

Jolas tradizionalak sustatzen Hezkuntza Arautuan



Luis M^a **Zulaika Isasti***

Javier **Ruiz de Arkaute Graciano****

Iker **Ibarra Ibens*****

Historian zehar diziplina ugarietatik aztertu eta azpimarratu izan da jolasaren balioa. Gorputz Hezkuntzaren eremuan jolas tradizionalak haurraren garapen eta heziketan duen eragina landu dugu, bereziki: eremu psikologikoan portaera, harreman eta sare sozialetarako duen interakzioa. Jolasak hain anitzak eta desberdinak izanik, kontuan izan behar dugu jolas mota bakoitzak balio desberdinak landuko dituela. Azkenik, gure esku-hartze empirikoa azaltzen dugu, ondorioekin amaituz.

Giltza-Hitzak: Jolasa. Joko motorra. Gorputz hezkuntza (heziketa fisikoa). Sozializazioa. Harreman sozioafektiboak. Komunikazio sareak. Praxiologia motorra. Irakasleen prestakuntza.

A lo largo de la historia se ha estudiado y destacado el valor del juego desde distintas disciplinas. Nosotros nos hemos centrado especialmente en la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo y la educación de los niños, dentro del campo de la Educación Física: comportamiento en el ámbito psicológico, interacción en las relaciones y redes sociales. Los juegos son tan variados y diferentes que tenemos que tener en cuenta que cada tipo de juego actuará sobre distintos valores. Por último, mostramos nuestra participación empírica y terminamos con las conclusiones.

Palabras Clave: Juego. Juego motriz. Educación física. Socialización. Relaciones socio afectivas. Redes de comunicación. Praxiología motriz. Preparación de los profesores.

Tout au long de l'histoire, la valeur du jeu dans différentes disciplines a été souvent analysée et mise en relief. Nous nous sommes tout spécialement centrés sur l'influence des jeux traditionnels pour l'épanouissement et l'éducation des enfants, dans le domaine de l'Éducation Physique : comportement psychologique, interaction des rapports et réseaux sociaux. Les jeux sont tellement variés et différents qu'il faut tenir compte du fait que chaque type de jeu fera intervenir différentes valeurs. Et pour terminer, nous exposons notre participation empirique et nous offrons nos conclusions.

Mots Clé : Jeu. Jeu moteur. Éducation physique. Socialisation. Rapports socio-affectifs. Réseaux de communication. Praxiologie motrice. Préparation des professeurs.

* UPV / EHU. Jarduera Fisikoaren eta Kirolaren Zientzien Fak. Lasarterako errepidea, z/g. 01007 Vitoria / Gasteiz. Luism.zulaika@ehu.es.

** javier.ruizdearcaute@ehu.es.

*** ikeribarra@hotmail.com.

SARRERA

Historian zehar, hainbat eremu desberdinetatik jokoak, eta oro har, jolasa aztertzen aritu izan dira. Komunikazio honetan joko tradizionalen eragin pedagogikoa aztertzen saiatu gara. Horretarako Jarduera Fisiko eta Kirolaren Zientzien Fakultateko (EHU/UPV) azken ikasturtean *practicum* delako irakasgaiaren barnean burutu dugun esku-hartze egitarauaz baliatu gara. Zehazki, testuingurua eta egoera kokatu ondoren, unitate didaktiko bat diseinatu eta programatu dugu, gero ikasleekin, egoera errealean gauzatzeko. Egitura honek aukera eman digu gaiaren inguruan informazioa bildu, antzeko esperientzien berri jaso, ekimen propioa sortu, enpirikoki esperimentatu eta gogoeta egiteko.

Jokoaren kontzeptua oso zabala, anitza eta malgua dela esan daiteke. Termino hau azaltzeko eskola edo korrante bakoitzak bere definizioa sortu duela, alegia (eta zenbait kasutan bai eta autore bakoitzak berea ere). Praxiologia motorearen ikuspuntutik, esate baterako, “kirol jokoak” ondorengo litzateke: “aurre egite kodetutako egoera motorra, gizarteko erakundeek “joko” edo “kirol” deitua, eta arau sistema batek baldintzatzen duena”. Honela, erakunde ofizialek baiesten ez dituzten eta beraien erroak kultura tradizio luze batean sustraituak dituzten kirol jokoak, tradiziozko kirol joko bezala ulertuko ditugu.

