

# JOLASTORDUAREN BEREZKO ESANAHIA

## BILATZEN

### GRADU BUKAERAKO LANA

**EGILEA:** Sancho Bermejo, Cristina.

**ZUZENDARIA:** López de Sosoaga López de Robles, Alfredo.

**2013/2014**



## LABURPENA

Gaur egun, jolastordua ez da eremu hain baloratua gizartearengandik. Agian izan daiteke, azken finean, hezkuntza eremuko zati txiki bat hartzen duelako soilik. Dena dela, horrek ez du esan nahi ez duela eskaintzen behar bezalako laguntzarik edozein arlotan. Dakigunez, jolastokia umeeek aske jokatzeko aukera ematen duen espazioa da eta hau aztertzea aberasgarria suertatzen da bai ikaskuntzari bai beste arloei dagokionez.

Beraz, esandakoa kontuan hartuz, Gradu Bukaerako Lan honetako oinarrizko eremua jolastokia izango da. Horrez gain, kasu honetan, Vitoria-Gasteizko Niño Jesus ikastetxeko jolastokian eta ezarritako denboran gauzatzen dena aztertuko da: bertako egoera motorrak. Hau aurrera eramateko, Pierre Parlebasen barne logikaren erabilera kontuan hartuko da, dagozkigun helburuak betetzeko emaitza eta ondorioak ateratzeko. Egoera motor hauen azterketa eginez, jolastorduan gertatzen dena bermatuko da eta eremu honek duen berezko esanahia eta garrantzia ematea lor daiteke.

**Hitz gakoak:** jolastordua, berezko esanahia, egoera motorrak, barne logika, Pierre Parlebas.

**AURKIBIDEA**

1. SARRERA .....	3
2. JUSTIFIKAZIOA, GAIAREN GARRANTZIA ETA ARLOAREN EGOERA	4
2.1. Jolastorduaren esanahia bermatzen. ....	4
2.2. Jolastordua eta ikaskuntza; aztertu nahi den eremuaren garrantzia. ....	6
2.3. Pierre Parlebasen teoria: egoera motorrak .....	9
2.4. Egoera motorren bereizketa .....	11
3. HELBURUAK.....	13
3.1. Helburu orokorra .....	13
3.2. Helburu espezifikoak .....	13
4. METODOA .....	14
4.1. Metodologia kualitatiboa.....	14
4.2. Metodologia kuantitatiboa .....	19
5. EMAITZAK.....	22
5.1. Erregistratutako egoera motorrak.....	22
5.2. Nolako harremanak sortzen dira? .....	24
5.3. Nola erabiltzen da espazioa? zalantza gradua eta azpi-eremuak.....	25
5.5. Denbora tipologia: Garailea finkatzen da? .....	27
5.6. Materiala eta honen erabilera.....	28
6. ONDORIOAK.....	30
7. HOBEEKUNTZA PROPOSAMENAK.....	32
8. BIBLIOGRAFIA.....	33
9. ERANSKINAK .....	35

## **1. SARRERA**

Gradu Bukaerako Lan honetan jolastordua izango da abiapuntua. Pixkanaka-pixkanaka agerian utziko denez, jolastorduak hainbat eta hainbat esanahi ezberdinak atxikirik izango ditu, baina azken finean, denek ikuspuntu berari bideratuta, alegia. Kasu honetan haratago joan nahi da, ikuspuntu berri bat gehituz, berezko esanahia bilatuz. Nahiz eta jolastordua ikaskuntza eremuko iraupen laburrekoa izan, honek baduela zer esana.

Idea hau aurrera eramateko nahian, jolastordu jakin batean sartzea pentsatu da eta bertan barnean gertatzen dena ikertzea. Ezarritako denbora zehatzean, honen barnean, hainbat egoera motor behatu izan dira. Ostean, egoera motor hauen azterketa egitera pasatu da, barnean ezkututzen diren gakoak agerian uzteko, hain zuzen ere. Hau modu egokienean bideratzeko, Pierre Parlebas egilea baliotsu ikusi da, bere teoria eta egitekoen artean, autore honek logika terminoaren bidez, egoera motorrak aztertzen baititu. Barne logika honek egoera motorren barneko egitura eta parte hartzaileek egiten dutena begitara ekartzen ditu.

Beraz, ideia horiek lanaren abiapuntua lirateke. Modu honetan, jolastorduen barnean zer gertatzen den eta bertako umeak zertan eta nola aritzen diren jakitea ahalbidetuko da eta honek guztiak jolastorduen berezko esanahia bilatzen lagunduko du.

## 2. JUSTIFIKAZIOA, GAIAREN GARRANTZIA ETA ARLOAREN EGOERA

Eremu hau lanean landuko den guztiari justifikazio egokia emateko unea izango da, bereziki. Jolastorduen esanahiarekin hasiera emango zaio, ikerketa honen oinarrizko eremua baita. Gero, eskola barnean lan egiten ari garenez, jolastorduak ikaskuntzan duen garrantzia eta umeen hezkuntzan dituen eraginak argi utzi nahi dira, baloratu gabeko eremu honek dituen indarguneak ateraz, kasu honetako zehaztapenari arreta jarri baino lehen, alegia. Ondoren, aztertu nahi denari buruzko argibideak izango dira azpimarratzeko, hau da, egoera motorrei buruzkoak, Parlebasen esanei jarraituz, batik bat.

### 2.1. Jolastorduen esanahia bermatzen.

Hasteko, jolastorduen definizio ezberdinak plazaratuko dira, autore ezberdinen esanetan kontzeptu honen esanahia bermatzeko, alegia. Humberto Gomezek (1995) zera dio jolastorduari buruz: “lapso de tiempo en el cual los escolares realizan espontáneamente actividades recreativas por gusto y voluntad propias y que merecen una esmerada atención por parte de los maestros de la institución”<sup>1</sup>.

Izan ere, autore honek bere dokumentuan grekoen ikuspuntu etimologikoari buruz hitz egiten du, zeintzuek “jolastordua” hitza (hiztegiaren arabera: sortzen gozatu, sortu, dibertitu, gauza berriak ezagutzen eta sortzen poztu...), lehen aldiz erabili baitzuten. Gainera, “aisia” hitzarekin erlazionatu zuten, irakaskuntza prozesuko instrukzioen ondoren Erabil zezaketen atsedena, alegia.

Modu berean, badaude zenbait autore beste definizio batzuk ematen dituztenak. Hauen artean, Pellegrini eta Smith (1993) aipatzeko. Hauek, Jarrett (2002) liburuan aipatuak, umeentzako atsedena bezala identifikatzen dute

---

<sup>1</sup> Gómez R, Humberto (1995). Valor pedagógico del recreo. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

jolastordua, ohiko denez ikasgela kanpoan ematen dena, eta gainontzeko eskola egunarekin konparatuz, egitekoa aukeratzeko eta norekin burutzeko askatasun handiagoaz gozaten dute ikasleek<sup>2</sup>. Azken finean, jolastordua autore ezberdinez definitua izan da, beti ere definizio tradizionalaren ikuspuntua galdu gabe, baina bakoitzak bere puntuak gozoan hartuz.

Rachel Sindelarrek ere bere ekarpena egin du hurrengo definizioa plazaratuz:

“El recreo se refiere a los momentos del día apartados para que los estudiantes de la escuela primaria tomen un descanso de sus tareas de clase, juegan con los compañeros y participan en actividades independientes y no estructuradas. La programación y la duración del recreo varían, pero tradicionalmente las escuelas han apartado tiempo para el recreo en la mañana o en la tarde (y a veces en ambas) además de tiempo extra para el recreo durante el período del almuerzo”<sup>3</sup>.

Amaitzeko, Jarrett eta Maxwelllek (2000) dira aipagarri; Olga Jarrett (2003) artikulutik ateratakoak. Hauek, eremu honen ezaugarriak bistakoena atsedenez osatuta dagoela adierazten dituzte, alegia. Artikulu berberean aipatzen diren Etnier eta bere lagunek (1997) beste ikuspuntu batean indarra jartzen dute, zera esanez: jolastorduan jarduera fisikoari eta jolasari eskainitako denborak ikasleen ikaskuntza globala hobetzen du (kognitibo, afektibo, motor eta sozialki).<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Jarrett, O. (2002). *El recreo en la escuela primaria: ¿Qué indica la investigación? (Recess in Elementary School: What Does the Research Say?)*. Champaign, IL: Eric Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education. Eric Digests datu-basetik. Berreskuratua hemen: <http://www.eric.ed.gov/PDFS/ED467567.pdfh>

<sup>3</sup> Sindelar, R. *El recreo ¿es necesario en el siglo XXI?* Universidad de Illinois U.S. Berreskuratua hemen: <http://ceep.crc.uiuc.edu/poptopics/recess-sp.html>.

<sup>4</sup> Jarrett, O. *Recess in Elementary School: What Does the Research Say?* Berreskuratua hemen: <http://www.ateachabout.com/pdf/RecessinElementarySchool.pdf>

## 2.2. Jolastordua eta ikaskuntza; aztertu nahi den eremuaren garrantzia.

Nahiz eta landu nahi den ideia zehatzagoa izan, eskola eremuaren barnean gaudenez, ulertzekoa suertatzen da jolastorduak ikaskuntzan eta baita umeengan zer nolako garrantzia inplikatzen duen aztertzea.

