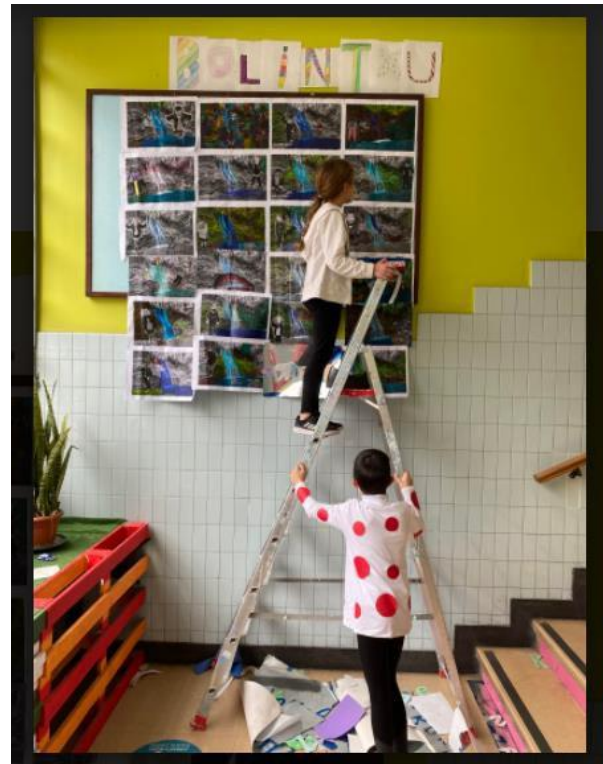


Gradu Amaierako Lana

LEHEN HEZKUNTZAKO GRADUA

2020-2021 ikasturtea

HAURRAK EKINTZAILE IZATEKO PROPOSAMEN DIDAKTIKOA IRUDIKATZEN: DOODLE BOMBING ETA MARRAZKI BIZIDUNEN BITARTEZ, BOLINTXU BIZIRIK



Egilea: Unax Lekanda Izaga

Zuzendaria: Itsaso Madariaga López

Gasteizen, 2021eko ekainaren 16an

LABURPENA

Proiektu honetan hurrek ekintzaile espiritua dutela, hau garatu ahal dutela eta eskolak ikuskultura eguneroko bizitzako ikus-entzunezko produktuak behatzeko, aztertze eta interpretatzeko bitarteko bat izan daitekela. Hartara, haien aurrean jarrera aktiboa eta espiritu kritikoa garatzeko duen garrantzia argudiatu, arrazoitu eta kontrastatu egin da. Horren bidez, txikienak hazi eta hezi nahi dira, bizi diren gizartearekin enpatikoak, toleranteak eta konprometituak izateko aukera emango dieten balioekin. Ikerketaren helburua lortzeko Bilboko Santutxu auzoko eskola batean, Gasteizko hezkuntza eta kirol fakultateko Lehen hezkuntzako graduco Practicum III-an aurrera eramane den diseinu didaktikoa sortu da. Diseinu hau sortzeko orduan hurrak hurbil duten Bolintxu eta egunero ikusgai duten ikuskulturan oinarritu da. Diseinu hau artean, *Doodle Bombing*-ean, eta animazioan errotu da, hauek hurrek gertuago duten eta gehien ikusten duten ikus-kultura baliabideak baitira. Diseinu honen hasieran zuten eta amaieran duten ekintzaile espiritua aztertu egingo da. Horretarako diseinuaren hasieran eta amaieran hurrek galdetegi bat egin dute eta irakasleak etengabeko ebaluazioa egingo du. Diseinu honetan Lehen Hezkuntzan dauden laugarren mailako 25 ikasleek parte hartu dute. Diseinua aurrera eramane ondoren ikasleengan lortu nahi zen garapena lortu dela nabaria da, ikus kulturak eskoletan izan dezakeen garrantzia agerian utziz. Garapen hau lortu dela aztertze diseinuan zehar hainbat balorazio egin dira, batzuk ikertzaileak eginak, irakaslearen egunerokoa erabiliz adibidez eta beste batzuetan, aldiz ikasleek egindako ebaluazioa kontuan hartu da, koebaluazioa erabiliz. Txosten honen amaieran Gradu Amaierako Lanaren ikerketaren helburua bete ote den adierazi da, hasieran ezarritakoak lortu diren edo ez hain zuzen ere.

Hitz gakoak: pentsamendu kritikoa, ekintzaile espiritua, kultura bisuala, Totoro.

RESUMEN

En este proyecto veremos que los niños y niñas pueden desarrollar el espíritu emprendedor y que la escuela puede ser, un medio para observar, analizar e interpretar los productos audiovisuales de la vida cotidiana, argumentando y contrastando la importancia de tener una actitud activa y un espíritu crítico ante ellos. Con ello se busca el crecimiento y desarrollo de los más pequeños con valores que les permitan ser empáticos, tolerantes y comprometidos con la sociedad en la que viven. Para lograr el objetivo propuesto se ha creado un diseño didáctico llevado a cabo en una escuela del barrio de Santutxu ubicado en Bilbao aprovechando el Practicum III del grado de primaria ofrecido por la facultad de Educación y Deporte de Vitoria-Gasteiz. Este diseño didáctico se ha basado en la cultura visual que es

exhibida delante de los niños y en el entorno natural de Bolintxu, siendo cercana a la escuela. Este diseño se ha arraigado en el arte, específicamente en el *Doodle Bombing* y la animación, ya que son los recursos de la culturavisual más cercanos y vistos por los niños. En este se analizará el espíritu emprendedor que tenían al principio y al final de este diseño. Para ello, tanto al comienzo como al final de la unidad, los niños han realizado un cuestionario y el profesor/a realizará una evaluación continua. En este diseño han participado 25 alumnos de cuarto curso de primaria. Es evidente que una vez realizado el diseño se ha conseguido el desarrollo que se pretendía conseguir en el alumnado, poniendo de manifiesto la importancia que la cultura puede tener en las escuelas. Para analizar si se ha logrado este desarrollo se han realizado diversas valoraciones a lo largo del diseño didáctico, algunas de las cuales han sido realizadas por el investigador, utilizando el diario del profesor, y en otras se ha tenido en cuenta la evaluación realizada por el alumnado, utilizando la coevaluación. Al final de este informe se indica si se ha cumplido el objetivo de la investigación del Trabajo Fin de Grado y si se han alcanzado o no los establecidos inicialmente.

Palabras clave: pensamiento crítico, espíritu activista, cultura visual, Totoro.

ABSTRAKT

In this project we will see that children can develop the entrepreneurial spirit and that school can be, as a means of observing, analysing and interpreting the audio-visual products of everyday life, arguing and contrasting the importance of having an active attitude and a critical spirit before them. This seeks the growth and development of children with values that allow them to be empathetic, tolerant and committed to the society in which they live. To achieve the proposed objective, a didactic design was created and carried out at a school in Santutxu, a neighbourhood Bilbao using the Practicum III offered by the Faculty of Education and Sport of Vitoria-Gasteiz. This didactic design has been based on the visual culture that is exhibited in front of the children and in the natural environment of Bolintxu, being close to the school. This design has been rooted in art and animation, as they are the resources of cultural-visual closer and seen by children. This will analyse the entrepreneurial spirit they had at the beginning and end of this design. In order to do that, at the beginning and end of the unit, the children have completed a questionnaire and the teacher will carry out a continuous evaluation. This design involved 25 students in the fourth grade of primary. It is clear that once the design has been realized the development that was intended to be achieved in students, highlighting the importance that culture can have in schools. To analyse if this development has been achieved, various assessments have been made throughout the didactic design,

some of which have been made by the researcher, using the professor's diary, and in others it has taken into account the evaluation carried out by the students, using the co-evaluation. At the end of this report it is indicated if the objective of the research of the Final Degree Work has been met and whether or not those initially established have been reached.

Key words: Critical Thinking, Activist Spirit, Visual Culture, Totoro.

AURKIBIDEA

1. SARRERA	1
1.1. Justifikazioa	3
1.2. Gral-aren Helburuak	4
2. MARKO TEORIKOA	5
2.1. Nola ikertu hurrekin	5
2.2. Pentsamendu kritikoa haurretan.	6
2.3. Zer da ikus kultura?	7
2.4. Artea baloreak transmititzeko.	8
2.5. Studio Ghibli-ren baloreak	9
3. METODOA	11
3.1. Parte hartzaileak eta testuingurua	11
3.1.1. Ikasgela eta taldea.	11
3.1.2. Bolintxuren egoera.	12
3.2. Proposamen didaktikoaren diseinua	13
3.2.1. Edukiak	13
3.2.2. Oinarrizko gaitasunak.	14
3.2.3. Jardueren sekuentzia	15
4. EMAITZAK	19
4.1. Proposamen didaktikoaren aplikazioa:	19
1. Jarduera. Galdetegi misterioitsua	19
2. Jarduera. Ikertzaileak izan!	20
3. Jarduera. Totoro Bolintxun bizi da!	21
4. Jarduera. Totoro gara!	21
5. Jarduera. <i>Doodle Bombing</i>	22
5. ONDORIOAK, HAUSNARKETA eta HOBEEKUNTZA PROPOSAMENAK.	23
6. ERREFERENTZIAK	26
7. ERANSKINAK	29
7.1. Irakaslearen egunerokoa	29
7.2. Galdetegia	30
7.3. Koebaluazioa	31
7.4. Ikasleek sortutako lanak	32
7.4.1. Bolintxuren inguruko informazioa jasotzeko fitxa.	32
7.4.2. Totororen kareta egiten	33

7.4.3. Totoro gara	33
7.4.4. <i>Doodle bombing</i>	34
7.5. Bolintxuren argazkia	36
7.6. Erabilitako Power Pointak.	37
7.7. Unitate didaktikoa	38

1. SARRERA

Gaur egun haurrak dituzten eskubideak eta bete-beharrak nahiko ezarrita daude, haurrak dira eta hauek egiten dituzten gauzak egin behar dituzte, fantasiak izan, jolastu eta ikasi. Baina hurrek ere beraien gauzak defendatzeko grina dute. Hurrek bidezkoa eta ez bidezkoa dena ezberdintzeko gaitasuna eta bidezkoa ez den zerbait ikustean defendatzeko grina izaten dute, baina gizarteak ez ditu kontuan hartzen esan bezala hurrek egin behar dituzten gauzak hurren kontuak direlako. Izan ere, mundu honetako gazteek eragin ikaragarria dute eta izango dute eta horretarako etorkizuneko gazteen kritikotasuna eta ekintzaile izateko grina lantzea beharrezkoa da.

Horregatik, ikerketa honetan hurren kritikotasuna eta ekintzaile izateko grina landuko da eta horretarako, Practicum III-a baliatuz aurrera eramango den proposamen didaktiko bat diseinatu eta aplikatuko da. Diseinu horretan gaur egun gizartean bizi den ikus-kultura kontutan hartuko da. Izan ere, gaur eguneko gizartea *Black Mirror* gizartea da, edonon aurkitu daitezke pantailak; dendetan, autobus geltokietan, etxean etab. Pantaila hauek komunikatzeko erabiltzen dira, horregatik Komunikazio eta informazio aroan (Alvarez, T. eta Caballero, 1997) bizi dela esaten da. Proposamen didaktiko honek 5 saio izango ditu, hasieran ikasleen ekintzaile izateko grina aztertzeko, hauek galdetegi bat egingo dute galdetegi hau amaieran berdin pasako da aldaketarik egon den ikusteko. Diseinu hau ikasleekin ikus kultura baliatuz, *Doodle Bombing* teknika erabiliz hain zuzen ere ekintzaile espiritua dutela eta ikus-kultura bitartez landuz gehiago garatu dezaketela ikertzeko erabiliko da. Diseinu honen bukaeran ikasleek eskolako leku esanguratsu batean sortutako irudiak jarriko dituzte, beste ikasleekin partekatuz. Proposamen didaktiko hau hurrengo orrietan agertuko den marko teorikoan oinarrituta dago.

Hau egiteko arrazoia gure gizarte honetan irudiak berba ordezkatu duelako da; irudiekin komunikatzen gara eta hauek gure mundua gobernatzen dute, txiki txikiak hezten hasten dira, bizitzaren parte dira, bidearen zati bat. Mendebaldeko kulturaren eragin ikaragarria izan du, EE. UU-k ikus kultura indartsua izan baitu eta honekin beraien kultura propioa mundutik hedatu egin dutelako. Horietako ikus kultura figura garrantzitsu edo influentzia handiena duena Disney enpresa izan da, honek egindako animazio filmak mundu osoko etxeetan sartu dira, belaunaldi askoren haurrak heziz.

Disney enpresak animazioaz baliatuz kontsumismoa bultzatzen du, izan ere animaziozko pelikula baten atzetik produktu anitzak sortzen ditu; kamisetak, panpinak, soinu bandak

(Giroux, H. 2000). Gainera, Disney-k haurren inozentziari bulkada egiten dio, haurrak izaki inozente eta ahul bezala tratatuz. Animazioek hurrengan duen eragina ikusita diseinua sortzeko momentuan marrazki bizidunak erabiltzea interesgarria da. Disney enpresa alde batera uztea beharrezkoa da, aurretik esandako arrazoiengatik, beste herrialdeetako haurrentzako animazioak aztertzea ezinbestekoa bilakatuz

Ikus adibidez Japoniatik ateratako animazioen eta istorio ilustratuen kasua: Animeak eta mangak. Hainbat animazio ezagun ekarri dira Japoniatik, Dragoi Bola, One Piece... Baina kritikak eta batez ere ikusleak liluratu egin dituen animazioak *Studio Ghibli*-renak izan dira. Ekoiztetxe honek ez du entretenitzeko helburua soilik izaten hainbat balore transmititzen ditu eta hauek gizarte hobeto bat sortzeko helburuarekin zabaltzen ditu.

