

eman ta zabal zazu



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

IKTak eta Konpetentzia Digitalak

Hezkuntzan, Etengabeko Formakuntzan eta Hizkuntzen
Irakaskuntzan

Berezko Tituluko Proiektua

Gizarte zientziak ikasgaia Blended Learning ereduarekin lantzeko proposamena.

Egilea

Oihane Llorente Iglesias

Zuzendaria

Juanan Pereira



ueu

udako
euskal unibertsitatea

2018

Laburpena

Proiektu honetan ikasleek gizarte zientziak ikasgaiarekin dituzten arazoak aztertu dira. Horretarako ikasgaia irakasterako orduan dauden arazoak eta ikasleak kontzeptu batzuk ulertzeko zailtasunak aztertu dira. Horrela gizarte zientzien irakasgaien egin behar diren aldaketak ikusi izan ahal ditugu.

Bestalde Blended Learning metodologia eta hau gizarte zientziekin lotzeko dauden aukerak planteatu dira eta Moodle bitartez proposamen didaktiko bat sortu da. Moodlen DBH 1. mailan dauden ikasleentzako bi unitate didaktiko dituen ikastaroa sortu da Blended Learning metodologian oinarrituta.

Hitz gakoak: Blended Learning, gizarte zientziak, Moodle, ikasleak.

Gaien aurkibideak

Laburpena	1
Gaien aurkibideak.....	2
Irudien Aurkibidea.....	3
Taulen Aurkibidea.....	3
Sarrera	4
Proiektuaren helburuak.....	5
Proiektuaren garapena	6
1. Proiektuaren marko teorikoa	6
1. Gizarte zientziak ikasteko eta irakasteko dauden arazoak.....	6
2. Konpetentzia digitala eta Gizarte Zientziak.....	8
3. Blended Learning.....	10
3.1 Moodle.....	12
4. Gizarte zientziak interneten bidez lantzeko dauden errekurtsoak.....	13
2. Blended Learning proposamena	16
1. Proposamen didaktikoa.....	16
2. Unitate didaktikoak.....	17
2.1 Ura bizitza da.....	17
2.2 Historiaurrea.....	20
Emaizak eta Ondorioak.....	25
1. Helburuen lorpena.....	25
2. Blended Learning eta Moodle gizarte zientzietan.....	26
3. Moodlen eskuragarri dauden unitate didaktikoak.....	27
4. Etorkizunerako erronkak.....	28
Bibliografia.....	29

Irudien Aurkibidea

1. Irudia: Ikasleentzako agurra Moodlen.....	15
2. Irudia: “Ura bizitza da unitatearen” zati baten itxura.....	16
3. Irudia: Ikasleek Moodlen daukaten ariketa.....	18
4. Irudia: Historiaurrea unitatearen zati baten itxura.....	20
5. Irudia: Ikasleek Moodlen daukaten beste ariketa bat.....	22

Taulen Aurkibidea

1. Taula: “Glaziarrek eta lurpeko urak” ariketaren ebaluazio errubrika.....	19
2. Taula: Talde lanetan elkarren arteko ebaluazioa egiteko errubrika.....	22
3. Taula: “Gizakien eboluzioa” ariketaren ebaluazio errubrika.....	23

Sarrera

Azken hamarkadetan gure gizartean aldaketa gehien jaso eta eragin dituen sektorea informazio eta komunikazioen teknologiena (IKT) izan da. Teknologien garapenaren inguruan sortu diren aldaketa sozialak, ekonomikoak eta politikoak alde batera utzita, agerikoa da multimediarekin zerikusia duten gailuen presentzia gure eguneroko bizitzan.

Hezkuntzak, bizitzarako oinarrizko prestakuntzan parte hartzen duen faktore bezala, gailu hauen erabilerak eta ezagupenak barneratu behar ditu. Prozesu hau ez da bat batekoa izango eta oraindik lan handia daukagu egiteko baina pixkanaka berrikuntzak sortzen doaz eta hezkuntza berritzen ari dela esan dezakegu.

Gaur egun IKTen erabilera eguneroko bizitzan presente dago eta geroz eta gehiago hezkuntzan ere bai. Irakasle askok esfortzu handia egiten dute IKT hauek nola maneiatzen diren ikasteko eta haien eskoletako dinamikara txertatu edo gehitu ahal izateko. Irakasleei gai honekin laguntzeko hainbat kurtso eta programa daude; eta kurtso hauetatik sortu da horri hauetan ikusiko duzuen proiektua.

Baina gizarte zientzien kasuan IKTen erabilera ez da oso ohikoa ikasgeletan. Ikasgai honen material printzipalak liburua eta irakaslea dira, klaseak normalean irakasleak esandakoan oinarritzen dira ikasleak entzuleak izanik. Horrela, berrikuntza eta kasu errealei buruzko lanak eskasak dira hezkuntzaren atal honetan. Ez du esan nahi berrikuntza ez dagoenik, errekurtsu asko daude baina kasu batzuetan irakasleak ez dakite nola erabili eta beste batzuetan ez dute nahi. Lan honetan gizarte zientziak lantzeko metodologia berria proposatzen da, kasu honetan Blended Learning eredua.

Proiektuaren helburuak

Proiektuaren helburu nagusia DBH 1. mailarako gizarte zientzietako irakasgaiari erabili ahal den Moodle bat sortzea da. Moodle erabiltzeko ikasgelak ordenagailu edo gailu digitalak izatea ezinbestekoa izango da eta gainera irakasleak tresna hau maneiatzeko gai izan beharko da.

Helburu nagusia lortzeko helburu espezifiko ezberdinak proposatzen dira:

- Gizarte zientzietan IKTen erabilereari buruz ohartzea (onurak, kasu errealak, etab.).
- Derrigorrezko ikasketetan eta batxilergoan Blended Learning-ak izan ahal dituen abantailak ezagutzea.
- Moodle nola maneiatu behar den ikastea, irakasle bezala ikastetxe baten erabili ahal izateko.
- Gaur egungo curriculumak aztertzea eta hau erabiliz eredu digital bat egin daitekeela frogatzea.
- Irakaslearen konpetentzia digitala hobetzen laguntzea.
- Irakasle bezala, etorkizunean erabili ahal dudan baliabide bat sortzea.

Proiektuaren garapena

1. Proiektuaren marko teorikoa

1. Gizarte zientziak ikasteko eta irakasteko dauden arazoak.

Geografia eta historiako ikasgaiak tradizioz alde teoriko handi batekin eta oso modu deskribatzailean irakatsi dira. Gainera, irakasleek liburuetan agertutako informazioa irakasten dute, ikasleek ez dute ondo ulertzen ez delako gertu duten gauza bat eta ondorioz buruz ikasten dute ikasi beharrekoa eta klasean irakasleak esaten duena entzutera mugatzen dira (Rodríguez, 2006).

Murillo-k (2014) geografia irakasterakoan dauden 4 hutsune edo urritasun aipatzen ditu:

- Espazioa ikastea helburu duen zientzia bat da baina espazioaren erabilera txikia egiten da. Ikasgelan erakusten den ikasgaia da (ez dira ia irteerarik egiten), deskriptiboki erakusten da eta memoriak ikasteko gai edo material asko dauzka. Horregatik ikasleek ez daukate jarrera egokia ikasgai honetan, pasiboak izaten dira ikasgai hau ikasterako orduan.
- Fenomeno geografikoen ikasketa orokorra ahazten da (erliebeak, klimak, sare hidrografikoak, herritartze sistemak, etab.) eta, aldiz, espazio zehatz bateko fenomenoetara aplikatzen den zientzia bat dela ikasten da.
- Zientzia honek erabilgarri dituen tresnak ez dira erabiltzen. Irakasleak ez dira mapa edo atlas, fotointerpretazio edota tresna informatikoen erabilerarekin erlazionatzen.
- Eduki teoriko gehiegi dago, edukiak ez dira eguneroko bizitzaren beharrekin eta ikasleen inguruko giroarekin erlazionatzen.

