

HEZKUNTZA ETA KIROL FAKULTATEA
Jarduera Fisikoaren eta Kirolaren Zientzietako Gradua
Ikasturtea: 2020-2021

**JFKZ GRADUKO IKASLEEK JOKO-JOLASEKIKO DUTEN
PERTZEPZIO SUBJEKTIBOA**

EGILEA: Uranga Bernal, Inko

ZUZENDARIA: Urdangarin Liebaert, Clara

AURKIBIDEA

1. SARRERA ETA JUSTIFIKAZIOA.....	2
2. TESTUINUGURUA.....	3
2.1 ZER DIRA BARNE- ETA KANPO-LOGIKA? ZERGATIK DIRA HORREN GARRANTZITSUAK?.....	3
2.2 IKERKETAREN KANPO-LOGIKA.....	4
2.3 JOKO-JOLASEN BARNE-LOGIKA OROKORRA.....	5
2.4 PRAXIOLOGIA ETA EUSKAL KULTURA.....	6
2.5 BARNE-LOGIKA ETA EUSKAL KULTURA.....	7
2.6 JOKO-JOLAS KORPUSAREN DESKRIKAPENETA AZTERKETA.....	10
3. LANAREN HELBURUA.....	18
4. METODOLOGIA.....	19
4.1 PARTE-HARTZAILEAK.....	19
4.2 PROZEDURA.....	19
4.3 TRESNAK.....	20
5. EMAITZAK.....	22
5.1 JARDULEEN PERTZEPZIOAREN DATUAK (OROKORRA).....	23
5.2 JARDULEEN PERTZEPZIOAREN DATUAK JOLASA, JOKOA ETA JOLAS-JOKOA BEREIZIZ.....	24
5.3 JARDULEEN PERTZEPZIOAREN DATUAK HARREMANA KONTUAN HARTUZ.....	26
5.4 JARDULEEN PERTZEPZIOAREN DATUAK ESPAZIOA KONTUAN HARTUZ... ..	28
5.5 JARDULEEN PERTZEPZIOAREN DATUAK MATERIALA KONTUAN HARTUZ... ..	30
5.6 JARDULEEN PERTZEPZIOAREN DATUAK DENBORA KONTUAN HARTUZ... ..	31
6. ONDORIOAK.....	34
6.1 ONDORIO OROKORRAK.....	34
6.2 ONDORIOAK GENERO IKUSPUNTUA KONTUAN HARTUZ... ..	35
6.3 ONDORIOAK BARNE-LOGIKA KONTUAN HARTUZ... ..	36
6.4 ONDORIOAK EUSKAL KULTURA KONTUAN HARTUZ.....	36
6.5 AHULGUNEAK ETA ETORKIZUNERAKO PROPOSAMENAK.....	38
7. BIBLIOGRAFIA.....	39
8. ERANSKINAK.....	40
8.1 PERTZEPZIO SUBJEKTIBOA NEURTZEKO OSGOODEN (1957) DIFERENTZIAL SEMANTIKOA PARLEBAREN BERTSIOAN (2008).....	40
8.2 JOKO-JOLASEN EMAITZEN TAULAK.....	41
8.3 DATUAK SARTZEKO ERABILITAKO EXCELA.....	45

1. SARRERA ETA JUSTIFIKAZIOA

Gizakiok, aspalditik gaur egunera arte, joko-jolas ezberdinetara jokatu zein jolastu izan dugu, eskolan zein eskolaz kanpo. Hortaz, gure gizartean joko-jolasek duten lekua ikusirik, errealitatearen analisi kritiko bat eginez, Jarduera Fisikoaren eta Kirolaren Zientziak (JFKZ) graduiko ikasleek zein joko-jolas mota maite dituzten jakitea da lanaren helburu nagusia. Izan ere, gorputz hezkuntzako saioetan zein aisialdian, irakasleak hautaturiko milaka joko-jolas desberdinetan jardun ohi dute ikasleek, askotan horiek jarduerarekiko duten iritzia kontuan hartu gabe. Beraz, garrantzitsua da JFKZ graduiko ikasleek joko-jolas desberdinekiko duten pertzepzio subjektiboa ezagutzea. Izan ere, pertsona horiek izango dira etorkizunean jardueren bidez ikasleen harremanen garapenean zein izaeraren eraikuntzan eragin dezaketenak. Beraz, parte-hartzaileek jardueretikiko pertzepzio positiboa edukiz gero, joko-jolasak euren etorkizuneko erreminta gisa erabili ahal izango dituzte. Bestalde, gizon eta emakumeen artean egon daitezken desberdintasunak ere aztertu dira, joko-jolasen barne-zein kanpo-logikaren ezaugarri desberdinak kontuan hartuz, eta bertako kulturarekin izan dezaketen harremana aztertuz. Izan ere, gizarteak sortutako genero estereotipoak direla eta, ikerketan parte hartu duten gizon eta emakumeen artean jardueretikiko iritzi desberdintasunik ematen den ere aztertu nahi da.

Horretarako erabili den metodologiak, galdetegia eta behaketa zuzena izan dira. Ikasleek joko-jolasekiko zuten pertzepzio subjektiboa ezagutzeko, testuinguru erreal bat baliatu zen, JFKZ graduiko irakasgai bateko testuingurua hain zuzen ere. Irakasgai honetan, ikasleek joko-jolas ezberdinetan jardun zuten, ondoren, euren pertzepzio subjektiboa haiei igorritako galdetegietan adieraz zezaten. Azkenik, galdetegietan lortutako emaitzen analisia egin eta ondorioak atera ziren.

Ikerketaren zati teorikoa atal ezberdinetan banatu da: lehendabizi, testuingurua ikertu da, joko-jolasak zein horiek islatu dezaketen errealitatea azaldu eta aztertuz, baita parte-hartzaileen nortasuna kontuan hartuz ere. Jarraian, lanaren helburu zein azpi-helburuak zehaztu dira, honela, soilik beharrezkoak diren datu eta emaitzak bildu eta aztertuko. Ondoren, metodologia azaldu da, bertan ikerketaren nondik norakoak zehaztu dira; parte-hartzaile, prozedura eta erabilitako tresnetan sakonduz. Horrez gain, emaitzen atalean, galdetegietatik lortutako datuen analisi eta interpretazioa egin da, hau dena, bost azpiatal ezberdinetan banaturik. Azkenik, emaitzak interpretatu ostean ateratako ondorioak adierazi dira, hauek ere, emaitzen antzera zenbait azpi-taldetan banaturik. Ondorioekin batera, ikerketaren ahulguneak eta hauek sendotu ahal izateko etorkizunerako proposamenak atxikitu dira.

2. TESTUINGURUA

Atal honetan, ikerketa ulertu eta gauzatzeko beharrezkoak diren kontzeptuak, horien definizioak zein faktore desberdinen arteko loturak azaleratu eta azalduko dira. Izan ere, praxiologiaren azalpena, parte-hartzaileen nortasuna, joko-jolasen ezagutza, zein beste zenbait faktoreren ezagutza beharrezkoa da ondoren azalduko den helbururako bidean aurrera egiteko.

2.1 ZER DIRA BARNE- ETA KANPO-LOGIKA? ZERGATIK DIRA HORREN GARRANTZITSUAK?

Hasteko, joko-jolas bat azertu nahi denean, horren arauak eta tesuingurua azertu beharko dira, hau da, jardueraren barne- zein kanpo-logika. Izan ere, jarduera ez dute arauak soilik osatzen, jarduera inguru testuinguruak ere osatzen du. Jardueraren barne- eta kanpo-logikako elementu guztien ezagutzak, aurrean dugun jarduera konplexutasun osoz ulertzea baimentzen dute (Ormo, 2017). Baina, zer dira barne- eta kanpo-logika?

2.1.1 KANPO-LOGIKA

Jakina denez, kanpo-logikak, joko-jolasaren arauetan jasota ez dauden alderdiei egiten dio erreferentzia, eta alderdi horiek testuinguru-alderdiak, jarduera edo jokalarien ezaugarri bereizgarriak dira (Falcón et al., 2020). Hau da, kanpo-logikak joko-jolasa biltzen duen errealitateari egiten dio erreferentzia, hau non jokutzen den, parte-hartzaileak zeintzuk diren, etab. Beraz, joko-jolasak aztertzean, horien kanpo-logika kontuan edukitzea ezinbestekoa izango da.

Hori horrela, kanpo-logika edo joko-jolasa inguratzen duen errealitate desberdin ugari daude, eta errealitate bakoitzak modu desberdinean eragingo du joko-jolasengan, horrela jolasteko modu desberdinak sortuz. Hori hobeto ulertu ahal izateko adibide praktikoa da modu eraginkorrena: Euskal Herrian esaterako, herri kirolak baserri lanetatik datoz, beraz, horietako asko lan tresnekin jokutzen dira, bertako inguruan lan tresnek duten garrantzia joko-jolasetan islatuz.

2.1.2 BARNE-LOGIKA

Jardueren barne-logikari dagokionez, joko-jolas bakoitzak ezaugarri desberdinak ditu. Hori horrela, joko-jolas bakoitzaren barne-logika azaltzen hasi aurretik eta jarduerak

sailkatzen hasi aurretik, guztiz garrantzitsua da barne-logika zer den eta bere ezaugarriak zeintzuk diren plazaratzea. Barne-logika, egoera motor eta hori abian jartzean dagozkion ondorio praxikoen ezaugarri adierazleen sistema da. Hala, araurik gabe ez dago barne-logikarik, baina azken hori, ez da araudia soilik, arauetan sortutako jokalarien akzio motorraren interpretazioa ere bada. Izan ere, arauak, barne-logika, egoera eta jokoa sortzen dute (Parlebas, 2008).

Hori horrela, jarduera motor baten arauak jardueraren barne-logika sortzen dutela esan daiteke, eta barne-logikako ezaugarrien konbinaketa desberdinek jarduera mota ezberdinak sortuko dituzte. Izan ere, barne-logikak lau aspektu barnebiltzen ditu bere baitan, jarduleen arteko harremana, espazioa, materiala eta denbora. Beraz, lau aspektu horien konbinazio aukera ezberdinek jarduera motor ezberdinak sortuko dituzte.

2.2 IKERKETAREN KANPO-LOGIKA

Kanpo-logikak joko-jolasengan duen eragina garbi edukiz, ezinbestekoa izango da ikerketaren testuingurua zein den azaltzea, ikerketa honetan faktore garrantzitsua izango baita. Beraz, atal honetan parte-hartzaileen nortasuna zein horiek inguratzen dituen errealitatearen deskribapen bat egin da. Izan ere, deskribapen horrek emaitzen interpretazioan eta ondorioen formulazioan lagunduko du, ikerketa inguratzen duen errealitatea ezagutzeak, jarduerak ezagutzearekin batera, emaitza zein ondorioei zentzua emango baitie. Gainera, pertzepzio subjektiboan oinarritzen den ikerketa bat dela kontuan hartuz, ezinbestekoa izango da parte-hartzaileek hamankomunean dituzten ondorengo ezaugarriak kontuan hartzea.

Hasteko, esan beharra dago, ikerketan parte hartu duten jardule guztiak JFKZ graduko ikasleak direla Euskal Herriko Unibertsitatean (EHU), fakultate berekoak. Beraz, etorkizunean jarduera fisiko zein kirolaren alorrean lan egin dezaketen pertsonak dira denak, eta horietako zenbait, joko-jolas ezberdinez baliatuko dira euren lanetan. Hori horrela, nabarmentzekoa da ikerketa honetarako hautatuak izan diren parte-hartzaileetako batzuk, etorkizunean, hezkuntza sisteman zein ikerketa gauzatzeko erabili diren jardueren erreproduzio eta sustaketan parte hartu dezaketen pertsonak direla, ikasleen harremanak garatuz zein euren izaera eraikiz. Beraz, garrantzitsua da pertsona horiek ikerketarako hautatu diren joko-jolasak maite dituzten edo ez jakitea, beharbada joko-jolas horiek euren etorkizuneko erremintak izango baitira. Horrela, gehien gustatzen zaizkien joko-jolasak zeintzuk diren edo zein ezaugarriekin lotzen diren jakin daiteke, ondoren, saio zein jarduera apropos eta erakargarriagoak proposatu ahal izateko.

Bestalde, ikasle guztiak JFKZ graduko ikasleak direla kontuan hartzeko faktorea izanik, ikerketako parte-hartzaileen artean hamankomuneko beste datu bat azaleratzen da. Izan ere, gradu hori ikasten ari badira, jarduera fisikoa eta kirola gustuko duten pertsonak direla aurreikusi daiteke. Beraz, ikerketan zehar ikus ditzakezuen emaitzetan eragina izan dezaken eragina kontuan hartzekoa da.

Azkenik, aurrez esan bezala, ikerketa EHUko ikasleekin egin denez, adierazgarria da Euskal Herrian egin den ikerketa bat dela, eta beraz, parte-hartzaileek euskal kulturaren testuinguruan jardun dutela. Horrenbestez, euskal kulturaren testuinguruak joko-jolasetan izan dezakeen isla ere hartuko da kontuan.

Hori horrela, aurrez adierazitako guztia kontuan hartuz, ikerketa honetarako hautatuak izan diren parte-hartzaileen nortasunean zenbait bateraketa eta antzekotasuna nabarmentzen dira.

2.3 JOKO-JOLASEN BARNE-LOGIKA OROKORRA

Lehen esan bezala, jarduera motorrak horien barne-logikaren arabera ere antolatzen dira, eta joko-jolasen barne-logika lau aspektu ezberdinek osatzen dute. Hortaz, atal honetan aspektu bakoitzaren barruan dauden aukera ezberdinak azalduko dira. Hori euskal kultura kontuan hartuz egingo da, hau da, jardueren barne-logikaren aspektu bakoitza euskal kulturaren nola islatzen den ere azalduko da. Hala nola, euskal kulturako ezaugarriak joko-jolasetan nola islatzen diren ere azalduko da, joko-jolasak kulturaren isla baitira.

Beraz, joko-jolas bakoitzaren barne-logika zehazteko, hainbat faktore hartzen dira kontutan. Faktore horietako bat, joko-jolasean parte hartzen duten partaideen arteko harremana zein den identifikatzea da. Izan ere, joko-jolas psikomotorra, soziomotorra, eta soziomotorra bada kolaborazio, oposizio edota kolaborazio-oposiziozkoazkoa izan daiteke. Joko-jolasa psikomotorra bada, jarduleak beste partaideekin ez du elkarrekintza motorrik izaten, baina partaideen arteko harremana soziomotorra bada, elkarrekintza motorra ematen da. Harreman soziomotorretan hiru egoera edota elkarrekintza motor ezberdin bereiz ditzakegu: kolaboraziozko harreman soziomotorra, oposiziozkoa edota kolaborazio-oposiziozkoa. Lehenengoari dagokionez, ez da jarduleen arteko lehiaketarik ematen, eta jardule denek kolaborazioz eta elkar lagunduz jarduten dute. Bestalde, oposiziozko harremana denean, ez da partaideen arteko laguntzarik ematen, lehiakortasuna gailentzen baita. Azkenik, kolaborazio-oposizio harremanetan biak gailentzen dira.

