

# LEHEN HEZKUNTZAKO GRADUA

2015-2016 ikasturtea

## Sormena garatzeko metodologia apropos baten bila

**Egilea:** Jon Arranz Vázquez

**Tutorea:** Lourdes Cilleruelo

**Leioan, 2016ko maiatzaren 31ean**

## Aurkibidea

SARRERA: .....	2
A. MARKO TEORIKO ETA KONTZEPTUAL: AURREKARIAK ETA GAUR EGUNGO EGOERA .....	3
1. ZER DA SORMENA?.....	3
1.1. DEFINIZIO EZBERDINAK HAINBAT AUTOREEN ARABERA .....	4
1.2. SORMENAREN MAILAK .....	6
1.3. PRODUKTU SORTZAILEAREN EZAUGARRIAK.....	7
2. SORMENA LANTZEAREN GARRANTZIA ETA HEZKUNTZA.....	7
3. SORMENA ETA HEZKUNTZA SISTEMA .....	8
4. ARTE HEZKUNTZA ETA SORMENA .....	10
5. BI METODOLOGIAK.....	12
B. METODOLOGIA .....	13
C. EMAITZAK ETA ONDORIOAK.....	16
a. BEHAKETAREN EMAITZEN INTERPRETAZIOA .....	16
b. ELKARRIZKETEN EMAITZEN INTERPRETAZIOA .....	19
c. ONDORIO OROKORRAK .....	21
D. ERREFERENTZIA BIBLIOGRAFIKOAK .....	23

# Sormena garatzeko metodologia apropos baten bila

Jon Arranz Vázquez

UPV/EHU

Eguno Hezkuntza Sistematan, sormena garatzearen garrantzia nabarmena da, beraz, irakasleak ikasleek alderdi hori gara dezaten ziurtatu behar du. Horrela, ikasleen garapen osoa lortzeko sormenaren erabilpena ezinbestekoa da. Haien etorkizuneko gizartearen arazo berriei aurre egiteko prest egon behar dira, ager daitezken arazoei modu desberdinetan aurre egiteko gai izanda.

Ondorioz, Hezkuntza Sistematan sormena benetan garatzen den metodologia zehaztea nahitaezkoa da, helburu hori lortzen laguntzeko lan hau aurrera eramaten da. Horretarako, Arte Hezkuntzaren arloan sormena garatzeko metodologiarik aproposena xedatuko dugu, bi eredu nagusiak, eskulana eta proiektuak direnez, horien arteko alderaketa egingo dugu. Hortaz, metodologia bakoitzaren abantailak eta desabantailak jakiteko, horiei buruzko ikerketa aurrera eramango da.

*Sormena, proiektuen bidezko hezkuntza, eskulana, metodologia, hezkuntza*

En el sistema educativo actual, la importancia de desarrollar la creatividad es evidente, por lo tanto, el profesor debe asegurarse de que el alumnado desarrolle dicho aspecto. De este modo, el uso de la creatividad es indispensable para lograr el desarrollo integral del estudiante, ya que estos tienen que estar capacitados para hacer frente a los problemas que surgirán en la sociedad del futuro.

Por lo tanto, en el sistema educativo es necesario determinar la metodología que desarrolla la creatividad, este trabajo está diseñado para ayudar a lograr esta meta. Por ello, determinaremos la metodología adecuada para desarrollar la creatividad en el campo de la Educación Artística, como los dos modelos principales son los trabajos manuales y los proyectos, haremos la comparación entre los mismos. Por consiguiente, para saber las ventajas y las desventajas de cada metodología, se llevará a cabo una investigación acerca de estos dos modelos.

*Creatividad, educación basada en proyectos, manualidad, metodología, educación*

In the current educational system, the importance of developing creativity is evident. Therefore, the teacher must ensure that students develop this aspect. In this way, the use of creativity is essential to the integral development of the student. They have to be able to deal with the problems that will emerge in the society of the future.

For this reason, in the educational system is necessary to determine the methodology that develops the creativity, this paper is designed to help achieve this goal. For this reason, we will determine the appropriate methodology to develop creativity in the field of Art Education, as the two main models are crafts and projects, we will make the comparison between them. So, to know the advantages and disadvantages of each methodology, a research will be developed about these two models.

*Creativity, projects, craft, methodology, education*

## **SARRERA:**

---

### **Aurkezpena eta justifikazioa**

Lan hau Lehen Hezkuntzako GRAL gisa aurrera eramán da, oraingo 2015-2016 ikasturterako. Ikerketa honek Lehen Hezkuntzan sormena garatzeko metodologia aproposa zehaztea helburu nagusi du.

Egungo Hezkuntza Sistemán, ikusiko dugunez, sormena garatzearen garrantzia nabarmena da. Ken Robinsonen (2006) iritziz, gizateriak aurrera egitea giza sormenak eragiten du. Horrez gain, autore horren arabera, gaur egun hezkuntzan sormena alfabetizazioa bezain garrantzitsua da. Izan ere, ikasleen garapen osoa lortzeko, sormenaren erabilpena ezinbestekoa da, haiek etorkizuneko gizartearen arazo berriei aurre egiteko prest egon behar dutelako. Hezkuntza Sistemaren eginkizunetako bat garapen hori lortzea da.

Horretaz gain, umeei sormena erabiliz gozaten dute, ikasteko tresnarik indartsuena da eta etorkizunean aurkituko dituzten erronkei aurre egiteko baliagarria izango zaie. Kontuan hartzekoa da Hezkuntza Sistemak baliabideak eskaini behar dizkiela, norbanako sormena garatzen lagunduz. Irakasleok ikasteko metodologian eragiten dugu. Izan ere, metodologia honen arabera, haien sormena garatzen lagunduko dugu edo herdoiltzen utziko dugu.

Hezkuntzak etorkizuneko gizarterako gizakide sortzaileak prestatu behar dituzenez, gaitasun sortzailea areagotzen duen zein metodologia den identifikatzeko beharra du. Beraz, Arte Hezkuntzan sormenaren garatze prozesua kontuan hartzea premiazkoa da. Hezkuntza aldatzeko prozesuan murgilduta dago, prozesu horrek zenbait alderdi barne hartzen ditu eta sormena horretariko bat da.

Arte Hezkuntzan bi metodologia nagusi topatzen ditugu, hots, eskulanak eta proiektuak, irakasleok zeinetan oinarritzen jakin behar dugu. Horretarako, eredu bakoitzaren oinarriak aztertzea garrantzitsua da, hortik abiatuz, eredu bakoitzaren erabilpenaren arrazoiak aztertuko ditugu.

Modu horretan, ikerketa honen helburuarekin bat, Arte Hezkuntzan sormenaren garapenerako eredurik egokiena zehaztu dugu. Lehenik eta behin, sormena definitzea ezinbestekoa da, honen oinarriak ulertuz, garatzeko prozesua bereganatuz eta sormena garatzeko oinarrizko baldintzak ezarriz. Ondoren, Arte Hezkuntzaren eredu desberdinak aztertu ditugu, bakoitza zertan datzan azalduz eta erabiliaren zergatia ikertuz.

Informazioaren bilketa egindakoan, eredu bakoitzean garatzen den sormenaren ikerkuntzari ekin diogu. Azken fase honetan erabili dugun metodologia, saio bateko behaketa eta saio horretako irakasleekiko elkarrizketan oinarrituko da.

Alde batetik, behaketa dugu, hau egiteko erabili dugun erreminta errubrika da eta honen bidez, klase batean sormenari ematen zaion garrantzia aztertu dugu. Errubrika hau programatzeko, produktu sortzaile baten ezaugarriak (Huidobro, 2004) adierazle gisa erabili ditugu.

