



Universidad Euskal Herriko
del País Vasco Unibertsitatea
ESCUELA UNIVERSITARIA DE MAGISTERIO DE BILBAO
BILBOKO IRAKASLEEN UNIBERTSITATE ESKOLA

Gradu Amaierako Lana

HAUR HEZKUNTZAKO GRADUA

2014/2015 ikasturtea

JOKO SORTZAILEA HAUR HEZKUNTZAN.

**DBH-ko Marrazketa Teknikoko ikasleek, prozesu sortzailearen bidez
sortutako Haur Hezkuntzarako jokia**

Egilea: Leire Jiménez Litago

Zuzendaria: Lourdes Cilleruelo Gutierrez

Leioan, 2015eko ekainaren 1ean

EGILEAREN ONIRITZIA

TUTOREAREN ONIRITZIA

AURKIBIDEA

Sarrera.....	4
1. Esparru teorikoa eta kontzeptuala: aurrekariak eta egungo egoera.....	5
1.1. Sormenaren definizioa.....	6
1.2. Hezkuntza sortzailea.....	8
1.3. Hezkuntza sortzailearen lau elementuak.....	9
1.3.1. Subjektua.....	9
1.3.2. Prozesua.....	10
1.3.3. Emaitza.....	12
1.3.4. Testuingurua.....	13
1.4. Joko sortzailea.....	14
2. Metodologia.....	15
3. Lanaren garapena eta esku hartzea: <i>Formak</i> jokia.....	16
3.1. Simetria bidezko jokoaren ebaluazioa.....	17
3.2. 2014-2015 ikasturterako proposamena: Somena indartuz.....	18
4. Emaitzak	23
5. Ondorioak.....	25
6. Erreferentzia bibliografikoak.....	26

ERANSKINAK

JOKO SORTZAILEA HAUR HEZKUNTZAN. DBH-ko Marrazketa Teknikoko ikasleek, prozesu sortzailearen bidez sortutako Haur Hezkuntzarako jokia

Leire Jimenez Litago

UPV/EHU

Lan honen ikerkuntza gaia sormena da. Ibilbide honetan, sormena ardatz eta oinarri hartuz, DBH-ko Marrazketa Teknikoko ikasleek Haur Hezkuntzako umeentzat bideratutako *Formak* jokia asmatu dute. Bi erronka nagusi izan ditu lan honek: alde batetik, DBH-ko ikasleekin batera, aholkulari lanak eginez, jokia eraikitzeke prozesu sortzaile bat aurrera eramatea. Bestetik, HH-ko umeentzat joko sortzaile bat formulatzea. Joko honen helburu nagusia pertsona guztiengan existitzen den sormen gaitasuna bultzatzea, sustatzea eta garatzea izan delarik. Bidean azaldu diren erronkei aurre egin eta konponbidea topatzerako orduan, egilearen Haur zein Bigarren hezkuntzako hezitzaile perfil bikoitza ezinbesteko tresna izan da. Ikuspuntu bikoitz honek, sormenaren txertatzea hezkuntzako fase bakoitzari egokitzea ahalbidetu du, hezkuntza prozesu globala dela argi izanik.

Sormena, Hezkuntza sortzailea, joko sortzailea, Bloomen Taxonomia, lan kooperatiboa

Este trabajo tiene como tema de estudio la creatividad. En este recorrido, teniendo como eje y base la creatividad, los estudiantes de Dibujo Técnico de la ESO han inventado el juego llamado *Formas* dirigido al alumnado de Educación Infantil. A lo largo de este trabajo han surgido dos grandes retos: por un lado, realizando trabajos de asesoramiento, llevar a delante un proceso creativo con el alumnado de la ESO, para poder crear un juego. Por otro lado, la formulación de un juego creativo para el alumnado de Educación Infantil. El objetivo principal de este juego ha sido promover, fomentar y desarrollar la capacidad creadora que en toda persona existe. El doble perfil de la autora como educadora Infantil y de Secundaria han sido una herramienta indispensable para el afrontamiento y resolución de los retos surgidos a lo largo del proceso. Más aún, a la hora de adecuar la inserción de la creatividad a cada fase educativa teniendo en mente que la educación es un proceso global.

Creatividad, Educación creadora, juego creativo, Taxonomia de Bloom, trabajo cooperativo

This work is themed studio creativity. On this tour based on creativity, secondary school students of technical drawing have invented the game called Forms aimed at students in kindergarten. Throughout this work there have been two major challenges: firstly, the performing advisory works, with the addition of the creative process with secondary school students to create the type of game mentioned. The second challenge which presents itself was the development of a creative game for students in kindergarten. The primary objective of the game in question aspires to be the promotion, encouragement and the development of the creative potential that resides within every person. The double profile of the author, educator and of the Secondary school Children have been an indispensable tool for coping with and the resolution of the challenges which have arisen throughout the process. Furthermore, when introducing creativity to each stage of the educational process it is vital to bear in mind, that education is a global process.

Creativity, Creative education, Creative game, Bloom's Taxonomy, cooperative work

Sarrera

Haur Hezkuntzako (HH) Gradu Amaierako Lana (GALA) honek sormena du ardatz eta konkretu Lauro ikastolan aurrera eramaten duten proiektu batean oinarritzen da. Gai hau aukeratzearen arrazoi nagusienetako bat, sormenak berak pertsonengan eta jendartean duen botere eraldatzaileaz ohartzea eta honen ideia zabaltzea izan da. Sormenak, gure kultura aberasten du baita gure bizi kalitatea hobetu eta pertsona osoagoetan bihurtzen lagundu ere.

Lauro ikastolako DBH-ko Marrazketa Teknikoko (MT) ikasle taldeak, orain dela bi ikasturtetik hona, HH-Ko ikasleentzako joko bat diseinatu eta aurrera eramaten du. Lan honen bidez, iraganean sortutako jokoek sormena lantzeko egokitasuna duten aztertu eta ebaluatu nahi dut sormenaren presentzia indartzeko asmoz. Ondoren, 2014-2015eko ikasturteko ikasleekin batera elkarlanean arituz, sormena kontuan hartzen duen joko bat sortze bidean lan egin dugu. Beraz, sormena bultzatuko duen joko berri bat sortzea izango da erronka nagusia eta prozesu guzti horretan, Lauro ikastolako MT-ko irakasle eta ikasleekin batera lanean aritu naiz, dinamizatzaile eta aholkulari funtzioak betez.

Lauro ikastolan, Bigarren Hezkuntzako irakasle bezala hiru ikasturtez (2011-2014) lanean aritu ondoren, ikastola hurbiletik ezagutzeko aukera izan dut, baita bertako langileak ere. Guzti horien artean, Plastika eta Marrazketa teknikoko irakaslea den Jon Andoni Gomez dago, zeinek hezkuntzaren inguruan duen ikuspegi kritikoa egunerokotasunean aplikatzen ahalegintzen den. Bera izan zen, 2013-2014ko ikasturte amaieran MT-ko ikasleek HH-ko ikasleentzat sortu zuten jokoak nola martxan jarriko zuten ikustera gonbidatu ninduen.

Beraz, harreman profesionala edukitzeaz gain harreman pertsonal bat ere badut Lauroko MT-ko ikasgaien aurrera eramaten duten proiektuarekin. Honek guztiak eramanean GALAren ikerkuntza arloa Lauroko MT-ko ikasleek sortzen duten HH-rako ikasleentzako jokoak hurbiletik ikertzeraz eta aurtengo jokoak sortzaileagoa bihurtzeraz.

Joko hauei esker, hain banatuak dauden bi etapen arteko hurbilpena posiblea izan dela aipatu beharra dago. Gainera, aurtengo erronka berriarekin, hezitzaile eta irakasle bezala dudana perfil bikoitza azaleratzeko, erakusteko eta praktikan jartzeko

aukera izan dut, joko berriaren diseinuan eta sortze prozesuan parte hartuz. Beraz, lan honek plano bikoitza duela aipatu beharra dago, DBH eta HH-ko etapak kontuan hartu dituelarik.

Amaitzeko, lan honek maila teoriko eta praktikoan izan duen eragin eta ekarpen handia azpimarratu beharra dago. Bai DBH-ko ikasleentzat, beraiek izan baitira joko sortzeko prozesuaren protagonista nagusiak; baita HH-ko ikasleentzat, zeinek sormena lantzeko, garatzeko eta sustatzeko joko batez disfrutatzeke aukera izango duten; eta azkenik lan hau egiteak niri pertsonalki, ikaskuntza handia eskaini dit, ikerkuntza prozesu batean murgiltzeko aukera eskainiz.

