

LEHEN HEZKUNTZAKO GRADUA

2017/2018 ikasturtea

IKASLEEN NORTASUN DIGITALA SARE SOZIALEN ERABILERAN

Egilea: Mikel Malaxetxebarria Auzokoa

Zuzendaria: Urtza Garay Ruiz

Leioan, 2018ko maiatzaren 30ean

AURKIBIDEA

Sarrera	3
1. Marko teorikoa.....	4
1.1. Gaitasun Digitala.....	4
1.2. Nortasun digitala	5
1.3. Pribatutasuna sare sozialetan.....	6
1.3.1. Legeria.....	6
1.4. Adingabekoen babespen legala	7
1.5. Sare sozialak hezkuntzan	7
1.6. Ikasleen konpetentzia maila	9
1.7. Arazoetan Oinarritutako Ikaskuntza.....	10
2. Diagnostikoa	11
2.1. Helburua	11
2.2. Metodologia eta lagina.....	11
2.3. Emaitzak.....	11
3. Proposamen berritzailea: Zunahiz plataforma	13
3.1. Justifikazioa.....	13
3.2. Plataformaren lanketarekin lortu nahi diren helburuak.....	14
3.3. Garatzen diren gaitasunak	15
3.4. Zunahiz plataformaren deskribapena eta erabilera.....	17
3.5. Proiektu pilotua	19
3.5.1. Helburua	19
3.5.2. Metodologia eta lagina	19
3.5.3. Emaitzak.....	21
3.5.3.1. Asebetetze mailaren galdetegia aztertu	21
3.5.3.2. Plataformak izandako akatsak	22
4. Ondorioa	22
5. Etorkizunerako proiektua: “Zunahiz” berezko plataforma eraikitzea	23
6. Bibliografia	25
1. eranskina. Diagnostikoaren emaitzak.....	28
2. eranskina. Zunahiz plataforma	38
3. eranskina. Ikasleen asebetetze maila galdetegia	42
4. eranskina. ZUNAHIZ. Etorkizuneko proiektua	44

NORTASUN DIGITALA

Mikel Malaxetxebarria Auzokoa

UPV/EHU

Garenaren eta ez garenaren arteko balantzan, gutaz eskaintzen dugun informazioak gainontzeko norbanako indibidual zein kolektiboengan izan ditzaketen ondorioak helburu izanik, gaur egungo sare sozialetan diren gabeziak lantzeko software plataforma berri baten sorrera emango da lan honetan. Ikasketa-eremu formalean garatuko den plataforma honen bitartez, gizarte honetan nahita zein nahi gabe elkar banatzen dugun nortasun digitalaz ohartaraziz, etorkizunera begira modu egoki batean bideratu ahal izateko lanketak burutuko dira. Proiektu hau, gertakari honi hasiera ematen zaion adin tartera bideratuko da, hain zuzen ere, Lehen Hezkuntzako hirugarren zikloan.

Lehen Hezkuntza, IKT, zehar-kompetentziak, sare soziala, Nortasun digitala

En la balanza de lo que somos y dejamos de ser, teniendo como objetivo concienciar al individuo activo de las redes sociales que ofrece información personal a otros individuos y colectivos, se dará a conocer el lanzamiento de una plataforma software que trabajará las carencias que presentan las redes sociales hoy en día. Mediante esta plataforma dirigida a un entorno formal educativo, se trabajaran varios ejercicios aplicados para la concienciación y mejora en un futuro cercano de aquellas personas que dan a conocer su identidad digital. Este proyecto está dirigido a aquellos alumnos que se inician en el uso de las redes sociales, principalmente, aquellos que cursan tercer ciclo de Primaria.

Primaria, TIC, competencias transversales, red social, Identidad digital

Keeping the balance between what we are and what we are made to be, having as objective the active individual awareness of the social networks that provide personal information to other individuals and collectives, it will be announced the launch of a software platform that will work the shortcomings that have the social networks today. Through this platform, which is led to a formal educational environment, students will work several exercises applied to the awareness and improvement in a short term for those user who show their own digital identity. This project is aimed at those students who are new to the use of social networks, mainly those who are enrolled in the third cycle of primary school.

Primary, ICT, cross-curricular competencies, social network, Digital identity

Sarrera

Hezkuntzara bideraturiko software plataformaren bitartez, baliabide digitalak erabiltzen eraikitzen dugun “Nortasun digitala” aztertu eta modu egokian lantzea ahalbidetuko da. Gertakari honen egoerara hurbildu eta ikerketa prozesua bideratu ahal izateko, ikastetxe bateko hirugarren zikloan diren 163 ikasleri egindako galdetegi baten bitartez diagnostiko bat burutu da, alde batetik tarte horretako adingabekoei sarera dute sarbidea eta honenganako elkarrekintza aztertuz; eta bestetik, sare sozialetan duten parte hartzea ikertuz, nola modu aktiboan ala pasiboan garatzen duten.

Diagnostikoa burututako testuinguruan baliabide digitalen eskuragarritasunak ikasleen garapen pertsonalean pairatzen dituzten hutsuneetan eta oztopoetan sakonduz, software plataforma baten sorrera emango da, ikaskuntza eremu formalean komunitate bat sortuz. Honen bitartez, ikasleen arteko informazio trukeak harremana errazten duelarik, denbora eta espazioaren arteko dikotomia apurtuz, baliabide digitalak menperatuz, komunitateak sortuz eta hauek praktikara eramanez. Ikaskuntza esanguratsu honetan murgilduz, hitzez eta hitzik gabeko komunikazio digitalerako, elkarbizitzarako eta norbera izaten ikasteko konpetentziak barneratuz. Hiru dimentsiotan (soziala, konstruktiboa eta interaktiboa) eraikitako metodologiak burutzea ahalbidetzen dituzten jarduerak kontuan izanik, Gizarte Zientzietan eta Balio Sozial eta Zibikoetan gain jartzen diren helburuak barneratuz.

Plataformaren egituraketaren parte diren jarduerak burutu ostean, ikaskuntza komunitateak eta hau sostengatzen duen plataformaren programazioak, aurre ezarriak ziren helburuak erdiesteko izandako gabeziak azaleratu eta irtenbidea eskainiz. Nortasun digitalaren lanketa helduleku izanik, helburu eta eduki pedagogikoak iraunaraziz, ikasleek burutu beharreko jarduera ekintzaileak erabateko irisgarritasuna bermatuz.

Hau posible egiteko, etorkizunerako proiektu eta ikaskuntza tresna legez, software plataforma berri baten diseinua garatu programazioan aditu direnekin lanketa komunitatea sortu da, aurre ikerketa eta lanketan izandako onura eta gabeziak kontuan izanik, ikasleen garapen pertsonalera egokitutako plataformaren diseinua sortuz eta programatuz.

1. Marko teorikoa

1.1. Gaitasun Digitala

“El mundo que viene todavía no tiene dueños” Barrabés (2016)

Internetera sarrera zuzena izateak eta mundu mailan baliabide digitalen orokortzeak dakar zibernetikaren agerpen eta zabalkuntza Union Internacional de Telecomunicaciones-ek (2013) dioen legez. Izan ere, *ICT Facts and Figures, UIT (2017)* ateratako datuetan oinarrituz, mundu mailan Interneten erabileraren parte aktibo diren 15-24 urte tarteko 830 milioi gazte aurkitzen dira. 104 herrialdetako gazteen biztanleriaren %80aren baliokidea izango litzatekeena. Konektibitatea eta aktibotasuna oinarri duten herrialdeen artean ostera zenbait desoreka adierazten ditu txostenak. Izan ere, garatu gabeko herrialdeak deritzogunetan Interneten parte hartzaile aktiboen %35 baitira finkatutako adin tarteko gaztetxoak. Aldiz, herrialde garatuetan digitalizazioaren parte aktibo direnen artean %13 baino ez direnean gazteak. Azken bi datu hauek mundu mailara bideratuz, Interneten erabiltzaileetatik %23ko portzentajea dutelarik 15-24 urteko gazteek.

Hart eta Hart Frejdek (2013) gizarte egitura sozial, gizalegezko eta politikoan izan daitezkeen aldaketak erreparatuz, baliabide digitalek eskaintako adierazpen askatasunak izan ditzakeen ondorioak azaleratzen dituzte. Karaktere pertsonalean esleitutako informazioaren eskuragarritasunak, beste hainbaten artean, pribatutasuna zein segurtasuna bezalako kontzeptuak berriz definituz.

Baliabide digitalen erabilera giza ekintzen antzaldatzearen eragilea da, testuinguru hurbiletik nazioarte mailara, lanetik aisialdira, zein norbanakoaren pribatutasun eta publikotasuna berreraiki eta definitzen duelarik (UNESCO, 2015).

Informes Horizon-en (2015) azpimarratu zen legez, sozializatzeko eta komunikatzeko plataforma digitalek “sozialtasuna” kontzeptuaren esanahia eraldatu nahi dute, honen erabileraren ardurapean baliozko babespena zein babespen juridiko eta legala eskatzen dutelarik, honen bitartez, gehiegizko erabilera eta erabilera desagokia galaraziz.

García Pastorrek (2017) egindako ikerketan baieztatu zuen bezala, ikasleei sozializatzeko eta komunikatzeko espazio berriak lantzen irakatsi behar zaie, hau posible izateko irakasleen ezagutzak eguneratuak eta garatuak izan behar direla

ziurtatuz. Zenbait kasutan, Lehen Hezkuntza, Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzan zein unibertsitatean gai digital hauen lanketa erabat ezezaguna dela baieztatu ostean, datozen belaunaldiak eguneroko egoerara hezteko lanketa zalantzan jarriz. Hau horrela, gaur egungo gizarte zibernetikoan diren arazoei aurre egiteko, ezinbestekoa da hezitzaileen uneoroko prestakuntzan sakontzea, aro berri honetan diren natibo digitalen, hau da, sare sozialetan parte hartze aktiboa duten ume zein gaztek gaur egun diren eta sortzera doazen teknologia digitalak hedatzera ematen dituen balore eta etikari aurre egin ahal izateko (OCDE, 2017).

Joan José de Haro-ren (2008) hitzetan oinarrituz, ezin uka daiteke hezkuntza sarea osatzen duten osagai indibidualek; ikasleek eta irakasleek, tutoretzen, talde lanen zein elkarrekintza bateratuen bitartez sare bat osatzen dutela, hezkuntza-gizartea eraikiz. Gizarte hau eraikitzeke errazagoa izan dadin, sarearen euskarri nagusiak dira sare sozialak. Baliabide hauek sarean diren osagai ezberdinak elkar lotzeaz gain, eremu bi ere lotzen dituelako, hezkuntza formala eta informala. Honen bitartez ikasleen garapena aberasten delarik.

1.2. Nortasun digitala

Sare sozialetan norbanakoek zein gainontzeko instituzioek duten esku-hartze zein erabilera handituz doa, ondorio legez, geroz eta aztarna handiagoa utziz. Sare sozialak, Web 2.0 oinarri izanik komunikazioa ahalbidetzen duten erreminta telematikoa dira. Erabiltzaile pertsonal zein profesionalez antolatuta izatean, kategoria ezberdinetan banatutako iragazkiak egin ondoren, nola taldekatzeak hala etiketatze pertsonalak, hauen arteko konexio sekuentziala burutzea dute helburu (Castañeda, 2010).

Internetek eskaintzen dituen baliabide digitaletan zein sare sozialetan erakundeek eta norbanakoak burutzen duen gehiegizko erabilerak utzitako kutsuak eta aztarna hauek gainontzeko erabiltzaileek interpretatzeko eta barneratzeko etengabeko jokaerari deritzo nortasun digitala (Haro Ollé, 2011).

Halaz ere, gaur egun bizi dugun aro digital honetan ezinezkoa da gainontzekoengan sortua dugun gure nortasun digitala erauztea. Izan ere, publikazioa eta informazioaren elkar banaketa erraza ahalbidetzen duten software sozialen bidez, norbanakoaren baimenik gabe hainbat baliabide ezberdin erabiltzen baitira; besteak beste, argazki zein bideoak, inguruko pertsonen norbere informazioa konpartitzen baitute modu

manufakturatu eta zeharka eraikian (Adell, 2004, Castañeda, 2007).

Honi zuzendua, Gutiérrez-Porlan, Román-García eta Sánchez-Verak (2018) baieztatzen dute, natibo digitalek IKT-en erabilera landuz ez dutela hobeto garatzen haien ikaskuntza prozesua, aro digitalean jaiok izanagatik baino ez. Ezinbesteko garrantzia emanez informazioa pertsonalaren kudeaketa eta komunikazio garapena garatzeko gaitasunak lantzeari, aro digitalaren parte diren legez, ingurune digitalera egokitzeko kompetente eginez.

Mugimendu eta arrisku sozial hau, azken urteetan Webak izandako eraldaketek sortua eta garatua da. Izan ere, Web 1.0aren erabilera “informazioaren transmititze” hutsean oinarritzen baitzen (Naeve, 2005). Honen aitzindari izan zen Tim Berners-Lee (1991) lehen web orrialdearen sorkuntzaz geroztik garatu baitira gainontzekoak.

Web 2.0aren sorreraz geroztik, O’Reilly Media enpresak 2004. urtean, Interneten esleitua den informazioaren kudeaketa eta gestioa, honetara sarbidea duen edozeinen boterepean dago. Hau horrela, Prendes eta Castañedak (2006) zehaztu zuten moduan, informazioa transmititzea oinarri duen eredutik, informazioa konpartitzea helburu duen eredura eraldatzen da.

1.3. Pribatutasuna sare sozialetan

“Se está desafiando la definición tradicional de privacidad.” Andrea Matwyshyn, Wharton-eko Ikerketa Juridikoko irakasleak, gaur egungo egoera aztertuz behin baino gehiagotan emandako baieztapena.

Sare sozialen erabilerak eremu formal zein informaletan izan ditzakeen ondorioa honen kontrol ezak dituen hutsuneetatik erabiltzaileen datuen babesa galtzea izango litzateke. Carnegie Mellon Unibertsitateko Politika eta Gestio sailak burututako ikerketan aztertu zen legez, sare sozialen erabiltzaile direnek, beraien zein gainontzeko erabiltzaileen pribatutasuna oso malgua izan liteke honen testuingurua kontuan hartuz (Gross eta Acquisti, 2005).

1.3.1. Legeria

Gure estatu mailan, Espainian, arazo hauei aurre egiteko legeriari deritzenez, abenduaren 21eko 1720/2007 Errege Dekretuko, abenduaren 13ko 15/1999 Lege

Organikoak, izaera pertsonaleko datuak babesten ditu. Bertan adierazten den legez, erabilitako aplikazio-esparruak sektore publiko zein pribatuek datu horrek erabiliz gerora egin dezaketan moldaketa zein erabilerengan aplikatuko dira.

Legedi hau *Espainiako Konstituzioko 18. artikulua*ren babespean bermatzen da. Honek ohorerako eskubidea, bakoitzaren eta familiaren barrukotasunerako pribatutasunaren zaintza zein norberaren irudirako babesa bermatzen duelarik. Komunikazioari deritzenez ordea, epailearen onespen eta ebazpena dagoenean izan ezik, adinez gorakoen zein adingabekoen sare sozialen erabileran bakartasuna eta sekretua bermatzea du helburu. Honen bitartez, baliabide digitalen erabilera mugatuz estatuko hiritarren eskubideak defendatzeko.

1.4. Adingabekoen babespen legala

Gaur egungo adingabeen interesek eta ekintzek izandako babespen legalaren zehaztugabetasunak kontuan hartuta, Adingabearen Babespen Juridikoari buruzko Lege Organikoan (2015) zenbait aldaketa gauzatu dira. Estatu legegileak, adingabeen babesa, erakunde juridiko publiko zein pribatuetan arautua izan dadin.