Beste aldetik, elkarrizketa dugu, honen bidez irakasle horren metodologiak sormenaren garapenarekiko duen jarrera aztertu dugu. Elkarrizketarako prestatu diren galdera motak zabalak dira, irakasle bakoitzaren eredu formatiboa identifikatzeko asmoz eta sormenaren garapenarekiko duten jarrera zehazteko asmoz diseinatuta daude.

Prozesu hori bi zentro desberdinetan aurrera eramango dugu, eskulanetan eta proiektuetan oinarritutako metodologiak alderatzeko xedearekin. Datuak bildu eta gero, lortutako informazioa teoriarekin konparatuko dugu, segidan, sormenaren garapenerako metodologia aproposena ondorioztatu ahal izateko.

## **A. MARKO TEORIKO ETA KONTZEPTUAL: AURREKARIAK ETA GAUR EGUNGO EGOERA**

---

### **1. ZER DA SORMENA?**

Sormenaren definizio zehatz bat ematea oso lan neketsua da, gizakiaren jarduera konplexuetarikoa baita eta testuinguru anitzetan aurkezten delako. Izan ere, ikerketa franko aurrera eraman dira, baina sormenaren definizio unibertsal eta orokorra lortu gabe.

Dena den, sormena gizakiak duen gaitasunetariko bat dela (Robinson, 2006) ontzat emango dugu eta ideia honetatik abiatuz, sormenaren oinarriko ezagutzak aztertzeraz murgilduko gara. Kontzeptua ulertzeko azken mendeko autore batzuen zenbait definizio iruzkinduko ditugu. Jarraian, sormenaren garrantzia aztertuko dugu, etorkizunean izan ahal dituen ondorioak balioetsiz. Amaitzeko, hezkuntza sistemaren sormenarekiko ikuspuntu orokorra bilduko dugu eta honen garapena bermatzeko Arte Hezkuntzan ditugun metodologiak azalduko ditugu.

### **1.1. DEFINIZIO EZBERDINAK HAINBAT AUTOREEN ARABERA**

Sormenaren definizio anitzak topa ditzakegu, Historian zehar, hainbat autore definitzen saiatu dira: Guilford, Freud, Piaget, Torrance, Gardner, besteak beste. XX. Mendearen erditik, aipatutako autoreen ikerketak nagusitu dira. Alabaina, gaur egun sormena ulertzeko ikuspuntua aldatu egin da. (Esquivias Serrano, 2004)

#### **1.1.1. Sormena jarrera zehatz baten ezaugarriak**

Ikuspuntu honetatik abiatzeko, aditu adierazle batetik egingo dugu, Joy Paul Guilford aztertuko dugu hain zuzen. Guilford psikologoa sormenaren gaineko teoria “berritzaile” horietako aitzindaria izan zen. Guilford-en ustez (1950), sormena gizabanako sortzailearen ezaugarri multzo bat zen; jarioetasunak, malgutasunak, originalitateak eta pentsamendu dibergenteak osatzen zuten. Guilford-ek sormena adimenatik at kokatzen zuen, gizabanakoaren beste ezaugarri moduan ulertzen zuen. Honekin bat, Guilford-ek balioztapen garrantzitsua egin zuen, neurri batean edo bestean pertsona guztiak sortzaileak direla, ezarritako ezaugarrien garapenaren arabera. Urte batzuk aurrerago, Guilford-en hitzetan (1978) sormenak begi bistakotik, segurutik eta aurrez ikusgarritik ihes egitea eragiten du, haurrarentzat behintzat, berria gertatzen den zerbait produzitzeko.

Horrela, sormena “ezaugarri” batzuen bidez adierazten zen jarrera gisa hartzen zuen. Jarrera hori, agerikoa edo begi bistakotik at kokatzeko ahalmena eskaintzen du, hortaz, zerbait berria produzitzeko aukera emanez. Izan ere, gizabanako sortzailea etengabeko galderak egiten ditu, entzuten edo ikusten duenaren zentzua jaso nahi duelako, bere pertzepzioaren arabera ulermena eraikiz. Jarrera sortzailearen kontzepzioa, gaur egungo ikuspuntuarekin bat datorren kontzeptua da. Sormena aplikatzeko, ikasleak jarrera bat mantendu behar du eta inplikazioarekin bat, produktu sortzaileak sortuko ditu.

### 1.1.2. Sormenaren bidez arazoei aurre

Sormenaren garrantzia areagotuz joan zen, ikerketa gehiago agertu ziren eta aldi berean, bere balorazioa ere bai. Halaber, bi hamarkada geroago Ellis Paul Torrance, 1976. urtean, sormenaren definizio berri hau eskaini zigun:

*Creatividad es el proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía, etc.; de resumir una información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados. (Torrance eta Myers, 1976:46or)*

Definizio honetan, sormenaren ezaugarri horien artean, gatazkei edo oztopoei aurrera egiteko gaitasuna barne hartzen zen. Halaber, gizabanako sortzaileak, egunerokotasunetik agertzen diren arazoetarako konponbide berriak bilatzen dituen hura da. Torranceren (1976) arabera, sormena arazoei aurre egiteko jarrera bat izateaz gain, euztura zehatz bat ere ematen zen: zailtasunak identifikatzea, konponbideak bilatzea, espekulazioak egitea edo hipotesiak egitea, hipotesi horiek onartzea eta konprobatzea, beharrezkoa bada aldatzea eta emaitzak komunikatzea.

### 1.1.3. Sortzailea eremuaren arabera

XX. mendearen azken urteetan Howard Gardnerrek sormenari buruzko beste ikuspuntu berri bat ekarri zigun, sormena eta adimenen garapenen arteko erlazioa.

*La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino 'inteligencias', como la matemática, el lenguaje o la música. Y una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso iconoplásticamente imaginativa, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás. (1999 Esquiviasen adierazita, 2004: 5or)*

Howard Gardnerrek pedagogiaren alorrean iraultza bat eragin zuen, giza burua zortzi adimen desberdinetan banatzean. Ekarmen honen bidez, sormenaren buruzko ikerkuntza berriak aurrera eramane ziren. Orobat, Howard Gardnerren (Gardner, 1995) "Mentes Creativas" liburuan agertzen den gizabanako sortzailearen definizioa dugu: "Individuo creativo es la persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo de un modo que al principio es considerado original, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto" (53or).

Honela izanda, sormena, arazoei aurre egiteko jarrera hori, Gardnerrek oinarrizko lau ideia erantsi zituen:

1. Giza burua adimen zehatzetan zatituta dagoenez gero, indibidua oso sortzailea izan daiteke adimen horietako batean eta beste batean oso urria.
2. Gizabanako sortzaileak arazoei aurre egiteko jokaera ohikotasunean ematen da, ez da bizitzan behin eman ahal den fenomeno.
3. Arazoei aurre egindakoan, sormenarekin sortutako produktuak edo planteamendu berriak izan ahal dira, ez da ordenagailu bat suertatu ahal duen ebazpena bezalakoa, zerbait berria sortzeko aukera dago.
4. Produktu sortzailea, testuinguru kultural batean onartuta egon behar da, komunitate baten balorazioa ezinbestekoa da.

