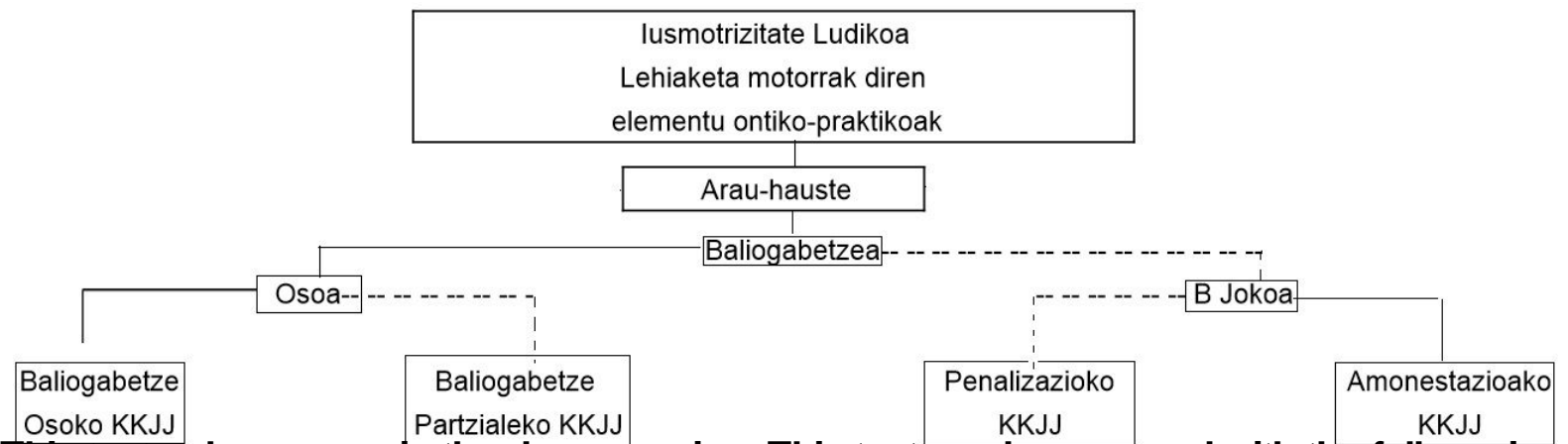
2.5. Kirol lusmotrizitatea:

→ Orain arte ikusitakoa kontuan hartuz, egitura juridiko-motorrari dagokionez, bi kirol konpetentzien izatea aurkeztu dezakegu:

-Kirol tekniko-juridikoak: bere akzio motorra arau ontiko eta teknikoaren bitartez bideratzen da.

-Kirol deontiko-juridikoak: bere akzio motorra arau ontiko eta deontikoaren bitartez bideratzen da.

→ Formulazio hau, oinarrian, baliogarria da nahiz eta 'kasuistika' konplexua espero daitekeen (salbuespenak eta nahasketak beti).



2.6. KJ Tekniko-Juridikoak

KKJJ Tekniko-Juridikoak (baliogabetze-printzipio)

→ KJoku hauen ezaugarri nagusia: baliogabetze printzipioan oinarritzen direla da.

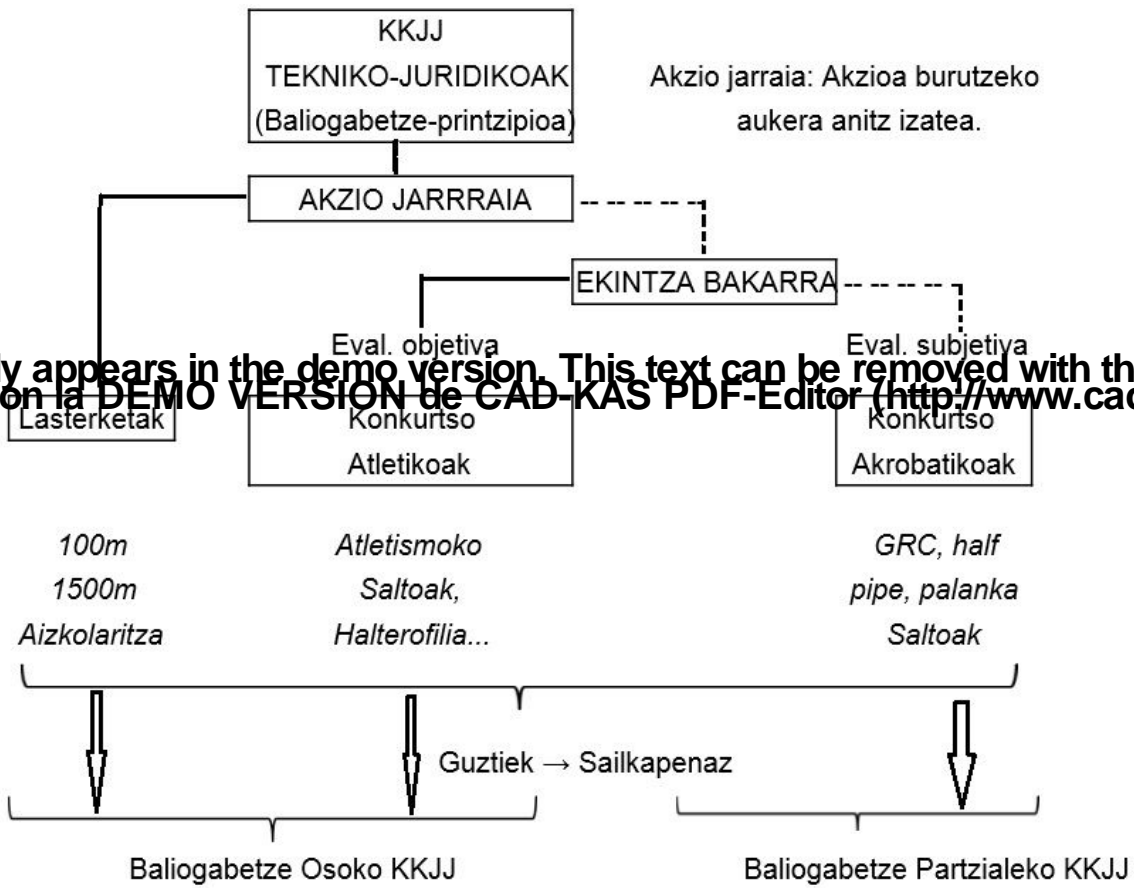
→ Arrazoi honengatik, joku hauetan ezinezkoa da marka bat lortzea beti arau-haustea ematen den heinean.

→ Lasterketak eta konkurtsoak kirol tekniko-juridikoak dira. Hauek beraien akzio motorren zenbait ezaugarriren (rasgos) arabera ezagutu eta sailkatu daitezke:

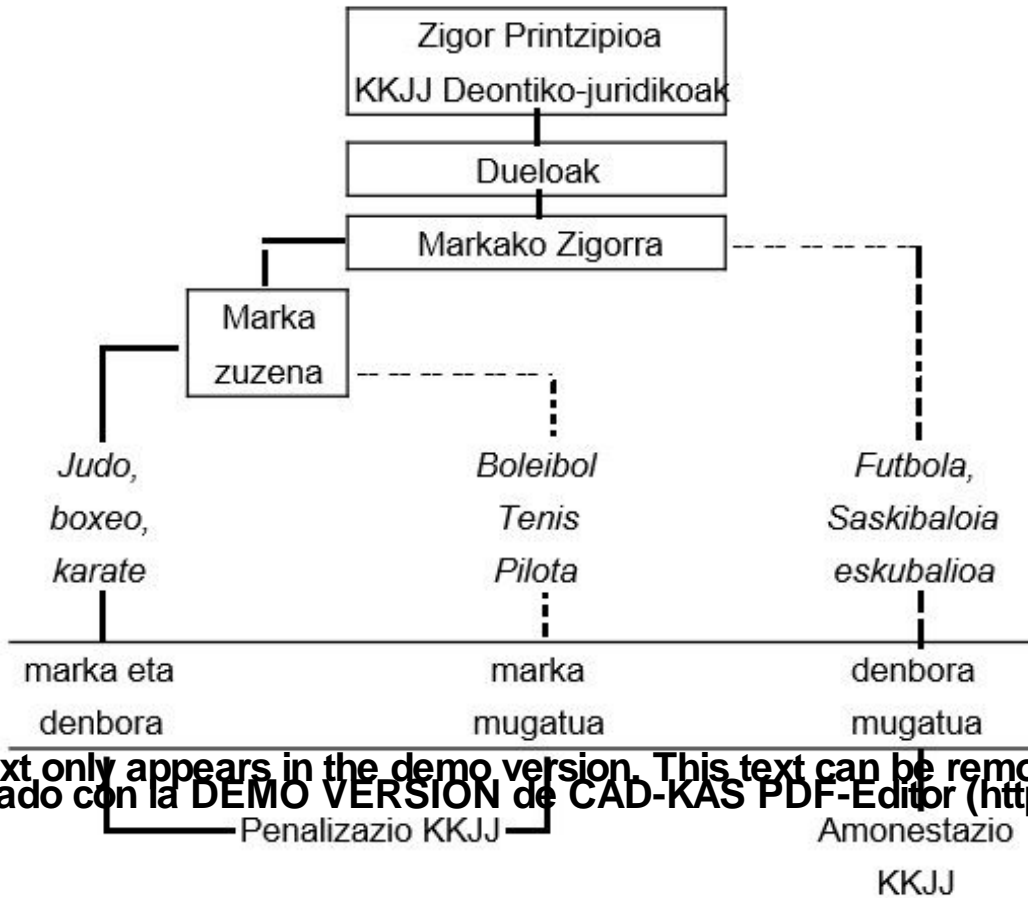
-Egitura tenporala (jarraia den ala ez ebaluazioa)

-Ebaluazio mota (puntuak kentzen ebaluatzen den ala, ona edo txarra izan den)

*Akzio jarraia izateak akzioa behin burutzen dela esan nahi du, hau da, behin egiten da iraupen luzez.