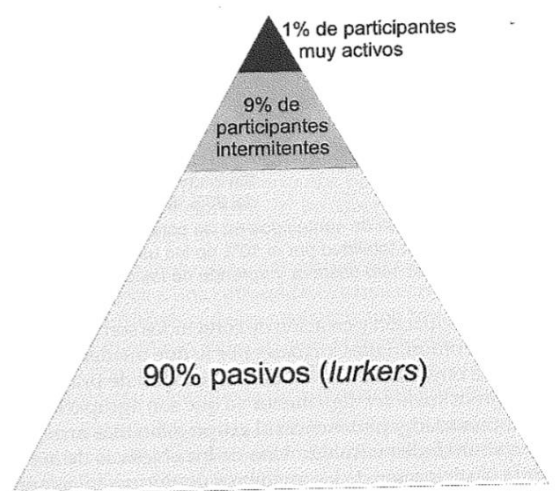
Hau horrela, beste zenbait artikuluren aldaketen artean, Eusko Jaurlaritzak argitaratutako urtarrilaren 15eko 1/1996 Lege Organikoan Adingabekoen Babespen Juridikoari buruz Kode Zibila eta Prozedura Zibilaren Legeak alderdikari aldatzen dituen, gaur egungo gizarteak jasandako haurren testuinguru eta interesetan sakontzen da. Adingabearen eremua eta interes gorena (2015) artikulua bitartez, lege hau zein honi modu zuzenean loturik doan edozein arau aplikatzean, eta edozein erakunde publiko zein pribatu edota organo legegilek adingabekoekin hartutako neurriak aplikatzean, hau aplikatutako eremua kontuan izanik, beraien interes gorenari emango zaio lehentasuna, nahiz eta interes legitimoak izan.

1.5. Sare sozialak hezkuntzan

Ikaskuntzak ez duela espazio mugarik dio “Konektibismoaren” aitzindari den George Siemensek (2004). Ezinezkoa zaigu ikasgeletan eta ikasgeletatik at ematen den hezkuntzaren bereizketa egitea, hezkuntzaren arrakasta sostengatzen duten ezaugarri zein edukiak zeintzuk diren zehaztea.

*Canadian Council of Learning*ek eremu formal, informal eta ez-formalen aniztasuna “ikasketa dimentsio mugagabea” terminoarekin definitzen du. Lanketa metodoaren anakroniak ebaluazio irizpideei egindako ihesaldian dimentsioen terminologia honen erabilerarekin batera, hauen egituraketa finkatu beharra dagoela esanez. Handley, Wilson, Peterson, Brown, Ptaszynski esanetan, ezinbestekoa da ikasleen ikaskuntza prozesua lankidetzara iraunkor eta kudeaketa baliabide intelektualez zuzkitzea, bizi ikaskuntzarako erabilgarritasun zuzena ahalbideturik (Castañeda, 2010ek aipatua).

Jakob Nielsenek (2006) argitaratutako artikuluan baieztatu zuen lez, *online* bidezko komunitateetan desoreka nabaria izaten da, 90-9-1 araua jarraikiz. Komunitateen egituraketan, erabiltzaileen rolen portzentaje horiek azaleratzen duten moduan, %90-a *lurkers* terminoarekin izendatzen da; behatu baina parte-hartzen ez dutenak. Komunitatearen aldiriko mugetan aurkitzen diren erabiltzaileak dira.



1. Irudia. Komunitate birtualetan erabiltzaileek duten parte hartzea

%9ak ordea, aldizkako agerpen eta parte-hartzeak burutzen ditu, aparteko eginbeharrei denbora gehiago eskainiz. Hauek noizbehinkako kideak dira.

Ehunekoa osatzen laguntzen duen azken %1a ordea, komunitatean diren kide aktibo eta lidergoez osatzen da. Lanketa bultzatzaile eta kolaboratzaile lanetan jardunez.

Sare sozialetan parte hartzen duten norbanakoen ezaugarri eta jarrera hauek kontuan izanda, ezinbestekoa da egokitutako erremintak diseinatzea ikaskuntza eremu formala egunerokotasuneko eremu informalekin zeharka lortzeko. Garcíak (2009) dion legez. Bere aburuz, ezaugarrien bitartez sortutako garapen mailaketak apurtzeko, baliabide ireki eta ez hierarkizatuak behar dira. Erabiltzaileak gai eta lanketa komun baten bitartez, software plataformen bitartez, lanketa erraza bultzatu eta modu intuitiboan jardutea ahalbidetuz. “3C-en eremua” izenez ezagutzen dena; *content, construction and collaboration*.

Hau egokitasunez burutu ahal izateko, Cacheiro Gonzálezek (2018) baieztatu zuen legez, irakasleek izan beharreko rolean aldaketa nabari bat izan behar da. Rol aldaketak bereganatzen duen ardura, ikasleen baliabideen zuzkitzaile eta sortzaile izatea da

moderatzaile, bideratzaile eta tutoretza birtualaren bitartez. Horrez gain IKTetan izan beharreko gaitasunak erabiliz, talde lanean oinarritutako ikaskuntza motibagarri eta ikertzailea burutu behar du, ikasleen beharrianak kontuan izanik jarduera eta ebaluazio irizpide malgu eta egokituak aplikatuz.

1.6. Ikasleen kompetentzia maila

MECen (1993) baieztapenetan oinarrituz, zehar-gaitasunak lantzen diren eduki zein materiek hiritar balore zein balore moralak modu berezi batean lantzen laguntzen du. Kompetentzia hauen bitartez, gizartearen parte aktibo diren ikasleak garatuz, modu autonomo eta arrazionalen baloreetan oinarritutako giza errealitatea kritikotasunez epaitu eta hobetzeko helburuarekin esku hartuz.

Lanketa hauek egungo eduki eta helburu curricularrera bideratuz, oinarrizko zenbait zehar kompetentzien erabateko lana garatzen da, oinarrizko diziplina barneko kompetentziak kontuan hartuz.

Heziberri (2020) curriculum dekretu orientatzaileak ezarri duen legez, ikasleen oinarrizko diziplina barneko kompetentziak garatzean, nortasun digitalaren lanketa helburu izanik sare sozialen erabilera dela medio, baliabide teknologikoak zentzuz erabili eta garatzea izango litzake honen helburua. Ikasleen intereseko eremu formal zein informalean duen erabilgarritasunaz jabetuz, hauetan ematen diren egoera ezberdinak ulertu eta bertako arazoak ebazteko gaituak izanez. Horretarako, baliabide berrien bitartez, hobekuntza prozesuan erabakiak modu arduratsuan hartuz.

Baliabide digitalen programazioaz sortutako komunitateetan, pertsonen arteko zein taldeetan garatutako egoera zein jarduerak lantzean, hantazioan garatutako irizpideak norbere praktika indibidualean garatuz eta gainontzekoetan errespetatuz. Horrela, "Elkarbizitzarako kompetentziari" toki emanez. Gizartean zein hezkuntzan diren eskubide eta betebeharren lanketa eta ekarpenekin norberaren eta denon onura bilatuz.

Sare sozialek gudan eta gure ingurukoengan duten eragina lantzean, ikaslea kompetentea izan behar da bizitzako esparru anitzetan honen erabilerak sor ditzaken egoera zein arazoez sentimendu, pentsamendu eta ekintzez hausnartzeko. Lanketa honen bitartez egindako gogoetak, norbere eta gainontzekoen gabeziak sendotu eta egokitzeko jarrerekin. Norbere auto-errealizazioaren bitartez, dimentsio guztietara egikaritzuz.

1.7. Arazoetan Oinarritutako Ikaskuntza

“El ordenador nació para resolver problemas que antes no existían” Bill Gates.

Arazoetan Oinarritutako Ikaskuntzak, sare sozialen erabilera izan ala ez, zenbait ezaugarri izan behar ditu modu egokian landu ahal izateko. Barbara Duch, Susan Gron, Deborah Allenen (2001) “The power of problem-based learning” argitalpenean ezaugarri horrek zehaztu zituzten.

1. Planteatutako arazoa ikasleen interesekoa eta motibagarria izan behar da. Hau horrela, ikasleek helburuak eta edukiak sakontasunez garatu ahal izateko. Ikasleen errealitate hurbilarekin lotura zuzena izatea gomendatzen da, arazoaren ebazpena beraien egoerara hurbilduz.

2. Planteatutako arazoa eta honen egoera ona izanez gero, ikasleek gertakariaren inguruan informazioa bilatu eta modu logiko eta arrazionalan erabakiak hartu eta iritzia emango dute. Hau modu egokian bideratzeko, hartutako erabaki zein arazoiketen justifikazioa sakondu beharko dute, ikasitako printzipioak kontuan izanik. Problemek eraman beharko dute ikaslea suposizioen behar izan eta zergatietara, informazioaren garrantzira eta ebazpenerako jarraitu beharreko jarraibideetara.

3. Ezinbestekoa da talde kooperazioa, arazoa eraginkortasunez ebatzi ahal izateko. Lanaren luzapen eta zailtasun maila kontrolpean izan behar da, ikasleek honen banaketa egin eta beraien eginbeharren zatiaz soilik arduratu ez daitezten.

4. Arazoaren lanketa ikasle guztientzako interesgarria izan dadin zenbait ezaugarri izan behar ditu honen iltzeak. Besteak beste, galdera irekiak planteatzea, erantzun egoki bakar batera bideratu gabe. Aurre ezagutza zein lanketei zuzendua izatea. Azkenik, gai eztabaidagarriak lantzea, iritzi anitzak sortzeko.

Ezaugarri hauen bitartez, ikasleak bakarka lanean jardun beharrean talde lanean dihardute ikasle guztiak proiektuaren parte aktibo eginez.

5. Proiektuaren bitartez landutako aztergaiak, maila horretan lortu nahi diren helburu curricular eta edukiekin lotu behar dira. Aurre ezagutza zein edukiekin eta ondorengo edukiekin lotuz, beste kurtsoekin zein ikasgaiekin egin behar den legez.

Xavier Rosellek, Haro Ollé (2011), liburuan ezaugarri hau 10 etapa ezberdinetan banatzen du, ikasleen hausnarketa pertsonal zein talde hausnarketari garrantzi nabaria emanez. Auto-ebaluaketa, talde-ebaluaketa eta irakasleri egindako ebaluaketaren bitartez, proiektu amaieran hobetze pertsonalak burutuz.

2. Diagnostikoa

2.1. Helburua

Lehen Hezkuntzako 3. zikloko ikasleek sare sozialetan duten esku hartzea eta honen ondorioen ezagutza maila neurtzea.

2.2. Metodologia eta lagina

Baliabide digitalen presentzia ukaezina den gizarte honetan, eremu formal zein informaletan sare sozialen erabilerak duen presentzia eta honen erabilerak izan ditzaken ondorioak aztertu eta hauetaz hausnartzeko aurre galdetegi bat sortu da, Cueva eta Omatosek (2011) garatutako galtegian oinarrituz. Galdetegi hau Lehen Hezkuntzako 3. zikloan diren 163 ikasleek bete dute, Google plataformak eskaintzen dituen erremintak erabiliz.

2.3. Emaitzak

Galdetegi bakar bat legez burututako galdera sorta hau, bi gai orokorrek egituratu dute (ikus *1. eranskina*).

Batetik, adingabekoen internetera sarbidea ahalbidetuz egiten duten informazio orokorren bilaketan diren baliabide digitalen antolaketa, hauen erabileraren, eskaintako denbora zein honen zergatia galdetuz. Aurre esperotako baremoen emaitzetatik kanpo izan diren erantzunak azpimarratzea ezinbestekoa izan da, hau horrela, plataforma osatuko duten jarduerak beharizanen arabera mailakatzeko, hain zuzen ere, tresna digitalen sailkapen eta hauetariko bakoitzaren erabilerak, ikasleen egunerokotasunean duten presentzia azpimarratuz. “*Zure egunerokotasunean, zenbat denbora igarotzen duzu hurrengo gailuekin?*” galderari dagokionez, jabetza pertsonaleko baliabide indibidual eta mugikorrek osatutako taldeek dute presentzia nabariena adingabekoen baliabide digitalen erabileran. “Sekula” erabiltzen ez diren gailuen artean etxeko ordenagailu finkoa 50 ikaslek eta Smart TVa 48 ikaslek nabarmenduz, ostera, “Asko” aukeraren hautaketan Ipada 67 ikaslek eta mugikorra 40 ikaslek jarri. Jabetza pertsonaleko baliabideen artean den ezberdintasuna, mugikorren erabileran 23 ikaslek “Sekula” erabiltzen ez duten kasuak direla, Ipadaren atalean ez bezala, guztiek erabiltzen baitute. “*Zein tokitan erabiltzen dituzu aurreko gailu hauek?*” itaunari erantzunez, hezkuntzara bideratua ala erabilera pertsonalerako zehaztu gabea den

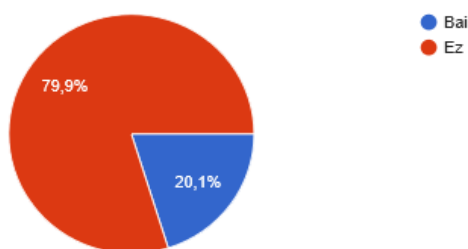
galdera honetan, baliabide mugikor hauen erabilera kontrolpean diren toki mugatuetan erabiltzen dute gehien bat, etxean eta ikastetxean. Hain zuzen ere, erantzunen aukeraketa anitzeko galdera honetan, etxean 147 ikaslek, %90,2a litzatekeenak, aukeratu baitute. Ipadaren erabilera inposatua den ikastxean burututako galdetegia dela kontuan izanik, aukeraketa anitzeko galdera honetan %50,9ak, hau da, 83 pertsonak, honen derrigorrezko erabilera justifikatu dutelarik. Azkenik, 33 ikasle izan dira gailu hauek kalean erabiltzen dituztela baieztatu dutenak. *“Noiz erabiltzen dituzu aurreko gailu hauek maiztasun handiagoarekin, aste barruan ala asteburuan?”* galderari erantzunez, Ipadak baliabide digital legez ikasleen egunerokotasunean hezkuntza material nagusia izan arren, nola honen presentzia klase egunetatik kanpo handitzen den islatzen da. Bi erantzunen aukeraketa librean, aste barruan 73 ikasleen erabilerari, asteburuetakoko 135 ikasle gainjartzen direlarik. *“Zein gailurekin konektatzen zara gehien Interneten?”* galdekizunari deritzenez, baliabideen erabileraren inguruan zehaztasunik egin gabe eta Ipadaren derrigorrezko erabilera kontuan izanda, Lehen Hezkuntzako ikasleetan mugikorren erabilerak duen inpaktua oso azpimarragarria da %55,2arekin nabarmenduz. Ostera, hezkuntzako baliabide ez diren mugikorren bidezko Internetera konexioa %38,7ak baieztatzen du. Gainontzeko %6,1ak etxeko ordenagailua erabiltzen duelarik.

Bestetik, parte hartze aktiboa duten sare sozialen bitartez sortzen eta elkar banatzen duten informazio zehatzen erauzpena, honi eskainitako denbora, sarearen erabilera, laguntasunaren birplanteamendu eta interpretazio berriak, ezezagunekiko erlazio zuzenak, zein pribatutasunaren konfigurazioa zein jazarpen egoerak planteatuz, ikaskuntza tresna legez erabiltzen diren baliabideak ikasleengan sortzen dituzten arazo azaleratu dira. Jazarpen hauen aurrean, bai guraso bai irakasleen ezjakintasuna azpimarratu eta helaraziz . *“Sare sozialetan zaudenean, zure gurasoek ____ .”* itemari dagokionez, Lehen Hezkuntzako hirugarren zikloan diren ikasleen artean sare sozialen erabiltzaile aktibo diren eta ez dutenen balantzan desoreka handia azter daiteke. Izan ere, %29,4 baino ez baita sare sozialik ez duena, gainontzeko %70,6ak ordea, sare sozialetan parte hartze aktiboa burutzen baitu. Sare sozialak dituztenen artean emandako informazioa sakon aztertuz gero, %28,2ari, erabiltzaileetatik %39,9ari, gurasoek ez diete sare sozialetan egiten dutenaren inguruan ezer galdetzen. *“Zenbat lagun dituzu sare sozialetan?”* galderari erantzunez, laguntasun kontzeptuaren ber definizioa azalean, aurre kontzeptuen barnerapena, sare sozialek ulertzea eramaten duten

kontzeptu berriekin kontrajarria. Zehaztasunik gabeko galderaren bitartez interpretazio askeari toki emanez. Aukeran emandako emaitza guztiak modu orekatuan aukeratuz. “Lagun horrek ___ dira” esaldia betetzeko baieztapenari deritzenez, aurreko galdera irekia sakontasunez aztertu ahal izateko ikasleek laguntasuna legez ulertzen duten kontzeptua azaleratu da. Ogibidez ezagutzen dituzte famatu zein irakasle, zein guztiz ezezagunak diren pertsona oro laguntzat onartzen dituztelarik, bi aukera hauen hautakari %32,3a direlarik. “Ezezagunekin berbarik egin al duzu sare sozialen bitartez?”. Ogibidez beraien errealitate hurbilean direnak zein pertsona ezezagun oro lagun izatetik gain, hauekin elkarrekintza edota elkarriketa bidezko erlazioa mantentzen duten ehunekoa oso azpimarragarria da, izan ere, %20,1ekoa baita.