## 1.2. SORMENAREN MAILAK

Irving A. Taylor-en (1959 Guilerazen adierazita, 2011) ideiak jarraituz bost sormen maila bereiz dezakegu, ekintza sortzaileak sortzen duen emaitza motaren arabera:

- **Sormen adierazkorra:** Askatasuna, berezkotasuna eta ideiarene adierazpenari edo emozioari aplikatutako irudimena da. Adibidez: lehen etapako ume baten marrazkiak.
- **Sormen emankorra:** Mundu errealean edo egunerokotasunean aplikazio bat duen produktuaren sorkuntza da, kontzeptu berriak edo emozio berriak sortzen dituen. Sortzaileak errealitatearekin batera lantzen du eta bere irudikapenak bere kideekin partekatzeko gai da. Eredu gisa, diseinugileak ditugu.
- **Sormen asmatzailea.** Bere buru malgutasunetik eta bere irudimenezko jariokortasunetik abiatuz, egileak ikuspegi berrietan edo erlazio berrietan oinarritutako asmakizunak edo aurkikuntzak egiten ditu. Batzuetan, sormena mundu guztiak bere begi bistan duena, baina inork ikusten ez duen zerbaitetik dator. Bestetan, inork erlazionatzen ez duena erlazionatzeagatik dator. Nolanahi ere, gauzak ikuspegi berritik ikusteagatik dator. Adibidez, asmatzaileak ditugu.
- **Berrikuntzarako sormena.** Onarpen soziala ikusteko edo existitzen diren gauzak erabiltzeko modu berria lortzeko aplikatzen den sormena. Esate baterako: enpresa berritzaileak.



- **Azaleratutako sormena.** Lan paradigma berriko ekoizpenean, eskola berrietan edo aurkezpen teknologiko berrietan aplikatzen den sormena da. Existitzen den errealitatearen berregituratzean gaitasun handiak eskatzen ditu, *gaztelaniaz* “*pensamiento lateral*” deritzo. Eredu gisa, Facebook-ko sortzaileak ditugu.

### 1.3. PRODUKTU SORTZAILEAREN EZAUGARRIAK

Esandakoaren arabera, sormenaren definizio anitzak daude, sormenaren ezaugarri desberdinak zehaztu dira azken urteetan. Sormenaren erabilpenaren arabera sormena maila batean ala beste batean garatzen da. Sormenaren garatze maila hori aztertzeko, prozesu berean lortzen den produktu sortzailea behatu ahal dugu.

Teresa Huidobroren (2004) “Una definición de la creatividad a través del estudio de 24 autores seleccionados” deritzon lanean, 24 autoreen ekarpenak amankomunean jartzen dira eta produktu sortzaile baten ezaugarriak nabarmentzen dira:

- **Berritzailea:** Berria izatea dagokion testuinguru sozialean
- **Aldaketa:** Aldaketa eskatzen duen zerbait/ berritzailea (paradigma aldaketa eskatzen duena)
- **Arraroa:** Originala.
- **Egokitzapena eta besteen onarpena eskatzen duena:** Erabilgarria eta sozialki balorea duena, adituek sortzailetzat hartzen dutena (elkarteak edo kulturak ere bai), transzendentala eta inpaktu sorrarazten duena eta arazo bat ebazten duena.

Ezaugarri horiek errespetatzen diren arabera, gehienetan ala gutxitan produktu sortzailea lortuko dugu. Zenbat eta produktu sortzaile gehiago sortu, orduan eta sormena gehiago garatuko dugu.

## 2. SORMENA LANTZEAREN GARRANTZIA ETA HEZKUNTZA

Izaki sortzaileak egunerokotasunean agertzen diren arazo berrietarako konponbideak bilatzen ditu etengabe. Arazoak, gizarteko bizitzaren edozein eremutan ager daitezkeenez gero, sormena gizarteko alderdi erabilpena du. Kontuan hartzekoa da sormena erabiltzea etorkizunari begiratzeko joera dela, produktu batekin eratu ahal den zerbait lortzen delako.

Sormena pertsonaren oinarrizko ezaugarria da, honengatik gizabanako batzuk beste batzuk baino sormena garatuagoa izan dezakete. Dena den, Howard Gardner (1995) ezartzen zuen moduan, guztiok neurri batean sortzeko gai gara eta gauza berriak, ideiak edo gogoetak asmatzeko ere.

Lloren Guilerak (2011) adierazi zuen moduan, informazio bakoitzak zertarako balio duen jakitea ezaguera deitzen dioguna da. Egoerak berriak direnean eta lortutako ezagupenak nahikoak ez direnean, sormenera jotzeko momentua da. Terminoak nahastu gabe, argi izan behar dugu munduaren aurrera egitea ez duela informazioa eragiten, ezagueran eta sormenean oinarritutako jarduerak baizik. Penagos eta Aluniren (2000) hitzetan:

*Los problemas del mundo contemporáneo son evidentes: hambre, guerra, analfabetismo, injusticia, contaminación, criminalidad, delincuencia y una interminable lista de fenómenos similares. ¿Estos problemas se van a resolver solos? (...) Las respuestas que se han dado hasta ahora no han sido suficientemente buenas; no ha habido la suficiente dosis de eficiencia, eficacia y/o relevancia en la empresa de resolverlos. Falta creatividad. (4. para)*

Egungo zibilizazioaren arazoan murrizketa, soilik baimenduko da etengabeko eta sormenezko ekarpenekin. Izan ere, sormenarekiko apustu globalizatu eta seguru batek, aurreratzen jarraitzea ahalbidetuko du.

*La creatividad es una condición necesaria para el crecimiento de un país, para el desarrollo de la humanidad, para la calidad de lo humano. [...] La creatividad es a la humanidad lo que la evolución a todas las especies. Seremos más humanos cuanto más creativos seamos. (Penagos eta Aluni, 2000:8. para)*

Sormenaren arloko aditu asko adierazpen honekin bat etortzen dira. Eredu gisa, Ken Robinsonek, (2000) dugu, honen arabera “Gizateriaren aurrera egitea giza sormenaren eragina da”.

### **3. SORMENA ETA HEZKUNTZA SISTEMA**

Garapenaren gakoa sormena da. Baina ezinbestekoa da zein organoak premia honetara erantzungo duten jakitea. Horretarako, “Creatividad y educación” liburuan, beste autoreen artean Guilford-ek adierazi zuena dugu, “La creatividad es, en consecuencia, la clave de la educación en su sentido más amplio y la solución de los problemas más graves de la humanidad” (Guilford, Lagemann, Eisner, Singer, Wallach eta Kogan, Sieber. eta Torrance, 1983:22or)

Aditu ugariak sormenaren garapena ezinbestekotzat hartzen dute gure gizartearen orainaldia eta etorkizuna bermatzeko. Premia honen aurre, Hezkuntza Sistemak erantzuten saiatzen da.

Eduard Punset-ek "Redes" programarako egindako elkarrizketan Ken Robinsonek (2011) gizabanako guztiak sortzeko eta imajinatzeko ahalmena dutela baieztatu zuen, baina gizabanako sortzaileak izateko garatu behar dugu ahalmen hori.

Gizabanako sortzaile horiek lortzeko Hezkuntza Sistema gakoa da. Hezkuntza Sistemak etorkizunerako prestatu behar ditu ikasleak, etorkizuneko gizartean aktibotasunez parte hartzeko gizabanako horiek, ahalmen ezberdinen artean, sortzaileak izan behar dira.

Ken Robinsonek (2009), bere liburuan " The Element ", sortzailea izateko aurkitu behar dugun bakoitzaren elementua zehazten du. Elementuak berak bi ezaugarri nagusi ditu eta bi baldintza betetzen ditu. Ezaugarriak ahalmena eta bokazioa dira eta baldintzak jarrera eta aukera dira. Robinsonen eskutik, sormenaren segida hau aurkezten zaigu;hots, ulertzen dut; gustatzen zait; nahi dut; non dago?

1. **Ulertzen dut (ahalmena):** Zerbait egiteko ahalmen naturala, bere funtzionamendua eta erabilera ulertuz. Norberak bere burua ezagutzeko, indar sortzaileak topatu eta garatu behar ditu.
2. **Gustatzen zait (bokazioa):** Gizabanakoak jendea bere Elementuetan egonda, egiten dutenean grina jartzen diote eta ongizatea sentitzen dute
3. **Nahi dut (jarrera):** Bakoitzaren ikuspuntua, zirkunstantziak ikusteko era, perspektiba pertsonala, antolamendua ...
4. **Non dago? (aukera):** Gaitasunak frogatzeko aukera izan behar dugu, horretarako aukera izan behar dugu, Horretarako, aukera horiek bilatu behar dira, bakoitzaren gaitasuna alor desberdinetan garatzeko asmoz egin behar da.

