



LEHEN HEZKUNTZAKO GRADUA

2017-2018 Ikasturtea

YOUTUBERRAK HEZKUNTZAN

Atzerriko Hizkuntzan ahozko gaitasuna
garatzeko proposamen didaktikoa

Egilea: Pérez Campo, Leire

Zuzendaria: Garay Ruiz, Urtza

Leioan, 2018ko maiatzaren 29an

AURKIBIDEA

1. Abstract/Laburpena.....	3
2. Sarrera.....	4
3. Marko teorikoa	
3.1 Gaitasun digitala	5
3.2 Youtube plataforma	7
3.2.1 Youtube hezkuntza baliabide gisa.....	8
3.3 Atzerriko hizkuntzaren ikaskuntza-irakaskuntza gaur egun: ahozko gaitasunaren garapena eta youtuberren erabilpen didaktikoa	10
4. Berrikuntza proposamena: Let's be YouTubers	
4.1 Justifikazioa	13
4.2 Helburuak.....	14
4.3 Gaitasunak.....	14
4.4 Nori zuzenduta.....	15
4.5 Proiektuaren deskribapena.....	15
5. Proiektu pilotua	
5.1 Helburua.....	19
5.2 Metodologia eta lagina.....	20
5.3 Emaitzak.....	21
6. Ondorioak	
6.1 Ondorio orokorrak.....	22
6.2 Lanaren mugak.....	23
6.3 Etorkizuneko erronkak.....	24
7. Bibliografia.....	25
8. Eranskinak	29

YOUTUBERRAK HEZKUNTZAN

Atzerriko Hizkuntzan ahozko gaitasuna garatzeko proposamen didaktikoa

Leire Pérez Campo

UPV/EHU

[EUS] Azkenaldian mundua ulertzeko era eta, batez ere, elkar komunikatzeko moduak aldatu dira. Testuinguru berri honetan pisu handia hartu dute IKTek eta sare sozialek. YouTube, batez ere gazteen artean asko erabiltzen den plataforma da. Lan honen helburua YouTube plataforma Atzerriko Hizkuntza ikasteko baliabide eraginkor gisa erabiltzea da. Ikasleak Youtuberrak bilakatzea proposatzen da, ikaskuntza-prozesuan bideoak erabilita ikasleen ahozko gaitasuna garatzeko. Lortutako emaitzen arabera, ikasleei erakargarria eta interesgarria iruditzen zaie eta eraginkortasunez aurrera eramane daiteke Youtuberrak bilakatzearen proposamena, emaitza aberasgarriak lortuz.

Lehen Hezkuntza, youtube, atzerriko hizkuntza, ahozkotasuna

[ES] Durante los últimos años ha cambiado nuestra forma de entender el mundo, y sobre todo la forma en la que nos comunicamos. En este nuevo contexto, las TIC y las redes sociales han adquirido un papel crucial. YouTube es utilizado por millones de usuarios, sobre todo jóvenes. El presente trabajo utiliza la plataforma de YouTube como recurso para aprender una lengua extranjera. Se propone que los alumnos se conviertan en youtubers, utilizando el vídeo dentro de un contexto didáctico, y así desarrollar la competencia oral. Los resultados obtenidos muestran que la propuesta puede llevarse a cabo eficazmente, resultando altamente atractivo e interesante a los alumnos, y logrando obtener resultados enriquecedores.

Educación Primaria, youtube, lengua extranjera, competencia oral

[ENG] During the last few years, there has been a change in the way we understand the world, and the way we communicate. In this new context, ICTs and social networks have acquired a crucial role. Youtube is used by millions of people, especially among teenagers. The aim of this work is to use Youtube as a resource to teach English as a foreign language. This proposal makes students become youtubers by using the video in a didactic context and, this way, developing students' oral competence. The results claim that this proposal is highly attractive and interesting for pupils, and consequently can be implemented effectively.

Primary Education, youtube, foreign language, oral competence

2. SARRERA

Gizartea etengabeko aldaketan bizi da eta hezkuntzak aldaketa hauek aintzat hartu behar ditu. Youtube plataforma sortu zenetik, gero eta indar gehiago hartzen joan da gure egunerokotasunean. Gure ikasleen aisialdian Youtube agertzen bada, zergatik ez arlo akademikoan? Lan honetan ikasleak youtuber bilakatzeak izan dezakeen efikazia aztertzen da, aplikazio hau Atzerriko Hizkuntzan ahozko gaitasuna garatzeko. Baliabide didaktiko honek zentzua izan dezan bideoaren grabaketa ez da era isolatuan planteatzen, baizik eta ikaskuntza-prozesu eta testuinguruan murgilduta.

Lan honen helburua Youtuberako bideoak grabatzearen sendotasunak eta ahultasunak neurtzea da, horrela eskolan inplementatzea interesgarria izango litzatekeen edo ez ikusteko. Youtuberrak bilakatzearen eraginkortasuna frogatzeko, diseinatutako prozesu didaktikoa Lehen Hezkuntzako bigarren mailako ikasleekin martxan jarri da.

3.MARKO TEORIKOA

3.1 Gaitasun digitala

Etengabeko aldaketan eta garapenean ari den gizartean, testuinguru eta behar berriak maiz agertzen dira. Nahiz eta aldaketak arlo guztietan gertatu diren, oso nabarmena da azken hamarkadetan bizi dugun eboluzioa komunikazioaren esparruan. Teknologia berriek gizakion bizitzan hainbesteko presentzia daukate, non gure bizitzeko modua aldatzen ari diren: lan egiteko era, aisialdia eta erlazionatzekoa baita ikastekoa ere (Adell, 1997).

90eko hamarkadaren erdialdean, Interneten zabalkundea gertatu zen, eta horren ondorioz, hezkuntza erakundeetan informazioare eta komunikazioaren teknologien (IKT) erabilera guztiz hedatu zen. IKTak eskuragarriak dira, potentzial pedagogikoa daukate eta erraztasuna ematen dute. Faktore horiek IKTak gero eta gehiago erabiltzera eramán gaituzte (Sigalés, 2004). Informazioaren gizarteak eta teknologia berriek eragin zuzena dute hezkuntzan. Belaunaldi berriak etengabeko aldaketa eta ikaskuntzara ohituta daude, egunero gertatzen diren berritasunak ezagutu eta ulertu ahal izateko (Marqués, 2012). Era berean, gaur egungo ikasleak informazioa ez dute soilik testuetan aurkitzen, baizik eta informazioa bisualki eta auditiboki lortzera eta igortzera ohituta daude. Gainera, egun, gaitasunek edukiek baino garrantzi handiagoa dute. Izan ere, edukiak zaharkituak gera daitezke, baina, gaitasunak bizitza osoan erabilgarriak izango dira. Beraz, gaitasunen bidez ikasten da edukiak erabiltzen (Selwyn, 2017).

Gaitasunak hain garrantzitsuak diren testuinguru honetan, komunikazioa mundua ulertzeko eta bertan jarduteko tresnarik indartsuena da. Oinarrizko Curriculumean adierazten den bezala:

Komunikazioa funtsezkoa da giza garapenaren alderdi indibidual eta sozialean. (...) sentimenduak erregulatzen laguntzen du komunikazioak, eta ikaskuntza ororen bitarteko nagusia da. (...) Komunikazioa da kultura sortu, sendotu eta zabaltzeko bitartekoa. Beste pertsona batzuekin loturak sortzea da komunikatzen ikastea, kultura, errealitate eta mundu berrietara gerturatzea, eta, haiek ezagutu ahala, aintzat hartzea. (Oinarrizko Hezkuntzako Curriculum, 2015: 31)

Youtuberrak hezkuntzan

Gaur egungo errealitatea ulertzeko eta gizarteko kide aktiboa bilakatzeko funtsezkoa da gaitasun digitala garatzea; izan ere, mundu digitalak eragin handia dauka gure bizitzan. Beraz, hezkuntzaren esparruan gaitasun hau lantzea nahitaezko beharra da.

Oinarrizko Hezkuntzako Curriculumean agertzen den moduan, komunikaziorako konpetentziak hiru osagai hartzen ditu bere baitan: hitzik gabeko komunikazioa, hitzezko komunikazioa eta komunikazio digitala. Azkenengo hau honela azaltzen da: “Informazioaren eta komunikazioaren teknologiak modu sortzaile, kritiko, eraginkor eta seguru batez erabiltzea, ikasteko, aisiarako, inklusiorako eta gizartean parte hartzeko” (Oinarrizko Hezkuntzako Curriculuma, 2015:33). Konpetentzia hau garatzerako prozesuan ondorengo elementuek hartuko dute parte: informazioa, komunikazioa, edukiak sortzea, segurtasuna eta arazoak konpontzea.

