



HEZKUNTZA  
ETA KIROL  
FAKULTATEA  
FACULTAD  
DE EDUCACIÓN  
Y DEPORTE

# UMEEN GUSTUAK AZALERATZEN MARRAZKIEN BITARTEZ

GRADU AMAIERAKO LANA

EGILEA: Rodríguez Galparsoro, Unai

ZUZENDARIA: López de Sosoaga López de Robles, Alfredo

**2015/2016 IKASTURTEA**

## LABURPENA:

Gaur egun, eskola porrotaren emaitza oso altua da. Nabaria da, saio teorikoetan erabiltzen den metodologia ez dela ikasleen gustukoa. Hala ere, umeei motrizitatearekin erlazionatutako ekintzen edo saioen inguruan arreta jartzen badugu, antzeman dezakegu, ikasleak gogotsu joaten direla parte hartzera. Momentu honetan erabiltzen ari diren metodologiaren porrota ikusita, motrizitatearen arrakastaren arrazoiak ezagutzea beharrezkoa da, ondoren, etorkizun batean, motrizitatea, gelara sartzeko metodologi bat sortzeko.

Beraz, esandakoa kontuan hartuz, Gradu Amaierako Lanaren oinarria eta helburua izango da, motrizitatea ikertzea umeei egindako marrazkien bitartez. Ikerketa, Errenteriako Orereta ikastolako ikasleek parte hartu dute, zehazki, 67 haurrek. Hau aurrera eraman ahal izateko, Pierre Parlebasen barne logika teoria erabili dut. Bertan, motrizitatea ulertzeko atalak agertzen dira (materiala, sentimenduak, lekua...). Jarraian, ondorio sendu batzuk ateratzeko.

Bukatzeko, motrizitateak dituen ezaugarri bereziak eta umeenganako erakarpen indar hori jakitean, ondorio sendu batzuk aterako ditut, zer esan handia edukiko duena gaur egungo curriculumaren inguruan.

**Hitz gakoak:** marrazkiak, motrizitatea, egoera motorrak, barne logika, Pierre Parlebas.

# 1. AURKIBIDEA

1. AURKIBIDEA.....	2-3
2. SARRERA.....	4
3. MARKO TEORIKOA.....	5-12
3.1. Egoera Motorea.....	5
3.2. Barne logika.....	6-12
3.2.1. Harremanak.....	7-9
3.2.2. Espazioa.....	9-10
3.2.3. Materiala.....	10-11
3.2.4. Denbora.....	11-12
3.3. Kanpo logika.....	12
4. HELBURUAK.....	13
4.1. Helburu orokorra.....	13
4.2. Helburu espezifikoak.....	13
5. METODOLOGIA.....	14-18
5.1. Prozedura.....	14
5.2. Marrazkiak.....	14-15
5.3. Marrazkien Analisia.....	15-16
5.4. Datuen kudeaketa.....	16
5.5. Zailtasunak.....	17
5.6. Arlo Etikoa.....	17-18
6. EMAITZAK.....	19-32
6.1. Sarrera.....	19

6.2. Motrizitatea.....	19-22
6.2.1. Harremanak.....	22-24
6.2.2. Espazioa.....	24-26
6.2.3. Jarduera motak.....	26-28
6.2.4. Sentimenduak.....	28-29
6.2.5. Materiala.....	30-32
6.2.6. Denbora.....	32
7. ONDORIOAK .....	33-35
8. HOBEKUNTZA PROPOSAMENAK .....	36-37.
9. BIBLIOGRAFIA.....	38
10. ERANSKINAK .....	39

## **2. SARRERA**

Gradu Amaierako lan honetan, hurrek motrizitatearekin duten erlazioa abiapuntzat hartuz, motrizitateak umeengan duen garrantzia bilatu nahi dut. Ikerketa aurrera joan ahala, motrizitatearen arrakastaren esanahi eta ondorio desberdinak aterako ditut. Esanahi eta ondorio hauek lortu ondoren, denak bildu eta motrizitatearen arrakastaren benetako arrazoiak zein diren lortuko ditut.

Idea aurrera eramateko, ikastola bateko ikasle desberdinen marrazkiak lortu eta bertan agertzen diren esanahiak ikertu ditut. Ikasleak hiru mutzo desberdinak banatu dira, emaitza desberdinak lortu ahal izateko: lehen zikloko gela bat, bigarren zikloko gela bat eta hirugarren zikloko beste gela bat. Marrazkiak egiteko eskatzeko garaian, norberaren “ikastolako momenturik gustokoena marraztea” zen. Ondoren, marrazkietako ezaugarriak ikertzeko eta beraien artean sortzen diren esanahiak ulertzeko eta interpretatzeko. Hau modu egokienean bideratzeko, Pierre Parlebasen teoria erabiltzea beharrezkoa ikusi dut, honek barne logika terminoaren bidez, egoera motorrak aztertzen baititu. Zehaztutako egoera motorraz gain, beste aspektu batzuk ikertzeko aukera ematen dut Pierre Parlebasen teoriak.

Laburbilduz, hau izango litzateke lanaren abiapuntua. Modu honetan, motrizitatearen arrakastaren arrazoiak jakitea ahalbideratuko da eta honek motrizitateak dakartzan onurak ezagutu eta beste arloetan ezartzeko aukera bikaina izango da.

### **3. MARKO TEORIKOA:**

#### **3.1. EGOERA MOTOREA:**

Teorian sakondu aurretik, komenigarria da jakitea egoera motorearen definizioa, ondoren marrazkiak sailkatzeko garaian argi eta garbi edukitzeko. Horretarako P. Parlebas-ek (2001: 423) honela definitzen du jarduera eragilea:

*Conjunto de elementos objetivos y subjetivos que caracterizan la acción motriz de una o más personas, que caracterizan la acción motriz de una o más personas que, en un medio físico determinado, realiza una tarea motriz”*

Aurreko definizioan ikus daitekeen moduan, jokaera motorra da terminorik garrantzitsuena. Parlebas-ek (2001: 85) honako hau esan zuen: Portaera motorearen antolakuntza esanguratsua da, nortasun baten bitartez adierazten dena. Non, Pertsona baten ekintzak eta erreakzio antolatuak edo antolatu gabeak izan daitezke ekintzan zehar.

Hauek dira zehazki Parlebasen (2001: 423) hitzak portaera motorearen inguruan:

*Una conducta motriz sólo puede ser observada indirectamente; si se manifiesta mediante un comportamiento motor cuyos datos observables están dotados de sentido, y que es vivido de forma consciente o inconsciente por la persona que actúa.*

### **3.2. BARNE LOGIKA:**

Pierre Parlebasek (2001: 302) bere lanean azaltzen duen bezala, barne logika egoera motorearen berezko ezaugarrien multzoa da eta ezaugarri hauek, egoera motorearen praktikaldian zehar ikus daitezke. Esan bezala, ezaugarri hauek desberdinak dira jolas batetik bestera, hauek aldatu ezker, beste jolas batean bilakatuko lirateke, beste ezaugarri eta arau batzuekin.

Barne logikaren barruan ere, Parlebasek atal desberdinak zehaztu zituen. Lehenik, “espazio” izendatu duen atala azaltzen du. Bertan honakoa esaten du: joko batean jolasteko garaian, espazioa zalantzazkoa edo zalantza gabekoa izan daiteke. Hau da, jokoa aurrera eramango den eremua aurretik finkatua eta oztopo gabea denean, zalantzazko eremua izango da eta eremuak dituen oztopoak jokuan nola eragin dezaketen ez dakigunean, berriz, zalantzazkoa. Beste atal batek, jokoan parte hartzen duten parte hartzaileen artean sor daitezkeen harreman motak zehazten ditu. Hauek, lankidetzakoak, aurkaritzakoak edo lankidetzaz/ aurkaritzakoak izan daitezkeelarik. “Denbora” deituriko atalean, jolasaren denboraz hitz egiten du eta bi bereizketa egiten ditu: alde batetik, denbora lineala, non jokoak hasiera bat eta bukaera bat duen. Bestetik, denbora ziklikoa, hauetan jolasak ez du amaierarik. Azken atalean, jokoan materiala beharrezkoa den edo ez zehazten du.

Atal hauez gain, Pierre Parlebasek, beste bi aspektu azaltzen ditu barne logikaren barruan. Batetik, edozein jokutan helburu motore ezberdinak egon daitezkeela eta hauek jokua nundik norakoa baldintzatzen dutela. Parlebasen ustez hauek izan daitezke helburuak: gizakia, materiala, erritmoa edo espazioa. Bestetik, jokoetan dauden puntuazio sistema desberdinak azaltzen ditu: puntu, denbora, puntuazioa eta denbora (bietara) zehatz batzuk. Hauez gaiz, badira puntuazio gabekoak diren jolasak ere.

### 3.2.1. HARREMANAK:

- Egoera psikomotorea:

Pierre Parlebas (2001) autorearen bere lanean jolas psikomotoreak, bakarka jolasteari deitzen dio eta kanpoko eragilerik gabe gertatzen diren. Beste hitz batzuetan esanda, ekintza egiten ari den pertsonari ezin zaionean mesederik edo kalterik egin.

