

eman ta zabal zazu



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

HEZKUNTZA
ETA KIROL
FAKULTATEA
FACULTAD
DE EDUCACIÓN
Y DEPORTE

LEHEN HEZKUNTZAKO IKASLEEN
BIZIPEN EMOZIONALAK DUELUETAN:
HARRI LAPURRETA
GRADU AMAIERAKO LANA

EGILEA: Urdangarin Larrañaga, Haritz.

ZUZENDARIA: Gonzalez Artetxe, Asier.

2022-2023

Laburpena

Joko-jolas tradizionalak instituzionalizatu ez diren jarduerak dira, hau da, kirola kontsideratzen ez direnak. Esperientzia positibo desberdinak sorrarazteaz gain, autoestimua hobekuntza, emozioen kontzientzia hartzea eta hauen erregulazioa landu ditzakete. Joko-jolas berdina era desberdinetan jolastu daiteke lekuan-lekuko ezaugarri eta kodigoak erabiltzen baitira hauetan parte hartzeko. Konpetentzia espezifikoen atalean, curriculum berriak (77/2023 dekretuan) aipatzen du jolas eta kirol tradizionalei ekitearen inguruan lanketa egin beharra dagoela, izan ere, hauen bidez, genero-estereotipoei buruzko azterketak egin eta hauek saihesteko bideak aztertu daitezkeela ulertzen delako. Ikerketa honen helburua jolas tradizionalek eta haien ezaugarriek Lehen Hezkuntzako ikasleek sentitutako emozioetan zuten eragina aztertzea izan zen. Horretarako, Euskal Herriko bi ikastetxe pribatutako 5. eta 6. mailako 189 ikasle, 85 neska eta 104 mutil, harri lapurreta jolasean 10 minutuz aritu ziren. Sentitutako emozioen intentsitatea *Games and Emotions Scale for Children* (GES-C) eskalaren euskaraturiko bertsioaren bidez baloratu zen. Parte hartu zuten umeek emandako erantzunen bidez, sentitu zituzten emozio ezberdinen intentsitateen datuak bildu eta hurrengo aurkikuntza eta ondorioak atera ziren: joko-jolas tradizionalek emozio positiboak intentsitate handiagoarekin sentiarazten dituzte, hauetan poza izanez maizen sentiturikoa eta gutxien sentiturikoa afektua, negatiboetan, maizen amorrua eta gutxien beldurra sentitu ziren bitartean. Generoaren arabera, poza mutiletan nabariena izan zen eta nesketan zoriona eta poza sentitu ziren bizikien. Beraz, badirudi Harri lapurreta interesgarria izan daitekeela Lehen Hezkuntzako ikasleekin egiteko.

Gako-hitzak: Lehen Hezkuntza, Heziketa fisikoa, Joko-jolas tradizionalak, emozioak, generoa

Resumen

Los juegos tradicionales se definen como actividades no institucionalizadas, es decir, las que no son consideradas deportivas. Además de crear diferentes experiencias positivas, conllevan una mejora en la autoestima, la concienciación de las emociones sentidas y su regulación. Un mismo juego tradicional se lleva a cabo mediante diferentes reglas dependiendo de las características y códigos del lugar en el que se practica. En el apartado de las competencias específicas del decreto 77/2023 del currículum, se menciona la necesidad de llevar a cabo juegos tradicionales como parte de la actividad escolar dado que, es necesario hacer un análisis sobre los estereotipos de género y los mecanismos para evitarlos. Para el desarrollo de esta investigación, el juego 'Robar piedras' se llevó a cabo en dos colegios concertados del País Vasco, con alumnado perteneciente a la clase socioeconómica media-alta. En total, participaron 189 alumnos de los cursos 5º y 6º de primaria (85 chicas y 104 chicos). El objetivo de esta investigación fue analizar el efecto que provocan los juegos tradicionales en las emociones de los participantes; para ello, se empleó la escala GES-C en una versión traducida al vasco, en la cual se miden las intensidades de las distintas emociones que se generan durante una práctica mediante el uso de dibujos. En base a las respuestas obtenidas por los alumnos participantes sobre la intensidad de las emociones vividas, las conclusiones principales son que las emociones positivas se sienten con más intensidad durante la práctica, entre las cuales la alegría fue la vivida con más intensidad y en las negativas, la rabia. Al categorizar los resultados en base al género, la alegría fue la más destacada en los chicos y la alegría y la felicidad en las chicas. La conclusión final es que el juego 'Robar piedras' es apropiado e interesante para jugar con alumnos de Primaria.

Palabras clave: Educación primaria, Educación Física, juegos tradicionales, emociones, género

Abstract

Traditional games are defined as activities that have not been institutionalized and are not sports related. Besides creating positive experiences, other emotional responses are developed such as, self-esteem boost and a rise in awareness about emotions and their regulation. A single traditional game can be carried out in various manners due to the implementation of the features and codes that are characteristic from the place in which these games are practiced. The 77/2023 order in the specific competences section, explicitly mentions the requirement of performing traditional games as part of the academical activity, to analyse the effect of the gender-related stereotyping and study the possible mechanisms for avoiding them. To develop this research paper, the game called 'steal the rock' was carried out in two different schools within the Basque Country, with students that come from a medium-to-high socioeconomic class. During this experiment 189 students from 5th and 6th grade participated (85 girls and 104 boys). The main objective of this investigation was to analyse the effect that the traditional games have on the emotions of the participants. For this purpose a GES-C scale was employed, which uses icons as a way to express the intensity of a certain emotion felt throughout the game. Based on the results obtained from the participants, the following results were drawn: positive emotions are felt with higher intensity, joy being the one felt more vividly and in the negative emotions, rage. When categorizing the results obtained in genders it was observed that joy was the emotion felt with higher intensity by the boys and joy and happiness by the girls. Taking all the research into account, the game 'Steal the rock' has been labelled appropriate and interesting to be played among primary school students.

Keywords: Primary education, Physical Education, Traditional motor games, emotions, gender

AURKIBIDEA

Sarrera	10
Metodoa	13
Parte-hartzaileak	14
Prozedura	14
Jarduera: Harri lapurketa.....	16
Bizipen emozionalaren azterketa.....	16
Emaitzak	17
Eztabaida	19
Ondorioak.....	21
Bibliografia	22
Eranskinak.....	28

SARRERA

Joko-jolas tradizionalak esperientzia positibo desberdinak sorrarazi ditzaketen jarduerak dira. Horrez gain, autoestimua hobekuntza, emozioen kontzientzia hartzea eta hauen erregulazioa lantzen dituzte (Lavega, 2010), izan ere, joko-jolas hauetan, beste batzuekin lehiatuz, elkarbizitza, lanen banaketa eta amankomuneko emozioak deskubritzen dituztelako (Parlebas, 2010). Honen harira, talde barruan dauden gatazkak ere murriztu ditzakete batak bestearen laguntza behar dutela ulertzen dutelako (Rillo-Albert et. al., 2020). Baina zer da joko-jolas tradizionala? Nola erabiltzen da hau Lehen Hezkuntzako ikasketetan? Eta zein eragin du ikasleengan?

Joko-jolas tradizionalak instituzionalizatu ez diren jarduerak dira, hau da, kirola kontsideratzen ez direnak (Parlebas, 2001). Hauek araututa daude, baina unibertsalak izan ordez, lekuan lekuko haien ezaugarri eta kodigoak erabiltzen dira hauetan parte hartzeko. Jolas batzuk internazionalak egin diren arren, hauen helburu nagusia ez da mundu osora zabalduak izatea, jokoak generazioz generazio pasatzea baizik. Ondorioz, joko-jolas berdina era desberdinetan jolastu daiteke, partaideen, lekua edota gizarteko ohituren arabera (San Frutos Muñoz, 2020, Tercero Padilla et. al. 2021). Hori guztia dela eta, joko-jolas tradizionalak aldaera asko izaten dituzte (Parlebas, 2008). Gainera, leku bakoitzean gizartearen egoera islan dute, taldearen arabera ezaugarri batzuk hartzen dituelako lurraldearen, eremuaren eta ohituren arabera, aldaera desberdinak sortuz (Parlebas, 2001), hala nola, botere harremanak, indarkeriaren papera, gizon emakumeen kontzeptua edo elkarren artean erlazionatzeko modua aldatuz (Martínez-Santos et. al., 2021). Honek esan nahi du, joko-jolasetan parte hartzeko moduak generoaren, adinaren, eta rol sozialaren arabera (Méndez-Giménez, Fernández-Río, 2011) izan daitezkeela, horrela, denborarekin bakoitzak bere rola barneratzen duelarik (Benítez Murillo, 2009). Joko-jolas tradizionalak, garapenean hainbat onura ekar ditzakete, hauen bitartez sozializatzen ikasten baitute partaideek garapen psikomotorra, sormena, kognizioa, garapen sozioemozionala eta araudien errespetua lantzen duten heinean (Tercero padilla et. al., 2021).