Bere gaitasun naturalak eta bere pasio pertsonalak aurkitzen dituenean, gizabanakoak bere Elementua topatzen du. Puntu horretan, gizaki horrek gustatzen zaizkion gauzak egiten ditu, bere inplikazioa nagusituz eta ager daitezkeen arazoei aurre egiteko gai izanda.

Herri bateko heziketa-sistema heztera eta pertsonen sormena bultzatzera bideratuta badago, efektu biderkatzailezko triangelua eratuko da. Kasu honetan, pertsonak,

heziketa-sistema eta ezaguerako gizartea elkarrekin erlazionatzen dira eta guztien onurarako elkar eragiten dira. (Guilera, 2011)

#### 4. ARTE HEZKUNTZA ETA SORMENA

Arte Hezkuntzak sormenaren garapenean eragin zuzena du, baten garapenak bestea baldintzatzen du. Historian baliogabetua egon den arloa izan da Arte Hezkuntza, baina egun, aukera ezin hobeak eskaintzen ditu umeen garapen integrala lortzeko.

Heziberri 2020-ko “Hezkuntza eredu pedagogikoaren markoa” izeneko dokumentuan (Eusko Jaurlaritzak, 2014) gaitasun artistikoa hurrengo bi alderdietan desberdintzen ditu. Bietan ikusi daitekenez sormenaren presentzia nabarmena da, Hezkuntza Sistemaren honen garapena bermatzearen garrantzia nabarmenduz.

#### 3. Arterako kompetentzia:

- **Musika eta dantza:** Ideiak eta sentimenduak sormenez adieraztea, eta besteen adierazpideak interpretatu eta balioestea, musikari eta dantzari buruzko ezaguerak eta metodologiak erabiliz; nor bere buruarekin, gizartearekin eta naturarekin bat eginik bizitzea.
- **Plastika eta ikus-entzunezko adierazpena:** Plastika eta ikus-entzunezko adierazpena sormenez erabiliz komunikatzea, bai nor bere buruarekin, bai eguneroko bizitzako zenbait testuinguru eta egoeratan. Horretaz gainera, literaturari buruzko hezkuntza bat edukitzea, norbera eta inguruko mundua hobeto ezagutzeko.

#### • MODELO FORMATIBOEN ERAGINA

Irakaslea kokatzen den paradigmaren arabera, Arte Hezkuntzako metodologia bat ala bestea erabiltzea eta hori nola aurrera eramatea baldintzatzen du. Imanol Aguirre Arriagak (2006) bere liburuan, “Imaginando nuevas presencias para las artes en educación”, lau eredu formatibo azpimarratzen ditu: eredu logozentrista, expresionista, filolinguista eta ikus kultura.

- **Eredu logozentrista** objektu artistikoaren emaitzan eta ikasleen instrukzioan zentratzen da. Modelo honen arabera, arte lan on bat printzipio eta norma unibertsalei egokituta egon behar da. Artea ideal estetiko bat da eta Arte Hezkuntza ideal horren imitazioan oinarritzen da. Beraz, modelo honetan kokatutako irakasleak ikasleak instruituko dituzte produktu estetiko bat lortzeko

eta erabili den teknika ebaluatuko da. Irakaslearen rola jakintsuena izaten ohi da eta erabiltzen den metodologia prozesuarekiko eta arauetikiko fideltasun estua mantentzen du, adibidez: eskulanetan oinarritua.

- **Eredu expresionista** ikasle sortzailean eta artearen adierazpenean zentratzen da. Horrela subjektibismoan eta emozioen adierazpenean zentratuko da arte lana. Praktika artistikoa emozio eta sentimenduen adierazpenen bide izango da, arte ekintza subjektiboa izanda. Horrela, modelo honetan oinarritutako irakasleak eskulan pertsonalak eskatuko dituzte, gidari rola hartuz. Produktuetan unibertsaltasunetik aldentuz aniztasuna bilatuko da. Ikasle bakoitza bere produktua ekoizten du, bere berezko gaitasunak aplikatuz.
- **Eredu filolinguista** objektu artistikoari begirada bueltatzen dio. Komunikazioak eta narratibitateak indarra hartzen dute, Arte Hezkuntza hizkuntzaren metafora bat izango da. Ikasleen alfabetizazio bisuala bilatzen da, ikasleek gaitasunen garapena sustatuz. Modelo honetatik abiatuz, Arte Hezkuntza diziplinartekotasunara zabaltzen da, baliabide desberdinak erabiliz. Irudiak maila formaletik haratago ulertu behar dira. Azken eredu honetan, Arte Hezkuntzaren helburua berinbentatzen da, ikasleak formatuko dira haien eskura duten informazioaren aurre pentsamendu kritikoa eta demokratikoa erabiltzeko. Horretaz aparte, Arte Hezkuntzak, bisuala dena esanahi kultural, praktika sozial eta botere erlazio gisa ulertzeko gaitasunak garatzea du xedea.
- **Ikus kulturaren** ereduan, artea kulturaren zati bat osatzen du, horrela, irudiak balore kulturalaren oinarria dira. Gizaki baten ezaugarri sozial, kultural eta historikoen arabera, errealitateari buruz pertsonak eraikitzen dituzten irudikapenak aztertzea du helburu. Ikasleak ikus kulturean osatzen duten objektuak eta fenomenoak interpretatzeko estrategiak ikastea du helburua, ikus kulturaren ulermena bultzatzeko. Metodologia lan proiektuetan oinarritzen ohi da, arte kontzeptu zabala eta plurala sustatuz.

Halaber, Arte Hezkuntza ulertzen dugunaren arabera metodologia bat edo bestea hartuko dugu. Izan ere, irakasle gisa kokatzen garen paradigmaren arabera (Aguirre, 2006), hezkuntza ikusteko modu bat ala bestea izango dugu. Ikuspuntu horren arabera, metodologia zehatz bat erabiliko dugu. Acasok (2009) esan zuen moduan diseinu curricular-aren ekintzen artean, bi metodologia multzo topa ditzakegu, edukien

transmisioan oinarritutako metodologia(non irakasleak informazioa transmititzen dio ikasleari) eta edukien sorkuntzan oinarritutako metodologia (non ikasleak protagonismoa hartzen du ikaste prozesuan).

Acasok esandakoaren arabera, transmisioan oinarritutako metodologia multzoan eskulanak identifikatzen ditugu eta proiektuak, bestalde, edukien sorkuntzan oinarritutako metodologia multzoan. Orain bi aukera horiek aztertuko ditugu.

## 5. BI METODOLOGIAK

### *a) Eskulanak*

Oro har, eskulanak eskuz edo erremintaz egindako produktuak dira, hezkuntzan horiek ohikoak diren baliabideekin edo birziklatutako baliabideekin egiten dira. Jorge Lupinen, artisautza arloko adituaren arabera, eskulana determinatzeko honako bost ezaugarrietatik bat bete behar du (2004):

1. *Sorkuntza edo giza modelatzea*
2. *Ekintza positibo ebolutiboa*
3. *Bakarra edo ekoizpen jarraitukoa*
4. *Gozamen estetikoa produzitzera mugatzen da, hots, zentzumenen bidezko atsegintasuna eragiten du.*
5. *Bere egiteak oinarritzko tekniken aplikazioa soilik eskatzen du.*

Halaber, Hezkuntza Sistematan topatzen ditugun eskulanak xede estetiko bat betetzen ohi dute, hots; gehienetan laugarren ezaugarriarekin bat etortzen da. Sortzen edo produzitzen diren produktuak amaitu orduko erakusteko dira. Eskulana metodo bakartzat hartu egin da beti Hezkuntza Sistematan, ariketa itxiak dira eta irakasleak produktu horren emaitza ebaluatzen du, izandako prozesua kontuan hartu ezinik. Ohiko metodoa da eta gizartea aldatu arren, egun erabiltzen da.