Pierre Parlebas (2001:425): *Estas situaciones carecen completamente de comunicación práctica. El individuo actúa en ellas en solitario, sin trabar interacciones operatorias con ningún otro participante.*

- Sailkapena:

Parlebas-ek egoera motorrak sailkatzerako garaian, metodo propio bat sortu zuen. Sailkapen berri honek hiru elementuen arteko konbinaketa binarioan datza. Elementuak hauek dira: Jolasean parte hartzen duten pertsonen arteko rola lankidetzakoak (L) edo aurkaritzakoak (A) izan daitezke eta hirugarren elementua espazioa antolakuntza da, izan daiteke, zalantzazkoa (Z) edo zalantza gabekoa. Elementu hauek elkarren artean konbinatzen dira jolas motore guztiak sailkatu ahal izateko: (LAZ, LAZ, LAZ, LAZ, LAZ, LAZ, LAZ, LAZ). Munduko jolas guztiak sailkapen binario honetan sartzeko aukera dago, beti ere, jolasaren ezaugarriak ondo definitu eta zehazten badira.

Aurreko definizioak eta sailkapenak zehaztea beharrezkoa izan dira lana aurrera eraman ahal izateko. Aurreko tal batzuetan azaldu dudako moduan, haurren marrazkietan agertzen diren egoera motorra ikertzean, Pierre Parlebasek egindako sailkapenarekin marrazkiak ikertuko ditut, egoera motor gogotsuenak zehazteko. Baita ere, baliogarria izango zait marrazkia zortzi multzo hauetan sailkatzea, umeen interesak gertutik ezagutzeko eta motrizitatea duen arrakastaren inguruko pistak bereganatzeko. Marrazkiak egiteko garaian askatasuna zuten, marrazki batzuk



kiroldegi barruan edo psikomotrizitate gela irudikatu zuten eta beharrezkoa ikusi dut, jolas psikomotorea eta jolas soziomotorea zehaztea. Jakinda, soziomotorearen barnean lankidetzeta jolasa, aurkaritzeta jolasa eta lankidetzeta aurkaritzeta jolasak dauden.

- Soziomotorea:

Partaideen interakzioan ematen den egoera motoreari deitzen zaio. Interakzio hau hiru mota desberdinetan banatzen da: lankidetzakoa, aurkaritzakoa eta lankidetzeta/aurkaritzakoa. Parlebasen hitzetan oinarrituta, egoera horietan zeregin eragileak edo helburu motoreak parte-hartzaile baten elkarrekintza eskatzen du.

Pierre Parlebas (2001:427): *El rasgo fundamental de estas situaciones es la presencia de una interacción motriz, implicada necesariamente en la realización de la tarea proyectada.*

**1) Lankidetzeta:** Parlebasek (2001) ekintza egiten ari diren pertsonen artean, gutxienez kide batekin kontaktuan jarri behar da, helburu komun bat lortu ahal izateko. Helburua lortzeko komunikazio hortan, bidea desberdinak izan daitezke: Pertsonen arteko kontaktua, rol aldaketa edo objektu bat pasatzea.

Hau da, jolas soziomotore hauetan, ekintzan parte hartzen ari diren pertsonak helburu berdin bat dute eta zeregin batzuk egin beharko dituzte zehaztutako helmugara iristeko.

Parlebas (2001:63): *En un medio imprevisto o previsto es afrontado en situación de cooperación motriz(...). cada participante intenta ser transparente para sus compañeros y favorecer sus anticipaciones; ya que a menudo se precisa realizar la práctica en común.*

**2) Aurkaritzeta:** Jolasaren edo ekintzaren helburua lortzeko, gutxienez beste pertsona baten oztopoak gertatzen direnean. Aurkako jarduera bi motakoa izan daitezke: Alde batetik, pertsonen arteko kontaktua dagoenean (boxeo, judo,

karate...) eta bestetik, instrumentala. Hau da, pertsonen arteko kontrako jarduera objektu baten bitartez egiten denean (baloia, ezpata, raketa...)

Parlebas (2001:63) : *Es el enfrentamiento de adversarios en un mundo estable o inestable.(...). La interacción está dominada por el antagonismo, la estratagema y la finta. Para coger al adversario en un error.*

**3) Lankidetzeta-aurkaritza:** Ekintzan parte hartzen duten denboran zehar, jolaseko kideen laguntzarekin eta aurkarien eragozpenarekin jarduten dute beraien helburua lortu ahal izateko. Normalean taldeko jolasak edo jolas tradizionalak sartzen dira multzo honetan (futbola, saskibaloia, eskubaloia...), baina badaude multzo honetan jolas berezi batzuk, Jolas anbibalenteak. Partaideak bere interesen arabera rol aldaketa desberdinak egin ditzazke, zehaztutako helburuetara iritsi ahal izateko.

Parlebas (2001:65/67): *Propone situaciones donde la comunicación y contracomunicación motrices se entrecruzan en un entorno.*

### 3.2.2. ESPAZIOA:

Parte hartzaileak egoera motorea aurrera eramaten duten zonaldea, Pierre Parlebasek teoriaren arabera, bi multzo desberdinetan banatzen da. Alde batetik, zalantza gabeko espazioa. Eta bestetik, zalantzazko espazioa.

**1) Zalantza gabeko espazioa:** zalantza gabeko espazioetan jolasten den egoeretan, parte hartzaileak ez dute espazioa momenturo irakurri beharrik, beti emaitza berdina emango duelako. Adibidez, futbol partidu bat jolasten ari diren parte hartzaileak, ez dute momenturo lurrera begiratu behar ea zuloren bat dagoen.

Etxebeste (2005: 23): *el jugador no necesita de esa lectura del espacio de juego que la información siempre va a ser la misma; el jugador una vez adaptado a ella tenderá a obviarla.*

**2) Zalantzazko espazioa:** Espazio mota honetan, ikaslea etengabe begiratu eta non dagoen ulertu beharko du, egoera motorea modu egoki batean egiteko. Hau da, ikasle batek zalantza gabeko zonalde batean dagoenean, mugimendu desberdinak egingo ditu, lurra alde batetik bestera aldatu egiten delako. Berdina gertatzen da zonalde hauetan, objektu bat sartzen denean. Adibidez, pertsona batek mendi lasterketa bat egiten baldin badu, lurrera begira egon behar du, non zapaltzen duen ikusteko.

Etxebeste (2005: 22): *El jugador ha de leer el entorno en el que se encuentra, que es, sin duda, una fuente generadora de información.*

### 3.2.3. MATERIALA:

Atal honetan bi aspektuen inguruan hitz egingo dut. Alde batetik, ikasleak erabiltzen dituzten objektuez eta bestetik, gorputz teknika material moduan erabiltzen dituztenean. Bi aspektu hauek momentuan bizi garen gizartearekin erlazio estua dauka eta gizarte batetik bestera aldatu ezker, bi aspektu hauen esanahia aldatu egingo da.

**1) Objektuekin:** Materialen inguruan hitz egiten dugunean, haurrak momentu horretan garrantzi edo arrakasta gehien edukiko duen materiala erabiliko dute. Adibidez, Erreterian oso famatuak egin dira orain sortu dituzten "txiba" berri batzuk. Baina Gasteizera joango bagina, beste objektu batek edukiko luke arrakasta. Hau da, materialen erabilpena gizartearen menpe dago eta hauek aldatzea oso zaila da.

**2) Gorputz teknikak:** Objektu bat erabiltzean edo besterik gabe leku batetik bestera mugitzean, gizakiak gorputz teknika batzuk erabiltzen ditu. Hauek gizarteak zehazten ditu eta zonaldearen arabera hauek aldatu egiten dira.

Mauss (1934: 337): *se perfectamente que el andar, que el nadar como las demás cosas de este tipo, son específicas de determinadas sociedades (...)* se que mi generación no ha nadado como la generación actual.

Horregatik ondo ulertu eta ondorioztatu behar da, ondorengo ikerketan agertuko diren materialak, gizarteak ezarritakoak izango direla.

#### 3.2.4. DENBORA:

Denboraren inguruan hitz egiten dugunean, Pierre Parlebasek bi multzo desberdinetan banatzen ditu: denbora ziklikoa (ez dago irabazlerik) eta denbora lineala (irabazleak eta galtzaileak daude).

**1) Ziklikoa:** Egoera motore hauetan, jolasak ez du amaierarik. Ikasleak etengabe jolasten egon daitezke, ezinezkoa delako talde edo pertsona batek irabaztea. Horregatik deitzen zaio jolas ziklikoak, amaiera gabekoak direlako.

Etxebeste (2005: 25): *existen juegos en los que el final no está determinado por las reglas (...) este juego se reinicia y se relanza una y otra vez hasta que algo exterior algo exterior a las normas (...) haga desaparecer el contrato lúdico.*

**2) Linealak:** Egoera motore hauetan, hasiera bat eta amaiera bat zehazten da. Hau da, jolas mota hauetan irabazle eta galtzaileak egongo dira. Arau hauek ezin dira aldatu, jokoaren izaeran parte direlako.

