

Ludopedagogia

Ezagutzeko
jolastu,
ezagutu
eta
eraldatu

Edizioa

InteRed Fundazioa www.intered.org

Egilea

María Rivasés Colectivo Trespiés elkartekoa

Erreferente metodologikoa

La Mancha Ludopedagogian ikerketa eta formakuntza zentrua

Publikazioaren koordinatzailea

Nora Silva Leis

Diseinu eta maketazioa

Aidearte · www.aidearte.com

Ilustrazioa

Marta Rivasés Moñux

Lehenengo edizioa: 2017 Otsaila

ISBN: 9785-84-946452-1-9

Lege gordailua: SS-01025-2017



ESKUBIDE BATZUK GORDETA:

Publikazio honen helburua ezagutza eta ideia desberdinak aske trukatzea da, beraz doaki kopia, zabaltzea eta hedatzea daiteke, beti ere jatorrizko jabea aitortuz eta helmuga komertzialik gabea izaten bada. Ezin daiteke eraldatu, antzaldatu edota beste publikazio bat sortu hau abiapuntu hartuta.

InteRed Garapenerako GKEa, Institutio Teresiarrak sustatutakoa eta Lankidetzarako Espainiako Agentziak kalifikatutakoa. InteRed, 11 delegazio desberdinez osatutakoa eta 16 herrialdeetako 70 erakunde eta gizarte mugimenduekin lan egiten duen erakundea da. 1992tik Hezkuntza arloan egiten duena, guztiontzat bizitza duhin bat izateko helburuarekin.

InteRed



Publikazio hau Garapenerako Lankidetzaren Euskal Agentziak (GLEA) babestutako argitalpena da. Honen edukia bai InteRed baita egilearen erantzukizuna da eta ez du zertan GLEAren iritzia islatu behar.



Eskaintza

azaltzen du...

Irakurtzear zauden hau, Colectivo Trespiés-etik egiten dugun Ludopedagogíaren ikuspegia da, gure moja picón, goilarak lapiko barruraino sartutakoak eta behin eta berriz jolasteko gosearekin eginikoa

eta eskaintzen dio...

Wuaturi, beti nirekin jolasteko prest dagoelako.

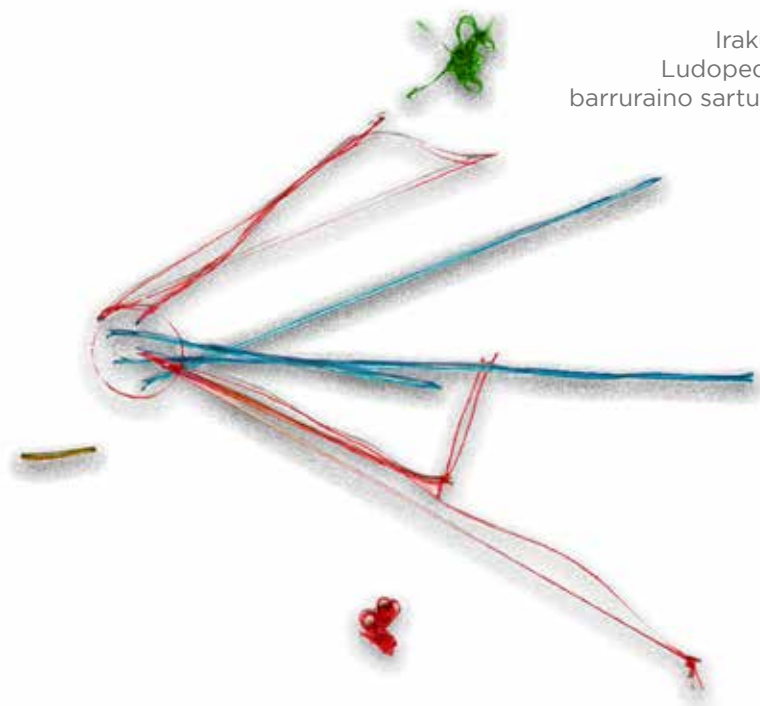
“Gu, hezitzaile gisa, pixka bat eroak izan behar dugu, zerbait lortuko badugu.

Soilik eroak izango bagina ere, ez genuke ezer lortuko.

Soilik zentzudunak izango bagina ere, ez genuke ezer lortuko.

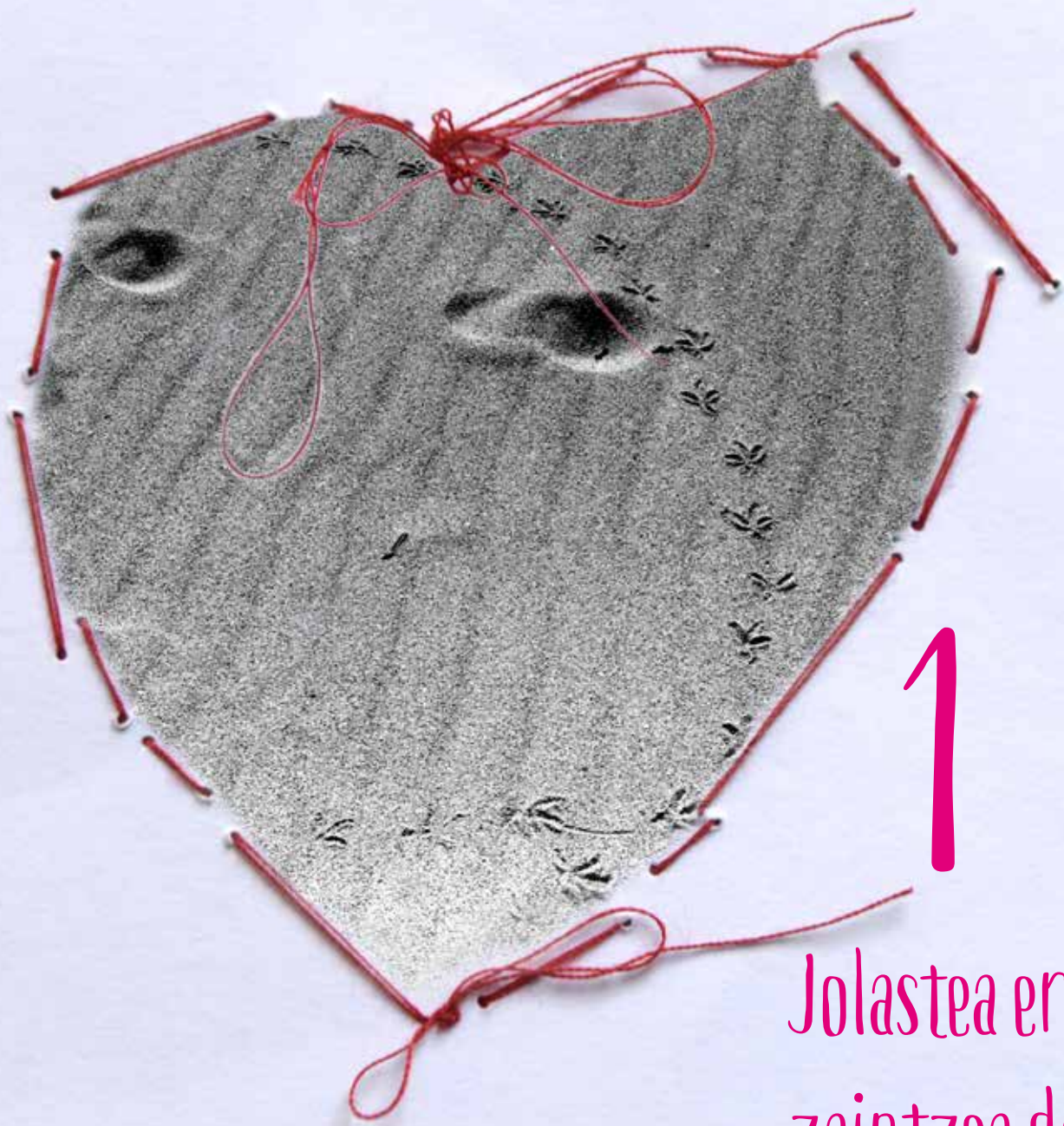
Jarduteko bide bakarra dago: zentzuz eroak izatea, edo eroki zentzudunak.”

Paulo Freire¹



Aurkibidea

1. Jolastea ere zaintzea da
2. Ez da sarrera bat, erronka bat baizik...
3. Afektuak politikan... edo nondik datorren ludopedagogia
4. Jolasaren kaleidoskopioa eta haren eremu ugariak
 - 4.1. jolastea eta jolasak egitea ez da gauza bera
 - 4.2. zer gertatzen da jolasten garenean?... edo errealtate ludikoa
 - 4.3. nola lan egin jolasarekin?
zertarako jolastu...
zertan jolastu...
 - 4.4. ezagutzeko jolastu, ezagutu eta eraldatu
5. Jolastearen bidaia: zertzelada metodologikoak
 - 5.1. formaren eta edukiaren jarioa
 - 5.2. aurretikoa: amestea eta plangintza egitea
 - 5.3. jolasen ibilbidea: bidea zaintzea
 1. murgiltzea
 2. nia abiapuntu: ongi etorri, eta lasaitu
 3. gua helburu: errealtate ludikoa ezartzea
 4. taldekoa denerantz edo ikerketa ludikorantz urratsa
 5. bateratzea eta amaitzea
 - 5.4. ondorengoa: ebaluatu eta sistematizatu
6. Zu ere jolasten zara
7. Basoetan barrena pasieran... ibilbide iruzkindua
 - Aurretikoa
 - Jolasaren ibilbidea
 - Jolasaren emaitzak
 - Ebaluazioa eta sistematizazioa
8. Erreferentziak eta bibliografia
 - Sakontzeko, Atlantikoaren alde batean eta bestean



1

Jolastea ere
zaintzea da

Urte asko dira jolasekin lanean hasi ginela, eta urte asko daramatzagu, halaber, mundu hobearen desira pizten diguten bidegabekeria eta ezberdintasun guztiak eraldatu eta urratzeko ahaleginetan. **Prozesu soziohezitzaileen bidez eta giza eskubideetan nahiz generoan oinarritutako ikuspegiak hartuta, pobreziaren, desberdinkerien eta bazterketaren aurka borroka egiten saiatzen gara.** Eta ez da zeregin erraza.

1992an **ezagutu genuen jolasaren ahalmena,** jolastearen boterea, eta harrezkero ur asko igaro da zubi azpitik. Beti sinetsi izan dugu jolasaren magian, gu guztiongan azalerarazten duen potentzial izugarrian. Jolastea ez da tresna hutsa ez; ez guretzat, ez InteRedentzat. **Jolasteak aukera ematen digu, osotasun baten zati berdingabea izanik, osotasun hori guztia probatzeko, esperimendatzeko, desobeditzeko, eraldatzeko, sortzeko eta eraikitzeko, poztasunaren, gozamenaren, plazerraren eta artearen bitartez.**

Jolasaren bidez, geure burua zaindu dezakegu; inguruko errealtateaz ohar gaitezke, eta errealtate hori aztertu, kritikatu eta eraldatu egin dezakegu. Geure burua aldatu.

Errealtate berriak, harreman berriak, pentsamolde berriak eta sentimendu berriak eraiki nahi ditugu, herritarrak hartuko dituztenak gizartearen ardatz gisa, politiken ardatz gisa (egun ez bezala, politikak oso kaltegarriak baitira pertsonontzat), eta bide ugari daude helburu hori lortzeko. InteRedeko kideok argi

dugu zer bide egin nahi dugun eraldaketarako: bide politikoa, zaintzetan oinarritutako bidea, mugimendu ekologisten eta feministen esperientzia eta jakinduria aberatsean oinarritutakoa; eta bide hori, gainera, plazerrez eta tresna ludikoz beteta dago, eta bideaz beraz gozatzeko aukera ematen digu.