Horrez gain, ekintzaile izateko lanketa honetan artea erabiltzea interesgarria da, izan ere, Viktor Lowenfeld-ek eta W. Lambert Brittain-ek (1970) hezkuntzan arteak duen garrantzia azpimarratu zuten:

El arte es una actividad dinámica y unificadora, con un rol potencialmente vital en la educación de nuestros niños. El dibujo, la pintura o la construcción constituyen un proceso complejo en el que el niño reúne diversos elementos de su experiencia para formar un todo con un nuevo significado. En el proceso de seleccionar, interpretar y reformar esos elementos, el niño nos da algo más que un dibujo o una escultura; nos proporciona una parte de sí mismo: cómo piensa, cómo siente y cómo ve (15.o).

Arteak haurrak hezteko momentuan duen garrantzia handia dela ikusita eta bakoitzaren pentsatzeko era transmititzeko duen erabilgarritasuna jakin ondoren eta ikerketa honen helburua haurrak ekintzaile eta kritiko izatea denez, hau lortzeko analisi kritikoa lantzeko aproposa den *Doodle Bombing* joera artistikoa baliatuko da (Agirre Larizgoitia, Madariaga Lopez eta Gutierrez Ajamil, 2020). *Doodle Bombing* mugimendua aukeratzeko zergatia lehen esandako ikus gizaratean gaudenez bisualki eragin handia duen eta ikasleek aske egin dezaketen sorkuntza da. Hala ikasleek *Studio Ghibli*-ko Totoro eta *Doodle Bombing* mugimendu artistikoak barne biltzen duen diseinua sortzea erabaki da.

Bestetik, ekintzaile izateko lanketan garrantzitsua da ikasleek ezagutzen edo hurbil duten egoera edo toki batean zentratzea eta hau ikertzea. Izan ere, ekintzaile izateko kritiko izan behar da, eta kritiko izateko ezagutu behar da. Ezezaguna den zerbait ezagutzeko ikertu egin behar da. Horregatik diseinua Bilboko Santutxu auzoko ikastetxe kontzertatu batean aurrera eramango denez auzo horretatik hurbil aurkitzen den Bolintxu ingurune naturalaz baliatuko da.

1.1. Justifikazioa

Gaur egungo gizartea bisuala da, ikus entzunezko teknologiaz beterik dagoen munduan bizi gara eta hauek gure izateko eta pentsatzeko eran eragin handia dutela uste dut. Pertsonak jaiotzetik estimulu bisualez beterik gaudela eta hauek gure etorkizuneko izaerari forma ematen diotela deritzot. Hauen eragina batez ere haurtzaroan indartsuagoa dela pentsatzen dut, izan ere estimulu gehienak haurtzaroan duten eragina oso handia omen da.

Estimulu bisual hauek egunero gure inguruan ikusten ditugu, batzuk autobus geltokien markesinetan, beste batzuk telebistan, kaleetako paretetan, hainbat museoetan egoten diren koadroetan... Gaur egun ikusten dugun denak eragina du gure izaeran. Estimulu hauek gauzak edo mezuak gizarteratzeko erabiltzen direla pentsatzean, txikia nintzenean haserretzean egindako marrazki edo egunkari nahiz aldizkarietan egindako zirriborroak etorri zitzaizkidan gogora, nik hau nire mezua transmititzeko egiten nuen. Hauek museotan egoten diren koadroen mailara ez direla iristen badakit baina artea egin nuela uste dut, oso kaotikoa bada ere.

Nire esperientzia pertsonalarekin jarraituz, txikitan, haurra nintzenean ikusitako animazio filmek nik gaur egun dudan izateko eta pentsatzeko moduan eragin handia izan dutela uste dut, azken urteetan film hauetako batzuk berriz ikusi eta analizatu egin baditut. Hauetako bat oraindik buruan oso sartuta dudan pelikula *Studio Ghibli*-k ekoiztutako Chihiroren bidaia da. Haurra zarenean ez duzu pelikula kontzienteki analizatzen baina nahigabe pelikulak transmititzen dizkizun baloreak jasotzen dituzu, honetaz Chihiroren bidaia nagusitan ikusita konturatu nintzen. Hau ikusi, analizatu eta gogoeta txiki bat egin ondoren nire izateko forman eragina izan zuela pentsatzen hasi nintzen. Hau pentsatzean *Studio Ghibli*-k ekoiztutako beste film batzuk ikusi nituen, hauek hiru izanik; Howlen Gaztelu Mugikorra, Mononoke Printzesa eta Totoro auzokidea. Hauek ikusi eta aztertu ondoren ikasleekin proposamen didaktiko bat aurrera eramateko hauei nire iritziz gehien gustatu ahal zaien filma eta pertsonaia zein zen deliberatzen hasi nintzen. Howlen Gaztelu Mugikorra filmeak agertzen diren pertsonai nagusiak pertsonak dira eta hauek aukeratzea originaltasun gutxiko erabakia zela pentsatu nuen. Ondoren Mononoke Printzesa ikusi eta aztertzean pertsonai hau aukeratzeko asmoa izan nuen, izan ere film honetako protagonistak berea defendatzen du, natura hain zuen ere. Baina Mononoke printzesa ikusi eta gero Totoro auzokide filma ikusi nuen eta hau aztertzean Totoro nire proposamen didaktikorako erabaki aproposena zela bururatu zitzaidan film hau nahiko koloretsua eta deigarria baita honek esperantza

transmititzen duela pentsatzera eraman ninduen beraz, azkenean Totoro pertsonaia aukeratu nuen nire diseinuan sartzeko.



1.irudia. Studio Ghibli-ko hainbat pertsonai. Magnet.

Honen eragina ikusita eta gaur egun bisuala den garai batean gaudenez, Gradu amaierako lan hau ikus-kultura erabiliz etorkizuneko helduei nire ustez beharrezkoak diren ekintzaile espiritua eta pentsatzeko era kritikoa transmititzeko erabiltzea erabaki dut. Hau transmititzeko nire Practicum III-a erabiliko dut, hor nik sortutako proposamen didaktikoa aurrera eramango dut. Proposamen didaktiko hau haurrek ekintzaile espiritua barnean duten zerbait dela eta hau garatzeko ikus-kultura baliagarria dela frogatzeko sortutako proposamena izango da.

1.2. Gral-aren Helburuak

Ikusten dugunak pertsona bakoitzean eragin handia duela pentsatuz, lan honen helburua ikasleek –proposatu zaien esku-hartzearen bitartez- artea eta animaziozko pertsonai bat baliatuz beraien ekintzaile espiritua eta pentsamendu kritikoa azaleratu eta garatzea da. Proposamen didaktiko honetan ikasleei *Doodle Bombing* teknika grafikoa eta animaziozko pertsonaia erabiliz beraien inguruko errealitatean gertatzen den arazo bati aurre egitea eskatuko zaie.

Hauek dira, zehatz-mehatz, lan honek izango dituen helburuak:

1. Ikus-kulturaren bitartez ikasleek etorkizuneko gizartean beharrezkoak izango diren baloreak barneratzea.
2. Arazo sozial bat aztertzea, baloratzea eta honen aurrean kritikoa izatea.
3. Haurrek gizarte honetako beste partaideek bezala ahotsa dutela ikusaraztea eta ahots honi garrantzia ematea.

4. Ikasleek mezu bat transmititzeko ahozko hizkuntzaz gain ez-ahozko hizkuntza ere badagoela ikustea.
5. Kritikoki era egokian pentsatzeko kritikatu den gaia ikertu eta analizatu behar dela.
6. Ikasleek beraien sortutako obrek ikastetxeko beste ikasleengan eragina izatea.

2. MARKO TEORIKOA

2.1. Nola ikertu hurrekin

Haurrak ilusioz beteriko izakiak dira, beraien imajinazio eta amesteko grina berdingabearekin. Mundua helduek ez duten ikusteko modua dute, mundua ikertzeko eta ezagutzeko pasio ikaragarria baitute. Hurrekin nola ikertu jakiteko hauen ikuspuntua kontuan izan behar da eta hau egiteko modua zein den hainbat ikerlarien artean eztabaida sortu izan du.

Herrialde Germanikoetan haurren ikuspuntua asko ikertu eta eztabaidatu da, orain arte helduek haurrak haur moduan bakarrik ikusi dituztela adierazi izan dute hainbat ikerlarik eta hau haurren ikuspuntua kontuan hartzeko baldintza handia da. Hurrek duten ikuspuntua kontuan izateko jakitun subjektu bezala kontuan hartu behar dira, ez haurrak bakarrik bezala pertsona osoak bezala baizik. Arazo hau konpontzeko J. Zinnecker (1999) ikerlariak aukera praktikoa daudela azaldu zuen. Honek ikerketa bat egiterakoan elementu ludiko eta dibertigarriak bertan txertatzea garrantzitsua dela adierazi zuen.

Bestetik, M.S. Honig, A. Lange eta H.R. Leu (1999) ikerlariak haurrak subjektu jakintsu bat bezala kontuan izateko hauek ikerketa bat egitean eskema zehatz bat ezartzea kaltegarria izango litzatekela azaldu zuten. Hori saihesteko ikerketa prozesuan ikus entzunezkoekin laguntzea gomendagarria dela argi utzi zuten. Modelo hauek lagungarriak izan ahal dira baina azkenean hurrek beraien ikuspuntua plazaratzeko aukera gutxi izango dute bide akademikoa jerarkiaz beteta baitago F. Heinzel (2000).

Haurrak ikertzaile bezala ikusteko, ikerkuntza metodo akademikoak alde batera utzi behar dira, hauek zientzia eta artearen arteko bereizketa egiten dutelako. Horregatik ikerketa bat egiterakoan hurrek artea eta zientzia bateratzea gomendagarria da. Ikerketa bat egiteko momentuan hiru metodo aurkitu daitezke, hurrekin egiteko ikerketa hiru modu M. Liebel (2017)

Ikerketa Motak	Haurren lan egiteko modua	Helduen lan egiteko modua
Haurren inguruko ikerketa	<ul style="list-style-type: none"> • Haurrak objektu moduan ikusi 	<ul style="list-style-type: none"> • Helduen ikuspuntua guztiz gailendu
Haurrekin ikertzea	<ul style="list-style-type: none"> • Haurrak ikerketan laguntzaile bezala • Haurrak informatzaile bezala 	<ul style="list-style-type: none"> • Helduen ikuspuntua gailendu • Haurren ikuspuntua pixkat gailendu
Haurrak ikerketaren buru izatea	<ul style="list-style-type: none"> • Helduak asesore moduan • Helduak ikerketan laguntzaile 	Haurren ikuspuntua guztiz kontuan hartu

1. Taula. Haurrek egiteko ikerketa motak, M. Libel (2017)

Hauek aztertuta, haurrak ikerketaren buru izatea, haurren ikuspuntua kontuan hartzeko egokiena dela ikus daiteke, helduak haurren ikerketan asesore eta laguntzaile bezala lan egiten dutelako, ikerketaren bidea errazteko. Ikerketa mota honek haurren benetako ikuspuntua eta perspektiba argitaratzeko aukera ematen du. Ikertzeko metodo honek haurrengan pentsamendu kritikoa eta ekintzaile izateko espiritua ekartzen du.

2.2. Pentsamendu kritikoa haurretan.

Pentsamendu kritikoa askotan entzun dugun terminoa da, politikari batzuek, lider juridiko batzuek eta baita hezitzaile famatu askok erabilia dena, baina, zer da pentsamendu kritikoa? Askotan termino hau zentzuduna izatearekin lotzen da, logika erabiltzearekin hain zuzen ere, baina beste askotan pentsamendu kritikoa pertsona batek analisiak egiteko eta hauek ebaluatzeko gaitasuna dela adierazten da.

Termino hau era ezberdinetan definitu egin da, Campos-ek (2007) egindako aportazioa kontuan hartuz, pertsona guztien naturan dagoen gaitasuna da eta hau jasotzen den informazioa zalantzan jartzean datza, jaso den informazioa filtro moduko batetik pasatzeko gaitasuna. Definizio hau irakurtzean, batzuetan pentsamendu kritiko terminoak munduaren

kontra joateko esanahia duela uste da baina pentsamendu kritikoa egiaztapen, egiaztatze, analisi, interpretazio, azalpen eta ebaluazio prozesua da (Facione, 2007).

Lopez Aymes-ek (2012) termino hau hausnarketa jarduera bat bezala ikusten du, kritikoa izateko gaitasuna duen pertsona batek jasotakoaren inguruko hausnarketa egiten duelako eta ondoren berak egindako gogoeta horren inguruan ere hausnarketa bat egiten duelako.

Pertsona batek hau lantzean eta gai zehatz baten inguruan kritikoa izatean honen inguruko jarrera sendo bat hartzen du (Minendu, 2017). Jarrera hau arazo baten inguruan hartzean, munduan dagoen arazo baten inguruan jarrera bat hartzean ekintzaile izateko grina pizten da, arazo hau konpontzeko grina.

Pentsatzeko gaitasun hau pertsona batek bere izaera propioa eraikitzeko ezinbestekoa da, horregatik haurrengan hau lantzea beharrezkoa da, izan ere etorkizuneko gizartea aurrera joan dadin premiazkoa da gizarte kritiko bat izatea. XXI. mendeko gizarteak exijentziei aurre egiteko Pineda Lozano-k eta Cerron Lozano-k (2015) gizarte horretan parte hartzen duten pertsonengan pentsamendu kritikoa garatzea ezinbestekoa dela adierazten dute.