### *b) Proiektuak*

Beste aldetik. Proiektuen bidezko heziketa dugu. Proiektua haien artean erlazionatutako ariketa multzo bat da. Proiektuetan ikasleak garapenaren planifikatzaileak izaten ohi dira eta eskulanak baino prozesu irekiago bat da. Acasoren(2009) esanetan “En cuanto a la metodología por proyectos podemos referirnos a ella como un tipo de proceso educativo más o menos prolongado en el tiempo (como poco de una semana de

duración) donde la participación de los estudiantes constituye la clave para la evolución del proyecto” (222or).

Eredu honetan, umeen interesak kontuan hartzen dira eta aniztasuna aldeko ezaugarritzat hartzen dugu, ikasle kopuru bezala produktu desberdinak lortzea, hau da, proiektu berdinarekin lortzen diren emaitzak anitzak dira.

Proiektu batek curriculumaren helburu globala duen aukera metodologiko bat suposatzen du. Haren abantailen artean azpimarratu ahal genituzke ikaskuntza esanguratsuaren sustapena, edukiei sentsua eta funtzionalitatea ematea eta ikaskuntza estrategiak garatzea. (Palacios Garrido, 1999)

Proiektuaren oinarria kontzeptu, arazo, galdera multzo edo gai bat izan ahal da. Gehienetan, irakasgai baten mugatik ateratzen da. Dena den, proiektuetan lan egitean ikasleak ez da kontziente zein irakasgai dagoen, gai beran enfasia jartzen duen eta honen garapenean behar den prozesuan zentratzen da. (Hernandez, 1998)

## **B. METODOLOGIA**

---

Ikerketa honek Arte Hezkuntzaren arloan sormena garatzeko metodologiarik aproposena zehaztea du helburu. Horretarako martxan jarri den metodologiari dagokienez, eskulana eta proiektuen arteko alderaketa batean laburbil dezakegu. Jarraitu genuen metodologia zehazteko hurrengo alderdiak aztertuko ditugu:

### **I. Hipotesia**

Sormenari buruzko informazioa aztertuz eta metodologia bakoitzaren ezaugarri nagusiak kontuan hartuz gero, Arte Hezkuntzan sormena garatzeko, proiektuen bidezko hezkuntza eskulanetan oinarritzen den metodologia baino aproposa da.

### **II. Diseinua eta metodoa**

Ikerketa metodologia kualitatiboan oinarritu da, diseinu deskribatzaile batean hain zuzen ere. Horretarako, parte hartze gabeko behaketa ireki batean eta erdi egituratutako elkarrizketa bat erabili dira. Bi erreminta horiek izanda, ikerketaren aberastasuna bilatzen da. Hau da, bi ikuspuntu izango ditugu, alde batetik irakaslearen jarrera eta beste aldetik, klasean aurrera eramaten den ekintza. Saio baten behaketa egiteko, errubrika prestatu dugu eta irakaslearen jarrera biltzeko, elkarrizketa baten galdetegia.

Konparaketa hori aurrera eramateko, lehendabizi, datuen bilketa bat egin dugu. Informazio hori bi zentro desberdineko saioetatik lortu dugu, bata eskulanen oinarritutako saio bat izan da eta bestea, proiektuetan oinarritutakoa.

### **III. Lagina eta parte hartzaileak**

Datuen bilketa bi zentro desberdinetan aurrera eraman da, eskulanetan oinarritutako metodologia aurrera eramaten duen eskola batean eta proiektuen bidezko hezkuntzan oinarritzen den beste batean. Sormenaren azterketa sakona egiteko, bi zentroetan, antzeko ezaugarriak duen lagina aztertu dugu.

Behaketan hurrengo lagina barne hartuko da:

- Seigarren mailako ikasleek
- Seigarren mailan saioak bideratzen dituen irakaslea

Elkarrizketan hurrengo lagina aztertuko da:

- Seigarren mailan saioak bideratzen dituen irakaslea (behaketan parte hartu duena)

### **IV. Testuingurua**

Ikerketa aipatutako zentroetan aurrera eraman da. Bi zentroak hurrengo ezaugarriak betetzen dituzte:

- Bizkaian kokatzen dira.
- Eredu D-koak dira.
- Curriculuma errespetatzen dute.
- Arte Hezkuntza ingelesez jorratzen da, “Art” ingeleseko irakasgaietan.
- Han ikasten zuten ikasleria maila sozioekonomiko erdikoak dira.
- Arte Hezkuntzarekin erlazionatutako irakasgaiak jorratzen dira Lehen Hezkuntza osoan zehar.

### **V. Parte-hartzea**

Behaketa, zentro desberdinetan, seigarren maila batean aurrera eraman dut. Horrela, “Art” izeneko klasea behatu dut (hurrengo atalean azalduko dugun errubrika erabiliz) eta maila horretako irakasleari, erdi estrukturatutako elkarrizketa egin diot.



Behaketa irekia izan zen, beraz, ikasleek klase barnean ikusi naute, baina ez nuen parte hartu, eragina ez egiteko asmoz. Elkarrizketari dagokienez, grabagailua erabiliz, informazioa bildu zen.

## **VI. Analisisirako erremintak**

Bi erreminta erabili ditut, alde batetik errubrika baten bidezko praktikaren behaketa bat, eta bestetik, irakasleei egindako elkarrizketa bat. Horrela, hausnarketa baten bidez sormena garatzeko metodori aproposena zehaztuko dugu. Hona hemen erabiliko ditudan bi erremintak:

### **o Arte Hezkuntzaren saioaren behaketa**

Arte Hezkuntzaren saio baten behaketa aurrera eramateko, errubrika bat diseinatu dugu.. Ebaluazio erreminta honen bidez, saio horretan, sormenari ematen zaion garrantzia aztertuko dugu, Heziberri 2020-en sormenari ematen zaion garrantziarekin bat datozen ziurtatzeko. Kasu honetan, errubrikaren adierazleak zehazteko, sormenaren definizioan oinarritu naiz, Teresa Huidobro Salas-en (2004) lanean adierazitako produktu sortzailearen ezaugarriak hain zuzen. Hona hemen, produktu sortzaile baten ezaugarriak: berritzailea, aldaketa, arraroa eta egokitzapena eta besteen onarpena eskatzen duena. (1. Eranskina)

### **o Irakaslearen ikuspuntua identifikatzeko elkarrizketa**

Saio baten behaketa egiteaz gain, erdi egituratutako elkarrizketa indibidual bat ere prestatu egin da. Behatutako Arte Hezkuntzaren saioan egondako irakaslearekin bilduz, galdetegia aurrera eraman da. Irakasle horren Arte Hezkuntzako ikuspuntu orokorra aztertuz, erabiltzen den metodologiaren ezaugarri orokorrak nabarmendu ditugu.

Elkarrizketaren galderak sortzeko ebaluatu nahi ditugun irizpide hauek zehaztu ditugu Gure lanaren helburuarekin (sormena lantzeko metodologia aproposa zehaztea) eta produktu sortzaile baten ezaugarriekin (Huidobro, 2004) bat datozen irizpideak honako hauek dira:

- Haren metodologiaren ikuspegi orokorra zehaztea.
- Proposatzen dituen ekintzen arteko koherentzia.
- Gaurkotua egoten jarrera.