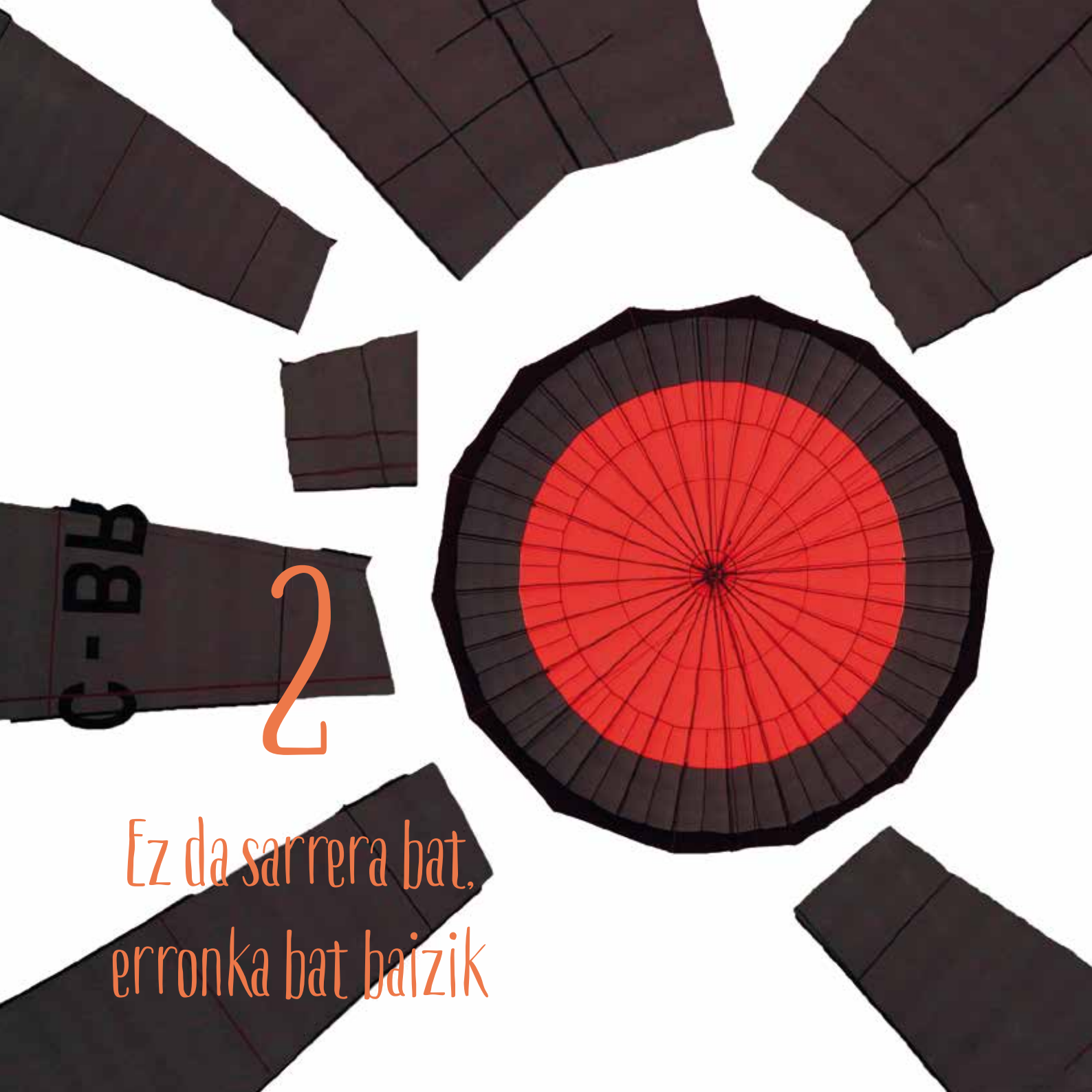
Azken batean, geure neurrira egindako bidea da, eta hortik goaz aurrera. Azken lau urteetan, “Zaintzak biziz, errealtatea eraldatu” programa izan dugu bide, Garapenerako Lankidetzaren Euskal Agentziak finantzatua. Haren bidez, hainbat pertsonarekin eta hezkuntzako zein gizarteko eragilerekin sakonki lan egin nahi izan dugu, eta zaintzaren etikan eta jasangarritasunean oinarritutako gizarte eredu berri bat eraikitzeko tresnak eman dizkiegu, prestakuntza, esperimendazioa eta esperientzien trukea eskainiz hezkuntza formaleko, ez-formaleko eta sozialeko espazioetan.

Eta liburu hau gure zereginaren zati txiki bat da, baina funtsezkoa, nola dihardugun ulertzeko.

Amaitzeko, eskerrak eman nahi dizkiet *Colectivo Trespiés elkarteari, Mariari eta Wuaturi*, bidelagun izan ditugulako ludopedagogia erabiliz eta hura abiapuntutzat hartuta lan egiten eta bizitzen ikasteko prozesuan.

Nora Silva Leis

Gizarte eraldaketarako hezkuntza teknikaria
InteRed Fundazioa.



2

Ez da sarrera bat,
erronka bat baizik

Hainbat jolas edo haiek dinamizatzeko aholkuen laburpen bat aurkitu nahi izanez gero, hau ez da liburu egokia. Hemen ez duzu horrelakorik aurkituko. **Jolas zaitezen nahi dugu. Jolasak proposa ditzazun eta jolas zaitezen. Ez dezazun lotsa sentitu heldutan jolasteagatik (badakizu... jolasa...).** Lagunartean, lanean eta esku-hartzeetan jolastera animatzea lortu nahi dugu. Gure ustez, jolasa komunikaziorako, bizikidetzarako eta bakerako arma oso botereetsua da.

Liburu honetako ariketa birtuala da: jolasaz hitz egitea, elkarrekin jolasean aritu gabe. Ez du ez logikarik ez zentzurik, **jolasa esperientzia baita.** Azalean zehar transmititzen da, hitz hauek ez bezala. Hori dela eta, oso zaila da ludopedagogiari buruz idaztea, jolastea eta jolasaraztea proposatzen duen metodologia baita, eta ez edonola jolasten dena, baizik intentzioa eta begirada espezifiko bat jarritz burutu behar dena, liburu honetan azaltzen dugun ikuspegi berarekin.

Ez dira gauza bera jolastea, jolasak eta jokoan egotea. Eta abiapuntutzat hartu behar dugu jolasak bideratzea ez dela erraza: mundu guztiak ez du balio horretarako, eta ez da soilik jolasaren arauak azaltzea, guztiok ez ditugu ez gaitasun ezta jarrerarik besteei jolasarazteko. Gizarteak gero eta gutxiago baimentzen du jolasa, baita haurrei ere. Hortaz, jolastea ausartzea da.

Orrialde hauetan ludopedagogiari buruzko oharra aurkituko dituzu. Ludopedagogia jolasa prozesu komunitario eta kolektiboetan lan egiteko ardatz gisa hartzen duen metodologia bat da, eta Montevideon asmatu zuten **“La Mancha” Ludopedagogiako Ikerketa eta Gaikuntza Zentroko kideek.**





Liburuxka honetan Ludopedagogia, Hiritartasun Globalarekin eta Hezkuntza Eraldatzailearen kontextuan kokatu nahi dugu, **Lehen zatian**, jolasa zer den eta guk nola ulertzen dugun dator azalduta. **Ondoren**, alderdi tekniko-didaktikoari heltzen diogu, zeina baita metodologiari izaera berezia ematen diona. Eta **azkenik** azaltzen dugu jolasak bideratzen dituenari gertatzen zaionak eta gertatzen zaion horrekin egiten duenak proposatuko dituen jarduerak adina garrantzi edo handiagoa duela taldearen bilakaeran (jarreraren gaia). Amaitzeko, tailer baten azalpen zehatzagoa eman dugu, ludopedagogia erabiliz proposamen bat nola prestatzen dugun erakusteko.

Baliteke lasai egoteko asmoz etorri izana; bada, ohar bat: ludopedagogiaren xedea gure errealitatea aldatzea da, gu protagonistatzat hartuta errealitatea aldatzea, eta aldaketa hori sustatzen du gainera. Horixe da gure asmo politikoa. Gure zeregina da *“jolasetik abiatuta taldean lan egitea, eraldaketa indibidual nahiz kolektiborako espazioak sortzeko”*². Mundu zuzenagoa, bidezkoagoa, askeagoa eta zoriontsuagoa lortzeko asmoz jolasten gara. Jolastuz mundua aldatzen dugu.

Ez da sarria fat, urrunka fat faizika...

Jolastuko zara?

3

Afektuak politikan...
edo nondik datorren ludopedagogia



Ludopedagogia hitza adiskide batzuek asmatu zuten taberna batean. Denbora asko zeramaten jolasarekin lanean, oso modu zehatz, espezifikoa eta askatzailean. Eta jardunaren soiltasuna bera erabiltzen zuten lan hura izendatzeko: Jolas Tailerrak. Baina diktadura Montevideoko (Uruguai) taberna haietatik desagertu zenean, formalki behintzat, kanpora irteteko garaia heldu zitzaien lagun haiei, euren jolas tailerrak mugaz haraindi eramatekoa.

Baina Jolas Tailerrak izena ez zen egokia iparraldean: ez zetorren bat beti berrikuntzari lotuta joan nahi duen

garapenarekin (ongi bizitzea nahikoa izango ez balitz bezala). Eta mesedez izen bat aukeratzeko eskatu zieten. Horrela erabaki zuten euren jardunari ludopedagogia esatea. Ordurako 15 urte zeramatzaten jolas tailerrak egiten Latinoamerika osoan barrena, non izenaren sinpletasuna ez zen izan ez arazo ez eragozpen ezertarako.

Jolasa ez zuten ustekabeen aukeratu, ezta dibertsio hutsagatik ere (horregatik ere bai, noski), baizik eta elkartzeko aitzakia zelako, itxuraz inolako arriskurik ez zekarrena...



Hego Konoan diktadura zibiko-militarrek boterea legez kontra hartu zuten garaian (70eko hamarkada), ordura arte ezezaguna zen aukera bat aztertzen hasi ginen: herri mugimenduen (langileak, ikasleak, ekoizle txikiak, landako langileak, profesionalak eta intelektualak) printzipio etiko-ideologiko historikoak erresistentziarako eta borrokarako hainbat jardunbide eta modurekin uztartzea, berritzaileak zirenak sormenaren aldetik eta, batik bat, kontuan hartzen zituztenak aipatutako eragile sozial antolatu horiek baztertu izan ohi zituzten alderdi batzuk ere: alderdi sozio-afektiboa; lotura eta subjektibotasuna; gorpuztasuna; poztasuna eta plazera, benetako boterearen erreserba gisa, eta herri antolamenduko nahiz antolamendu komunitarioko prozesuetarako aplikazio didaktikoak eta metodologikoak, besteak beste.³



Gorputzak, afektuak, loturak eta poztasuna zaintzea eta ulertzea eraldaketa politikorako apustu menderaezina zen eta da.

Jolasa, haurren kontu hori, jarduera alferrekoa, entretenitzeko edo denbora galtzeko besterik balio ez duena, matxinatu egin zen, eta gorputzak, afektuak, subjektibotasunak eta desio

zituzten aldaketak erlazionatzeko aukera ematen zien espazio-denbora propio, sinboliko, anitz, konplexu eta kolektibo gisa agertu zitzairen.

Nolabait ere, Jon Beasley-Murrayk orain oso egokiro azaltzen duena susmatu zuten:



Afektu bat gorputz baten eta gorputzen arteko elkartzearen potentziaren adierazlea da. Zenbat eta potentzia handiagoa izan gorputz batek, orduan eta afektibotasun handiagoa du, hau da, eragiteko eta eragina jasotzeko ahalmen handiagoa. Horrela, gorputzen arteko topaketan banatu daitezke topaketa on eta txarren artean: onak dira gorputz bateko potentzia handitzen duten eta maitasun positiboko ekoizpena (poztasuna bezala) bereizgarri dutenak; txarrak dira gorputzaren potentzia gutxitzen diren eta maitasun negatiboko presentziagatik (tristura bezala) bereizten dutenak (...) Baldintza abstraktuetan, baina aldi berean oso zehatzak, politika pentsatu behar dugula uste dut, ez hainbeste gainerakoetara hezteko eta haiek gauzak diren bezala azaltzeko misioa bezala, baizik eta topaketak eta gorputz kolektibo ahaltsuagoek, jendetzek, eraikitzen duten ohiturak eratzeko artea bezala. Sinkronizatzeko eta gorputzak orkestratzeko beste era batzuk eta erritmoak, beste logika praktiko eta gorri batzuk, eraikitzea.⁴

Aliziaren moduan, ispiluaren kontrako aldera igaro eta elkarrekin topo egin zuten. Zaintzen antzera, jolasa ere hain da eremu zabala eta konplexua, ezen helburu didaktikoetara mugatu zutenean murriztu egin zutela sentitu baitzuten. Eta jolasa ikertzen hasi ziren, eta praktikatzen, eta aztertzen... zentzu zabalagoan.

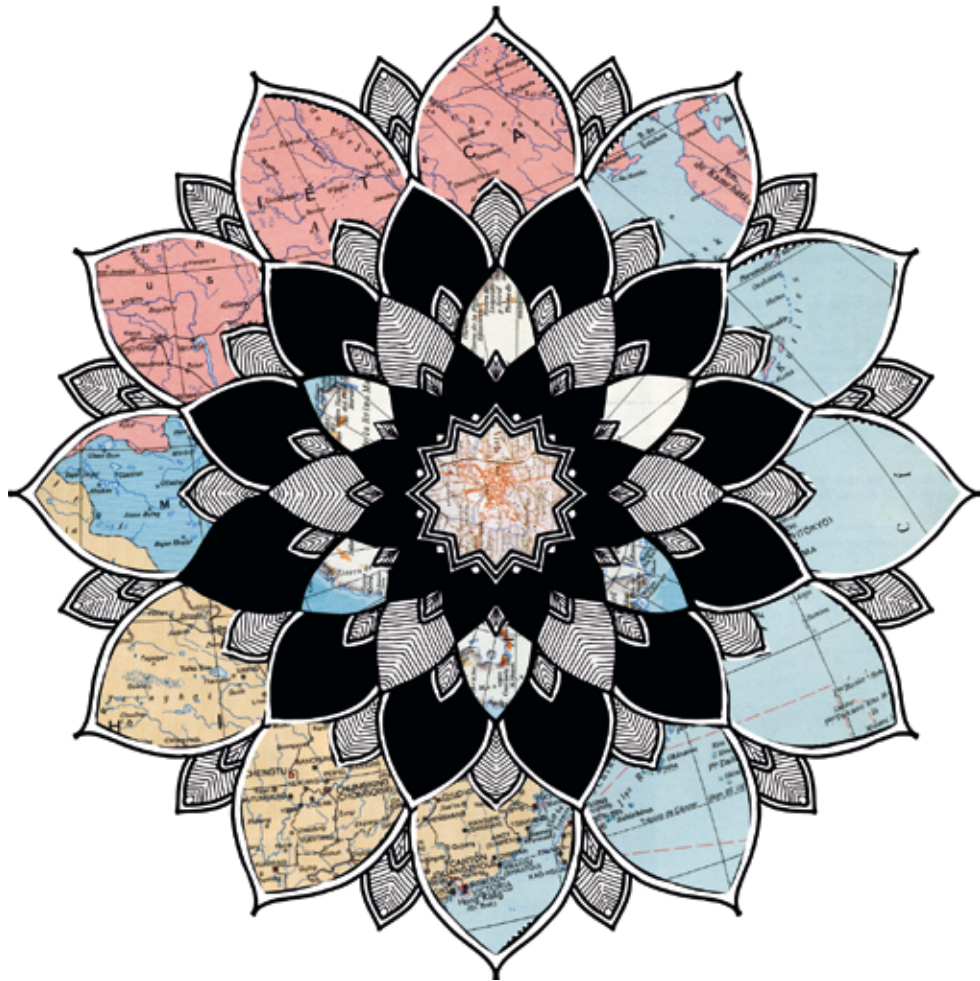
Montevideoko **La Mancha** Ludopedagogiako Ikerketa eta Gaikuntza Zentroko lagunek asmatu zuten proposamen metodologiko konplexu hau, duela 30 urte inguru, eta oraindik ere euren jolasekin ikasten

jarraitzen dute. La Mancha izena darabilte, horrela esaten baitzaio Uruguain harrapaketan ibiltzeari. Eta, neurri batean, baita Kixoterengatik eta haren ameskeriengatik ere. Eta, agian, bat-batean gainera erori eta zabalduta, kutsatzen gaituen eta kontrolatu ezin dugun zerbait izatea nahi dutelako.

