

eman ta zabal zazu



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

IKTak eta Gaitasun Digitalak

**Hezkuntzan, Etengabeko Formakuntzan eta Hizkuntzen
Irakaskuntzan**

Berezko Tituluko Proiektua

6-8 urteko umeen

**GAITASUN DIGITALA garatzen:
ERANSKINAK**

Egileak

Itziar Irigoien

Joxe Irigoyen

Zuzendariak

Mikel Iruskieta

Juanan Pereira

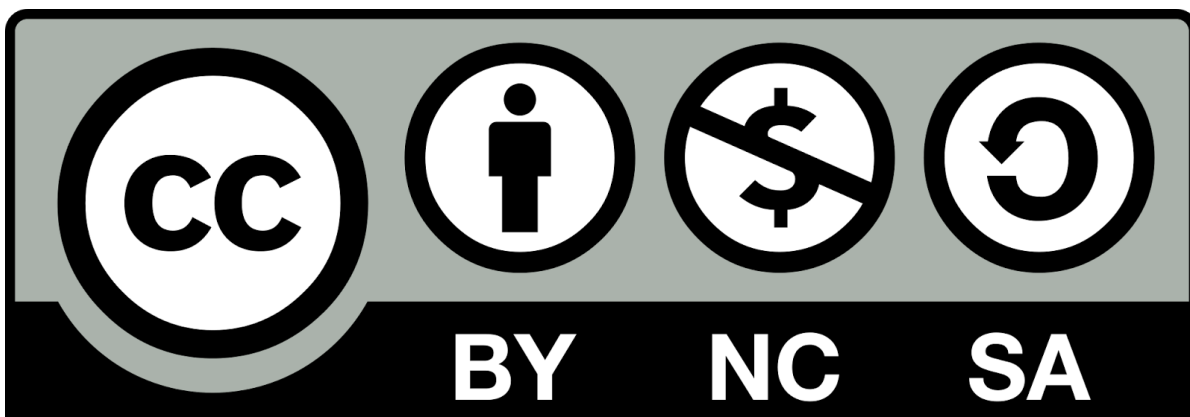


2017

Aurkibidea

Aurkibidea	1
Lizentzia	2
1. ERANSKINA	3
LEGEAK ZER	3
2. ERANSKINA	16
ESKU HARTZE PROGRAMAK	16
3.ERANSKINA	22
GERTATURIKO ARAZOAK	22

Lizentzia



- Aitortu – Ez Komertziala – Partekatu Berdin cc by-nc-sa
- Lizentzia honek lana partekatu eta jendaurrean hedatzeko eskubidea ematen du baita lan eratorriak sortzeko ere. Horretarako derrigorrezkoa da lanaren kredituak aitortzea. Gainera ezin da lan hau (ezta bere eratorriak ere) merkataritza xedeetarako erabili. Azkenik, lan hau aldatzen bada, edo lan eratorri bat sortzen bada, sortutako lana baimen honen berdina den beste batekin soilik banatu ahal izango da.

1. ERANSKINA

LEGEAK ZER

60/2014 FORU DEKRETUA, uztailaren 16koa, Nafarroako Foru Komunitatean Lehen Hezkuntzako curriculuma ezartzen duena.

(2014:3) 4. artikulua. Etaparen helburuak.

i) Informazioaren eta komunikazioaren teknologiak ikasketarako erabiltzen hastea, eta jasotzen eta lantzen diren mezuen aurrean jarrera kritikoa hartzea.

(2014:3) 7. artikulua. Zeharkako elementuak.

1. Etapako arlo batzuetan tratamendu berariazkoa ematea ezertan galarazi gabe, arlo guztietan landuko dira irakurriaren ulermena, ahozko eta idatzizko adierazpena, ikus-entzunezko komunikazioa, **informazioaren eta komunikazioaren teknologiak**, ekintzaitza eta hezkuntza zibiko eta konstituzionala.

(...)

