

HAUR HEZKUNTZAKO GRADUA

2022-2023 IKASTURTEA

MUSIKA ETA IRUDIA OINARRI DUTEN JOLASEN BIDEZ HAUR HEZKUNTZAN HIZKUNTZA LANTZEN

Egilea: Ane Gallego Zamacona

Zuzendaria: Aintzane Etxebarria

Leioan, 2023ko maiatzaren 25ean

AURKIBIDEA

Sarrera.....	4
1. Marko teorikoa.....	5
1.1 Jolasa definituz.....	5
1.2 Diziplinartekotasuna jarduera ludikoetan.....	8
1.2.1 Hizkuntza eta jolasa.....	8
1.2.2 Artea eta hizkuntza: irudia eta musika.....	10
2. Proposamena: <i>Musikaren eta irudiaren bidez ahozko hizkuntza lantzeko proposamena haur hezkuntzan</i>	16
2.1 Sarrera.....	16
2.2 Proposamena sortzeko prozedura.....	16
2.3 Proposamenaren ezaugarriak.....	17
2.4 Edukiak eta ikaskuntza helburuak.....	24
2.5 Erabiltzeko gomendioak.....	25
3. Erreferentzia bibliografikoak.....	27
Eranskinak.....	30
Eranskina I: Hizkuntza modu interdiziplinarrean lantzeko 10 proposamenen liburua.....	30
Eranskina II: Liburuko 10 proposamenen ebaluazioa.....	56
Eranskina III: “Asmakizunen dominoa” jolaserako piezak.....	58
Eranskina IV: “Ezetx artista asmatu” jolaserako karta-sorta.....	64
Eranskina V: “Non bizi dira?” sailkapen jolaserako txantiloiak.....	67
Eranskina VI: “Nire gorputza” abestiaren letra.....	77

MUSIKA ETA IRUDIA OINARRI DUTEN JOLASEN BIDEZ HAUR HEZKUNTZAN HIZKUNTZA LANTZEN

Ane Gallego Zamacona

UPV/EHU

Este Trabajo de Fin de Grado se ha centrado en el desarrollo del lenguaje oral mediante el juego en Educación Infantil. A partir del análisis de la importancia del juego como metodología de aprendizaje, se ha diseñado un libro como propuesta de este Trabajo de Fin de Grado. Este libro presenta 10 actividades lúdicas que tienen como base la música y la imagen. El objetivo es garantizar la mejora del lenguaje oral mediante estos dos recursos educativos. Esta propuesta está dirigida al personal docente y busca el desarrollo de la habilidad oral en niños de 5 años.

Juego, imagen, música, lenguaje oral, educación

Gradu Amaierako Lan honek Haur Hezkuntzako etapan jolasaren bidezko ahozko hizkuntzaren garapena sustatzea izan du oinarri. Behin jolasak ikasteko metodologia gisa duen garrantzia aztertuta, Gradu Amaierako Lan honen proposamen bezala liburu bat sortu da. Liburu honek, musika eta irudia oinarri dituzten 10 jolas-jarduera aurkezten ditu eta bi hezkuntza-baliabide horien bidez ahozko hizkuntzaren hobekuntza sustatzea bilatzen du. Proposamen hau hezkuntzan adituak diren profesionaleri zuzenduta dago eta 5 urteko hurrekin praktikara eramateko sortua izan da.

Jolasa, irudia, musika, ahozko hizkuntza, hezkuntza

This Degree thesis has been focused on the development of oral language through games in Early Childhood Education. Based on the analysis of the importance of game as a learning methodology, a book has been designed as a proposal for this Final Degree Project. This book presents 10 game activities based on music and images. The aim is to guarantee the improvement of oral language through these two educational resources. This proposal is aimed at teachers and seeks the development of 5 year old children.

Game, image, music, oral language, education

SARRERA

Ahozko hizkuntza jaiotzen garen momentutik nahitaez garatzen dugun alderdi bat da, berez erabiltzen dena. Jaio eta berehala antolakuntza sistema gisa ezagutzen den gizartearen parte izatera igarotzen gara eta bertan bizirauteko eta ematen diren bizikidetzaren harremanetan jarduteko ahozko hizkuntzaz baliatzea ezinbestekoa dugu. Gainera, eta Haur Hezkuntza pertsona baten bizitzako lehenengo urteak barne hartzen dituen etapa den heinean, eskola ere halabeharrezko interakzio sozial hauen testigu da. Hala ere, egia da, ahozko hizkuntza naturaltasunez garatzen den arloa izanda ere, hau egokitasunez eta zentzuz garatzeko hezkuntza formalak eta informalak bere aldetik lan handia egiten dutela, aho bidezko komunikazio hori bultzatzeko pizgarriak sortuz eta baliabide desberdinak eskainiz. Gradu osoan zehar, ugariak izan diren Haur Hezkuntzako etapan hizkuntzaren garapena eta honen garrantzia azpimarratu duten irakasgaiak, eta hori aitzakiatzat hartuz, interesgarria suertatu zait Gradu Amaierako Lan honetan gaia sakontasunez aztertzea eta Haur Hezkuntzako etapan hainbesteko presentzia duen ahozko hizkuntza lantzeko proposamena luzatzea.

Hasteko, unibertsitate mailan 0-6 bitarteko haurren ahozko hizkuntzaren garapenaren inguruan luze ezagutu arren eta nire praktikaldiek haurren ahozko hizkuntzaren garapena lehenengo pertsonan ikusteko aukera eskaini didaten arren, eskoletan arlo honen lanketa nola burutzen duten aztertzea ezinbestekoa ikusi dut, lanaren norabidea zehaztu ahal izateko. Nire esperientziak erakutsi didanean oinarrituz, jolasa da gehienetan adin tarte honetako hurrekin erabiltzen den ikaskuntza-irakaskuntza baliabidea, baina horretaz ziurtatzeko, gaur Haur Hezkuntzako hurrekin ahozko hizkuntza lantzeko tresna erabilienak zeintzuk diren ikertzea garrantzitsutzat jo nuen. Hori horrela, jolasa eta ahozko hizkuntza aztertzen duen marko teorikoa egiteari ekin nion. Arestian aipatu bezala, gaur egun zentzumen-estimulu desberdinak eskaintzen dituzten jolasak dira erabiltzen direnak, eta hortaz, ahozko hizkuntzaren lanketan lagunduko duten musika eta irudia aztertzea ere izan du marko teorikoak helburu. Beharrezkoa zen informazio guztia behin eskuratuta, lan honetan aurkeztzen den Haur Hezkuntzako irakaslegoari zuzendutako eta 5 urteko hurrekin aplikatzeko liburuak sortzeari ekin nion, lan honen eranskinetan aurkitu daitekeena. Azkenik, liburuari helduz, marko teorikoaren ondorengo atala liburuaren nondik norakoak azaltzeari eskaini zaio, bertan liburuak sortzeko prozedura, ezaugarriak, edukiak eta helburuak, erabiltzeko gomendioak eta ebaluazioa azalduz.

1. MARKO TEORIKOA

Hurrengo atal honetan historian zehar jolasaren inguruan egon diren ikuspuntuak eta gaur egun dituen onurak eta ezaugarriak landuko ditugu. Jarraian, diziplinartekotasunak jarduera ludikoetan duen presentzia ikertuko da, hizkuntzak, musikak eta irudiak jolasarekin duten harremanean sakonduz.

1.1 JOLASA DEFINITUZ

Haur Hezkuntzako etapaz ari garenean, jolasa ezinbesteko baliabidea dugu. Historian zehar asko izan dira diziplina desberdinetatik, psikologiatik, besteak beste, jolasaren inguruan egon diren ikerketak (Minerva, 2002). Psikologiaren ikuspuntutik interesgarria suertatzen da, haurrek maiz, zeharka edo sinbolikoki, jolasaren bidez kezka edo beldurrak adieraztea. Gainera, askotan gai horiek, hots, kezka eta beldurra sorrarazten duten gaiek, jolasetan gero eta maiztasun handiagoz agertzen dira, eta behin eta berriz errepikatze horrek, jolasak askatzeko eta husteko jardueratzat hartzea iradokitzen du, bizitako zerbait berriz esperimintatzeko eta, modu horretan, egoera zail bat konpontzeko edo menderatzeko aukera eskainiz (Garvey, 1985). Haurrak gai dira haien errealitatea jolasetik bereizteko, nahiz eta mundu errealeko objektuak euren mundu propioa sortzeko erabili. Modu honetan, jolasak errealitatean bizitako eta gustuko izan dituzten bizipenak eta esperientziak errepikatzeo aukera ematen die, beti ere bizipen horiek moldatuz eta atseginago bihurtuz (Millar, 1972).

Historian zehar ugariak izan dira jolasari eman zaizkion definizioak, Gallegok (2018) hura definitzea zeregin zaila dela adierazten baitu: “Zaila da jolasa hitzaren edo jolasteko ekintzaren definizio bakarra ematea, baina gure bizitako lehen hilabete edo egunetik hasten gara jolasten.”. Izan ere, haurrak nagusitzen doazen heinean, bai eta inguruan duten mundu fisikoaren zein sozialaren inguruan duten jakintza areagotzen denean, jolasak presentzia nabariagoa hartzen du haien bizitzan. Gainera, hau ere, hots, jolasaren presentzia handitze hori, haurren komunikazioa garatzen doan heinean ere ematen den fenomeno da (Garvey, 1985).

Jolastuz, gure barrua askatzen dugu, ezinegonak kanporatuz. Jolasaren bitartez ere gizakiok gure izaera eraikitzen dugu. Zentzu horretan, Gallegok (2018) jolasa adierazteko tresna gisa definitzen du, pertsonok momentu bakoitzean sentitzen eta pentsatzen ari garen hori plazaratzeko tresna gisa. Egia da, jolasaz hitz egiten dugunean, gure inguruan ditugun haurrak etortzen zaizkigula burura, jolasa, eta batez ere, Haur Hezkuntzako etapan daudenean praktikatzen duten ekintza dela uste baita. Hori horrela, eta askoren buruan dagoen iritzia izan arren, ez diogu jolasteari uzten helduak garenean. Heldu egiten garenean, ez da gure barruko haurra desagertzen, jolasak betetzen du heldua eta gure barnean daramagun haurra harremanetan jartzeko ardura hori. Halaber, jolasa helduen eta haurren eskura dagoen zerbait izan arren, ez du eginkizun bera haurretan eta helduetan. Barandiaran-en eta Manterolaren (1993) esanetan, helduek, gainean duten lan-kargatik urruntzeko eta lanean askatzea lortu ez dutena kanporatzeko erabiltzen dute jolasa. Haurrek, bere aldetik, haien oinarrizko jarduera dute jolasa, haien egunaren zatirik handiena ematen baitute jolasean

murgilduta. Haurren jolasa naturala da, hots, instintiboa, eta leku desberdinetan sortzen dute. Hori gutxi balitz, haurren jolasa gizarteratzeko prozesuan aurrera egiteko eta etorkizuneko bizitzarako ezinbestekoak izango diren jakintzak eskuratzeko aukera ere ematen du (Garvey, 1985). Moorrek (1981) ere, Garveyren (1985) ideia defendatzen du, garapenerako psikologiak haurren jarrera ludikoa helduaren lanerako jarrera bihurtzen dela erakusten digula aipatzen baitu. Eraldaketa progresibo hori, hots jolasa etorkizuneko lanarekiko eta zereginetikiko jokabide bihurtze hori, eman beharrekia den, eta osasuntsua eta onuragarria den aldaketa bat dela erakutsi digu jolasaren behaketak. Aldaketa hori ez bada gertatzen, haurrak nekez moldatuko dira inguruan dituzten testuinguruetan, bai eta guztiok barne hartzen gaituen gizartera.