Lorenzo Luzuriagak (1995); Sente Rodolfo bere artikuluan azaltzen duen moduan, zera azpimarratzen du: “los recreos se establecieron en la escuela tradicional para romper la sucesión de clases en las que el alumno permanecía pasivo, y evitar la fatiga de éste”.<sup>5</sup>

Era berean, Pérezek eta Collazosek (2007) hauen artikuluan agertzen den bezala, jolastokiaren eta ikasgelaren arteko konparaketa egiten dute, non jolastokiak abantailak lortu dituen. Modu honetan, zera azaltzen da: ikasgelan haurrak ezin du aukeratu norekin eseri, jolastokian aldiz, nahi duenarekin jolastuko da; ikasgela espazio itxia da, jolastokia berriz, irekia; ikasgelan kontrola ia osoa bilakatzen da, jolastokian aldiz, zaila da, jolastorduak askatasuna du bere lagun, hau da, askatasun, gozamen eta aisialdirako espazioa da.<sup>6</sup>

Aipatzekoa da orain arte jolastordua hainbat analisisen produktua bilakatua izan dela, eskola espazioen barnean oinarritzko aspektua dela eta honek ikasleengan duen eraginean arakatu nahi dela. Izan ere, azken urteotan jolastokiaren eragina eta honek eguneroko eskola egunei eskaintzen dituen abantailak ikertu dira, nondik Evans eta Pellegrinik (1997) planteaturiko teoria ezberdinak atera izan diren. Hurrengo lerroetan azalduko diren hiru teoria ezberdin, eskolan egindako atsedenen inguruan, hain zuzen ere.

---

<sup>5</sup> Sente, R. (2005). *Genealogía del Recreo*. Berreskuratua hemen: [http://www.buenosaires.gov.ar/areas/educacion/programas/me/pdf/gen9\\_recreo.pdf](http://www.buenosaires.gov.ar/areas/educacion/programas/me/pdf/gen9_recreo.pdf).

<sup>6</sup> Chaves, A. L. (2013). Una mirada a los recreos escolares: El sentir y pensar de los niños y niñas. *Revista Electrónica Educare*, 17(1), 67-87. Berreskuratua hemen: <http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/download/4973/4767>

➤ Soberako energiaren teoria.

Teoria honek azaltzen du umeak denbora handiz geldirik izanez gero, hauen soberako energia handiagotzen dela. Egonezina, agitazioa, arretaren beherakada eta jarduerari erlazionatu gabeko jokabideak izango dira orokorrean, umeak atsedena behar duenaren seinale. Honela, jolastorduak, ariketa fisikoa egiteko aukera ematen die, asaskatzeko duten behar hura asetzeko aukera eskainiz. Evans eta Pellegrinik (1997) deskribatzen duten teoria honen arabera, asaskatzeko dagoen energia hau kanporatzerakoan soilik, prest izango dira gelara bueltatzeko eta behar bezala lan egiten jarraitzeko. Nahiz eta teoria honek onarpen handia izan, Smith eta Haganek (1980), beste batzuen artean, ez daude guztiz ados eta teoriaren zentzu fisiologikoari pisua kentzen diote.

➤ Berritasun teoria

Teoria honek azaltzen du umeak gelako jardueretan zenbat eta interes gutxiago izan, beraien arretak behera egingo duela, jolasteko denbora baten beharra sumatuz, berritasun puntua berriz ere agertzeko. Gauza da jolastorduak umei ikasgelako jarduerak ez diren beste batzuetan parte hartzeko aukera ematen diela. Horrela, ikasgelara bueltatzerakoan, ikasleak gelako jarduerak berritzaile eta original bezala ikusten dituzte berriz ere eta arretak gora egiten du.

➤ Heldutasun kognitiboaren hipotesia

Teoria honen kasuan, zera azpimarratzen da: umeek zein helduek gehiago ikasten dute jardueren artean atsedean tartekak erabiltzen badira. Ikuspuntu honen arabera, jolastorduak beharrezkoak bihurtzen diren atsedetak eskaintzen ditu, arreta gehituz eta jokabide egokiagoa ahalbidetuz.

Garrantzitsua da baita ere aipatzea jolastorduak umeak askatasunez, besteekin harremanetan egoteko, atsedean hartzeko, jolasteko, diseinatzeko eta bere arauak proposatzeko eremua eskaintzen duela. Era berean, edozein



motatako zailtasunak identifikatzeko eta hauek gailentzeko aukera ematen du; modu espontaneoan aritzeko espazioa denez, errazago identifikatzen dira umeei besteekin erlazionatzeko zailtasunak, baita partekatze, integratzeko edota jardueraren bat bideratzekoak.<sup>7</sup>

Jolastorduen garrantziari amaiera emateko eta orain arte esandako guztiari justifikazio egokiena emateko aburuz, hona hemen Garcia Monguek (1999); *Los significados de la motricidad en el recreo como caleidoscopio de la educación del ocio en la escuela* tesian aipatzen den bezala, ematen dion ikuspuntua:

“En aulas con hileras de pupitres en las que los niños y niñas permanecen gran parte del tiempo escolar (...): la represión y control del deseo de moverse, de jugar y hablar, y cuando se hace en un tono adecuado, ni muy alto ni muy bajo. Este sometimiento del cuerpo a la sedentación necesita de otros momentos que mitiguen los problemas de atención, aprendizaje y disciplina que pueden provocar. Aparecen así los recreos como tiempo para liberar el cuerpo, es lo que denominamos cuerpo desatado”.<sup>8</sup>

Beraz, esan daiteke orain arte emandako ikuspuntu honetan, eskola eremuan jolastorduen presentzia nahiko garrantzitsua suertatzen dela, aipatutako hainbat arrazoi direla medio. Nahiz eta orokorren balorazio gutxiko espazioa izan, ikasgelan landutakoarekin fusionatuz gero, laguntza handia eskaini dezake bai sortu daitezkeen zailtasunak zein umeen hezkuntza integrala bermatzeko.

Dena dela, gure kasuan, haratago joatea da jomuga. Emandako teoria ia guztietan ikuspuntu funtzionalista nagusi izan da, hau da, jolastordua erabili nahi izan da ikaskuntza formalean eragin positiboa bideratzen duelako, horrela,

---

<sup>7</sup> Sindelar, R. *El recreo ¿es necesario en el siglo XXI?* Universidad de Illinois U.S. Berreskuratua hemen: <http://ceep.crc.uiuc.edu/poptopics/recess-sp.html>.

<sup>8</sup> Martínez Muñoz, L.F.(2002). *Los significados de la motricidad en el recreo como caleidoscopio de la educación del ocio en la escuela*. Doktore-tesia. Valladolideko unibertsitatea, Hezkuntza fakultatea.

umeeek gehiago ikasteko modu formalean. Iritzietan tradizionaltasuna gailendu izan da, alegia, ikaskuntzan etekina lortzeko.

Orain, beste ikuspuntu bat azaldu nahi da, jolastorduak baduela bere berezko esanahia, non umeeek hainbat ekintzetan aritzen diren. Hots, ikusi denez, ikaskuntza formalean bigarren mailako laguntza emateaz gain, jolastorduak bere osotasunean ere baduela zer esana. Adibidez, aipatzeko da sozializatorako gune ezin hobea dela. Bertan, kideen artean, hainbat gauza ikasten dituzte: taldean lan egiten, irabazten zein galtzen ikastea, espazioa erabiltzen helburu ezberdinez... gainera, norberaren eta egoeren erreakzioak esperimendatzen dituzte. Izan ere, ez dago norbait zer eta nola egin behar duten esaten duena, beraz, bere hutsegiteetatik ikasiko dute eta ikasleen interesak agerian uzteko tokia ere bilakatuko da.

Laburtuz, lanaren beste puntu batean aipatuko den moduan, helburua Niño Jesus ikastetxeko jolastorduan gertatzen diren egoerak ikertzea izango da Pierre Parlebasen barne logika aplikatuta, jolastorduari berezko esanahia azalerratz eta bere garrantzia azpimarratuz. Beraz, agerian utziko da jolastorduetan umeeek zertan eta nola aritzen diren.

### **2.3. Pierre Parlebasen teoria: egoera motorrak**

Jolastorduari buruzko argibideak eta nolabaiteko informazio esanguratsua azaldu eta gero, orain, funtsezkoa da egoera motorrak era berean aztertzea. Honetarako, Pierre Parlebas eta bere teoria kontuan hartu izan dira. Dena dela, aurrera egin baino lehen argi utzi nahi da nor den autore hau eta zergatik aukeratua bilakatu den kasu honetan, alegia.