Liburu honetako ekarpen gehienak haiei zor dizkiegu, bereziki Ariel Casteleri eta Melissa Zuninori. Haien bihurrikeriei eta lotsagabekeriei...Topa! Eta errotik, honako hau proposatzen dute:



“Jolas libertarioa, beste aukera batzuk probatzen uzten diguna. Arriskatu nahi dugu, eta errealtatearen mapa apurtu, beste mundu posible batzuk irudikatzen animatzeko. Eta sinetsita gaude mundu horiek eraikitzeke beste bide batzuk esploratu behar ditugula, agian eroagoak, agian deserosoagoak, “zentzurik gabekoagoak”, jakintzaren eraikuntzako logika hegemonikoak apurtuz, hegoaldeko epistemologia bat eraikitzeke modu marjinalak eta iraultzaileak aurkituz”.⁵



4 Jolasaren kaleidoskopioa eta haren eremu ugariak

4.1.

Jolastea eta jolasak egitea ez da gauza bera

Milaka definizio, ikuspegi eta proposamen daude jolasari buruz. Sail honen aurreko liburuxkan Etenaldia, jolasaren izaera eta bereizmen istoriko desberdinak azaltzen ditu.⁶ Ohikoa da pentsatzea jolas bat proposatzean jendea jolasten ari dela. Bai, agian, urrutitik ikusita.

Jolasaraztea jolasak proposatzea baino gehiago da, kozinatzea errezetak egitea baino gehiago den bezalaxe.

Jolastea proposatzen badugu (are gehiago ezezagunen artean), beldur barnekoenei hel egiten diegu: barregarri geratzeko beldurra, taldearen aurrean agerian geratzeko beldurra, gainerakoen iritziaren beldurra, haurrena edo tuntunarena egitearen beldurra... Hori guztia sentitzen dugu gorputzean. Era berean, hezibide onekoak garenez, ez dugu bereziak izan nahi, lotsa ematen digu jarduera eteteak... Itxuraz jolasten ari gara, baina egiaz adimena

adi-adi dugu, zer esan eta egiten dugun arau eta aginduak betetzen ditugu, jolasten dugunaren *acting-a* antzetzuz.

Horrez gainera, jolas orok arauak dituenek (hortaz, tranpak eta trikimailuak), jolastean aintzat hartu behar dugu *“honek balio du”* eta *“honek ez du balio”* multzo bat. Baina guztiok hezi gaituzte aginduak betearaziz: eser zaitez behar bezala, garbi itzazu hortzak eta, batik bat... izan zaitez esanekoa! Azken batean, aginduak betetzen ditugu, trebetasun, grazia, inplikazio eta gogo handiagoz, baina ez gara jolasten, nor bere arrazoiengatik.

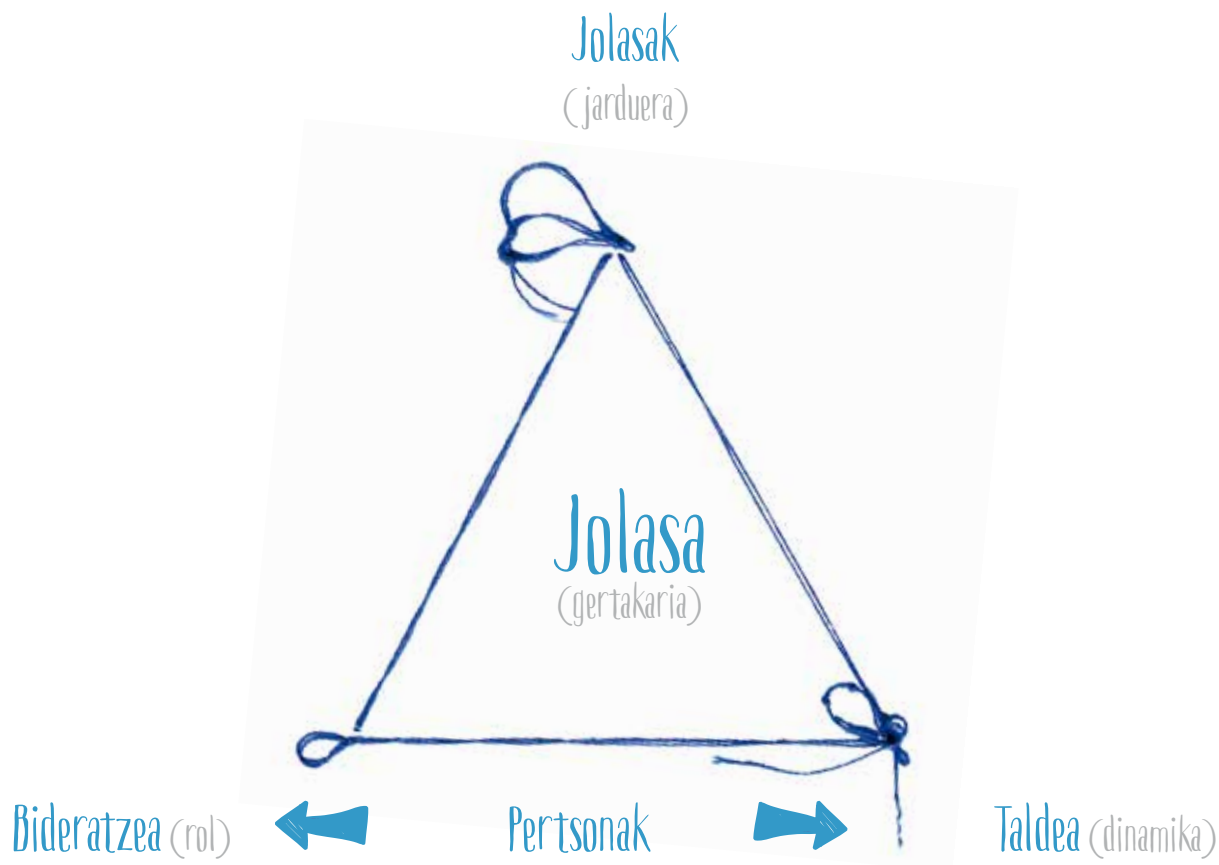
Erresistentzia horiek denak eta pertsonak sentitu gabe jarduteko aukera hortxe daude hasiera-hasieratik. Horrexegatik da benetan zaila soilik lehen aginduak emanda pertsona talde bat egiaz jolasean hastea.

Gure esperientzian, eta praktika komunitariora eta hezitzaileira bideratuta, ohartu gara jolasak (egiturak) eta jolastea (aukera amaigabeen beste mundu hori) nahasi egiten direla. Bi gauza desberdin dira: jolasak egiturak dira, jarduera zehatzak. Jolastea beste gauza **bat da, fenomeno zabalagoa, taldean gertatzen eta zeharkatzen gaituen zerbait, eta premiak asetzen dizkiguna.**

Horrez gainera, eta nagusiki, jolasten ari diren pertsonak daude. Rol desberdinak dituzte: batzuk taldeko kideak dira eta jolastea dute zeregin bakartzat;

eta beste batzuk bideratzaileak dira, jolasteko denbora-espazioak antolatzen dituzte eta taldea zaintzen dute bidaian zehar.

Hiru elementu horiek (jolastea, jolasak eta jolasean ari direnak) erlazionatuta daude, baina desberdinak dira. Interakzio etengabea eta konplexua duten hiru eremuren artean kokatzen dugu gure ariketa. Triangelu baten barruan, non erpin bakoitza funtsezkoa den eta gainerako bietatik elikatzen den: taldea, jolasak eta bideratzea. Erdian gertatzen da esku-hartze ludikoa, jolasa: hori da esperientziaren agertokia.



4.2.

Zer gertatzen da jolasten garenean?... edo errealitate ludikoa

Jolasteak bestelako espazioa eta denbora irekitzen ditu; informazio guztia aintzat hartzera behartzen gaituen jarduera da. Zergatik? Jolasteko, erortzen uzten dugu gure eskema, gure matrizea (kognitiboa, kulturala, soziala, afektiboa, sentsitiboa), eta jolastea ahalbidetzen digun aukeran murgiltzen gara: “... izango bazina/balitz bezala” (“lehoi bat izango bazina bezala”, “mahaia hegazkin bat izango balitz bezala”, etab.). Errealitatea manipulatzera gonbidatzen gaitu, errealitateari buruzko eguneroko mapa erabilgarria apurtzera.

Egunero garatzen ditugun milaka estimulu, zeregin, nahi, rol eta funtzioak prozesatzeko eta horiei erantzuteko egituratuta ditugun aginduen, egituren eta muga sentsitibo, kognitibo eta afektiboen multzoari esaten diogu matrize.

Adibidez: une honetantxe marraztu al zenezake zure etxeko giltzaren silueta, hari begiratu gabe? Gehienek

ez dauzkagu argi gure giltzaren forma eta xehetasunak. Ez da deskuidua; bada informazio mota bat garunak jaso (giltza askotan ikusten baitugu) baina ahaztu egiten duena: ez du erabiltzen, ezta erregistratzen ere, ez delako esanguratsua. Garunak garrantzitsutzat, erabilgarritzat, funtzionaltzat... jotzen duena bakarrik gordetzen du. Giltza zehatz eta eguneroko batekin hori gertatzen bada, zer lasterbide erabiltzen ditugu gai konplexuagoekin?

Alde batera utzi behar dugu, denbora zehatz batean gutxienez funtzio eta rol guzti horiek, eta sartu *“izango bazina/balitz bezala”* (*“lehoi bat izango bazina bezala”*, *“mahaia hegazkin bat izango balitz bezala”*, etab.) jolastea ahalbidetuz. Errealitatea manipulatzera gonbidatzen gaitu, errealari buruzko eguneroko mapa erabilgarria apurtzera. Jolasten garenean, munduari konplexutasun osoz erreparatzen diogu, eta lehen aldiz; izan ere, Graciela Scheinesek dioen moduan:



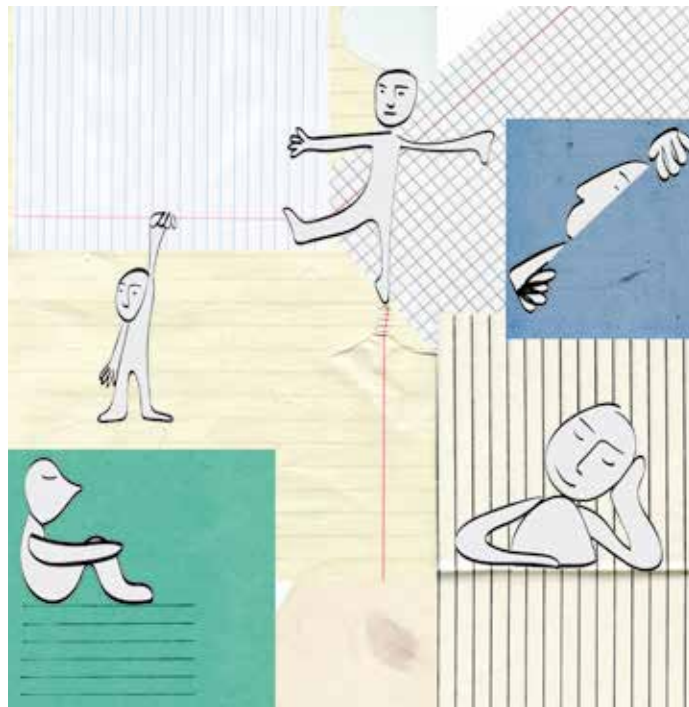
Jolastea egunerokotasunaren ordena eten eta osotasun kaotiko, nahasi eta betean murgiltzea da, non nahierara manipula dezakedan. Munduari begirako jarrera hori da jolasaren abiapuntua.⁷

Jolastean eguneroko logika arrazionalarekiko sortzen den etenari esaten diogu, hain zuzen ere, **Errealitate Ludikoa**. Egiatzko errealitatea da (gertatzen ari da!), baina ez da eguneroko errealitatea.

Matrize hori ez da bere kabuz erortzen: jolasteko, erortzen uztea erabakitzen dugu. **Jokalaria bakoitzak libreki erabakitzen du ea sartu nahi duen errealitate ludikoan, ea ahaztu nahi duen tarte batez bere zereginenez; eta hori noiz egin ere erabakitzen du.** Ezin da inor jolastera behartu; soilik zirikatatu egin daiteke, erakarri, pertsona hori Aliziaren ispiluaren beste aldera igarotzera gonbidatu.