Terry Orlickek (d.g.) bere aldetik, ekintza aktibo eta motibatzaile gisa definitzen du jolasa, honek, gizabanakoen parte hartzea eskatzen baitu, gizabanako horiek jolasaren fase eta prozesu guztietan inplikatur. (Terry Orlick, d.g.; Gallegok aipatua, 2018). Jolasak gainera, hurrengan zenbait gaitasun intelektual garatzen laguntzarekin batera, gaitasun moralak estimulatzen ditu, hala nola, nor bere burua menderatzea, segurua izatea, egiten duen horretan arreta mantentzea, gogoeta egitea, jokoaren arauak errespetatzea, sormena garatzea, jakin-mina izatea, irudimena garatzea eta lagunekiko elkartasuna izatea (Minerva, 2002).

Jolasaren definizio ugari horien artean, badira jolasaren aztertzaile gehienek onartutako eta Garveyren (1985) ustez jolasaren definizioan ezinbestekoak diren lau ezaugarri nagusi: (1) Jolasak atsegina izan behar du; jolasak normalean emozio negatiboekin lotutako gaien inguruan sortzen diren arren, hala nola haurren jolas sinbolikoetan sortzen diren superheroien arteko gudak, egiten duenak positiboki ebaluatzen du, (2) Jolasak ez du helburu zehatzik. Berezko motibazioak ditu eta ez dago beste helburu batzuen zerbitzura. Izan ere, gehiago da bitartekoen gozamina helburu jakin baterako ahalegina baino, (3) Jolasa bat-batekoa eta borondatezkoa da, libreki eta askatasun osoz aukeratzen den ekintza da (4) Jolasak jokalariairen parte hartze aktiboa eskatzen du.

Arestian aipatutako eta jolasaren lau ezaugarri horiek, jolasa ez diren bestelako zenbait ekintzen ezaugarriak ere badira, baina badago Garvey-ren (1985) iritziz ekintza horien eta jolasaren arteko desberdintasun azpimarragarri bat: parte-hartzeak duen aktibitate-maila. Aisia, adibidez, jolasa bezala, normalean, atsegina izaten da, askatasun osoz hautatzen den zerbait baita, kanpotik inposatutako helbururik gabe egiten dugun zerbait. Dena den, jolasak ez bezala, aisiak ez du egilearen esku-hartze aktiborik eskatzen. Hori horrela, nahastu behar ez ditugun bi ekintza dira. Eguneko fantasia eta ametsak atseginak eta borondatezkoak izaten dira maiz, baina amets egiten duenak ez du aktiboki esku hartzen (Garvey, 1985).

Hezkuntza formalaren esparruan zentratuz gero, hezkuntza zentroetan ere, eta arestian aipatu bezala, Haur Hezkuntzari zuzenduta dauden ikasgeletan batez ere, jolasaren presentzia inon baino nabariagoa da. Ikasgeletan jolasak, jada aipatu ditugun helburu eta alderdi horiek erdiestearekin batera, Minervaren (2002) hitzetan, ikaskuntza erraztea da kasu honetan jarduera aktibo honen zeregin nagusia, beti ere jarduera

atseginak planifikatzen badira, balioak indartzeko aukera ematen duten arauekin: maitasuna, taldeko eta taldearteko tolerantzia, erantzukizuna, elkartasuna, norberarenganako konfiantza izatea, besteak beste.

Gaur egun, jolasaren sailkapen ugari ezagutzen dira: jokalari kopuruen arabekoak, eduki-gai konkretu baten arabekoak, ekintza hauek gertatzen diren espazioen arabekoak... Aitzitik, jolasek gaitasun kognitiboekin duten harremana ikusita, badago Sarlénen (2006) aburuz hezkuntza formalaren esparruan, hots, eskolan, jolasaren sailkapen nabarmen bat: jolas dramatikoak, (jolas sinbolikoa ardatz dutenak), objektuekin egindako jolasak (jolasak objektuen erabilera eskatzen duenean, hauen ezaugarriak ikertzeko eta esploratzeko aukera izanik, bai eta piezak konbinatuz objektu berriak eraikitzeiko aukera ematen dutenak) eta arau konbentzionalekin egindako jolasak (kanpoko arau nagusi bat duten jolasak). Honako bereizketa hau kontuan harturik, aipatu beharra dago, hiru jolas mota hauetan agerikoak diren desberdintasunen artean, bakoitzean irakasleak izango duen esku-hartzea horietako bat dela (Sarlé, 2006).

Sarlék 2006an adierazi zuenaren arabera, lehenengo jolas mota, jolas dramatikoaren kasuan, alegia, irakaslearen parte hartzea, hurrei bizipen desberdinak eskainiz eta beharbada haien ezezagunak izango diren fantasiako eta fikziozko munduen eskaintzan oinarrituko da, eskaintza hau, haurren intereskoa izanik. Aldiz, objektuekin egindako jolasetan, hezitzailearen esku-hartzea, hurrek jolas horietara jolasteko beharrezkoak dituzten objektuak eskaintzean eta horrekin batera jolas bakoitzari dagokion kontsigna helaraztean datza. Azkenik, arau konbentzionaldun jolasetan, hezitzailearen zeregin nagusia, jolas bakoitzak dituen argibideak eta jarraibideak argitasunez adieraztea da, jarduera ludikoak modu egokian burutu daitezten. Gainera, azken jolas mota hauetan, irakaslearen jarrera ez da oso aktiboa izaten, jolasteko materiala ematea eta haurren galderari erantzuteko prest egotea baita helduaren jarrera ohikoena. Hori horrela, jolasak hurrek bere kabuz esploratzeko eta haien autonomia garatzeko bitarteko izateak, ez du esan nahi ez denik prozesu ludiko horretan behatzaile jarrerarik izan behar, hurrei, beharrezkoa dutenean edo eskatzen dutenean laguntza eskaintzea hezitzaileen betebeharra baita, bai eta prozesu horren ebaluazioa egitea ere (Sarlé, 2006).

Laburbilduz, Haur Hezkuntzako etaparen helburu nagusia ez da haurra hezkuntza formalerako hezteko, hezkuntza formalean arrakastatsuak izateko. Horretaz gain, hurrek inguruan duten munduarekiko jakintza eskuratu behar dute, existitzen den baina ikusgarria ez den horretaz ere ikasi behar dute. (Vila, 2000; Arias-ek, Buitrago-k, Camacho-k eta Vanegas-ek aipatua, 2014). Hori horrela, prozesu eta baliabide ludikoen erabilerak haurren garapen integrala bermatzen dute, motibazio iturri diren heinean.

1.2 DIZIPLINARTEKOTASUNA JARDUERA LUDIKOETAN

Jolasaren gaia eta nondik norakoak ezagututa, hurrengo orrialdeetan jarduera honek, hizkuntzaren, musikaren eta irudiaren artean dagoen diziplinartekotasunarekin duen lotura aztertuko dugu.

1.2.1 HIZKUNTZA ETA JOLASA

Hizkuntzak eta jolasak harreman estua dute, elkarrekiko eragin-harremana, eta elkarren artean indartzen dira. Alde batetik, Nelsonen (1996) esanetan, hizkuntza, esperientziak kategorizatzeko pentsamendu-tresna nagusia da, eta esperientzia horiek jolasaren esparruan irudikatzeko eta birsortzeko aukera ematen du. Jolas bakoitzean erabiltzen den hizkuntza, jolas motaren eta jokalarien ekintzen arabera izaten da, eta jolasaren egitura sortzen laguntzen du. Jolasak, bere aldetik, haurren hizkuntza- eta diskurtso-garapenaren hainbat alderdi sustatzen ditu. Horrela, jolasa, hizkuntza ikastea dakarren irakaskuntza informaleko egoera bihurtzen da (Renata, 2008). Orokorrean ekintza ludiko orotan hizkuntzaren garapena nahitaez ematen den arren, egia da, badirela komunikazio- eta hizkuntza-gaitasunak espresuki lantzea xede duten jolas mota batzuk: dramatizazioak, asmakizunak, objektuen eta poesien ezaugarriei erreparatzen dieten jolasak, errimak eta soinudun jolasak (Renata, 2008).

Renataren (2008) esanetan, haurrak eskolara errealitate eta egoera oso desberdinekin heltzen dira, eta normalean agerikoak izaten dira haien artean egoten diren aldeak. Hizkuntzaren inguruan duten ezagutzaren kasuan ere, deberdintasun handiak daude haien testuinguruetan eraiki dituzten hizkuntza-gidoiei dagokienez, hots, irudikapen mentalei dagokienez. Izan ere, gidoiak sorkuntza soziokulturalak dira. Hori horrela, pertsonok gure bizitzan zehar izandako esperientzietan eta mundurarekiko harremanetan oinarritutakoak dira, eta beraz, bakoitzak inguruan duen kultura eta gizartearen arabera dira. Eskolara heltzen diren haur batzuen gidoiak guztiz eraikita egon daitezkeen bitartean, beste batzuenen gidoietan gabeziak egon daitezke, oraindik garatzeko dauden zenbait puntu faltan baitituzte. Hortaz, garrantzitsua da Haur Hezkuntzako geletan hitzezko interakzioari eman beharreko espazioa eta denbora eskaintzea, baina ez bakarrik jolasean. Ekintza ludikoa, beste ekintza asko bezala, prozesu bat da eta beraz, faseak ditu. Horregatik, hizkuntzaren bultzada hori, jolasaren fase guztietan eman behar da, aurretiazko eta ondorengo faseetan ere. Jolasak haurren hizkuntza adierazpena errazten du, istorio bat kontatzea errazagoa egiten baitaie alde aurretik jolasean irudikatu dutenean. Horrela, egoera horietan, diskurtsoaren garapena errepresentazio kognitiboaren modu gisa bultzatzen eremuak sortzen dira (Renata, 2008).

Arestian aipatu bezala, asmakizunak, gaitasun linguistikoak eta komunikazio trebetasunak garatzeko jolas ezagunak dira. Asmakizunen jolasetan, normalean objektu baten propietateak ematen dira, hurrek zer den ondorioztatu ahal izateko pista gisa. Renataren esanetan (2008) asmakizunek diskurtso deskribatzailearen ikaskuntza errazten dute, eta, aldi berean, kategorizazio-egituren garapena sustatzen dute eta prozesu horien azpian dauden pentsamendu- eta inferentzia-estrategien garapena ere. Horrela, asmakizunetara jolasteak gai ezberdinetako kontzeptuak eta objektuak ezagutzeko ezaugarri nabarmenei buruzko hausnarketa sustatzen du haurrengan, beharrezkoa ez den informazioa baztertuz.

Hizkuntza haurrentzat beira bezalakoa da (Downing, 1970). Hurrek zailtasunak dituzte hitzak soinuez osatuta daudela jakiteko, horiek ahoskatzean soinuak elkarrekin artikulatzen baitira. Olerki-, abesti- eta errima-jolasetan aktiboki parte hartzen duten hurrek, modu naturalean hasten dira soinuei erreparatzen, olerkietan, bertsoetan eta errimetan, hurrak hitzen azken soinuei kasu egiten hasten baitira (Arias, Buitrago, Camacho, eta Vanegas, 2014).