7. Ikastetxeek, proiektuen bitartez, ekintzak ezarriko dituzte programazio informatikoko oinarrizko **trebetasunak** eskuratzeko eta hobetzeko helburuarekin.

(2014:3) 8. artikulua. Gaitasunak.

1. Ikasleek eskuratu beharreko gaitasunak honako hauek dira:

1.–Hizkuntza komunikazioa.

2.–Matematika gaitasuna eta zientzia eta teknologiako oinarrizko gaitasunak.

3.–Gaitasun digitala.

4.–Ikasten ikastea.

5.–Gaitasun sozial eta zibikoak.

6.–Ekimena eta ekintzaitza.

7.–Kultura kontzientzia eta adierazpenak.

1. mailan **Natur zientzia**ko curriculumean hauxe dio (2014:7-8):

<p style="text-align: center;">EDUKIAK</p> <p>1. BLOKEA. JARDUERA ZIENTIFIKOAREN HASTAPE-NAK. Jarduera zientifikoaren hastapenak. Hurbilketa esperimentalak zenbait alderdiri. Informazio iturri zuzenak eta zeharkakoak erabiltzea. Informazioaren eta komunikazioaren teknologiak erabiltzea informazioa modu gidatuan bilatzeko. Eritasunei eta istripuei aurrea hartzeko azturak, ikasgelan eta ikastetxean. Zenbait material erabiltzea, segurtasun arauak kontuan hartuz. Bakarkako lana eta taldeko lana. Proiektuen plangintza eta txostenen aurkezpena. Proiektuak eta lanak egitea.</p>	<p style="text-align: center;">EBALUATU BEHARREKO IKASKUNTZAKO ESTANDARRAK</p> <p>1.1. Oso modu gidatuan, informazio zehatz eta garrantzitsua bilatu, hautatu eta antolatzen du, aztertzen du, ondorioak ateratzen ditu, bere esperientziaren berri ematen du, jarraitutako prozesuaren gainean hausnarketa egiten du eta hitzez zein idatziz horren berri ematen du.</p> <p>1.2. Komunikazioaren eta informazioaren teknologiak erabiltzen hasten da, ikasten ikasteko eta komunikatzeko.</p> <p>1.3. Liburutegiak, bideotekak, etab. erabiltzen ditu eta gelan eta ikastetxean erabilgarri dauden material bibliografikoak eta bestelako materialen zaintzan eta hobekuntzan laguntzen du.</p> <p>2.1. Oso modu gidatuan esperimentu edo esperientzia txikiak egiten ditu, eta modu naturalean edo eraginda gertatzen diren gertaeren gaineko aburuak ezartzen ditu.</p> <p>3.1. Eduki bloke bakoitzari dagozkion hiztegia modu egokian</p> <p>5.4. Modu gidatuan, lanak eta proiektuak taldean egiten ditu eta animalien, landareen, elikagaien, uraren, jolasaren eta higienezaren, istripuen eta abarren gaineko txostenak aurkezten ditu, paperean eta/edo modu digitalean, informazioa zuzenean, liburuetatik, Internetetik eta abarretik bilduz, eta ahoz komunikatzen ditu egindako lanak, irudien eta ereduaren arabera idatzitako testu laburren lauantzaz.</p>
<p style="text-align: center;">EDUKIAK</p> <p>2. BLOKEA. GIZAKIA ETA OSASUNA Gizakiaren gorputza. Gorputzaren zatiak. Elikagaiak: haien eginkizuna organismoan. Elikadura azturak. Dieta orekatua. Osasuna eta eritasuna. Praktika osasuntsuak. Eritasunei aurrea hartzeko azturak, etxean, ikasgelan eta ikastetxean. Higiene pertsonala, atsedena, aisialdia eta gorputzaren zainketa. Emozioak eta sentimenduak.</p>	<p style="text-align: center;">EBALUATU BEHARREKO IKASKUNTZAKO ESTANDARRAK</p> <p>1.1. Gizakiaren zatiak identifikatu eta deskribatzen ditu, oinarritzat hartuz bere gorputza, laminak, atlasak, Internet, etab.</p> <p>2.1. Elikadura osasuntsurako beharrezkoak diren elikagaiak identifikatzen ditu.</p> <p>2.2. Dieta orekatu baten osagaietako batzuk ezauduten ditu</p>
<p>3. BLOKEA. IZAKI BIZIDUNAK. Izaki bizidunak. Landareak eta animaliak. Aldeak identifikatu</p> <p>1. Izaki bizidunen behaketak egitea, informazio garrantzitsua lortzeko alderdiak planteatuz, behaketen aurretik eta behaketak egin bitartean.</p> <p>2. Galdera egokiak egitea behaketa baten bidez informazioa lortzeko, eskura dituen tresnak erabiliz eta erregistroak eginez.</p> <p>3. Oinarritzko irizpideez baliaturik, beren inguruko animalia nabarmenenak ezagutu eta sailkatzea, bai eta zenbait bidetatik lortutako informazioa aplikatuz ezagutzen diren beste espezie batzuk ere.</p> <p>4. Behaketak egiteko tresna batzuk (esaterako, lupa) eta informazioaren eta komunikazioaren teknologiak erabiltzea, modu oso gidatuan.</p>	<p>4.2. Informazioaren eta komunikazioaren teknologiak modu gidatuan erabiltzen ditu, animalien eta landareen gaineko informazioa bilatzeko.</p>