ZUNAHIZ galdetegia

134 respuestas



1. Grafikoa. Ezezagunekin berbarik egin al duz usare sozialen bitartez?

3. Proposamen berritzailea: Zunahiz plataforma

3.1. Justifikazioa

Baliabide digitalek gaur egungo gizartean duten presentziaren jakintasuna, honenganako erabilera eta ondorioez desorekatzen duten ezjakintasunaren isla da. Ereku informalean besterik baliatzen ez diren sare sozialen erabilera eta ondorioen laketa gabezia da hezkuntzan, eremu formalean, hauek lantzerakoan pairatzen den kontrol faltaren bultzatzailea. Hau horrela, diagnostiko baten bitartez gertakari honek testuinguru hurbilean duen egoera gaitzesgarria aztertutik, ezjakintasunez saihesten dugun fenomenoaren esku hartze praktiko bat garatuko da.

Gaiaren lanketa esanguratsua izan dadin, ezinbestekoa da proiektu hau sare sozialen presentzia usmatu bai baina gehienbat parte hartze aktiborik ez duten horiengana bideratzea. Aurre ezagutza garaturik gabeko ideia kutsatu gabeak dituzten ikasleekin

landuz, hala nola, Lehen Hezkuntzako 3. zikloari hasiera emandako ikasleekin hain zuzen ere. Landu nahi diren edukiak modu esanguratsuan barneratzeko gaiarekiko hurbilpena ezinbestekoa da, teoriak gain sare sozialak modu praktikoan landuz. Hau horrela, ikastetxeko proiektu curricularrean diren eduki, helburu eta kompetentziak kontuan izanik, ikaskuntza praktika komunitatea eraikiz. Eremu formalean landutako praktika hau klase orduetan garatu dadin, ohiko sare sozialen programazio egituraketari zenbait egokitzapenak egiten beharko litzaizkioke, betiere ikastetxearen ezaugarriak eta proiektu curricularra aintzat hartuta, hau horrela, ikasketa praktika komunitate bat sortuz.

Komunitate honen egituraketa garatzeko, de Haro Ollék (2011) ezagutzera eraman duen legez, plataforma berritzailearen antolaketa hiru zutabe nagusitan banatu beharra dago hau eremu formalera barneratzean. Batetik, “menperatzea”. Taldea lotzea xede duen adimenak definitzen du domeinua. Taldeko norbanakoaren ezagutzak transmititzean, marko komun bat sortu, taldean direnen parte hartze sustatu, ikasketa prozesua gidatu eta ekintzei zentzua ematen die. Bestetik, “komunitatea” sortzea. Honen bitartez, ikaskuntza garatzeko sare soziala eraikitzearen nozioa bultzatzen baitu. Komunitatean elkarrekintza sakona izateak, ideiak konpartitzeko nahia sustatzen duelako. Azkenik, lanketa “praktikoa” burutzea. Komunitatearen lanketa eta praktikaren bitartez, ikasleen ezagutzak modu autonomoan garatuz mantentzeko jarrera aktibora eta garapenera bideratzen dira helburuak.

3.2. Plataformaren lanketarekin lortu nahi diren helburuak

Heziberri 2020 Hezkuntza, Hizkuntza Politika eta Kultur Sailak euskal hezkuntza sistemak orain arte lortutako emaitzak kontuan hartuta garatutako hobetze prozesua, gaur egungo hezkuntzari Europako Kontseiluak hezkuntza eta prestakuntzari buruz finkatutako ildo estrategikoen plana oinarri izanik, hezkuntza eredu marko pedagogikoaren egokitzapenean, Euskal Autonomia Erkidegora bideraturiko Balio Sozial eta Zibikoak eta Gizarte Zientzietan gainjartzen dituzten helburuak hartu dira kontuan nortasun digitala lantzeko garatutako plataforman honetan.

Plataformaren garapenean diren edukien lanketak eta hau bideratzeko metodologia egokituak kontuan izanda, etapako helburu legez, ikasleak norbere pribatutasun-espazioan nortasuna, ezaugarriak eta esperientziak ezagutzea eta errespetatzea izango

da. Nork bere bizitza eta talde-bizitzan ere baikortasunez autoestima garatu dezan.

Balio-sistema indibidual zein kolektiboen eraketa positiboa eraginkortasunez lantzeko, ezinbestekoa da, arrazionaltasuna, autorregulazio emozionala eta enpatia erabiltzea, egoera zein arazoei irtenbide zein iritzi morala autonomia et objektibotasunez emateko gaituz. Autonomiaren lanketak, arduraren sama dakar berarekin bat. Jokabide bi hauetan sakonduz, egunerokotasunean, talde-harremanetan, ikasgelan, ikastetxean eta ingurune hurbilean, gizartean modu aktiboan erlazionatzeko komunikazio eta gizarte trebetasunak erabiliaz. Honen bitartez, norbere ekarpenak eginez betiere besteenak aintzat harturik, horrela, konpartitu eta elkarlanean aritzeko.

Gizartearen parte diren heinean, honen bizikidetzara-arauek proposatu, egin eta errespetatzea, guztiontzat gizarte ingurune atsegina iraunkor bat sortzeko, honetan aurkitzen diren arazoak, haien oinarri diren balioak identifikatuz, berdintasuneko jarrera sustatuz, diskriminazioa dakarten estereotipoak, aurreiritziak eta rolak arbuatuz, betiere elkarriketa eta bitartekotza egokia erabiliz ebatziz. Identitate, kultura eta herri ezberdinetako ikasleen artean den aniztasunean elkartasunez eta modu konstruktiboan arituz.

Konstruktibismoan oinarritutako lanketan, funtzionaltasun demokratikoaren oinarriko printzipioak aplikatu, honen bitartez talde lanetan ardurak garatuz. Gizarteak bai gizakiak, ikasleak honen parte aktibo direlarik, ingurune fisiko zein gizarte-inguruan dituen jarrerak iraunkortasunaren ikuspuntutik modu kritikoa aztertu, elkarriketa eta desadostasunak diren mahai-inguruetan, jarrera konstruktibo eta toleranteaz gatazkak ebazten jakitea. Hauen bitartez lantzen diren edukietatik gizaki autonomo eta sozial moduan nork bere nortasuna eratzea, uneoroko norberaren ahalegina eta hobetzeko nahia sustatuz.

3.3. Garatzen diren gaitasunak

Heziberri 2020 (2015) Eusko Jaurlaritzak onartutako Oinarriko Hezkuntzaren Curriculum zehaztua bermatua den legez, ikasleek etapa bakoitza amaitzerakoan izan beharreko konpetentzien barneraketan, ikasgaia oinarri izanik, honi lotuak diren oinarriko zehar-konpetentzia eta diziplina barneko konpetentziak esleitzen ditu ikasleen irteera profila erdietsiz.

- Oinarrizko zehar-kompetentzia

Hitzezko eta hitzik gabeko komunikaziorako eta komunikazio digitalerako kompetentzia: Sare sozialaren bitartez, informazio eta komunikazio baliabide teknologikoak jarrera kritiko, eraginkor, sortzaile eta modu seguruan erabiltzean oinarritzen da. Hitzik eta hitzik gabeko komunikazio digitala komunikazio egokiak eta eraginkorrak egoera pertsonal, sozial eta akademikoan era osagarrian erabiltzea da, ikasteko, aisiarako, inklusiorako eta gizartean parte hartzeko.

Elkarbizitzarako kompetentzia: Taldeko, komunitateko eta hauek osatzen dituzten pertsonen arteko elkarrekotasun irizpidean aintzat hartuz, norberaren sentimenduak, nahiak eta pentsamenduak adieraztea, une berean besteenak ere kontutan hartuz. Aniztasunak dakarren aberastasunaz jabetu eta honen onurak aprobetxatuz helburu komuna erdiesteko bakoitzak dituen betebeharrak onartu. Elkarrekintzan aritzean, taldearekiko zein gainontzekoenganako izan beharreko giza-eskubideen printzipio etiko eta arauak ezagutu eta bete.

Norbera izaten ikasteko kompetentzia: Kolektibotasunean norberak garatutako hitzezko eta hitzik gabeko komunikazio digitalaren, ikasteko prozesu eta estilo kognitiboen, portaera sozial eta moralaren, zein motibazio eta borondatearen autorregulazioa burutuz, bizitzako egoera ezberdinetan norbanakoak dituen sentimendu, pentsamendu eta ekintzez hausnartzea. Ostean, erabakiak eta betebeharrak egokitasunez burutzeko. Bestalde, nortasun digitalaren lanketarekin batera, gorputzaren funtzioak eta norbere osasun, ongizate, sexu-nortasunaren babespen, eta batez ere gorputz-irudia autorregulatzen jakitea. Honen lanketa kaxkarrak ekar ditzaken ondorioak aztertu eta hausnartuz, ikasleengan emozioengan duen eragina eta autorregulazioaren lanketa burutzen delarik. Errealizazio horien dimentsio guztietan balorazioa egin eta etengabeko hobekuntza baten bitartez norbera autorregulatzea ahalbidetu, egokituz moldatzeko eta sendotzeko.

Norberari bizitzako esparru eta egoera guztietan sortzen zaizkion sentimenduez, pentsamenduez eta ekintzez gogoeta egitea da, haiei buruz egiten den balorazioaren arabera sendotu eta egokitzea horiek guztiak, eta, era horretan, etengabeko hobekuntzaren bidez, norbera autorrealizaziora bideratzea, errealizazio horren dimentsio guztietan.

- Oinarrizko diziiplina barneko kompetentzia

Teknologiarako kompetentzia: Intereseko eduki zein egoerak egokitasunez interpretatzeko eta azaleratzeko baliabide teknologikoak zentzuz erabiltzea eta garatzea. Hauek ekar ditzaketen arazoak, jakintza teknologiko eta metodikoen bitartez eraginkortasunez ebaztea. Egindako interpretazio eta ebazpenetatik emaitza berriak garatu eta norbanakoak baliabide digitaletan izan beharreko jarrera arduratsuen bitartez hobekuntza-prozesua garatzea.

3.4. Zunahiz plataformaren deskribapena eta erabilera

Zunahiz plataforma hezkuntzara bideratua dagoen software plataforma da, <https://mikelmalax2.wixsite.com/zunahiz> estekaren bitartez erabiltzaile orori sarbidea ahalbidetzen diolarik (ikusi 2. *eranskina*). Ikaskuntza esanguratsua bermatzen duen komunitate birtual honen bitartez, gaitasun, helburu eta eduki curricularren lanketa burutzen da. Honen programazioak ahalbidetzen dituen baliabide digitaletan, sormenezko eremu bat hornitzen die ikasleei, erreminta eta material didaktiko ezberdinak eskainiz, besteak beste, irudiak, entzumenezko audioak zein bideoak. Interes berbera elkar banatzen duten ikasleek sortutako komunitatea hau, irakasten eta ikasten oinarritzen den eremu formalean mugatzen da. Ekintza didaktiko bakoitza gauzatzeko beharrezkoa den informazioa, baliabide digitaletan eskuratu eta elkarbanatzeko aukera eskaintzen du.

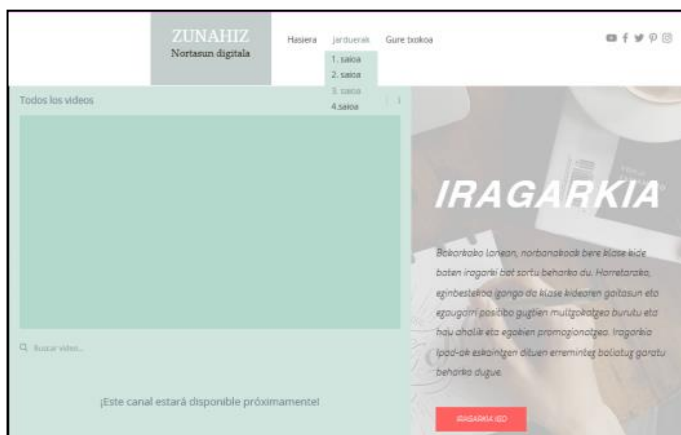
Talde zein bakarkako informazio eta iruzkinak argitaratzeko, plataformaren programazioa Internetek eskaintako bi erreminta erabili dira; alde batetik Wix.com plataforma eta bestetik BAND plataforma.

Wix.com plataforma, web HTML5¹ eta tresna mugikorren bitartez honek eskaintzen dituen baliabidea *on-line* modu irekian kudeatzen den softwarea da. Plataforma pertsonalizatua eraikitzeke aukera eskaintzen du, irakasle eta ikasleen arteko informazio truke zuzena ahalbidetuz.

Honen erabiltzaileak, sare sozialean egiten den jardura eta iruzkin oro gainontzeko Interneten erabiltzaile direnen esku geratzen da, izan ikasgela komunitateko parte-

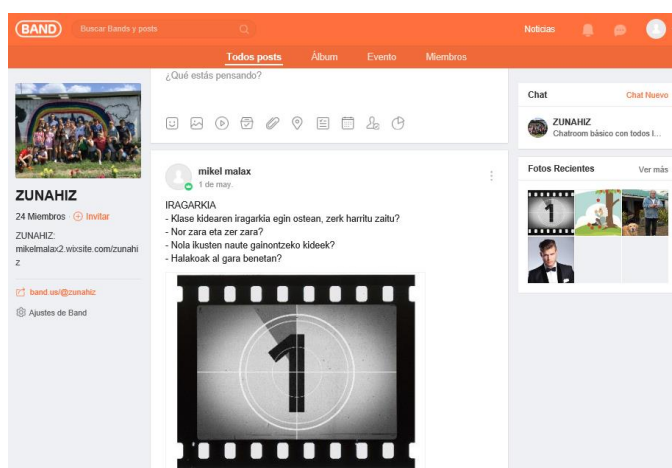
¹ Hyper Text Markup Language 5. bertsioa, Word Wide Weben (Web) garatutako Internet bidez eskuragarria den eta elkartasunez diharduten hipertextuko dokumentuen sistema bateratua da.

hartzaile ala ez izan. Ikaskuntza komunitatean ikasleek duten esku hartzearen pribatutasun eta bakartasuna mantentzeko, foro pribatu bateko sarbidea dute plataformaren barruan. Honen bitartez, Wix.com plataforman modu irekian irakasleak egindako unitate didaktikoak burutu eta modu pribatuan argitaratzeko aukera emanez.



2. Irudia. ZUNAHIZ, 3. Jarduera. <https://mikelmalax2.wixsite.com/zunahiz>

Ikasleen babesa ziurtatzeko erabilitako plataformaren azpi erreminta BAND plataforma da. Izan ere, plataforma hau software pribatua baita, non erabiltzaileek emaila eta pasahitza sartzearekin soilik talde mugatu eta pribatuak sortu ditzaketen. Honen bitartez, argitalpenen oholtza pribatua, egutegia, argazkien albuma, zein talde txat edo txat pribatua erabili daiteke. Elkar banatzen den albumak ekitaldi zehatzetara bideratzeko ahalmena eskaintzen du, argitalpen konkretuen inguruan iruzkinak egin zein baloratuz.