- Bero klaseetan sormena garatzen inplikazioa.
- Gaitasunen garapenen ebaluazioa.
- Estereotipoen erabilpena
- Ikasleen eta irakaslearen ardura eta rola

Modu horretan ebaluatu nahi ditudan alderdi horiek kontuan harturik, elkarrizketan egingo ditudan galderak zehaztu ditut. Hurrengo galderak sortu ditut:

- a. Zure klaseak prestatzean, nola erabakitzen duzu zer lantzea eta nola egitea?
- b. Nondik ateratzen dituzu ekintzak?
- c. Saioen arteko ekintzak erlazionaturik egoten dira?
- d. Zure klasetan ikasleek sormena garatzen saiatzen zara? noiz eta nola garatzen dute sormena?
- e. Proposatutako ekintzetan ze gaitasun lantzen dira aztertzen ohi duzu?
- f. Ekintza bat aurrera eramatean, zer nolako aurkezpena egiten ohi duzu?
- g. Ekintza bat aurrera eramatean, nola azaltzen ohi duzu ikasleei zer lortu behar dute?
- h. Ekintza bat aurrera eramatean, ikasleen erabakiak nolako ondorioak ditu ekintzaren garapenean?
- i. Ekintza bat aurrera eramatean, nork egiten du produktuaren ebaluazioa?
- j. Koebaluazioa eta autobaluazioa posible ikusten duzu?

## **C. EMAITZAK ETA ONDORIOAK**

---

### **a. BEHAKETAREN EMAITZEN INTERPRETAZIOA**

Errubrikaren emaitzen arabera (3 eta 6.eranskinak), proiektuetan oinarritutako metodologian sormenaren garapen handiago bat suertatzen zela ziurtatu genezakeen. Hona hemen bi errubriken emaitzak, konparaketa errazten dituztenak (2 eta 5.eranskinak),

	Berritzailea	Aldaketa	Arraroa (esteriotipoetatik at)	Egokitzapen eta besteen onarpena	OROKORREAN (hamarretatik)
<b>Eskulanetan oinarritutako metodologia</b>	0,25 Irakasleak aurrera eramaten duen ekintza iturrian topatu duen moduan aurrera eramaten du.  Irakasleak, gutxitan moldatzen du ekintza ikasleen garapenerako.	0,5 Ikasleak ezagutzak garatzen ditu praktikenaren bidez, ekintza osoan zehar ikaskuntza prozesu nabarmena gertatzen da.	0,25 Proposamen didaktiko honen bidez ikasle guztiak produktu berea lortzen dute, ikasleek lehendabizi jarritako pausu batzuk segi behar dituzte eta haien askatasuna apaingarrietara mugatzen da. Adibidez, kolorearen erabakia.  Irakasleak ikasleei produktuaren azkenengo emaitza aurkezten die.	0,25 Sortutako produktuak ez du helburu zehatz bat betetzen, apaintzearekin erlazionatuta ez dena.  Gutxitan, arazo bat konpontzen edo behar bat asetzen du.  Gutxitan, inpaktua eragiten du. Irakasleak gidapena eta ebaluazioa egiten ditu.	$\frac{3,12}{10}$ <b>Sormenaren garapena gutxitan nabarmentzen da.</b>
<b>Proiektuetan oinarritutako metodologia</b>	<b>1</b> Irakasleak egiten duen ekintza guztiz berritzailea da, irakasleak ekintza moldatzen du helburu zehatz baterako. Ekintza hori estereotipotik huts egiten da, esate-baterako ikasleei gutxitan aurkezten zaie lortu behar duten adibiderik, haiek erabakitzen dute ekintza noiz amaitzen den.  Gainera, ikasleek ekintza horren garapena moldatzen dute haien irizpideen arabera. (kritikotasuna erabiltzen da)	<b>1</b> Ikasleak lehen momentutik zuen ikuspuntua aldatzen du, berriro ariketa planteatuz gero, ekintza beste modu batera hasiko zuen.  Benetako garapen bat ematen da ikasleengan eta ikaslearen paradigmaman. Ekintza horri aurre egiteko ikuspuntua aldatzen da. Gainera, beste arlo batzuetan aplikatzeko estrategiak ikasten ditu.	<b>0.75</b> Ekintza honen bitartez lortzen diren produktuak berdinak dira baina ikasleek haien sorkuntzaren jabe dira, hartzen dituzten erabaki guztiak prozesua baldintzatzen dute.  Ikasleek prozesuaren gidaria direnez, hartzen dituzten erabakiak emaitza baldintzatzen dute, adibidez, neurrietan, forman eta koloreetan produktu desberdinak dira (guztiak “gauza” bera dira baina antzekotasuna ez da ematen).  Irakasleak produktuaren azkenengo emaitza zein den esaten zaie, zer lortu behar duten esaten die. Ikasleek nola egin erabakitzen dute.	<b>0,50</b> Sortutako produktuak helburu zehatz bat betetzen du, irakasleak jarritako xedea eta produktua zein den zehazten du.  Gutxitan, arazo bat konpontzen edo behar bat asetzen du  Gutxitan inpaktua eragiten du. Irakasleak gidapena eta ebaluazioa egiten ditu.	$\frac{8,12}{10}$ <b>Sormenaren garapena gehienetan nabarmentzen da.</b>

Puntuaketa honen arabera eskulanetan oinarritutako metodologiaren saioa sormenaren garapena gutxitan nabarmentzen da, bere puntuaketa 2.5 eta 5 artekoa izanda. Proiektuetan oinarritutako metodologian behatutako saioan, bestalde, sormenaren garapena gehienetan nabarmentzen da, bere puntuaketa 7,5 eta 10 artekoa delako.

<b>Sormenaren herdoiltzea</b>	<b>0- 2.5</b>
<b>Sormenaren garapena gutxitan nabarmentzen da.</b>	<b>2.5-5</b>
<b>Sormenaren garapena askotan nabarmentzen da.</b>	<b>5-7.5</b>
<b>Sormenaren garapena gehienetan nabarmentzen da.</b>	<b>7.5-10</b>

2. taula- Sormenaren garapen maila identifikatzeko atazen taula.

Ondoren, kontuan hartu diren ezaugarriak banaka aztertuko ditugu:

- A. Berritzaile ezaugarriari dagokionez, alde handiak topatu dira eskulanen eta proiektuen artean. Eskulanaren kasuan, aurrera eramaten den saioa, Arteko liburuaren programaketarekin bat datorrena da. Irakasleak ekintza topa duen moduan klasera eramaten du, moldaketarik egin gabe. Proiektuaren kasuan, bestalde, ekintza klase horretarako prestatu da proiektu baten ariketa bat izanda. Ekintza hori moldatu egin da proiektuarekin bat datorren helburuarekin, kasu honetan paisai baten deskribapena egiten ikastea. Gainera, segitzeko estereotiporik ez dagoenez, ikasleek ekintza horren garapena haien irizpideetara oinarrituz moldatzen dute
- B. Bigarren ezaugarria, aldaketa deritza. Eskulanen saioan, ikasleak ezagutzak garatzen ditu praktikenaren bidez, ikasleak teknika desberdinak ikasten ditu horiek artea sortzen duten bitartean. Beste aldetik, proiektuetan ikasleak zuen ikuspuntua aldatzen da, ikasten dutena beste arlo batzuetan aplikatzeko gai izango da.
- C. Hirugarren ezaugarri gisa arrarotasuna dugu. Eskulanean oinarritutako metodologian ikasle guztiak produktu berdina sortzen zuten, guztiok pausuz-pausu prozesu berdina segitzen zutelako. Horrela, bi ikasleentzako arteko etxetoak koloreetan eta bestelako apaingarrietan desberdintzen dira. Proiektuan, bestalde, collage bakoitza ikaslearen arabera izango da, pausua aurretik markatuak ez

daudenez ikasleak erabakiak hartzen dituzte. Horrela, ikasle bakoitzak bere collage pertsonala izango du.