1. Esparru teorikoa eta kontzeptuala: aurrekariak eta egungo egoera

Historian atzera begiratzuz gero, konturatzen gara, jendarte eta kultura guztiak aldatuz joan direla. Norabide batean edo bestean izanda ere, garai guztietan transformazioak eman dira. Aldaketa hauen arabera izan dira izendatuak historiako etapa horiek, hala nola, XIX. mendea industrializazio garaia eta XX. mendea informazioaren eta aurrerapen zientifikoaren garaia. XXI. mendea berriz, sormenaren garaia bezala izendatua izan beharko dela pentsatzen dute aditu askok, haien artean Saturnino De la Torre (2006) dagoelarik. Honen arabera, izendapen hau ez da komenentziazko izen bat izango baizik eta beharren arabera sortutakoa. Mende berri honetan aldaketa ugari ematen ari dira, eta batzuk oso modu arin eta bortitzean emanda. Beraz, sortzen ari diren gatazka guzti horiei ideia berritzaileekin aurre egin beharko diegu, sormena guzti honen bultzatzailea izanik. Argi dago, sormena betidanik izan dela aldaketa askoren motore. “En épocas pasadas, cuando una sociedad se encontraba en crisis o necesitaba un empujón para salir del estancamiento, dirigía su atención y recursos al fomento de la creatividad” (Klimenko, 2008: 193). Gaur egun, sormenak paper garrantzitsu bat jokatzen du jendartean. Honek posible egiten du ideia berritzaileak edukitzea, hautabide anitzak planteatzea edota aldaketa zein gatazken aurrean jarrera baikorra izatea.

1.1. Sormenaren definizioa

Lanarekin aurrera jarraitu baino lehen, ezinbestekoa izango da sormena bera kontzeptu bezala definitzea. Horretarako, sormena zer den eta zertarako erabili daitekeen azaltzea garrantzitsua da. Hasteko, sormena hitzaren gaztelerazko oinarri etimologikoa ezagutuko dugu Carevic autorearen eskutik: “la palabra creatividad deriva del latín “*creare*”, la cual está emparentada con “*crecere*”, lo que significa crecer; por lo tanto la palabra creatividad significa “crear de la nada”” (2006: 2).

Sormenaren kontzeptua zerbait zabala eta konplexua da definitzen, hainbat aspektu, sozial, kultural, historiko zein pertsonal edo psikologiko kontuan hartu behar baitira. Pascalek (2005) adierazten duen moduan sormena ez da soilik prozesu mental bat bezala izendatu behar, sormena bera fenomeno bat baita non alde soziala, kulturala zein psikologikoa kontuan hartu behar diren.

Sormena zer den definitzerako orduan, autore esanguratsu askok ideia berdinean kointziditzen dute esanez, sormena pertsona oro duen gaitasun unibertsala dela (Arteaga eta Narváez, 2008). Ikuspegi honen arabera, mendeetan zehar sormenaren inguruan egon den ikuspegi murriztaile eta elitista alde batera uzten da. Atzean utzi nahi den ikuspegi honek, ezinbestean, sormenaren kontzeptuaren gaineko mitoak sortu ditu. Tradizionalki, sormena, pertsona gutxi batzuk zuten ahalmen berezi eta misteriotsu bat bezala ulertua izan da. “La creatividad era una cualidad, o un don, que solamente poseían unos pocos, digamos los genios (...) De ser así, la creatividad no se puede enseñar o desarrollar en la persona. Además este acercamiento veía a la creatividad como elemento individual dejando fuera de consideración procesos grupales o comunitarios” (Arteaga eta Narváez, 2008: 9, 13). Sormenaren inguruan eraiki den beste mito bat, artea eta sormena sinonimo bezala ulertu izana da. Sormena bera bizitzako alderdi guztietan aplikagarria izan daitekeen gaitasun bat bezala ulertu beharrean, soilik artearekin lotuta ikustea izan da akatsa. Baina, sormenaren gaineko jarrera positiboa, aktiboa, parte hartzailea eta inklusiboa lortu nahi bada, azaldutako mito hauek gainditu beharko dira edo beste modu batean esanda, sormenaren kontzeptua desmitifikatu beharko da. (Klimenko, 2008)

Beraz, desmitifikazio honek sormenaren gaineko ideia aldatzen du, pertsona guztiok maila potentzial batean dugun ahalmena dela esanez. Horregatik, testuinguru egoki baten bidez hau landu, sustatu eta garatu daitekeen gaitasuna litzateke. Beti ere pertsona originalagoak, aberatsagoak, malguagoak, inizatibadunak, etab sortuz. Estebanek esaten duen moduan, “como una parte del pensamiento y como capacidad de todo ser humano la creatividad se puede trabajar y potenciar” (Esteban, 2013: 2).

Sormena sustatzea eta lantzea beraz onura handiak ekarri ditzake maila sozial, kultural zein pertsonalean. Eguneroko bizitzan sortu daitezkeen gatazken eta oztopoen aurrean modu eraikitzaile batean erantzuteko tresna baliagarria izan daiteke (Carevic, 2006).

Orain arte esandako guztia, urteak dira maila teoriko batean aditu askoren ustez onartua dagoen ideia dela. Baina, zer gertatzen da sormenaren balioa onartuta, honen erabilgarritasuna maila praktikokoan aplikatu nahi dugunean? Gure jendartea eta hezkuntza sistema ez dagoela prest eraldaketa handiak beregain hartzeko. Nahiz eta sormena etorkizuneko esperantza bezala azaltzen den, azken finean instituzio konformisten aurrean gaude, aldaketak egitea zaila den horretan (Romero, 2010). Horregatik, eraldaketa oinarrietatik eman behar da. Sormena ez da eskoletan txertatu beharreko ikasgai bat izan behar, baizik eta zeharkako modu batean eskola eta hezkuntza sistema osoan txertatu beharreko ikuspegi, metodologia eta ikas-irakasteko zein ebaluatzeko modua baizik. (Innovación y creatividad. ISFTIC, 2009)

2006an Europako parlamentuak ikas-irakaskuntza etengabe bat lortzeko oinarritzko kompetentzien inguruko dokumentua publikatu zuen, Europa mailan erreferentzia marko bat eratuz. Bertan, globalizazioak egungo jendartean duen eragina azaltzen da, jendartea etengabeko aldaketa prozesu arin batean murgildurik egonik. Horregatik, pertsonok aldaketa horietara moldatu beharra dugula azaltzen dute, hezkuntza aldaketa guzti horien motore izan behar delarik. Dokumentuan bertan, sormena modu honetan aipatzen da: “Hay una serie de temas que se aplican a lo largo del marco de referencia y que intervienen en las ocho competencias clave: el pensamiento crítico, la creatividad, la capacidad de iniciativa, la resolución de problemas, la evaluación del riesgo, la toma de decisiones y la gestión constructiva de

los sentimientos” (Parlamento Europeo y Consejo de la Unión Europea, 2006: 13). Baina Haur Hezkuntzako curriculumera jotzen badugu, sormena plastikako ikasgaira murriztuta agertzen da eta inondik inora ez da eraldaketarako oinarritzko gaitasun bat bezala azaltzen (Haur Hezkuntza 12/2009 DEKRETUA: 29, 32).

1.2. Hezkuntza sortzailea

Mundua aldakorra den moduan, eskola ere ez da modu estatikoan mantentzen. Baina azken honetan ematen diren aldaketak, askotan oso geldoak izaten dira eta ez dira jendarteak dituen eskakizunetara moldatzen edo erantzuten. Egun, eskola gehienetan martxan dauden metodologi gehienak pentsamendu konbergentean oinarritzen dira. Ezagutza kontzeptualean eta memorizazioan zentratuz baita arazo konkretu bati soluzio bakarra dagokiola bultzatuz (Cemades, 2008). Pentsamendu honek, sormena alde batera uzten du guztiz eta errealitatea modu bakarrean aztertzeko gaitasunean zentratzen da. Hau da, unibertso itxi bat planteatzen da, non helburuak finkoak diren eta hasieratik elementuak eta propietateak ezagunak diren. Ezagutza prozesua aurrera eginez, aurretik aipatutako guztia irmoki mantentzen delarik. Beraz, eskoletako metodologia atzerakoiak aldetzea oinarritzko egin beharra izan behar da etengabe aurrera doan jendarte honetan isolatuak geratzerik ez badugu nahi. Pentsamendu dibergentea litzateke bultzatu beharreko metodologia, non ikaslea ikas-irakaskuntzaren erdigunean kokatzen den eta ikasle guztien ideiak onartuak eta baloratuak diren, guztien gaitasunak kontuan hartuta. Pentsamendu dibergentea beraz, pentsamendu sortzailearekin estuki lotua dago, De Bonok (1994) azaltzen duen moduan.