Bigarrenik, garrantzitsua da joko-jolas bakoitzaren espazioa zehaztu eta identifikatzea. Hala, espazioa ziurra edota ziur gabea izan daiteke, eta horietako bakoitzak, ezaugarri ezberdinak barnebiltzen ditu. Espazioa ziurra denean, joko-jolasean murgilduta jarduten duten partaideek ez dute kanpo eraginik edota beraien jardunean eragingo duen faktorerik pairatuko. Bestalde, espazioa ziur gabea denean, izenak berak adierazten duen moduan, jarduleak ziurgabetasun egoeran jardungo du, egoera horretako elementuei loturiko ezjakintasuna izango baitu, hots, jarduten duen ingurune fisikoak eragina izan dezake bere jardunean. Beraz, inguru ziurgabeetan jarduleek espazioa irakurri eta interpretatu beharko dute kanpo faktoreei aurre egiteko.

Jarraitzeko, zenbait joko-jolasetan materialak edota erabiltzen den tresneriak garrantzi handia har dezake, eta beste batzuetan, ez da materialik edota tresnarik erabiltzen. Beraz, materialaren erabileraren garrantzia azpimarratzea garrantzitsua da. Hala, joko-jolas ezberdinak tresnadunak edota tresnagabeak izatearen arabera sailka ditzakegu.

Amaitzeko, joko-jolas ezberdinetan, denbora era ezberdinetan banatzen da. Izan ere, joko-jolas batzuk memoriagabeak dira, eta beste batzuk, aldiz, memoriadunak. Memoriadun joko-jolasetan, joko-jolasaren amaiera finkatua egoten da, eta memoriagabeetan aldiz, ez. Joko-jolas memoriadunen amaiera denborak edo puntuaketak finkatuko du, memoriagabeetan ordea jarduleek erabakiko dute noiz bukatzen den jarduera.

2.4 PRAXIOLOGIA ETA EUSKAL KULTURA

Barne- zein kanpo-logikaren ezaugarriak jakinda, kultura ezberdinek joko-jolasekin duten harremana ezagutzea garrantzitsua da. Izan ere, joko-jolasak, egile ezezaguneko jarduerak izan ohi dira, kultura baten baitan eraikiak izan direnak, hau da, joko-jolasak ez dira jarduera inprobisatuak ezta jarduera libre edo askeak ere, arau batzuen baitan sortutako jarduerak baizik. Izan ere, jarduera horiek egile ezezaguneko jarduerak izan ohi badira ere, jakina da historian zehar gizarte talde ezberdinek leku ezberdinetan joko-jolasak sortu dituztela; eta beraz, jarduera bakoitzak gizarteko errealitate desberdin bat islatzen du.

Horregatik, munduan aurkitzen ditugun joko-jolasak ezberdinak dira, leku, gizarte eta kultura desberdina duten pertsona edo giza taldeek sortutako jarduerak direlako. Hori horrela, leku bakoitzean sortutako joko-jolasak, bertako gizartearen eta kulturaren isla dira, eta leku edo kultura bakoitzean, jolasteko edo jokatzeko modu ezberdinak daude. Hortaz, desberdinak izango dira Euskal Herrriko joko-jolasak eta Australiakoak, leku bakoitzeko jarduerak bertako

gizarte, kultura eta balioak isladatuko baitituzte. Horrenbestez, aro ezberdinetan sortutako joko-jolasak ere desberdinak izango dira, garai zehatz horren islada izango baitira.

Hori jakinda, euskal kulturaren, beste kultura batzutan ez bezala, bi hitz erabiltzen dira aisialdiko ekintza nagusiak izendatzeko: jokia eta jolasa. Izan ere, jolasa eta jokia terminoen baitan bereizten dira Euskal Herriko aisialdiko ekintza multzo nagusiak; batetik jolasak, aisi ludiko batean oinarritzen direnak, apustu gabeko haur jarduerekin lotzen direnak, elkarbanatzearen plazerrarekin; bestetik jokia, lehiaketa eta kirolarekin lotzen dena, irabaztearen plazerrarekin. Azken horiek apustudun heldu jarduerak izango lirateke. Beraz, jolasa ondo pasatzeko erabiltzen den jarduera edo denbora-pasa izango litzateke, lehen emakumeekin lotzen zena, hots, jarduera ludikoa, dibertsioaren plazerrarekin lotzen dena; jokia berriz, irabaztearen plazerrarekin lotuko da, jarduera lehiakorra baita, eta hau gehiago gizonen ezaugarriekin lotzen zen. Horrela, barne-logikaren arabera jarduerak sailkatuz.

Aurrez esandako guztia kontuan hartuz, joko-jolas baten aurrean egotean eta hau aztertu nahi denean, egin behar den aurreneko ekintza eta horren testuingurua aztertzea izango litzateke. Izan ere, jarduera-fisiko jakin bakoitzak, aurrez esan bezala, egoera sozial bat irudikatzen du, eta joko-jolasetan ere islatzen da egoera sozial konkretu hori. Hau da, gizartea, konturatzen ez garen arren, kodifikatuta dago, eta horregatik lekuan-lekuko kulturak eta tradizioak bertako gizartearen pentsamendua zein bizimodua baldintzatuko du, horrek zuzenean bertako joko-jolasen barne- zein kanpo-logikan eragina duelarik. Era berean, joko-jolasak kulturaren isla direnez, jardueraren barne- eta kanpo-logikak kultura zehatz bati egingo diote erreferentzia.

2.5 BARNE-LOGIKA ETA EUSKAL KULTURA

Behin joko-jolasen barne-logikako lau aspektu edo ezaugarriak azalduta, horiek euskal kulturarekin duten lotura azaldu behar da. Izan ere, joko-jolasak gizarte eraikuntzak direnez, bertako kulturako ezaugarriak, sortzen diren joko-jolasetan islatzen dira. Beraz, horien arteko harremana ezagutzea garrantzitsua da, horrela jarduerak sailkatu eta sailkapena hobeto ulertu ahal izateko. Hori horrela, ikerketako parte-hartzaileak Euskal Herriko tesuinguruan kokatzen direnez, EHUko ikasleak, bertako kultururak joko-jolasekin duen harremana aztertu beharko da. Hortaz, zein da barne-logikako ezaugarrietako bakoitzak euskal kulturarekin duen harremana?

Hasteko, jarduera motor batean ematen diren partaideen arteko harremanek euskal kulturarekin duten erlazioa azalduko da. Euskal kulturako harremanek joko-jolasetan ematen

diren harremanekin duten lotura ulertu ahal izateko, lehendabizi etxearen kontzeptua ulertzea ezinbestekoa da. Etxea euskaldunentzat oso garrantzitsua da, kolektiboa irudikatzen baitu, eta ez banakoa. Kolektiboak banakoak baino garrantzia handiagoa du euskal kulturean, eta horren adibidetzat auzolana hartu daiteke. Izan ere, gizartea eraikitzeke Euskal Herrian harreman soziomotorrak ematen dira, elkarlana, kolektiboaren garrantziaren seinale. Elkarlanerako edo harremanerako joera hau jarduera motorretan islatua ikusten da, Euskal Herriko joko-jolasak, hein handi batean soziomotorrak baitira (%76.7), aurrez esan bezala, bertako gizartea islatzen dutelarik (Urdangarin eta Etxebeste, 2005). Gainera, jarduera soziomotorrak, elkarbanatzearen plazerarekin lotzen dira, jolasekin hain zuzen ere, hemen ere euskal kulturaren isla azaleratzen delarik.

Jarraian, joko-jolasetan erabiltzen diren espazioak euskal kulturarekin nola erlazionatzen diren azaltzea garrantzitsua da; Euskal kulturean, joko-jolasetan bezala, bi espazio mota aurkitzen baitira, ziurra eta ziurgabea.

Euskaldunentzat espazio ziurra etxea da, kolektiboa irudikatzeaz gain, babes lekua ere irudikatzen baitu. Etxeak gizakiak natura basatiaren, eguraldiaren eta animalien erasoen aurka babesten ditu. Gainera, euskal kulturean etxea babesleku den heinean, bertako leku ahul edo bortxagarrietan (teilatua eta sarrera) babes ikurrak jartzen dira, horrela, etxea eta etxeokoa mehatxu fisikoez babesteaz gain, mundu ikusezinaren aurka ere babesten ditu (espirituak, basoko jainkoak, etab.). Aipatzekoa da etxea hitzak ez diola soilik eraikuntzari egiten erreferentzia, eraikuntzaren inguruko lurra edo leku ezagunak eraikuntzaren luzapenak dira, eta ondorioz eremu seguruak izaten jarraitzen dute. Beraz, argi gelditzen da euskal kulturean etxeak ingurune ziur bat irudikatzen duela. Gainera, euskal kulturean etxeak duen garrantzia jarduera motorretan islatua ikusten da, bertako joko-jolasak hein handi batean (%84.7) espazio zurrean egiten direlako (Urdangarin eta Etxebeste, 2005).

Bestalde, euskal kulturean ingurune ziurgabea ere badago, ezezaguna dena, irakurketa bat eskatzen duena. Ingurune ziurgabe hori basoa izango litzateke, etxetik urrun dagoena, gizakiarentzat ezezaguna. Aipatzekoa da ingurune ziurgabeetan soziomotrizitaterako joera handitzen dela. Hori horrela, ziurgabetasuna jolasarekin lotuko da, elkarbanatzearen plazerarekin, eta ziurtasuna aldiz irabaztearen plazerarekin.

Gainera, joko-jolasetan ematen den denboraren arabera banaketa (jarduera memoriadunak eta memoriagabeak), euskal kulturean denbora antolatzeke moduan ere ematen da. Izan ere, euskal kulturean denbora bi errealitateen nahasketaren arabera antolatzen da, eguzkiaren eta ilargiaren arabera hain zuzen ere. Bi errealitate edo egutegi

horiek ezagutzea ezinbestekoa da bizitzaren oreka lortzeko, bi egutegiak elkar orekatuak baitaude.

Eguzkiaren egutegiak bizitza terminala irudikatzen du, amaiera duen bizitza. Egutegi horretan gauzak modu linealean gertatzen dira, eta gainera zentzu kausalez beteta dago: jaia uzta jaso ondoren ematen da, feria egunetan saldu ahal izateko. Beraz, eguzkiaren egutegiak amaiera du, eta hori jarduera memoriadunekin lotzen da, amaiera duten jarduerak baitira, irabazle bat dutenak. Jarduera memoriadunak irabaztearen plazerrean oinarritzen dira.

Ilargiaren egutegiak aldiz, bizitza espirituala irudikatzen du, amaierarik ez duen bizitza. Egutegi horretan ekintzak ez dira modu lineal batean antolatzen, eta ez da kausa efektu bidezko erlazorik ematen, egoerak berak baitu garrantzia. Eguzkiaren egutegiak ez bezala, ilargiaren egutegiak ez du amaierarik, beraz, jarduera memoriagabeekin lotzen da, amaiera finkorik ez duten jarduerak baitira, eta ez dute irabazlerik. Jarduera memoriagabeak elkarbanatzearen plazerrean oinarritzen dira.

Aurreko guztia gutxi balitz, euskal kulturako bi egutegien artean ematen den oreka ere joko-jolasetan isladatzen da. Izan ere, bertako jarduera motor memoriadun eta memoriagabeen artean ere oreka ematen da, joko-jolasen %55 memoriagabeak eta %45 memoriadunak baitira (Urdangarin eta Etxebeste, 2005).

Azkenik, joko-jolasetako tresna edo objektuek euskal kulturarekin duten lotura azalduko da. Euskal kulturaren tresnek eta lanabesek garrantzia handia dute, izan ere, helduek lan desberdinetarako asko erabiltzen zituzten (baratzean, baserri lanetan, etab.), batzuetan lan jarduera bera joko izatera bilakatuz (harri jasotzea, txingak, kupelaren uztaila biraraztea, etab.). Gainera, tresna edo objektu horiek berrerabili egiten ziren, eta horien azken erabilpena joko-jolasetan egin ohi zen. Beraz, haurrek jada lanerako balio ez zuten tresnekin eta industrietatik deuseztatzen ziren materialekin joko-jolaserako objektuak asmatzen zituzten. Hori horrela, garbi ikusten da euskal kulturaren tresnek duten garrantzia, eta garrantzia hori joko-jolasetan islatua ikusten da. Izan ere, euskal joko-jolasen gehiengo nagusia tresnaduna da (%68.2), tresnek bertako kulturaren duten leku zabalaren seinale. Bukatzeko, esan beharra dago tresnadun jarduerak irabaztearen plazerra irudikatzen dutela, eta tresnagabeek berriz elkarbanatzearen plazerra (Urdangarin eta Etxebeste, 2005).

Aurreko guztia kontuan hartuz, joko-jolasak barne-logikaren (harremana, espazioa, denbora eta tresna) arabera sailkatzen direla garbi dago. Beraz, lau ezaugarri horien konbinaketa desberdinak eginez gero, jarduera motorrak sailkatzeko bost kontzeptuak

sortzen dira: jokoa, jolasa, ia-jokoa, ia-jolasa eta jolas-jokoa. Kontzeptu hauetako bakoitzak barne-logikan ezaugarri desberdinak izango dituztelarik:

- Jolasa elkarbanatzearen plazerrarekin dago lotua, edozein jolasen ezaugarriak jarraian adierazitakoak izanik: soziomotorra, ziurgabea, memoriagabea eta tresnagabea. (Ezkutaketa).
- Ia-jolasek, izenak berak dioen bezala, jolasetik gertu ibiliko dira, baina jolasaren lau ezaugarri eduki beharrean hiru izango ditu, eta jokoaren ezaugarri bat, konbinaketa desberdin posibleak asko direlarik.. Esaterako: soziomotorra, ziurra, memoriagabea eta tresnagabea. (Harrapaketa).
- Jolas-jokoek jokoaren bi ezaugarri eta jolasaren beste bi ezaugarri bilduko dituzte, jarduera hauetan ere konbinaketa posibleak asko direlarik. Jolas-jokoak, jolasa eta jokoaren tartean egongo dira. Esaterako: soziomotorra, ziurra, memoriagabea eta tresnaduna. (Harrapaketa baloiarekin).
- Ia-jokoak, izenak berak dioen bezala, jokatik gertu ibiliko dira, baina jokoaren lau ezaugarri eduki beharrean hiru izango ditu, eta jolasaren ezaugarri bat, konbinaketa desberdin posibleak asko direlarik. Esaterako: soziomotorra, ziurra, memoriaduna eta tresnaduna. (Saskibaloia).
- Jokoa irabaztearen plazerrarekin lotzen da, eta beraz, hurrengoak izango dira joko baten barne-logikako ezaugarriak: psikomotorra, ziurra, memoriaduna eta tresnaduna. (Txanpon jokoa).

Esan beharra dago, ikerketa honetan, bost multzo horiek hiru multzotan sinplifikatu direla, emaitzen analisi eta interpretazioa errazte aldera. Hiru multzoak jolasak, jokoak eta jolas-jokoak izango dira, ia-jolasak jolasen multzoan eta ia-jokoak jokoaren multzoan sartuko direlarik.