Pierre Parlebas, Humanitate Zientzia eta Letretan Doktore, Hezkuntza Fisikoko eta soziologiako irakasle, eta ENSEPen (*École normale supérieure d'éducation physique*) eta INSEPen (*Institut national du sport et de l'éducation physique*) katedraduna izan zen, bere irakasle lana, maila handiko kirolariekien praktikan jarritz. Autore honek, diziplina berria atera zuen mundura, *Ekintza*

*motorraren zientzia* edo *Praxiologia motriza* deiturikoa, non honen bidez jarduera fisikoen multzoa ikertzeko ezagutza zientifikoko eremu bat sortu baitzuen. Hemendik aipatzeko dira hainbat liburu, zeintzuek lan honetarako baliagarriak suertatu diren, hala nola, “Contribution a un lexique commenté en science de l’action motrice (1981)” edota “Elementos de sociología del deporte (1986)”.

Lan honetan, lehen esan bezala, jolastokia eta bere egoera motorrak aztertuko dira, eta honetarako jarraibide batzuk hartuko dira kontuan, hauen artean, egoera motorrak aztertzea barne logika aldetik, hain zuzen ere. Beraz, Parlebasen teoria baliotsua dela esan behar da, egoera motorra ez ezik, barne logika terminoa ere landu baitu. Beraz, autore egokiena kontsideratu daiteke eremu honetako kontzeptuei buruzko argibideak emateko.

Lehenik eta behin egoera motorra zer den definitu eta argituko da. Parlebasen (2001) hitzetan, zera da:

“Conjunto de elementos objetivos y subjetivos que caracterizan la acción motriz de una o más personas que, en un medio físico determinado, realizan una tarea motriz (...). Algunos elementos, de tipo objetivo, están directamente asociados a la tarea: características del espacio, de los instrumentos y sujetos, número de participantes, reglamento...; otros, de tipo subjetivo, remiten a las propiedades de las conductas motrices desarrolladas: motivaciones y percepciones de los jugadores, esperas y anticipaciones motrices... (...). Por extensión, diremos que el fútbol, el lanzamiento de disco, el piragüismo, el Cazador o darse un baño son situaciones motrices”.<sup>9</sup>

Labur esanda, espazioa, denbora, harremanak, materiala...z osatutako faktore multzo zein egoerak dira, ekintza motoreari erreferentzia egiten diotenak.

---

<sup>9</sup> Parlebas, Pierre (2001). *Juegos, deportes y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Bartzelona: Paidotribo.

Hainbat egoera motor ezberdin existitzen dira. Gorputz Hezkuntza munduan, ematen diren egoera motor guztietatik, Parlebasek (1981), honako hauek bereizten ditu:

- Instituzionalizatutako lehiakor erako egoera motor kodifikatuak: kirol joko instituzionalizatuak, kirola. Adibidez, futbola.
- Ez instituzionalizatutako lehiakor erako egoera motor kodifikatuak: jolas tradizionalak. Adibidez, oilo itsua.
- Kontsignaz legeztatutako egoera motorrak: helburu funtzional jakin batzuen lorpenera bideratutako jarduerak. Adibidez, K.o jolasa.
- Egoera motor askeak, kontsigna kodifikatu gabekoak: era askotako ingurunetako jarduera askeak, batez ere naturan. Adibidez, dantzan.

#### **2.4. Egoera motorren bereizketa**

Egoera motorren analisia egiteko orduan, Pierre Parlebasek (2001) egoera psikomotorrak eta egoera soziomotorrak bereizten ditu.

##### Egoera Psikomotorrak

Autore honentzat egoera psikomotorra honela definitzen da era zabalean:

“Situación motriz que no requiere interacciones motrices esenciales (...). Por definición, estas situaciones carecen completamente de comunicación praxica. El individuo actúa en ellas en solitario, sin trabar interacciones operatorias con ningún otro participante (lanzamiento de jabalina, barras asimétricas, esquí, vuelo sin motor, levantamiento de castillos de arena, resbaladas sobre una balsa helada, travesías a la aventura...)”.<sup>10</sup>

Beste modu baten esanda, egoera psikomotorretan norbanakoa bakarrik aritzen da eta beraz, ez du harremanik beste parte hartzaileekin.

---

<sup>10</sup> Parlebas, Pierre (2001). *Juegos, deportes y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Bartzelona: Paidotribo.

Egoera hauekin bukatzeko, Pierre Parlebasek aipatzen du umeen zein helduen jarduera psikomotor espontaneoak legio direla; hauetako asko kirol jolas tradizionalen barnean aurkitzen direla, adibidez, Tronpo, Aro, malabarak, arku-tiro... Aldiz, argi uzten du partekatutako arauak eta sozialki hedatuagoak diren jolas psikomotorrak gaur egun, kirolak direla, bereziki.

### Egoera soziomotorrak

Egoera soziomotorra Parlebasen esanetan zera da: “Situación motriz que requiere la realización de interacciones motrices esenciales (o comunicaciones prácticas)”. Esandakoari zentzua emanaz zera gehitzen du: “Esta situación puede manifestarse directamente en forma de comunicación motriz entre compañeros (cordada de alpinismo, pareja de patinaje, tripulación de vela, equipo de relevos...), como una contra comunicación motriz entre adversarios (asalto de esgrima, individuales de tenis, deportes de combate...), e incluso combinando ambas formas (deportes colectivos, juegos tradicionales como el Marro, la Bandera, Moros y cristianos...)”.<sup>11</sup>

Hau da, laburki, egoera motor hauetan parte hartzaileen artean elkarrekintza dago. Hau, laguntzazkoa, aurkaritzakoa edota bien konbinazioa izanik. Gure kasuan, seguruenik, egoera soziomotorrek hartuko dute pisua, jolastorduak era desberdinetan sozializazioan laguntzen baitu.

---

<sup>11</sup> Parlebas, Pierre (2001). Ibidem.

### 3. HELBURUAK

#### 3.1. Helburu orokorra

Ikertzea Niño Jesus ikastetxeko jolastorduan zer gertatzen den: umeak zertan eta nola aritzen diren, Pierre Parlebasen teoriaren aplikazioaz, jolastorduari berezko esanahia eta garrantzia emateko asmoz.

#### 3.2. Helburu espezifikoak

- A) Vitoria-Gasteizko Niño Jesus ikastetxeko jolastokian ematen diren egoera motorrak identifikatzea.
  
- B) Vitoria-Gasteizko Niño Jesus ikastetxeko jolastokian identifikaturiko egoera motorren azterketa barne logikaren alde hauetatik, bertan gertatzen dena agerian uzteko nahian:
  - a. Egoera motor bakoitzean ematen diren harreman motak identifikatzea eta biltzea. Ondorioz, jakin daiteke zer nolako harremanak sortzen diren.
  - b. Jolastokian egoera motorretan erabiltzen diren espazio tipologiak identifikatzea. Ondorioz, jakin daiteke hurrek jolastokian espazioa nola erabiltzen duten.
  - c. Jasotako jolastorduko egoera motor bakoitzeko denbora tipologia mugatzea. Garailearen papera erabiltzen da?
  - d. Vitoria-Gasteizko Niño Jesus ikastetxeko jolastokian aurrera eramandako egoera motorren materiala identifikatzea eta honen erabilera aztertzea. Horrela ,besteak beste, jakingo da zein neurritan hurrek jolasteko tresnak erabiltzen duten eta zein den jolastorduko kultura materiala.

## 4. METODOA

Hasteko, aipatzekoa da lan honetan erabilitako metodologia bi arloetatik landu dela: kualitatibotik (behaketa egiterakoan) zein kuantitatibotik (hartutako datu batzuk aztertzekoan), alegia. Beraz, garrantzitsua da arlo bakoitzaren azalpena ematea metodologia zehazteko.

### 4.1. Metodologia kualitatiboa

Lehenik, ikerketa metodologia kualitatiboan zentratuko da ikusmira, hau izan baita erabilitako oinarritzko metodoa.

Le Comptentzat (1995); Tojar Hurtado (2006) liburuan aipatua, ikerketa kualitatiboa honela ulertu daiteke: “una categoría de diseños de investigación que extraen descripciones a partir de observaciones que adoptan la forma de entrevistas, narraciones, notas de campo, grabaciones, transcripciones de audio y video cassettes, registros escritos de todo tipo, fotografías o películas y artefactos”<sup>12</sup>. Beste modu batean esanda, naturala den gertakari bat deskribatzen eta deskodifikatzen saiatzen diren interpretaziozko teknikak. Beraz, lan honetako kasuan, gertakari natural bezala jolastokian gertatzen diren egoera motorrak hartu dira, hauek geroago aztertuz eta deskodifikatuz, teknika desberdinen erabilpenarekin.

Baina, honekin aurrera egin baino lehen kontuan izan behar da metodologia kualitatiboak badituela bere barnean beste zenbait tradizio edo metodo, hauen artean, Tojar Hurtadok (2006) aipatzen ditu: etnografia, etnometodologia, fenomenologia, interakzio sinbolikoa, ekintzazko ikerketa, kasuen azterketak, teoria oinarritua, hermeneutika, psikologia ekologikoa, gizarte psikologia, ikerketa historikoa, ikerketa heuristikoa eta fenomenografia.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Tojar Hurtado, J.C. (2006). *Investigación cualitativa: comprender y actuar*. Madrid: Ed. La Muralla.

<sup>13</sup> Ibidem

Metodo hauetatik, lan honetara gehien hurbiltzen den tradizio edo metodoa etnografia da, hurrengo lerroetan azalduko dena.