Beste aldetik, aipagarria da etxearen eskulanean ikasle guztiak lortu behar duten etxetxoaren eredu bat ikusi zutela. Proiektuan, bestalde, lortu behar zuten helburua zekiten, inoiz ez adibide bat ikusi. Modu horretan, ikasleak lortu nahi duten collagea egiten saiatzen dira.

- D. Azken adierazlea, egokitzapena eta besteen onarpena eskatzen duena dugu. Alderdi honetan pareko emaitzak bildu egin dira. Bi metodologietan irakaslea gidapenaren eta ebaluazioaren arduraduna da.

Zehatza izanez gero, eskulanaren kasuan, ikasleek sortutako etxetxoa ez du helburu bat betetzen, apaintzearekin erlazionatuta ez dena. Collagean, bestalde, ikasleak haiek asmatutako paisai bat irudikatu behar dute. Gainera, hurrengo ekintza batean, ekintza honetan lortutako produktua, jarduera berri baten abiapuntua izango da.

### **b. ELKARRIZKETEN EMAITZEN INTERPRETAZIOA**

Bi elkarrizketak egin ondoren, proiektuetan oinarritutako metodologia erabiltzen duen irakasleak, eskulanean lantzen duenarekin konparatuz, sormenari garrantzia handiagoa ematen dio. Proiektuetan lantzen duen irakasleak sormena lehen mailako behartzat hartzen du. Halaber, eskulanak proposatzen duen irakasleak beste premia ikusten ditu haren klasetan, sormena bigarren mailako arazotzat kokatuz.

Dena den, irakasle horiek irakaskuntza ikaskuntza ulertzeko ikuspegi desberdina dutenez, metodologia guztiz desberdinak erabiltzen dutela eta ondorioz, haien helburuen arabera ekintza batzuk edo beste batzuk prestatzen dituzte (4 eta 7.eranskin kontsultatu). Elkarrizketen laburpenak topatu ahal dira Eranskin 4 eta Eranskin 7an.

### **Helburuen eta jardueren desberdintasuna**

Metodologian aurkitu ditzakegun desberdintasunak nabarmenak dira. Eskulaneekin lan egiten duen irakasleak, ikasleak Arte Hezkuntzaren teknika desberdinak ikastea du helburu, teknika berak ebaluatuz. Ikasleak liburuak jarritako pausuak segitzen dituzte, askatasun murriztuta izanda. Irakaslea gidaria izaten saiatzen da, baina ikasleen

ekoizpena atsegina ez denean edo teknika modu zuzenean erabiltzen ezean zuzenketa egiten ditu.

Aurrera eramaten diren ariketak bata bestetik koherentzia dute, baina liburuak finkatzen du antolamendu hori. Irakaslearen helburua ikasleei erabil behar dituzten teknikak transmititzea eta horiek aplikatzea da.

Bestalde, proiektuekin lan egiten duen irakasleak teknikan zentratzeaz baino arterako gaitasuna ebaluatzen du, produktuaren araberako adierazle batzuk ebaluatuz. Ikasleak haiek lehen momentutik programatutako pausuak segitzen dituzte, produktuaren eraketa prozesuan erabakiak hartzen. Irakaslea gidaria da, hots; aholkuak ematen eta zalantzak argitzen zentratzen da, ikasleak bideratzeko asmoz.

Aurrera eramaten diren ariketak koherentzia dute bata bestearekin, proiektuaren ildoaren arabera. Proiektua irakasle batek edo irakasle talde batek eratzen du, honen antolamendua eta planifikazioa ezarriz. Egiten dituzten ariketak iturri anitzetatik etorri ahal dira, hots, internetetik, liburuetatik, beste irakasle batzuetatik, etab. Proiektuetan irakaslearen helburua ikasleak gaitasun desberdinak garatzea izango da, ekintzaren araberako eduki bat landuz.

### **Irakaslearen jarrera**

Irakaslearen jarrera ezinbestekoa da ikasleek haien sormena garatu ahal izateko. Eskulanetan lan egiten duen irakasleak berak kontrolpea izan nahi du. Gaurkotzea garrantzitsua ikusten du, baina teknika dominatzea premiazkoa ikusten du, irakasleei erakutsi ahal izateko. Proiektuetan lan egiten duena, bestalde, teknikari baino gaurkotua izateari eta ikasleak gaitasun artistikoa garatzeari garrantzia ematen dio.

Ikaskuntza ikusteko bi ikuspuntu desberdinak dira, Imanol Aguirre Arriagaren ereduak aztertuz gero, eskulanetan lantzen duen irakaslea modelo logozentrismo baten aurrean kokatzen dugu, teknikari eta teknika irakasteko metodologiagatik batez ere. Proiektuekin lan egiten duen irakaslea behatuz gero, bestalde, modelo expresionista kokatzen dugu. Adierazteko eta ikasle bakoitzaren emozioen eta izaeraren adierazpenari ematen dion garrantziagatik batez ere.

### **Sormenaren garapena**

Bi irakasleek sormenari garrantzia ematen diote, baina ikasleen sormena pizteko bi metodo desberdin erabiltzen dituzte. Eskulanetan lantzen duen irakasleak estereotipo ugari erabiltzen ditu, horien artean eskulan berria hasi baino lehen, klase aurrean honen argazki bat edo produktu amaitu bat aurkezten du. Proiektuetan oinarritutako irakasleak, bestalde, orokorrean zer lortu behar duten azaltzen du.

Eskulanetan aritzen diren ikasleak, ezin dituzte eskularen prozesuan erabakiak hartu, pausu batzuk segi behar dituzte. Proiektuetan lan egiten duten ikasleak, aurrera eramango duten prozesua ebaluatu eta moldatu behar dute, erantzukizun hori hartuz, ikasle bakoitzak bere produktu bakarra eta pertsonala du.

### **c. ONDORIO OROKORRAK**

Lan honetan, aurretik ezarritako hipotesia baieztatu dela ziurtatu ahal dugu. Hau da, Sormenari buruzko informazioa aztertuz eta metodologia bakoitzaren ezaugarri nagusiak kontuan hartuz gero, Arte Hezkuntzan sormena garatzeko, proiektuen bidezko hezkuntza eskulanetan oinarritzen den metodologia baino aproposa da. Lan honek jarraitutako prozesuan, bi metodoetan oinarritu gara, behaketan eta elkarrizketan, hain zuzen ere.

Behaketen emaitzetan oinarrituz, proiektuetan oinarritutako metodologian, gehienetan produktu sortzaileak sortzen dira. Izan ere, ikasleek gehienetan produktu sortzaileak sortzean, haien sormena garatzen dute. Errubrikan ikusi dugun moduan, proiektuen bidezko hezkuntzako saioak, produktu sortzaile baten ezaugarriak errespetatzen ditu, eskularen bidezko hezkuntzako saioak baino askoz gehiago. Proiektuetan, ikasleek sortzen duten produktua berritzailea da eta honen prozesuan zehar, ikasleek erabaki desberdinak hartzen dituzte. Gainera, neurri batean, produktua estereotipoetatik at kokatzen da eta besteen onarpena eta egokitzapena jasotzen du.