Historia irakasterako orduan ere hutsune edo urritasunak daude. Kasu honetan Joaquín Prats (2000) historialari eta irakasle famatuak bere lanean biltzen ditu:

- Gizarteak historiari buruz duen ikuspuntu edo ikuspegia: ikasleek eskolaz kanpo telebistan eta kalean historiarekin erlazionatutako gauzak ikusten ditu (pelikulak, serieak, jaiak, etab.) baina gauza horiek ez daukate zerikusirik haiek eskolan ikasten duten historiarekin. Ez dute erlazioz ikusten, ondorioz ez dute ikasgaiaren garrantzia ulertzen eta ez zaie ikasgaia gustatzen.
- Politikak historia erabiltzen du: Curriculuma politikoez egiten dute eta haiek data eta gertaera garrantzitsuenak zeintzuk diren finkatzen dituzte. Gainera,

lurraldetasun sentimendua piztu nahi dute ikasleengan eta liburu edo ikas materialetan haiek nahi dutena agertzen da.

- Irakasleen heziketa: Irakasleek curriculum hartzen dute, ikasten dute eta bertan dagoena ikasleei irakasten diete. Ikasleek historia bukatzen den zerbait dela ikusten dute, eta hor dago lehenengo akatsa, historia bukatzen ez den zientzia bat dela. Bestalde, historiako irakasle gehienek (orain aldatu egiten ari da) liburua erabiltzen dute, bertan dagoena azaltzen dute eta ikasleekin ez dute inolako interakziorik.

Ikasgelan erabili den metodologia, geografia irakasterakoan aurretik aipatu diren arazoak ematen direla eta ikasleek geografia ikasterako orduan dituzten arazoek geografiako irakasgaia interesgarria eta erakargarria ez izatea eragin dute ikasleengan. Honekin lotuta, ikasleek geografia ikasterako orduan dituzten arazoak aipatuko ditugu Xosé Soutoren ikasketak kontuan harturik (Pleguezuelos, 2013):

- Espazioaren kontzeptu edo nozioaren ulerpena.
- Mapak irakurtzeko eta interpretatzeko zailtasunak.
- Kontzeptu geografikoen ezaugarriekin erlazionatutako zailtasunak.
- Geografiaren behaketa eta ikasketa.
- Topiko, estereotipo, aurreiritzi eta anakronismoak.
- Aplikatzen den geografia.

Pleguezuelos-ek (2013) historia ikasterako orduan ikasleak izaten dituzten arazo nabargarrienak ere azaltzen ditu:

- Denboraren nozioa ulertzea. Ikasleak historia ikasten hasten direnean ez dute ulertzen historialariek denbora antolatzen duten modua eta denbora historikoa eta kronologikoaren artean ez dakite ezberdintzen.
- Denbora historikoaren ulermen urria. Haiek zerbait abstraktu bezala ikusten dute.
- Historia ikasi baino lehen gai bati buruz dituzten ideiak ez dira zuzenak izaten.
- Gertaera baten zergatia edo zergatiak finkatzea.
- Enpatia falta. Oso zaila egiten zaie orain dela hainbat urte bizi ziren pertsonen lekuan jartzea.
- Historia zerbait erlatiboa dela ulertzea. Haiek hori ikasi behar dute baina askotan historialariek ez dakite ziur gertaera hori benetakoa den edo ez.

2. Konpetentzia digitala eta Gizarte Zientziak.

Azken urteetan oinarrizko konpetentzien irakaskuntza / ikaskuntzaren bitartez sortutako hezkuntza eredu berria ezagutu dugu. Oinarrizko konpetentzia hauek baino lehenago irakasleek nahiz eta horrela izendatuta ez ezagutu edo erabili haien abileziak erabiltzen zituzten konpetentzia horietan barneratuta dauden kontzeptuak irakasteko eta azaltzeko. Hezkuntzaren munduan irakasteko modu berritzaile bat bezala aurkeztu dute oinarrizko konpetentzien eredu eta hau da irakasle guztiok kontuan izan behar duguna gure programazioa sortzeko (Moraga, 2008).

Europar Batasunak 2010. urtean konpetentzia digitala zehazteko proiektua hasi zuen. Proiektu horren izena DIGCOMP da eta konpetentzia digitala bost arloetan banatzen du: informazioa, komunikazioa, edukiak sortzea, segurtasuna eta arazoak ebaztea (Eusko Jaurlaritza, 2015). Eusko Jaurlaritzak IKANOS proiektua martxan jarri zuen Euskal Herriko biztanleei haien konpetentzia digitalen ahalduzko prozesuan laguntzeko. Euskal Hezkuntza sistemako irakasleek IKANOS proiektuaren harira irakasle guztientzako erreferentzia marko bat sortu dute INTEF-ek (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado) egindako Marco Común de Competencia Digital Docente kontuan hartuz. Baina ikasleentzako horrelako proiektu edo erreferentzia markoa dago?

Legeen bitartez konpetentziak zer diren definitu dira eta autonomi erkidegoek haien hezkuntza legetara gehitu dituzte. Horrela, ECD/65/2015 Ordenaren arabera “persona guztiak bakoitzaren errealizaziorako, garapen pertsonalerako, herritar aktiboa izateko, gizarte-barneraketaren alde lan egiteko eta lanpostua bilatzeko behar dituzte konpetentzia klabeak” (1. or.). Konpetentzien bidezko ikaskuntza zeharkakoa, dinamikoa eta integrala izan behar da, gainera, ezaguera arlo (irakasgai) eta hezkuntza komunitate guztietatik ekin behar da ikaskuntza / irakaskuntza eredu honetara. Konpetentzia klabe edo oinarrizko konpetentzia hauetan konpetentzia digitala kokatzen da, eta beste konpetentziekin egin duten bezala legeen bitartez ere deskribatu egin dute zer den konpetentzia hau. Aurreko ordena kontuan hartuz, konpetentzia digitalak informazio eta komunikaziorako teknologiak modu kritikoan, seguruan eta sortzailean erabiltzea bereganatzen du. Ikasleek mundu digitalaren arriskuak eta eskubideak ezagutu behar dituzte. Gainera, eskuragarri dituzten informazio iturri fidagarriak ere ezagutu behar dituzte eta mundu honetan maneiatzeko hizkuntza berezi bat ere. Horrez gain, ikasleek haien arazoak konpontzeko eta komunikatzeko, informazioa bilatzeko eta lantzeko, edukiak sortzeko eta modu kritiko batean informazioa erabili eta prozesatzeko errekurtso teknologikoak erabiltzen jakin beharko dute.

Baina kompetentziekin lan egiteari buruz hitz egiten dugunean ez da bakarrik legeak esaten duena gure programazioan sartzea. Kompetentziek gure programazioa osatu behar dute, bertan gehitu behar ditugu eta klasea emateko modua aldatu behar da. Moraga -ren (2008) ustez, klasea emateko modua aldatu behar da kompetentziekin lan egiteko baina horrek ez du esan nahi orain arte egindakoa txarto dagoenik. Kompetentzia digitala lantzeko IKTak ezinbestekoak dira eta gizarte zientzietan IKTak integratzea ez da zaila izango baina ez dugu gaitergia eta ikasleek ulertu beharreko edukia ahaztu behar.

Asturiasko Printzerriaren Gobernuak 2007. urtean egindako txostenean kompetentzia digitala gizarte zientzietan integratzeak ekarriko dituen onurak edo abantailak agertzen dira:

- Informazioa lortzeko eta ulertzeko trebetasuna.
- Errealitatearen behaketa egiteko (zuzena eta zeharkakoa) bilatu, aurkitu eta landuko duten informazioa.
- Idatzizko, marraztutako edota ikus-entzunezko iturrietatik datorren informazioaren bilaketa, aurkikuntza eta lanketa egitea.
- Irizpide objektibo eta egokiak ezartzea informazio iturriek emandako informazioa aukeratzeko.
- Informazioan aurkitu daitezken datu garrantzitsuak eta ez garrantzitsuak bereizten ikastea.
- Informazio iturrien erlazioa eta alderaketa.
- Informazioaren integrazioa eta analisisa modu kritiko batean egitea.
- Irudikapeneko, ikoniko eta sinbolikoak diren lengoaien ezaguera eta interpretazioa (batez ere lengoia kartografiakoa eta irudiaren lengoia).