Rodriguez Gomezek (1996) esaten du ikerketa etnografikoa, ikerketa metodo bat dela, zeinetik unitate sozial zehatz baten bizitzeko modua ikasten den, hau familia, klasea, irakasleen klaustroa, eskola... izan daiteke.<sup>14</sup>

Goetz y Le Compteren (1988) arabera, “los etnógrafos, ante todo, han de trabajar en escenarios donde los comportamientos se producen de forma natural. Deben ir hacia sus participantes; no pueden recurrir a contextos de laboratorio para la pureza del diseño, ni a audiencias cautivas por razones prácticas. Durante un periodo de tiempo ininterrumpido, deben mantener una interacción constante con los participantes”.<sup>15</sup>

Beraz, autore hauek esandako argibideak plazaratu eta gero esan daiteke, kasu honetan, etnografoaren papera bete dela, jolastokia eta bere egoera motorrak ikerketaren eremu naturala izanik, bertako parte hartzaileak behatuz eta nolabaiteko interakzioa mantenduz.

Dena dela, orain arte azalduko guztia aurrera eramateko, kontuan izan beharreko puntu bat “atezainaren” garrantzia da, gaztelaniaz, “portero” izenekoa. Tojar Hurtadok (2006) azaltzen du, gutxi gorabeherako laguntzailea den pertsona bat dela, zeinekin kontaktuan jartzea beharrezkoa izango den ikerketa eremura sartu nahi bada. Pertsona honek eremu horretan daukan hierarkia postua dela eta, eremuan jokatzeko beharrezkoa izango da honen baimena lortzea eta ikerketaren ondorioz kalterik ez dela sortuko baieztatzea. Beraz, lan honetan, eskola eremuko zuzendariarekin eta baita nire praktiketako tutorearekin hitz egin zen, aurrera eraman nahi zen proiektuari buruz jakitun izateko. Honetarako, zentroaren zuzendaritzara joatea eta bertan, nahi izan zena argi uztea funtsezkoa izan zen, akordio batera ailegatzeko eta denen

---

<sup>14</sup> Rodriguez Gomez, G. eta lag. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Granada: Ed. Aljibe.

<sup>15</sup> Goetz, J.P., Le Compte, M.D. (1988). *Etnografía y diseño cualitativo en investigación educativa*. Madrid: Ed. Morata.



arteko lana errazteko. Egia esan, ez zen inolako eragozpenik suertatu plazaratutakoa aurrera eramateko esandako tokian eta denboran, alegia.

#### 4.1.1. Behaketa parte-hartzailea

Lehengo ideiara bueltatuz, ikerketa kualitatibo hau aurrera eramateko, zenbait tekniken erabilpena funtsezkoa bilakatu da datuen jasotze esanguratsua eman dadin. Izan ere, arlo kualitatiboan hainbat teknika ezberdin aurki daitezke. Tojar Hurtadok (2006), egunerokoak, dokumentuak, behaketa parte hartzailea, elkarrizketa kualitatiboa, teknika biografiko narratzaileak, ikusmen teknikak, eztabaida taldeak, teknika parte hartzaileak eta beste teknika batzuk aipatzen ditu, hain zuzen ere. Aipatutako teknika ezberdinetatik, behaketa parte hartzailea izan da lan honetan indarra hartu duen teknika, bilatzen ziren eta ikerketak dituen ezaugarriak direla eta, erabilgarrien sumatu izan den teknika, alegia. Beraz, behaketa zertan datzan argi utzi beharko da hurrengo lerroetan.

Sierra Bravok (1984); Edel G. (2004) ko liburuan aipatua, zera esaten du:

“La observación (...) es la inspección y estudio realizado por el investigador, mediante el empleo de sus propios sentidos, especialmente de la vista, con o sin ayuda de aparatos técnicos, de las cosas y hechos de interés social, tal como son o tienen lugar espontáneamente (...), o preparados o manipulados, es decir controlados de alguna forma por el investigador (...), en el tiempo que acaecen y con arreglo a las exigencias de la investigación científica”.<sup>16</sup>

Van Dalen eta Meyerrek (1981) gogoan hartzen dute honako hau: “La observación juega un papel muy importante en toda investigación porque le proporciona uno de sus elementos fundamentales: los hechos”.<sup>17</sup> Edel Mendicoak (2004), aldiz, baieztatzen du gaur egun, hainbat soziologo, antropologo, psikologo eta langile sozialek, besteak beste, behaketa teknika kualitatiboa erabiltzen dute bere ikerketak burutzeko.

<sup>16</sup> Edel Mendicoa, G. (2004). *Manual teórico-práctico de investigación social*. Buenos Aries: Ed. Espacio.

<sup>17</sup> Van Dalen, D.B. (1981). *Manual de técnica de investigación educacional*. Barcelona: Ed. Paidós.

Beraz, Gradu Bukaerako Lan honetan, ikertu nahi denari buruzko datuak jasotzeko, behaketa teknika erabili da. Baina behaketen artean, badaude hainbat teknika ezberdin, bakoitza bere ezaugarri bereizgarriekin. Kasu honetan, egindako behaketa mota nagusia, parte hartzailea kontsideratzen da. Hala ere, aipatzekoa bada ere, honekin lanean hasi baino lehen, behaketa orokorra erabili zela. Hots, Sierra Bravok esaten duen bezala, lehen kontaktu bat mantendu da ikerketa burutu nahi den eremuarekin, honen oinarrizko ezagutza bat lortzeko, gero ikerketa prestatzerakoan eta egiterakoan lagunduko duena.<sup>18</sup> Lehen kontaktu hau, Practicumaren lehen asteetan egin zen honen ikastetxearen jolastokiaren behaketa orokorra eginez, eremuaren berezitasunak kontuan hartzeko.

Etapa hori bukatutakoan, behaketa parte hartzailearen teknikak hartu zuen txanda. Jakin, behaketa mota honen barnean, bereiz daitezkeela behatzaile parte hartzailearen rola eta parte hartzaile behatzailearen rola, hain zuzen ere (Goc-Karp, 1989; Molina, J. P.; Beltrán, V. J. dokumentuan aipatua.)<sup>19</sup>. Hauek, rol funtzioaren eta ikertzailearen parte hartze graduaren araberrakoak izango dira. Lan hau burutzeko jolastokian egindako behaketa behatzaile parte hartzaile izendatutako motaren barnean sar daiteke, behaketan, parte hartzean baino enfasi gehiago jarri da eta.

#### 4.1.2. Eremuan hartutako oharrak

Rol hau betetzeko, metodologia kualitatiboan badaude zenbait tresna ezberdin, datuak jasotzeko erabilia direnak. Hauen artean, “notas de campo” izeneko tresna hartzea funtsezko suertatu zen, egunero behatutako egoera motorrak erregistratzeko, biltzeko eta behaketan bereganatutako guztia ez galtzeko asmoz. Tresna hau, ikerketarako esanguratsuak diren aspektu guztiak biltzeko tresna bezala hartu daiteke. Honen erabilera, kasu honetan, honela

---

<sup>18</sup> Sierra Bravo, R. (1985). *Técnicas de Investigación Social: Teoría y ejercicios*. Madril: Ed. Paraninfo.

<sup>19</sup> Molina, J. P.; Beltrán, V.J. (2007). *INCOMPETENCIA MOTRIZ E IDEOLOGÍA DEL RENDIMIENTO EN EDUCACIÓN FÍSICA: EL CASO DE UN ALUMNO CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL*. Berreskuratua hemen: [dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3322993.pdf](http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3322993.pdf)

burutu zen: koaderno baten erabilera hautatu zen, non jolastokian behatutako egoera motor ezberdinak, modu kronologikoan eta eskematikoan apuntatzen ziren. Txantilo baten erabilera ere erabili zela aipatzekoa da, jasotako datu ezberdinak hobeto erregistratzeko. Txantilo hau lehenagoko egunetan marraztu zen orri txuri batean, jolastokiaren mugak eta zelaien marrak bertan finkatuz (3.eranskina).

#### **4.1.3. Argazkiak**

Horretaz gain, kontratu bat sinatu zen, jolastoki eta ikasleen argazkiak ateratzeko baimena ematen zuena, eta hauen erabilera, gradu bukaerako lan honetarako soilik mugatzen zuena. Modu honetan, lan honetan erakutsiko den guztia justifikatuta uzten da, egiazkotasuna eta legezko eremu batean jokatu dela bermatuz.

Arinagoko paragrafoan esandakoari esker, behaketa denboran barnean umeen zein instalazioen argazkiak atera izan dira, zeintzuek arlo kualitatibo hau errefortzatu eta finkatuko duten. Ikusi 2.eranskina.

#### **4.1.4. Zailtasunak**

Beste alde batetik, ikerketan zehar sortutako zailtasun metodologikoak aipatzea beharrezkoa jotzen da, geroagoko datuen eta ateratako ondorioen baliagarritasuna ezagutzeko, alegia. Aipagarri den oinarrizko zailtasuna, eremuarekin erlazio zuzena izan du. Hasiera batean, ikastetxe honetako jolastorduan zehar erabilitako hiru eremu ezberdinak aztertzea finkatuta zegoen, polikiroldegia, oinarrizko patioa eta eremu itxi berdea. Kontuak direla kontu, zail egiten zen behar bezalako datuak hartzea eremu guztietan, denbora eta beste kontuak zirela medio, beraz, espazioaren mugaketa egin zen, oinarrizko patiora, hain zuzen ere.