Etxebeste (2005: 25): *Las reglas pueden determinar el final del juego y cuando esto ocurre, se determina el vencedor.*

### **3.3. KANPO LOGIKA:**

Kanpo logika, zehaztutako egoera motorretik kanpo dauden ezaugarriak, egoera motorrean duten eragina ikustean datza. Hau da, lekua eta gizartearen arabera jokia ikusteko moduak aldatu egiten dira. Eragile hauen artean, barneratutako baloreak, ikus puntuak edo gizarteak zehaztutako portaerak aurkitzen dira. Horren inguruan, Pierre Parlebasek lau ataletan banatu zituen eragile hauek: espazioa, denbora, partaideak eta materiala.

Espazio atala ikertzeko garaian, garrantzitsua da, egoera motorra zein eremuetan jolastuko den jakitea (herria, hondartza, eskola, basoa...). Horren arabera, jokia ikusteko edo ulertzeko moduak baldintzatuko dira, zonalde bakoitzak bere ezaugarri bereziak dituelako. Esandako adibideen artean, lekua itxia, estalia, erdiestalian... ere sailkatzen dira.

Denbora atalean, kontuan hartu behar dira denborarekin erlazionatutako aspektu desberdinak (aroa, egutegia, ordutegia, urtarok...). Jakin eta zein egoera motore praktikatu nahi den. hauen interpretazioak eta pentsamenduak desberdinak izango dira.

Egoera motorean parte hartzen duten partaideen ezaugarriak, kanpo logikaren barruan daude. Ezaugarri hauek (adina, generoa, kultura, ekonomia maila...) eragin handia izango dute, jokia interpretatzeko garian. Hau da, ume bakoitzaren ezaugarrien arabera, modu batean edo bestean ulertzeko gaitasuna edukiko du.

## **4. HELBURUAK**

### **4.1. HELBURU OROKORRA:**

Lehen hezkuntzako ikasleei motrizitatearekin erlazionatutako egoerak (gorputz hezkuntza, eskola kirola, jolas garaia...) hainbeste gustatzearen arrazoiak ikertuko ditut. Ikerketa honetan, motrizitateak umeengan duen arrakasta ezagutzea interesatzen zait. Ondoren, ikerketa honen emaitzak hartu eta ondorio sendo batzuk atera, zer pentsatzera eramango duena. Azterketa hau burutzeko, Pierre Parlebasen teorian oinarrituko naiz.

### **4.2. HELBURU ESPEZIFIKOAK:**

1. Marrazkietan agertzen diren egoera motorrak identifikatzea.
2. Marrazkietan identifikatutako egoera motorren barne logika aztertzea ondorengo puntuak abiapuntutzat hartuz:

- Egoera motor bakoitzean pertsonaien arteko harreman motak aztertzea eta identifikatzea.
- Egoera motor bakoitzean zein motatako material erabiltzen den identifikatzea. Modu honetan jakin daiteke ze jolas motan ari diren jolasten.
- Egoera motorrean agertzen diren pertsonaien espresioa ikertzea eta sorrarazten zaien sentimenduak zehaztea.
- Marrazkietan agertzen diren egoera motorretan denbora-nozioak ikertzea.
- Marrazkietan agertzen den espazioa identifikatzea.

## **5. METODOLOGIA:**

### 5.1. PROZEDURA:

Proiektuaren gaia definitu ondoren, ikerketa aurrera eramateko lagina finkatu behar nuen. Hasiera batean inkesta edo galdetegi bat egitea pentsatu nuen, baina tutorearekin hitz egin ondoren, marrazkien bitartez egitea adostu genuen; modu hau, aspektu desberdinak aztertzeko aukera bikaina eta originala iruditu zitzaigun eta.

Lagina zehaztu ondoren, Orereta ikastolan igarotako praktikaldiak erabiltzea erabaki nuen proiektua gauzatu eta marrazkiak lortu ahal izateko. Bertan, hiru zikloetako kurtso ezberdinetako ikasleekin aritu nintzen, nire lana gorputz hezkuntzako saioetan irakaslearen laguntzaile izatea zen. Aukera honek adin desberdinetako ikasleen marrazkiak lortzeko aukera erraztu zidan. Azkenean, konfiantza gehien lortu nuen irakasleekin hitz egin eta ikerketa aurrera eramateko aukera ahalbidetu zidaten, beraien saioaren zati bat marrazkiak egiteko utziaz. Guztira, 67 marrazki lortu nituen. Horietatik, 43 mutil eta 24 neska izan ziren marrazkiak egin zituztenak

Bukatzeko, marrazkietatik ateratako datuak programa informatiko baten bitartez sailkatu eta ordenatu nituen, ondoren datuak grafikoetan errepresentatzeko. Gauza guzti hauek lortzean, txostena idazten hasi nintzen.

### 5.2. MARRAZKIAK:

Marrazkiak egiteko eskatzen garaietan, ez nuen inolako pautarik eman. Betebehar bakarra, norberaren “ikastolako momenturik gustokoena marraztea” zen. Gainontzean, ikasleak askatasun osoz marrazteko aukera zeukaten.

Informazioa lortzeko prozedura hau, originala izateaz gain, ikasleen sentimenduak eta gustuak ezagutzeko tresna baliagarria ere bada. M<sup>a</sup> Teresa Gonzalez Martinez (1989) azaltzen duen moduan,

*A través del dibujo el niño se expresa tal como es, sin obstáculos que le impidan la libre manifestación de su personalidad. El dibujo, juntamente con el juego, es, sin duda, una de las formas de expresión en la que las reacciones espontáneas del niño se manifiestan con mayor facilidad, sobre todo en las primeras etapas de la infancia.*

Baita ere oso garrantzitsuak dira Rocío Fernández de Rodríguezek (2014) bere artikuluan azaltzen dituen hitzak:

*El dibujo representa en parte la mente consciente, pero también, y de una manera más importante, hace referencia al inconsciente. No debemos olvidar que lo que nos interesa es el simbolismo y los mensajes que el dibujo nos transmite, no su perfección estética.*

Marraskia lengoaia da eta hizkuntza bezala, igorle batek kode batzuen bitartez sentimenduak edo sentisazioak helarazten ditu. Modu honetan, marrazkietan agertzen diren objektu eta pertsonaien arteko erlazioen errepresentazioak... esanahiez beterik daude. Mezu horiek pertsona batetik bestera desberdinak dira eta hauek ongi ikertu eta ulertu ezker, egilearen sentimenduak eta pentsamenduak ulertzeko aukera sortzen da.

### 5.3. MARRAZKIEN ANALISIA:

Behin marrazkiak lortu eta gero, material hauek analizatzen hasi nintzen. Lehenik, Pierre Parlebasek zehaztutako barne logikaren ezaugarri batzuk ikertzea erabaki nuen. Horien artean: motrizitatea, harremanak, espazioa, denbora eta



materiala. Honekin batera ere, kanpo logikaren aspektu batzuk ikertzea beharrezkoa ikusi dut: sentimenduak eta jarduera mota.

Lanerako Parlebasek barne logikaz zehaztutako ezaugarri hauek aukeratzearen arrazoi desberdinak izan dira; batetik, aurreko zatian zehaztutako ezaugarriak barne logikaren atal nagusienak direlako. Hauek ikertu ezkerro, motrizitatean gertatzen diren egoera guztiak osotasunean aztertzeke aukera izango dut. Beste batzuk aukeratu izan ezkerro, aspektu garrantzitsu batzuk ikertu gabe geratuko ziren. Beste arrazoia da, zenbait gogoeta sakon edukitzeko aukera izango dudalako eta gogoeta hauekin, ondorio interesgarri eta sendo batzuk lortu ahal izateko. Marrazkietan aspektu hauek ikertu ezkerro, motrizitatearen arrakastaren zergatiak azaleratzeko aukera sortzen da.

#### 5.4. DATUEN KUDEAKETA:

Marrazkien bidez ateratako datuak modu egoki batean antolatzeko, programa informatiko baten bitartez datuak grafikoetan bilakatzeko aukera izan nuen. Programa horren izena Excell da eta bere aukeratzearen arrazoia, erraztasunez erabiliko nuelako. Honekin datuak tauletan antolatu eta hauekin ondoren grafikoak sortu nituen.

Datuak grafiko moduan bilakatzeko, hasiera batean marrazki guztietatik ikertu behar nituen datuak, eskuz egindako taula batzuetan sailkatu nituen. Ondoren, sailkatutako datu guztiak, modu erraz batean programa informatikoan jarri nituen. Bukatzeko, datu guzti horiek hartu eta botoi baten bitartez, grafikoetan bilakatu nituen.

### 5.5. ZAILTASUNAK:

Orain arte azaldutako prozesuan zehar, zailtasun batzuk eduki ditut eta atal honetan, arazo horietaz hitz egingo dut.