Kompetentzia digitala zer den aztertu dugu, gizarte zientzietan kompetentzia digitala lantzeak ekarri ahal dituen hainbat onura ere ikusi ditugu baina nola sartu modu egoki batean kompetentzia digitalaren lanketa gure programazioetan? Moragak (2008) hiru modu azaltzen ditu kompetentzia digitalak gizarte zientzietako programazioetara gehitzeko:

- a) Puntualki. IKTak oso adierazgarriak izan ahal diren gaietan erabiltzea. Adibidez geografiako klimograma edo gizarte piramide bat egiteko Excel erabiltzea, historiako lan bat egiteko Webquest bat erabiltzea edo artelan bat azaltzeko Powerpoint edo Prezi erabiltzea.
- b) Sistematikoki. IKTak, haren aplikazioak eta eskuragarri dauden errekurtso didaktikoak gai bakoitzean gehitu ahal dutena kontuan hartuz. Adibidez

Espainiako Geografoen Agentziak Espainiako paisaiak azaltzeko egindako lana: http://age.ieg.csic.es/recur_didacticos/index.htm

- c) Sistematikoki gaitegiaren gai bakoitzean. Modu zailena izango litzateke hau, gai bakoitza IKTen bidez nola garatu pentsatu behar delako (Marqués, 2001). Konpetentzia digitala lortzeko modu hobereena izango litzateke, edo azken urratsa.

Moragak (2008) esaten duen bezala, gure curriculumean IKTak gehitzearen arrakasta ez da bakarrik gauza materialekin neurtuko (ikastetxeen hornidura), baizik eta irakasleen organizazio, jarrera eta formazioarekin lotutako hainbat faktoreekin. Irakasleen faktore hauek betetzeko lehenengo irakasleen interesa piztu beharko da eta IKTen erabilgarritasuna erakutsi beharko da, horrela IKTak curriculumean gehituko dira eta ikasleek ikaskuntza prozesu erabilgarria eta sormenezkoa izango dute.

3. Blended Learning.

Bartolomé-k (2004) Blended Learning-a aurrez-aurreko irakaskuntza eta teknologia erabilita garatu ahal den irakaskuntza ez presentzialaren bateraketa dela definitzen du. Fornieles (2017) bere lanean azaltzen du nola Blended Learning Salman Khan-ek zabaldu zuela 2006. urtean, nahiz eta irakaskuntza modu hau lehenago sortu (90. hamarkadaren bukaeran).

Ikaskuntza / irakaskuntza modu konbinatu honek, internetek eskaintzen dituen aukeren giltzadura eta irakasle eta ikasleen presentzia fisikoa eskatzen du. Bartolomeren (2004) lanean ikusi daitekeen bezala hau da ikaskuntza / irakaskuntza mota honen estruktura:

- Klase magistralak:
 - o Ikasleak klaseen protagonistak izango dira eta ikasleak liderrak izango dira.
 - o Irakasleak eman behar dituen azalpenak bideoen bitartez egin daiteke, zuzeneko bideoak.
 - o Web-ak klasea ordezkatu dezake.
- Bakoitzaren ikasketa:
 - o Testuliburuak edota manualak (aurrez-aurreko irakaskuntzan bezala).
 - o Interneten aurretik eskuragarri izango dituzten materialak.
- Alde praktikoa:
 - o Ikasitakoa esperimendu, idatzizko lan edota inbestigazioen bitartez landu daiteke.
 - o Problemetan oinarritutako ikaskuntza oso ondo funtzionatzen du Blended Learning irakaskuntza / ikaskuntzan.

- Bideo tutorialak:
 - o Bideo tutorial zuzenduak erabiliko dira.
- Elkarlana:
 - o Wiki-en bitartez ikasleak lanak sortu ditzakete nahiz eta guztiak leku berdinean ez egon, eta irakasleak talde-lanaren prozesua aztertu dezake.
- Komunikazioa:
 - o Aurrez-aurrekoa, txatak, foroak... garrantzi handia hartzen du posta elektronikoa.
- Ebaluazioa:
 - o Tresna erabilienak test-ak izaten dira, bai ordenagailuaren bitartez edo bai klase fisiko batean. Berdinen arteko ebaluazioa ere erabiltzen da. Feedback-a oso elementu garrantzitsua eta erabilia da.

Aurreko atalean azaltzen den bezala, konpetentzia digitala curriculumean gehitzeko hainbat faktore kontuan hartu behar dira (ikastetxearen ekipamendua eta irakasle eta ikasleen formazioa batik bat). Kasu honetan, Blended Learning ikaskuntza modua ikastetxeetan aplikatzeko ere faktore ezberdinak kontuan hartu beharko dira. Irakasleek haren arloko didaktika guztiz ezagutu beharko du eta gainera bere arlorako egokienak diren errekurso didaktikoak zeintzuk diren jakin beharko du. Gainera, IKTek eskaintzen dituzten aukeren artean egokienak aukeratu beharko ditu eta material digitalak sortzerakoan programak ezagutu beharko ditu kalitatezko materialak sortzeko (Monsalve eta Amaya, 2014).

Ikasleek lankidetzan ikasiko dute, Blended Learning-ak oinarri bezala dauka lankidetzaren eta Monsalve eta Amayaren (2014) lanean ikusi dezakegun bezala hainbat onura dauzka ikasleentzako:

- Lan egiteko motibazioa, bakoitzak egindako lanarekin sentitzen den asetasuna.
- Ezagupenaren komunitateak sortzea eta elkarrekintza ahalbidetzen du.
- Ikasle bakoitzak bere gain hartzen du lan indibiduala eta kolektiboa.
- Abilezia indibidualak eta taldekakoak sendotzen ditu.
- Denon artean markatutako helburuak lortzea ahalbidetzen du.
- Ikasle bakoitzak abileziak, ezagupenak eta esperientziak partekatuko ditu, horrek denok probetxua ateratzea lortuko du.

Lankidetzaren bidezko ikaskuntza dituen onuraz gain, Blended Learning erabiltzeak ikasleei autonomia gehiago emango die eta haien denbora gestionatzera irakatsiko die. Ikaskuntza modu honetan bakoitzak bere denbora antolatuko du, taldeka lan egiten duenean taldearekin eta bestela modu indibidualean, eta gauzak azken momenturako

ustea arazoak ekar ditzakeela ikasiko du. Bestalde, beste ikasleekin lan egiterakoan iritzi ezberdinak errespetatzen ikasiko du eta erlazio berriak sortzea ere eragin dezake. Onurekin bukatzeko motibazioa handitzera laguntzen duela esaten dute Monsalve eta Amayak (2014), ikasleak haien denbora eta ikaskuntza prozesuaren antolatzaileak direlako.

3.1 Moodle.

Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment) Ikaskuntza eta Irakaskuntzarekin erlazionatuta dagoen Ingurune Birtual bat da (EVEA erdaraz, Entorno Virtual de Enseñanza y Aprendizaje). Kode irekikoa da, hau da, erabiltzaileak plataforma hori ikasi, eraldatu eta bere diseinua hobetu dezake; horri esker, hezkuntza aukera ezberdinak garatu daitezke plataforma berdinen barruan egonda.

Martin Dougiamas-ek 2000. urtean sortu zuen Moodle proiektua online kurtsoak dohainik sortzeko eta kudeatzeko "open source" lizentzia bat erabiliz (Llorente, 2006). Moodle plataformaren oinarriak konstruktibistak dira. Teoria honen arabera ikasleak ez dira irakasleak emandako informazioari ikusgai dauden pertsona pasibo batzuk, baizik eta bere ikaskuntza-prozesua eraikitzen duten pertsonak dira aurreko jakintza eta trebezietan oinarrituta. Lortzen dituzten jakintza eta trebeziak eskema orokorretan txertatzen dituzte, denborarekin eskema horiek osatuz haien ezagutzak handitzen diren heinean. Proiektuak edo egin beharreko lanak irakasle-ikasleen edo ikasle-ikasleen arteko lankidetzak bermatzeko diseinatu daitezke. Ikasleen arteko lankidetzarako Wikiak eta foroak erabili daitezke elkarrekintza soziala lortzeko (Brandl, 2005).

