

**HAUR HEZKUNTZAKO GRADUA**

**2014/2015 ikasturtea**

**UME TXIKIEN EMOZIOAK JOKO- JOLAS MOTORRETAN**

**Egilea: Iratxe Ochandiano Lizcano**

**Zuzendaria: Amaia Larrañaga Otaño**

**Leioan, 2015(e)ko ekainaren 3an**

**ZUZENDARIAREN ONIRITZIA**

**EGILEAREN ONIRITZIA**

# Aurkibidea

Sarrera .....	3
1.Marko teorikoa.....	4
1.1 Jolasaren garrantzia.....	4
1.2. Jolasaren kontzeptua.....	4
1.2.1. Joko eta jolasa.....	4
1.2.2 Definizioak.....	7
1.3 Joko- jolas tradizionalak.....	8
1.4 Marrazkien adierazpena.....	10
1.5 Hipotesiak .....	11
2. Metodologia.....	11
3. Lanaren garapena .....	12
4. Emaitzak eta ondorioak .....	16
4.1 Emaitzak .....	16
4.2 Ondorioak.....	17
5. Erreferentzia bibliografikoak .....	19
6. Eranskinak	
1.Jolasak.....	22
2. Jolasen azterketa.....	25
3. Bilboko marrazkiak.....	28
4. Europako marrazkiak .....	30
5. Asiako marrazkiak.....	31

## UME TXIKIEN EMOZIOAK JOKO ETA JOLAS MOTORRETAN

Iratxe Ochandiano Lizcano

UPV/ EHU

Our investigation project analyze the different traditional games its practice in a 3-year-old classroom and they have in their own emotions. To complete the analysis, we have separated the investigation into 3 stages: firstly, it was explained to the children, through cards and images, what traditional games are; secondly, they had the chance to play some of these games from the five Continents; and, finally, they painted what they had felt while they were playing those games. Therefore in this research we analyze the inner logic of these traditional games, the space, the duration, relationships and the objects, and relate them to the pupil's drawings.

*Children, games, traditional, feelings, drawings*

Lan hau 3 urteko umeen gelan egindako ikerketa bat da, bertan, jolas tradizionalak praktikan jarriko dira eta hauek umeen emozioetan duten eragina aztertuko da. Horretarako ikerketa hau 3 fase desberdinetan planteatu dugu: lehenengo pausua, jolas tradizionalak irudien bidez zer diren azaltzea izan da; ondoren, kontinente desberdinetako jolas tradizional batzuk burutu egin ditugu; eta, jarraian, umeak sentitu dutena marrazki batean adierazi dute. Praktikatutako jardueren barne logika aztertu dugu, espazio, denbora, harremanak eta objektuak eta umeek marraztutako marrazkiekin erlazionatu ditugu.

*Umeak, jolasak, tradizionalak, sentimenduak, marrazkiak*

El trabajo de investigación se ha realizado en un aula de 3 años donde se analizaran los juegos motores tradicionales y la repercusión de la práctica de estos en sus emociones. Para ello hemos planteado la investigación en 3 fases: en primer lugar se le explicará al alumnado que son los juegos tradicionales a través de imágenes; a continuación se realizarán una serie de juegos practicados tradicionalmente en los cinco continentes; y seguido los/as niños/as deberán realizar un dibujo donde se les pedirá que plasmen sus sentimientos. Analizaremos la lógica interna de los juegos motores planteados, el espacio, el tiempo, las relaciones y los objetos y los relacionaremos estos con las obras dibujadas por los infantes.

*Niños/as, juegos, tradicionales, sentimientos, dibujos*

## Sarrera

Jolasa, animalia eta gizakion ikaskuntza - prozesuaren eta garapen osoaren ezaugarri bat da. Jolasek garrantzia handia daukate, batez ere haur hezkuntzan, zeren eta umeen garapenarekin lotuta dago eta pentsatzen duguna baino gehiago ikasi ahal dute . Jolas mota desberdinak daude, baina lana burutzeko soilik aspektu bat kontuan hartuko dugu, joko-jolas motore tradizionalak , konkretuki kultur desberdinetako praktika tradizionalak.

Lan hau, behaketa oinarritutako ikerketa bat da eta bere helburu nagusia joko-jolas motoreen praktikan ume txikiek azaleratzen eta sentitzen dituzten emozioak eta erreakzioak aztertzea da. Umeei jolasten dute, baina zer sentitzen dute jolastu eta gero? Gure galderari erantzun bat emateko, jarraian azalduko dizuegu egin dugun ikerketa.

Ikerketa lan hau burutzeko aukeratu dugun ikastetxea, Bilbon kokatuta dago, Arabella auzoan hain zuzen ere. Bertako familien egoera sozio-ekonomikoa ertain baxua da, itunpeko ikastetxea da eta klasean zortzi atzerritar daude. Zortzi atzerritar hauek Afrika (Kamerun, Ghana, Guinea) eta Hego - Amerikatik (Brasil , Ekuador , Bolivia, Kolonbi.) etorritakoak dira.

Lana atal desberdinetan banatuta egongo da. Lehenik joko-jolasen inguruko informazioa bilduko dugu, hipotesiak sortuz. Bigarrenik proiektu bat aurkeztuko dugu, bost kontinenteen ezaugarriak landuz eta umeei ekintza motore desberdinak praktikatu dugu. Hirugarrenik praktikatuako jardueren barne logikaren arabera, hauen sailkapena egingo dugu, azkenik ondorio batzuk atera ahal izateko.

## **1. Marko teorikoa**

### **1.1 Jolasaren garrantzia**

Jolasa animalia eta gizakion ikaskuntza- prozesuaren eta garapen osoaren ezaugarri bat da. Espeziea nagusituz joan ahala, gero eta gutxiago jolasten badu ere, haurtzaroan ez ezik gainontzeko bizitzaren aldietan ere jolasten gara, nahiz eta etapa hori izan gehien jolasten den aldia. Horregatik, adinaren arabera jolasa aldatuz joaten da. Helduek jolas sedentarioagoak edo lasaiagoak gauzatzen dituzte, umeek aldiz, mugimendu handikoak eta motibazio edo interes desberdinak dituztenak aukeratzen dituzte. Etniker taldeko Kamiruaga kidea, horiek guztiak biltzen saiatu zen; hain zuzen ere, berarentzako Jokoa bizitza osoan egiten den zerbait da, eta adin tarte bakoitzak bereak dauzka (1993).