2.7. Kirol Deontiko-Juridikoak



This text only appears in the demo version. This text can be removed with the full version.
 Cambiado con la DEMO VERSION de CAD-KAS PDF-Editor (<http://www.cadkas.com>).

marka mugatua: irabazten du puntu batzuetara iristen denak

Marka + denbora: jakiteko nork irabazi duen marka + denbora erabiltzen dira.

Denbora mugatua: Denbora amaitzen denean irabazten doanak irabazten du.

Marka ez zuzena: Bestearen ardurapean. zure tantoa, besteak kale egiten badu (pilot

Marka zuzenean berriz, zeure ekintza batekin zuzenean tantoa eskura dezakezu; judo

→ Kirok Joko hauen ezaugarri nagusia: zigor printzipioan oinarritzen direla da.

→ Dueloak kirol deontiko-juridikoak dira eta bere puntuazio sistemaren arabera sailkatu daitezke:

| | Tenis | Judo | Futbol |
|--------------------------------|---|-----------------------------------|---|
| Zilegi ez den Porzedura | erraketa jaurtitzea emtaeko arerioarentzako 15 | heltze okerra shido | eskua erabiltzea aurkako jaurtiketa librea |
| Nahi ez den emaitza | kanpo arerioarentzako 15 | inmovilizacion incompleta mate | kanporako jaurtiketa ateko sakea |

Gorria: markan eragina duela

Horia: ez duela markan eragirik

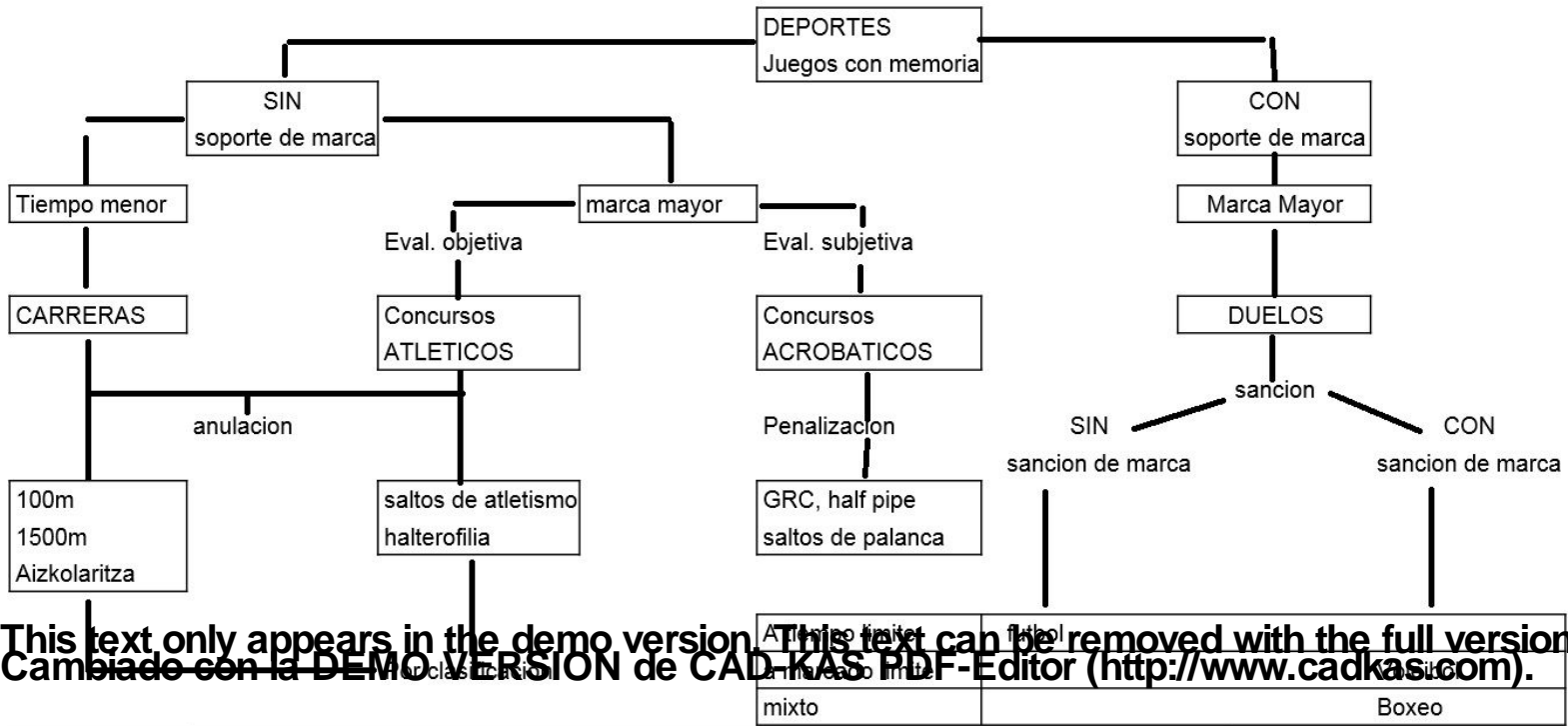
- Beraz,,,
- Jokatzea eta jokuak ez dira gauza bera. Lehenengoa ematen dela onartu ondoren, jokuak ulertzeko interesa handiagoa da.
- KJak izate juridikoak, hitzarmenak, dira eta akzio ludomotorra bideratzen dute.
- Kirolen eskuduntza iusmotorra osoa oso konplexua da.
- Erabakitzaile ('dirimencia') konpetentzia motorreko AOPen funtzionamenduaren gakoa izan daiteke.
- Bi ordenamendu ludomotor daude: baliogabetasun printzipioan oinarritutakoa (k tekniko-juridikoak) eta zigorraren printzipioan oinarritutakoa (k deontiko-juridikoak).

