

GRADU AMAIERAKO LANA

“Euskal jokoa eta jolasa Soin Hezkuntzan:

Analisis eta ondorioak Udarregi Ikastolako D.B.H.-ko 4. Mailan”



Egilea: MANGAS SUESKUN, ANDER

Zuzendaria: URDANGARIN LIEBAERT, CLARA

JARDUERA FISIKO ETA KIROL ZIENTZIEN GRADUA

2017/2018 Ikasturtea

Aurkibidea:

| | |
|--|----|
| Sarrera | 3 |
| I. Marko Teorikoa | 4 |
| 1.1. Praxiologia motorra eta bere ikuspegia Soin Hezkuntzan..... | 4 |
| 1.2. Barne logika eta egoera motorrak eskolan..... | 4 |
| 1.3. Euskal curriculum-a, jokia eta jolasa..... | 6 |
| II. Helburua eta Metodoak | 9 |
| 2.1. Lanaren helburua..... | 9 |
| 2.2. Etnografia Udarregi Ikastolan..... | 9 |
| III. Udarregi Ikastola: | 11 |
| 3.1. Ikastola..... | 11 |
| 3.2. Soin Hezkuntza: DBH 4. mailako A taldea..... | 14 |
| IV. Joki Jolasak Soin Hezkuntzan: | 17 |
| 4.1. Behaketa parte-hartzailea Soin Hezkuntzako saioetan..... | 17 |
| 4.2. Datuen bilketa fitxa..... | 18 |
| 4.3. Etnomotrizitatearen analisisa Soin Hezkuntzan..... | 18 |
| V. Ondorioak | 30 |
| 1. Eranskina | 36 |
| 2. Eranskina | 63 |
| Erreferentziak | 68 |

Ilustrazioen aurkibidea:

| | |
|--|----|
| 1. Ilustrazioa: Joko jolasen <<continuum>>a..... | 8 |
| 2. Ilustrazioa: Udarregi Ikastola..... | 12 |
| 3. Ilustrazioa: Udarregi Usurbilen..... | 12 |
| 4. Ilustrazioa: Programazioa..... | 15 |
| 5. Ilustrazioa: Kiroldetikiko pista..... | 16 |
| 6. Ilustrazioa: Behaketa fitxa..... | 20 |
| 7. Ilustrazioa: Denborarekiko harremana..... | 22 |
| 8. Ilustrazioa: Besteekiko harremana..... | 23 |
| 9. Ilustrazioa: Harreman soziomotorrak..... | 24 |
| 10. Ilustrazioa: Materialarekiko harremana..... | 25 |
| 11. Ilustrazioa: Espazioarekiko harremana..... | 27 |
| 12. Ilustrazioa: Joko, jolas eta jolas-jokoak..... | 28 |

Sarrera

Lan hau Usurbilgo Udarregi Ikastolan Soin Hezkuntzako saioetan bultzatzen den kultura motorra ezagutu nahian burutu da. Ikastolaren baloreak Soin Heziketan egiten diren joko jolasetan islatzen dira eta Udarregin bultzatzen den kulturak eragina izango du Soin Hezkuntzan egiten diren jardueretan. Saioetan egiten diren joko jolasen barne logikaren azterketak erakutsiko digu Ikastolaren kultura motorra. Horrela, transmititu nahi diren baloreen arabera mota bateko edo besteko joko jolasak nagusituko direlarik.

Ikastolaren helburua ikasleak gizarteratzea da, hau da, dagokien gizarterako prestatzea da, beharrezkoak dituzten gaitasunak garatzen lagunduz. Udarregiren kasuan ikasleen ibilbidea euskal gizartera bideraturik egongo delarik.

Jarduera motorrak, gure kasuan joko jolasak, gizarterakotze elementu indartsuak dira, eta beraz dagokien kulturaren ezaugarriak bertan islatuko dira. Horregatik, Udarregiko Soin Heziketako saioetan emango diren joko jolasek euskal gizartearen baloreak islatuko dituzte, beti ere Udarregi Ikastolak hauekiko duen ikuspuntutik, hau da, Ikastolak bultzatzen duen kulturatik.

Lanaren antolamendua bost ataletan banatu da. Lehenik gaiaren kokapena errazteko balioko duen marko teoriko bat dago, lanean zehar jorratuko diren kontzeptuen urrenkera bat egiteko.

Bigarren zatian lanaren helburua azaltzen da eta hau lortzeko erabiliko den metodologia. Lan honen funtsa esplikatzen da bertan eta hau lortzeko tresnaren aukeraketa azaldu eta justifikatuko da bertan.

Hirugarren zatian ikerketaren kokapen bat egiten da, hau da, lanaren testuingurua eta ezaugarrietan sakonduko da, Udarregi Ikastolaren nondik norakoak azalduz.

Burutuko den azterketa azaldu eta kokatu ostean, ikerketa horretan jaso diren datuen analisia egingo da. Soin Hezkuntzako saioetan aztertutako joko jolasen barne logikaren analisia hain zuzen ere.

Analisia esplikatu ostean, azkeneko atalari dagokien ondorioetan sakonduko dugu. Bertan ikerketa egin ondoren atera ditugun konklusio nagusiak bildu, eta batez ere, Udarregiko kultura motorraren nondik norakoak ezagutuko dira.

I. Marko Teorikoa

Praxiologia motorrak edo ekintza motorraren zientziak jarduera motorren egiturak aztertzea ahalbideratu du. Izan ere, zientzia honen bidez jakin dugu jarduera motorrek barne egitura bat dutela, eta hauen azterketa barne logika deritzon lau ezaugarrien baitan egiten dela. Honek Soin Hezkuntzan egiten diren jarduerak aztertzeko balio digu. Euskaraz jarduera motorrak joko eta jolasen baitan sailkatzen ditugu, eta gizartekotze elementuak direnez, dagokien kulturaren baloreak bertan islatzen dira. Beraz, joko jolasen barne logika aztertuz Soin Hezkuntzan bultzatzen den kultura motorra ezagutuko dugu.

1.1. Praxiologia motorra eta bere ikuspegia Soin Hezkuntzan.

Parlebasek (1967) praxiologia motorraren zientziaren bidez, apurtuta eta egituratu gabe zegoen Soin Hezkuntzaren egituraketa proposatzen du 1967an. Proposamen honetan, motrizitatea (jokabide motorren arloa eta izaera) analisiaren erdigunean jartzen du, ikuspuntu sozial bati dagokionez, motrizitatea komunikazio, elkarrekintza eta interakzio iturri bezala ulerturik.

Urte haietan, joera psikomotorreko Soin Hezkuntza baten aurrean, Parlebasek psikomotrizitatearen aurkakoa izango den “soziomotrizitatea” aipatzen du lehen aldiz, beste batzuekin elkarrekintza motorrak ditugun egoera oro barnebilduz bere baitan. Psikomotrizitatearen barruan aldiz, pertsonak bakarrik jarduten duten egoerak izanik.

Zientzia honen baitan, “ekintza motorrak, egoera motor jakin batean jarduten duten parte-hartzaile bat edo gehiagoren portaera motorren ekitea izango dira” (P. Parlebas, 2001). Parlebasen (1995) iritziz beraz, ekintza motorrak jarduera fisiko oro aztertzeko balio du eta honenbestez, Soin Hezkuntzari “izaera, batasuna eta espezifikitatea emango dio, bere baitan kirola, joko jolas tradizionalak, jarduera gimnastikoak, jarduera libreak... barnebilduz” (P. Parlebas, 2001).

Praxiologiaren eremu zabalaren barnean, eta ekintza motorrak oinarri hartuta, Parlebasek (1995) “praktika soziomotorren” alderdia sakontzen du. Alderdi honen barnean joko eta kirolen (Parlebasek “kirol joko ez instituzionalizatuak” eta “kirol joko instituzionalizatuak” deituak) analisia hartuz oinarri.

1.2. Barne logika eta egoera motorrak eskolan.

Jokoak eta Parlebasek (2001) “Instituzionalizatutako lehiaketa moduan kodifikatutako egoera motorren multzoak” bezala izendatutako kirolak aztertzerakoan, hauen ezaugarriei eta izateari erreparatzen die, jardueren barne egiturari, jardueren barne logika deritzonari. Hortaz, barne logika jarduerak definitzen dituen berezko ezaugarrien multzoa izango da (J. Etxebeste, 2001).

Barne logikak jarduera baten ekintza motorrak definituko ditu, non jardueren barne arauak eta ahalbideratzen dituzten egoera eta korrelazio ezberdinek logika motor bat determinatzen duten, ekintza motor forma ezberdinak baldintzatuz. Zentzu honetan, adibidez, Brillet-ak baloiaren manei

bat ahalbideratzen du, espazioa okupatzeko modu bat eta komunikatzeko modu bat, saskibaloia oso ezberdina izango dena adibidez (Parlebas, 1992).

Beraz, jarduera bakoitzaren arau multzoek, jokatzen den espazioak, komunikazio egoerak... ekintza motor ezberdinak ahalbideratzen dituzte. Orduan, ulertu behar dugu, jarduera orok bere baitan elementu ezberdinak dituela eta hauen baitan egoera motor ezberdinak emango direla, ekintza motorrak baldintzatuz. Hau da, barne logikako elementuen araberakoak izango dira jarduera bakoitzean emango diren ekintza motorrak.

Elementu hauek jardueraren objektu sistema eta parte-hartzailea erlazionatzen dituzte. Horrela, espazioa eta bitartekoak eta parte-hartzailea erlazionatzen dituzten barne logikako ezaugarriek kontuan edukiko dituzte parte-hartzaileei hobekien egokitzen zaizkien espazioak (eremu erabilgarria mugatzen duten espazio zehatza, zona ezberdinak...), erabiltzen den materiala... Esaterako, jardueran ematen den informazioaren ziurgabetasuna barne logikaren elementu ezinbestekoa da, jarduera aurrera eramaten den espazioaren araberakoa izango dena, ezaguna ala ezezaguna. Hala ere, parte-hartzailearen ezaugarrien menpe dago, bere esperientziaren eta espazioarekiko ezagutzaren, bere gaitasun kognitiboen eta izaeraren menpe. Elementu honetaz gain, jardueraren denborarekiko harremana, partehartzaileen arteko harremana eta erabiltzen den materialarekiko harremana ere barne logikaren elementuen barnean sartuko genituzke, parte-hartzailea eta burutzen duen jarduera erlazionatzea ahalbideratzen dutelarik (Parlebas, 1992).

Beraz, barne logikako lau elementu edo ezaugarri bereiztuko genituzke, espazioa (non garatzen den), denbora (amaiera duen edo ez, hau da, memoriaduna edo memoria gabea den), harremanak (parte-hartzaileak eta hauen arteko erlazioak) eta materiala (tresnaren bat erabiltzen den edo ez). Elementu hauek eta hauen parte-hartzaileekiko harremanak definituko dutelarik jarduera motorren izaera, hau da, barne logika.

Hau honela ulerturik, Soin Hezkuntzan bultzatzen den pedagogia, jokabideetan oinarritutako pedagogia bat izango da, hain zuzen ere, planteatzen diren jarduera ezberdinetako barne logikako elementuen bidez ematen diren jokabide motorretan oinarritutakoa. Izan ere, jarduera ororen barne logikaren azterketa eta honen araberako jardueren kategorizazioa bultzatzen baitu jokabide motorretan oinarritutako Soin Hezkuntzaren pedagogia batek.

Hortaz, ulertu behar dugu Soin Hezkuntzako saioetan momento oro egiten diren jarduera guztiak ekintza motorrez osaturik daudela. Honek, Soin Hezkuntza mugimendu eta elkarrekintzan oinarritutako praktika pedagogikotzat ulertzea dakarkigu, non jardueren garrantzia, bertan ematen diren portaera motorren adierazpen behagarrietan (kanpotik ikusten dena, objetiboa) eta jardueren garapenean ematen diren elkarrekintza eta portaera taktikoetan oinarrituko den (Parlebas, 2001).

1.3. Euskal curriculum-a, jokia eta jolasa.

Ekintza motorren bidez ulertu ahalko dugu Soin Hezkuntzako saioetan ematen den kultura motorra. Gure kasuan, Euskal kultura motorra, ulerturik Euskal Herrian etorkizuneko hiritarrak izango diren ikasleak direla Soin Hezkuntzako saioetako parte-hartzaileak. Izan ere, pertsonak, bizi diren inguruaren arabera ezberdinak dira, kultura ezberdinekoak direlako. Zentzu berean jakin behar dugu kultura motore ezberdin bat izango dutela ere. Halaber, hezkuntza gizarteratzeko tresna den eanean, gizarte zehatz baterako bideratua izango da, kultura zehatz baterako, hortaz, Soin Hezkuntzak ere, gizarte zehatz baten kultura motorra izango du.

Gauzak honela, Euskal Herriko hezkuntza aztertuz Soin Hezkuntzaren alorrean, EAeko hezkuntza curriculum-ak, heziketa fisikoa eta kulturaren arteko harremana azpimarratzen du. Baina behin jokabide motorraren esanahia eta bere garrantzia aipatu ostean, ideia hau alboratu eta "gorputza eta mugimendua" Soin Hezkuntzako irizpide nagusizat jotzen ditu, irakasleak nondik jo ez dakitela utziz. Hortaz, curriculumak bi akats nagusi egiten ditu. Batetik, euskal gizartetik at kokatzen den hezkuntza-proiektu bat zabalduz eta bestetik, gure arloaren izatea ere nahastuz. Beraz, honen aurrean, gure kulturaren irizpideei jarraituz "jokabide motorren pedagogia" egitea proposatzen da, lehen aipatu bezala (J. Etxebeste, 2007, p.41).

Soin Hezkuntzan praktikatzen diren jarduera motor guztiak haurrak gizarteratzeko elementuak dira. Hau da, jarduera motorren bidez, haurrek gizarteratzeko beharrezkoak dituzten "kontzeptu, prozedura eta jarrerak" bereganatuko dituzte (J. Etxebeste, 2007, p.41).

Idea hau hobeto ulertzeko Etxebestek (2007) erabilitako adibide batean oinarrituko gara:

Inuit-eko herritarrak, ipar poloko biztanleak dira. Poloko negu hotzean euren iglu barnean jokutzen dute. Joko horien etsenplu bitxi bat aurkeztuko dut, pultsu bat. Pultsua banakako duelua da, jokalaria bat bestearen kontra buru-belarri arituko den joko mota. Euskaldunok ukondoa mahai gainetik jaso gabe eta eskutik helduta, kontrakoan eskugaina mahaia ukitzen saiatzen garenaren antzekoa da. Inuitarrek bi metroko hari baten bi muturrak lotzen dituzte eta jokalariek, aurrez aurre kokaturik, belarriaren atzetik pasatzen dute haria. Helburua, buruarekin atzeraka eta tinko irauten, kontrakoak belarrian jasandako mina eta zauriaren eraginez amorea ematea da (p. 41).

Adibide honen bidez ikus dezakegu jarduera motorrak gizarterakotze elementuak direla, izan ere, gizartearen arabera ikusi ahal izan dugu pultsua ezberdina izan daitekeela, gizarte bakoitzaren errealitatearen arabera. Gurean, pultsu batean besoetan dugun indarrari ematen diogu garrantzia, gure gizartean gorputz indarraren bidezko itsas zein baserriko lanek izan duten garrantziaren izpide, eta Inuitarrek aldiz, aurpegian oinazea jasateko gaitasunari, haien gizartean neguari aurre egiteko haize hotz eta mingarria jasatea beharrezkoa

baitute. Hau ulertuz, berriz ere jarduera motorrak gizartearen isla direla ikusten dugu, eta beraz gizarteratzeko elementuak (J. Etxebeste, 2004).

Beraz, lehen esan bezala, ulertuz hezkuntzak, haurra bere kulturaren gizarteratzeko beharra duela ezin izango da berdina izan balore ezberdinak dituzten kulturetan, hau da Inuitarren eta Euskaldunon hezkuntza ezin izango da berdina izan, bada orduan ezin izango dugu guztiontzako egokia den Soin Hezkuntza bat planteatu, baizik eta dagokion gizarteari egokitutako Soin Hezkuntza bilatu beharko dugu (J. Etxebeste, 2004).

Soin Hezkuntzako euskal curriculumak euskal kulturaren oinarrietatik planteatu beharko dugu, eta horretarako euskal kultura motorrean jarduera motorrak izendatzeko erabili ohi izan diren bi terminoak ezagutu.

“Euskarak, frantsesak eta gaztelak ez bezala, bi hitz erabiltzen ditu ondo pastatzeko edo aisiko ekintza nagusiak izendatzeko: Jokoa eta Jolasa. Normalean, “jolasa” apustu gabeko haur-jolasen kasuan aplikatzen da, eta “jokoa” aldiz, helduen joko apustudunen kasuan.” (J. Etxebeste, 2001, p.278)

Esan dezakegu, euskaraz jarduera motorrak bi kontzeptu hauen bitartez izendatzen direla, baina kontzeptu hauek izaera ezberdinekoak dira, ezaugarri ezberdinak dituztelako, hortaz, bakoitzaren ezaugarriei erreparatu behar zaie hauen izaera ulertzeko. Jokoaren ezaugarriak lehia, bipolaritatea, neurtutako denbora eta toki zehatza, eta irabazlearen anbiguetaterik gabeko definizio argiak dira, adibidez, A taldean aztertu dugun Errugbi Basatia III jokoa (ikus anexo). Jokatu, serioa eta benetan egiten da, irabazi <<ala>> galdu. <<Alak>> adieraziko luke jokoaren zentzua. Jolasean berriz <<alak>> adierazten digun bipolaritatea apurtzen da eta horren ordez <<eta>> kontzeptua eskaini. Horrela, jolasten dutenek irabazi <<eta>> galdu egiten dute, ondo pasatzeko jolasten baitira. Jolasak anbiguotasunez beteriko ekintzak dira, <<egiaz betetako gezur biribilak>>. (J. Zulaika (J. Etxebeste, 2001, p. 279)).

Gauzak horrela, jarduera motor oro joko eta jolasen barruan sartuko genuke, dituzten ezaugarrien arabera jokoak, jolasak edota bien ezaugarri osaturiko jarduerak izan daitezkeelarik. Hortaz, jokoaren lau ezaugarri osaturiko jarduerak “Jokoak” izango lirateke. Jokoaren hiru ezaugarri eta jolasen ezaugarri batez osaturikoak “la jokoak”. Jokoen bi ezaugarri eta jolasen beste bi dituzten jarduerak “Jolas-jokoak” izango lirateke. Jokoaren ezaugarri batez eta jolasaren hiruz osaturikoak “la jolasak” eta azkenik jolasaren lau ezaugarri osaturiko “Jolasak” (Etxebeste, 2001, p. 279).

Ondorengo grafikoan argiago ikusi dezakegu bi kontzeptuak eta hauek barneratzen dituzten ezaugarrien arabera jardueren sailkapena. Jarduera motor oro bere barne logikako elementuen arabera nola geldituko litzatekeen sailkatua ulertzeko oso baliagarria zaigu Joseba Etxebestek egindako taula hau.



| Jokoa | la Jokoa | Jolas-jokoa | la 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 aldagai | Jolasaren 4 aldagai |

1. Ilustrazioa: Joko jolasen <<continuum>>a. Euskal kulturaren arabera jarduera motorren sailkapena hauen barne logikako elementuen arabera (J. Etxebeste, 2002, p. 280).