2.6 JOKO-JOLAS KORPUSAREN DESKRIBAPEN ETA AZTERKETA

Jarraian, ikerketarako hautatutako bederatzi joko-jolasak sailkatu, deskribatu eta aztertuko dira. Ikerketarako hautatu diren bederatzi joko-jolasak, JFKZ graduan Kirol Jolasak irakasgaiean irakasleak saioetan proposatu dituen jarduerak dira denak. Gainera, joko-jolasek barne-logikako ezaugarri desberdinak dituzte, jarduera guztien artean barne-logikako ezaugarri guzti edo gehienak irudikatzen dituztelarik.

2.6.1 MALABARE MAKILAK (JOKOA)

Malabare ia-jokoa da. Joko-jolas honetan, jarduleak makil bana izango du esku bakoitzean, eta bi makil horiek erabiliz hirugarren makila airean mantentzea izango da helburua. Makila lurrera eroriz gero, berriro hasi beharko da.

Harremani dagokienez, makilen joko-jolasa psikomotorra da, hau da, ez dago inongo elkarrekintza motorrik, jarduleak bakarrik jarduten du. Espazioaren aldetik, ziurra da, ez baitago jarduna oztopatu edo baldintzatuko duen kanpo eragilerik. Objektuari dagokionez, tresnadun joko-jolasa da, hiru makil behar baitira. Azkenik, memoriari dagokionez, memoria gabea da, ez baitago denbora finkorik, ezta joko-jolasa bukaraziko duen irabazle zein galtzailerik ere.

HARREMANA	PSIKOMOTORRA
ESPAZIOA	ZIURRA
OBJEKTUA	OBJEKTUDUNA
DENBORA	MEMORIA GABEA

2.6.2 DIABOLOA (JOKOA)

Malabare ia-jokoa da, eta honen helburua, soka baten bidez lotuta dauden makiletako bakoitza esku bakoitzean hartuz diaboloa lurrera erori gabe mantentzea da. Diaboloa lurrera eroriz gero, berriro hasi beharko da.

Harremani dagokienez, diaboloaren joko-jolasa psikomotorra da, hau da, ez dago inongo elkarrekintza motorrik, jarduleak bakarrik jarduten du. Espazioaren aldetik, ziurra da, ez baitago jarduna oztopatu edo baldintzatuko duen kanpo eragilerik. Objektuari dagokionez, tresnadun joko-jolasa da, bi makil, soka eta diaboloa behar baitira. Azkenik, memoriari dagokionez, memoria gabea da, ez baitago denbora finkorik, ezta joko-jolasari amaiera emango dion irabazle zein galtzailerik ere. Izan ere, joko-jolas honetan jarduten duten partaideek erabakiko dute jardunaren amaiera noiz izango den.

HARREMANA	PSIKOMOTORRA
ESPAZIOA	ZIURRA

OBJEKTUA	OBJEKTUDUNA
DENBORA	MEMORIA GABEA

2.6.3 MAILUKA (JOLAS-JOKOA)

Joko-jolas honetan pertsona edo talde batek beste pertsona edo talde baten aurka lehiatzen du, eta jokoaren helburua, pilota bat makil batekin kolpatuz adostutako serie kopuruan akordatutako puntura eramatea da. Talde horien arteko apustua gauzatuko dute, ea zeinek jaurti dezaken pilota helmuga puntura serie gutxiagotan adostuz. Serie kopuru gutxienean egingo duela esaten duena izango da erasotzailea, eta bestea defendatzailea. Serie bakoitzean, erasotzaileak pilota helmugara hurbiltzeko hiru kolpe izango ditu, eta defendatzaileak, hiru kolpe hauen ostean, pilota helmugatik urruntzeko kolpe bakarra izango du. Erasotzailea adostutako serietan iristen bada helmugara, irabazle izango da, bestela defendatzaileak erasotzaileak baino serie bat gehiago izango du helburu bera gauzatzeko. Puntuaren irabazleak hurrengo apustuko helmuga puntua erabakiko du.

Harremani dagokienez, joko-jolas soziomotorra da, oposiziozkoa edo kolaborazio-oposiziozkoa izan daitekeena, talde bakoitzean dauden taldekide kopuruaren arabera. Izan ere, posible bat batek baten aurka jardutea edota talde batek beste talde baten aurka. Espazioaren arabera, joko-jolas hau ziurgabea da, jarduera kanpoko oztopo askok eragin baitezakete helmugarako bidean. Objektuei dagokienez, tresnadun joko-jolasa da honako hau. Izan ere, pilota eta makila ezinbestekoak dira jarduera hau egin ahal izateko. Bestalde, joko-jolas memoriaduna da. Izan ere, denbora serie kopuruaren arabera izango da, eta bukatzean galtzaile eta irabazle bat edo gehiago egongo dira. Hau da, joko-jolasaren amaiera finkatzen duen marka dago.

HARREMANA	SOZIOMOTORRA. Oposiziozkoa edota kooperazio-oposiziozkoa.
ESPAZIOA	ZIURGABEA
OBJEKTUA	OBJEKTUDUNA
DENBORA	MEMORIADUNA

2.6.4 ARIMA (JOLAS-JOKOA)

Lau-zortzi jokalarik osatuko dute talde bakoitza, eta joko-jolas honen helburua arima duen pertsonak aurrez adostutako puntua ukitzea da. Talde bat arimarekin hasiko da, eta talde horretako kide batek joko-jolasa hastean “Arima!” oihukatuko du, aurkariak arima nork duen jakin dezaten. Hori horrela, arima duen pertsona adostutako puntua ukitzera abiatuko da, baina aurkari batek bidetik ukitu eta “arima!” oihukatu dezake, aurkariari arima kendu diola adieraziz. Beraz, arima adostutako puntura iritsi aurretik jokalaria eta talde desberdinetatik pasatu daiteke. Joko-jolasa arima adostutako puntura eramatean bukatzen da.

Harremani dagokienez, joko-jolas hau soziomotorra da, kolaborazio-oposiziozkoa. Izan ere, joko-jolas honek futbolaren eta errugbiaren egitura berdina du, hau da, duela simetrikoa da, non kideak zein arerioak dauden. Espazio zurrean egiten den jardura da, muga batzuen barruan egiten dena. Jardueran zehar ez dago parte-hartzaileen egitekoan eragingo duen inongo kanpo eragilerik, hau da, ez da kanpo informaziorik irakurri behar. Materiala behatuz gero, tresna gabeko joko-jolasa da, ez baita material gehigarrikerabiltzen. Azkenik, memoriadun joko-jolasa da, jardueraren amaieran irabazle eta galtzaile bat izango baitugu, hau da, joko-jolasa arima adostutako puntura eramatean bukatzen da.

HARREMANA	SOZIOMOTORRA. Kooperazio-oposiziozkoa.
ESPAZIOA	ZIURRA
OBJEKTUA	OBJEKTU GABEA
DENBORA	MEMORIADUNA

2.6.5 AZERIAK, OILOAK ETA SUGEGORRIAK (JOLASA)

Ia-jolas honetan gutxienez 8 bat pertsonako hiru taldek parte hartzen dute, azeriak, oiloak eta sugeak izango direnak. Helburua talde aurkaria harrapatzea izango da, beste talde aurkariak gu harrapatu gabe, talde bakoitzak bere harrapatzaile eta harrapakinak izango baititu. Hau da, azeriek oiloak harrapatuko dituzte, oiloek sugeak eta sugeek azeriak. Harrapatuak izan ostean, taldekide batek ukituz gero libratzeko aukera dago.

Aurrekoari erreparatuz, ia-jolas hau soziomotorra da, kolaborazio-oposiziozkoa. Izan ere, taldekideen artean kolaborazio harremana ematen da, eta aurkarietako oposiziozkoa.

Hala ere, ia-jolas honetan aurkako taldeak ere lagun dezake, talde baten harrapakina bestearen harrapatzaile baita aldi berean. Espazioari dagokionez, eremu ziur batean jarduten da, traba edo oztopo izango den kanpo eragilerik gabe. Objektuei dagokienez, tresna gabea da, talde bakoitzaren eremuak mugatzeko materialak erabili daitezken arren. Azkenik, memoria behatuz, joko-jolas hau memoria gabea da, ez baitago amaiera finkaturik. Esan beharra dago, ia jolas honen amaiera berezia dela, talde batek harrapakin guztiak harrapatzean soilik ihes egiteko aukera baitauka.

HARREMANA	SOZIOMOTORRA. Kooperazio-oposiziozkoa.
ESPAZIOA	ZIURRA
OBJEKTUA	OBJEKTU GABEA
DENBORA	MEMORIA GABEA

2.6.6 PI CUENTO (JOLASA)

Zozketaz harrapatzaile bat aukeratuko da eta honek “Pi-cuento!” esatean hamabostetik hasita atzera kontua egingo du. Bitarte horretan, gainontzekoek harrapatzailearen besoa ikutu beharko dute euren izenaren aurretik pi esanez: “Pi-Mikel!” eta ezkutatu egingo dira. Harrapatzaileak atzera kontua egin ondoren iheslariak ikusten ahaleginduko da, eta baten bat ikusiz gero “Pi-izena!” esanez, jokatik kanpo utziko du. Inor ikusten ez badu, hiru urrats eman ditzake harrapatzaileak, eta inor ikusi gabe jarraituz gero, berriro “Pi-cuento!” oihukatu eta atzera kontua egiten hasiko da, baina hamalautik oraingoan, jokalaria bitartean berriro harrapatzailea ukitzera eta euren izena esatera joan behar dutelarik. Harrapatzen lehena izango da hurrengo partidako harrapatzailea.

Jolas honetako harremana soziomotorra da, oposiziozkoa hain zuzen ere. Izan ere, harrapatzaileak iheslariak ikusi beharko ditu, oposizio egoera batean. Espazioari dagokionez, ziur gabea izango, ingurune fisikoak partaideen erabakiengan eragingo baitu. Joko-jolasean jarduteko ez da objekturik behar, beraz, tresna gabekoa joko-jolasa da. Azkenik, joko-jolasaren denborari dagokionez, memoria gabea da. Izan ere, jarduleek nahi beste denboran jardun dezake joko-jolasean.

HARREMANA	SOZIOMOTORRA. Oposiziozkoa.
-----------	-----------------------------

ESPAZIOA	ZIURGABEA
OBJEKTUA	OBJEKTU GABEA
DENBORA	MEMORIA GABEA

2.6.7 AL MOTROLLON (JOLAS-JOKOA)

Joko-jolas honetan definitu gabeko pertsona kantitate batek har dezake parte. Hala, bi rol ezberdin banatzen dira, soka helduz eta honi eraginez jarduten dutenak eta sokaren barnean salto egiten dutenak. Sokaren barnera salto egitera banaka sartzean datza joko-jolasak, eta berdin ateratzea bertatik. Hala, prozesu horretan zehar norbanakoren batek akatsa eginez gero, soka heltzera eta honi ematera igaroko da, bi partaideen arteko rola aldatuz.

Joko-jolas honen harremana sozomotorra dela adieraz dezakegu, zehazki, kooperaziozkoa. Izan ere, partaideak oposiziorik gabe jardungo dute. Bestetik, espazioari dagokionez, espazio ziurrean jardungo dute jarduleek, ingurune fisikoak ez baitu eragingo partaideen jardunean. Joko-jolasean jarduteko, objektua beharrezkoa da (soka), beraz, barne-logikari dagokionez, joko-jolas objektuduna dela esan dezakegu. Azkenik, joko-jolasaren denborari dagokionez, memoria gabea dela esan genezake. Izan ere, jarduleek nahi beste denboran jardun dezake joko-jolasean.

HARREMANA	SOZIOMOTORRA. Kooperaziozkoa.
ESPAZIOA	ZIURRA
OBJEKTUA	OBJEKTUDUNA
DENBORA	MEMORIA GABEA

2.6.8 OILO ITSUA (JOLAS-JOKOA)

Harrapatzaile bat egongo den joko-jolasa da honako hau, eta honek itsu paperean jardungo du (oilo itsua izango da). Harrapatzen hasi aurretik hiru bira emango ditu orientazioa galtzeko eta gainontzeko jokalaria harrapatzeari ekingo dio. Oilo-itsuak iheslari bat

harrapatzean, ikusi gabe zein den asmatu beharko du, eta asmatuz gero rol aldaketa emango da, harrapatua oilo-itsu bihurtuz eta alderantziz.

Aurrekoa jakinda, joko-jolas honen barne-logika adierazte aldera, bertako harremana soziomotorra dela adieraz dezakegu, zehazki, oposiziozkoa. Izan ere, iheslariak harrapatua izatea saihestu behar dute, baina ez dago inolako talde lanik. Espazioari dagokionez, espazio ziurrean jardungo dute jarduleek, ez baitago partaideen ekintzak oztopatuko dituen kanpo eragilerik. Joko-jolasean jarduteko behar den objektu bakarra begiak estaltzeko zapia da, beraz, barne-logikari dagokionez, joko-jolas objektuduna da. Azkenik, joko-jolasaren denborari dagokionez, memoria gabea da. Izan ere, jarduleek nahi beste denbora pasatu dezakete joko-jolas honetara jolasten, ez baitago bukaera markatuko duen faktorerik.

HARREMANA	SOZIOMOTORRA. Oposiziozkoa.
ESPAZIOA	ZIURRA
OBJEKTUA	OBJEKTUDUNA
DENBORA	MEMORIA GABEA

2.6.9 BALOI-POTE (JOLAS-JOKOA)

Jokalari bakoitzak pote bat jarriko du 3m-ko diametroa duen zirkulu baten barruan, eta derribatzaile rola duenak izan ezik (aurrez adostuko da partidarako derribatzaileen ordena) beste jokalariek zango bat zirkulu barruan izango dute. Derribatzaileak pilota hartu eta zirkulutik 4m-tara dagoen jaurtiketa gunean jarriko da, eta hiru jaurtiketa izango ditu pote bat botatzeko. Poterik ez badu botatzen edo bat baina gehiago botatzen baditu, bere pote ondoan garbantzua edo puntu bat jarriko du eta txanda galduko du. Pilotak potea botaz gero, potearen jabeak pilota azkar hartu beharko du, eta beste partaide bati jaurti beharko dio pilota, kolpatzeko asmoz. Huts eginez gero, garbantzua edo puntu bat jarriko du bere pote ondoan, baina norbaiti emanaz gero bigarren honek jarri beharko du garbantzua. Pilota jaurti aurretik hiru urrats eman daitezke. Hiru garbantzua lortzen dituen lehen jokalaria zigor bat jasoko du.

Hori horrela, ia-jolas hau oposiziozkoa da, izan ere, jarduera honetan ez dago inolako talde lanik edo kolaboraziorik. Espazioari dagokionez, jarduleek espazio ziurrean jarduten dute, ez baitago parte-hartzaileen egitean eragin dezakeen kanpo eragilerik. Joko-jolas honetan, beharrezkoa dugu materiala, beraz, joko-jolas materilduna da. Izan ere, poteak eta

pilota ezinbestekoak dira jarduera hau egin ahal izateko. Azkenik, joko-jolasaren denborari dagokionez, joko-jolas memoria gabea da. Izan ere, ez du ezerk finkatzen joko-jolas honen bukaera.