Heziberri 2020 gure hezkuntza-sistema hobetzeko plana da. Plan honek, oinarrizko hezkuntzaren xedeak lortze aldera, oinarrizko konpetentzia batzuk zehazten ditu; horien artean, gaitasun digitala. Gainera, gaitasun hau zeharkako konpetentzia da, hau da, beharrezkoa bizitzako egoera eta arlo guztietan (Eusko Jaurlaritzak, 2014). Gaitasun digitala garatzeko helburuarekin, ICTak ikaskuntza prozesuan baliabide metodologiko gisa erabiltzea proposatzen da. ICTak eskolako errealitatean txertatzeko, baliabide digitalak normalizaturik egon behar dute arlo guztietako ikasketa prozesuan. Prozesu hori hobetzeko aukera ugari ematen dizkigute ICTek, izan ere, oso lagungarriak dira zehar-prozedura batzuk ikasteko (ikasten ikastea), informazioa biltzeko, baita zenbait jarrera garatzeko ere (elkarlana). Gainera, testuinguru honen barruan, irakasleak informazio igorle soila izateari uzten dio, jardueren antolaketan gehiago sakonduz (Heziberri 2020, 2014: 34).

Hortaz, gaitasun digitala garatzearen beharra dago. Goian aipatutako helburuak lortu ahal izateko, ICTek irakaskuntza-ikaskuntza prozesuan leku erabakigarria dute. Izan ere, ikerketa eta txosten askok aitortzen dute ICTen garrantzia (Alcántara, 2009). Halere, batzuetan, teknologia berriak erabiltzeko modua ez da egokia izaten. Askotan, ICTak informazio igorle gisa erabiltzen dira. Soilik horretarako erabiltzen badira, ICTek ematen dituzten aukera berritzaileak alde batera uzten dira. Jarduera berritzaileak egiteko

Youtuberrak hezkuntzan

oztopo ohikoenak irakasleen formazio eskasa eta denbora falta dira (Sáez López, 2012). Oztopoak aurkitu arren, Lehen Hezkuntzan IKTen inplementazioak zer onura dakartzan aztertu da eta emaitzek hurrengo erakutsi dute (Sáez López, 2012): espirtu sortzailea sustatzen du, pentsamendu kritikoa garatzen du, talde lana bultzatzen du eta ahozko adierazpena hobetzen du.

Fernández-Montalvo, Peñalva, Irazabal eta López-Goñik (2017) burututako ikerketan, Lehen Hezkuntzako 6.mailako ikasleen alfabetizazio digitala ebaluatu zen. 208 ikaslek osatzen zuten lagina, eta bi taldetan banatu ziren (talde esperimentalak eta kontrol taldea). Ebaluazioak hiru fase zituen: interbentzioa aurrekoa, interbentzioa eta ondoren sei hilabeteko jarraipena. Programa hiru saioz osatuta zegoen. Emaitzek ziotenaren arabera, estadistikoki ezberdintasun esanguratsua egon zen bi taldeen artean. Talde esperimentalak, programa bukatu ostean, alfabetizazio digital maila (prozedurakoa, jarrerakoa eta kontzeptuala) altuagoa lortu zuen (Fernández-Montalvo et al., 2017).

3.2 Youtube plataforma

Youtube 2005 urtean sortutako bideoak igo eta elkarbantzeko aukera ematen duen sare soziala da. Edozein motatako bideoak aurki ditzakegu bertan, horregatik, interes eta kultura guztietarako lekua dago. Jendartean eragin handia izan du, horrela hirugarren webgunerik bisitatuena bilakatu da (Holmbom, 2015). Izan ere, dagoeneko bilioi bat baino erabiltzaile gehiago daude Youtuben (Holmbom, 2015).

Komunikazio digitalean gertatutako aldaketa honen ondorioz, *youtuberraren* figurak garrantzi berezia hartu du. Izan ere, adierazpenaren subjektu bezala ikusten da youtuberra, berrikuntzan eta sormenean oinarritutako baliabideen bidez bere esfera pertsonala mundu osoan zehar zabaltzeko gai dena (Hidalgo-Marí & Segarra-Saavedra, 2017).

Hidalgo-Marik eta Segarra-Saavedrak (2017) diotenaren arabera, sare sozialek komunikazioaren mundua goitik behera aldatu dute, gizartearen eta batez ere gazteen arteko elkartzeko-puntuak bilakatuz. Sare sozialen bidezko gazte-komunikazioa euren

Youtuberrak hezkuntzan

identitatearen pertzepzioa, autoestimua eta inguru sozialaren araberakoa da. Gainera, komunikazio honek eragin zuzena du gazteen identitatearen eta portaeraren eraikuntzan, sare sozialetan eta horietatik kanpo (Hidalgo-Marí & Segarra-Saavedra, 2017).

Sare sozialen eraginez gizarte egitura berria sortu da, aldaketa honek kulturaren baita hezkuntzan eragina izan du. Horregatik gizarteak neska-mutil kritikoak bultzatzen dituen hezkuntza-eredua behar du, askatasunez eta zentzuz jokatzeko gai izan daitezen. Irakaskuntza kritiko honen barruan Interneten papera ezinbestean erabakigarria izan behar da. Gaurko ikasleak sareen kontsumitzaile eta erabiltzaile bezala hezi behar ditugu, sareak egoki erabiltzen jakiteko eta horiek modu kritikoan eta sortzailean erabiltzeko gai izateko (Aguadez eta Cabero, 2002: 29-30).

Vanesa Guzmánek 2000-2009 urteetan irakaskuntza ereduaren eboluzioaren inguruko ikerketa burutu zuen unibertsitatean. Hiru irakaskuntza eredu probatu zituen; lehenengoan IKTen agerpena oso baxua zen, eta hirugarrenean, aldiz, presentzia oso altua zuten IKTek. Azkenengo ereduaren "Moodle" plataforma birtuala inplementatu zen eta CD interaktiboak nahiz bideo hezigarriak erabili ziren. Ondorio garrantzitsuena batezbesteko nota altuagoa eta ikasleen parte hartze maila handiagoa nabarmentzen dira. Ikerketan, IKTak testuinguru didaktiko baten barruan finkatzearen garrantzia adierazten da, horrela elementu dinamizatzaile eta berritzailea bihurtu daitezkeen (Guzmán, 2009); hau da, ezin da planteatu sarrera gisa soilik, zentzua eta kohesioa izan behar dute ikaskuntza prozesuan.

3.2.1 Youtube hezkuntza baliabide gisa

Youtuben denok daukagu kanal bat sortzeko eta bideoak igotzeko aukera. Hori dela eta, ia edozein gairi buruzko materiala topatu dezakegu bertan. Horrez gain, Navarrok (2013) adierazten duen bezala, Youtubek eskolatik kanpo lan egiteko aukera ematen du, ikaskuntza autonomia sustatuz. Bideoak, klaseko dinamika normaletik urruntzen direnez, ikasleentzako formatu erakargarria dira, hortaz, ikaskuntza prozesua ez da hain kontzientea (Navarro, 2013). Dena dela, betiere ikasleen behar eta ezaugarriari begira

Youtuberrak hezkuntzan

aukeratu behar dugu materiala, eta helburu batzuk finkatu. Bideoa material didaktiko eraginkorra izango dela bermatzeko, ikaslearen parte hartze aktiboa bultzatu behar da. Horretarako, irakasleak bideoaren aurreko, bitarteko eta ondorengo jarduerak prestatu beharko ditu (Cabero, Llorente eta Román, 2005), horrela, materialari ahalik eta etekin handiagoa aterako zaio eta bideoaren ulermena bermatuko da.

Gaur egun, bideoen erabilera nahiko orokortua dago, beraz, baliabide digitalak eta bereziki Youtube plataforma erabiliz ikerketa batzuk burutu dira testuinguru ezberdinetan.