5. BLOKEA. TEKNOLOGIA. OBJEKTUAK ETA MAKI-NAK.

Makinak eta aparatuak. Makina eta aparatuen eta haien funtzionamenduaren behaketa.

Objektu sinpleak muntatu eta desmuntatzea.

Lanbideak erabiltzen diren material, tresna eta makinen arabera identifikatu eta deskribatzea.

Materialak, substantziak eta tresnak erabiltzea ikasgelan eta ikastetxean. Norberaren segurtasuna.

Pertsonen eguneroko bizitza errazten duten aurkikuntza eta asmakuntza teknologikoak.

Informazioaren eta komunikazioaren teknologien erabilera.

4.3. Ordenagailua modu egokian erabiltzen hasten da.

2. mailan **Natur zientzia**ko curriculumean haxe dio (2014:8-9):

EDUKIAK

1. BLOKEA. JARDUERA ZIENTIFIKOAREN HASTAPE-NAK.

Jarduera zientifikoaren hastapenak.

Hurbilketa esperimentalak zenbait alderdiri.

Informazio iturri zuzenak eta zeharkakoak erabiltzea.

Informazioaren eta komunikazioaren teknologiak erabiltzea informazioa modu gidatuan bilatzeko eta hautatzeko.

Eritasunei eta istripuei aurrea hartzeko azturak, ikasgelan eta ikastetxean.

Zenbait material erabiltzea, haien funtzionamendua eta segurtasun arauak kontuan hartuz.

Bakarkako lana eta taldeko lana.

Proiektuen eta lanen plangintza eta txostenen aurkezpena.

Proiektuak eta lanak egitea.

5.5. Modu gidatuan, lanak eta proiektuak banaka nahiz taldean egiten ditu eta animalien, landareen, soinuaren edo eduki bloke-
etako beste gai batzuen gaineko txostenak aurkezten ditu, infor-
mazioa iturri desberdinetatik (zuzenean, liburuetatik, Internetetik
eta abarretik) bilduz, eta ahoz komunikatzen ditu egindako lanak,
irudien eta ereduaren arabera idatzitako testu laburren laguntzaz.

5.3. Lanak modu ordenatuan eta argian aurkezten ditu, pape-
rean eta modu digitalean.

3. BLOKEA. IZAKI BIZIDUNAK.

1. Behaketak egitea eta informazio garrantzitsua lortzeko alderdiak planteatzea, behaketen aurretik eta behaketak egin bitartean.