HARREMANA	SOZIOMOTORRA. Oposiziozkoa.
ESPAZIOA	ZIURRA
OBJEKTUA	OBJEKTUDUNA
DENBORA	MEMORIA GABEA

3. LANAREN HELBURUA

Helburu nagusia: Jarduera Fisikoaren eta Kirolaren Zientziak graduko 70 ikaslek, jardun duten bederatzi joko-jolas ezberdinekiko duten pertzepzio subjektibo ezagutzea, eta horiek maite dituzten jakitea. Beti ere joko-jolasen barne- zein kanpo-logika kontuan hartuz.

Azpi-helburuak:

1. Joko-jolas psikomotor eta sozomotorren arteko aldeak ezagutzea, jarduleen pertzepzio subjektiboan oinarrituz.
2. Joko-jolas ziur eta ziurgabeen arteko aldeak ezagutzea jarduleen pertzepzio subjektiboan oinarrituz.
3. Materialdun eta material gabeko joko-jolasen arteko aldeak ezagutzea jarduleen pertzepzio subjektiboan oinarrituz.
4. Garaile dun eta garaile gabeko joko-jolasen arteko aldeak ezagutzea jarduleen pertzepzio subjektiboan oinarrituz.
5. Joko-jolasak kulturaren isla diren heinean, emaitzak kulturarekin duten lotura ezagutzea.
6. Jarduleek joko-jolasekiko duten pertzepzio subjektiboa ezagutzea pertsonen generoa kontuan hartuz.

4. METODOLOGIA

4.1 PARTE-HARTZAILEAK

Ikerketa aurrera eraman ahal izateko Jarduera Fisiko eta Kirolaren Zientzietako 70 ikaslek hartu dute parte, gutxi gora behera. Beraz, parte-hartzaileak jarduera fisikoa gustuko duten pertsonak direla kontuan eduki behar da. Gainera, JFKZ graduko ikasleak izanik, etorkizunean zenbaitek jarduera hauek erabiltzeko aukera izango dute irakasle edo monitore gisa. Hori horrela, galdetegiak, fakultateko hiru klase ezberdinetan pasa dira, euskarazko bi talde desberdinetan eta gaztelerako beste talde batean, eta saioetara bertaratu zen ikasle orok bete zuen galdetegia, inolako aukeraketarik edo bazterketarik egin gabe.

Esan beharra dago, parte-hartzaileen anonimotasuna errespetatu dela une oro, eta ez da adin desberdintasuna kontuan hartu. Galdetegian, ikasle bakoitzak bere goitizena edo gakoa ipini behar zuen, honela euren anonimotua ziurtatuz. Bestalde, parte-hartzaileek euren sexua ere galdetegian adierazi behar zuten, ondoren ikerketan kontuan hartu beharreko aldagaia baita.

Hortaz, guztira 70 bat ikaslek hartu dute parte ikerketan, 45 gizonen eta 25 emakumeen, batzuk beste. Izan ere, euskarako lehenengo taldean 28 ikasle dira, horietatik 20 gizon eta 8 emakume; euskarako bigarren taldean 27 ikasle, 15 gizon eta 12 emakume; eta gaztelerako taldean 15 ikasle, 10 gizon eta 5 emakume. Hala ere, aipatzekoa da saio ikasleen asistentzia ez dela %100-ekoa izan, beraz, joko-jolas batzuetan 60 ikasleren galdetegiak izango ditugu eta beste batzuetan 75 ikaslerenak.

4.2 PROZEDURA

Ikerketarekin hasteko, aurrez aipatutako ikasleek, Jarduera Fisikoaren eta Kirolaren zientzien graduko Kirol Jolasak irakasgaiean, irakasleak saioetan proposaturiko bederatzi joko-jolas ezberdin hautatu dira ikerketarako. Joko-jolasen hautaketa egoki baten bidez barne-logikako ezaugarri desberdinak irudikatu dira, joko-jolas guztien artean barne-logikako ezaugarri desberdinak irudikatuz. Jarduera bakoitzaren ostean, ikasle bakoitzak galdetegi bat bete zuen, Osgooden (1957) diferentzial semantikoaren galdetegia hain zuzen ere, Parlebasek (2008) proposatutako bertsioan. Guztira 625 galdetegi bete ziren, joko-jolas bakoitzean 59tik 76 galdetegira bitartean.

Jarduleek inkestaren nondik norakoak ezagutzeko azalpen argi bat jaso zuten, bertatik ateratako datuen fidagarritasun eta baliagarritasuna ziurtatzeko. Ondoren, joko-jolas bakoitzaren ostean ikasleek euren galdetegia bakarka bete zuten.

Bederatzi joko-jolas ezberdinetako galdetegi guztiak bete ostean, datu bilketari ekin zitzaion. 625 galdetegietako datu guztiak Microsoft Office Excel 2007 programara pasatu ziren, bertan diferentzial semantikoko hiru dimentsio ezberdinetako batz bestekoen balioak kalkulatzeko. Honela, Excel-ean lortutako datuen analisiaren bidez, ikasleek joko-jolasekiko duten pertzepzio subjektiboaren interpretazioa egin da, parte-hartzaileen nortasuna zein jardueren ezaugarriak kontuan hartuz, ondoren bertatik zenbait ondorio azaleratzeko.

4.3 TRESNAK

Jarduleen pertzepzio subjektiboa neurtu eta kuantifikatu ahal izateko zenbait tresna baliatu dira. Lehendabizi, jarduleek joko-jolas bakoitzaren ostean Osgooden diferentzial semantikoa bete dute, eta ondoren, Microsoft Office Excel 2007 softwarea erabiliz, galdetegietako datuak sailkatu dira, horrela datuen interpretazio lana erraztuz.

4.3.1 OSGOODEN (1957) DIFERENTZIAL SEMANTIKOA. PARLEBASEK (2008) PROPOSATUTAKO BERTSIOAN

Diferentzial semantikoa, estimulu jakin batzuek subjektuentzat duten esanahi konnotatiboa (afektiboa edo subjektiboa) neurtzeko sailkapen-eskala da, eta hau, hitzek edo kontzeptuek pertsonengan sor ditzaketen erreakzio emozionaletan oinarritzen da. Argitzeko, diferentzial semantikoa, estimulu eragile ezberdinek pertsonengan sor ditzaketen esanahi afektiboak neurtzeko teknika bat da (Brouillet).

Kasu honetan, diferentzial semantikoa, ikasleek joko-jolasekiko duten pertzepzioa ezagutzeko erabili da balio, potentzia eta jardueraren dimentsioetatik abiatuz. Beraz, behatutako bederatzi joko-jolasak izan dira estimulu eragile ezberdinak oraingoan, eta parte-hartzaileek jarduera horiekiko duten esanahi afektiboa neurtuko da.

Laginak bete duen diferentzial semantikoko galdetegia bederatzi item edo urratsez osatua dago, eta item bakoitza kontrakoak diren bi adjektibo edo kalifikatzailek osatzen dute, hau da, eskala bipolar bat da (ona/txarra, gogorra/biguina, gaztea/zaharra, etab.). Inkestatuek, euren pertzepzio subjektiboaren arabera, bi kalifikatzaile horien artean dauden laukietan joko-jolasak ebaluatu dituzte, jardueretik izan duten irudipena adjektibo batera edo

bestera gehiago hurbilduz. Horrela, parte-hartzaileen pertzepzio subjektiboa kuantifikatzea ahalbidetuz.

Item edo urrats horiek balio, potentzia eta jarduera dimentsioetan banatzen dira, eta horien balioak geroz eta handiagoak izan, jarduleek joko-jolasarekiko balio, potentzia eta jarduera handiagoa somatu dutela adierazten du. Dimentsio horietako bakoitzak jardueraren ezaugarri desberdinei egiten dio erreferentzia:

“Balioa”. Dimentsiorik garrantzitsuena da balioarena, dimentsio honek adierazten baitu joko-jolasa ikasleengatik maitatua den edo ez. Hau da, dimentsio honek jarduleek hautemandako plazerari edo plazer ezari egiten dio erreferentzia. Gauzen pertzepzioaren oinarria da, “irudia” izango litzatekeena. Dimentsio honetan erabilitako kalifikatzaileak, ederra/itsusia, atsegina/desatsegina eta ona/txarra izan dira.

“Potentzia”. Estimulu jakinera, joko-jolasetara kasu honetan, egokitzeak eskatzen duen ahaleginari egiten dio erreferentzia, eta hau, indarra, masa eta energia ezaugarriekin lotzen da. Joko-jolasek izan dezaketen karga edo bortizkeria (edo honen falta) neurtzen du, beti ere pertsonen pertzepzio subjektiboan oinarrituz. Dimentsio honetan erabilitako kalifikatzaileak, indartsua/ahula, gogorra/biguna eta gaztea/zaharra izan dira.

“Jarduera”. Dimentsio honek estimuluak sortzen dituen mugikortasun ezaugarriari egiten dio erreferentzia. Mugikortasunarekin eta jarduerak berak ematen dituen aukerekin du zerikusia, hau da, jarduerak izan dezaken mugimendu aukera zabala eta abiadura, edo horien falta neurtzen du, beti ere jardulearen pertzepzioaren arabera. Dimentsio honetan erabilitako kalifikatzaileak, urduria/lasaia, azkarra/motela eta beroa/hotza izan dira.

4.3.2 MICROSOFT OFFICE EXCEL 2007

Microsoft Excel zenbakizko datuekin kalkuluak egiteko balio duen software bat da, Microsoft enpresak sortua hain zuzen ere. Finantza, zenbaketa, datu bilketa eta datu interpretazio lanak egiteko erreminta interesgarria bezain baliagarria da, formula, grafiko eta marko ugari erabiltzen baititu.

Excelean galdetegi guztietako datuak sartu dira, joko-jolasak bereiziz, bertan dimentsio eta jarduera bakoitzeko balioen batz bestekoak kalkulatzeko, arreta handiena beti ere balioaren dimentsioan jarriz. Horrela, behin datuen analisi egin ostean, jarduleek joko-jolasekiko duten pertzepzio subjektiboaren interpretazioa egin ahal izateko.

5. EMAITZAK

Atal honetan, datuen analisi eta interpretazioari ekingo zaio. Horretarako, kontuan hartuko den faktore edo aldagai garrantzitsuena balio dimentsioaren aldagaia izango da. Izan ere, aldagai horrek ikerketan parte hartu duten ikasleek joko-jolasarekiko duten maitasun pertzepzio subjektiboa agerian utziko du. Hau da, beste hitz batzuetan, ikasleek joko-jolasa maite duten edo ez adieraziko du balioaren dimentsioak. Hala ere, esan beharra dago, beste bi dimentsioak, potentzia eta jarduera hain zuzen ere, ez direla alde batera utziko, dimentsio garrantzitsuena balioarena izango den arren.

Zergatik da horren garrantzitsua balio dimentsioa? Balio dimentsioak, ikasleek maite dutena aldarrikatzen duenez, hori jakitea garrantzitsua da ondoren joko-jolas saio bat edo jarduera solteak egiteko garaian. Izan ere, ez dugu ahaztu behar ikerketako parte-hartzaileak JFKZ graduko ikasleak direla, eta beraz, jarduera fisikoa gustatzeaz gain, etorkizunean, hezkuntza sisteman, aisialdian eta beste zenbait alorretan joko-jolasak erabiliko dituzte euren saioetan. Horregatik, jarduera hauek maite dituzten jakitea garrantzitsua izango da, etorkizunean profesionalen erremintak izan daitezkelako jarduera horiek.

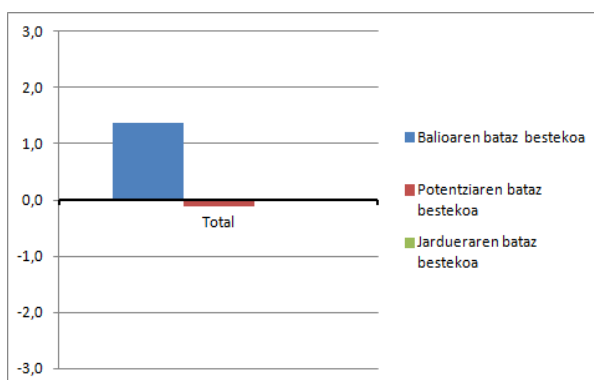
Hortaz, behin joko-jolas guztietan jardun ostean, eta galdetegi guztiak esku artean edukitzean, datuak excelean sartzea eta horien analisi eta interpretazioa egitea gelditzen da. Interpretazio eta analisi lana errazteko, excelaren laguntzaz balioen batz bestekoak eta grafikoak sortu dira, galdetegietatik ateratako datuak sailkatuz. Grafika guztietan kolore berdinak erabili dira, eta kolore bakoitzak diferentzial semantikoko dimentsio bati egiten dio erreferentzia:

- Urdina: balio dimentsioa.
- Gorria: potentzia dimentsioa.
- Berdea: jarduera dimentsioa.

Hori horrela, jarduleek joko-jolasekiko dituzten pertzepzioaren emaitzak sei parametro ezberdinen arabera sailkatu dira. Sailkapen horren helburua, jarduleek orokorrean joko-jolasak maite dituzten, zein mota maite dituzten, eta joko-jolasen barne-logikako lau ezaugarrien (harremana, espazioa, materiala eta denbora) aukera desberdinek euren pertzepzioarengan izan dezaketen eragina aztertzea da. Gainera, emaitza guztiak orokorrean zein generoa kontuan hartuz adierazi dira, gizon eta emakumeen pertzepzioaren joerak alderatzea garrantzitsua baita.

5.1 JARDULEEN PERTZEPZIOAREN DATUAK (OROKORRA)

Atal honetan, joko-jolas guztien emaitza orokorra analizatu da, joko-jolasen logika eta ikasleen generoa kontuan hartu gabe. Hori garrantzitsua da, horrela ikasleen joera orokorra azaleratu daitekeelako, jardueretik izan duten pertzepzio orokorra, alegia. Lanean lehenago aipatu den bezala, ikerketarako hautatu diren bederatziko joko-jolasak nahiko anitzak dira euren artean, hau da, barne-logikako ideia desberdinak barnebiltzen ditu joko-jolasetako bakoitzak.

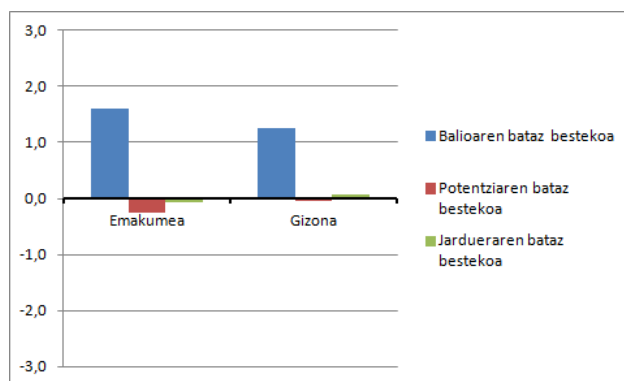


1. Irudia. Azterturiko joko-jolas guztietan ikasleek izan duten pertzepzioaren batzbestekoa adierazten duen grafikoa.

Hortaz, adierazirik guztia jakinda, eta joko-jolas bakoitzeko jarduleen pertzepzioa zein den ikusita, orokorrean, ikasleek behatu diren joko-jolas guztiak maite dituztela esan daiteke, balio dimentsioko batz besteko guztiak zein batz besteko orokorra (1.4) positiboak baitira, joko-jolas batzuetan balioa besteetan baina handiagoa bada ere. Beraz, jarduera batek potentzia zein jarduera dimentsioak baxuagoak edo altuagoak izanik ere, ikasleek jarduera berdin-berdin maite dezaketela agerian geratu da. Gainera, joko-jolasekiko izandako potentzia eta jarduera pertzepzioak neutroak izan dira, hau da, jarduleentzako joko-jolasek ez dute bestelako esfortzu gehigarri edo kargarik suposatu (potentzia -0.1 eta jarduera 0).