Llorentek (2006) bere lanean azaltze duen bezala Moodle-k egitura modular bat dauka non irakasleak kurtsoa diseinatzerako orduan 3 formatuen artean aukeratu dezake haren behar eta interesen arabera: astekoa, gaikakoa edo foro sozialekoa. Gainera irakasleak beharrezkoak ez diren materialak ezabatu ahal ditu eta beharrezkoak diren materialak eta errekurtsoak aukeratu eta plataformara igotzeko ahalmena izango du.

Autorearentzako Moodlek dituen komunikazio tresnak berebiziko garrantzia daukate. Foroak adibidez kurtsoaren edozein lekutan gehitu daitezke, irakasle-ikasle, ikasle-irakasle eta ikasle-ikasleen eguneroko komunikaziorako, irakasleak bere informazioa emateko edo ikasleen arteko debatea sortzeko.

Komunikaziorako tresnak berebiziko garrantzia daukate, baina ezin dugu ahaztu behar Moodlen ere irakasleak artxiboak igotzeko aukera duela (estekak, testu fitxategiak, audioak, bideoak, irudiak, etab.) eta haren baimenarekin ikasleek ere gauza bera egin

ahal dutela. Beste alde batetik ariketak dauzkagu, Moodlek ariketa ezberdinak dauzka irakasleak bere ikasleen ikaskuntza maila ikusteko eta ebaluatzeko (Llorente, 2006).

Bukatzeko, esan beharra dago Blended Learning ikaskuntza ereduan Moodle-n erabilera oso ohikoa izaten dela ikasle eta irakasleen arteko komunikazioa errazten duelako eta lan guztia plataforma berdinean gordeta gelditzen delako (Correa, 2005).

4. Gizarte zientziak interneten bidez lantzeko dauden errekurtsoak.

IKTak Espainiako hezkuntzan 80. hamarkadan txertatzen hasi ziren (Buzo, 2015). 80. hamarkadatik gaur egunera arte ICTak irakasleek sortzen dituzten unitate didaktikoetan parte hartzen joan dira pixkanaka. Espainiako Geografoen Erakundeak 2012/2013 kurtsoan 648 irakasleei egindako inkesten arabera, ICTak eta Geografiako Informaziorako Teknologiak ikasgeletan txertatzea oraindik oso zaila izaten da. Inkesta horretan irakasleek gehien aipatu zituzten arazoak honakoak izan ziren: ordenagailu falta, ikasgela bakoitzeko ikasle asko, irakasleen formazio falta, ordenagailu zaharkituak, programa informatiko konplexuak, ikasleen interes falta eta irakasleen interes falta (Buzo eta Ibarra, 2013).

Internet agertu zenean gizarte zientzietako irakasleek hainbat errekurtso berriekin aurkitu ziren baina ez zuten ezagupen handirik eta zaila egiten zitzairen errekurtso horiek erabiltzea. Gainera, kasu gehienetan ikasleek ezagupen gehiago zituzten, batez ere natibo digital deitzen zaien hamarkadei, eta horrek gauzak gehiago zailtzen zituen. Irakasleek erabiltzen zituzten baliabideak ezagutzen zituzten eta irakasleek gutxi ezagutzen zituzten www.ricondelvago.com bezalako web guneak erabiltzen zituzten lanak egiteko edota kopiatzeko (De La Torre, 2005).

Hala ere, gauzak aurrera joan dira eta horrekin hobekuntzak etorri dira. Irakasleak geroz eta formazio gehiago daukate eskura eta irakasle berriak unibertsitatean geroz eta ICT baliabide gehiago ikasten dituzte. Gizarte zientziak irakasteko hainbat web gune daude www.e-historia.cl edo www.aulaplaneta.com bezala

Atlas edo mapa digitalak lantzeko Google Earth (<https://goo.gl/h97dZr>), Atlas Didáctico (<https://goo.gl/a8FYv4>), Geacron (<https://goo.gl/J2Qb2Z>) eta MapMaker (<https://goo.gl/F8uVRX>) erabili daitezke. Geocube (<https://goo.gl/Q4P9cQ>) oso tresna erraza da geografiaren erabilerak edota biztanleriarekin eta geografia fisikoarekin erlazionatutako datuak ezagutzeko. Ikasleentzako oso egokia da informazio bezala erabiltzeko, klasean egin behar diren lanak egiteko edo gauza berriak ikasteko. The World Factbook (<https://goo.gl/VBcMr7>) eta Country Reports (<https://goo.gl/Gjgn5b>) munduko kultura eta herrialde ezberdinei buruzko informazioa ematen dute. Informazio

iturri bezala ikasleentzako hainbat iturri daude, hala nola, ClimaTIC (<https://goo.gl/Tbk7HD>), Sistema solar 3D (<https://goo.gl/KebGex>), World Wonders Project (<https://goo.gl/nRSHaA>), Worldmapper (<https://worldmapper.org/>), Diccionario visual de Geografía (<https://goo.gl/QXAqNJ>) edo Máquina del Cambio Climática (<https://goo.gl/hBY6ep>).

Aurreko webguneaz gain hainbat joko daude ikasleak kontzeptuak hobeto ulertzeko eta bereganatzeko. Adibidez Juegos Geográficos (<http://www.iuegos-geograficos.com/>), Seterra (<https://online.seterra.com/es/>), Mapas Flash Interactivos (<https://goo.gl/8XdQ7x>), Mapas interactivos y pirámides de población (<https://goo.gl/ZDm1NG>), Climántica (<http://www.climantica.org/>), edo Estarteco (<http://www.estarteco.com/>). Esan beharra dago joko eta webgune gehienak gaztelaniaz edota ingelesez daudela baina adibidez badago Flash mapa interaktiboak (<http://serbal.pntic.mec.es/ealq0027/mapasflasheus.htm>), merraz eskuragarri dagoen webgunea Googlen. Eusko Jaurlaritzak badauka <http://elearning3.hezkuntza.net/> webgunea non ikasgai bakoitzerako joko eta webguneak agertzen dira, batzuk euskaraz eta beste batzuk erdaraz.

Historia ikasteko / irakasteko ere webgune eta joko ezberdinak dauzkagu. Arthistoria (<https://goo.gl/NBpEbF>) eta Wikidia (<https://goo.gl/g9DVnB>) entziklopedia digitalak dira, Wikidiaren kasuan ikasleak haien lanak ere gehitu ahal dituzte beste ikasleei laguntzeko (elkarlana sustatzeko errekurtsio paregabea da). Cliphistoria (<https://goo.gl/t22TPL>), Memoria de España (<https://goo.gl/WheZtJ>), Historia Aula (<https://canalhistoria.es/aula/>) eta British Pathé (<https://goo.gl/8ebCDE>) bideo historikoak eskaintzen dituzte. Ikasleek denboraren ikusmoldea ez dute ondo ulertzen, batez ere historia ikasten hasten direnean. Denbora lerroak asko laguntzen dute denboraren ikusmolde hori ulertzeko eta interneten hainbat webgune daude tresna hauek sortzeko eta haiekin lan egiteko, hala nola, Timeline (<https://timeline.knightlab.com/>), Time Rime (<https://goo.gl/Wh9QYg>), MyHistro (<http://www.myhistro.com/>) eta Chronozoom (<http://www.chronozoom.com/>). Gehienak ingelesez dira baina ikasleekin hizkuntza ezberdinak lantzeko ere balio izango du, gainera historiarekin erlazionatutako hiztegi teknikoa ezagutuko dute.

Historia lantzeko ere bideojoko oso interesgarriak daude. Bideojokoekin konturatu barik asko ikasi daiteke, jolasteaz gain pertsonaien edo lekuen historia kontatzen dutelako. Age of empires, Caesar, Rome: Total War, Ryse: Son of Rome, Medieval: Total War, Kingdom Come Deliverance, Europa Universalis, Expeditions: Conquistador, Birth of

America, Battlefield 1, Valiants Hearts: The Great War edo Civilization historia irakasteko errekurtsio bezala erabili ahal ditugun bideojokoak dira.