Euskal Herriko Hezkuntza Sistemako Curriculum berriaren zirriborroan, Heziketa Fisikoaren irakasgaiari, konpetentzia espezifikoaren atalean aipatzen da jolas eta kirol tradizionalak ekitearen inguruan lanketa egin beharra dagoela. Hauen bidez, genero-estereotipoen buruzko azterketak egin eta hauek saihesteko bide izan daitezkeela ulertzen delako (77/2023 dekretuak), horrela, ikasleek enpatia, erresilientzia eta sozializatzeko eta emozioak kudeatzeko gaitasunak lantzen dituztelarik (López Belmonte et. al., 2019). Erabakiak etengabe hartzea eta aurkarien zein taldekideen mezuek interpretatzea eskatzen duela behatzen da baita ere bertan, estrategiak sortzeko kodeak sortuz eta aurkariak deskodifikatuz (77/2023 dekretua). Erabakiak etengabe

hartu behar izateak, ikasleari autonomia eskaintzeaz gain, autoestimuan lagundu egiten dio eta kritikotasuna eta ezagutza berriak eskaintzen dizkio (Mendes et. al. 2008). Kodifikazio eta deskodifikazioak, estrategiak prestatzerako garaian, partaide bakoitzak hartzen dituen erabakiak eta egiten duenaren bitartez bidaltzen dituen mezuak dira, hauek argiak izan behar dira taldekideentzat eta konplexuak aurkarientzat (Gilleta, 2015).

Honekin lotuta, dokumentu berean, zeharkako jakintzetan, haurren jolas eta aisialdirako guneetako aukera motorrak (gorputzarekin egin daitezken mugimenduen bidezko jarduera desberdinak) ere aipatzen dira. Curriculumean era esplizitu batean aipatzen ez diren arren, joko-jolas tradizionalen bitartez, ikasleek jarrera indibidual eta kolektiboak garatzen dituzte (Barrios-Gomez, et. al., 2018). Horretaz gain, beste hainbat konpetentzia lantzeko baliagarriak izan daitezke, hala nola, konpetentzia sozial eta zibikoa, konpetentzia kultural eta artistikoa eta konpetentzia matematikoa (Méndez Jiménez, Fernández-Río, 2010).

Joko-jolas tradizionalen ezaugarrien artean dibertsioa dago eta honek eragin zuzena du emozioen agerpenean (Saraví et. al., 2015), emozio hauek eragin zuzena dutelarik haurren garapenean eta joko-jolasen helburuetan (Pérez Bonachera, 2015). Horrela, ondorioztatzen da, joko-jolasek eragin emozionala dutela, egunerokotasunean egiten diren gauza guztiek bezala (Lagardera, 1999), gure kulturaren eta ingurunearen ondare direlako eta haiengandik banandu ezin garelako (Alcaraz, et. al. 2014). Curriculum berriak (77/2023 dekretua), emozioen alderdian enfasi handia egiten du, ikasleen ongizate fisikoa eta emozionala bermatu beharra dagoelako; horretarako, ikaskuntza prozesuan zehar eskaintzen zaizkien erronkei era gogobetegarrian aurre egin behar diete eta horiei egokitzeko gaitasuna izan behar dute. Hortaz, curriculumak, heziketa fisikoaren irakasgaien, ikasleek norberaren zein besteen emozioak eta sentimenduak ezagutzea, hauetaz ohartzea eta emozioen eta gatazken kudeaketa lantzea konpetentzia espezifiko gisa hartzen ditu .

Jokalariai parte hartzeko duen moduak, edo barne logikak, eragin zuzena duenez sentitzen diren emozioetan (Alcaraz-Muñoz, Alonso Roque, 2020) hau ondo zehaztuta edukitzea guztiz beharrezkoa da. Barne logika, egoera motor baten eta hori abian jartzean dagozkion ondorio praxikoen ezaugarri bereizleen sistema bezala definitzen da, lau ardatz edo parametrotan adierazita: jokalarien arteko (kide zein aurkari), espazioarekiko, denborarekiko eta materialarekiko mantendu behar diren interakzioak (Parlebas, 2001, Lagardera, Lavega, 2003). Ematen diren egoera desberdinen aurrean ikasleen arteko gatazkak eman daitezke, adostasunarekin erlazionaturikoak, jarrera motorrekin bat ez etortzeak eta jarrera motor maltzurrengatik sorturikoak (Sáez de Ocariz Granja, Lavega Burgués, 2015). Beraz, jokoaren nondik norakoak eragin zuzena izan ohi du parte hartzaileek bizi dutenarekin. Kooperazio-

oposizioko joko-jolasetan, gainerako akzio motorrekin alderatuta (psikomotorrak, kooperazio hutsekoak eta aurkaritza hutsekoak), irabazteak, jokoaren dibertsio mailak, taldekideen arteko kolaborazioak eta taldearen parte sentitzeak eta lagunekin jolasteak ekartzen dituzten emozio positiboek indarra hartzen dute (Rillo-Albert et. al. 2020).

Joko-jolasaren arabera, eta espazioak ematen duen ziurgabetasunaren arabera, hauek akzio motor desberdinetan bana daitezke: psikomotorrak (elkarrekintza gabekoak), kooperaziozko soziomotorrak (amankomuneko helburu bat betetzeko ematen den elkarrekintza), oposiziozkoak (elkarren aurka lehiatzen direnean) eta kooperazio-oposiziozkoak (pertsonek talde batek kooperatu egiten du aurkariaren aurka egiteko). Lan hau kooperazio-oposiziozko joko-tradizionaletan oinarritzen da eta hauetan, kirol askotan bezala, duelu simetriko eta koalizioak ematen dira (Parlebas, 2010). Duelua simetrikoa izateak partaideen arteko batuketa nulua dela esan nahi du, hau da, partaide kopuru berdina egotea taldeetan (Lavega Burgués, 1993). Joko-jolas bakoitzaren barne logikaren arabera, partaide bakoitzak era desberdinean jokatzen du, bere motibazioaren, gaitasunen edo sentimenduen arabera (Alcaraz-Muñoz, Alonso Roque, 2014). Espazioak, materialak eta bakoitzak era desberdinean parte hartzeak partaideen artean interakzioa gertatzea sustatzen du, hau da, komunikazio motor sare bat sortzen du, arauak sortuz jokoan parte hartu ahal izateko (Uribe Pareja, 1997). Egoera guzti hauek zuzenean eragiten dute parte hartzaileek esperientzia bizi duten bitartean emozio desberdinak sentitzea, horregatik, ezin dira separatu arlo emozionala eta arlo kognitiboa (Lavega, 2010).

Kooperazio-oposizio egoerak ematen diren heinean, joko batzuetan nabaritu egiten dira irabazleak eta galtzaileak (Lavega, 2010) eta hau gerta dadin, jokoak denbora zehatza izan behar du (Lavega, 2013). Irabazle-galtzaile bereizketa hau jokoarekiko erakutsi den interesaren islada izaten da, bukaerako emaitzarena baino (Lavega, 2013). Irabazleak eta galtzaileak egotea onuragarria izan daiteke etorkizunerako enpatizatzen ikasten dutelako, momentuan nola sentitzen den bakoitza ikusten delako (Cantor Tiria, Palencia Mayorga, 2017).

Aipatu bezala, joko-jolasek sortzen dituzten emozioak jokuaren garapenean zehar gertatutako egoeren ondorio dira (barre egitea, lagunekin jolastea, barne logika ez errespetatzea, etab.) (Alcaraz-Muñoz, Alonso Roque, 2020) eta hauek partida bakoitzarekiko bereizgarriak dira, partida bakoitza ezberdina eta bakarra baita. Aldiz, badaude jokoan zehar emozioetan eragina duten beste faktore batzuk partida bakoitzarekiko bereizgarriak ez direnak, hau da, partida guztietan ematen direnak; hauek estereotipoetan oinarritzen diren jarreraren ondorio dira, generozko estereotipoak adibidez. Estereotipo mota honek parte hartzaileetan influentzia zuzena du eta egungo gizarte egoera islatzen dute (Bonilla Pérez, 2018). Estereotipazioak, bai jolasetan,

bai Gorputz Hezkuntzako irakasgaietan, eragin negatiboak izan ditzake partaide batzuegan (Muñoz-Arroyave et. al., 2021). Ikusi da, generoaren arabera, neskek eta mutilek jarrera edo rol desberdinak izan ditzaketela eta ondorioz, bizi dituzten emozioak ere desberdinak izango dira (Brody eta Hall, 2008). Adibidez, orokorrean, emakumeak ohituagoak daude emozioak adieraztea (edo onartuagoa dago), batez ere positiboak (Fabes eta Martin, 1991 eta Chaplin, 2015).