Horregatik guztiatik, beharrezkoa da hezkuntza sortzaile bat lortzea. Sormenean hezteak, Betancourrek (2000) dioen moduan, aldaketarako hezteak baita. Honen bidez, originalak, flexibleak, inizatibadunak eta arriskuen aurrean kikilduko ez diren pertsonak hezi behar ditugu. Baita, eskura duten informazio masifikatu guztiaren artean klasifikazio eta aukeraketa egokia egiten ikasiko duten pertsonak hezi behar ditugu. Sormena, hezkuntzako etapa guztietan landu eta txertatu behar bada ere, Haur Hezkuntzako zikloak bere biziko garrantzia dauka. Klimenkok (2008: 206) esaten

duen moduan, “es necesario empezar un cambio en la infancia temprana, la época que permite sembrar un profundo interés por saber o una fascinación con un campo determinado.”

1.3. Hezkuntza sortzailearen lau elementuak

Hezkuntza sortzailean, Rodrigo eta Rodrigok (2008) aipatzen duten moduan, lau elementu izango dira kontuan hartu beharreko aldagai garrantzitsuak: subjektua, prozesua, emaitza eta testuingurua. Lau aldagai hauek jarraikortasun batean ulertuak izan behar dira eta elkarri eragiten diotenak. “El producto contiene el resultado de un proceso, el proceso nace de las capacidades y características de una persona, y la manifestación y desarrollo de estos últimos dependen de las particularidades del ambiente en el que está sumergida la persona” (Klimenko, 2008: 196).

- **Subjektua:**

Hasteko, subjektu sortzailea zer den eta honen ezaugarriak zehaztuko ditut. Arteaga eta Narváez-ek (2008) esaten duten moduan, subjektu sortzailearen barruan pertsona indibidualak zein kolektiboak barne hartu ahal dira. Maila indibidualetik kolektibora igarotzen bagara, subjektu sortzaile indartsuago bat lortu dezakegula aipatzen dute. Non, pertsona indibidual guztien gaitasun eta ideiak biltzen diren proiektu konkretu bat aurrera eramateko. Bestalde, Carevic (2006) aipatzen duen moduan subjektu sortzaile baten oinarrian pentsamendu dibergentea egon behar du. Honekin batera, Martinez eta Perez-ek (2011), ezaugarri hauek zehazten dituzte subjektu sortzaile batentzat: 1- Ideia originalak dituen pertsona /taldea. 2- Pentsamendu ez estatikoa duen pertsona/taldea. 3- Ideia ezberdinen bateragarritasuna posible egiten duen pertsona/taldea. 4- Jarrera malgua duen pertsona/taldea. 5- Imajinazioa erabiltzen duen pertsona/taldea. 6- Objektuak manipulatzeko gaitasuna duen pertsona/taldea. 7- Gauza eta egoeren inguruan galderak eta zalantzak planteatzeko gai den pertsona/taldea. 8- Jarrera tolerantia duen pertsona/taldea. 9- Zailtasun edo arazoei aurre egiteko gaitasuna duen pertsona/taldea. 10-Beharrezkoa bada, helburuak birplanteatzeko gaitasuna duen pertsona/taldea.

Hala ere, ezaugarri hauek (eta zerrendan agertzen ez diren beste hainbat) mailakatu daitezkeela esaten dute Arteaga eta Narváez.ek (2008: 18). Hauen ustez, sormena lantzeko hiru maila egon daitezke, erabiltzen diren gaitasun eta ahalmenen arabera. Hiru maila hauek oinarrikoenetik aurreratuenera sailkatzen dira, azkeneko hauek lortzeko hasierakoak gaindituta eduki behar direlarik. Modu honetan sailkatzen dituzte gaitasunak :

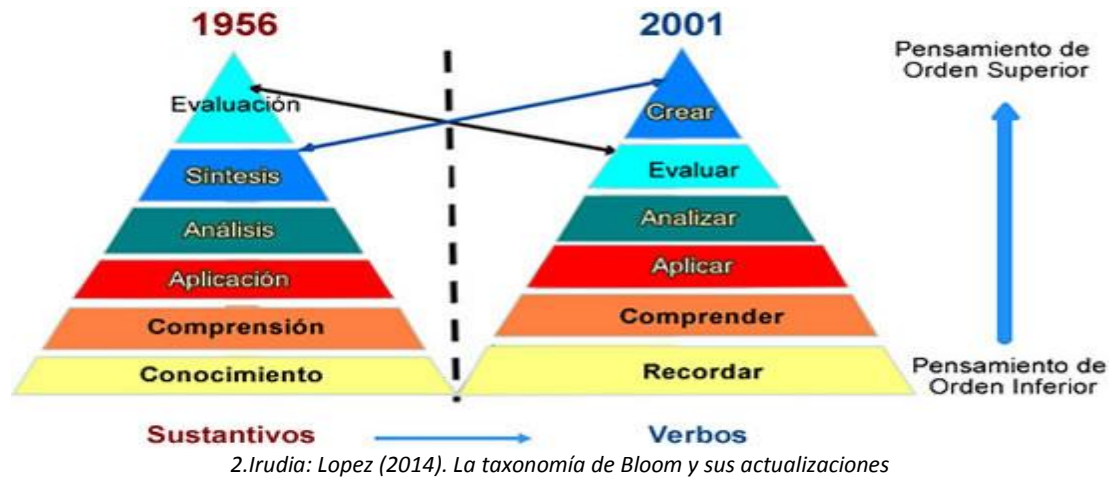


1go irudia: Arteaga eta Narváez, 2008: 18

- **Prozesua:**

Beste alde batetik, prozesu sortzailea dugu. Prozesua bera azaltzeko eta ezaugarri sortzaileak deskribatzeko, bi aldagai izango ditugu kontuan: alde batetik, prozesuaren garapenaren nondik norakoak eta bestetik, garapen hori ahalik eta sortzaileena izan dadin erabili daitezkeen dinamika edo tekniken adibideak.

Prozesuaren garapenari egiten diodanean erreferentzia, Bloomen Taxonomiaz ari naiz edo hobeto esanda, ikas-irakaskuntzaren prozesuak dituen helburuen taxonomiaz. Bloomek, eragiketa kognitiboak sei mailatan banatzen ditu, maila sinpleenetik hasi eta konplexuenera doalarik: gogoratu, ulertu, aplikatu, aztertu, ebaluatu eta sortu. Aipatutako mailaketa hau 2001ean birformulatu zen, ebaluazioa sormen ekintzaren aurretik jarriz eta Bloomek ezarritako izenak, aditzengandik aldatuz. Hona hemen 1956ko eta 2001eko taxonomiaren piramideak (Lopez, 2014):



Piramidean agertzen dena hobeto ulertzeko, hona hemen azalpen taula:

KATEGORIA	GOGORATU	ULERTU	APLIKATU	AZTERTU	EBALUATU	SORTU
DESKRIPZIOA	Luzaroan memorian gordeta dugun informazio garrantzitsua gogora ekarri	Memorian gordeta dagoen informazioaren artean eta ikas-irakaskuntza prozesuan lortzen diren jakintzagaien artean esanahia eratu	Ikasitakoa egoera konkretu batean aplikatu	Ezagutza ataletan zatitu eta egitura globalarekin nola erlazionatzen diren ikusi	Egindakoa konprobatu eta jarrera kritikoa adierazi	Zerbait berria sortu. Hau lortzeko, planifikazioa ete produkzioa eman behar dira

1go taula (Lopez (2014). La taxonomía de Bloom y sus actualizaciones)

Bloomen Taxonomia zertan datzan azaldu ostean, prozesu sortzaile batean garatu daitezkeen dinamika edo tekniken inguruan hitz egin nahi dut. Prozesua sortzailea izateko, ezin gara betiko metodologian oinarritu. Horregatik, sormena garatzen laguntzen duten ariketak eta teknikak aplikatzea garrantzitsua izango da. Hona hemen hainbat ariketa eta tekniken adibideak (Rodrigo eta Rodrigo, 2012):

- Malgutasuna lantzeko ariketak: 1- Egoera, arazo edo irudi baten inguruan ikuspuntu ezberdinak sortu. 2- Objektu konkretu batekiko erabilpen anitzak formulatu. 3- Objektu bat berrantolatu, aldatu, zabaldu edo murriztu. 4- Hasiara batean konexiorik ez dituzten gauzen artean, loturak sortu.
- Originaltasuna lantzeko ariketak: 1-Ezinezkoak diren gauzetan pentsatu. 2- Ezinezkoa edo irrealia den egoera batetatik sortu daitezkeen ondorioetan pentsatu. 3- Informazio ez osoarena urrean, erantzun posibleak bilatu.