3. KIROL JOKOA SISTEMA PRAXIOLOGIKO GISA

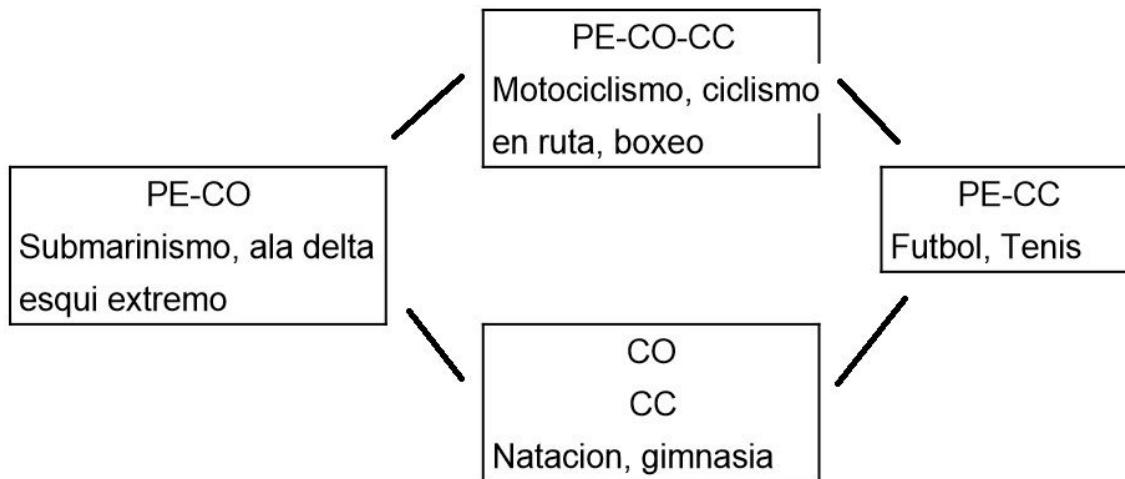
3.1. BARNE LOGIKA

- Goffmanek esan zezakeen bezala, kirol jokoek pertsonen esperientzia antolatzen dute.
- Eta berarekin, interesa ipiniko dugu pertsonen euren gizarako bizitzean duten esperientziaren estrukturan.
- Berriro ere, jarduera eta praktika bereizketa aproposa dugu: kirol jokoek botere mugatua dute subjektu bakoitzak egiten duen egoeraren enkoadraketaren gainean → Beti da posible jokalariaena egitea, jokoaren jolastea. Praktika -testuingurua, - eta jarduera -
- Hala ere, eta berriz instituzionalizazioarekin egiten dugu topo, kirolek, adibidez, bizitzeko esperientzia lehiaketari, eginkizunari erreparatuta enkoadratzen dute, benetako lehiakidetzat hartuta izateko besteen bidezko itzaropenari hain zuzen ere.
- Aurrerago ikusiko dugunez, kirolek uko egiten diote kirolarien arteko leialtasuna negoziatzeari, elkarrekintza sare eskusibo (laguna hasieran dena ondoren ere, eta arerio dena gero ere arerio) eta iraunkorrak (denboran beti mantentzen dela) banatuta badira eta. Hainbat jolas tradizioetan aldiz, bestelako munduak dira posible -traizioa- (Kadri, 1997: 100).
y evidente -ez duena demostratu beharrik-) bezala onartuta enkoadraketa ludikoak edozein elkartzeko sozialaren definizio tira birak konpontzen dituela, onartzea genuke ere bai behin behiniko korolario (que se deduce, se da por hecho) bezala eginkizuna jokalarien erreferente nagusia dela. ---Adib, praktika arloa zehaztuta enkoadraketa ezberdina denez, badakiguna non gauden kokaturik eta beraz que se da por hecho traizioa ezinezko dela, kirola delako---
- enkoadraketa: non kokatzen garen, zein den praktika arloa (eskola kirola, goi errendimendua....)
- Goffmanek hurrengo galdera planteatzen du: what is it that's going on here?
- Norbanakoaren jokabidea uler daiteke orduan, galdera horri emandako erantzuna bezala eta baita ere egoera bera berdefinitzeko saiakera bezala beretik irten gabe.
- Kokatua izatea, jarduera batean partehartzea, orden baten elkarregitea, zentzuz egitea da egoera bera ulertzeko, deskodifikatzeko kapaza izateagatik:
- “Todo sistema situado de actividad constituye un plan de ser, un motor de significados, un mundo en sí, diferenciados del resto de mundos que asigna a los participantes determinados roles e identidades”
Goffman
- Ez dut hitz hoberik aurkitzen Querérenak baino ikuspuntu situazionista honekin bat etortzeko: “La conciencia que tomamos de la estructura de una situación, su percepción desde un determinado punto de vista incluye un conocimiento de las posibilidades ofrecidas por la situación”.
- Zentzu honetan, kirol joko baten barne logika zera da: jokatzeko dakiten, erabat kokatuta, orientatuta dauden jokalariei dakitenaren deskribapena.
- BARNE LOGIKA* → Egoera motor eta hori abian jartzean dagozkion ondorio praxikoen ezaugarri adierazleen sistema. (rasgos pertinentes y sus consecuencias prácticas de una situación motriz)
- Arerioa, laguntasuna, Ingurunearen ziurgabetasuna adibidez, eta ondorioa → arriskua / beste ondorio praxiko bat → bihotz maiztasuna, pulso cardiaco adib.)
- *Arauek → barne logika, egoera, jokoaren sortzen dute
- Adib. Ondorio praxikoa → Intentsitatea

Ondorioak ere geure portaera motriza baldintzatuko du (ezaguna delako geure ondorioa)
 “Jolas edo kirol bat jokatzean sortzen den akzio motorraren ezaugarriek kirol edo jolas horren barne logika definitzen dute”.
 “Araurik gabe, inplizituak edo esplizituak, ez dago barne logikarik, baina hau ez da araudia bakarrik baizik eta arauetan sortutako jokalarien akzio motorraren interpretazioa ere bai”
 “Barne logika martxan, jokoan jarritako arauak dira”.



Soporte de marca:



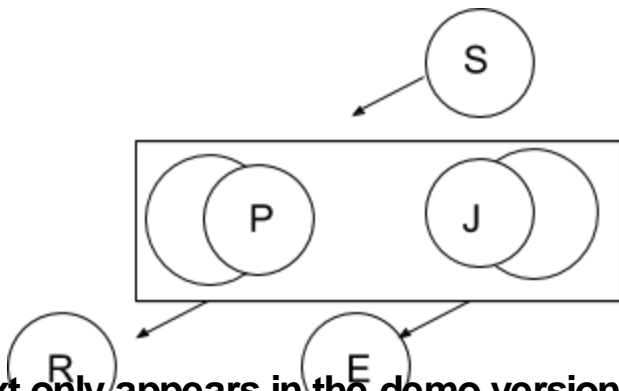
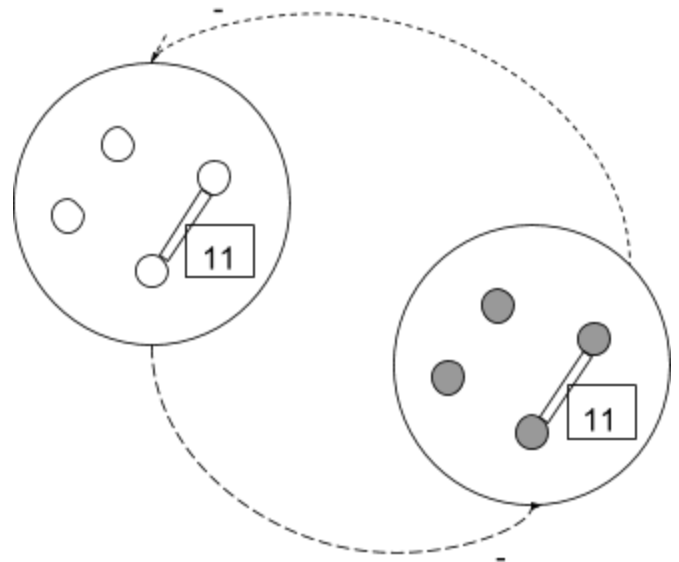
PE: poresencia de proceso estocástico (ziurgabetasuna)

CO: presencia de compromiso corporal

CC: Presencia de compromiso competitivo

- Lotu gabeko biribilekoek, ez dute komunikatzen taldekideekin baina bai kontrrakomunikatzen dute aurkariekin.
- Duelo colectivo
- 11: hamaika jardule daudela eta komunikazioa ematen dela euren artean baina betiere baloiaren aldizkotasuna bereiztuz.
- Ze motatako harremanak ematen diren adierazteko grafoak.

P → Portero
J → Jugador



This text only appears in the demo version. This text can be removed with the full version.
Cambiado con la DEMO VERSION de CAD-KAS PDF-Editor (<http://www.cadkas.com>).

| | | | | |
|--------------------------------------|------------|-----------------|-----------------------|------------|
| lanz. de peso | 100m lisos | snooker | Voleibol | Futbol |
| Alternativa | Simultanea | alternativa | Uso alternativo movil | Simultánea |
| Comotricidad | | Intermotricidad | | |
| ADAPTAZIOA ----- ADAPTABILIDAD ----> | | | | |

Simultaneo: danok batera aritzen gara

komotrizitatea: eragina dauka albokoak baina ez da arerioa

Intermotrizitatea: arerioduna eta eraginduna

alternativa: lehenik batek egiten du, ondoren besteak

adib. segun zenbat nulo ditudan, urrengoan arrieskatu beharko naiz edo ez.

3.2. Sailkapena

“Ez dago ezer praktikoagorik teoria on bat baino”

→ Zientzia datuekin eraiitzen da, etxeak adreiluarekin eraikitzen diren bezala, baina datu-pilo bat zientzia da adreilu-pilo bat etxea den bezala.

→ SAILKAPENA* → aukeraturiko irizpideak kontuan hartuz, multzo bateko elementuak kategoriaz mugatu batzuetan banaketa.

→ “Saillkapen oro, azpian dagoen teoria, filosofia edo ikerketa bati lotua dago. Aurrez existitzen den grabaketa ez du itzultzen baizik eta ikertzaileak egiten duen eraikuntzaren lekuko da”.

→ Kirol joko guztiak bakarrak dira baina hala eta guztiz ere batzuk beste batzuk baina bakarragoak dira. “Saillkapen batek inbentariatze eta antolakuntza nahi bati erantzuten dio, objektu eta fenomeno batzuen aurrean ulergarritasuna bilatu nahiri. Disziplina orok lehen ahalegina zenbatze saillkapena ekiteari eskaintzen dio”.

→ Saillkapen orok bi arlo nagusi ditu:

- 1) Konzienteki edo inkonzienteki oinarrian dagoen teoria bati men egiten dio; sortu duen eta ordezkari eta ispilu den teoria bati.
- 2) Premisa teoriko abstraktuak eragiketa zehaztuz bihurtzen ditu horretarako arau logiko batzuk betez.

3.2.1. Ikuspuntu Semiotorra

→ Kirol jokoak banaka analizatzeko edo multzotan sailkatzeko, guk egiten dugun errealitatearen irakurketari zentzua emango dion irizpide edo ikuspuntu baten beharrea gaude.