Azaldutako guztiagatik, ikerkuntza honen helburuak, Harri Lapurketak, haren ezaugarriek eta parte hartzeko moduak ikasleen emozioetan duten eragina aztertzea izan zen.

METODOA

Gure ikerketaren helburua jolas tradizionalak eta haien ezaugarriek emozioetan duten eragina aztertzea zen, ikasleek bizikien sentitzen zituzten emozioen intentsitateak zeintzuk ziren aztertuz. Horretarako, bi ikastetxetako ikasgela desberdinetan harri lapurretan aritu ziren eta ondoren *Games and Emotions Scale for Children* (GES-C) eskala (Alcaraz-Muñoz et al., 2022) betetzeko eskatu zitzaizkien parte hartzaileei, sentituriko emozio desberdinen intentsitatea zehaztu zezaten. Ondoren, datu desberdinak bildu eta aztetu ziren, hauek aurrerago azalduko direlarik. Ges-C eskala, egituraz baliozkoa eta fidagarria da jokoetako intentsitate emozionala neurtzeko, bai joko-jolas motorretan, bai hezkuntzaren eta kirolaren testuinguruan (Alcaraz-Muñoz, et. al. 2022). Instrumentu honen bidez, bederatzi emozio desberdin aztertu daitezke: poza, ezezpina, humorea, amorrua, zoriona, lotsa, beldurra, afektua eta tristura direlarik (Alcaraz Muñoz, 2021). Emozioak neurtzeko eskala honetan sinbolo grafikoak erabiltzen dira emozioen intentsitatea neurtzea errazagoa izan dadin (Alcaraz-Muñoz, Alonso, Yuste, 2022).

Behin eskoletara hurbilduta eta gure buruaren aurkezpena eginda, ikasleen datu pertsonalak biltzeari ekin genion; bertan ikasleen datu pribaturik ez zen eskatzen eta beraientzako eroso zen ingurugiroan egin ziren (ikasgelan), beti ere testuinguru lagunkoia eta transparentea eskaini zitzaielarik (Molina Montoya, 2017).

Ondoren GES-C eskalaren inguruko familiarizazio bat egin zen, bertan ikerketan zehar landuko ziren emozioen esanahia azaldu zen, egoera errealek egokituz, ulermena errazagoa izan zedin (Salcedo et. al. 2022). Emozioak errazago identifikatzearen aldera, ikasleei irudi desberdinak eskaini zitzaizkien landuko ziren emozioekin eta haiek izan behar zuten emozioak errekonozitzen zituztenak (Alcaraz Muñoz, 2021). Azkenik, jolas pare bat egin ziren, lehenengo pasiloetan zehar emozioak identifikatzen laguntzen jarraitzeko eta bigarrena gimnasioan baloiarekin harrapaketa

jolas bat eginez, ondoren eskala bete zezaten eskalarekin familiarizatzeko eta zalantzaren bat edukiz gero haiek argitzeko. Hurrengo saioetan, ikerketarako erabiliko ziren joko-jolasekin hastean, ikasleek dena ondo ezagututa zutela bermatu nahi izan zen honekin.

PARTE-HARTZAILEAK

Ikerketa Amorebietako (19.500 pertsona inguruko herria) Carmelo ikastolan eta Gasteizeko (276.600 biztanle inguruko hiria) Urkide ikastolan burutu zen. Ikastetxe hauetako Lehen Hezkuntzako bosgarren eta seigarren mailako ikasleek parte hartu zuten: Carmelo ikastolan (bi ikasgelen artean 45 ikasle) eta Urkide ikastolan (sei ikasgelen artean 144 ikasle). Carmelo ikastetxeko bosgarren mailakoen kasuan (adina= 10 ± 1 urte; LH5: n=24 [emakumezkoak=9; gizonezkoak=15]) eta seigarren mailakoen kasuan (adina= 11 ± 1 urtea; LH 6: n=21 [emakumezkoak=9; gizonezkoak=12]) Urkide ikastolaren kasuan bosgarren mailakoen kasuan (adina= 10 ± 1 urte; LH5A: n=24 [emakumezkoak=11 gizonezkoak=13] LH5B: n=24[emakumezkoak=13 gizonezkoak=11] LH5C: n=21[emakumezkoak=9 gizonezkoak=12]) eta seigarren mailakoen kasuan (adina= 11 ± 1 urtea; LH 6A: n=24 [emakumezkoak=11; gizonezkoak=13] LH 6B: n=26 [emakumezkoak=13; gizonezkoak=13] LH 6C: n=25 [emakumezkoak=10; gizonezkoak=15]). Ikasle, guraso eta eskolako arduradunek, ikerketaren helburu eta prozeduraren berri izan zuten alde zuzenetik eta adostasuna adierazi zuten honen aurrean, esku hartzeak eragin zitezkeen onura eta arriskuez jakinarazita zuzenetik eta ikerketa utzi zezaketala bazekitelarik esku hartzea aurrera eraman zuzenetik. Ikerketak Munduko Elkarte Medikaren (World Medical Association) Helsinkiko Adierazpenaren (2013) printzipio etikoak jarraitu zituen eta Euskal Herriko Unibertsitateko Gizakiekin egindako Ikerketarako Etika Batzorearen (GIEB) onespina jaso zuen (M10_2021_328 kodea).

PROZEDURA

Datu bilketa 2023ko urtarrila eta otsailan zehar burutu zen. Saio hauek ikastexearen espazio edo instalakuntzatan burutu ziren, bi eskoletako eremuaren neurriak antzekoak zirelarik. Garrantzitsua zen bi ikastetxeetan erabiliko zen espazioa antzekoak izatea, horregatik bi eskoletan erabili zen espazioa estalia zen eta zelai bateko neurriak 23,4m-ko luzera eta 17m-ko zabalera zuen bitartean, besteak 19,07m-ko luzera eta 19,9m-ko zabalera zuten.

Harri lapurketa bi talderen artean jolasten den jokoa da. Bertan irabazleak eta galtzaileak daude, emaitza kontagarria delako (Parlebas, 2010). Duelu simetriko bati dagozkion komunikazio motor sareak ditu (Parlebas, 2010), hau da, bi taldeak kondizio berean hasten dute jolasa, bai partaide bai defendatzeko/lapurtzeko dauzkaten harri kopuruan (Lavega Burgués, 1993). Aipatu bezala, talde bakoitzak harri kopuru berbera du (gure kasuan teniseko pilotak) bakoitzaren etxean banatuta. Zelaia bi zatitan banatzen da eta jokalaria bat kontrako zelaira joaten bada harrapatua izateko arriskua dauka. Harrapatua izan gabe beste muturrera heltzen bada, pilota bere etxera eramateko aukera dauka. Irabazlea, denbora amaitzen denean, etxean harri gehien dituen taldea izango da (Parlebas, 2010).

Jakinik joko-jolas tradizionalak aldaera asko dituztela, Harri lapurketaren arauak ahalik eta gehien zehaztea erabaki genuen. Era honetan eskola bietan era berean jolastea bermatzea bilatu zen. Zehaztu genituen arauak ondorengoak izan ziren:

Ahozko azalpena

Joko-eremua erdibituta egongo da eta talde bakoitza zelaiaren alde banatan kokatuko da. Talde bakoitzak *taldeko partaide (gehiengoaren) erdia + 1* harri (teniseko pilotak) kopurua izango ditu bere zelaiaren ondoko marran (uztail batean) babesteko eta beste taldearenak lapurtu ahalko ditu, banan-banan eta arerioaren ondoko marrara iritsiz (hemen ezin izango da harrapatu), saiakeran harrapatua ez bada. Harrapatua izateko, arerioaren zelai-erdian arerioak eskuarekin ukitua izan behar da. Harrapatua izanez gero, harrapatu zaituzten tokian geldirik geratu behar da partaideak, taldekide batek bostekoa eman eta salbatu arte. Joko-eremutik ateraz gero, atera den tokian harrapatuta geratuko da. Harria duen jokalaria, harria bere etxean utzi arte, ezin du salbatu, harrapatu, ezta harrapatua izan. Salbatua izan ondoren, salbatzailea eta salbatua euren zelaira bueltatu beharko dira berriz jokatu ahal izateko. Buelako bidean ezin dute harria lapurtu, salbatu, ezta harrapatuak izan. Harriekin bezala, saiakera bakoitzean (beste zelaira pasatzea) taldekide bakarria salba daiteke.