Autore ezberdinen esanak, zenbait teoria eta egindako ekarpenak azaldu eta gero, arlo kualitatiboari bukaera emateko moduan, modu orokorrean egin den lana aipatzea baliagarri ikusten da, metodologian barnean zer egin den argi

usteko. Beraz, esan beharra dago, lan honetan jolastokia eta bere egoera motorrak aztertu direla, praktikaldian izandako ikastetxetakoak, Gasteizko Niño Jesus Ikastetxekoak, hain zuzen ere. Hiru aste hartu ziren behaketa parte hartzailearen rola burutzeko, asteko egunetako jolastorduek aztertuz, hauek hogeita hamar minutukoak izanik. Minutu hauetan zehar, jolastokiaren toki ezberdinak hartu ziren kokapen erreferentzia gisa, behaketa hobeto osatzeko asmoz, datuak orri batean apuntatuz era eskematiko batean. Argazki batzuk ere atera ziren, informazioa osatuagoa egiteko, alegia.

#### **4.2. Metodologia kuantitatiboa**

Metodologia kuantitatiboaren aztarna ere badago lan honetan, jasotako datuak ordenatze eta emaitzak interpretatzerako orduan, hain zuzen ere. Beraz, hau argi ustea komeni da baita ere.

Zenbait egileren arabera, “metodologia cuantitativa” liburuan argi uzten duten bezala, metodologia kuantitatiboak datuak modu zientifikoan aztertzea ahalbidetzen du, bereziki zenbakiak erabilia eta gehienetan estatistikako eremuko tresnak aplikatuz.

Kasu honetan, jolastokian jasotako datu esanguratsuak aztertzerakoan agertu da metodologia honen aztarna, hain zuzen ere. Hau aurrera eramateko, taula ezberdinak sortu dira Excel bitartez, non lehen jasotako datu horiek ordenatu eta sailkatu diren. Kasu batzuetan, erabilitako hitzei zenbakizko balioa eman zaie, emaitzak argi uzteko. Erabilitako taula horietatik hainbat teknika grafiko zein emaitza atera dira zeintzuek lanaren beste puntu batean interpretatuak izan diren. Guztira, 3 taula eta 8 teknika grafiko plazaratuko dira, hauetako bakoitza dagokion helburuari bideratuta dagoela.

Beraz, hurrengo lerroetan agertuko diren emaitzak ateratzeko, 3 asteko behaketa (15 lan egun: 450 minutu) burutu zen Niño Jesus Ikastetxeko oinarritzko jolastoki eremuan. Bertan, Lehen Hezkuntzako ikasleek, aipatutako denboran eta espazioan egindako egoera motorrak erregistratu ziren.

Egoera motorren azterketa, barne logikaren ikerketan oinarritzen da lau eremutan bananduz: harremanak, espazioa eta honen erabilera, denbora eta erabilitako materiala, batik bat. Kontuan hartutako lau eremu hauek matematikoki modelatuak izan daitezke eta dagozkien adierazpen motorrei igortzen dute.

Barne logika zera da: “el sistema de los rasgos pertinentes de una situación motriz y de las consecuencias que entraña para la realización de la acción motriz correspondiente” (Parlebas, 2001: 302).<sup>20</sup>

Egoera motor bakoitzak badu barne logika espezifikoa bat zeinek protagonistei arazo jakin batzuk konpontzera edota egokitzapenak egitera orientatzen dituen. “*Educación física del siglo XXI*” artikuluan modu metaforikoan azaltzen den bezala, esan daiteke jolas guztiek partitura bat dutela (barne logika), zeinek musika sortzeko interpretatzen diren nota musikalen konposizioa eta banaketa erakusten duen (ekintza motorrak). Nota bakoitzak zentzua izango du zati musikalaren osotasunean ulertzen bada; beraz, dena ahokatzeko eta erlazionatzeko den sistema baten aurrean gaude. Bukatzeko, zera gehitzen da:

“El músico experto al acudir al pentagrama sobre el que se describe la composición de una canción (juego), rápidamente descubre sus propiedades, su organización interna y las dificultades los intérpretes tendrán que resolver (nos estamos refiriendo a su lógica interna)”.<sup>21</sup>

Jolasaren barne logikak orduan, edozein protagonistari beste jokalariekin modu singular batean erlazionatzeko exijitzen dio (aurkaritzan / lankidetzan), materialarekin, espazioarekin eta denborarekin, gauza bera. Erlazio guzti hauek eta hauen ondorio praxikoak, barne logika osatzen dute, hain zuzen ere.

---

<sup>20</sup> Parlebas, Pierre (2001). *Juegos, deportes y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.

<sup>21</sup> Lavega, P. *Educación física del siglo XXI*. Berreskuratua hemen: <http://www.accafide.com/documentos%20de%20consulta/v%20simposium/ponencias/PONENCIAPERELAVEGA.pdf>

Ikerketan honen helburua zera da: Ikertzea Niño Jesus ikastetxeko jolastorduan zer gertatzen den eta umeeek zertan zein nola aritzen diren, Pierre Parlebasen teoriaren aplikazioaz, jolastorduari berezko esanahia eta garrantzia emateko. Beraz, honi buruz erantzuna jasotzeko egoera motorren barne logikari dagokien ezaugarrien azterketa erabili da metodologia bezala. Metodologia eremuan azaldu den moduan, ateratako datuak arlo kuantitatiboari lotuta daude baina beti ere interpretatzerako orduan ikuspuntu kualitatiboa ere kontuan izango da. Amaitzeko garrantzitsua da argitzea, ikerketan ehunekoak ateratzean, ez dela jarduera bakoitzaren denbora hartu, baizik eta jarduerakopuruaren arabera burutu dela, hau da, maiztasuna hartu da kontuan, ez egoeran emandako denbora.

## 5. EMAITZAK

### 5.1. Erregistratutako egoera motorrak

Aipatutako ikastetxearen jolastorduan bizi izandako 450 minutu horietan, Lehen Hezkuntzako ikasleek aurrera eramandako egoera motorrak behatu eta erregistratu ondoren, 131 egoera motor produzitu direla esan daiteke. Jarraian, beheko taulan, emaitzari lotutako xehetasunak eskaintzen dira.

EGOERA MOTORRAK	KOPURUA
<i>Pase misi</i>	1
<i>Alturita</i>	1
<i>Ziba</i>	1
<i>Txingoka</i>	1
<i>Zapata zuria</i>	1
<i>Katea</i>	1
<i>Bonba</i>	1
<i>Nor izan da?</i>	1
<i>Pilota hegalaria</i>	2
<i>Esku pilota</i>	2
<i>Hogeiabat</i>	2
<i>Pinua</i>	3
<i>Oilo itsua</i>	3
<i>Zapiaren jolasa</i>	3
<i>Gogoak</i>	4
<i>Saskibaloï partidak</i>	5
<i>Gimnasia erritmikoa</i>	5
<i>Borrokak</i>	5
<i>Dantzan</i>	9
<i>Harrapaketak</i>	10
<i>K.O jolasa</i>	14
<i>Futbol partidak</i>	56
<b>GUZTIRA:</b>	<b>131</b>

1. Taula: erregistratutako egoera motorrak

Taulan hautematen den bezala, 131 egoera motor erregistratu dira. Hala ere, kontuan izan hauetako batzuk behatutako denbora tartean errepikatzen direla, 22 egoera motor ezberdinetara ailegatuz, alegia. *Futbol partidak* izan dira eskaintza handikoenak (56 egoera motor erregistratuak). Beste egoera

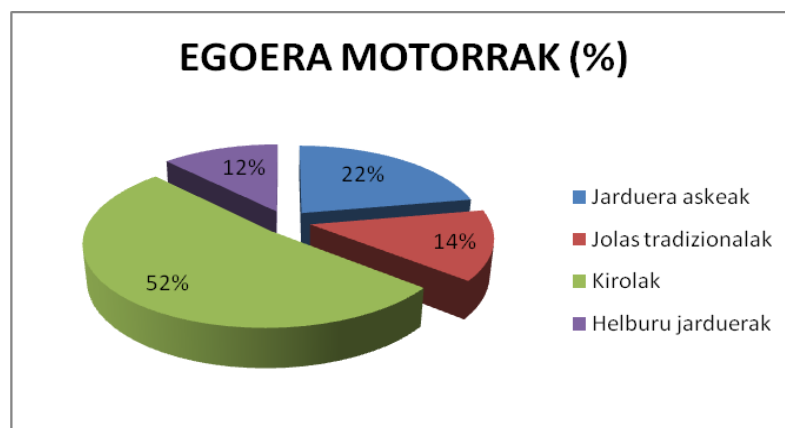
motorrak, ostera, bost errepikapenetara ere ez dira ailegatzen erabilitako denbora jakinean (*Pase misi, alturita, ziba, zapata zuria, katea...*).