Haur Hezkuntzan, umearen garapena era guztietako jolasei lotuta dago; bere autonomia garatzeko balio dio, eta ekintzen bidez, bere ezagutzaren eraikuntzarako ezinbestekoa zaio, inplikazio aktiboa sustatzen duen neurrian. Gainera, eguneroko bizitzan garrantzizkoa den autonomia, zein harremanetarako beharrezkoak diren arau sozialak jolasten ikasiko ditu; etapa honetan umearen garapenaren dimentsio guztiak jolasari lotuta baitaude.

Ildo horretatik jarraituz, Luis Ruiz umeen psikologoak, horrela laburbiltzen du jolasaren garrantzia: «Gizakiok ikasteko dugun modua da»(2010, 1.orr.). Eta bi adimen ditugula dio: bata jariakorra da, genetika bidez jasotzen duguna; bestea, aldiz, gauzatua, ezagutzaren bidez jasotzen duguna. «Joko mota asko daude, eta horien bidez jasotzen dugu ezagutza umetatik».(2.orr.)

### **1.2. Jolasaren kontzeptua**

#### **1.2.1. Jokoa eta jolasa**

Euskarak badu bi termino gaztelaniaz “juego” eta frantsesez “jeu” adierazteko, jokoa eta jolasa. Luis Mitxelenaren Orotariko Euskal Hiztegiak “joko” honela definitzen du: “juego competición, deporte o acción de jugar”. “Jolastu”, aldiz honela dio: “lehiaketarik ez denean ( soka- saltoa , bale- baleka)

edo denbora- pasa gisa jokatzenean". Bi aditzak, jokatu eta jolastu, mota ezberdinekoak dira. Lehenengoa iragankorra <<osagarritzat objektu bat hartzen duena >>, <<jokatu dugu>>, eta bigarrena iragangaitza, <<objekturik ez duena>>, <<jolastu gara>>.

Joseba Zulaika antropologoaren ustez (1990), bi kontzeptuak, joko eta jolasa, izaera ezberdinekoak dira. Jokoaren ezaugarriak hauek dira: lehia, bipolaritatea, neurtutako denbora eta toki zehatza, eta irabazlearen anbiguotasun gabeko definizio argia. Jokatzea benetan eta serio egiten da. Irabazi ala galdu. Euskeraz <<bata ala bestea>> adieraziko luke jokoaren zentzua.

Jolasa kontzeptuak, ordea, apurtuko luke <<ala>> hitzaren bipolaritatea. Horren ordez <<bata eta bestea>> kontzeptuak eskaintzen du. Ondo pasatzeko jolasten gara. Ez dago irabazle argirik. Jolasten direnek, aldi berean, irabazi eta galdu egingo dute. Anbiguotasunez betetako ekintzak dira, <<egiaz betetako gezur biribilak>>.

Horiek horrela, euskal kulturak aisiaren gorputz- teknikak aurkezterakoan bi kontzeptu bereiz daitezke: <<kirol-jokoa>> eta <<kirol-jolasa>>, kirola motorraren sinonimoa eginez eta adjektibo gisa erabiliz betiere, gure hizkerak ohi duen moduan. Bi ikuskera horiek dira bada, euskal gorputz heziketako curriculumaren irizpideak. Jokoak eta jolasak euskaldunak egiten gaitu, aho hizkuntza ez den gorputz komunikazioa barnertzen. Baina, zer barne logika ezaugarriak dauzkate curriculumaren irizpideak diren kirol- jokoa eta kirol-jolasa horiek?

Adibide bana aurkeztea argigarria delakoan nago. Batetik , <<champlon >> kirol - jokoa Galdames herrian hurrek egiten zuten txanpon jaurtiketa jokoa da, txanpon- jaurtiketarako lehia, helduen toka- jokoaren antzekoa, alegia. Joko horren esanahia bata ala bestea da. Jokalariek irabazi ala galdu egingo dute, betiere txanponen jaurtiketaren arabera.

Bestetik, gordeketa jolasa, kirol- jolasaren adibide argia. Hemen ezkutaketan, bata eta bestea izango da nagusiki , irabazi eta galdu egingo baitute jolaskideek. Gurpil zoro batean murgildurik daude jostalagunak;

normalean harrapatzailea dena, iheslari da gero, eta harrapatzaile geroago. Jolasa denez ez dago irabazle argirik.

Euskal kirol-aisia bitan banatuta agertzen zaigu, batetik, jokoaren irabazteko gozamina eta bestetik, elkarrekin ondo pasatzeko jolasaren plazera. Bi ikuskera horiek, bi sozializazioen bideak dira, gure kultura eta gizartearen bi alboak, hurrek biak bereganatu beharrezko dituztenak. Gure curriculumak, bada, bi arlo nagusi horiek edukiko ditu, kirol- jokoak eta kirol-jolasa, sozializazioak bultzatzen dituzten jokoak eta jolasak. Jokabide motorraren <<euskalduntze>> prozesu hori euskal giza ardatzak barneratzerako prozesua da.

Kontuan izan behar da <<jokoa>> eta <<jolasa>>fenomenoen barne-logika lau ezaugarri biko konbinaketan datzala, hau da : harreman psiko edo soziomotorra, espazio ziurra edo ziurtasunik gabea, irabazledun edo irabazlerik gabeko denbora eta tresnadun edo tresnarik gabeko joko- jolasa.

Aurkeztutako ezaugarrien arabera, joko- jolas guztiak sailka daitezke. Adibidez, Galdames herrian hurrek egiten zuten <<champlon>>jokoan jokalarien artean harreman psikomotorra dago, espazioa ziurrean egindakoa, lehia garaileduna eta tresnaduna da. Horrenbestez esan dezakegu jokoaren <<berezko>> barne ezaugarria pertsona batek eremu ziurrean tresnarekin jokatutako lehia dela.