→ Tradizionalki,

“Kirola ulertzea (kirolak) mugimendua ezagutzea zen eta zentzu honetan garrantzitsuena mugimenduaren funtzionamendua ezagutzea eta azpian zeuden mekanismoa argitzea”.

“Makina, gorputza mugimendua ulertzeko analogia paregabea da”.

Taula() (semiotorra: zeinuak, ustet)

| | 1. belaunaldiko makina | 2. belaunaldiko makina | 3. belaunaldiko makina | Prespektibak |
|--|--|--|---|-----------------------|
| funtzionamendu eredu | mekanikoa | energetikoa | informazionala | semiotorra |
| makina mota | makina sinpleak (palanka, garabia...) | Energia eraldatzeko makina (lurrun makina, esplosio motorra...) | Informazioa tratatzeko makina (kalkulagailua, itzulgailua...) | gizabanakoa |
| parte hartzen duten gorputz sistemak | sistema osteoartikularra eta muskularra | sistema muskularra eta kardiorespiratorioa | Nerbio sistema | jokabide motorra |
| Disziplina nagusiak | zinematika eta anatomia | termodinamika eta fisiologia | zibemetika y neurofisiologia | praxiologia motorra |
| JFKn erabili diren aldiak (Frantzia) | 1950-60 arte | 1950-60tik aurrera | Gaur egun | gaur egun |
| Eredu hauetan oinarritzen diren jarduera instituzionalizat uak | Frantziako eski federazioaren ikastebidea. Igeriketa lehorrean ikastea. esgrima, borroka kirolak, tenisa irakastea 'planta egiten' | zaticaturiko entrenamendua. entrenamendu modernoa atletismo eta igeriketan. prestakuntza fisikoa modernoa kirol guztietan. muskulazioa (energia potentzialaren bilaketa) | Talde kirolak. tenis | talde kirolak (rugby) |

→ “Gorputza eta motrizitatearen ikuspuntu mekanizistek mapa eta lurraldea nahastu dituzte”

→ “Jokatu edo jolasten duen banakoa ez da Descartesen irudiko makina biomekaniko bat, ez Carnotek sorturiko makina termodinamiko bat eta ezta ere Wienerren makina zibernetiko bat. Baizik eta pertsona bat: jarrerak egokitu, estrategiak aukeratu, plazerra eta mina espermentatu... egiten dituen pertsona bat”

→ “Gorputz eta akzioa, modu simple eta huts batean makina biologiko batekin parekatu da (eredu batek ordea, itxuraz funtzionamenduaren arlo batzuk bakarrik irudikatu nahi ditu) kontzeptuaren esnahi osoa handi etorritz”. (Parlebas 1988)

→ Adib, semiotrizitate aldetik, surfean handiagoa da atletismoan baino. Izan ere, atletismoan aurrez presta dezakezu, bideratu. Surfean berriz, ziurgabetasuna dago etengabean.

→ Egun, mekanizismo adibide berriena neurona ispiluarena da:

<Jatorriz, tximino kortexaren F5 eremuan aurkitutako neurona bisomotor klase berezi batzuk dira eta tximinoak ekintza bat egitean edo beste banako bati antzeko akzioa egiten behatzean aktibatzen dira.> baina, <Gizakion jokabideak ezin dira sostengatzen dituzten fenomeno

Beraz, jardunean, akzioan dabilen pertsona bati edo estimulua baino maila altuagoan ari da, esanahi ulertu eta komunikatuen munduan kokatu behar du bere burua.

→ Semiotrizitatea* egoera motorren eremu eta jatorria parte hartzaileen jokabide motorren zeinu sistemen aplikazioa zuzenean loturiko ikuspuntutik.

“Orientazio semiotrizak ikuspuntu tradizionala erabat hausten du. Izan ere, ingurunearekiko erlazioa akzio motorraren erditzat, oinarritzat hartuz, abiatzen da, nahiz eta erlazio horren aurpegi desberdinak agertu ingurune fisiko edo ingurune soziala denean (hau da, ingurunearekiko ziurgabetasuna eta besteekiko harremanak).

3.2.2. Ziurgabetasuna

→ Parlebasek aukeratutako sailkapen printzipioa ZIURGABETASUNA da → egoera bateko elementuei loturiko ez-jakintasan maila

This text only appears in the demo version. This text can be removed with the full version.
Cambiado con la DEMO VERSION de CAD-KAS PDF-Editor (<http://www.cadkas.com>).

Harreman hori ez dago bakarrik jardulearen kompetentzia edo ezagutza mailaren menpe (arerioak ere badauka eragina): harroila bateko jaitsieran edo eskrima tiraldi batean edozein agentek ziurgabetasun maila bati aurre egiten baitio.

→ Egoera motorrei loturiko ziurgabetasuna kirol jokoen barne logikaren giltzarria da (gakoa da).

3.2.3. Simplex S_3

→ 1970ean Parlebasek, mundu osoan ezaguna egin duen jarduera fisikoen sailkapen berri bat ezagutara eraman zuen: Erabilitako hiru irizpideak egoera motorretan funtsezkoak diren hiru elementu dira → ziurgabetasuna, kide eta arerioaren presentzia edo gabezia.

Hiru faktore hauek probabilitate eta estrategia arazoaren bihotzean kokatzen dira, hau da, erabakitze arazoaren aurrean. Izan ere, egite motorrean parte hartzen dute eta apendizai transferentzia guztiz desberdinak bultzatzen dute.

→ Sailkapen hau betez ordenatze bat baino gehiago da → Transferentzia mota desberdina bultzatzen duten arloen antolakuntza bat da (portaera automatizatuak, egokitze edo adaptabilitate motor jokabideak, kidesun edo areriotasun estrategiak...)

CAI: compañero, arerio, incertidumbre (ziurgabetasuna)

→ AKZIO MOTOR DOMEINUA* akzio motorraren irizpide berezi eta zehatzak kontutan hartuta baliokidetzat har daitezken gorputz praktiken eremua.

→ Geroago zehatz mehatz ikusiko ditugun akzio motorraren domeinuak egoera motorren kategoria handiak dira, edozein delarik euren forma eta beti ere beraien barne logikarekiko:

“Egoera motorretan aplikatzen den barne logika izeneko kontzeptuak eragiketara mailan txanda hartzen dio espezifikitate kontzeptuari. Izan ere, azken hori maila abstraktuagoan kokatuta dago: aukeratutako egoera motorraren ezaugarri bereizleak adierazten dituelarik”.

→ AKZIO PRINTZPIOAK* → Jardule bat edo gehiagoren akzio motorraren antolakuntzan parte hartzen duten elementuen arteko erlazioa. Beti ere, akzio motor hori helburu jakin batez eginez eta behartu daitekeen eragiketa efektuen bidez azaleratuz.

→ Akzio motorraren printzipioak maila orokor edo abstraktuenean kirol jokoen egite osagaiak dira eta horregatik domeinu berdineko jardueren artean transferigarriak.

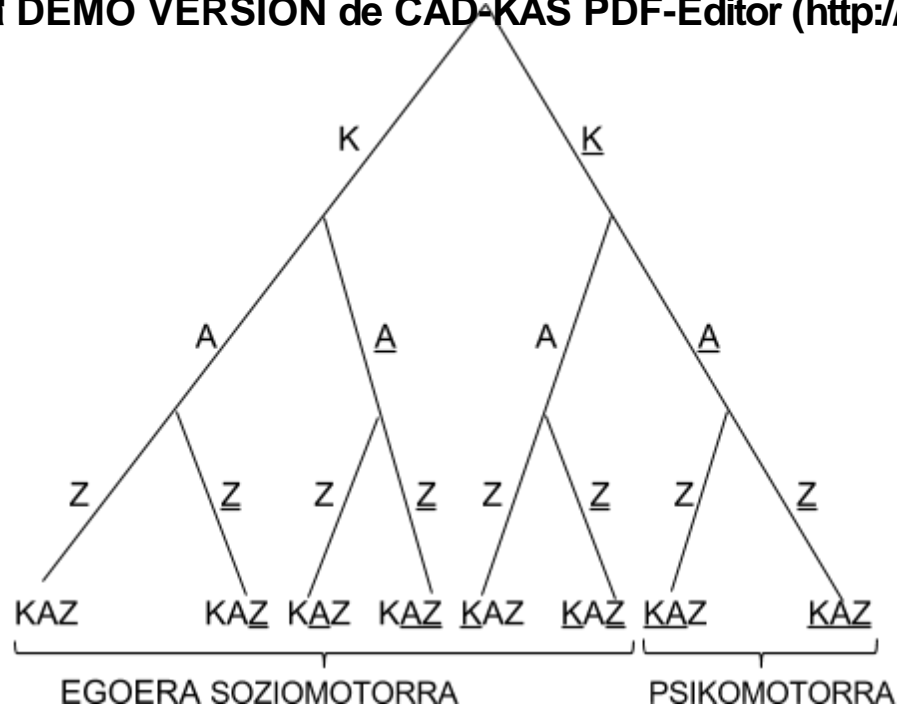
→ Akzio motorraren printzipioek eduki kognitibo altua dute: abiadura eta distantzien balorazioa, erabilitako indarraren neurketa, gertaera probabilitateen zehazte maila, aurre hartze eta aurregitea...