- Sorkuntza lantzeko ariketak: 1- Planak diseinatu. 2- Proiektu bat aurrera eramateko beharrezkoak diren pausuak diseinatu. 3- Objektu konkretuak sortu. 4- Egoera edo ipuin bat sakontasunean ezagutu eta ulertu. 5- Paperaren gainean edo material ezberdinekin buruan dagoen ideia egi bihurtu.
- Brainstorming teknika: Oso teknika sinplea baina oso erabilgarria da. Egoera anitzetan erabili daiteke eta emaitzak normalean oso positiboak izaten dira. Teknika honen bidez, gai, hitz, egoera, arazo,... baten aurrean burura etortzen zaizun lehenengo ideia da garrantzitsua. Filtrorik gabe esaten edo idazten dira hasierako ideia horiek. Askotan, teknika hau prozesuen hasieran burutzen da.
- Checklist ideiarene teknika: Galderak ditu oinarri teknika honek. Zerbait argitu nahian, ikuspegi oso ezberdinetatik eraikitako galdera sortari buruz ari gara. Adibidez: Zer da?/ Zergatik?/ Noiz?/ Non?/ Posiblea da?/ Zertarako balio du?/ Ze beste gauzetarako balio lezake?/ (...)

Beraz, prozesu sortzaile bat lortu nahi ezker goian aipatutako ezaugarriak kontuan hartu beharko genituzke. Beti ere, hauek adibide batzuk direla kontuan izanik. Rodrigo eta Rodrigok esaten duten moduan:

En cuanto a las fases implicadas en el proceso creativo, muchos investigadores se han interesado en comprender dicho proceso y han identificado la secuencia de pasos que sigue el pensamiento desde el momento en que una persona se hace cargo de un problema hasta que llega a la solución. Por tanto, para ejercitar y desarrollar la estimulación del pensamiento creativo, es importante usar ciertas técnicas y ejercicios. (Rodrigo eta Rodrigok, 2012: 340)

- **Emaitza:**

Hirugarren atala, emaitza sortzailea dugu. Autore ezberdinek Cemades (2008), Arteaga eta Navarro (2008), Carevic (2006) eta Klimenko (2008) besteak beste, modu honetan zehazten dituzte emaitza sortzailea edo produktu sortzailea baloratzeko kontuan hartu beharreko ezaugarriak: Berritzailea / Originala / Erabilgarria / Malgua.

- **Testuingurua:**

Azkenik, testuinguru sortzaile bat zer den azaltzea geratzen da. Aurretik azaldu dudan moduan, hezkuntza sortzailea ez da egun batetik bestera lortzen den zerbait eta are gutxiago, sormena lantzearen eta garatzearen ardura plastika bezalako ikasgai batean soilik badago. Betancourrek (2000) dioen moduan, “educar en la creatividad implica partir de la idea que esta no se enseña de manera directa, sino que se propicia”. Horregatik, oso garrantzitsua izango da askatasuna bultzatuko duen testuinguru bat lortzea, non prozesu horretan parte hartuko duen subjektuak bere ahalmen indibidualak aurkitzeko gai izango diren. Beti ere, helduaren laguntzaz. Azken honek, jarrera behatzailea eta flexiblea izan beharko du eta bere esku dagoen laguntza guztia eskaini (Cemades, 2008).

Beste alde batetik, Rodrigo eta Rodrigok (2008: 333) hauxe esaten dute testuinguruaren antolaketaz: “La organización y utilización del tiempo, el espacio, y los materiales en el aula determina el ambiente escolar, ya que contribuye a estimular o limitar la creatividad”. Horregatik, hiru aldagai hauek sormenaren bultzatzaileak izan daitezten, ezaugarri hauek izan behar dituzte kontuan:

- Denboraren antolaketa malgua izan beharko du, inprobisazioak tokia eduki dezan.
- Espazioaren antolaketak konfiantzazko giroa sortu behar du, ikasleen parte hartzea eta inizatiba bultzatuz.
- Erabiltzen den materiala erakargarria, estimulantea eta dibertigarria izan behar du, taldearen egoera ebolutibora egokitua.

Beraz, testuinguru malgu bat eraikitzeak askatasun handiagoa ematen dio subjektu sortzaileari. “Crear un ambiente flexible permite una mayor fluidez, flexibilidad y originalidad y mayor grado de elaboración en los trabajos del niño (...) Por lo que debemos concluir que es necesario si queremos educar niños creativos y desarrollar su pensamiento divergente, debemos buscar una enseñanza que favorezca la autonomía del niño” (Cemades, 2008: 19).

Aurreko paragrafoetan, hezkuntza sortzailean kontuan hartu behar diren lau aldagaiak (subjektu sortzailea, prozesu sortzailea, emaitza eta testuingurua) azalduta

agertzen badira, ondorengo lerroetan, hezkuntza sortzaile honetan jokoak duen garrantza azpimarratu nahi dugu. Baita ere, jokoak berak Haur Hezkuntzako etapan duen erabilera pedagogiko eta hezitzailea azpimarratuta agertuko da.

1.4. Joko sortzailea

Joko eta jolasak, haurren sormena garatzen laguntzen dute baita haien barrualdeko emozioak edo pentsamenduak kanpora ateratzeko eta adierazteko baliogarriak dira. Beraz, jolasteak haurren garapen kognitiboan, sozialean, emozionalean zein psikomotorrean onura handiak eragiten ditu. Carevic-ek (2006) esaten duen moduan, jostailurik gabe hezitu diren haurrak errealitatea ulertzeko eta bereganatzeko ahalmena beranduago garatzen dute.

“El mundo de los objetos representa la primera conquista del niño. El juguete no es sólo una especie de enriquecimiento intelectual, sino también un mediador entre la complejidad de la existencia y la debilidad del niño. Es un instrumento por el cual el niño asegurará una posición en el mundo. El psicoanálisis plantea que por medio del juguete el niño puede desarrollar otras características de la creatividad. Los juegos educativos como ensambladura, puzzles, mosaicos, etc., afinan la capacidad de análisis del niño. Es importante tener en cuenta que la creatividad está muy ligada a la inteligencia y a la afectividad” (Carevic, 2006: 17)

Esan bezala, jokoak haurren garapenean eta heziketan oinarritzko elementua da. Barrosok (2014), Argia aldizkarian azaltzen duen moduan, “kultura desberdinetan aldatzen ez den berezitasunetako bat haurrek jolasten ikasten dutela da. (...) Jolasak pizten du haurra eta bere sorkuntza ahalmenaren adierazpenik gorenetakoa da.” Haurrak, hasierako urteetan haien inguruan dagoena xurgatzen dute, haien ingurunea behatzen dute eta norbere ahalmenen arabera asimilatuz doaz. Ondoren, jokoaren bidez, behatutako horri forma ematen diote imaginazioa erabiliz eta landuz (Cemades, 2008). Beraz, jokoak oso tresna baliogarria da Haur Hezkuntzako etapan irakaskuntza prozesuan murgilduta dauden haurrekin erabiltzeko. Are gehiago, tresna honen baliagarritasuna handituko da baldin eta jokoak sormena lantzea, garatzea eta bultzatzea badu helburu. Horregatik, joko sortzaile batek Haur Hezkuntzako etapan leku garrantzitsua eduki behar duen tresna litzateke. Joko sortzaileak, pertsona guztiengan dagoen sormenerako gaitasuna bultzatzen, lantzen, sustatzen, garatzen eta ahalbidetzen laguntzen duen tresna ludikoa baita.