Aldiz, gordeketa-jolasa, jolas soziomotorra, espazio ziur gabekoa, garaile gabekoa eta tresna gabekoa izango da. Eta aldi berean, <<berezko>> jolasak <<berezko>> jokoaren kontrako ezaugarriak edukiko ditu, hau da, taldean eginiko jolas soziomotorra, betiere espazio ziurrik, garailerik eta tresnarik gabe jolastua.

Bi adibide argi horiek aurkezteak ez du esan nahi joko eta jolas guztiek ezaugarri horiek bete-betean dituztenik, jokoek eta jolasek joera hori dutela baizik. Hau da, soziomotorrak diren jarduera guztiak ez dira jolasak izango, pilota jokoak alegia, ezta espazio ziurrean egiten diren jokoak ere, harrapaketa jolasa kasu. Nabarduraz beteriko sailkapena da kirol- joko eta kirol- jolasena.

Horiek horrela, esan daiteke euskal joko- jolasak bi muturretan zabalduko ardatz edo <<continuum>> batean banatu daitezkeela. Horrela, erpin batean <<berezko jokoak>> dago, aurkeztutako lau joko ezaugarriekin, eta bestean <<berezko jolasa>>, jokoaren kontrako lau jolas ezaugarriekin.

Berezko jokoaren ertzetik, onar dezakegu, honen hiru ezaugarri izango dituzten jokoak eta beharrezkoa denez, berezko jolasaren ezaugarri bakar bat . joko talde horrek ia berezko jokoaren ezaugarri guztiak dauzkaten jokoek osatuko dute. << la jokoak> deituko ditugu.

Eta berezko jolasaren ertzetik, berriz, honen hiru ezaugarri izango dituzten jolasak eta berezko jokoaren ezaugarri bakar bat. Jolas talde horrek ia berezko jolasaren ezaugarri guztiak dauzkaten jolasek osatuko dute. Horiei berriz, <<la jolasak>> deituko ditugu.



JOKOA	IA- -JOKOA	JOLASA-JOKOA	IA -JOLASA	JOLASA
Jokoaren 4 aldagai	Jokoaren 3 aldagai.	Jokoaren 2 aldagai	Jokoaren 1 aldagai	Jokoaren 0 aldagai.
Jolasaren 0 aldagai	Jolasaren 1 aldagai	Jolasaren 2 aldagai	Jolasaren 3 aldegai	Jolasaren 4 aldagai.

### 1.2.2. Definizioak

Jolasa jolastearen ekintza da, hau da, jolasteko balio duten jarduerak. Beraz, jolasaren helburua ondo pasatzea da. Jakintzagai desberdin batzuen ikuspuntutik, beste definizio batzuk emango ditut.

- RÜSSEL (1970) : “Plazer sortzaile jarduera da, bere balioa bere baitan dago, eta ez beretik kanpo”.
- HUIZINGA (Homo ludens, 1938) antropologo eta filosofoak ematen duen definizioa: “Borondatezko ekintza da, aurrez ezarritako denbora eta lekuaren arteko esparruan ematen dena. Askatasunaz onartu, baina itsu-itsuan jarraitu eta helburu diren arau batzuk ere betetzen dira. Gainera, honetan alaitasuna eta tentsioa batera daude, baita ohiko bizitzan ez garena izatearen kontzientzia ere”.



- MIRANDA (1989): “Jolasa borondatezko ekintza da eta tentsioaz egiten da. Gizartean baloratuta dago, energi fisikoa nahiz psikikoa bideratzeko balio du. Inkontzientea atera eta nortasuna baieztatzeko tresna da. Hauetaz gain, errealitatetik at dagoena, helburua bere baitan du eta jokalarien konpromisoa beharrezkoa da”.
- BLANCHARD, K., CHESKA, A. (1986): Jolasa biologiarekin zein kulturarekin zerikusia duen portaera da.

Definizio hauek aztertzen baditugu jolasaren honako ezaugarriak esan ditzakegu:

- Borondatezko eta bat-bateko ekintza da, ikasteko beharrik gabekoa.
- Jolasteko helburua jolastea bera da.
- Ekintza atsegingarria, beharbada horregatik motibagarria.
- Ekintza arautua, baina denon adostasunarekin aldakorra.
- Ekintza komunikatiboa, sorrarazten dituen harremanengatik.

### **1.3. Joko- jolas tradizionalak**

Aipatzekoa da, beti jolasak ez duela garrantzi bera izan. Izan ere, Akaitze Kamiruaga Labayru ikastegiko herri ondare bilaketarako arduradunak dioenez: «Lehenagoko euskal gizartean sekulako garrantzia zuen jolasak. Gaur egun, askotan, eskolako jolastorduko ordu erdi hori izaten da jolasteko izaten duten asti bakarra». Orain, eskolaz kanpoko ekintzak gero eta ugariagoak dira, eta hauei jolas tradizionalei baino lehentasun handiagoa ematen zaie. «Ez gara jabetzen jolasteak zer-nolako garrantzia daukan». (2010, 1.orr.)

Hala ere, hau arrazoi askorengatik gertatu ahal izan da. Esate baterako, Kamiruagak dionez garai batean errazagoa zela kalean jolastea: «Herriak lasaiagoak ziren, txikiagoak, ia ez zen autorik ibiltzen, eta sarri errepidean ere jolastu ahal izaten ziren». Herriak hazi diren heinean, oztopoak ugaritu dira. Horrez gain, lehen sei urterekin hasten ziren eskolan, eta ez bi edo hiru urterekin, gaur egun gertatzen den bezala. Ondorioz, ordura arte jolasa zen euren egiteko nagusienetarikoa. «Bada esaera zahar bat, 'haurrak haur lan' dioena. Umeen zeregina hori da: jolasetan egin». (2010, 1.orr)

Bestalde, baserri girokoak adibidez, eskolan hasten zirenean, jendea ezagutzen zihoazen eta beste ume ezezagun batzuekin harremanak eratzen

zituzten. Beraz, lagun taldeak sortzerakoan, jolasteko moduak ere aldatu egiten ziren. Lagun taldea sortzerakoan, hala nola, jolasak arautuak bihurtzen ziren: «Taldean lider bat egoten da, jokoan ere agintea duena. Hark esaten duenean orain honetara edo bestetara egingo dugu jolasetan». (2010, 2.orr.)