→ Baina urte asko direla esan zen bezala, afektibitatea motrizitatearen gakoetako bat da. Jokalarien ekintzak beraien emozioen menpe daude, euren adiskidetasun eta areriotasunak menderatzearen menpe, desio, beldur, arrisku... mailaren menpe.

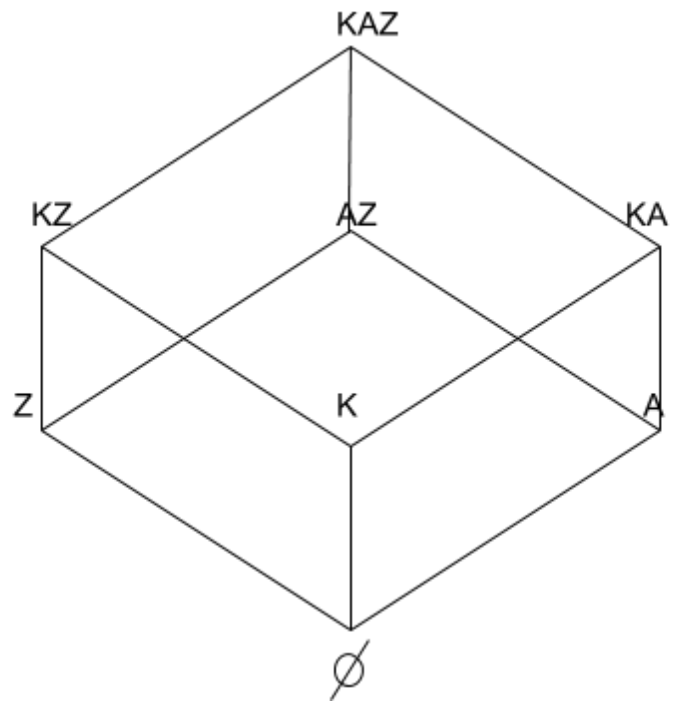
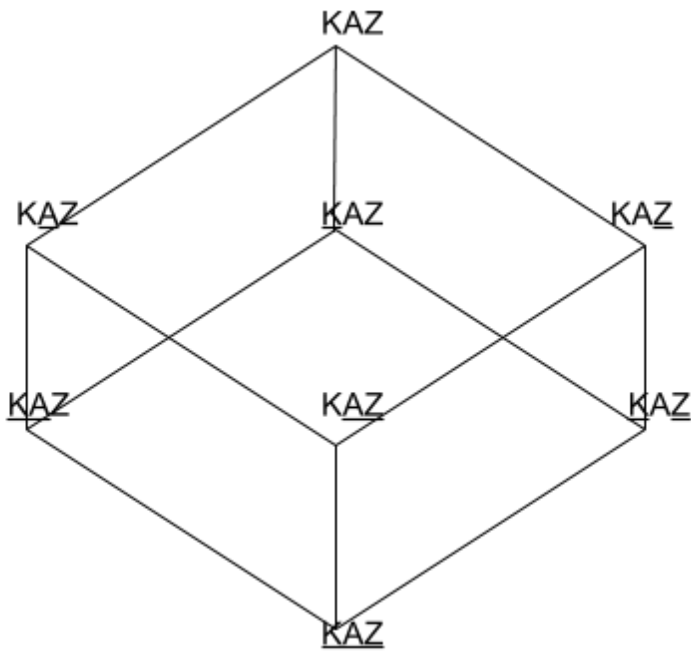
→ Arrazoi hauengatik bi akzio domeinu haundi aurkitzen ditugu: psikomotrizitatea eta soziomotrizitatea. "Proposatzen dugun sailkapena egitearen printzipioa jarduten duen subjektu batek ingurune fisikoarekin eta beste balizko parte hartzaileekin mantentzen duen elkarrekintza sisteman oso bat bezala hartzean datza. Modu horretan, jardulea ez da testuinguru bateko subjektu isolatu bat bezala aztertzen irizpide anatomikoak edo deskriptiboak epe muga ageriz". → Egitearen printzipioa (nola eramaten den aurrera): los principios de accion: sistema moduan nun kontutatn hartu behar dituzun besteak eta ingurunea eta ez subjektu isolatu bat bezala, elkarrekintza sistema bat bezala baizik, jarduera aurrera eramateko baldintzak ezartzen dituelarik honek. edo bdieratzen duelarik

→ Irizpide bereizleak beraz, bi dira:

- 1) Beste parte hartzaileekin mantendutako harremanei dagokien ziurgabetasuna:
 - a) kideekin harremana (K)
 - b) Arerioarekin harremana (A)
- 2) Ingurune fisikoarekin harremanetan sortutako ziurgabetasuna (Z)



jarduera fisikoen izatearen azterketa



KAZ

KAZ → Futbol playa / Kayak polo

This text only appears in the demo version. This text can be removed with the full version.
 Cambiado con la DEMO VERSION de CAD-KAS PDF-Editor (<http://www.cadkas.com>).

KAZ → Surf competición

KAZ → Saskibaloia

KAZ → Mendi Lasterketa, aguas abiertas

KAZ → Arrauna

KAZ → Pilota, buruz buru

KAZ → Atletismo

| zirugabetasunik gabeko ingurune fisikoa | | | |
|---|---|--|----|
| E. Psikomotorra | | E. Soziomotorra | |
| 0 | C | A | CA |
| | | Descodificacion de los demas jugadores | |
| Tendencia al estereotipo motor | | papel clave de la finta | |
| Comportamiento y anticipacion preprogramadas | | Gran importancia de la descodificacion y codificacion motriz | |
| Regulacion con dominante propioceptiva | | Anticipacion a anticipaciones | |
| Omision de la descodificacion semiotriz | | Importancia de la decision y la estrategia motrices | |
| entrenamiento intensivo | | Dinamica sociomotriz | |
| resultados competitivos | | | |
| Principales rasgos de los dominios de accion motriz sin incertidumbre del medio fisico (parlebas, 2001) | | | |

3.3. Badago AM domeinurik?

- Goazen aurkako hipotesitik abiatzera: egoera motor guztiak bakarrak eta berain artean ezberdinak dira izatez.
- Aurrekoa aplikatuz eta beraien izena kontutan hartu gabe, jarduera bat praktikaturako aldi bakoitzean praktikaturako genukeen lehen aldia izango litzateke beti.
- Berria eta ezezaguna litzagukeen egoera bat izatean ezingo genituzkeen aurrez bizitako gure esperientziak baliatu eta ziurgabetasun maximo eta konpetentzia minimoetan jardungo genukeen.
- Zorigaizto hori hizkuntzak gramatika araurik ez izatearen pareko izango zen eta modu horretan eskatu, ordenatu edo galdetu baina lehenago aurkitu beharrean izango ginatkeen.
- Kirol jokoak maila bikainean irakatsi eta praktikatu daitekeenez adierazi dezakegu joko edo jolas berdinari dagozkion egoera motorrak ikasi daitekeen eta barne logika deitzen diogun gramatika batez gidatuak daudela. Izan ere, gaitasun motor hori joko edo jolas horretako egoera batetik beste batetara eraman baitaiteke transferentzia intraespezifikoaren bidez.
- Dena den, transferentziaren hipotesia falsatu baino lehen ikus dezagun motortasunaren faktore orokorrik dagoen, oinarritzko gaitasunik, funtsezko trebetasunik...
-

3.3.1. Motortasunaren G faktorearen hipotesia

- Dakigun bezala, atletismoa kirol guztien oinarria dugu.
 - Hala ere, gure ikuspuntua beste bat da → kirolek izatez ezberdinak diren jardueren sistema logiko eta ez hierarkikoa osatzen dute → kubo batek sei oinarri ditu!
 - Beraz,
- Peut-on rendre compte des performances aux differentes epreuves physiques en faisant appel a un facteur general, le facteur g?

→ Ikus dezagun Parlebasen erantzuna, 1967 urteko heziketa fisikoko irakasle oposaketan eman ziren markak aztertu zituen ikerketa batena, 2000 urtekoa

Emaizten lagina aleatorioa: 50 gizonezko / 50 emakumezko

9 Proba → lasterketak eta konkurtsoak

Letessier taulak erabilia, markak normalizatu egiten ziren

Bikoteko koerlazioa koefizienteen kalkulaketa: (-1, 1), - .361, 361 (p<=.01, t de student)

(helburua zen ea, atletismon geroz eta hobeagoa den pertsona oro ea hobe ote den gainontzeko jardueretan), batetik gertu badago, korrelazioa (harremana) estuagoa izango da.

| MUTILAK | NESKAK |
|------------------------|----------------------|
| vallas | hesiak |
| salto con pertigas | lanzamiento de disco |
| lanzamiento con discos | dantza |
| 1500 lisos | salto de potro |
| natacion | natacion |
| gymnasia en suelto | gymnasia en suelto |
| barra fija | barras |
| salto de caballo | salto de alturas |
| barras paralelas | barra de equilibrio |

Tesia → Atletismo oinarria da gainontzeko kiroletarako eta beraz, transferentzia dago. korrelazio + esanguratsua → atletismoan hobetu ezker gainontzeko jardueretan hobetzea. Korrelazioa negatiboa → atletismoan hobetu arren, ez da gainontzeko jardueretan hobetzen ez dagoelako korrelazio edo tranferentziarik.

natacion y barras paralelas → correlacion muy baja
 pertiga y ciento diez vallas → correlacion alta

→ Koerlazioen %71 ez adierazgarria da, eta horien artean negatiboak daude. Honek argudio ona dirudi motortasunaren G faktorearen hipotesia errefusatzeko.