Parlebasek (1981) egoera motorren egindako bereizketa kontuan hartuz, erregistratutako 131 egoera motor hauek lau talde ezberdinetan sailkatuak izan dira: Jarduera askeak, jolas tradizionalak, kirolak eta helburu jarduerak. Horrela, argiago utzi nahi da ikasleen egoera motorrak norantz bideratuak zeunden eta zertan aritu izan diren denbora tarte jakinean. Jarrain agertzen den *2.Taulan* aipatutako sailkapena eta bakoitzari dagokien egoera motor kopurua ikus daiteke.

EGOERA MOTOR MOTAK	KOPURUA
Jarduera askeak	29
Jolas tradizionalak	18
Kirolak	68
Helburu jarduerak	16
<b>GUZTIRA:</b>	<b>131</b>

2. Taula: erregistratutako egoera motorrak sailkatuta

Ondoren, *1. Grafikoa* izango da aipatzeko, non agerian utziko den banatutako zati bakoitzak osotasunarekiko hartzen duen portzentajea. Honi bidez, argi ikusten da *Kirola* eremuak besteen artean hartutako indarra, guztiaren erdia baino gehiago dela (%52). Hau da, 131 egoera motorretatik, 68 dira kirol eremukoak. Bigarren, *jarduera askeak* daude (%22), *Kirola* eremutik nahiko aldentuta. Azkenik, gainontzeko taldeen artean ia berdinketa sortzen da, hots, *jolas tradizionalak* %14a eta *helburu jarduerak* %12a hartuz.



1. Grafikoa: egoera motor moten portzentajea



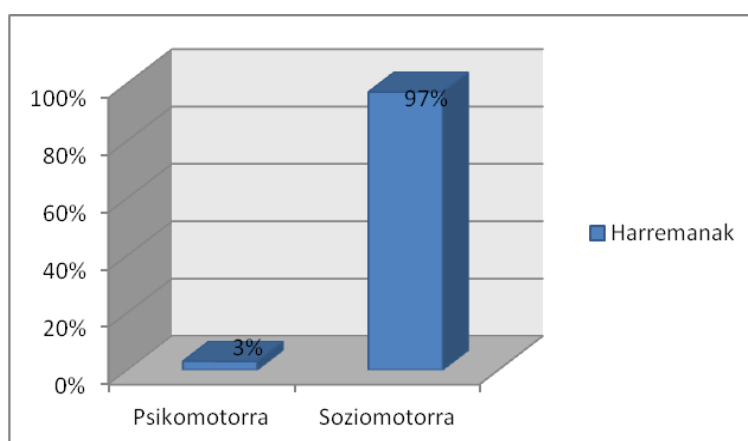
Nahiz eta oinarrizko helburua ez izan, interesgarri hartzen da sexuen banaketa esparru hauetan, alegia. Kirol eremuan ia parte hartzaile guztiak gizonezkoak dira. Adibidez, maiztasun handiko egoera motorra hartzen bada, hots, futbol partida, jokalarien artean neska bat soilik ikus daiteke batzuetan, besteetan ez da emakumerik. Jolas tradizionalen eremuan sartuz gero, gauzak aldatzen dira nabarmen. Neskak dira gailentzen direnak eta mutil gutxiren parte hartzea sumatu izan da behaketan.

### 5.2. Nolako harremanak sortzen dira?

Harremanei dagokienez, 3.taulan eta 2. grafikoan hautematen diren emaitzak erregistratu dira. Hots, erregistratutako egoera motor ezberdinetan, sortu diren harremanak soziomotorrak (parte hartzaileen artean harremana) eta psikomotorrak (harremanik ez) izanik. Hauetako %97a harreman soziomotorrek hartu dute, harreman psikomotorrek, aldiz, %3a, soilik. Beraz, harreman soziomotorren indarra agerian uzten da (131 egoera motorretatik, 127k izan dute interakzio soziomotorra).

HARREMANA	KOPURUA	PORTZENTAJEA
Psikomotorra	4	3%
Soziomotorra	127	97%
Guztira:	131	100%

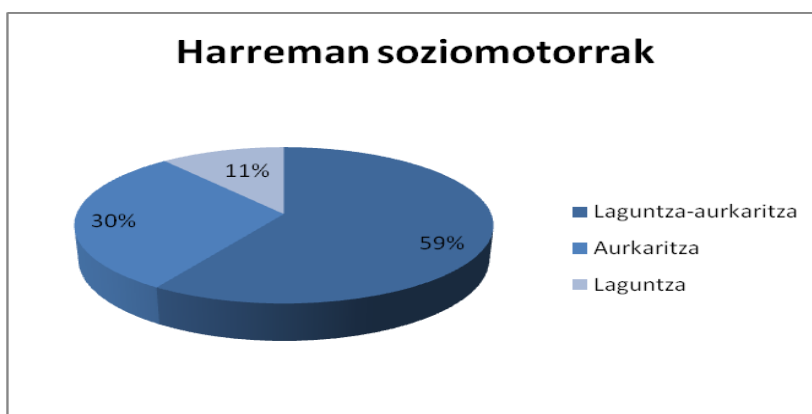
3. Taula: egoera motorretan ikasleek izandako harreman motak



2. Grafikoa: harreman moten portzentajeak

Marko teorikoan aipatu bezala, harreman sozimotoeen barnean, hiru motatako komunikazio motor existitzen dira: laguntzazkoa, aurkaritzakoa eta laguntza-aurkaritzakoa, hain zuzen ere. Kasu honetan, aztertutako egoera motorretan, hiru komunikazio motoreen presentzia ikusi da, beti ere batzuen besteena baino handiagoa izanik.

Beheko 3. *Grafikoa* baieztatzen den moduan, laguntza-aurkaritzako harremanak izan duten egoera motorrak izan dira presentzia handienekoak, totalaren %59a hartuz, hau da, erdia baino gehiago (harreman sozimotoerreko 127 egoeretatik, 75). Bigarren postua, aurkaritza soilik izan duten egoera motorrak hartzen dute (%30 hartuz) eta azkenik, laguntzazko harremanak daude portzentaje baxuenarekin (%11a). Portzentaje hauek harreman sozimotoerreko egoeretatik espresuki atera dira, hau da, 131 egoera motor guztiak mugatu eta sozimotoorrak direnak kontuan hartu dira soilik, hauek 127 egoera motor bilakaturik.



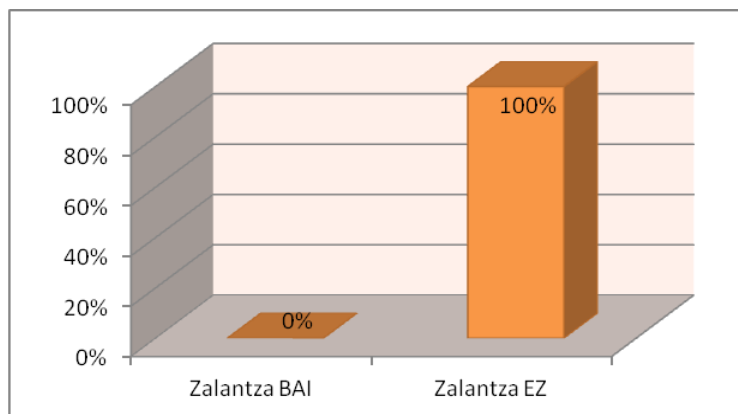
3. *Grafikoa: egoera motorretako harreman sozimotooreen portzentajeak*

### 5.3. Nola erabiltzen da espazioa? zalantza gradua eta azpi-eremuak

“*Tema 4.- Análisis estructural y funcional de los juegos deportivos*”<sup>22</sup> dokumentuan aipatzen den moduan, Parlebask (1987) kirol espazioaren ezaugarriak kontuan hartuz, bi motako espazio-egoera bereizten ditu lehendabizi: espazioa egonkorra eta estandarizatua duten egoerak (zalantza ez) eta espazioa ezegonkorra eta zalantzarikua duten egoerak (zalantza bai).

<sup>22</sup> Jimenez, F. *Tema 4.- Análisis estructural y funcional de los juegos deportivos*. Berreskuratua hemen: [http://campusvirtual.uil.es/ocw/pluginfile.php/3704/mod\\_resource/content/0/TEMA4Ide-11-12.pdf](http://campusvirtual.uil.es/ocw/pluginfile.php/3704/mod_resource/content/0/TEMA4Ide-11-12.pdf)

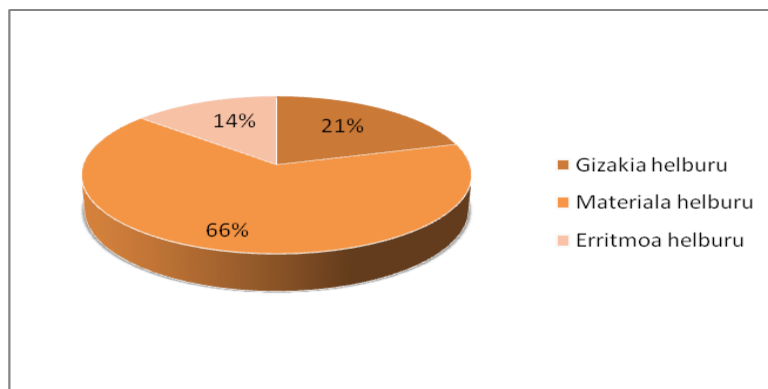
Orain gauden kasuan, erregistratutako egoera motor guztiak espazio berean egin ziren, hots, ikastetxeko oinarrizko jolastokian. Beraz, beheko grafikoan ikus daitekeen moduan, %100ean espazio egonkor eta estandarizatu batean aritu dira.