Sortu zitzaidan lehenengo arazoa marrazki kopuru adierazgarri eta koherentea zehaztea izan zen. Hau da, 600 ikasle baino gehiagoko ikastola batean ikasle guztien marrazkiak eskatu eta hauek aztertzea ezinezkoa zitzaidanez, kopuru bat zehazteko buruhaustea izan nituen. Azkenean, ziklo bakoitzeko gela bat hartzea erabaki nuen.

Zenbait ikaslek marrazkiak egiterakoan eduki zuten gogo falta ere arazo bat izan zen. Lehenengo bi zikloetako ikasleek arazorik gabe marraztu zituzten marrazkiak, hirugarren zikloko zenbait ikaslek berriz, marrazkiak ahalik eta azkarren bukatzeko, gogorik gabe egin zituzten. Marrazkia gogorik gabe egin zutenei berriro egitea eskatu nien.

### 5.6. ARLO ETIKOA:

Aurreko atal batean azaldu dudan moduan, Gradu Amaierako tutorearekin lagina zehaztu eta praktikaldian zehar lortzea erabaki genuen, marrazkiak lortzeko momentu bikaina zelako.

Horregatik, egin nuen lehenengo gauza, ikastolako zuzendaritza taldearekin hitz egitea izan zen. Bertan, nik egin behar nuen lanaren nundik norakoa azaldu eta ikasleengandik zer behar nuen azaldu nuen. Bilera horretan argi utzi nahi nuen, ikasleen esparru pribatua errespetatuko nuela eta beraien datuak ez zirela inon agertuko. Horretarako azaldu behar izan nuen, bai marrazkietan eta bai nik hauekin egingo nuen lanean, ez zirela ikasleen daturik agertuko. Ikastola ziurtatzeko esandako guztia egia zela, behin lana bukatuta ale bat emango niela zin egin nuen.

Marrazkiak eskatzeko garaian, hurrei azaldu behar izan nuen, beraien izena eta marrazkian agertzen ziren pertsonaien izenak ezin zirela agertu. Jarri behar zuten gauza bakarrak, ea egilea mutila edo neska zen.

Marcus Banks (2010: 118): *Todos los investigadores sociales están de acuerdo en que, a menos que haya una fuerte justificación para actuar de otra manera, el investigador social tiene el deber de proteger la intimidad de los sujetos de la investigación.*

## **6. EMAITZAK:**

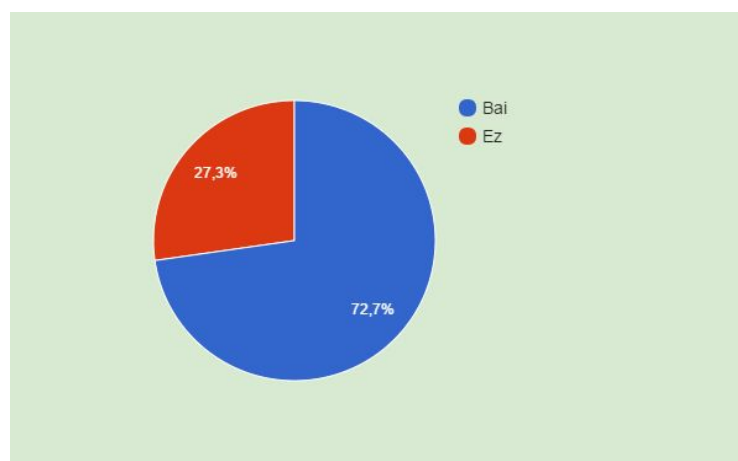
### 6.1. SARRERA:

Lan osoan zehar azaldu dudan moduan, lanaren oinarri nagusia, Orereta ikastolako ikasleek egindako marrazkiak aztertzean datza. Jarraian, marrazkien analisisian bereizi ditudan aspektu desberdinen inguruan hitz egingo dut.

Marrazkietan aztertu ditudan aspektuak zazpi dira: motrizitatea, egoera motoreak, instalazioak, ariketak, sentimenduak, materialak eta denbora.

### 6.2. MOTRIZITATEA:

Motrizitatearen grafikoa izango da, guztietatik garrantzitsuena, nire ikerketa honen inguruan eraiki dudalako. Hemen, lanaren hasieran ezarritako helburuei modu esanguratsu batean erantzuten zaie, erraz antzematen baita ikasle kopuru handi bati motrizitatea gustatzen zaiola. Grafikoa erreparatu daitekeen moduan, ikasle guztietatik, %72.7-ak (48 marrazki) motrizitatearekin erlazionatutako ekintza bat aukeratu du, Adibidez, ikasleak futbol partidu bat jolasten. Gainontzeko %27.3-ak (19 marrazki), berriz, ikastolan egiten diren beste ekintzaren bat. Horien artean, plastika, informatika eta txanela izan dira gehien irudikatutakoak



*Motrizitatea bai edo motrizitatea ez, irudietan.*

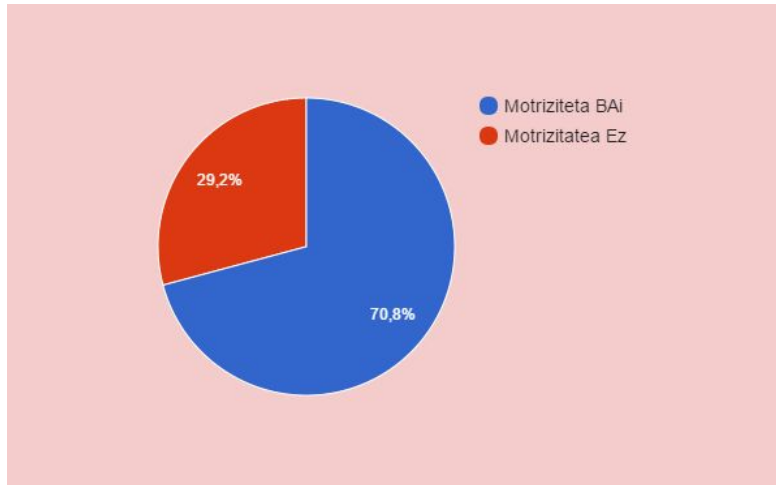
Behean agertzen den taulan, goiko grafikoko datuak antolatu ditut, hiru zikloetan banatuak. Taula honetan zehazki ikus daiteke ziklo bakoitzean dauden desberdintasunak motrizitatearen inguruan. Lehenengo zikloan emaitzak nahiko parekatuak daude, 14 marrazki dira motrizitatearekin erlazionatutakoak, gainontzekoak, berriz, 8. Bigarren eta hirugarren zikloan, bi kasuetan emaitza berdina aterata da, 17 ikaslek motrizitatedun jarduera bat irudikatu dute eta 5 ikaslek beste jarduera bat.

1º ZIKLOA		2º ZIKLOA		3º ZIKLOA	
BAI	EZ	BAI	EZ	BAI	EZ
14	8	17	5	17	5

*Motrizitate "bai edo ez" irudikapenak, zikloka banatuta.*

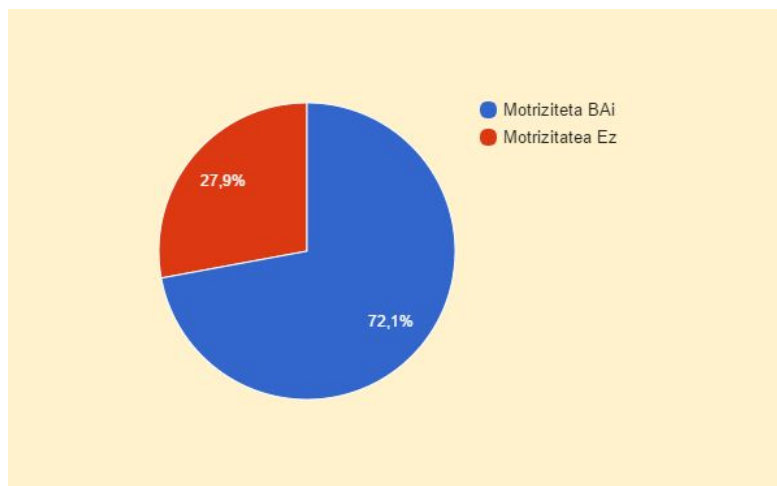
Aurreko datuak ikusi eta gero, 1. grafikoa ikasleei motrizitatearekin erlazionatutako ekintzak asko gustatzen zaizkie. Nire iritziz, honen arrazoietakoa bat da, ikasleak irakaslearen aurrean geldirik ordu asko igarotzen dituzte eta hauen gorputzek motrizitatearen beharra dute. Gainera, momentu hauetan, ikasleek askatasunez erabakiak hartzeko aukera dute.