Lehenago aipatu bezala, bi eskoletan jolas-eremuaren neurriak antzerakoak izatea bilatu zen. Ikasleek harri lapurketa jolasean hamar minutuz jolastu zuten x metroko eremu laukizuzen batean. Jolas-eremuaren neurriak antzerako jolas motorretako (Gaztelu-Folla et al., 2022; Gonzalez-Artetxe et al., 2020; Vélaz-Lorente et al., 2022) norbanakoaren elkarrekintza espazioari (i.e., [19,07-23,4m eremuaren luzera × 19,9-17m eremuaren zabalera] ÷ jokalaria kopurua (Parlebas, 2001)) erreparatuz zehaztu ziren. Jokoaren azalpena eta honen araudia GrAL-eko tutoreak azaldu zituen, eta bera arduratu zen jolasari hasiera eta amaiera emateaz, jokalariek jakin gabe zenbat iraungo zuen jarduerak. Tutoreak baita ere,

arauak betetzen zirela bermatu behar zuen. Aitzitik, esaten zuenak ikasleen portaeran eta bizipen emozionalean izan zezakeen eragina ekiditeko asmoz, irakasleak ezin izan ziren inongo azalpen gehigarriak eman bere ikasleei (Gonzalez-Artetxe et al., 2020; Vélaz-Lorente et al., 2022).

JARDUERA: HARRI LAPURKETA

Joko hau Lehen Hezkuntzan erabili ohi izan den joko bat da, eta hainbat ikerketek erabili izan dute hainbat gauza behatzeko (Larraz Urgelés, 2008, Lopez de Sosoaga Lopez de Robles, 2012,).

BIZIPEN EMOZIONALAREN AZTERKETA

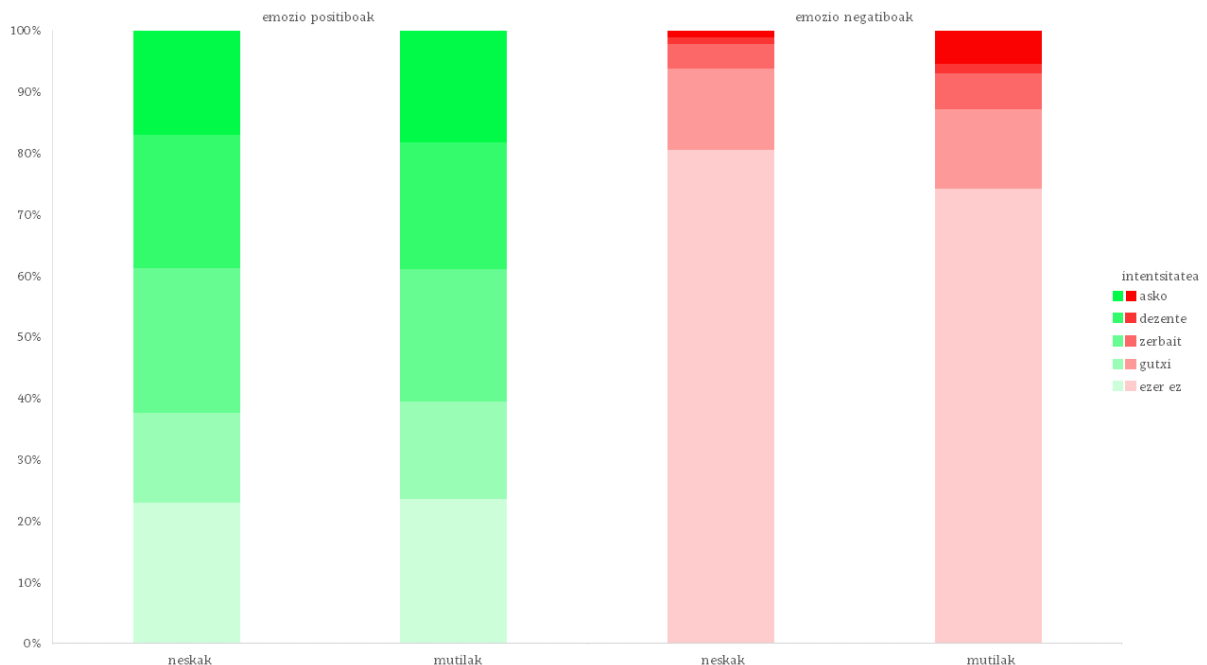
Aipatu bezala, ikasleek harri lapurretan zehar bizitako emozioen intentsitatea, jolasa bukatu bezain laster baloratu zuten (Alcaraz-Muñoz et al. 2022), euskaraturiko GES-C eskalaren bidez. Hau betetzerako garaian, ikasleei elkarrengandik separatzeko eskatu zitzaizkien, elkarren artean ez parekatzeko eta guztiz indibiduala eta pertsonala izan zedin. Eskala originala gazteleraz zenez, itzulpena ahalik eta zehatzena egiten ahalegindu ginen, era honetan: *afecto* = afektua, *alegría* = poza, *humor* = umorea, *felicidad* = zoriona, *ira* = amorrua, *rechazo* = ezezpina, *miedo* = beldurra, *vergüenza* = lotsa eta *tristeza* = tristura. Emozio hauetako batzuk positiboak direla kontsideratzen da (poza, umorea, zoriona eta afektua), hauek gozamina eta haborokina (gratificación erdaraz) (Seligman, 2002) eskaintzen bait dute, sormena asebetetzearekin eta konprometzearekin (Fredrickson, 1998, 2001) eta besteak negatiboak (amorrua, ezezpina, beldurra, lotsa eta tristura), hauek pentsamendua eta akzioa mugatu egiten baitute (Barragán Estrada, Morales Martínez, 2014).

Familiarizazio prozesua egiteko, GES-C eskalaren egileek gomendatu bezala (Alcaraz-Muñoz et al. 2022), aste bat lehenago, Heziketa Fisikoko saio bat erabili zen ikasleei beharrezkoa zuten informazioa emateko. Saio horretan eskalako bederatzi emozioen irudiak erakutsi zitzaizkien, irudiak zuen emozioa identifika zezaten. Gainera mimikaren bidez euren artean emozio bakoitza identifikatu behar izan zuten. Ondoren, egoera motor batean parte hartu zuten, hau da, indibiduala edo taldekoa izan daitekeen jolas batea (Lagardera eta Lavega, 2004) (baloiarekin harrapatzea). Hau egin ostean, eskala betetzeko azalpenak eman zitzaizkien eta sorturiko galderak erantzun ziren, ikerketa burutzeko garaian dena argi egon zedin. Era honetan, ikerketan zehar burutu behar zena argi egotea lortu zen.

EMAITZAK

Eskuraturiko emaitzak maiztasunaren ehuneko legez aurkeztu dira. Emaitzen interpretaziorako, alde batetik, emozio positibo eta negatiboen arteko ezberdintasunean jarri zen fokoa, ondoren, emozio mota bakoitzean, nesken eta mutilen arteko ezberdintasunean sakontzeko. 1. Grafikan, generoaren arabera emozio positibo eta negatiboen intentsitatea azaltzen da.

Emozio positibo eta negatiboak generoaren arabera begiratzen badira ondorengoa da ikus dezakeguna (1. Grafikoa): mutilen kasuan emozio positiboak *ezer ez* edo *gutxi* sentitu dituzten ikasleak %39,4 izan ziren, *asko* eta *dezente* sentitu zituztenak ikasleen %38,9a izan ziren. Hauen emozio negatiboei erreparatuz, *ezer ez* edo *gutxi* sentitu zuten ikasleak %87,1 izan ziren, *asko* edo *dezente* sentitu zituztenak parte hartzaileen %6,9 izan ziren. Nesken kasuan, emozio positiboak *ezer ez* edo *gutxi* sentitu zituzten parte hartzaileak %37,6 izan ziren eta *asko* eta *dezente* sentitu zituztenak %38,8 izan ziren. Hauen emozio negatiboei erreparatuz, %93,9ak *ezer ez* edo *gutxi* sentitu zituztela adierazi zuten eta %2,1ak *asko* edo *dezente* sentitu zituztela. Emozio positiboetan ez da aldaketa esanguratsurik nabaritu (<%10) bi generoen artean. Negatiboetan aldaketak nabariak izan dira mutilek emozio negatiboak maizago sentitu dituztelako (>%10).