II. Helburua eta Metodoak

2.1. Lanaren helburua.

Lan honen helburua Udarregi Ikastolako DBH 4.mailako A taldeko Soin Hezkuntzako saioetan Euskal kulturako joko eta jolasen oinarri sozialen bidez ematen diren egoera motorren zentzu hezitzailea aztertu eta ulertzea da.

Lan hau burutzera eraman nauen hipotesi nagusia da joko jolasak gizartearen isla direla, eta ondorioz gure kultura eta gizartearen joera eta ohitura ezberdinak praktikatzen ditugun joko jolasetan islatzen direla. Soin Hezkuntzan egiten diren joko jolasetan beraz, eskolaren baloreak islatuko dira, jarduera hauek eskolaren kulturaren baitan emango direlako. Aldi berean, eskolaren kultura bertan islatzen denez, hurrekin praktikatzen diren joko jolas moten arabera joera edo balore ezberdinak indartu edo baztertu ditzakegu gizartean zuzenean eraginaz, gizartearen belaunaldi berrien joerak sustatuz.

Beraz, Soin Hezkuntzako saioetan eskolaren baloreak islatuko direnez, eta eskolako balore horiek euskal gizartearen kultura eskolaren baloreetan islatuko denez, gure helburua Soin Hezkuntzako saioetan egiten diren joko jolasak aztertzea izango da, honekin Udarregi Ikastolan bultzatzen den kultura motorra ezagutzeko, hau da, euskal gizartearen kultura motorra ezagutzeko.

Ikastolak Soin Hezkuntzako saioetan bultzatzen duen kultura motorra ezagutzeko ikerketa bat egitea beharrezkoa da.

2.2. Etnografia Udarregi Ikastolan.

Ikerketa etnografia baten bidez egin da Udarregi Ikastolan, 15-16 urte bitarteko hurrekin osatutako ikasle talde batekin eta hauen Soin Heziketako saioetan.

Etnografia antropologiaren mundutik datorren “gizarte bateko kulturaren (*ethnos*) azterketa deskriptiboa (*graphos*) da” (Aguirre Baztán, 1995, pag. 3). Arlo antropologikotik datorrenez, hasiera batean kultura ezberdinen azterketak egiteko erabiltzen zen, batez ere gizarte atzerakoienak ikertzeko. Maussen iritzi, “giza talde zehatz baten behaketa zorrotz, sakon eta osatuena” (1967, pag. 19) egitean datza.

Etnografiaren bidez gizarte baten bizimodua aztertzen da. Bertako kideak dituzten jarrerak eta beraien arteko harremanak behatuz, beraien balore, sinesmen, motibazio eta ikuspuntuak eta hauek momentu eta egoeren arabera nola aldatzen diren deskribatzen direlarik. Beraz, etnografiak pertsonen bizimodu ezberdinak deskribatzen dituela esan dezakegu (Nolla, 1997, p. 108).

Metodologia hau antropologiaren alorretik etorri bada ere, hezkuntzaren arloan oso erabilia izan da, izan ere dituen ezaugarriengatik egoera eta kontestu anitzetan egin daitekeelako. Horrela, Velasco eta Díaz de Radaren hitzetan etnografia eskolarra “praktika etnografiko bat eta hausnarketa antropologiko bat hezkuntza alorrean aplikatzearen emaitza da” (2006, p. 10). Beraz, etnografia bat

edozein giza talde baten azterketa bat da edozein testu-ingurutan, gure kasuan Soin Hezkuntzaren eremuan.

Ikerketa metodologia honen ardatza landako lana (egunerokoa) da, eta behatzen diren Soin Heziketako saioen deskribapenean oinarritzen da. Ikerketaren datu enpirikoak jasotzen diren anotazioak izango direlarik. Hau da, kasu bakoitzeko etnomotrizitatearen azterketa behaketaren bidez jasotako arau ludiko eta gorputz-teknikei buruzko informazioak osatuko du (J. Etxebeste eta laguntz., 2014, p. 18). Hala ere, nahiz eta informazio hau oso garrantzitsua den, osatu egin behar da aztertzen den taldearen ezaugarriak (adina, sexua...), saioak ematen diren ingurua eta momentua eta taldeari eragin diezaiokkeen kanpo elementuen informazioarekin. Hau da, Soin Hezkuntzako saioetan aztertzen diren joko jolasen barne logikaren azterketatik ateratako datuei gehitu egin behar zaie kanpo logikako elementuek adierazten diguten informazioa, horrela aztertzen den giza taldearen azterketa egoki bat egin ahal izateko (J. Etxebeste eta laguntz., 2014, p. 19).

Landako lanaren bidez jasotako informazio guztia, pilatu ostean, ikertzaileak etnografiaren txostena idazteari ekiten dio. Hau da, jasotako deskripzio guztiak eta bizitako esperientzia redaktatzen du idatziz. Baina oraingoan landako lanean ez bezala, errepikatzen diren deskripzioak eta informazio guztia ondo egokitu eta ideiak ez errepikatuz esperientzia guztian bizitzakoa jasoko du, eta jasotakoaren analisisa burutuko du datu enpirikoez baliatuz eta honenbestez ikerketa etnografikoa amaituz (J. Etxebeste eta laguntz., 2014, p. 20).

Etnografia honen bidez Udarregiko joko jolasen etnomotrizitatean sakonduko da. Joko jolas hauek osatzen dituzten barne logikako elementuak ikertuz eta Udarregiko kulturaren araberako kanpo logikako elementuak kontuan hartuz, horrela ikastolako kultura motorra ezagutzeko, eta bertan euskal kultura nola islatzen den ezagutzeko.

III. Udarregi Ikastola

Udarregi kultura motorra ezagutzeko, Soin Hezkuntzako joko jolasak azterteaz gain, hauei eragiten dien ingurua aztertu behar dugu. Izan ere, Soin Hezkuntzako joko jolasetan, hauek burutzen diren testuinguruak zuzenean eragingo du, kasu honetan ikastolaren baloreak islatuko direlako joko jolas horietan, eta beraz, ikastola horren izaerak eragina izango baitu Soin Hezkuntzan. Ikastolaren kulturak joko jolasak baldintzatuko ditu, hau da, joko jolasak ematen diren inguruneak, zuzenean eragingo du hauengan, hau da, joko jolasetako parte-hartzaileen adinak, jatorriak, sexuak..., saioak burutzen diren momentua eta inguruak (espazio itxian, eremu ezberdinak), irakaslearen ezaugarriak...eta taldeari eragin diezaiokeen joko jolasez gaindiko edozein faktorek. Horrela, Soin Hezkuntzaren azterketa egoki bat egiteko hauek ematen diren testuingura ezagutzea garrantzisa da, kasu honetan Udarregi Ikastola.

3.1. Ikastola.

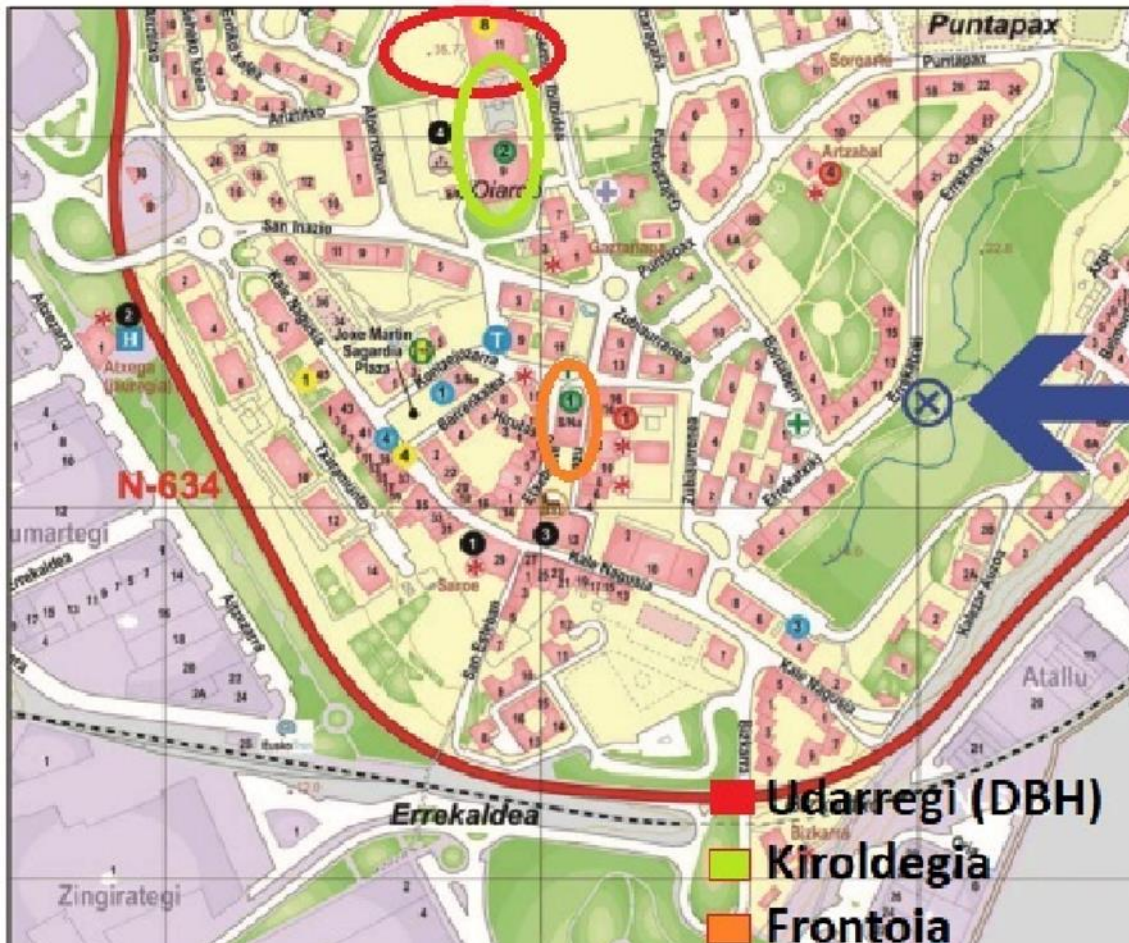
Udarregi Ikastola, Usurbilgo erdigunean dago kokatua, Gipuzkoan. Donostiatik 10 km-ra. Azken urteetan herriko demografia handitzen joan da Donostiarekiko gertutasunaren harira eta gaur egun 6.000 biztanle inguru ditu. Igoera honek ere bere ondorioak izan ditu Udarregi Ikastolan (herriko hezkuntza zentro bakarra), 2016an lehen aldiz bigarren hezkuntzako lehenengo mailan 3. talde bat sortuz.

Ikastola bi eraikinetan dago banaturik. Lehenengoan Haur Hezkuntza eta Lehen Hezkuntzako heziketa ematen delarik, eta bigarrenengoan Bigarren Hezkuntza. Haur eta Lehen Hezkuntzako eraikinean HH 3, 4, 5 eta LH 1, 2, 3, 4, 5 eta 6. mailako ikasgelak daude 3 solairuetan banaturik. Atarian HHko gelak kokatzen dira, Ingeleseko gela eta Laguntza gela. Beheko solairuan Liburutegia, Musika gela eta Zaintza gela. Lehen solairuan Laborategia, Plastika eta Ingeleseko gelak daude. Bigarren solairuan LHko 1, 2, 3 eta 4. mailako gelek osatzen dute eta Hirugarren solairua LHko 4, 5 eta 6. mailako ikasgelek eta Ingeles, Informatika eta Tutoretza gelek. Ikasgelez gain, eraikinaren aurreko sarreran bi patio estali ditu, atsedean ordurako. Bestalde, eraikinaren atzeko aldean frontoi bat eta patio handi bat du jolas parke eta porteria batzuekin.

Bigarren Hezkuntzako eraikineak sotoa eta 2 solairu ditu. Sotoan Plastika gela kokatzen da. Lehenengo solairua DBHko 1 eta 2. mailako ikasgelek, Idazkaritza, Zuzendaritza, Laborategia, Teknologia gela, Bideo gela, Artxibategia, Laguntza gela eta Gorputz Hezkuntzako departamentuak osatzen dute. Bigarren solairuan DBHko 3 eta 4. mailako gelak, Irakasle gela, Informatika gela, Liburutegia, Musika gela, Ikus-entzunezko gela eta Tutoretza gelak daude. Eraikinak atzeko sarreran, bi frontoi estali eta patio handi bat du, bi saskibaloiko saski eta futboleko bi porterirekin.



2. Ilustrazioa: Udarregi Ikastola. Ondorengo irudian ikus Udarregi Ikastolako DBHko eraikina eta bere jolaslekua.



3. Ilustrazioa: Udarregi Usurbilen.. Ondorengo irudian ikus Udarregi Ikastolako DBHko eraikina gorrix markatua, kiroldegia berdez eta frontoia laranja. Herriko zentruan nola kokaturik dauden ikus dezakegu.

Udarregi Ikastolen Elkartearen barnean dagoen, ikastetxe kontzertatua da eta hezkuntzaren bitartez euskara, euskal kultura eta bere baloreak transmititzea du ardatz. Euskal Herriko pentsaera eta joeraren isla denez, ikastola apolitiko eta akonfesionaltzat aurkezten da. Parekidetasunaren aldeko apustua egiten du gestio-organo kolektiboak genero berdintasunez osatuz. Heziketa erakunde bat denez, ikasleek beren ezagupen, trebetasun eta gaitasunen doikuntza eta armonía adin desberdinetara egokiturik eta garapen intelektual, fisiko, sentikor eta moralak lor ditzaten du helburu, bizitzan eta gizartean gozatu eta pertsonak bezala beren ardurak har ditzaten. Gurasoak dira seme-alaben lehen eta legezko hezitzaileak eta irakasleekin batera, bakoitza bere eginkizun propioetan, ikaslearen nortasuna osatzeko lagunduko dioten giro egokia lortu behar dute (Udarregi Ikastola, d.g.).

Udarregi Ikastolako Irakaslegoari dagokionez, 50 pertsona inguruk osatutako taldea dugu, HH, LH eta DBHko taldeetan banaturik. Gehiengoak emakumezkoak dira, HH eta LHko irakasleen ia gehiengoa emakumeak direlarik. DBHko irakaslegoan kopurua nahiko parekatua izanik. 700 ikasle inguru ditu Ikastolak, horietatik 240 DBHko ikasleak izanik. Ikaslegoa gehien bat euskalduna da, eta haien arteko harremanak euskararen bitartez ematen dira hizkuntzari dagokionez. Atzeritar gutxi dituen zentru bat da, baina hauen integrazioa ahal den egokiena egiteko hezitzaile eta programa bereziak ditu ikastolak. Ikaslegoaren gurasoei dagokionez, elkarlan handia egiten da Udarregin, Hitz Aho gurason elkarte bide lagun duelarik. Hezkuntza zerbitzua kalitatezkoa izan dadin Ikastolak autobus zerbitzu propioa du auzo ezberdinetan bizi diren ikasleei erraztasunak emateko eta bazkal orduan etxera joan ezin duten haurrei ere bazkari zerbitzua eskaintzen zaie "Jan gela"-ren bidez. Eskolaz kanpoko orduetan ikasleei Eskola Kirola zerbitzua eskaintzen zaie jarduera fisiko ezberdinak egiteko aukera emanez. Azken bi urteetan Xake ikastaroak ere ematen dituzte eskolaz kanpoko orduetan. Herrian oso integratua dagoen heziketa zentroa da, bakarra izanik, Udalarekin eta herriko zenbait eragilerekin elkarlan handia egiten duelarik. Honen adibide dira elkarlanean sustatu ohi dituzten ekimenak, besteak beste, Ihauterietako jaialdia, jaietako Umeen Eguna...).

Ikastolako kurtsoa Irailaren bigarren astean hasi ohi da eta ekaineko hirugarrengoa amaitu. HH eta LHko ikasleen ordutegia 9:00-12:30 eta 14:30-16:30 da, baina irailan eta ekainan soilik goizeko ordutegia egiten dute. DBHko ikasleei dagokienez, hauen ordutegia 8:25-12:30 eta 14:30-16:30 da asteleheneetik ostegunera eta kurtso guztian zehar iraila eta ekainan ezik. Ostiraletan eta kurtsoko lehen eta azken hilabeteetan 8:25-14:30 izaten da DBHkoen ordutegia. Ikasturtean zehar jai egun nazionalez gain, gabonetan eta aste santuetan bi asteko oporrak dituzte eta inhauterietan ere bi jai egun.

Ikastolak hezkuntza metodo aurreratuenekin eskaini nahi die ikasleei haien hezkuntza eta ikasgela guztietan arbela elektronikoak ezarri dituzte. Ikasleek liburuen bidez jarraitzen dute beharrezkoa duten material ezinbestekoa jasotzen, baina interneten bidez eta ordenagailuaren bidez lan egiteko ohiturak ere sartu dituzte. Izan ere, DBHko ikasleek Chromebook-ak dituzte haien

klaseetan erabiltzeko. Teknologia berriekin egituratu dituzte ikasgelak ikasleak baliabide guztiekin lan egiten ikas dezaten. Bestalde, baliabide asko dituen heziketa zentro bat da, laborategi, teknologia, informatika eta plastikako gela bereziak dituztelarik beharrezko materialarekin horniturik.

3.2. Soin Hezkuntza: DBH 4. mailako A taldea.

Soin Hezkuntzari dagokionez, gure etnografiaren funtsa izango den DBH4ko A taldea hartuko dugu oinarri eta beraz, hauei dagozkien Soin Heziketako saioen inguruko informazioa bilduko dugu.

DBHko Soin Hezkuntzako saioak burutzeko taldearen ikasgela eta eraikineko jolaslekuko bi frontoiak eta patioa erabil ditzakete DBH 4. mailako A taldekoek beraien saioetan. Ikastolako eremuez gain, honen ondoan dagoen kiroldegiko instalazio batzuk eta herriko frontoia erabil ditzakete, Ikastolak Udalarekin duen hitzarmen baten bidez, kiroldegiko pista estalia, futbito zelaia, tatamia eta herriko frontoiak eskola orduetan Ikastolaren erabilera dutelako lehenetsia. Soin Hezkuntzako saioak egiteko aukera asko dagoen arren kiroldegiko pista estalia erabili ohi dute klaseak emateko normalean, nahiz eta behar espezifikoak dituzten jarduerak egiteko beste aukerak edota ikastolaz eta kiroldegiaz kanpoko eremuak ere erabiltzen dituzten. Esaterako kale eskalada edo "parcour"-a egitean herriko erdiguneetako kaleetatik ibiltzen dira oztopo ezberdinak gainditzen.