Cordobako CEIP Gran Capitán eskolan Youtube plataformako bideo bat oinarri gisa hartuta ikasleen matematika gaitasuna aztertu da (Ramírez García, 2010). Lehen Hezkuntzako 4. mailako ikasleak izan dira partehartzaileak. Ikasleen aurretiko maila frogatu ondoren, bi talde sortu ziren: esperimentalak eta kontrol taldea. Bi taldeek ikusi zuten bideoa, baina bakarrik talde esperimentalak jaso zuen formakuntza espezifikoa bete behar zuen jardueraren inguruan; kontrol taldeak bideoa ikusi eta ohiko klaseak jaso zituzten. Burutu beharreko jarduera honako hau zen: youtubeko bideoan karratu batetik abiatuta mosaiko nazari bat zelan eraikitzen zen ikusi ondoren, ikasle bakoitzak hezur nazari bat sortu behar zuen, eta gero, bakoitzaren hezurrarekin talde osoak mosaiko bat osatuko zuen. Bukatzean, berriro ikasleen maila aztertu zuten. Ikasle guztietan antzeman zen euren matematika gaitasunaren hobekuntza, baina talde esperimentaleko ikasleen hobekuntza nabarmenagoa izan zen. Ramírezek (2010) azpimarratzen du, lortutako emaitzek erakutsi zuten bezala, Web 2.0 eta bereziki bideo digitalaren erabilerak ikasleen emaitzek eta gaitasunek hobera egitea laguntzen duela.

Ikerketa honen emaitzen arabera, Youtube plataformako bideoak ezin dira era isolatuan erabili. Jarduera bateko baliabide eraginkorra izan dadin, zentzu argia izan behar du irakaskuntza-ikaskuntza prozesuan.

3.3 Atzerriko hizkuntzaren ikaskuntza-irakaskuntza gaur egun: ahozko gaitasunaren garapena eta youtuberren erabilpen didaktikoa

Curriculumean azaltzen den moduan, gaur egungo errealitateak hizkuntza ofizialez gain atzerriko hizkuntzak ere menderatzera bultzatzen gaitu; pertsonak elkar ezagutzeko, ideiak trukatzeko eta kulturen elkar ulertzea errazteko. Hau horrela izanik, hezkuntza-sistemaren erronka nagusienetako bat ikasle eleanitzak heztea da, gutxienez atzerriko hizkuntza jakingo dutenak (Oinarrizko Hezkuntzako Curriculuma, 2015: 61)

Hizkuntzetako arloetan komunikazio gaitasuna garatu dadin, Heziberri 2020k hurrengoa adierazten du:

Ekintza oinarri duen ikuspegi metodologikoa hautatu behar da, eta ikaskuntza aktiboa bultzatu. Hau da, komunikazio-proiektu adierazkorrek planifikatu behar dira hizkuntzen ikasgaietan, eta komunikazio-zeregin zehatz bat lortzera bideratutako jarduera sekuentzien inguruan antolatu behar da ikaskuntza; horrez gain, prozedurazko edukiak lehenetsi behar dira –"egiten jakitea", alegia–, eta ez, soil soilik, adierazpenezko jakintza (Oinarrizko Hezkuntzako Curriculuma, 2015: 62).

Aurreko hamarkadetan atzerriko hizkuntzetan irakaskuntzan gramatika arloari ematen zitzaion garrantzi gehien. Eredu hau alde batera utzi da azken urteetan, eta komunikatzeko gaitasunari ematen zaio garrantzi handiena azken urteotan. Hizkuntzaren menperatze maila edozein izanda, hizkuntza esanguratsua erabiltzeko gaitasuna da beharrezkoa. Ideia honen atzean dagoen ikaskuntza metodoak Communicative Language Teaching (CLT) du izena, eta izenak berak azaltzen duen moduan, metodo honek komunikazioaren garrantzia gailentzen du hizkuntza baten ikaskuntza prozesuan. Aldi berean, egokitasuna eta arau soziolinguistikoak hartzen ditu barne (Savignon, 2009). Ezaugarri hauekin batera, ikasleen ahozko gaitasuna garatzea da CLTaren helburu nagusia.

Hitz-jarioari hainbesteko garrantzia ematen zaion testuinguru honetan, ahozko gaitasunari denbora eskaini beharko genioke. Unibertsitate mailako 60 ikaslek narrazio-gaitasuna probatzeko ikerketa batean parte hartu zuten. Helburua ipuin bat kontatzea zen; 30 ikasleei istorio bat eman zieten, irakur zezaten, gero gainontzekoei aurkezteko; bigarren taldeko ikasleei istorioa eman eta ordenagailuko plataforma digital batean istorio hori sortzeko eskatu zieten, bukatzean aurkezpena egin zezaten. Emaitzek

Youtuberrak hezkuntzan

erakutsi zuten ordenagailuko tresnek ikasleen ahozko gaitasuna hobetzen zutela (Razmi, Pourali eta Nozad, 2014).

Ildo berean, Gromiken (2012) ustetan, gailu elektronikoen ikaskuntza prozesuan duten erabilgarritasunari etekina atera ahal zaio. Japoniako unibertsitate batean ikerketa bideratu zuen Gromik. Bederatzi ikaslek parte hartu zuten ikerketan, euren mugikorrek erabilia. Ikasleak, astero 30 segundoko bideoak grabatzen zituzten, irakasleak proposatutako gaien inguruan berba eginez. Hamahiru bideo grabatu zituzten prozesuan zehar, eta emaitzen arabera, ikerketa aurrera zihoan heinean, ikasleak gero eta hitz gehiago esateko gai ziren. Partehartzaileen esanetan, tresna interesgarria eta efektiboa da mugikorra ikaskuntza prozesuan, hortaz, erabilgarria iruditu zitzaizen bideoak grabatzearen jarduerara.

Azkenengo ikerketa honek argitzen duen moduan, bideoak grabatzeak onurak dakartza ikasleen komunikazio gaitasunean, haien hitz-jarioa hobetuz. Hori dela eta, YouTube plataformak duen potentziala erabili daiteke ikasleen ahozko gaitasuna garatzeko. Gainera, bideoaren bidez, ikasleen diskurtso indibiduala entzun daiteke, eta horrela bakoitzaren zailtasunak erraz identifikatu daitezke.

Correak (2003) bideoak eskaintzen dituen aukerak ugariak direla adierazten du; izan ere, hezkuntzaren arloan, bideoa ikus-entzunezko arruntena eta erabiliena da. Informazioa lortzeko, dibertitzeko baita bideoak berak grabatzeko balio du. Hala ere, baliabide hau erabiltzeko modua kontuan hartu behar da. Izan ere, modu konstruktibistan edo besterik gabe erreproduktzioerako erabili daiteke. Bideoak motibazioa ekartzen du, eta hori osagai garrantzitsua da. "Hezkuntzaren arloan bideoa erabiltzea komenigarria izan daitekeela erakusten duen arrazoi bat tresna horrek gizartean duen leku zabala da; erraz eskuratzen dira bideoak eta eskaintza ere zabala da" (Correa, 2003: 97).

Gainera, Correak arabera, bideoa adierazpide bat da, hortaz, adierazpen-trebetasunak garatzeko erabili dezakegu, eta horren bidez baliabide hori hobeto ezagutzeko. Horrek ikasleen sormen-trebetasuna garatzea ahalbidetuko du, horrela bideoak aberastasun handiagoa edukiko duelarik. Hala eta guztiz ere, bideoak erabiltzerako orduan protokolo bat jarraitu beharko litzateke, irakasleak argi izanez gero

Youtuberrak hezkuntzan

bideoa erabiltzeko dituen arrazoiak. Plangintza bat beharrezkoa da, aldez aurretiko lana eta osteko lana egin behar da, zentzua izateko ikasgelako dinamikan (Correa, 2003).

Azken urteotan, bideoak eskoletan integratzen dituen irakas-metodo bat zabaldu da. Honen ideia nagusia ikaskuntza tradizionalki antzematen den era aldatzea da, hau da, klase iraulia edo flipped classroom deritzona. Hau da, azalpen teorikoak bideoan grabatzen ditu irakasleak, eta horiek ikustea dira ikasleen etxerako lanak, gero eskolan praktikara ekiteko. 2008-2009. ikasturtean, Bergmann eta Samsek (2012) Estatu Batuetako institutu bateko kimika irakasleek, metodo hau praktikan jarri zuten. Ondorioek erakutsi zuten, ikasleen emaitza akademikoek hobera egin ez ezik, askoz probetxu gehiago ateratzen zieten klaseko saioei, horrela metodo tradizionalarekin baino jarduera gehiago egiteko aukera edukiz. Gainera, bi irakasleen esanetan metodo hau jarraituz ikasleek ikaskuntza pertsonalizatua jasotzea ahalbidetzen du, bakoitzaren zalantzak argitzeko denbora dagoelako (Bergmann eta Sams, 2012).