Kirol jokoaren inguruan literatura zientifikoan sortu izan diren teoria guztiak biltzen saiatzea artikulu honen asmoak gairatzen dituen lana litzateke. Interesa duenak jo beza Lopez de Sosoagaren (2004) lan mardulera. Ortzadar zabal horretan denetik aurkituko dugu: jokoaren arrazoi biologikoak defendatzen dituztenetik hasita: Herbert Spencer (1855) eta “soberako energiaren” teoria; Huzingaren (1938) teoriaraino, jokoak, (arrazoi hauen gaineratik) kultura sortzaile bezala ulertuz. Batzuk denbora olgetan galtzeko aukera gisa soilik ikusiko dute; beste zenbaitek, aldiz, gizakiaren garapenerako ezinbesteko gako gisa. Jokuen inguruko beste teoria klasikoan artean Freud-en (1905-1910) ikuspuntu psikoanalitikoak dugu non plazerra, katarsia eta heriotzaren printzipioa bezalako ideien inguruan jokoaren fenomenoak esplikatzen saiatzen den. Hall-ek ere (1904) rekapitulazioaren printzipioa defendatzen du, herentzia biologikoz eboluzioan garatu diren faseen ezaugarriak jasotzen direla baieztatuz.

“Kirol jokoak” gizakiok burutzen ditugun jarduerak direnez, jokoaren alderdi psikologikoa, biologikoa eta sozio-kulturala aztertzen dituzten diziplina zientifikoek beraien ekarpenak egin dituzte. Fenomeno hau sakonago aztertze aldera, hurbilketa integral bat egiteko asmoa izanez gero, ezinbesteko izango dugu hauetako eremu bakoitzaren ikuspuntua ekarpen gisa aintzakotzat hartzea.

1. JOKOAK, DIZIPLINARTEKO GAIA

Esanda bezala, jokoaren fenomenoak eremu epistemologiko desberdinak jorratzen ditu, guztien arreta eskatzen du, beraien esparrukoak diren aldagaiak eragiten baitituzte.

Zientziaren eremu epistemologiko desberdinez aritzerakoan, Psikologia ezin atzean utzi. Gizakiaren portaera eta jokabideaz arduratzen den zientziaren atalak ezinbesteko izango du jolasaren fenomeno bere aztergaien zerrendan txertatzea. Gauzak honela, Psikologiaren ikuspegitik, jokoek zenbait funtzio eta ezaugarri dituzte: Claparederen (1932) arabera bizitzaren lehenengo hilabeteetatik jarduerara oro jokoa da, nutrizioa eta beldurra edo haserrea bezalako emozioak izan ezik. Piagetek (1946) ideia honi eusten dio baina jokoaren sorrera aldi sentsomotorraren bigarren estadioren ondoren kokatzen du, joku sentsorioromotorrak, sinbolikoak eta aratuak bereiztuz. Jokoak ikerketa edo miaketarako arrazoi dira (Brunner, 1983), eta gainera helduen jokabideak imitatze bide bilakatzen dira, arauak errespetatzea funtsezko izan daitekeelarik (Chateau, 1958). Alderdi afektiboak aztertuz, Winnicott-ek (1979), jokoaren helburua atxikimendu objektuekin erlazionatzea dela baieztatzen du. Oro har, autore gehienek jokoaren autotelismoa, plazeraren sortzaile izatea eta garapenerako lagungarria izatea goraiatzen dute.