Konplexutasun ugariak dira abiatzen direnak jolasten hasten garenean. Gaietik pasako ditugu hauetako batzuk, jakinda bakoitza azaltzea izugarrizko denbora eramango digula. Nabariena jolasten garenean, denboraren bizipena desberdina dela da. **Jolasteak denboraren linealtasuna apurtzen du, eta aldi berean jolas ugari egiteko aukera ematen du.** Harrapaketan jolasten gara, eta, aldi berean, inor konturatu gabe tranpak egiten jolasten gara, aliatuak bilatzen edo bideratzaileari aurka egiten. Kanpotik harrapaketan gabiltzala ikusten da.

Norbera bere historiatik eta oroitzapenetatik abiatuta jolasten da. Gure heldutasunetik jolasten gara, gure minak, gure mirariak eta egiteko dauzkagunak gainean ditugula, nahiz eta sentitzen dugun haurtzaroa berreskuratzen dugula. **Jolasteak hel egiten die, aldi berean, geure hiru errealitateei: iraganari, orainari eta geroari;** eta nahasi egiten ditu, eta gogorarazten digu bat bera direla: gu geu.



Izakiaren dimentsio aniztasunetik jolasten gara, modu integralean: afektibotasunez, gorpuztasunez, espiritualtasunez eta arrazionaltasunez. Jolasak normalean zatikatuta ikusi eta bizi izaten diren subjektibotasunak azalerarazten ditu. Ikuspegi “sentipentsatzailleludiko” batetik (Galeanoren⁸ hitzak aldatuta), jakintza kritiko baten eraikuntza kolektiboa sustatzen da. **Jolastea afektuengan pentsatzeko eta pentsamenduak afektuekin erlazionatzeko saio bat da.**

Jolasaren kalibroskopioa eta haren bitartekotza

Jolastean guretzat ohikoak ez diren eremuetan sartzen gara: jokoan jartzen ditut nik neuk neure buruari debekatzen dizkiodan edo gainerakoek debekatzen dizkidaten jarrerak, jokamoldeak eta rolak, karga moral eta sozial handia dutenak. Eta ez dakit zer erantzun jasoko dudan neure buruarengandik edo gainerakoengandik. **Jolastea nork bere buruari beste aldera igarotzeko eta ziurgabetasun pertsonal zein kolektiboan kokatzeko baimena ematea da.**



Horrek berekin dakar taldeari begira ahultasuna eta konfiantza izatea. **Jolasa jolasten direnen arteko negoziazio etengabea da baimenen eta zaintzen ariketa konplexua.** Izan ere, susmatzen dut gainerakoak ere ni egiten ari naizen gauza bera egiten ari direla: konponbide sormendunak, askatzaileak eta gogobetekoak probatzen ari direla. **Jolasa probatzeko eremua da, eta bete-betean jolasten garenean zaintza inplizitua antzematen da, baita jolas fisikoenetan ere.**

Norberak badaki bere burua zaintzen; badaki une oro zer den onena beretzat. Eta intentsitate handiko jolas egoeretan pertsonak gai oso kontuzkoak edo mingarriak mahaigaineratzen dituztenean, jolasteko aukeraketa irmo hori balioesten dugu. Batzuetan bete-betean jolastea da, eta beste batzuetan berriz, baztertu eta jolasten ikustea, hori ere jolasteko modu bat baita. Jolasa gure alderdi osatu eta bikainenak ezkutukoenekin eta kaltetuenekin uztartzen dituen espazio-denbora bat da.

Hala bada, jolastea gertaera bat da, errealtateari buruz dugun irudikapena apurtzen duen gertaera bat: kontzientziaren egoera nahasia, eragindako arrazoimena. Ez soilik “*izango banintz/balitz bezala*” horrek bestelako errealtateei eta proposamenei hel egitera gonbidatzen gaituelako; zerikusia du, halaber, jolasten garen bitartean denboraren bizipena beste era batekoa izatearekin eta “soilik jolasa” izatearekin. **Jolasa errealtatearen eta ametsen arteko hirugarren eremua da.**

Bete-betean jolasten garenean, aske sentitzen gara, integratuta, autonomo, arin, zoriontsu, sormendun eta ausart.

4.3. nola lan egin jolasarekin?



Funtsean, jolasak bi ezaugarri ditu, jolasarekin egiten dugun lana ulertzeko bi paradigma ahalbidetzen dituztenak. **Jolasa helburu sozio-hezitzaileak lortzeko tresna lagungarria izan daiteke, eta, baita ere, giza premien asetzailer sinergikoa.** Ez dago amildegirik bi paradigma horien artean, jolasak

beti egiten baitu ihes hura mugatzeko saio orotatik; nolanahi ere, jolasarekin lan egitean, argi izan behar dugu mendiaren zein isurialdetatik igo nahi dugun. Funtsean eta laburbilduz, jolasa ulertzeko aukera hauek izango lirateke: “zertarako jolastu” edo “zertan jolastu”.

Zertarako jolastu...

Eskuarki, aldeaz aurretik ezarritako helburu edo emaitza bat lortzeko erabiltzen da jolasa: tresna edo bitarteko gisa. Jolasaren erabilera hori oso ohikoa da eremu sozio-hezitzailean eta honela adierazten da: *“elkar ezagutzeko jolas bat egitea”* edo *“garapen kontzeptua lantzeko jolas bat egitea”*. **Jolasaren egiturek (gordeketa, aulkiak...) kontzeptu, jarrera edo ideia gutxi-asko konplexuak transmititzeko tresna lagungarri gisa funtzionatzen dute.** Hala ulertuta, jolasa gizarte zientzien *Errauskine*⁹ da. Eta norabide horretan lan egiten duten milaka proposamen eta metodologia daude.

Lehenik, ikuspegi horrek lehentasuna ematen die helburuei, jolasean ari direnen jolas denboren eta prozesuen gainetik. Bigarrenik, jolasa egituretara murrizten du, eta helburua lortzeko baliagarriak zaizkion bizipenak aukeratzen ditu, eta ezabatu egiten ditu jokalaria jolasean ari diren bitartean gertatzen diren gainerako gertaera guztiak. Hortaz, galdu egiten dute, nolabait, jolasaren dimentsio kolektiboa, jolasean ari garen guztion topaketarako eta (berr)eraikuntzarako espazioa eta, **nola ez, mundua amaituko balitz bezala jolastearen gozamena.**



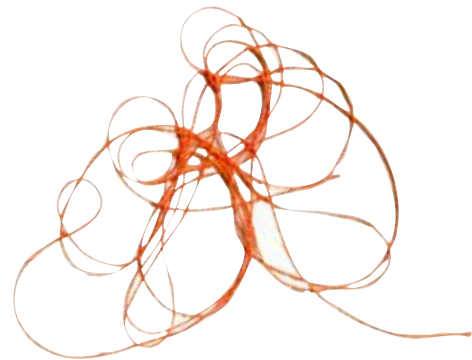
Jolastea ez da behar bat; jolasteak hainbat giza premia asetzen ditu (adibidez, afektua, elkar ulertzea, partaidetza, aisia, sorkuntza, identitatea, askatasuna), eta, hortaz, pertsonen garapen integralean laguntzen

Zertan jolastu...

Beste aukera bat da jolasa ardatz gisa hartzea, **jolasa fenomenotzat hartzea eta jolasean ari diren pertsonekin eta haiengandik arnas dezan uztea.**

Hala ulertuta, jolasarekin lan egitea jolasean ari den taldea errealitate ludikora igaro dadin lortzean datza: denborak eta espazioak prestatzea, jokalariek beren burua baimen dezaten, arauak eta muga propioak urra ditzaten, birsor daitezen eta askatasunez elkar daitezen. Beste era batera esanda: gauza gehiago barne hartzea eta nork bere buruari eta gainerakoei gehiagorako baimena ematea, ondoren benetako errealitatera eramateko errealitate ludikoan gertatu zaigun guztia edo zerbait.

Jolasaren zentzua jolasean dabilzanek ezartzen dute. Jolasak desberdinak dira jolasten den aldiro, eta berez ontzi hutsak direlako gertatzen da hori. Jarduera zehatzak berak baino garrantzi handiagoa du taldeak jolasean *“jokoa jarritakoak”*.



du, ongizatea, zoriontasuna eta itxaropena eskainiz. Manfred Max-Neefek esandakoari jarraituz, gure ustez jolastea *premier asetzaile sinergikoa* da, premia existentzialena zein axiologikoa.¹⁰

Gure aburuz, jolasa honako hau da.



Askatasunez aukeratutako jarduera bat, barneko eta kanpoko bizi arauak urratzeko baimena ematen duena; funtsezko giza premien asetzaileria sinergikoa da, alderdi indibidualean eta kolektiboan, eta eremu sozialera, kulturalera eta politikora hedatzen da.¹¹

Berresten dugu jolasak gozatzeko aukera ematen duela, elkartzekoa, adieraztekoa, komunikatzekoa, identitatea birsortzekoa, sormena askatzekoa... Jolastean, begien

aurrean agertzen zaigu erantzukizunen titular gisa dagokigun errealitatea, eta Paulo Freirek aipatzen zituen ezezagun bideragarriak irekitzen die atea.

Gure aburuz, jolasa honelako esperientzia bat da:



“Ez da probetxugarria ezertarako”: ez du aldizkako onurarik sortzen, ez du sortzen plazer hutsetik haratagoko onurarik. Plazera, bai; aurreikus daitezkeen koordinatuak ez diren beste batzuekin parte hartzeak, elkartzeak, adierazteak, sortu eta desagiteak, ingurua eta norbere burua eraldatzeak dakarren plazera. Erabilgarritasun eskasa, bai horixe, “Jolastea” erabakitzen duenari aukera ematea bete-betean bizitzeko, bizi kalitate hobea izateko, gozatzeko eta bere ongizatea garatzeko!¹²



4.4.

Ezagutzeko jolastu, ezagutu eta eraldatu

Ludopedagogiak, zeinak herri hezkuntza duen jatorritzat, zehaztu eta eraginkor bihurtzen du apustu politiko eta pedagogiko bat: ez dugu gure errealitatea atsegin eta aldatu egin nahi dugu. Proposamena da jolasteko gaitasuna berreskuratzea, berriz balioestea eta birsortzea, **jolasa errealitatea berraurkitzeko bidaiatzat hartuta, errealitatea ikertzeko, iraultzeko, berr-egiteko eta eraldatzeko bidaiatzat, hain zuzen.** Horixe da lehen aipatu dugun erabaki politikoa eta gu horren partaide gara.

Paulo Freirek dioen moduan, pedagogikoki metodologia honen helburua zera da, jakintza taldean eraikitzea eta irakasle/ikasle rola gaitzitzea, galdera, jakin-min, ikerketa eta esperimentazio kolektibo eta komunitariorako espazioak sortuko dituen harremanaren bidez.

Hipotesi honetatik habiatzen gara, zenbat eta gehiago eta hobeto ezagutu errealitatea, orduan eta eraginkorragoak eta asertiboagoak izango dira hura aldatzeko abiaraziko ditugun estrategiak eta ekintzak. Eta argi dugu errealitateari buruz dugun ikuspegia partziala dela, arrazoi askorengatik: testuinguru jakin batean (soziala, historikoa, kulturala, ekonomikoa) hautematen dugulako; hura ezagutzeko erabiltzen ditugun mekanismoak eta zentzumenak osatugabeak direlako (izaki multidimentsionalak izanda ere, gure aparatu kognitibo arrazionala bakarrik erabiltzen dugu ikasteko, eta horrek muga asko ditu); gudan errealitatea asko aldatzen delako, nola interpretatzen dugun.

Jolasak problemak planteatzen ditu, eta berehala konpontzen dugu egoera. Jolasean, era askotako gaitasunak biltzen eta erabiltzen ditugu, aldi berean eta sinergiaz, egoera ludikoa ebazteko; gaitasun horiek indartu egiten dira jolasean.

Horrek haustura epistemologiko bat dakar, hau da, gure errealitatea beste ikuspegi batetik ezagutzen dugu. Jolasean dena da posible, eta horixe da jolasaren balioa: **aukera ematen du zalantzan jarri, urratu, berr-egin, suntsitu eta eraikitzeko, eta beste batzuekin izan, egon eta egiteko bertsio pertsonal eta kolektibo berriak probatzeko; eta, ondorioz, ekintza eraldatzailearen etorkizun sinbolikoa eta erreala irekitzen lagunduko duten “subjektibotasun errebeldeak” sortzea sustatzen du.**

Mariano Algavak alderdi ludikoak herri hezkuntzan betetzen duen funtzioa azaltzen du, eta zerikusi handia du herritartasun globalerantz eman nahi dugun urratsarekin:



Eredu ludikoan eutsi egin behar zaio zalantzari, gogaikarri eta sortzaile; eutsi egin behar zaio gizakien osogabetasun berezkoari, hura baita bilaketaren eta historia eraikitzen duen ekintzaren motorra. Horregatik babesten dugu galderaren pedagogia, eta ez erantzunaren edo jakintza absolutuen pedagogia. Hortik dator jakintzaren eraikuntza kolektiboa, eta ez kopia kritikarik gabea, esanekoa eta obedienteak.¹³

Hortik dator baieztapen hau: jolastea “ez da probetxugarria ezertarako”, bizitzako gauza garrantzitsuen antzera: landareei hitz egitea, dutxan abestea, izar iheskorrei eskerrak ematea, hortzei agur

Gure bidaia errealitatea aztertzea da, eta izate osoaz dihardugu hura ulertzeko. Jolasa jakintzarako bitarteko gisa erabiliz, errealitatearen jabe bihurtzen gara, eta gure historiaren protagonistatzat ahaldunduzten gara. Horrexegatik, hain zuzen, ludopedagogiaren apustu politikoa eta pedagogikoa hau da: **ezagutzeko jolastu; ezagutu eta eraldatu.**



esatea edo maitemintzea. Bizitzan beharrezkoak izan arren gure lehentasunetan eta eguneroko funtzioetan ikusezin bihurtuta dauden jarduerak, hala nola zaintza lanak.