3. Irudia. ZUNAHIZ, 3. jarduera. <https://band.us/@zunahiz>

Bakarkako zein taldeka burututako jarduera orok ikasleen arteko jarrera aktiboa bultzatzen du, honen bitartez hauen ezagutzak eta konpetentziak erdiesten direlarik. Ikasketa prozesua gaindika garatu dezaten, irakasleak uneoroko jardueren hedapena eta moldaketak egiteko aukera eskaintzen du. Plataforman izango duen esku hartze zein rola, ikasleen ikasketa-prozesuko gidaritzan oinarrituko da, planteatutako metodologia modu egokian garatuz. Aurre ezarritako eduki curricularren implementazioan, beharizan indibidualak aztertu eta egokitzapenak eginez, ikasle guztiek etapako helburuak erdiesten dituztela ziurtaturik. Hau horrela, ikasleen eta irakasleen arteko harremana erraztuz, modu sinkronikoan zein asinkronikoan, jardueren edukien zein plataformaren

erabileraren ezbaiak galdetuz eta ebatziz. Azken egokiera honi erreparatuz gero, denbora eta espazioaren dikotomia hausten du. Beraz, abantaila honi dagokionez, ez da zertan elkarrekin harremanik fisikorik izan behar ezagutza berrien zalantzak planteatu edota ebazteko.

Jarduerak gauzatu eta ebaluatzerakoan, komunitatearen protagonista diren ikasleek burutu beharko dute ibilbidean zehar egindakoaren talde-ebaluazio zein autoebaluazioak. Horretarako, irakasleak aurre ezarritako irizpideak aintzat hartuz, jarduerak burutzen hasi aurretik hausnartu, burutu eta ebaluatu egin beharko dira, izan talde galdetegi mugatu baten bitartez ala hausnarketa pertsonala bideratzen duten galdera irekien bitartez.

3.5. Proiektu pilotua

3.5.1. Helburua

Plataformaren erabileraren gaineko Lehen Hezkuntzako ikasleen asebetetze maila aztertzea.

3.5.2. Metodologia eta lagina

Plataformaren garatze prozesua, aniztasun soziala nabaria den ikastetxe bateko hirugarren zikloan burutu da. Hain zuzen ere 5. mailan. Honen erabiltzaile eta protagonista izan diren ikasleak 27 izan dira guztira, 10 mutil eta 17 neska. Hauen artean, premia bereziko ikasle bat, eduki curricularren egokitzapen orokorrarekin. Proiektuaren lanketa garatzeko ezarritako metodologia, helburu eta konpetentziak kontuan izanik, ezaugarri hauei atxikitako irakasgai lez dituzten tutoretza eta Kiva saioetan burutu da plataformaren garapena bi hilabetetan zehar, astean bi ordu eta erdi eskainiz.

Heziberri 2020 (2015) planaren “Hezkuntza-eredu pedagogikoaren markoan” agirian atxikitzen den legez, plataformaren bitartez nortasun digitalaren lanketa honek ahalbidetzen duen ikasleen garapen autonomia kontuan izanik, uneoroko ezagutza zaharren eta berrien arteko egiaztapenak kontrastatuz, soziokonstruktibismoan oinarritutako egituraketa landu da. Horrela, ikasleek jakintza beraien beharrianetara egokitasunez eraikiz.

Plataformaren lanketa burutzen den aplikazio-eremua kontuan izanik, ikastolaren

testuinguru sozioekonomikoak laga ditzaken baliabide teknologikoetara aintzat hartuz, giza egoera ezberdinetara bideratutako ikaste-prozesu honetan ikasleak izan dira protagonista. Lanketa hau bermatzeko ezinbestekoa da kontzeptuak eta printzipioak ikasteko eta irakasteko lanketa metakognizio eta autorregulazio prozesuaren bitartez garatzea.

Soziokonstruktibismoaren lanketa oinarri izanik, hau osatzen duten hiru dimentsioak garatzea ezinbestekoa da metodologia bere osotasunean aplikatzeko.

Dimentsio soziala: Irakaslearen gidaritzan eta kontrolpean garatzen diren irakaskuntza-jarduerak, non ikasleen arteko zein ikasleekiko harreman sozialaren antolaketa burutzen den.

Dimentsio konstruktibista: Ikaskuntza-prozesua garatzeko jarraituriko antolakuntzari deritzo. Ikasleak, aurretiaz barneratuak dituen ezagutzetatik bereak eraikiz. Lehengo ezagutzen eta ezagutza berrien arteko harreman dialektoan oinarrituz.

Dimentsio interaktiboa: Ikasi beharreko ezaugarriak kontuan hartuta, ingurune fisiko eta sozialarekiko egoera interaktiboak garatzen dira. Ikaskuntza prozesu hau ez dute diziplina barneko edukiek erabakitzen, bai ordea ikasleak egoera bakoitzaren ebazpenaren aurrean aukeratutako jakintzak.

Metodologia hau gardentasunez landu ahal izateko, irakatsi eta ikasteko prozesuan esku hartzen duten aldagaien artean, garatu beharreko kompetentzietara bideratu beharra dago. Plataformaren lanketaren bitartez, ikasleek eskuragarri dituzten baliabideak modu zuzenean txertatuz, arazo-egoera errealak ebazteko erreminta izateko, egunerokotasunean diren arazoekin lotura zuzena bermatuz. Oinarrizko kompetentziak ikaskuntza esanguratsuen bitartez landu ahal izateko, irakaslearen lana hau tutorizatzea da, ikaskuntza-prozesuaren diseinua, planifikazioa, antolaketa, estimulazioa, laguntasuna, ebaluazioa eta uneoroko gidapena ziurtatuz.

Plataformarekin bi hilabetetan zehar izandako tutoretza eta Kiva klase orduetan ateratako azken hausnarketa burutu ostean, ikasleek plataformarekiko izandako asebetetze mailaz hausnartzeko galdetegi bat bete zuten (ikusi *3.eranskina*). Bost galdera gidaturen bitartez, “Nortasun digitala lantzeko erabilgarria iruditu ahal zaizu?”, “Edukien lanketa koherentziaz garatuz joan da?”, “Eginbeharrak burutzeko beharrezko baliabideak izan ahal dituzu?”, “Zunahiz plataforma zuen hezkuntza prozesuan sartuko zenuke tutoretza zein KIVA klase orduetan?” eta “Plataforma hau gainontzeko ikasle zein lagunei erabiltzea gomendatuko zenioke?” hain zuzen ere.

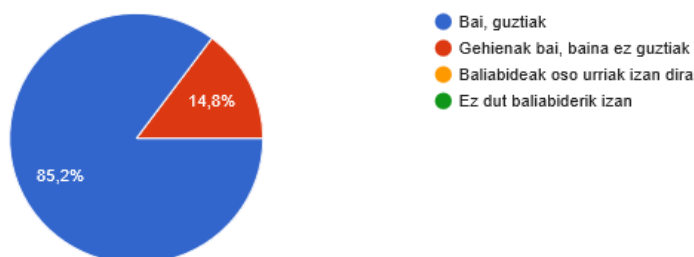
3.5.3. Emaitzak

3.5.3.1. Asebetetze mailaren galdetegia aztertu

Asebetetze mailaren interpretazioa kritikotasunez aztertuz, nortasun digitalaz hausnartu eta lantzeko guztiz erabilgarria iruditu zaie ikasleei. Lanketa hau burutu ahal izateko uneoroko koherentzia bermatu delarik. Hala eta guztiz ere, %7,4aren aburuz, zenbait kasutan jardueren jarraipenak suposatzen duen plangintzatik irten da egokitzapen indibidualak direla eta. Ikasleen asebetetze mailan izandako hutsunerik nagusia, “Eginbeharrak burutzeko beharrezko baliabideak izan ahal dituzu?” galdera %14,8ak “Gehienak bai, baina ez guztiak” aukeraketan izan da. Plataforma bietara erabiltzaile legez sartzeko izandako zailtasunak azpimarratuz. Izan ere, adingabekoak direla kontuan izanik, plataforma praktikan jarritako ikastetxeak ikasle bakoitzari emandako emailaren izena bai pasahitza, tutorearen ardurapean dira. Ondorioz, honen absentiak arazoaren irtenbideak oztopatu ditzake. Hala eta guztiz ere, honen lanketa bi hilabetetan zehar burutu ondoren, ikasleek beraien ikaskuntza prozesuan, tutoretza zein KIVA orduetan, guztiz erabilgarria dela baieztatzen dute, honen bitartez ikaskuntza esanguratsua garatu dutela ziurtatuz. Amaitzeko, %11,1ak gaiarekiko interesa dutenentzako soilik eginiko plataforma dela diotenen kontra esanetan, gainontzeko ikasleek, gaiarekiko interesa izan ala ez izan plataforma hau hezkuntzan landu beharra dagoela baieztatzen dute.

ZUNAHIZ, Asebetetze maila

27 respuestas



2. Grafikoa. Eginbeharrak burutzeko beharrezko baliabideak izan ahal dituzu?

3.5.3.2. Plataformak izandako akatsak

Sortutako lehen plataforma pilotuaren eskaintzak osagai guzti hauek eskaini arren, Zunahiz plataformaren testuingurua aintzat harturik, hainbat gabezia dira honen garapena eta erabilera egokia hausten dutenak.

Izan ere, ikasleak adingabeak direla kontuan izanik, plataformarako sarbidea eta honen gestio pertsona berdinak eramatea bermatu behar du, hau da, irakasleak. Plataforma mugatua honen babespean eta honen gidaritzan soilik dela ziurtatuz. Hau horrela, segurtasunari deritzenez, adingabeen babespen judiziala ziurtatu beharra dago. Irakaslearen gestiopean, inolako datu pertsonalik eman behar izan gabe (e-maila) plataformaren parte aktibo bilakatuko dira. Bertan, izen abizenak jarri beharrean ezizen zein deitura baten bitartez izendatuz. Honen bitartez, sarean anonimotasunez jarduten dutelarik klase kideen jakinetan. Bestalde, ikasleen arteko interakzio eta komunikazioan, nahiz eta Wix.com zein BAND plataformek komunikazio sinkroniko zein asinkronikoa bermatu, honen erabileraren gestioa daraman pertsonak izan behar du hau ikusgarri egin eta kudeatzeko boterea. Momentu oro, bakarkako elkarrizketak zein talde elkarrizketetan diren iruzkinak irakurtzeko eta editatzeko baimena izanik.

Behin plataformaren pribatutasuna bermatua dugularik, honen baitan egiten diren argitalpenetarako baliabideak anitzak izan behar dira. Izan ere, beraien egunerokotasunean dituzten gailu digitalek eskaintzen dituzten argitalpen erremintak nolana hikoak baitira. Gutxienez, bideoak, audioak, irudiak zein aurkezpenak argitaratzeko aukera izanik.

Azkenik, egindako esku hartze zein argitalpenetan, norbere ebaluazioa burutu ahal izateko, ezinbestekoa litzateke irizpide tradizionaletan oinarritzen ez diren autoebaluazio tresnak atxikitzea jarduera bakoitzari berea egokituz.

4. Ondorioa

Ezin uka daiteke, hainbat egile eta adituk partekatzen duten legez, hezkuntzara bideratuak diren sare sozialen erabilerak irakaspen eta ikaspen prozesuan duten ahalmen eta garrantzia. Ezin uka daitekeen legez, urriak direla baliabide hauen bitartez ikasteko ingurune pertsonala ahalbidetzen duten erabilera errealak potentziatzen duten kasuak.

Hezkuntzaren eta inguruko erakundeen erronka, aro digitalaren parte diren ikasle natibo digitalen beharrianak asebetetzea da. Hezkuntzara bideratuak diren sare sozialei

irtenbide eta egokitzapen curricularrak emanez. Hau horrela, hauen erabilera ikasketa ingurune pertsonalera bideratuz eta helburuak lortzeko tresna bilakatuz, harreman sozialetarako zein komunikazio hutserako erabiltzen den baliabide digitala izan ordez.

Erronka honi aurre egiteko gaur egungo egoerari egindako erretratuaren bitartez egindako baieztapenean, hezkuntzak dituen baliabideen aniztasun mugagabea bezain mugagabea izan litzateke baliabide digitalek hezkuntzara bideratuak eskaintzen dituzten aukerak. Behin aukera hauek kontuan izanda, erakundeen, irakasleen eta ikasleen interesaren sorreran eta honen lanketan dago erronkaren gakoa. Sare sozialak alfabetizazio digitalaren garapenerako oinarritzko baliabide legez jarriz, honen bitartez irakaskuntzako eduki, helburu, beharizan eta asebetetze maila guztietara heldu ahal izateko.

Zunahiz plataformaren bitartez burututako edukien lanketan izan diren gabeziak kontuan izanik, ikasketa ingurune pertsonal eta kontrolatuago bat ahalbidetzen duen plataforma baten beharizana ikusi da. Erakargarritasunak izan ditzakeen hutsuneetatik hasiz ikasleen garapena. Hutsuneei aurre egin eta nortasun digitala egonkortasunez lantzea ahalbidetzen duen plataforma egokitua garatzea posible baita, honen programazioak ikasleen datu pertsonalen babesean eta pribatutasunean esku hartze sakonago eta kontrolatuagoa burutuz. Betiere, hezkuntza konpetentzia curricularretan oinarrituz, sare sozialen interes propio eta helburu ekonomikoak alde batera utziz.

5. Etorkizunerako proiektua: “Zunahiz” berezko plataforma eraikitzea

“Zunahiz” plataformaren programazio berria software beta formatuan garatuko da (ikusi *4. eranskina*). Hau burutu ahal izateko, Bilboko Telekomunikazio Teknologiaren Ingeniaritzako ikasleekin elkar lanean arituz, plataformara egokitutako beharizanak oinarri izanik, edukiak lantzeko baliabide guztiak bermatu dira. Plataforma pertsonalizatu honen bitartez, Internetek eskaintzen dituen software plataforma libreetan nolanhiko manipulazioetatik babestuta, hauek uneoro aldatzeko aukerarik izan gabe.

Plataformaren programazioa era honetan bideraturik, honen erabiltzaileak modu mugatu eta pribatuan aritzea ahalbidetzen du, honen bitartez kalitate zein aukerei dagokionez erabiltzaileenganako kontrola bermatuz. Adingabekoen pribatutasuna ziurtatzeko, erabiltzaileen kudeaketa, sortu eta ezabatu, burutzeko aukera izango duen bakarra irakaslea izango da. Beraz, orrialdera sarbidea izateko, erabiltzailea irakasleak

emandako izen eta pasahitz batez baliatu beharko da. Behin barruan delarik, datu pertsonalak aldatzeko aukera emango zaio. Sarbidean ikasleak erabilitako pasahitza ez da zuzenean zerbitzariko datu basean gordeko, pasahitz horri eragiketa bat aplikatuko baitzaio, eragiketa horren emaitza datu basean gordeaz, pasahitza bera gorde beharrean. Horrela, zerbitzariko ikasleen datu pertsonalak lapurtu zein eskuratu nahi izanez gero, sortutako eragiketaren ezjakintasunak hau lortzea ezinezko egingo du.

Banakako profil indibidualek sortutako ikas komunitate honek ikasketa erreminta erabilgarriak ahalbidetzen ditu, erabiltzaile ororen profil pertsonalean diren ikasketa ingurune pertsonaleko baliabideak ahalbidetuz, hala nola, Symbaloo softwarearen programazioa, zein plataformaren erabateko pribatutasuna mantenduz, garatutako lanketa pertsonalen argitalpenak burutzeko erremintak, hala nola, argazki, bideo eta audioak. Hauen bitartez landutako eduki zein kontzeptuak *hashtag* bitartez bilatu eta laburduraz izendatuko dira. Ikas komunitatearen lanketa garatuz doan heinean, burututako talde lan zein bakarkako lanak ikasgelan elkarren artean aztertu, garatu, hausnartu eta ebaluatu ostean, interesgarrienak ikasgelaren foroan argitaratuko dira etorkizuneko klaseko dokumentuen karpeta bailitza.