Horrenbestez, parte hartzaileek joko-jolasetan aniztasuna maite dutela esan daiteke, orokorrean karga zein jarduera gehiegizkorik hauteman ez duten arren.

5.1.1 JARDULEEN PERTZEPZIOAREN DATUAK DATUAK GENEROA KONTUAN HARTUZ



2. Irudia. Aztertutako joko-jolas guztietan generoa kontuan hartuz ikasleek izan duten pertzepzioaren batzbestekoa adierazten duen grafikoa.

Aurrez esan bezala, jarduleen pertzepzio orokorra aztertzeaz gain, interesgarria da gizon eta emakumeen joera nolakoak diren ikustea. Beraz, hasteko, egia da batz bestekoen balioak desberdinak direla bi generoen artean joko-jolas gehienetan edo guztietan, baina orokorrean, eta grafikoari erreparatuz, gizon eta emakumeek jardueretik duten pertzepzioaren joera antzekoa dela esan daiteke. Izan ere, grafikoan ikusi daitekeenez, hiru dimentsioen balioen batz bestekoak desberdinak dira, baina grafiko bakoitzak irudikatzen duen joera berdintsua da. Hala ere, esan beharra dago orokorrean emakumeek gizonak baino gehiago maite izan dituztela jarduerak, baina bestalde karga aldetik ahulagoak eta motelagoak iruditu zaizkiela, generoen arteko desberdintasun handirik egon gabe.

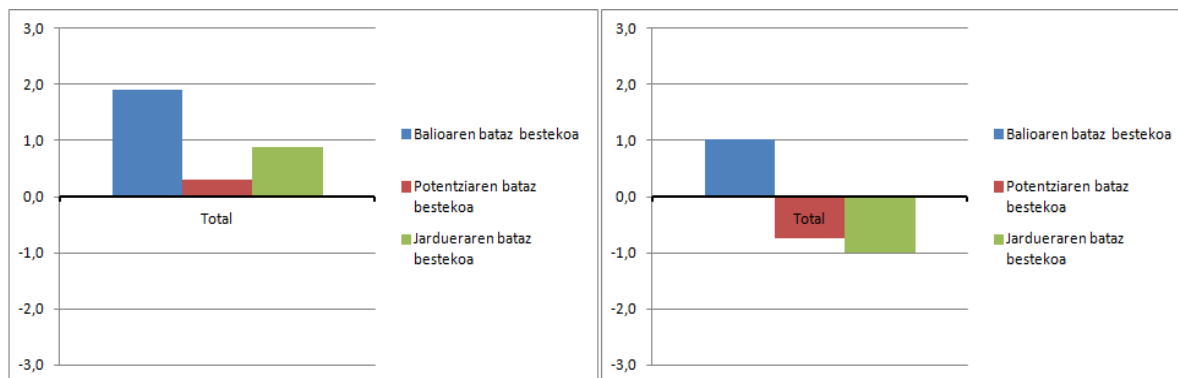
Bestalde, aipatzekoa da “al motrollon” joko-jolaseko datuetan ikusi daitekeen generoen arteko aldea. Izan ere, jarduera hori izan da generoen arteko banaketa handiena suposatutako jarduera. Balio dimentsioan gizonen (1.0) eta emakumeen (1.9) batz bestekoen artean alde handien ematen den joko-jolasa da, eta horrek emakumeek jarduera hau gizonak baino gehiago maite dutela adierazten du.

Aurreko guztia jakinda, gizon eta emakumeen pertzepzioaren joera berdintsua da, zenbait baliotan alde txikiak egon daitezkeen arren.

5.2 JARDULEEN PERTZEPZIOAREN DATUAK JOLASA, JOKOA ETA JOLAS-JOKOA BEREIZIZ

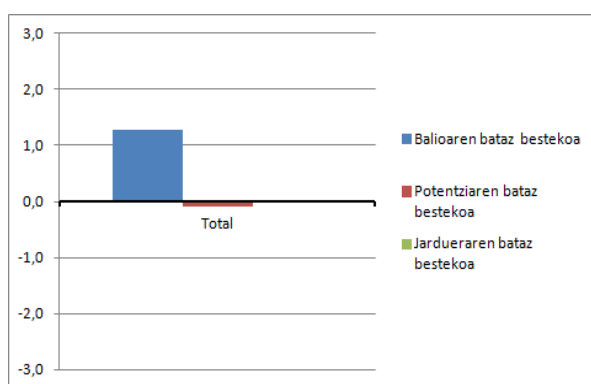
Aurrez azaldu bezala, joko-jolasak barne-logikaren arabera bost multzo desberdinetan sailkatu daitezke: jolasa, ia-jolasa, jolas-jokoa, ia-jokoa eta jokoa. Ikerketa honetan berriz, ia-jolasak jolasen multzoan sartuko ditugu, eta horrenbestez, ia jokoak jokoen multzoan, joko-jolasak sailkatzeko hiru multzo besterik gelditzen ez direlarik. Ikerketarako hautatu diren jardueren %55.6 jolas-jokoak dira, %22.4 jolasak, eta beste %22.4 jokoa. Sailkapen

murrizketa horrek emaitzen interpretazioan laguntzeaz gain, jarduleek zein jarduera mota nahiago duten ere adieraziko digu.



3. Irudia. Jolasekiko izan duten pertzepzioa.

4. Irudia. Jokoeikiko izan duten pertzepzioa.



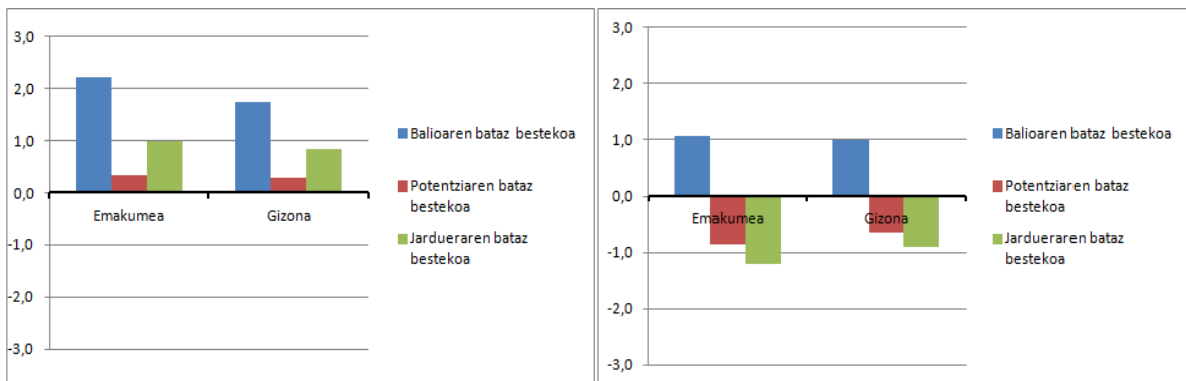
5.

Irudia. Jolas-jokoeikiko izan duten pertzepzioa.

Grafikoak behatuz, garbi ikusi daiteke jarduleei gehien gustatu zaizkien jarduerak jolasak izan direla, 1.9ko balioarekin, eta gutxien gustatu zaizkienak jokoa, puntu bakarreko balioarekin, jolas-jokoa bien artean daudelarik (1.3ko balioarekin). Izan ere, jarduleei gehien gustatu zaien jarduera “Pi-cuento” jolasa izan da, eta gutxien gustatu zaiena berriz, “malabare makilak” jokoa. Beraz, argi dago zein den parte-hartzaileen pertzepzioen joera, praktikaturako jarduera jolasetik urruntzen den heinean, balio dimentsioaren batz bestekoak ere behera egiten du, jarduera eta potentziaren dimentsioek balio dimentsioaren joera bera hartzen dutelarik. Hala ere, aurrez esan bezala, jarduleek joko-jolas guztiak maite dituztela esan beharra dago, horiek jokoa, jolasak edo jolas-jokoa izan.

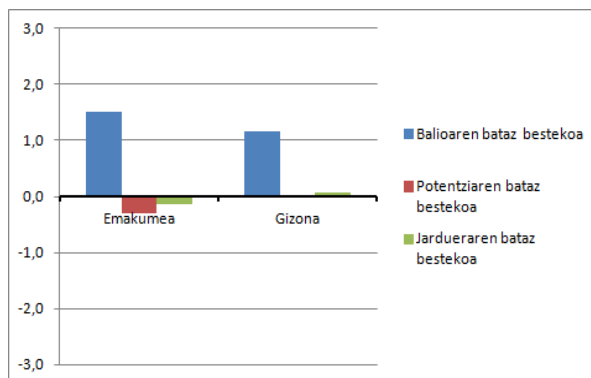
Beraz, jarduleek joko-jolas guztiak maite dituzten arren, gehien gustatu zaizkien jarduerak jolasak izan dira, elkarbanatzearen plazerarekin lotzen direnak, horietan potentzia eta jarduera pertzepzioa handiagoa izan delarik.

5.2.1 JARDULEEN PERTZEPZIOAREN DATUAK JOLASA, JOKOA ETA JOLAS-JOKOA BEREIZIZ ETA GENEROA KONTUAN HARTUZ



6. Irudia. Jolasekiko izan duten pertzepzioa generoa kontuan hartuz.

7. Irudia. Jokoeikiko izan duten pertzepzioa generoa kontuan hartuz.



8. Irudia. Jolas-jokoeikiko izan duten pertzepzioa generoa kontuan hartuz.

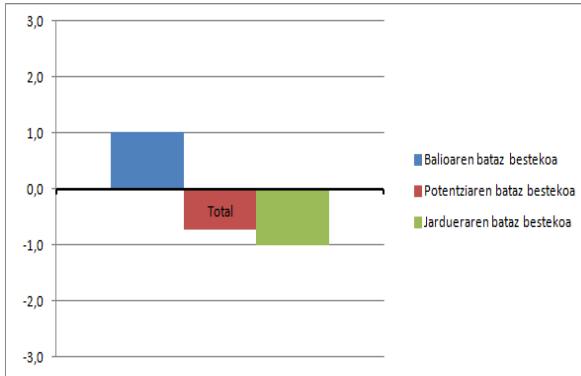
Behin jolas, joko eta jolas-jokoeikiko pertzepzio orokorra aztertua, sailkapen berdinean generoen arteko desberdintasunik ematen den behatzea garrantzitsua da. Grafikoak begiratu, garbi ikusten da bi generoen joera berdintsua dela grafiko bakoitzean, dimentsio desberdinetako balioak apur bat aldatzen diren arren. Beraz, gizon eta emakumeen pertzepzioaren joerak antzekoak direla esan daiteke. Bi generoek gehiago maitatu dituzte jolasak, eta jarduera jolasetik urrundu heinean, hiru dimentsioetako balioek behera egin dute. Hori gutxi balitz, gizon eta emakumeek bat egin dute gehien zein gutxien gustatu zaizkien jarduerak adierazteko garaian, lehen esan bezala, maitatuena “pi-cuento” eta gutxien maitatuena “malabare makilak” izan direlarik.

Hori horrela, proposatutako jarduera jolasa, jokoa edo jolas-jokoa izateak ez du generoen arteko desberdintasunik sortu pertzepzioari dagokionez.

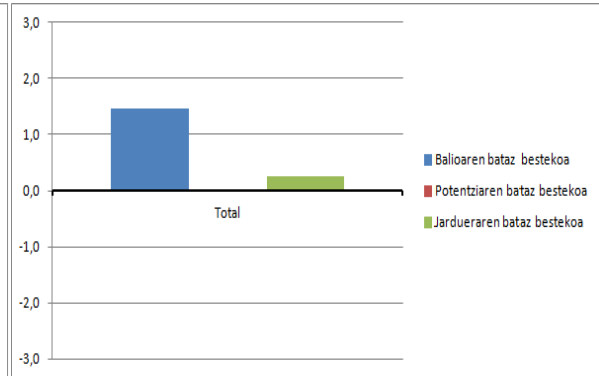
5.3 JARDULEEN PERTZEPZIOAREN DATUAK HARREMANA KONTUAN HARTUZ

Jarraian, aztertutako joko-jolasen datuak aztertuko dira, horietan ematen diren edo ez diren jarduleen arteko harremanak kontuan hartuz. Ikerketan erabili diren bederatziko joko-

jolasetatik soilik bi dira psikomotorrak, “malabare makilak” eta “diaboloa”, jardueren %22.2 hain zuzen ere. Beste zazpi joko-jolasak berriz, jardueren %77.8 soziomotorrak dira. Hortaz, interesgarria da jarduera psikomotor eta soziomotorra izateak ikasleen pertzepzioan izan dezaken eragina ikertzea.



9. Irudia. Jardura psikomotorrekiko izan duten pertzepzioa.



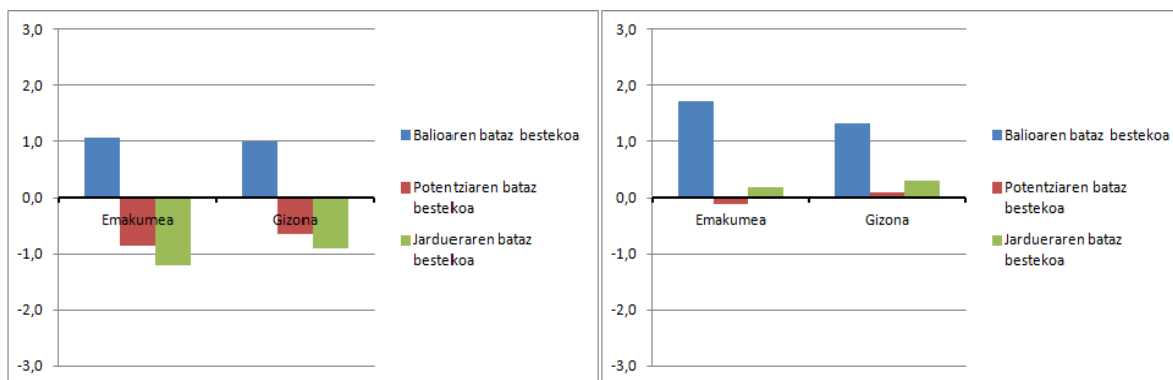
10. Irudia. Jarduera soziomotorrekiko izan duten pertzepzioa.