Gizakiok komunikaziorako bide ugari ditugu. Horien artean, oinarritzko tresna dugu ahozko hizkuntza, ahotsa baita eskuragarrien dugun erreminta. Halaber, ezin gara idazketaz ahaztu. Idazteak ere, gure ezinegonak, sentimenduak eta pentsamenduak konpartitzeko aukera ematen digu. Hori gutxi balitz, idazketak, ahozko hizkuntzak ez bezala, adierazi nahi dena aldeztu aurretik pentsatzeko, eman nahi den informazioa aukeratzeko eta irakurlearen erantzuna eta erreakzioa aurreikusteko aukera ematen digu (De Pablo, 2022). Ariasek, Buitragok, Camachok, eta Vanegasek (2014) lehen haurtzaroko hezkuntzaren helburu gisa planteatzen dute hurrek ahozko hizkuntza, gatazkak konpontzeko eta idazketaren hastapenak ezartzeko erabiltzea, etorkizuneko gizarte-bizikidetzaren ikaskuntzak bermatzeko modu gisa. Azken finean, Ferreirok eta Teberoskyk (1982) argi uzten duten bezala: “Idazten duen esku horren, begiratzen duten begi horien eta entzuten dituzten belarri horien atzean haur bat dago” (Ferreirok eta Teberosky, 1982).

Mahai-jokoak Haur Hezkuntzako etapan oso erabiliak diren baliabideak dira, arestian aipatutako jolas-musikatuek bezala, hizkuntzaren garapenean zeresan handia baitute. Izan ere, Arias, Buitrago, Camacho eta Vanegas (2014)-en artikuluan mahai-jokoak ahozko eta idatzizko hizkuntzaren garapenean duen eragina aztertzen da. Ikerketa horretan, mahai-jokoak ahozko adierazpena garatzeko funtsezko iturri gisa hartu ziren, hurrek bere barrua uzteko motibazio tresna gisa haien ideiak adierazteko beldurra galduz, ahozkotetasuna eta idazketa komunikazioaren funtsezko tresna eta ezaugarri bihurtuz, benetakoa eta ez-erreal dena bereizteko trebetasuna eskuratuz, beren ideiak eta informazioa transmititzeko aukera emanez (Arias, Buitrago, Camacho, eta Vanegas, 2014).

1.2.2 ARTEA ETA HIZKUNTZA: IRUDIA ETA MUSIKA

Gaur egunera arte aditu desberdinek aztertutako kontzeptua den heinean, artearen definizio ugari ezagutzen dira. Horien artean, Francisco Gil Tovar (1985) egilearena laburki aipa dezakegu: “arteak giza jarduerak dira, barnekotasun bat, ideiak, sentsazioak eta sentimenduak adierazteko baldintza bat duena, originaltasunez hornitutako forma sentsibleen bidez transmititzen dena – ukigarriak, soinuak, bistaratzailak, usaimenezkoak, mentalak eta abar –”. Artistak arte sortzaileak dira eta hauek errealitatean oinarrituz gauzatzen dute haien sorkuntza artistikoa, hartutako objektua errealitateari balio esanguratsuekin itzuliz (De Valdenebro, 2001). Jan Mukarowskyk (1977), bere aldetik, artea gertakari soziala dela aipatzen du.

Eisnerren (2004) aburuz ere, arteek aukera ugari eskaintzen dituzte. Arteei esker, irudimena aukera berriak aztertzeko bitarteko gisa erabil dezakegu. Beste pertsona batzuen lekuan jartzeko eta zuzenean esperimentatu ez duguna zeharka esperimentatzeko aukera ematen digute. Zentzu batean, artearen lanari esker, gure arreta gauzen barrualdean kokatu dezakegu, uste edo sentitzen dugun horretan. Gainera, Ballestak, Vizcainok eta Mesasek (2011) bere lanean, gaitasun desberdinak dituzten pertsonengan arteak zer nolako eragina duen aztertu ostean, arteak kasu horietan dauden pertsonengan eragin onuragarria duela ondorioztatu dute. Historian zehar, desgaitasunen bat duten pertsonen ez zaie izan daitezkeenerako edo izan nahi duten hautatzeko aukerarik izan, gizarteak hartu baitu haiek zer diren eta etorkizunean zer izatera helduko diren ezartzeko eginkizuna. Hori horrela, artea bitarteko ezin hobea dela kolektiboan hain ahaztuta dauden eremu horiek bultzatzeko, artea guztion ondasuna den heinean. Hori gutxi balitz, gure gaitasunak edo ezagutza artistikoak alde batera utzita, arteak guztiogan onurak sortu ditzake (Ballesta, Vizcaíno eta Mesas, 2011)

Frank Auerbach margolari ingelesak, honako hitzekin definitu zuen artearen beste ikuspegi bat 2001eko telebista-elkarrizketa batean, artea aurkikuntza gisa definituz: "Dakigun koadro bat egitea ez da artea. Artea aurkikuntza da. Arteak irakasteak eta ikasteak, materialei buruzko gauzak deskubritzeko eta horiei etekina ateratzeko aukera ematen du, beharrezkoak diren gaitasunak eta trebetasunak garatzeko. Artearen bitartez ere, gure inguruan dagoen munduaz nola ohartzen garen jakin dezakegu, sentitzen duguna zalantzan jarriz eta begirada kritikoa jarriz, beste pentsalarien sorkuntzei nola erantzun jakitearekin batera. Arteak -giza jarduera handi guztiek bezala, hala nola literaturak, zientziak eta antzerkiak- gure buruari eta beste pertsona batzuekin eta inguratzen gaituen munduarekin ditugun harremani buruzko gauzak ikasten lagun diezaguke" (Wenham, 2003).

Haur txikientzat, mundu sensoriala gogobetetze-iturri bat da, eta irudimena miaketan oinarritutako plazer-iturri bat. Eisnerren ustez (2004), irudikapena ideia edo irudi iheskor batekin has daiteke, eta maiz hasten da. Ez dago ideia bat baino iheskorragorik. Irudikapenak egonkortasuna eskaintzen dio ideari edo irudiari, hura material batean bilakatuz, eta harekin elkarrizketa bat hasteko aukera ematen du. Hizkuntza irudikapen-modu oinarritzakoa eta funtsezkoa bada ere, ez da inola ere modu bakarra. Gure ikusmena erakartzen duten formak ere komunikatzeko oinarritzako moduak dira ere. Musika itxurako soinua ere esanahiak transmititzeko bide bat da (Eisner, 2004).

Musika adierazpen artistikoa ez ezik, baliabide pedagogikoa ere bada, eta pertsonen garapena sustatzeko erabil daiteke (Díaz, Morales eta Díaz, 2014). Musika haurrentzat garrantzitsua den baliabidea dugu. Haurrek musikarekin gozaten dute, honek eskaintzen dituen aukerak ugariak baitira. Gure bakartasunari etekina ateratzeko balio du musikak, bai eta inguratzen gaituzten pertsonekin entzuteko aukera ere eskaintzen du. Musika guk geuk sortu dezakegun zerbait da, gure sormenetik abiatzen den zerbait. Musika-tresnak horretarako baliabide bikainak dira, haiek ere espero ez ditugun moduan asmatzen ditugularik. Abestea, txistu egitea, ahapeka kantatzea,... musika egitea da eta askotan horretaz kontziente ez garen arren, musika

edonon eta edozein lekutan topa dezakegu. Dantza ere, musikari lotuta doan ekintza da, musika entzuten dugunean ezin baikara mugitu barik geratu. Musika sortzen dugunean, musikarekin batera joan daitezkeen testu, jolas edo dantzak ere sortzen ditugu. Hortaz, bai entzunez, abestuz, joz, mugituz edo sortuz burutzen ditugun musika-esperientzia guztiak garrantzitsuak dira haurren bizitzan (Shehan Campbell eta Scott-Kassner, 1995; Akoschkyk Alsina, Díazek eta Giráldezek aipatua, 2009).

Haurraren eta musikaren arteko kontaktua jaio aurretik ere hasten da. Gaur egun badakigu, Tomatisen (1963 eta 1972) hitzetan, fetuak barruko soinuen bibrazioak, amaren bihotz taupadak, esate baterako, eta tripa kanpokoak, hala nola inguruko ahotsak eta musika, entzuten eta sentitzen dituela haurdunaldiko 24. eta 30. asteen bitartean, (Tomatis, 1963 eta 1972; Akoschkyk Alsina, Díazek eta Giráldezek aipatua, 2009), eta estimulu horiei mugimenduaren bidez erantzuten dutela. Haurrak behin jaiotzen direnean, funtsezkoa da musika zatien, adin bakoitzera egokitutako abestien, sehaska abestien, jolas erritmikoen eta abarraren bitartez hornitzea (Lopez eta Nadal, 2018).

Musika funtsezko elementua da haurrek inguruan duten mundua deskubritzeko eta harekin harremanetan jartzeko, entzumen-pertzepzioa eta komunikazio- eta gaitasun-sozialak garatzeko, beren irudimena erabiltzeko eta sormena garatzeko eta hitzekin esan ezin dutena adierazteko. Soinu- eta musika-entzumenari esker, haurrak gai izango dira musika-hizkuntza osatzen duten elementuak identifikatzeko, diskriminatzeke eta ezagutzeko. Era berean, gozamen, entretenimendu eta plazer iturri agortezina ere bada. Gaur egun badakigu lotura handia dagoela musika-hezkuntzaren eta haurrek bizitzan zehar beharrezkoak dituzten trebetasunen garapenaren artean; musikari esker, besteak beste, autodiziplina, pazientzia, sentsibiltatea, koordinazioa, talde-lana edo buruz ikasteko eta kontzentratzeko gaitasuna eskuratzen baitute (Akoschky, Alsina, Díaz, eta Giráldez, 2009). Era berean, Akoschkyk, Alsinasek, Díazek, eta Giráldezek (2009) aipatzen dute, hainbat azterlanek, musika-hezkuntzak haurren errendimendu akademikoan eta hizkuntzaren edo matematikaren ikaskuntzan dituen eraginak nabarmenak direla. Casasek (2001) bere aldetik, Akoschkyrekin, Alsinarekin, Díazekin, eta Giráldezekin (2009) bat eginik, hezkuntza musiko-instrumentalak erritmoaren zentzua garatzen duela dio, eta horren ondorioz entzumena garatzeak, musika ikasteko ez ezik, gainerako prestakuntza intelektualerako ere balio duela azpimarratzen du.

Gainera, musikak jolasean ekidin ezina den hizkuntzarekin lotura handia dauka. Pascual Mejiak (2006) honela definitzen du abestia: “Hitzaren bidez, ideiak, sentimenduak, gertaerak eta abar adierazteko erabiltzen duen komunikazio-ekintza da”. 3-6 urteko etapan, kantuak hizkuntzaren eta hiztegiaren garapena bultzatzen du, eta lagungarria den ekintza da hizkuntzaren garapenaren zailtasunen diagnostikoan eta terapian (Pascual Mejía, 2006; Lopezek eta Nadalek aipatua, 2018). 1958an UNESCOk eskainitako II. Konferentzian, musikak hezkuntza zentruetan duen garrantzia azpimarratzeaz arduratu zen konferentzian, kantuak haurraren hizkuntza-gaitasunaren bi alderdi garatzen zituela zehaztu zen: ulermena eta adierazkorasuna (UNESCO, 1958; Lopez eta Nadal, 2018). Casasen (2001) aburuz, 3 eta 15 urte bitarteko haurren garapen musikalak lau

mailetan bereizten da: (1) zentzumenen manipulazioa, (2) imitazioa, (3) interpretazio irudimentsua eta (4) hausnarketa. Beraz, musika-hastapenak hainbat aldi igarotzen ditu, eta, horri esker, maila kognitiboa ez ezik, plano afektiboa eta psikomotorra ere gara daitezke.