Atzerriko hezkuntza ikasterako orduan, Joseph M. Terantinok (2009) Youtuberen erabileren artean, hiru nabarmentzen ditu: informazioa lortzea, ikasleek euren bideoak sortzea eta ikasleen artean sor daitekeen kolaborazioa. Youtubeko bideoak ikusteak, ikuspuntu ezberdinak arakatzeko eta ikasleak motibatuzko aukera ematen du. Honez gain, ikasleek euren lanak plataformara igotzeko aukera dutenez, haien sormena bultzatzeko arma ezin hobea da, eta aldi berean, aukera egokia hizkuntza erabiltzeko eta komunikazio gaitasuna garatzeko. Gainera, honek beste abantaila bat dakar: Youtubeko bideoak komentatu edota erantzun ahal dira, bai komentarioen bidez baita bideoen bidez ere. Horrela ikaskideen feedbacka izan dezakete modu erraz batean.

Youtubek eskolan duen agerpena ikusteko, Navarrok (2013) ikerketa bat burutu zuen. Ikerketan DBHko lehen, bigarren eta hirugarren mailako ikasleek hartu zuten parte. Emaitzen arabera, ikasle guztiei atsegina suertatzen zaie klasean bideoak ikustea, gainera, ikaskuntza prozesurako erabilgarriak direla pentsatzen dute eta haien ustetan, irakasleek bideo egokiak aukeratu ohi dituzte. Ikasle guztiek aitortzen dute Youtube plataforma hurbila zaiela, eta batzuek euren kanala ere badute. Hala ere, ingelesez bideo gutxi ikusten dituztela ondorioztatu da, hortaz, atzerriko hizkuntzako irakasleek praktika hau sustatu dezakete, ikasleen konpetentzia hobetzeko helburuarekin. Izan ere,

Youtuberrak hezkuntzan

Youtuben informazio ugari aurki daiteke ingelesez, eta ikasleen interesekoak izan daitezkeen bideoak ere. Ikerketa honetako partehartzaileen artean, askok euren kanala sortzeko grina adierazten dute, beraz, bideoak grabatzea barne hartzen duten jarduerak egitea planteatu ahalko litzateke. Ikerketan islatuta geratu den moduan, bideoa ikasleentzat formatu erakargarria da, eta belaunaldi berriak oso bisualak direla kontuan izanik, ezaugarri hau aprobetxatzen duen baliabidea izan daiteke Youtube (Navarro, 2013)

4. BERRIKUNTZA PROPOSAMENA: “Let’s be youtubers”

4.1 Justifikazioa

Sare sozialek gizartea berregituratu dute. Komunikazioaren esparruan, batez ere, aldaketa handia egon da. Testuinguru honetan, belaunaldi berriak etorkizuneko munduan jarduteko prestatu behar ditugu. Gaur egun hain ospetsua eta erabilia den Youtube plataforma eskolan sartzeak motibazioa zein ikasteko era interesgarria izan daiteke. Bideo bat grabatzerakoan, sormena eta adierazpena gakoa dira; horregatik, atzerriko hizkuntza lantzeko metodo egokia izan daiteke. Eta, hizkuntza gaitasuna garatzen duten bitartean, gaur eguneko komunikabide honetan murgiltzen dira. Izan ere, gaurko ikasleak sareen kontsumitzaile eta erabiltzaile bezala hezi behar ditugu, sareak egoki erabiltzen jakiteko eta horiek modu kritikoan eta sortzailean erabiltzeko gai izateko (Aguadez eta Cabero, 2002: 29-30).

Bideoaren abantailak asko dira, dena den, modu konstruktibistan erabili behar den baliabidea da (Correa, 2003). Bideoa adierazpidea da, hortaz, adierazpen-trebetasunak garatzeko erabil dezakegu, baita ikasleen sormen-trebetasuna garatzeko ere. Hala ere, plangintza bat izan behar du, ikasgelako dinamikan zentzua eduki dezan (Correa, 2003:98). Proposamen honek plangintza zehatza duenez, bideoa era egokian erabiltzen da.

Youtuberrak hezkuntzan

Oinarrizko Hezkuntza Curriculumak (2015) adierazten du komunikazio-proiektu adierazkorrek planifikatzeko, komunikazio-zeregin zehatz bat lortzera bideratuta dauden jarduerak prestatu behar direla. Proposamen hau ez da soilik bideo bat grabatzera mugatzen, baizik eta jardueraz-jarduera ezagutza berriak ikasi eta lantzen, eta, bukatzean, bideo bat planifikatzera eta grabatzera, bideoaren zeregina eta mezua argia izanik.

4.2 Helburua

Proposamen honen helburu nagusia Atzerriko Hizkuntzaren ahozko gaitasuna Youtuberen bidez garatzea da. Ikasleek taldeka gai baten inguruko bideo bat grabatuko dute, pausu zehatz batzuk jarraituz.

Ingelesa era ezberdin batean ikastea proposatzen da, Youtubek eskaintzen dituen abantailak erabiliz. Ikasitakoa bideo baten bitartez erakutsi behar izatea motibagarria izateaz gain, jardueran gehiago inplikatzeko eskatzen du (bideoaren plangintza egitean, esango dena pentsatzean eta ordena planifikatzean, prestatzean...). Prozesu honek ikasitakoa modu eraginkorrean barneratzea ahalbidetzen du. Honez gain, Youtube beste era batean ezagutzea bilatzen da, eta honen bidez, gaur egun hain garrantzitsua den gaitasuna eskuratzea: kamera baten aurrean hitz egitea.

Azken helburua ikasleek diskurtso pertsonala garatzea da, zerbait sortuz eta horrela, hizkuntza euren eginez, ingelesa erabiltzeko gai direla frogatuz.

4.3 Gaitasunak

Proiektu honen bitartez bi gaitasun nagusi lantzen dira: alde batetik, hizkuntza gaitasuna, eta bestetik, gaitasun digitala.

Hizkuntza gaitasunaren barne, ahozko gaitasunean jartzen da arreta berezia. Nahiz eta hizkuntzaren lau gaitasunak jorratu (irakurmena, entzumena, idazmena eta ahozko adierazpena) bideoaren bidez garatzen den ahozko gaitasunak izango du garrantzi berezia.

Youtuberrak hezkuntzan

Gaitasun digitalaren ikuspegitik, IKTak modu sortzailean eta kritikoan erabiltzeko ahalmena garatzen da, Youtube ezagutzearen bitartez. Honen bidez, komunikazio digitalerako konpetentzia garatzen da, youtuber bilakatuko direlako, ikusleekin komunikazioa sortuz.

Gainera, bideoak taldeka egingo direnez, komunikazio gaitasuna lantzen da taldeko kideekin bideoaren inguruko erabakiak adostean.

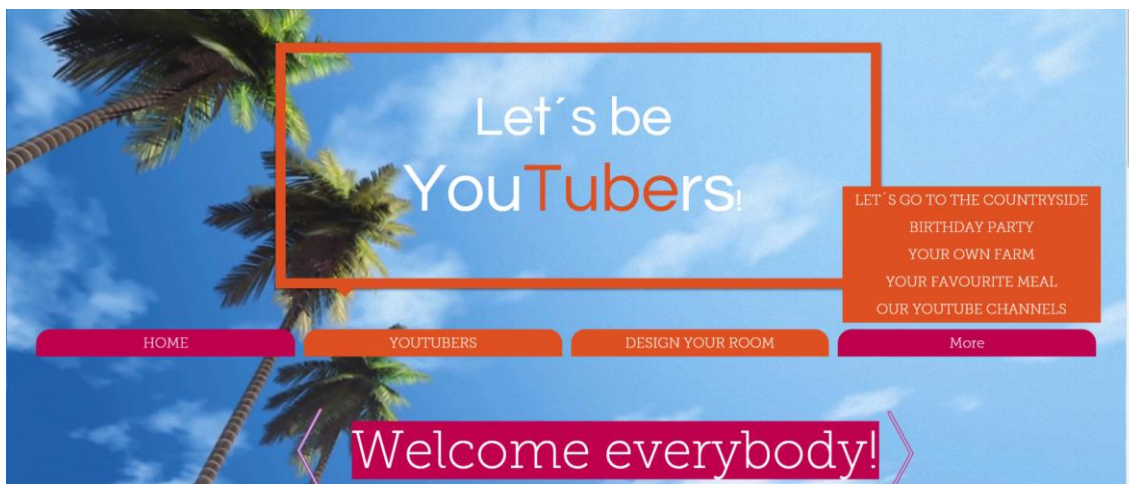
4.4 Nori zuzenduta dago?