Soin Hezkuntzako saioak Jarduera Fisiko eta Kirol Zientzietan lizentziatua den Unai Latallade Aizpuruak ematen ditu. Bera da Bigarren Hezkuntzan Soin Heziketa ematen duen irakasle bakarra. Unai 38 urteko usurbildar bat da. Herriko egoera eta bere ikasleena ondo ezagutzen du, eta bere ikasleekin eskolaz kanpo ere harreman kordiala du. Oraindik gaztea izanik, eta komunikatzeko duen trebetasuna medio, ikasleekin oso harreman ona eta gertukoa duen irakaslea da. Lan giro atsegina sortzen duena eta ikasleak bere klaseetara gustora joatea lortzen duenetakoa. Bigarren Hezkuntzako kirol departamentuko kidea da, eta bulegoa Eskola Kiroleko arduradunarekin elkarbanatzen du. Biak elkarlanean aritzen dira ikasleen jarraipena egiteko dagokien arloan, eskolaz kanpo eta eskola orduetan ikasleen bilakaera lehen eskutik ezagutu ahal izateko.

Ikasleei dagokionez, gure lana oinarritzen den taldea DBH 4. mailako A taldea 16 ikaslez osaturik dago, guztiak 15-16 urtekoak. Horietatik 8 emakumezkoak dira eta beste 8 gizonezkoak. Talde oso langilea da, beraien arteko harremana oso egokia delarik. Errealitate euskalduna duen taldea da, ikasle guztiak beraien artean zein beste pertsonekin euskaraz komunikatzen direlarik momento oro. Guztiak Usurbilgo herritarrak dira irakaslea bezalaxe.

Talde honek Soin Hezkuntzako saioak astelehenetan 14:30-15:25 bitarte eta asteazkenetan 10:40-11:35 bitarte izaten ditu. Astelehenetan bazkal ostean eta asteazkenetan atsedean ostean. Ikasturtea programazio batean jasotako unitate didaktikoen bidez antolatzen da. Horrela, unitate didaktikoen lanketaren bidez burutzen dituzte Soin Hezkuntzako saioak, unitate bakoitzean tokatzen denaren araberrako joko jolasak eginez. Programazio hau 9 unitate didaktikoetan

banatua dago, 3 unitate didaktiko hiruhilabete bakoitzeko, eta unitate didaktikoen arabera saio kopuru gehiago edo gutxiago izango dituzte ikasleek. 33 astez osaturik dago programazioa, eta hiru hiruhilabetetan banaturik.

3. ilustrazioari erreparatuz ikus dezakegu lantzen diren unitateak Gaitasun Fisikoen Balorapena, "Parcour"-a, Errugbia, Dramatizazioa, Jaialdi antolaketa 3. Adina / Yoga, Joko kooperatiboak, Borroka jolasak eta Gustuko kirolean aritzea direla. Programazio honen barruan, datuak jasotzeko egin dugun behaketa parte-hartzailea Errugbiaren unitate didaktikoan kokatu behar dugu. Hain zuzen ere, 6 saioz eta 3 astez programaturiko unitate didaktikoaren barruan.

| Asteak | | Saioak | GAIA |
|--------|-------------------------|--------|-----------------------------------|
| 1 | Lehenengo hiruhilabetea | 1 | Ikasturte Hasiera |
| 2 | | 3 | Gaitasun Fisikoen Balorapena |
| 3 | | | |
| 4 | | 10 | Kale eskalada: PARCOUR |
| 5 | | | |
| 6 | | | |
| 7 | | | |
| 8 | | | |
| 9 | | 6 | Errugbia |
| 10 | | | |
| 11 | | | |
| 1 | Bigarren hiruhilabetea | 6 | Dramatizazioa (lhauteriak) |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 4 | | 8 | Ultimate (fresbee) |
| 5 | | | |
| 6 | | | |
| 7 | | | |
| 8 | | 8 | Jaialdi Antolaketa: 3. Adina/Yoga |
| 9 | | | |
| 10 | | | |

| | | | | |
|----|---------------------------------|--|---|------------------------|
| 11 | | | | |
| 1 | Hirugarren hiruhilabetea | | 6 | Joko Kooperatiboak |
| 2 | | | | |
| 3 | | | | |
| 4 | | | 8 | Borroka jolasak |
| 5 | | | | |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | 8 | Gustoko kirolean aritu |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |
| 11 | | | | |

4. Ilustrazioa. Programazioa. Udarregiko DBH 4ko Soin Hezkuntzako programazioa. Taulan antolaturik ditugu ikasturte guztiko saioak, hiruhilabetea, asteka eta unitate didaktikota banaturik saio kopuruak.

Soin Hezkuntzako saioak burutzeko, espazio ezberdinak eskura izateaz gain, kiroldegiko pistaren alboan trasteleku txiki bat du Ikastolak. Trasteleku horretan erabilera anitza duen material mordo dagoelarik. Besteak beste baloi ezberdinak, boloak, zapiak, malabarak egiteko materiala, sokak, banku suediarrik, porteriak, uztaiak... Hau da, Soin Hezkuntzako saioak burutzeko beharrezkoa izan dezaketen material oro trasteleku horretan aurki dezakegu.



5. Ilustrazioa: Kiroldegiko pista. Irudian Soin Heziketa saioak egiten diren kiroldegiko pista.

IV. Joko Jolasak Soin Hezkuntzan

4.1. Behaketa parte-hartzailea Soin Hezkuntzako saioetan.

Landako lanaren oinarria saioetako behaketa da, eta behaketa parte-hartzaileak A taldeako Soin Hezkuntzako saioen barnean egotea ahalbideratzen du, taldearen barrutik informazioa jasotzeko eta etnografia burutu ahal izateko. Behaketa parte-hartzailea egiteko nire graduako (JFKZ) Practicum-az baliatu naiz. Udarregi Ikastolan egin ditut Unai Latalladerekin Soin Hezkuntzako saioetan, eta honek A taldearen informazio kualitatiboa jasotzeko balio izan dit. Nire asmoa Unairi aurkeztu eta berak onartu ostean, hilabetez A taldeko Soin Hezkuntzako saioetan behaketa parte-hartzailea burutu nuen. Behaketa hau 2017ko azaroaren 15etik 2017ko abenduaren 20ra bitarte egin nuen. Asteazkenetan 10:40-11:35 bitarte duten saioetan burutu zen. Behaketa parte-hartzaileak iraun zuen bitartean, Soin Hezkuntzan Errugbiari dagokion unitate didaktikoa ari ziren lantzen, beraz, aztertutako joko jolasak unitate didaktiko honi dagozkio.

Behaketa parte-hartzailea klasearen aurrean aurkeztuz hasi zen, irakasleak praktiketan negoen herritar bat bezala aurkeztu zidan, eta denboraldi batean beraiekin klaseetan egon eta bere irakasle laguntzailea izango nintzela azaldu zien. Behin klasearen aurrean aurkeztu ostean, saioak normaltasunez jarraitu zuten eta nik egunerokoan datuak jasotzeari ekin nion irakaslearen alboan kokatuz.

Behaketa parte-hartzaileak egunerokoaren bidez landako lanerako datuak jasotzea ahalbideratzen du, Ikastolako testuinguru zehatz batean, kasu honetan DBH 4. mailako A taldeko Soin Heziketako saioetan murgildu eta hau ikertzeko balio digu. Behaketa honek datuak jaso, hauen analisia egin eta hauen araberrako ondorioak ateratzeko (J. Etxebeste, 2014, p. 18).

Joko jolasen inguruko datuak zehaztasunez jasotzeko behaketa hiru atal nagusien baitan egiten da. Lehenik, joko jolasa hasi aurreko egoera deskribatzen da, zein eremutan praktikako den, parte-hartzaileak nola kokatzen diren, taldeak dauden edota ze rol soziomotor dauden parte-hartzaileen artean. Ondoren, joko jolasaren garapena deskribatzen da, nola hasten den, parte-hartzaileek egiten dituzten ekintzak, ematen diren rol aldaketak, puntuaketa modua (egon ezker), materialen maneia edota parte-hartzaileen arteko kontaktua esaterako. Azkenik, joko jolasaren amaiera nola ematen den deskribatzen da, nola izendatzen diren irabazle eta galtzaileak (puntuazioaren arabera...) edota amaiera arauik ez bada nola amaitzen duten azaltzea (ordutegiaren arabera, irakaslearen agindua...) (J. Etxebeste ((Lavega, 2006 eta Hernández, Navarro, Castro y Jiménez, 2007n aipatua).

Hiru atal hauen baitan datuak jasotzeak barne logika aztertzea erraztuko digu, hortaz, datuak modu honetan jasotzeko, azterketa fitxa bat erabili dut datuen bilketan. Hain zuzen ere fitxa hau aipatutako hiru zatiez osaturik dago, eta ondoren barne logikaren elementuen taula batekin. Horrela, fitxa honen bidez, lehenik eta behin hiru atal hauen baitan joko jolasak aztertu ostean hauen barne logika aztertzea erraztu digu. Beraz, gure fitxak bi atal nagusi izango ditu,

lehenik eta behin hiru atal hauen deskribapenak eta ondoren joko jolasaren barne logikaren azalpena. Fitxa hau JFKZ-en graduan Kirol Jolasak irakasgaiaren joko jolasak aztertzen ikasteko erabili izan ditugun planiletan oinarritutako fitxa bat da.

Behin behaketa parte-hartzailea amaitu ostean, etnografiarako datu bilketa amaitutzat eman eta klaseaz agurtu, irakasleari etorkizuneko edozein eginbeharrerako nire laguntza eta prestutasuna eskaini eta agurtu egin nintzen ikastolako kideetaz, landako lana amaituz.

4.2. Datuen bilketa fitxa.

Fitxak bi zati nagusi ditu.

- 1- Joko jolasaren deskribapena egingo da. Joko jolasa deskribatzeko hiru azpi atal izango ditugu. Hasierako egoera, joko jolasa zein egoeratan hasten den; garapena, joko jolasa nola garatzen den azaltzeko balioko diguna eta azkenik amaiera, joko jolasa nola amaitzen den esplikatzeko balioko diguna.
- 2- Bigarren zatian joko jolasaren barne logika aztertuko dugu, hau osatzen duten lau elementuak (espazioa, denbora, harremanak eta materiala) aztertuz (Ikus 5. Ilustrazioa).

4.3. Etnomotrizitatearen analisia Soin Hezkuntzan: barne eta kanpo logikaren analisia.

Soin Hezkuntzan praktikatzen diren jarduera motor guztiak haurrak gizarteratzeko elementuak dira, hau da, jarduera motorren bidez, haurrek gizarteratzeko beharrezkoak dituzten “kontzeptu, prozedura eta jarrerak” bereganatuko dituzte (J. Etxebeste, 2007, p. 41). Udarregiko Soin Hezkuntzan beraz, Ikastolako baloreen baitan euskal gizarterako beharrezkoak dituzten jakintzak barneratuko dituzte, hau da, Soin Hezkuntzako saioak Udarregiko kulturaren isla izango dira, eta euskal gizarteraren joerak ea baloreak bultzatuko dira bertan.

Soin Hezkuntzan egiten diren jarduera motorrak gizarteratzeko elementuak badira, Udarregiren kasuan jarduera motor hauek euskal gizarteraren baitan antolatu beharko dira. Honela, euskal gizarteraren aisiko jarduera motor oro bi kontzepturen baitan sailkatu dezakegu hauen ezaugarrien arabera. Horrela, batetik jokoak izango genituzte; ulerturik jokoaren ezaugarriak lehia, bipolaritatea, neurtutako denbora eta toki zehatza, eta irabazlearen anbiguetaterik gabeko definizio argia direla. Adibidez, Futbol sala 5vs5 jokoan, lehia eta bipolaritatea izango dugu, bi talde elkarren aurka aritzen direlako; neurtutako denbora izango dugu, hau da, memoria, joko bi taldeetako bat 10 tantora heltzean amaituko baita; toki zehatz batean jokatuko da, kiroldegiko pistan marraztutako mini-eskubaloiko pistan eta irabazle argia izango da, 10 tantora lehenago iristen dena kasu honetan. Euskarak <<bata ala bestea>> esaldiak laburtuko luke jokoak. Benetan eta seriozki jokatzen da, irabazi ala galdu. Jolasak aldiz <<ala>> hitzaren bipolaritatearekin apurtzen du eta horren ordean <<bata eta bestea>> kontzeptua eskaini. Jolasean irabazi eta galdu egiten dugu

aldi berean, ondo pasatzeko jolasten gara, ez dago irabazle garbirik, anbiguotasunez beteriko ekintzak dira. Adibidez, Ezkutaketan, bata eta bestea dira nagusi, irabazi eta galdu egiten baitute parte-hartzaileek. Normalean harrapatzailea dena gero iheslari izango da eta ondoren berriz harrapatzaile. Ez dago irabazle argirik ez eta zehazturiko amaierarik (J. Etxebeste, d.g.).

Beraz, Soin Hezkuntzako jarduera motor oro joko eta jolasen barruan sartuko genituzke, bakoitzak dituen ezaugarrien arabera jokia, jolasa edota bien ezaugarriez osaturiko jarduerak izango direlarik. Hortaz, Jokoen multzoan, jokoaren lau ezaugarritz osaturikoak “berezko jokoak” eta jokoaren hiru ezaugarritz eta jolasaren ezaugarri batekin osaturiko “ia jokoak” izango genituzke. Jolasen multzoan jolasaren lau ezaugarritz osaturiko “berezko jolasak” eta jolasaren hiru ezaugarritz eta jokoaren ezaugarri batez osaturiko “ia jolasak”. Jokoaren bi ezaugarri eta jolasaren beste biz osatzen diren joko jolasak “jolas-jokoak” izango dira, horrela joko jolas oro Jokoen, Jolasen edota Jolas-jokoen multzoetan sailkatuz hauen ezaugarrien arabera (J. Etxebeste, 2001).

Kontuan izan behar dugu, “jokia” eta “jolasa” fenomenoaren barne logika lau ezaugarri biko konbinaketan datzala, hau da, harreman psiko edo sozomotorra, espazio ziurra edo ziurgabea, irabazledun edo irabazle gabeko denbora eta objetudun edo objektu gabeko joko jolasa. Beraz, Soin Hezkuntzako etnomotrizitatea aztertzerakoan, lau ezaugarri hauei erreparatuko diegu, horrela “jokia” eta “jolasa”-ren baitan jarduera motorrak ikertzeko eta horrela Udarregin bultzatzen den kultura motorra ezagutzeko.

Ipurdi gizona:

Hasierako Egoera:

Bikoteka, bata kiroldegiko pistaren erdian errugbiko baloiarekin eskubaloirako marraztutako zelai erdiari eta bertako porteriari begira eta bestea aurrez aurre eskubaloiko area defenditzen.

Garapena:

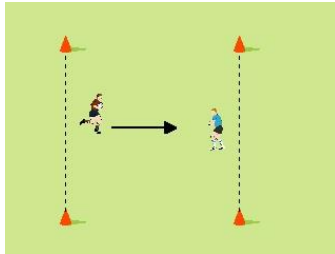
Errugbiko baloia eskuetan duena areara sartzen saiatuko da eta baloia bertan uzten. Bestea aldiz, bikotea arean sartzea ekiditen saiatuko da bi eskuz bere ipurdia ikutuz edota bera besarkatuz. Hauetako egoera bat ematean rolak aldatuko dira.

- Defendatzaileak ezingo du baloia ikutu.
- Ostikadak eman edota elkar zango trabatzea debekatua dago.
- Defentsa eta eraso lanak txandakatu egingo dira saiakera bakoitzean.

Amaiera:

Ez du amaierarik, irakasleak zehaztean amaituko da.

Irudia:



Barne Logikaren azterketa:

| Barne Logikaren Azterketa | |
|---------------------------|-------------------------------|
| Espazioarekiko harremana | Espazio ziurra |
| Denborarekiko harremana | Memoria gabea |
| Besteekiko harremana | Oposizio hutsa (soziomotorra) |
| Materialarekiko harremana | Tresnaduna (baloia) |
| Joko-jolas mota | Jolas-jokoa |

6. Ilustrazioa: Behaketa fitxa. Behaketa fitxaren adibidea.

Denborarekiko harremana Udarregi Ikastolako Soin Hezkuntzako saioetan.

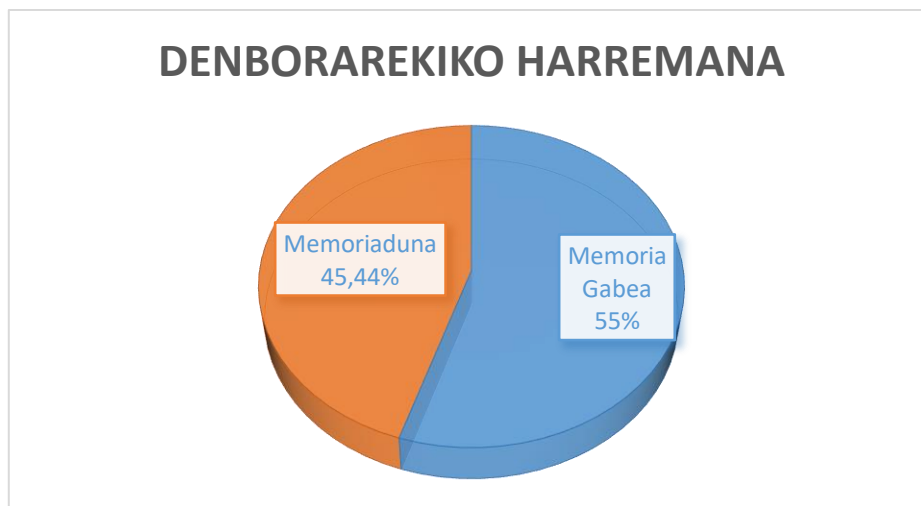
Aztertutako joko jolasen denbora eta parte-hartzaileen arteko harremanari emango diogu arreta oraingo honetan.

Batzuetan, joko jolasaren amaiera jarduerak berezkoak dituen denboraren egituraketan emango da, distantzia konkretu bat zeharkatu behar delako, puntu kopuru batera heldu behar delako... 100 metroko lasterketaren kasu, distantzia hori burutzean amaitzen dena. Joko jolas hauetan amaiera ekiditeko ezin izango da ezer egin, joko jolasaren barne logikak berak markatzen baitu amaiera. Horrela, amaiera joko jolaseko partaideak egoera zehatz batera heltzen direnean zehaztua dagoenez, irabazle eta galtzaileak egongo dira derrigor. Jarduera hauek beren barne logikarengatik amaiera zehaztua duten jarduera hauei memoriadun joko jolasak deituko diegu. Memoriadun joko jolasak partaideen arteko konparaketara bideratzen gaituzte, hauen maila ezberdina agerian utziz, jakinik alderaketa hauek balore sozialetan duten zama gehigarria. Ezaugarri hau duten joko jolasek irabaztea, lehenengo iristea, bizkorrena edota indartsuena izatea dute helburu. Azken finean, irabaztearen plazerra bilatzen baitute, beste ezaugarriak bigarren maila batean utziz. Memoriadun joko jolasen artean Errugbi basatia l joko jolasa izango genuke adibidez, non jarduera puntu kopuru bat lortzean amaituko zen (J. Etxebeste, 2001, p. 279).

