LITERATUR-JOLASEN LABORATEGIA:
MAHAI-JOKOAK IKASKUNTZA SORTZAILEA SUSTATZEKO BALIABIDE GISA

Egilea: Maren Urkizu Urruzola
Posta elektronikoa: murkizu004@ikasle.ehu.eus
Zuzendaria: Edu Zelaieta Anta

Haur Hezkuntzako Gradua
Gasteizko Hezkuntza eta Kirol Fakultatea

ABIAPUNTUA: ZERGATIK JOLASTU LITERATURAREKIN?

Euskal Haur eta Gazte Literatura

Urte luzez literaturaren lanketa ikuspegi akademiko eta trasmisiboetara mugatu izan da. Gaur egun, ordea, funtzio estrategikoagoa eta dimentsio estetikoagoa bilatzen dira, sormena lehenestearekin batera

Literatura eta Hezkuntza

Heziketa literarioa (ulertu, interpretatu, baloratu), ikaskuntza sortzailea (ikaslea subjektu aktibo, irakaslea bitartekari) eta pentsamendu kritiko-sortzailea bultzatu nahi dira

Ikuspegi ludikoa

Jolasak ikaskuntzan duen balioa azpimarratu nahi da. Baina jolasa hezkuntzan txertatzeko egungo mugak eta erronkak ere nabarmenak dira

LANAREN HELBURU NAGUSIA

Mahai-jokoek ikaskuntzan duten potentzialak aztertzetik haratago, Haur Hezkuntzako bigarren zikloko eta Lehen Hezkuntzako lehen zikloko haurrentzako mahai-joko literario bat diseinatu eta sortzea, ahozkotasuna, pentsamendu kritiko-sortzailea, euskal kultura eta etapen arteko trantsizioa lantzeko

LABORATEGIA: IDEIATIK JOKORA

Aurretiazko ikerketa

Euskal Herriko 4 mahai-joko dendaren eta 12 bitartekariren ekarpenak bildu dira galdetegien bidez

Jokoaren sorkuntza

Identifikatutako beharretatik abiatuta, proposamen berritzaile baten diseinua eta sorkuntza garatu da

Praktika erreala

Jokoa Lasarte-Oriako udal liburutegian probatu da, 6-7 urteko 4 haurrekin, ordu eta erdiko saio batean

JOKOA MARTXAN: AURKIKUNTZAK ETA EMAITZAK

AURRETIAZKO IKERKETA

Ez dago euskarazko mahai-jokoen nahikoa eskaintza

90,9 %

Istorioen sorkuntzan oinarritutako jokoak nabarmendu ditu

81,8 %

Ahozko hizkuntzaren garapena eta sormena dituzte helburu

66,7 %

Iturria: GrALeko bitartekarien galdetegia
n = 12

JOKOAREN SORKUNTZA:

"GAUEKO: IPUIN-LAPURRETA LURRALDE MITOLOGIKOAN"

Gaueko izaki misteriotsuak beren ipuinak lapurtu dizkie pertsonaia mitologikoei. Gaukorengana iristea lortu eta ipuin berri bat kontatu beharko diote horiek berreskuratu ahal izateko.

Talde bakoitzak pertsonaia mitologiko baten rola hartzen du

Asmakizunen, aho-korapiloen eta onomatopeien probak gainditu eta ipuin-piezak bildu behar dituzte

Elkarrekintzaren bidez talde guztiek beren ipuin tradizionala osatzea lortzen dute

Azkenik, talde bakoitzaren ipuin tradizionalaren piezak nahastuta, ipuin berri bat sortu eta kontatu behar dute



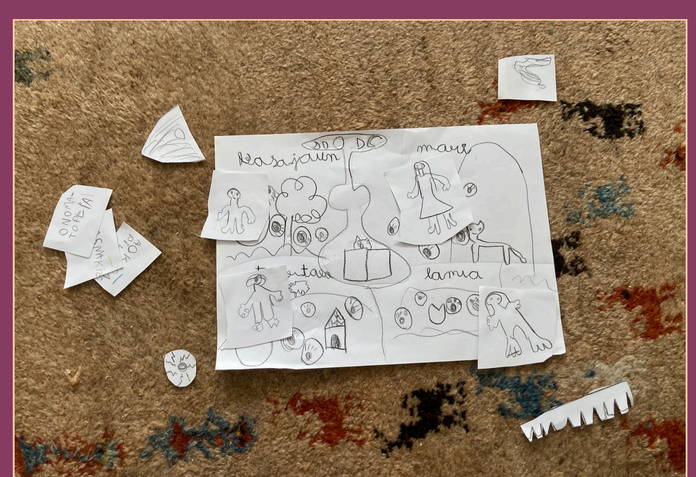






PRAKTIKA ERREALAREN BEHAKETA

- Haurrak gogotsu aritu dira jolasean eta lankidetza erakutsi dute. Hainbeste, non jokalari lotsatienak ere bere rolean abesten eta barre egiten amaitu baitu.
- Amaierako istorio berria sortzean sormen handia erakutsi dute. Partida amaituta ere, istorioa sortzen jarraitu dute.
- Lehen partida amaitzean, berriro jolasteko eskatu dute. Ezin esan ezetz, noski.
- Saioa burutu eta astebetera, haurretako bat liburutegira itzuli zen, esanez jokoaren bere bertsioa sortu zuela etxean, eta asteburu osoa pasatu zuela familiarekin jolasean.



BATERA DEIALDIA

GrALetik kultur-proiektu errealera

Gazteen euskarazko kultur-proiektuen garapenari diruz laguntzeko ekimena

Gasteizko proiektu onena

"Gaueko: ipuin-lapurreta lurralde mitologikoan"

Crowdfunding

4465€ bilduta minimoaren %148,8

Babesa

txintxarri

euskadi irratia

Argitalpena

Aurkezpen ofiziala: urriak 30, IAKn



Bertsio ofizialaren kaxaren azalaren diseinua

IKASITAKOA: ONDORIOAK ETA BALORAZIOA

- Literatura, euskal mitologia, ahozkotasuna eta pentsamendu kritiko-sortzailea modu ludikoan lantzeko baliabidea sortu da, identifikatutako hutsune bati erantzunez
- Proba-saioak jokoaren funtzionamendua aztertzeko aukera eman du, eta jokoak ezarritako helburuak betetzen direla egiaztatu da.
- Argitalpenari esker, baliabidea hezkuntza- eta kultura-esparruetara hurbiltzeko aukera zabaldu da

GJH

Etxaniz Erle, X. (2010). Euskal Haur eta Gazte Literaturaren bilakaera. Bookbird: A Journal of International Children's Literature, 1

Lasagabaster, D. (2015). Pentsamendu sortzailea hizkuntzen irakaskuntzan. Euskalduntzealfabetatzearen aldizkaria, (39), 69-79. http://www.ikasten.ikasbil.eus/pluginfile.php/1945003/mod_habecms/doc_attachment _eu/627/HIZPIDE%2039%20ARTIKULU%205.pdf

Samper Cerdá, M., Acosta Cuñas, C., Penalva, J.J., eta Rovira-Collado, J. (2025). Juegos de mesa para la didáctica de la lengua y la literatura: Una propuesta taxonómica. Revista de Educación Mediática y TIC, 14(1).

Villao Salinas et al. (2025). La Literatura Infantil como Herramienta de Formación Crítica. Ciencia y reflexión, Revista Cientifica Multidisciplinaria, 4(2), 631-647