Motrizitatea irudikatu duten 67 ikasleetatik, oso nabarmena da motrizitatearekin erlazionatuta daudenak. Nesken partetik, marraztutako 24 marrazkietatik, 17 motrizitatea irudikatu dute (%70.8) eta 7 motrizitaterik gabekoak (%29.2). Horien artean aurkitzen dira eskubaloi partiduak eta plastikako saioak



*Neskak marrazkietan lortutako emaitzak*

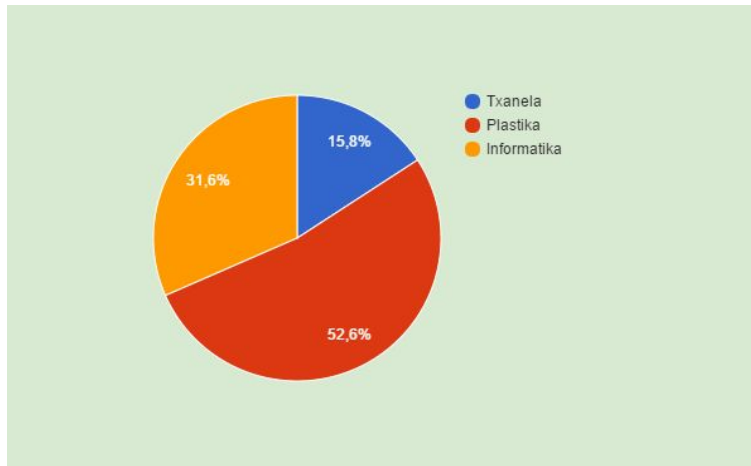
Mutilen partetik, marraztutako 43 marrazkietatik, 31 marrazki izan dira motrizitatearekin erlazionatuta (%72.1) eta 12 marrazki motrizitate gabekoak (%27.9). Adibideen artean, garrantzitsuenak dira futbol partiduak eta robotika saioak.



*Mutilak marrazkietan lortutako emaitzak*

Atal honetan agertzen den lehenengo grafikoan, ikus daiteke %27.3-ak ez duela motrizitatearekin erlazionatutako egoerarik marraztu. Datu hauek ikertu ezkerro, ikus dezakegu, plastika da egoerarik irudikatuen %52.6 (10 marrazki).

Ondoren, informatika da egoerarik marraztuena, %31.6 (6 marrazki). Azkenik, txanela irudikatu zuten ikasle gutxi batzuk, %15.8 (3 marrazki).

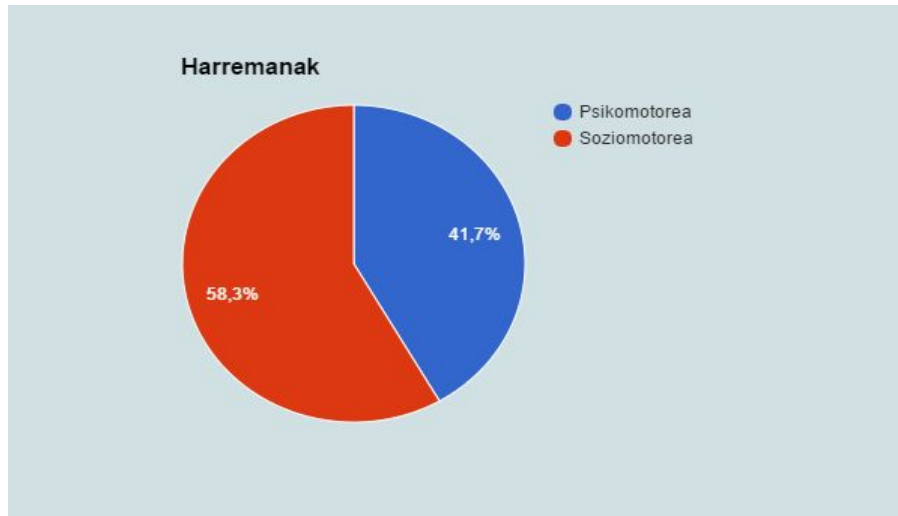


*Motrizitatearik gabeko marrazkietan, irudikatutako egoerak*

Azkenik, hurrengo ataletan agertuko diren grafiko eta datuak, motrizitatearekin erlazionatutako 48 marrazkiak erabiliko ditut eta beste 19 marrazkiak baztertu egingo ditut.

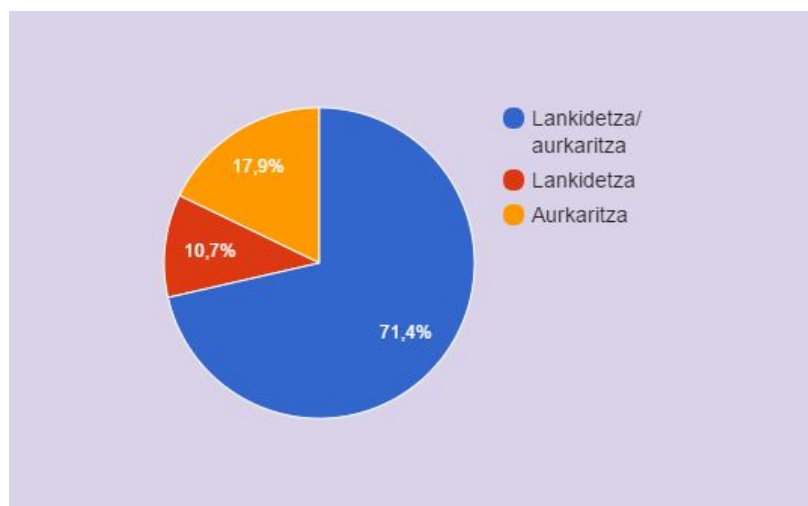
#### 6.2.1. HARREMANAK:

Marrazkietako egoerak bi multzo nagusietan sailkatu ondoren, motrizitatearekin erlazionatutako irudikapenak hartuko ditut, ikerketarekin jarraitzeko. Kasu honetan, pertsonaien arteko erlazioak ikertuko ditut. Motrizitatea duten 48 marrazkietatik, egoera psikomotorea %41,7koa da (20 marrazki) eta egoera soziomotorea, %58.3ko izan da (28 marrazki). Egoera psikomotorean, jolas sinbolikoak izan diren emaitzarik handiena izan duena eta egoera soziomotorean berriz, kirol nagusiak.



*Harreman motak, motrizitate irudikapenetan.*

Egoera soziomotore atala ikertu ezker, ikasleak irudikatutako 28 marrazkiak hartuz gero, atal honen barruan dauden hiru multzoetan sailkatu ditut. Lankidetzak 3 irudikapen, %10.7 lortu ditu. Aurkaritzak, 5 irudikapen, %17.9-ko portzentaia lortuz (pala partiduak). Azkenik, lankidetzak aurkaritza izan da irudikapen gehien lortu dituenak, 20 marrazki, %71.4 lortuz (Kirol nagusiak, baina zehazki futbola).



*Soziomotorreko azpiatalen sailkapena*



Garrantzitsua iruditzen zait azaltzea, egoera psikomotorearen eta soziomotorearen bilakaera ziklo bakoitzean zehar. Beheko taulan ikus daitekeen moduan, egoera psikomotorearen kopurua proportzionalki beherakada bat jasaten du adinaren arabera (12 egoeratik, 2-ko egoerara iritsi arte). Berriz, egoera soziomotorean guztiz kontrakoa gertatzen da (2-tik hasita, 15-eko egoerara bilakatu arte).

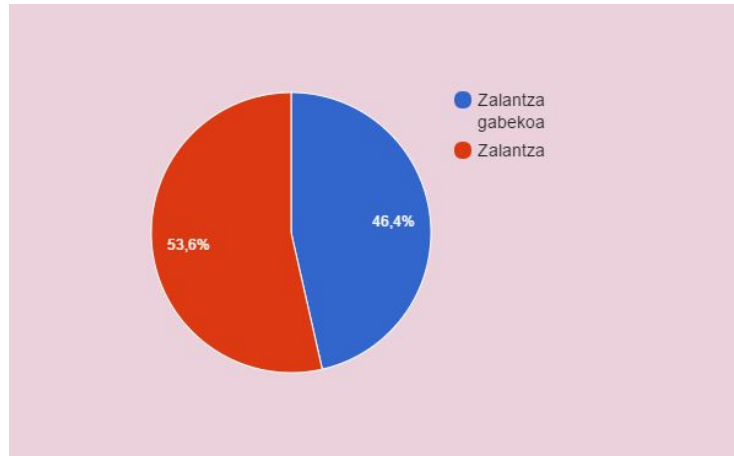
1º ZIKLOA.		2º ZIKLOA.		3º ZIKLOA.	
PSK	SOZ	PSK	SOZ	PSK	SOZ
12	2	6	11	2	15

*Harreman motak, zikloka sailkatuak*

Goiko taulan agertzen diren datuen inguruan, nabarmentzekoa da, egoeren gorakada eta beherakada adinaren arabera. Normala da lehen hezkuntzaren lehenengo urteetan jolas indibidualetan aritzea, sozializatzeko herramientak bereganatu ez dituztelako. Horren ondorioz, oso zaila egiten zaie beste ikasleekin jolastea. Horregatik, 10/11/12 urte bitartean, sozializatzeko herramientak bereganatu eta gero, nahiago dute erlazioak dauden egoeretan parte hartzea. Taula honek, Piagetek zehaztutako bilakera guztiz betetzen du, hau da, gero eta helduagoa bilakatzen garenean, nahiago dugu sozializazio jardueretan parte hartu.