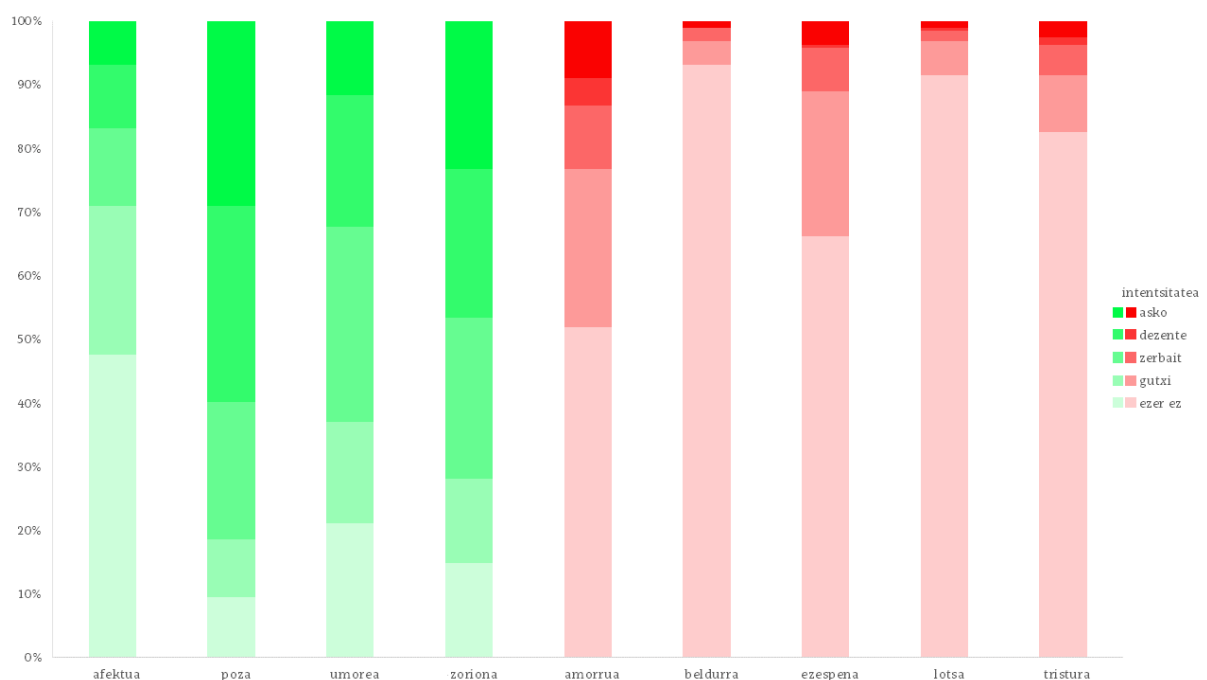


1. grafikoa: Sentitutako emozioen intentsitateen maiztasuna motaren eta generoaren arabera

Eskalako emozio bakoitzari erreparatuz (2 .grafikoa), harri lapurretan *dezente* eta *asko* maizen sentitutako emozioak poza (bien artean, %60 inguru), eta zoriona (ia %50) izan ziren. Umorearen

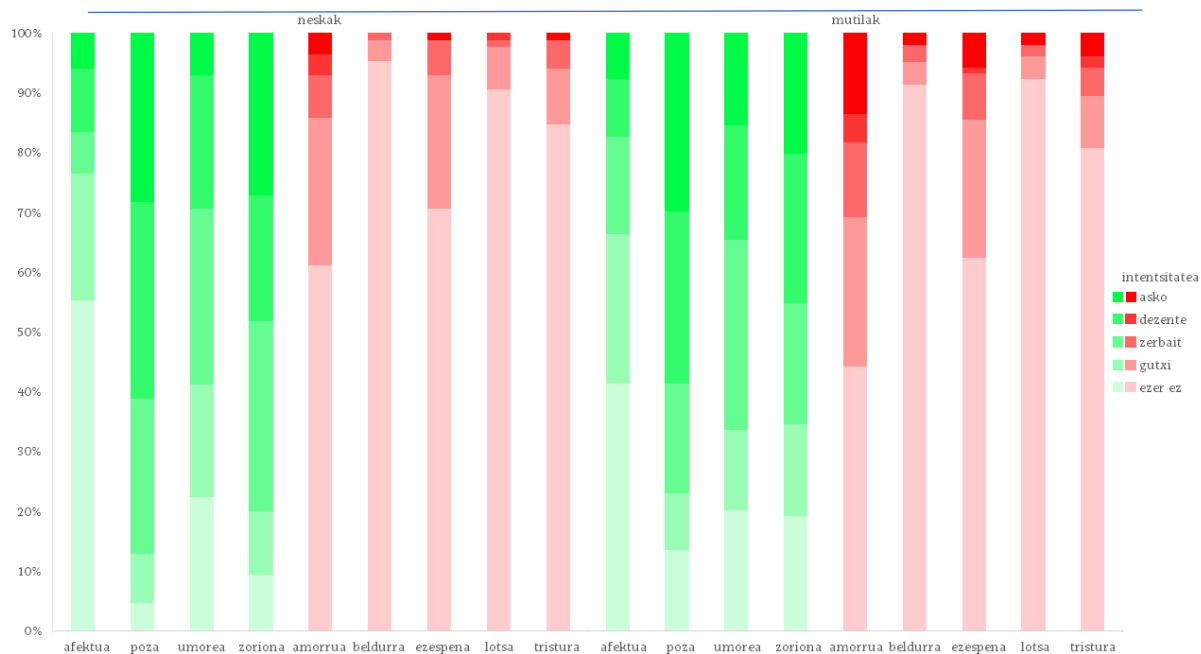
kasuan (%30ak baino gehiagok) eta afektua (ia %30ak) sentitu zituzten. Emozio negatiboei erreparatuz, maizen dezente sentitu zituzten emozioak amorrua eta ezezpena izan ziren (ia %30 eta %20 inguru hurrenez hurren). Esanguratsua da ere bai beldurra eta lotsa ezer ez sentitu zuten ikasleak %90etik gorakoak izan zirela

Emozio positiboak asko eta ezer ez sentitu dituzten pertsonen batzabestekoa oso antzekoa da, aldiz, emozio negatiboetan, gehien nabarmendu daitekeena, oso gutxi sentitu direla da. 2. Grafikoan bertan ikusi daiteke ezer ez adierazten duten lerro argiek, zutabeetan, gehiago okupatzen dutela.



2. Grafikoa: Sentitutako emozioen intentsitateen maiztasuna

Generoaren arabera emozio bakoitza erreparatuz (3. Grafikoa), beha daiteke nesken eta mutilen artean eskuraturiko balioak ez zirela nabarmenki desberdintzen (bien artean %10< eko desberdintasuna). Hala ere afektuan nesken artean ezer ez sentitu zutenak ia %60-a izan ziren eta mutilek intentsitate bereborean sentitu zutenak %40 inguru izan ziren. Ezezpenaren kasuan mutilen %60ak ezer ez sentitu zutela adierazi zuten, nesken %70ak intentsitate bereborean adierazi zuten bitartean. Amorruren kasuan nesken %60-ak ezer ez sentitu zutela esan zuten, mutilen artean %40-50-ak izan ziren bitartean.



3. grafikoa: Sentitutako emozioen intentsitateen maiztasuna generoaren arabera

EZTABAIDA

Ikerketa honen helburua Lehen Hezkuntzako 5. eta 6. mailako ikasleek harri lapurreta jolasean jolasten duten bitartean izaten dituzten bizipen emozionalak aztertzea eta alderatzea izan zen, generoaren banaketa eginez eta emozioak positibo eta negatibo gisa banatuz. Emaitzak atera ondoren eginiko behaketa nagusiak hurrengoak izan ziren:

- 1.- Orokorrean ikasleek emozio positiboak intentsitate handiagoarekin sentitu zituzten.
- 2.- Positiboetan intentsitate altuenarekin maizen poza sentitu zen, negatiboan amorrua. Positiboetan gutxien sentitu zena afektua izan zen eta negatiboetan beldurra.
- 3.- Generoaren arabera *poza* mutiletan nabariena izan zen eta nesketan ez zen hain nabaria izan sentimendurik gailendu izana (*zoriona* eta *pozaren* artean).

Joko-jolas tradizionaletan bizi ohi diren emozioak aztertzeko hainbat ikerketa egin dira eta, lan honetan bezala, emozio positiboak era biziago batean bizi izan zirela behatu zen; erantzun honek, orokorrean, jokoan zehar izan den jarrerarekin loturiko patrioiarekin erlazioa du. Sentitu zitezkeen emozio negatiboak (GES-C eskalan azaldu zirenak ikerketa honetarako) gutxiago sentitu ziren (Duran, et al., 2014, Lavega, et al., 2014, Muñoz, Lavega, Serna, Sáez de Ocariz, & March, 2017).

Funtsezko elkarrekintza motorra ematen den jokoetan (i.e., soziomotorrak), emozio positiboen intentsitatea altuagoa izan ohi da (Lavega, Alonso et al., 2014), horien artean maizen sentitzen diren emozioak joko-jolas mota hauetan (kooperazio-oposiziozkoetan) poza eta umorea dira (Duran eta Costes, 2018), baina emozio negatiboak ere agertzen dira, gehienbat jokoaren ziurgabetasunari lotuta (Alonso, Gea et al., 2013; Duran et al., 2014). Emozio positiboak intentsitate altuagoarekin sentitzearen arrazoietakoa bat joko-jolas tradizioaletan ematen diren egoera onuragarriengarriak dira, izan ere, hauen bidez, konpetentzia eta gaitasun sozialak lantzen dira eskolan, ikasleen arteko giroa hobetzen dutelarik (Saez de Ocáriz et al., 2014).