Sare sozialen ohiko eskaintza mantenduz, programazioan txataren presentzia nabaria izango da, komunikazio sinkroniko zein asinkronikoa ziurtatzen duen erreminta honen bitartez, ikasleak beraien ikaskuntza-prozesuan elkarlanean jarduteko banakako elkarrizketen zein talde elkarrizketen bitartez. Baliabide hau, irakasle zein gestio lanetan dabilen tutorearen kontrolpean izango da, ikasleek erreminta honen bitartez gain hartzen dituzten jarrera eta ekintzak ikusiz eta ebaluatuz.

Irakasleak plataforman izan beharreko eginkizuna, plataformaren kudeaketaz gain, ikasleen ikaskuntza-prozesua eraginkorra izan dadin ziurtatzea da. Aurre ezarritako helburu eta gaitasunak gaindika erdiesteko, ikasleen ezagutza eta beharrezanean egokitutako jarduerak uneoro gehituz eta garatuz. Plataforman burutzen den ikasleen esku-hartze zein jarduera oro, semaforoaren bitartez ebaluatuko da. Semaforoa, ikasleek burutzen duten jarduera, argitalpen, zein esku hartzeetan izango da. Erreminta hau hiru kolorez egituratutako ebaluazio irizpidea da, zeinek ikasleen hausnarketa pertsonala garatzea bultzatuko duen. Gailu honen erabilera plataformaren administratzaile eta gestioa daramanak soilik erabili dezake, hau da, irakasleak. Ikasleei ordea, semaforoa automatikoki agertuko zaie irakasleak esleitutako kolorearekin. Irakasleak hau martxan jarri ezean semaforoa itzalita izango dute.

6. Bibliografia

- Adell Segura, J. eta Castañeda Quintero, L. (2010). *Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLEs): una nueva manera de entender el aprendizaje*. Roig Vila, R. eta Fiorucci, M. *Claves para la investigación en innovación y calidad educativas-en*.
- Barroso, J. y Cabera, J. (koord.) (2013). *Nuevos escenarios digitales. Las tecnologías de la infomraición y la comunicación aplicadas a la formación y desarrollo curricular*. Madrid: Pirámide. [2017-02-02an berreskuratua].
- Barroso, J. y Cabero, J. (2010). *La investigación educativa en TIC. Visiones prácticas. Madrid: Síntesis*. [2017-03-01ean berreskuratua].
- Bravo, H. (2008). *Maestro del web*: Plazi, 2017-04-06an hartua, hemendik: <http://www.maestrosdelweb.com/cuando-tim-berners-lee-presentaba-el-worldwideweb/>
- Cacheiro González, M^a L. (koord.). (2018). *Educación y tecnología: estrategias didácticas para la integración de las TIC*. Madrid, Espainia. UNED.
- Cano, L. (2014). *LA PRIVACIDAD EN EL ESCENARIO DIGITAL. Analisis de la politica de la Union Europea para la proteccion de datos de la ciudadanía*. Máster de Investigación en Periodismo y Comunicacion. Universitat Autònoma de Barcelona.
- Castañeda, L.(2010). *Redes sociales. La madeja tecnificada. Aprendizaje con redes sociales*. (or. 63-90). Sevilla, España: MAD, S.L.Cuevas, V. Eta Omatos, A. (2011). *Identidad digital y redes sociales con menores*, 2018-01-20an hartua, hemendik: <https://sites.google.com/site/tallerid11/actividades-de-aula/encuestas>
- De Haro Ollé, J.J. (2011) *Redes sociales para la educación*. Madrid, Espainia: Grupo Anaya, S.A.
- Duch, B., Gron, S. eta Allen, D. (2011). *The power of problem-based learning: A Practical "How To" For Teaching Undergraduate Courses in Any Discipline*. Editoriala: Stylus Publishing.

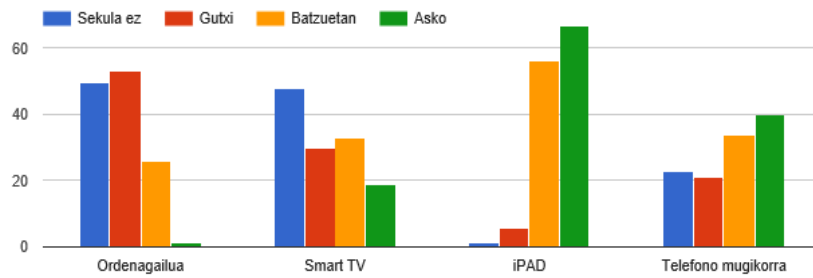
- Espainiako Konstituzioa. (1978). *Artículo 18. Derecho a la intimidad. Inviolabilidad del domicilio*. Madrid, España: BOE.
- Eusko Jaurlaritza. *Abenduaren 21eko 1720/2007 Errege Dekretua, Datu Pertsonalak Babesteari buruzko abenduaren 13ko 15/1999 Lege Organikoa* [2017-02-12an berreskuratua].
- Eusko Jaurlaritza. *Heziberri 2020. II eranskina oinarritzko hezkuntzarako curriculuma. Hezkuntza, hizkuntza politika eta kultura saila*, 2017-01-27an hartua, hemendik: http://www.beasainbhi.hezkuntza.net/c/document_library/get_file?uuid=91930f4c-10f7-4350-bb3e-7afae81f8bff&groupId=10404
- Eusko Jaurlaritza. *Kode Zibila eta Prozedura Zibilaren Legea partzialki aldatzen dituen Adingabearen Babes Juridikoari buruzko urtarrilaren 15eko 1/1996 Lege Organikoa*. [2017-02-12an berreskuratua].
- Fernández, J.M. (2004). *Temas transversales del curriculum en educación infantil y educación primaria: Conceptualización y objetivos*. Sevilla, Espainia: GID.
- García Manzano, A. (2007). *Presentaciones “on-line” y redes sociales. Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. Vol. 10. Nº 1. 2017-09-22an hartua, hemendik: <http://www.usal.es/teoriaeducacion>
- García Pastor, M^a. D. (2017). *Textos de identidad digitales: Una valiosa herramienta para el estudio de la construcción de la identidad y el aprendizaje lingüístico en ILE*. Valentzia, Espainia: Revista Sginos.
- Gross, L. eta Acquisti, A. (2005). *Information Revelation and Privacy in Online Social Networks. Ore-proceeding version*. ACM Workshop on Privacy in the Electronic Society.
- Gutiérrez-Porlan, I., Román-García, M., Sánchez-Vera, M^a.M. (2018). *Estrategias para la comunicación y el trabajo colaborativo en red de los estiduanes universitarios*. Educomunicación. [2018-03-20an berreskuratua].
- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., and Freeman, A. (2015). *INTEF. Enseñanza Primaria y Secundaria*. Austin, Texas: The New Media Consortium.

- Naeve, A. (2005). *The Human Semantic Web: Shifting from knowledge push to knowledge pull*. En *International Journal on Semantic Web and Information Systems*, 2017-10-02an hartua, hemendik: <https://www.kde.cs.uni-kassel.de/conf/iccs05/naeve.pdf>
- Nielsen, J. (2006). *Nielsen Norman Group. The 90-9-1 Rule for Participation Inequality in Social Media and Online Communities*, 2017-01-04an hartua, hemendik: <https://www.nngroup.com/articles/participation-inequality/>
- OCDE. (2017). *Panorama de la Educación*. Madrid, Espainia: Secretaría General Técnica.
- Prendes, M eta Castañeda, L. (2006). *El individuo colaborando en la red... contra la soledad de la modernidad*. *Actas del IX congreso*. EDUTEC –en (2006). Electrónica Universitat Rovira i Virgili ISBN: 84-690-0126-4.
- Salinas, J. (2013). *Enseñanza Flexible y Aprendizaje Abierto, Fundamentos clave de los PLEs*. L. Castañeda y J. Adell (Eds.), *Entornos Personales de Aprendizaje: Claves para el ecosistema educativo en red*. (or. 53-70) -en.
- Salinas, J; Pérez, A. y Benito de, Bárbara (2008). *Metodologías centradas en el alumnado para el aprendizaje en red*, Madrid: Síntesis. [2017-03-17an berreskuratua].
- Sanou, B. (2017). *ICT. Facts and Figures*, 2018-01-05an hartua, hemendik: <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Pages/facts/default.aspx>
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*.
- UNCTAD. (2013). *Informe sobre la economía de la información. La economía de la nube y los países en desarrollo*.
- UNESCO (2015). *Replantear la educación. ¿Hacia un buen común mundial?* 2017-02-31an hartua, hemendik: <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002326/232697s.pdf>

ERANSKINAK

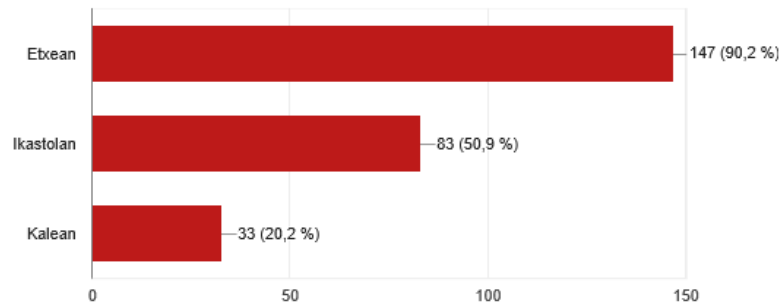
1. eranskina. Diagnostikoaren emaitzak

1. Zure egunerokotasunean, zenbait denbora igarotzen duzu hurrengo gailuekin



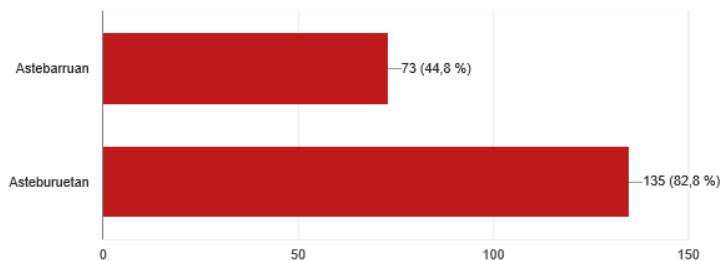
2. Zein tokitan erabiltzen dituzu aurreko gailu hauek?

163 respuestas



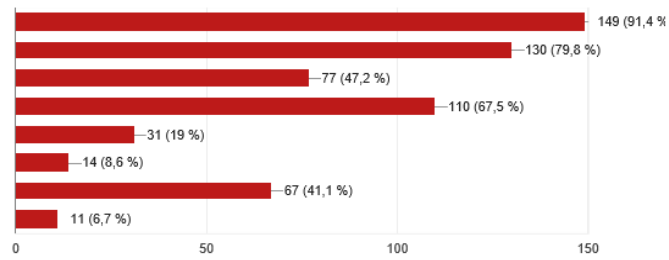
3. Noiz erabiltzen dituzu gailu horrek maiztasun handiagoarekin, aste barruan ala asteburuetan?

163 respuestas



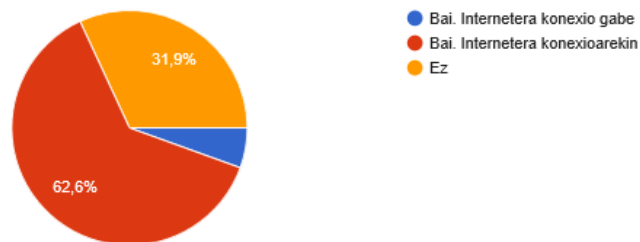
4. Zertarako erabiltzen duzu I-pad normalean?

163 respuestas



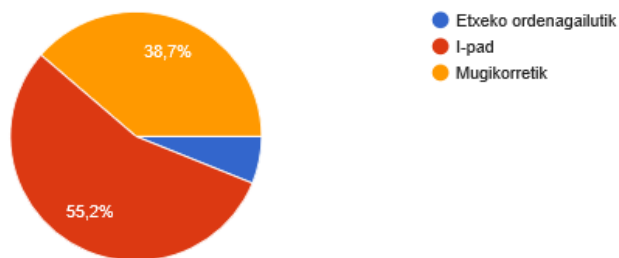
5. Mugikorrik al duzu?

163 respuestas



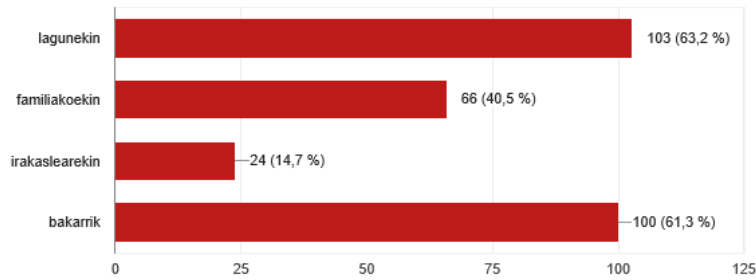
6. Zein gailurekin konektatzen zara gehien Interneten?

163 respuestas



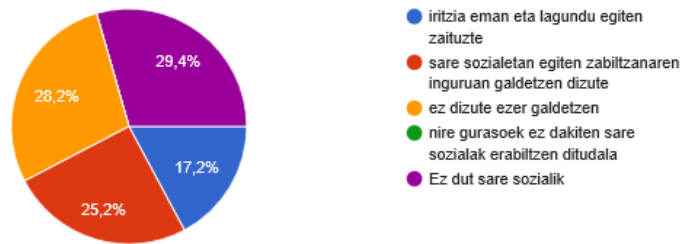
7. Internetera konektatzean, gehienetan _____ egoten naiz.

163 respuestas



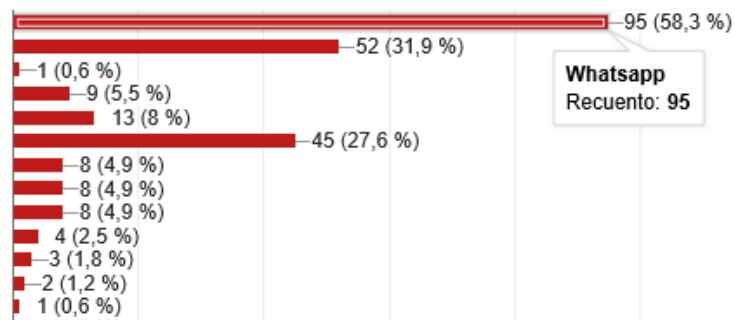
8. Sare sozialetan zaudenean, zure gurasoek ...

163 respuestas



9. Zein sare sozialetan duzu profil pertsonala?

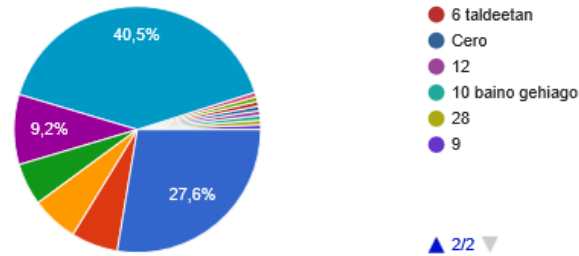
163 respuestas



Whatsapp
Recuento: 95

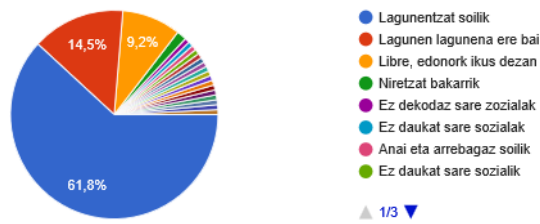
10. WhatsApp talderen baten egonez gero, zenbatetan zaude?

163 respuestas



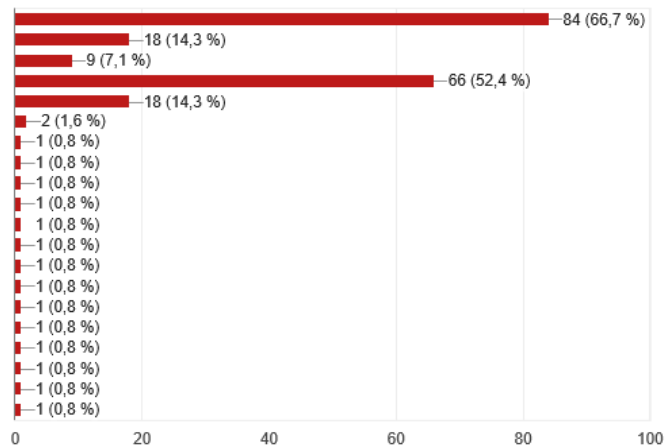
11. Sare sozialik izanez gero, zein modutan duzu ezarrita zure pribatutasuna?