→ Koerlazio adierazgarri batzuk proba multzoak sortzen dituzte (gymnastika, igeriketa, atletismo eta dantza). Emaizta batzuk oso hurbil dira elkarrengandik.

→ Dena den, talde batzuren barnean koerlazio negatiboak badira, gizonezko atletismoa bezala.

→ Gainera, familia ezberdinen jardueren arteko koerlazio positiboak egiaztatzen dira: adibidez, 110 vallas eta salto de caballo ($r=444$); 80 vallas ($r=,690$)

3.3.2. Transferentziaren hipotesia (transferentziaren froga)

→ APRENDIZAI TRANSFERENTZIA** Jarduera bat egitean positiboki edo negatiboki beste jarduera bat egitea edo aurreko bat erreproduzitzea aldatzen duenean egiaztatu daitekeen efektua.

→ Esperientziak adierazten digu jarduera bat jarraitasunez egiteak eskatutako gaitasun motorraren hobekuntza dakarrela. Ondorioz, planteatu dezakegu balizko transferentzia inter-espezifiko baten frogaketa esperimentalak honela akzio motor domeinuen existentzia ukatzeko.

*inter→ atletismo - futbol

*intra→ igeriketako jarduerak - igeriketa

→ Aldaketaren helmenaren arabera hiru transferentzia mota kontsidera ditzakegu →

- 1) Intra-espezifikoa → jarduera beraren barnean
- 2) Inter-espezifikoa → jarduera ezberdinen artean
- 3) Inespezifikoa → Egoera ez-motorrak daudenean

→ Aldaketaren denbora zentzuaren arabera bi transferentzia mota kontsidera ditzakegu →

- 1) Atzeraeraginezkoa → jarduera helburua ezaguna denean
- 2) Aurreraeraginezkoa → jarduera helburua ezezaguna denean

This text only appears in the demo version. This text can be removed with the full version.
Cambiado con la DEMO VERSION de CAD-KAS PDF-Editor (<http://www.cadkas.com>).

1998ko irailaren 15ean, Euzko Lehiaketa C. A. irakasketa Sozietateak, irakasketa partehartzaileak lau talde misto, 24 ikasle, 6. kurtsoa LH

talde baliokideak:

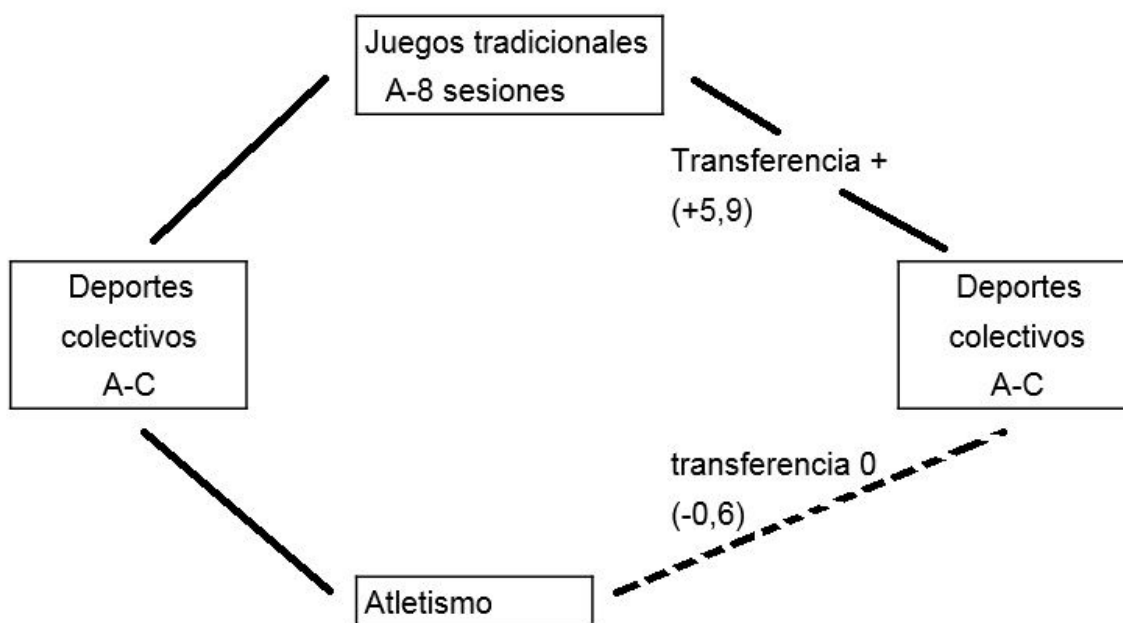
- eskolako errendimendua
- familiaren maila sozioekonomikoa
- neska/mutilen kopurua
- gaitasun motorraren maila

lau irakasleen eskuhartze estilo berbera:

- argibidegabe jokatzea
- erlazio giro ona suspertu

hiru jarduera multzo

- talde kirolak -BM Bcesto, FB-
- kolaborazio oposizioko 8 jolas tradizionalak
- atletismoko jarduerak



4. KOMUNIKAZIO MOTORRA

This text only appears in the demo version. This text can be removed with the full version.
Cambiado con la DEMO VERSION de CAD-KAS PDF-Editor (<http://www.cadkas.com>).

→ Aurrez ikusi dugun bezala, kide edo arerioen presentzia erabakigarria egiten da jarduleek aritzen diren baldintzak eta egora motorraren barne logika ulertzeko.

→ Elkarrekintza motorra orokorragoa den elkarrekintza sozialaren modalitate bat denez beharrezkoa egiten zaigu ezagutu eta ulertzea:

→ ELKARREKINTZA MOTORRA* → egongo da eginkizun motor batetan jardule baten portaera motorrak beste parte hartzaile baten edo batzuen portaera motorrean behargarria den moduan eragiten duenean

→ Egoera sozomotorretan araututako elkarrekintza prozedurek komunikazio unitate bezala funtzionatzen dute.

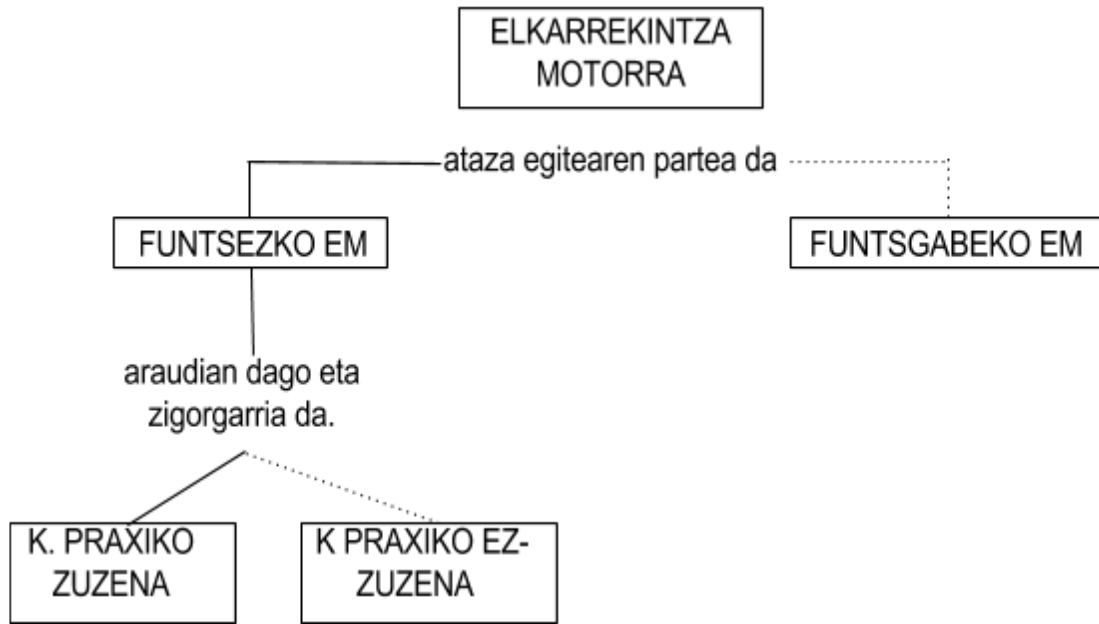
→ Akzio sozomotorra elkarrekintza prozesu oso bat da eta jarduleek bakarrik arauak ezartzen dituzten mugen barnean elkar eragin dezakete.