Diseinatutako proiektua Lehen Hezkuntzako 2.mailako ikasleriari zuzenduta dago, etapa horretan bereganatu beharreko hiztegia eta ikasleen gaitasunak kontuan hartuz. Dena den, proiektuaren ideia orokorra maila guztietara molda daiteke, ariketen erraztasun maila igoz, bideoaren helburua aldatuz edota ikasleei diskurtso luzeagoa eskatuz.

4.5 “Let’s be youtubers” proiektuaren deskribapena

Proiektuaren helburua ikasleak youtuber bilakatzea da, hauek dituzten ezaugarriak antzemanda. Ikusleekin sortzen den komunikazio honen bitartez ahozko gaitasuna garatzea bilatzen da, dena den, prozesuan zehar, hizkuntzaren lau gaitasunak landuko dira. Helburu hori lortzeko, Wix plataformaren laguntzaz webgune bat diseinatu da. Plataformaren izena Let’s be youtubers da eta ondorengo helbidean topatu daiteke: <https://leirepz.wixsite.com/letsbeyoutubers>

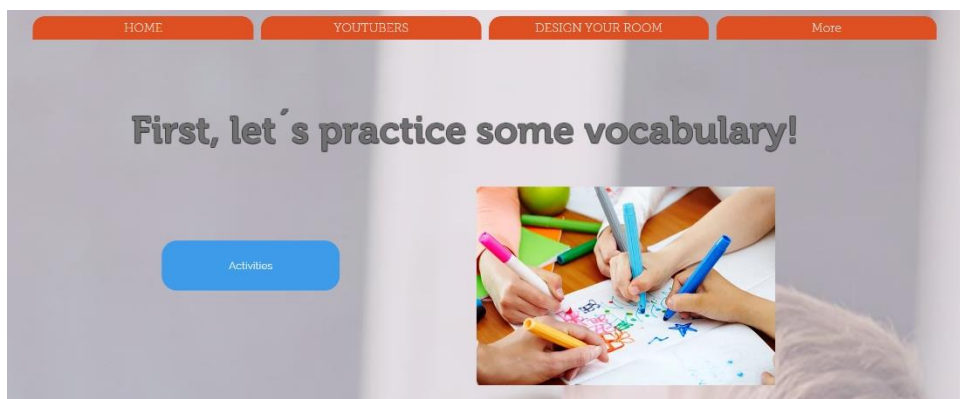
Webguneak zortzi atal ditu, gorria eta larrosa den aurkibidean bereiziak daude (ikusi 1. irudia). Lehenengo atalean, “HOME” izeneko, proiektuaren aurkezpena egiten da, ikasleentzako bideo baten bitartez. Bideoan, youtuber batek izan beharreko ezaugarriak era ulergarrian eta sinplean azaltzen dira, ikasleek uler dezaten moduan.



1. Irudia. Gunearen orri nagusia

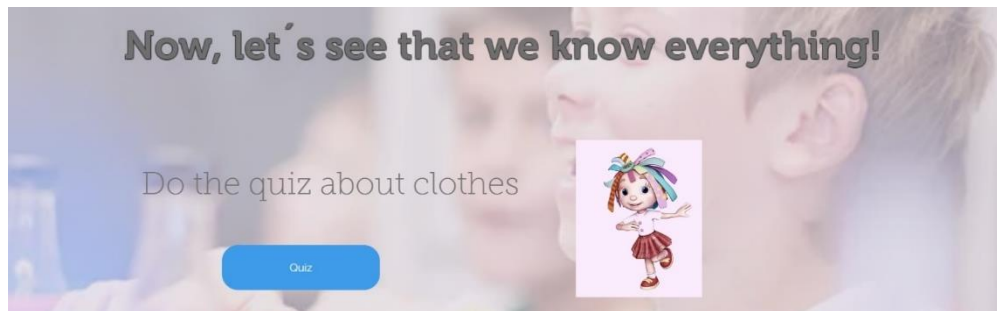
Bigarren atalean, "YOUTUBERS", pausuz pausu agertzen dira YouTuberrak izateko bete behar dituzten baldintzak. Atal honen helburua pausu guztiak ulertzea eta haien kanalerako materiala sortzea da. Kanalaren izena eta logoa diseinatu eta gero, introa edo sarrera egingo da. Introa sortzeko renderforest.com webgunea erabili daiteke (webgunean esteka agertzen da). Web honek bideo laginak ditu, eta handik abiatuta argazki zein musika pertsonalizatu daitezke, 10-15 segundoko bideoa lortuz.

Hurrengo bost ataletan, Atzerriko Hizkuntzako ikasgaien jorratuko diren gaiak agertzen dira. Egitura berbera jarraitzen dute gai guztiak. Adibide gisa, beheko atala hartuko dugu.



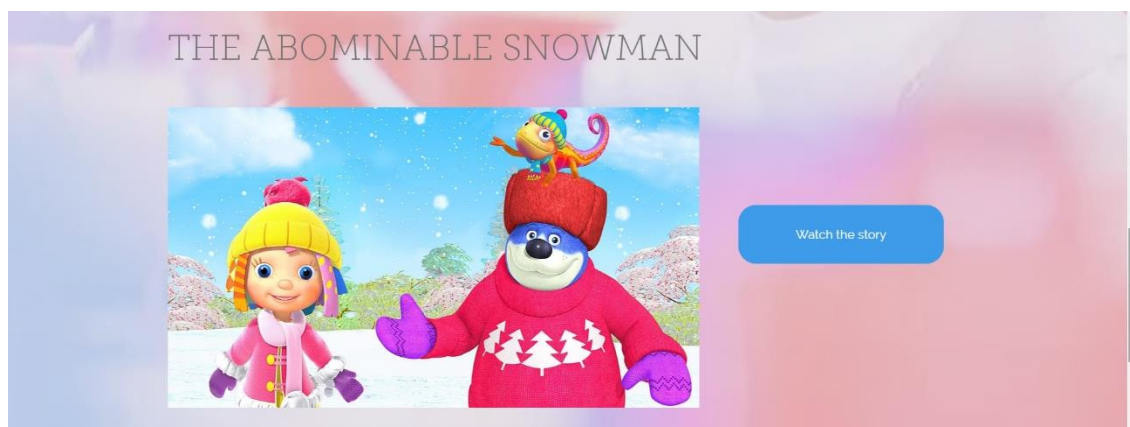
2. Irudia. Gaiaren lehen zeregina: Activities

Gaia hasteko, pare bat ariketa egingo dira. "Activities" botoiean klikatuz, zuzenean deskargatu daitezke. Ariketa hauen helburua hiztegiarekin lehenengo kontaktua izatea da, eta horrekin trebatzen hastea.



3. Irudia. Gai honetako bigarren zeregina: galdeketa

Ondoren, galdeketa bat egingo da, kahoot plataforma erabiliz. Kahoot lau aukerako galderak egiteko plataforma da, lehiaketa izaera dauka, ikasleak ongi eta azkar erantzuten badu, puntuak gehitzen joaten da. Galdeketa hau sortzeko, plataforman kontu bat sortu da eta gero, galderak eta erantzun posibleak egin dira. Kahoot osobaliabide erakargarria da, lehiaketa denez, ikasleak motibatu ohi dituelako. Galdeketa hauen bidez, gaiaren hiztegia ikasten zein birpasatzen da.




4. Irudia. Gaiaren hirugarren atala: bideoa ikusi eta galderai erantzun

Galdeketa egin ondoren, hiztegia eta ulermena lantzeko marrazki bizidunen bideo laburra ikusiko da. Bideo hau egiteko edpuzzle plataforma erabili da. Edpuzzle-ek bideo interaktiboak egiteko aukera ematen du. Izan ere, bideoa ikusi bitartean galderak sortu daitezke, beraz, bideoa gelditzen da eta galderari erantzuna ematean, oker edo zuzen erantzun den esaten du eta gero bideoa ikusten jarraitu daiteke. Gainera, ulermena indartzeko komentarioak ere idatz daitezke. Edpuzzle erabiltzeko, kontua sortu eta bideo bat aukeratu behar da, gero, bideoa moztu eta galderak sortu daitezke. Baliabide hau oso erabilgarria da, ez soilik hiztegia jorrazteko baizik eta istorio bat ulertzeko gaitasuna indartzeko. Horrela, entzundakoaren ulermena garatuko da.