Beste kasu batzuetan berriz, amaiera kanpo logikaren elementuren batek ezarria izango da. Hau da, joko jolasak berak, bere barne logikak, ez dauka memoriarik. Hau da, joko jolasak ez dauka berezko amaierarik bere egituraren arautua, beraz, amaiera kanpotik eraginda ematen da, irakaslearen aginduz, eskola orduaren amaiera edota haurrek adostuta. Joko jolas hauen bidez jolastearen plazerra bilatzen da, amaiera arauturik ez duen momentutik, helburua joko jolasarekin ondo pasatzea bilakatzen delako, galtzaile eta irabazlerik gabe, bereizketarik gabe, sailkapenik gabe... Kasu hauetan rol ezberdinen bizipenak bizitzea eta aukera berdintasunaz disfrutatzea izango da garrantzitsuena, neurri gabeko bukaeren ezaugarri boteretsua (A. Larrañaga, 2009, p. 229). Amaierarik gabeko joko jolasen artean Paseak kokatuko genituzke, izan ere joko jolas honek ez baitu amaierarik, eta amaiera kanpoko elementu batek ezarria izango da, kasu honetan irakasleak emango dio amaiera jarduerari. Hau da, parte-hartzaileak paseak egiten egon daitezke bata besteari nahi adina denbora, eta joko jolasa ez da inoiz amaituko, bere helburua paseak egitean dagoelako, hau da joko jolasaren ekitean dago helburua eta ez puntuazio edo emaitza zehatz bat lortzean, hortaz, joko jolas honen amaiera kanpo logikako elementuren batek eraginda etorriko da, saioaren amaiera orduarekin edota irakaslearen aginduarekin adibidez.

Aztertu ditudan joko jolas guztietatik, %45,44 memoriadunak edo amaieradunak izan dira eta %55 memoria gabek edo amaierarik gabek. Hau da, 27 joko jolasetatik 15ek amaiera zehaztua zuten beraien baitan eta 12k ez.

DENBORAREKIKO HARREMANA



7. Ilustrazioa: Denborarekiko harremana. Taula honetan ikus dezakegu urdinez jardueren %55a memoria gabeko jolasak izan direla, hau da, amaierarik gabeko jolasak, eta laranja jardueren %45a memoriadun jolasak direla, hau da, amaiera zehaztua zuten jarduerak.

Datuei erreparatuz, ikus dezakegu Udarregi Ikastolan denbora elementuarekiko harremana nahiko parekatua dela, nahiz eta gutxiatik bada ere amaierarik gabeko jolasak nagusitu, hau da, irabazlerik gabekoak. Honek adierazten digu irakasleak ikasleek joko jolasekin ondo pasatzea bilatzen duela, ikasleek galdu eta irabazi egingo dutelarik aldi berean, irabazle argirik ez dagoelako. Ikasleen arteko bereiztasunik ez egotea eta haien arteko berdintasuna sustatzen duten jardueren aldeko apustua egiten da. Hala ere, ein handi batean, ez ditu irabazle eta galtzaileak dituzten joko jolasak albo batera uzten. Oso orekatua baitu bien arteko hautua. Honek adierazten digu, irakaslearen hautua alde batetik joko jolasen ekitetik lortutako garapena eta ekintza motor ezberdinen ekitea sustatzen duela, baina aldi berean ez dituela albo batera uzten emaitza helburutzat duten jarduerak.

Besteekiko harremana Udarregi Ikastolako Soin Heziketako saioetan.

Joko eta jolasen barne logikak parte-hartzaileen harremana edo harreman eza bereizten ditu. Ikasleen arteko elkarrekintza baldin badago, egoera soziomotor bat emango da, aldiz harremanik ezean, egoera psikomotor bat. Biak ekintza motor ezberdinak baina halaber garrantzitsuak ahalbideratzen dituzte, ikasleen balore eta desio ezberdinak sustatzen dituztelako.

Egoera psikomotorren kasuan, barne logikak ez du ikasleen arteko harremanik bideratzen, hortaz, ikasleak bakarkako gaitasunen garapena lortuko du, burutzen dituen ekintza motorrak ez direlako elkarrekintzan egingo. Praktika psikomotorrek, haurra bakarkako egoeretan murgiltzen du, edozein zailtasun, esperientzia edo bizipen norberaren kabuz bizi eta aurre egitera bultzatuz, eta ondorioz, garapen indibiduala bultzatuz, norberaren nortasuna eraikitzen lagunduz. Hala ere, egoera psikomotorrek gaitasun pertsonala garatzean, haurren arteko konparaketara ere eramaten gaitzake, klasifikazio ezkutua sortuz bultzatuz. Hortaz, nahiz eta garrantzitsuena bakarkako gaitasunen hobekuntza izango den, klase bateko kideak diren eintean, bakoitzaren gaitasun mailaren klasifikazioa guztien azpi pentsamendu ezkutuan egongo da grabatua, eta baita

irakaslearenean ere (J. Etxebeste, 2001, p.279). Joko jolas psikomotorren kasuan xiba izango genuke esaterako, xiba joko jolasean parte-hartzaileek ez dute inongo hartu-emanik izaten beste iñorrek. Bakarka aritzen dira, norberaren balore indibidualak garatuz, esaterako, mailu jaurtiketa bat egitean, parte-hartzailearen indarraren garapena eta teknikaren hobetzea bilatzen da.

Egoera soziomotorrei dagokienez berriz, haurrak elkarrekintzan arituko dira. Beraien artean harremandu eta komunikatuko dira, mezuak adieraziz, ezkutatuz, emozioak elkarbanatuz... Egoera hauetan ikasleek, beste ikaskideekin elkarrekintzan aritzen ikasiko dute, egoera bakoitzean erabaki egokiak hartzen ikasiz, baloia noiz pasa behar den ikasiz, nori lagundu eta nor defendatu identifikatuz, nor harrapatu eta nor salbatu hautatuz eta erlazionatzeko beste mila modu ezberdin biziz (J. Etxebeste, 2001, p.279). Egoera soziomotorreko jardueren artean parte-hartzaile bat baino gehiagok parte-hartzen duten jarduera guztiak sartuko genituzke, besteak beste uztai entseia, non parte-hartzaile asko elkarrekintzan aritzen diren.

A taldeko saioetan, azterturiko 27 jardueretatik, guztiak soziomotorrak izan dira. Hau da, jardueren %100a soziomotorra izan da eta %0a psikomotorra.



8. Ilustrazioa: Besteekiko harremana. Grafiko honetan ikusi ahal dugu nola egindako jarduera guztietan harreman soziomotorrak eman direla, eta ez dela harreman psikomotorrik egon.

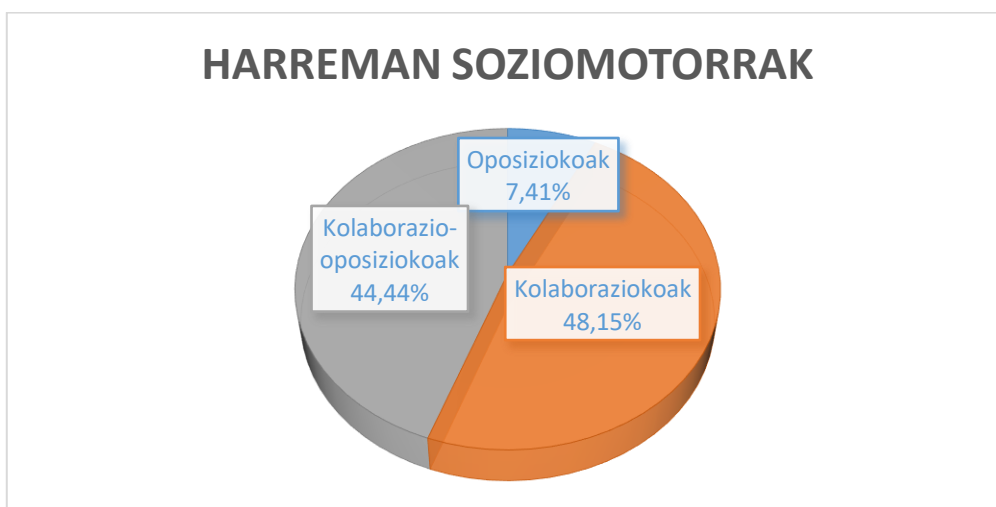
Ikusi ahal izan dugu irakasleak hautu zuzena egin duela joko jolas soziomotorren alde. Aztertu ditugun jardueren %100a joko jolas soziomotorrak izanik. Beraz, irakaslearentzat ikasleen arteko harremanak eta elkarrekintza garrantzitsua dela ulertu behar dugu. Kasu honetan, irakasleak ikasleen arteko elkarrekintzan oinarritutako garapena probesten du pertsonen balore indibidualaren aurrean, bakarkako garapena ahalbideratzen duten joko jolasak albo batera utziz.

Hala ere, egoera soziomotorrak modu ezberdinetan ematen dira joko jolasen barne logikak baldintzatzen duenaren arabera, horrela, egoera

soziomotorrak oposizio hutsekoak izan daitezke ikasleak elkarren aurka ari direnean. Oposizio hutseko joko jolasen artean ipurdi gizona joko jolasa izango genuke. Joko jolas honetan bi parte-hartzaile soilik elkarren aurka aritzen direlarik, bata entsaioa egin nahian eta bestea hau sahiestu nahian. Bestalde, kooperazio hutseko egoerak ere egon daitezke ikasleen arteko harremana elkarlan hutsekoa denean, hau da, elkar laguntzen direnean eta inongo momentuan elkarren aurka aritzen ez direnean. Kasu honetan olatua izango genuke adibidez, non parte-hartzaileek beraien artean lagundu behar diren guztien helburua lortzeko, beste aldera iristea. Joko jolas honetan parte-hartzaileen harremana elkarlanekoa soilik izango delarik. Azkenik, kooperazio-oposizio egoerak egon daitezke, ikasleen arteko harremana aldakorra denean, kolaborazio eta aurkaritzako egoerak ematen direnean, rol ezberdinak ematen direnean eta hauek finkoak ez direnean. Hau alde hemendik joko jolasaren kasua izango zen esaterako, non parte-hartzaile batzuk elkarren laguntzarekin beste parte-hartzaile batzuk eremu batetik kanporatu behar dituzten eta alderantziz, elkarlana eta oposizio harremanak egongo direlarik talde bateko eta besteko parte-hartzaileen artean.

Azken batean, praktika soziomotorrak izango dira haurrak talde baten parte direla sentiaraziko diotenak, taldearen ezaugarriak, onak eta txarrak, norberarenak sentitzea egingo diotenak, elkarrekintzaren bidez talde izaera sortu eta ikaskideen arteko kohesioa bultzatzen dutenak, zerbaiten parte direla sentituz. Honen adibide da haurrek eskola garaian “hau nire gelakoa da” esan eta horren berezko esanahia guztiok ulertzearena (A. Larrañaga, 2009, p. 230).

Udarregin joko jolas soziomotorrei dagokionez, %48a kolaborazioko jardueretan oinarritu da, %44a kolaborazio-oposizioko egoeretan eta %7a oposizioko egoeretan.



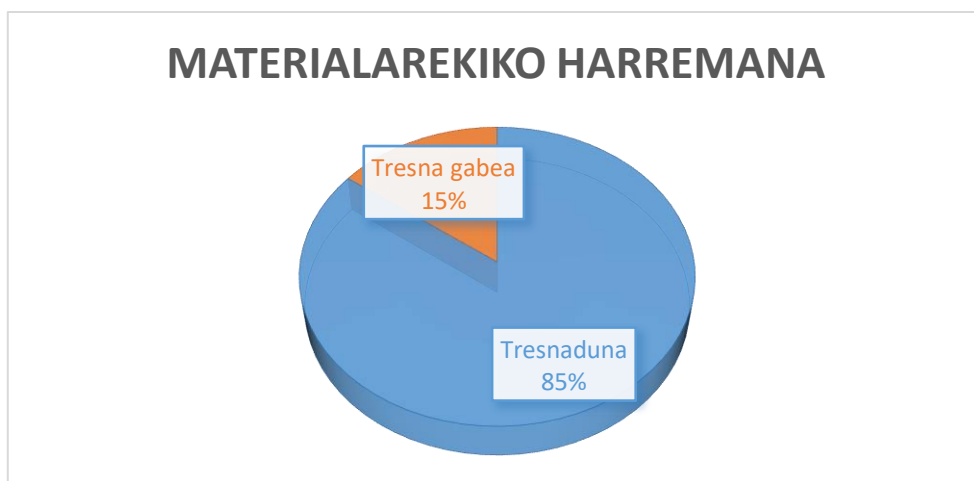
9. Ilustrazioa: Harreman soziomotorrak. Taula honetan ikusi ahal dugu jarduera soziomotorren %44,44a kolaborazio-oposiziozko harremanen bidezkoa izan dela, grisez adierazia, %48,15a kolaborazio hutseko harremanetan oinarritu dela, laranjez adierazia, eta jardueren %7,41a oposizio hutseko harremanetan oinarritua izan dela, urdinez adierazia taulan.

Gure kasuan ikusi dezakegu praktikatu diren jarduera gehienak kolaborazio eta kolaborazio-oposizioko harreman sozomotorretan oinarritu direla, hau da, parte-hartzaileen arteko oposiziorik gabeko elkarlana eta oposizio-kolaborazio egoerak eman direla gehien bat. Honek adierazten digu, gehien bat elkarlaneko joerak eman direla, taldearen ideia indartuz eta talde batekiko pertenezia sentimendua bultzatuz, nahiz eta aurkaritza egoerak ere joko jolas ia erdietan presente egon diren eta aurkaritza hutseko egoerak oso urriak izan dira gure kasuan, soilik %7a, hau da 27tik 2 jarduera oinarritu direlarik oposizioko egoeretan.

Materialarekiko harremana Udarregi Ikastolako Soin Heziketako saioetan.

Joko jolasen barne logikaren beste elementuetako bat materialarekiko ematen den harremana da. Joko jolas askotan material ezberdina behar izaten da hauek aurrera eramateko eta jarduerak berak (bere barne logikak), esplizituki materialaren erabilera, edo erabilera eza, arautzen du bere barne egituretan. Izan ere, joko jolas batek materialarekiko duen harremanagatik oso ezberdina izan daiteke, esaterako, uztai entseiuak uztailak eta baloia behar ditu objektu moduan, eta joko jolas hau ezingo da ulertu material hauek gabe, beharrezkoak direlako joko jolasa aurrera eramateko, eta ezinbestean materialaren eta parte-hartzaileen arteko harremana egon beharko da joko jolasak horrela adierazten duelako. Aldiz espetxetik ihesi joko jolasean parte-hartzaileek ez dute harremanik izango inongo objektu edo materialekin, joko jolas honetan soilik parte-hartzaileen arteko harremana baita beharrezkoa joko jolasa burutzeko, hortaz ez da inongo materialen eta parte-hartzaileen arteko loturarik izango (J. Etxebeste, 2001, p.279).

Udarregin bildutako datuen arabera, joko jolasen %85a materialarekin eman dira eta %15a soilik gabe. Hortaz, 27 jardueretatik 4 bakarrik izan dira materialarekiko harremanik gabeak eta 23 berriz materialarekiko lotura izan dutenak.



10. Ilustrazioa: Materialarekiko harremana. Taula honetan ikus dezakegu aztertutako joko jolasetan materialarekiko ematen den joera nolakoa den. Materiala erabiltzen den joko jolasak %85a izanik (urdinez adierazia) eta material gabeko joko jolasak %15a soilik izanda (laranjaz adierazita).

A taldeak burutu dituen joko jolasetan ikusi ahal izan dugu egindako joko jolas gehienetan materiala erabiltzeko hautua egin dela. Portzentai handia da materialarekiko harremana duten joko jolasena ez dutenenaren aldean. Hain zuzen ere, egindako joko jolasetatik %85a tresnekin praktikatuak izan dira eta soilik %15a praktikatu da materialik gabe. Honek adierazten digu irakasleak hautu garbia egin duela materialarekin praktikatzeko diren joko jolasekiko, agerian utziz berak materialarekiko menpekoa den ikasleria bultzatzen duela, hurrei materialarekiko lotura duten joko jolasak bultzatuz nagusiki, eta horrela ematen diren ekintza motorrak ere materialekiko harremanean eman daitezzen bilatuz.

Espazioarekiko harremana Udarregi Ikastolako Soin Hezkuntzako saioetan.

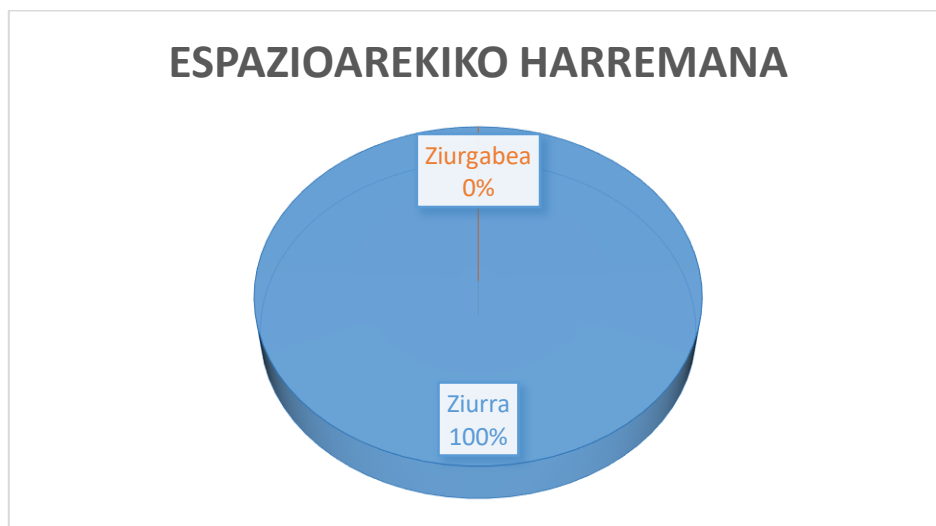
Lehenik eta behin, joko jolasak praktikatzeko diren espazioari erreparatuko diogu, ulertuz parte-hartzaileek joko jolasak praktikatzeko diren espazioarekiko duten harremanaren arabera esperientzia ezberdinak biziko dituztela. Hortaz, joko jolas guztiak bi motatako espaziotan praktikatu daitezke, eremu ziurrean edo eremu ziurgabean. Parte-hartzaileak espazioarekiko duen harremanaren arabera, hau da, ezaguna duen eremua edo ez, honek esperientzia ezberdinak bizituaraziko dizkio, eta joko jolasak guztiz ezberdinak izango dira burutuko diren ekintza motorrak guztiz baldintzatuak egongo direlako espazioaren arabera (Parlebas, 2001, pag. 158).

Espazio zurrak, ziurtasuna eskaintzen dio ikasleari. Espazio hauek ikasleei segurtasuna transmititzen diete, egunerokoan erabiltzen dituzten eremuak direlako. Espazio hauek, kiroldegiko pista, patioa... eskolan zein eskolatik kanpo egunerokoan erabiltzen dituzten espazioak dira eta egunerokotasunean ikasleari segurtasuna eta babesa erakusten diete, aski ezagunak direlako. Espazio ezagun hauetan ikasleek ordu asko pasatzen dituzte eta urtean zehar aldatzen ez diren eremu egonkorak direnez ikasleak hauekiko konfiantza hartzen du, etxean bezala sentituz (Parlebas, 2001, pag. 158). Horrela, espazio hauek ez dira parte-hartzaileentzako informazio iturri bilakatzen, aski ezagunak baitira, beraz ez diete arazo egoerarik sortzen (J. Etxebeste, 2001, p.279). Adibidez, Olatuan, parte-hartzaileak taldeka kiroldegiko pistaren fondo batean jartzen dira eta elkarri errugbiko baloia pasaz beste alderik alde joan etorrian ibili behar dute elkarren artean koordinatuz; beraz, espazio ziurrean burutzen dira, eta honek ikasleari lasaitasuna ematen dio eta ez dio informazio berririk ematen, eremu ezagunean dabilelako, hortaz segurtasunezko bizipenak dituzte, arriskurik gabeko espazio domestikatu batek transmititzen dituenak, ez baitute espazio ezezagun batek etengabe ematen dien informazioaren baitan ibili behar.