2. Blended Learning proposamena

1. Proposamen didaktikoa.

Proposamen didaktiko hau DBH lehenengo mailan dauden ikasleekin lantzeko prestatuta dago. Heziberriko curriculuma kontuan hartuz, bi unitate didaktiko sortu dira Blended Learning ereduarekin lantzeko. Eredu hau lantzeko Moodle plataforma erabiliko da. Helburu nagusienak ikasleek klasean eta etxean lan egitea da, taldeka eta haien kabuz eta gurasoekin interakzioa bilatzea dira. Moodlekin komunikazioa erraza izango da eta ikasleek material eta zeregin guztiak eskuragarri izango dituzte.

Moodlen sortu den ikastaroaren helbidea honakoa da <http://moodle.ikasten.io/course/view.php?id=48>, kasu erreal batean (klasean erabiliko den proiektua) ikasleek haien erabiltzaile eta pasahitz pertsonala izango dute ikastarora sartzeko. Ikastaroan gizarte zientzietako gaitegitik sortu diren bi unitate didaktiko landuko dira, bata urarekin zerikusia dauka (geografia) eta bestea historiaurrearekin (historia). Moodlen ondo ikusi daiteke nola landuko den, teoria eskuragarri dago kasu batzuetan, besteetan ikasleek sortu beharko dute interneten laguntzaz. Horretaz gain ariketak egongo dira batzuk banakoak eta beste batzuk taldean egiteko. Bestalde ikasleek unitatearen helburuak, edukiak eta ebaluazio errubrikak eskuragarri izango dituzte ikastaroan, horrela momentu guztian haien ikasketa prozesua nondik nora joango den eta nola ebaluatuko den jakingo dute.

Ikasturte honetan gizarte zientziak ikasgaiak Moodlekin lan egingo dugu. Moodle klasean eta etxean erabiliko duzue, klasean material guztiak landuko ditugu eta edozein duda edo arazo konpontzen saiatuko gara baina zuetako bat gaixorik baldin badago edota klasean emango ditugun materialak behar baditu hemen izango ditu. Gainera, foro bat eskuragarri izango dugu klasean ez gaudenean guztion arteko komunikazioa errazteko.



Alde batetik, eduki teorikoa landuko dugu baina bestetik ariketak egongo dira (batzuk banaka eta beste batzuk taldeka egingo dituzue).



Guzti honekin lortu nahi dudana helburu nagusia teknologia berriekin zuen trebetasuna handitzea eta online mundu honetan maneiatzen jakitea da. Espero dut honetaz gozatzea eta esperientzia positibo bat izatea.



1. Irudia: Ikasleentzako agurra Moodlen (elaborazio propioa).

Blended Learning eredu lantzerakoan nahiz eta Moodlen guztia egon klasean (aurrez-aurre) edukia landu eta ariketa batzuk egingo ditugu eta ikasleek etxean ere lana egingo dute (online). Klasean erabiliko den metodologia ikasten ikastera izango da (erdaraz aprender a aprender). Ikasleek haien ikaskuntza prozesua kontrolatuko dute, haien burua ebaluatuko dute eta klaseko erritmoa markatuko dute. Irakaslea klasean egongo da, ikasleekin lan egingo du, behar dutenean ikasleak lagunduko ditu (baina

beti bigarren plano batean egonda) eta ebaluazioa egingo du. Ikasleak protagonistak sentitzerakoan gehiago motibatu egingo direla uste dugu eta horrela ikasteko eta lan egiteko gogoak handituko dira.

2. Unitate didaktikoak.

Aurretik azaldu dudan bezala bi unitate didaktiko prestatu dira Blended Learning eredua lantzeko.

2.1 Ura bizitza da.

Unitate didaktiko honetan munduan dagoen uraren banaketa, uraren hiru egoera eta uraren zikloaren inguruan lan egingo da. Unitate didaktiko honetarako kurtso osoko 5 klase erabiliko dira eta bestea ikasleek etxean egingo dute.

Ura bizitza da

Dakizuenez, lehenengo gizakiak uretatik datoz, bertan sortu zen bizitza orain dela hainbat milioi urte.

Gai honetan gaur egun gure Lur Planetan dagoen uraren banaketa landuko dugu.

Alde batetik, **ur geza** eta gaziaren arteko ezberdintasunak ikasiko ditugu.

Bestalde, ura bere 3 egoeretan landuko ditugu (solido, likido, gas).

Bukatzeko uraren zikloa zer den ikusiko dugu.



Lehenengo izaki bizidunak

Hidrosfera

Ur geza

Glaziarrek eta lurpeko urak

Ur Geza

Ozeanoen dinamika



2. Irudia: "Ura bizitza da unitatearen" zati baten itxura (elaborazio propioa).

Unitatearen helburuak:

- Hidrosfera deskribatu; urak gure planetan azaltzen den hiru egoerak definitu; uraren zikloa interpretatu; eta Lur planetan urak duen banaketa irregularra aztertu.
- Erreka zer den eta bere atalak definitu; ibaiaren ibilera eta ibaiaren erregimena kontzeptuak azaldu; munduko erreka garrantzitsuenen ezaugarri nagusiak ezagutu.
- Aintzira zer den eta ze motatako aintzirak dauden definitu.
- Euskal Herriko ibai, aintzira eta lurpeko urak ezagutu. Gure etxean edaten dugun ura nondik datorren ezagutu.

- Iberiar Penintsula, Europa eta munduko ibai, aintzira eta lurpeko ur garrantzitsuenak ezagutu.
- Lurpeko uren jatorria zein den azaldu; akuifero bat zer den deskribatu eta lurpeko uren erabilerak zeintzuk diren ezagutu.
- Lur planetan dagoen ur solidoa ezagutu eta glaziarren fenomenoak deskribatu.
- Munduko itsas korrante garrantzitsuenak eta itsasoak kostan egiten duen modelaketa ezagutu.

Edukiak:

- Gure planetako ur geza: ibaiak, aintzirak eta lurpeko urak.
- Ozeanoen dinamika.
- Solido egoeran dagoen ura (Ipar eta Hego Poloak, glaziarrek, iceberg-ak, etab.).
- Uraren zikloa.

Ebaluazio irizpideak:

- Uraren propietateak eta urak bizitzarako duen garrantzia deskribatu ahal izatea.
- Urak Lur planetan duen banaketa, uraren zikloa eta gizakiek egiten duten uraren erabilera ezagutu.
- Uraren kudeaketa jasangarri baten beharra ezagutu eta bakoitzak ur kontsumoa murrizteko eta berrerabiltzeko egin ahal dituen jokoak ezagutu.
- Uraren kutsadurarekin dauden arazoei buruz ikertu eta arazo horiek ekiditen laguntzeko neurriak proposatu.

Ariketak:

Ariketa ezberdinak egongo dira. Gehienak informazioa bilatzeari buruzkoak izango dira (ikasleak haien ezagutza eraikitzeko), Moodlen galdetegiak izango dituzte, mapak betetzeko ariketak egongo dira (kasu honetan Euskal Herriko ibaien mapa betetzea) eta ikasteko jokoak erabiliko dira (<http://serbal.pntic.mec.es/ealg0027/esparios1e.html> webgunean Espainiako ibaien izenak jakiteko mapa interaktiboak).

Ebaluazioa:

Moodlen dagoen ariketa bat hartuko dugu eta ariketari buruzko errubrika egingo dugu ebaluazioa nola izango den hobeto ulertzeko.

Glaziarrek eta lurpeko urak

Ur gezaren munduan murgilduta gaudela ikusi duzue baina pixka bat gehiago sakonduko dugu.

Glaziarretan eta lurpeko uretan munduko ur gezaren gehiengoa bilduta dago baina berez zer diren badakizue?

Zeregin honetan zuen kabuz glaziarrek eta lurpeko urak zer diren bilatu behar duzue. Laguntza eskatu ahal duzue baina ez larritu interneten informazio eta bideo asko daude. Informazioa word batean idatzi beharko duzue (deskribapenak, bideoen URLak, interneteko webguneak... nahi duzuen errekurtsioak erabili ahal dituzue) eta hona igo beharko duzue.