Eskolara hasten zirenean, bestetik, neskak eta mutilak banatu egiten zituzten. Eskolak berak banatzen zituen hasieran, eta gerora umeek ere egiten zuten bereizketa hori. Mutilekin jolasten zuen neskari, askotan *marimutilla* deitzen zitzaizlarik, eta neskekin jolasten zuen mutila *maritxua* zelarik. Gainera, gaur egun gertatzen den moduan, mutilen jolasak (generoaren ikuspuntutik aztertuta) mugimendua eta indarra eskatzen zutenak izaten ziren: borrokak, lasterketak, jauziak, jaurtiketak, naturarekin lotutakoak, besteak beste. Neskenak, ordea, lasaiagoak ziren, abilezia erakustea eskatzen zutenak: tabak, sokasaltoak, kromoka, adibidez eta kantuek presentzia handiagoa zuen.

Bestalde, gaur egungo egoerarekin alderatuz, lehen ez zegoen jostailuak erosteko dirurik. Horregatik, normalean jolasetan ez zituzten jostailurik erabiltzen. Inguruan aurkitzen zen edozein elementu zen erabilgarria; harriak eta makilak, adibidez. Dena den, gaur egun ere, imajinazio pixka batez baliatuz, sei edo zazpi urteko umeentzat makila bat, adibidez, zaldia edo ezpata izan daiteke. Hortaz, jolas - sinbolikoak bere presentzia du umeen artean.

Baina orain egoera guztiz desberdina da, jolas tradizionalak ia-ia desagertu egin dira. Gizarte ohituren ondorioz batez ere, jolasteko era guztiz aldatu da. Ordenagailu eta kontsolak gero eta esparru handiagoa hartzen dute, ohiko jolasak ezagutzera ere heltzen ez diren bitartean. Jostailuak orain, gero eta hedatuagoak daude, eta gutxi dira jostailu gabe jolasten diren jolasak. Esate baterako, txirikila, txorro-morro piko-tallo-ke, tabak, iturriak... lehen ezagunak zirenak; gaur egun, helduek baino ez dituzte ezagutzen. Horrez gain, naturarekin lotuta daudenak ere galtzen ari dira, eta hau gizartearen bizimodu ohituren ondorioz ere gertatzen da. Hala ere, ordenagailu jokoek ere badute euren onura, beti ere egoki eta neurritz erabiltzen badira.

Amaitzeko, aipatzekoa da hurrek kalean ematen duten denbora; hau da, arratsaldetan kalean eta jolastorduan patioan. Momentu hauek jolasak praktikatzeko egokiak dira, eta haurrak harremanetan daudenez euren

sozializazioa eta garapen integrala posible egiten dute. Hori dela eta, oraindik badago jolasak berreskuratzeko aukera, beti ere haurren eta gazteen eskura jartzen baldin baditugu. «Adinean aurrera egin ahala, jolasarekin dugun harremana da aldatzen da. Baina jolasa bera ezin da desagertu, gizaki garen heinean beharrezkoa dugulako».

#### **1.4. Marrazkien adierazpena**

Marrazkia da gizakiak espresatzeko erabili izan duen modurik zaharrena. Historiaurretik erabili izan da marrazkia komunikatzeko tresna gisa. Aldi berean, iritziak emateko ere erabiltzen zen, idazkera bera ez baitzen existitzen. Haur batentzat ere bere komunikatzeko lehenengo modua, marrazkien bidezkoa da.

Haurra marrazten hasten denean bere jarrera beti ez da berdina izango. Batzuetan marrazten hasi den marrazkia tatxatsu eta berriro ere toki berean marrazten hasiko da. Beste batzuetan hasitako marrazkia zakarrontzira bota dezake eta beste aukera bat da marrazkitik gustatzen ez zaiona ezabatzen hastea. Ekintza jakin hauek beraien egoera animikoa islatzen digute baina gehienetan iraganean bizitako momentu desatsegin bat islatzen dute eta inkontziente edo kontzientean oraindik ere ahaztu gabe dagoena.

Marrazki tatxatsu batek adierazten digu haurrak oldartasan puntu bat daukala eta ekintza konkretu baten ondorioz sortua dena. Zakarretara botatako marrazki batekin haurrak bere bizipen negatibo bat ahaztu nahi du eta ahazten saiatzen da bere begi bistatik kendu eta zakarretara botaz. Haurrak izan dezaken azken joera berak egindako marrazkia ezabatzea izan daiteke.

Noizean behin haurra marrazten edo margotzen hari denean begiradatxo bat botatzea ezinbestekoa da baina beti ere bere kabuz utziz. Haur bakoitzak bere modura marrazten du; batzuk abestuz, besteak isilean eta beste batzuk beraien marrazkian egiten hari direna ozenki azalduz. Isilean egindako marrazki batek kontzentrazioa adierazten digu eta marrazkia aztertzerako garaian esanguratsuagoa izango da. Haurra abesten hari bada batzuetan giroa animatu nahi duelako izango da, abestiek askotan alaitasuna adierazten digute eta besteen arreta deitzen du

## 1.5. Hipotesiak

Lana aztertzen hasi aurretik, honako hauek dira nire hipotesiak:

1. Umeak jolasean ondo pasatuko dute.
2. Joko eta jolas guztiak baliogarriak dira umea ondo pasatzeko.
3. Bertako jolas tradizionalak eta beste herrialdetako joko-jolasak praktikatzek ez du eragina izango umeen emozioetan.

## 2. Metodologia

Behaketan oinarritutako ikerketa aurrera eramateko, Bilboko ikastetxetik 3 urteko gela erabili dugu. Bertan 25 ume daude 14 mutil eta 11 neska, 8 atzerritar eta Irakasle bat.

Lana burutzen hasteko, egin dugun lehenengo gauza jolas tradizionalen inguruan informazioa biltzea izan da, horretarako hainbat liburu irakurri ditugu eta hainbat informazioa jaso dugu marko teorikoa osatu ahal izateko. Behin teoria irakurri eta aztertu, teoria kontuan hartuta hipotesi batzuk atera egin ditugu, azkenean ondorio batzuk ateratzeko.