131 respuestas



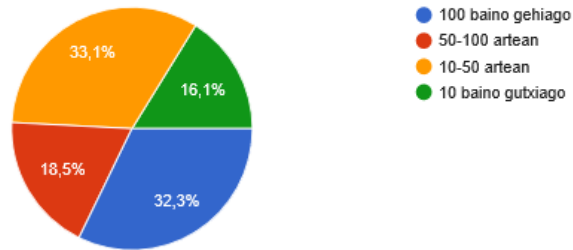
12. Zertarako erabiltzen dituzu sare sozialak?

126 respuestas



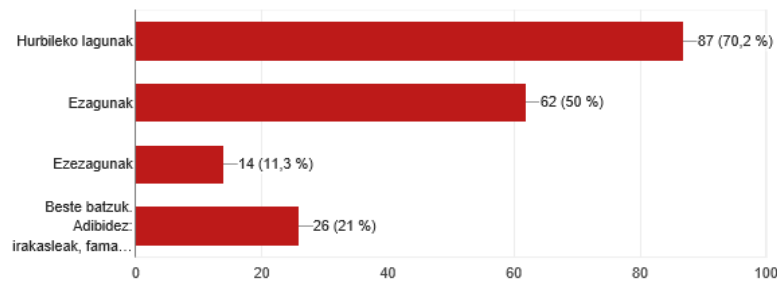
13. Zenbat lagun dituzu sare sozialetan?

124 respuestas



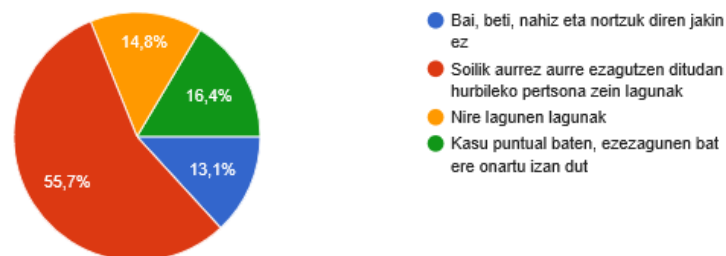
14. Lagun horrek _____ dira.

124 respuestas



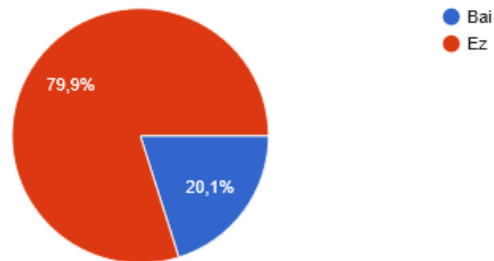
15. Lagun izateko gonbidapen guztiak onartzen al dituzu?

122 respuestas



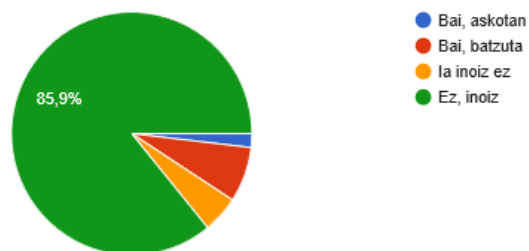
16. Ezezagunekin berbarik egin al duzu sare sozialen bitartez?

134 respuestas



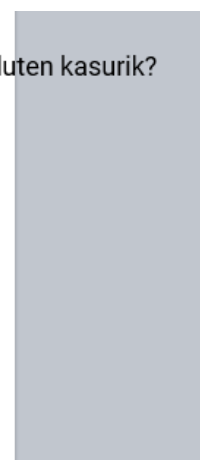
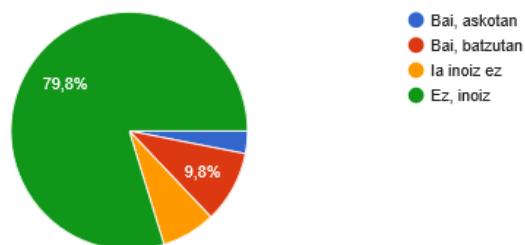
17. Noizbait, umiliatua edo iraindua sentitu al zara sare sozialetan?

163 respuestas



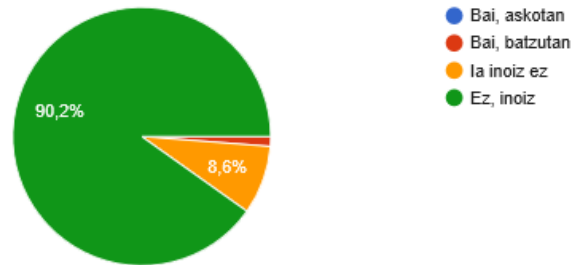
18. Bizi izan al duzu sare sozialen bidez norbait iraindu, umiliatu edo mehatxatu duten kasurik?

163 respuestas



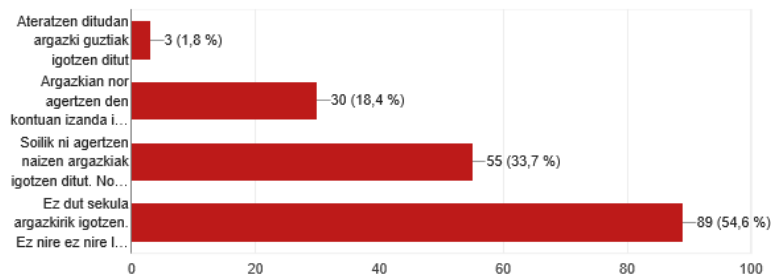
19. Noizbait zuk umiliatu, iraindu edo mehatxatu al duzu norbait?

163 respuestas



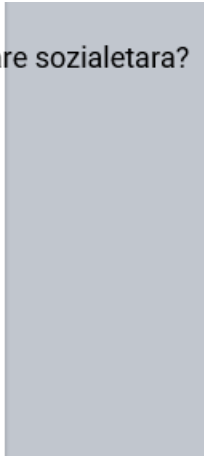
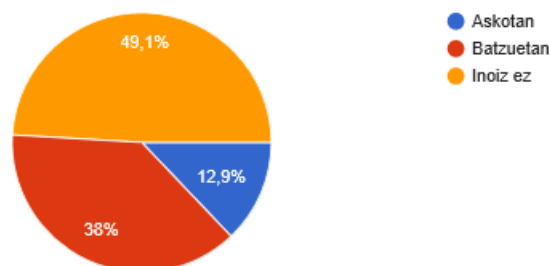
20. Zure eta zure lagunen argazkiak igotzen al dituzu sare sozialetara?

163 respuestas



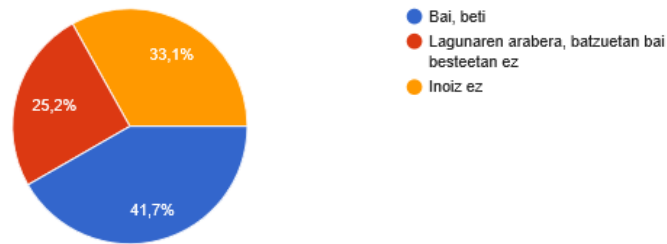
21. Zure lagunen batek zein familiakoek igo al dute noizbait zure argazkiren bat sare sozialetara?

163 respuestas



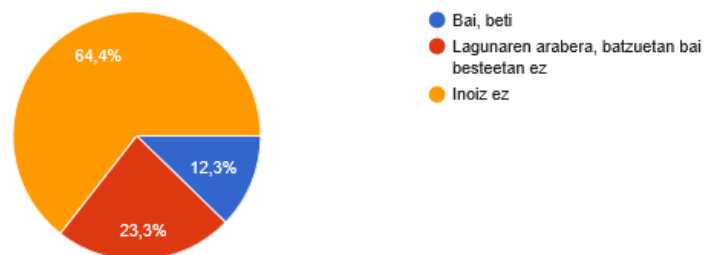
22. Zure lagunaren batek zure argazki bat sare sozialetan igotzean, baimena eskatzen al dizu igotzeko?

163 respuestas



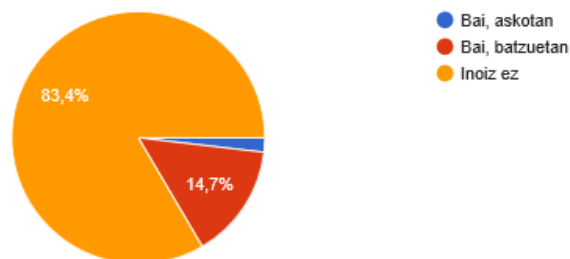
23. Zuk argazkiak igotzean lagunak etiketatzen dituzu?

163 respuestas



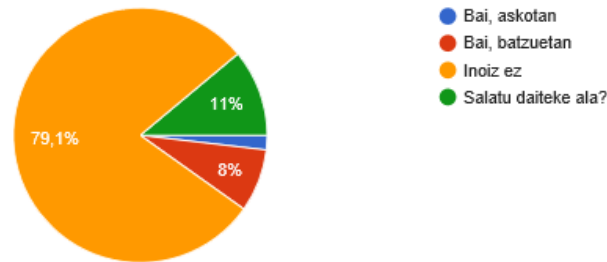
24. Sare sozialetan zure gustukoa ez den zure argazki/bideorik igo al dute noizbait?

163 respuestas



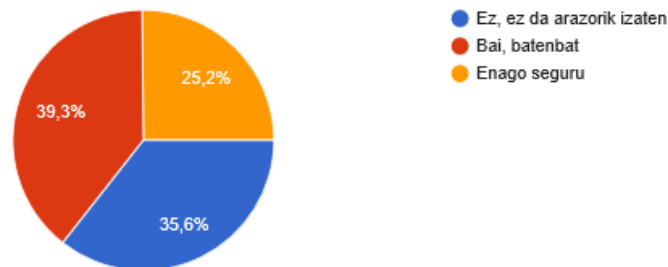
25. Argazki/bideorik salatu al duzu eduki ezegokiak izateagatik?

163 respuestas



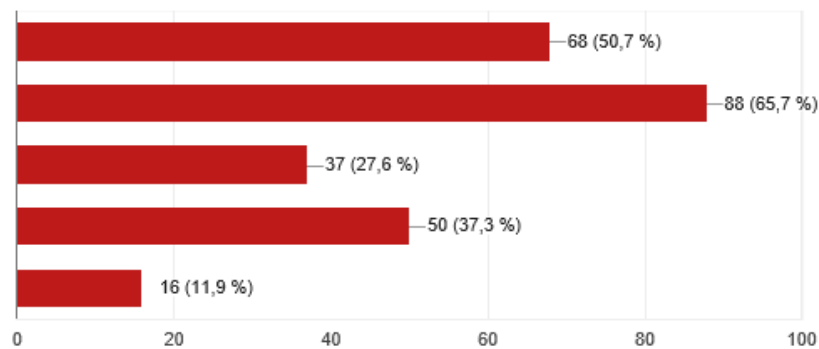
26. Sare sozialekin arazo larriak izan ditzakezuela uste al duzu?

163 respuestas



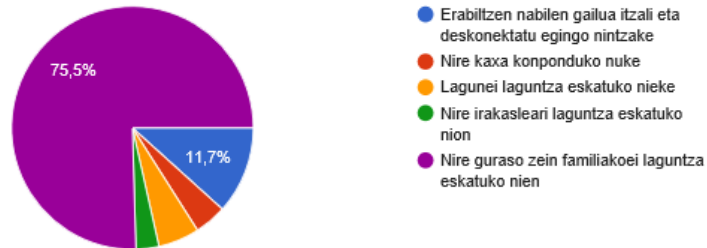
27. Zer egiten duzu zure pribatutasuna babesteko?

134 respuestas



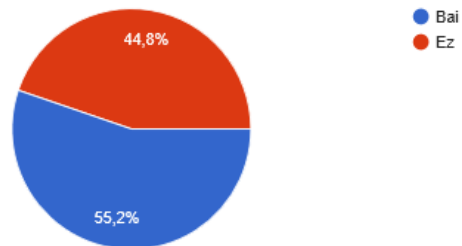
28. Sare sozialekin arazoren bat izanez gero ...

163 respuestas



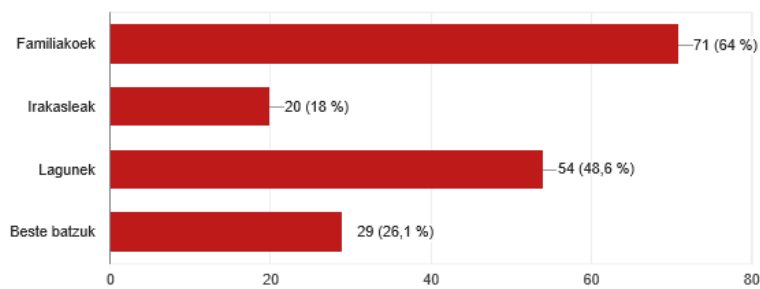
29. Noizbait sare sozialen edo Interneten inguruko informaziorik jaso al duzu?

163 respuestas



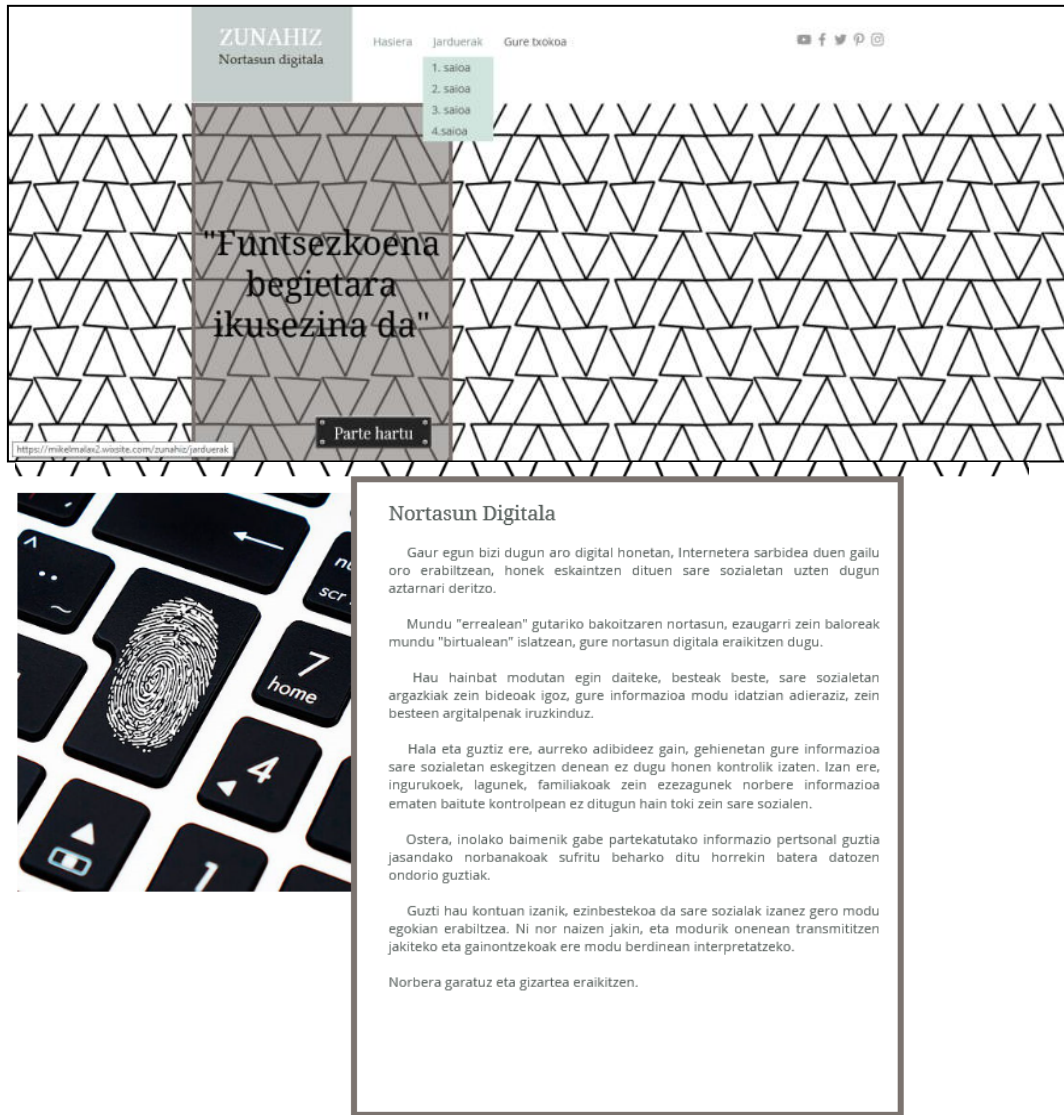
30. Aurreko galdera baiezkoa izan bada, nork eskaini dizu informazio hori?