2. Behatzea eta informazioa lortzeko galdera egokiak egitea, zenbait tresna erabiltzea eta jarraibideen arabeko erregistroak egitea.

3. Oinarritzko irizpideez baliaturik, bere inguruko landare eta animalia nabarmenenak ezagutu eta sailkatzea, bai eta zenbait bidetatik lortutako informazioa aplikatuz ezagutzen diren beste espezie batzuk ere.

4. Askotariko iturriak erabiltzea, batez ere informazioaren eta komunikazioaren teknologiak erabiliz lortutakoak.

1.1. Bizimodu desberdinak behatu eta identifikatzen ditu, eta izaki bizidunen eta objektu bizigabeen arteko aldeak modu arrazoituan azaltzen ditu.

2.1. Bere inguruko landare eta animalien oinarritzko ezaugarriak behatu eta alderatzen ditu, askotariko iturriak erabiliz (IKTak, landare eta animalien gidak, etab.).

3.1. Bere inguruko landareak behatu, identifikatu, izendatu eta sailkatzen ditu: tamainarengatik, fruituengatik, erabilgarritasunagatik, hostoengatik, baita belar, zuhaixka eta zuhaitzetan ere.

3.2. Bere inguruko landareak irudien bidez behatu, identifikatu, izendatu eta sailkatzen ditu.

3.3. Zenbait landareren bereizgarri fisikoak eta portaera ildoak

<p>5. BLOKEA. TEKNOLOGIA. OBJEKTUAK ETA MAKINAK. Makinak eta aparatuak. Makina eta aparatuen eta haien funtzionamenduaren behaketa. Objektu sinpleak muntatu eta desmuntatzea. Lanbideak identifikatu eta deskribatzea, erabiltzen dituzten material, tresna eta makinaren arabera. Materialak, substantziak eta tresnak egoki erabiltzea, etxean. Norberaren segurtasuna. Pertsonen eguneroko bizitza errazten duten asmakuntza teknologikoak. Ordenagailu baten oinarriko osagaiak identifikatzea. Informazioaren eta komunikazioaren teknologien erabilera.</p>	<p>1. Objektu eta aparatu soilak muntatu eta desmuntatzea, haien funtzionamendua, piezak eta muntaketa-sekuentzia deskribatuz eta modu seguruan nola erabili azalduz. 2. Inguruko pertsonen lanak ezagutzea. Lanbide guztien beharra eta garrantzia baloratzea. 3. Segurtasun pertsonala, teknologien eta materialen erabilera, eta substantzien eta tresnen erabilera zaintzen hastea, modu seguruan, ikasgelan eta ikastetxean.</p>	<p>1.1. Inguruan objektu eta aparatu soilak behatu, identifikatu eta aztertzen ditu. 1.2. Objektu soilak (eskuargia, konpasa, bolaluma, jostailuak, etab.) muntatu eta desmuntatzen ditu, nola dabilzen eta zati bakoitza zertarako erabiltzen den azalduz. 1.3. Objektu soilak modu gidatuen egiteko materialak, substantziak eta tresnak erabiltzen ditu. 1.4. Jokabide seguruak ditu objektu soilak erabiltzerakoan nola haiak muntatu eta desmuntatzerakoan. 1.5. Objektu eta makinaren funtzionamendua behatu eta aztertzen du, arriskua sor dezaketen egoerak identifikatuz. 2.1. Inguruko pertsonak dituzten lanbide eta ardura nagusiak identifikatu eta adibidez adierazten ditu, egiten dituzten funtzioen garrantzia, erantzukizuna eta gizarteari egindako ekarpena baloratuz eta estereotipo sexistak identifikatuz. 2.2. Erabilera orokorreko eta bermi asmatutako asmakuntza teknologikoak zerrendatzen ditu eta haien erabilgarritasuna deskribatzen du. 3.1. Materialak, substantziak eta tresnak erabiltzen ditu, stripueli aurrea hartzeko portaera egokiak hartuz. 3.2. Ordenagailu bateko oinarriko osagaiak identifikatzen ditu, haien erabilera eskola eginez.</p>
---	---	---