4. Grafikoa: egoera motorren zalantza gradua

Azpi- eremuei buruz hitz egiterakoan, helburuen arabeko espazioaren banaketan arreta jartzen da, egoera motor bakoitzean espazioaren erabilera helburu bat edo beste bati bideratuta egongo da eta. Beraz, espazioaren banaketa 3 helburutan oinarritu da: Gizakia helburu, materiala helburu eta erritmoa helburu.

5. Grafikoan hautematen den moduan, materiala helburu moduan, %66ko portzentajearen izan da nagusi (131 egoera motorretatik 86tan). Helburu honetako egoera motorren adibide, *futbol- partidak, K.O, esku-pilota...* Batzuetan, *Txingoka* jolasean bezala, eremu jakin batean sartu behar da materiala, gainontzekotan gehienetan, materiala objektu mugikari batera ailegatzea da helburu: atea, kanasta... Bigarren, %21ko portzentajearen, LHko umeek gizakia helburua izan dute, hau da, espazioaren erabilera beste umeengandik baldintzatua izan da. Aurkaria harrapatzeri (pertsekuzioko jolas tradizionaletan: *alturita, katea...*) edota arrastatzeri adibidez, *borroketan*. Azkenik, %14ko portzentajearekin erritmoa helburu dituzten egoera motorrak geratzen dira, hots, estetika edo trebetasun puntu handiak dituzten egoerak.



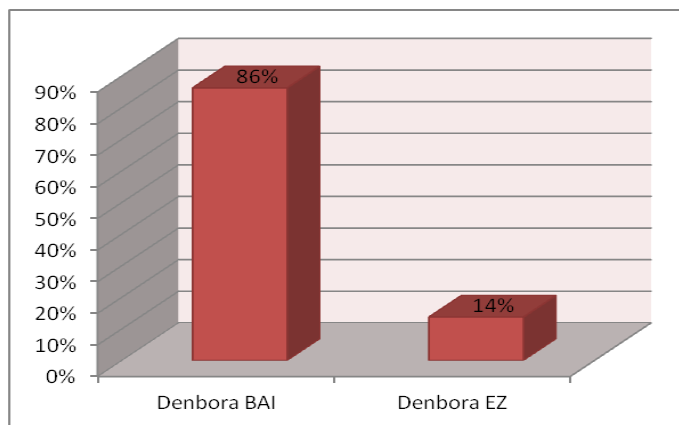
5. Grafikoa: helburuen arabeko espazioaren banaketa

### 5.5. Denbora tipologia: Garailea finkatzen da?

*Análisis praxiológico de la educación física de primaria (6-12 años) en el país vasco* artikuluan aipatzen denez, badaude ezberdin bukatzen diren egoera motorrak. Batzuetan garailea dago, hauetan garailea izatearen helburuarekin jolastuz. Jolasaren arauak izango dira garailea determinatuko dutenak, alegia. Egoera motor hauetan denbora tipologia lineala da, jolasa hasi, garatu eta bukatzen da. Besteetan, aldiz, ez dago garailerik. Egoera motor horien helburua jolastea eta partekatzea da. Egoera motor hauen ekintzak ziklikoak dira, behin eta berriz errepikatzen dira. Beraz, bukaera kanpo kausaren batek determinatuko du.<sup>23</sup>

Gure kasuan, bi motako egoera motorren presentzia hauteman da: irabazlearekin eta irabazle gabe, hain zuzen ere. Beheko 6. *Grafikoan* bereizten den moduan, %86ko portzentajea umeei garailea dituzten egoera motorretan aritu izan dira. Hauen artean, futbol partidak, borrokak, zapiaren jolasa... aipatzeko dira. Garailerik gabeko egoera motorrak gutxiago erabili dira jolastokian, %14ko portzentajera ailegatuz. Hemen aipatzeko, adibidez, dantzak.

<sup>23</sup> López De Sosoaga, A. (2010). *Análisis praxiológico de la educación física de primaria (6-12 años) en el país vasco: un estudio de casos*. Acción motriz (revista nº5).

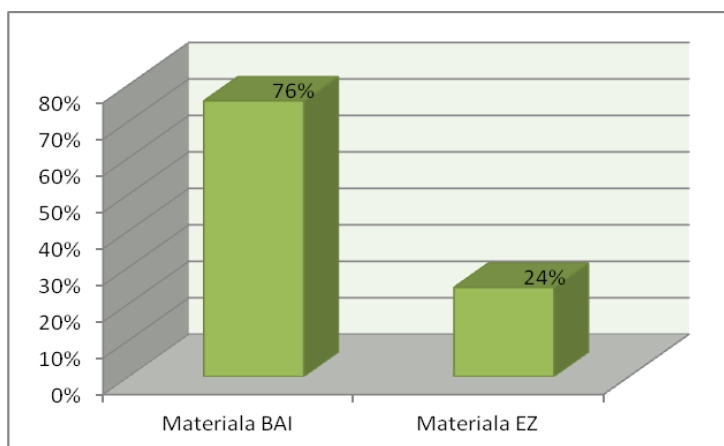


6. Grafikoa: egoera motorretako irabazlearen presentzia

### 5.6. Materiala eta honen erabilera

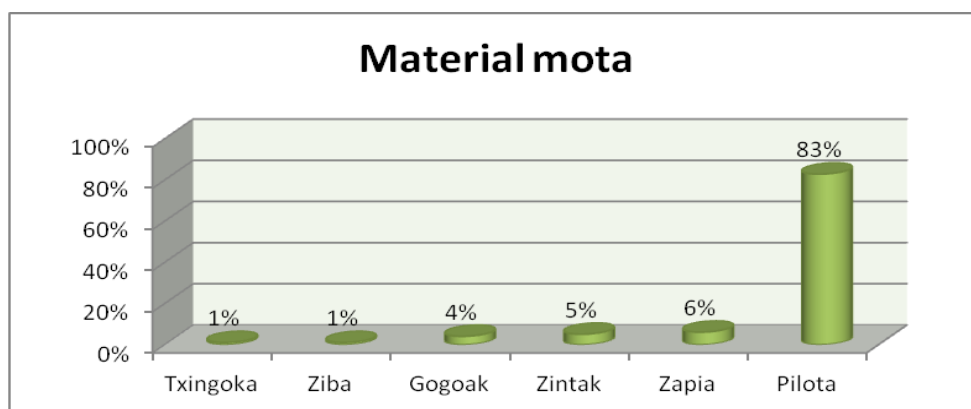
Materiala eta honen erabileraren azterketari dagokionez, lehenik, funtsezkoa suertatzen da aipatzea umek aske direla nahi duten materiala etxetik ekartzeko eta jolastorduan hura erabiltzeko. Horrez gain, Gorputz Hezkuntzan erabiltzen den materialaren biltegi bat irekita uzten da, bertako materiala eskuragarri utziz.

Argibide horiek eman eta gero, emaitzan jarriko da arreta. 7. Grafikoan bereizten den era berean, umek egoera motorren %76tan materiala erabili izan dute (131 egoera motorretatik 99tan). Honen adibide, saskibalo partidak, K.O, gogoak... dira. Egoera motorren %24 alditan berriz, ez da materialaren presentzia agertu (131 egoera motorretatik 32tan). Kasu honetako egoera motorrak, adibidez, borrokak eta harrapaketak dira.



7. Grafikoa: egoera motorretan materialaren erabilera

Bukatzeko, baliotsu suertatzen da zer nolako material mota erabili izan den ikerketa eremu eta denboran. Beraz, 8. *Grafikoa* aipagarri da. Bertan material mota bat gainontzekoetatik era nabarmenean bereizten da. Hau, pilotaren kasua da, materiala erabilitako egoera motorren %83an gailentzen da, besteak aldiz, nahiko portzentaje baxuan geratzen dira: zapia %6ean eta gainontzekoak ez dute %5a gainditzen.



8. *Grafikoa: aztertutako egoeretan erabilitako material mota*

Atal honi bukaera emateko esan, hemen esandako eta azaldutakoa izan dela egiatan jolastorduan gertatu izan dena, hain zuzen ere. Modu honetan, jolastorduan gertatu dena eta bertako umeek zertan zein nola aritu izan diren ikusi da.

## 6. ONDORIOAK

Hurrengo lerroetan, jasotako emaitza guztiak komentatzeko eta interpretatzeko ordua izango da. Honela, lan honetan ezarritako helburuei erantzuna emango zaie, hain zuzen ere.

3 asteko behaketa (15 lan egun: 450 minutu) burutu ondoren, Niño Jesus Ikastetxeko oinarrizko jolastoki eremuan, 131 egoera motor gertatu ziren, gehien praktikatutako egoera motorrak futbol partidak izanik. Egoera motorren sailkapenari esker, argiago geratzen da LHko ikasleek kirol eremuko egoera motorretan aritu zirela, batez ere.