Gainera, Harri lapurreta jokoan irabazle eta galtzaieak daude, etorkizunean interesgarria izango litzake (Lavega, Alonso, 2014) azterketa bat egitea, ikusi da irabazteak edo galtzeak eraginik ez duela egoera motor hauetean emozioak aztertzeke garaian, parte hartzeak bakarrik emozio positiboen bizipenak intentsifikatzen dituelako (Caballero García, Alcaraz Muñoz et. al., 2016). Hala ere, lehiaketa egoteak emozioak intentsifikatzen ditu, izan positiboak edo negatiboak (Miralles Pascual, Filellla Guiu, Lavega Burgués, 2017).

Generoaren arabera, ez da nabarmenki nabaritzen emozioak bizikiago sentitzea, bi generoetan emozio positiboak era bizi batean sentitzen dituztelako eta negatiboak oso maila baxuan sentitzen dituztelako (Gea García et al., 2017). Hala ere, aztertutako emozio positiboen artean mutilek era nabarian sentitu dute umorea intentsioago neskekin alderatuz (1.grafikoa). Gainera mutilen kopuru handiago batek esan du zoriona ezer ez sentitu duela. Afektuaren kasuan ordea, nesken kopuru handiago batek adierazi du ezer ez sentitu duela, baina mutilen eta nesken artean asko sentitu dutenak emozio hauek ere antzekoak dira. Pozaren kasuan ezer ez sentitu duten ikasleen gehiengoa mutilak izan dira, baina asko sentitu dutenak generoaren arabera antzekoa izan da. Datu parekatu hauek ez datoz bat Lavega, Magno et al.,-ek (2013) eginiko ikerketarekin, hauek neskek emozio negatiboak zein positiboak era intentsioago batean sentitzen zituztela behatu bait zuten. Gainera, mutilen kasuan ikusi ahal emozionala positiboa izan dela, esan daiteke ez datorrela bat guk behatutakoa eta aipatutako ikerketan gertaturikoa.

Emozio negatiboetan behagarria da amorru asko mutilek sentitzen dutela gehiago, eta ezer ez sentitzen dutenen gehiengoa nabariki neskak direla. Gainera, behatu ahal izan da jolasean parte hartu eta gero haien egoera emozionala baxuagoa dela jolasean parte hartu aurretik baino, emakumeena mantendu egiten den bitartean (Oiarbide Goikoetxea, Martínez-Santos Gorostiaga et al., 2014).

Ezezpena ere ezer ez gehiago sentitzen dute neskek mutilek baino. Asko jarri dutenen kasuan ez da nabaria generoen arteko desberdintasunik, nahiz eta ezezpenean ikus daiteke desberdintasuna dagoela, mutil gehiago sentitzen bait dira ezeztuak. Hau bat dator Salcedo, Diaz-Aroca et al. (2022)-ren ikerketarekin, honen arabera emozio negatiboek indarra hartzen bait dute konpetizioa sartzen den momentuan.

Esan beharra dago ikerketa asko egin diren arren, gehiengoa Bigarren Hezkuntzan, Batxilergoan edota unibertsitateko ikasleekin egin dira (Duran, et al., 2014, Lavega, et al., 2014, Muñoz, Lavega, Serna, Sáez de Ocariz, & March, 2017, Lavega, Alonso et al., 2014, Duran eta Costes, 2018, Alonso, Gea et al., 2013; Duran et al., 2014, Saez de Ocariz et al., 2014, Miralles Pascual, Filella Guiu, Lavega Burgués, 2017, Salcedo, Diaz-Aroca et al. 2022). Horregatik Lehen Hezkuntzako ikasleekin ikerketa gehiago egin behar dira, ondorio zehatzagoak atera ahal izateko. Era honetan aukera egongo litzakelako era zehatzago batean jakiteko joko-jolas tradizionalak hezkuntza prozesuan zehar duten eragina.

ONDORIOAK

Ikerketa honekin behatu ahal izan da emozio positiboak era intentsoago batean bizi izan zituztela parte hartzaileek eta emozio negatiboak sentitu zituzten arren, ikasleen ehuneko txiki bat izan zen.

Horretaz gain, generoaren arabera desberdintasun gutxi atera daitezke, bien kasuan desberdintasun batzuk izan arren, oso antzekoak izan bait dira neskek eta mutilek bizitako emozioak.

Badirudi Harri lapurreta bezalako jokoak Lehen Hezkuntzako Heziketa Fisikoko irakasgaiarako egokiak izan daitezkeela bizipen emozional positiboak sustatzeko.

BIBLIGRAFIA

- Alcaraz Muñoz, V. (2021). Jugar en positivo: vivencia emocional de los estudiantes de educación primaria al participar en juegos motores y deportivos. *Proyecto de investigación*. Honako webgunetik berreskuratua: <http://hdl.handle.net/10201/111584>
- Alcaraz, V., Caballero, M. F. y Alonso, J. I. (2014). Análisis de las emociones experimentadas en juegos de cooperación con oposición desde la perspectiva de género: revisión de la literatura. En M. Sánchez, A. B. Mirete y N. Orcajada (Eds.), *Investigación educativa en las aulas de Primaria* (pp.497--510). Universidad de Murcia, Murcia: Editum
- Alcaraz-Muñoz, V.; Alonso, J. I.; Yuste, J. L. Design and validation of games and emotions scale for children (GES-C) *Cuadernos de Psicología del Deporte*, vol. 22 (1), 2022, January-April, pp. 28-43 Universidad de Murcia DOI: <https://doi.org/10.6018/cpd.476271>
- Alcaraz-Muñoz, V., & Alonso Roque, J. I. (2020, March). ¿Qué determina la vivencia emocional en juegos de cooperación-oposición?. In *Congreso Internacional de Investigación e innovación en educación infantil y primaria*.. Honako webgunetik berreskuratua: <http://hdl.handle.net/10201/87485>
- Alcaraz-Muñoz, V., & Roque, J. I. A. (2016). LAS EMOCIONES POSITIVAS DURANTE LOS JUEGOS DE COOPERACIÓN–OPOSICIÓN¿ QUÉ LAS GENERA?. *1ª Edición, 2016*© Universidad de Murcia. *Servicio de Publicaciones, 2016*., 11.
- Alcaraz-Muñoz, V., Alonso, J. I., & Yuste, J. L. (2022). Diseño y validación de la escala de juegos y emociones para niños (GES-C). *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 22(1), 28-43.
- Barragan Estrada, A. R., Morales Martínez, C. I. (2014). Psicología de las emociones positivas: generalidades y beneficios. *Enseñanza e investigación en psicología*, 19(1), 103-118.
- Barrios-Gómez, N., Gutiérrez-Pabón, D., Montenegro-Maldonado, V., Pineda-Zurita, I., Barros-Sánchez, M., Barrios-Gómez, N., Rivera-Martínez, N. y Olivares-Mancilla, O. (2018). Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica. *Cultura. Educación y Sociedad* 9(3), 775-782. Honako webgunetik berreskuratua: <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.91>

- Belmonte, J. L., Sánchez, S. P., Cabrera, A. F., & Bujez, M. R. V. Los juegos populares como recurso didáctico para la mejora de hábitos de vida saludables en la era digital (Popular games as a teaching resource for the improvement of healthy living habits in the digital time). *Retos*, 36 (36), 266-272.
- Bonilla Pérez, N. C. (2018). *Estereotipos de género en los juegos tradicionales infantiles* (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Maestría en Educación Inicial). Honako webgunetik berreskuratua: <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/27209>
- Caballero García, M.F., Alcaraz Muñoz, V., Alonso Roque, J.I. eta Yuste Lucas, J.L. (2016). Intensidad emocional en la clase de educación física en función de la victoria: juegos de cooperación--oposición. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19(3), 123--133. Honako webgunetik berreskuratua: <https://revistas.um.es/reifop/article/view/267291/197881>
- Cantor Tiria, C. E., & Palencia Mayorga, C. M. (2017). Propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes de grado tercero del colegio de la Universidad Libre en la clase de educación física.
- Duran, C. eta Costes i Rodríguez, A. (2018). Efecto de los juegos motores sobre la toma de conciencia emocional. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 2018, vol. 18, núm. 70, p. 227-245. Honako webgunetik berreskuratua: <https://repositori.udl.cat/bitstreams/1f4a5ab1-8153-4a4c-a1e5-a22f65aa961c/download>
- Duran, C., Lavega, P., Salas, C., Tamarit, M., & Invernó, J.(2014). Educación Física emocional en adolescentes. Identificación de variables predictivas de la vivencia emocional. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 10(28), 5-18
- Fredrickson, B.L. (1998). What good are positive emotions? *Review of General Psychology*, 2(3), 300-319
- Fredrickson, B.L. (2001). The role of positive emotions in positive psychology. The broaden-and-build theory of positive emotions. *American Psychologist*, 56, 218-226.