Espazio ziurgabeak ordea, kontrako bizipenak eskainiko dizkio parte-hartzaileari, espazio ezezagun batenak. Etengabe espazioarekiko informazioa jasotzen dabiz, espaziora egokituz. Eremu ziurgabeak aldakorak dira, naturak eskaintzen dizkigun espazioak eta parte-hartzaileari ez diote segurtasunik eskaintzen, bizipen ezberdinak sortuz. Inguru naturalean, ikasleek hauek eskaintako egoera ezberdineei aurre egiten diete eta horrela gaitasun

ezberdinak garatuko dituzte, hala nola arazoak aurreikusteko gaitasuna handituz. Espazio ziurgabeen praktikaturako joko jolasek arriskuarekiko plazerra sorrarazioko diote haurrari, kontrol ezaren zirrara. Izan ere, eremu ziurgabeek edo ezezagunek, arriskuarekiko harremana handitzen dute, haurrek inguruarekiko arreta berezia jartzera bultzatuz eta ezinbestez beraz, eremu ziur batean biziko ez dituzten bizipen ezberdinak biziaraziz (Parlebas, 2001, pag.159). Esaterako, hizkutaketan jolastean, parte-hartzaileak espazio ezezagun batek ematen dion etengabeko informazioari egokitu eta honen baitan burutu beharko ditu ekintza motorrak, ikasleak dominatzen ez duen eremu batek transmititzen dion segurtasun ezaren baitan; eta honela ikasleak eduki dezakeen arriskuarekiko pertzeptzioa handituko du, zentzumenak aktibatuz eta egoera ez-egonkor bateko bizipenak biziz. Honenbestez, joko jolasak praktikatzen diren espazioak garrantzi berezia izango du, hauek baldintzatuak egongo baitira ein batean ikasleen ekintza motorrak.

Gure etnografian, espazioarekiko harremanari dagokionez, %100a espazio ziurreko joko jolasak izan dira eta %0a espazio ziurgabeen praktikaturako joko jolasak. Hau da 27 joko jolasetatik 27 eremu ziurrean burutu dira eta 0 eremu ziurgabeen.



11. Ilustrazioa: Espazioarekiko harremana. Taula honetan ikus dezakegu urdinez jardueren %100a espazio ziurrean praktikatu dela eta laranja-jardueren %0a espazio ziurgabeen gauzatu dela.

Udarregi Ikastolan egindako behaketan aztertutako 27 joko jolasetan, irakasleak A taldearekin eremu ziurrera jo du proposaturako jarduera guztietan. Hau da, aztertutako joko jolas guztiak espazio ziurrean garatuak izan dira, gizakiak moldatutako espazioetan, ikasleentzako espazio ezagunetan; kasu honetan guztiak kiroldegiko pistan. Espazio ziurgabeak alboratzeak, parte-hartzaileei segurtasun eta konfort egoerak ahalbideratzen dizkio, kontrolatu ezin dituen egoerek bultzatutako ekintza motorrak alboratuz.

Jokoa, Jolasa eta jolas-jokoak.

Joko jolasak, hauen barne logikako ezaugarrien baitan hiru multzo nagusitan banatu daitezke, jokoen, jolasen eta jolas-jokoen arloan. Horrela, joko jolas guztiak sailkatu ditzakegu.

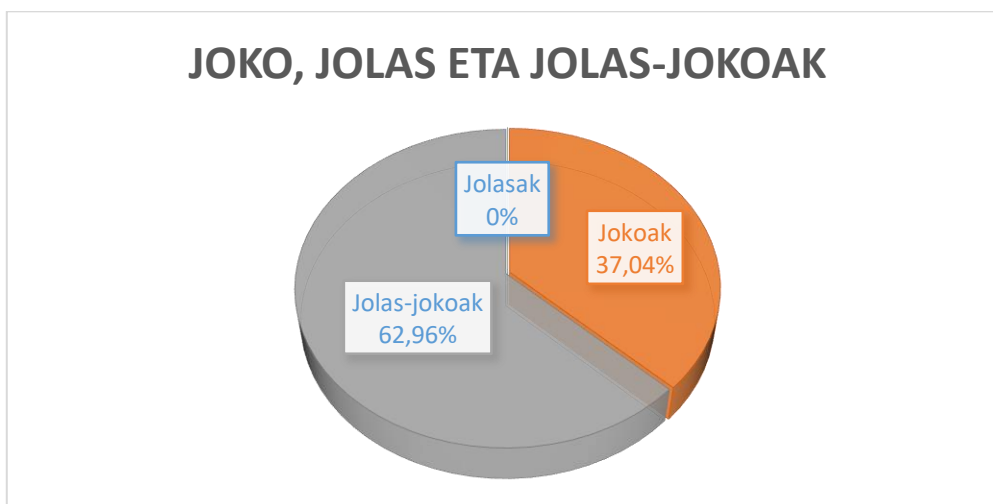
Jokoen arloa: jokoaren ezaugarriak harreman psikomotorra, lehia, objektuak eta espazio ziurra dira. Adibidez, dardo txapelketa batean partaideen arteko harremana psikomotorra da, objektuak daude (dardoak, diana), partaideen arteko lehia dago, hau da, memoriaduna da, irabazle eta galtzaileak dituelarik eta espazio ziur batean praktikatzen da. Beraz, arlo honetan lau ezaugarri hauez osatutako “berezko jokoak” eta hauetako hiru ezaugarri eta jolasaren batez osaturiko “ia jokoak” bilduko dira.

Jolasaren arloa: jolasak harreman sozomotorra, amaiera gabea, objektu gabea eta espazio ziurgabeak osatuko dituzte. Ezkutaketa jolasa kasu, partaideen arteko harreman sozomotorra dago, ez dago amaierarik eta irabazle edo galtzailerik, rola etengabe aldatzen direlarik, ez dago objeturik eta beti ere eremu ziurgabe batean praktikatu da. Multzo honetan lau ezaugarri hauez osaturiko “berezko jolasak” eta hauetako hiruz eta jokoaren batez osaturiko “ia jolasak” egongo dira.

Jolas-jokoen arloa: multzo honetan jokoaren bi ezaugarri eta jolasaren beste biz osaturiko joko jolasak bilduko dira.

Joko jolasak barne logikako ezaugarrien baitan aztertzean, bi muturretan zabalduz ardatz edo <<continuum>> batean banatu daitezkeela aipatu zuen Joseba Etxebestek (2001). Horrela, ardatzaren ertz batean jokoaren lau ezaugarri osaturiko “berezko jokoak” kokatuz, eta bestean jolasaren lau ezaugarri osaturiko “berezko jolasak”. “berezko jokoen” jarraian jokoaren hiru ezaugarri eta jolasaren batez osaturiko “ia jokoak” eta “berezko jolasen” jarraian jolasaren hiru ezaugarri eta jokoaren batez osaturiko “ia jolasak” kokatuta. Ardatzaren erdian jokoaren bi ezaugarri eta jolasaren beste biz osaturiko “jolas-jokoak” geratuko zirelarik (ikus 1. Ilustrazioa).

Soin Hezkuntzan aztertutako joko jolasei erreparaturik, ikus dezakegu jokoaren arloko joko jolasak jardueren 37,04% direla. Jolasaren arloko joko jolasak 0% dira, hau da, ez da jolasaren arloko joko jolasik egon aztertutako saioetan eta 62.96%a jolas-jokoen arloko joko jolasak izan dira.



12. Ilustrazioa: Joko, jolas eta jolas-jokoak. Taula honetan ikus dezakegu aztertutako joko jolasetatik 62,96% jolas-jokoen multzokoak izan direla, 37,04% jokoaren multzokoak eta 0%a jolasei dagokienak.

Udarregi Ikastolan aztertutako joko jolasetan irakasleak jolas-jokoen hautua egin du gehiengoan. Horrela, jolasaren eta jokoaren ezaugarriez osaturiko joko jolasen alde eginez, hau da, bien ezaugarrien arteko konbinaketak hautatuz. Bestalde, jokoek ere presentzia nahikoa izan dute baina jolasik ez da egon. Beraz, argi geratzen da saio hauetan irakasleak jolas-jokoen eta jokoengana jotzeko izan duen joera jolasak alboratuz.

V. ONDORIOAK

Soin Hezkuntzan egindako analisiak Udarregi Ikastolaren kultura ezagutzea bilatzen du, izan ere, joko jolasak kulturaren isla direnez, Udarregiko Soin Hezkuntzako saioetan egiten diren joko jolasek Udarregik bultzatzen dituen baloreak ezagutzeko balio du, eta euskal gizartearen parte denez, euskal kultura motorra islatuko da bertan.

Analisi hau egiteko joko jolasen barne logikako ezaugarrietan oinarritu gara, eta hauen testuingurua edo eragiten dien kanpo logika ezagutu dugu Soin Hezkuntzan praktikatzan diren joko jolasen azterketa egoki bat egiteko. Joko jolasen barne logikako elementuek Udarregin bultzatzen diren baloreak eta euskal kultura bertan nola islatzen den ikusi dugu elementu hauek aztertuz eta beraz, hauen baitan ateratako konklusioak bildu ditugu.

Denborarekiko harremana Soin Hezkuntzan eta Ikastolan.

Joko jolasek denborarekiko duten harremanari erreparatuz, ikusten dugu nahiz eta aldea estua izan, irakasleak joera izan duela amaiera zehazturik gabeko jarduera gehiago egiteko. Hau da, memoria gabeko joko jolasen joera nagusitu da. Jarduera hauen bidez irakasleek joko jolasarekin gozatzea bilatzen du, ekitearekin eta ez emaitzarekin. Helburua emaitzaren bidez gozatzea izan beharrean bidez, kasu honetan, joko jolasaz disfrutatzea bilatzen du, ematen diren rol, harreman...ezberdinen esperientzia bizi eta horrekin gozatzea. Hala ere, memoriadun jarduerak ere ugariak dira Soin Hezkuntzan. Ikusi dugu memoria duten joko jolasen kopurua ere nahiko handia dela, hau da, emaitza eta garaileak bilatzen dituzten joko jolasen praktika ere ematen dela. Izan ere, gure gizartea geroz eta gizarte resultadista batean bilakatzen ari da. Hau da, emaitzei bideratutako gizarte batera goaz, lehiakortasunera eta pertsonen arteko ezberdintasunak agerian uzten dituen kultura batera. Eta honek, bere isla du Soin Hezkuntzan, geroz eta joko jolas memoriadun gehiago eginez. Azken finean, gizartean pertsonak haien lorpenengatik baloratzeko joera nagusitzen ari da, eta nahiz eta Udarregik memoria gabeko joko jolasak bultzatu gehiago, berdintasuna bilatzen dutenak, pertsonen arteko ezberdintasunak alboratzen dituztenak... beste hainbat joko jolasen bidez joera honi erantzun besterik ez dio egiten, emaitzetan eta etengabeko konparaketak bultzatzen dituzten joko jolasak eginez. Udarregik bultzatzen duen kultura nahiz eta berdintasunean, lehiakortasun ezan, harreman ezberdinen aberastasunean edota inklusibitatean oinarritu, azkenean gizarteak ematen ari den joera resultadista honi ez dio muzin egiten eta hau ere islatu egiten du Soin Hezkuntzan, agerian utziz euskal gizartearen balore eta joerak ere eskolan eta Soin Hezkuntzan beren islada dutela.

Besteekiko harremana Soin Hezkuntzan eta Ikastolan.

Joko jolasetan ematen diren harremanak aztertuz, ulertu dezakegu irakasleak joko jolas guztietan harreman soziomotorrak bultzatuz ikasleen elkarrekintza bultzatzen duen jarduera bilatzen duela. Izan ere, erlazio soziomotorren bidez ikasiko du ikasleak talde batean parte hartzen, elkarrekin ekiten, elkarren aurka harremantzen, azken finean elkarrekintzaren bidez soilik

sortzen diren mila emozio bizitzen. Egoera psikomotorrei muzin eginez, ikasleen norbanako gaitasunen garapenari garrantzia eman beharrean, taldean bizi eta komunikatzeari ematen dio garrantzia, izan elkarlanean edo aurkakotasun egoeretan, baina elkarrekintza oinarri duten praktikak bultzatzen ditu. Udarregik taldearen garrantzia eta izaera indartzen du. Ikasleen arteko komunikazio eta elkarrekintzari ematen dio garrantzia, baina batez ere, elkarlanerako baloreak transmititzen ditu, hain zuzen ere, kooperazioko praktika ugari proposatuz. Soin Hezkuntzan horrelako joko jolasak egiteak Ikastolarentzako komunitateak, familiak, taldeak duen garrantzia islatzen du. Kolektibotasunaren ideia garatuz eta taldearen nortasuna garatuz, ikasleei talde baten partaide direla sentiaraziz. Joko jolasetan ematen den joera honek Ikastolaren oinarriak agerian uzten ditu, eta gure kulturaren baloreetako bat islatzen da, hain zuzen ere, familia, auzoa, herria eta komunitatearen garrantzia. Euskal kulturaren sustraietaraino barneratua daukagun baloreetako bat da taldearena, azken finean, gure gizartean beti gailendu da taldearen interesa eta izaera norbanakoaren nahietara, eta elkarlanerako joera handia egon da beti, eta nahiz eta azken urteetan gizartean joera indibidualistak handitzen joan diren, Udarregin bultzatzen den kulturak ez du baina taldearen izaera indartzea besterik egiten.

Materialarekiko harremana Soin Hezkuntzan eta Ikastolan.

Materialarekiko harremanei begiraturik, Soin Hezkuntzan aztertutako joko jolasetan materialarekiko joera nagusi bat ikusten da. Irakasleak materialarekiko egiten duen apostuak garbi adierazten digu materialarekiko eta tresnen erabilerarekiko gure gizartean ematen ari den joera eta Ikastola ez da salbuespen bat. Ikastola aztertzean ikusi ahal izan dugu teknologia berriez hornitutako iaksgelak, laborategiak, informatika gelak... erabiltzen dituztela eta Udarregik teknologia eta materialean oinarritutako hezkuntza bultzatzen duenez, Soin Hezkuntzako joko jolasetan hau islatzen da objetuetan oinarritutako joko jolasak bultzatuz gehienetan. Azken finean, gure kulturaren tresna ezberdinak beti izan dute garrantzia eta gaur egun are gehiago. Gizarte kapitalista honetan, kontsumismoak bultzatuta materiala, eta era guztieko tresnekiko dugun menpekotasun eta lotura handia da eta hori Ikastolak erreproduzitu egiten du eta material menpekotasunean oinarritutako hezkuntza kultura bat bultzatzen du eta hori Soin Hezkuntzako joko jolasetan nabaritzen da, objetuekiko lotura erakutsiz bultzatutako jarduera gehienetan. Soin Hezkuntzan gizartearen joera nagusi honekin bat egiten da tresnetan oinarritutako kultura motor bat bultzatzean, agerian utziz Udarregin, gizartearen joerari erantzunez materiala eta tresna ezberdinak baliabide garrantzitsutzat hartuko dituzten pertsonak hezten dituela.

Espazioarekiko harremana Soin Hezkuntzan eta Euskal Kulturaren.

Espazioarekiko harremana kontuan hartuz, ikusi dugu aztertutako joko jolasen %100a espazio zurreran praktikatu dela. Soin Hezkuntzan joko jolasak espazio zurreran ematean Ikastolaren espazio kultura islatzen digu. Ikastolak espazio ziur eta ezagunetan oinarritutako hezkuntza bat bultzatzen du, ikasleei segurtasuna eta babesa eskainiko dieten espazioak hain zuzen ere. Hautu hau eginez, ikasleei eremu ziurgabeek eskaintzen dioten arriskua, etengabeko

informazio berria eta segurtasun eza alboratzen ditu, eta ikasleei egokitu beharreko informaziorik transmititzen ez dioten espazio ziurrekiko hautua egiten da, horrela ikasleen segurtasuna bilatuz. Joera honek euskal kulturaren ematen den joerarekin bat egiten du, izan ere, gure gizartean ezezagunak zaizkigun espazioak ekiditen saiatzen gara, bertan arrisku egoera handitze baita eta egoerarekiko kontrola galdu, etengabe espazio honek ematen digun informazio berriari egokitu behar baikara. Gure kulturaren etxea kulturaren zentro nagusia da eta hemen eta honen inguruan ematen dira eguneroko jarduerak, espazio ezezagun eta ziurgabeak ekidinez. Udarregik joera honi erantzuten dio Soin Hezkuntzan ematen diren joko jolasetan espazio ziurrekiko hautua eginda eta horrela espazio ziurgabeak ikasleari eskaintzen dion etengabeko egokitzeko beharra eta egoeraren kontrol ezaren plazerrari muzin eginez.

Jokoak, jolasak eta jolas-jokoak Soin Hezkuntzan eta Ikastolan.

Soin Hezkuntzan eman diren joko jolasak “jokoa” eta “jolasa” terminoen baitan sailkatzeak erakutsi digu jolas-jokoak nagusitu direla eta jokoek kopuru gutxiagoan bada ere presentzia nahikoa izan dutela. Honek adierazten digu jolasak alboratu egin direla aztertu ditugun saioetan. Beraz, esan dezakegu jolas-jokoetan eta jokoetan oinarritutako kultura motorra bultzatzen dela Udarregin, jolasak alboratuz.

Jolas-jokoetan oinarritutako Soin Hezkuntza bat ematen da Udarregin, jokoaren eta jolasaren ezaugarrien konbinaketan oinarritutako jarduerekin hain zuzen ere. Mota honetako joko jolasetan helburu ezberdinak daude baina garrantzitsuena plazerra “errepikatzean” bilatzearena da. Hau da, ekintza motorrak etengabe errepikatzearekin bilatzen da gozamina. Ez dute irabaztearen plazerra bilatzen edota parte-hartzearena, baizik eta ekintza motorrak errepikatuz gozaten da. Udarregik, jolas-jokoek garrantzia duten Soin Hezkuntza bat bultzatuz beraz, ikasleek “errepikatzearekin” plazerra bilatzea sustatzen du (J. Etxebeste, 2009, p. 103).

Bestalde, jokoek ere bere pisua dute Soin Hezkuntzako joko jolasetan, eta jokoek irabaztearen plazerra bilatzen dute. Jokoekin ikasleei joko jolasetan bizitzen dituzten bizipenekin, harremanekin, rolek...gozatu beharrean joko jolasa amaitzean ematen den emaitzarekin gozatzera bultzatzen zaie. Hau da, irabaztearen plazerrera edo galtzearen atsekabera. Joko jolas hauek ikasleen arteko konparaketak ahalbideratzen ditu, eta elkarren arteko ezberdintasunak agerian utzi (J. Etxebeste, 2009, p. 102).