It's time to make your videos!

It is your friend's birthday!
He/She invited you to a birthday party. You want to tell your followers what clothes you will wear to go to the party.



5. Irudia. Gaiaren laugarren eta azken atala: Youtuberrak bilakatu

Azken zeregin honen emaitza bideoa grabatzea da. "Make your video" botoian klikatuz, bideoa egiteko dokumentua lortuko dugu. Hemen, bideoa egiteko eman beharreko pausuak azaltzen dira.

BIRTHDAY PARTY



Do you remember the 5 keys to be a youtuber?

- 1- A name and a logo for your channel
- 2- Say hello in a personal way
- 3- Make your introduction
- 4- Before recording the video, THINK and WRITE what you are going to say
- 5- Be natural and enjoy!

NOW...LET'S BE YOUTUBERS!

It is Jorge's birthday and he invited you to his birthday party.
What clothes are you going to wear? Make a video for your followers!

FIRST, WRITE:

1.SAY HELLO IN A PERSONAL WAY. Hello!/Hi!/Welcome!/Hi there!/
Good morning/ Good afternoon/Good evening/Hey!

2. INTRODUCE YOURSELVES. SAY THE NAME OF YOUR CHANNEL AND YOUR NAMES. We are _____

2. WHAT DO YOU WANT TO SAY? It is Jorge's birthday and we are going to a party. We want to tell you _____

3. INDIVIDUAL TALK: I am wearing _____

I am wearing _____

I am wearing _____

I am wearing _____

4. SAY GOODBYE.

5. START YOUR VIDEO!

DO YOU NEED HELP?
You can use these words.

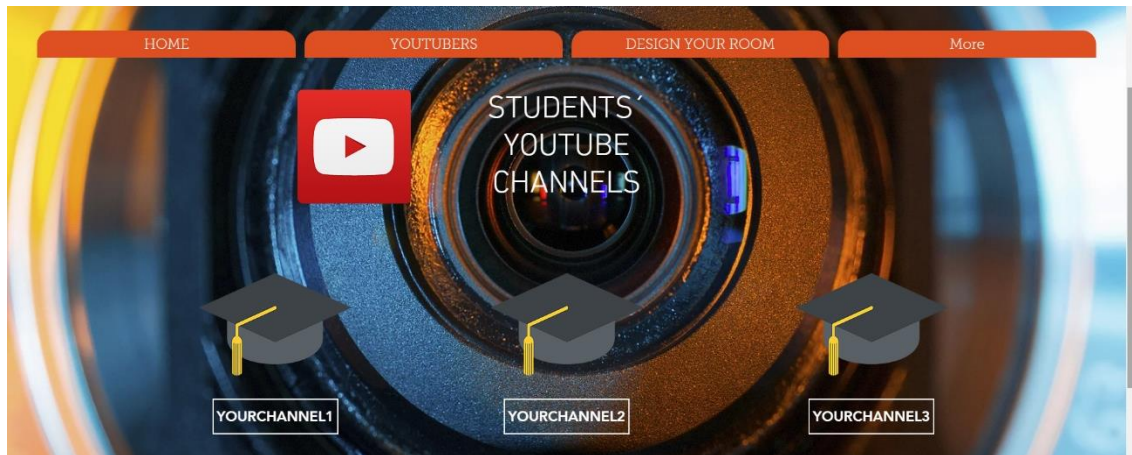


6. Irudia. "Make your video" fitxa

Ikasleek fitxa beteko dute, gero, irakasleak zuzenketa egingo du, eta, azkenik, bideoa prestatu eta grabatuko da. 2.mailako ikasleak direla kontuan hartuta, bideoa editatzeaz irakasleak arduratuko dira. Dena den, ikasleei azalduko zaie zein aplikaziorekin editatu den. Kasu honetan "Movie Maker" erabili da. Azken jarduera honetan, idazmena eta ahozkoatasuna lantzen dira, lehenengo fitxa egitean eta ahozkoa bideoa grabatzerakoan.

Youtuberrak hezkuntzan

Plataformaren azken atalean, “YOUR YOUTUBE CHANNELS”, talde guztien Youtubeko kanalak agertuko dira. Bideoak bukatutakoan, hara igoko dira eta klasean ikusiko dira. Webgunearen linka ikasleei eman ahalko zaie, horrela, nahi izanez gero, familiari edo lagunei euren bideoak erakusteko aukera izango dute.



7. Irudia. Gunearen azken atala: ikasleen youtubeko kanalak

Proiektu honen bidez, hizkuntzaren lau gaitasunak lantzen dira, eta horiek garatu bitartean, hiztegi eta gramatika egitura berriak ikasten dira. Bideoa grabatzeak hiztegi eta gramatika berriak zeharkako moduan ikastea ahalbidetzen du, ikasleak youtuberrak izaten saiatzen ari direlako, baina aldi berean ingelesez hitz egiten ari dira. Sormena prozesu osoan agertzen den faktorea da, izan ere, ikasleek asmatu behar dituzte haien kanalaren ezaugarri guztiak.

5. PROIEKTU PILOTUA

5.1 Helburua

Proiektua martxan jartzearen helburua bere eraginkortasuna neurtzea da. Honela, bideoen bitarteko ikaskuntza egingarria den ala ez frogatuko da. Era berean, hain gazteak diren ikasleekin metodo honek funtzionatu ahal duen ikusiko da.

Izan ere, alde zaureratik zailtasun asko dagoela pentsa daiteke. Hizkuntzaren aldetik nahiko mugatuak sentitu daitezke, eta, Youtube ikasle gehienek kontsumitu arren, pantailaren beste aldean egotea zaila izan daiteke 7 edo 8 urteko ume batentzat.

Youtuberrak hezkuntzan

Horregatik, proiektu hau ikasle errealekin probatzearen helburua egoera honen aurrean zer erantzun ematen duten ikustea da, horrela, metodo honen erabilgarritasuna ikusi ahal izateko.

5.2 Metodologia eta lagina

Bilboko eskola publiko batean ikasten ari diren Lehen Hezkuntzako 2. mailako 21 ikaslek parte hartu dute proiektu honetan. Ikasleek 7-8 urte dituzte eta lau urte daramatzate ingelesa ikasten, dena den, batzuk eskolaz kanpo ingeleseko klaseak ere hartzen dituzte. Hortaz, ikasle guztien ingeles maila ez da berdina.

Metodologiari dagokionez, taldeka lan egin dute eta arbel digitala erabili da klaseak bideratzeko.

Proiektu honen “BIRTHDAY PARTY” atala, goian agertzen dena, 2.mailako ikasle-talde batekin probatu da. Atal honetan arroparen gaia jorratzen da. Lehenengo, ariketen fitxa banatu zen, eta denon artean egin zen. Gero, arbel digitala eta portatilak erabilia, kahoot-en bidezko galdeketa egin zen, binaka egin zen hau. Ondoren, arbel digitalean bideo interaktiboa jarri zen, ulermena eta hiztegi berria lantzeko. Youtube plataformaren inguruko saio bat eman zen. Saio honetan ikasleek Youtube plataformarekin duten harremana ikusi zen, zein punturaino ezagutzen duten eta motibatzen dituen jakiteko. Gero, bideo baten bidez Youtuber baten ezaugarriak azaldu zaizkie. Taldeak egin dira eta bakoitzak taldearen izena eta logoa diseinatu du. Taldeak heterogeneoak izan dira; ikasleen maila, harremana eta sexua irizpide bezala hartuta. Kanalaren introa egiteko, taldeka etorri ziren irakaslearen ordenagailura haien sarrerako bideoaren ezaugarriak aukeratzeko. Hurrengo saioan, bideo bat grabatuko zutela esan zitzaie, baita bideoan zer kontatu behar zuten ere. Zeregina bideratzeko, fitxa bat eman zitzaie (Make your video fitxa, hain zuzen ere). Ikasleek fitxa bete zuten eta fitxak zuzenduta egon zirenean, bideoan ikasle bakoitzaren rola finkatu zuten (nork esango zuen taldearen izena, zein ordenetan hitz egingo zuten, etab.) Jarraian, entsaioak egiteari ekin zioten. Bukatzeko, bideoaren grabaketa egin zen. Bideoak Movie Maker bideo editorearekin editatu ziren.