2. Metodologia

Ikerketa lan honetan burututako ibilbide eta prozesu osoan zehar, momentu oro norantz jo nahi nuen eduki dut presente. Baita, lan honen helburuak zeintzuk ziren ere. Batzuetan prozesua zein den eta helburuak zeintzuk diren presente edukitzeak ez du esan nahi beti argi izan ditudanik. Hauek, hilabeteetan zehar garatzen eta birformulatzen joan baitira. Prozesu honetan zehar erabili dudana metodologiak oinarri kualitatiboa izan du, eta honek, momentu askotan ikerketa prozesuan zehar malgutasunez jokatzera eraman nau. Egoera ezberdinen aurrean jarrera irekia azalduz.

Lan honek, bi fase eduki ditu. Alde batetik, fase teoriko edo analitiko eta bestetik praktikoagoa izan den esku-hartzearen fasea. Bi faseak ezberdinak izan badira ere, guztiz beharrezkoak eta osagarriak haien artean.

Hasteko, etapa analitiko eraman dut aurrera. Bertan, informazio eta datu bilketa burutu ditut, maila teorikoan burua kokatuz. Horretarako hiru tresna nagusi erabili ditut: bilaketa bibliografikoa, behaketa parte-hartzailea eta elkarrizketa kualitatiboa. Irakurketaren bidez, sormenaren inguruko hainbat artikulu zientifikoak landu ditut eta hauengandik informazio teorikoa zein ebidentzia zientifikoak jaso ditut. Informazio iturririk erabiliena internet izan da eta bertan erabilitako datu base eta aldizkari digital hauek azpimarratu ditzaket: DIALNET, redalyc.org, Eduteka, ...

Behaketaren bidez, berriz, sormenak Haur Hezkuntzako zikloan duen presentziaz jabetu naiz. 2014-2015 ikasturtean, Practicum II eta III buru izanak, informazio hau guztia eskuratzeko aukera eman dit. Konkreterik, Practicum II-a Lauro Ikastolan burutu dut. Bertan, behaketa parte-hartzailea eraman dut aurrera, non, behaketaren bidez ikerketa lanerako baliogarriak izan zaizkidan datuak jaso ditut. Datu edo informazio bilketa, "in situ" inguruan ikusitakoari edo nik neuk izandako bizipenei buruzkoa izan da.

Lauro Ikastolan irakasleak diren Aintzane García (HH-ko irakaslea) eta Jon Andoni Gómez-engandik (DBHko MT-ko irakaslea) informazio baliogarria eskuratzeko elkarrizketa kualitatiboa erabili dut (Bujan, 2001). Tresna honen bidez, Aintzane eta Jon Andonik, sormenaren inguruan duten interpretazio eta ikuspuntu pertsonala

ezagutu ditut. Tresna oso baliogarria izan zait haien iritzia jasotzeko. Elkarrizketa hauek, erdi egituratuta egin dira, aldez aurretiko gidoia prestatuz (Ikus. 1.eranskina).

Behin etapa analitikoan aurrera eginez, datu eta informazio guztia jaso, sailkatu eta kudeatzen hasita, bigarren fasean sartu naiz: esku-hartze fasea. Hau da, maila teorikotik maila praktikora igaro naiz, beti ere etapa analitikoarekin prozesu osoan zehar jarraitu izan arren.

Beraz, maila teoriko batean hausnartu eta ideiak antolatzen joan ahala, DBH-ko ikasleekin batera burutuko nituen esku-hartzeak diseinatu nituen. Helburua, Haur Hezkuntzako ikasleentzako joko bat sortzea zen, sormena bultzatzen lagunduko zuen joko bat hain zuzen ere. Eta helburu edo emaitza hau lortzeko, sorkuntzarako prozesu luze bat eraman genuen aurrera, metodologia parte hartzailea bultzatuz, non ikasle guztien hitza eta iritzia tokia edukiko zuen espazio bat sortuz. Ohikoak diren metodologia konbergenteetatik aldenduz, pentsamendu dibergentea garatu nahi izan dugu teknika eta dinamika ezberdinekin, prozesu guztia, Blomen Taxonomian oinarritu dugularik. Horregatik, ikasleak ardatz eta erdigune izan duen metodologia aplikatuz, jakintzan eta sorkuntzan poliki poliki aurrera joatea izan da helburua.

Amaitzeko, DBH-ko ikasleek behin joko bat sortu ostean bete beharreko fitxa tekniko bat sortu nuen. Modu batean, jokoaren nondik norakoak azaltzen dituen fitxa da hau (Ikus. 2.eranskina). Horregatik, honako ezaugarri hauek azaltzeko edo deskribatzeko eskatu nien: jokoaren izenburua, osagaiak, denboralizazioa, haurren taldekatzea, jokoaren deskribapena, jokoaren moldaera posibleak, marrazketa teknikoko edukiak, eduki pedagogikoak eta sormenaren garapena.

3. Lanaren garapena eta esku hartzea: *Formak joko*

Ondorengo paragrafoetan, lanaren alderdi praktikoa deskribatu eta azalduko dut, beti ere, marko teorikoan eta metodologia ataletan azaldu eta justifikatutako ideiak erabiliz.

2014-2015 ikasturteko DBH-ko MT-ko irakasle eta ikasleek erronka berri bat gain hartu dute: HH-rako joko sortzaile bat egitea. Aurreko ikasturteetan sortu

dituzten HH-rako jokoekin konparatuta, berrikuntza bat planteatu nien, konkretuki sormena lantzeko, garatzeko eta bultzatzeko ardatz eta oinarri izango zuen jokoaren sortzea. Baina, ikasturte honetan MT-ko irakasleekin elkarlanean burutu dugun prozesu guztia azaltzen hasi aurretik, aurreko ikasturtetan (2013-2014) burututako jokoaren ebaluazioa egingo dut. Konkretuki, aurreko ikasturteko prozesua eta jokoaren emaitza sortzaileak izan badira edo ez ebaluatuko dut, marko teorikoan zehaztutako irizpideen arabera.

3.1. Simetriaren bidezko jokoaren ebaluazioa

2013-2014 ikasturtean DBH-ko ikasleek, simetria lantzeko oso joko egokia sortu zuten (Ikus. 3. eranskina). Jokoak zituen hiru moldaerei esker haurrek lateralitatea landu zuten, baita eskuma-ekerra kontzeptuak, biratzeak, traslazioak, etab... Baina, sormenari arreta jartzen badiogu hau urria izan zela baloratzeko. Ondorengo lerroetan jokoaren sortzeko prozedura eta emaitza (jokoaren bera), sortzaileak izan baziren edo ez baloratuko dut.

Prozesuan bertan, pentsamendu dibergentea bultzatzen zuten metodologiak eraman zituzten aurrera, Problem Based Learning, Project Based Learning eta Gamifikazioa (Díaz, 2013) bezalako metodologiekin. Baita ere, hau guztia ikasketa Kooperatiboaren tekniken bitartez landu zituztela gogoratu behar dugu. Beraz, prozesu osoan zehar, ikaslearen parte hartzea bultzatu zen eta ikaslea ikasketa prozesuaren erdigunean egon zen. Baina, prozesua parte hartzailea izateak ez du halabarrez, prozesu sortzailea izan behar denik ziurtatzen. Horregatik, prozesu parte hartzaile izan bazen ere, ikaslearen sormenaren garapena lehenengo mailan ez zela egon ohartu gaitezke.