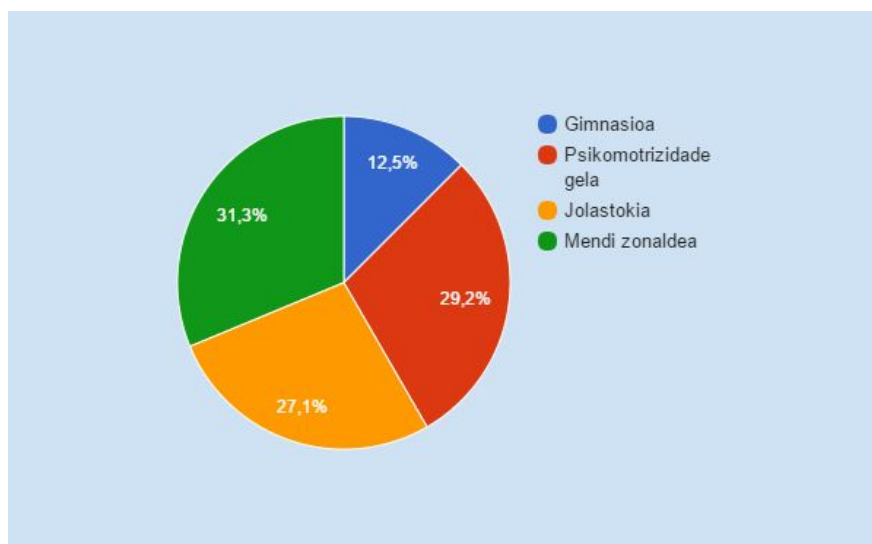
### 6.2.2. ESPAZIOA:

Irudikatutako lekuak ezagutu ondoren, hauek bi azpi multzotan sailkatu ditut. Alde batetik zalantzazko zonaldeak 15 irudikapen % 53.6-koa lortu du. Zehazki, bigarren zikloko ikasleak sortutako borroka jolasa (ikastolak duen baserri ondoan). Bestetik, zalantza gabeko zonaldeak 13 marrazki, %46.4-ko emaitza lortu du. Hauen artean, ikastolako kirol zelaietan agertzen dira.



*Irudikatutako zonaldeak, zalantza eta zalantza gabeko multzoetan sailkatuta*

Lekuen irudikapenean ikus daitekeen moduan, gauzak oso parekatuak agertzen dira. Irudikapen gutxien eduki duen lekua gimnasioa izan da, 6 marrazkiekin (%12,5 lortuz). Ondoren, kirol nagusietan jolasteko zelaiak agertzen dira, jolastoki moduan izendatua. Atal honek, 13 irudikapen lortu ditu, %27,1. Jarraian, psikomotrizitatearekin erlazionatutako irudikapenak dira marraztutakoak, 14 marrazki (%29,2-a lortuz). Bukatzeko, arrakasta gehien duen lekua, medi zonaldea da. Orereta ikastolako 15 ikasleek aukeratu dute bere momenturik gogokoena bezala, %31,3.



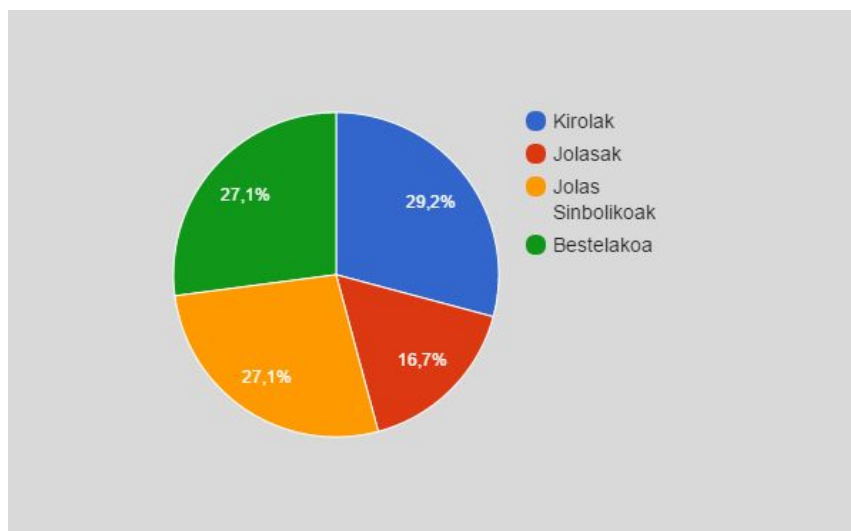
*Irudikatutako zonalde gustokoenak*

Lortutako datuak modu egokian ulertu ahal izateko, garrantzitsua da hainbat ezaugarri azaltzea. Haur hezkuntza garaian dauden bitartean, oinarrizko abileziak landu ahal izateko, psikomotrizitate-gelara joaten dira. Lehen hezkuntzara iristerakoan, aldaketa gogorra gertatu ez dadin, Orereta ikastolak gorputz hezkuntzako ordu batzuk erabiltzen dira psikomotrizitate gelara joateko. Horren ondorioz, gela honek lortutako irudikapen guztiak.

### 6.2.3. JARDUERA MOTAK

Beste alderdi nagusi bat, egoera soziomotorraren barruan dauden egoera desberdinen analisia da. Atala lau zati desberdinetan banatu da: Kirolak, jolasak, jolas sinbolikoak eta bestelakoak (ikasleak sortutako jolas batzuk).

Gizartean kirolak oso nagusiak direnez, eskoletan eragin handia daukate, ikasleak ikusten duten guztia imitatzen dutelako. Horren ondorioz, kirolak baliorik handiena lortu du, %29.2 (futbola), Jarraian, jolas sinbolikoak eta bestelako jolasak dira marrazki gehien lortu dituztenak, bakoitzak %27,1 (aurretik esandako borroka jolasa). Azkenik, jolasak, zehazki %16,1 (soka saltoa).



*Ikasleak aukeratutako jarduera fisikoak*

Beheko grafikoan zikloka lortutako emaitzak agertzen dira. Ikus daitekeen moduan, zikloaren arabera ikasleen gustuak asko aldatzen dira. **Lehenengo zikloan**, bi emaitza bakarrik lortu ditu, jolas sinbolikoak (marrazki 1) eta bestelakoak (13 marrazki). Bestelako moduan izendatutako multzoan, ikasleak asmatutako eta irudikatutako jolasak bildu dira. **Bigarren zikloan**, jolas sinbolikoak (12 marrazki) eta kirolak (5 marrazki) dira agertzen direnak. **Hirugarren zikloan**, kirolaren balioa handitu egiten da (9 marrazki) eta orain arte atera ez den balorea, jolasa (8 marrazki).



*Jarduera fisikoak, zikloka sailkatuak*

**Lehenengo** zikloan, garrantzi gehien duen momentua psikomotrizitate orduak dira, bertan beraien energiak askatzeko beharrak asetzen direlako. Bertan, ikasle bakoitzak bere izaeraren araberrako jolasak eta ekintzak egiteko askatasuna dute. **Bigarren** zikloan, gorputz hezkuntzako saioak eta jolas garaiko orduak dira gehien irudikatutakoak. Honen arrazoia izan daiteke, jolas eta kirol berriak ezagutzen hasten direlako. **Hirugarren zikloan**, kirolak dira irudikatutako egoera nagusienak. Zehazki, eskubaloia nesken aldetik eta futbola mutilen aldetik. Oso normala da (umeen partetik) gaur egun futboleko aritzea, kirol nagusia delako, baina asko harritu ninduen eskubaloiko zale kopurua hain handia izatea.

Lehen esan bezala, gaur egungo gizartean kirol nagusiak oso indartsuak dira eta ikasleengan izugarritzko eragina dute, horien artean, futbola da indartsuena. Lortutako hamalau marrazkietatik, hamabi futbolarekin erlazionatuta daude eta falta diren beste bi egoerak, eskubaloi partidu bat irudikatuta agertzen da. Ikerketaren zati honetan, arloen arteko diferentzia ez da oso nabarmena izan, ziklo bakoitzetik marrazki gutxi batzuk hartu direlako. Ikastolako ikasle guztiak analisia eginez gero, arloen diferentzia askoz ere zabalagoa izango litzateke.

Nabarmendu nahiko nuke jolas sinbolikoa lortu duen emaitza. Nahiz eta aurreko atal batean psikomotrizidade gelak lortu duen emaitza handia izan den, jolas sinbolikoak ez dira zonal horretan praktikatu. Bigarren zikloko ikasleak dira emaitza horren eragileak. Hauek jolas garaian aprobetxatzen dute, medi zonaldera joateko, bertan rol jolasetara jolasteko.

#### 6.2.4. SENTIMENDUAK:

Marrazkien inguruko ikerketa planteatzean, sentimenduen inguruan analisia egitea beharrezkoa ikusi nuen. Beheko grafikoan ikus daitekeen moduan, motrizitatea duten 48 marrazkietatik, 47 sentimendu onak irudikatu dituzte pertsonaien artean eta irudikapen batean, sentimendu txar bat bakarrik agertzen da; marrazkiko pertsonai guztiak aurpegi tristearekin irudikatzen direlako. Beste modu batean esanda, %97.9-a sentimendu onekoa eta %2.1 sentimendu txarrekoa.



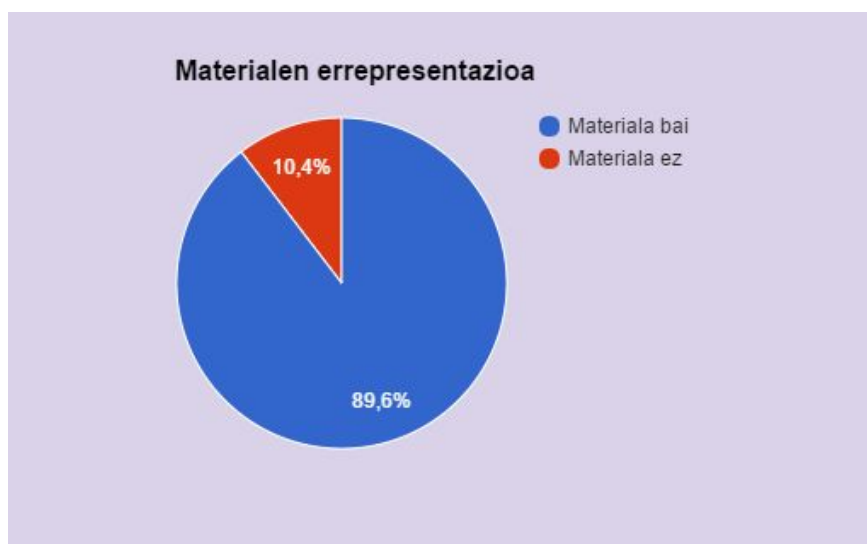
*Marrazkietan irudikatutako sentimenduak*

Hipotesiarekin aurreikusten zen, proportzionalki sentimendu on gehiago aterako zirela txar baino. Hala ere, ikertzea erabaki nuen. Emaitzetan argi eta garbi ikusten da, agertzen diren pertsonaiak triste edo deseroso daudela.

Bigarren zikloko ikasleak borroka jolasetara jolasten dira mendi zonaldean. Marrazkian ikus daitekeen moduan, bi taldeen arteko gezurrezko borroka bat ikusi daiteke, talde baten etxearen ondoan. Bertan hamar pertsonai agertzen dira, bosteko taldeetan banatuta eta talde galtzailearen parte hartzaile guztiek, aurpegi tristearekin agertzen dira. Kontrako egoeran dauden dauden bost pertsonaiak berriz poztasun aurpegiarekin agertzen dira. Beraz, ikusi daitekeena da, egileak irudikatu nahi izan duena da, bere taldearen garaipena eta ondo ulertu ahal izateko, sentimenduak marraztu ditu pertsonai guztiei. Sentimenduen bereizketa hau gertatzen da, denbora linialeko egoera motor batean jolasten ari direlako.

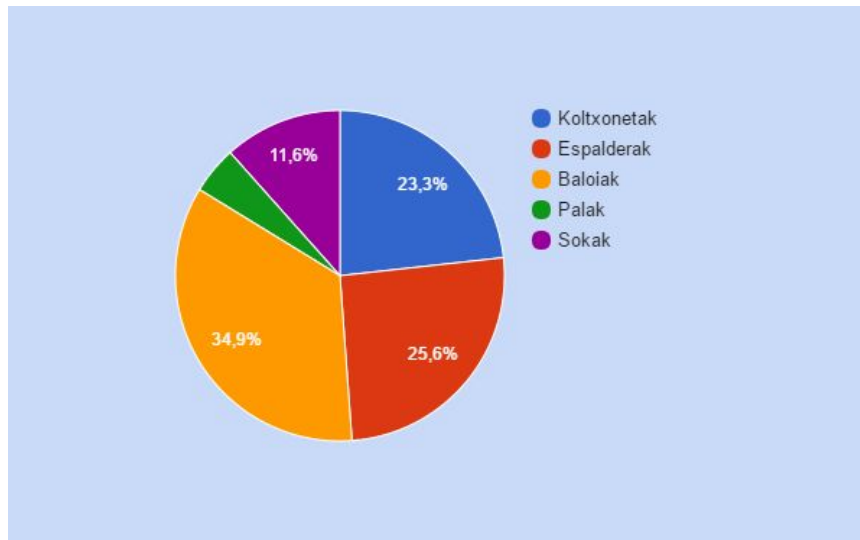
### 6.2.5. MATERIALAK:

Agertzen diren materialak azaldu aurretik, garrantzitsua da jakitea, motrizitatea irudikatutako 48 marrazkietatik, zenbatean agertzen diren materialak eta zenbatean ez. Beheko grafikoan ikus daitekeen moduan, materiala irudikatuta agertzen diren marrazki kopurua 43-koa da (%89,6) eta materialik gabe agertzen diren irudikapenak, 5 dira (%10,4).



*Irudikapenetan agertzen diren material portzentaia*

Garrantzitsua da azaltzea zer nolako material mota erabili izan den ikerketa eremu eta denboran. Beheko grafikoan ikus daitekeen moduan, material mota bat da gainontzekoetatik pixkat bereizten dena. Hau, baloiaren kasua da, lortutako egoera motorretan 15 aldiz agertzen da (%34,9 lortuz). Ondoren psikomotrizitate gelan aurkitzen diren bi osai nagusiak; espalderak 11 egoera motorretan agertu da (%25,6) eta koltxonetak berriz, 10 egoera motorretan (%23,3). Azkenik, emaitza gutxien lortutako materialak agertzen dira: 2 palak (%4,7) eta 5 sokak (%11,6).



*Irudikatutako material moten portzentaia*

Materiala irudikatu duten 43 marrazkietan, interesgarria iruditzen zait azaltzea, bakoitza zein jarduera fisikoan erabiltzen den jakitea. Koltxoneta eta espalderak psikomotrizitate gelako elementurik nagusienak dira eta hauen erabilpena librekoa zen. Hau da, ikasleak nahi zuten momentuan eta interesaren arabera erabiltzen zituzten. Baloiak, jarduera fisiko ezberdinetan agertu da, baina horietatik nagusiena futbola izan da. Baita ere, eskubaloi, “beisbol pie” eta brilet partiduetan agertzen zen. Palak bi irudikapen bakarrik izan zituen eta bi umeen eskuetan agertzen dira, pala partida bat jolasteko. Sokak, 5 irudikapenetan agertu dira eta guztietan soka saltoan jolasteko erabiltzen dira.

Geratu diren hiru marrazkietan, ez ziren materialik irudikatu eta guztietan arrapaketa jolasa irudikatu zuten. Marrazki guztiak, ikasle kopuru handi bat agertzen zen eta denak mendi zonaldean irudikatuta.

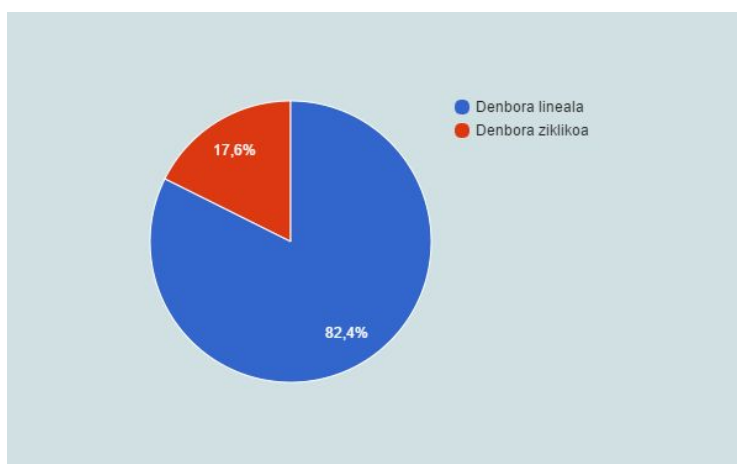
Atal honi bukaera emateko, materialen emaitzak erlazio estua dute egoera motor espezifikoaren sailkapenarekin. Materiala egoera desberdinetan agertu daiteke, marrazkietan ikusi dugun moduan, baina bere erabilgarritasuna desberdina



izango da. Adibidez, kirol bat praktikatzen, baloiak funtzio espezifiko bat dauka. Berriz, jolas sinbolikoetara jolastean, ikaslearen arabera, baloiak erabilera anitzak hartu ditzazke.

#### 6.2.6. DENBORA:

Denbora atala ikertzeko garaian, ikertu behar nuen gauzetako bat, marrazki bakoitzean irudikatutako egoeretan denbora lineala edo ziklikoa jakitea zen. Aldez aurretik esan behar dut, sailkatutako 48 marrazkietatik (motrizitatekoak) 14 baztertu behar izan ditut, jolas sinbolikoak direlako eta bertan ez dago denborarik. Horien artean marraztuenak, futbol partidak izan dira. Geratzen diren 34 marrazkietatik, denbora linealak 28 irudikapen lortu ditu, %82.4-a eta denbora ziklikoak berriz, 6 marrazki, %17.6-a lortuz (arrapaketa jolasak dira irudikatutakoak).