- Gartzia, L., Aritzeta, A., Balluerka, N., & Barbera Heredia, E. (2012). Inteligencia emocional y género: más allá de las diferencias sexuales. *Anales de Psicología / Annals of Psychology*, 28(2), 567-575. Honako webgunetik berreskuratua: <https://doi.org/10.6018/analesps.28.2.124111>
- Gea García, G., Alonso Roque, J.I., Rodríguez Ribas, J.P. y Caballero García, M.F. (2017). ¿Es la vivencia emocional cuestión de género? Análisis de juegos motores de oposición en universitarios. *Revista de Investigación Educativa*, 35(1), 269-283 DOI: <http://dx.doi.org/10.6018/rie.35.1.249661>.
- Gea, G., Alonso, J. I., Rodríguez, J. P., & Caballero, M. F. (2017). ¿Es la vivencia emocional cuestión de género? Análisis de juegos motores de oposición en universitarios. *Revista de Investigación Educativa*, 35(1), 269-283. <https://doi.org/10.6018/rie.35.1.251171>
- Gilleta, V. (2016). *Juegos Deportivos y Praxiología Motriz*. 11º Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias, 28 de septiembre al 2 de octubre de 2015, Ensenada, Argentina. EN: Publicaciones 11 Congreso (2015). Ensenada: Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Educación Física. Honako webgunetik berreskuratua: https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.7211/ev.7211.pdf
- Lagardera, F. (1999). La lógica deportiva y las emociones. Sus implicaciones en la enseñanza. *Apunts Educación Física y Deportes*, 56, 99-106
- Lagardera, F., & Lavega, P. (2003). Introducción a la praxiología motriz. Barcelona: Paidotribo.
- Lagardera, F., & Lavega, P. (2004). La ciencia de la acción motriz. *La ciencia de la acción motriz*, 1-290.
- Larraz Urgelés, A. (2008). Valores y dominios de acción motriz en la programación de educación física para la educación primaria. *Seminario Internacional De Praxiología Motriz, Huesca*.
- Lavega Burgués, P. (1993). Análisis praxiológico de los juegos tradicionales de competición y participación simultánea. *Apunts. Educació Física i Esports*, 1993, 32, 65-73.
- Lavega Burgués, P. (2010). Juegos tradicionales, emociones y educación de competencias. *II Curso de formación sobre O Patrimonio Lúdico. O Jogo Tradicional e as didácticas específicas*.

- Lavega Burgués, P. (2013). La toma de conciencia emocional en los juegos tradicionales psicomotores. EN: *Actas*. UNLP. FAHCE. Departamento de Educación Física. Honako webgunetik berreskuratua:
https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.3324/ev.3324.pdf
- Lavega, P. (2010). Juegos tradicionales, emociones y educación de competencias. *II Curso de formación sobre O Patrimonio Lúdico. O Jogo Tradicional e as didácticas específicas*.
- Lavega, P., Alonso, J. I., Etxebeste, J., Lagardera, F., & March, J. (2014). Relationship between traditional games and the intensity of emotions experienced by participants. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 85(4), 457-467
- Lavega, P., Magno, J. F., & Damian, S. (septiembre, 2013). Educar el bienestar emocional a través de la cooperación: Perspectiva de género. 10º Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias. La Plata, Argentina.
- Miralles Pascual, R., Filella Guiu, G., Lavega i Burgués, P. (2017). Educación física emocional a través del juego en educación primaria: ayudando a los maestros a tomar decisiones. *Retos: Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 2017 (31). 88-93.
- Lopez de Sosoaga Lopez de Robles, A. (2012). Significación de la educación física de primaria (6-12 años) en el País Vasco.
- Martínez-Santos, R., Founaud, M. P., Aracama, A., eta Oiarbide, A. (2020). Sports teaching, traditional games, and understanding in physical education: A tale of two stories. *Frontiers in Psychology*, 11, 581721. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.581721>
- Mendes, K., Silveira, R. & Galvão, C (2008). Revisión integrada: un método de investigación para incorporar la evidencia en salud y enfermería. *Ciencia y Enfermería*, São Paulo, 17 (4). 758-764.
- Méndez, A., & Fernández, J. (2010). Los juegos tradicionales infantiles: un marco privilegiado para el trabajo interdisciplinar y competencial. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, 33, 67-76.
- Molina Montoya, N. (2017). Aspectos éticos en la investigación con niños. *Ciencia y Tecnología para la salud Visual y ocular*, 16(1), 75-87.

- Muñoz, V., Lavega, P., Serna, J., Sáez de Ocáriz, U., eta March, J. (2017). Estados de ánimo al jugar en solitario o en co-operación: dos vivencias motrices y afectivas desiguales. *Anales de Psicología*, 33(1), 196-203
- Muñoz-Arroyave, V., Lavega-Burgués, P., Pic, M., de Ocáriz Granja, U. S., & Serna Bardavío, J. (2020). Los juegos tradicionales y los estados emocionales en educación secundaria y bachillerato. *Revista de Psicología del Deporte*, 30. 64-70.
- Murillo, M. I. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *El Cuervo de Sevilla*, 16.
- Oiarbide Goikoetxea, A., Martínez de Santos Gorostiaga et. al. (2014). Efectos de los juegos de cooperación-oposición en el ánimo de los universitarios. Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación. ISSN 1579-1726. Págs.. 58-62.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deportes y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Parlebas, P. (2010). Salud y bienestar relacional en los juegos tradicionales. *Juegos tradicionales y salud social*, 84.
- Pérez Bonachera, M. (2015). El juego tradicional.
- Rillo Albert, A., Sáez de Ocáriz Granja, U., Lavega i Burgués, P., Costes i Rodríguez, A., & March Llanes, J. (2020). Educar La Convivencia Escolar a Través de Juegos Tradicionales de Cooperación-Oposición. *Revista de Psicología del Deporte*, 2020, vol. 29, núm. 5, suppl 2, p. 45-53.
- Sáez de Ocáriz, Unai; Lavega, Pere; Mateu, Mercé; Rovira, Glòria (2014). Emociones positivas y educación de la convivencia escolar. Contribución de la expresión motriz cooperativa. *Revista de Investigación Educativa*, 32(2), 309-326. Honako webgunetik berreskuratua: <https://doi.org/10.6018/rie.32.2.183911>
- Sáez de Ocáriz Granja, U., & Lavega Burgués, P. (2015). Estudio de los conflictos en el juego en educación física en primaria. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte/International Journal of Medicine and Science of Physical Activity and Sport*, 15(57), 29-44.

- Salcedo Martí, P. I., Díaz Aroca, Álvaro, & Alcaraz-Muñoz, V. (2022). PROPUESTA EDUCATIVA PARA FAVORECER LA CONCIENCIACIÓN EMOCIONAL EN EDUCACIÓN FÍSICA CON NIÑAS Y NIÑOS DE ENTRE 8 Y 10 AÑOS. *Revista Española De Educación Física Y Deportes*, (436(4).
- San Frutos Muñoz, L (2020). Los juegos tradicionales: propuesta de intervención en Educación Primaria.
- Saraví, J.R.; Lombardo, N.; Orlovsky, M.; Laborda, R.; Aldao, J.; Marelli, M.; Peregrino, A.; Scazzola, G.; Manzur, J.; Ruffino, J.D. (2015) Lógica interna y Educación Física. Presentación de un proyecto de investigación [en línea]. 11º Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias, 28 de septiembre al 10 octubre de 2015, Ensenada, Argentina. En Memoria Académica.
- Seligman, M.E.P. (2002). La auténtica felicidad. México: Ediciones B.
- Tercero Padilla J.D., Zamora, L.E. Calderón, M.A. (2021). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños de Educación inicial, de la Escuela Santo Domingo de Guzmán, en el segundo semestre del año 2020.
- Uribe Pareja, I. D. (1997). Iniciación deportiva y praxiología motriz. *Educación física y deporte*, 19(2), 69-74.