Youtuberrak hezkuntzan

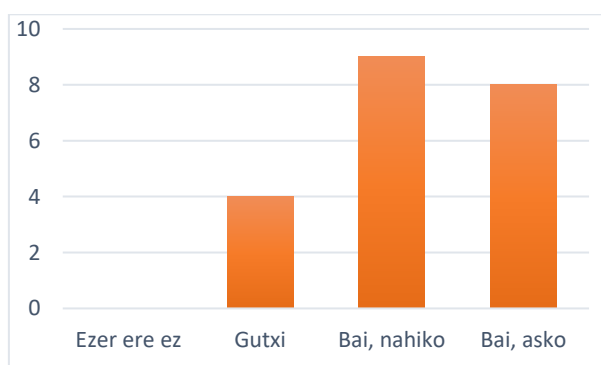
Prozesua amaitzeko, ikasleek bideoak ikusi zituzten. Emaitzak lortzeko, proiektuaren bukaeran ikasleei inkesta bat pasa zitzaien. Inkestak zortzi galdera zituen, eta galdera bakoitzerako 4 erantzun posible: ezer ere ez, gutxi, nahiko eta asko. Eranskinetan ikus daiteke.

5.3 Emaitzak

Jarraian, proposamen hau praktikan jarri ondoren ikasleek emandako feedback-a azalduko da. 8 irizpide hartu dira kontuan emaitzak lortzeko, adierazgarrienak aurkeztuko dira. Ikasleen %100a bat dator esperientzia honetan parte hartzea gustuko izan dute. Zerbait berria ikasi duten galdetzean, desadostasun handiagoa ikusten da. Dena den, %95ak uste du zerbait berria ikasi duela. Ikasleen esanetan, ingeleseko hitz batzuk eta lotsa galtzen ikasi dutela aipatzen dute.

%71ari asko erakartzen die kanal propioa edukitzearen ideia, baina %9,5 ikaslek ez lukete kanal propiorik nahi. Youtube erabiltzeko gogoa eta motibazioa agerian geratzen dira emaitza honen bidez.

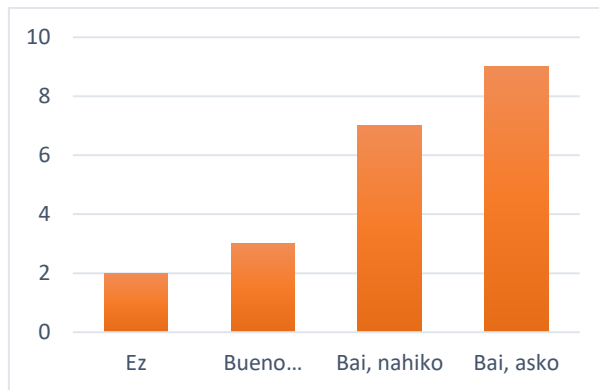
%85eri ingelesa ikasteko era hau gustatzen zaie. Metodologia honek ikasteko balio duen neurtzean, iritzi desberdinak agertzen dira, 1. grafikoan islatzen den moduan. Gehiengoak (%42ak) uste du nahiko baliagarria dela ikasterako orduan, %38ak oso eraginkorra dela pentsatzen du, baina %19ak ez du konfiantza askorik metodologia honen ikasteko duen baliogarritasun mailari dagokionean.



1. Grafikoa. Ikasteko balio duela uste duen ikasle kopurua

Youtuberrak hezkuntzan

Lagunei eta familiari grabatutako bideoa erakusteari dagokionez, ia guztiak bat datoz (%85a) ilusio handia egingo liekela bideoa haien gertuko pertsonak ikustea. Izan ere, %80 ikaslek gogoz errepikatuko lukete YouTuber izatearen esperientzia beste bideo bat grabatuz. Bukatzeko, esperientzia lagun bati gomendatuko liketeken neurtu da. Eraitza nahiko ezberdinak aurkitu dira irizpide honetan. %76 gomendagarria dela uste du, %23ak, ordea, ez luke esperientzia gomendatuko.



1. Grafikoa. Gomendagarria dela uste duen ikasle kopurua

Laburbiltzeko, eraitza oso positiboak lortu dira, ikasleen ehuneko handi batek esperientzia erabilgarria eta aberasgarria izan dela uste dutelako, ikasteko modu atsegina iruditu zaielako eta berriro ere errepikatuko luketelako. Gainera, euren bideoak Youtubera igotzeko gogotsu egon dira.

6. ONDORIOAK

5.1 Ondorio orokorrak

Eraitzen arabera, eraginkortasunez aurrera eraman daitekeen proposamena da. Ikasleei atsegina suertatu zaie Youtuberrak sentitzearen esperientzia, zerbait berria ikasi dutela uste dute, eta batez ere, prozesuan zehar motibatuta sentitu direla azpimarratzen dute. Youtube plataforma era oso orokortuan erabiltzen da, beraz, Youtuberi buruz hitz egitea eta kameraren beste aldean jartzea ideia oso erakargarria suertatzen zaie ikasleei. Horrela ba, ondo egituratutako proiektua planifikatzen bada,

Youtuberrak hezkuntzan

emaitza aberasgarriak lor daitezke. Izan ere, ikasleentzako beharrezkoa den faktorea agertzen da: motibazioa.

Terantinok (2009) adierazitakoarekin bat dator proposamen hau, izan ere, youtuber bilakatzeak sormena bultzatzeko eta batez ere hizkuntza erabiltzeko aukera ezinhobea ematen du. Ildo berean, Correa (2003) bideoa adierazpidea dela esaten du, beraz, adierazpen trebetasunak garatzeko erabil daiteke. Autore honek adierazten du bideoak klaseko dinamikan zentzua izan dadin, alde aurretiko eta osteko lana egin behar dela, eta ezaugarri hori ere kontuan hartu da proposamena sortzean.

Bideoak egitera ohituta ez daudenez, honek interesa sortzen die, honela jardueretan gehiago inplikatur. Gainera, bideoa ondo ateratzeko entseatzen dutenez, ingeleseko hitzak behin eta berriz errepikatu eta barneratzen dituzte. Jarrera aktiboa eta partehartzailea sortzen die testuinguru honek, bideo aberatsa lortuz. Azkenik, haiek berak izateko aukera daukate, eta oihukatu dezakete ere (kaixo eta agur esatean); honek gero lasaiago egoteko lagundu dezake. Metodo berria denez, ez daude ziur honek ikasteko balio ahal duen, baina guztiak bat datoz ikasteko modu atsegina eta erakargarria dela. Gainera, belaunaldi berriak oso bisualak direla kontuan izanik, ezaugarri hau aprobetxatzen duen baliabidea izan daiteke Youtube (Navarro, 2013).

Aipatutako guztia kontuan hartuz, helburuak lortu direla frogatzen da; ikasleen motibazioa eta inplikazioa kontuan hartuta, baita lortutako emaitzak ikusita.

5.2 Lanaren mugak

Proiektuaren eraginkortasuna frogatuta dagoen arren, prozesu honetan zehar muga batzuekin aurki gaitzke.

Mugarik nabariena baliabideak dira. Baliabide materialen artean hiru aurki ditzakegu. Alde batetik, arbel digitala behar da ariketa zehatz batzuk burutzeko, gainera, ikasle hain gazteek (LH2) normalean ez dute ordenagailurik erabiltzen, beraz, klasean ez daukate portatilik. Ordenagailu gelara joateko aukera badago, bertan arbel digitala egon behar da kahoot-a martxan jartzeko. Beste aldetik, bideoaren grabaketa egiteko kamera edota mugikor bat beharrezkoa da, eta agian eskolak ezin du baliabide hori eskaini. Azkenik,

Youtuberrak hezkuntzan

baliabide pertsonalen falta nabari daiteke. Izan ere, grabaketak beste gela batean egitea erosoagoa da, soinua dela eta. Hortaz, beste irakasle bat beharko litzateke bi gelak kontrolpean izateko.

5.3 Etorkizuneko erronkak

Proiektu hau ikasle kopuru handiago batekin probatzen bada, ikasle-taldeen arteko ezberdintasunak nabarituko daitezke. Era honetan, iritzi eta emaitza gehiago edukiko dira, eta proposamenaren eraginkortasuna modu orokorragoan ikusiko litzateke.