Hasteko, esan beharra dago bi joko-jolas psikomotorrak malabare jarduerak direla, “malabare makilak” eta “diaboloa”. Hori horrela, jarduera horiek maitatuak (1.0 balio dimentsioan) izan diren arren, biek potentzia (-0.9 eta -0.5) zein jarduera (-1.1 eta -0.9) dimentsioetan balio negatiboak eman dituzte, hau da, karga zein mugimendu gutxiegiako jarduera bezala hauteman dituzte ikasleek. Beraz, pertzepzioen interpretazioagatik jarduera motel eta ahulak direla esan daiteke.

Jarduera soziomotorretan ordea, grafikoak behatuz, garbi ikusi daiteke joera desberdina dela. Izan ere, balioak oso handiak ez diren arren, ikertu diren hiru dimentsio ezberdinen batz bestekoak psikomotorretan baino altuagoak dira. Beraz, orokorrean joko-jolas soziomotorrak gehiago gustatu zaizkie jarduleei (1.4 balio dimentsioan). Hala ere, jarduera soziomotorren jarduera maila edo abiadura zein horien karga edo bortizkeria ez dira bestelakoak izan, dimentsio hauen balioak nahiko neutroak izan dira (potentzia 0 eta jarduera 0.3).

Aurreko ikusirik, jarduera soziomotorren arrakasta handiagoa dela ondorioztatu daiteke, psikomotorrak ere maite dituzten arren.

5.3.1 JARDULEEN PERTZEPZIOAREN DATUAK HARREMANA ETA GENEROA KONTUAN HARTUZ



11.Irudia. Jarduera psikomotorrekiko izan duten pertzepzioa generoa kontuan hartuz.

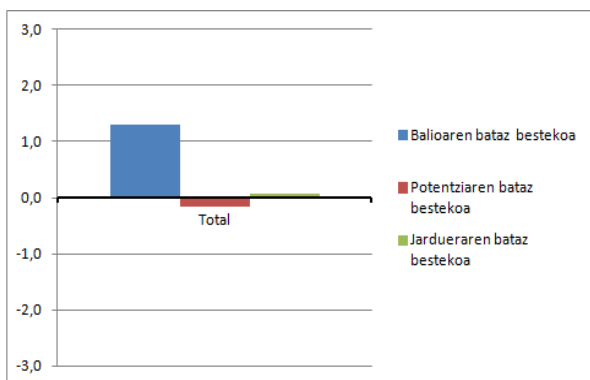
12.Irudia. Jarduera soziomotorrekiko izan duten pertzepzioa generoa kontuan hartuz.

Grafikoei erreparatuz, garbi ikusten da gizon zein emakumeen pertzepzioaren joera antzekoa izan dela jarduera soziomotor zein psikomotorretan. Gizon zein emakumeei jarduera soziomotorrak psikomotorrak baino apur bat gehiago gustatu zaizkie, balio dimentsioa begiratzuz ikusi daitekeenez. Hala ere, aztertu diren jarduera psikomotor zein soziomotor guztiak maite dituzte jarduleek, maila desberdinetan eta jardueren potentzia zein karga desberdinak izanda ere. Gainera, biek ala biek, jarduera psikomotorretan soziomotorretan baino balio baxuagoak izan dituzte potentzia zein jarduera dimentsioetan, bi generoen pertzepzioaren arabera joko-jolas psikomotorrak ahul, lasai eta motelagoak izan direlarik.

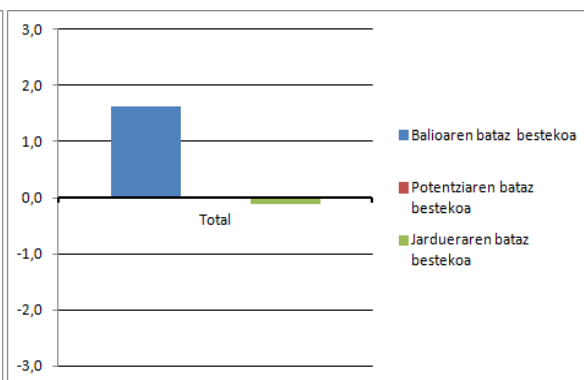
Hori horrela, hautatutako joko-jolasen harreman ezaugarriek ez dute genero desberdintasun aipagarriarik sortzen pertzepzioei dagokienez.

5.4 JARDULEEN PERTZEPZIOAREN DATUAK ESPAZIOA KONTUAN HARTUZ

Ondoren, izenburuak dioen bezala, jarduleek joko-jolasekiko izan duten pertzepzioa adieraziko dira, baina espazioa kontuan hartuz. Izan ere, espazio ziur edo ziurgabe batean jarduteak pertzepzioan eragina izan dezake. Hori horrela, ikerketan erabili diren bederatziz joko-jolasetatik soilik %22.2 dira eremu ziurgabean praktikatzen direnak, hau da, bi jarduera. Hortaz, jarduera ziurak %77.8 izango dira, beste zazpi joko-jolasak hain zuzen ere. Beraz, interesgarria izango litzateke espazioak jarduleen pertzepzioarengan sor dezaken eragina aztertzea.



13.Irudia. Jarduera ziurrekiko izan duten pertzepzioa.

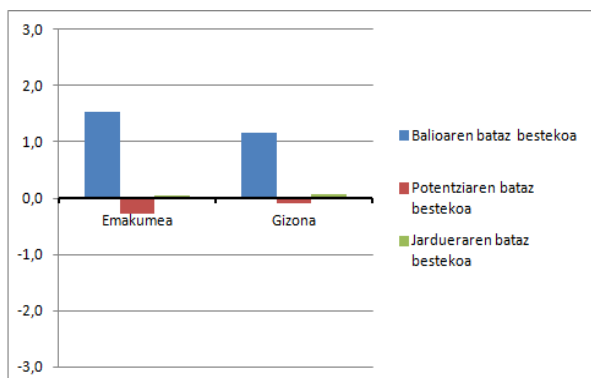


14.Irudia. Jarduera ziurgabeekiko izan duten pertzepzioa.

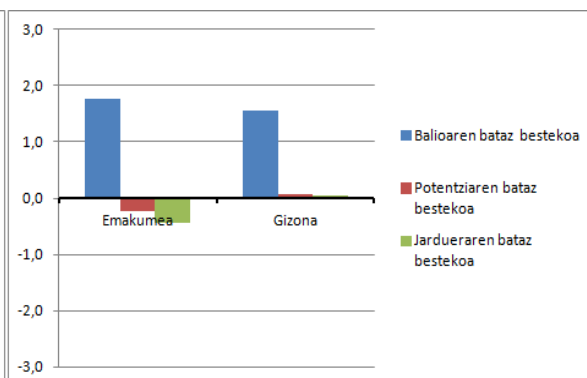
Grafikoei erreparatuz gero, garbi ikusten da jarduleek joko-jolas ziurrak (balioa 1.3) zein ziurgabeak (1.6) maite dituztela, jarduera ziurgabeekiko duten balioaren pertzepzioa apur bat handiagoa bada ere, desberdintasun esanguratsurik gabe. Lehen esan bezala, jarduleengatik maitatuena izan den joko-jolasa “pi-cuento” izan da, eremu ziurgabeen jolasten diren bi jardueretako bat hain zuzen. Bestalde, potentzia eta jarduera dimentsioen batz bestekoak ez dira asko urruntzen balio neutrotik, jarduerak jarduleei karga edo jarduera gehiegizko edo gutxiegiakorik suposatu ez dienaren seinale.

Horrenbestez, jarduleek jarduera ziurrak zein ziurgabeak gustuko dituzte, horietan jarduera eta karga pertzepzioa hutsala den arren.

5.4.1 JARDULEEN PERTZEPZIOAREN DATUAK ESPAZIOA ETA GENEROA KONTUAN HARTUZ



15.Irudia. Jarduera ziurrekiko izan duten pertzepzioa generoa kontuan hartuz.



16.Irudia. Jarduera ziurgabeekiko izan duten pertzepzioa generoa kontuan hartuz.

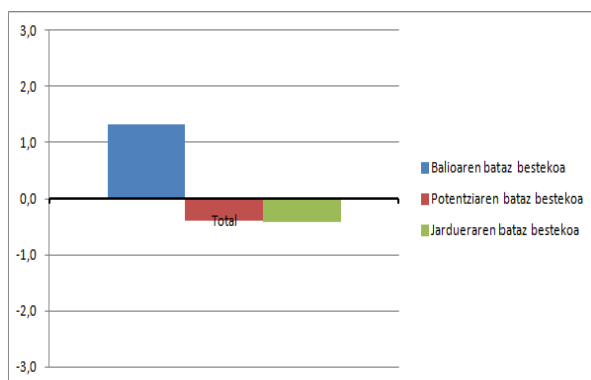
Goiko grafikoetan ondo ikusten den bezala, emakume zein gizonetakoek pertzepzio antzekoa dute jarduera ziur zein ziurgabeetan, izan ere, grafiko bakoitzeko generoen datuek joera antzekoa dute. Gizon eta emakumeen pertzepzioaren joera orokorrean antzekoa den

arren, jarduera ziurgabeetan emakumeek potentzia eta jarduera dimentsioetan balio baxuagoak izan dituzte (gizonek balio positiboak eta emakumeek negatiboak), gizonezkoei baino motel, ahul eta lasaiagoak iruditu zaizkienaren seinale. Hala ere, alde txikiak egon arren, gizon eta emakumeen joera orokorrean nahiko antzekoa dela ikus daiteke.

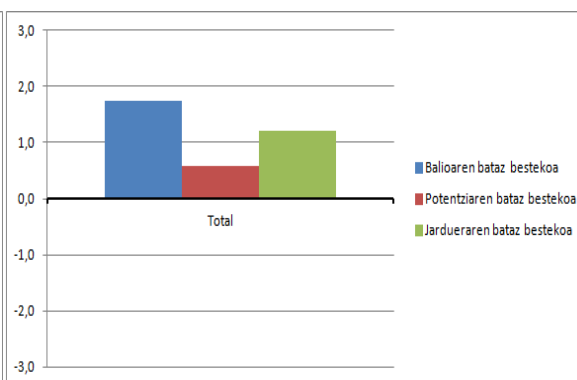
Hori horrela, joko-jolasen espazio ezberdinek ez dute alderik azaleratzen gizon eta emakumezkoen artean.

5.5 JARDULEEN PERTZEPZIOAREN DATUAK MATERIALA KONTUAN HARTUZ

Jarraian, jarduleek joko-jolasekiko dituzten pertzepzioaren datuak adieraziko dira, izenburuan ikus daitekeen bezala materialaren presentzia kontuan hartuz. Izan ere, materiala behar izateak edo ez izateak jarduleen pertzepzioan zein eragin duen ikustea izango da helburua. Ikerketarako hautatu diren bederatziko joko-jolasetatik bost objetudunak dira, jardueren %55.6 hain zuzen ere, eta beste laurak objetugabeak, jardueren %44.4. Beraz, interesgarria izango da materialak jarduleen pertzepzioan sor dezakeen eragina behatzea.



17. Irudia. Jarduera tresnadunekiko izan duten pertzepzioa.

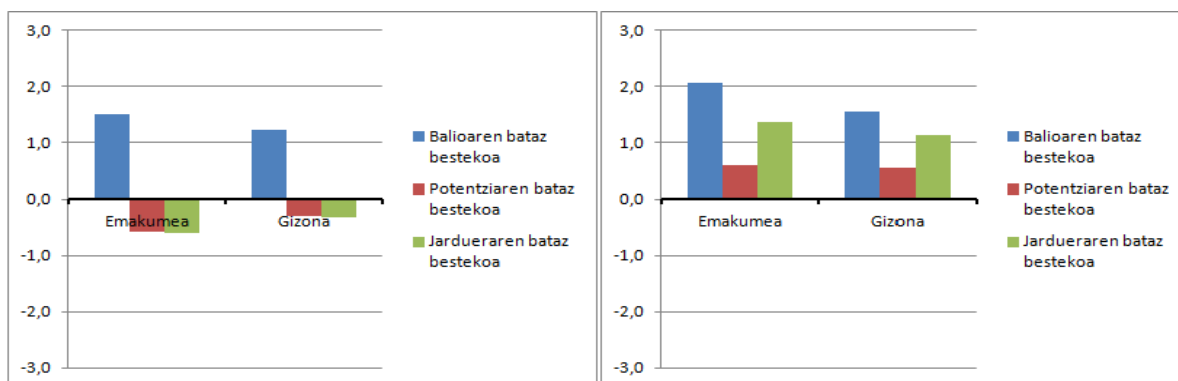


18. Irudia. Jarduera tresna gabekiko izan duten pertzepzioa.

Begiratu utsez ikusi daitekeenez, bi grafikoen joera desberdina da, hau da, jarduleek tresnadun eta tresna gabeko joko-jolasekiko izan duten pertzepzioa desberdina izan da. Tresnadun (balioa 1.3) eta tresnagabeko (balioa 1.7) jarduerak maite dituztela adierazi duten arren, potentzia eta jarduera dimentsioetan pertzepzio desberdina izan dute jarduleek joko-jolas tresnadun eta tresnagabekiko. Izan ere, potentzia eta jarduera dimentsioetako balioak positiboak izan dira tresnagabeko jardueretan, tresnadunetan ez bezala. Datu horren arabera, jarduleei orokorrean joko-jolas tresnadunak tresnagabeak baino ahul, motel eta lasaiagoak iruditu zaizkie, eta tresnagabeak berriz izan dira eurentzat gogor eta azkarrenak.

Aurrekoa jakinda, jarduera tresnagabeak tresnadunak baina gehiago maite dituzte jarduleek, horien karga zein jarduera pertzepzioak ere altuagoak izan direlarik.

5.5.1 JARDULEEN PERTZEPZIOAREN DATUAK MATERIALA ETA GENEROA KONTUAN HARTUZ



19.Irudia. Jarduera tresnadunekiko izan duten pertzepzioa generoa kontuan hartuz.

20.Irudia. Jarduera tresnagabeekiko izan duten pertzepzioa generoa kontuan hartuz.

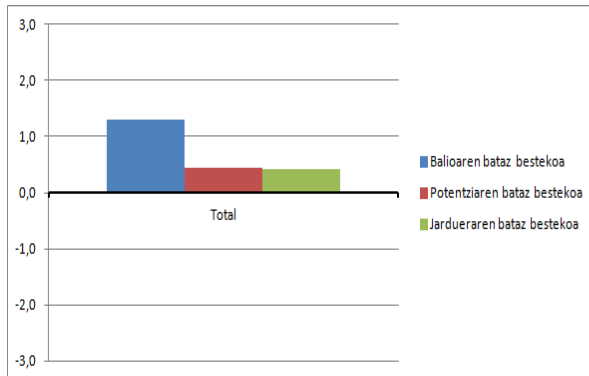
Grafikoan garbi ikusten denez, jarduera mota bakoitzean (tresnadunak eta tresnagabeak) gizonetzkoen zein emakumezkoen joerak berdintsuak izan dira. Izan ere, bi grafiko ezberdinetan ikus dezakezuenek, horietako bakoitzean emakumezkoek eta gizonetzkoek pertzepzioen irudikapen berdintsua izan dute. Hau da, tresnadun eta tresnagabeko jardueretan, horien pertzepzio subjektiboko balioak ez dute ezberdintasun handirik. Bi jarduera horietako bakoitzean, gizon eta emakumezkoek pertzepzio berdintsua izan badute ere, bi jarduera motek (tresnadunak eta tresnagabeak) sortutako pertzepzioak desberdinak izan dira, ezberdintasun hori bi genero ezberdinetan modu berdintsuan azaleratzen delarik. Izan ere, bi generoei tresnadun jarduerak tresnagabekoak baino ahul, motel eta lasaiagoak iruditu zaizkie, potentzia eta jarduera dimentsioen balioak negatiboak izan direlarik.