Metodologiarekin jarraituz, azterketa egiten hasi baino lehen, lana esanguratsua izateko eta umeak ondo kokatu ahal izateko kontinenteen inguruan proiektu bat egitea pentsatu dugu. Proiektua aurrera eramateko kontinente bakoitzeko zenbait ezaugarri finkatu eta bildu ditugu, janaria ohikoak, ikurrinak, lekuak eta jolasak hain zuzen ere. Jarduerak zeintzuk diren eta hauen azalpena lehenengo eranskinean agertzen dira.

Proiektu hau aste bateko epea izan du egun osoa erabili dugu horretarako. Egun bakoitzean kontinente desberdin bat landu dugu, astelehenean gure herrialdea Bilbo, asteartean gure kontinentea Europa, asteazkenean Asia, ostegunean Amerika eta ostiralean Afrika eta Ozeania. Goizetan leku bakoitzaren ezaugarriak lantzen genituen, hau da, janari ohikoak, ikurrinak eta abar, arratsaldeetan, berriz, bertako jolas tradizioaletara jolastu egin dugu.

Azalpenak ematerako orduan, laburrak eta argiak izan dira, horretarako, power point bat jarri diegu, bideoekin eta irudiekin. Aurretik jarri dugun moduan, lehenengo azalpenak eman eta ikusi ditugu eta gero praktikatu dugu, jarduera batzuk bertan klasean egin ditugu eta beste batzuk eskolako patioan.

Ikerketa guztia osatzeko hainbat materialen laguntza behar izan dugu, klasea kartulinekin apaindu egin dugu, jolas bakoitzetik beharrezkoak diren materialak sortu eta erabili ditugu eta kontinente bakoitzaren ezaugarriak power point batean irudikatu ditugu. Material guzti hauek aurretik prest egon dira.

Praktikatu eta gero, ekintza motorren azterketa egin dugu. Etxebesteren joko, jolas eta jolasa-jokoen sailkapena erabiliaz. Hau da, joko eta jolasen barne logika aztertu dugu, hain zuzen ere, erabilitako espazioa, partaideen elkarrekintza, denboraren egitura, eta objektuen presentzia.

Bukatzeko, jolas bakoitzaren ostean umeei egindako marrazkiak eta jarrerak aztertu ditugu. Emaitzetan ateratako datuak ondorioztatu eta gero, gure hipotesiak argitzeko erabili ditugu.

### **3. Lanaren garapena**

Lanaren atal honetan, datuen azterketari ekingo diogu. Lehenik eta behin, Bilboko eta kontinente desberdinetako jolasak aztertuko ditugu, jokoak, jolasa jokoak edo jolasa diren jakiteko, horretarako jolas bakoitzaren, espazioa, harremana, denbora eta objektuak kontuan hartu behar ditugu. *Bigarren eranskinean ikusi dezakegu nolako izan den prozesua.*

Jolasak aztertu ondoren behatutakoaren inguruan eta umeei egindako marrazkien azterketara ekingo dugu. Aztertutako lehenengo jolasak Bilbokoak izango dira eta erabili dugun espazioa eskolako patioa izan da. Bi jolas desberdin egin ditugu, bat "harrapaketa" eta bestea "Al corro de las patatas", biak ia- jolasak dira eta umeentzako ezagunak izan dira. Bi jolas hauetan ez dira galtzailerik, ez protagonistarik egon eta hori nabaritu egin da. Behatutakoaren inguruan eta marrazkiak ikusi ondoren esan beharra daukagu umeak oso pozik egon direla jolas hauetara jolasten, harrapaketan jolasten ume bakarra egon da beldurra sentitu duena. Ume guztiak, bat izan ezik, haien poza

marrazkietan adierazi dute 1 irudia. *Hirugarren eranskinean marrazki gehiago ikusi dezakegu.*



1. Irudia. Umea pozik.

Aztertutako hurrengo jolasa - jokoa, Europakoa izan da, honen izena “sua edo ura” da. Honetan, ez dago galtzailerik ez irabazlerik, baina protagonistak bai, eta kasu honetan umeek protagonista izateak irabazlea izango balitz bezala adierazi egin dute. Poza adierazi duten umeak jolasa jokoaren protagonistak izan dira, berriz, beste batzuk argi adierazi dute euren marrazkietan gorrotoa, haserrea eta frustrazioa.

Honetan, lau ume izan dira protagonistak, 2. Irudian, protagonista izan den ume baten marrazkia ikusi ahal dugu, 4. eranskinean gehiago ikusi dezakegu. 3. Irudian berriz, protagonista izan ez den ume baten marrazkia ikusi dezakegu. 4. eranskinetan gehiago ikusi ahal ditugu.



2. Irudia. Protagonista izan dena.



3. Irudia. Protagonista ez dena izan.

Hirugarren jolasa - jokoa Asiatik dator eta “nora noa” du izena. Jolasa. joko honetan ez dago irabazlerik ez galtzailerik, baina, kasu honetan ere

protagonista dago. Jardunean umeek nahiko txarto pasatu dute, guztiak protagonistak izan nahi bait zuten, ume askok negarrez eta oihuka egon dira. Jarduera hau, uste genuen baino askoz arinago amaitu behar izan dugu, iskanbila handia sortzen hasi zelako eta ezinezkoa bihurtu zenez horretara jolasten jarraitzea.

Jolas honetan hiru izan dira protagonistak, eta hau da baten marrazkia 4. irudia, besteenak, *bosgarren eranskinean ikusi dezakegu*. 5. irudian protagonista ez den ume baten marrazkia ikusi dezakegu.



4. Irudia. Protagonista izan dena.



5. Irudia. Protagonista ez dena izan.

Amerikako jolasa - jokoa “baloia buelta eta buelta” deiturikoa da, jolas - joko honetan ez dira galtzailerik - irabazlerik egon ezta protagonistarik ere. Kasu honetan ume batzuk besteek baino gehiago parte hartu izan dute jolasean, eta hau argi adierazi dute egindako marrazkietan. Pilota behin eta berriro hartu duena, hau da, gehien parte hartu duena, pozik, alai eta barrezka egon da, bestalde, jokoan kanpo egon direnak, baloirik gabe, amorrua, haserrea eta gorrotoa adierazi dute.

Jolasa - joko hau laburra izan da, parte hartzen ez zuen umea, pixkanaka jolasetik ateratzen zen eta beste gauza batera jartzen zen jolasten .