*Denbora moten portzentaiak (ziklikoak eta linealak)*

Grafikoan argi ikus daitekeen moduan, denbora lineala da arrakasta gehien duen denbora mota hurren artean. Haurrak asko disfrutatzen dute garaipen bat eskuratzen dutenean eta egoera horretan sortzen diren sentimenduak konpara ezinak dira. Hala ere, irudikatutako kirol gehienak, denbora linealean, gizartean dauden boteretsuenak izan dira (Futbola).

## **7. ONDORIOAK:**

Ikerketan lortutako emaitzak azkenik baliogarriak izan dira lanaren hasieran aipatu dudan helburua indartzeko, hau da, motrizitateak umeengan duen arrakasta azpimarratzeko. Ikasleek motrizitatearen premia dute, daukaten energia erabiltzeko beharra dute eta. Erakarpen hau ez da bi sexuetan neurri berean gertatzen, orokorrean mutilen aldetik motrizitatearen praktika ohikoagoa bada ere, neskengan ere badago motrizitatearenganako gogo hori. Honek, ikasleek motrizitatea egiteko aukera dutenean, prestutasuna edo partaidetasuna, gogoak eta sozializatzeko aukera handitzea dakar.

Baita ere, nabarmendu nahiko nuke, motrizitate gabe irudikatutako egoerak. Hauek, curriculumean ordu gutxien dituzten saioak dira. (plastika eta informatika). Egia da, oso garrantzitsua dela ikasleak beharrezkoak diren kontzeptuak bereganatzea, etorkizunean modu erraz batean gizarteratzeko. Baina, ikasleak beste behar batzuk dituzte eta hauek oso gutxi lantzen dira. Emaitzetan zehaztutako egoerak gustatzearen arrazoia izan daiteke, bertan ikasleak askatasunez lan egiteko aukera dute modu independente batean ibiltzeko.

Soziabilitatearen gaiarekin jarraituz, aipatzekoa da ere, egungo teknologia berriek ikasleengan sortzen dituzten sozializatzeko arazoak. Nahiz eta umei motrizitatearekin erlazionatutako ariketak asko gustatu, gaur egungo gizarteak teknologia berriak erabiltzera bultzatuta umeak lagunen baten etxean bideojokoetan jolasten aritzen dira kalera irten eta bertan jolasean aritu baino. Horregatik, eskolan dituzten motrizitate egoerak aprobeztatzen dituzte beraien artean sozializatzeko. Ohartu naiz gaur egungo ikasleei asko gustatzen zaizkiela jolas soziomotoreak, beste pertsonekin harremanak sortzeko beharra sentitzen dutelako.

Espazioaren inguruko emaitzak ikertuz gero, argi eta garbi ikus daiteke, ikasleak gusturago sentitzen direla motrizitatea egiteko aukera dutenean. Zehazki, marrazkietan gehien errepikatu diren irudikapenak, jolas garaiko zonaldeak, psikomotrizitate gela eta plastika gela izan dira. Hauek agertzea eta ez beste batzuk, gauza oso adierazgarria da, gaur egungo curriculumean ordu gutxien dituzten saioak direlako.

Jarduera fisikoaren inguruan ateratako ondorioa da, gaur egungo gazteak jarduera edo ekintza zehatz batzuetan jokatzeko gustoko dute. Ikerketan ikus daitekeen moduan, lankidetzaren aurkaritza egoerak dira gehien irudikatutakoak eta zehazki, futbola da arrakasta gehien lortu duen egoera mota. Aukeraketaren arrazoia izan daiteke, gaur egun gazteak telebistan ikusten duten guztia imitatzen dutelako eta momentu honetan indar gehien duen kirola futbola da.

Ikerketatik antzeman daitekeen moduan, motrizitatea praktikatzeko duten bitartean beste objektuekin (baloiak, pilotak, sokak...) duten interakzioa ere, gustukoa dutela; hau da, motrizitatea gustatzearen arrazoia ere objektu horien manipulazioan egon daitekeela. Izan ere, ikasleek marraztutako egoera askotan material horien presentzia nabaria zen. Material hauen aukeraketa, gizarteak inposatzen dituenak dira. Hau da, marko teorikoan ikus daitekeen moduan, gizarteak zehazten dituzten zonalde batean egingo diren gorputz teknikak eta erabiliko diren materialak. Gaur egun gure gizartean, baloia da indar gehien duen materiala da, futbola oso garrantzitsua delako.

Denbora ataleko hausnarketa egiterakoan, konturatu nintzen ikasleek nahiago zituztela denbora linealeko egoeratan parte hartzea, haur guztiak irabazteko nahia sentitzen dutelako. Konpetitzeko gogoak sorrarazten dira, gizarteak helarazten dituen balore kaltegarriengatik. Horren ondorioz, irakasleak kontu handiarekin lan egin behar dute balore positiboak transmititzeko

Bukatzeko, motrizitate ariketak egiterakoan askotan arazo bat planteatzen da eta ikasleek hau gainditu behar dute kasu bakoitzean behar dituzten baliabideak baliatuz. Arazo hori momentuko egoera errealak izateak eta honi irtenbide bat bilatu beharrik ikasleak motibatuz eta parte hartzea sustatzen du.

## **8. HOBEKUNTZA PROPOSAMENAK:**

Atal honetan, ikerketa hau egin ondoren, lan bera beste behin burutu beharko banu egingo nizkiokeen aldaketa eta hobekuntzak aipatuko dira.

Ikerketan, aztertzeko ziklo bakoitzeko gela bateko marrazkiak izan beharreen, eskolako ikasleetako bakoitzaren marrazkiak izango banitu, ikerketaren fidagarritasun maila handituko litzateke. Horregatik, ikerketa hau beste behin edo beste ikastetxeren batean egin beharko banu, ikasle guztien parte hartzea bilatuko nuke. Modu honetan, ikerketaren emaitzak desberdinak izango lirateke, gela bakoitzak bere izakera baitu. Dena den, ideia hori aurrera eramateak ikerketaren denbora luzatuko luke.

Interesgarria litzateke ere, ikasleak marrazkietan irudikatutako egoeretan modu erreal batean ikustea eta ikertzea. Izan ere, marrazkietan ikusten ez diren ezaugarriak ikusteko modu bakarra, bertan egotea da. Ikasleak, hauek irudikatu duten egoera bakoitzean ikusteak, ikerketarako denbora eskatzeaz gain, laguntzaile batzuen laguntza ere eskatzen du. Kasu honetan, ikasleen irudietan errepikatzen diren egoera, momento edo lekuetan “ikuskatzaile” horiek egon beharko lirateke, aurrez zehaztutako pautak batzuk ikasleetan erreparatzen.

Begi bistakoa da ere, lan honetan egoera motoreen azterketari erreparatu zaiola, barne logikaren ikuspuntutik bakarrik, baina, kanpo logikaren alderdia ikertzeak ere, hipotesiarekin erlazionatutako hainbat datu eta ezaugarri eskuratzen lagunduko lukeela. Horrela, ikerketaren inguruan beste ikuspuntu bat lortuko litzateke.

Amaitzeko, oso interesgarri izango litzateke lan honen kontrako ideiarekin (tristurarekin) beste ikerketa lan bat egitea. Ondoren emaitzak ikusteko eta lan honekin konparazioak egiteko.

Hemen hobetzeko aipatu ditudan aspektu batzuk martxan jartzeko saiakera egin bazen ere, denbora eta baliabide falta zirela eta, baztertu egin behar izan nituen. Hala ere, etorkizunean ikerketa honi jarraitzeko asmoa izango banu, aurretik aipatutakoak kontuan izan beharreko hobekuntzak izango lirateke.

## **9. BIBLIOGRAFIA:**

- Banks, M. (2010) *Los datos visuales en Investigacion Cualitativa*. Madrid: Editorial Morata
- Etxebeste, J eta Urdangarin, C (2005). *Euskal jokoa eta jolasa. Transmitiendo una herencia vasca a partir del juego*. Eusko jaurlaritz.
- Fernández de Rodríguez, R.(2014). Cómo interpretar los dibujos de los niños. 2016ko apirilaren 29an berreskuratua. <https://pedagogias12.files.wordpress.com/2014/06/cc3b3mo-interpretar-los-dibujos-de-los-nic3b1os.pdf>
- González Martínez, M.T. (1989). El dibujo infantil en el psicodiagnóstico escolar. 2016ko apirilaren 29an berreskuratua. [http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/68978/1/El\\_dibujo\\_infantil\\_en\\_el\\_psicodiagnostico.pdf](http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/68978/1/El_dibujo_infantil_en_el_psicodiagnostico.pdf)
- MAUSS, M. [1934] (1991) “Técnicas y movimientos corporales”, en Mauss, M. Sociología y Antropología. Madrid: Tecnos (p. 337-356).
- Parlebas, P. (2001), *Juegos, deportes y sociedad. Lexico de praxiologia motriz*. Bartzelona: Paidotribo.

**10. ERANSKINAK:**