3. Irudia: Ikasleek Moodlen daukaten ariketa (elaborazio propioa).

Ariketa honetan ikasleek banaka lan egingo dute, ariketak balio duena jakingo dute (kasu honetan puntu 1) eta hau izango da ebaluazio errubrika:

	Puntu 1	0,5 Puntu	0 Puntu
Glaziarrek	Glaziarrek zer diren ondo eta modu argian deskribatu du.	Glaziarrek zer diren deskribatu du baina kontsultatu duen iturria ez da egokia ondorioz informazioa ez dago ondo.	Ez du definiziorik eman.
Adibideak	Deskripzioaz gain glaziar ezberdinen adibideak bilatu ditu eta bere lanean txertatu ditu.	Adibideak bilatu ditu baina ez daude modu egokian azalduta.	Ez ditu adibiderik bilatu.
Lurpeko urak	Lurpeko urak zer diren badaki eta lanean jarritako informazioa nahiko osatua eta egokia da.	Lurpeko urak zer diren azaltzen daki baina lanean jarritako informazioa ez da egokia.	Ez du egin beharrekoa egin.
Lana aurkezteko formatua eta itxura	Lanaren formatua asko landu du eta formatu berriak erabili ditu (Prezi, mapa mentalak, irudiekin egindako	Lanaren formatua ez dago oso landuta eta nahiko eskasa da, gainera akats ortografikoak daude.	Lanaren formatua internetetik kopiatu eta Word batean idatzita dago. Akats ortografikoak daude eta esaldiak ez dira

	eskemak, bideoak, adibidez). Ez daude akats ortografikorik eta idazkera era argian eginda dago.		ondo ulertzen.
Informazio iturriak	Erabilitako informazio iturriak egokiak dira eta lanean txertatu ditu (informazioa nondik datorren jakiteko).	Informazio iturriak ez dira oso fidagarriak baina lanean txertatu ditu.	Ez da agertzen informazioaren jatorria.

1. Taula: "Glaziarrek eta lurpeko urak" ariketaren ebaluazio errubrika (elaborazio propioa).

Beste ariketen errubrikak berdinak izango dira, gaiaren edukia eta informazio iturriak baloratuko dira. Kasu honetan bakarkako lana izaterakoan irakasleak ikasleak ariketan egin duena ebaluatuko du. Hala eta guztiz ere irakasleak, unitate osoan ikasle bakoitzak duen jarrera (lan egiteko gogoia, klase kideekin duen jarrera, klasean izan duen parte-hartzea) kontuan hartuko du nota finala jartzerakoan. Datu hau ikasleek lehen momentutik jakingo dute.

2.2 Historiaurrea.

Unitate honetan alde batetik hominizazio prozesua eta gizakiaren eboluzioa landuko da, eta bestetik, historiaurreko garaiak landuko dira. Unitate didaktiko honetarako kurtsoko 7 klase erabiliko dira eta horri ikasleek etxean egingo duten lana gehitu behar zaio.

Historiaurrea

 Zer da historiaurrea?

 Denbora lerroa

 Hominizazio prozesua

 Gizakien eboluzioa

 Dokumentala

Dokumental honetan gizakiaren eboluzioa ikus dezakezue. Gauzak hobeto ulertzer lagundu dezake eta gurasoekin edo taldeka ikustea aukera paregabea izan daiteke.

Ez eskuragarri hurrengoak bete ezean: **Gizakien eboluzioa** jarduera osatutzat markatuta dago.

 Paleolitikoa

Ez eskuragarri hurrengoak bete ezean: **Gizakien eboluzioa** jarduera osatutzat markatuta dago.

4. Irudia: Historiaurrea unitatearen zati baten itxura (elaborazio propioa).

Helburuak:

- Gizakiaren eboluzioan egon diren faseak deskribatzea.
- Historiaurreko aroak zeintzuk diren ezagutzea.
- Paleolitikoko ezaugarri garrantzitsuenak ezagutzea.
- Euskal Autonomi Erkidegoko Paleolitikoaren ezaugarriak ezagutzea.
- Neolitikoko ezaugarri garrantzitsuenak ezagutzea.
- Euskal Autonomi Erkidegoko Neolitikoaren ezaugarriak ezagutzea.
- Metal Aroko garaiak azaltzea.
- Aztarnategien garrantzia ezagutzea eta baloratzea.

Edukiak:

- Historiaurreko ezaugarri printzipalak.
- Hominizazio prozesua.
- Gizaki arrazaren eboluzioa.
- Historiaurreko aroak:
 - Paleolitikokoa:
 - Ezaugarriak.
 - Paleolitikoaren arrastoak gure inguruan.

- Paleolitikoa Iberiar Penintsulan eta munduan.
- Paleolitikoko gizakien bizimodua eta artea.
- Neolitikoa:
 - Ezaugarriak.
 - Neolitikoaren arrastoak gure inguruan.
 - Neolitikoa Iberiar Penintsulan eta munduan.
 - Neolitikoko gizakien bizimodua eta artea.
- Metal aroko ohiturak, artea eta gizartearen antolamendua.
- Historiaurreko kultura arrastoak Euskal Autonomi Erkidegoan.

Ebaluazio irizpideak:

- Historiako garai ezberdinetako ezaugarriak azaldu.
- Historiaren ibilbidea (historiaurrean) aldatu izan ahal duten gertakariak azaldu.
- Historiaurreko aroak eta haien ezaugarriak ezberdindu.
- Paleolitiko eta Neolitikoko gizakien ezaugarriak ezagutu bai Euskal Autonomi Erkidegoan eta bai mundu osoan.
- Kultura ezberdinen elkarbizitza nola eman zen azaldu.
- Iturri (materialak kasu honetan) eta aztarnategien balioa ezagutu eta azaldu.

Ariketak:

Ariketa ezberdinak egingo dira aurreko unitatean bezala. Historia lantzen denez denbora larroak eta iturrien gaiak lantzeko ariketak egongo dira, tutorialak grabatzeko ariketak egongo dira, galdetegiak egongo dira eta haiek teoria sortzeko ariketak egongo dira.

Beste unitatean bezala Moodlen dagoen ariketa bat hartuko dugu eta haren errubrika azalduko dugu. Kasu honetan ariketa puntu 1 balio izango du unitate didaktikoaren ebaluazio osoan.

Gizakien eboluzioa

Aurreko liburuko atal batean gizakiaren eboluzioari buruzko argazkia duzue eta bertan ariketa bat egin behar duzuela ipintzen du.

Zein izango da zeregina?

20 ikasle zaretenez 4 ikasleko 5 talde sortuko ditugu.

Talde guztiak berdina egingo duzue, argazkian agertzen diren gizakiei buruzko datuak bilatu beharko dituzue:

- Ze urteetan bizi edo sortu ziren.
- Nolakoak ziren.
- Nolakoa zen haien bizimodua.

Mindomo programa erabiliko dugu, guztia eskema bezala izateko. <https://www.mindomo.com/es/>

5. Irudia: Ikasleek Moodlen daukaten beste ariketa bat (elaborazio propioa).

Ariketa honetan ikasleek taldeka lan egingo dute, ondorioz haien artean ebaluatzeko errubrika bat izango dute.

	Puntu 1	0,5 Puntu	0 Puntu
Parte hartzea	Iniziatiba izan du eta lana egiteko momentuan parte hartu du.	Ez du inizatibarik izan baina parte hartu egin du.	Ez du ezer egin.
Jarrera	Langilea da eta beste taldekideak lan egitera animatzen ditu.	Agintzen diotena egiten du baina bere jarrera nahiko pasiboa da.	Taldekideei izorratzen die eta haien arreta galtzea eragiten du.
Lanari egindako ekarpena	Lana egiteko ideia garrantzitsuak izan ditu eta bere lana modu egokian egin du.	Ekarpenak egin ditu baina taldean lan egiteko modua ez da guztiz egokia izan.	Ez ditu ekarpenik egin.