Suzukik dioenez, asko eta ondo entzuten duen haur batek, hots, soinu eta tonu ezberdinen artean entzuten eta bereizten dakien haur batek, eskolan hobeto atzematen ditu mezuak, errazago ikasten du eta musikalki hezi gabeko haurrek baino lehenago menderatzen du bere hizkuntza (Suzuki, d.g.; Casasek aipatua, 2001). Izan ere, honako hauek dira musikaren, soinuaren eta erritmoaren estimulazioa betetzen duen haurren garapenaren dimentsio espezifikoak: (1) Motrizitatea, (2) Hizkuntza, (3) Sozializazioa, (4) Espazioaren eta denboraren kontzientzia eta (5) Autoestimua (Casas, 2001). Ildo honetatik jarraituz, Ballesterosek eta Garcíak (2010) adierazi dute musika-estimulazio egoki batek hizkuntza ulerkorra eta adierazkorra garatzen laguntzen duela, hizkuntza modu aberatsagoan eta konplexuagoan gara dadin, haurren ahozko trebetasunak estimulatzearekin batera (Ballesterosek eta Garcíak, 2010 ; Lopezek eta Nadalek aipatua, 2018).

Musikak pertsonon bizitza akademikoan zehar duen eragin nabarmena argi azpimarratu ostean, Sargetek (2003) ondo planteatutako musika-programa batek duen garrantziaz ohartu beharra dagoela aipatzen du. Musika hezkuntzaren inguruan teoria ugari egon arren, bada guztien artean egiaztatuago eta onartuago dagoen bat: kognitibo-ebolutiboa. Teoria honek, estruktura kognitiboak, hots, haurren melodiak hautemateko eta gauzatzeko prozesuan aplikatutako estrategiak, haurren adinarekin batera aldatzen direla defendatzen du. Hori horrela, musikak gaitasun kognitiboak indartzeaz arduratzen da, inguratzen gaituen informazioa jasotzeko erabiltzen ditugun zentzunen garapen prozesuan laguntzen baitu. Hori dela eta, musikak fisikoak, hala nola entzumenezkoa, zein psikikoak diren urritasunak gutxitzen laguntzen du (Sarget, 2003).

Gallegok (2000) garrantzi handia ematen dio arreta- eta entzumen-jokabideak bereganatzeari, ondoren haur hezkuntzako etapan hizkuntza garatzeko ezinbestekoa den diskriminazio fonetikoa modu egokian egin dezaten (Gallego, 2000; Lopezek eta Nadalek aipatua, 2018). Bolduc-ek (2014) bere aldetik Gallegoren (2000) hitzak egiaztatu ditu, eta frogatu du musika haur-hezkuntzako eskoletan integratzeak kontzientzia fonologikoko trebetasun jakin batzuk garatzen laguntzen duela, hala nola, silaba sekuentziatuak identifikatzen eta fonemak identifikatzen (Bolduc, 2014; Lopez eta Nadal, 2018). Gainera, musika sentimenduak, aldarteak eta atmosferak adieraz ditzakeen hizkuntzat hartu daitezke, eta hainbat ezaugarri eman dakizkioke: ederra, lasaia, kitzikagarria, xelebrea, tirabiratsua, satirikoa, inkisitiboa, dotorea, gustu txarrekoa, iradokitzailea, sentsuala, misteriotsua, ikaragarria, martziala; Honako hauek haurren irudimen sortzailearekin elkartzean, arazoak konpontzeko eta ingurunearekin eta gainerakoekin erlazionatzeko baliabideak eskaintzen dizkiete (Maya, 2007; Díazek, Boppek, eta Gambak aipatua, 2014).

Díazek, Moralesek eta Díazek, (2014) argitaratutako lanean, 2006ko Kolonbiako 1098 Legeak, Haur eta Nerabeen Kodeak, alegia, gizabanako hauek herrialdeko kultura-bizitzan eta arteetan parte hartzeko eskubidea bermatzen du. Hala ere, nahiz eta Kolonbian haur eta gazteen garapen kulturalaren aldeko araudia

egon, arte-hezkuntza ez dago ezagutzaren funtsezko arlo gisa finkatuta, mota horretako irakasgaiak hautazkotzat eskaintzen baitira (1994ko 115 Legea, 23. artikulua). Dena den, oinarrizko musika-hezkuntza oro ez da etorkizunean musikan adituak edo musika munduan murgiltzeko helburu horrekin lotu behar, garapen integral batekin, estimulatu baino gehiago egiten duen adimen batekin eta adimen arruntei lagunduko dienarekin baizik (Akoschky, Alsina, Díaz, eta Giráldez, 2009).

Musikak haurrengan duen eragina ikusita, musikan adituak diren hezitzaileak ezinbestekoak direla argi dago, oinarrizko edukiak menperatzen dituztenak. Tamalez, ezin dugu ahaztu Haur Hezkuntzako irakasle-tituluetakoa prestakuntza-ibilbideek ez dietela behar adinako arretarik eskaintzen arlo artistikoei eta, zehazkiago, musikari. Akoschky, Alsina, Díaz eta Giráldez (2009) bat datoz irakasle guztiek haien ikasleekin esperientzia musikal esanguratsuak partekatu behar dituztela esaten duen ideiarekin. Hezitzaile guztiek maila bereko prestakuntza-musikala izango ez duten arren, badira guztiek izan beharreko trebetasun espezifiko batzuk, hala nola, interpretazio-trebetasuna, musika-estimuekin bat datozen gorputz-mugimenduak egiteko gai izateko, besteak beste (Akoschky, Alsina, Díaz, eta Giráldez, 2009). Vygotskyk ziurtatutakoarekin bat etorritik, jolasteko eta helduekin esperientzia interaktiboak izateko aukera eskaintzen duten inguruneek haurrek trebetasun kognitiboak garatzen dituztela egiaztatuta dagoenez, interesgarria suertatzen da irakaslegoari haur-hezkuntzako ikasleekin egindako jarduerak izaera ludikoz hornitzeko sentsibilitatea eskatzea (Sarget, 2003). Batetik, Casasen (2001) artikuluan egindako ikerketetan ateratako ondorio komun bat, haur askok musikako klaseak astean zehar irrika gehienez espero zutena zela da. Bestetik, badira musika gaitasun urriak lortu dituzten eta musika klaseak antsietate- eta umiliazio-une desatsegin gisa gogoratzen dituzten haur askoren esperientziak ere. Zalantzarik gabe, ikasleak motibatzen dituzten irakasleen jarrerak zeresan handia du ikasleen musikarekiko iritzian (Casas, 2001). Zentzu horretan, kantua bezalako jarduera musikala, bat-bateko jarduera bat izatera bideratuta egon behar da, haiek irakaslearen orientazioa alde batera utzi gabe. Izan ere, ziurtatzen da haurrak beti modu positiboan jokatu duela abesti baten aurrean, eta kantatzeko, mugitzeko edo harekin jolasteko prest egongo dela (Sarget, 2003).

Arteak, edozein adierazpidetan, komunikazio unibertsala ahalbidetzen du, guztiok emozioak eta sentimenduak ulertu, estimatu eta adierazteko aukera izanik. Hizkuntza artistikoen bidez ezartzen da hitzik gabe (baina zentzu estetikoaren eta beste ezagutza-arlo batzuen parte-hartzearekin), giza generoaren beste alderdi batzuetara hurbiltzea (Casas, 2001). Arte batzuk, hala nola, musika, ikusizko arteak eta, batez ere, dantza, funtsean hitzezkoak ez diren eta itxuraz erraz gozatzeko arteak izateak, ez du esan nahi kognitiboki maila baxua dutenik edota plano sentsomotorrean bakarrik eragin dezaketenik, Piaget adituak deituriko "adimen kontzeptuala" ere estimulatzen baitute (Swanwick, 2021).

Musika egiteak prozesu bat dakar. Swanwick (2021) esanetan, musika konposatzen, poema bat moldatzen edo dantza bat praktikatzen dugunean, imitazioz jaso duguna irudi bihurtzen dugu eta horien artean

harremanak sortzen ditugu, adierazi nahi dugun hori lortu arte. Adierazi nahi dugun hori komunikazio bide desberdinak aukeratuz transmititzen dugu, gure sistema propioa sortuz: zeinuak, hitzak, keinuak... Azkenik, munduari aurkezten diogu, gainerako izaki pentsatzaileek ikus dezaten. Arteek indar intelektuala izan dezakete, beste edozein sorkuntza-modu sinboliko bezala (Swanwick, 2021). Piagetek (1951) dioenez, jolasa, lehen haurtzaroan, ingurua esploratzeko eta menderatzeko plazer hutsa da, eta horri "birtuosismo edo botere sentimendua" deitzen zaio (Piaget, 1951; Swanwick, 2021). Domeinuaren bilaketa edo maisutasun hori presente dago musika-jardueretan.

Arestian aipatu bezala, historian zehar, arrazoi desberdinengatik egin da artea, hala nola, estetika kontuengatik eta arrazoi ludikoengatik. Hori horrela eta De Valdenebroren (2001) hitzetan oinarrituz, kasu askotan artea eta jolasa elkarri lotuta daudela esan dezakegu, jolasa sorkuntza artistikoaren motorra izanik (De Valdenebro, 2001). Eisnerrek (2004) ere Valdenebroekin (2001) bat egiten du, jarrerari dagokionez, arteak, bere adierazpide guztietan, jokora hurbiltzen direla uste baitu. Arteak eta jolasak mantentzen duten harremanean, De Valdenebroren (2001) ustez, badira elementu komun ugari: esploratzeko jarduerak dira biak, barne-bizitza mundura zabaltzeko aukera ematen baitute. Parte hartzen dutenen berezko mundu eta kultura ezagutarazteko aukera dira, jakintza intelektuala sustatzeko bitartekoak izatearekin batera. Arteak eta jolasak ezaugarri sinbolikoa eta semiotikoa dute, komunikaziorako tresnak baitira (De Valdenebro, 2001).

Artea egiten denean, artista bera ezagutarazten da, bere barrua artearen bitartez askatzen baitu. Hori horrela, artistak ikuslearen komunikazio-harreman bat ezartzen du, bere obrak zerbait komunikatzen duen heinean. Jolasarekin antzeko zerbait gertatzen da. Jolasak, artistaren barrua ez ezik, haurraren sentimendua eta ideien mundua ere erakusten du, hura erabitzen baitu adierazpide gisa, askotan hitzezko hizkuntza erabiltzen ez duen arren (De Valdenebro, 2001). De Valdenebrok (2001) arte-jolasa harremanetik sortzen duen beste alderdi komun bat mundua berrantolatze gaitasuna da; artistak eta jolasten duen haurrak, bakoitzak bere esparruan, mundua berrantolatzen dute. Biek bere jardueran ziurtasunez sinesten dute, eta beren munduan, artistaren arte-jolasa asebetetze handiko obra bihurtzen den heinean, haurraren jolasa asebetetze huts bihurtzen da (De Valdenebro, 2001).

Bai artea bai jolasa kultura dira. Artea giza-talde baten kulturaren adierazpen argia da. Jolasa herri guztietan agertzen da, bere formak hartuz eta bere jostailuetan kulturaren eta tradizioaren funtsezko alderdiak azaleratuz. Artea eduki sinboliko handiko jarduera da. Garai eta kultura guztietako artistak baliabide sinbolikoak erabiltzen dituzte eguneroko bizitzatik aldentzeko eta ezberdina den metahizkuntza batean adierazteko. Jolasean ere sinbolizazio-adibide argiak daude, jolas-sinbolikoa izanik jolas moten artean bat. Gainera sinbolizazio hori ere, haurrak jolasten direnean erabiltzen dituzten objektuei ematen dizkieten fantasiako rol eta erabileretan ere ikus daiteke (De Valdenebro, 2001).

2. PROPOSAMENA: MUSIKAREN ETA IRUDIAREN BIDEZ AHOZKO HIZKUNTZA LANTZEKO PROPOSAMENA HAUR HEZKUNTZAN

2.1 SARRERA

Hurrengo orrialdeetan Gradu Amaierako Lan honen proposamena den liburuaren azalpenak ageriko dira, azalpen horietan liburu bat sortzeko aurretiko eta bitarteko prozesuak eta hausnarketa guztiak islatuz. Liburuaren izenburua, *Musikaren eta irudiaren bidez ahozko hizkuntza lantzeko proposamena Haur Hezkuntzan* da eta 44 orrialdez osatuta dago (Ikus I. eranskina). Liburu honekin erdietsi nahi den helburu nagusia, irakasle jardunean dauden hezitzaileei Haur Hezkuntzako 5 urteko haurrekin ahozko hizkuntza lantzeko proposamen desberdinak helaraztea da, hizkuntzaren, musikaren eta irudiaren interdiziplinartasun horretaz baliatuz zenbait jolas sortu dira. Hori horrela, eta arestian aipatu bezala, Haur Hezkuntzako irakaslegoari zuzenduta dagoen liburu da, eta konkretuki 5 urteko haurrei ahozko hizkuntza irakasteko zeregina duten irakasleei.

2.2 PROPOSAMENA SORTZEKO PROZEDURA

Proposamen honen jatorria azaltzeko, lehenik eta behin, Gradu Amaierako Lan honen gaia aipatzeak berebiziko garrantzia du: Jolasaren bidez hizkuntza lantzea musikan eta irudietan oinarrituz. Haur Hezkuntzako gradura zuzendutako Gradu Amaierako Lana izanik, haurrei zuzendutako proposamenen bat sortzea da gaiarekin lotura estuen duen ideia. Dena den, badira proposatu ahal diren eta haurrentzakoak diren baina irakaslegoari laguntza eskaintzeko helburuarekin sortzen diren beste planteamendu batzuk ere, eta horren adibidea da Gradu Amaierako Lan honetan aurrera eraman dena.

Haur Hezkuntzako irakaslegoari zuzendutako liburu honetan, “El aprendizaje de la lectoescritura desde una perspectiva constructivista. Vol. I” liburuan proposamen guztien azalpena emateko ageri den eskema erabili da, irakurleak proposamen bakoitzaren nondik norakoak bere osotasunean ulertzeko eskema osotua baita, ulertzeko argia: (1) Proposamenaren izenburua, (2) Helburuak (237/2015 DEKRETUtik eskuratutakoak), (3) Deskribapena, Kontsigna eta Taldekatzea honen baitan izanik, (4) Materialak eta (5) Oharrak. Eskema hori betetzearekin batera, proposamen bakoitzak ere bere QR-a du, bertan jarduerak egiteko material erabilgarria eskainiz.

Liburu hau sortze-prozesuak fase desberdinak izan ditu, eta ikus daitekeen moduan, ez da egun bateko kontua izan, sorkuntzari ordu ugari eskaini behar izan zaizkio eta. Aurretik jada behin baino gehiagotan aipatu den bezala, musika, irudia eta ahozko hizkuntza jolasen bidez 5 urteko haurrekin lantzeko 10 proposamen sortzea eta hauekin diziplinartekotasun hori bermatzea ez da lan erraza izan, hori izan baita sortze-prozesuaren atal gaitzenetako bat. Hala ere, 10 proposamen horietan pentsatu aurretik, liburuaren oinarritzko zenbait ezaugarri pentsatu behar izan dira, hola nola, nori zuzendutako liburu izango den. Oinarritzko ezaugarri horiek zehazteak berebiziko garrantzia izan du gainerako sortze-prozesuko beste faseak

baldintzatzen baitzituen. Behin oinarritzko ezaugarri horiek zehaztuta, 10 proposamenak pentsatzeari ekin zaio. Erronka handia izan da hiru arloak uztartzen dituzten 10 proposamen pentsatzea, eta horregatik, behin betiko proposamenak izan aurretik eraldaketa eta aldaketa ugari bizi izan dituzte sortze-prozesuan zehar. 10 proposamenak pentsatu bitartean, liburuak bere barne izango zituen bestelako ezaugarri batzuk ere idatzi eta gauzatu dira, hola nola, liburuaren nondik norakoak azalduko zituen sarrera. Gainera, proposamen batzuen materiala prestatu behar izan da, geroago gutun-zorroan edota QR-etan eskaintzeko eta material hau nola sortu izan den aurrerago azalduko da. Azkenik, proposamen guztiak eta sarrera idatzita izanda, liburuaren kanpo itxuraren inguruan hausnartzeari ekin zaio, kanpo irudiak ere pisua baitauka.

2.3 PROPOSAMENAREN EZAUGARRIAK

Oraingo atal honetan, liburuaren barne zein kanpo deskribapenari ekingo diogu, liburuaren ezaugarri guztiak adieraziz.

Barne deskribapenari hasiera emanez, lehenengo orrialdean, hots, aurkibidearen ondorengo orrialdean, irakurleak, liburuaren nondik norakoak azalduko dizkion sarrera bat aurkituko du. Bertan, liburu honen sorkuntzarekin erdietsi nahi izan den helburu nagusia adierazita agertuko da, nori zuzenduta dagoen aipatzearekin batera, besteak beste. Gainera, sarrera honetan ere, proposamen bakoitzarekin landu nahi den gaia adieraziko da, liburuaren irakurleak landu nahi duen gaia lantzen duen jolasera jotzeko. Behin sarrera orria atzean utzita, liburuaren ardatz diren 10 proposamenei hasiera emango zaie. 10 proposamenak, modu berean azalduta ageri dira liburuan, eskema berdina jarraitu baita proposamen bakoitzaren ezaugarri guztiak helarazteko. Arestian aipatu den bezala, eskema hori, Ascen Díez de Ulzurrun Pausas beste idazle batzuekin batera 1999an argitaratutako, “El aprendizaje de la lectoescritura desde una perspectiva constructivista. Vol. I,” liburuan oinarrituz garatutakoa da. Liburuaren barruan egongo ez den, baina liburuari zentzua emango dion eta zenbait proposamenetan beharrezkoak diren materialak gordeko dituen gutun-zorroa liburuarekin batera eskainiko da. Gutun-zorro honek, hurrengo proposamenei baliabideak bilduko ditu: **“Asmakizunen dominoa”** proposamenerako 16 domino-pieza, **“Ezetz artista asmatu”** izeneko karta-jolaserako 12 kartak, **“Non bizi dira?”** sailkapen-jolasean baliabide izango diren 6 habitat eta 46 animalia desberdinen txantiloi-txartelak eta QR-an entzuteko aukera dagoen **“Nire gorputza”** izeneko abestiaren letra.

Behin liburuak orokorrean fisikoki dituen ezaugarriak aipatu ditugula, 10 proposamenei ezaugarriak eta zergatiak azaltzeari ekingo diogu. Jolas-proposamen guztietan irudiari eta musikari berebiziko garrantzia eman zaie, era horretan eurretako bakoitzean lantzen den gai nagusia irudiaren eta musikaren bidez hornituta dago.

Liburuan aurkitu daitekeen **lehenengo proposamena**, eguneroko errutina lantzeko ipuin interaktiboa dugu: **“Peruren goiz alferrak”**. Ugariak dira ipuin interaktiboek ekartzen dituzten onurak, eta modu berean, ugariak ere liburu honen proposamenerako bat interaktibitatea eskatzen duen ipuin bat izatea. Ipuinak eskaintzeko tekniken artean, ipuin interaktiboak baliabide desberdinak eta interesgarriak dira. Ipuin

interaktiboek tresna digitalak, animazioak, soinuak eta HD irudi mugikorrek erabiltzen dituzte, baliabide deigarri eta berritzaile bihurtzeko. Bustamantek (2015) baieztatzen duen bezala, haurrak natibo digitalak diren heinean, adin digitalean jaio baitira (Bustamante, 2015; Vargas Castrok aipatua, 2021), ipuinek ere eboluzionatu egin behar dute eta baliabide interaktiboagoak bihurtu, horrela irakurketa-jarduera atseginagoa eta emankorragoa bilakatuz. Era berean, ekarpen nabarmenak egiten dituzte balioen transmisioan, gurasoen eta seme-alaben arteko loturen eraketan, haurren arreta-gaitasunaren hobekuntzan (Rojo, 2013; Vargas Castrok aipatua, 2021). Hori gutxi balitz, Álvarez en arabera (2018), ipuin interaktiboek ulermenarekin, irudimenarekin eta entzuteko eta fantasiatzeko ohitura garatzearekin lotutako trebetasunak hobetzen laguntzen dute, eta haurrari bere burua lasaitzen eta egoera zailak ulertzen laguntzen diote, irakurtzeko zaletasunera bultzatuz. Ipuin mota hauek, merkeak izateaz gain, ekologikoagoak dira ingurumenarekin. Mugitzeko errazak, eramangarriak direlako (Álvarez, 2018; Vargas Castrok aipatua, 2021).

“Peruren goiz alferrak” ipuin interaktibo hau, QR-an dago eskuragarri, beste proposamen batzuetan ere erabili den [Genially](#) izeneko material elkarreragilea sortzeko online plataforma bidez sortua izan baita. Hori horrela, bai ipuin interaktibo hau, bai eta geroago sakonki azalduko diren beste proposamen batzuk IKTei etekina ateraz eta horietaz baliatuz sortuak izan diren proposamenak direla esan beharra dago, hauek gaur egun baliabide eztabaidatiak izan arren, badira agerikoak eta azpimarragarriak diren onura asko. IKTak funtsezko baliabideak dira gaur egun ikastetxeetan. Arestian aipatu bezala, Haur Hezkuntzan IKTen erabilera oso gai polemikoa izan da eta da gaur egun ere, oso kontrako iritziak baitaude. Haur Hezkuntzan garrantzitsua da baliabide honen erabilera arduratsua eta egokia irakastea, ikasleei txikitatik erakustea eskura dugun tresna indartsu dela, bizitza erraztu diezagukeena, baina betiere modu kontzientean erabiltzen bada, helburu hezitzaile batekin. Hezkuntza-etapa honetan, oinarrizko premisa hauek betetzen dituen baliabidea izan behar du IKTak erabiltzeak, hala defendatzen baitu Unirrek (2020): (1) Sormena estimulatzea, (2) beren kabuz manipulatu eta esperimentatu ahal izatea (3) ikasle bakoitzaren erritmoa eta beharrak errespetatzea (4) jakin-mina sustatzea (5) psikomotrizitatea hobetzea (6) talde-lana eta lankidetzaren bultzatzea eta, aldi berean, autonomoak izaten ikastea eta (7) besteekiko errespetua (Agüera, 2021).

Peru izeneko mutil bat dugu ipuinaren protagonista. Peru ume alferra da eta asko kostatzen zaio egunero eskolara joan aurretiko zereginak burutzea. Hori horrela, ikasleek ipuinak eskaintzen dituen jardueran interaktiboetan parte hartuz, Peru eskolara garaiz heltzen lagunduko dute. Eguneroko errutina lantzeko ipuin interaktibo hau ikus-entzunezko baliabide ugariarekin sortua izan da. Marrazkiak eta ilustrazioak zeresan handia dute eta hauek ipuinari ahalik eta kutsu errealistena eskaintzeko asmoz aukeratuak izan dira. Baliabide bisualez gain, erabili diren entzunezko baliabideak ere (iratzargailuaren soinua, teniseko partiduetan pilotak egiten duen soinua, telesail desberdinen abestiak...) errealismo gehiago eskaini nahi izan diote kontakizunari. Gainera, ikus-entzunezko baliabide hauek proposamen honekin uztartu nahi izan diren hizkuntza, musika eta arte diziplinak agerian uzten dituzte, hiruren arteko lotura zentzuzkoa eta koherentea izanik.

Liburuak eskaintzen duen **bigarren proposamenari** helduz, koloreak lantzeko dramatizazio jolasa dugu: **“Non daude koloreak?”**. Jolas dramatikoak hezitzaileek diseinatutako jarduera bat da, eta beraz bere parte hartzeak berebiziko garrantzia dauka. Jolas mota honetan, irakasleak zer gai landuko den, zein espazio eta material behar izango diren eta dramatizazio jolasaren denboralizazioa bezalako erabakiak hartuko ditu. Kasu honetan, antzerki jardueretan ez bezala, gidoia ez dago alde aurretik pentsatuta, jolasaren prozesuan zehar sortzen den zerbait baita. Alde horretatik, eskaintzen zaizkien gaiak haurrek ezagututakoak izaten dira, gidoi komun, bakar eta koherente bat eraikitzeko aukera ematen diena. Areto osoak parte hartzen du zeregin berean, bai irakasleak, bai haurrek, rol sozial desberdinak bereganatuz. Jolas dramatikoak haurren aurretiazko ezagutzak zeintzuk diren edo errealitate jakin bati buruz ikasitakoa ezagutzeko erabiltzen da. Ekintza dramatiko hauetan bereziki haurren egunerokotasunarekin lotutako edukiak lantzen diren arren, fikziozko eta fantasiako egoerak ere proposatu daitezke, hala nola fantasiako espazioak proposatuz. Hori horrela, haurrek testuinguru horiek dakartzaten rol eta rol sozialei buruzko "esperientzia" ezagutuz gero, fantasian murgiltzeko aukera ere da dramatizazio jolasa. Kasu horietan, jolas dramatikoaren helburua haurrek errealitatearen alderdi jakin bati buruz dituzten aurrezagutzak ezagutzea baino gehiago, ekintzak eta pertsonaiak beste "mundu posible" batzuetan kokatzea da. Hortaz, irakasleak gai bat edo beste aukeratzen ditu, besteak beste, hiztegia eta adierazpen-bideak bezalako alderdiak zabaltzeko (Sarlé, 2006).

“Non daude koloreak?” bigarren proposamen dramatiko honetan ez da material fisiko zehatzik behar, sormenerako gaitasuna baita proposamen honetan ezinbestekoa. Liburu honetan proposatzen diren beste proposamenekin konparatuz, proposamen nahiko desberdina da, ez baita hain zehatza eta itxia. Gainera, aurretik azaldu den bezala, dramatizazioak, antzerkia ez bezala, ez dauka gidoirik, eta momenturo sortzeko aukera ematen du. Jolas honetan parte hartuko dutenek antzeztu eta helarazi nahi dutenaren araberakoa da erabiliko den materiala. Hala ere, koloreak lantzea helburu duen jolasa den heinean, kolore desberdinetako materialak gertu izatea gomendagarria izan daiteke. Jolas honen bitartez, ikasleek nahi ala nahi ez, ahozko hizkuntza landuko dute, eta dramatizazio jarduera den heinean, haien gaitasun artistikoak agerian egongo dira, hauek ere garatuko diren bitartean. Jolas honi amaiera emango dion azken dantzan, musika arloa landuko dute, jardueran zehar bizitako gorputz adierazpenaren bidez askatuz.

Irakurleak aurkituko duen **hirugarren proposamenari** dagokionez, errimatzen duten kontzeptuen artean bikoteak sortzeko jolas interaktiboa dugu: **“Errimekin jolasean”**. Hirugarren proposamen honen jolas interaktiboa ere, Genially plataforma bidez sortua izan da, eta kasu honetan ere, jolasa QR-an aurkituko du irakurleak. “Errimekin jolasean” jolas interaktibo hau, lehenengo proposamen gisa aipatu dugun “Peruren goiz alferrak” ipuin interaktiboa bezala, ikasleen parte hartze aktiboa eskatzen du, kasu honetan helburu desberdin bat lortzeko: 5 urteko haurren eguneroko bizitzan ezagunak diren eta errimatzen duten kontzeptuen artean bikoteak sortzea. Jolas interaktibo hau sortzeko ikus-entzunezko baliabide desberdinak erabili dira. Alde batetik, kontzeptu bakoitza irudikatzen duen marrazkiak [ARASAAC](#) izeneko plataformatik hartu dira. Dohako online plataforma hau, hainbat faktoreren ondorioz komunikazio esparruan zailtasunak dituzten

pertsoneri komunikazioa errazten dieten piktogramen erabileran oinarritzen da. Dohako plataforma honetatik ateratako irudiekin batera, kontzeptu bakoitzaren irudiaren azpian kontzeptuaren izena idatziz ere agertzen da, ikasleek, pixkanaka-pixkanaka ahozko hizkuntzaren eta hizkuntza idatziaren arteko lotura ezagutu dezaten. Hori gutxi balitz, karta bakoitzean klik egiterakoan kartan bertan ageri den kontzeptuaren izenaren ahoskatze-soinua entzuteko aukera izango du ikasleak. Izan ere, kontzeptu hauen izenak ahoz nola esaten diren entzutea ezinbestekoa izango da etzumenaren bitartez errimatzen duten hitzak zeintzuk diren jakiteko. Ikasleek 4 erronka-pantaila aurkituko dituzte, erronka-pantaila bakoitzean 5 errima-bikote sortu behar dituztelarik. Bikoteak lortzerakoan, bi karta hauek desagertu egingo dira, gero eta karta gutxiago geratuz. Behin erronka-pantaila bakoitzeko 5 errima-bikoteak aurkitzen dituztenean, aurrera jarraitzeko geziari klikatu eta erronka gainditzea lortu dutela adierazten duen “Oso ongi” adierazten duen GIF (Graphics Interchange Format) bat agertuko da, erronka zuzen gainditu dela erakusten duen musikarekin batera. Pantaila horretan ere, hurrengo erroka-pantailara igarotzeko gezi bat agertuko da, eta ikasleek bertan klikatu egin beharko dute hurrengo erronkari aurre egiteko, jolasari amaiera emango dion pantailara heldu arte.

“Errimekin jolasean” jolas honek dituen ikus-entzunezko baliabideekin proposamen honekin uztartu nahi izan diren hizkuntza, musika eta arte diziplinak agerian uzten dituzte, hiruren arteko lotura zentzuzkoa eta koherentea izanik. Jolasean, landu nahi diren kontzeptuak modu bisualean irudikatzen dituzten marrazkiek arte arloari egiten diote erreferentzia. Arte arloarekin lotuta ere, eta kasu honetan, musikari erreferentzia egiteko, kontzeptuak ahozko-hizkuntzan nola ahoskatzen diren adierazten duten audioak ditugu, eta hauek behin eta berriz entzunda, errimak agerian utziko dituzte. Bueno Lojaren eta San Martín Morochoren (2015) aburuz, errimak ahozko-adierazpenaren garapenerako estrategia bat dira. Gainera, errima, soinuen errepikapenekin erritmoa sortzen duen elementu bat den heinean, osagai garrantzitsutzat har daiteke, hitzek soinu xarmagarriak eta interesgarriak sortzen baitituzte. Bueno Lojak eta San Martín Morochok (2015) ere, errimak hitz-joko bat direla uste dute, eta hurrei soinuak eta mintzamina aurkezteko oso metodo sortzailea eta motibatzailea direla ere azpimarratzen dute. Errimek esker, oroimenaren eta iragarpenaren trebetasunak garatzen dira. Hiztegia ere handitu egiten da, eta kontzientzia fonetikoak eskuratzen laguntzen die, errepikapenak konfiantza eta arrakasta eskaintzen baitu. (Bueno Loja eta Sanmartín Morocho, 2015). Azkenik, proposamen honetan ahozko hizkuntza momentu oro presente dago, 5 urteko haurren eguneroko hiztegiaren parte diren hitzak lantzea baitu helburu jolas honek.

Laugarren proposamenean murgilduz, **“Asmakizunen dominoa”** kontzeptu meteorologikoak lantzeko dominoa dugu. Jarduera honen izenburuan azaltzen den moduan, kontzeptu meteorologikoen asmakizunak, bakoitzari dagokion erantzun zuzenarekin (eguzkia, ilargia...) elkartuz dominoa osatzea da mahai-joko honen helburua. Liburuarekin batera eskainiko den gutun-zorroan tamaina handiko domino piezak egongo dira, hau izango baita mahai-joko honetan jarduteko material fisiko bakarra. Domino piezetan, ohiko dominoan bezala, bi alde egongo dira: eskumako aldean, asmakizuna letra larriz idatzita agertuko da eta ezkerreko aldean, kontzeptu meteorologiko desberdinen irudiak. Horrekin batera, QR-an asmakizun bakoitzaren audioak egongo dira, asmakizun bakoitzaren emaitza zuzenaren izenburupean. Izan ere, ikasle

batzuk irakurtzeko gaitasuna izango duten heinean, beharbada domino piezetan asmakizunak irakurriko dituzte, baina hori ez da proposamen honen helburu nagusia. Haurrak mundu artistikoarekin eta musikalarekin lotura duten asmakizunak audio bidez entzunez, dagokion erantzun-irudiarekin lotzea da proposamen honekin bilatzen dena.

Bosgarren proposamenean aurkituko den materialari erreparatuz, hauek ere, une oro liburuaren ondoan egongo den gutun-zorroan gordeta egongo dira. **“Ezetz lanbidea asmatu”** jolas honetan ibiltzeko, 12 karte osatutako karta-sorta beharrezkoa izango da. Jolas honen helburua txanda duen jokalaria deskribatutako arte lanbidea gainerako jokalariek asmatzea den heinean, karta bakoitzaren goiko partean, arte lanbide bakoitza irudikatzen duten langileen marrazkia agertuko da. Horrekin batera, karten beheko partean jolas honek arautzat duen baldintza ere idatziz zein irudiz agertuko da: txanda duen jokalaria arte lanbidea gainerako jokalarien aurrean deskribatzerako orduan erabili ezin dituen bi hitzak. Aipatu beharra dago, **“Ezetz lanbidea asmatu”** jolas honek artearekin lotura zuzena du, arte munduan nagusitzen diren lanbideak lantzerantz bideratuta baitago, eta beraz, horrekin batera artearen barruan kokatzen den musika alorreko lanbideak ere ezagutzeko aukera ematen du.

Oraingoan, liburuak eskaintzen duen **seigarren proposamenean** zentratuko gara. Animaliak lantzeko **“Non bizi dira?”** izeneko sailkapen jolas honetan material konkretua eta fisikoa beharrezkoa den heinean, liburuarekin eskainiko den gutun-zorroan eskainiko da ere. Bertan, jolas honekin landuko diren animalia desberdinen 6 habitat-en txantiloak aurkituko dira. Horrekin batera, 46 animalia desberdinen txantilo-txartelak ere egongo dira. Txantilo guztiak belkro barik eskainiko dira, beraz, material hau erabili nahi duenak, belkroz hornitu beharko ditu txantiloak. Aipatu beharra dago ere, QR-an jolas honekin landuko diren animalia guztien onomatopeien audioak eskaintzen direla, olagarroa eta itsas-zaldia izan ezik, animalia hauen habitata zein den ikastearekin batera, animalia bakoitzak sortzen duen musika zein den ere ezagutzeko. Jolas oso bisuala da, eta beraz, arte arloarekin lotutako irudiek zeresan handia dutela aipatu beharra dago.

10 proposamenekin aurrera eginez, **zazpigarren proposamenean** barrena sartuko gara oraingoan. Proposamen hau, QR-an ageri den gorputz-atalak lantzeko **“Nire gorputza”** izeneko abestian oinarritzen da, James Asher psikologia irakasleak asmatutako TPR (Total Physical Response) metodoarekin lantzeko sortu izan dena. TPR metodologiaren ezaugarri nagusia, ikaskuntza erraztuko duen giro lasaia sortzen duen hizkuntzaren eta mugimenduaren arteko lotura da. Era berean, ikaskuntza-metodo hau ikuspegi naturalean oinarritzen da, eta horregatik ikasleak ikasten duten hizkuntzaren eraginpean jartzen dira denbora luzez, beren buruan hizkuntzaren arrasto bat ezar dezaten, geroago aktibazio-etapan barrena murgiltzeko iturri eta lagungarri izango zaiena (Usero-González, 2014). Hori horrela, bertso izaera duen abesti honek aipatzen dituen gorputzeko atal desberdinak ukitzearen bidez hiztegia landuko da. Proposamen honetarako behar izango den material bakarra, QR-an ageri den abestia den arren, gutun-zorroaren barruan, jolasa bideratuko

duen helduari zuzendutako txantilo bat egongo da abestiaren letrarekin. Abestiaren erritmoa abestian bertan ikusiko da.

Zortzigarren proposamenari helduz, emozioak lantzea izango du helburu. **“Emozioen txontxongiloak”** eskulan izaerako proposamena da. Jarduera honetan sortzea proposatzen diren txontxongiloek ez dute estetika zehatzik izan behar, sormen artistikoa eta emozionala bultzatzea bilatzen baita. Hala eta guztiz ere, proposamenean bertan, jardueraren bideratzaileak eredu moduan izateko emozioen txontxongiloen irudiak agertzen dira. Eskulan honetarako beharrezkoa den materiala erraztasunez eskuratu daitekeena da, beharrezkoa den material gehiena ikasgelan bertan baitago (gometsak, margoak, errotulkiak...). Komuneko paper-tutuak lortzeko, ikasleei etxetik ekar dezaten proposatu ahal zaie, jarduera burutu aurretiko egunetan abisatuz. Ikasleek sortuko dituzten txontxongiloak ahozko hizkuntzan komunikatzeko tresnak izango dira, eta kasu honetan gainera, emozioen adierazpenari lagunduz. Emozioak askotan hitzez adierazteko gai zaila dira, eta batez ere haur hain txikiei buruz ari garenean. Gainera, hurrek, eskulanaren burutze fasean, sentitzen ari direna edota burutik pasatzen zaienaren inguruko elkarrizketak sortuko dituzte, ahozko hizkuntza harreman oinarri gisa izanik. Hori horrela, ikasleek eskulana burutzen duten bitartean, egiten ari diren prozesu artistikoaren eta aukeratutako emozioen arteko lotura hori senti eta nabari dezaten, QR-an eskuragarri dauden lasaitasuna transmititzeko aukeratuak izan diren 5 abesti entzuteko aukera izango dute.

Bederatzigarren proposamena, “Zein garraibide ote da?” garraibideen gaia lantzeko sortua izan den jolas interaktiboa da eta baliabide interaktiboak sortzeko aukera ematen duen Genially online plataforma erabiliz sortu izan da. Hori horrela, proposamen honetarako beharrezko material guztia QR-an aurkitzen da. Jolas interaktibo honek, aurretik ikasleen parte hartzea eskatzen zuten Genially plataformatik sortuak izan diren beste proposamenak bezala, bai eta liburuan azkena izango den proposamenean bezala, proposamen honek ere ikasleen esku-hartzea ere eskatzen du, jolasean zehar dauden audio desberdinak entzuteko eta jolasak planteatzen dituen erronketan aurrera egin ahal izateko aukera erantzun egokiak hautatuz. 12 ibilgailu desberdinen lanketa egitea du helburu eta horretarako arte arloari erreferentzia egiten dioten irudiak eta marrazkiak eskaintzen ditu, jolasaren gaitasun bisuala bistan utziz. Jolasean garraibide desberdinek sortzen dituzten musikek eta soinuek musika arloa lantzerako bideratuta daude, horietan arreta jartzeak berebiziko garrantzia izango baitu jolasean aurrera egiteko. Ahozko hizkuntzaren lanketa, garraibideen gaiaren inguruan ikasiko duten hiztegia ikusiko da batez ere.

Azken proposamena, alegia, hamargarrena “Musika-tresnak ezagutuz” izenekoa da, musika-tresnak ezagutzeko jolas interaktiboa. lehenengo, hirugarren eta honen aurretik doan bederatzigarren proposamenean kasuan bezala, liburuan aurkitzen den azken proposamen hau ere Genially plataforma bidez sortutako jolasa izan da. Hori horrela, proposamen honetan ez da material fisikorik behar, QR-an baitago jolasa burutzeko beharrezkoa den guztia. Jolas interaktibo honek, ikasleen parte hartze aktiboa eskatzen du, audioan entzuten den musika-trena zein den eta hau musika-tresnen zein familiari dagokio aukeratuz. Jolasean, landu nahi

diren 23 musika-tresnak modu bisualean irudikatzen dituzten marrazkiek arte arloari egiten diote erreferentzia. Arte arloarekin lotuta ere, eta kasu honetan, musikari erreferentzia egiteko, musika-tresna desberdinek sortzen dituzten soinuen 23 audioak entzuteak berebiziko garrantzia du, jolasak aurrera egin dezan.

Liburuaren kanpo egiturari dagokionez, liburua koadernaketa errustikoaren bidez eta B5 tamainan sortua izango da. Liburua osatzen duten orriak 150 gramoko gramajea eta lodieran inprimatuko dira. Liburuak portada, bizkarra eta kontraportada izango ditu. Liburuaren portada nire diseinua izan da. Portadaren estetikaren azalpenean murgildu aurretik, aipatu beharra dago, portadaren eta kontraportadaren atzealdea urdin iluna dela. Portadari dagokionez, alde batetik, liburuaren izenburua, hots *Musika eta irudiaren bidez ahozko hizkuntza lantzeko proposamena Haur Hezkuntzan. 5 URTE*, zuri koloreko letra larriz eta ulergarri idatzita agertzen da. Horrekin batera, portada apaintzen duten irudi desberdinak agertzen dira, esanahi desberdinak adierazten dituztenak. Portadaren erdian ikus daitekeen ahoa, lan honek lantzea helburu duen ahozko hizkuntzaren irudikapena da. Ahoaren iruditik ateratzen den argi-izpi zuriak, ahozko hizkuntzak eta hezkuntzan dauden arlo guztiek bere gain hartzen dituen zenbait ideia eta kontzeptu argiztatze funtzioa betetzen du diseinuan. Argi-izpi horren barruan ageri diren irudiek, tradizionalki irakasteko erabili diren metodologiaren eta gaur egun hobesten direnen arteko desberdintasuna islatu nahi dute. Portadaren beheko aldean agertzen den aulkiak, hizkuntzak eta hezkuntza orokorrean ikasteko eta irakasteko aulki batean orduak eta orduak igarotzearen eta edukiak buruz ikastearen alde egiten duten metodologiak islatzen ditu, hauei kritika eginez. Aldiz, argi-izpi zuriaren goiko aldean, jolasaren bidez gozatzen eta ikasten ari diren pertsonak ageri dira. Izan ere, jolasak haurren bizi-garapenean eta bizitza akademikoan ere duen garrantzia azpimarratu nahi izan da, hori ikasteko tresna bat izanik, orduak eta orduak aulki batean eserita egotearen aldeko metodologiak defendatzen dituzten ideiak alde batera utziz (Ikus I. eranskina). Kontraportadari helduz, portadan agertzen den argi-izpiaren irudia ere aurki daiteke, kasu honetan, alderantzizko noranzkoan. Argi-izpi zuri honen barruan ere, portadan ikus daitezkeen irudi berdina ageri dira, esanahi berdina helarazteko asmoa dutenak. Azkenik, argi-izpiaren estutzen eta amaitzen den lekuan, hodei zuri bat irudikatuta dago. Adierazpen bisual honekin, pentsamendua irudikatu nahi da, ahozko hizkuntzaren, hots, portadan agertzen den ahoaren eta pentsamenduaren, hots, hodei honen arteko harremana argi-izpi batez lotuz (Ikus I. eranskineko azken orria). Liburuaren kanpo egituraren azalpenari bukaera emateko, liburuak bizkar estu bat izango du, apainketarik gabekoa.

2.4 EDUKIAK ETA IKASKUNTZA HELBURUAK

Gradu Amaierako Lan honetan proposatu den liburu hau helburu batzuk erdiesteko sortua izan da. Jada lanean zehar azaldu den bezala, irakaslegoari zuzendutako liburua da hau eta beraz, ahozko hizkuntza, irudia edota musika arloak lantzeko asmoa duten hezkuntza arloko profesionalak ideiez hornitzeko helburua du. Horrekin batera, aurretik aipatutako arlo horiek ikasleekin lantzeko metodologia tradizionala at dagoen

beste ikasteko metodo esanguratsu eta eragingarria aurkezteko xedea ere badu, jolasa, alegia. Liburuak orokorrean erdietsi nahi dituen helburuez gain, liburuan ageri diren 10 proposamenak, 237/2015 DEKRETUAK Haur Hezkuntzako etapan esleitutako bi eremuetako zenbait helburu lortzeko sortuak izan dira. Proposamen bakoitzak bere helburu eta edukiak ditu, hauek zenbait jolasetan errepikatzen direlarik. Jolas bakoitzarekin erdietsi nahi diren helburuak eta edukiak proposamen bakoitzean adierazita agertzen dira, “Izenburua”-ren azpiko atalean. Aipatu beharra dago, berebiziko garrantzia izango duela proposamen hauetako bakoitza praktikara eraman aurretik zein helburu eta eduki lantzerantz bideratuta dagoen ezagutzea, honek irakasle eta jolasaren ebaluatzaile gisa garrantzi handia izango baitu jardueraren ebaluazio-fasean.

2.5 ERABILTZEKO GOMEDIOAK

Musikaren eta irudiaren bidez ahozko hizkuntza lantzeko proposamena Haur Hezkuntzan liburu honek ez du erabilera zehatzik, 10 proposamenek ez baitute inolako loturarik euren artean, elkarrekiko erabat independenteak dira. Hori horrela, liburua erabiltzerako orduan ez da inolako hurrenkerarik jarraitu behar. Hala ere, badira liburua erabiltzeko, konpartitzea gustatuko litzaidakeen zenbait gomendio.

Arestian aipatu bezala, proposamen hauekin landu nahi diren gaiak, Haur Hezkuntzako 5 urteko hurrekin normalean lantzen diren gaiak dira. Hori horrela, gomendagarria da proposamen hauetako bakoitza, landu nahi den gaiaren arabera aukeratzea, ikasleek lanketa horren zergatia uler dezaten. Gainera, proposamen batzuk gai konkretu horietako batzuk lantzen hasteko lehenengo jardura gisa balio duten arren, badira aldez aurretiko ezagutza eta gaiarekiko lotura minimo bat eskatzen duten beste proposamen batzuk ere, ezinezkoa izango baita beste haurrei jolasa ulertzea. Azken honen adibide dugu, “**Non daude koloreak**” koloreak lantzeko dramatizazio jolasa. Izan ere, jolas hau burutu aurretik gomendagarria izan daiteke koloreen aurretiko lanketa bat egitea, hala nola, koloreen inguruko ipuin bat irakurri, Anna Obiols-en eta Joan Subirana Queralt-en “Afrika eta koloreak” ipuina, esate baterako. Zortzigarren proposamena, hots, “**Emozioen txontxongiloak**” proposamena ere honen adibide dugu, gomendagarria baita hurrekin oinarrizko emozioen aurretiko lanketa bat egitea.

Arestian aipatu bezala, 10 proposamenetako batzuk (1., 3., 9. eta 10. proposamenak) IKTen bidez sortuak izan dira, eta beraz, hauek burutzeko ere gailu teknologiko baten beharra dugu. Hori horrela, eta gaur egungo ikastetxe askotan baliabidea den Arbel Digitalaz baliatzea gomendagarria da, honek eskaintzen dituen abantaila ugariengatik. Cascales eta Laguna (2014) autoreek bere izaera kinestesikoa dela eta, arbel digitala Haur Hezkuntzako ezaugarrietara egokitzen den tresna teknologiko gisa ulertzen dute, hau da, objektuak erraz arrastatu, askatu, biratu eta tamainaz aldatzeko gaitasuna ematen duen tresna. Harlow et al.-ek (2010) bere aldetik, arbel digital Interaktiboaren garrantzia azpimarratzen dute haurren ikaste prozesuan eskaintzen duen potentziala oso altua dela esanez oinarrizko konpetentziak garatzen lagunduz. Baliabide honi esker, haurrak ikasle aktiboak bihurtzen dira eta lorpenaren sentimenduan sinisten dute (Harlow et al.-ek (2010));

Gorrochategui-k aipatua, 2019). Beste autore batzuen ustez, elementu motibatzailea da, bai ikasleentzat bai irakasleentzat, ikasgaiak dibertigarriagoak baitira eta ikasleen interesa nahiz parte hartzea bermatzeko lagungarriak baita. Izan ere, ikasleek planteamenduaren konponbidea bilatu behar dutenez, kontzentrazioa areagotu egiten da eta jarduera garatzean arreta mantentzen dute. Azkenik, azpimarratzekoa da ikasle guztiek erabili dezaketela baliabide hau, ukimen-pantailak aukera ematen baitie ikasle guztiei pantailara sartzeko, edozein dela ere ikasle bakoitzaren ezaugarriak, dela bakarka edo dela taldean (Agüera, 2021).

Laugarren proposamenean, **“Asmakizunen dominoa”** jolasean, alegia, bai eta entzumenaren beharra eskatzen duten beste jolasetan ere lehenengo aldiz jolasterakoan, gomendagarria izan daiteke audio bakoitza behin baino gehiagotan jartzea, ikasleek zer esaten den ondo uler dezaten, asmakizunak askotan ez baitira erraz ulertzeko testuak.

Jolas guztietan haurren taldekatzea adierazten duen atal bat dago, jarduera banaka, binaka eta talde txikian edo handian burutzeko pentsatuak izan diren adierazten duena. Egia da, 10 proposamen horien ideiak sortu zirenean, horietako bakoitzaren helburuak zein taldekatze motarekin erdietsiko ziren hobekien luze hausnartu zela. Hala ere, taldekatzeak ere aldaketak jasan dezake burutuko den jolasaren helburuak eta edukiak liburuak zehazten ez duen beste taldekatze mota batekin hobeto beteko direla aurreikusten bada, jolasa burutuko den testuinguruak asko baldintzatzen baitu taldekatzearen kontua.

Liburua hezkuntza munduan lan egiten duten profesionaleri zuzenduta dago, batik bat irakasleei. Orokorrean, jarduera guztiak irakasle bakar batek burutu ahal izateko proposamenak dira, baina zenbait proposamenetan beste esku laguntzaile bat eskertzekoa dela argi dago, batez ere, haur bakoitzak idibidualki burutu behar dituen proposamenetan. Egia da, proposamen baten ere ez dela haurren garapen prozesuan zeresan handia duten gurasoen edo tutoreen beharrik eskatzen, 8. proposamenean izan ezik, guztiontzako nahikorik egon ezean, hurrei emozioen txontxongiloa egiteko tutua etxetik ekartzea eskatzea gomendatzen delako. Dena den, egia da, aberasgarria eta eragingarria izan daitekeela zenbait proposamenetan gurasoak inplikatzeko, hala nola, 7. proposameneko abestia haiei bidaliz, etxean ere jolastu ahal izateko, edota Genially bidez sortutako 4 baliabideak eskainiz, haurrek hauetaz etxean gozatzeko aukera izan dezaten. Gomendioekin bukatzeko, gustatuko litzaidake aipatzea salbuespenak egon daitezkeen arren, aurretik aipatu den taldekatzeena, besteak beste, proposamen guztiak liburuak ematen dituen azalepenetara ahalik eta gehien mugatuz burutzeak garrantzi handia duela, modu honetan soilik beteko baitira zehaztutako helduak ehuneko ehunean.

Musika eta irudiaren bidez ahozko hizkuntza lantzeko proposamena haur hezkuntzan liburuan ageri diren proposamenen ebaluazioaren nondik norakoak ezagutzeko, ikus II. eranskina.

3. ERREFERENTZIA BIBLIOGRAFIKOAK

- Agüera, N. (2021). *El uso de los cuentos digitales interactivos a través de la PDI como medio de aprendizaje* [Gradu Amaierako Lana. Universidad de Cantabria]. UCrea.
- Akoschky, J., Alsina, P., Díaz, M., eta Giráldez, A. (2009). *La música en la escuela infantil (0-6)*. GRAÓ Argitaletxea.
- Arias, C., Buitrago, M. Y., Camacho, Y. P., eta Vanegas, Y. (2014). Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa. *Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología*, 7(1), 39-48.
- Ballesta, A. M., Vizcaíno, O., eta Mesas, E. C. (2011). El Arte como un lenguaje posible en las personas con capacidades diversas. *Arte y políticas de identidad*, 4, 137-152.
- Barandiaran, J. M. eta Manterola, A. (1993). *Juegos infantiles en Vasconia*. Etniker Euskalerria.
- Bueno, M. I., eta Sanmartín, M. A. (2015). *Las rimas, trabalenguas y canciones como estrategias metodológicas para estimular el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 3 a 4 años de edad del Centro Infantil del Buen Vivir "Ingapirca", de la comunidad de Ingapirca de la parroquia Santa Ana, cantón Cuenca, provincia del Azuay* [Doktorego tesia. Universidad Politécnica Salesiana]. UPS.EDU.
- Lopez, M. B., eta Nadal, I. (2018). La estimulación auditiva a través de la música en el desarrollo del lenguaje en Educación Infantil. *Revista Electrónica de Investigación y Docencia (REID)*, (20), 1-18.
- Casas, M. V. (2001). ¿Por qué los niños deben aprender música?. *Colombia médica*, 32(4), 197-204.
- Cascales, A., eta Laguna, I. (2014). Una experiencia de aprendizaje con la pizarra digital interactiva en educación infantil. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (45), 125-136.
- 237/2015 Dekretua, abenduaren 22koa, Haur Hezkuntzako curriculum zehaztu eta Euskal Autonomia Erkidegoan ezartzekoa. (EHAA, 9 zk., 2016ko urtarrilaren 15). Hemen eskuragarri: <https://www.euskadi.eus/eusko-jaurilaritza/-/eli/es-pv/d/2015/12/22/237/dof/eus/html/>

De Pablo, Irati (2022). [Klaseko apunteak]. Hizkuntza eta literaturaren didaktika, Euskal Herriko Unibertsitatea.

De Valdenebro, X. (2001). El arte y el juego. *Educación y educadores*, (4), 61-70.

Díaz, M. L., Morales, R., eta Díaz, W. (2014). La música como recurso pedagógico en la edad preescolar. *Infancias imágenes*, 13(1), 102-108.

Eisner, E. W. (2004). *El arte y la creación de la mente: el papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*. Ediciones Paidós.

Ferreiro, E., eta Teberosky, A. (1982). *Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura*. Siglo XXI de España editores S.A.

Gallego, R. (2018). Jolasa gizarte-eraldaketarako: Zer-nolako erabilera du jolasak gizartea eraldatzeko?. *Hik hasi: euskal heziketarako aldizkaria*, (229), 32-35.

Garvey, G. (1985). *El juego infantil*. (4ªed.). Morata.

Gorrochategui, I. (2019). *Entzumena garatuz Haur Hezkuntzan musikarekin eta IKTekin: Arbela Digital Interaktiboan aplikatzeko proposamena* [Gradu Amaierako Lana. Euskal Herriko Unibertsitatea]. ADDI.

Moor, P. (1981). *El juego en la educación*. (3ª ed.). Editorial Herder.

Sarget, M. Á. (2003). La música en la educación infantil: Estrategias cognitivo-musicales. *Ensayos: revista de la facultad de educación de Albacete*, 18, 197.

Renata, C. (2008). El lenguaje y el juego en la educación infantil. Hemen: P. Sarlé (Ed.), *Enseñar en clave de juego: enlazando juegos y contenidos* (61-75.orr). Ediciones Novedades Educativas.

Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Paidós.

Swanwick, K. (1991). *Música, pensamiento y educación* (Vol. 24). Ediciones Morata

Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.

Usero-González, F. (2014). *Storytelling en la metodología TPR. Beneficios del uso de Storytelling en el aprendizaje de la lengua inglesa a través de una metodología basada en el concepto de Total Physical Response (TPR)*. [Doktorego tesia. Universidad Internacional de La Rioja]. Reunir.

Vargas Castro, K. V. (2021). Las tecnologías informáticas (cuentos interactivos) y su incidencia en el desarrollo de la memorización. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*, (4), 1-15.

Wenham, M. (2003). *Entender el arte. Una guía para el profesorado*. GRAÓ Argitaletxea.