111 respuestas

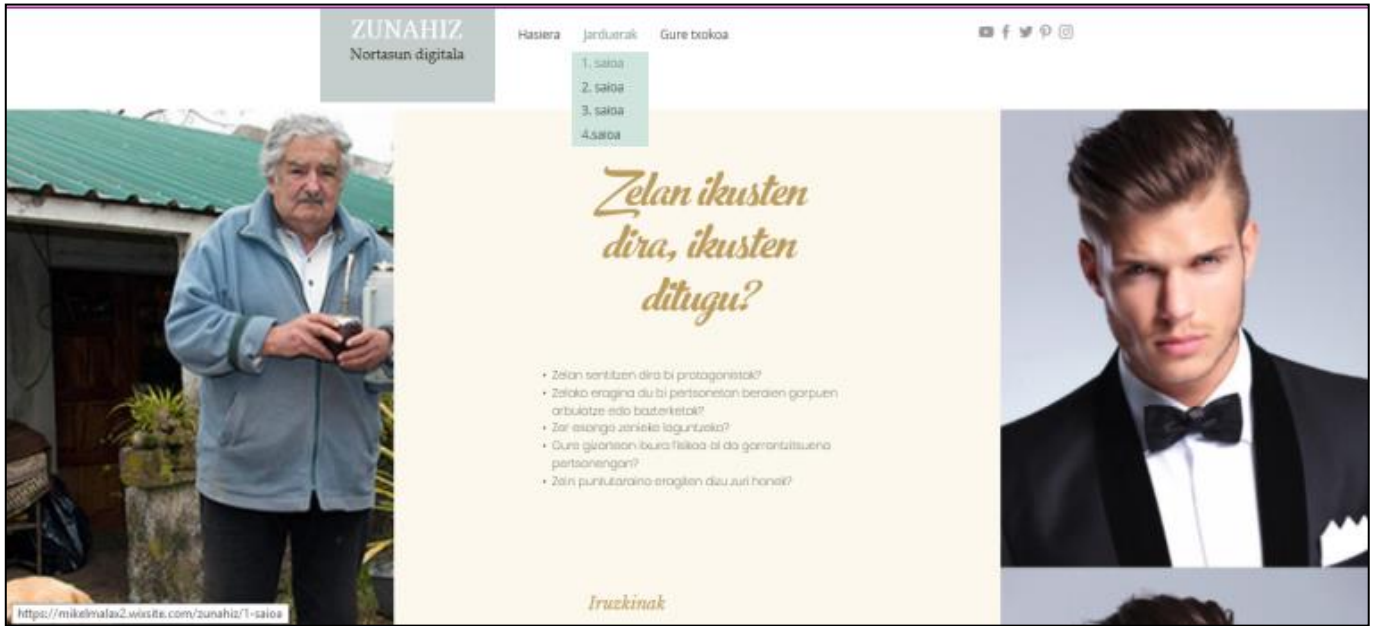


2. eranskina. Zunahiz plataforma

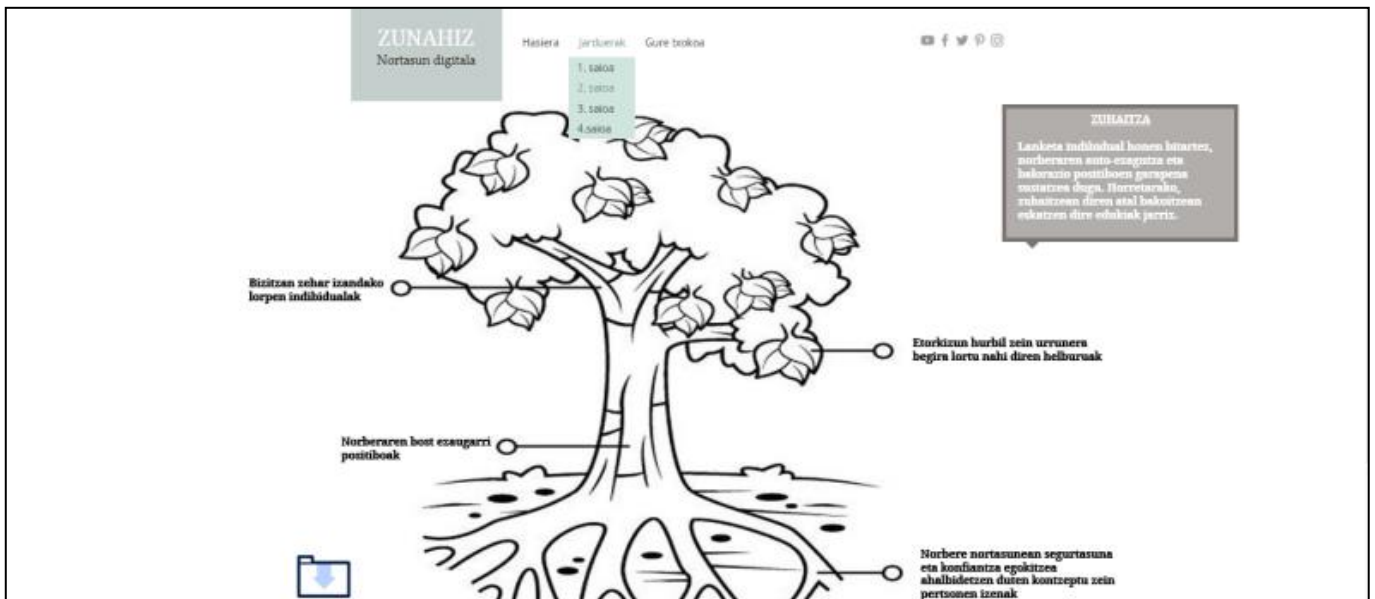
Esteka: <https://mikelmalax2.wixsite.com/zunahiz>



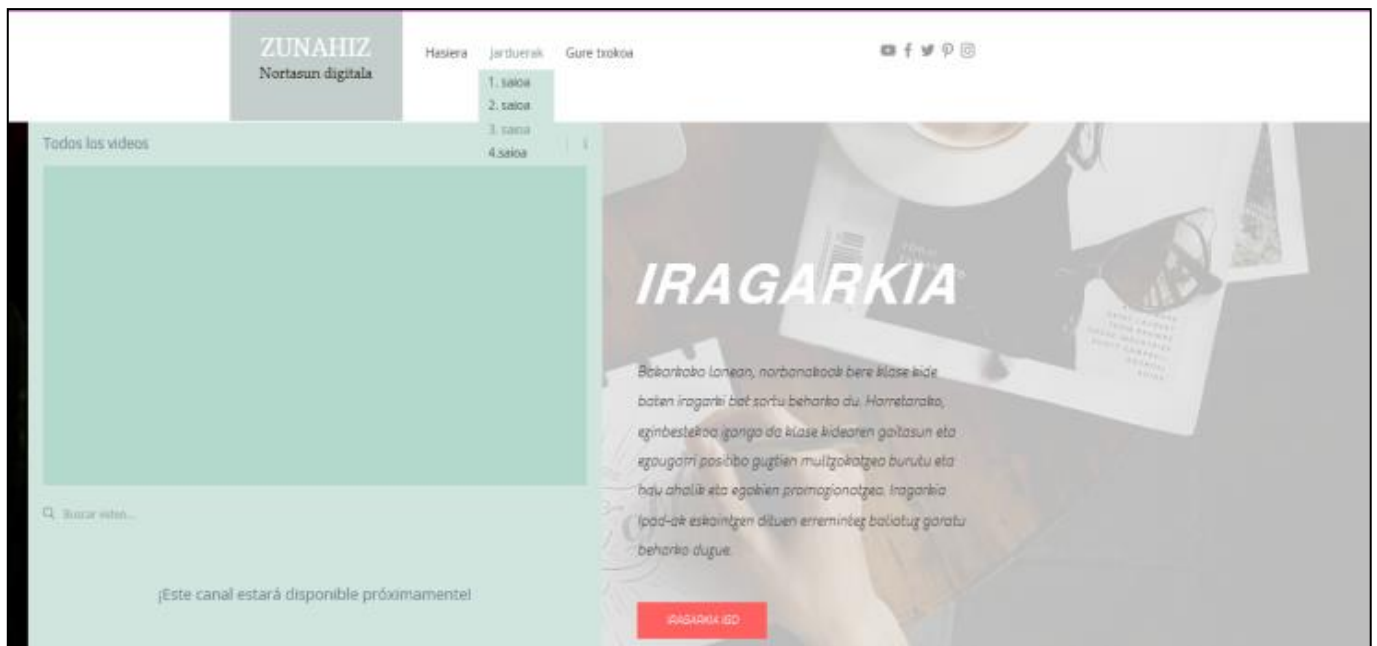
ZUNAHIZ, Hasiera



ZUNAHIZ, 1. jarduera



ZUNAHIZ, 2. jarduera



ZUNAHIZ, 3. jarduera

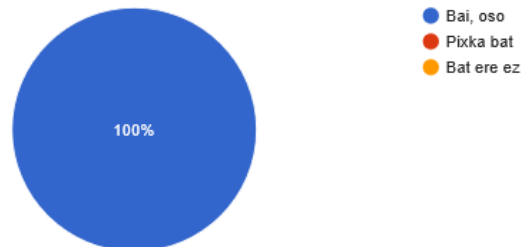


ZUNAHIZ, Foroa. <https://band.us/@zunahiz>

3. eranskina. Ikasleen asebetetze maila galdetegia

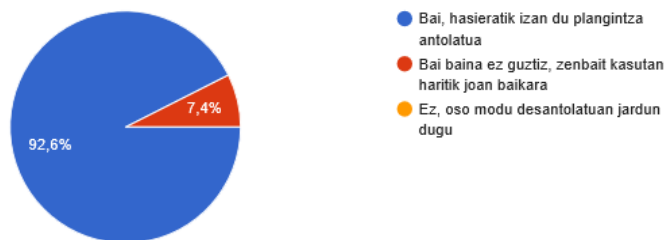
Nortasun digitala lantzeko erabilgarria iruditu ahal zaizu?

27 respuestas



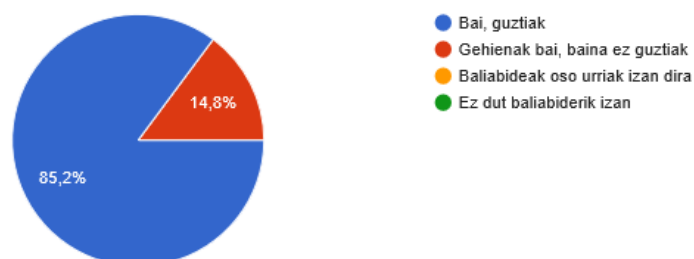
Edukien lanketa koherentziaz garatuz joan da?

27 respuestas



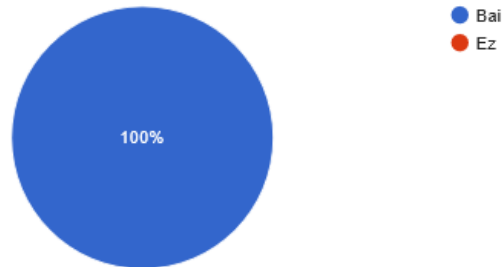
Eginbeharrak burutzeko beharrezko baliabideak izan ahal dituzu?

27 respuestas



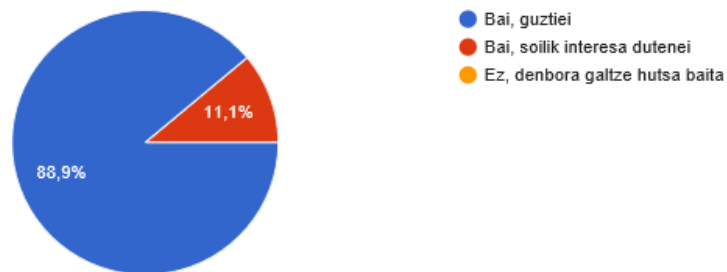
Zunahiz plataforma zuen hezkuntza prozesuan sartuko zenuke tutoretza zein KIVA klase orduetan?

27 respuestas



Plataforma hau gainontzeko ikasle zein lagunei erabiltzea gomendatuko zenioke?

27 respuestas



ZUNAHIZ platafomari edo honen harira iruzkin zein gomendiorik egin nahi?

4 respuestas

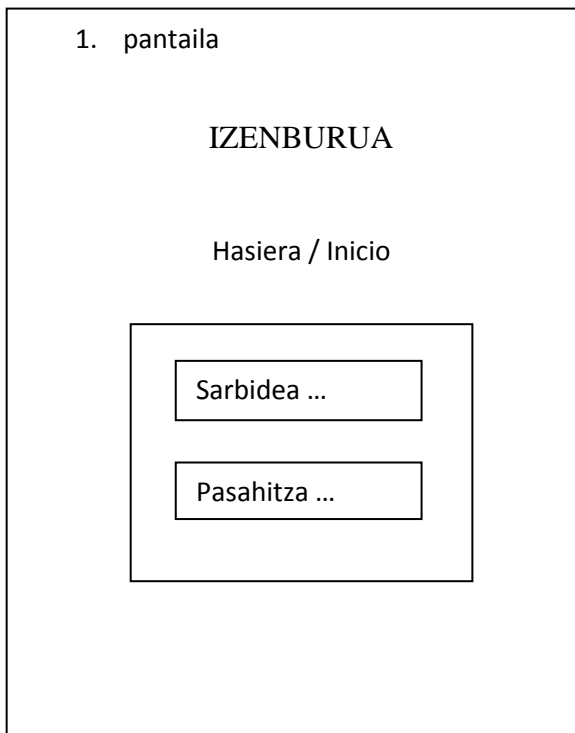
Emaileko pasahitzarekin arazo asko.
Plataforma, txapo!

Hausnarketa oso sakonak. Hunkigarria eta baliogarria. Ni ez naiz zu, zer nahi dozu? Gora ZUNAHIZ !

Egiten ikasi dudalako, dugulako. Eskerrakako Zunahiz!!
eta nor zara zu? ...

Bakarra nintzela uste nuen, eta ez da horrela izan. Eskerrikaskooo ZUNAHIZ!!
Maisu Mikel , onena zaraa!! Viva Pepe Mugica!!

4. eranskina. ZUNAHIZ. Etorkizuneko proiektua



Sarbidea: Adingabekoen pribatutasuna ziurtatzeko, erabiltzaileen kudeaketa, sortu eta ezabatu, burutzeko aukera izango duen bakarra irakaslea izango da. Beraz, orrialdera sarbidea izateko, erabiltzailea irakasleak emandako izen eta pasahitz batez baliatu beharko da. Behin barruan delarik, datu pertsonalak aldatzeko aukera emango zaio. Sarbidean ikasleak erabilitako pasahitza ez da zuzenean zerbitzariko datu basean gordeko, pasahitz horri eragiketa bat aplikatuko baitzaio, eragiketa horren emaitza datu basean gordez, pasahitza bera gorde beharrean. Horrela, zerbitzariko ikasleen datu pertsonalak lapurtu zein eskuratu nahi izanez gero, sortutako eragiketaren ezjakintasunak hau lortzea ezinezko egingo du.