2. Taula: Talde lanetan elkarren arteko ebaluazioa egiteko errubrika (elaborazio propioa).

Ikasle bakoitzak bere taldekideak ebaluatuko ditu eta irakasleak ebaluazio guztiak hartuko ditu gero bere ebaluazioa egiterakoan ikasleen datu hauek kontuan hartzeko. Horretaz gain irakasleak ariketan egindakoa honela ebaluatuko du:

	Puntu 1	0,5 Puntu	0 puntu
Gizakien bizitza	Gizakiak zeintzuk	Gizakiak zeintzuk	Gizaki guztiak ez

	ziren ondo izendatu dira eta bizi izan diren garaia ondo dago.	diren ondo izendatuta daude baina bizi izan ziren garaia ez.	dira izendatu eta garaiak ez daude ondo.
Gizakien itxura	Gizaki bakoitza nola zen ondo deskribatu egin da, datuak zuzenak dira.	Gizakiak deskribatzeko erabili diren datuak ez dira zuzenak.	Gizaki guztien itxura ez da deskribatu.
Gizakien bizimodua	Gizaki bakoitzaren bizimodua ondo deskribatu egin da eta bakoitzaren bizimoduen desberdintasunak argi azaldu dira.	Gizaki bakoitzaren bizimoduen ezberdintasunak ez dira argi azaldu eta ez daude gizaki bakoitzaren bizimoduaren ezaugarriak.	Gizaki talde ezberdinen bizimodua berdina dela aipatzen da.
Mapa mentalaren itxura	Programa ondo erabili da, haren funtzionamendua ulertu egin da eta mapa mentalaren itxura oso zainduta dago.	Programa ondo erabili eta ulertu da baina mapa mentala oso modu korapilatsuan eginda dago, horrek ulertzeko arazoak ekar ditzake.	Mapa mentala ez dago ondo eginda, ez da ezer ulertzen.

3. Taula: "Gizakien eboluzioa" ariketaren ebaluazio errubrika (elaborazio propioa).

Beste ariketen errubrika gaiaren eta zereginaren arabera egingo da baina funtzionamendu berdina erabiliko da: edukia, itxura eta behar denean ikaslearen jarrera kontuan hartuko da ebaluazioa osatzeko.

Emaitzak eta Ondorioak

1. Helburuen lorpena.

Proiektu honen helburu nagusia DBH 1. mailarako gizarte zientzietarako erabili ahal den Moodle bat sortzea izan da. Helburua lortu egin da, bi unitate didaktiko baino ez dira Moodlekin landuko baina hauek egin ahal direla ikusita programazio osoa egitea posible dela esan dezakegu (denbora gehiago beharko zen horretarako baina egin daiteke).

Helburu nagusi hori lortzeko hainbat helburu espezifiko ezberdinak proposatu ziren lanaren hasiera eta horien lorpena lortu den ala ez ikusiko dugu:

- Ez gaude gizarte zientziak IKTen bidez lantzeraz ohituta. Marko teorikoan aipatzen den bezala, irakasgai honetan irakasleak ikasleei emandako azalpenak nagusitzen dira. Modu horretan, ikaslea irakasleak ematen duen informazioaren hartzailea da. Metodologia hori erabiliz, ikaslea ez dago motibatuta eta azkenean aspertu egiten da eta gaitegia buruz ikasten du ikasgaia gainditzeko bakarrik ez dago ikasketa esanguratsurik.

Marko teorikoaren 4. atalean ikus daitezke gizarte zientziak interneten bidez dauden errekurtsioak ez direla bi edo hiru bakarrik. Irakasleak gure ikasgaia garatzeko hainbat errekurtsio dauzkagu, arazoa da gizarte zientzien ikasgaietan gutxi erabili direla.

Sortutako Moodle ikastaroan IKTen erabilera sustatu egin da, ikasleek material guztia online daukate, ordenagailuan dauden programa eta interneten dauden errekurtsio ezberdinak erabili beharko dituzte materialak sortzeko eta ariketak egiteko, horregatik helburu hau betetzea lortu dela esan dezakegu.

- Blended Learning-a ikasleentzako dituen onurak ezagutu dira. Aurretik aipatu den bezala, eredu hau erabiliz ikasleen kompetentzia digitala handituko da baina gainera modu egokian egiten bada eta haiek gustuko dituzten ariketak eta materialak prestatzen badira ikasgaiari buruz duten pertzepzioa aldatuko da, ikasgaietan garrantzitsuak lan egingo dute eta ikaskuntza adierazgarri bat lortuko dute.
- Moodle maneiatzen ikasi da eta etorkizunerako oso baliagarria izan daitekeen esperientziaz ohartu gara. Moodlek aukera paregabeak ematen dizkie bai irakasle eta bai ikasleei. Batzuetan ez da erraza ariketak sortzea baina esfortzuarekin gustuko dudan ikastaro txikia sortzea lortu da.

- Nahiz eta curriculumak IKTekin lantzeko guztiz prestatuak ez egon, IKTen bitartez gaitegia sortzea lortu egin da. Curriculumuma aztertu da, bertan urteko programazioa sortzeko landu beharreko gaiak, ebaluazio irizpideak eta helburuak agertzen dira baina ez du esaten irakasleak gai hori nola eman behar duenik. Irakasleak horretarako “askatasuna” dauka, ondorioz, irakasle batek IKTen inguruan prestakuntza baldin badauka haren ikasleekin eredu digitala inolako arazorik gabe landu dezake.
- Aurretik aipatu den bezala, Blended Learning ereduak Moodlen bitartez ezarri da. Moodle ikasleak ariketa ezberdinak dauzkate eta alde teorikoaren zati batzuk sortu behar dituzte. Alde teorikoa interneten dauden informazio iturriak aztertuz sortuko dute, ondorioz, informazio iturri ezberdinak ezagutuko dituzte eta gainera iturri fidagarriak erabiltzen ikasiko dute. Ariketetan errekurtso ezberdinak erabiliko dituzte, batzuk interneteko programak izango dira, eta beste batzuk haiek Word, Excel, Prezi, PowerPoint... batean sortu beharko dituztenak izango dira. Ondorioz Moodle ikastaro hau ikasleen konpetentzia digitala hobetzen lagunduko duela esan dezakegu.
- Moodle sortu den ikastaroa etorkizunean erabili daitekeen errekurtso bat da. Gainera, horrelako ikastaroak egitea daraman lana ezagutu da, Moodle-n baliabide batzuk ezagutu dira eta emaitza ikusita ikasgelan erabiltzeak ekarri ahal dituen onurei buruz hausnartu egin da.

2. Blended Learning eta Moodle gizarte zientzietan.

Lan osoan ikus daitekeen bezala Blended Learning ereduak DBH 1. mailako gizarte zientziak ikasgai ezartzeko Moodle plataforman erabili da. Marko teorikoan azaltzen den bezala, IKT eta gizarte zientzien lotura ez da oso estua izan irakaskuntzan. Errekurtso asko daude baina irakasleek ez dakite nola erabili, hau ez da haien errua, azken finean formazioa ez baduzu errekurtso hauek nola erabiltzen diren ikastea oso zaila baita. Denborarekin irakasleentzako formazioa handitu da eta gizarte zientziak interneten bidez lantzeko errekurtso gehiago ezagutu dira. Horri esker, lan hau posible izan da. Interneten informazioa kontsultatuz (marko teorikoa sortzeko) eta irakasleentzat dauden formazio kurtsotaz baliatuz (HEZIKT bezala) klase batean erabiltzeko asmoarekin Moodle oinarri bezala duen Blended Learning ereduak lortu egin da.

Egile ezberdinen lanak aztertu ondoren B-Learning ereduak irakasleentzat dituen onurak ezagutu dira. Gaur egun konpetentzietan oinarritutako irakaskuntza ezagutzen dugu, legeek hori bultzatzen dutelako. Konpetentzietan oinarrituz irakatsi behar dugu eta

horietako bat kompetentzia digitala da. B-Learning-ak ikasleen kompetentzia digitala hobetzera laguntzen du baina horrez gain, haientzako beste hainbat onura dauzka. Eredu honetan ikasleak lan handia egiten dute, baina lan hori zerbaiterako balio duela ikusten dutenez motibazio handitu egiten da eta ondorioz emaitza oso positiboak lortzen dira. Ikusi dugunez, gizarte zientziak ikasgaia ez da ikasle askoren gustukoa zerbait aspergarriarekin erlazionatzen dutelako baina B-Learning edo aktiboagoak diren ereduarekin lantzen baditugu ikasleen perspektiba hori aldatuko da eta emaitza positiboak lortuko dira. Gizarte zientzietatik gauza asko ikasten dira eta ezin dugu bere balioa ahaztu behar, baina ikasleen motibazioa piztu behar dugu eta horrengatik B-Learning eta horrelako ereduak gehiago erabili behar dira ikasgeletan.