Hona hemen 6. irudian, ume parte hartzaile baten marrazkia. 7. irudian berriz, parte hartu ez duen baten marrazkia ikusi ahal dugu.



6. Irudia. Aktiboki, parte hartu duen umea.



7. Irudia. Pasiboki parte hartu ez duen umea

Afrika ia- jokoa hau “sua edo lurra” deiturikoa da. Hasiera batean froga bat egin dugu eliminaturik gabe, guztiak ulertu duten ziurtatzeko, hor guztiak oso alai eta irribarretsu egon dira. Berriz, eliminatuak apatzen hasi garenean, sentimendu aldaketak nabari dira, ume batzuen aurpegietan oso argi adierazita zegoen haien amorrua eta haserrea, besoak gurutzatu eta izkina batera joaten ziren jokoari begiratu barik .

Irabazle bakarra egon da 8. irudian bere marrazkia ikusi dezakegu, galtzaileen marrazkiak berriz oso desberdinak izan dira, 9. irudian ume batena ikusi dezakegu.



8. Irudia. Ume irabazlea.



9. Irudia. Ume galtzailea.



Azkeneko jolasa - jokoa Ozeanitik dator eta “ama jarraitu” deitzen da. Honetan irabazlea - galtzaileak eta protagonista egon dira. Hasiera batean ni izan naiz protagonista eta ume guztiak oso pozik egon dira ni imitatzen, baina eliminatuak aipatzen nituen bakoitzean, aurpegi haserreak ikusten genituen eta marrazkietan oso argi adierazi dute. Hurrengo imitatua aipatu dudanean liskarrak handitu egin dira eta ume guztiak protagonista izatea nahi izan dute, baina ezinezkoa zenez, ume askok jolasteari utzi diote.

10. irudian, ikusi dezakegu eliminatua izan ez den ume baten marrazkia. Berriz, 11. Irudia eliminatua izan da.



10. Irudia. Eliminatua ez dena izan.



11. Irudia. Eliminatua izan dena.

#### 4. Emaitzak eta ondoriok

##### 4.1. Emaitzak

Joko jolasen barne logikako azterketa egin ondoren, hauek izan dira praktikaturako jarduerak.

AMERIKA	JOLASA JOKOA
OZEANIA	JOLASA JOKOA
AFRIKA	IA JOKOA
ASIA	JOLASA JOKOA
EUROPA	JOLASA JOKOA
BILBO	IA JOLASA

Ikusi dezakegunez, lau jolasa jokoa, ia joko bat eta ia jolasa bat praktikatu ditugu. Hauen barne logika aztertzerakoan honako hauek desberdinu

ditzakegu, hau da, jolasa jokoa protagonistarekin, jolasa jokoa galtzaile eta irabazlearekin, ia jokoa irabazlea eta galtzailearekin eta azkenik ia jolasa galtzaile irabazle eta protagonista barik.

Protagonistak izan dituzten jolasa jokoetan, hauek marrazkia gauzatzeko momentuan, gogo eta atentzio handiagorekin agertu dira ; bestalde paper hau ez dutenak jardun berriz, gogo gutxiagoarekin burutu dituzte beraien marrazkiak.

Galtzaileak eta irabazleak izan dituzten jolasa- jokoetan, irabazleak izan dira kasu honetan marrazkia gauzatzeko momentuan gogo eta atentzio handiagorekin adierazi dutenak; galtzaileak berriz gogo gutxirekin burutu dituzte beraien marrazkiak.

Ia - jokoetan irabazleak eta galtzaileak egon dira, irabazleak izan diren umeak marrazkia gauzatzeko momentuan gogo eta atentzio handiena adierazi dutenak.

Ia- jolasetan ez dira galtzaile- irabazle ezta protagonistarik egon, kasu honetan egindako marrazkietan guztiak atentzio eta gogo handiz marraztu dute.

#### **4.2. Ondorioak**

Guzti hau kontuan izanik eta aurretik aipatutako hipotesiei erantzuna emanez, esan dezakegu sortutako hipotesi guztiak ez direla betetzen.

Lehenengo hipotesiari erreparatuz, umeak *jolasean ondo pasatuko dute*, esan genezake ez dela betetzen, izan ere, marrazkiak ikusiz gero umeen gozatze maila momentu guztietan ez da onuragarria izan, desberdintasun handiak egon dira euren artean. Orduan, esan dezakegu jolas motorrak ez direla ume guztientzat atseginak modu berean eta hauen parte hartzeak eta joko eta jolasen estrukturak eragin handia dutela hauen emozioetan.

Bigarren hipotesiari erreparatuz, *joko eta jolas guztiak baliogarriak dira umea ondo pasatzeko*. Jolas guztiak aztertu ondoren, esan dezakegu joko-jolas guztiak ez direla baliogarriak umeek ondo pasatzeko, zeren eta kasu honetan, galtzaileak eta irabazleak egotea eragin handia izan du. Aurreko

emaitzekin jarraituz, galtzaileak zeuden momentuan ume askok, oso txarto pasatu dute, eta nahi zuten gauza bakarra jolastea zen, ez zuten ondo erosten kanpoan geratzea besteak jolasten zuten bitartean. Marrazkietan asko nabaritu da, umea gustura egon denean jolasean, edo haserre edo frustrazioa sentitu duenean. Honekin jarraituz, irabazlea edo galtzailea izatea ez da izan arazo bakarra, protagonista izateak ere arazoak ekarri ditu. Umeei protagonista izatea irabazlea izatearekin lotu dute eta protagonistak ziren bakoitzean irabazleak izango balitz bezala sentitu dira. Beraz, esan genezake protagonista eta irabazlea izatea umeentzako berdina dela, hauetan umeen emozioak baikorrak dira, galtzaileak eta protagonistak ez direnean berriz, emozioak ezkorrak adierazi dituzte.

Azkeneko hipotesia aztertuz, *bertako jolas tradizionalak eta beste herrialdeetako joko jolasak praktikatzek ez du eragina izango umeen emozioetan*. Honen inguruan esan beharra daukat kanpoko ala hemengoak izateak ez duela eraginik izan, eragina izan duena jolasaren planteamendua eta estruktura izan da, hau da, galtzailea, irabazlea edo protagonista egotea.