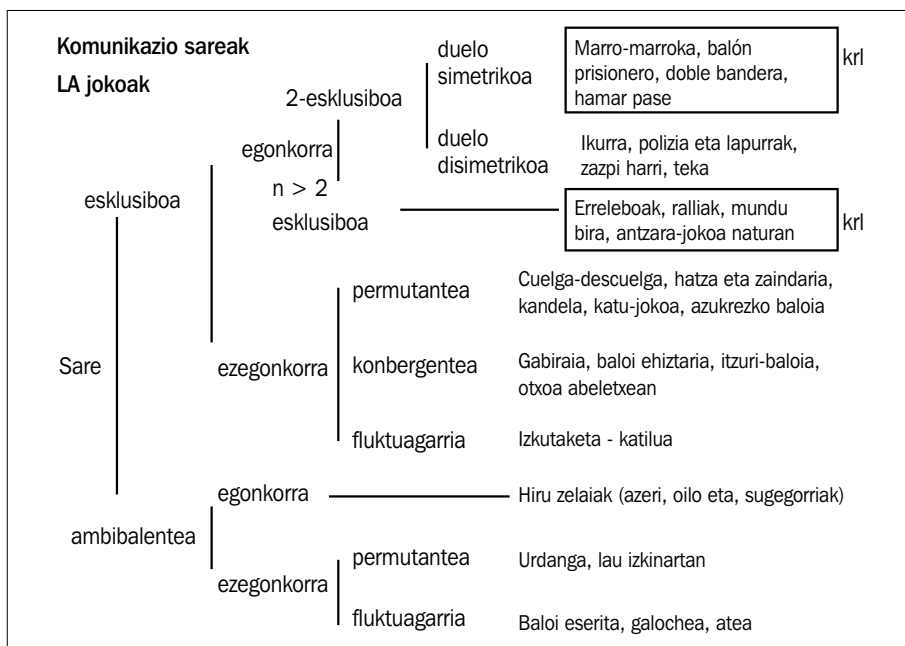
Soziologia izan da gai honetaz interesatu izan den beste arlo epistemologiko bat. Hainbat soziologok jokoaren fenomeno aztertu du, bai eta hainbat ondorio plazaratu ere: Spencert-ek (1983) *game* eta *play* kontzeptuak desberdindu zituen, eta Callois-ek (1967) jarduera libre, bereizi, aldakor, antzu, arautu eta itxurazko bezala definitu zuen, 4 multzotan banatuz: agon, mimicry, ilinx eta alea. Bestalde, Elias eta Dunning-ek (1992) joko tradizionalen instituzionalizatzeko prozesuaren bilakaera ikertu zuten. Gure esparru hurbilera jaitsiz, nabarmentzekoa da, Etxebeste (2002) doktoreak, Parlebasen praxiologia motorearen ikuspegi oinarrituz, Euskal Herriko kirol jokoak biltzen eta aztertzen burututako lan mardula. Besteak beste, kultur kontestua kontutan hartuz, besarkatzen duen eremu semantikoa bikoiztu egiten du beste hizkuntzetan errealitate hori adierazteko erabiltzen duten termino bakarra gairatuz, eta gure kasuan bi sortuz: "jokoa" eta "jolasa" hain zuzen ere.

2. LAGUN ETA ARERIOZKO JOKO TRADIZIONALEN KOMUNIKAZIO SAREAK

Kontzeptu honen inguruan taxonomia ugari topa ditzakegu. Erabilitako irizpidearen arabera sailkapen desberdina sortuko dugu. Parlebas doktorearena dugu horien artean ospe gehien bildu duenetariko bat.

Parlebasek, kirol jokoen barne estruktura aztertzen du, barne koherentzia ematen dion antolamendu egonkor bat bilatuz. Honela, unibertsal ludomotorreak sortzen dira, kirol-jokoen barne logikaren eramaileak diren eredu operatiboak. Komunikazio motoreen sarea unibertsal ludomotorreen barruan kokatzen da, jarduera batetako partehartzaileen arteko erlazioak definitzen ditu. Azken finean, joko horietan parte hartzen dutenek zentralitateko rol burutzen dituzten eta beste kideenganako nolako harreman mota burutzen duten aztertzen du. Eraitzen araberako multzo batean edo bestean sailkatu behar da. Sailkapen horrek ondorengo ezaugarriak ditu:

Parlebasen (1988) lagun eta areriozko joko tradizionalen sailkatze eredua



Irudia aurkezteaz gain, ondoren azal ditzagun Parlebasen sailkapenaren ezau-garriak:

1. Sare eksklusiboa: laguntasun eta aurkakotasun harremanak elkarren baz-tertzailleak izatea ezaugarri duen sarea: bi jokalaria ezin dira aldi berean lagun eta arerio izan.
2. Sare ez-esklusiboa (anbibalentea): Bi jokalarien arteko erlazioak lagun-tzako zein elkarren aurkakoak izan daitezke, jokalaria horien borondatez edo berez harremanek beraien interesen aurkako ondorioa ekar dezakete.

Beraz bi aukera posible daude: lehenengoan jokalariai berak erabakitzen du, erlazioatzen ari den unean, beste jokalariai alde edo aurka arituko den (lau izkinak jolasa, esate baterako); eta bigarrean harremana berez da anbibalentea, jokorako eragiten dituen ondorioarengatik (oiloak, azeriak, eta sugeak jolasa, adibidez). Jolas honetan zenbat eta aurkari gehiago harrapatu nire onurako dela pentsa daiteke, baina finean, ez da hala gertatzen, nire beste aurkariak harrapatzeko laguntzaileak murrizten ari baitnaiz.

- 1.1. Sare egonkorra: jokoan zehar bi jokalarien arteko harremanak alda-ezinak dira. Hasi eta amaitu arte berdin mantenduko dira: lagunak lagun, eta etsaiak etsai dira (aurkari).

Duelo simetrikoak: jokalaria kopurua eta rol sistema berdina edo oso antzekoa duten bi taldeen artekoa (ataza motorrak berdina edo baliokideak, baina elkarren kontrakoak eta elkarren osagarriak).

Duelo disimetrikoak: jokalaria kopurua eta rol sistema ezberdina duten bi taldeen artekoa (ataza motorra elkarren kontrakoak eta elkarren osagarriak dira).

1.2. Sare ezegonkorra: jokoan zehar bi jokalarien arteko erlazioak aldatu daitezke: etsaia lagun bihur daiteke, eta laguna etsai. Sare ez-egonkor motak:

1.2.1. Sare ez-egonkor Permutantea (trukagarria): jokalaria batzuek bere rol soziomotorrak elkartrukutzen dituzte, baina rol aldaketa horiek arautuak eta sistematikoak dira, eta jokoak marrazten duten ekintzen arabera gertatzen dira.

1.2.2. Sare ez-egonkor Konbergentea (bateragarria): jokoak alde aurretik ezaguna den eta ezinbestekoa den amaiera baterantz jotzen du (guztiak guztien kontratik bat guztien kontrara, bat guztien kontratik guztiak baten kontrara).

1.2.3. Sare ez-egonkor Fluktuagarria: rol aldaketak indibiduoek libreki izan ditzaketen elkarrekintzen ondorio dira, elkarrekintza horiek permutantzia edo konbergentzia arau finkorik jarraitu gabe (badago egin dena desegitea, esate baterako katean harrapatutakoan libratuz).

Joko tradizional askok (harreman soziomotoreen irizpideari dagokionez), kirol modernoek baino egitura konplexuagoak dituzte eta kasu askotan parte hartzaileak kiroletan baino esfortzu handiagoa egin behar du jokoaren eskakizunetara egokitzeko eta moldatzeko. Alegia, bigarren mailakotzat eta gutxietsita dauzkagun jolas tradizional hauek, kasu askotan, kirol modernoak berak baino aberatsago eta hezitzaileagoak gertatzen direla. Parlebasek (2001) argi uzten du kirol joko instituzionalizatuek disimetria, ezegonkortasuna eta anibalentzia bazterten dituztela eta ezaugarri hauek dira, hain zuzen ere, subjektuari afektibitate eta harremanen eremuan egokitzeko gaitasun eta malgutasun handiena eskatzen dioten aldagaiak.

Anibalentziaren ondorioz, jokalariek bere aliantzak unean bertan traizionatu ditzakete. "Sugegorri, azeri eta oiloak" bezalako jokoetan, esate baterako, jokoa irautea emaitza bera baino garrantzitsuagoa bihurtzen da, izan ere "irabazten duenak bere hilobia egiten du". Hau da, estrategikoki, ez zaizu komeni zure taldekideak kanpora ditzaketen multzoko aurkariak ahalik eta gehien harrapatzea. Ondorioz, begi bistakoa da ezaugarri hau duten jolasetan, pertzepzio gaitasuna asko lantzeaz gain, informazioa prozesatzeko eta erabakiak hartzeko ahalmena izugarri jorratzen dela, jarduera itxiak ez baitira, ez dakigu aldioro zein erabaki estrategiko hartuko duen. Portaerari begira, beraz, egoera hau biziki aberatsa da, erantzun anitzen artean aukeratzera behartzen baitu aldiko. Modu honetan giza-

kiak eta bere garunak aldiko jasotako pertzepzio eta informazioaren arabera erabakiak hartzeko gaitasuna bizkortuko du, portaerarekiko funtsezko ahalmena.

Simetria ezaren ondorioz berriz, taldeek eginkizun, taldekide kopuru edota rol sistema desberdinak izateak errendimendu mailaren arabera konparatzea ezinezko bihurtzen du. Era honetan gaitasun eskasagoa duten partaideen motibazioa eta autopertzepzioa zaintzen duzu, inork ez baitugu gustuko beti azkena gelditu eta galtzea. Jarduera fisiko eta jolasek izugarrizko eragina dute autokontzeptuaren eraketan eta honek gizakiaren portaeran (Zulaika, 1999). Egoera desberdinetatik abiatzen garenez eta baldintza desberdinetan, bakoitzaren maila objektiboa lausotzea eta hainbeste ez nabarmentzea lortzen duzu. Buruz azkarra izanik, perspikazioa eta astuziaren tankerako gaitasunez baliatuz lor dezakezu objektiboki eta fisikoki maila hobeagoko aurkariari aurre egitea. Horrelako egoerek eta testuinguruek zure portaera eta erabakitze ahalmena estimulatzen baliabide paregabeak serratuko dituzte.

Ezgonkortasunaren eraginez, bi jokalarien arteko harremanak bat batean goitik behera alda daitezke, ordura artez irenaren aurkako norantzakoak bihurtuz: lagunak etsai bihurtzen dira, eta etsaiak lagun. Hau da, jokoan une horretan bertan gertaturiko egoera bat dela eta (norbait harrapatua izan dela edo dena delakoa) beste kideenganako erlazioak 180 gradutako bira ezagutu lezake, aurkari izatetik lagun edo taldekide izatera, eta alderantziz. Jolasaren egitura mota honek moldatzeko gaitasun eta erraztasun maila ikaragarria eskatzen die. Aurreko kasuetan bezala, hemen ere aipatu behar dugu, beraz, era honetako jolasek duten aberastasun eta ahalmen hezitzailea.

Permutantziaren ezaugarriek ordea, jokalariek rol desberdinak jokoaren arauak markatzen dutenaren arabera aldatzea eragiten dute, aldaketa horiek jokalarien esku modu zuzenean egongo ez direlarik. Askotan, "galtzen" duena protagonista bihurtzen da. Honek funtzio konpentsagarria izan dezake, emaitzari garrantzia kentzeko baliagarria izan daiteke, eta ustez galtzaile dena ez erabat hondoratzen egozia izan daiteke. Irabaztea bezalaxe, galtzen ikastea ere hezitzaile izan daiteke. Parte hartzen duten haurren interesak aintzakotzat hartuz, aldagai hau ondo kudeatuz gero pedagogikoki baliabide interesgarria izan daiteke.

Konbergentziaren ondorioz, askotan talde bakoitzeko kide kopurua aldatuz joaten da, jokalaria guztiak talde berean bukatzen duten arte. Hasierako bat guztien aurkako egoeratik, guztiak baten aurkako egoerara pasa daiteke (denak harrapatuak izandakoan amaitzen direnak eta antzekoak). Jolas mota hauetan Talde "irabazlea" zein izango den ez da kezka, edo suspensea sortzen duena, (aldez aurretik jakina baita emaitza), horrelakoetan zalantza jokoaren iraupenean datza. Egoera honek une batzuetan (ihes egitea eta dagokizunean) zeure autonomia, erabakiak hartzeko ahalmena eta estrategia propioak zeure kabuz hartzeko gaitasunak lantzen behartuko zaitu. Beste batzuetan berriz (denon artean gelditzen direnak harrapatzea), elkarlanean helburu amankomun bat bideratzera.

Fluktuagarritasunagatik ere rol aldaketa asko jokalarien eskuetan geratzen dira, taldearen eta norberaren interesen artean aukeratzeko eskumena beraien

bizkar gainean gelditzen da maiz. Esan beharrik ere ez dago askatasun egoera honek haurren heldutasuna garatzen laguntzeko zer-nolako garrantzia izan dezakeen. Nabarmena denez, beraz, partaideen portaera eta jokabidea baldintzatzenko aldagai benetan eragingarria.

Kirol joko tradizionalen ezaugarrien ondorio hauek ikusirik, sortzen eta eragiten dituzten harreman eta sare motoreen arabera esan daiteke kirola ez dela jokoaren forma gorena. Ez litzateke zuzena bilakaeraren azken urratsa gisa, hierarkiaren gailurrean kirol modernoak kokatzea eta joko tradizionala baliorik gabeko antzinako aztarna gisa. Alegia, jokoak bere baitan partaideen artean eragiten dituen elkarrekintzak kontuan izanik, ohiko kirolak baino harreman aukera anitzagoak eskaintzen dituela jolas multzo honek. Era berean, esan daiteke joko tradizionala ez dela jokoaren haur forma bat, bertsio infantilizatua (adin horretara mugatua), ezta kirolerako prestakuntza, ataria edo zubia ("kirol-aurreko jokoaren" ikuspegia). Esan daiteke joko tradizional eta instituzionalizatuen artean dagoen aldea ez dela graduzkoa, izaerazkoa baizik.

3. APLIKAZIO ENPIRIKOA: UNITATE DIDAKTIKOA OINARRIZKO HEZKUNTZAN

Aurreko atalean saiatu gara jolas tradizionalen bidez zein egoera eta testuinguru desberdinak sor daitezkeen azaltzen, bai eta zein rol, harreman eta sare desberdin ere. Kasuistika horrek partaidea etengabe aukeratzera eta erabakiak hartzera behartzen du, honek bere portaeraren garapenean duen eragina aberatsa azalaraziz. Baina egoera hipotetiko eta idiliko hori ez da zoriaren esku noraezean gelditzen. Posible dugu modu orekatu batean diseinatutako esku-hartze egitasmo bat eraiki eta aurrera eramatea, bai eta Hezkuntza Formalaren (Arautuaren) Sistema edo sare ofizialaren barnean ere.

Aurtengo ikasturtean, Jarduera Fisiko eta Kirolaren Zientzietako Fakultatean (EHU-UPV) burutzen ari naizen ikasketen barnean, practicum irakasgaia egin dut, hain zuzen ere, hezkuntzan kokatutako ibilbide curricularraren barnean. Bertan, pedagogia modu holistiko edo integralean ulertzea iruditu zitzaidan egokiena, heziketak gizabanakoaren garapen integralean lagundu behar duela defendatuz. Horretarako Wilber (1996, 2000) autorearen eredu integralaz baliatu nintzen. Bere tesiaren arabera, gizakiaren psikologiak adinean aurrera doan heinean, aldi edo estadio batzuk zeharkatzen ditu, batetik; eta bestetik, adimena edo inteligentziak hainbat azpimultzo edo osagai ditu, besteak beste: kinestesikoa, morala, kognitiboa, erlazonala, etab.

Parlebasen (1988) lagun eta areriozko sailkapenez baliatuz nire ikasleen garapenean lagun zezakeen unitate didaktiko bat diseinatu nuen, nire helburu nagusia ikasleek rolei buruzko gogoeta edo hausnarketa bat egitea zelarik, besteekiko erlazonatzen garen moduan garrantzi handia hartzen duen inteligentzia mota edo lerroa lantzeko asmoz. Ikusi dugunez, sare sozimotoare oso desberdinak lantzen dituzten jolasak daude. Denetik lantze aldera, gure asmoa sailkapeneko jolas multzo bakoitzari saio bana eskaintzea izan da. Saioak honela egituratu nituen:

1. saioa: Duelu Simetrikoa
2. saioa: Duelu Disimetrikoa
3. saioa: $N > 2$ Esklusibo Egonkorra
4. saioa: Esklusibo Ez Egonkor Permutantea
5. saioa: Esklusibo Ez Egonkor Konbergentea
6. saioa: Esklusibo Ez Egonkor Flukuagarria
7. saioa: Anbibalente Egonkorra eta Ez Egonkor Permutantea
8. saioa: Anbibalente Ezegonkorra Flukuagarria

Ikus daitekeenez, saio bakoitzean egitura desberdineko jolasak esperimentatuko lituzkete. Gainera sailkapen honi buruzko edukin teorikoa ere jasoko lukete, lehen aipatutako lerro erlazionala lantzeko helburuarekin, multzo bakoitzean sortzen diren rol aldaketan inguruan gogoeta egitera gonbidatuz. Nire ikasleen adinean, hau da 14-15 urte inguruan oso normala izaten da gazteak ideologia batekin edo "rol" zehatz batekin identifikatzea, baina hau muturrera iristen denean, pentsatzeko beste moduak daudela ulertzeko eta hauek errespetatzen ikasteko mugatzailea eta baldintzatzailea izan daiteke. Teoria gehienek diotenez, nerabezaroan nortasunaren alderdi ezberdin guztietaz kontzientzia hartu beharko genuke ego osasuntsu bat osatu eta oreka emozionala eskuratzeko. Eriksonek (1963) definitzen duen "identidad de roles vs confusión de roles" delako aroan, pertsonalitatearen alderdi guztiak integratu ondoren hauetaz desidentifikatzeko prozesua ere hasten dela defendatzen du Wilberrek (1988), garapena etengabeko desidentifikazio-integrazio prozesu bat bezala ulertuz. Honek ez du esan nahi disoziazio bat gertatzen denik, baizik eta desidentifikazio horren ondorioz pertsona horren identitatea ez dela eskusiboki aipatutako rol horietan oinarrituko, aurrekoa besarkatzen duen beste estruktura bat osatzen delarik. Esan beharrik ez dago prozesu horri begira, rol aldaketak eta harreman aniztasuneko egoerak lantzen dituzten jarduerak benetan aberasgarri eta hezitzaile ditugula partaideen heldutasuna, oreka emozionala, garapen psikologikoa eta nortasunaren eraketari begira. Beraz, beste zenbait gauza *serio* egiteaz gain, jolas zaharretan denbora *galtzea* justifikatua egoz daiteke.

4. ONDORIOAK

Ez dugu ezer berririk asmatzen aipatzen badugu Joko tradizionalak bertako kulturaren aztarnen zenbait ezaugarriren isla direla. Aurreko belaunaldiek sortu duten ondasun kulturala zein neurritan zaintzen den, erabiltzen den eta hurrengo belaunaldiei transmititzeko lan egiten den gizarte horren kultur heldutasun eta gizatasun adierazle edo termometro gisa erabil daiteke. Gure arlo kurrikularra dagokionez gainera (gorputz hezkuntza) aipatu behar balio gehigarri bat baduela, aberastasun motorea lantzeko baliabide aparta dela.

Baina garbi izan behar dugu mugimenduaz ari garenean, eta oro har portaez bere osotasunean, kronologikoki hiru urrats bereizten direla: pertzepzioa (sen-

tiduen bidez kanpoko estimuluen informazioa jasotzea), erabakia hartzea (informazio hori prozesatu ondoren), eta exekuzioa (egitura muskuluesketikoak mugituz gauzatzea). Jolas hauen bidez hiru urrats horietan eragiten dugu, bereziki bi lehenengotan, eta ez soilik hirugarrenean garai batean uste zen bezala.

Jolas tradizionalak aukera aparta eskaintzen dute haurra sozializatzeko eta kideekiko harreman mota desberdinak lantzeko. Azaldu dugunez, interakzio eta elkarrekintza mota oso anitzak joratu daitezke jolasei esker. Horretaz jabeturik, kurrikuluma ondo antolatu beharko genuke eskuratu nahi diren erlazio sozialen arabera jarduera orekatuak eskainiz eta adostutako harreman motak sendotuz.

Heziketa garapen integrala bilatzen duen prozesu bezala ulertzen dugu, eta gorputz hezkuntzak ere helburu orokor bera jarraitu beharko luke. Antolaketa honi egonkortasuna emateko testuinguru edo marko teoriko amankomun batean kokatu behar dugu arlo bakoitzaren jarduera. Hau lortzeko ezinbestekoa izango litzateke gizakiaren garapena egituratzen duen eredu teoriko bat jarraitzea. Egoera horretan, diziplinarteko ikuspegi batetik, eredu teoriko hori eremu epistemologiko desberdinetatik jasotako ekarpenez osatuko litzateke: pedagogia, psikologia ebolutiboa, soziologia. Esanda bezala, Praxiologia motorrak lagunduko luke partaideen arteko harreman sareak eta motrizitatea uztartzen.

Ezaguna da jakintza teoriko eta aplikazio enpirikoen artean dagoen zuloa. Egoera errealeko kasu bakoitzean, irakasle-ikasle-eduki aldagaiak uztartzerakoan benetako zailtasun sortu ohi dira, erantzun erabat desberdinak jasotzen direlarik. Zubi edo bitartekari lan horretan eta testuinguru bakoitzeko egoeraren arabera irakaslearen eginkizuna arrakastaren gakoa izan ohi da. Funtsezko betebeharrak eta garrantzia du. Irakasleak egoera bakoitzera moldatzeko duen trebetasunak baldintzatuko du eraginaren eta esku-hartzearen kalitatea. Era berean, ez dugu ahaztu behar erabilitako irakaskuntza estiloaren garrantzia.

Aipatutako heziketaren osotasunezko ikuspegi integral honetan, prozedurazko edukiak jorratzeaz gain eduki teorikoak ere lantzea oso lagungarria gertatuko zaigu. Gogoeta eginaz, ikasleek gai ezberdinen inguruan dituzten ideiak argitzen eta barneratzen lagunduko du, bai eta izpiritu kritikoa garatzen ere, gauzak hausnartu gabe etorri ahala jasotzera mugatuz, ikasleen autonomia eta heldutasuna garatuz.

Utz ditzagun bada, hitz aspertu hauek, eta... ea, denok jolastera!

BIBLIOGRAFIA

- BARREAU, J.J.; JAQUEN, G. *Los juegos tradicionales en Europa*. Confederation FALSAB. Saint-Thonan, 2001.
- BRUNER, J. S. *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza, 1983.
- CAILLOIS, R. *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica, 1967.
- CHATEAU, J. *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz, 1958.
- CLAPAREDE, E. *La Educación funcional*. Madrid: Espasa-Calpe, 1932.
- ELIAS, N.; DUNNING, E. *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. Madrid: Fondo de Cultura Económica, 1992.
- ERIKSON, E. *Infancia y sociedad*. Buenos Aires: Paidós, 1963.
- ETXEBESTE, J. *Jokoa y Jolasa: dos conceptos vascos para el juego y su aplicación en educación física*, 2002.
- FREUD, S. 1905-1910. *Obras completas. Tomo IV*. Madrid: Biblioteca Nueva, 1974.
- HALL, G.S. *Adolescence. Volume I*. New York: Appleton, 1904.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens*. Madrid: Alianza, 1987.
- LOPEZ DE SOSOAGA, A. *El juego: análisis y revisión bibliográfica*. Leioa: EHU-UPV, 2006.
- PARLEBAS, P. *Elementos de Sociología del deporte*. Málaga: Editorial Unisport, 2003.
- . *Léxico de Praxiología Motriz. Juegos, deporte y sociedad*. Barcelona: Editorial Paidotribo, 2001.
- PIAGET, J. *La formación del símbolo en el niño. Imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. México: Fondo de Cultura Económica, 1961.
- RUIZ DE ARKAUTE, J. *Historia irakasgaiko apunteak*. Jarduera fisikoaren eta kirolaren zientzien fakultadea. Eskuizkribua (argitaratu gabe), 2007.
- SPENCER, H. *Ensayos sobre pedagogía*. Madrid: Akal, 1983.
- WILBER, K. *Una visión integral de la psicología*. México: Alahma, 2000.
- . *El proyecto atman*. Barcelona: Kairós, 1988.
- . *Sexo, ecología y espiritualidad*. Madrid: Gaia, 1996.
- . *Una Teoría de Todo*. Barcelona: Kairós, 2000.
- WINNICOTT, D.W. *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa, 1979.
- ZULAIKA, L.M. "Heziketa Fisikoa eta Autokontzeptua". In: *Erlaziozko analisia eta autokontzeptu fisikoaren hobekuntzan esku-hartze egitarau baten efikazia*. Doktorego tesia. EHUko argitalpen zerbitzua. Leioa, 1999.