Eta ludopedagogia haxe da guretzat:



Kontzeptu eta definizioen bidez azaltzen zaila den tresna konplexu bat; espazio-denbora bat, non gauzak egiten eta gertarazten saiatzen garen, gauza horiek lagundu egingo baitigute gure ikuspegi ludikoan sakondu eta aurre-ezarritakotik haratago ikusten, hainbat aukeren iturriak azalduz eta amesten dugun bizimodu onaren bertsioak zehaztuz une gutxi-asko laburretan.¹⁴



5 Jolastearen bidaia: zertzelada metodologikoak

5.1.

formaren eta edukiaren jarioa

Ludopedagogia taldeko prozesuetan erabiltzen da, errealtate ludikotik abiatuta eraldaketarako espazioak sortzeko asmoz. **Gure helburua da taldeak esperientzia zehatzak izatea, eta, horien baitan, jolasek aukera emango dute galderak jaso eta zabaltzeko, baita partaideen arteko loturak zabaltzeko ere.**

Proposamen bakoitzak etika bat eta estetika bat ditu ezaugarri, eta proposamen osoan zehar ageri dira horiek. Lud-est-etika, ekarpen metodologiko nagusia, gure esku-hartzearen 3 osagaiez hitz egiteko asmakizun bat da:

- **Agertokia**, ikuspegi estetikotik: alderdi espaziala, alderdi sentsoriala, objektuak, horien antolamendua, koloreak eta materialak.
- **Gidoia** edo garapena, ikuspegi ludikotik: nola ezarri errealtate ludikoa eta nola erraztu jendeari jolasean sartzea.
- **Trama** edo talde horri begirako asmoa, jarrera etikotik: darabiltzagun metaforak eta

horiek partaideen artean sortu eta ehuntzen dutena.

Hortaz, ezinbestekoa da **jolasen ibilbidea planifikatzea eta egituratzea**, taldean eta taldearentzat errealtate ludikoa ezartzea lortzeko. Jolasak ez dira dinamika solteak, baizik eta jardunari zentzua ematen dioten eta taldeak esperimentatzea nahi dugun bizipena eraikitzen duten katebegiak. Eta taldeak egituratzen du trama.

Jarduerak etenik, nahasketarik edo zuriunerik gabeko mekanismo olioztatu gisa antolatu behar ditugu, taldeak igaroko dituen hainbat une bereizita... partaideek une horien arteko trantsizioa nabaritu gabe.

Saiatzen gara esandakoa egiten eta egindakoa esaten, hau da, gorputzak, adimenak, espirituak eta emozioak norabide berean lan egin dezaten. Esku-hartze bakoitzean hiru une daude: aurretikoa, esku-hartzearena eta ondorengoa. Zehatzago azalduko ditugu.

5.2.

aurretikoa: amestea eta plangintza egitea

Esku-hartzearen aurretik, behar adina denbora eskainiko diogu, berariaz, amesteari eta plangintza egiteari. Ametsak eta nahiak proposamen eta jolas zehatzetan gauzatu nahi ditugu, proposamen eta jolas horiek aukera eman diezaguten aukeratutako metaforak (eta horien esanahi ugariak) erabiltzeko, taldearen eskaerei eta premiei erantzunez.

Zer eragin nahi dugu gure taldean? Zer agertu nahi diogu? Zer landu nahi dugu? Eta hortxe sartzen da, indartsu, herri hezkuntzaren prozesua, bi zentzutan.

Lehenik eta behin: zein da taldeko jendearen esperientzia edo testuingurua? Nor dira eta nola iritsi dira hona? Zer bilatzen dute une kolektibo honetan? Testuingurua oso garrantzitsua da, talde bakoitzak bere behar eta prozesuak baititu. Eta oso zehatzak izan behar dugu, proposamenak partaideen eguneroko esperientziari erantzun diezaión, esperientzia hori ardatz izan dezan eta areagotu dezan.

Horrez gainera, metaforak, jolasen segida iradoki eta gure esku-hartzeari koherentzia emango dioten sinboloak, bultzatzaileak dira, eta aukeratu dugun bidean aurrera garamatzate. Jolasak mezu desberdina igortzen dio pertsona bakoitzari; horregatik, jolasak ez ditugu interpretazio bakar batera mugatzen, ez ditugu gure interpretaziora mugatzen.

Jolastuko diren gorputzekin eta horiek aintzat hartuta planifikatu behar dugu: nola mugituko da jendea espazioan barrena? Jolasen artean non kokatuta geratzea behar dut, proposamenari arintasuna emateko? Zer senti dezakete?...

Hortaz, testuingurura egokitutako plangintza izan behar dugu, urratsak eta uneak argi izango dituenak. Horrek ez du esan nahi ezin denik aldatu, ezin denik esku-hartzea doitu ikusten dugunaren arabera. Baina gure plangintzaren zatirik handiena aldatzen badugu esku-hartzeak aurrera egin ahala, plangintza hori ez zen egokia testuinguru horretarako.

5.3.

jolasen ibilbidea: ibilaldia zaintzea



Une honetan sartzen da jokoan taldea. Ludopedagogian oinarritutako plangintza batean, taldea bost **“etapatatik”** igaroko da. Etapa horiek azalduko ditugu, eta gako batzuk ere emango ditugu, ia telegrafikoak, partaideetako bakoitzak jolastu nahi

izatea eta kolektiboki jolastea lortzeko. Jolasak ez dira izango *“izotzaldia urtzekoak”*, *“aurkezpenekoak”* eta abar; ez ditugu horrela sailkatuko, ez baitugu ikuspegi hori erabiltzen: jolas bakoitzak era askotako funtzioak ditu, eta ezin dira bakar batera mugatu.

1. murgiltzea



Argi eta irmoki azaldu behar dugu jolasteak ez duela zerikusirik benetazko errealtatearekin, errealtate ludikoarekin baizik. Oro har, proposamena garatzeko erabiliko dugun espazioan sartu aurretik esku hartzen dugu: partaideek ezin dute besterik gabe sartu espazio horretan.

Kontu handiz ezinegona sortzea edo samurtasunez zirikatzeta da gure helburua: ludopedagogiaren alderdi teknikoaren funtsezko gako bat da hori. **Lehenengo proposamenek harridura piztu behar dute beti,** zirikatu, erosotasun eremutik aterarazi. Ezinegona sortzen dugu, pertsonak euren matritzetik mugiarazi behar ditugulako jolas daitezen. Betiere, kontu handiz jokatu behar dugu, eta taldearen erresistentziak identifikatzen eta neurtzen saiatu, inor haserretu gabe. Euren baitarako galde dezatela *“Zer da hau?”*, eta aztertzeke gogoia izan dezatela.

Seinale hori modu askotan adieraz dezakegu, eta agian hasierako une honetan nabarmentzen dira gehien bideratzeko estilo pertsonalak. **Modu bat “itxarongela” bat sortzea izan daiteke: tailerraren espaziotik bereizita egongo da, bai fisikoki, bai**

estetikoki; egoteko toki egokia izango da (musika, girotzea, etab.), eta jarduera erraz eta lasairen bat proposatuko du (marraztea, idaztea, etab.). Bideratzailearen jarrera funtsezkoa da: ongietorria egin behar die partaideei, eta, ziurgabetasuna gorabehera, sartzera gonbidatu behar ditu.

Batzuetan, jarduera labur batzuk sortzen ditugu, tailerrean sartu aurretik egiteko, *“sarrera irabazteko”*: zerbait idatzi eta zakarrontzian saskiratu behar izatea, edo paperezko hegazkin bat egin eta harekin tailerreko atea zeharkatu behar izatea. Beste batzuetan, partaideei harrera egiten dieten pertsonaiak asmatzen ditugu (laguntzaileak, sendalariak, etab.), partaideei gauza errazak eskatzen dizkietenak (oso ohikoak ez diren galderen fitxa bat betetzea, objektu zehaztugaberen bati eustea, etab.).

Hasierako proposamen horietako edozeinek ongi betetzen du bere helburua, argi uzten baitie partaideei ez dakitela zehatz-mehatz zertara etorri diren, baina seguru asko ez dela izango espero zutena. Horregatik deitzen diogu murgiltzea: pertsonak errealtate ludikoan sartzen hasteko bidea delako.



2. Nia abiapuntu: ongi etorria eta lasaitu

Behin barruan gaudela, jolas errazekin **hasiko gara: arau sinplekoak, espazio maila txikikoak, oro har** zirkuluan egiten direnak, guztiok posizio berean egon gaitezen. Izen bereziekin lan egiteko jarduerekin hasiko gara (elkar ezaqutzen ez duten taldeetan); horrelakoetarako arreta eta kontzentrazio maila handia behar da.

Nerbioak desagerrarazteko eta blokea gaitzatela eragozteko, beste norabait bideratuko dugu arreta (norabide guztietan hegan doazen pilotatxoak, esaterako), eta bitartean zerbaite erraza esango dut, hala nola nire izena. Jarrera aldaketa bat lortu nahi dugu: hasieran, “hau ez dakit zertarako den” jarrera izango dute partaideek (ez dira jolasean ari, noski), eta “nik ere proposa dezaket edozer gauza” jarrera izatea lortu nahi dugu.

Metodologikoki egokia delako, bideratzaileek ez dugu geure burua modu formalean aurkezten, ez tailerra hasi aurretik, ez tailerrean zehar, eta horrek zerikusia du, halaber, ikaskuntza kolektiborako espazio izateko asmoarekin. Geuk ere izenekin erlasionatutako jolasen etapa honetan esaten dugu gure izena, gainerako partaideen antzera. Zugan jarri nahi dugu arreta; nor zaren eta zer dakarzun tailerrera, horixe jakin nahi dugu, hemen asko baikaude eta guztiok baitakargu zerbaite. Bideratzailea ekarpenak egiten dituen beste partaite bat da.

Lehenengo etapa honetan bideratzailearen funtsezko zeregina da bertigoari eustea: espazio hutsik uzten ez duen erritmoa ezarri behar da, zertan ari garen pentsatzeko astirik ematen ez duena. Taldea erne dago etengabe; erronka jotzen diogu etengabe, eta probokatu egiten dugu, ez dezan “ihes egin” errealitate ludikotik. Ez dugu etenik egiten jolas bakoitzaren ondoren gertatutakoari buruz hitz egiteko edo/eta hura aztertzeke, horrek ez baitu mesedetzen taldea jolasaren egoera aldatuan murgil dadin (zeinak eramaten gaituen beste egoera fisiko, psikiko, neuronal eta emozional batera). Matrisea guztiz erori baino lehen gelditzen badugu jolasa, ia hutsetik hasi behar dugu berriro; horregatik, ez diogu zirrikiturik uzten arrazoimenari behar baino lehen sartzeko.

Agindu irekiak darabiltzagu, hainbat ebazpen sor ditzaketenak, eta agindu horiek zehatzak dira, hau da, esan nahi duguna adierazten dute, eta ez beste ezer. Jarduera aurkeztean, hasieran ez dugu ezartzen zer egin daitekeen eta zer ez. Eta soilik taldeek baterako ikaskuntzan taldea bera edo taldekideak zaintzen ez dituztela ikusten badugu bideratzen dugu berriz jarduera, zaintza moduak ezarriz. Honelako jolasak izango lirateke: *ostadarra, pilotatxoak eta izenak, bufandakada*, etab.

Jolasaren fidatzailea: zortzaldia metodologikoa

3.

gua helburu: errealitate ludikoa ezartzea

Gero, taldea “gurantz” igarotzeko uneak iritsiko dira, trukerako eta harremanerako espazioak sortzen dituzten eta informazio pertsonala elkarri kontatzea sustatzen duten jolasen bidez. **Etap**a **honetan erabiltzen ditugun jolasak zaharrak dira**, eta ez dira batere ikusgarriak; ahaztu egiten dira egindako jarduerak aztertzen ditugunean.

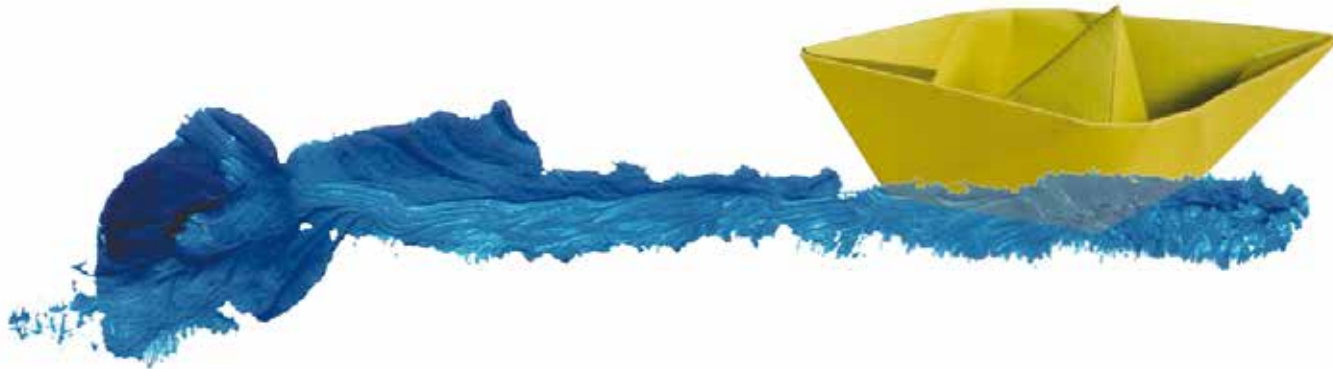
Garrantzitsua da parte hartzen dutenen denborak errespetatzea, jolastea erraztuko dien prozesua egin ahal izan dezaten. Beharrezkoa da korridore ludikoak sortzea, jolasezko mikro-ibilbideak, erraztu egingo dutenak errealitate ludikorako bidaia. Etaba honetako lehen jolasek elkarrekin nahasteko aukera emango diete partaideei, arretaren erdigune izan gabe taldearen barruan galtzeko aukera, alegia. Pixkana-pixkana, pertsonen desberdintasunak eta berezitasunak agerian utziko dituzten beste jolas batzuetarantz aurrera egingo dugu; horrelakoei esker, desberdintasun horiek taldeko tramaren zati izango dira, eta pertsona bakoitza berdingabetzat eta osotasunaren zatitzat aitortzen duen talde bateko kide izatearen sentimendua landuko da.

Indibidualizazio prozesua ere baduen taldeko prozesu

bat da. Kontua ez da masa sortzea, trama sortzea baizik: inor ez dadila desagertu taldearen baitan. Taldeko trama horrek ahalbidetu eta lagundu egiten ditu ahalduntze eta partaidetza prozesu indibidualak. Hortaz, jolasek honako hauek proposatzen dituzte: historia pertsonalari buruzko datuak ezagutzea eta historia hori partekatzea; objektuak bitarteko gisa erabiliz lehen kontaktu fisikoak izatea, “*ukitzearen*” barrera gainditzeko eta zama negatiboetatik askatzeko; batzuetan agertu eta beste batzuetan desagertzeko aukera ematen duten jolasak egitea.

Askotan, bitarteko objektuak erabiltzen ditugu (pilotak, paperak, gutun-azalak, kartoï meheak, etab.), partaideek ez dezaten sentitu euren burua zuzenean agertzen dutela eta objektuan jar ditzaten tailer edo bilera bateko arau “*normalak*” apurtzeak sortzen dizkien larritasunak eta tentsioak.

Bi norabidetan lan egiten duten jolasak tartekatzen ditugu. Batetik, mugimendua, dinamismoa eta bertigo sentazioa ahalbidetzen dituztenak. Adibidez: *postaria, etxea-etxetiarra-lurrikara, alarguna, giza altxorra, ordena lerroan, zenbakiak eta aginduak, etab.*



Bestetik, lotsa desagerraraztea helburu duten jolasak, horixe baita erresistentzien lehen “urraketa”. **Guztiok barre egitea guztion akatsez, guztiok izaten baititugu,** eta ez da ezer gertatzen. Horrelako jolasak dira *untxitxoak-pum, jirafak-elefanteak edo Sancha behiak orban bat du*. **Jolas horietan ia ezinezkoa da ez hanka sartzea, eta guztiok egiten ditugu akatsak.**

Guztiok behar dugu segurtasuna jolasteak dakarren hutserako jauzia egiteko. Segurtasun hori proposamenaren egiturak ematen digu. Bideratzaileak eusten dio proposamenaren egiturari: jolasaren arauak, denbora eta espazioa, eta bere rola. Hau da, taldea zaintzen du, hemen eta orain talde izatea ahalbidetzen dionetik abiatuta; eta taldeak nahasi, egin eta desegin jarduten du. Egiturak jolasaren hariak tenkatuta mantentzen ditu taldearentzat, taldeak jolasak bere kabuz sortu eta bideratu nahi dituen arte.

Espazio hori dinamikoa da, truke eta harreman handia ahalbidetzen du partaideen artean; horrexegatik, informazioa biltzeko egokienetako bat da. Informazioa biltzeko era asko daude, eta ez dira mugatzen zerbait

idaztera. Margoak, collage bat, hitz solteak, abestiak, argazkiak, eraikuntzak, objektuak... taldearen eremuan informazioa jartzeko modu zoragarriak dira, bai maila indibidualean, bai maila kolektiboan. Funtsezkoa da **ongi prestatzea zer informazio jaso nahi dugun, zein aurkeztuko dugun taldeko espazioan eta nola.**

Denborei eta erritmoei dagokienez, beharrezkoa da ibilbideak pentsatzea, partaideek bete-betean esperimentatu ahal izan ditzaten proposamenak. Ez dugu emozio edo sentipen bat “erre” behar, eta ekidin behar dugu taldea estimuluen errusiar mendi batean sartzea. Taldea zaindu behar dugu, hainbat erregistro landu, erritmo eta prozesu pertsonalei arretaz erreparatuta, pertsonak jolasean noiz hasiko adi, ispiluaren beste aldera nor igaro den jakiteko. **Hurrengo etapara pasatu aurretik,** taldekide gehienak jada jolasean ari direla ziur xamar izan behar dugu. Partaideak hasieran zuten baimen eta askatasun mailaren bestelako bat dutela adierazten duten seinaleak bilatu behar ditugu.

4.

Taldekoa denerantz edo ikerketa ludikorantz urratsa



Guztiok errealitate ludikoan murgilduta egotea lortzean, posible denaren mugak ikertu, hautsi eta zabaltzeko aukera emango diguten jolasak proposa ditzazkegu. Norberak bere buruari bere mugak, rola edo jarrerak urratzeko baimena ematen badio ere, taldeak hartu, jaso, zaindu eta zabaltzen du baimen hori. Horrexegatik esaten dugu urratsa egiten dela taldekoa denerantz, guztiona denerantz.

Ibilbide horretan eskaini beharreko zaintza garrantzitsu bat zera da, **esposizioa graduatzea eta partekatzea**: esposizio txikiko taldeko jolasetatik kolektibitatearen barruan norbanakoa ezagutzea ahalbidetzen duten jolasetara igarotzea. **Gure gorputza da gure lehen muga**. Lortu behar dugu pertsonok gure mugak ireki nahi izatea, baina inor behartu gabe, baimena inplizituki eskatuz.

Ibilbidearen une honetan, kontaktu, esposizio edo sormen (estetikari, gorputzari, adimenari eta loturei dagokienez) handiagoko jolasak proposatzen ditugu. Une honetako jolas espazioek modu askoz irekiagoan eta biziagoan bateratuko dute pertsonen dimentsio aniztasuna (gorputzak, adimenak, espirituak eta emozioak) gure ikerlanarekin eta hark pertsonengan duen eraginarekin. Eta gainera, helburutzat dute tailerrean zehar erabilitako metaforak, partaideek

jolasari emandako esanahiak zabaltzeko eta finkatzea.

Askoz zailagoa da jolasen adibideak ematea; izan ere, tailerraren proposamen tematikoaren arabera, asmatu egiten dira jolasak, edo jolasen sekuentzia osoak berregiten dira. Egiturak (jolasak) baino garrantzitsuagoa da jolastea. Ibiltzeko, elkar ukitzeko, gainerakoengan islatzeko modu asko erabiltzen ditugu, jolas hauetan, besteak beste: *korapiloak, burbuilak, hariekin dantzan, alfonbra magikoa eta mamuen dantza*.

Era berean, iritsi da talde eremuan erabiliko ditugun informazio zatiekin kolektiboki lan egiteko unea. Ez dugu zertan erabili erregistratutako guztia, eta ez du zertan arlo pertsonala izan abiapuntu. Baina informazioa manipulatzeko, erdigunean jartzea, hura onartzeko, prozesatzeko eta zabalduta itzultzeko bide sormendunak bilatzea ikerketa eta esperimentazio ludikoaren zati da.

Aurkezpen eta bateratze uneak ere tailerrean etapa honetan izaten dira, eta taldea tonu berean jartzeko balio dute: banakako melodia desberdinak sintonizatzeke eta konposizio kolektibo, dibergente, bildu, konplexu eta berdingabea sortzeko, lantzen ari garen gaiaren arira.



5. Bateratzea eta amaitzea

Tailerra ongi ixtea funtsezkoa da. Normalean, “*papelografo*” batean adierazten ditugu partaideek hasieratik sentitu dituzten emozioak eta sentsazioak. Guztiak jasotzen ditugu, positiboak, negatiboak eta askotariko harri durak. **Emozioak eta sentsazioak berrestea izaki “*sentipentsatzailleludiko*” bilakatzeko proposamen politikoaren zati da.**

Eta guztion artean gauzatutako jolas eta proposamenak berreraikitzen ditugu, hurrenkera kronologikoan, bizipeneko desakordio puntuak, ordena aldaketak eta enfasiak erregistratzeko (norberak edo azpitalde bakoitzak, talde txikitik lan egiten baitugu, mundu guztiak hitz egin dezan eta zer gertatu zaion kontu dezan). Memoria ludikoko ariketa bat da, zeina jolasten baita (bera ere) jolasen ordenak aldatzen.

Ondoren, bizipenak, esperientziak edo norberari jolasean jasotakoa taldearekin partekatzea proposatzen dugu. Jolasean ari girela gertatutakoa kontatzea, guztion alderdi komunak eta norberaren bakarkako alderdiak bilatzen saiatzeko.

Bizipen indibidualaren gainean ez dugu lan egingo, jolasaren mezuak irmoak, barnekoak eta berdingabeak baitira. Alderdi komunaren gainean, berriz, hausnarketa eta eztabaida kolektiboa egingo dugu, eta sakondu

egingo dugu kulturarekin, generoarekin, ohiturekin eta hezkuntzarekin lotutako alderdietan, jolasak agerian uzten baititu beti. Eta eraldaketa posibleak ere landuko ditugu, hau da, jolastean egin ditugun urraketak, eguneroko bizitzan ere aplikatu genitzakeenak. Horixe da, hain zuzen, itxieraren oinarritzko helburua.

Itxiera ona irekiera dakarrena da. Eta ireki ahal izateko, afektiboki itxi behar ditu izan ditugun esperientziak (biziak, atseginak, hunkigarriak). Hasierako seinaleak bezalaxe, amaierakoak ere argia behar du izan. Badakigu tailerraren ondorioak durundaka arituko direla partaide bakoitzaren barnean, tailerra ez baita amaitzen jolaserako denbora amaitzean. Baina jolasaren espazio sinbolikoa itxi egin behar da. Dantza errazak, besarkadak, marrazki kolektiboak, poemak edo oihuka abestutako abesti bat egokiak dira emozioa, gorputza, arazoimena eta espiritua berriro elkar daitezen eta prestatzen has daitezen jarreraz eta espazio-denboraz aldatzeko.

Eta burua eta gorputza berriro elkartzeko lagungarria den beste proposamen bat, topaketa antolatu duenari lana errazten diona, guztion artean jasotzea da: espazioa berrantolatzea eta etxera eraman nahi ez diren zaborrak, birziklatzeak eta ekoizpenak botatzea.

Jolasturaren fidatzailea: zortzela miteologikoa

5.4.

ondorengoa: ebaluatu eta sistematizatu

Bideratzaileok bi ebaluazio egiten ditugu: *“ebaluazioa bero-beroan”*, jarduera amaitzean (erregistro emozionala: nola sentitu naizen eta zer gertatu zaidan), eta ebaluazio lasaia, egun batzuk igaro ostean (erregistro arrazoizkoagoa).

Lana amaitu berritan, bero-beroan egiten den ebaluazioak bideratzaile taldeak proposamenari begira izan dituen sententzioak, ziurgabetasunak, asmatzeak eta hutsegiteak erregistratzen ditu. Esperientzia partekatzeo **lehen une honetan nerbioak, beldurrak eta tentsioak ez ezik, gogobetetzea, ongizatea eta gozamena ere sentitzen ditugu**, eta horiek guztiak baliatzen ditugu gerora ikuspegi argiagoa izateko.

Bideratzaile lana egiten dugunean, gure historiarekin erlasionatutako gauzak gertatzen zaizkigu: bereizi egin behar dugu geurea eta taldearena edo

prozesuarena, ebaluazioak lanaren gaineko argia eman diezagun. Eta, era berean, **geure buruaren gaineko argia eman diezagun, azterketa eta hazkuntza pertsonaleko prozesu etengabe batean. Partekatzeo, eskerrak emateko eta ospatzeko garaia ere bada: geure burua zaintzeko garaia.**

Egun gutxi batzuk igarota, berriro helduko diogu praxiari: aztertu, ongi egindakoak jaso, doiketak ahalbidetu, beharrezko aldaketak egin. Bakarka zein taldean hausnartuko dugu rolaren gainean: zer bizipen izan dugun, zer landu nahi dugun gehiago, nola sortu sinergia taldean, zer behar duen taldeko kide bakoitzak. Gure akatsak identifikatuko ditugu, ez geure burua epaitzeko edo *“gaizki edo ongi”* logikatik sailkatzeko, baizik eta gure zereginaren indartzaile gisa. **Etengabeko eraikuntzan murgilduta gaude, eta akatsa gure lanaren parte da, ezinbestean!**



6

Zu ere jolasten zara

Esperimentazio eta ikaskuntza kolektiborako denborak eta espazioak prestatzen dituenaren zeregina betetzeko, hau da, bideratzaile rola betetzeko, ezinbestekoa da norbere baitan sartzeko

prest egotea, taldearekin joan-etorrian norbere burua eraikitzeke prest egotea. Ez dago hierarkiarik; ez gara “egia” edo edukiak partekatzerara gatozen adituak. Paulo Freirek irakasten digunez:



“Inor ez da ezjakina orotan. Inork ez daki dena. Guztiok dakigu zerbait. Guztiok gara ezjakinak zerbaitetan. Horrexegatik, beti ikasten ari gara”¹⁵

Gure jardunak oinarritzat duen etikak proposatzen du etengabe aztertu eta berraztertu behar dugula gure rola, Ángel Gonzálezen hitzetan “*porrot guztien arrakasta*”¹⁶ gisa esperimentatzen duguna. Etengabe hobetzen ari den rol profesionala. Horizontaltasuna eraikitzeke, argi izan behar dugu zer rol bete behar dugun gaur. Rol asimetrikoa da, beste toki batean gaudelako, baina ez digu nagusitasuna edo botere handiagoa ematen.

Eta berezitasuntzat duenez jolasarekin lan egiten dugula, eragile ludikotzat definitzen dugu geure burua. Ez baitugu entretenitzen, ezta cheer-leader gisa animatzen ere; ez baikara beste batzuen aisialdiko begiraleak. Hurbilago gaude bideratzearen ikuspegitik: ikaskuntza edo azterketa prozesu bat eraikitzen laguntzea komunitate edo erakunde baten testuinguru jakin batean.

Hainbat esperientziatatik abiatuta, ludopedagogiaren jarrerazko ardatzaren zenbait osagai biltzen ditugu, erreferentzia egiten diotenak, berariaz, bideratzaileari, hau da, nola jarduten duen metodologiak bideratzaile rolari dagokionez. Gure ustez, oso teknika ona edo kontzeptuzko esparru egokia izateak ez du ezertarako balio, baldin eta bideratzaile gisa dugun jarreratik ez bagara saiatzen geure burua zalantzan jartzen eta subjektibotasun errebelde eta ezegonkortzaile gisa eraikitzen.

- **Jarrera ludikoa:** egiten ari garenamekin gozatzea eta ongi pasatzea. Ez gehiegi larritzea, eta ez pentsatzea dena argi dugula. Gozatzea, tentsio eta nerbioetatik haratago. Gure akatsez eta hanka sartzeez barre egitea (eta horrelakoak izango dira, seguru!).

- **Aurretiko etapa zaintzea:** geure buruarekin eta taldearekin bat egiteko denbora nahikoa hartzea; lanerako erabiliko dugun espazioaren estetika zaintzea; lanari ekin aurretik energiaz betetzeko moduak bilatzea.

- **Konfiantza:** metodologian, taldean, koordinazioan, geure buruan eta jardueran. Proposamena egokiro planteatuta badago, lehenago edo geroago “denak eroriko dira” eta jolastuko dute.

- **Pertsonekin eta haien artean gertatzen denaz maitemintzea, ez dinamikez.** Jolasak aitzakiak dira, eta euren denborak eta uneak dituzte. Ez proposatu jolas bat edozein unetan, zuk probatu zenuenean oso ongi joan zelako: aztertu zein izan daitekeen bide onena jolas horri potentzial osoa atera ahal izateko. Ez aspertu beti jolas berdina egiteaz, eta argi izan jolas bakoitza desberdina dela aldi bakoitzean. Jolasten dutenek ematen diote zentzua jolasari. Eta trama edo gertakizuna taldeak sortzen duenean dago, ez jolasetan.

- **Ez dago zeurea beste biderik:** bideratzea sormenezko ikerketa prozesu bat da, geure bidea aurkitzeko eta metodologiaren barruan estilo pertsonala sortzeko prozesua.

- **Erresistentziarekin lan egitea, hura fenomeno gisa ulertzea, harekin jolastea eta ez haserretzea.**

Deserosotasunetik lan egiteak mugimenduak sortzen ditu; hortaz, erregulatu egin behar dugu hura nola eta noiz ezarri, noiz proposatu arazoimena erabiliz lan egiteko uneak.

- **Errealitate ludikoan sartu eta handik ateratzea;**

jolasean sartzeko (ezin dugu esku hartu, barruan ez bagaude) eta gero handik atera, behatu eta prozesua doitzeko gaitasuna entrenatzea. Entrenamendu handia behar da, jolasak arrastan eramaten baikaitu, rola galtzeraino. “Kanpotiko” begirada (taldeko mikro-jolasak, mugimenduak eta abar ikustea) eta “barrutikoa” (jolastea, inplikatzeta...) uztartzea, eta egiturari eustea: denborak, proposamenak, etab.

- **Arreta flotatzailea izatea:** jokoan jarritako sentsibilitatetik entzutea. Zer sentitzen du taldeak? Non daude erresistentziak? Zaratak? Esplizitatu gabekoa? Aliantzei, lankidetzai, erresistentziei erreparatzea; sartzeko aukera ematen duten zirrikituak aurkitzea.

- **Proposamenak funtzionatzeko beharrezkoa den energia mailan kokatzen jakitea** taldeak eutsi arte. Ez dago talderik jolasten hasten dena, bideratzen duenak haria botatzen dio taldekide bakoitzari, jolasten hasi dadin. Eta hari guzti horiek eusten ditu bere jarrera eta energiarekin, kolektiboki jolasten ari da eta jolasa mantentzen du.

- **Barnerantz begiratzea,** geure buruarekin lan egitea: zer gertatzen ari zait niri bideratzen ari naizen prozesu honetan? Gure antsietate pertsonalak kontrolatzen jakitea eta gure eremu ilunak eta distira pertsonalak lantzea.

- **Talde bakoitza mundu bat da:** prozesu kolektiboak eta pertsonalak ez dira linealak, aurrerapenak, atzerakadak, geldiuak, jauziak eta putzuak izaten baitira. Talde bakoitzarekin lor dezakegunaren gainean errealistak izan behar gara. Gure egitekoa ez da taldea toki jakin batera eramatea, baizik eta bidea egin dezan eta nahi/ahal duen tokira irits dadin ahalbidetzea.



Tv tamien jugas



7

Basoetan barrena pasieran...
ibilbide iruzkindua



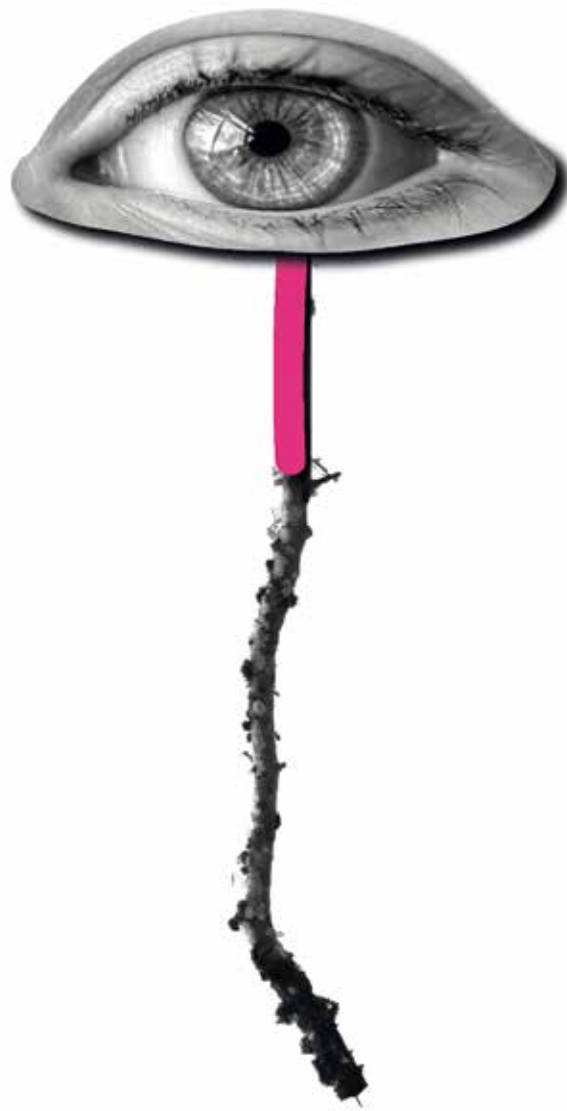
Aurretikoa

Tailer hau Zaragozako Unibertsitatean egin genuen, **lankidetzaren praktiken hastapen** ikastaro labur baten baitan. Ikastaro hori 11-14 saioko prestakuntza proposamen bat da, eta graduako Practicuma beste herrialde batzuetan egin nahi duten ikasleek nahitaez egin behar dute. Hainbat GKEk ematen dituzte saioak.

Tailer hau bosgarren saioa da, eta **Contexto local: género e interculturalidad** da haren izenburu ofiziala. Aurretik, garapenerako lankidetzari eta haren historiari buruz hitz egiten diete ikasleei, baita globalizazioaren eta elkarrekiko mendekotasunaren testuinguruari buruz ere. Gero prestakuntza praktikoaren eta praktiken sistematizazioaren berri ematen diete.

Ikastarora joaten direnek, sinatu egin behar dute, praktikak atzerrian egin ahal izateko. Askok ez dute aurretiko esperientziarik elkartasunezko bidaietan, eta ez dakite azkenean bidaiatuko duten ala ez, batzuetan zozkatu egiten baitituzte praktiketarako plazak. Pixkana-pixkana iristen dira, eta batzuk nahiko berandu.

Unibertsitateko ikasgeletan egiten dugu tailerra. Harrera eta sarrera egiteko fasea korridorean gauzatu ohi dugu, eta ez diegu ikasgelan sartzen uzten. Horrek urduritasuna eta ziurgabetasuna eragiten dizkie. Unibertsitatean aulkiak zirkuluan jarrita ikustean, *harridura aurpegiak dira nagusi!*



Bayotan farinara pasatzen... ilibide inguruetan

Jolasen ibilbidea

Murgiltzea:

Bideratzaile batek egingo die harrera, eta zenbaki bat idatzita duen kartoi mehezko txartel handi bana emango die (forma bitxia du, maskara handi baten antzekoa). Poltsak uzteko (horretarako prestatutako mahai batzuetan), boligrafo bat hartzeko eta txartela pertsonalizatzeko eskatuko die. Amaitzen dutenean, aulkien zirkulura joango dira; bertan aurkituko dute Pai Orlando (beste bideratzaile bat, xaman moduko bat), eta arazketa bat egingo die. Eserita itxarongo dute, partaide guztiak sartu arte.

1. Erregistroa:

Txartelean zure amona gogorarazten dizun jaki bat idaztea, eta txartela eta boligrafoa aulkiazen azpian uztea.

Pilotatxoak eta izenak:

3 pilota sartuko dira: bat hegan, beste bat boteak eginez eta bestea lurrean arrastaka. Nire izena esan, eta pilota beste norbaiti pasatuko diot, baina hegan doana, boteak eginez doana eta lurrean arrastaka doana nahasi gabe.

2. Erregistroa:

Zuretzat maskulinoa dena irudikatzen duen hitz bat eta femeninoa dena irudikatzen duen beste bat idaztea txartelean.

Zenbakiak eta ordenak:

Txartelean idatzitako zenbakia kontuan hartuta, bakarka negoziatu behar dute bata bestearen aurka, txikienetik handienara ordenatzeko, hainbat aginduren arabera: izenen ordena alfabetikoa, jaiotza eguna eta hilabetea, bisitatutako herrialde kopurua, izandako maitasun istorioen kopurua.

Postaria:

Bideratzailea zutik geldituko da, aulkirik gabe, eta "Postaria" oihukatuko du. Eserita daudenek, hau erantzungo dute, guztiek batera eta ahots ozenez: "Norentzat?". Eta bideratzaileak interesatzen zaiona esango du, adibidez: "Txokolatea atsegin dutenentzat". Mezuarekin identifikatzen direnak altxatu egingo dira, eta hutsik dagoen beste aulki bat bilatu beharko dute. Bideratzailea, bizpahiru agindu eman ostean, eseri egingo da, gainerako guztiekin batera, eta norbait bakarrik geldituko da, erdian zutik; hori izango da postaria.

3. Erregistroa:

Egin eta konpondu ahal izan duzun akatsen bat. Txartelean idaztea eta gordetzea.



Alarguna:

Binaka jarriko dira, bat aulki batean eserita, eta bestea haren atzean, zutik. Bideratzailea hutsik dagoen aulki baten atzean egongo da, eta, ez duenez bikotekiderik, beste batena lapurtzen saiatuko da. Horretarako, eserita dagoen norbaiti dei egingo dio, begi keinu baten bidez. Atzean kokatuta daudenek eragotzi egin beharko dute euren bikotekideek alde egitea, guztiz altxatu aurretik ukituta. Bikotekiderik gabe gelditzen dena izango da lapurra.

Agurren erronda:

Zirkuluan jarrita, agur bat adieraziko da, eta mundu guztia erdira joango da, jende guztia agurtzeko hainbat modutan: urrutitik agurtzea, “Kaixo, lagun” esanez, eta agur eginez; elkarri eskua ematea, eta elkar besarkatzea; elkarri bizkarra igurtzea, armadiloen antzera...

Etxea-etxetiarra-kaleratzea:

Hiruko taldeak osatuta, bi pertsona zutik egongo dira, elkarri eskua emanda (etxea dira), eta hirugarrena bikote horren eskuen artean sartuko da (etxetiarra da). Norbait talderik gabe egongo da, eta “etxea, etxetiarra edo lurrikara” esan beharko du, jolasean sartzen saiatzeko.

Txartelak trukatzeta:

Hainbat modutan: abiadura jakin batean, kolore berdinekoen artean, soilik kolore jakin batekoekin...



Nork bere maskara berreskuratzea

Maskara eta ikur pertsonala trukatzeari –hasieran egindakoa, bestearen maskaran idatziko dute– musika etetearen topa egiten dutenarekin (ahal bezainbeste), eta musikaren hiru etenalditan elkarri kontatzea aukeratu dituztenak: amonaren jakia, bi hitzak eta akatsa. Azken bikotekidearekin geldituko dira:

Maskaren jolasa:

Begiak itxiko dituzte, eta bikote bakoitzak, hitzik egin gabe, adostu egingo du nor den 1 zenbakiduna eta nor 2 zenbakiduna. Begiak itxita dituztela, elkarri kontatuko diote zer moduz dauden gaur eta zertan ari diren euren bizitzan (proiektuak, gogo aldartea, etab.). Bien bitartean, ebakitako irudi, postal eta poster pila bat ipiniko ditugu lurrian barrena.

1 zenbakidunek begiak irekiko dituzte, eta bikotekidearentzat irudi bat aukeratuko dute, hark kontatutakoa islatzen duena; gero, lurrian dagoen kartoi mehe batean eurentzat maskulinoa dena eta femeninoa dena irudikatzen duten bi hitzak idatziko dituzte. Eseri egingo dira, irudia ezkutatu dute eta begiak itxiko dituzte.

2 zenbakidunek gauza bera egingo dute. Bitartean, 40 m inguruko artile zati bana banatuko diegu partaideei; aulkian edo hanketan utziko diegu.

Guztiek begiak irekiko dituzte, eta forma bitxia duen kartoi mehe hori maskara bihurtzeko eskatuko diegu: janztean ikustea eragotziko ez dien maskara bat egin behar dute (horretarako dira artile zatiak), baina ezin

dute jantzi geuk esan arte. Maskara jantzi eta begiak itxeko eskatuko diegu. Pertsona hitzaren definizioa irakurriko dugu ozen:



*Hitz hau giza espezieko norbanako orori aplikatzen zaio. Pertsona hitzaren jatorri urrutikoena *prósopon* hitz grekoa da, 'itxura' esan nahi duena; hortik sortu zen *phersu* hitz etruskoa, 'hor' esanahiarekin. Hitz horretatik *abiatuta*, latindarrek pertsona esaten zieten antzerkian antzezleek erabiltzen zituzten maskarek, baita antzeztan zituzten pertsonaiei ere.¹⁷*

Begiak irekiko dituzte, eta irudiak trukatu ditzuten bikotekidearekin, aukeraketaren zergatia azaltzearekin batera. Zutik, zirkuluan, erdian gelditu diren irudietara hurbilduko gara, eta begiak itxiko ditugu. Salinasen “*Qué alegría más alta vivir en los pronombres*”¹⁸ izeneko poema irakurriko dugu.

Begiak irekiko ditugu, guztiok elkarri begiratuko diegu, eta, zirkulua desegin gabe, maskara kentzeko soinu bat aukeratuko dugu. Hirura arte zenbatu ostean, maskara kenduko dugu, bakoitzak aukeratutako soinua egiten duelarik, eta lurrera botako dugu.

Itxiera, lurrian eserita:

Emozioak eta ibilbidea aztertuko ditugu; partaideei gertatutakoa bateratuko dugu, eta berreskuratutako maskulino-femenino hitzak ozen irakurriko ditugu.



Jolasaren emaitzak

Dinamika honetan parte hartu duten hainbat pertsonen esandako hitzak kontatu nahi dizkizuegu, dinamika hau egitean gertatutako gauzarik ohikoenak.

Ateratako emaitzetako bat zera da, generoaren eta berdintasunaren gaia errazago lantzen dela jolasaren bidez, esperientziazko mailan. Izan ere, erresistentzietatik haratago hitz egin daiteke gaiaz; sexu leialtasunetatik haratago; genero eta feminismo gaiek sortzen dituzten “*ondo gelditzeko*” jarreretatik harago.

Normalean, esaten dute uste zutela pertsona guztiek oso jaki antzekoak aipatuko zituztela, amonen “ohiko” jakiak berdinak izaten baitira. Ez dago jakiak eta amonak elkartzea baino ezer eraginkorragorik kultura aniztasunaren aberastasunaz ohartzeko.

Agian nazioarteko lankidetzako esperientzia batera bidaiatzeko pribilegioa izango duten neska-mutilek

laguntzaren ikuspegia alde batera utzi eta bidaiaren ikuspegia, bizikidetza esperientzia desberdin eta konplexuaren ikuspegia izatea lortzen dugu, bi orduko tarte laburrean. Konturatzen dira uneren batean akatsak egingo ditugula, ziur, baina espero dezagun irtenbidea izatea.

Maskaren metaforarekin lan egiten dugu, noski, eta maskarak oso ahaltsuak dira. Norberak aurretiko zamak agerian uztea ahalbidetzen dute. Eta talde handitan intimitate maila handiko elkarrizketak izatea, norberak bere buruaz duen ikuskerari buruz eta gainerakoek haren gainean duten ikuskerari buruz. Eta azter dezakegu nola ikusten dugun guk geure burua eta nola ikusten gaituzten gainerakoek kulturantzatsuneko testuinguruetan, desberdinkeria ekonomikoetako testuinguruetan, genero desberdintasun handiko testuinguruetan eta estatu edo/eta nazio desberdintasuneko testuinguruetan.

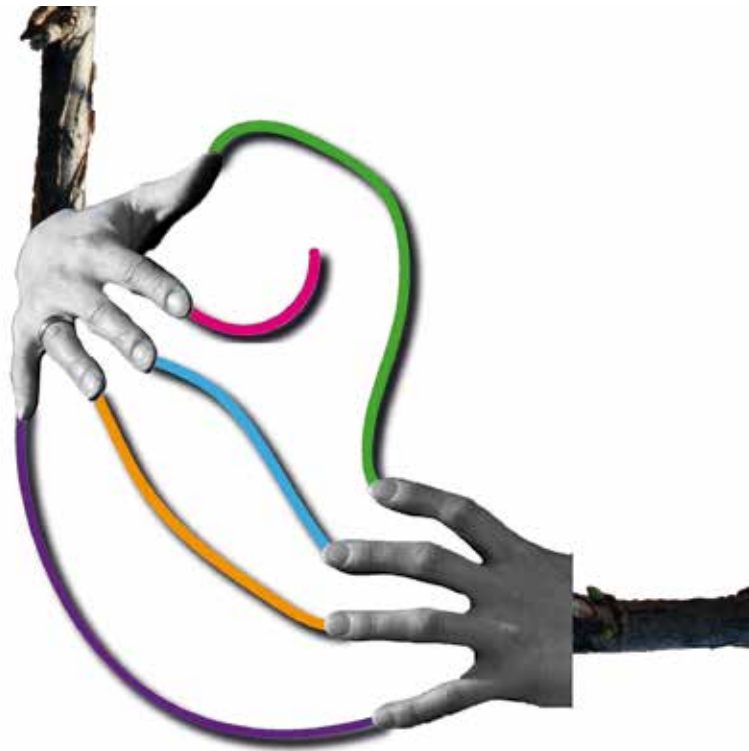
Bayotan farinara pasatzen... ilibide inguruetan

Ebaluazioa eta sistematizazioa

Bero-beroan egindako ebaluazioen berri ezin dizuegu eman, taldearen eta arratsalde horretan gertatutakoaren araberakoak baitira. Eta lasaiago egindako ebaluazioei dagokienez, oro har pozik gaude zuei erakusteko aukeratu dugun tailer honekin.

Irakurtzen ari zaren hau, seguru asko, 2 milioigarren bertsioa izango da. Bertsio luzea azaldu dugu, baina batzuetan ordubete gutxiago izan dugu hura egiteko, eta zenbait jolas egin gabe geratu dira.

Sinetsita gaude tailer honen ahalmenak lotura hertsia eta zuzena duela metaforaren ahalmenarekin: maskaren ahalmenarekin.



8

Erreferentziak eta bibliografia

Sakontzeko, Atlantikoaren alde batean eta bestean...

Alde batean..

La Mancha Ludopedagogiako Ikerketa eta Gaikuntza Zentroa (Uruguay)

Sarandí 456/of 12 esq. Misiones
Ciudad Vieja | Montevideo | Uruguay
Tel: +598 29148761

mancha@mancha.org.uy
<http://www.mancha.org.uy/>



La Mancha Manchega

Bestean...

Colectivo Trespiés erakundea

colectivotrespies@gmail.com

Zaragoza

+34 876 165 064

InteRed Fundazioa

www.intered.org

Oin oharrak

1. Paulo Freire:

La dimensión política de la educación. Siglo XXI. El libro, aunque no es esta edición que reseñamos.
Liburua eskuragarri dago helbide honetan (baina ez da hemen aipatutako edizioa): <http://funama.org/data/PEDAGOGIA%20CRITICA/freire/La%20Naturaleza%20Politica%20de%20la%20Educaci%C3%B3n.pdf>

2. Melissa Zunino (2015):

Ludopedagogía: un recorrido de idas y vueltas. Apuntes que pretende invitar a continuar las búsquedas. Mimeográfico.

3. Ariel Castelo (2005):

Qué es la ludopedagogía. Mimeográfico

4. Jon Beasley – Murrey, (2015):

“La clave del cambio social no es la ideología, sino los cuerpos, los afectos y los hábitos”
Hemen: Eldiario.es http://www.eldiario.es/interferencias/Podemos-hegemonia-afectos_6_358774144.html

5. Melissa Zunino (2015):

Ludopedagogía: un recorrido de idas y vueltas. Apuntes que pretende invitar a continuar las búsquedas. Mimeográfico.

6. Sail honen aurreko koadernoan, *Tiempo entre paréntesis*, izenekoan jolasari buruzko ikusmoldeen laburpen historiko on bat dago. Baina etimologiari buruz gehiago jakin nahi baduzu eta bereizten diren jolas motak (mugimendu jolasak, konpromiso jolasak, apustu egiteko jolasak, jolas arinak...) eza-gutu nahi badituzu, jolasak gizakiontzat zer nolako garrantzia duen hobekien azaltzen duen lana Johan Huizingaren *Homo ludens* da.

Hemen: <http://www.intered.org/sites/default/files/files/recursos-educativos/InteRed%20juegos%20cooperativos%20castellano.pdf>

7. Graciela Scheines (1999):

Juegos inocentes, juegos terribles. Buenos Aireseko Unibertsitateko Filosofia eta Letren Fakultatean emandako hitzaldia, Kirol Arloko Ikasketen Diziplinarteko Arloak antolatua. 1999ko apirilaren 10a. Disponible en: <http://myslide.es/documents/juegos-inocentes-juegos-terribles.html>

8. “Zertarako idazten dugu, ez bada gure zatiak elkartzeko? Eskolan hasten garenetik, hezkuntzak zatikatu egiten gaitu: arima gorputzetik bereizten eta arrazoi-mena bihotzetik bereizten irakasten digu. Etikaren eta Moralaren arloko doktore jakintsuak izango dira kolonbiar kostaldeko arrantzaleak, zeinak sentipentsatzaile hitza asmatu baitzuten, egia esaten duen hizkuntza definitzeko.” “*Celebración de las bodas de la razón y el corazón*”, *El libro de los abrazos*, Eduardo Galeano (1989), Siglo XXI.

9. Eta bai, Errauskineren eta haren zaintza lanen genero konnotazio bera du: bigarren mailako zerbaite da, garrantzirik gabekoa, ikusezina, eta izendape-nean ere (begiraleak, animatzaileak, etab.) gaitasun politiko, hezitzaile eta eraldatzailea kentzen diegun pertsonak egina.

10. Jolasteak aldi berean asetzen ditu afektu, ulermen, partaidetza, aisialdi, sormen, identitate eta askatasuneko premiak, baina eragina du, halaber, babes eta biziraupeneko premietan. Manfred Max – Neef (1994)

Ed. desarrollo a escala humana.
Ed. Nordan, Montevideo, Uruguay

Hemen: http://www.max-neef.cl/descargas/Max_Neef-Desarrollo_a_escal_a_humana.pdf

11. La Mancha Ludopedagogiako Ikerketa eta Gai-kuntza Zentroak jolasari buruz emandako definizioa. Montevideo, Uruguay, 1994:

Hemen: http://www.mancha.org.uy/uc_2030_1.html

12. Ariel Castelo Irak. (Centro “La Mancha”)(1998):

El Derecho a jugar o La trascendencia de lo inútil
Hark egindako erakusketa Mintegi-Tailer honetan:
“Derechos de niños, niñas y adolescentes en la vida cotidiana - ¿Para qué un nuevo código?”
I.M.M. - Salón Dorado - Montevideo, 1998ko maiatza.

13. Mariano Algava (2006):

Jugar y Jugarse Sobre la dimensión lúdica de la Educación Popular. Buenos Aires: Ediciones América libre, 2006.

Hemen: <https://loslibroslibres.files.wordpress.com/2010/08/jugar-y-jugarse-2da-ed.pdf>

14. Melissa Zunino (2014):

Ludopedagogía: un recorrido de idas y vueltas
Apuntes que pretende invitar a continuar las búsquedas. Mimeográfico.

15. Paulo Freire (2010):

Cuarta carta: De las cualidades indispensables para el mejor desempeño de las maestras y los maestros progresistas. En Cartas a quien pretenda enseñar. Siglo XXI Editores, - 2a ed. 5a reimp., ps. 75.

Hemen: <http://josemramon.com.ar/wp-content/uploads/Para-educadores-Paulo-Freire-Cartas-a-Quien-Pretende-Ensenar-2002.pdf>

16. Ángel González (2007):

Para que yo me llame Ángel González. En el libro Poemas. Egilearen argitalpena. Ed Cátedra, Madrid. Pag. 36.

17. Disponible en:

<http://www.elcastellano.org/palabra/persona>

18. Salinas, Pedro (1933):

Para vivir no quiero. En La voz a ti debida (lerroak 494 a 521)

Hemen: <http://www.poesi.as/ps33005.htm>