Bestalde, emaitza dugu baloratzeko. Kasu honetan, simetria lantzeko jokoaren sormen aldetik hutsune batzuk daudela ikus genezake. Izenburuak, argi esaten duen moduan simetria lantzeko jokoaren helburu nagusia, eta hori ongi bete bazen, hezkuntzan hain garrantzitsua den sormena alde batera utzi zen modu partzialean. Jokoak eduki zituen hiru moldaeretatik, soilik azkenengoan ("Formekin sortutako collage-a") sormena sustatzen edo bultzatzen dela ikus genezake. Marko teorikoan azaldu dugun moduan, azken emaitza sortzailea izateko lau baldintza bete behar ditu:

Berritzailea izatea, originala, erabilgarria eta malgua. Lau baldintza hauetatik guztiak ez direla betetzen ikus genezake. Adibidez, joko honek malgutasunik ez zuen onartzen, oso bideratutako jokoak baitzen. Bestetik, originaltasuna ere mugatua zen, eskainitako irudiak sinpleak eta ohikoak baitziren. Jokoaren alderdi berritzailea baloratuz, esan genezake eredu honetako jokoak existitzen direla eta haurrak horrelako formak eta materialak (kuboak, arbel digitala eta papera/margoak/artaziak) manipulatzera ohituak daudela. Azkenik, sortutako jokoak erabilgarria zela esan beharra dago. Simetria eta honi lotutako hainbat gaitasun lantzeko baliogarria izanik.

3.2. 2014-2015 ikasturteko proposamena: Sormena indartuz

Horregatik, 2014-2015 ikasturterako erronka hauze litzateke: MT-ko ikasleek, HH-ko ikasleentzat sortuko duten joko berriak sormena garatzeko baliogarria izatea eta sormenaren lanketa ahalbidetuko duen tresna izatea. Hau guztia aurrera eramateko, neure burua aholkulari lanak egiteko aurkeztu dut eta ikastolan onarpena eman ostean, MT-ko irakasle eta ikasleekin batera elkarlanean jarri naiz.

Marko teorikoan argi azalduta dagoenez, sormena pertsona oro duen gaitasun unibertsala da. Mitoek sormenaren inguruan duten ikuspegi murriztailea alde batera utzita, gaitasun hau landu, garatu, bultzatu eta sustatu daiteke erreminta egokiez baliatuz gero. Horregatik, sormena bultzatuko duen joko baten beharra ikusi ostean, hau pentsatzeko, diseinatzeko eta sortzeko erronka izan da MT-ko irakasle eta ikasleek hartu dutena.

Joko berria diseinatzeko prozesua, prozesu sortzaile eta parte hartzailea izan behar zen. Horretarako, aurreko urteetan erabilitako metodologiaren haritik tiratu dut eta nire proposamen propioa sortu dut. Guztira, ordu beteko bost saio dinamizatu ditut, non aholkulari edo orientatzaile zein dinamizatzaile rola izan dudana. Hau guztia aurrera eramateko, ohikoak eta tradizionalak diren metodologietatik ihes egin dugu. Saio guztiak, Bloomen Taxonomiaren arabera antolatuak izan dira. Modu honetan, ikasle taldea jakintzan eta ezagutzan, arazoaren ebazpenean eta jokoaren sorkuntzan mailaka egin dute aurrera. Hona hemen burututako bost saioen deskribapena:

1go SAIOA: AURKEZPEN SAIOA (2015/ 01/ 27):

- Jon Andonik (irakasleak) hurrengo hilabeteetan burutuko genuen proiektuaren azalpena eman du. Prozesu guztia, Bloomen Taxonomian oinarritua egongo dela justifikatu du. Azalpen guztia, arbelean jaso du eskema bat eginez (Ikus. 4.eranskina).
- Nik nire burua aurkeztu dut, GALA-ren berri eman diet ikasleei eta nire eginkizuna azaldu diet (Dinamizatzaile eta aholkulari lanetan arituko naizela joko sortze-prozesuan).
- Sormenaren gai zabala aukeratzearen arrazoiak eman dizkiet ikasleei baita HH-ko etapan jokoak ikas prozesuan duen garrantzia (ikus lan honen Marko teorikoa atala). Amaieran, ikasleei haien iritzia eskatu diegu.

2. SAIOA: GOGORATZE FASEA eta ULERTZE FASEA (2015/ 02/ 10):

- Bloomen Taxonomiaren lehenengo fase honetan (gogoratze fasean) garrantzitsua da pertsona bakoitzak bere barruan duena kanpora ateratzea. Luzaroan, barruan egondako informazio hori berreskuratzea da fase honetako helburu nagusia eta horretarako, erlaxazio saio txiki bat egin dugu. Arnasketaren bidez, gorputza eta burua erlaxatzen ahalegindu gara. Bitartean ikasleei hainbat ideia transmititu dizkiet: Aurrera eramango genuen prozesuan ikasle guztiak garrantzitsuak direla azalduz, baita joko sortzeko prozesuan ez dagoela gaizki egiterik, eta noizbait errakuntzaren bat egonez gero, egoera horretatik ikasiko dugula adieraziz,... Testuinguru lasaia sortu dugu: erlaxaziorako musika jarritz eta gela ilunduz.
- Erlaxatuak eta begiak itxita zituztela hauxe galdetu diet: Haur Hezkuntzan zeundetenean, zertara jolasten zenuten? Zein joko mota duzue gogoan? Nolakoa zen jokoak? Materialik bazuen? Taldeka edo banaka jolasten zen? Gustuko zenuten horretara jolastea?. Galdera hauen bidez, gogoratze fase horretan murgildu dira ikasleak, bakoitzak bere txikitako oroimenak birgogoratu.
- Erlaxazioko momentua igaro ostean, oroimenarekin berreskuratutako txikitako ideia eta sententzioak guztion artean konpartitu ditugu. Erlaxazioa egiteko, ikasleak gelan zehar sakabanatzea eskatu diet, eroso sentituko ziren espazio

batean jarriz. Berriz, oroitzapenak konpartitzeko momentuan, espazioaren berrantolaketa egon da, ikasle guztiak elkarri begira jarriz.

- Ondoren, Bloomen Taxonomiaren bigarren fasean sartu gara. Hau da, ulertze fasean murgildu gara. Argitu eta ulertu beharreko bi kontzeptu plazaratu dizkiet: Jokoa eta Sormena. Horretarako, arbelean JOKOA eta SORMENA hitzak idatzi ditut eta ondoren, bi kontzeptu hauen gaineko *Brainstormina* egin dugu. Teknika honen bidez, modu oso askean ikasleek hitz solteak esaten joan dira. Lehenengo JOKOA hitzarekin hasi gara eta ondoren SORMENA kontzeptuarekin jarraitu dugu. Oso parte hartze handia egon da. (sortutako taula ikusteko: Ikus. 5. eranskina)

3. SAIOA: APLIKATU FASEA (2015/ 02/ 23):

- Hirugarren saio honen hasieran, ulertze fasearekin bukatu dugu. Horretarako, aurreko eguneko taula birgogoratu dugu guztion artean, joko eta sormena kontzeptuen esanahia ulertuz. Ondoren, bi hitzak elkartu ditugu (jokoa + sormena) joko sortaile bat zer den definitzen ahalegindu garelarik. Hasiera batean, konexiorik ez zituzten bi kontzeptuen arteko lotura egitea lortu dugu. Kontuan hartu behar dugu, gure helburuetako bat HH-rako joko sortaile bat sortzea dela, eta horregatik, hau errealitatean burutzen hasi aurretik, honen esanahia ulertzea garrantzitsua dela.
- Ondoren, joko sortaile hipotetiko horretan erabili ahal den material posiblearen zerrenda egin dugu guztion artean. Baita Marrazketa Teknikoko edukien zerrenda ere. Berriz ere *Brainstormin* teknika erabili dugu arbelean taula bat eratuz (Ikus. 6.eranskina).
- Informazioa gogoratu eta ulertu ostean, hori guztia egoera konkretu batean aplikatzeko momentua heldu da. Horregatik, Bloomen Taxonomiarena arabera hirugarren fasean egongo ginateke; aplikatze fasean. Behin, informazioa eskura izanda, ikasleak hiruko taldeetan jarri dira. Taldeak ikasleen gaitasun eta abileziak kontuan izanda sortu dira. Ikasle bakoitzak folio batean, aurretik landutako guztia kontuan hartuta, joko sortaile posible bat deskribatu edo diseinatu du. Ondoren beste bi taldekideei norbere proposamena azaldu eta hauek aholkuak

eman dizkiote. Jasotako aholkuekin, ikasle bakoitzak hasierako ideia birformulatu behar izan du eta paperean berriro idatzi.