Beraz, ikerketarako hautatu diren joko-jolasetako materialaren faltak edo presentziak ez du aipagarria den desberdintasunik sortu bi generoen pertzepzioaren artean.

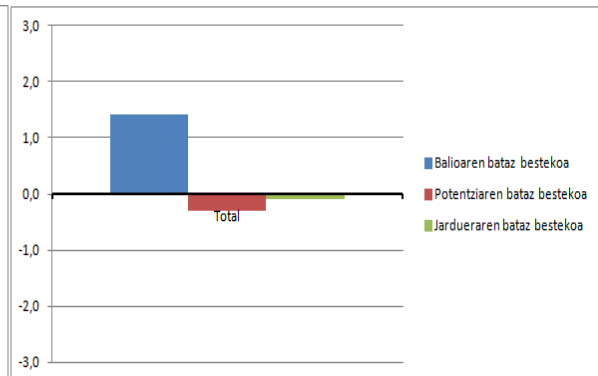
5.6 JARDULEEN PERTZEPZIOAREN DATUAK DENBORA KONTUAN HARTUZ

Oraingo honetan, irabazle edo garaile bat egotearen edo ez egotearen arabera aztertuko dira joko-jolasak. Hori horrela, aukeratutako bederatziko joko-jolasei erreparatu eta horiek sailkatuz gero, jardueren %22.2 izango dira joko-jolas garailedunak: mailuka eta arima.

Izan ere, bi joko-jolas horietan, partida amaitzea irabazle zein galtzaile bat egongo da. Joko-jolasen beste %77.8 ordea garaile gabeak dira, horietan bukaera ez du ezerk finkatzen, eta nahi adina jarduten jarraitu daiteke jarduleek ala erabakiz gero. Mailuka eta arima joko-jolasetan aldiz, partida berri bat hasi beharko litzateke jolasten jarraitu nahiez gero. Beraz, joko-jolas garailedunak edo garaile gabeak ikasleek nola hautematen dituzten eta zein desberdintasun dauden ezagutzea garrantzitsua izango da jardueren aukeraketa egoki bat egiteko.



21.Irudia. Jarduera memoriadunekiko izan duten pertzepzioa.

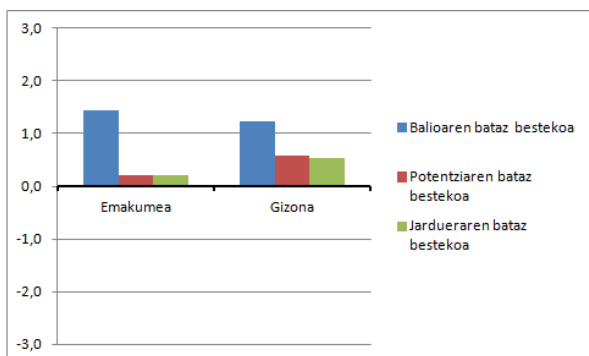


22.Irudia. Jarduera memoriagabeekiko izan duten pertzepzioa.

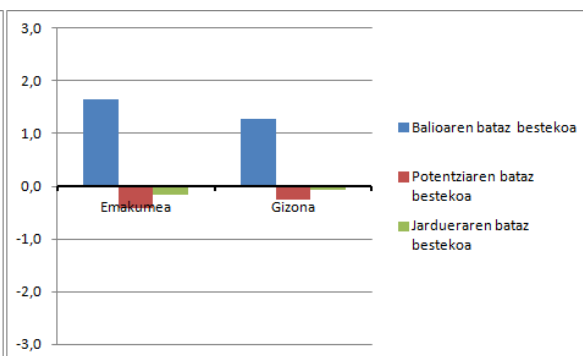
Grafikoetan ikusi daitekeenez, joko-jolas memoriadun eta memoriagabeek jarduleengan pertzepzio desberdinak sortu dituzte. Bi jarduera motak gustatu zaizkien arren (balio dimentsioak 1,3 eta 1,4 hurrenez hurren), potentzia eta jarduera dimentsioei dagokienez, pertzepzioak desberdinak izan dira joko-jolas memoriadun eta memoriagabeetan. Izan ere, memoriadun joko-jolasak, hau da, garailedun jarduerak, azkar, indartsu eta gogorrakoak iruditu zaizkie orokorrean jarduleei, batz bestekoen balioak oso altuak ez izan arren gutxienez positiboak baitira. Bestalde, jarduera memoriagabeek potentzia zein jarduera dimentsioetan balio negatiboak lortu dituzte, balio neutrotik asko urruntzen ez diren arren.

Hori horrela, jarduleek joko-jolas memoriadun zein memoriagabeekiko maitasun berdintsua hauteman dute, memoriadun jardueretan potentzia zein karga pertzepzioa handiagoa izan delarik.

5.6.1 JARDULEEN PERTZEPZIOAREN DATUAK DENBORA ETA GENEROA KONTUAN HARTUZ



23. Irudia. Jarduera memoriadunekiko izan duten pertzepzioa generoa kontuan hartuz.



24. Irudia. Jarduera memoriagabeekiko izan duten pertzepzioa generoa kontuan hartuz.

Grafikoei erreparatuz, jarduera memoriadun zein memoriagabeetan gizon zein emakumeek pertzepzioan joera berdina izan dituzte. Aurrez esan bezala, orokorrean jarduera memoriadunek eta memoriagabeek pertzepzio desberdinak sortu dituzte jarduleengan, eta desberdintasun hori bi generoen kasuan azaleratzen da. Izan ere, bi generoen ustez, jarduera memoriagabeak memoriadunak baino ahul, motel eta lasaiagoak izan dira. Horregatik, gizon eta emakumeen pertzepzioen joera antzekoa dela esan daiteke, gizon eta emakumeen dimentsio ezberdinetako batz bestekoak ezberdinak diren arren, grafikoan joera orokorrean berdintsua delako.

Horrenbestez, jarduera garaileduna edo garaile gabea izateak ez du desberdintasun esanguratsurik azalerratu bi generoen artean, gizon eta emakumeen joera antzekoa baita. Hala ere, gizonen karga eta jarduera pertzepzioa handiagoa izan da memoriadun jardueretan.

6. ONDORIOAK

Azkenik, lan honen helburu nagusia lortu dela azpimarratu behar da, ikasle edo jarduleek zein joko-jolas mota maite dituzten aztertzea lortu baita, aurrez adierazitako emaitzetatik zenbait ondorio azaleratuz. Hori, joko-jolasen barne- eta kanpo-logika kontuan hartuz egingo da, hau da, joko-jolasaren ezaugarriak zein jarduera inguratzen duen errealitatearen ezaugarriak kontuan hartuz. Izan ere, gogoan izan behar da ikerketan parte hartu duten jarduleak EHUko Jarduera Fisikoaren eta Kirolaren Zientziak graduako ikasleak direla, eta ondorioz, jarduleek fakultatea zein kultura hamankomunean dituztela, jardule guztiak jarduera fisikoa edo kirola gustuko duten pertsonak direla kontuan izanik.

Hori horrela, ikerketan parte hartu duten pertsonen artean, zenbaitek etorkizunean alor desberdinetan joko-jolasak erabiliko dituzte, bai hezkuntza sisteman, bai aisaldiko jardueretan, baita beste zenbait alorretan ere. Beraz, aurrez esan bezala, garrantzitsua izango da ikasten ari diren joko-jolasak maite dituzten edo ez jakitea, eta hori, diferentzial semantikoen bidez lortutako emaitzetan balioaren dimentsioari erreparatuz egingo da. Horrela, joko-jolas maitatuenak zeintzuk diren edo barne-logikako zein ezaugarriekin lotzen diren jakinez gero, saio zein jarduera apropos edo erakargarriagoak proposatzea lortuko da.

Bestalde, ikerketa prozesuak aurrera egin ahala, zenbait ahulgune edo hutsune geratu dira agerian. Hortaz, horiek ere atal honetan adieraziko dira, izan ere, ahulguneetako batzuk emaitza zein ondorioetan eragin dezakete. Hori horrela, hutsune horiek identifikatu, eta emaitzetan izan dezaketen eraginari buruz ere zenbait ondorio atera dira, horrekin batera etorkizunerako zenbait ikerketa proposamen ere luzatuz.

Beraz, hau guztia jakinda, hauek izan dira lanean atera diren ondorioak:

6.1 ONDORIO OROKORRAK

- Hasteko, ondorio nagusia garbi gelditu behar da, jardule guztiek, orokorrean, praktikatu dituzten joko-jolas guztiak maite dituztela alegia. Izan ere, balio dimentsioko emaitza guztiak zein emaitza orkorra positiboak dira, aurrez azaldu bezala joko-jolasa maite dutenaren seinale.
- Gainera, diferentzial semantikoko beste dimentsioei erreparatuz ere, parte-hartzaileak JFKZ graduako ikasleak izanik, jarduera fisikoarekiko duten lotura ondorioztatu daiteke. Izan ere, potentzia eta jarduera dimentsioen bataz besteko balioak neutroak izan dira bi generoetan, esfortzu zein mugimendu gehiegizkorik hauteman gabe, jarduera fisiko edo kirolerako nolabaiteko ohituraren seinale.

- Aurrez esandakoa kontuan hartuz, JFKZ graduako ikasleek orokorrean joko-jolasei bideratutako irakasgaia maite dutela ondorioztatu daiteke. Izan ere, saio horietan proposatutako jarduerak erabili dira ikerketan, eta gainera, parte-hartzaile guztiak JFKZ graduako ikasleak dira. Beraz, irakasgai honetako irakasleek prestatzen dituen saioak, eta saioetan proposaturiko joko-jolasak aproposak direla ondorioztatu daiteke.
- Ondorioz, etorkizunean hezkuntza sisteman, aisialdian zein beste alorretan lan egin dezaketen profesionalak ikertu direla jakinda, garrantzitsua eta positiboa da parte-hartzaileek orokorrean joko-jolasak zein joko-jolasen inguruko irakasgaia maitatzea. Izan ere, etorkizunean, ikerkerketa inguratzen duen errealitatea parte-hartzaileen lanbideen ispilua izan daiteke, bertan erabilitako jarduerak euren etorkizuneko erremintak izan daitezkelarik.

6.2 ONDORIOAK GENERO IKUSPUNTUA KONTUAN HARTUZ

- Datuak generoaren arabera aztertzen badira, pertzepzioari dagokionez, gizon eta emakumeen artean desberdintasun adierazgarriak ez dagoela ikusi daiteke. Hau da, jardule guztiek orokorrean pertzepzio antzekoa dute joko-jolas guztiekiko, eta garrantzitsuena den balio dimentsioari erreparatuz gero, gizonak zein emakumeek joko-jolas guztiak antzeko mailan maite dituztela ondorioztatzen da.
- Beraz, generoen pertzepzioa antzekoa izan den heinean, gizon zein emakumeek Kirol Jolasak irakasgaia maila berean edo antzekoan maite dutela ondorioztatu daiteke, joko-jolasek sortutako pertzepzioaren azterketa esandako irakasgaiaren kontestuan egin delako. Hori horrela, irakasleak saioak genero ikuspuntua kontuan hartuz prestatzen dituztela esan daiteke, generoen arteko alde esanguratsurik ez baita azaleratu.
- Aurrekoa jakinda, eta parte-hartzaileek izan dezaketen etorkizuna kontuan hartuz, hau da, hezkuntza sisteman irakasle gisa, aisialdi-jardueretan monitore gisa, eta antzeko alorretan lan egin dezaketela kontuan hartuz, garrantzitsua da emaitzetan generoen arteko alderik ez azalratzea. Izan ere, ikerketako zenbait parte-hartzailek, pertsonen harremanen garapenean zein izaeraren eraikuntzan eragin dezaketen profesionalak izan daitezke etorkizunean, eta horregatik, euren saio zein jarduerak parekidetasuna oinarritu beharko dituzte. Ondorioz, euren etorkizuneko lanbidetarako baliagarria izan daiteke pertzepzioetan genero desberdintasun handirik sortzen ez dituzten jarduerak ikastea.

- Bestalde, aipatzekoa da, balio dimentsioan generoen arteko desberdintasun handiena (emakumeen balioa 1.9 eta gizonena 1.0) “al motrollon” jolas-jokoan eman da, soka saltoan datzan jolasean, alegia. Genero estereotipoek, euskal kulturaren parte ere badirenak, txikitatik soka saltoa kulturalki emakumezkoen ezaugarriak barnebiltzen dituen jarduera dela irakatsi digutenez, emaitzetan alde hori azaleratzen da. Izan ere, soka-saltoa neskek gehiago praktikatu duten jarduera izanik, trebeagoak izango dira, eta orokorrean, gizakiok gusturago jarduten dugu trebeak garen jardueretan.

6.3 ONDORIOAK BARNE-LOGIKA KONTUAN HARTUZ

- Barne-logikari dagokionez, aurrez esan bezala, eta ariketa korpusean ikusi daitekeenez, ikerketarako hautatu diren bederatzi joko-jolasak anitzak dira. Horrenbestez, parte-hartzaileek orokorrean joko-jolasetan aniztasuna maite dutela ondorioztatu daiteke, maila desberdinetan bada ere joko-jolas guztiak maitatu baitituzte.
- Hori horrela, Kirol Jolasak irakasgaiko irakasleek, joko-jolasen barne-logikari dagokionez, saio anitzak proposatzen dituztela ondorioztatu daiteke. Izan ere, ezaugarri desberdinak dituzten jarduerak egiten dira saioetan. Beraz, Kirol Jolasak irakasgaiean JFKZ graduko ikasleak joko-jolas mota anitzak ikasten edo ezagutzen ari direla esan daiteke.
- Hori guztia kontuan hartuz, eta etorkizunean hezkuntza sisteman, aisialdian zein beste alorretan lan egin dezaketen profesionalak ikertu direla jakinda, garrantzitsua eta positiboa da parte-hartzaileek joko-jolasen aniztasuna ezagutu eta maitatzea. Izan ere, ikerketaren testuingurua euren etorkizuneko lanbideen ispilu izan daiteken heinean, etorkizunerako baliagarriak izan daitezken erreminta anitz eta desberdinak ikasten ari direla ondorioztatu daiteke.