→ ELKARREKINTZA MOTOR ZUZENA* esplizituki araututako eta arauen bidez zigorgarria den funtsezko elkarrekintza motorra. Era berean parte hartzaileek partekatzen dituzten oposiziozko eta / edo kolaboraziozko harremanen ezaugarri teknikoak definitzen ditu.

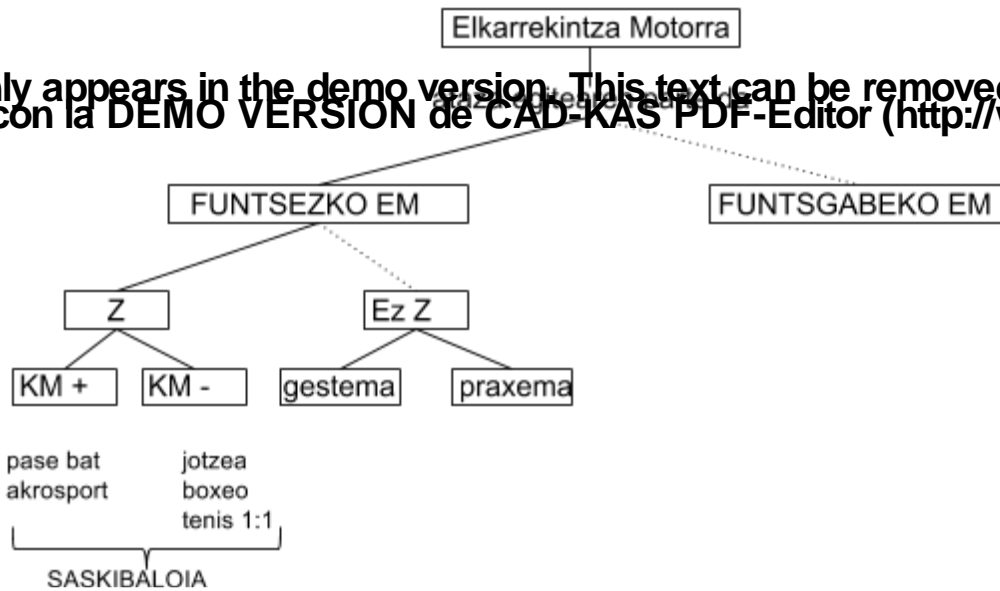
→ Harreman motaren arabera komunikazio praxiko zuzena bi modutakoa izan daikete →

- 1) KOMUNIKAZIO MOTORRA* Kooperaziozkoa, funtsezkoa eta zuzena den elkarrekintza motorra.
- 2) KONTRAKOMUNIKAZIO MOTORRA* oposiziozkoa, funtsezkoa eta zuzena den elkarrekintza motorra.

→ Saskibaloia hartzen badugu adibidetzat, jokalarien arteko paseak komunikazio motorrak izango dira eta blokeoak kontrakomunikazio motorrak. Stopean iheslari bat harrapatzea kontrakomunikazio motorra izango da eta geldi dagoena askatzea komunikazio motorra.



This text only appears in the demo version. This text can be removed with the full version.



Guztia da behagarria Elkarrekintza Motor guztia baina baldintzatzen nauen momentutik behagarria izaten jarraituko duen arren, funtsezkoa izango da, hau da instrumentala.

FUNTSEZKOA: Instrumentala: nire egitea oztopatzen du, baldintzatzen nau

FUNTSGABEA: Eragina du niregan baina ez du nire egitea oztopatzen (behagarria dena)

Funtsezko elkarrekintza motorra → Komunikazio praktikoa

Komunikazio motorra → pase bat, kolaborazioa..

Kontrakomunikazioa → boxeo

Gestema → keinua, mimika

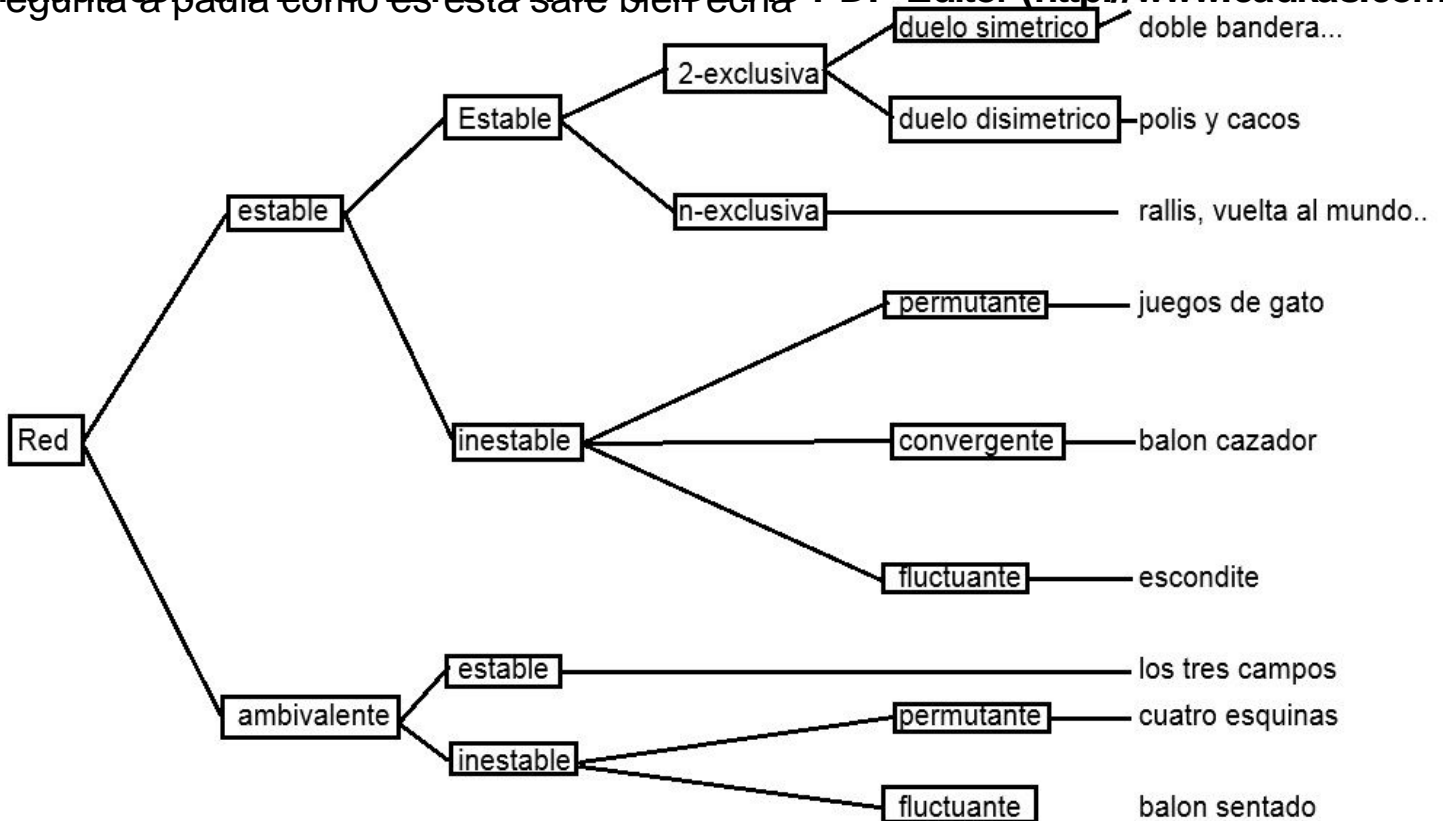
Praxema → oztopatzea,

- 1) Esklusibotasuna / anibalentzia → kontutan hartzen du bi jokalaria R (rivalité) ala S (solidarité) erlazioaren arabera lotuta dauden ala ez. Sare eskusibo batez hitz egingo dugu, 'kideak eta / edo aurkariak modu eskusiboan formalki definiturik daudenean, bi jokalaria ezin direlarik une berean solidario eta aurkariak izan ($R \cap S = \emptyset$)' anibalentzia* bi erlazioak aldi berean eman daitezkeenean.
Kasu berezi bat, bakarkako eta taldekako n-esklusibo sareak dira, 'R-ren arabera n jokalaria, bakarka edo taldean, aurka jartzen dituen sare eskusiboa (S-ren arabera talde bat azpi-grafo oso bati dagokio)'. → Erreleboak
- 2) Egonkortasuna / ezegonkortasuna → Kontutan hartzen du bi jokalariren R eta S erlazioak inoiz aldatzen diren ala ez. (hau da R eta S harremanak ez direnean inoiz aldatzen, arerioa beti arerio; lagun beti lagun). 'Jokoan zehar R eta S erlazioak aldaezinak direnean' sare egonkor baten aurrean egongo gara. Hau da, KKMMS grafoa denbora konstantea da. Denboran zehar aldatzen ez bada, egonkorra eta aldatzeko aukera badago ezegonkorra (katea).