4. SAIOA: APLIKATU FASEA (2015/ 03/ 03):

- Laugarren esku-hartze honetan, aplikatze fasearekin jarraitu dugu aurrera. Ikasle bakoitzak diseinatutako jokoaren deskribapenaren azalpena altuan eman du eta beste ikasle guztiek jokoa hobetzeko aholkuak eman dizkiote. (Aurreko egunean, jarduera bera burutu dugu baina oraingoan talde handian). Aulkiekin, zirkulu erdiko forma egin dugu, horrela ikasle guztien aurpegiak ikusi dira.
- Aholkuak ematerako orduan alderdi hauek kontuan izatea eskatu diet: Materiala(k)/ Edukia(k)/ Denboralizazioa/ Hurren taldekatzea/ Jokoaren moldaera posibleak/ Sormena.
- Ondoren ikasle bakoitzak, beste klase kideek emandako aholkuekin eta gelan sortutako eztabaidekin jasotako informazioarekin, jokoaren fitxa tekniko eta deskribatzailea osatu behar izan dute (Ikus. 7.eranskina).
- Aipatzekoa da, ikasle guztiak joko guztien sorkuntza eta moldaera prozesuan parte hartzeko aukera izan dutela. Modu honetan, hausnarketa prozesu honetatik ateratzen den jokoaren azken emaitza, guztion ekarpenekin sortutako jokoa izango da. Beraz, joko bakoitzaren atzean ikasle konkretu bat ez da egongo, Marrazketa Teknikoko ikas-irakasle talde osoa baizik.

5. SAIOA: AZTERTU FASEA (2015/ 03/ 10):

- Gaurko egunean, joko guztiak eratuak egonik, hauek aztertzekeo tartea hartu dugu. Beraz, Bloomen Taxonomiaren arabera laugarren mailan egongo ginateke; aztertu fasean. Horretarako, gure helburua zein den argi azaldu dugu behin ere eta horra heltzeko jokorik egokiena zein izango zen eztabaidatu dugu. Ondoren, azken erabakia hartzeko, bozkaketa egingo dugu.
- Ondoren ikasle bakoitzak puntu 1, 2 eta 3 puntu banatzeko aukera izan du, arbelean puntuen zenbaketa egin dugularik.

- Puntu gehien irabazi duen jokoa egon da. Baina atzetik beste hainbat joko, puntuazio altu batekin geratu dira. Ateratako emaitzaren gainean hausnartzeko denbora gutxi izan dugu, klase ordua bukatu delako.

Ondorengo egunetan, MT-ko ikas taldea irakaslearekin batera bozkaketa eta eztabaidaren ostean ateratako emaitzaren inguruan buruari bueltaka ibili dira. Irakasleak berak, puntu gehien jaso zituen jolasaren eredu arin bat egin eta ikasleei erakutsi die. Guztion artean, eta jokoa modu bisualean ikusi ostean, erabaki dute joko hori aurrera eramatea oso lan konplikatu eta kasu batzuetan (dagoen denbora eta eskura ditugun materialak kontuan hartuta) ezinezkoa izango zela. Horregatik, egoera ebaluatu ostean, egoeraren birformulatzea egin dute. Prozesuaren fase honetan, **Bloomen Taxonomiaren arabera bosgarren mailan egongo ginatke**, hau da, **ebalatu fasean**. Jokoa alderdi onak eta txarrak aztertu eta ebaluatu ostean (“*Checklist* ideiarekin teknika” aplikatuz), joko irabazlea ez egitea erabaki dute. Eta horren ordez, puntu asko irabazitako hainbat jokoen arteko nahasketa bat egin dute, *Formak* jokoa sortuz. (Informazio gehiago eskuratzeko, Ikus. 8.eranskina)

Ondorengo egunetan, ikasleak hiru taldeetan banatu dira, hain zuzen, *Formak* jokoa lantzen diren forma geometrikoen arabera: Zirkuluak, Triangeluak eta Paralelogramoak. Talde bakoitzeko ikasle bakoitza, forma konkretu baten ardura hartu du (zirkulu erdia, zirkulu handia, triangelu isoszelea, angelu zuzena, karratua,... Ikus. 9.eranskina) eta hori landu eta koloreztatu dute sei koloreen konbinazioa eginez(Ikus. 10.eranskina). Koloreak, guztion artean zehaztu dituzte: Zuria, beltza, gorria, berdea, horia eta urdina.

Behin forma guztiak sortu eta koloreztatu ostean, moztu eta jolasten hasi dira. Ikasle bakoitzak nahi zituen formak eta koloreak erabiliz modu askean irudiak sortu dituzte (Ikus. 11.eranskina).Hau egin ostean, forma guztiak karratu baten barruan egoteak lana konplikatu egiten zuela ohartu dira eta Jon Andonik esan duen moduan “denbora ekonomizatu beharra dugu, bi hilabete besterik ez zaizkigu geratzen eta.” Beraz, jokoa hirugarren moldaera bat egin dute. Formak, karratuen barruan egon beharrean, hauek bakarrik sortuko zituztela erabaki dute (Ikus. 12.eranskina). Modu

honetan, jokoak aukera gehiago eskainiko ditu sormena eta irudimena lantzeko eta garatzeko. Beraz, ikasleek berriro forma berriak sortu ostean haiekin jolasten jarraitu dute irudiak sortuz (Ikus. 13.eranskina). Jokoarekin frogak egin ostean, *Formak* jokoaren azkeneko bertsioa hori izango zela erabaki dute. Beraz, jokoak dituen lau moldaerak sortzera ekin diote. Ondoren, moldaera guztiekin jolastu behar izan dute (Ikus. 14.eranskina) joko bera ongi menperatzeko eta ekainean zehar HH-ko ikasleengana hurbilduko dira joko aurkeztera. Erritmo ezberdinak direla eta, azkeneko hau ezin izango dut nire lan idatzian txertatu.

4. Emaitzak

Atal honetan, MT-ko ikas-taldea, aurrera eraman den prozesua, erabilitako testuingurua eta azken emaitza, sortzaileak izan diren baloratuko dira jarraian:

- **Subjektua:** Marrazketa Teknikoko ikas taldea izan da. Prozesu osoan zehar, Arteaga eta Narváezek (2008) planteatzen dituzten gaitasunen mailaketan poliki- poliki aurrera egin dute, gaitasun oinarritzkoenetatik konplexuenetara igaroz. Beraz, modu progresibo batean subjektu sortzaileak bihurtzen joan direla esango genuke, non ideia originalak izan dituzte, ideia ezberdinen bateragarritasuna posiblea izan den, arazoen aurrean jarrera tolerantzia zian duten... Hau da, malgutasuna, originaltasuna, motibagarritasuna, sorkuntza... bezalako gaitasunak erakutsi dituzte. Aipatzekoa da, parte hartzea guztiz orekatua izan ez bada ere, (ikasle rola, genero rola, etab... markatuak baitaude) klase arruntetan oso gutxitan parte hartzen duten zenbait ikasleek prozesu honetan zehar oso inplikatuak egon direla. Esan beharra dago, prozesu honetako protagonista nagusiak Marrazketa Teknikoko ikasleak izan direla.
- **Prozesua:** Lau hilabeteetan zehar aurrera eraman dugun prozesua guztiz sortzailea izan da. Bloomen Taxonomian oinarritutako prozesua izan da, non, helburu zehatzak zituzten teknikak erabiliz, ikasleak ibilbidean aurrera egin duten. Bloomen Taxonomiari esker, ikasleak pixkanaka maila kognitiboan aurrera egin dute prozesu osoaren subjektu aktiboak izanik. Esku hartzean deskribatutako teknika eta ariketei

esker, ikasleen buruetan zegoen informazioa kalera ateratzeko aukera egon da. Beste alde batetik, arazoak suertatu direnean irtenbidea bilatzeko estrategiak erabili izan dira.

- **Emaiza:** DBH-ko ikasleek, HH-ko haurrentzat sortu duten *Formak* jokia, sortzailea izan da. Kasu honetan, maila teorikoan besterik ezingo dut ebaluatu, oraindik honen aplikagarritasuna HH-an ez baita eman. Beraz, plano teoriko batetik ebaluatzen bada, sormena bultzatzen eta garatzen laguntzen duen jokia da. Joko berritzailea, originala, erabilgarria eta erabilpen malgua duena baita.
- **Testuingurua:** Ahalik eta testuinguru sortzaileena izan dadin ahaleginak egin badira, esan beharra dago eguneroko lan erritmoak honen kontra egon dela. Hala ere, neurri handi batean testuinguru sortzailea lortu dela esan beharra dago non garatutako bost saioetan zehar denbora antolaketa malgua izan den, espazioaren antolaketa konfiantzazko giroa bultzatu duen eta erabilitako materiala ahalik eta erakargarriena izan den. Ondorengo egunetan ere, testuingurua asko zaindu da.