Hau garatzeko hainbat metodo erabili dira historian zehar baina gaur egungo garai globalizatu eta teknologiko honetan exijitzen den puntu garrantzitsu bat pertsonak sortzaile izatea da. Pentsamendu kritikoa gauzatzeko metodo bat ikus kultura izan daiteke, artea erabiliz hain zuzen ere.

2.3. Zer da ikus kultura?

Ikus kultura munduaren kulturaren parte da, gizarte baten parte oso garrantzitsua. Gizarte bat ikus kulturaz beteta dago, batez ere gaur egungo garai teknologiko honetan.

Ikus kultura figurak edonon aurkitu daitezke; kaleetan diren iragarkietan, telebistan, mugikorretan, egunkari eta aldizkarietan, ipuinetan... Terminoa lehen erabili zuen aditua Michael Baxandall (1972) izan zen, honek ikus kultura herri edo kultura baten irudi modeloak azaltzeko erabili zuen. Aldiz, Nickolas Mirzoeff-ek (2003) ikus kultura gizarteko partaideek behar dutena transmititzen duen edozer, zehazki, plazer bisuala, informazioa, irudiak azaldu nahi duena identifikatzea... dela adierazi zuen. Hauetaz aparte, Monleon Oliva-k (2020) ikus kultura ikusmenaren bitartez jasotzen den informazioa dela adierazten du.

Ikus kultura pertsona guztien parte da, hauekin hazi eta inkontzienteki nahiz kontzienteki irudi hauek pertsona hezi egiten du. Haurra ikusten hasten denetik ikusten duena ulertzen saiatzen da, bere ingurua ezagutu nahi du, mundua ezagutu nahi du.

Ezagutzeko grin horrek inguruko figurak detektatzera eramango du haurra, hau da, inguruko ikus kultura aztertzeraz. Martinez Salanovak eta Perez Rodriguezek (2015) adierazi zuten moduan haurrak inkontzienteki hizkuntza ikonikoan murgiltzen direla, izan ere, txikitatik estimulu bisual ikaragarriak edukiko dituzte bere inguruan, telebistatik hasita mugikorrera edo ordenagailura. Horregatik komunikabideak erabiliz heztea garrantzitsua da. Perez Tornerok (2012) Haurrak irudiak begiratzetik behatzera, hauek inplizituki duten mezua detektatzera eraman behar direla azaldu zuen.

2.4. Artea baloreak transmititzeko.

Rodine artista eskultoreak artea mundua ulertzeko eta ulertu arazteko jarduera bat den gizakiak duen misio gorena dela adierazi zuen (Hernandez Hernandez, J.M., 2013), Hockney margolariak artea zerbait behar adina begiratzen baduzu nor zaren esango dizun zerbait dela azaldu zuen eta Tàpiesek artea gauzak aldatzeko baliagarria dela plazaratu zuen (Huerta, R. 2002). Artea zer denaren inguruko ikuspuntu ezberdin asko daude, artista askok beraientzat hau zer den azaldu egin dute, baina artea gizakiaren behar absolutu bat da (Muñoz Martínez, R. 2006).

Baloreak transmititzeko hezkuntzak historikoki bide ezberdinak erabili ditu, beti garai historikoak baldintzatua. Hainbat apologistek eta historiadoreek argi utzi dute XX. mendetik aurrera pedagogiak eta arteak batera pentsamendu kritikoa eta askea bilatu egin dutela (Huerta, 2002). Mende honetan artea berritzaile bihurtzen da, esperientzia berritzaile bat bezala ikusten da eta honek gizakiaren pentsamenduari ate berriak ireki zizkion. Mende honetan arte garaikideak eta antzinako arteak balore anitz transmititzen dituzte, baina balore guztien gaintetik bat gailentzen da: Komunikatzeko gaitasuna, zeinen xedea atxiki dituen baloreak transmititzea den.

Mende honetan gertakari garrantzitsu bat gertatu egin zen, artearen eksklusibitatea desagerrarazten hasi egin zen. Berger-ek hurrengoaz azaltzen du:

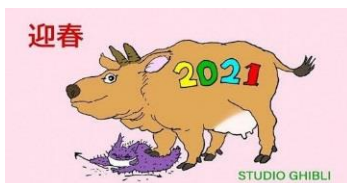
Por primera vez las imágenes artísticas son efímeras, ubicuas, insustanciales, asequibles, sin valor, gratis, nos envuelven de la misma manera que el lenguaje nos envuelve. Han entrado en la corriente principal de la vida sobre la cual ellos en sí, ya no tienen control. (Berger, 1972, 32.o)

Arteak komunikatu egiten du, artistak zentzumenean bitartez transmititzen ditu baloreak eta komunikazio eta informazio aroan gaudenez komunikatzeko gaitasuna garatzea garrantzitsua da. Gaur egun artea gaitasunak garatzeko garrantzia duelaren ideia asko

hedatu da, eskoletan arlo ezberdinetan artea erabiltzen da ikasteko momentuan, baina, bigarren planoan dagoen ariketa edo jarduera marginal bat moduan erabiltzen da. Honen inguruan Ricard Huerta-k hurrengoa azaltzen du:

Continuando esta línea de reflexiones debemos insistir en la importancia que tiene la práctica del arte en las aulas de los centros educativos. La práctica del arte significa conocerlo desde la propia experiencia e interiorizarlo como una necesidad expresiva fundamental y no como una actividad secundaria o marginal. (Huerta, R. 2002, 28. o)

Bestetik, Punterentzat (2017) hezkuntza zentro guztiek artea eta hezkuntzaren ideia marraztu eta margotzean zentratzen direla adierazten du eta honek arteak eskaini dezakeen potentzial guztia txikitzen du. Artea komunikatzeko eta baloreak transmititzeko baliagarria da, eta hau egiteko bisualki iradokitzaile den jarduera bat egitean gauzak erraztu egiten ditu. Ikus kulturen garrantzi handia du. Bisualki iradokitzaile eta oihartzun handia izan zuen obra bat Hayao Miyazaki animaziozko *Studio Ghibli*-ko zuzendariaren Covid19-aren inguruko ilustrazioa izan zen *Studio Ghibli*-k hezkuntzan erabilgarriak eta garrantzitsuak diren baloreak lantzen ditu.



2.Irudia. Hayao Miyazakik Covid 19-aren inguruan eginiko ilustrazioa. *Studio Ghibli*-ren Twitterretik berreskuratua.

2.5. Studio Ghibli-ren baloreak

Studio Ghibli, 1985ean Hayao Miyazaki eta Isao Takahatak sortu zuten beraiek ekoiztuko zituzten pertsonaien psikologian sakontzeko asmoarekin. *Studio Ghibli*-k ekoiztutako mundu fantastikoek pertsona bakoitzaren konfiantza garatzea du helburu, horregatik ausardia, elkarlana, adiskidetasuna eta errukia islatzen dute pelikuletako pertsonai nagusiek. Ekoiztetxe honek heroismoa ez du mendebaldeko ekoiztetxeek bezala lantzen, *Studio Ghibli*-n heroizitatea ez dator zerbait epikoa lortzean, egoera sozial bat aldatzean baizik (Montero, 2013). *Studio Ghibli*-k Disney-k ez bezala ez ditu ikuspuntu klasistarik eta individualistarik transmititzen (Aguado eta Martinez, 2016).

Sortutako lanetan Aristotelesen Erretorika lanaren eta hainbat teoriko Marxisten eragina somatzen da. Gainera, Japonian mendebaldeko eraginagatik galtzen ari diren ideiak eta

printzipioak ere kontuan hartuak dira lan bat ekoizterakoan, hauek animazio hauen garraio eta sinbolo izanik (Montero, 2013).

Animazioaren protagonistak edo heroiak bere errutinarekin apurtzen du ez ohiko mundu horren agerpenarekin. Honek ez ditu protagonistak bere gaitasunak bidea egin ahala garatuko dituenik esan nahi. Errutina horrekin apurtzeagatik eta inkonformista izateagatik bere benetako izaera plazaratzen du, eta bertan ikus daiteke benetako aldaketa.

Bidea ez da pertsonaiaren gaitasunak garatzean oinarritzen, honek bere burua ezagutzean eta nolakoa den onartzean baizik. Gainera, animazio hauetan heroiak ez du determinatzen, ez epaitzen. Heroiaren garrantzia ikuspuntu ezberdinak hurbiltzeko egiten duen esfortzua da. Protagonista indibidualismoarekin bukatu eta kolektibitatea bilatuko du, kolektiboaren onura bilatuz. Balore hauetaz gain, Ekoiztetxe honen animazioek esperantza transmititzen dute, heroiak erantzunik gabeko mundu berri bat ezagutuko du, honen argi-itzalak ikusiko ditu.

Miyazaki-k 12 film luze zuzendu eta ekoiztu ditu bere bizitzan zehar. Lehenengoa 1979-an ateratako Lupin III izan zen, baina bai Japonian eta baita internazionalki ere inpaktu handia sortu zuen lehengo filma "Totoro auzokidea" obrarekin gertatu zen. Totorok Japoniako kulturaren izan zuen eragina oso handia izan zen, horregatik *Studio Ghibli*-ko maskota bihurtu zen.

Totoro auzokidea filma Hayao Miyazakiren obra gehienak bezala natura eta aurrerapenaren arteko talka nabaria da. Obra honetan *Studio Ghibli*-k askotan transmititzen duen baikortasun balorea azaleratzen da (Debowicz, 2018).

Natura eta aurrerapenaren arteko talka hau agertzeaz gain, film honetan pertsonen eta naturaren arteko harremanaren garrantzia azaltzen da. Hau eskolen egunerokotasunean agertzen den gaia da eta Totoro auzokidea filmak dituen metafora eta animalia fantastikoen hau lantzeko aukera ematen dute, naturan pertsonak duten eraginaren ondorioak azalduz (Cabrillo, 2015). Cabrillok egindako ikerketan Ghibli Studio-ren filmak hezkuntzan erabiltzeko arrazoiak ematen ditu:

Este tipo de película atrae de manera innata al público infantil y puede ayudarnos a la hora de llamar su atención en el aula. Los dibujos animados históricamente han llamado la atención tanto de niños como de niñas de todo el mundo y esto es debido en gran parte a su carácter teatral, la creatividad que pueden llegar a sugerir y su ritmo frenético. Entonces,

si somos conscientes del interés que suscitan los dibujos en nuestros estudiantes, ¿por qué no tratar de utilizarlo como una herramienta más que como un obstáculo que “distrae”? (13.o)

3. METODOA

Gradu Amaierako Lan hau zinemaren eta artearekin pertsonak hezi eta hazi ahal direla ikertzeko eta frogatzeko sortu da. Gaur egungo eskoletan baliabide berriak erabiliz etorkizunerako balore garrantzitsuak transmititu daitezke ikusteko. Horregatik Gradu Amaierako Lan honetan ikasleen ekintzaile espiritua zenbatekoa den ikertzeko eta garatzeko, hauek lan honen helburu nagusiak izanik, egin da. Gradu Amaierako Lan hau egiteko orduan orain arte irakurritakoa kontuan hartuz; haurrekin nola ikertu, pentsamendu kritikoaren garrantzia zein den eta zertarako, ikus kultura zer den, Totoro animazioak eta bere baloreak eta arteak duen eragina argi izanda ezaugarri guzti hauek batzen dituen proposamen didaktiko bat aurkeztuko da. Bestetik, diseinu didaktiko hau eraginkorra izateko haurrek hurbil duten Bolintxu ingurune naturala erabiliko da, izan ere Practicum III-a Bilboko Santutxu auzoko eskola batean egin da.

Proposamen didaktiko honen hasieran hurrei galdetegi bat pasa zaie haien aurre-ezagutzak kontutan izateko. Ondoren, diseinu didaktikoko jarduerak haurrek pentsamendu kritikoa landu eta ekintzaile izaera garatu duten ikusteko esku-hartze honen amaieran galdetegi berdina eskainiko zaie, horrela proposamen honen eragina aztertuz.

Diseinu didaktiko honen helburu nagusia haurrak ekintzaile espiritua dutela eta hau artearekin komunikatzeko gaitasuna dutela ikertzea da, horretarako hau aurretik aztertutako teoriar oinarrituko da. Helburu hau lortzeko 5 saio erabiliko dira eta bakoitzean egindakoa ebaluatuz ikasleek duten prozesua antzemango da. Ebaluazio konstantea erabiliko da, hori egiteko irakasleak eguneroko bat erabiliko du (7.1. eranskina). Horrez gain, jarduera bakoitzak bere ebaluazio tresna propioak izango ditu.

3.1. Parte hartzaileak eta testuingurua

Gradu Amaierako Lan honetan murgitzeko 2020-2021-eko kurtsoan unibertsitateko Practicum III-az baliatu da. Ikastetxea Bilboko, Santutxu auzoan kokatuta dago.

3.1.1. Ikasgela eta taldea.

Egokitutako taldea Lehen Hezkuntzako 4. mailako A taldea izan da gela hau B ereduan dago. Ikasgela honetan 26 ikasle daude, 20 mutil eta 6 neska. Saioak 45 minutukoak edo ordu batekoak dira eta ikasgai gehienak ikasgela berdinean ematen dituzte

gorputz hezkuntza izan ezik. Gorputz hezkuntzako saioretarako hiru gune erabiltzen dituzte, gimnasioa, igerilekua ea frontoia.