4.3. Kirolen KKMMS

→ Azken finean, Parlebasen aburuz (1986) kirolean:

- 1) Sare guztiak egonkorak dira: partida edo jokoan zehar ez dago aldaketarik.
- 2) Sare guztiak n-esklusiboak dira: bi jokalaria ezin dira aldi berean lagunak eta etsaiak izan. Muturreko kasua sare 1-esklusiboena da, kirol psikomotorrena.
- 3) Sare soziomotor guztiak, kideak eta aurkariak elkarregiten dutenekoak, osoak dira: bi jokalaria derrigorrez kideak edo aurkariak dira, inoiz ez neutralak.
- 4) Sare guztiak orekatuak dira: talde barneko erlazioak positiboak eta taldeen artekoak negatiboak (era sinple edo indartsuan orekatuak, anibalenteak diruditen jokabideak ager daitezke, errepideko txirringularitza bezala?)



*anibalentzia: arategiak komunikatu nahiz kontrakomunikatzeko aukera ematen duenean

fluctuante: ez dago errol aldaketarik:

stop: anibalentea, ezegonkorra eta fluktuante

convergente: denok amaitzen dugu rol berean

permutante: rol aldaketa dago

4.4. Komotrizitatea

→ Aurrez aipatu ditugunetik desberdinez **funtsezko elkarrekintza motorrik gabeko egoerak** ere badaude. Horrek esan nahi du beste jarduleen akzioek edo emaitzek **ez dutela eraginik** jarduten den egoeretan.

→ Hala eta guztiz ere, **lehiaketa psikomotorrak beti KOMOTRIZITATE*** egoeretan egiten dira → jarduten duten banako batzuk kopresentzian (presente dagola nahiz eta ez instrumentalki ez eragin: ez dago funtsezko elkarrekintza motorrik) jartzen dituzten egoera motorren eremu eta jatorria. Honen ondorioz elkar ikusi eta eragina izan dezakete nahiz eta bakoitzaren akzioek elkarrekintza motor instrumentalik sortu edo behar ez izan.

→ Escalada a vista delakoa lehiaketa psikomotor purua da: eskaladoreak aurre egin behar dio ziurgabetasunari bere eta beste edonoren esperientziarik gabe.

→ **Egoera psikomotor guztiek ez dute komotrizitatea sortzen**; hori bakarrik espazio partekatut batean (skate edo eskiko pista batean) edo denborazko hurrenkera zehatz bat duten espazio banatuetan (trialsineko lehiaketa batean) pertsona bat baina gehiagok antzeko eginkizun psikomotorra egiten dutenean gertatzen da. (--komotrizitatea soilik ez da egongo hau guztia + espazioa partekatzen ez direnean: escalada a vista) (beraz, edo espazioa edo denborazko hurrenkera partekatzen da--).

→ Eginkizuna betetzeari dagokionez, komotrizitatearen ezaugarri nagusia parte hartzaileen arteko balizko eragina ekintza ludomotorren ondorio iusmotorren planuan (hau da bere egitea ezin dut ekidin eta beraz, bete behar ditut arau batzuk; arau hauek besteengan eragin instrumentala izatea ekiditea

This text only appears in the demo version. This text can be removed with the full version.
Cambiado con la DEMO VERSION de CAD-KAS PDF-Editor (<http://www.cadkas.com>).

ezin dut besteen jauzietan esku hartu baina nik lehen saiakeran altuera zehatz bat gainditzeak beste parte hartzaileengan eragina izatea badago.

→ Beraz, funtsezko elkarrekintza motorraren gabezia modu desberdinetan gauzatu daiteke:

- Egoera psikomotor hutsetan**, adibidez mutiko bat bere zibarekin gela batean jolasean edo neskatxa bat kanastara jaurtiketak egiten, eginkizun psikomotorra bakarrik egiten da beste inoren eraginik izan gabe.
- Kuasijoko psikomotorretan**, adibidez skateko pistetan irristatzen edo itsasoan surf egiten, akzio psikomotorraren garapena talde antolakuntza baten menpe dago modu horretan oztopatu gabe jardunez eta 'inplikazio erlazioaletan oso aberatsa den talde dinamika bat' sortuz. (beraz, badao komotrizitatea, mendi lasterketak) -sanfermiñetako entzierroa-
- Azkenik **kirol lehiaketetan parte hartzaileek hurrenkera batera loturik jarduten dute**, antolakuntza horrek besteen emaitzak jakiten eta ondorioz jarduten utzi diezaiketelarik. (hurrenkera: lehenik zuk egiten duzu eta ondoren nik -egiterakoan ez dago eraginik, baina behin egin ostean bai, emaitzetan-)

***lehenean ez dago komotrizitaterik, bigarrenean egon daiteke eta azkenekoan beti emango da.**

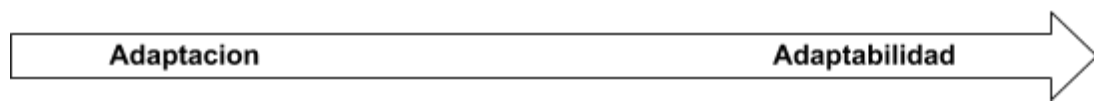
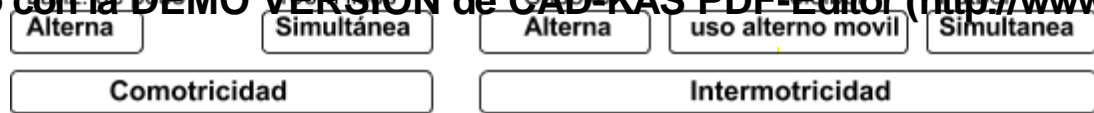
→ Aipatu dugun bezala 'jarduera hauen arlo interesgarri eta leune egite motorraren independentzia estrategijoa eta emotiboa den menpekotasun batekin lotzeko aukera izatean datza' eta kiroletan bi motatakoa izan daiteke (-nahi dudana, nahi dudana moduan egin dezaket; ez du inork ekidituko-)

- Aldi bereko komotrizitatea** → kaleetan banatutako lasterketeetan bezala.
- Txandakako komotrizitatea** → konkurtso atletiko edo akrobatikoetan bezala.

→ Beraz, kirol jokoan psikomotrizitatea eta horren barrenean nagusiki kiroletan ematen dena komotrizitate egoeretan gauzatzen da, halajaina irakaskuntza egoeretan ematen den bezala. Baina hori ez da nahastu behar intermotrizitatearekin; ez baitago definitu dugun moduko komunikazio praxikorik.

4.5. Txandakako Intermotrizitatea

- Psikomotrizitate eta soziomotrizitatearen arteko desberdinatsuna ongi ulertu baldin badugu galdera hau erantzuteko gai izan behar gara: bietako zeini dagokio snookerra?
- Ba al dago elkarrekintza motorrik billar joko hotena? bai, **funtsezkoa baina txandakakoa.**
- Eta curlingean? bai, **funtsezko txandakakoa**
- Eta Ryder Cup golf txapelketaren hainbat modalitateetan? Golfean → **ez funtsezkoa, psikomotorra, komotrizitateduna, txandakakoa, espazio bateratua**
- Joko hauek intermotrizitate modu berezizkoak dira, izan ere beste jokalarenganako eragina ez da portaera motorren bidez ematen baizik eta jadanik **amaitutako ekintza motorren emaitza bidez.**
- **Txandakako intermotrizitatea***** eginkizun motorra betetzeko parte hartzaileen arteko kointzidentzia espazio denborazkoaren gabezia ezaugarritzat duten funtsezko elkarrekintza motordun egoera motorren eremu eta jatorria.
- **Kolaborazio hutsekoa** (golf), **oposizio hutsekoa** (snooker) edo **kolaborazio-oposiziozkoa** (petanca) izan daiteke.
- Intermotrizitatearen funtsezko ezaugarria den komunikazio praxikoari dagokionez (funtsezko elkarrekintza motorra), txandaka jarduteak komunikazio planu ez-zuzenaren desagertzea dakar, hau da, **semiotrizitate sozialaren desaktibatzea** → ez da beharrezkoa besteen portaera motorrak interpretatzea, fintak ez du zentzurik, aurre-hartzea (anticiparse) ez da motorra.
- Azken finean, tartekatutako semiotrizitate espazial batetaranzko transferentzia bat ematen da, informazio adierazgarria jokalarien ziurgabetasun iturri den bola eta troneren (bola sartzeko zuloa) banaketa espazial konplexu eta intentzioduna baita.
- Eginkizuna betetze moduei dagokienez txandakako intermotrizitatea **soziomotrizitatetik baino psikomotrizitatetik gertuago dago.**



| Informazio gabeko espazioa | |
|--|---|
| E. Psikomotorra | E. Soziomotorra |
| o | A |
| L | LA |
| Beste jokalarien deskodetzea | |
| -Estereotipo motorreranzko joera -Aurrez programaturiko portaera eta aurre-hartzea -Erregulazio propiozeptiboa nagusitzen da. -Deskodetze semiotriza ez da egiten | -Finta giltzarria da -Deskodetze eta kodetze semiotorren garrantzi handia -Aurre-hartzei aurre hartzea -Estrategia eta erabaki motorren garrantzia |