Jolasak alboratuz, “elkarganatzeari” helburu duten joko jolasak alboratzen dira, hau da, plazerra joko jolasaren ekitearekin izatearena, harreman eta rol ezberdinak biziz gozatzeari arbuizatzen da (J. Etxebeste, 2009, p. 102-103).

Jolas-jokoetan eta jokoetan oinarritutako kultura motorrak batez ere jokoaren ezaugarriez oinarritutako kultura bat transmititzen dela erakusten digu, hau da, irabaztearen plazerra bultzatzen duten ezaugarriak nagusi direla. Honek Udarregik bultzatzen duen Soin Hezkuntzak euskal gizartearen joerei erantzuten diola adierazten digu, izan ere, gaur egun sistema kapitalistaren baitan bizi

garenez, emaitzek garrantzi handia dute eta etengabe ingurukoekin alderatu eta hoberenak izatera bultzatzen gaituzte, ingurukoei garaitzera eta Ikastolak nahiz eta bere baloreetan berdintasuna, inklusioa... biltzen dituen, Soin Hezkuntzan balore hauek presente ditu, baina lehen aipaturikoak gailentzen zaizkio gizarteari erantzunez.

Udarregi Ikastolak bultzatzen duen kultura motorra ezagutu nahian egin da analisia baina iruditzen zaigu ezin ditugula behin betiko konklusioak atera errugbiari dagokion unitate didaktikoan zehar eman diren saioak aztertuz eta ez ikasturte osokoak. Izan ere, ikasturtea unitateetan banatua dagoenez, landu nahi denaren arabera joko jolas motak aldatu daitezke joera ezberdinak emanez. Horregatik esan dezakegu Udarregiko kultura motorrari hurbilketa bat egin diogula eta ezin ditugula konklusio sakonak atera programazioaren baitan ematen diren ikasturte guztiko jolasak aztertu gabe.

Hobekuntzak.

Gure analisia eta konklusioak osatzearen, Soin Hezkuntzako DBH 4. mailako ikasturte guztiko programazioari erreparatu diogu eta bertan azaltzen diren unitate didaktikoen izenburuen analisia egin, Soin Hezkuntzan bultzatuko den kultura motorraren ikuspuntu osatuago baten hipotesia egin ahal izateko. Hipotesia dela azpimarratu beharra dago, izenburuei erreparatuz egindako analisia delako, eta beraz aurreikuspenetan oinarritua, hau defendatzen duen datu bilketarik eta azterketarik ez dagoelako. Programazioaren azaleko analisi hau egin ostean ondorio hauek atera ditugu (Ikus programazioaren analisia 2. Eranskinean).

Denborarekiko harremana programazioaren baitan.

Programazioari erreparatuz eta honen arabera ikasturtean zehar egingo diren joko jolasen denborarekiko harremanaren aurreikuspena eginik, memoriadun eta memoria gabeko joko jolasen arteko ezberdintasuna ez dela oso handia izango iruditzen zaigu, nahiz eta memoriadun joko jolas gehiago egon daitezkeen. Honek adierazten digu Udarregi Ikastolak lehen aipatu bezala, berdintasuna, joko jolasaren ekitearekin plazerra bilatzea, inklusioa eta harreman eta rol ezberdinen bizipenarekin plazerra bilatzen duela memoria gabeko jardueren bidez, baina errugbiaren kasuarekin alderatuz, urte guztiari erreparatuz iruditzen zaigu memoriadun joko jolasen joera uste baino handiagoa dela, eta beraz nahiz eta Ikastolak aipatutako baloreak bultzatu, hauen aurkakoak diren baloreak eta gizartean geroz eta presentzia handiagoa duten baloreak ere bultzatuko dituela eta kopuru handiagoan gainera. Hau da, etengabeko konparaketara bultzatzen dituzten joko jolasak, emaitzei bideraturikoak, ezberdintasunak agerian utzi eta irabazle eta galtzaileak dituzten joko jolasen pisua garrantzizkoa izango da Udarregin, horrela gizartean goraka doan joerari erantzun eta balore hauetan oinarritutako kultura motorra bultzatuz Ikastolan, nahiz eta hein handi batean lehen aipatutako baloreak ere transmitituko dituen. Azkenean Udarregiko kulturak euskal kulturari erantzuten dio eta gurean presentzia handia izan duten baloreak mantentzen badira ere, gaur egun indarra

hartzen ari diren joerak ere Ikastolan islatzen dira, hau da, lehiakortasuna eta emaitzei bideraturiko joerak.

Besteekiko harremana programazioaren baitan.

Joko jolasetan ematen diren harremani dagokionez, programazioaren bidez aurreikusi dugu harreman soziomotorrak nagusi direla Soin Hezkuntzan. Behaketa parte-hartzailean jasotako datuekin bat egiten du joera honek eta Udarregik harreman soziomotorrekiko duen joera islatzen du. Hala ere, unitate batzuetan harreman psikomotorrak ere emango direla pentsatzen dugu. Izan ere, Gaitasun Fisikoen Balorapenean eta “Parcour”-ean emango diren joko jolasak psikomotorrak izango dira ziurrenik, azken finean pertsonen norbanako gaitasunen garapena edo balorazioa bilatzen duten jarduerak izango direlako. Hortaz, honek esan nahi digu nahiz eta harreman soziomotorren bidez taldearen izaera eta garrantzia indartu eta Udarregirentzako elkarrekintza eta elkarlana garrantzitsua dela ikusi, bertako ikasleen gaitasun indibidualen garapena eta hobekuntza ere garrantzitsua dela, eta ikasturtean zehar bultzatzen dituen jardueren bidez hein batean bada ere garapen pertsonalari bere garrantzia ematen diola, horrela nahiz eta taldearen izaerak indarra izan, norbanakoen garapenari ezin zaiola muzin egin erakutsiz.

Materialarekiko harremana programazioaren baitan.

Materialaren harremanari dagokionez, programazioaren bidez jaso dezakegun informazioaren arabera iruditzen zaigu lehen aipatutako joera errepikatzen dela. Hau da, Udarregik materialarekiko apustua egiten duela eta Ikastolan ikusten den bezala Soin Hezkuntzan ere joera hau islatzen dela ematen diren joko jolas gehienetan materialarekiko menpekotasuna egongo delarik. Honek argi uzten digu Udarregik gaur egungo kultura materialista eta kapitalista honen parte den heinean, joera hauek birproduzitzen dituela bere eremuetan eta objetuekiko eta teknologiarekiko lotura handia duela.

Espazioarekiko harremana programazioaren baitan.

Espazioari dagokionez programazioa erreparatuz aurreikusi dezakeguna da urte guztian zehar egingo diren joko jolasen gehiengoa eremu ziurrean egingo direla. Hau da, behaketa parte-hartzailearen bidez errugbiaren kasuan ematen den joera mantenduko dela. Hala ere, programazioari erreparatzeak balio izan digu espazio ziurgabeen joko jolas batzuk egingo dituztela. Izan ere, “Parcour”-aren inguruko unitate didaktikoaren bidez espazio ez zurrak eskaintzen dituen esperientziak biziko dituzte ikasleek, hau da, nahiz eta gehienetan espazio zurrak hautatu, honelako esperientziekin espazio ezezagunak ematen duen etengabeko informazioa jaso eta honen baitan jokatzeko ahalbideartuko du, kontrolatzen ez diren espazioek sortzen duten arrisku egoerak biziz eta hauek ematen plazerra bizituz. Hala ere, saio hauek ikasturte guztian 10 izango dira, eta honek esan nahi du Udarregin lehen aipatu dugun joera bultzatuko dela gehienetan, hau da, espazio zurrarekiko lotura. Horrela, Ikastolak euskal gizartean ematen diren joerarekin bat egiten du, hau da, espazio zurrak bultzatzekoarekin, baina aldi berean ez die ikasleei espazio ziurgabeek eskaintzen dituzten egoerez babesten

beti, eta kopuru txikian bada ere, hauek bultzatzen ditu ikasturtean zehar, ikasleei espazio ziurgabeak eskaintzen dizkien bizipenak bizitzeko aukera emanez eta hauen bidez garatzen diren gaitasunak garatzeko aukera emanez, hala nola, ezustekoei aurre egiteko gaitasuna.

Jokoak, jolasak eta jolas-jokoak programazioaren baitan.

Programazioaren baitan egindako analisiaren arabera, Soin Hezkuntzan jokoen aldeko joera aurreikusten da. Hau da, Udarregiko Soin Hezkuntzako saioetan jokoaren kultura bultzatuko dela pentsatzen dugu gehien bat. Honek esan nahi du, irabaztearen plazerra bilatzea helburu duten joko jolasak nagusituko liratekeela. Jokoen arloa nagusitzeak esan nahi du Udarregiko Soin Hezkuntzako saioetan joko jolasek eskaintzen dituzten bizipenekin, harremantzeko moduekin, rol aldaketekin... gozatu beharrean emaitza lortzearekin lotutako plazerra bultzatzen dela. Hau da, emaitzetara bideratutako kultura, ezberdintasunak agerian uzten dituen kultura bat. Joera honekin ondorioztatu dezakegu, Udarregiko kultura motorrak gaur egungo gizarte resultatista eta lehiakorraren izaera islatzen duela. Azken finean, gaur egun, sistema kapitalistak errendimendura eta efizientziara bideratutako gizartea dugu, non etengabe albokoak baino hobeagoa izatea bultzatzen den, eta etengabe hobetzea, albokoari gailenduz edozerren gaintik. Hau da, gaur egun emaitzak balio dute, etengabeko ranking batean bizi garelarik edonorrekin eta edozerrekin alderatuz, eta Udarregi Ikastolan jokoaren arloa nagusitzea ez da baina gizarte honen eta aldi berean Ikastolaren baloreen islada bat.

Lehen aipatu bezala, programazioaren bidez ateratako ondorioak ez dira hipotesi bat baino, ez baititugu unitate didaktikoen inguruko saioak aztertu, soilik izenburuei erreparatu diegularik, baina errealiare bati hurbilketa egiten lagundu digu eta Soin Hezkuntzan ematen diren joerak ezagutzen lagundu.

Etnografian egindako analisiak eta honi egindako hobekuntzaren bidez, Udarregiko Soin Hezkuntzan bultzatzen den kultura motorra hobeto ezagutu dugu

, osotasunez ez bada ere, eta ondorioztatu dezakegu joko jolasak kulturaren isla direla, kasu honetan ikusi dugun bezala, Udarregiko kultura Soin Hezkuntzako joko jolasetan islatzen delarik.

1. ERANSKINA.

Az. 15

Futbol Sala 5vs5:

Hasierako Egoera:

Eremua kiroldegiko pistako eskubaloi zelai erdia izango da. 5 vs 5en aurka jokatuko dute futbito partidu bat eta atezainek ezingo dute bakoitzaren areatik irten. Baloia futbol salakoa izango da.

Garapena:

Helburua talde batek beste taldearen aurretik 10 gol egin eta irabaztea da. Horretarako futbitoko arauak erabiliko dira, baina atezainak nahi duenean hartu ahalko du baloia eskuekin. Areatik kanpo ikutu ezkeru penaltia adieraziko da. Alboko sakeak hankekin egingo dira.

Amaiera:

Talde batek 10 gol sartzean amaituko da.

Irudia:



Barne Logikaren azterketa:

| Barne Logikaren Azterketa | |
|----------------------------------|--------------------------------------|
| Espazioarekiko harremana | Espazio ziurra |
| Denborarekiko harremana | Memoriaduna |
| Besteekiko harremana | Kolaborazio-oposizioa (soziomotorra) |
| Materialarekiko harremana | Tresnaduna (baloia, porteriak) |
| Joko-jolas mota | la jkoa |

Paseak:**Hasierako Egoera:**

Bikoteka, bata bestearen aurrean kokatuak (3metro), errugbiko baloi batekin paseak burutzen.

Garapena:

Hasieran baloia esku batean horizontalki jarri eta zuzen pasatzen saiatuko gara, pixkanaka baloia okertzen joango gara, beti esku batekin.

Amaiera:

Ez du amaierarik, irakasleak zehaztuko du amaiera.

Irudia:**Barne Logikaren azterketa:**

| Barne Logikaren Azterketa | |
|----------------------------------|----------------------------------|
| Espazioarekiko harremana | Espazio ziurra |
| Denborarekiko harremana | Memoriagabea |
| Besteekiko harremana | Kolaborazio hutsa (soziomotorra) |
| Materialarekiko harremana | Tresnaduna (baloia) |
| Joko-jolas mota | Jolas-jokoa |

Olatua:**Hasierako Egoera:**

Eskubaloiko zelaiko fondo batean, 4naka, errugbiko baloi batekin.

Garapena:

Fondo batetik bestera joan behar gara, albo batetik bestera alboan dugun kideari baloia pasaz beste fondora iritsi arte, ondoren itzuli.

Amaiera:

Irakasleak dioenean.

Irudia:**Barne Logikaren azterketa:**

| Barne Logikaren Azterketa | |
|----------------------------------|----------------------------------|
| Espazioarekiko harremana | Espazio ziurra |
| Denborarekiko harremana | Memoriagabea |
| Besteekiko harremana | Kolaborazio hutsa (soziomotorra) |
| Materialarekiko harremana | Tresnaduna (baloia) |
| Joko-jolas mota | Jolas-jokoa |

Kontaktu pasilloak:

Hasierako Egoera:

Binaka, bata bestearengandik metro batera pasillo bat osatuz eta bat pasilloaren alde batean.

Garapena:

Pasilloaren albo batetik bestera igaro behar dute banaka. Bitartean pasilloa osatzen duten besteek lehenik besoetan, gero eskuetan eta azkenik ipurdian kolpe txikiak eman beharko dizkiote. Guztietan baloia izango du bularra eta besoan artean babesturik.

Amaiera:

Guztiek hiru pasillo ezberdinak osatzen dituztenean.

Irudia:

Barne Logikaren azterketa:

| Barne Logikaren Azterketa | |
|----------------------------------|-------------------------------|
| Espazioarekiko harremana | Espazio ziurra |
| Denborarekiko harremana | Memoriaduna |
| Besteekiko harremana | Oposizio hutsa (soziomotorra) |
| Materialarekiko harremana | Tresnaduna (baloia) |
| Joko-jolas mota | la jokoa |

Uztai entseiua:

Hasierako Egoera:

Joko eremua zabala, eskubaloi zelaia. 8-12 jokalariz osatutako bi talde. Bi uztai, bata bestearengandik 20 metrora gutxienez aldenduak. Talde bakoitzeko jokalaria bat uztai barruan kokatua.

Garapena:

Talde bakoitzeko jokalariek baloia elkarren artean pasatuz uztaian dagoen kideari baloia pasatzea lortu behar dute.

-Uztai barruan dagoen jokalaria ezin du bertatik irten, eta kontrakoek, aldiz, ezin dute jokalaria hau ikutu.

-Uztai barruan dagoen jokalaria baloia hartzen duen bakoitzean bere taldearentzat puntu bat bereganatuko du.

-Ez dago kontaktu fisikorik.

-Uztai barruan dagoen jokalaria derrigorrez bere gorputzaren atal bat beti uztai barruan izan behar du.

-Baloiaz jabetzeko ezin izango da borrokatu. Baloia lurrera erortzen denean lehenengo ikutzen duenarentzat izango da.

-Paseak soilik atzeruntz egin daitezke.

Amaiera:

Puntuazio sistema du, puntu bat uztaian sartzen den pase bakoitzeko, beraz amaiera ere bai. Irakaslearekin adostuko dute zenbat puntura jokatuko duten edo denbora tarte batean puntu gehien dituenak irabaziko du.

Irudia:

Barne Logikaren azterketa:

| Barne Logikaren Azterketa | |
|----------------------------------|--------------------------------------|
| Espazioarekiko harremana | Espazio ziurra |
| Denborarekiko harremana | Memoriaduna |
| Besteekiko harremana | Kolaborazio-oposizioa (soziomotorra) |
| Materialarekiko harremana | Tresnaduna (baloia, 2 uztai) |
| Joko-jolas mota | la jokia |

Paseak:**Hasierako Egoera:**

Bikoteka, bata bestearen aurrean kokatuak (3metro), errugbiko baloi batekin paseak burutzen.

Garapena:

Hasieran baloia esku batean horizontalki jarri eta zuzen pasatzen saiatuko gara, pixkanaka baloia okertzen joango gara, beti esku batekin.

Amaiera:

Ez du amaierarik, irakasleak zehaztuko du amaiera.

Irudia:**Barne Logikaren azterketa:**

| Barne Logikaren Azterketa | |
|----------------------------------|----------------------------------|
| Espazioarekiko harremana | Espazio ziurra |
| Denborarekiko harremana | Memoriagabea |
| Besteekiko harremana | Kolaborazio hutsa (soziomotorra) |
| Materialarekiko harremana | Tresnaduna (baloia) |
| Joko-jolas mota | Jolas-jokoa |

Olatua:**Hasierako Egoera:**

Eskubaloiko zelaiko fondo batean, 4naka, errugbiko baloi batekin.

Garapena:

Fondo batetik bestera joan behar gara, albo batetik bestera alboan dugun kideari baloia pasaz beste fondora iritsi arte, ondoren itzuli.

Amaiera:

Irakasleak dioenean.

Irudia:**Barne Logikaren azterketa:**

| Barne Logikaren Azterketa | |
|----------------------------------|--|
| Espazioarekiko harremana | Espazio ziurra |
| Denborarekiko harremana | Memoriagabea |
| Besteekiko harremana | Kolaborazio hutsa (soziomotorra) Esklusiboa (egonkorra) |
| Materialarekiko harremana | Tresnaduna (baloia) |
| Joko-jolas mota | Jolas-jokoa |

Garraioak:

Hasierako Egoera:

Hirunaka. Eskubaloiko zelaiko alboko marran zabaldurik. Bi pertsonen artean beste bat airean hartuz.

Garapena:

Zelaiko beste aldera joan eta itzuli hiru aldiz. Joan etorri bakoitzean erdiko kidea aldatuz.

Amaiera:

Joan-etorri guztiak amaitzean.

Irudia:

Barne Logikaren azterketa:

| Barne Logikaren Azterketa | |
|----------------------------------|----------------------------------|
| Espazioarekiko harremana | Espazio ziurra |
| Denborarekiko harremana | Memoriaduna |
| Besteekiko harremana | Kolaborazio hutsa (soziomotorra) |
| Materialarekiko harremana | Tresna gabea |
| Joko-jolas mota | Jolas-jokoa |

Kanpora bultza:

Hasierako Egoera:

Ahalik eta zoru bigunena duen eremu mugatu bat, mini eskubaloiko area bat adibidez. Mugatutako eremu barnean 3 vs 3 kokatuko dira (taldeak elkarren aurka pisuaren arabera ahalik eta orekatuen).

Garapena:

Talde bateko kideek beste taldekoak eremutik kanporatzen saiatuko dira, horretarako nahi duten bezala antolatuz. Eremutik kanporatzen dena egotzia geratuko da.

Amaiera:

Talde bateko kide guztiak egotziak gelditzen direnean.