Futbola nagusi izan da eta horrek baldintzatzen du guztia. Izan ere, barne-logikako ezaugarriak futbolekoak izan dira:

Harremanetan, soziomotorrak gailendu dira nabarmen eta hauen barnean laguntza-aurkaritza konbinazioa duten egoera motorretan aritu izan dira gehienbat, hots, umeen artean bai laguntza eskaintzen bai lehian, futbolean gertatzen den bezala.

Azpi-eremuetan sartuz gero, helburu eta jokaera ezberdinak esperimentatzen dituzte, baina, materiala helburu bezala dituzten egoera motorrek nahiko portzentaje altua hartu izan dute. Beraz, materiala objektu mugikari batera ailegatzean aritu dira: atera, saskira... Futbolean gertatzen den moduan, alegia.

Denbora tipologiari dagokionez, ia kasu gehienetan, umeek garailea dituzten egoera motorretan aritu izan dira. Beraz, futbolean gertatzen den era berean, garailearen eta galtzailearen papera esperimentatzeko aukera izan dute.

Azkenik, materiala eta honen erabileraren azterketari dagokionez, materiala erabiltzeko aukera ematen dituzten egoera motorretan aritu dira

gehienbat. Hots, beste jokalariekin duten kontaktua mantenduz gain, materialarekin ere kontaktua finkatu dute, hau manipulatzeko eta jolasean. Horrez gain, erabilitako material motari erreferentzia eginez, material ezberdina erabili izan dute, baina pilota izan da gailendu dena. Aipatzeko, futboleko material nagusi dela.

Beraz, jolastorduen berezko esanahia bilatzen, jolastordua bera, gizartearen isla dela esan daiteke. Hots, futbola esparru guztietan dago nagusi: komunikabideetan, ekonomia aldetik, gizartean berean... Honek guztiak azken finean, hurraren munduan eragina sortzen du eta honetan txertatzen da. Orduan, eremu eta denbora askean sartuz gero, gure kasuan jolastordua den bezala, umeak nahi duten moduan espresatuko dira eta agerian utziko dituzte dagozkien influentziak, lehen aipatutako isla hori frogatuz.

Gizartearen isla den ideia honekin jarraituz, azpimarratzeko da behatutako egoera motorretan gertatzen den sexuen banaketa. Gaur egun, dakigunez, futbola gizonezko kirola kontsideratzen jarraitzen da, eta hori argitzen da aztertuz jokalaria famatuak, funtsezko ligak, soldatak... gizonezkoen aldera. Hau, jolastorduan berriz ere islatzen da, lehen emaitzetan aipa bezala, kirol eremuan ez da ia emakumezkorik. Gainontzeko eremuekin aldez, guztiz kontrakoa gertatzen da, alegia. Izan daiteke, eremu hauen ezaugarrietatik desberdintasuna etortzea, agian. Kirol eremuko egoera motorrek lehiakortasuna nagusi, gainontzekoetan partekatzea eta disfrutatzea denez.

Bukaera emateko esan, jolastordua, lanean zehar ikusi den bezala, umeak aske jokatzeko espazio eta denbora ematen duela. Honek ez du esan nahi, benetako zer esanik ez duela. Aztertu den bezala, lehen begiradapean ematen duena baino gehiago eskain dezakeen eremua dugu.



## **7. HOBKUNTZA PROPOSAMENAK**

Gradu Bukaerako Lan honetako atal honetan, lana burutzeko jarraitutako pausoak zein emandako azalpen guztiak kontuan hartuko dira behar bezalako hobekuntzak eskaintzeko, etorkizunera begira, batik bat.

Hasteko, lan honetan ezarritako helburuak lortzeko ikerketari erreferentzia eginez, hau da, jolastordu jakinean egindako behaketa, kasu honetan, oinarrizko eremuan egin dela aipatzeko da, baina beste bi eremu erabilgarri zuten umeei. Lana osatuagoa egiteko asmoz, esanguratsuagoa izango zen eremu guztien behaketa eta erregistroa egitea. Dena dela, esan beharra dago, ideia hori aurrera eramatekotan, laguntzaileen erabilerari erreparatzea komeni dela, jolastorduren denboragatik zein espazioen aldaketak ekartzen dituen zailtasunei aurre egiteko, alegia.

Hobekuntzekin jarraituz, aipatzeko ere bada, lan honetan egoera motorren azterketari erreparatu dela, barne logikaren aldetik, hain zuzen ere. Hau, barne zein kanpo logikaren aldetik burutzeak agian, bilatzen geunden jolastorduren berezko esanahi hori esanguratsuagoa bilakatzea ahalbidetuko du. Ikerketa honetan ateratako emaitzez gain, kanpo logikak beste motatako emaitzak eskain ditzake, hauen artean, kanpo baldintzei buruzkoak.

Amaitzeko, justifikazio atalerako proposamen interesgarri bat aipa daiteke. Jolastorduari edota jolastorduren azterketari buruz burututako ikerketaren bat bilatzeak eta behar bada hemen azalpen laburra plazaratzeak, ikerketa erraztuko zukeen bai ikertzailearentzat oinarri finko baten presentzia izanik bai irakurlearentzat, prozesua hobeto ulertzeko asmoz.

Hobetzeko proposamen hauek aurrera eramateko saiakerak egin zirela aipatzeko da, baina azkenean, ez ziren posible bihurtu. Hala ere, etorkizunean baliagarri bilakatu direlakoan plazaratu dira.

## 8. BIBLIOGRAFIA

### LIBURUAK

Edel Mendicoa, G. (2004). *Manual teórico-práctico de investigación social*. Buenos Aries: Ed. Espacio.

Goetz, J.P., Le Compte, M.D. (1988). *Etnografía y diseño cualitativo en investigación educativa*. Madril: Ed. Morata

Gómez R, Humberto (1995). *Valor pedagógico del recreo*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

Martinez Muñoz, L.F.(2002). *Los significados de la motricidad en el recreo como caleidoscopio de la educación del ocio en la escuela*. Doktore-tesia. Valladolideko unibertsitatea, Hezkuntza fakultatea.

Parlebas, Pierre (2001). *Juegos, deportes y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Bartzelona: Paidotribo.

Rodríguez Gomez, G. eta lag. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Granada: Ed. Aljibe.

Sierra Bravo, R. (1985). *Técnicas de Investigación Social: Teoría y ejercicios*. Madril: Ed. Paraninfo.

Tojar Hurtado, J.C. (2006). *Investigación cualitativa: comprender y actuar*. Madril: Ed. La Muralla.

Van Dalen, D.B. (1981). *Manual de técnica de investigación educacional*. Barcelona: Ed. Paidos.

### BALIABIDE ELEKTRONIKOAK

Chaves, A. L. (2013). Una mirada a los recreos escolares: El sentir y pensar de los niños y niñas. *Revista Electrónica Educare*, 17(1), 67-87. Berreskuratua hemen:

<http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/download/4973/4767>

Jarrett, O. (2002). *El recreo en la escuela primaria: ¿Qué indica la investigación? (Recess in Elementary School: What Does the Research Say?)*.

Champaign, IL: Eric Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education. Eric Digests datu-basetik. Berreskuratua hemen: <http://www.eric.ed.gov/PDFS/ED467567.pdfh>

Jarrett, O. Recess in Elementary School: What Does the Research Say? Berreskuratua hemen: <http://www.ateachabout.com/pdf/RecessinElementarySchool.pdf>

Jimenez, F. *Tema 4.- Análisis estructural y funcional de los juegos deportivos*. Berreskuratua hemen: [http://campusvirtual.ull.es/ocw/pluginfile.php/3704/mod\\_resource/content/0/TE\\_MA4Ide-11-12.pdf](http://campusvirtual.ull.es/ocw/pluginfile.php/3704/mod_resource/content/0/TE_MA4Ide-11-12.pdf)

Lavega, P. *Educación de las conductas motrices: un desafío para la educación física del siglo XXI*. Berreskuratua hemen: <http://www.accafade.com/documentos%20de%20consulta/v%20simposium/ponencias/PONENCIAPERELAVEGA.pdf>

Lopez de Sosoaga, A. (2010). *Análisis praxiológico de la educación física de primaria (6-12 años) en el país vasco: un estudio de casos*. Acción motriz (revista nº5).

Molina, J. P.; Beltrán, V.J. (2007). *Incompetencia motriz e ideología del rendimiento en educación física: el caso de un alumno con discapacidad intelectual*. Berreskuratua hemen: [dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3322993.pdf](http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3322993.pdf)

Sente, R. (2005). *Genealogía del Recreo*. Berreskuratua hemen: [http://www.buenosaires.gov.ar/areas/educacion/programas/me/pdf/gen9\\_recreo.pdf](http://www.buenosaires.gov.ar/areas/educacion/programas/me/pdf/gen9_recreo.pdf).

Sindelar, R. *El recreo ¿es necesario en el siglo XXI?* Universidad de Illinois U.S. Berreskuratua hemen: <http://ceep.crc.uiuc.edu/poptopics/recess-sp.html>

## 9. ERANSKINAK

# 1. Eranskina

Egoera motorren  
azterketarako sortutako  
gainontzeko taulak