6.4 ONDORIOAK EUSKAL KULTURA KONTUAN HARTUZ

- Azkenik, euskal kulturako joko-jolasen sailkapena kontuan hartuz, ikerketarako erabili diren jarduerak jolasa, jokoa edo jolas-jokoa izatearen arabera aztertu dira. Hori horrela, jarduleek jolasak zein jolasaren ezaugarriak dituzten jarduerak gehien maite dituztenak direla ondorioztatu da.
- Aurrez esandako sailkapenak euskal kulturaren duen esanahiarekin lotuz, lehiakortasuna baino gizon zein emakumeek elkarbanatzearen plazerra

nahiago dutela ondorioztatu da. Hori horrela, kulturalki gizonezkoekin lotu den lehiakortasuna zein irabaztearen plazerra ikerketa honetan alde batera gelditu direla esan daiteke, jardule guztiek elkarbanatzearen plazerrarekin lotzen diren jolasak nahiago izan dituztelako, genero arteko desberdintasun adierazgarriak egon gabe.

- Hori horrela, ondorio positiboa da jarduleek elkarbanatzearen plazerrarekin lotzen diren jarduerak nahiago izatea. Izan ere, etorkizunean hezkuntza sisteman zein beste alorretan ikasleen harremanen garapenean zein horien izaeraren eraikuntzan eragin dezaketen pertsonak ikertu direla jakinda, garrantzitsua izango da elkarbanatzearen plazerra maitatzea, lehiakortasunari garrantzia kenduz.
- Beraz, esan beharra dago, parte-hartzaileen emaitzetan euskal kulturaren kolektiboak duen garrantzia islatzen den arren, testuinguruan azaldutako euskal kulturako beste zenbait ezaugarri ez direla berdin isladatzen. Beraz, parte-hartzaileak kultura zehatz baten parte izateak, ez du esan nahi kultura horretako ezaugarriak izango direnik gehien maitatuko dituztenak.

6.5 AHULGUNEAK ETA ETORKIZUNERAKO PROPOSAMENAK

Hasteko, adierazgarria da ikerketa honetako emaitza zein lorpenak guztiz errealak izan direla. Izan ere, aurretik adierazi den moduan, ikerketa hau bizitza errealeko egoera eta horietan protagonista izan diren ikasleekin buruturikoa izan da, eta beraz, gaur egungo errealitateari buruzko datu esanguratsuak plazaratu dira, ikerketari aplikagarritasuna emanez. Gainera, errealitate konkretu horretako datuak ikertu direnez, etorkizunean testuinguru bera bermatzen den egoeretan, ikerketa honetan plazaraturiko datuak aplikagarriak izan daitezke.

Bestalde, ikerketa prozesuan ateratako datu zein emaitzak jarduleen joerak aztertzeko erabilgarriak diren arren, aipatzekoa da ikerketak aurrera egin ahala zenbait hutsune eta etorkizunerako proposamen identifikatu eta luzatu direla. Hutsune zein proposamen horiek identifikatzea garrantzitsua izan da; izan ere, emaitzetan eragina izan dezaketen faktoreak dira. Hortaz, etorkizuneko ikerketetan kontuan hartu daitezken zenbait faktore zein etorkizunerako zenbait ikerketa proposamen egin dira jarraian.

- Hasteko, ikerketa honen datuak baliagarriak izan daitezkeela ikusirik, interesgarria izango litzateke ikerketa bera lagin desberdinekin egitea. Izan ere, perfil desberdineko pertsonen pertzepzioa ezagutzea ere garrantzitsua da, giza-talde desberdinek jardueretik duten pertzepzioa ezagutu ahal izateko. Beraz, interesgarria izango

litzateke adin-tarte, fakultate, kultura, etab. desberdinetako pertsonekin ikerketa bera gauzatzea.

- Gainera, esan beharra dago ikerketa soilik bederatzi joko-jolas ezberdin erabiliz egin dela. Beraz, ineteresgarria izango litzateke ikerketa berbera joko-jolas gehiagorekin egitea, izan ere, ikertutako jarduera kopurua handiagoa izan, pertzepzioaren emaitzak zehatz eta fidagarriagoak izango dira. Gainera, interesgarria izango litzateke logika bera duten joko-jolasekin ikerketa bera gauzatzea, horrela, barne-logika berdina duten joko-jolasen emaitzak euren artean alderatu ahal izateko.
- Bestalde, etorkizunean potentzia eta jarduera dimentsioetan arreta handiagoa jartzea interesgarria izango litzateke, izan ere, ikerketa honetan balioaren dimentsioa izan da garrantzitsuena. Arreta hiru dimentsioetan jarriz gero, euren artean harremanik dagoen aztertze aukera egongo litzateke. Eta hori gutxi balitz, dimentsio horien ikerketaren bidez, jarduleen pertzepzioen arabera jarduera azkar eta indartsuen ezaugarriak zeintzuk diren ere behatu daiteke, horrela, joko-jolasen bidez intentsitate altuagoko saioen prestaketa baimenduz.
- Azkenik, hutsune edo ahulgune bezala, esan beharra dago pertsona bakoitzaren momentuko egoerak pertzepzio subjektiboa baldintzatu dezakela. Izan ere, jarduleek momentuko egoera eta animoen arabera gogo gutxiago edo gehiagorekin jardun dezakete joko-jolas ezberdin zein berdinetan. Hortaz, jarduleek izan dezaketen jolasteko gogoak joko-jolasarekiko duten pertzepzioan eragin dezake, jarduera bera batzuetan azkarragoa eta besteetan motelagoa hautemanetz.

Aldagai hau etorkizunean kontuan hartu ahal izatea onuragarria izango litzateke.

7. BIBLIOGRAFIA

Brouillet, T. “Jugements sociaux liés au genre et structures socio-motrices des APS”.

Falcón, D., Castellar, C., Ortega, M. A., & Pradas, F. (2020). Elementos de la lógica interna y externa de los juegos que explican la experiencia afectiva del alumnado de educación física en secundaria. *Publicaciones*, 50(1), 355–370. doi:10.30827/publicaciones.v50i1.15991

Ormo, E. (2017). *Jocs esportius en el context de la Guerra Civil Espanyola: Perspectiva etnomotriu*. INEFC-Universitat de Lleida, Lleida.

Osgood, C. E., Suci, G. J., & Tannenbaum, P. H. (1957). *The measurement of meaning* (No. 47). University of Illinois press.

Parlebas, P. (2008). *Juegos, deporte y sociedades. Léxico de praxeología motriz* (Vol. 36). Editorial Paidotribo.

Urdangarin, C., eta Etxebeste, J. (2005). “Euskal jokoa eta jolasa: Transmitiendo una herencia vasca a partir del juego”.

8. ERANSKINAK

8.1 PERTZEPZIO SUBJEKTIBOA NEURTZEKO OSGOODEN (1957) DIFERENTZIAL SEMANTIKOA PARLEBASEN BERTSIOAN (2008)

Nombre y apellidos (apodo)/izena eta deitura
(goitizena) _____

Gizon/hombre: Emakume/mujer: Besterik/otros:

Grupo castellano: Euskara taldea 1: Euskara taldea 2:

Nombre del juego/ Joko-jolasaren izena

--

Ederra								Itsusia
Ahula								Indartsua
Lasaia								Urduria
Atsegina								Desatsegina
Motela								Azkarra
Biguna								Gogorra
Gaztea								Zaharra

Txarra								Ona
Hotza								Beroa

Declaro participar voluntariamente en esta investigación y autorizo al uso de los datos obtenidos para fines científicos.

Firma alumno/a: _____

8.2 JOKO-JOLASEN EMAITZEN TAULAK

Malabare makilen datuak:

Dimentsioak			
Generoa	Balioaren batz bestekoa	Potentziaren batz bestekoa	Jardueraren batz bestekoa
Emakumea	0,7	-1,1	-1,4
Gizona	0,7	-0,8	-0,9
Guztira	0,7	-0,9	-1,1

Diaboloaren datuak:

Dimentsioak			
Generoa	Balioaren batz bestekoa	Potentziaren batz bestekoa	Jardueraren batz bestekoa
Emakumea	1,4	-0,6	-1,0
Gizona	1,3	-0,5	-0,9
Guztira	1,4	-0,5	-0,9

Pi-cuentoren datuak:

Dimentsioak			
Generoa	Balioaren batz bestekoa	Potentziaren batz bestekoa	Jardueraren batz bestekoa
Emakumea	2,4	0,2	0,8
Gizona	1,8	0,1	0,7
(en blanco)	2,0	0,2	0,9
Guztira	2,0	0,1	0,7

Arimaren datuak:

Dimentsioak			
Generoa	Balioaren batz bestekoa	Potentziaren batz bestekoa	Jardueraren batz bestekoa
Emakumea	1,8	1,2	2,1
Gizona	1,2	1,1	1,7
Guztira	1,4	1,1	1,9

Baloi poteren datuak:

Dimentsioak			
Generoa	Balioaren batz bestekoa	Potentziaren batz bestekoa	Jardueraren batz bestekoa

Emakumea	1,7	-1,3	-1,3
Gizona	1,5	-0,4	-0,5
Guztira	1,5	-0,7	-0,8

Mailukaren datuak:

Dimentsioak			
Generoa	Balioaren batz bestekoa	Potentziaren batz bestekoa	Jardueraren batz bestekoa
Emakumea	1,1	-0,7	-1,6
Gizona	1,3	0,1	-0,6
Guztira	1,2	-0,2	-1,0

AI motrollon:

Dimentsioak			
Generoa	Balioaren batz bestekoa	Potentziaren batz bestekoa	Jardueraren batz bestekoa
Emakumea	1,9	0,1	0,5
Gizona	1,0	-0,1	0,2
Guztira	1,3	0,0	0,3

Azeri, oilo eta sugeak:

Dimentsioak			
Generoa	Balioaren batz bestekoa	Potentziaren batz bestekoa	Jardueraren batz bestekoa
Emakumea	2	0,5	1,2
Gizona	1,7	0,5	1,0
Guztira	1,8	0,5	1,1

Oilo itsua:

Dimentsioak			
Generoa	Balioaren batz bestekoa	Potentziaren batz bestekoa	Jardueraren batz bestekoa
Emakumea	1,1	-0,8	-0,4
Gizona	0,9	-0,7	-0,5
Guztira	1,0	-0,8	-0,4

8.3 DATUAK SARTZEKO ERABILITAKO EXCELA

1	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
1	Taldea	Izena	Sexua	Aste-eguna	BORG	Eder	Indartsu	Urduri	Atsegin	Azkar	Gogor	Gazte	On	Bero	Balio	Potentzia	Jarduera
2	Gaztelera	AMI622	Gizona	Asteartea		2	-2	1	2	2	-2	3	3	0	2,3333333	-0,3333333	1
3	Gaztelera	MMH608	Gizona	Asteartea		2	-2	-1	1	-2	-3	-1	2	-1	1,6666667	-2	-1,3333333
4	Gaztelera	AMH689	Gizona	Asteartea		1	-2	0	2	-2	-2	1	1	-2	1,3333333	-1	-1,3333333
5	Gaztelera	MPH347	Gizona	Asteartea		2	-2	1	1	-1	-3	1	0	-1	1	-1,3333333	-0,3333333
6	Gaztelera	JEP644	Gizona	Asteartea		3	-1	-1	2	0	-2	3	1	0	2	0	-0,3333333
7	Gaztelera	DSI639	Gizona	Asteartea		-1	-1	-2	0	-2	-1	-1	-2	-2	-1	-1	-2
8	Gaztelera	CPG444	Emakumea	Asteartea		2	-1	-1	3	-1	-2	-2	2	-2	2,3333333	-1,6666667	-1,3333333
9	Gaztelera	EFL548	Emakumea	Asteartea		0	-1	-1	1	-2	0	-2	-1	-1	0	-1	-1,3333333
10	Gaztelera	DSR820	Gizona	Asteartea		3	-3	-3	3	-3	-3	3	-1	-3	1,6666667	-1	-3
11	Gaztelera	IVL777	Gizona	Asteartea		-1	-3	0	-3	-2	2	0	-3	-1	-2,3333333	-0,3333333	-1
12	Euskara	MLM399	Gizona	Asteartea		2	0	-2	1	-2	-1	0	1	-1	1,3333333	-0,3333333	-1,6666667
13	Euskara	DDF636	Gizona	Asteartea		2	0	-1	1	-1	-1	-1	0	0	1	-0,6666667	-0,6666667
14	Euskara	VEL641	Emakumea	Asteartea		1	-2	1	1	1	-1	0	1	-2	1	-1	0
15	Euskara	ALO098	Emakumea	Asteartea		-3,00	-3,00	-2,00	-2,00	-2,00	0,00	3,00	-3,00	-3,00	-2,6666667	0	-2,3333333
16	Euskara	NCC505	Emakumea	Asteartea		1,00	-1,00	-2,00	-1,00	-2,00	-2,00	-3,00	2,00	-2,00	0,6666667	-2	-2
17	Euskara	MAA425	Gizona	Asteartea		1,00	-2,00	0,00	1,00	-2,00	0,00	1,00	0,00	-2,00	0,6666667	-0,3333333	-1,3333333
18	Euskara	IAM606	Emakumea	Asteartea		-1,00	-2,00	-2,00	-1,00	-2,00	-2,00	1,00	0,00	0,00	-0,6666667	-1	-1,3333333
19	Euskara	BCO100	Gizona	Asteartea		3,00	-1,00	-1,00	2,00	-1,00	-1,00	2,00	1,00	0,00	2	0	-0,6666667
20	Euskara	EIR452	Gizona	Asteartea		1,00	-1,00	-1,00	1,00	-1,00	-1,00	0,00	1,00	-2,00	1	-0,6666667	-1,3333333
21	Euskara	MAI375	Gizona	Asteartea		2,00	1,00	1,00	2,00	1,00	-1,00	-1,00	1,00	0,00	1,6666667	-0,3333333	0,6666667
22	Euskara	LUR	Gizona	Asteartea		2,00	0,00	1,00	2,00	1,00	0,00	1,00	1,00	0,00	1,6666667	0,3333333	0,6666667
23	Euskara	JRR365	Gizona	Asteartea		2,00	0,00	1,00	2,00	-1,00	1,00	0,00	-1,00	0,00	1	0,3333333	0
24	Euskara	USL823	Emakumea	Asteartea		2,00	0,00	-2,00	2,00	-1,00	1,00	0,00	1,00	-1,00	1,6666667	0,3333333	-1,3333333
25	Euskara	IZM757	Emakumea	Asteartea		3,00	1,00	3,00	3,00	2,00	0,00	-2,00	3,00	1,00	3	-0,3333333	2
26	Euskara	HSB717	Emakumea	Asteartea		1	-1	-2	-2	-2	-2	-3	1	-1	0	-2	-1,6666667
27	Euskara	AMR717	Gizona	Asteartea		3	-1	1	1	1	-1	1	1	-1	1,6666667	-0,3333333	0,3333333
28	Euskara	U556	Gizona	Asteartea		-1	-1	-2	1	0	-2	-2	1	-2	0,3333333	-1,6666667	-1,3333333
29	Euskara	ALN922	Gizona	Asteartea		-1	0	2	-3	1	0	-1	-2	-1	-2	-0,3333333	0,6666667
30	Euskara	IMD228	Emakumea	Asteartea		1	-2	-2	1	-3	-3	-1	2	0	1,3333333	-2	-1,6666667
31	Euskara	PEL666	Gizona	Asteartea		-2	-2	-1	-1	-2	-1	-1	0	-1	-1,3333333	-1	-1,3333333