Laburbilduz, esan dezakegu, Etxebestek bere lanean esandako betetzen dela, praktikatuako joko- jolasen estruktura du garrantzia, hau da, Jokatzek irabazteko plazerera bultzatuko gaitu, jolasteak berriz, irabazlerik eta protagonistarik gabeko jolasak kasu honetan, errepikatzeko eta elkarbanatzeko plazerera.

Hau horrela izanda, proiektu honetatik ateratako dugun ondorio garrantzitsuenetariko bat jolas kooperatibo eta integratzaileen garrantzia da. Umeen artean irabazle, galtzaile edota protagonista azpimarratzen ez duten jolasak, hau da, irabazlerik eta adin hauetan protagonistarik gabekoak ere, hauek praktikatzek ematen bait diote gure gaztetxoei benetako plazerra.

## 5. Erreferentzia bibliografikoak

- Aisialdi elkarteak. (2010). Zer esan nahi digute haurren marrazkiek?. 2015, abril 25, de aisihezielkarteak Sitio web:  
<http://aisihezielkarteak.blogspot.com.es/2012/04/v-behaviorurldefaultvmlo.html>
- Chateau, J. (1958) Psikologia de los juegos infantiles, Buenos aires: Kapelusz.
- Etniker Taldea. (1993). *Juegos infantiles en Vasconia*. Bilbo: Etniker, Eusko Jaurilaritza, Nafarroako Gobernuak.
- Etxebeste, J. & Urdangarin C. (2004.). Reflexiones sobre la educación física de hoy a la luz de las características de la cultura tradicional vasca. In la ciencia de la acción motriz. Lleida: universidad de Lleida e INEFC.
- Etxebeste, J. (2001) "*Aisiaren bi euskal kontzeptu: jokoak eta jolasak*". Eusko Ikaskuntza Kongresoa. Donostia: Eusko Ikaskuntza.
- Etxebeste, J. "Aisiaren bi euskal kontzeptu: jokoak eta jolasak". In: *Euskolaskuntzaren XV. Kongresua: Donostia-Baiona 2001*. Euskal zientzia eta kultura, etasare telematikoa. Donostia: Eusko Ikaskuntza, 2002; 277-282 or.
- Gaminde, I., Laka, O. & Arevalo, M. (2008). Tradizioaren ugetua bidetu guran. *Atzorian Etxera* liburuan (81-111. orr.). Bilbo: Mendebalde Euskal Kultur Alkartea.
- Lagardera, F. & Lavega P. (2003). Introducción a la praxeología motriz. Barcelona: Paidotribo,
- Larrañaga, A. (2009). Irakaslearen pentsamendua. Eusko Ikaskuntza, 51, 225-233.orr. 2015, mayo 16, De Euskomedia. org Base de datos.
- Llorente, B. (2004). Jolasaren oinarri teorikoak eta umeen jolasak . Vitoria-Gasteiz: Toribio Etxebarria. Lanbide Heziketarako Materialak.
- Parlebas, J. (2001). Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz. Barcelona : Paidotribo..
- Parlebas, P. ( 2003). Elementos de sociología del deporte. Málaga: Junta de Andalucía,
- Parlebas, P. "Problemas teóricos y crisis actual en la Educación Física" En: *Lecturas de Educación Física y Deportes. Año 2, Nº 7. Octubre 1997*. Buenos Aires. <http://www.efdeportes.com>
- Parlebas, P. (2001) *Léxico de praxiología motriz*. In: Barcelona: Paidotribo
- Silva, J.R. "*Semiología y Educación Física. Un diálogo con Betti y Parlebas*" . <http://www.efdeportes.com> Revista Digital. Buenos Aires. No.5/ Abril 2000.

Zulaika, J. (1985) Bertsolarien jokia eta jolasa. Editiones Baroja,

Zulaika, J. (1990).Ehiztariaren erotika. Donostia: Erein.

Maruri, I. ( 2010). Olgetaren bilakaera. Berria.info, 1- 2 orr.

# ERANSKINAK

## 1 ) JOLASAK

- **Bilboko jolasak**

### **AL CORRO DE LAS PATATAS:**

El **corro de las patatas** haurrentzako jolas tradizional bat da eta hiru pertsona edo gehiago jolastu ahal dute.

Umeak eskuetatik heldu behar dira borobil bat osatuz. Orduan bueltak ematen hasten dira, eskuak askatu barik, abesti hau abesten duten bitartean:

*Al corro de la(s) patata(s)*

*comeremos ensalada,*

*lo que comen los señores*

*naranjitas y limones.*

*Achupé, achupé*

*sentadita me quedé.*

Azkenengo esaldia esan eta ume guztiak lurrean jesarri behar dira.

### **HARRAPAKETA:**

Harrapaketa jolas guztietan bezala, hasi aurretik harrapatzailea aukeratu beharko da. Harrapatzailea norbait ukituz harrapatzen saiatu beharko da. Lortuz gero, harrapatutako hori izango da harrapatzaile.

- **kontinente bakoitzeko jolasa**

### **ASIA**

#### **NORA NOA?**

Haurrak borobilean eseriko dira eta hauen erdian haur bat begiak itxita. Borobil barruan harri edo paper zati bat jarriko da. Borobilean eserita dauden haurrak borobil barruko haurra gidatuko dute objektua dagoen lekurantz; "Tjampukutu" (ezkerrera), "Ngalya pitja" (niregana)



o "Wati pitja" (gurutzatu), objektua aurkitu arte. Behin aurkituta, beste haur bat izango da erdian eseriko dena. Binaka edo talde handian ere jokatu daiteke.

## **AFRIKA**

### ITSASOA EDO LURRA

Haurrak ilaran jarriko dira eta paraleloki marra bat egingo zaie lurrean. Marra hori itsasoaren eta lurraren arteko muga izango da. Jolasaren zuzendariak garrasi egingo du: "lurra", "itsasoa", eta jokalariek alde batetik bestera salto egin beharko dute, zuzendariak esandakoari jarraituz. 3 akats egiten dituen jokalaria kanporatua izango da.