1.eta 2. mailan **Euskarako** curriculumean hauxe dio (2014:8-9)::

<p>Hizkuntza komunikazioan gaitasuna izateak ezagupen ugari eskatzen ditu: ez bakarrik hizkuntza osagaiak ongi jakitea, baizik eta osagai pragmatiko-diskurtsiboa eta soziokulturala ere bai, eta ikaskuntzen funtsezko gaitasunak kontuan hartzea, bereziki gaitasun digitala.</p>		
<p>4. BLOKEA: HIZKUNTZAREN EZAGUTZA. Arau fonetiko eta grafikoak. Alfabetoa. Oinarriko ortografia-arauak. Lexikoa. Eguneroko egoerekin eta egoera informalekin lotutako hiztegia ikastea. Sinonimoak eta antonimoak. Morfosintaxia. Katagoria gramatikalak bereizten ditu: izena eta adjektibo kalifikatzailea. Numeroa (singularra, plurala). Aditzen denborak: orainaldia, lehenaldia eta geroaldia. Aditzen formak: singularra eta plurala. Hasmenta Informazioaren eta Komunikazioaren Teknologien erabileran, lan errazetan ikasteko tresna gisa.</p>	<p>1. Fonemak eta grafiak testuinguru esanguratsuetan nola ematen diren ezagutzea. –Alfabetoaren letrak ezagutzea. –Letra larriak, puntua eta koma erabiltzen hastea. 2. Hiztegi berria ikastea. Hitz bikote sinonimoak eta antonimoak bereiztea. 3. Izenak eta adjektibo kalifikatzaileak bereiztea. –Substantibo bat singularrean edo pluralean dagoen bereiztea. –Aditzen denborak bereiztea: orainaldia, lehenaldia eta geroaldia. –Aditzen formak bereiztea: singularra eta plurala. 4. IKTak ikasteko tresna gisa erabiltzea lan errazetan.</p>	
<p>IKT.</p>		
<p>4.1. Ordenagailua erabiltzen du hitzak idazteko.</p>		
<p>5. BLOKEA: LITERATURA-HEZKUNTZA. Literatura testua, bide gisa komunikatzeko, atseginerako, jostetarako, entrenimendurako, beste mundu, denbora eta kulturak ezagutzeko, ikasteko. Irakurtzeko plana. Literatura tradizioko testu bereziak: ahozko tradizioko testuak (bertsoak, koplak, alegiak, elezaharrak, kanta herrikoiak, ipuinak...); beste genero batzuetako testuak: antzerkia eta olerkia (asmakizunak). IKTak eta hedabideak erabiltzea haur literaturaz informatzeko eta gozatzeko.</p>	<p>1. Haur literaturako testuak irakurtzea (poesia, komikiak, ipuinak eta abar), besteak beste, haurrentzako webguneak erabiliz. 2. Poemak, bertsoak errezitatu, abestiak kantatu... –Ipuin, poesia eta haur antzerki obretako eszenak antzeztea, keihuz eta hitzez. 3. Ikasgelako liburutegia erabiltzea informazioa eskuratzeko eta irakurketaz gozatzeko. 4. IKTak eta hedabideak erabiltzea, informatzeko eta haur literaturaz gozatzeko.</p>	<p>IRAKURTZEKO OHITURA. 1.1. Haur literaturako testuak irakurtzen ditu, eta adierazten du gogoko dituen edo ez. 2.1. Errezitatzen du eta kantatzen: 2.1.1. Ondoko literatura testu motak errezitatzen ditu: poemak, bertsoak, koplak, asmakizunak eta hitz-kateak. 2.1.2. Abestiak kantatzen ditu. 2.1.3. Historia, ipuin eta haur antzerki obretako eszenak antzezten ditu, keihuz eta hitzez. LIBURUTEGIAREN ETA IKT-EN ERABILERA. 3.1. Ikasgelako liburutegia erabiltzen du informazioa eskuratzeko eta irakurketaz gozatzeko. 4.1. IKTak eta hedabideak erabiltzen ditu, informatzeko eta irakurketaz gozatzeko.</p>