Bestetik gelek duten espazioa ezberdina da, izan ere batzuk besteak baino handiagoak dira, nire gela Lehen hezkuntzako handiena da. Hau, batez ere musika arloan asko eskertzekoa da eskolak ez baitu musika gelarik eta musikako klaseak gelan bertan ematen dira. Eskolak hainbat espezialista ditu, PT talde handia dute eta talde horietako bakoitza klase zehatz batzuetan sartzen da.

3.1.2. Bolintxuren egoera.

Bolintxu Bilboko hegoaldean dagoen harana da, Santutxu auzotik hurbil, honek haranaren izen berdina duen ibai bat du, baita basoak ere. Bolintxu Bilbo handiko azken haran basatia da. Haran honetako basoetan hainbat animalia eta landare espezie bizi dira, Maialen Lujanbiok esan zuen bezala, “txori guztiak txori, arbola guztiak arbola eta zomorro guztiak zomorro diren garaiotan” bizi gara. Baita lore guztiak lore diren garaiotan ere.

Gaur egun Bolintxu harana arriskuan dago, izan ere Bilboko Supersur autobidea edo Metropoliaren Hegoaldeko Saihesbidea handitzeko lanek haran hau suntsitzen ari da. Supersur autobidea 36 kilometroko luzera izango duen autobidea da eta 200 milioi euroko kostua izango du. Bizkaiko Foru Aldundiak ezinbesteko lana dela azpimarratzen duen arren inguru horretako hainbat pertsonen honen kontrako taldeak sortu egin dituzte Bolintxu harana defendatzeko nahietan. Honi aurre egiteko hainbat talde ekologista eta auzo-elkarte batu egin dira eta hauek Supersur beharrezkoa ez dela adierazten dute, gainera Bilbo handian gelditzen den azken ingurune naturala suntsitzea gertatu ezin den zerbait dela azaldu dute. Bolintxuren aldeko talde hauek hainbat mobilizazio egin dituzte Bizkaiko Foru Aldundiak proiektua aurrera eramango zutela adierazi zuenetik.

Bolintxuren gaur egungo egoera salatzen 2020 urtean zehar sareetan hainbat argazki plazaratu ziren, hauek Bolintxuk lehen zuen itsura eta gaur egun duena argi ikusteko, hauek ingurune natural honen suntsiketa agerian uzten dutelakoan. Hurrengo hauek dira sareetan zehar plazaratutakoak.



3.irudia. Bolintxuren aldaketa, ekologistakmartxan.org web-gunetik hartuak.

3.2. Proposamen didaktikoaren diseinua

Eskolaren egitura eta errealitatea aztertu ondoren, diseinu didaktikoa aurrera eramateko orduan errealitate hau kontuan izan da. Jarduera hauek sortzerakoan ikasle taldearen ezaugarriak, eskolarenak eta eskola kanpokoak hain zuzen ere. Horregatik diseinu didaktikoaren amaierako lana eskolatik hurbil dagoen Bolintxu ur jauziaren inguruan izango da. Aurkeztuko den diseinuak 5 saio izango ditu eta helburuak lortzeko xedearekin etengabeko ebaluazioa egingo da.

Ikerketa lan honek dituen helburu nagusiak aurretik azaldutakoak badira ere hauek lortzeko diseinu didaktiko bat aurrera eramango da. Honek bere helburu, gaitasun eta edukiak ditu ikerketaren helburu nagusiak lortzeko. Diseinu honek haurrak artearen bitartez ekintzaile izatera eramateko hainbat eduki, gaitasun eta helburu izan behar ditu oinarritzat. Horregatik beharrezkoak izango direnak balore sozialetan eta artistikoan zentratzen direnak izango dira.

Gratu Amaierako Lan honetan proposatzen den diseinu didaktikoa diseinatzeko orduan Oinarritzako Hezkuntza Curriculum den Heziberri-ko (Eusko jaurlaritzako Hezkuntza saila, 2015) Marko Pedagogikoaren baitan dagoen Lehen Hezkuntzako curriculumean oinarrituta, hauek dira lantzen diren eduki, helburu eta ebaluazio irizpideak.

3.2.1. Edukiak

- Erreferente plastiko eta bisualak hautematea, ulertzea eta interpretatzea.
- Informazioaren manipulazio-kasuen azterketa kritikoa.
- Arte-adierazpen plastiko eta bisualak ekoiztea, adieraztea eta sortzea.
- Elkarbizitzarako prozedurak eta jarrerak.
- Elkarbizitzarako balio sozialak.
- Giza Eskubideak elkarbizitzarako markoa.

3.2.2. Oinarrizko gaitasunak.

- Arterako konpetentzia.
 - XX. mendetik aurrera pedagogiak eta arteak batera pentsamendu kritikoa eta askea bilatu egin du (Huerta, 2002).
- Konpetentzia sozial eta zibikoa.
 - Pertsonengan pentsamendu kritikoa garatzea ezinbestekoa da (Pineda Lozano eta Cerrón Lozano, 2015).

3.2.2.1. Helburuak, ebaluazio irizpideak eta ebaluazio tresnak

<i>Helburu didaktikoak</i>	<i>Ebaluazio irizpideak</i>	<i>Ebaluazio tresnak</i>
1. Arteak eta kultura bisualak norberaren ideiak, sentimenduak eta bizipenak komunikatzeko eta espresatzeko ematen duten aukera ugarietz ohartzea.	- Artea erabiliz komunikatzeko gaitasuna izatea.	-Sortutako lanen azterketa eta analisisa (4. eranskina).
	- Ekoiztutako obra dela medio beraien sentimenduak azaltzeko gaitasuna izatea.	-Irakaslearen egunerokoa (1.eranskina).
	- Mezu propio bat sortzeko modu kontziente eta intenzioz erabiltzen ditu baliabide plastiko eta bisualak.	
2. Arte-hizkuntzen oinarrizko teknikak, baliabideak eta konbentzioak ezagutzea eta erabiltzen jakitea.	- Oinarrizko teknika, baliabide eta konbentzioak lantzen ditu, eta bere ekoizpenetan erabiltzen.	-Sortutako lanen azterketa eta analisisa (4. eranskina).
	- Artelana era original eta irudimentsu batean sortzea.	-Irakaslearen egunerokoa (1.eranskina).
	- Lan kolektiboa eta indibiduala era egokian egiten du.	
3. Arte-adierazpenetan erabili ohi diren teknika eta baliabide berriak ezagutu.	- Arte jarduera berriekin gozatu egiten du.	-Sortutako lanen azterketa eta analisisa (4. eranskinak).
	- Pentsamendu kritikoa garatzen du.	-Irakaslearen egunerokoa (1.eranskina)
	- Hitzik gabe emozioak eta sentimenduak adierazten ditu.	
4. Talde kooperazioa garatzea	- Parte hartze aktibo eta sortzailea izatea, norbere lotsa edo beldurrak identifikatuz etorkizunera begira hauek bazterten joateko.	-Irakaslearen egunerokoa (1.eranskina).
	- Arazoen aurrean lankidetzaren bidez hau konpontzeko gai izatea.	
	- Errespetuz lan egitea.	
5. Trebetasun intelektualez, ekimenaz, irudimenaz eta sormenaz baliaturik, norberaren nahiz besteen sentimenduetan edo artelanetan oinarritutako ideiak birsortzea, norberaren sormen-lanak aberasteko	- Norberaren eta besteen lanak baloratzeko gai izatea.	-Koebaluazio errubrika (3. eranaskina)
	- Irudien adierazpen eta komunikazio elementuak kontrolpean ditu.	-Irakaslearen egunerokoa (1.eranskina)
	- Teknika, baliabide eta konbentzio berriak landu eta bere ekoizpenetan erabiltzen ditu.	
6. Herritarrak antolatzeko eta gizartean parte hartzeko zer modu	- Arazo sozialei aurre egiteko teknikak ezagutzen ditu.	-Galdetegia (2.eranskina).

dauden jakitea, batez ere Euskal Herrian, erreferentziazko talde hurbilenetan parte hartzea (familian, eskolan, auzoan, herrian), eta norberaren ekarpenak eta besteenak aintzat hartzea, besteekin konpartitu eta elkarlanean aritzeko.	- Bere inguruan gertatzen dena ezagutzen du.	-Irakaslearen egunerokoa (1.eranskina)
	- Elkarlanean arazoei aurre egiteko gaitza da.	
7. Ingurumenaren egoeraz jabetzea, kontsumo osasuntsua eta arduratsua egiteko jarrera izatea eta ingurune hurbila errespetatu eta zaintzea (gainerakoak zaindu eta errespetatzea barne, bide-hezkuntzaren bidez), hura kudeatzen arduraz parte hartzeko.	- Bakoitzak bere gain gizarte erantzukizuna eta justizia soziala barneratzea.	-Galdetegia (2. eranskina). -Irakaslearen egunerokoa (1.eranskina).
	- Errealitatearen inguruko hausnarketa egiteko gaitasuna izatea.	
	- Pentsamendu kritikoa garatu.	

2. Taula. Proposamen didaktikoaren helburuekin sortutako taula.

3.2.3. Jardueren sekuentzia

Hurrengo sekuentziak 5 jardueraz osatuta dago. Sekuentzia honetan aurretik aztertutako teoria praktikan jarriko da. Jarduera bakoitza marko teorikoan azaldutakoan oinarritu da. Lehengo jardueran ikasleen aurre-ideiak aktibatze eta hauek hauen ekintzaile espiritua eta pentsamendu kritikoa baloratzeko bakoitzari galdetegi bat banatuko zaie. Galdetegi honekin Campos-ek (2007) azaldu bezala pertsona guztien naturan dagoen gaitasuna den aztertuko da. Bigarren saioan ikasleek ikertzaile papera hartuko dute, taldeka lan eginez eta ikerketa aurrera eramateko M. Liebel-ek (2017) adierazitako taulan oinarritu da; taula honetako 3. garren sektorean hain zuzen ere, haurrak izango baitira ikerketa honetako buru eta heldua berriz aholkulari. Saio hauek bukatu ondoren, sekuentzia hau 3. saioan ikus kulturaren murgilduko da, *Studio Ghibli*-ren munduan. Txosten honetan aurretik azaldu den bezala estudio honek dituen baloreak (Debowicz, 2018) eta (Cabrillo, 2015) datozen saioetan egingo dena burutzeko baliagarriak direlako. 4. saioan ikasleak Totoro bihurtuko dira, horrela *Studio Ghibli*-k sortutako animazioa erabiliz eta artea komunikatzeko baliatuz (Huerta, 2002) arazo bati aurre egingo diote. Bestetik, Cabrillo-k (2015) esan bezala Totoro auzokide filmean agertzen diren animalia fantastiko eta metaforak erabiliz pertsona eta naturaren arteko harremana garrantzitsua dela landuko da. Azkenengo saioan ikasleek sortutako argazkiak erabiliz, irakaslean eskainitako Bolintxuren argazkia baliatuz eta *Doodle Bombing* teknika artistikoa erabiliz kartel ezberdinak sortuko dituzte. *Doodle Bombing*-a Hattie Stewart-ek sortu eta landu egin zuen teknika artistikoa da. Stewart hutsalez asperturik berak irakurtzen zituen Vogue, Dazed, i-D, Love, Stylist bezalako aldizkarietan zirimarratzen hasi zen eta honi *Doodle Bombing* deritzo. Teknika hau gaur egungo kultura modu satiriko eta komiko batean kritikatzeko erabili zuen (Pschitt, 2016).

Hauek sortu ondoren egindakoa esanguratsua eta bisualki iradokitzaile den jarduera bat izan dadin (Puente Verde, 2017) kartelak eskolako pertsona asko elkartzen diren toki batean jarriko dira. Jarduerak gainetik azaldu ondoren hona hemen hauek nola prestatu eta hauen azalpen sakonago bat.

1. Jarduera. Galdetegi misteriotsua

- Prestakuntza:

Jarduera honekin hasi baino lehen hainbat puntu beharko da. Hasteko gaiari buruzko informazioa bilatu eta burua gai horren inguruko informazioz betez. Galdetegian (7.2. eranskina) galdetuko diren galderak argi eta zentzuz erantzuteko gai izan behar da. Horregatik Bolintxu, Totoro eta gazte ekintzaileen inguruan hainbat artikulua, albiste irakurtzea eta Totororen inguruan pelikula ikustea beharrezkoa da. Bestetik galdetegia sortzeko Word programa erabiliko da. Gainera galdetegia egitean ikasleei zuzendutako zerbait dela jakin behar da beraz kontuz ibiltzea beharrezkoa izango da. Galdetegia etxean inprimatu egingo da.

- Jardueraren azalpena:

Aurretik dauden egunetan egingo diren jarduerekin hasteko hurrek dituzten aurre ezagutzak jakitea beharrezkoa da. Horretarako klaseko haurren artean hiru galdera dituen galdetegi txiki bat jasoko da. Lehenik, Bolintxu ezagutzen duten azaldu beharko dute, baietz erantzutekotan azalpen bat idatziko dute. Bigarrenik, ikasleek Totoro pertsonaia ezagutzen duten erantzun beharko dute, aurrekoan egin bezala baiezko edo ezezko erantzun bat eman beharko dute eta baietz erantzutekotan azalpen bat eman beharko dute. Azkenik, gazte ekintzaile batzuk, Greta Thunberg adibidez, ezagutzen dituzten edo ez galdetuko zaie eta honetan ere aurrekoetan bezala egin beharko dute.