Horrez gain, elkarrizketen emaitzak aztertuz, ondoriozta dezakegu proiektuetan lantzen duen irakasleak, eskulanetan lantzen duen irakaslearekin alderatuz, sormenaren garapenari garrantzia handiagoa ematen diola. Proiektuen bidezko hezkuntza lantzen duen irakasleak, ezartzen dituen helburuak ikasleen autonomiarekin eta irizpide kritikoarekin erlazionatuak daude, ikasleen oztopoei aurre egiteko gaitasuna areagotzeko asmoz. Irakasleak duen jarrera aztertuz, ikasleen interesen arabera planifikatzen du proiektua, estereotipoak saihestuz. Ondorioz, sormena premiazko

alderdia hartuz, irakasle horrek diseinatutako proposamenetan sormena garatzea saiatzen da.

Metodo bakoitzak metodologiei buruzko datuak bildu ditu, biek sormena garatzeko metodologia apropos berea nabarmenduz. Horrenbestez, ikerketen emaitzetan oinarrituz, Arte Hezkuntzan sormena garatzeko metodologiatzat proiektuetan oinarritutako hezkuntza hartuko dugu.

Ikasle sortzaileak prestatzen dituen Hezkuntza Sistema eraiki behar dugu, etorkizuneko gizartearen arazo berriei aurre egiteko gai diren gizabanakoak sortuz. Maisu-maistra horiek, ikasleei adimen anitzak eta sormena erabiltzea baimentzen dizkieten jarduera desberdinak planifikatu behar dituzte, ikasleek, ager daitezken arazoei modu desberdinetan aurre egiteko gaitasunak gara ditzaten.

Sormenaren garapen hori ahalbidetzeko, adimen anitzen lanketa oinarritzakoa da. Horretarako, interdisziplinaritatea ezinbesteko alderdia da, ikerketa honetan frogatu den moduan. Alabaina, nola lortu ahal dugu Arte Hezkuntzako klase batean adimen desberdinak lan egitea eta ikasleek produktu sortzaileak sortzea? Ikaslearen garapen integrala errazten duen metodologia aproposena zehaztu behar dugu, egindako ikerketaren emaitzak aztertuz, proiektuen bidezko hezkuntza ikasleak prestatzeko erabili behar dugun metodologia da.

Etorkizunari begira, azterketa zabalagoa proposatuko nuke, bi zentro soilik aztertu ditudalako. Nire ustez, zenbat eta zentro gehiago aztertu, orduan eta ikerketa aberatsagoa izango da. Gainera, bi metodologietan sormenaren garapena ikertu dut, baina, beste metodologia batzuk daudenez, horiek analizatzea komenigarria izango litzateke.



## D. ERREFERENTZIA BIBLIOGRAFIKOAK

---

- Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades: nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual*. Madrid: Catarata.
- Aguirre Arriaga, I. (2006). *Modelos formativos en educación artística: Imaginando nuevas presencias para las artes en educación*. Universidad Pública de Navarra: Bogotá, 2016-04-07an hartua, hemendik: <http://myslide.es/documents/imanol-aguirre-arriaga-modelos-formativos-en-educacion-artistica.html>
- Eslava-Schmalbalch, J. eta Alzate, J. P. (2011). *Cómo elaborar la discusión de un artículo científico*. Universidad Nacional de Colombia: Bogotá, Colombia.
- Esquivias Serrano, M<sup>a</sup> T. (2004). *CREATIVIDAD: DEFINICIONES, ANTECEDENTES Y APORTACIONES*. Revista Digital Universitaria, 2015-10-12an hartua, hemendik: [http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene\\_art4.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf)
- Eusko Jaurlaritz. (2014). *Heziberri 2020. Hezkuntza Eredu Pedagogikoaren Markoa*. 2016-04-03an hartua, hemendik:  
<http://www.ehu.eus/ehusfera/komunikatzen/2014/02/26/heziberri-2020-hezkuntza-eredu-pedagogikoaren-markoa/comment-page-1/>
- Gardner, H. (1995) *Mentes Creativas. Una Anatomía de la Creatividad Humana*, Barcelona: Paidós, 1995: 459
- Gardner, H. (1999). *Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples*. Colombia. Fondo de Cultura Económica, 2016-04-15an hartua, hemendik:  
[http://educreate.iacat.com/Maestros/Howard\\_Gardner\\_-\\_Estructuras\\_de\\_la\\_mente.pdf](http://educreate.iacat.com/Maestros/Howard_Gardner_-_Estructuras_de_la_mente.pdf)
- Guilford, J. P. (1950). *La creatividad*. Madrid: Narcea.
- Guilford, J.P. (1967) *The nature of human intelligence*. New York: McGraw-Hill.
- Guilford, J. P. , Lagemann, J.K., Eisner E.W., Singer J.L., Wallach M.A. eta Kogan N., Sieber J.E. eta Torrance E.P. (1983). *Creatividad y educacion*. Barcelona-Buenos Aires: Paidós.
- Guilera, Ll. (2011). *Anatomía de la creatividad*. FUNDIT - Escola Superior de Disseny ESDi, 2016-04-03an hartua, hemendik:  
<http://www.esdi.es/content/pdf/anatomia-de-la-creatividad.pdf>
- Hernández, F. (1998). *La globalización mediante proyectos de trabajo*. Cuadernos de Pedagogía, 2016-04-07an hartua, hemendik:  
[http://didac.unizar.es/jlbernal/enlaces/pdf/04\\_laglobalizacionproy.pdf](http://didac.unizar.es/jlbernal/enlaces/pdf/04_laglobalizacionproy.pdf)
- Huidobro T. (2004). *Una definición de la creatividad a través del estudio de 24 autores seleccionados*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Facultad de psicología. 2016-02-20an hartua, hemendik:

[http://www.europeana.eu/portal/record/9200101/BibliographicResource\\_1000126628242.html](http://www.europeana.eu/portal/record/9200101/BibliographicResource_1000126628242.html)

- Lupin, J. E. (2004). *Arte, Artesanía y Manualidad. Capítulo 5: Las Cinco Condiciones del Arte. Segunda Parte*. 2016-03-05an hartua, hemendik:  
[http://www.arteytecnica.com.ar/hm/arteartesaniamanualidad/arte6marcotexto\\_es.htm](http://www.arteytecnica.com.ar/hm/arteartesaniamanualidad/arte6marcotexto_es.htm)
- Palacio Garrido, A. (1999). *Educación artística y cultura. Un proyecto de didáctica de la expresión plástica en la formación inicial del profesorado*. Escuela Universitaria Cardenal Cisneros eta Universidad de Alcalá de Henares, 2016-01-03an hartua, hemendik:  
<http://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/ARIS9999110147A/5953>
- Penagos, J. C. eta Aluni, R. (2000). *Creatividad, una aproximación*. Revista Psicología [versión electrónica]
- Robinson, K. (2006). *How schools kill creativity*. 2016-04-21an hartua, hemendik:  
[http://www.ted.com/talks/ken\\_robinson\\_says\\_schools\\_kill\\_creativity?#](http://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity?#)
- Robinson, K. (2009). Mercedes Vaquero Granadosen itzulpena. El elemento. Descubrir tu pasión lo cambia todo. London: Penguin Group 2016-04-23an hartua, hemendik:  
<http://craig.com.ar/biblioteca/El%20elemento%20-%20Descubrir%20tu%20pasión%20lo%20cambia%20todo%20-%20Ken%20Robinson.pdf>
- Robinson, K. (2011, March). Redes (Nº89). Los secretos de la creatividad. Eduard Punseten elkarrizketa. 2016-02-12an hartua, hemendik:  
<https://www.youtube.com/watch?v=TOHaSdZfwP4>
- Torrance, E. P. eta Myers R.E. (1976). *La enseñanza creativa*. Madrid, España: Santillana.
- Villagrana A.T. eta Harris P.R. (2009). *Algunas claves para escribir correctamente un artículo científico*. Revista Chilena de Pediatría - Enero - Febrero 2009. 2016-05-23an hartua, hemendik:  
<http://www.scielo.cl/pdf/rcp/v80n1/art10.pdf>