Lan honetan, B-Learning ereduak lantzeko Moodle erabili da. Moodle hainbat errekurtso ematen ditu eta ikasleekin etengabeko kontaktuan egoteko aukera ere ematen du. Gainera ikasleak unitate didaktikoan ez galtzeko aukera paregabea da, bertan informazio guztia dutelako. Klasean Moodle-kin lan egingo da baina gero haiek etxean klaseko egoera berdina izango dute, bakarrik irakasle eta ikasleak ez direla egongo baina plataformak ematen dituen aukerei esker besteekin komunikatu daitezke edozein momentuan.

3. Moodlen eskuragarri dauden unitate didaktikoak.

Lan honen bi unitate didaktikoak egiteko Heziberriko curriculumaz aztertu da, DBH 1ean ikasleek jakin behar dituzten elementuak ikusi dira eta horrekin teoria eta praktika egin da. Klase orduetan ikasle eta irakasleak Moodle aztertuko dute, batez ere ikasgaiaren alde teorikoa landuko dute ariketa praktikoak klasetik kanpo egin ahal dituztelako baina arazoak baldin badaude alde praktikoa ere landuko da. Klasean Moodle erabiltzeak duen beste onura bat klasearen erritmoa aldatu daitekeela da, irakasleak klaserako eta klasetik kanporako programazioa egingo du baina ikasleen eboluzioaren arabera hori aldatu dezake landuko den material guztia plataforman dagoelako. Materiala plataforman dagoenez, klasean zerbait ikusten baldin ez bada ikasleek etxean ikusteko aukera izango dute.

Esan beharra dago proposatutako unitateak egitea hainbat arazo izan dituztela. Alde batetik, eta lehen aipatu den bezala, urte osoko programazioa izatea ez da lortu. Puntu hau oso zaila da eta denbora luzea behar da egiteko, ondorioz hau egitea ezinezkoa izan da. Bestalde, zaila izan da klasean eta klasetik kanpo landuko den materiala definitzea. Ikasleak teoria klasean lantzea eta gero horrekin erlazionatutako ariketak etxean egitea ohituta daude baina kasu honetan haiek ere teoria egin behar dute eta

helburua ez da klasean bakoitza bere ordenagailua eta bere lana begiratzeko egotea. Horretarako, haiekin teoria lantzeko modua ondo pentsatu behar izan da.

4. Etorkizunerako erronkak.

Lan hau etorkizunera begirako perspektibarekin egin da. Ikus daitekeenez, bakarrik bi unitate didaktiko egin dira eta ideia kurtso osoko programazioa egitea da. Lehenengo bi unitate hauek egoera erreal batean arrakasta izanez gero unitate gehiago gehitzen joatea aurreikusita dago kurtso osoan Blended Learning ereduak lantzeko eta horren emaitzak ere kontuan hartzeko.

Baina mota honetako ereduak benetako DBH 1eko klasean lantzea oso zaila dela uste dugu. Nahiz eta IKTetan oinarritutako ikaskuntza bultzatu eskola, irakasle eta ikasleak ez daude guztiz prestatuta. Eta hori nola dakigu? Marko teorikoa egiterako orduan kasu errealei buruzko lanak oso gutxi izan direlako. Ez daude gizarte zientziak eta Blended Learning lotzen dituzten proiektu handirik eta berdina gertatzen da gizarte zientzia eta IKTen kasuarekin.

Bukatzeko, etorkizunean gizarte zientziak eta Blended Learning ereduak erabilera ikastetxeetan handitzea gustatuko litzaidake. Ez da bakarrik hau ikasten ari naizelako, baizik eta onura asko dituelako eta ikasleek gizarte zientziei buruz duten ikuspuntua aldatu ahal delako. Hau lortzea oso zaila dela badakit baina guztion arteko lanarekin eta horrelako kurtsoekin lana asko aurreratu dezakegula uste dut.

Bibliografía

Academia Play (2017). *21 videojuegos para aprender Historia*. Hemendik berreskuratuta: <https://academiaplay.es/videojuegos-aprender-historia/>

Asturiasko Printzerriaren Gobernuak (2007). *Competencias en Ciencias Sociales, Geografía e Historia. Modelos de ejercicios*. Consejería de Educación y Ciencia.

Bartolomé, A. (2004). Blended Learning. Conceptos básicos. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 23, 7-20.

Brandl, K. (2005). Are you ready to "Moodle"? *Language Learning & Technology*, 2 (9), 16-23.

Buzo, I. (2015). Posibilidades y límites de las TIC en la enseñanza de la geografía. *Ar@cne*, 195.

Buzo, I. eta Ibarra, P. (2013). *Informe: La posición de la geografía en la educación secundaria y el bachillerato*. Hemendik berreskuratuta: <http://ciug.gal/PDF/informeage13.pdf>

Correa, J.M. (2005). La integración de plataformas de e-learning en la docencia universitaria: Enseñanza, aprendizaje e investigación con "Moodle" en la formación inicial del profesorado. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 4(1), 37-48.

De La Torre, J. (2005). *Las nuevas tecnologías en las clases de ciencias sociales del siglo XXI*. Hemendik berreskuratuta: http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_1/nr_609/a_8300/8300.pdf

E-historia (2015). *25 Herramientas TIC Para Trabajar en Historia, Geografía y Ciencias Sociales*. Hemendik berreskuratuta: <http://www.e-historia.cl/e-historia/25-herramientas-tic-para-trabajar-en-historia-geografia-y-ciencias-sociales/>

ECD/65/2015 Ordena, urtarrilaren 21koa, non *lehen hezkuntzako, bigarren hezkuntzako eta batxilergoko konpetentzien, edukien eta ebaluazio irizpideen arteko erlazioak deskribatzen dira*. Estatuko Aldizkari Ofiziala (BOE), 24, 2015ko urtarrilaren 29koa.

Eusko Jaurlaritza (2015). *Irakasleen Konpetentzia digitala*. Hemendik berreskuratuta: http://digitala.berritzegunenagusia.eus/wp-content/uploads/2016/02/2015_IrakasleenKonpetentziaDigitalak.pdf

Fornieles, R. (2017). Propuesta de aplicación de Blended Learning a la enseñanza de Griego I en Bachillerato. *Tendencias Pedagógicas*, 29, 77-100.

Gutierrez, A. eta Tyner, K. (2011). Educación para los medios, alfabetización mediática y competencia digital. *Comunicar*, 38, 31-39.

Llorente, M.C. (2006). Moodle como entorno virtual de formación al alcance de todos. *Comunicar, Revista Científica de Comunicación y Educación*, 28, 197-202.

Marqués, P. (2001). *Factores a considerar para una buena integración de las TIC en los centros*. Hemendik berreskuratuta: <http://peremarques.pangea.org/factores.htm>

Monsalve, J. C. eta Amaya, D. M. (2014). Implementación de ambientes de aprendizaje b-learning: retos para docentes y estudiantes. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 5(2), 408-417.

Moraga, J. (2008). *La competencia digital y las ciencias sociales*. Hemendik berreskuratuta: <https://socialescepcor.wordpress.com/2008/06/21/la-competencia-digital-y-las-ciencias-sociales-i/>

Pleguezuelos, E. (2013). *Problemas para aprender Ciencias Sociales*. (Trabajo Fin de Máster). Universidad de Almería. Hemendik berreskuratuta: <http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/2816/Trabajo.pdf?sequence=1>

Prats, J. (2000). Dificultades para la enseñanza de la historia en la Educación Secundaria: Reflexiones ante la situación española. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, 5, 71-98.

Rodríguez, E. (2006). Enseñar geografía para los nuevos tiempos. *Paradigma*, 27.