

## 'Gaur egun, jolasaren inguruan lan egiteko metodologia gutxi dago, edo dagoena, guztiz ezezaguna da'



**Raúl García Piñeirori**, "Sacodejuegos"-en sortzaileari, esperientzia ludikoen diseinatzaileari, ingurune pedagogikoetako aholkulariari eta pedagogia ludikoarekin lotutako alderdien hezitzaileari egindako elkarrizketa.

### **Zer da jolasa zuretzat?**

Zaila da hitz gutxiarekin azaltzea. Hain zuzen ere, termino horren definizio "ofizial" asko daude, nire ustez hainbat akats dituztenak, ez baitute bere osotasunean definitzen. Nolabait definitzeko arriskatu beharko banu, honako hau esango nuke: "jarduera dibertigarria da, eta horren bidez parte hartzen duenak bere trebetasunak, gaitasunak, adimenak eta ezagutzak eskuratu eta indartu ditzake. Gainera, moldagarria, integratzailea, motibatzailea, malgua, askatzailea eta sozibilizatzailea izan daiteke eta izan behar du".

### **Joko tradizionala gainbeheran dagoela uste duzu?**

Erabat. Azken urteotan, gauza bitxi bat gertatzen ari da: modu zabalago batean garatu beharko litzatekeen pertsonetan joko gutxiago "erabiltzen" da. Aitzitik, mota guztietako enpresetan gehiegizko erabilera egiten ari da leialtze-tresna gisa. Gizakiak, eremu goiztiarrean, bere garapenaren eta heldutasun-prozesuaren zati gisa jokatu du. Orain, gero eta gutxiago egiten dugu. Teknologia gehiegi erabiltzen da familia- eta hezkuntza-inguruneetan, haurren emozioak erabat gaizki hezi eta kudeatzeko. Gainera, interes neurrigabea dago umeen aisialdi guztia hartzeko, haiek prestatzeko eta gaitasun intelektual eta lehiakor handiagoak izan ditzaten.

Bestaldetik, aisialdi digitalaren ondorioz, nabarmen murriztu da, zoritxarrez, jolas libre eta tradizionalari zuzenduriko denbora, azken honek pertsona gisa eta gure gizartearen garapenerako izan duen bilakaera garrantzitsua neurtu gabe. Gaur egungo gertakariak are gehiago okertu du egoera hori.

Faktore horiek guztiek arazo bat sortuko dute epe ertain/luzera, eta horrek, seguru asko, eragina izango du portaera sozial eta etikoen okerragotzean.

### **Zure ustez, zein da irtenbidea?**

Irtenbide edota konponbideak, nire ustez, adin guztietako haurren jolasguneak eta denborak (digitala ez den jolasa) sustatzera bideratuta daude. Gero eta gehiago, gure proiektuetan, adin guztietako gazteekin egiten dugu topo: "jolasean ibiltzen ez dakitenekin", jolasik ezagutzen ez dutenekin edo beren dibertimendua kudeatzeko ohiturarik ez dutenekin. Izan ere, hezitzaileek, gazteen senitartekoek aspertzeko beldurra dute, eta hori da jolasaren bitartez, pertsonen sormena eta garapena sustatzeko tresnarik handienetarikoa. Hala, bada, irtenbideetako bat beren dibertsioa kudeatzeko denbora gehiago uztea izango litzateke, eta beste bat, jolas tradizionalan oinarritutako eta metodologia eraginkorraren bidez aurrera eramandako aisialdi sortzaileko esparruak garatzea izango litzateke.

### **Zure ustez, nola lantzen da gaur egun aisialdia gazteengan eta haurrengan?**

Azken urteotan hainbat erakunde eta elkartetan aritu gara lanean, eta lan handia dagoela egiteko ikusi dut. Jolasaren bidez hezteko proiektuen plangintza- eta diseinu-prozesuetan, pertsonak ez dakite horretarako espreski metodologia dagoela edo ez dute horretan inbertitu nahi (denbora edo dirua). Pentsatzekoa da horrelako jarduerak diseinatzeko ez dela ahaleginik egin behar, jokoak kudeatzeko edo erabiltzeko tresna erraza baita, eta, horretarako, "bakarrik" dibertitzera bideratutako jardueren inbentarioa erabili besterik ez dela egin behar. Ikuspegi horretatik ez dira kontutan hartzen ezagutu beharreko beste alderdi batzuk. Hori da jardueren hezitzaileek eta dinamizatzaileek duten arazoetako bat: ez dute planteatzen jolasak duen gaitasun pedagogiko eta eraldatzailea, eta hura era eraginkor batean gauzatu ahal izateko, metodo eta teknika desberdinak ezagutu behar dira. Oro har, gaur egun jolasaren inguruan lan egiteko metodologia gutxi dago edo dagoen hori, guztiz ezezaguna da. Sinestezina da jokoak duen ahalmen eraldatzailea, eta, behar bezala erabiltzeko, beharrezkoa da metodologia horiek eta sakoneko gaitasun pedagogikoa ezagutzea.

Sacodejuegos proiektutik, hori egiten dugu, hain zuzen ere; era guztietako esperientzia ludikoak sortzen ditugu eta horiek egiten laguntzen dugu, parte-hartzaileen aldaketa positiboa lortzeko, haien adina eta errealitatea edozein dela ere.

Bideojoko digitalak garatzen dituzten enpresak eta, hedaturaz, enpresa tradizionalak ere, gaitasun horretaz ohartu dira eta hura, bezeroak erakartzeko edo zerbitzuak modu motibatzaile eta ikertuan leialtasunez erabiltzeko, hainbat teknikaren bitartez erabiltzen ari dira. Orokorrean, haien helburuak interesean oinarrituak dira, eta batzuetan, ez dira oso interes etikoak.

## **Errealitate horrek eraman zaitu zure proiektua lantzera? Zer lortu nahi duzu "Sacodejuegos" proiektuarekin?**

Horixe da hain zuzen, errealitate horrek, joko-denbora tradizional galdu horrek, eta, batez ere, horrelako jardueretik sentitzen dudana pasioak, eraman ninduen proiektu hau sortzera. Jolasak gizarte hobea izaten lagun dezakeela, portaerak eta jarrerak modu natural, dibertigarri eta, batez ere, etikoan aldatzen lagun dezakeelakoan nago.

Integrazioa, berdintasuna, desberdintasuna eta aniztasuna, adimen emozionalaren kudeaketa, gure gizartean indartu beharreko balioak dira. Ziur nago jolasa lagungarria izan daitekeela modu boluntarioan eta emaitza harrigarriekin balio horiek landu eta eskuratzeko, baldin eta behar bezala planifikatu eta egituratzen badira, noski. Azken finean, horixe da gure helburua: gaur egun hain beharrezkoa den gizarte-aldaketa horretan parte hartzeko, gure harri-koskorra prestakuntza-prozesuen eta jarduera ludikoen bidez jartzea.