Azaldutako lau elementu hauek sortzaileak izan badira ere, gauza asko daude hobetzeko, prozesu honen hasieran besterik ez baikara kokatzen. Honek ibilbide luzea eduki dezakeela uste dut. Bestalde, Jon Andonik, irakasle bezala eduki duen rola eta jarrera azpimarratu beharra dago. Prozesu osoa aurrera eramateko, bere laguntza eta parte hartzea ezinbestekoa izan da. Inplikazio maila handia eduki du eta horrek posible egin du ikaskuntza konpartitua izatea.

Amaitzeko, ezinbestekoa da aipatzea, lan honetan ezin izan dudala prozesu osoaren berri eman denbora erritmoak bateraezinak izateagatik. DBH-ko ikasleek, HH-ko ikasleekin joko sortzailea aplikatuko duten momentua ekainean izango baita. Beraz, lan honen ikerketarako ateak zabalik geratzen dira etorkizun batean aztertu ahal izateko.

5. Ondorioak

Sormena oinarri eta ardatz izan duen lan honen bidez, erakutsi da nola hezkuntza munduan sormena txertatuz, aurrera eramaten diren prozesuak eta lortzen diren emaitzak aberasgarriagoak diren. Maila pertsonalean eragina edukitzeaz gain, maila sozialean ere sormenak indarra hartzen du. Kasu honetan, DBH-ko ikasleek haien azaletan sormenaren balioa bizitzeko aukera izan dute eta nola ez, garrantzitsua da esatea, 15 urteko ikasleek Haur Hezkuntzako haurrentzat sormena bultzatu eta garatuko duen jokia sortu dutela. Garapen sozialaren aldeko hazia jarriz.

Beste alde batetik, lan honen bidez sormenak duen botereaz jabetu naiz. Sormenaren balio kulturala, hezkuntza mailan, maila zientifikoan eta artean ez ezik, maila sozialean ere aintzat hartu beharra dago, pertsona guztiok dugun gaitasuna izanik. Sormena erabiltzeak eta sustatzeak, aukerak eskaintzen dizkigu bizitzan planteatzen zaizkigun erronkei modu berritzaile batean erantzuteko. Baita ere, sormenak eta arlo artistikoak, alderdi kognitiboa garatzen laguntzen duela ikusi dugu. Gauzak azaltzeko eta espresatzeko beste modu bat aurki dezakegu sormenaren bidez. Nola ez, sormena hori guztia aurrera eramateko tresna oso baliogarri bat izan daiteke. Hau guztia, Marrazketa Teknikoko klasean garatu dela ikusi dugu.

Sormena, pertsona guztiok dugun gaitasun unibertsala bada, HH-ko etapatik hasi behar gara hori bultzatzen, sustatzen eta pizten. Beraz, HH-ko hezitzaileok ardura handia dugu sormenaren lanketa aurrera eramateko orduan. Hau, gure egunerokotasuneko lanean txertatu behar dugularik. Argi dago, sormenaren tresna bizitza osoan baliagarria izango dela baina zer esanik ez HH-ko ikasleentzat. Hauek ez baitute hizkuntza gaitasuna helduok bezain garatua (bidean baitaude), beraz, espresatzeko, komunikatzeko, adierazteko beste bide horiek eskaini behar dizkiegu sormena ardatz izanik.

Baina bide horiek ezin izango ditugu aurrera eramanez, LOMCE Legea martxan dagoen bitartean. Hezkuntza lege berri honek, sormena alde batera uzten du, haur eta gazteen sormenerako gaitasuna baztertuz. Baina ez soilik hori, maila praktikokoan alde batera uzten du ere, Europar onartutako kompetentzien inguruko hezkuntza eredua. LOMCE-ren bidez, ikasgai instrumentalek pisu gehiago hartzen dute, filosofia, plastika

eta teknologia bezalako ikasgaiak albo batera baztertuz. Beraz, hezkuntza lege berri honekin atzera pauso ikaragarri bat eman dugu, etorkizuneko haurren gaitasunak, autoestimua eta boterea non geratuko da?

Amaitzeko, irakatsi eta hezteka sortzea dela esan nahiko nuke. Beraz, sormena eta hezkuntza bi kontzeptu bereizezinak dira.

6. Erreferentzia bibliografikoak

- Arteaga, E. eta Narváez, P. (2008). Creatividad: diálogo interdisciplinario. Revista Kálathos Vol. 4, 2014-12-13an hartua, hemendik: http://kalathos.metro.inter.edu/kalathos_archivo4.htm
- Barroso, N.(2014). Hezkuntza sortzailea. Euskal Herria. Argia aldizkaria. 2015-03-06an hartua, hemendik: <http://www.argia.eus/blogak/nora-barroso/2014/01/07/hezkuntza-sortzailea/>
- Betancour, J. (2000). Creatividad en la educación: educación para transformar. Revista PsicologicaCientifica.com, 2014-12-13an hartua, hemendik: <http://psicologiaceutifica.com/creatividad-en-educación>
- Bujan, K. (2001). “Kasu azterketa” metodoaren izaera: kasu azterketa diseinua EHUko hainbat tesi lanetan. Revista de Psicodidáctica, 12.zenb, 133-142, 2015-01-15ean hartua, hemendik: <http://www.ehu.eus/ojs/index.php/psicodidactica/article/view/320>
- Carevic, M (2006). Creatividad (I). Santiago de Chile. 2015-01-15ean hartua, hemendik: <http://www.psicologia-online.com/articulos/2006/creatividad.shtml>
- Cemades, I (2008). Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil. Perspectiva constructivista. Madrid. Revista Creatividad y Sociedad, 12. zenb: 7-20
- De Bono, E. (1994). *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. España: Paidós.
- Departamento Proyectos Europeos, (2009). Innovación y Creatividad. Instituto Superior d Formación y Recursos en Red para el Profesorado. 2015-01-15ean hartua, hemendik: http://recursostic.educacion.es/blogs/europa/media/blogs/europa/innovacion_y_creatividad_isfrp_web.pdf
- Díaz, J. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. Sevilla, 2015-05-22an hartuta, hemendik: https://fcee.us.es/sites/default/files/docencia/EL%20POTENCIAL%20DE%20LA%20GAMIFICACION%20APLICADO%20AL%20AMBITO%20EDUCATIVO_0.pdf

- Esteban, A. (2013). Educar para la creatividad. La pregunta. RACO (Revistes Catalanes amb Accés Obert), 2015-01-15ean hartuta, hemendik:
<http://www.raco.cat/index.php/Ruta/article/view/275923/363862>
- Haur Hezkuntza 12/2009 DEKRETUA, urtarrilaren 20koa, Haur Hezkuntzako curriculum zehaztu, eta Euskal Autonomia Erkidegoan ikaskuntza horiek ezartzen dituenak. (EHAA 2009-01-30)
- Klimenko, O. (2008). La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI. Colombia. Educación y Educadores, Vol. 11, 2. zenb, 191-210.
- Lopez Garcia, JC. (2014). La taxonomía de Bloom y sus actualizaciones. FGPU, 2015-03-06an hartuta, hemendik: <http://www.eduteka.org/TaxonomiaBloomCuadro.php3>
- Martinez Viel, Y. eta Perez Obregón, D. (2011). La creatividad como expresión de la personalidad. Revista EUMED.net, 2015-01-15ean hartuta, hemendik:
<http://www.eumed.net/rev/cccss/13/mvpo.htm>
- PARLAMENTO EUROPEO Y CONSEJO DE LA UNIÓN EUROPEA (2006). Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo de 2006 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente. Diario Oficial de la Unión Europea. 2006/962/CE de 18 de diciembre.
- Rodrigo, I. eta Rodrigo, L. (2012). Creatividad y educación. El desarrollo de la creatividad como herramienta para la transformación social. Prisma Social, 9. zenb, 311-351, 2014-12-13an hartuta, hemendik:
<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4180475>
- Romero, J. (2010). Creatividad distribuida y otros apoyos para la educación creadora. Madrid. Pulso 33: 87-107.