## **OZEANIA**

### AMA JARRAITU

Gutxienez 3 jokalaria egon behar dira. Bat aukeratuko dute denen aurrean joango dena, "Ama" izango dena eta gainontzekoak bere atzean kokatuko dira, ilaran. "Ama" korrikan irtengo da edozein norabidetan eta gainontzekoek jarraitu egin beharko diote; saltoka, oin baten gainean, ... edozelan joan daiteke eta denek imitatu beharko dute ilarako lehenengo pertsona. Ama imitatzen ez duen jokalaria kanporatua izango da eta gehien irauten duen jokalaria izango da irabazlea eta berak hartuko du "Ama" berriaren lekua.



## **EUROPA**

### SUA EDO URA

Partaide batek bere lagunek ematen dizkien pistak jarraitu beharko ditu ezkutatuta dagoen objektua aurkitzeko. Hurbil badago sua





esan behar dute berriz urrun badago ura. 5 minututan ez badu aurkitzen eliminatuta geratzen da.

## AMERIKA

### BALOIA BUELTA ETA BUELTA

Ekintzan parte hartuko dutenek borobil bat osatuko dute, jesarrita edo zutik. Jolasaren helburua baloia haur batek bere albokoari pasatzea da, eskuarekin jota, baloia lurrera erori gabe. Ezin da baloia eskuetan hartu. Batzuetan hurrek baloiak lurrera erori gabe zenbat buelta eman dituen kontatzen dute.



## 2) JOLASEN AZTERKETA

Amerikako jolasaren azterketa, baloia buelta eta buelta deiturikoa.

Espazioa		Harremana		Denbora		Objetuak	
Ziurra	Ziurgabea	Psikomotorrak	Soziomotorrak	irabazlearekin	Irabazlerik Gabe	Bai	Ez
X			X		X	X	

Jokoa	Jolasa jokoa	Jolasa
Ziurra		Ziurgabea
Psikomotorrak	<b>2+2</b>	<b>Soziomotorrak</b>
Irabazlea	<b>JOLASA JOKOA</b>	<b>Irabazlerik gabe</b>
<b>Objektuak bai</b>		<b>Objektuak ez</b>

Ozeaniako jolasaren azterketa, ama jarraitu deiturikoa.

Espazioa		Harremana		Denbora		Objetuak	
Ziurra	Ziurgabea	Psikomotorrak	Soziomotorrak	irabazlearekin	Irabazlerik Gabe	Bai	Ez
X			X	X			X

Jokoa	Jolasa jokoa	Jolasa
Ziurra		Ziurgabea
Psikomotorrak		<b>Soziomotorrak</b>
<b>Irabazlea</b>	<b>JOLASA JOKOA</b>	Irabazlerik gabe
<b>Objektuak bai</b>		<b>Objektuak ez</b>

Afrikako jolasaren azterketa, itsaso edo lurra deiturikoa.

Espazioa		Harremana		Denbora		Objetuak	
Ziurra	Ziurgabea	Psikomotorrak	Soziomotorrak	irabazlearekin	Irabazlerik Gabe	Bai	Ez
X		X		X			X

<b>Jokoa</b>	<b>Jolasa jokoa</b>	<b>Jolasa</b>
Ziurra		Ziurgabea
Psikomotorrak		Soziomotorrak
Irabazlea	<b>IA JOKOA</b>	Irabazlerik gabe
Objektuak bai		<b>Objektuak ez</b>

Asiako jolasaren azterketa, nora noa? deiturikoa.

Espazioa		Harremana		Denbora		Objetuak	
Ziurra	Ziurgabea	Psikomotorrak	Soziomotorrak	irabazlearekin	Irabazlerik Gabe	Bai	Ez
X			X		X	X	

<b>Jokoa</b>	<b>Jolasa jokoa</b>	<b>Jolasa</b>
Ziurra		Ziurgabea
Psikomotorrak		<b>Soziomotorrak</b>
Irabazlea	<b>JOLASA JOKOA</b>	<b>Irabazlerik gabe</b>
<b>Objektuak bai</b>		Objektuak ez

Europako jolasaren azterketa, sua edo ura deiturikoa.

Espazioa		Harremana		Denbora		Objetuak	
Ziurra	Ziurgabea	Psikomotorrak	Soziomotorrak	irabazlearekin	Irabazlerik Gabe	Bai	Ez
X			X		x	X	

<b>Jokoa</b>	<b>Jolasa jokoa</b>	<b>Jolasa</b>
Ziurra		Ziurgabea
Psikomotorrak	<b>2+2</b>	<b>Soziomotorrak</b>
Irabazlea	<b>JOLASA JOKOA</b>	<b>Irabazlerik gabe</b>
<b>Objektuak bai</b>		Objektuak ez

Bilboko jolasaren azterketa, "al corro de las patatas" deiturikoa.

Espazioa		Harremana		Denbora		Objetuak	
----------	--	-----------	--	---------	--	----------	--

Ziurra	ziurgabea	Psikomotorrak	Soziomotorrak	irabazlearekin	Irabazlerik Gabe	Bai	Ez
	X		X		X		X

<b>Jokoa</b>	<b>Jolasa jokoa</b>	<b>Jolasa</b>
<b>Ziurra</b>		Ziurgabea
Psikomotorrak	<b>IA JOLASA</b>	<b>Soziomotorrak</b>
Irabazlea		<b>Irabazlerik gabe</b>
Objektuak bai		<b>Objektuak ez</b>

Bilboko jolasaren azterketa, harrapaketa deiturikoa.

Espazioa		Harremana		Denbora		Objetuak	
Ziurra	ziurgabea	Psikomotorrak	Soziomotorrak	irabazlearekin	Irabazlerik Gabe	Bai	Ez
	X		X		X		X

<b>Jokoa</b>	<b>Jolasa jokoa</b>	<b>Jolasa</b>
<b>Ziurra</b>		Ziurgabea
Psikomotorrak	<b>IA JOLASA</b>	<b>Soziomotorrak</b>
Irabazlea		<b>Irabazlerik gabe</b>
Objektuak bai		<b>Objektuak ez</b>

### 3) BILBOKO MARRAZKIAK





#### 4) EUROPAKO MARRAZKIAK

Protagonistak izan direnak:



Protagonistak ez direnak izan:



## 5) ASIAKO MARRAZKIAK

Protagonistak izan direnak:

