



Universidad Euskál Herriko
del País Vasco Unibertsitatea

ESCUELA UNIVERSITARIA DE MAGISTERIO DE BILBAO
BILBOKO IRAKASLEEN UNIBERTSITATE ESKOLA

GRADU AMAIERAKO LANA

Lehen Hezkuntzako Gradua

2014-2015 ikasturtea

**ARTEEN BIDEZKO SORMENA IKUSPEGI
INTERDIZIPLINARREAN**

Egilea: Janire Aldekoa Cobos

Zuzendaria: Cristina Arriaga Sanz

Leioan, 2015eko Maiatzaren 7an

Aurkibidea

Sarrera	3
1. Marko Teorikoa	4
2. Metodologia	11
3. Lanaren Garapena	15
3.1. Sarrera.....	16
3.2. Planteamendua.....	18
3.3. Prozesua.....	18
3.3.1. Ezagutzaren arloa.....	18
3.3.2. Sormena eta ekimenaren arloa.....	21
4. Emaitzak eta Ondorioak	23
5. Erreferentzia bibliografikoak	25
Eranskinak	27
1. Eranskina: Guildford-ek emandako sormenaren ezaugarriak eta horien deskribapena.....	28
2. Eranskina: Irving A. Taylor (1959) autoreak osatutako sormenaren eskema.....	30
3. Eranskina: Henry autorearen ikuspegia Proiektuen Bidezko Ikaskuntzan...	31
4. Eranskina: Irakaslearen eta ikasleen ebaluazioa.....	32
5. Eranskina: Arte mota ezberdinak eta horiek ebaluatzeko taula.....	33
6. Eranskina: Metodologia bakoitzaren oinarriak eta aukeratzearen zergatiak.....	34
7. Eranskina: Zazpi faseekin zein zazpi arloekin lantzen diren Oinarrizko Gaitasunak eta adimen motak.....	36
8. Eranskina: Aukeratutako eskolaren ezaugarriak, zerbitzuak eta aukeratutako ikasgelaren hurbilketa orokorra.....	40
9. Eranskina: Irakaskuntza-plangintzaren taula: Ezagutzaren arloa.....	42
10. Eranskina: Irakaskuntza-plangintzaren taula: Sormenaren arloa.....	44

ARTEEN BIDEZKO SORMENA IKUSPEGI INTERDIZIPLINARREAN

Ikasgelan arteak lantzeko eta sormena garatzeko proiektua

Janire Aldekoa Cobos

UPV/EHU

Lan honen helburua eskolan arteen bidezko sormena sustatzea izango da, ikuspegi interdiziplinar batean. Horretarako, ikasleen ezagutzaren bereganatzeaz gain horien espiritu kritikoa eta ekintzailea piztuko duen proiektu bat proposatuko da, haien sormena garatzea xede nagusizat izango duena. Berebiziko garrantzia dauka hezkuntzan haien kabuz pentsatzeko pertsonak eratzeko, eta edukien gainetik nortasuna garatzera zuzendutako metodologiak diseinatzeak. Izan ere, horrela bakarrik lortuko dugu gizarte honek zein etorkizunekoek aurkezten dizkiguten eguneroko erronkei aurre egitea.

Adimen Anitzak, Arteak, Hezkuntza, Proiektu Bidezko Ikaskuntza, Sormena.

El objetivo de este trabajo será fomentar la imaginación a través de las artes en la escuela desde una perspectiva interdisciplinar. Para ello, además de la apropiación de conocimientos en el alumnado, se procederá a presentar un proyecto que despierte su espíritu crítico y su iniciativa, siendo el desarrollo de su imaginación el objetivo clave de éste. La importancia de crear seres que piensen por sí mismos es indiscutible en el ámbito de la educación, tanto eso como diseñar metodologías que estén dirigidas a desarrollar la personalidad del individuo por encima de su intelecto. De hecho, esa sería la única forma de conseguir hacer frente a los retos que nos presenten tanto ésta como las sociedades del futuro.

Inteligencias Múltiples, Artes, Educación, Aprendizaje mediante Proyectos, Creatividad.

The aim of this assignment will be to promote the use of creativity through arts, taking into account an interdisciplinary point of view. Therefore, a project will be proposed in which, apart from making students learn different content, they will develop their critical awareness and their initiative. The main aim of this project will undoubtedly be the development of children's imagination. In the area of education, the importance of creating people who think autonomously is as indisputable as designing new methodologies directed to developing the personality of the individual rather than their book knowledge. In fact, that would be the only way to face the challenges that this and next societies give to their citizens.

Multiple Intelligences, Arts, Education, Learning by Projects, Creativity.

Sarrera

Aukeratutako gai honetan arteen garrantzia azpimarratu nahi da, hezkuntzaren testuinguruan gaudelarik. Horretarako, jarrera ekintzaileko izaera duen Gradu Amaierako Lana egitea erabaki dut, izan ere, sormenak eskolan eduki beharko lukeen lekua aldarrikatzea daukat helburutzat, horretarako irakaskuntza eredu bat diseinatuko dudalarik.

Betidanik arduratu nauen auzia izanda, gaur egungo ikasgeletan klase magistralek bereganatzen dute irakaskuntzaren antolakuntzaren ardatza, ikasleen abileziak norabide akademikoetan baino ez zuzenduz eta hauen nortasunaren garapena alde batera utziz. Hori hobetzeko, sormenaren erabilpenari zuzendutako metodologia alternatibo bat diseinatu dut, non aurretik existitzen ziren metodoetatik abiatuta, hauei arteen trataerarako antolamendu bat gehitu diedan.

Era horretan, ikasleak bi fase nagusietatik igaroko dira, ezagutzarena eta sormenarena, momentu orotan talde lanean, curriculumaren arlo guztiak lantzen eta arte ezberdinekin harremanetan arituko direlarik. Gehien bat kontuan izan diren ikuspegiak prozesu hau diseinatzeko honako hiru hauek izan dira: Oinarrizko gaitasunak, Adimen Anitzen Teoria eta Proiektuen Bidezko Ikaskuntza.

Aurreikus daitezkeen ondorioei begira, esan daiteke ikasleek teknika aniztasunaren bitartez prozesu dinamiko baten bidez ikasteko aukera izateaz gain, ikasitako guztia praktikan jartzeko aukera izango dutela, benetan sorkuntza originalak eratzeko tartea izango dutelarik arteekin harremanetan dauden alor ezberdinetan.

Azken finean, gaur egungo hezkuntza eredu zaharkitua gure gizartearekin batera eboluzionatzeko ekimena erakusten duten proiektuak bultzatu behar ditugu etengabe. Horrela, lortu nahi dena irakaskuntza testuinguruan ematen den jokaera pasibo horrekin bukatzea eta ezagutzen menperatzeaz gain eguneroko erronkei aurre egiteko gaitasunak garatzea da. Baina hori bakarrik posiblea izango da guztiok burua irekitzen badugu eta ikasle bakoitzari sormena garatzen laguntzen dioten baliabide multzoa aldarrikatzen badugu. Soilik horrela hezten ariko garelako haien kabuz pentsatzeko gai diren pertsonen gizarte bat, non izaeraren eta espiritu kritikoaren hedapena mugarik gabe sustatuko den.

1. Marko Teorikoa

Zer da sormena? Latinetik *creare*: sortu, zerbait berria egin, lehendik existitzen ez zena. Badaude lauhun definizio ezberdin, baina horietan guztietan hitz gakoak dira: originaltasuna, malgutasuna, asmatzeko kapazitatea, aurkikuntza, zerbait apartekoa edo ohiz kanpokoa eta adimena. Hortaz, ez da existitzen sormenaren definizio bakarra eta benetakoa.

Nondik datorkigu sormena? Badakigu sormena profesio anitzetan ematen dela, horietan elementu komunak aurkitzen ditugularik. Landau-k (1987) formulatu zuen moduan, Parnes (1962-67) eta Guildorfd (1952-67) autoreen lanetan oinarrituz, elementu horiek ondorengo antzekotasuna dute, hain zuzen ere, lehendik erlazionatu gabeko esperientzien artean erlazioak aurkitzeko gaitasuna, eskema mental berrien itxurarekin azaleratzen direnak, hala nola, esperientziak, ideiak eta prozesu berriak. Kapazitate hau edozein prozesu kreatzailearen oinarrian kokatzen da.

Nortzuk daukate kapazitate hori? Paul Matussek-en (1997) arabera, kreatzaile izatea ez da espiritu handi gutxien ezaugarria, baizik eta gizaki askoren eta are gehiago indibiduo guztien nolakotasun komuna. Soilik sorkuntzaren arloa eta maila dira desberdinak bakoitzarengan alegia, sorkuntza, norberaren niaren produktu propioa baita.

Norberak bere egunerokotasuneko bizitza, profesioa eta arlo pertsonala berrizatzeko duen intentsitatea nolakoa denaren arabera, eta horiek esteriltasunetik jaio berritasunera transformatzeko gaitasuna segun nolakoa den, orduan eta aberatsagoak eta osatuagoak izango dira bere bizitzako esperientziak.

Zertaz osatuta dago sormena? Guildford-ek (1950) eskaini zizkigun zenbait ezaugarriren arabera, hainbat test eratu izan dira sormen maila neurtzen saiatzeko, horietako faktore garrantzitsuenak honako hauek direlarik: ideia jariotasuna, malgutasuna, originaltasuna, definizio berriak eratzeko gaitasuna eta arazoetarako sentsibilitatea. (1. Eranskina: Sormenaren ezaugarriak eta horien deskribapena. 28-29.orr)

Nola pentsatzen dugu? Gure denboraren parte gehiena ematen dugu irtenbide sortzailea behar duten arazoak konpontzen. Erronka horiek gure garunari era dibergente batean pentsatzera behartzen dute, hau da, enuntziatu batetik abiatuz aldizkako aukera anitz planteatzea arazoa ahalik eta hoberen eta azkarren konpontzeko.

Hala eta guztiz ere, txikitatik moldatu nahi izan gaituzte era konbergentean pentsatzen, hots, batez ere eskolan eta maiz etxean ere, ohitu gaituzte arazoari irtenbidea emango dion erantzun bakarra aurkitzera. Pentsamendu konbergentean erantzun bakarra dago, beraz, edo asmatzen duzu eta ondo egiten duzu, ala okertzen zara eta gaizki egiten duzu.

Pentsamendu dibergentean, aitzitik, infinitu erantzun daude, infinitu aukera, eta ez da asmatzean oinarritzen, baizik eta sortzean, imajinatzean eta eraikitzean. Gainera, emaitza ez da neurtzen asmakizun edo errakuntza batengatik, erantzunen originaltasunagatik baino.

Ikusi dugunez, *“La actividad creadora no es sólo el resultado de un determinado modo de pensar, sino también, y en mayor medida, la expresión de la personalidad”* (Guildford, 1950: 33-34). Horren arabera, berezitasun emozionalek garrantzia handiagoa izango dute sormenaren trataeran intelektualek baino.

Lan honetan zehar, aipatu berri ditugun sormenaren ezaugarri horiek (Ideia jariotasuna, malgutasuna, originaltasuna, etab.) ikasleengan sustatzeko bideak bilatzen saiatuko naiz; horretarako, kontuan hartuko ditudalarik sormena deskonposa daitekeen aspektu ezberdinak, horietan poliki-poliki aurreratzeko, eta horrela, konturatu gabe, ikasleek sortzen ikusteko haien burua.

Zein berezitasun izango ditu izaki sortzaile batek? Matussek adituak (1997) pertsona sortzaileen zenbait ezaugarri aipatzen eta azaltzen ditu: Anbiguotasunari tolerantzia; egoera zail eta ilun batean bizi izateko kapazitatea, eta esfortzu eta lan egitea hau menperatzeko; irtenbide posible bakarra, askotan gutxien espero duzuna da, eta hori lortzeko, behar da ezezagunaren trapezioan lan egitea; irtenbideak hartzera aurreratzen denak, tentsioak aurreztuko ditu bai, baina beste irtenbide oraindik hobeei uko eginez; azken horri lotuta doa arlo ezezagun, zeharkaezin eta konplexuenganako zaletasuna; denbora luzez eutsi behar zaio armoniaren aurkako egoera multzoari, baina horretan da sormena, hain zuzen ere, distiratsuen dagoen baldintzan, oso ezagunak, zehaztuak eta ezarritakoak diren bideetatik joaten denean baino.

Horregatik, hau irakurrita, lan honen beste saiakuntza bat izango da hurrei etengabeko erronka berriak aurkeztea, erronka orain arte ezezagunak noski, haien distira muturreraino eramateko. Potentzial sortzailea ez da aktibatzen, noski, besteek hasitako mugimendura

batzearen gertaeragatik. Soilik bere buruari entzuten dionak, bere abilezia propioak deskubritzen ditu eta horiei bidea erakutsi ere.

Beraz, taldeko jarduerak lan honetan zehar maiz agertuko badira ere, ikasle bakoitzak bere buruaren eta adimenaren garapena eta horiekiko interakzioa garatzea saiatuko naiz etengabe.

Sormen maila desberdinak daude? Galdera honi erantzuteko, Taylor (1959) autoreak osatutako sormenaren eskema bat kontuan hartuko dut (2. Eranskina: Sormenaren Eskema. 30.orr), eta horretan ematen den informazioa era argi batean ikusteko, piramide batean aurkeztuko dut grafikoki azter dezagun. Hortaz, piramide honek adierazten digu, sormen mota ezberdinak ez ezik, honen mailaketa bat dagoela, eta hori eredutzat jo genezake ikasleen garapenerako proposatu nahi den sorkuntzaren arlo horretan.

Zergatik uzten diogu sortzaile izateari, gurekin jaiotzen den dohaina bada? Ba al du eskolak zerikusirik prozesu horretan? Ken Robinson, hezitzaile, idazle eta hizlari britainiarrak, sormenaren arloan ezagutzen diren adituen artean ospetsuenetarikoak, eskolei leporatzen die gehien bat sormenaren erailketa. Izan ere, badago bere obra guztietan behin eta berriro errepikatzen duen ideia bat: eskola sistemak apunteak hartzen dauden ikasle isilak saritzen ditu eta arriskatzen eta okertzen diren ikasleak, berriz, zigortu.

Lehenik eta behin, lan honen ideien nondik norakoak Robinsonen planteamendu guztiekin bat datozela esan daiteke. Aurrekoari lotuta, horrek ez du esan nahi txarra dela apunteak hartzea edo isiltasuna gordetzea, baina hori ez litzateke sistema eraginkorra aldarrikatuko lukeen hezkuntza eredia izango, non etengabeko interakzioa eman beharko litzatekeen irakasle-ikasle eta ikasleen artean.

Epe luzean, sistema unilateral horrek hiritar obedienteak, menderatuak eta moldatuak eratzen ditu, gutxitan disfrutatzen dutenak haien lanbideekin edo askotan bizitza xahutzen dutenak interesatzen ez zaizkien gauzak egiten. Hezkuntza errepresiboko hamabost edo hogeitun urteren ondoren, gazteak badaude prest hiritar gris, kaxkar, ez parte hartzaile eta amore ematen dutenatariko pertsonen beteta dagoen gizarte baten parte izateko.

Hori dela eta, eskoletan sormena deuseztatzearen ondorioak guztiz suntsitzaileak lirateke bai indibiduoarentzat eta baita kolektibitatearentzat ere.

Orduan hezkuntza alienatzaile bezala ikus daiteke? Lehen, genetikari leporatzen zitzaion sormena, baina gaur egun horren kontrakoari, alegia. Masa hereditarioa garrantzia gutxiagokoa kontsideratzen da hezkuntza, ingurunea eta gizartea baino.

Hasteko, gurasoak dira bizitza sortzailearen lehenengo adierazgarri erabakigarriak, horretarako ezagutu behar dira umeak berezkoak dituen ezaugarriak. Ondoren, berezko ezaugarri horien, hezkuntzaren eta sormenaren arteko interakzioa eman behar da. Horren adibide bezala jar dezakegu alegia Ken Robinsonen obretako batean azaltzen den eredu bat: Bart Conner.¹ Gurasoak ohartu ziren dohain hori garrantzitsua zela berarentzat, eta, konturatzen bagara, umeak etengabe ari dira guri horrelako seinaleak bidaltzen.

Baina gure hezkuntza sistemak ez ditu horrelako gaitasunak saritzen. Alde batetik lanerako erabilgarrienak diren materialak tontorrean jartzen dituelako (umeari gustatzen zaizkion gauzak deuseztatzen horiekin ez baituelako lanik lortuko); eta bestetik, abilezia akademikoak adimenarekiko daukagun ikuspegia menperatzea lortu duela unibertsitateek bere itxurara eratu dutelako sistema (arreta jarriz gero, sistema guztiak daude osatuta unibertsitaterako sarbiderako prozesu bat bezala, aukeraketekin eta markekin). Horixe da pertsona askok, liluragarri, sortzaile eta apartekoak direnak, ez direla pentsatzearen arrazoia.

Gizabanakoa kontrolatutako iritzi publikoaren harrapakin eta objektu bihurtu da, propagandarena eta administrazioarena. Gizarte honi interesatzen zaio gure adimen koizientetik gure integrazio mailara, gure erosteko hobespenetatik gure aisialdi formetara. Ez da geratzen sektorerik gizabanakoaren bizitzan – ezagutza teorikoak, erlijioa, etxebizitza, aisialdia, etab. – non sistemak interes zehatzak ez dituen. Touraine-k idazten duen bezala, *"hoy los centros de decisión y poder manipulan al hombre no ya solamente en su actividad profesional directa, sino en sus relaciones sociales, sus modos de consumo, la organización de su vida"* (Touraine, 1969: 171).

Baina gizakiak gizakiarekiko esplotazioan oinarritutako gizarteaz ari bagara, orduan hau ez al da izango “gai” eta “arrunt” bezala izendatzen ditugun, errepresioen, ezezkoen proiektzioen

¹ *Los Secretos de la Creatividad* izeneko Eduard Punset-ekin izandako elkarrizketa batean azaltzen duenez, gizon horrek, 6-8 urte zituenean eskuekin ibili zitekeenaz ohartu zen; gurasoek lelokeriak egiteari uztea esan beharrean, gimnasio batera eraman zuten abilezia arraro hori ustiatzeko eta hamar urte geroago domina olinpiko bat lortu zuen bere herrialdea ordezkatzuz, Nadia Comăneci-rekin ezkondu zen, seme bat eduki zuen eta elbarritasunak dituzten pertsonen haien gaitasunak garatzen lagundu die. Hori guztia ez litzateke posible izango amaren erabakia dohain horrekiko bestelakoa izan balitz. Linka: <https://www.youtube.com/watch?v=TOHaSdZfwP4>

eta akzio suntsitzailearen bestelako produktu bat? Galdetzen du Laing-ek, gizarteari buruz ondorengoa baieztatzen duena: *"tiene un elevado concepto del hombre normal; educa a los niños para que se pierdan y vuelvan absurdos y, de este modo, sean normales"* (Laing, 1970: 25).

Gutxi gorabehera besteek bezala jarduten duenaren auziagatik, kontsideratzen da "normalean" alienatutako pertsona zentzuduna dela. Garrantzitsua da umeekin garaiz hastea. Izaki berri horrek 15 urte inguru dituenean, bera bezalako beste pertsona batekin topatzen da, hurrengo egoeran aurkitzen garelarik: *"una criatura medio-enloquecida, más o menos adaptada a un mundo loco; esta es la normalidad en nuestra época "* (Laing, 1970: 25-26). Hori ez gertatzeko kontuan har genezake hurrengo ekarpena: *"Solo el hombre que renueva constantemente y renueva su obra, que crea de nuevo, vive en armonía consigo y con el mundo"* (Matussek, 1984: 237-238).

Sortzailerako, ez dira existitu behar mugarik kontzeptu eta teknikei dagokienez, ez da sartu behar modazko joeretan, baizik eta etengabeko bilaketa batean mantendu esan ez eta adierazi ez denagatik. Edozein gizakik jaso zezakeen gehiago sortzaileago izan nahiko balu. Baina bakarrik sortu ahal dira gauza berriak norbera bera berria bada. Orokorrean Matussek-en liburu honen ideia nagusia izango litzateke, norberaren burua deskubritu behar dela lehenengoz, bere baitari eta gainerakoei era sortzailean hitz egiten uzteko.

Zeitzuk dira sormena hezkuntzan tratatzen dituzten teoria ezberdinak? Gai horretan sakontzeko, Weisberg (1989) autorearen ekarpenean emandako informazio interesgarria aurkeztuko dut hurrengo paragrafoetan.

Watson (1961) eta orokorrean konduktisten iritzian, ez dago sormena aztertze beharrik, izan ere, hau, zerbait benetan berriaren ekoizpenean parte hartzen duen prozesu espezifiko bezala ulertuta, ez delako existitzen. Dirudenez, edo produktua egiatan, antzinakoa da, edo benetan berria bada zoriz edo ustekabez gertatuko da.

Adams (1976), aldiz, sormena irakastea posible ez dela uste duten horiek kontrakoa pentsatzera eraman nahi ditu, horretarako bere *Conceptual Blockbusting* edo blokeo kontzeptualen apurketaren teoriatik abiatzen derelarik. Bere esanetan, lau blokeo antzematen dira sormenaren adierazpenerako – pertzeptualak, emozionalak, kulturalak eta

ingurukoak- gehi bi blokeo nagusi – intelektualak eta adierazkorrak- adibidez, blokeo emozional bat suposa dezake arrisku bati aurre egiteko beldurra.

Beldur horiei aurre egiteko, Adams-ek proposatzen duena da, esfortza gaitezen arrisku horien ondorioen errealismoa antzematen. Ebaluazio horiek ikusaraziko gaituztelako argi eta garbi benetako ondorioak ez direla hain ikaragarriak eta beldurgarriak, eta horrek eramango gaitu arriskatzera eta sortzaileak izatera. Horrez gain, autore honek inkontzientearen askapena proposatzen du blokeoen aurkako apurketa bezala, gure alde sortzailearekin estuki lotuta dagoelako, alegia.

Blokeo horiek gizartearen eraikuntzei atxikitzen dizkiegu, gure kultura, pentsamendu sortzailea (intuizioari lotuagoa) zapaltzen duen pentsamendu logiko eta arrazontzailean eratu baita. Kulturaren inposizioak alde batera utziko bagenu, mundu guztia kapaza izango litzateke era sortzailean pentsatzeko, edozein motatako blokeoek galarazten ez badute pentsamendu aske hori.

Azkenean, argi dago lan honetan sortzen ikasteko posibilitatearen bidetik mantenduko garela. Izan ere, ikusten ari garen moduan, sormena ez da pribilegiatu gutxi batzuen dohain berezia, baizik eta jaiotzen den gizaki bakoitzaren funtsezko baldintza. Eta jaiotzeko nolakotasun horren garapena da bizitza elikatzea eta sustatzea, gurea zein besteena, ahalbidetzen diguna.

Zelako metodologia motak datoz bat sormenaren hezkuntzarako? Helburua gaur egun ez litzateke egiteko modu zuzena irakastea edo erantzunak ematea eta buruz jakitea, baizik eta aldaketarako ikastea eta ikasleengan gaitasun eta motibazio horiek piztea haien bizitza osoan zehar ikasten jarraitzea ahalbidetzeko. Izan ere, aldaketa hori gauzatu beharko litzateke Wiener-en (1981) ikuspuntutik: *“Hemos modificado tan radicalmente el medio ambiente que ahora debemos modificarnos a nosotros mismos para poder existir en el nuevo medio”*.²

Aldaketarako metodologiak anitzak daude, horiek erabiltzea izango litzateke benetako gakoa. Dena den, nire ustez, sormenari mesede egiten dion metodologiarik egokiena Proiektuen bidezko ikaskuntza dela esan dezakegu, eta horretan gehiago barneratzeko, Hernandez (2000) hartuko dugu erreferentziatzat.

² N. Wiener-ren zita, *Muy Interesante* aldizkarian agertutakoa. 4. zenbakia, 1981eko irailean.

Zabalduta dagoen epe laburreko ikaskuntzak suposatzen duen larrialdiko testuinguru honetan, ikaskuntza proiektuek ez dute metodo bat suposatzen, baizik eta pedagogia bat edota urrats segida batean oinarritutako formula didaktiko bat: gaiaren planteamendua, ikasleek dakitenari eta jakin nahi dutenari buruzko galderak, aurkibidea egin, informazio iturri desberdinak ekarri eta aurkibidearen puntuei dagokiona kopiatu, etab.

Metodologia honen helburuak deskribatzen ditu autore honek: *“Acercarse a la identidad de los alumnos y favorecer la construcción de la subjetividad a partir del desarrollo de una serie de competencias que les permitan comprenderse e interpretar el mundo en el que viven”* (Hernández, 1999: 21-22). Dena den, komenigarria litzateke Henry (1994: 49) autoreak egindako ekarpena kontuan izatea Proiektuen Bidezko Ikaskuntzaz ari bagara (3. Eranskina: Henry-ren ikuspegia Proiektuen bidezko Ikaskuntzan. 31.orr), Hernández-en planteamendua sakontzen duelako.

Azkenik, hezkuntzaren dimentsio guztiak landu ahal izateko, eta aipatutako metodologiekin batera garatu daitekeen hezkuntza sortzailerako ezinbestekoa litzatekeen teoria garrantzitsu bat “Adimen Anitzen Teoria” da, Howard Gardner-ena. Sanz de Acedo-k (2000) ederki azaltzen du nola teoria hau ez den giza ezagutzaren beste edozein planteamendu bat baino ez, baizik eta zientzia psikologiko bat, eta batez ere hezkuntza iraultzen ari den proposamena.

Planteamendu horren arabera, gure burmuin potentziala anitza eta moldagarria da, denok adimen bat baino gehiago garatzen ditugu. Ondorioz, ikasleak beraien perfil intelektualari erantzuten dioten gaitasunetan prestatzeko erantzukizuna dauka eskolak. Zentzu horretan, Adimen Anitzen teoria oso tresna baliagarria izan daiteke, hau da, eredu bat kalitatezko hezkuntza sistema sortzeko saiakeran. Beste modu batera esanda, Gardner-ren lanak ondo egituratutako marko teoriko eta praktikoa eskaintzen du ikaskuntza-irakaskuntza prozesuan sakoneko aldaketak egiteko.

Azkenik, iruditzen zait berebiziko garrantzia duela Ausubel-en (1983) proposamena aintzat hartzea era honetako lan batean. Izan ere, autore honek Ikaskuntza Esanguratsua aldarrikatzen du gizakion berezko ikaskuntza prozesu bezala, non ikaslea jadanik asimilatuta dituen ezagutzetatik abiatzen den kontzeptu berriak barneratzeko, horien arteko loturak ezarriz. Planteamendu honen bitartez, kontzeptu berri horien ulermena zein funtzionalitatearen identifikazioa bermatzen da ikasleengan, gure helburuetako bat, alegia.

Nola ebaluatzen da sormena? Torre & Violant (2003) lanaren azken atala sormenaren ebaluazioari dago zuzenduta, beraz, horretan oinarritu naiz sormena ebaluatzeko moduak aurkitzeko.

Hasteko, eskola sortzaileak ez du onartzen umearen sormenaren neurketa norabide bakarrekoa soilik izatea. Gainera, ekintza honetan, prozesuan parte hartzen duten elementu pertsonal guztien iritziak batzearen aldekoa da sormenaren ebaluazioaren paradigma hau, aurretik aipatu ditugun oinarri teorikoekin bat datorrena. Horrez gain, heteroebaluazioa ez ezik, praktikan jartzen da enfasi handiarekin autoebaluazioa, ez bakarrik umearena, baizik eta irakaslearena ere. Horregatik defendatzen du sormenaren ebaluazioa bai irakaslearen zein taldearen partaideen aldetik abiatu behar dela. (4. Eranskina: Irakaslearen eta ikasleen ebaluazioa. 32.orr)

Horrez gain, ezinbestekoa ikusten dut ebaluazioaz ari garenean, Eskola Inklusiboaren eredua hartzea, ezin baitugu ikasle guztiak zein haien sormen motak era bakarrean eta “egiazkoan” ebaluatu, horregatik, kontuan hartu beharko dira, ikasleek prozesuan zehar adierazi dituzten bakoitzaren adimen motak zein sormen motak ere, azken hauek sormen artistikoa, pragmatikoa eta zientifikoa direlarik. (5. Eranskina: Sormen motak eta ebaluatzeko taula. 33.orr)

Azkenik, ebaluazioaren jarraipenari dagokionez, sormena ez da emaitza bat lortzearen ondorioz ebaluatzen, baizik eta eguneroko erronkak gainditzen doazen bitartean. Hortaz, prozesuzko ebaluazioa hartuko dugu aintzat proiektu honetarako, egunean eguneko ebaluazioa eginez eta amaierako prozesu osoaren hausnarketa orokorraren ebaluazioa gehituz.

2. Metodologia

a) Proiektuaren Oinarriak

Nire proiekturako jarraituko dudan metodologia diseinatzerako orduan, hiru oinarri hartuko ditut abiapuntutzat: lehenengoa, gaur egungo EAEko Curriculumeko Oinarrizko Gaitasunak; bigarrena, Howard Gardner-en Adimen Anitzen Teoria; eta azkenik, Proiektuen Bidezko Ikaskuntza. (6. Eranskina: Metodologia bakoitzaren

oinarriak eta aukeratzearen zergatiak. 34-45. orr). Horiekin guztiekin planteamendu berri bat diseinatuko dut, non oinarri horien nahasketari ikasgelan sustatu beharko liratekeen arteen munduko aspektuak gehituko zaizkiokeen.

b) Proiekturako gehigarriak

Hiru oinarri hauek ondo datozkit eratu nahi dudan metodologiarako, baina ez dira nahiko. Azken finean, aukeratu dudan gai globala “Arteen bidezko sormena” izan da, ikuspegi diziplinarteko batean. Beraz, nire proiektua aurrera eramateko faltatzen zaigun gauza bakarra, arteak gurera ekartzea litzateke, alegia.

Ez, da erraza ikasleei arte mota ezberdinak aurkeztea, gehien bat ez daudelako ohituta, eskolan ez baitira ematen, horretara goaz lan honetan, hain zuzen ere. Hortaz, kontu handiarekin aukeratuko ditugu arteen munduan aurki daitezkeen zenbait aspektu haiei ahalik eta erosoan egin dakien.

Lehenik eta behin, argi utziko dut ez ditugula arte mota guztiak hartuko lan hau garatzeko, gehiegi direlako eta horietako asko urrun geratuko liratekeelako ikasleengandik. Hala eta guztiz ere, haien bizipenei lotuago aurkitzen diren eta haiengandik hurbilen ikusten ditugun arteak ekarriko ditugu ikasgelara, horrela, ikasleak eroso sentituko dira eta espazio ezagun batetik abiatuko direnaren sentsazioa transmitituko diegu. Horretatik abiatuta, ezezagunaren munduan murgiltzeko aukera aurkeztuko genieke eta ikaskuntza prozesu guztia ikuspegi konstruktibista batean oinarritzen arituko ginateke.

Hortaz, hurrengoak izango lirateke ikasleei hurbiltzen saiatuko ginatekeen arteak: literatura, zinema, musika eta dantza, antzerkia, pintura – eskultura – eta arkitektura, argazkigintza eta matematikaren arlo sortzailea. Hurrenez hurren, aipatutako zazpi arlo horiek gaur egungo ikasgela bateko ordutegi konbentzionala ordezkatzeko lukete.

c) Prozesuaren atalak

Proiektu honetan zazpi fase egongo dira ikasleen erritmoari dagokionez, zeinetan irakasleak arreta berezia eskaini beharko duen, funtsezkoak baitira ikasleen garapena ziurtatzeko. Fase hauetako bakoitzari Oinarrizko Gaitasun eta Adimen mota batzuk dagozkie. (7. Eranskina)

Fasea	Deskribapena
1- Harritu	Haiengan interes minimo bat pizteko kapazak izan behar gara, lehenengo momentutik aurkezten diegunak ez badie erakartzen, orduan, hasieratik galduko baititugu.
2-Ulertu	Harritu dien horren azalpena eman behar zaie, bestela, ez ulertzeak edota konplexutasunak ere bai interes edo arreta falta sortarazi diezaieke.
3-Txunditzea	Lehen ulertzen ez zuten hori eta ezinezkoa iruditzen zitzaiena azaltzen zaienean, azti batek bere magia trukurik zailena konfesatuko balu bezala, ikasteko grina handitzen da.
4-Parte izan	Prozesu hau ez da indibiduala, izan ere, komunitate batean bizi gara eta gizakiaren beharretako bat da talde baten parte sentitzea, beraz, ikaskuntza prozesuan lantzen ari den gaia taldean egiteko jardueretara bideratuko da baita ere.
5-Gonbidatu	Besteekiko partekatzen den interakzio horretan, balore ezberdinak elkartrukatu dira, konpartitzetik hasita eta laguntasunera ailegatuz, indibidualismoa eta materialismoa ahal den neurrian saihestea nahi duten ariketa motak planteatuz.
6-Komunikatu	Zure usteak, beldurrak, esperientziak, nahiak, desioak, puntu ahulak, abileziak, gogoak ... azaleratu. Agian besteenen berdinak dira, agian guztiz berriak dira, baina azkenean guztiak dira guztiz eraikitzaileak. Barruan duzun potentziala gutxirako balio izango zaizu gordeta uzten baduzu eta ez baduzu ateratzen.
7-Sortu	Norbera izatera, sentitzera eta egitera sustatzen duten espazioak eratu behar ditugu haiek gu beraien sorkuntzekin harritzea ahalbidetzeko.

1. Taula. Prozesuaren atalak.

Ikus daitekeenez, prozesu honen metodologiaren atal desberdin hauen bitartez ikasleek eguneroko arazoak konpontzeko gaitasuna sustatzeaz gain, arazo berriak sortzeko trebetasuna garatzea ere bilatu izan da. Giza testuinguru zehatz batean, balio handiko produktuak edo zerbitzuak ekoizteko gaitasuna nabarmenduz, horretarako kontuan izanik, guztiok adimen mota guztiak ditugun arren, pertsona bakoitzean adimen bat besteak baino garatuago dagoela: bakoitzaren faktore genetikoaren eta kultura eta testuinguruaren arabera.

d) Prozesuaren jorratzeko materialak:

Lehen esan bezala, arte mota ezberdinekin lotura estua izango duten alorrak dira, izan ere, arteen garrantzia eskolan aldarrikatzeko asmoa dauka lan honek. Alor bakoitzarekin, Oinarrizko Gaitasun eta Adimen mota batzuk landuko dira, aurreko faseetan bezala. (7.Eranskina). Dena den, hasi baino lehen, bi aipamen egin nahiko nituzke.

Lehenengoa, IKT-ak arte bezala hartzen ez badira ere, aurrean izango ditugula prozesu osoan zehar, baita Atzerriko Hizkuntza, Heziketa Fisikoa, Musika eta ikasgelaz kanpoko

espezialitateen alorrak ere, azken finean, derrigorrezko ikasgai guztiak ematen jarraituko dira, baina elkarrekintzazko era desberdin, osatuago eta interdiziplinarrago batean.

Eta bigarrena, materia bakoitzari atxikituta, sortzeko atal bat egongo dela, non ikasleek ikasitakoarekin banaka edo taldeka zerbait berria asmatzeko aukera izango duten. Sormenari eskainitako atal hau aurrerago, lanaren garapenean “sormenaren eta ekimenaren arloa” atalean, ikusteko aukera izango dugu.

Arloa	Deskribapena
Literatura	Atal honetan ipuinak, narrazioak, ilustrazioak eta biñetak, txistek, esaldi esanguratsuak, hizkuntza modu ezberdinak, hieroglifikoak, eta lanean gabiltzala agertzen den edozein aspektu landuko dira. Informazio iturriak arakatzeko erabiliko den atala da ere bai.
Zinema	Diziplina ezberdinetan murgiltzeko gutxiesten da pelikulen boterea, hori aldatzeko, zenbait ikasgaietako gaiak jorratzen dituzten filmak aukeratuko ditugu, gainera guztientzat eskuragarri uzten dugularik klaserako eta horretatik kanpo zabaltzen den blogg batean zintzilikatuko ditugularik, haiek gustuko den pelikula bozkatzeko eta nahi dituzten iruzkinak egin ahal izateko.
Musika eta dantza	Bai interpretazio bai adierazkortasunaren zentzuan, azkenean musika barruan daukaguna ateratzeko beste bide bat kontsidera dezakegu, gure proiekturako bikain datorkiguna sortzeko prozesuan gabiltzalarik.
Antzerkia	Norberaren adierazkortasuna mugaraino eramaten saiatuko gara diziplina honekin, gainera, sormena garatzeko ez ezik, rol eta paper ezberdinak interpretatzean eta norberarentzako hartzean, esperimazioari utziko diogu bidea.
Pintura, arkitektura eta eskultura	Artearen hiru dimentsio nagusiak elkar batzea interesgarria litzateke ikaskuntza prozesuko diziplinen banatzearen kontra altxatzeko, izan ere, hiru alor horien elkarrekin gauza liluragarriak egin zitezkeen. Azken finean, edozein eraikin kolorerik gabe, edota maisu obra bat hori erakutsia izateko leku aproposik gabe, ez litzateke berdina izango, beraz, hauen hiruren elkar batzea hartuko da kontuan alor bakar bezala.
Argazkigintza	Naturarekin erlazionatzeko helburua izango du, eskolako lorategietan agon daitezkeen landare, intsektu eta animaliak ez ezik, inguruko parkeetara aterako lirateke ikasleak ahalik eta argazkirik politenak ateratzeko eta amaieran bakoitzak aukeratuko luke bere gustukoena erakustaldi bat egiteko eskolan eta komunitate osoak ikusi ahal izateko.
Asteko arazoa	Ariketa honekin, pentsamendu dibergentea sustatu nahi da logikari aplikatuta. Astero behin, problema bat proposatuko zaie ikasleei, batzuetan konnotazio matematikoekin, beste batzuetan gehiago asmakizunei lotuta. Hauek, taldeka egonda, problema ebaztera ailegatu behar dute, noski talde bakoitzak bide ezberdinak eraiki beharko dituelarik taldekideen ideien arteko interakzioen eta loturen bidez.

2. Taula. Jorratuko diren arloak.

Horrela, aipatutako jarduerak klaseko ordutegian bakoitzak bere garapenerako beharko duen denboraren atal proportzionala izatera pasatuko du; eta ikasgai

tradizionalak, curriculumean agertzen direnak (Natura, Gizarte eta Kultura Ingurunearen Ezaguera; Arte Hezkuntza; Gorputz Hezkuntza; Hizkuntzak; Matematika; Herritartasunerako eta Giza Eskubideetarako Hezkuntza) ez dira ordezkaturiko baizik eta beste izendapen batekin landuko direla, motibagarriagoa eta ez hain zaitua eta banatua. Metodologia hau aztertuz gero, erdiko puntu bat da, nire ustez, proiektuen metodologiaren eta ikasgaien betiko antolaketaren artean.

e) Proiektuaren ebaluazioa

Ebaluazioaren jarraipena, bere aldetik, egunerokoa izango da. Horretarako, ume bakoitzak grafiko pertsonal bat izango du, non beheko aldean egunak agertuko diren eta ezker aldean, berriz, zenbakiak batetik bestera. Horrela, egunero etxera joan baino lehen, ume bakoitzak egun horretan bere burua ebaluatzeko aukera izango du ondorengo 4 galderak eginez: Lan handia egin dut? Inspiratuta egon naiz? Taldeari lagundu diot? Motibatuta egon naiz?

1. Lanaren Garapena

Zehaztutako metodologia honetan, gai bat emango da abiapuntutzat, horrela, ikasleek erreferente bat izan dezaten haien lana burutzeko orduan, hots, gaia abiapuntua izango da jarduera guztiei lotura emanaz. Kasu honetan aukeratu dudana gaia, **Espazioa** izan da.

Zergatik? Hasteko, nire ekintza-jarduera aurrera eramateko, interpretazio ezberdinak iradokitzen dituen gai bat behar dudalako, non hitz gakoa esanahi bakar batean geratzen ez den. Horregatik, umei espazioa zer den galdetzerakoan, bakoitzak gauza desberdin bat erantzutea nahi nuke.

Ilido beretik, sormenaz ari garela eta, marko teorikoan ikusi ahal izan dugun moduan eskola honen usurpatzaile moduan kontsidera daitekeenez, froga batzuk egin dituz praktikan egon naizen eskolan. Izan ere, ziklo berdinean egonda, 3. eta 4. mailako ikasleei galdetu diet ea beraietzako espazioa zer den, eta nagusiagoen kasuan erantzunak oso antzekoak ziren bitartean, txikitxoei galdetuta, hainbat eta hainbat erantzun desberdin atera dira.

Zertarako? Hortaz, nire helburua izango da, ikasgelan gai bat jorratzerakoan, umeengandik abiatzea, zentzu esanguratsuenean. Hau da, kasu honetan espazioaren definizioa eman baino lehen, haiei galdetzea zer uste duten hori dela. Horrekin ekidin nahi duguna da, ikasleak guk ezarritako norabidean ez sartzea eta ez egitea ezikusiarena 20 ikaslek haien aldetik izan ditzaketan interpretazio multzoarekin.

Hori dela eta, nire proiekturako, gai abstraktu (ez konkretu, askotan gauza abstraktuak nahi gabe gauza konkretutan bihurtzen baititugu) baten inguruan galdetuko diet ikasleei, eta hauen erantzunen arabera, klasea azpitaldeetan banatuko dut zenbait jarduera aurrera eramateko orduan. Horrela, ikasle bakoitzak bere interpretazioaren arabera landuko du proposatzen zaion gaia, aurre ideia eta iritzi guzti-guztiak errespetatzen direlarik inolako inposiziorik gabe.

Nola? Behin gaia zein izango den finkatuta, ikasle ezberdinak aukeratu ditut eskolako tutoretza gela batean grabatzeko, non banan-banan sartu diren hurrengo galderari erantzuteko “zer da zuretzat espazioa?” Bideoetan ikus daitekeenez, lehen esan bezala, erantzunak anitzak eta guztiz desberdinak izan dira: “Nire amamaren etxea da espazio gehien duena”, “gauzak zintzilikatzeko lekua”, “grabitate dagoen lekua”, etab.

Ikasleak aukeratzeko baldintzak honako hauek izan dira: Lehenik eta behin, eskola berdineko umeak izan dira guztiak, haietako denek baimena daukatelarik holako bideoetan agertzeko. Horrez gain, Lehen Hezkuntzako 2. ziklokoak izan dira, horretan bi Practicum garatu ondoren konturatu naizelako izugarritzko aldaketa ematen dela 3. mailatik 4. era pasatzerakoan eta trantsizio horretan barneratu nahi nukeelako.

Ezaugarri horien barruan egindako lagina nahiko zorizkoa izan bada ere, 2014-2015 ikasturteko 3D2 eta 4D1 ikasgeletan zentratu naiz, lehenengoan nire lehenengo praktikak garatu nituelako, eta bigarreanean, berriz, nire azkenekoak; beraz, konfiantza handiagoa daukat ume hauekin, eta haiek eroso egon daitezela aukeraketa faktore bezala ezarri dut umea ezagutzearena.

1- Sarrera

Proiektua hiru hilabetekoa planteatuko da, eta nahiz eta ikasturteko edozein etapa egokia izan lan honetarako, kasu honetan Gabonetatik bueltan egitea erabaki dut. Izan ere, eskolako emanaldietarako tartea behar izango dugu, eta lehenengo oporretan

tarte hori Gabonei eskaintzen zaie ia osotasunean. Gainera, ikasleek, lehenengo ebaluazioaren ondoren prestakuntza maila handiagoa izan dezaketela uste dut kurtso hasieran baino. Beraz, aste santuko oporraldia hasi baino lehen bukatzea estimatuko da, hau da, urtarrilaren 8tik hasita, martxoaren 30erarte, gutxi gora behera eta urteko jaien kokapenaren arabera.

Bilboko eskola publiko honetan aritu naizenez, Txurdinagako auzoan kokatzen dena, hauxe bihurtuko dut nire proiekturako espazioa, eskolaren ezaugarriak eranskinetan aurki daitezkeelarik. (8. Eranskina). Lehen Hezkuntzan egiteko pentsatua egoteaz gain, 2. zikloko 3. mailan eramango da proiektu hau aurrera. Izan ere, behaketa egin ondoren, sormenaren inguruko proiektua egiteko momentu aproposena iruditzen zait etapa hau; horren arrazoia izango litzateke 4. mailako ikasleek gauzen inguruko aurrezagutzak nahiko finkatuta dituztela aurreko kurtsoarekin alderatuz, beraz, lehen esan bezala, trantsizio horretan eragin nahiko nuke horrelako emaitzak ez emateko eta umeek era heterogeneoan interpretatzen eta eratzten jarraitzeko.

Erabiliko den metodologia, lanaren aurreko atalean azaldutakoa izango da, baina honi gai bat gehituko zaiolarik abiapuntutzat, lehen esan bezala, espazioa izango dena. Honen aukeraketarako ikerkuntza fase bat egon da, non umeekin eginiko interakzio baten ostean, hurrengo ekintzak erabaki diren.

Ikerkuntza fasea garatu ondoren, espazioaren interpretazioaren inguruan, hiru erantzun eredu nagusitu dira ikasleen artean: kanpo espazioa, leku ezberdinak eta egitura baten barruan dagoen hutsunea. Beraz, klasea hiru ikuspegi horietan banatuko dugu, bakoitzean helburu, gaitasun eta eduki multzo ezberdinak egongo direlarik eta horrela guztien aurreiritziak errespetatuko direlarik.

Dena den, prozesuaren erdian ezuste bat jasoko dute ikasleek, metodologiak berdina izaten jarraituko duen bitartean, abiapuntua eta oinarria zeharo aldatuko dizkiegularik. Era horretan, orain arte ikasi dutenari beste fokatzeko bat eman beharko diote, guztiek gainerakoek ezagutzak behar izango dituztelarik, horiek konpartituz eta sormenaren ekimena muturrera eramatea eskatuko zaielarik, azkenean jatorri desberdinetan eratutako ideia guztiak haien artean lotuz. Hau da, taldeak nahasiko ditugu interpretazio bakar batean ez gelditzeko eta bakoitzak hiru hilabetearen erdira arte ikasi duena taldekide berriekin konpartitzeko, eta horrela, ezagutzak elkartrukatzu

aurreko metodologiaren arabera zehaztuko diren emanaldiak eta lanak iturri aniztasunarekin aurrera eraman ahal izateko.

2- Planteamendua

Gaia argi geratu ostean, praktikara jo dezakegu, horretarako, klaseko lehenengo astean zehar ikasleen interpretazioak zeintzuk diren jakiteko banaka jarrita orri zuri bat banatuko diegu ondorengo galderarekin “Zer da zuretzat espazioa? Nahi duzun eran azaldu, marraztu edo gauza biak egin nahi izanez gero. Arau bakarra dago: ez kopiatu inori, zure erantzuna edozein izanda ere, ondo egongo da.” Ondoren, irakasleak, erantzunak batuko lituzke eta ikasleek ulertzen duten interpretazioaren arabera elkartu, bakoitzak espazioaren interpretazio horren inguruko zenbait eduki jorratzeko.

Guztira, 20 ikasle dira, horietatik 8k **kanpo espazioa** interpretatu dute, 6k **leku ezberdinak** eta beste 6k **egitura baten barruko hutsunea**. Beraz, lehenengo gauza, horiek batzea izango da, ondoren, taldearentzako izen bat erabakitzea, eta azkenik, helburuak, gaitasunak, edukiak (kontzeptualak, prozedurazkoak eta jarrerazkoak) eta ebaluazio irizpideak adostea, dena talde moduan erabakiko dena. (9. Eranskina: Irakaskuntza-plangintza, ezagutzaren arloan. 42-43. orr)

3- Prozesua

Planteamendua behin ezarrita dagoela, goazen gai hau aurretik ezarritako metodologiarekin elkartzera. Izan ere, hiru hilabeteak bi fasetan banatuko ditugu: lehenengoa, azaldu berri dugun planteamendua jarraituz ezagutza lantzerantz bideratuko dena, eta bigarrena, sormenaren lantzeari zuzenduko duguna.

Prozesuan, ikas portafolioetan bezala, ikasleen aurrerakuntza prozesu bat nabarmendu nahi da, horretarako, lehenik eta behin ezagutzaren arloa jorratuko dugularik, gerora ekintzaren arlora igaroko garelarik, portafolioetan ez bezala, proiektu honetan praktikari izugarritzko garrantzia emango baitzaio.

a) Ezagutzaren arloa:

Esan bezala, alor honetan, ikasle bakoitza gaiaren interpretazio berezi bat daukan talde batean egongo da sartuta, horretan “espezialistak” izateko ikaskuntza prozesu bat jarraitzen ari direlarik, eguneroko ikasgaietan arituz eta bere azpi gaien trebatuz.

Betiere hasierako zazpi faseak errespetatzen direlarik ikasgai horietako edozein saio aurrera eramaterakoan. Ikasgai horiek hurrengoak izango dira:

- Literatura: Arlo honetan taldeak biografia eta iturri ezberdinak bilatu beharko ditu (espazioko atlasak edo entziklopediak, interneteko orrialdeak edo bloggak, artikuluak, ipuinak, komikiak, etab.) beraiek arakatzeko eta interesatzen zaien informazioarekin geratzeko, lehenago ezarritako helburuei begira. Dena den, prozesuan zehar helburu horiek hedatu daitezke haien interesekoa den beste edozein puntu tratatuz. Adibideak: *Munduko Atlasak*, *Espazioko Lapurrak* eta *Txurdinagako higiezinen agentziako katalogoa*.

- Zinema: Pelikula zerranda bat garatuko dute eta haiei buruz hitz egingo dute, etxeetan haien kabuz kideek aipatutako eta ikusi ez dituzten horiek ikusten, etab. Gerora, aukeraketa horren berri emango dute arlo honetarako eratutako klaseko bloggean “Nahaski Marrazki”.³ Azkenik, “ikasgai” hau tokatzen den hiruhilabeteko erdiko asteetan, talde bakoitzean aukeratu den pelikula bat ikusiko dugu klasean denon artean. Adibideak: *Men In Black II*, *Las Crónicas de Narnia* eta *La Vuelta al Mundo en 80 días*.

- Musika eta dantza: Bakoitzaren azpi gaiarekin lotutako abestiak, koreografiak eta mugimendua iradokitzen duten gauzak bilatuko dituzte, horiek ikasi eta hiru hilabeteen lehenengo asteetan zehar entseguak egingo dituzte horietako bat aukeratzeko eta ikasgai horretako orduetan, hiru hilabeteko erdian gelakideei erakusteko. Dena den, abestiaren aukeraketa egiteko baldintzarik ez da egongo, hau da, agian kantak ez du gaiarekin zerikusirik baina taldearen izena bai eta horregatik aukeratu dute, azkenean gaia aitzakia bat da ikasleen garapenaren atal guztiak osatzeko. Gainera, abesti horietako batzuk ingelesez aukeratzen badituzte, iturri gehiago izatearren, letra itzultzen duten bitartean Atzerriko Hizkuntzako edukiak

³ Interneten eskuragarri. Lehen Hezkuntzako Graduan 2. mailan IKT ikasgairako nigatik diseinatutako blogg-a da, non ikasgai bakoitzerako pelikula sorta bat gomendatzen eta batzuetan zintzilikatzen den, pelikulen arteko botaketa egitea eta baita komentarioak idaztea ahalbidetzen duena. <http://nahaski-marrazki.blogspot.com.es/>

jorratzen arituko lirateke. Adibideak: *Ariana Grande - Break Free*,⁴ *Huecco – Pa' Mi Mulata*⁵ eta *The 5th Dimension – Age of Aquarius*.⁶

- Antzerkia: Atal hau da abstraktuenetariko bat, horregatik pixka bat zehaztera goaz. Hasteko, taldekide bakoitzak ikasi behar diren edukietako bat aukeratuko du eta izaera bat emango dio, nahi dituen ezaugarriak atxikituz. Orduan, taldekide guztien arteko interakzioa bermatzen duen egoera bat asmatu behar dute, non eduki desberdinak, izaki bizidun baten izaera zehatz bat hartuta, elkarreaginean egongo diren egoera barregarri, triste, akziozkoa ... eratuz. Ariketa hau ematen duena baino konplexugoa da, izan ere, norberaren lanak zein taldeko lanak izugarritzko garrantzia hartzen dute. Adibideak: *Hondartza, basamortua eta jolas parkea elkartzen dira eta triste daude mendia bezain garaiak izan nahi dutelako, orduan laborategi handi batera doaz itxuraz aldatzeko; Lurra Halley Komerekin maitemintzen da baina oso gutxitan ikusten du; eta etxe handiak etxe txikitxoarekin sartzen dira tamaina dela eta.*

- Pintura, arkitektura eta eskultura: Talde bakoitzak, pintura, maketa edo eskultura bat egin beharko du, non haien gaia jorratzea izango den baldintza bakarra, nahi dituzten eta eskolan eskuragarri dauden baliabide guztiak askatasun osoz erabili ditzaketelarik. Adibideak: *Eguzki - Sistemaren maketa bat, munduko zazpi gauza liluragarrien eskultura multzoa eta auzoko maparen horma irudia.*

- Argazkigintza: Metodologian esan bezala, naturarekin harremanetan egoteko atala da hau. Talde bakoitzak bere gaiarekin zerikusia duen naturako alorren bat modelotzat hartuta argazki bikainenak egiten saiatu behar dira. Ondoren, ikaskideen artean politenak bozkatzuz eta 1.,2., eta 3. postuak aukeratuz klaseko kortxoan horien anpliazioa inprimatzeko eta denon bistan egoteko. (Hiru saridunak talde bakoitzekoak izaten ahaleginduko gara). Adibideak: *Konstelazioak edo zeruko forma arraroak, egunsenti eta iluntzeak leku desberdinetatik harrapatuak, eta intsektuak izaki erraldoi moduan edo gauza handiak txikituta ikusten diren argazkiak.*

- Asteko arazoa: Talde bakoitzari bere gaiarekin lotutako enigma bat proposatuko zaio astean zehar ebazteko. Zailegia egiten bazaie pistaren bat eman

⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=L8eRzOYhLuw>

⁵ https://www.youtube.com/watch?v=4_J13Msso8w

⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=kjxSCAalsBE>

ahalko zaie, baina kontua da errazegia ez egitea haien potentziala mugara eraman dezaten. Adibideak: *Zenbat tardatuko du espazio ontzi batek Neptunotik Lurrara, lehenagoz Jupiterretik pasatzen bada eta horko egun bat ematen badu bertan?; zein da munduan espazio bakarra itsasoko ura sutan dagoena? eta nola sartuko zenituzke 100 elefante metro karratu bateko espazioan?*

b) Sormena eta ekimenaren arloa:

Azkenik, ezagutza berrien munduan trebatu diren espezialistak eratu ondoren, taldeak nahastuko ditugu. Zoriz, 20 ikasleak nahastuko ditugu beste hiru talde berri osatzeko, non aurreko hiru espezialitateetako kide kopuru antzekoa egotea saiatuko garen; aurreko prozesuan ikasitakoa elkarlanean erabiltzea izango baita arlo honetako helburuetako bat. Jada ez dute gai bakar batean zentratu behar, baizik eta azpi gai guztiak osotasunean ikusi eta horien inguruan sorkuntzak eratu.

Gainera, aurretik ezarrituta zeuzkaten taldeak, ideiak eta ezagutzak deseginda ikustean berriro zerotik hasteko, erronka berri batean sartzen ari direla ikusiko dute, azken finean hori baita hezkuntzaren eta baita sormenaren baldintza nagusia, etengabeko erronkan aritzea. Horrez gain, oraingoan haiei egokituko zaie gainerakoei txunditzea metodologian aipatutako faseek indarrean dihardutelarik.

Ezagutzaren arloan bezala, honetan ere, taldeen izena adostuko dute, hala eta guztiz ere, ez da egongo talde bakoitzarekiko helburu, gaitasun, eduki edo ebaluazio irizpiderik, baizik eta guztiek izango dituztela helburu, gaitasun, eduki eta ebaluazio irizpide berdinak. (10. Eranskina: Irakaskuntza-plangintza, sormenaren arloan. 44. orr).

- **Literatura:** Atal honen eginkizun sortzailea izango da istorio bat sortzea, eskuz, ordenagailuz, ahoz, grabazioz, marrazki bitartez ... nahi duten bidea aukeratzu eta prozesua mugatu barik.

- **Zinema:** Ezagutzaren arlo ezberdinak pelikulen bitartez jorratzeaz gain, ikasleek pelikula bat sortu eta grabatu beharko dute, edozein bide erabiliz, kamera, mugikorra, mikrofonoak, programak, etab. Horretarako helburu bat finkatuko delarik: sentimenduren bat adieraztea, sentimendu hori edo horiek eta nahi duten moduan tratatuz. Grabaketaren luzera eta gainerako aspektuak proiektuan bertan adostuko dira ikasleekin.

- Musika eta dantza: Barruko sentsazioak azaleratzeaz gain, ikasleek musikal bat prestatu beharko dute, proiekturako aukeratzen den gaia erreferentziatzat hartuz eta azpi gai bat asmatuz. Egindako lana, eskolako aretoa erabiliz eta kurtso amaieran, aste santuko oporrak, Gabonetakoak edota edozein festa aprobetxatuz gainerako ikasle, irakasle eta familiei erakutsiko litzateke. Bertan agertuko dira haiek asmatutako abestiak eta dantzak, horiek existitzen ziren abesti birmoldatuak izan daitezkeelarik.

- Antzerkia: Saio bateko luzapena izango duen nahi duten obra asma ditzaten izango da atal honetako eginkizuna. Horretarako, literaturara jo dezakete, ezagutzen duten istorio baten kontakizuna aurkeztu dezakete eta noski, antzezpen propio bat asmatu dezakete; eszenatokia ikasgela bera, gimnasioa edota eskolako aretoa izan daitezkeelarik.

- Pintura, arkitektura eta eskultura: Atal honetan egin beharko den lan sortzailea maketa baten eraikuntza eta lanketa izango da, hiru arte mota horiek elkarrekin erabiliz eta nahi den moduan konbinatuz, hau edozein eratakoa izan daitekeelarik (espazio bat, izakiren bat, sistema bat, etab.)

- Argazkigintza: Collage bat sortu beharko dute. Honek 6 argazki zein 600 izan ditzake, irudi bakarra sortzeko asmoa zein irudi ezberdinak konbinatzekoa. Kontua da gizartearen ezaugarri bat islatu behar dutela eta hori ikaskideen aurrean aurkeztu murala baliabide bezala aurrean daukatelarik.

- Asteko arazoa: Orain beraiei tokatzen zaie asmakizun zailak proposatzea, baina oraingoan, talde bakoitzaren burutazioa hurrengo taldeari aurkeztuko dio. Horrela, 1.taldeak 2.taldeari problema bat jarriko dio, 2.ak 3.ari eta azken honek 1.ari, ondoren, norabidea aldatuko diegularik, guztiek guztiei ahaikatzeko.

Ebaluazioari begira, irakaslearen irizpideak ez ezik (taulan agertzen direnak) aipatu beharra dago egunero ikasleek metodologian aipatutako grafikoa egin beharko dutela etxera joan baino lehen.

Prozesu honetan ez dut adibiderik aipatuko, izan ere, ez da irakasleak berez gidatzen duen prozesu bat, aurrekoan ez bezala. Atal honetan irakaslea laguntzaile moduan baino ez da ibiliko, beraz, honetatik sortzen diren ikasleen sorkuntza lan guztiak,

milaka eredu ezberdinetakoak izan litezkeenak, ezin litezke aurreikusi, sormena horrelakoa baita, aurreikustezina.

2. Emaitzak eta Ondorioak

Proiektu berri honen emaitzak bi norabidetatik hedatzen direla esan daiteke. Alde batetik, ezagutzaren arloari dagokionez, ikasleek curriculumean azaltzen diren edukiak eta konpetentziak bereganatu dituzte, baita ezartzen diren helburuak ere, amaierako ebaluazio irizpideak ezarri direlarik eta horiek arrakastaz gaindituz. Beste aldetik, aurreko ezagutzak eta gaitasunak bereganatzeko erabili den metodologiari erreparatuz, proiektu berritzaile bat erabili da, non umeez era sortzaile batean aplikatu duten aurreko alderdian era dinamikoan barneratutako ezagutza multzoa, eguneroko erronkei aurre eginez, haien sorkuntza propioak eraikitzeko.

Gaurko eskolak antzinako gizarte baten irizpideen arabera funtzionatzen jarraitzen du, eremu gehienetan. Baina gizaki berriak gara, gizarte berri bat eraiki dutenak eta hori etengabe aldatzen ari direnak. Hortaz, eskola aldaketari moldatu behar dugu, ezin baitugu ikasleak industria garaiko exijentzia batzuen azpian hezi, krisi garai honetan bestelako ezaugarri guztiz desberdinak nagusitzen direnean. Izan ere, bizitza akademiko oparoa izateak ez du esan nahi gaurko gizartean bizi baldintza hobekak edukitzea, beraz, ondorengo galdera planteatu beharko genukeela uste dut: badira ezagutzak gaur egun eskatzen ari dena? Argi dago prestakuntza maila bat beharrezkoa dela edozein eginkizunetan, hala ere, horrek ez badu bermatzen etorkizun oparo bat, beste helburu edo oinarri batzuk jazarri beharko ditugu.

Testuinguru horretan agertzen zaigu berrikuntzarako, ekimenerako eta ideia berrietarako aroa. Gaur egungo gizartean baloratuko dena ez da merkatu mota guztiak ezagutzea, baizik eta horiek kontuan izanda aurrera egingo duen merkatu berri bat sortzea, horretarako gaurko egunerokoak aurkezten dizkigun erronkei aurre egiten jakin behar dugu, baina nola gaindituko ditugu erronka berri horiek eskolak ez bagaitu horretarako prestatzen?

Lan honetan aurkeztutako proiektua pentsaera horretan mugitzen diren beste ekimen saiakera horietako bat baino ez da izan, milaka aukera existitzen direlarik, paradigma pasibo hori gaingaituz, ikasleen jarrera ekintzailea sustatzeko. Nire ustez, oraindik bide luzea daukagu egiteko sormenak eskolan behar duen lekua hartzeko bidai horretan, hala eta guztiz ere, ez nintzen irakaskuntzan sartuko ezta horrelako lana egingo ere, pentsatuko ez banu posiblea dela aldaketa hori lortzea.

Argi dago aldaketa ez dela egun batetik bestera emango, baina jada abian daude hainbat proiektu eta programa ekintzaileak auzi hau tratatzen ari direnak, hala nola, Montessori metodoa,⁷ Waldorf Eskolak⁸ edota gurengandik hain hurbil daukagun Amara Berri Sistema.⁹

Beraz, badaude pertsona taldeak, entitate taldeak eta baita hezkuntza arloko mugimendu taldeak ere, aldaketa hau gauzatzeko prest eta irekita daudenak, ni lehenengoa izanik. Horretarako ezin da inoiz faltatu gogoia, horrek garmatzalako motibaziora, hots, mundua mugiarazten duen motorra, eta zuk eragiten baduzu aldaketa bat, zure inguruko mundua alda daiteke. Izan ere, egina eman ziguten bakarria inguratzen gaituzten gauza fisikoen multzoa da, natura bera, materiala dena, eta hori ere gure nahiera erabiltzeko aukera dugu, ezarpenetatik at eta aurre ideietatik kanpo. Goaz baliabide berriak eratzera, sortu dezagun gure Hezkuntza Sistema propioa gure ezaugarrietara moldatzen dena, molda dezagun Hezkuntza bera.

⁷ XX. mendearen hasieran Maria Montessori mediku italiarrak abian jarri zuen pedagogia zientifikoa da, non giroaren garrantzia, umeen arteko ezberdintasunak eta ikasleen ezaugarri psikologikoak hartzen diren abiapuntu garrantzitsuenentzat. "*Nadie puede ser libre a menos que sea independiente*" Maria Montessori.

⁸ 1919. urtean Waldorf-Astoria de Stuttgart izeneko Alemaniako zigarro fabrika batean Rudolf Steinerrengatik garatutako pedagogia da, non ikasle bakoitzaren heltze prozesua errespetatzen den honen adimena, sensibilizazio artistikoa eta borondatea orekatuz eta ustiatuz eta horrela bizitzako erronketarako prestatuz. "*Desarrollamos la enseñanza en función del desarrollo de cada niño, tenemos en cuenta la evolución y aplicamos los contenidos de las materias en función de esta evolución.*" Antonio Malagón

⁹ 1979tik Euskadin existitzen den zentro sare bateko sistema propioa da, Loli Anaut-engatik sustatutakoa eta azterketak ukatzen, etxeko lanak ia zeharo baztertzen eta ikasgelako ikaskuntza testuinguruetan antolatzen duena; non ikaslea ezagutza jasotzailea izatetik ikaskuntzaren ardatza izatera igarotzen den. "*Lo importante no es lo que aprendan sino la persona*" Gorosmendi.

3. Erreferentzia Bibliografikoak

- Adams, J.L. (1976). *Conceptual Blockbusting*. AEB: San Francisco.
- Alsina, C. (2007). *Matemática e imaginación*. Puerto de la Cruz, Tenerife. *UNIÓN* (Revista Iberoamericana de Educación Matemática), 11. alea. 2015-03-12an berreskuratua, link honetatik: http://www.fisem.org/www/union/revistas/2007/11/Union_011.pdf
- Ausubel, D.P., Novack, J.D. & Hanesian, H. (1983). *Psicología Educativa*. Mexiko: Trillas.
- Corte Ríos, M. (2013). Majo Producciones. *Inteligencia Creadora. Arte y Creatividad en la Educación*. *Espaciopedagogico.com*. Trillas argitaletxea. 2015 an berreskuratua, link honetatik: <http://www.espaciologopedico.com/tienda/prod/8414/inteligencia-creadora-arte-y-creatividad-en-la-educacion.html>
- Einstein, A. (1987). *Cómo veo el mundo*. Buenos Aires.
- Eisner, W. (1995). *Educación la visión Artística: Estudios empíricos sobre aprendizaje artístico*. Bartzelona: Paidós.
- Gardner, H. (1995). *Inteligencias múltiples: La teoría en la práctica*. Bartzelona: Paidós.
- Guildford, J.P. (1950/1980). *La Creatividad*. Madril: Narcea, 19-34.
- Henry, J. (1994). *Teaching through Projects*. Londres: Kogan Page.
- Hernández, F. (1995). *La historia de la educación artística. Recuperar la memoria para comprender y transformar el presente, en I Jornades sobre la historia de Educació artística*. Arte Ederretako Fakultatea, Bartzelonan.
- Jimenez, L., Aguirre, I. & Pimentel, L. (Coords.) (2003). *Educación artística, cultura y ciudadanía*. OEI (Organización de Estados Iberoamericanos). Madril: Fundación Santillana. 2015-02-3an berreskuratua, link honetatik: <http://www.oei.es/metas2021/EDART2.pdf>
- Laing, R.D. (1970). *Knots*. Britania Handia: Penguin.
- Matussek, P. (1997). *La Creatividad, Desde una Perspectiva Psicodinámica*. Psikologiako Liburutegia. Bartzelona: Herder.
- Parnes, S. J. et al. (1977). *Guide to creative action*. New York: Scribner's sons.
- Robinson, K. (2006a). *Las escuelas matan la creatividad TED*. Hitzaldia. 2015-03-22an berreskuratua, link honetatik: <https://www.youtube.com/watch?t=118&v=nPB-41q97zg>
- Robinson, K. (2011b). *Cambiando paradigmas*. Redes, 89.zb. 2015-03-22an berreskuratua, link honetatik: <https://www.youtube.com/watch?v=fkBzLIYlc64>
- Robinson, K. (2011c). *Los secretos de la creatividad*. Redes (Nº 89). Elkarrizketa. 2015-03-22an berreskuratua, link honetatik: <https://www.youtube.com/watch?v=TOHaSdZfwP4>
- Sanz de Acedo, M.L. (2000). *GARDNER, Howard. Adimen anitzen teoria: Hezkuntza jomuga (I)*. NUP, Psikologia eta Pedagogia Departamentua. *HIK HASI*. 51. alea.
- Torre, S. de la & Barrios O. (2000). *Estrategias didácticas innovadoras y creativas*. Bartzelona: Octaedro, 108-128.
- Torre, S. de la & Violant, V. (2003). *Estrategias Creativas en la Enseñanza Universitaria*. Bartzelona: Labor S.A.
- Touraine, A. (1969). *La sociedad post-industrial*. Frantzia, Nanterre: Ariel.
- Watson, J.B. (1961). *El conductismo: La batalla del conductismo: exposición y discusión*. Buenos Aires: Paidós.
- Weisberg, R. (1989). *Creatividad, el genio y otros mitos*. Temple University.
- Wiener, N. (1981). *Hacia el año 2.000. Muy Interesante*, 4. alea.
- Arautegia:** Eusko Jaurlaritza. EAEko Hezkuntza Sistemaren Hezkuntza, Unibertsitate eta Ikerketa Saila. (2007). *Oinarritzko Gaitasunak*. Berritzegune Nagusia. Euskal Autonomia Erkidegoan. 2015-04-04an berreskuratua, link honetatik: http://www.hezkuntza.ejgv.euskadi.eus/r43-2459/eu/contenidos/informacion/dig_publicaciones_innovacion/eu_curricul/adjuntos/14_curriculum_competencias_300/300002e_Pub_BN_Competencias_Basicas_e.pdf

*“En tiempos de crisis, solo la imaginación es más poderosa que el conocimiento”
Albert Einstein*