Irakaslearentzako plataformaren gida:

Plataforma sortu bezain pronto, sortzaileari soilik, hau da, irakasleari dokumentu bat esleituko zaio PDF formatuan. Honen bitartez plataformaren gidaliburuan erabilera eta araudia azalduz.

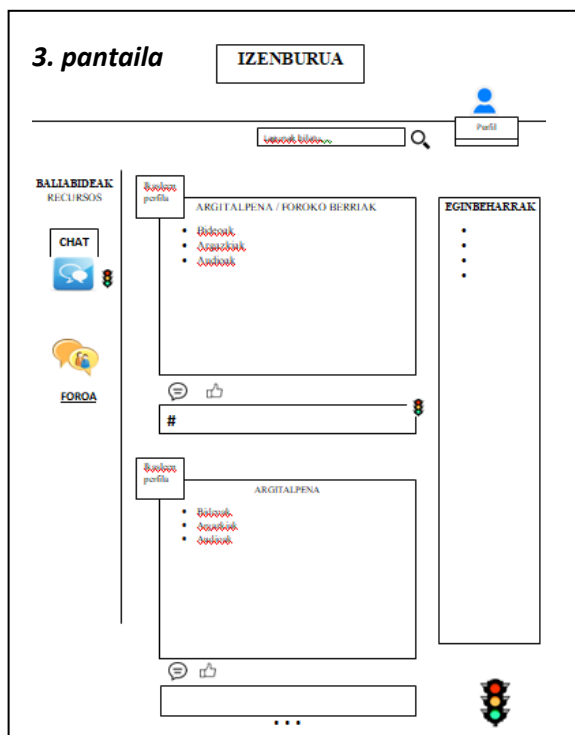


Semaforoa: Gailu honen erabilera, kolore aldaketa, plataformaren administratzaile eta gestioa daramanak soilik erabili dezake, hau da, irakasleak. Behin plataforma sortzearekin batera, honen gidaliburuarekin semaforoaren erabiltzaile bakar legez ahalbidetuko du. Gainontzekoentzat, hau da, ikasleentzat, semaforoa automatikoki agertuko zaie irakasleak esleitutako kolorea argitzen duelarik. Irakasleak hau martxan jarri ezean semaforoa itzalita izango dute.

Plataformaren kudeaketaren barnean, semaforoak presentzia nabaria izango du honetan diren sailetan. Jardundako lanetan izandako ebaluazioaren arabera kolore bat edo beste jartzeko aukera izanez. Irakasleak, semaforoa nahi duenean kolorez aldatzeko askatasun osoa izan ziurtatu. Hain zuzen ere:

- IKASLEEN PROFILEAN
 - ARGAZKIAN
 - BARNEKO PORTADAN
 - IZEN-ABIZENAK
 - EZAUGARRI PERTSONALETAN
- ARGITALPENETAN
 - Honen deskribapen idatzian
- IRUZKINETAN
- FOROAN
 - ARGITALPENETAN
 - Honen deskribapen idatzian
 - IRUZKINETAN
- EGINBEHARREKO JARDUERETAN
 - ARGITALPENETAN
 - Honen deskribapen idatzian
 - IRUZKINETAN
- TXAT

- PLE



3. pantaila

Laguna bilatu: Bilatzaile hau irakasleak txertatutako sarbideak modu zuzenean bilatzeko erabiliko da. Erabiltzailearen izenean klikatu eta honen profilerara eramateko.

Eginbeharrak: Eginbeharren atal hau irakasleak soilik kudeatu dezake (unibertsitateko Moodle-an bezala). Jarduera bakoitzaren gainean klikatuz gero, irakasleak txertatutako jarduerara eramango gaitu.

4. Pantailara


Ikaslearen profila: Atal honetan klikatuz gero, argitalpena egin duen ikaslearen profilean sartuko gara zuzenean.

*6. pantailara

Argitalpenak: Ikasgelako profilean agertuko diren argitalpenak, irakasle zein ikasleek norbere plataforman zein foroan egindakoak izango dira. Bertan igotzen den

informazioa bideo, audio, irudi zein aurkezpen (power point, prezi, powtoon, etab) formatuan izan daitezke. Honekin batera igondakoaren deskribapen idatzia azalertzeko aukera izanik.

Semaforoa!

Gustukoak diren argitalpenak horrela izenda ditzakete, “Gustuko dut” botoia klikatuz. 

Iruzkinak: Bigarren ataltxoan, gainontzeko ikasleek argitalpen guztiak iruzkindu ditzakete. Norberaren iritzi pertsonala emanaz. Hemen **hashtag #** -ren bitartez, eduki zein kontzeptuen multzokatzeak egingo dira, horrela, bilatzaile tresnatzat edukiz.

Semaforoa!

**Formatu hau, sare sozialetan izaten direnen berdina litzateke, hala nola, Instagram.*

Baliabideak:

- TXAT: Txat-a klikatu eta honetan sartuz gero, barruan ikasgelako plataforman diren guztiak aurki daitezke. Honen bitartez, bi pertsonen edo gehiagoren, hau da, taldeetan komunikazio idatzia denbora errealean, sinkronizatuan, jarduteko ahalbidetuz. Irakasleak, administrazio eta gestio lanetan dabilenak, guzti hauetara sarbidea izan behar du. Hemen gauzatzen diren elkarrizketak kontrolpean izan daitezten.

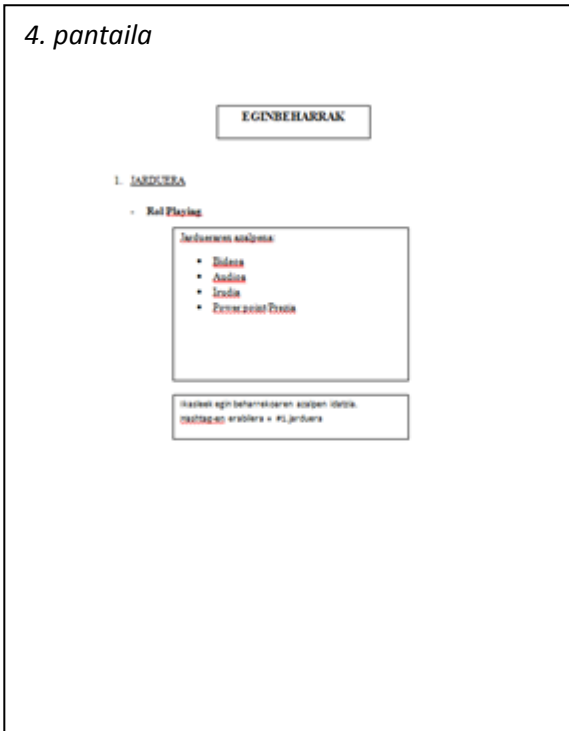
Semaforoa!

5. Pantaila

- FOROA: Baliabideen atal honetan klikatuz “Forora” sarbide zuzena izatea.

8. pantailara

Semaforoa!

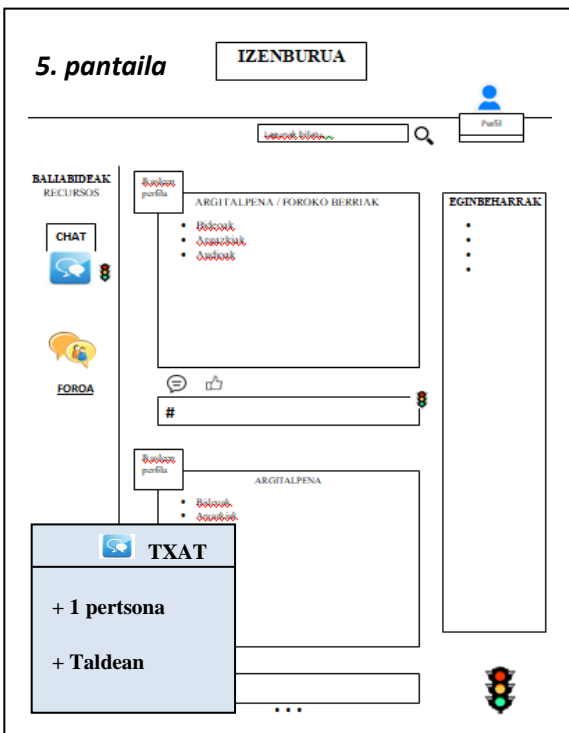


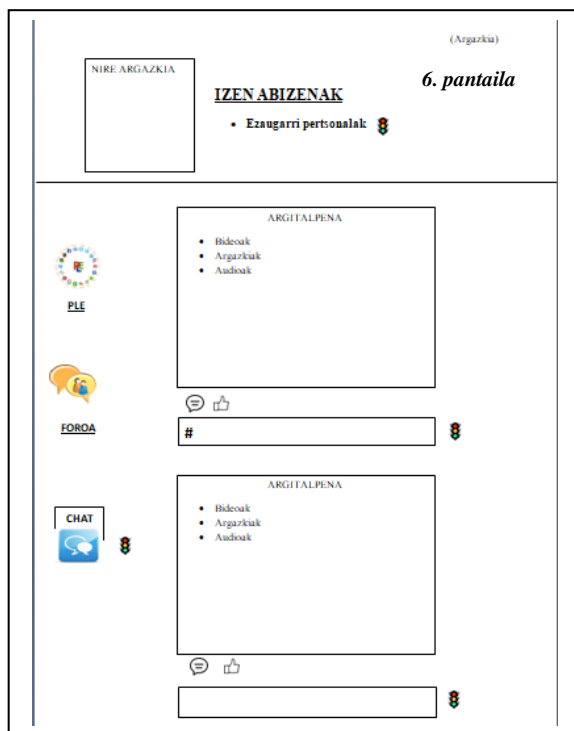
4. pantaila

Irakasleak jarduera bakoitza plataformara igotzean, honen edukia bideo, audio, irudi zein aurkezpen (power point, prezi) moduan igotzeko aukera izatea. Bestalde, aurreko dokumentu honekin batera idatzizko azalpena ezartzeko beste tarte bat.

Irakasleak jarduera bakoitza mantendu edo ezabatzeko aukera librea izatea.

**Atal hau, unibertsitateko Moodle plataformaren egitura eta funtzioari erreparatuz bideratuko nuke.*





Nire argarkia: Ikasleak bere profilean esleitua duen argazkiaren gainean klikatuz gero argazkira eramango gaitu, hau handituz. *Semaforoa!*

Portada (argarkia): Profileko argazki zein izenaren atzeko aldean irudiren bat sartu ahal izatea ederto legoke, honen bitartez ikasleak sortutako plataformako profila erakargarri eta pertsonalagoa izateko. *Semaforoa!*

Izen abizenak: Hemen klikatuz gero, ikasleak bere izen abizenak jartzeko aukera izatea eta hau ikusgai izatea bere perfilera sartzen den ororentzat. *Semaforoa!*

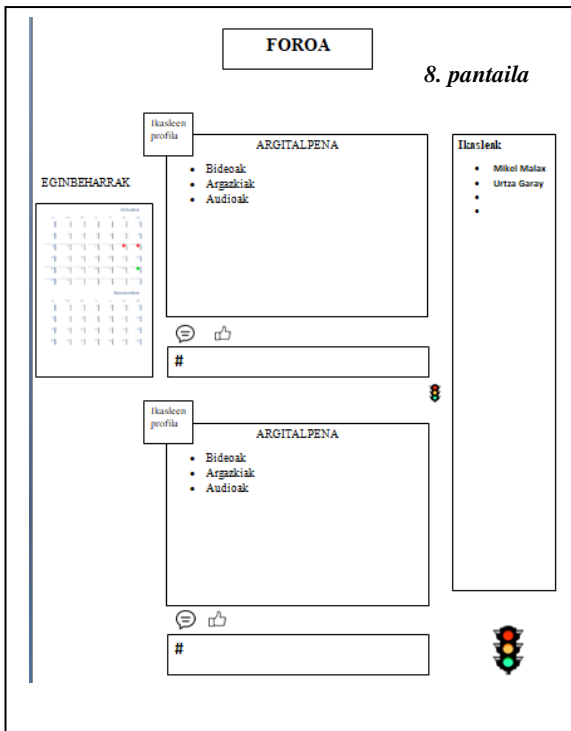
Ezaugarri pertsonalak: Atal honetan ikasleak bere ezaugarri pertsonalak idazteko aukera izatea, idatzi zein emotikonoen bitartez. *Semaforoa!*

PLE: Ikasleek beraien ikaskuntza prozesua kudeatu eta gestionatzeko erabilgarria den sistema da, adibidez: Symbaloo. Honen bitartez, aplikazio honetara sarbide zuzena izan dezaten ahalbidetu. Irakasleen PLE-a gainontzeko argitalpenen moduan ikusteko publikoa izango da. <https://symbalooedu.es/> 7. Pantaila

7. pantaila



8. pantaila



Ikaslearen profila: Atal honetan klikatuz gero, argitalpena egin duen ikaslearen profilean sartuko gara zuzenean.

**6. pantailara*

Argitalpenak: Foroan agertuko diren argitalpenak, irakasle zein ikasleek banakako zein taldetan egindako lanak igotzeko erabiliko dira. Bertan igotzen den informazioa bideo, audio, irudi zein aurkezpen (power point, prezi, powtoon, etab) formatuan izan daitezke. Honekin batera igotakoaren deskribapen idatzia azalertzeko aukera izanik.

Honetaz gain, informazioa txertatzeaz aparte eztabaidak sortu ahal izango dira. Galdera bat planteatuz, iruzkinen bitartez elkarriketa ez-zuzen edota asinkronikoa sortuz.

Semaforoa!

Foroan diren berri guztiak “Ikasgelako profilean” agertuz joango dira automatikoki. Bertan, argitalpen moduan agertuz.

Gustukoak diren argitalpenak horrela izendatu ditzakete, “Gustuko dut” botoia klikatuz.



Iruzkinak: Bigarren ataltxoan, irakasle zein ikasleek txertatutako lanen argitalpen guztiak iruzkindu ditzakete. Norberaren iritzi pertsonala emanaz. Hemen hashtag # -ren bitartez, eduki zein kontzeptuen multzokatzeak egingo dira, horrela, bilatzaile tresnatzat edukiz.

Semaforoa!

**Formatu hau, sare sozialetan izaten direnen berdina litzateke, hala nola, Instagram.*

Pantailaren izkina batean “Egutegia” txertatuko nuke. Bertan, irakasleak soilik, ikasleek aurrerantzean plataformara igotzeko dituzten eginbehar zein lanak jartzeko aukera izanik.

Ikasleak: Klase kideen izen-abizenen zerrenda horretan, hauetariko baten gainean klikatuz gero bere profilerara eramango gintuzke jarraian.

6. pantailara

3. pantaila

IZENBURUA



Perfil

Lagunak bilatu ...



BALIABIDEAK RECURSOS

CHAT



FOROA

Ikasleen
perfila

ARGITALPENA / FOROKO BERRIAK

- Bideoak
- Argazkiak
- Audioak





EGINBEHARRAK

-
-
-
-

Ikasleen
perfila

ARGITALPENA

- Bideoak
- Argazkiak
- Audioak





4. pantaila

EGINBEHARRAK

1. JARDUERA

- **Rol Playing**

Jardueraren azalpena:

- Bideoa
- Audioa
- Irudia
- Power point/Prezia



Ikasleek egin beharrekoaren azalpen idatzia.
Hashtag-en erabilera = #1.jarduera



NIRE ARGAZKIA

(Argazkia)

IZEN ABIZENAK

- Ezaugarri pertsonalak



PLE



FOROA

CHAT



8. pantaila

ARGITALPENA

- Bideoak
- Argazkiak
- Audioak



#



ARGITALPENA

- Bideoak
- Argazkiak
- Audioak



FOROA

Ikasleen
profila

ARGITALPENA

- Bideoak
- Argazkiak
- Audioak



#



Ikasleak

-
-
-
-

EGINBEHARRAK

Octubre

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Noviembre

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26

Ikasleen
profila

ARGITALPENA

- Bideoak
- Argazkiak
- Audioak



#