Gainera, bideoak era pribatuan Wix plataformara igotzeko aukera baldin badago, familien feedback-a edukiko da. Gurasoen iritzia aintzat hartu ahal izango da, eta horrela, haiek ere iradokizunak emateko aukera izango dute.

Proposamena maila ezberdinetan martxan jartzea da beste erronka. Horrela, ikasleen artean sortzen diren ezberdintasunak ikusiko dira, eta adinak zer eragin duen alderatu ahal izango da. Hau probatuz gero, zein mailatan daukan emaitza hobeak ikusiko da.

7. BIBLIOGRAFIA

- Adell, J. (1997). Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. *Revista electrónica de tecnología educativa*.
[http://bscw.ual.es/pub/bscw.cgi/d213155/ADELL,%20J.%20\(2001\)%20Tendencias%20en%20educaci%C3%B3n%20en%20la%20Sociedad%20de%20las%20Tecnolog%C3%ADas%20de%20la%20Informaci%C3%B3n.pdf](http://bscw.ual.es/pub/bscw.cgi/d213155/ADELL,%20J.%20(2001)%20Tendencias%20en%20educaci%C3%B3n%20en%20la%20Sociedad%20de%20las%20Tecnolog%C3%ADas%20de%20la%20Informaci%C3%B3n.pdf) -tik berreskuratuta 2018/01/08an
- Aguaded Gómez, J.I. & Cabero Almenara, J. (2002). *Educación en red: internet como recurso para la educación*. Málaga: Ediciones Aljibe.
- Alcántara Trapero, M (2009). Importancia de las TIC para la educación. *Revista digital innovación y experiencias educativas*.
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/MARIA%20DOLORES_ALCANTARA_1.pdf -tik berreskuratuta 2018/05/23an
- Bergmann, J & Sams, A (2012). Flip your classroom: reach every student in every classroom every day. *International Society for Technology in Education*, 4-6.
<https://www.liceopalmieri.gov.it/wp-content/uploads/2016/11/Flip-Your-Classroom.pdf>-tik berreskuratuta 2018/03/20an
- Cabero Almenara, J & Llorente Cejudo, M.C & Román Graván, P (2005). Las posibilidades del vídeo digital para la formación. *Universidad de Sevilla. Labor docente*, 4: 58-74. <http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/jca9.pdf> -tik 2018/03/19an berreskuratuta
- Casey, H & Shipton, P (2014). *Oxford Rooftops: Class Book 2*. United Kingdom: Oxford University Press.
- Correa Gorospe, J.M. (2003). *Hezkuntzari egokitutako Teknologia Berriak*. Euskal Herriko Unibertsitatea.

Youtuberrak hezkuntzan

Fernández-Montalvo, Peñalva, Irazabal & López-Goñi (2017). Efectividad de un programa de alfabetización digital para estudiantes de educación primaria. *Taylor & Francis Group*.

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/11356405.2016.1269501>-tik

berreskuratuta 2018/03/12an

Gromik, N (2012). Cell phone video recording feature as a language learning tool: A case study. *Computers & Education, Volume 58, p 223-230*.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131511001424#>-tik

berreskuratuta 2018/05/18an

Guzmán, V (2009). Evolución del modelo docente: efectos de la incorporación del uso de una plataforma virtual, vídeos educativos y CD interactivos. *Edutec, revista electrónica de tecnología educativa. Núm 30*.

<http://edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/485/218> -tik

berreskuratuta 2018/03/14an

Hezkuntza Saila (2015) Oinarrizko Hezkuntzako Curriculum [dokumentu ofiziala]. *Eusko Jaurlaritza: Hezkuntza, hizkuntza politika eta kultura saila*.

http://www.hezkuntza.ejgv.euskadi.eus/contenidos/informacion/heziberri_2020/eu_2_proyec/adjuntos/OH_curriculum_oso.pdf -tik

berreskuratuta 2018/05/18an

Hezkuntza Saila (2014) Heziberri 2020: hezkuntza-eredu pedagogikoaren markoa [dokumentu ofiziala]. *Eusko Jaurlaritza: Hezkuntza, hizkuntza politika eta kultura saila*.

<https://www.berria.eus/dokumentuak/dokumentua1254.pdf> -tik

berreskuratuta 2018/05/18an

Hidalgo-Marí, T., & Segarra-Saavedra, J. (2017). El fenómeno youtuber y su expansión transmedia. Análisis del empoderamiento juvenil en redes sociales. *Fonseca, Journal of Communication*. <http://revistas.usal.es/index.php/2172-9077/article/view/fjc2017154356/17794>-tik

berreskuratuta 2017/12/19an

Youtuberrak hezkuntzan

Holmbom, M. (2015) The YouTuber: A qualitative study of popular content creators.

Umea Universitet.

<http://www.divaportal.org/smash/get/diva2:825044/FULLTEXT01.pdf> -tik

berreskuratuta 2017/12/19an

Marqués Graells, Pere (2012). Impacto de las TIC en la educación: funciones y limitaciones. *Revista 3ciencias. Departamento de Pedagogía Aplicada - Facultad de Educación Universidad Autónoma de Barcelona (UAB)*

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4817326> -tik berreskuratuta

2018/03/07an

Navarro Cuesta, P. (2013) Youtube como herramienta didáctica en el aula de inglés.

[masterreko tesia] *Universidad de Almería.*

[http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/2293/Trabajo.pdf?sequence](http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/2293/Trabajo.pdf?sequence=1)

[=1](http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/2293/Trabajo.pdf?sequence=1)-tik berreskuratuta 2018/03/15ean

Ramírez García, A. (2010). YouTube y el desarrollo de competencias básicas. Una experiencia de investigación en el aula. *Congreso Euro-Iberoamericano de Alfabetización Mediática y Culturas Digitales Sevilla: Universidad de Sevilla.*

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4152785>-tik berreskuratuta

2018/03/14an

Razmia, M & Puralib, S & Nozad, S (2014). Digital Storytelling in EFL Classroom (Oral Presentation of the Story): A Pathway to Improve Oral Production. *ScienceDirect.*

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042814026676>-tik

berreskuratuta 2018/03/17an

Sáez Lopez, J.M. (2012). Valoración del impacto que tienen las TIC en educación primaria en los procesos de aprendizaje y en los resultados a través de una triangulación de datos. *Facultad de educación. Universidad de Murcia.*

[http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/775/1695288X_11_2_11.pdf?s](http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/775/1695288X_11_2_11.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[equence=1&isAllowed=y](http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/775/1695288X_11_2_11.pdf?sequence=1&isAllowed=y) -tik berreskuratuta 2018/03/12an

Youtuberrak hezkuntzan

Savignon, S (2009). Communicative language teaching. *Taylor & Francis Group*. 235-242
orr.<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00405848709543281?journalCode=htip20&> -tik berreskuratuta 2018/05/20ean

Selwyn, N. (2017). ¿Nuevas culturas del aprendizaje? (Una conversación con Linda Castañeda). *Socarxiv: Cornell University*. <https://osf.io/preprints/socarxiv/hjse5/>
-tik berreskuratuta 2018/03/20an





Sigalés, C. (2004). Formación universitaria y TIC: nuevos usos y nuevos roles. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*.
<http://www.redalyc.org/html/780/78011256004/> -tik berreskuratuta 2018/03/07an





















Terantino, Joseph M. (2011) YouTube for Foreign Languages: You Have to See this Video. *Language Learning & Technology* 15.1:10-16.
<https://digitalcommons.kennesaw.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2616&context=facpubs> -tik berreskuratuta 2018/03/19an

8. ERANSKINAK













8.1 Asebetetasun inkesta

ASEBETETASUN INKESTA

Aukeratu gurutz batez: Ezer ere ez  Bueno...  Nahiko  Askorik 

<p>Youtuber izatearen esperientzia gustatu zaizu?</p> <p>Ondo pasatu duzu?</p>	    <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<p>Zerbait berria ikasi duzu?</p>	    <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<p>Youtubeko kanal bat ireki nahiko zenuke honelako bideo gehiago egiteko?</p>	    <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<p>Ingelesa ikasteko era hau gustatzen zaizu?</p>	    <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<p>Ikasteko balio duela uste duzu?</p>	    <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Youtuberrak hezkuntzan

Gustatuko litzaizuke egindako bideoa zuen familiari eta lagunei erakustea?	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
Bideo gehiago egingo zenituzke?	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
Zure lagunen bati gomendatuko zenioke esperientzia hau?	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>