Irudia:

Barne Logikaren azterketa:

| Barne Logikaren Azterketa | |
|----------------------------------|--------------------------------------|
| Espazioarekiko harremana | Espazio ziurra |
| Denborarekiko harremana | Memoriaduna |
| Besteekiko harremana | Kolaborazio-oposizioa (soziomotorra) |
| Materialarekiko harremana | Tresna gabea |
| Joko-jolas mota | Jolas-jokoa |

Errugbi basatia I:

Hasierako Egoera:

Zabala eta mugatua, eskubaloiko pista adibidez. Bi talde 6-12 jokalariz osatuak. Talde bakoitzak entsegu gune bat defendituko du (eskubaloiko area bat).

Garapena:

Talde bakoitzeko partaideek baloia bereganatu eta beste taldearen entseiu gunean kokatzen sailtu behar dute (baloia area barruan lurrian utziz).

-Baloia eskuekin soilik jokatu daiteke.

-Zangotrabatzea, jotzea edota bultzatzea debekaturik daude.

-Arau hauste hauek baloi jabetza galtzea ekarriko dute.

-Jokoa, aurretik aipatutako arau hausteren bat egitean, entseiu lortzean edota baloia jokatzetik ez dagoenean geldituko da soilik.

Amaiera:

Amaiera dauka, denbora tarte bat igarotzean entseiu gehien dituen taldeak irabaziko du.

Irudia:

Barne Logikaren azterketa:

| Barne Logikaren Azterketa | |
|----------------------------------|--------------------------------------|
| Espazioarekiko harremana | Espazio ziurra |
| Denborarekiko harremana | Memoriaduna |
| Besteekiko harremana | Kolaborazio-oposizioa (soziomotorra) |
| Materialarekiko harremana | Tresnaduna (baloia) |
| Joko-jolas mota | la jokia |

Paseak:**Hasierako Egoera:**

Bikoteka, bata bestearen aurrean kokatuak (3metro), errugbiko baloi batekin paseak burutzen.

Garapena:

Hasieran baloia esku batean horizontalki jarri eta zuzen pasatzen saiatuko gara, pixkanaka baloia okertzen joango gara, beti esku batekin.

Amaiera:

Ez du amaierarik, irakasleak zehaztuko du amaiera.

Irudia:**Barne Logikaren azterketa:**

| Barne Logikaren Azterketa | |
|----------------------------------|----------------------------------|
| Espazioarekiko harremana | Espazio ziurra |
| Denborarekiko harremana | Memoriagabea |
| Besteekiko harremana | Kolaborazio hutsa (soziomotorra) |
| Materialarekiko harremana | Tresnaduna (baloia) |
| Joko-jolas mota | Jolas-jokoa |

Olatua:**Hasierako Egoera:**

Eskubaloiko zelaiko fondo batean, 4naka, errugbiko baloi batekin.

Garapena:

Fondo batetik bestera joan behar gara, albo batetik bestera alboan dugun kideari baloia pasaz beste fondora iritsi arte, ondoren itzuli.

Amaiera:

Irakasleak dioenean.

Irudia:**Barne Logikaren azterketa:**

| Barne Logikaren Azterketa | |
|----------------------------------|--|
| Espazioarekiko harremana | Espazio ziurra |
| Denborarekiko harremana | Memoriagabea |
| Besteekiko harremana | Kolaborazio hutsa (soziomotorra) Esklusiboa (egonkorra) |
| Materialarekiko harremana | Tresnaduna (baloia) |
| Joko-jolas mota | Jolas-jokoa |

Suge mugikorra:

Hasierako Egoera:

Eskuetatik helduta 6-10 partaide borobil bat osatuz. Borobilaren erdian bandera edo kono handi bat.

Garapena:

Guztiak eskuetatik helduta, borobila zabaldu eta estutuz, alboan dauden lagunei erdiko banderatzoa ikutuarazten saiatuko dira.

Amaiera:

Amaiera du, irakasleak dioenean edo denbora tarte bat igarotzean bandera gehien ikutu duenak galduko du.

Irudia:

Barne Logikaren azterketa:

| Barne Logikaren Azterketa | |
|----------------------------------|--------------------------------------|
| Espazioarekiko harremana | Espazio ziurra |
| Denborarekiko harremana | Memoriaduna |
| Besteekiko harremana | Kolaborazio-oposizioa (soziomotorra) |
| Materialarekiko harremana | Tresnaduna (bandera) |
| Joko-jolas mota | la jokoa |

Txitxara zoroa:

Hasierako Egoera:

4-6 partaideko taldeak. Taldeko denak, bat izan ezik, gerritik helduta bata bestearen atzean. Aske dagoena guztien aurrean baloi batekin.

Garapena:

Aske dagoena, baloia eskuan daramala, taldeak osatzen duen lerroko azkenengo kidea baloiaz ikutzen ahaleginduko da. Taldea, hori oztopatzen saiatuko da gorputza soilik erabiliz, eskurik gabe.

-Lerroa osatzen duten jokalariek eta aske dagoenak ezin diote elkarri heldu.

-Lerrokoak ezin dira askatu.

-Aske dagoenak lerroko azkenari ikutzen dionean taldean sartuko da. Lehenengo kidea, aldiz, aske geldituko da.

Amaiera:

Ez du amaierarik, partaideak nahi dutenean amaituko dute jarduera.

Irudia:

Barne Logikaren azterketa:

| Barne Logikaren Azterketa | |
|----------------------------------|--------------------------------------|
| Espazioarekiko harremana | Espazio ziurra |
| Denborarekiko harremana | Memoria gabea |
| Besteekiko harremana | Kolaborazio-oposizioa (soziomotorra) |
| Materialarekiko harremana | Tresnaduna (baloia) |
| Joko-jolas mota | Jolas-jokoa |

Errugbi basatia II:

Hasierako Egoera:

Zabala, eskubaloiko zelaia adibidez. Bi talde 6-12 jokalariz osatuak. Talde bakoitzak entseiu gune bat defendituko du.

Garapena:

Talde bakoitzeko partaideek baloia bereganatu eta beste taldearen entseiu gunean kokatzen saiatu behar dute.

-Zangotrabatzea, jotzea edota bultzatzea debekaturik daude.

-Baloia eskuekin soilik joka daiteke, eta derrigorrez atzeruntz.

-Arau hauste hauek baloiaren jabetza galtzea ekarriko dute.

-Jokoa, aurretik aipatutako arau hausteren bat egitean, entseiu lortzean edota baloia jokatzerik ez dagoenean geldituko da soilik.

Amaiera:

Amaiera du, denbora tarte bat pasatzean entseiu gehien lorturiko taldeak irabaziko du.

Irudia:

Barne Logikaren azterketa:

| Barne Logikaren Azterketa | |
|----------------------------------|--------------------------------------|
| Espazioarekiko harremana | Espazio ziurra |
| Denborarekiko harremana | Memoriaduna |
| Besteekiko harremana | Kolaborazio-oposizioa (soziomotorra) |
| Materialarekiko harremana | Tresnaduna (baloia) |
| Joko-jolas mota | la jokoa |

Jaurtiketak:

Hasierako Egoera:

Binaka, eskubaloiko zelai erdian, porterira zuzenduz. Kide batek errugbiko baloia eutsiko du lurrean eta bestea ostikada jotzeko prest.

Garapena:

Ostikada ematen duen kidea baloia porteriko langatik gora jaurtitzen saituko da beti ere porteriko neurrien barnean sartzen saiatuz. Ondoren rolak aldatuko dira.

Amaiera:

Ez du amaierarik, ikasle eta irakasleak adostean amaituko da.

Irudia:

Barne Logikaren azterketa:

| Barne Logikaren Azterketa | |
|----------------------------------|----------------------------------|
| Espazioarekiko harremana | Espazio ziurra |
| Denborarekiko harremana | Memoria gabea |
| Besteekiko harremana | Kolaborazio hutsa (soziomotorra) |
| Materialarekiko harremana | Tresnaduna (baloia) |
| Joko-jolas mota | Jolas-jokoa |

Paseak:**Hasierako Egoera:**

Bikoteka, bata bestearen aurrean kokatuak (3metro), errugbiko baloi batekin paseak burutzen.

Garapena:

Hasieran baloia esku batean horizontalki jarri eta zuzen pasatzen saiatuko gara, pixkanaka baloia okertzen joango gara, beti esku batekin.

Amaiera:

Ez du amaierarik, irakasleak zehaztuko du amaiera.

Irudia:**Barne Logikaren azterketa:**

| Barne Logikaren Azterketa | |
|----------------------------------|----------------------------------|
| Espazioarekiko harremana | Espazio ziurra |
| Denborarekiko harremana | Memoriagabea |
| Besteekiko harremana | Kolaborazio hutsa (soziomotorra) |
| Materialarekiko harremana | Tresnaduna (baloia) |
| Joko-jolas mota | Jolas-jokoa |

Olatua:**Hasierako Egoera:**

Eskubaloiko zelaiko fondo batean, 4naka, errugbiko baloi batekin.

Garapena:

Fondo batetik bestera joan behar gara, albo batetik bestera alboan dugun kideari baloia pasaz beste fondora iritsi arte, ondoren itzuli.

Amaiera:

Irakasleak dioenean.

Irudia:**Barne Logikaren azterketa:**

| Barne Logikaren Azterketa | |
|----------------------------------|----------------------------------|
| Espazioarekiko harremana | Espazio ziurra |
| Denborarekiko harremana | Memoriagabea |
| Besteekiko harremana | Kolaborazio hutsa (soziomotorra) |
| Materialarekiko harremana | Tresnaduna (baloia) |
| Joko-jolas mota | Jolas-jokoa |

Ipurdi gizona:

Hasierako Egoera:

Bikoteka, Bata eskubaloiko zelaiko kanpo erdian baloiarekin eta bestea aurrez aurre eskubaloiko area defenditzen.

Garapena:

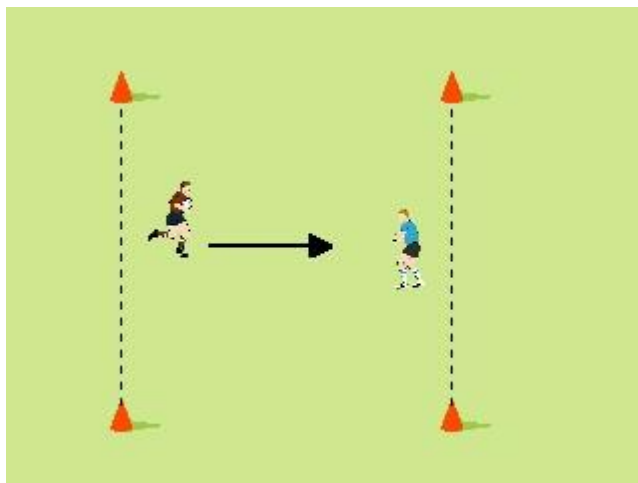
Baloia eskuetan duena entsegua egiten saiatuko da baloia arean sartuz eta bertan utziz. Bestea aldiz, entsegua ekiditen saiatuko da bi eskuz erasotzailearen ipurdia ikutuz edota erasotzailea besarkatuz.

- Defendatzaileak ezingo du baloia ikutu.
- Ostikadak eman edota elkar zangotrabatzea debekatua dago.
- Defentsa eta eraso lanak txandakatu egingo dira.

Amaiera:

Ez du amaierarik, irakasleak zehaztean amaituko da.

Irudia:



Barne Logikaren azterketa:

| Barne Logikaren Azterketa | |
|---------------------------|-------------------------------|
| Espazioarekiko harremana | Espazio ziurra |
| Denborarekiko harremana | Memoria gabea |
| Besteekiko harremana | Oposizio hutsa (soziomotorra) |
| Materialarekiko harremana | Tresnaduna (baloia) |
| Joko-jolas mota | Jolas-jokoa |

Alde Hemendik:

Hasierako Egoera:

Joko eremua mini eskubaloiko area bat. Bi talde barnean, 3-4 pertsonakoak.

Garapena:

Agindua ematean bi taldeak bata bestea eremutik kanporatzen saiatuko dira. Talde bat barnean geratzen saiatuko da eta bestea hauek kanporatzen.

-Kanporatutako partaideak bere kideren batek besotik tira eginez gero, itzli daitezke borobilerara.

-Bultzatzaile lanak txandakatu egingo dira.

Amaiera:

Talde bat osorik kanporatua izatean.

Irudia:

Barne Logikaren azterketa:

| Barne Logikaren Azterketa | |
|----------------------------------|--------------------------------------|
| Espazioarekiko harremana | Espazio ziurra |
| Denborarekiko harremana | Memoriaduna |
| Besteekiko harremana | Kolaborazio-oposizioa (soziomotorra) |
| Materialarekiko harremana | Tresna gabea |
| Joko-jolas mota | Jolas-jokoa |

Errugbi basatia III:

Hasierako Egoera:

Eremua eskubaloiko zelaia izango da. Bi talde 6-12 jokalariz osatuak. Talde bakoitzak entseiu gune bat defendituko du (area bat).

Garapena:

Talde bakoitzeko partaideek baloia bereganatu eta beste taldearen entseiu gunean kokatzen saiatu behar dute.

-Zangotrabatzea, jotzea edota bultzatzea debekaturik dago.

-Atxekiaren araua gehituko da: baloia duena lurrera botatzen dutenean (edo bera heldu eta lurrean makurtzen bada), honek derrigorrez baloia pasa edo askatu beharko du, baina atxekia egitean, jokoa azkar martxan jartzeko aurkari guztiak baloiaren atzetik jarri beharko dira, eta alderantziz baloiaren jabetza dutenak ere bere kidearen atzetik jokatzeko aukera emateko.

-Baloia eskuekin soilik jokatu daiteke eta beti atzeruntz.

-Arau hauste hauek baloiaren jabetza galtzea ekarriko dute.

-Jokoam aurretik aipatutako arau hausteren bat egitean, entseiu lortzean edota baloia jokatzetik ez dagoenean geldituko da soilik.

-Entseiu bat egitean, entseiu egindako kideak egin duen zabaleran baina kanpo erditik jaurtiketa bat izango du. Porteriaren gainetik eta bi posteen barnean sartu ezker 2 puntu lortuko ditu (entseiu 5 dira).

Amaiera:

Amaiera du, denbora zehatz bat pasatzean edota talde batek puntu kopuru bat lortzean amaituko da.

Irudia:

Barne Logikaren azterketa:

| Barne Logikaren Azterketa | |
|----------------------------------|--------------------------------------|
| Espazioarekiko harremana | Espazio ziurra |
| Denborarekiko harremana | Memoriaduna |
| Besteekiko harremana | Kolaborazio-oposizioa (soziomotorra) |
| Materialarekiko harremana | Tresnaduna (baloia, porteriak) |
| Joko-jolas mota | la jokoa |

Paseak:**Hasierako Egoera:**

Bikoteka, bata bestearen aurrean kokatuak (3metro), errugbiko baloi batekin paseak burutzen.

Garapena:

Hasieran baloia esku batean horizontalki jarri eta zuzen pasatzen saiatuko gara, pixkanaka baloia okertzen joango gara, beti esku batekin.

Amaiera:

Ez du amaierarik, irakasleak zehaztuko du amaiera.

Irudia:**Barne Logikaren azterketa:**

| Barne Logikaren Azterketa | |
|----------------------------------|----------------------------------|
| Espazioarekiko harremana | Espazio ziurra |
| Denborarekiko harremana | Memoriagabea |
| Besteekiko harremana | Kolaborazio hutsa (soziomotorra) |
| Materialarekiko harremana | Tresnaduna (baloia) |
| Joko-jolas mota | Jolas-jokoa |

Olatua:**Hasierako Egoera:**

Eskubaloiko zelaiko fondo batean, 4naka, errugbiko baloi batekin.

Garapena:

Fondo batetik bestera joan behar gara, albo batetik bestera alboan dugun kideari baloia pasaz beste fondora iritsi arte, ondoren itzuli.

Amaiera:

Irakasleak dioenean.

Irudia:**Barne Logikaren azterketa:**

| Barne Logikaren Azterketa | |
|----------------------------------|----------------------------------|
| Espazioarekiko harremana | Espazio ziurra |
| Denborarekiko harremana | Memoriagabea |
| Besteekiko harremana | Kolaborazio hutsa (soziomotorra) |
| Materialarekiko harremana | Tresnaduna (baloia) |
| Joko-jolas mota | Jolas-jokoa |

Baloi lapurrak:

Hasierako Egoera:

Mini eskubaloiko arean, area markatzen duen marran talde bat (6 jokalaria inguru) jarriko da zabaldua eta area kanpoan beste talde bat. 8 baloi egongo dira area barruan.

Garapena:

Kanpoan daudenen helburua marran daudenek ikutu gabe eremura sartzea izango da, behin eremura sartuta baloiarekin irteten utziko zaie. Helburua baloi guztiak lortzea da. Marran dagoen batek ikutu ezker saiakera hortan ezingo dute jarraitu, berriz atzera joan eta saiatu beharko dira.

Ondoren rola aldatuko dira.

Amaiera:

Baloi guztiak kanporatzea lortzean.

Irudia:

Barne Logikaren azterketa:

| Barne Logikaren Azterketa | |
|----------------------------------|--------------------------------------|
| Espazioarekiko harremana | Espazio ziurra |
| Denborarekiko harremana | Memoriaduna |
| Besteekiko harremana | Kolaborazio-oposizioa (soziomotorra) |
| Materialarekiko harremana | Tresnaduna (baloiak) |
| Joko-jolas mota | la jokia |

Espetxetik ihesi:

Hasierako Egoera:

6-10 partaide. Denak eskutik helduta, giza borobil bat osatuz, ikasle bakar bat barruan.

Garapena:

Barruan dagoen ikaslea errugbiko baloiarekin borobila osatzen dutenen presioa gaindiuz, kanpora irteten sailtuko da.

Borobilekoek eskuak askatzea edota ostikadak ematea debekatuta izango dute.

Irtetea lortzean, borobila osatzen zegoen bat sartuko da barruan eta irtendagoak borobila osatuko du.

Amaiera:

Ez du amaierarik, irakasleak zehaztuko du.

Irudia:

Barne Logikaren azterketa:

| Barne Logikaren Azterketa | |
|----------------------------------|--------------------------------------|
| Espazioarekiko harremana | Espazio ziurra |
| Denborarekiko harremana | Memoria gabea |
| Besteekiko harremana | Kolaborazio oposizioa (soziomotorra) |
| Materialarekiko harremana | Tresna gabea |
| Joko-jolas mota | Jolas-jokoa |

Errugbi basatia III:

Hasierako Egoera:

Eremua eskubaloiko zelaia izango da. Bi talde 6-12 jokalariz osatuak. Talde bakoitzak entseiu gune bat defendituko du (area bat).

Garapena:

Talde bakoitzeko partaideek baloia bereganatu eta beste taldearen entseiu gunean kokatzen saiatu behar dute.

-Zangotrabatzea, jotzea edota bultzatzea debekaturik dago.

-Atxekiaren araua gehituko da: baloia duena lurrera botatzen dutenean (edo bera heldu eta lurrean makurtzen bada), honek derrigorrez baloia pasa edo askatu beharko du, baina atxekia egitean, jokoa azkar martxan jartzeko aurkari guztiak baloiaren atzetik jarri beharko dira, eta alderantziz baloiaren jabetza dutenak ere bere kidearen atzetik jokatzeko aukera emateko.

-Baloia eskuekin soilik jokatu daiteke eta beti atzeruntz.