ERANSKINAK

HEZKUNTZA
ETA KIROL
FAKULTATEA
FACULTAD
DE EDUCACIÓN
Y DEPORTE

Jarduera motorren ondorioak eta efektuak Euskal Autonomia Erkidegoko eta Nafarroako Foru Komunitateko jokalaririk gazteengan ikuspuntu holistikotik
Consecuencias y efectos de las tareas motrices en jóvenes jugadores de la Comunidad Autónoma Vasca y la Comunidad Foral de Navarra desde una perspectiva holística



PARTE HARTZAILEENTZAKO INFORMAZIO-ORRIA

Ikertzaile arduradunen identifikazioa

Asier Gonzalez Artetxe

e-posta: asier.gonzalez@ehu.eus

Telefono-zenbakia: 945 01 4184

Musika, Plastiketa eta Gorputz Adierazpenaren
Didaktika Saila

Hezkuntza eta Kirol Fakultatea

Juan Ibañez de Sto. Domingo kalea 1, 01006

Vitoria-Gasteiz

Asier Los Arcos Larumbe

e-posta: asier.losarcos@ehu.eus

Telefono-zenbakia: 945 01 3519

Gorputz eta Kirol Hezkuntza Saila

Hezkuntza eta Kirol Fakultatea

Lasartekoatea 71, 01007 Vitoria-Gasteiz

HOJA DE INFORMACIÓN PARA PARTICIPANTES

Identificación de los investigadores

Asier Gonzalez Artetxe

e-mail: asier.gonzalez@ehu.eus

Teléfono: 945 01 4184

Departamento de Didáctica de la Expresión
Musical, Plástica y Corporal

Facultad de Educación y Deporte

Calle Juan Ibañez de Sto. Domingo 1, 01006

Vitoria-Gasteiz

Asier Los Arcos Larumbe

e-mail: asier.losarcos@ehu.eus

Teléfono: 945 01 3519

Departamento de Educación Física y Deportiva

Facultad de Educación y Deporte

Portal de Lasarte 71, 01007 Vitoria-Gasteiz

Irudia 3 parte hartzaileentzako informazio orria



Familia agurgarriok,

Euskal Herriko Unibertsitateak (UPV/EHU) Lehen Hezkuntzako ikasleek heziketa fisikoko saioetan aurrera eramandako jokojolas tradizioaletan izandako bizipen emozionala aztertzeko ikerketa bat burutuko du. Bada, zuen seme-alabek bertan parte hartzea zeharo gustatuko litzaiguke. Ikerketan borondatez parte hartzekotan, ikasleek jasoko duten adostasun dokumentua beraiek zein gurasoek sinatuta ekarri beharko dute ikastetxera. UPV/EHUko Gizakiekin lotutako Ikerketetarako Etika Batzordeak (GIEB) ondutako adostasun dokumentuan aurki ditzakezue ikerketari dagokion informazio guztia, hala nola, bere helburuak edo esku-hartzearen nondik norakoak.

Eskerrik asko aurretiaz zuen ulermen eta prestutasunarengatik.

Adeitasunez,

Asier Gonzalez Artetxe
Euskal Herriko Unibertsitateko Hezkuntza eta
Kirol Fakultateko irakaslea

Estimadas familias,

La Universidad del País Vasco (UPV/EHU) va a llevar a cabo una investigación sobre la vivencia emocional del alumnado de Educación Primaria en las clases de Educación Física durante la práctica de juegos tradicionales. Por ello, estaríamos encantados de sus hijos e hijas participaran en el estudio. En caso de que acepten participar de manera voluntaria en la investigación, es necesario que traigan firmado al centro el consentimiento informado que se les va a entregar. En el consentimiento informado, elaborado por el Comité de Ética para las Investigaciones relacionadas con Seres Humanos (CEISH) de la UPV/EHU, podrán conocer la información relativa a la investigación como, por ejemplo, los objetivos o el procedimiento de la intervención.

Agradecemos de antemano su comprensión y colaboración,

Atentamente,

Asier Gonzalez Artetxe
Profesor de la Facultad de Educación y Deporte de
la Universidad del País Vasco

URKIDE

COLEGIO / IKASTETXEA / SCHOOL

Familia agurgarriok,

Euskal Herriko Unibertsitateak (UPV/EHU) Lehen Hezkuntzako ikasleek heziketa fisikoko saioetan aurrera eramandaiko jokojolas tradizioaletan izandako bizipen emozionala aztertzeo ikerketa bat burutuko du. Bada, zuen seme-alabek bertan parte hartzea zeharo gustatuko litzaiguke. Ikerketan borondatez parte hartzekotan, ikasleek jasoko duten adostasun dokumentua beraiek zein gurasoek sinatuta ekarri beharko dute ikastetxera. UPV/EHUko Gizakidekin lotutako Ikerketetarako Etikako Batzardeak (GIEB) ondutako adostasun dokumentuan aurki ditzakezue ikerketari dagokion informazio guztia, hala nola, bere helburuak edo esku-hartzearen nondik norakoak.

Eskerrik asko aurretiaz zuen ulemen eta prestutasunarengatik,

Adeltasunez,

Asier Gonzalez Artebe

Euskal Herriko Unibertsitateko Hezkuntza eta
Kirol Fakultateko irakaslea

Estimadas familias,

La Universidad del País Vasco (UPV/EHU) va a llevar a cabo una investigación sobre la vivencia emocional del alumnado de Educación Primaria en las clases de Educación Física durante la práctica de juegos tradicionales. Por ello, estaríamos encantados de sus hijos e hijas participaran en el estudio. En caso de que acepten participar de manera voluntaria en la investigación, es necesario que traigan firmado al centro el consentimiento informado que se les va a entregar. En el consentimiento informado, elaborado por el Comité de Ética para las Investigaciones relacionadas con Seres Humanos (CEISH) de la UPV/EHU, podrán conocer la información relativa a la investigación como, por ejemplo, los objetivos o el procedimiento de la intervención.

Agradecemos de antemano su comprensión y colaboración,

Atentamente,

Asier Gonzalez Artebe

Profesor de la Facultad de Educación y Deporte de
la Universidad del País Vasco

Irudia 4 Familientzako informazio orria

Nik, _____
_____ ikastetxearen
(IFK: _____) zuzendari gisa
eta ordezkatzen dudun erakundearen
izenean, "Jarduera motorren ondorioak eta
efektuak Euskal Autonomia Erkidegoko eta
Nafarroako Foru Komunitateko jokalariei
gasteengan ikuspuntu holistikotik"
ikerketara proiektua posible egiteko
konpromisoa hartzen dut, ikasleek parte
hartzea ahalbidetuz eta ikastetxeko
instalazioak utziz.

Izen-abizenak

Sinadura

_____ (e)n _____ (r)en _____ (e)an

Yo, _____ en
calidad de director/a del centro educativo
_____, cuyo CIF es
_____, adquiere el compromiso,
en nombre de la institución a la que representa,
de posibilitar el desarrollo del proyecto de
investigación "Consecuencias y efectos de las
tareas motrices en jóvenes jugadores de la
Comunidad Autónoma Vasca y la
Comunidad Foral de Navarra desde una
perspectiva holística", mediante la
participación de los alumnos/as del centro
educativo y la cesión de sus instalaciones.

Nombre

Firma

En _____ a _____ de _____ de _____

Irudia 5 Ikastetxearen baimena

Izen-abizenak: _____

Neska Mutila Adina: _____ Maila: _____

Jokoaren izena: _____

Joko-jolas honetan sentitu ditudan emozioak izan dira:

	EZER EZ	GUTXI	ZERBAIT	DEZENTE	ASKO
POZA					
EZESPENA					
UMOREA					
AMORRUA					
ZORIONA					
LOTSA					
BELDURRA					
AFEKTUA					
TRISTURA					

Irudia 6 GES-C eskala euskaratua

Bitakora kaiera

El Carmelo – 5. maila: 0. (familiarizazio) saioa – Ohitze prozesua

2023/1/11

- 14:30 – 14:35: koadernoan idatzitakoa....
- 14:35 – 15:00: koadernoan idatzitakoa...
- ---
- 14.30 Urmeak sarreeratik ikasgelara.
- .35 ikasleak eserita. Irakasleak oporren inguruan galdetu. Ea norbait falta den galdetu du.
- .38 Gure aurkezpena ikasleei.
- .40 Fitxen banaketa eta honi buruzko azterketa.
- .42 (gela) zer jarri behar dugu? Gela bakarra dira eta ez zekiten zer jarri.
- .44 Jaioterriaren inguruan zalantza
- .45-.51 betetako fitxak jaso.
- 51. 1.jarduera azaldu
- .53 Bikoteka jarri eta fitxak betetzen hasi.
- .54 bat bikote gabe, hirukote bati batu zaio.
- .57 Zalantzak emozio batzuen inguruan, Ezezpena? eta Amorrua?
- 15.07 Denek amaitu dute jarduera
- .09 1.jarduera zuzendu denen artean. Emozio-Paper bakoitza azaltzen hasi.
- .19 Motxilak prestatzen hasi eta beheruntz abiatu
- .27 Kiroldegian sartu
- .29 2. Jarduera azaldu.
- .41 Jarduera amaitutzat eman, denak bateratu.
- .43 Jarduera errepikatu denen artean.
- .55 3.jardueraren azalpena
- .57 Jarduerarekin hasi
- 16.04 Jarduera amaitu / Testa azaldu.
- .06 testa hasi
- .11 lehenek testa amaitu dute.
- .16 azkenek testa amaitu du.

El Carmelo – 5. maila: 1. () saioa –

2023/1/18

14.05 El Carmelo Ikastetxera iritsi

- .08 Irakaslearekin hitz egin ostean, kiroldegira abiatu gara.
- .10 Materiala atera dugu gordelekutik (petoak, txinoak, baloia eta pilotak).
- .13 Materiala kiroldegian kokatu.
- .28 Jokoetako material guztia eta testak egiteko beharrezkoa prest.
- .46 Ikasleak iritsi dira.