2. Jarduera. Ikertzaileak izan!

- Prestakuntza:

Jarduera hau egiteko talde lanean haritu beharko dira, beraz, ikasleak ezagutzea gomendagarria da. Ikasleak ezagutzeko talde bakoitza sortzeko momentuan gaitasun ezberdinak dituzten ikasleak egoteko aukera emango baitdu. Horretaz gain, ikasgela osoan 26 haur daudela jakinik 5-6ko taldeak sortuko dira. Talde bakoitzean ordenagailu bat egotea bermatu behar da, horregatik aurreko egunean ikasleei ordenagailua ekarri behar dutela jakinaraztea beharrezkoa da.

Horretaz aparte beraiek zein informazio jaso nahi duten argi izan behar da, kasu honetan Bolintxu ur jauziaren ingurune naturalean gertatzen den arazoaz informazioa bilatzea nahi da eta horretarako informazioa bilatzen duten heinean guk aurretik pentsatutako galdera batzuk egingo zaizkie. Adibidez:

- Zer gertatzen ari da Bolintxu inguruan?

- Jardueraren azalpena:

Galdetegia egin ondoren taldeka jarriko dira eta Bolintxuren inguruko informazioa bilatuko dute. Horretarako talde bakoitzeko kide batek ordenagailua atera beharko du eta bera izango da ordenagailua erabiliko duena baina guztion artean lagundu beharko diote informazioa bilatzen. Beste batek bilatutako informazioa koadernoetan jaso beharko du. Jasotako informazioa nik hartuko dut eta arbelean puntuka idatzi egingo dut, horrela denok denon informazioa jaso dezaten.

3. Jarduera. Totoro Bolintxun bizi da!

- Prestakuntza:

Jarduera hau aurrera eramateko Totororen inguruko Power Point bat egin beharko a. Horretarako Totororen inguruan den informazioa handia izan beharko da. Power Pointa sortzeko orduan era bisualean azaltzeko baliabideak bilatu beharko dira, bideoak, argazkiak...

- Jardueraren azalpena:

Ikasleek Bolintxuren errealitatea jakin ondoren Totoro nor den azalduko du irakasleak. Horretarako klasean dagoen proiektorea baliatuz irakasleak ikerketarako sortutako Power Point-a jarriko die ikasleei (7.6. eranskina). Power Point honen hasieran Totoro nor den galdetuko die ikasleei horrela klase kideen arteko eztabaida sortuz. Eztabaida bukatzean irakasleak Totoro naturaren arima den istorio bat kontatuko die eta hau egiteko *Youtube* erabiliz, Totoro auzokidea pelikularen zati bat (7.7. eranskina) azalduko die. Filmaren zatia ikusi ondoren Totoro naturaren arima izanik Bolintxuko ingurune naturalean ere bizi dela kontatuko die eta bere etxea den Bolintxu suntsituko dutelako beraien laguntza behar duela adieraziko die.

4. Jarduera. Totoro gara!

- Prestakuntza:

Aurreko jardueran erabilitako Power Point-ean Totororen silueta txertatuko da. Txertatzeko orduan erabiliko den silueta zuri beltzez egotea gomendagarria da. Bestetik, ikasleek erabiliko dituzten materialak aurretik izan beharko dira. Kartoi meheak ikastetxean dauden apaletan aurkituko dira, baina goma beltza erosi beharko dira. Goma beltz hori ikasle bakoitzarentzat izanik, 26 ikasle, badaezpada 30 goma erostea gomendagarria da.

- Jardueraren azalpena:

Hasteko irakasleak ikasle bakoitzari kartoi mehe orri bana banatu egingo dizkio. Ondoren, irakasleak aurretik sortutako Power Point-ean (7.5. eranskina) txertatutako Totororen silueta proiektorea dela medio ikasleei eskaini egingo die. Ikasleek Totororen silueta aurrean izanik jasotako kartoi mehean maskara bat sortu beharko dute (7.4.2. eranskina). Bakoitzak nahi duen kolorea erabili dezake, horrela originaltasuna bermatu dezakegu. Hau egin eta gero ikasleek egindako maskara moztu egingo dute eta alboetan zulo txiki batzuk egingo dizkiote. Zulo txiki horiek egin ondoren irakasleak ikasle bakoitzari goma beltz bana banatu egingo dizkie eta gomaren alde bakoitza zulo txiki horien barrutik sartuko dute. Gomaren bi aldeak zuloetan sartu ondoren gomaren puntetan korapilo bana egingo dute horrela goma zulo txiki horietatik atera ez dadin. Hori egin ostean irakasleak mugikorra erabiliz ikasle bakoitzari argazki bana aterako dizkio. Ikasleek nahi duten keinua egin dezakete argazkian ateratzeko orduan (7.4.3. eranskina).

5. Jarduera. *Doodle Bombing*

- Prestakuntza:

Jarduera hau egiteko *Doodle Bombing*-a zer den jakin behar da. *Doodle Bombing*-a Hattie Stewart artistak bere etxean zegoela esku artean zuen aldizkaria zirrimarratzen hasi zenean sortutako teknika artistikoaren izena da (Muñoz, 2016). Beraz *Doodle Bombing*-a norbaiten aurrean dagoena zirrimarratuz ekoizten den artelana da.

Azkeneko jarduera hau egiteko *Doodle Bombing*-a ikasleek taldeka zer den bilatu egingo dute eta ateratako informazioa ahoz adieraziko dute Power Point bat sortzeko (7.6. eranskina). Power Point hau egitean aurreko aurkezpenetan egin bezala era bisualean azaltzen saiatu behar da eta horretarako argazkiak erabiliko dira, bisualki esanguratsua izateko.

Bolintxuren argazki bat inprimatu beharko da (7.5. eranskina), ikasle bakoitzarentzat bat, eta argazki hau A3ko orri batean egongo da. Gainera, ikasleei ateratako argazki pertsonalizatuak zuri beltzean inprimatu egingo dira, hauek A4an egongo dira.

- Jardueraren azalpena:

Ikasleek ateratako argazki pertsonalizatuak zuri beltzean inprimatuko ditugu eta ikasle bakoitzari berea emango diogu. Argazki hauek jasota Bolintxuren inprimaturiko argazki bana emango diogu haur bakoitzari. Hauek banatu ondoren proiektorea piztu eta *Doodle Bombing*-aren inguruan sortutako Power Point bat azalduko diegu. Honetan *Doodle Bombing*-a zer den eta honen hainbat eredu erakutsiko dizkiegu. *Doodle Bombing*-a zer den azaldu ondoren beraiek dituzten bi argazkiak baliatuz Totoro-ren bizitokia defendatzeko kartel edo pankarta bat sortuko dute. Hauek sortu ondoren eskolako korridoreetan itsatsiko dituzte beste ikasle taldeek beraiek egindako lana ikus dezaten (7.4.5. eranskina).

4. EMAITZAK

Gradu Amaierako Lan honi amaiera emateko, aurrera eramandako diseinu didaktikoak jardueraz-jarduera izan dituen gertakari, ondorio eta mugak aztertu eta aipatuko dira.

4.1. Proposamen didaktikoaren aplikazioa:

1. Jarduera. Galdetegi misteriotsua

Jarduera hau egin baino lehen Bolintxu, Totoro edota Greta Thunberg ezagutzen al zituzten galdetu (7.2. eranskina) egin zaie, baina erantzunik itxaron gabe, izan ere hau beraien aurre ideiak aktibatzeke egin da hau.

Lehengo jarduera hau egiten duten bitartean ikasleak behatuz hauek duten ekintzaile espiritua eta pentsamendu kritikoa aztertzeke taula bat sortu da. Hona hemen:

	1	2	3	4	5	Analisi laburra
Hurbileko gatazkaren inguruko interesa dute.		X				- Gehienek galderak erantzuterakoan gutxi idatzi. Interes gutxi erakutsi.
Galderak egiten dituzte.		X				- Gutxi batzuk galderak egin.
Arazo hau konpontzeko motibazioa dute.	X					- Ez dute arazoa ezagutzen eta batzuk berdin zaiela esan dute.
Beraien burua lehen lerroan ikusten dute.	X					- Gutxi batzuk arazoa ezagutu baina helduek konpondu behar dutela esan dute
Gatazka sozialetan eragina izan ahal dutela dakite.	X					- Helduen mundua dela pentsatzen dute.

3. Taula. Ekintzaile espiritua baloratzeko taula. Gral honetarako sortua.

Taula hau 5 saioak egin ondoren berriz erabiliko dira egora berria aztertzeko.

Pentsamendu kritikoa duten eta ekintzaile diren ebaluatzeko taula egin eta aztertu ondoren Campos-ek (2007) pentsamendu kritikoa pertsona guztion naturan dagoen zerbait dela ez da ikusi.

2. Jarduera. Ikertzaileak izan!

Galdetegia pasa ondoren ikasle askok beraien bizitokitik dagoen Bolintxu ez dutela ezagutzen ikusi da, beraz haurrak bosteko taldeak sortzera eta Bolintxuren inguruan informazioa bilatzera animatu dira. Jarduera hasieran ikasle talde batek gaiaren inguruan interes gutxi duela nabaritu da, ekintzaile eta ikertzaile izateko grin gutxi dutela.

Informazioa jasotzeko taldeko batek ordenagailu portatila atera du, guztion artean informazioa bilatuz eta irakasleak emandako orrian jaso beharko dute (7.4.1. eranskina). Informazioa bilatzeko orduan irakasleak web-gune ezberdinetan sartzera animatu ditu nahiko galduta daudela nabaritzean, eta noizbehinka zer jaso duten aztertzeko erabakia hartu da.

Informazioa jasotzen hari zirela ikasle batek Power Point bidez aurkezpen bat egin ahal zuten galdetu zuen. Jarrera hau ikusita ikasle honek ekiteko espiritua duela behatu da. Honek beraien jasotako informazioa aurkeztea oso era egokia dela baloratzera eraman du irakaslea.

Informazio bilaketa egin ondoren talde bakoitza beste kideen aurrean jasotakoa ahoz azaltzeko erabakia hartu da. Bitartean irakaslea talde bakoitzak adierazten duen informazio berria klasean dagoen arbel zurian jasotzen joan da, horrela beste taldekoek ere jaso ez duten informazioa idatzi ahalko dute.

Ikasle batzuk jarduera egin ondoren eta Bolintxurekin gertatzen ari dena ezagutu ondoren arazo hau konpontzeko eskaini egin dira, zerbait egin behar zutela sentitu egin dute.

Pentsamendu kritikoa garatzeko egiaztatze, analisi, interpretazio, azalpen eta ebaluazio prozesua bat (Facione, 2007) egin da eta ikasle batzuk hau garatzen hasi direla ikusi da. Hau baloratzeko irakasleak egindako eguneroko balorazioa (7.1. eranskina) eta ikasle talde bakoitzak betetako koebaluazio taula (3. eranskina) kontuan izan dira.

3. Jarduera. Totoro Bolintxun bizi da!

Jarduera hau egiterako orduan diseinatutakoa nahiko ongi eraman da praktikara. Ikasleak adi egon dira eta Totoro pertsonaiaren istorioa gustatu zaiela ikusi da, izan ere, animazioa haurrak erakartzen ditu (Cabrillo, 2015). Totoro-ren aurkezpena egiteko aurretik aukeratutako bideoaz gainera beste bideo bat jarri egin zaie (7.7. eranskina), hau izan da aldaketa bakarra.

Cabrillo-k (2015) esan bezala animazioak haurrak erakartzen dituela argi ikusi da, izan ere ikasle gehienak Totororekin liluratu egin dira, askok ordenagailuko gezia balitz bezala jarri egin dute eta beste askok horma-paper gisa jarri dute.

4. Jarduera. Totoro gara!

Ikasle bakoitzari Totoro izango direla azaldu zaie. Horretarako ikasle bakoitzari kartoi mehe zuri bat eskaini zaie eta horretan maskara bat sortu dute, Totororen maskara bat. Hau bakoitzak nahi duen erara egin dute, nahi duten forma eta kolorea emanaz. Ikasleei lana pixka bat errazteko proiektorea erabiltzea komeni da, horrela Totororen irudi bat aurrean izango dutelako. Bakoitzak lan pertsonala egin zuen eta irakaslea klasetik zehar mugitu egin da bakoitzaren lana zein den aztertzeko. Diseinatutako programazioan ez bezala jarduera hau egiteko bi saio erabili dira. Maskara bukatu ezean ikasleek etxera eraman dute azken ukituak emateko. Maskara bukatzean moztu eta beste kartoi mehe bat erabiliz tira luze batzuk egin dituzte areola forma duen koro bat egiteko. Maskarak egiteko gomak azkenean ez dira erabili, inauterietan egindako koroan oinarritu dira. Bakoitzak sortutako maskara areola horretan itsatsi egin dute eta ondoren, irakaslearen laguntzaz bakoitzaren buruaren neurrira jarri eta grapagailua erabiliz grapatu egin dute koro bat sortuz. Bakoitzak bere koroa sortu ondoren irakasleak bakoitzak nahi zuen keinua eginez argazki indibidualak atera ditu, ikasle

bakoitzaren argazki pertsonalizatu bat, horretarako ikasleak banaka korridorera atera dira, bakoitza bere maskara jantziz (7.4.3. eranskina).

Jarduera honen hasieran interes gutxi eta lehen lerroan ez zeuden haurrak motibatuta ikusi dira, Totororen etxea defendatzeko gogoekin. Artea eta animazioa erabiliz ekiteko grina sustatzen dela ikusten hasi da. Hau baloratzeko irakaslearen egunerokoa baliatu da (7.1. eranskina).

5. Jarduera. Doodle Bombing

Doodle Bombing jarduera egiteko ikasleei Power Point-a jarri egin zaie, baina batzuk ez dute ongi ulertu eta horregatik Google-n *Doodle Bombing* adibide gehiago bilatu egin dira.

Jarduera hau egitean ikasleek behin eta berriz gauzak konpontzeko zerbait daudela egiten errepikatu dute. “Totororen etxea defendatuko dugu!”, “utzi Bolintxu bakean!” edo “Bolintxu gure etxea ere bada!” bezalako esaldiak oihukatuz. Jarduerekin bukatu ondoren, unitate didaktikoaren hasieran ikasleen ekintzaile espiritua baloratzeko erabilitako taula berdina kontuan hartu da.

	1	2	3	4	5	Analisi laburra
Hurbileko gatazkaren inguruko interesa dute.				X		- Interes nahiko handia dute gehienek. Askok informazioa etxean bilatu eta gaiaren inguruan jakinmina dute.
Galderak egiten dituzte.				X		- Egunero, saioetatik kanpo gaiaren inguruko galderak egiten dizkirate.
Arazoa konpontzeko interesa dute.					X	- Egun hasieran beti Bolintxu defendatu behar dutela adierazten dute.
Beraien burua lehen lerroan ikusten dute.					X	- 5 saioak landu ondoren beraiek ere gizartean dauden arazoak konpontzeko gaitasuna dutela ikusi dute. - Motibazioa dute beraiena defendatzeko
Gatazka sozialetan eragina izan ahal dutela dakite.					X	- Orain gatazka sozialak ez dituzte helduen arazoak bezala bakarrik ikusten. - Beraiek ere konpontzeko gaitasuna dute

4. Taula. Ekintzaile espiritua baloratzeko 2. Taula. Gral honetarako sortua.

Ikasleek 5 saioak egin ondoren hurbileko gatazka honen inguruko interesa nabaria da, egunero saioetatik kanpo galdera anitz agin dizkirate, gatazka edo arazo honen errealitatea aldatu ote den jakiteko. Beste askok etxean informazioa bilatu egin dute eta eskolara ekarri.

5. ONDORIOAK, HAUSNARKETA eta HOBEKUNTZA PROPOSAMENAK.

Munduan ikus kulturak duen garrantzia geroz eta handiagoa da, honek pertsonengan duen eragina geroz eta handiago izatea ekarri du. Ikus kultura bitartez mezu asko zabaldu egiten dira eta mezu hauek askotarikoak izan daitezke, batzuetan zerbait iragartzeko erabilia da ikus kultura eta beste askotan mezu politikoak zabaltzeko erabiltzen da. Horregatik ikus kultura gure mezuak transmititzeko instrumentu bat bezala erabiltzen ikasteko aukera ematea beharrezkoa da. Proiektua aurrera eraman, emaitzak ikusi eta hainbat ikerlari eta adituen ikuspuntuak kontuan hartu ondoren hainbat ondorio atera daitezke, lehengoa haurrek ekintzaile izateko eta lehen lerroan egoteko grina dutela, bigarrena haurrek dituzten mezuak plazaratzeko teknika grafiko eta irudiak instrumentu bikaina dira, izan ere eramandako diseinuak ikus-kulturak duen baliagarritasuna eta eragina aditzera eman du, komunikatzeko eta norberaren barruan lanketa bat egiteko baliagarritasuna adieraztera hain zuzen ere. Hau guztia irudi mota ezberdinak erabiliz mezua bisualki transmititzeko aukera izan dutenean ikusi da. Artea balore ekintzaileak eta pentsamendu kritikoa lantzeko baliagarria dela ikusi da.

Bestetik, aipatu behar den beste puntu bat proiektua esanguratsua izan dela da. Proiektu amaieran egindako jarduerak eskolan eragin handia izan duela ondorioztatu daiteke, beste klaseko ikasleek eta irakasleek gaiaren inguruan galdetzen hasi baitute.

Diseinu didaktiko hau gauzatu ondoren ekintzaile izateko espiritua lantzerakoan talde baten partaide bezala ikusteak asko laguntzen duela argi ikusi da, talde bezala zerbait aldatzeko indar handiagoa dutela sumatu dutelako. Hau ikusita ekintzaile izateko eta pentsamendu kritikoa lantzeko taldeka lan egitea oso baliagarria eta funtsezkoa dela ikusi da.

Aurretik erabakitako helburuak, bai Gradu Amaierako Laneko helburuak analizatuz hurrengo ondorioak atera dira:

1. Ikus-kultura erabiliz baloreak transmititzea oso erabilgarria dela eskolan. Izan ere ikerketa egin ondoren eta proposamen didaktikoa aurrera eraman ondoren aurretik ezarritako helburua lortu egin da.
2. Ikasleak beraien inguruko arazo sozial bat aztertu, baloratu eta honen aurrean kritiko izan direla ikusi da.

3. Haurrak gizarte honetan zer esana dutela barneratu dute.
4. Ikasleek mezu bat transmititzeko ahoz transmititzeaz gain artearen bitartez ere hau transmititu ahal dutela ikusi dute.
5. Ikasleek gaiaren inguruan ikertu eta gai honetan sakondu egin dute.
6. Aurrera eramandako proposamen didaktikoaren amaieran eginiko jarduera esanguratsuan; eskolako korridoreetan eginiko sorkuntza ipintzean, beraien klasekoak ez diren ikasleengan eragina izan duela ikusi da. Irakasleetan ere.

Proposamen didaktikoaren helburuei erreparatuz eta diseinu didaktikoaren emaitzetarako ebaluazioa kontuan hartuz aurretik ezarritakoak lortu egin dira, ikasleek artea eta kultura bisuala beraien ideiak, sentimenduak eta bizipenak komunikatzeko eta espresatzeko aukera eman diela ikusi dute, hau ikasleek egindako *Doodle Bombing*-ean ikusi daiteke. Bestetik, ikasleek artearen oinarrizko teknikak barne biltzen dituen eta beraientzat teknika berria den *Doodle Bombing*-a sortu dute beraz artearen oinarrizko teknika hauek erabiltzen dakizkitela ondoriozta dezakegu. Honetaz aparte haurrek Ikerketa egiterakoan taldean kooperazioa garatu egin dute, taldean lan egin dutelako. Bukatzeko ikasle bakoitzak besteen eta norberaren ekarpen eta iritziak aintzat hartu dituztela argi ikusi da, talde bakoitzean eginiko kooperazio lanean adieraziz eta ondoren egindako aurkezpenetan beste taldeek azaldutakoa aintzat hartuz.

Laburbilduz, lehen esan bezala diseinua burutu baino lehen haur batzuk ekiteko espiritua barruan dutela ikusi da, hauek zerbait egiteko beharra zutela sentitu dute hasieratik eta saioak aurrera joan ahala beste guztiek barruan duten grina agerian geratu da. Azken hauek grina hau plazaratzeko aukera izan dutela ikustean gogor hasi dira lanean eta honek momentu hori arte hau egiteko aukerarik izan ez dutela pentsaraztera eraman gaitzake. Irakaslearen eginbeharra ekiteko grina hau sustatzea da eta hau mamitzeko ikus kulturak dituen baliabideak, artea eta animazioak erabiltzea oso garrantzitsua dela ondorioztatu da.

Hobetzeko atalei dagokionez, proiektua aurrera eramateko denbora eta baliabide gehiago izatea hezkuntza interes ukalezina duela argi geratu da. Diseinua esanguratsuago izateko eta lanketa sakonago bat egiteko ikasleekin egindako saioak lasaiago lan egiteak eta klase ordu gehiago hartzeak hobekuntza handia ekarriko lukete. Gainera, Bolintxura txango bat egitea, ingurunea ezagutzeko nahiko baliagarria dena, interesgarria litzateke, batez ere ingurune natural hau ezagutzen ez dutenentzat. Bestetik, ikasleei Totororen maskararekin ateratako argazkiak ikasleek beraien hauek ateratzea aurrera eramandako diseinua

ekintzaileago izatera lagundu dezake. Honekin jarraituz praktiketan haritu beharrea proposatutako diseinu didaktikoa tutore gisa egiteko aukera izateak ikasleek izan duten manifestazio grin hori Santutxu auzoan esanguratsu izan zitekeen manifestazio bat antolatzea edo ekologistak martxan bezalako gonbidatuak eskolara eramatea lanketan oso lagungarri izan daitezke. Bukatzeko, irakasleak sortutako Power Point-ak ikasleek beraiek sortzea diseinua ekintzaileagoa izatera eramango du, baina horretarako aurretik esan bezala, denbora gehiago edukitzea ezinbestekoa litzateke. Hobekuntza hauek etorkizuneko esku-hartze batzuk egiterakoan kontuan izatea interesgarria izango litzateke.

6. ERREFERENTZIAK

- Agirre Larizgoitia, A., Madariaga López, I., Gutiérrez Ajamil, E. (2020). Prácticas artísticas prosumidoras para la creación de una mirada crítica en tiempos hipervisuales. *Tercio Creciente*, bol (2), 131-132.
<https://doi.org/10.17561/rtc.extra2.5730>
- Álvarez, T. eta Caballero, M. (1997). *Vendedores de imagen*. Paidós.
- Baxandall, M. (1972). *Painting and Experience in 15th Century Italy*. Oxford University Press.
- Cabrillo, I., (2015). Magia a la luz del umbral: el cine de Miyazaki en el aula.
- Campos, A. (2007). Pensamiento crítico. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*.
<https://www.redalyc.org/pdf/1341/134146842006.pdf>
- Debowicz, M. *Los 30 años de Totoro: biografía de la criatura cazadora de todos los miedos infantiles*. <https://www.infobae.com/america/cultura-america/2018/04/07/totoro-cumple-30-anos-biografia-de-la-criatura-cazadora-de-todos-los-miedos-infantiles/>
- Plataforma en defensa del Bolintxu, Supersur Ez, (2020ko urriaren 19). *Ekologistak martxan, Euskal Herria*. <https://www.ekologistakmartxan.org/es/2020/10/19/bolintxu-suntsitzen-ari-dira/>
- Facione, P. (2007). Pensamiento crítico: ¿qué es y por qué es importante? *Revista Académica Digital*.
- Giroux, H. (2000). ¿Son las películas Disney buenas para sus hijos? In Steinberg, Sh. R., Kincheloe, J.I. (Eds.), *Cultura infantil y multinacionales* (64-65). Ediciones Morata.
- Naiz, (2019ko abuztuaren 19a). Greenpeace rechaza la ampliación de la Supersur por su «enorme coste e impacto». GARA.
<https://www.naiz.eus/eu/info/noticia/20190819/greenpeace-rechaza-la-ampliacion-de-la-supersur-por-su-enorme-impacto>
- Guerrero Cuentas, H.; Polo, S.; Martínez Royert, J. C.; Ariza Colpas, P. P.(2018); Trabajo colaborativo como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento crítico. *Opción, Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 86, 959-986.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7338198>

- Heinzel, F. (2000). *Methoden und Zugänge der Kindheitsforschung im Überblick*, in F. Heinzel (ed.): *Methoden der Kindheitsforschung. Ein Überblick über Forschungszugänge zur kindlichen Perspektive*. Juventa.
- Hernandez Hernandez, J.M., (2013ko urria). *Frases y citas célebres: Auguste Rodin*. <https://www.jmhdezhdez.com/2013/10/frases-auguste-rodin-phrases-pensador.html>
- Huerta, R. (2002). *Los valores del arte en la enseñanza*. Universitat de València.
- Lopez Aymez, G. (2013). Pensamiento crítico en el aula. *Docencia e investigación*. 22, 41-60. https://www.educacion.to.uclm.es/pdf/revistaDI/3_22_2012.pdf
- Lowenfeld, V. eta Lambert Brittain, W. (1970). *Desarrollo de la capacidad creadora*. (BCP ed). Kapelusz.
- Martínez Salanova, E. eta Pérez Rodríguez, M. A. (2020). *Guía docente para la unidad didáctica de Infantil y Primaria "Vamos a contar bichos"*. <https://www.educomunicacion.es/cineyeducacion/unidadesguiadocente1.htm>
- Minendu. (2017). Puno: ¿cómo vamos en educación? Gobierno de Peru.
- Mirzoeff, N. (2003). *Introducción a la cultura visual*. Paidós.
- Monleón Oliva, V. (2020). Revisión crítica del currículo de Educación infantil de la Comunitat Valenciana. El tratamiento de la cultura visual Disney en relación a la legislación vigente. *Revista Educativa HEKADEMOS*, (28), 68-75. <https://www.hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/8>.
- Montero, L. (2013). *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. Tebeos Dolmen Editorial.
- Muñoz Martínez, R. (2006). Una reflexión filosófica sobre el arte. *Themata*. (36), 241-242.
- Eusko Jaurlaritzako Hezkuntza Saila. (2015). *235/2015 dekretua, abenduaren 22koa. Oinarrizko Hezkuntzaren curriculum a zehaztu eta Euskal Autonomia Erkidegoan ezartzen duena*. Hemendik berreskuratua <http://www.euskadi.eus/gobierno-vasco/heziberri-2020/>
- Pérez Tornero, J. (2012). *Alfabetización mediática y nuevo humanismo*, (1ªed.). Editorial UOC, S.L.
- Pineda Lozano, M., eta Cerrón Lozano, A. (2015). Pensamiento crítico y rendimiento académico de estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional

del Centro del Perú. Horizonte De La Ciencia, 5 (8), 105-110. <http://revistas.uncp.edu.pe/index.php/horizontedelaciencia/article/view/299>.

Pschitt, C. (2016) THE DOODLE BOMB PHENOMENON: HATTIE STEWART. *Perrier*. <https://www.perrier.com/article/doodle-bomb-phenomenon-hattie-stewart>

Puente Verde, M. (2017). Las artes en educación: concepciones, retos y posibilidades. <http://hdl.handle.net/10902/13204>.

Studio Ghibli [JP_GHIBLI]. (2020ko abenduaren 31a). 明けましておめでとうございます。スタジオジブリの公式Twitterを始めます。作品情報や、スタジオのこぼれ話などをお伝えしていきます。どうぞよろしくお願いします。 [Tuit]. https://twitter.com/JP_GHIBLI/status/1344659598129598467

Vertigo films (2018ko urriaren 17) *MI VECINO TOTORO - Clip #1 Subtitulado "¿Quién eres?"*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=qMZFau7LZUA>

Vertigo films (2018ko abenduaren 21) *MI VECINO TOTORO - Clip #2 Subtitulado "Paraguas"*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=qMZFau7LZUA>

Zinnecker, J. (1999). Forschen für Kinder – Forschen mit Kindern – Kinderforschung, in M.-S. Honig, A. Lange & H. R. Leu (eds.): *Aus der Perspektive von Kindern? Zur Methodologie der Kindheitsforschung*. Juventa, 68-80.

7. ERANSKINAK

7.1. Irakaslearen egunerokoa

Heteroebaluazio: Irakasleak ikasle bakoitza ebaluatuko du egunero hurrengo irizpideak kontuan hartuz.

IRAKASLEAREN EGUNEROKOA EBALUATZEKO ERRUBRIKA	
Irizpideak	Adierazleak
Ekarpenak eta partaidetza	<ul style="list-style-type: none">- Bere ideia eta iritziak partekatzen ditu.- Zerbait lortzen ez duenean taldekideei laguntza eskatzen die eta besteek lortzen ez dutenean laguntzen saiatzen da.
Jarrerak	<ul style="list-style-type: none">- Elkarrekiko entzute aktiboa.- Taldekideen arteko koordinazioa eta kohesioa.- Iniziatiba aurkezten du.
Erantzukizuna	<ul style="list-style-type: none">- Adostutako arauak betetzen ditu.- Eguneroko lanaren jarraipena egiten du.
Agertze eta puntualtasuna	<ul style="list-style-type: none">- Klasera etortzen da.
Gatazken konponketa	<ul style="list-style-type: none">- Taldekideak entzuten ditu.- Taldekideen iritziak errespetatzen ditu.

7.2. Galdetegia

GALDETEGI MISTERIOTSUA



Bolintxu ezagutzen duzu? BAI EZ

Zure erantzuna baiezkoa izan bada zer dakizu honen inguruan?

Bestetik... Totoro munstroa ezagutzen duzu? BAI EZ

Zure erantzuna baiezkoa izan bada zer dakizu berataz?

Azken urteotan oso famatua izan den Greta Thunberg ezagutzen duzu? BAI EZ

Zergatik da famatua? Bera bezalako beste haurren bat ezagutzen duzu?

7.3. Koebaluazioa

Talde bakoitzak beste taldeen aurkezpenak ebaluatuko ditu hurrengo irizpideak jarraituz.

AHOZKO AURKEZPENA EBALUATZEKO ERRUBRIKA				
Nork ebaluatzen du:		Nor ebaluatzen du:		
Irizpideak	Bikain (2p)	Ondo (1'5p)	Nahiko (1p)	Hobetu beharra (0'75p)
Edukia	Gaiari buruzko adituak izan dira eta egindako galderei arazorik gabe erantzuteko gai izan dira.	Orokorrean, gaiari buruzko adituak izan dira eta egindako galderei erantzuteko zalantzak izan arren, erantzun egoki bat emateko gai izan dira.	Gaiari buruzko adituak izan dira, baina, egindako galderei erantzuteko ez dira gai izan.	Gaiari buruz ez dira adituak izan (buruz ikasita edo dena irakurrita). Egindako galderei erantzuteko ez dira gai izan.
Koherentzia	- Aurkezpen antolatua izan da - Argia eta ulertzeko erraza - Sintesirako gaitasuna erakutsi dute.	Aurreko puntuko irizpideetako bat ez da zeharo betetzen.	Aurreko puntuko irizpideetako bi ez dira zeharo betetzen.	Aurreko puntuko irizpideetako bat ere ez da zeharo betetzen.
Zuzentasuna	- Hizkuntzaren erabilera zuzena eta argia izan da. - Hitz egokiak erabili dituzte - Hitz berdinen errepikapena ekiditu dute.	Aurreko puntuko irizpideetako bat ez da zeharo betetzen.	Aurreko puntuko irizpideetako bi ez dira zeharo betetzen.	Aurreko puntuko irizpideetako bat ere ez da zeharo betetzen.
Ahozko komunikazio trebetasuna	- Erabilitako tonua eta bolumena guztiok entzutekoa izan da - Ahoskera zuzena izan da - Intonazioa diskurtsora egokitu da.	Aurreko puntuko irizpideetako bat ez da zeharo betetzen.	Aurreko puntuko irizpideetako bi ez dira zeharo betetzen.	Aurreko puntuko irizpideetako bat ere ez da zeharo betetzen.
Hitzik gabeko komunikazio trebetasuna	- Jarrera egokia izan da - Entzuleria aurkezpen guztian zehar begiratu dute - Keinuak eta gorputz adierazmena erabili dute diskurtsoa laguntzeko.	Aurreko puntuko irizpideetako bat ez da zeharo betetzen.	Aurreko puntuko irizpideetako bi ez dira zeharo betetzen.	Aurreko puntuko irizpideetako bat ere ez da zeharo betetzen.

7.4. Ikasleek sortutako lanak

7.4.1. Bolintxuren inguruko informazioa jasotzeko fitxa.

BOLINTXU EZAGUTU

Zer dakizu Bolintxuren inguruan?

Ba al dakizu zer egin nahi duten Bolintxu inguruan?

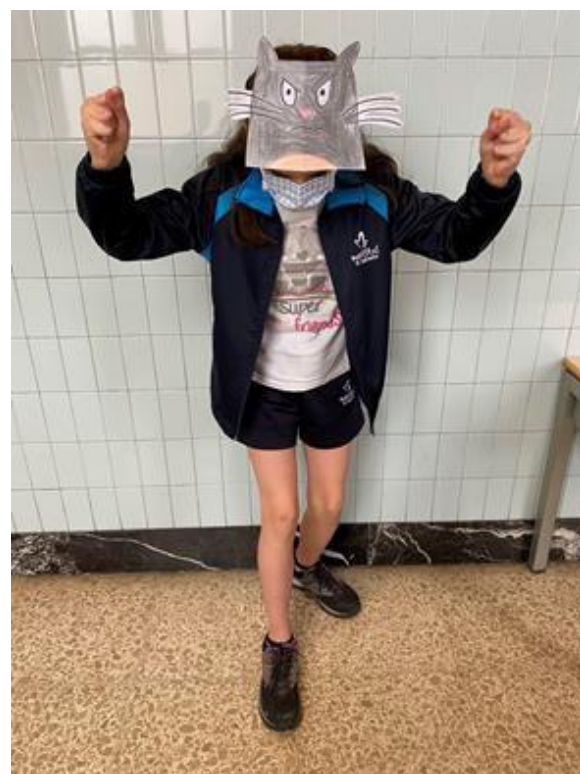
Bilatu informazioa



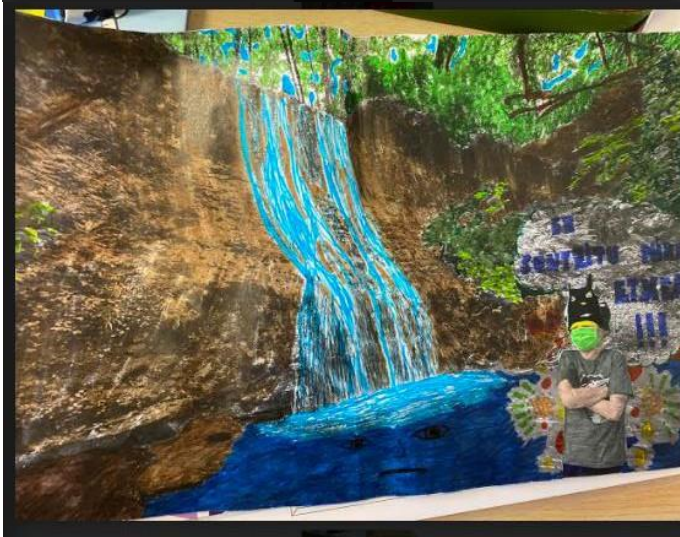
7.4.2. Totororen karetak egiten



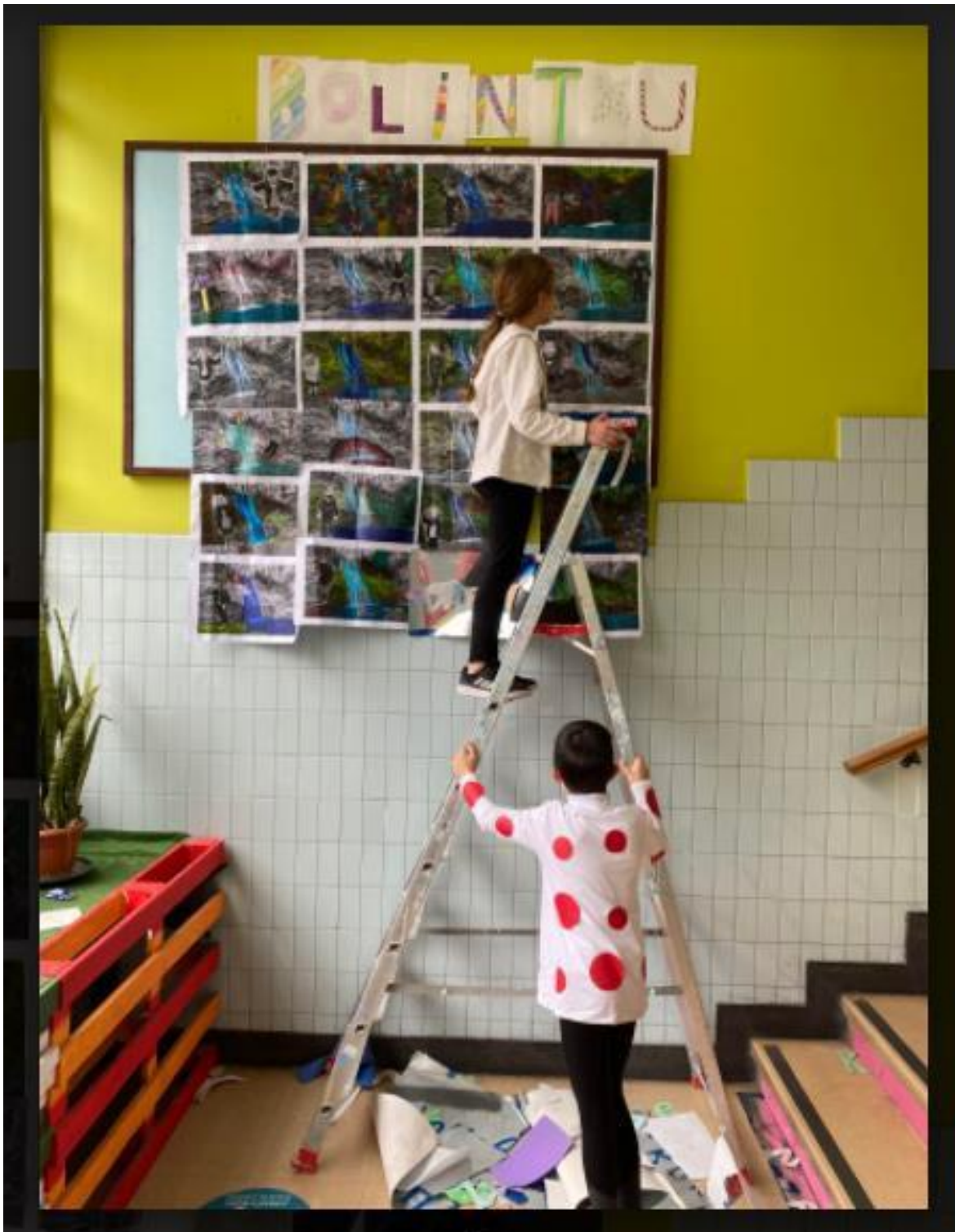
7.4.3. Totoro gara



7.4.4. Doodle bombing



7.4.5. Projekta bukaera



7.5. Bolintxuren argazkia



7.6. Erabilitako Power Pointak.

7.6.1. Totororen Power Point-a.

The first slide is titled "NOR DA TOTORO?" with the subtitle "BATEN BATEK BA AL DAEZ?". The second slide is titled "TOTORO NATURAREN PERTSONIFIKAZIOA OMEN DA!" and lists two bullet points: "NATURAREN ARIMA ISLATZEN DUEN MONSTRUOIA DA!" and "BAINA ONA ALA TXARRA AL DA? ZUEK ZER USTE DUZUE?". It includes a YouTube link and a small image of Totoro. The third slide is titled "TOTORO BOLINTXUN ERE BIZI DA!" and lists a bullet point: "TOTORO NATURAREN ARIMAREN PERTSONIFIKAZIOA DENEZ NATURA INGURUNE GUZTIAN DAGO BOLTXTXUN ERE!". It features a small Totoro icon and a red speech bubble with the text "KALDO LAGONARI NIRE EDEA SENTITU NAHI DUTE LAGINDU! ASESIDEZ!!". The fourth slide is titled "Totoro izango gara!" and shows a simple line drawing of a cat's face with the text "NOLA SENTITUKO DA TOTORO BERE BIZITOKIA SUNTSITU NAHI BADUTE??? Triste, haurrea, pozik... Zok! Askorata!". The fifth slide is titled "GURE BOLINTXU" and shows a photograph of a waterfall. The sixth slide is titled "ORAIN ZUEK ERABILIKO DUZUEN KARETA EGIN BEHARKO DUZUE!!!".

7.6.2. Doodle bombing Power Point-a.

The first slide is titled "FOTOMUNTAKETA" with the subtitle "ZUEN KARTELA ASKATASUNEZ MONTATU!". The second slide shows two images: a person sitting on a large blue sculpture in a public square and a person standing on a large blue sculpture in a public square. The third slide is titled "DOODLE BOMBING" and shows two images: a woman with a red and white polka-dot background and a woman with a red and white polka-dot background. The fourth slide shows two images: a woman with a red and white polka-dot background and a woman with a red and white polka-dot background.

7.7. Unitate didaktikoa

1. JARDUERA	GALDETEGIA		
DENBORA ETA ESPAZIOA	Klasean (30min) eta etxean/Banaka	Materialak	<ul style="list-style-type: none"> • Galdetegi orria
Azalpena			
<p>Jarduera honekin hasi baino lehen hainbat puntu beharko da. Hasteko gaiari buruzko informazioa bilatu eta burua gai horren inguruko informazioz betez. Galdetegian (7.2. eranskina) galdetuko diren galderak argi eta zentzuz erantzuteko gai izan behar da. Horregatik Bolintxu, Totoro eta gazte ekintzaileen inguruan hainbat artikulu, albiste irakurtzea eta Totororen inguruan pelikula ikustea beharrezkoa da. Bestetik galdetegia sortzeko Word programa erabiliko da. Gainera galdetegia egitean ikasleei zuzendutako zerbait dela jakin behar da beraz kontuz ibiltzea beharrezkoa izango da. Galdetegia etxean inprimatu egingo da.</p> <p>Aurretik dauden egunetan egingo diren jarduerekin hasteko haurrek dituzten aurre ezagutzak jakitea beharrezkoa da. Horretarako klaseko haurren artean hiru galdera dituen galdetegi txiki bat jasoko da. Lehenik, Bolintxu ezagutzen duten azaldu beharko dute, baietz erantzutekotan azalpen bat idatziko dute. Bigarrenik, ikasleek Totoro pertsonaia ezagutzen duten erantzun beharko dute, aurrekoan egin bezala baiezeko edo ezezko erantzun bat eman beharko dute eta baietz erantzutekotan azalpen bat eman beharko dute. Azkenik, gazte ekintzaile batzuk, Greta Thumborg adibidez, ezagutzen dituzten edo ez galdetuko zaie eta honetan ere aurrekoetan bezala egin beharko dute.</p>			
Konpetentziak		Helburuak	
<ul style="list-style-type: none"> - Autonomia izatea. - Iniziatibarekin lan egiten jakitea. - Dakitenaren inguruan hausnartzen jakitea. - Hausnartutakoa plazaratzen jakitea. 		<ul style="list-style-type: none"> - Ikasleen aurre-ezagutzak ikustea eta hauek aktibatzea. - Ikasleek dakitena idatziz era egokian plazaratzen duten ikustea. - Aurretik dituzten jardueretako munduan murgiltzen hastea. 	

2. JARDUERA	IKERTZAILEAK IZAN!		
DENBORA ETA ESPAZIOA	Taldea 45 minutuko bi saio	Materialak	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenagailuak • Koadernoak • Informazioa jasotzeko orria • Arbela
Azalpena			
<p>Jarduera hau egiteko talde lanean haritu beharko dira, beraz, ikasleak ezagutzea gomendagarria da. Ikasleak ezagutzuz talde bakoitza sortzeko momentuan gaitasun ezberdinak dituzten ikasleak egoteko aukera emango baitdu. Horretaz gain, ikasgela osoan 26 haur daudela jakinik 5-6ko taldeak sortuko dira. Talde bakoitzean ordenagailu bat egotea bermatu behar da, horregatik aurreko egunean ikasleei ordenagailua ekarri behar dutela jakinaraztea beharrezkoa da.</p> <p>Horretaz aparte beraiek zein informazio jaso nahi duten argi izan behar da, kasu honetan Bolintxu ur jauziaren ingurune naturalean gertatzen den arazoaz informazioa bilatzea nahi da eta horretarako informazioa bilatzen duten heinean guk aurretik pentsatutako galdera batzuk egingo zaizkie. Adibidez:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zer gertatzen ari da Bolintxu inguruan? <p>Galdetegia egin ondoren taldeka jarriko dira eta Bolintxuren inguruko informazioa bilatuko dute. Horretarako talde bakoitzeko kide batek ordenagailua atera beharko du eta bera izango da ordenagailua erabiliko duena baina guztion artean lagundu beharko diote informazioa bilatzen. Beste batek bilatutako informazioa koadernoetan jaso beharko du. Jasotako informazioa nik hartuko dut eta arbelean puntuka idatzi egingo dut, horrela denok denon informazioa jaso dezaten.</p>			
Konpetentziak		Helburuak	
<ul style="list-style-type: none"> - Taldean lan egitea. - Ekintzaile izatea. - Ordenagailuak erabiltzen jakitea. - Informazioa bilatzen eta jasotzen jakitea. - Informazioaren balorazioa egitea. - Ahozko azalpenak egitea. 		<ul style="list-style-type: none"> - Ikasleek talde lanean era egokian aritzea. - Informazioa bilatuz Bolintxuren errealitatea zein den jakitea. - Zituzten aurre-ezagutzen inguruan hausnartzea. - Ikertzaile sentitzea. - Ekintzaile izateko beharra sentitzea. 	

3. JARDUERA	TOTORO BOLINTXUN BIZI DA!		
DENBORA ETA ESPAZIOA	Klase osoa/45 min	Materialak	<ul style="list-style-type: none"> • Proiektorea. • Power Point.
Azalpena			
<p>Jarduera hau aurrera eramateko Totororen inguruko Power Point bat egin beharko a. Horretarako Totororen inguruan den informazioa handia izan beharko da. Power Pointa sortzeko orduan era bisuarean azaltzeko baliabideak bilatu beharko dira, bideoak, argazkiak...</p> <p>Ikasleek Bolintxuren errealitatea jakin ondoren Totoro nor den azalduko du irakasleak. Horretarako klasean dagoen proiektorea baliatuz irakasleak ikerketarako sortutako Power Point-a jarriko die ikasleei (7.6. eranskina). Power Point honen hasieran Totoro nor den galdetuko die ikasleei horrela klase kideen arteko eztabaida sortuz. Eztabaida bukatzean irakasleak Totoro naturaren arima den istorio bat kontatuko die eta hau egiteko <i>Youtube</i> erabiliz, Totoro auzokidea pelikularen zati bat (7.7. eranskina) azalduko die. Filmaren zatia ikusi ondoren Totoro naturaren arima izanik Bolintxuko ingurune naturalean ere bizi dela kontatuko die eta bere etxea den Bolintxu suntsituko dutelako beraien laguntza behar duela adieraziko die.</p>			
Konpetentziak		Helburuak	
<ul style="list-style-type: none"> - Autonomia izatea. - Iniziatibarekin lan egiten jakitea. - Dakitenaren inguruan hausnartzen jakitea. - Hausnartutakoa plazaratzen jakitea. 		<ul style="list-style-type: none"> - Ikasleen aurre-ezagutzak ikustea eta hauek aktibatzea. - Ikasleek dakitena idatziz era egokian plazaratzen duten ikustea. - Aurretik dituzten jardueretako munduan murgiltzen hastea. 	

4. JARDUERA	TOTOROAK GARA!		
DENBORA ETA ESPAZIOA	Banakako lana/45 minutuko 2 saio	Materialak	<ul style="list-style-type: none"> • Proiektorea. • Power Point. • Kartoi mehea. • Marrazteko materiala. • Margozteko materiala.
Azalpena			
<p>Aurreko jardueran erabilitako Power Point-ean Totororen silueta txertatuko da. Txertatzeko orduan erabiliko den silueta zuri beltzez egotea gomendagarria da. Bestetik, ikasleek erabiliko dituzten materialak aurretik izan beharko dira. Kartoi meheak ikastetxean dauden apaletan aurkituko dira, baina goma beltza erosi beharko dira. Goma beltz hori ikasle bakoitzarentzat izanik, 26 ikasle, badaezpada 30 goma erostea gomendagarria da. Hasteko irakasleak ikasle bakoitzari kartoi mehe orri bana banatu egingo dizkio. Ondoren, irakasleak aurretik sortutako Power Point-ean (7.5.eranskina) txertatutako Totororen silueta proiektorea dela medio ikasleei eskaini egingo die. Ikasleek Totororen silueta aurrean izanik jasotako kartoi mehean maskara bat sortu beharko dute (7.4.2. eranskina). Bakoitzak nahi duen kolorea erabili dezake, horrela originaltasuna bermatu dezakegu. Hau egin eta gero ikasleek egindako maskara moztu egingo dute eta alboetan zulo txiki batzuk egingo dizkiete. Zulo txiki horiek egin ondoren irakasleak ikasle bakoitzari goma beltz bana banatu egingo dizkie eta gomaren alde bakoitza zulo txiki horien barrutik sartuko dute. Gomaren bi aldeak zuloetan sartu ondoren gomaren puntetan korapilo bana egingo dute horrela goma zulo txiki horietatik atera ez dadin. Hori egin ostean irakasleak mugikorra erabiliz ikasle bakoitzari argazki bana aterako dizkio. Ikasleek nahi duten keinua egin dezakete argazkian ateratzeko orduan (7.4.3. eranskina).</p>			
Konpetentziak		Helburuak	
<ul style="list-style-type: none"> • Autonomikoki lan egitea. • Iniziatibarekin lan egiten jakitea. • Arterako konpetentzia. • Esku-lanak egiteko gaitasuna izatea. • Gorputza erabiliz komunikatzeko gaitasuna. 		<ul style="list-style-type: none"> • Ikasleek era autonomoan lan egitera bultzatzea. • Modu original batean zerbait sortzea. • Esku-lanak egitean giro eroso batean sentitzea. 	

5. JARDUERA	DOODLE BOMBING		
DENBORA ETA ESPAZIOA	Banakako lana 45 minutuko 2-3 saio.	Materialak	<ul style="list-style-type: none"> • Proiektorea. • Power Point. • Egindako Maskara. • Bakoitzaren argazki pertsonalizatua. • Bolintxuren argazkia(A3). • Margoak. Kola eta artaziak.
Azalpena			
<p>Jarduera hau egiteko <i>Doodle Bombing</i>-a zer den jakin behar da. <i>Doodle Bombing</i>-a Hattie Stewart artistak bere etxean zegoela esku artean zuen aldizkaria zirrimarratzen hasi zenean sortutako teknika artistikoaren izena da (Muñoz, 2016). Beraz <i>Doodle Bombing</i>-a norbaiten aurrean ddagoena zirrimarratuz ekoizten den artelana da.</p> <p>Azkeneko jarduera hau egiteko <i>Doodle Bombing</i>-a ikasleek taldeka zer den bilatu egingo dute eta ateratako informazioa ahoz adieraziko dute Power Point bat sortzeko (7.6. eranskina). Power Point hau egitean aurreko aurkezpenetan egin bezala era bisualean azaltzen saiatu behar da eta horretarako argazkiak erabiliko dira, bisualki esanguratsua izateko. Bolintxuren argazki bat inprimatu beharko da (7.5. eranskina), ikasle bakoitzarentzat bat, eta argazki hau A3ko orri batean egongo da. Gainera, ikasleei ateratako argazki pertsonalizatuak zuri beltzean inprimatu egingo dira, hauek A4an egongo dira.</p> <p>Ikasleek ateratako argazki pertsonalizatuak zuri beltzean inprimatuko ditugu eta ikasle bakoitzari berea emango diogu. Argazki hauek jasota Bolintxuren inprimaturiko argazki bana emango diogu haur bakoitzari. Hauek banatu ondoren proiektorea piztu eta <i>Doodle Bombing</i>-aren inguruan sortutako <i>Power Point</i> bat azalduko diegu. Honetan teknika honek zertan datzan eta honen hainbat eredu erakutsiko dizkiegu. Zer den azaldu ondoren beraiek dituzten bi argazkiak baliatuz Totoro-ren bizitokia defendatzeko kartel edo pankarta bat sortuko dute. Hauek sortu ondoren eskolako korridoreetan itsatsiko dituzte beste ikasle taldeek beraiek egindako lana ikus dezaten (7.4.5. eranskina).</p>			
Konpetentziak		Helburuak	
<ul style="list-style-type: none"> • Autonomikoki lan egitea. • Iniziatibarekin lan egiten jakitea. • Arterako konpetentzia. • Esku-lanak egiteko gaitasuna izatea. • Ekimenerako eta espiritu ekintzailerako konpetentzia. 		<ul style="list-style-type: none"> • Ikasleek era autonomoan lan egitera bultzatzea. • Modu original batean zerbait sortzea. • Esku-lanak egitean giro eroso batean sentitzea. 	