-Arau hauste hauek baloiaren jabetza galtzea ekarriko dute.

-Jokoam aurretik aipatutako arau hausteren bat egitean, entseiu lortzean edota baloia jokatzetik ez dagoenean geldituko da soilik.

-Entseiu bat egitean, entseiu egindako kideak egin duen zabaleran baina kanpo erditik jaurtiketa bat izango du. Porteriaren gainetik eta bi posteen barnean sartu ezker 2 puntu lortuko ditu (entseiu 5 dira).

Amaiera:

Amaiera du, denbora zehatz bat pasatzean edota talde batek puntu kopuru bat lortzean amaituko da.

Irudia:

Barne Logikaren azterketa:

| Barne Logikaren Azterketa | |
|----------------------------------|--------------------------------------|
| Espazioarekiko harremana | Espazio ziurra |
| Denborarekiko harremana | Memoriaduna |
| Besteekiko harremana | Kolaborazio-oposizioa (soziomotorra) |
| Materialarekiko harremana | Tresnaduna (baloia, porteriak) |
| Joko-jolas mota | la jokoa |

Touch-a:

Hasierako Egoera:

Kiroldekiko pistako edozein marra erreferentziaz hartuta, 4ko taldeetan jarriko dira ikasleak. Pisuaren arabera orekaturik. Ikasle bat marra zapaltzen baloiarekin eta beste hirurak lerroan parez pare.

Garapena:

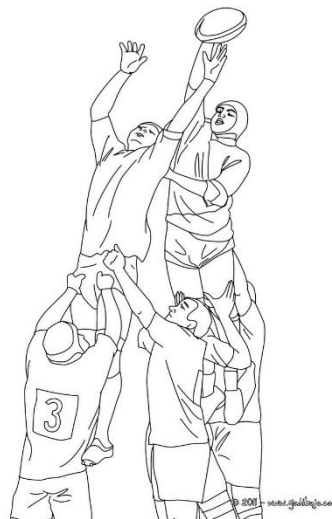
Baloia duenak abisua ematean, lerroan dauden alboetako bi kideek bi eskuekin gerriaren alturan galtzetatik eutsi eta goruntz igo eta goian mantenduko dute lerro erdian dagoen ikaslea. Goruntz igotzean baloia duenak goruntz jaurtiko du honek baloia jaso dezan.

Bakoitzak bi baloi jaso eta rolak aldatzen joango dira.

Amaiera:

Ez du amaierarik, irakasleak zehaztuko du noiz amaitu.

Irudia:



Barne Logikaren azterketa:

| Barne Logikaren Azterketa | |
|----------------------------------|----------------------------------|
| Espazioarekiko harremana | Espazio ziurra |
| Denborarekiko harremana | Memoria gabea |
| Besteekiko harremana | Kolaborazio hutsa (soziomotorra) |
| Materialarekiko harremana | Tresnaduna (baloia) |
| Joko-jolas mota | Jolas-jokoa |

2. ERANSKINA.

Soin Hezkuntzako programazioaren analisia:

Soin Hezkuntzako kultura motorra ondo ezagutzeko gutxienez ikasturte osoan egiten dituzten jardueri erreparatu beharko genieke. Hortaz, nahiz eta behaketa parte-hartzailea denbora tarte laburrekoa izan, ikasturteko programazioari erreparatu nahi izan diogu, horrela gutxienez urtean programatuta dituzten unitate didaktikoak begiratzuz, ideia osatuago bat egiteko. Beraz, programatutako unitate didaktikoen izenburuak aztertuko ditugu, hauen baitan eman daitezkeen joerak interpretatzeko. Izan ere, behaketa parte-hartzaileak errugbiaren unitate didaktikoarekin bat egiten zuen, eta hortaz, errugbiaren baitako joko jolasak izan dira azterturikoak, honek ekarri dituen mugekin, kirol baten inguruko unitate didaktikoa izatean, beti eremu zurrean egingo baitira jarduerak esaterako. Orduan, urte guztiko programazioan dauden unitate didaktikoen izenburuei erreparatuko diogu eta honen azterketa egin dugu Soin Hezkuntzaren inguruko analisi sakonago bat lortu nahian.

| Asteak | | Saioak | GAIA |
|--------|-------------------------|--------|------------------------------|
| 1 | Lehenengo hiruhilabetea | 1 | Ikasturte Hasiera |
| 2 | | 3 | Gaitasun Fisikoen Balorapena |
| 3 | | | |
| 4 | | 10 | Kale eskalada: PARCOUR |
| 5 | | | |
| 6 | | | |
| 7 | | | |
| 8 | | 6 | Errugbia |
| 9 | | | |
| 10 | | | |
| 11 | | | |
| 1 | Bigarren hiruhilabetea | 6 | Dramatizazioa (Ihauteriak) |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 4 | | 8 | Ultimate (fresbee) |
| 5 | | | |
| 6 | | | |

| | | | | | |
|----|--------------------------|---|-----------------------------------|---|--------------------|
| 7 | | | | | |
| 8 | | | | | |
| 9 | | 8 | Jaialdi Antolaketa: 3. Adina/Yoga | | |
| 10 | | | | | |
| 11 | | | | | |
| 1 | Hirugarren hiruhilabetea | | | 6 | Joko Kooperatiboak |
| 2 | | | | | |
| 3 | | | | | |
| 4 | | 8 | Borroka jolasak | | |
| 5 | | | | | |
| 6 | | | | | |
| 7 | | | | | |
| 8 | | 8 | Gustoko kirolean aritu | | |
| 9 | | | | | |
| 10 | | | | | |
| 11 | | | | | |

Soin Hezkuntzako programazioari erreparatuz, ikus dezakegu ikasturtea hiru hiruhilabetekoetan banatzen dutela, eta hiruhilabete bakoitza 11 asteetan. Unitate didaktikoei dagokionez, lehenengo hiruhilekoan 3 unitate eta aurkezpen egun bat ditugu, bigarren goan 3 eta hirugarren goan beste 3 unitate. Hortaz, guztira 9 unitate didaktikoz dago osatua Soin Hezkuntzako ikasturtea. Hala ere, unitate horietako bat behaketa parte-hartzailea egindako datetan izan denez, Errugbia hain zuzen ere, ez dugu aztertuko berriz.

Lehenengo hiruhilekoan Ikasturte Hasiera deituriko atala dago lehenik. Atal hau saio batekoa da eta ikasturte hasierako aurkezpenari dagokiola pentsa dezakegu. Izan ere, lehenengo saioari dagokio eta normalean kurtsoko lehenengo saioak urteko asmoak eta landu nahi dena azaltzeko eta klasea ezagutzeko balio izaten dute normalean. Ondorengo guztiak ikasturtean landuko diren unitateak izango direlarik.

Gaitasun Fisikoen Balorapena.

Lehenengo unitate didaktikoa Gaitasun Fisikoen Balorapenari dagokiona da. Atal honek 3 saio ditu eta izenburuari erreparatuz, pentsa dezakegu ikasleen gaitasun fisikoei buruzko frogak egingo direla, ikasle bakoitzak jakin dezan zer nolako gaitasunak dituen. Unitate didaktiko honetan gaitasun fisikoen balorapena egingo

denez, amaieradun joko jolasak egingo dira. Hau da, amaiera ezarria duten jarduerak, baloi medizinalaren jaurtiketa esaterako, baloia jaurtitzean amaitzen delarik, jaurti den distantzia neurtuz ateratako emaitza hartzen delarik indarra baloratzeko indize bezala. Harremani dagokionez, harreman psikomotorreko joko jolasak izango dira nagusi. Izan ere, parte-hartzaile bakoitzaren gaitasun indibidualak baloratzea denez helburua, jarduera guztiak bakarka egingo dira, inongo harremanik gabe beste edonorrekin. Objetuei dagokienez, objetuekiko harremana duten joko jolasak izango dira nagusi ziurrenik, gaitasun indibidualak neurtzeko material espezifikoa beharrezkoa baitugu. Esaterako, altuera jauzia egiteko, segurtasuna ziurtatzen duen koltxoneta eta altuera neurtzen duen makila eta heldulekua beharrezkoak izango dira. Espazioari dagokionez, espazio ziurrean burutu beharreko joko jolasak izango dira ezinbestean. Gaitasun fisikoen balorapena egiteko espazio zehatz eta ziur bat beharrezkoa baita, erresistentziaren kasuan esaterako, Course Navette-a egiteko 20mko distantziara kokatuta dauden bi marrek osaturiko espazio ziurra ezinbestekoa izango da froga egiteko. Beraz, esan dezakegu gaitasun fisikoen balorapenari dagokion unitate didaktikoak amaiera denbora zehaztuan, harreman psikomotorrean, objetuetan eta espazio ziurrean oinarritutako joko jolasez osatuko dela. Hortaz, gehien bat jokoaren ezaugarriez osaturiko joko jolasak izango direla.

“Parcour” edo Kale Eskalada:

Bigarren unitate didaktikoa “Parcour” edo kale eskaladari dagokiona da eta 10 saiotan landuko dute. Unitate honen izenburua aztertuz, “parcour”ean oinarritutako unitate didaktiko bat dela ondorioztatzen dugu, eta “parcour”a kaleetatik aurki ditzakegun oztopoak gainditzean datzan jarduera motor bat da. “parcour”-aren unitate didaktikoa izanik, seguruenik burutzen dituzten joko jolasak amaierarik gabekoak izango dira. Izan ere, “parcour”-a etengabe oztopoen gainditzean oinarritzen da beraz burutuko dituzten joko jolasek seguraski ez dute irabazle ez galtzailerik izango, amaierarik gabeko joko jolasak izango direlarik. Harreman psikomotorrean oinarritutako jarduerak izango dira nagusi, izan ere, kale eskaladan bakarka ibili ohi dira partaideak oztopo ezberdinak gainditzeko, etengabe beraien muga eta gabeziei aurre eginez. Beraz, unitate didaktiko honetan ein handi batean garapen pertsonalean oinarritutako jarduera psikomotorrak izango direla nagusi aurreikusten dugu. Atal honetan objetuek ez dutela garrantzirik izango pentsa dezakegu, izan ere, kale eskalada izenak berak dioen bezala kaleko oztopoak gainditu eta eskalatzean datza, eta horretarako ez dute objektu edo material berezirik erabiliko, bakoitza bere gaitasun fisikoez baliatuko delarik oztopoak gainditzeko. Espazioari dagokionez, espazio ziurgabea izango da nagusi unitate honetan, izan ere, “parcour”-ean eremu ezezagunak etengabe ematen digun informaziora egokitu eta honen aurrean erabakiak hartu eta parean jarritako oztopoak gainditzean datza, arrisku egoerak izango direlarik nagusi eta hauen aurrean ikasleek zentzumenak eta erabakiak hartzeko ahalmena garatuko dituztelarik egoera hauek gainditzeko.

Dramatizazioa (Ihauteriak):

Bigarren lauhilekoan, lehenengo unitatea dramatizazioari dagokiona da. Unitate honetan, Ihauterietako jaialdirako dantza edo ikuskizuna sortu eta prestatzea delarik helburua. Unitate honen izenburua ikusirik, aurreikusi ahal dugu gorputz espresioan oinarritutako praktikak emango direla, eta beraz ezin dugu aurreikusi ea amaiera zehatz bat izango duten jarduerak nagusi izango diren edo ez, izan ere, kasu oso ezberdinak eman daitezke praktika hauetan. Parte-hartzaileen harremanari dagokionez, seguruenik praktika gehienak sozomotorrak izango dira eta kooperazio hutsekoak, talde guztiak batera eta elkarrekin egingo dituenak, baina praktika psikomotorrak egiteko ere aukerak egon daitezke beraz, ezin dugu aurreikusi nolako harremanak egongo diren ziurtasunez. Bestetik, materialari dagokionez, ezin dugu aurreikuspen bat egin, gorputz espresioaren inguruko praktiketan aukera asko baitaute materialarekin edo materialik gabeko joko jolasak egiteko. Azkenik, praktika espazioari dagokionez, hemen bai aurreikusi dezakegula espazio ziurrarekiko hautua egingo dela, izan ere, Ihauterietako ikuskizun bat prestatzeko unitate bat izanik, eremu zehatz batean egingo den praktika bat prestatzea helburu dituzten jarduerak eremu ziur horretan egingo direla aurreikusten da.

Ultimate:

Fresbee-aren inguruko unitate didaktikoa izango dugu hau izenburuaren arabera, eta ultimate joko jolasean zentratuko den unitatea seguraski. Hortaz, ultimatearen ezaugarriak dituzten joko jolasak egingo dituzte seguruenik, hau da, joko jolasen gehiengoak ziurrenik amaieradun joko jolasak izango dira, irabazle eta galtzaileak dituztenak, eta puntuazio baten bitartez emango da amaiera gehiengoetan. Harremanei dagokionez, harreman sozomotorretan oinarritutako joko jolasak emango dira, izan ere, fresbee-arekin egingo direnez joko jolasak, ohikoena gutxienez bi parte-hartzaile dituzten joko jolasak egitea izango zen, fresbee-a nork jaurti eta nork bota izateko. Objetuarekiko harremanari dagokionez, aurreikusi dezakegu objetuekiko harremana duten joko jolasak izango direla nagusi, izan ere fresbee-arekin egingo direlako joko jolas gehienak. Espazioari dagokionez, pentsa dezakegu espazio ziurrean burutuko diren jarduerak izango direla, izan ere, Ultimate joko jolasean edota fresbee-arekin egin ahal diren bete jardueretan eremu ziur bate gongo dela aurre ikusten da, joko jolasa egiteko aurretik finkatutako eremu zehatz bat.

Jai antolaketa 3. Adina / Joga:

Unitate honen izenburuari erreparatuz ezin dugu analisi handirik egin, oso abstraktoa baita, baina bai aurreikusi dezakegula ein batean behintzat Joga aipatzen delako, harreman psikomotorrak emango direla, parte-hartzaileek bakarka norberaren garapen pertsonaletan oinarritutako jarduerak izango direlarik, Jogaren kasuan behintzat, baina bestalde, talde bati bideratutako jaialdi bat egitean, pentsa dezakegu joko jolas sozomotorrak egiteko joera egon daitekeela, izan ere talde bati bideratua dagoelako. Denboralizazioari dagokionez, ezin ditugu aurreikusi amaieradun joko jolasak egongo diren edo ez, baina bai pentsa dezakegula amaiera gabeko joko jolasak egongo direla, izan

ere, jogaren inguruko jarduerak seguruenik amaierarik ezarria ez duten jarduerak izango direlarik. Objektuekiko harremanaren kasuan ere, ezin dugu aurreikusi zer nolako joko jolasak emando diren material harremanari dagokionez, izan ere, izenburuarekin soilik ezin baitugu pentsatu materialarekiko harremana duten joko jolasak egon daitezkeen edo ez. Azkenik, joko jolasen espazioarekiko harremanari dagokionez, aurreikusi dezakegu eremu ziurrean praktikatuko diren joko jolasak izango direla nagusi, izan ere, jai antolaketa bat eta jaialdi bati loturiko jarduera guztiak eremu ziur batean izago direla aurreikusten da eta jogari loturikoak ere bai.

Joko kooperatiboak:

Unitate honen izenburuari erreparatuz, aurreikusi dezakegun bakarra parte-hartzaileen arteko harremana izango da. Izan ere, joko jolas kooperatiboak izango diren momentutik, ezinbestean harreman soziomotorretan oinarritutako jarduerak izango dira, parte-hartzaileen arteko kooperazioan oinarritutakoak. Beste ezaugarri guztiakin ezin dugu aurreikuspenik egin soilik izenburuari erreparatuz.

Borroka Jolasak:

Unitate honi erreparatuz, izenburuak ematen digun informazioaren arabera, aurreikusi dezakegu borroka oinarri duten joko jolasak, hau da, dueloan oinarritutakoak denboralizazioa duten joko jolasak izango direla, izan ere, duelo bat dagoen momentutik, amaiera bat egongo da, irabazle eta galtzaile argi bat. Harremanei dagokionez, harreman soziomotorretan oinarritutako joko jolasak izango direla nagusi pentsa dezakegu, izan ere, borroka bat dagoen momentutik gutxienez bi parte-hartzaileen arteko duelo bat egongo delako. Objektuei dagokienez, ezin dugu aurreikusi ea objektudun joko jolasak eta objektu gabekoak emango diren, izan ere borroka joko jolasetan aukera ezberdin asko egon daitezke eta izenburuak ez digu honelako informaziorik ematen. Espazioarekiko harremanari dagokionez aurreikusten dugu eremu ziurrean egingo diren jarduerak izango direla, izan ere, normalean horrelako joko jolasak markatutako eremu zehatz batean ematen dira.

Gustoko kirolean aritu:

Unitate didaktiko hau ikasturteko azken unitate didaktikoa da eta izenburuari erreparatuz pentsatu dezakegu ikasleek hautatutako joko jolasetan arituko direla unitateak irauten duen 8 saioetan. Beraz, parte-hartzaileek zer nolako joko jolasak hautatu eta praktikatuko dituzten jakin ezin dugunez, ezin dugu aurreikusi zer nolako ezaugarriak izango dituzten joko jolas horiek.

Erreferentziak.

- Aguirre Baztán, A. (1995). (coord.) *Etnografía. Metodología cualitativa en la investigación sociocultural*. Barcelona, Marcombo.
- Etxebeste, J. (2001) "Aisiaren bi euskal kontzeptu: jokoa eta jolasa". In: Euskolkaskuntzaren XV. Kongresua: Donostia-Baiona 2001. Euskal zientzia eta kultura, etasare telematikoak. Donostia: Eusko Ikaskuntza, 2002; 277-282 or.
- Etxebeste, J. (2008). Euskal curriculum, gorputz hezkuntza eta "adituen" ekarpena. *Jakingarriak*, (62), 40-51.
- Etxebeste, J. (2009). *Kirol joko-jolasak eta gizartekotze prozesua: Euskal Herriko eta Amerikako Estatu Batuen kasuak*. In: *Jokoak, kirolak eta folkloerikerketa: Jardunaldiak*, Basauri, 2008 (pp. 93-109). Sociedad de Estudios Vascos, Eusko Ikaskuntza.
- Larrañaga, A. (2009). *Irakaslearen pentsamendua*. Eusko Ikaskuntza, 51, 225-233.orr. 2015, mayo 16, De Euskomedia. org Base de datos.
- Mauss, M. (1974). *Introducción a la etnografía*. Madrid, Istmo.
- Nolla Cao, N. (1997). *Etnografía: una alternativa más en la investigación pedagógica*. Revista Cubana de Educación Media y Superior, 11(2), 107-105.
- Parlebas, P. (1967). *L'éducation physique en miettes*. revue EPS, 85(7).
- Parlebas, P. (1995). *Educación Física Moderna y Ciencia de la Acción Motriz*. En: Actas del 1er Congreso Argentino de Educación Física y Ciencia. La Plata, Edición de la U.N.L.P.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Parlebas, P. (2003). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Junta de Andalucía.
- Udarregi Ikastola (d.g.). *Nor gara*. https://www.udarregi.eus/eu/nor_gara -tik hartua.
- Velasco, H. y Á. Díaz de Rada (2006). *La lógica de la investigación etnográfica. Un modelo de trabajo para etnógrafos de escuela*. Madrid, Trotta.