1. eta 2. mailan **Gizarte Zientziak**o curriculumean hauxe dio (2014:17,19) :

Informazioaren eta komunikazioaren teknologiak baliabide modura erabili behar dira curriculumeko jakintzagaiak ikasteko, informazioa eskuratzeko eta hitz nagusiak eta kontzeptuak ikasi, ezagutu eta erabiltzeko tresna modura, hori guztia, Gizarte Zientzietako gaiak irakurri, idatzi eta haien gainean hitz egiteko gai izateko.

EDUKIAK

1. BLOKEA: EDUKI KOMUNAK.

Bloke honen helburua da ikasleak ezagutza zientifikoa lantzen hastea eta hura Gizarte Zientzien ikasketetan aplikatzen hastea.

Landu beharreko gaiaren gaineko informazioa biltzea, zuzeneko eta zeharkako iturriak erabiliz.

Informazioaren eta komunikazioaren teknologiak erabiltzen hastea, informazioa bilatu eta hautatzeko.

Zernahi metodo eta iturri erabiliz lortutako informazioa antolatu, buruz ikasi eta berreskuratzeko estrategiak garatzea.

Testuzko hizkuntzak eta hizkuntza grafikoak erabili eta irakurtzea, modu gidatuan eta eredu errazekin.

Lan intelektualaerako teknikak.

Erantzukizuna, ahaleginaren gaitasuna eta ikasteko iraunkortasuna garatzeko estrategiak.

Gizarte Zientziak hedatutako testu sozial, geografiko eta bizi...

EBALUAZIO IRIZPIDEAK

1. Aurrez mugatutako gertaera edo fenomenoari buruzko informazio zehatz eta nabarmena lortzea, zuzeneko eta zeharkako iturriak erabiliz.

2. Informazioaren eta komunikazioaren teknologiak erabiltzea Gizarte Zientzien gaineko informazioa lortzeko, ikasteko eta edukiak adierazteko.

3. Erantzukizuna, ahaleginaren gaitasuna eta ikasteko iraunkortasuna garatzea.

4. Testu sozial, geografiko eta historikoak bilatu, hautatu eta antolatzea lanak eta aurkezpenak, bakarka eta taldean, egitea, bakarka nola talde baten barnean elkarlanean aritzeko trebetasuna erakutsiz.

5. Talde lana baloratzea, ardurazko lankidetzeta eta parte-hartzerako jarduerak erakutsiz, elkarriketetan eta solasaldietan besteen ideiekiko eta ekarpenekiko aldeak errespetuz eta tolerantziaz...

EBALUATU BEHARREKO IKASKUNTZAKO ESTANDARRAK

1.1. Gizarte zientziekin zerikusia duen informazioa modu gidatuan bilatu, hautatu eta antolatzen du eta horren berri ahoz ematen du: liburuak, prentsa, IKTak, etab.

2.1. Helduaren laguntzaz, informazioaren eta komunikazioaren teknologiak erabiltzen ditu (Internet, blogak, sare sozialak...), lanak egiteko landutako gaiari egokitutako terminologia erabiliiz.

2.2. Arloarekin zerikusia duten informazioak modu gidatuan aztertzen ditu, eta irudiak, taulak, grafikoak, eskemak, laburpenak eta informazioaren eta komunikazioaren teknologiak modu errazean erabiltzen ditu.

3.1. Agindutako lanak egiten ditu eta lanak modu ordenatuan, argian eta garbian aurkezten ditu.

3.2. Jasotako hiztegia zorrotzasunez eta doitasunez erabiltzen du, lanak egiteko landutako gaiari egokitutako terminologia erabiliiz.

3.3. Adierazteko moduak erabiltzen ditu eta baliabideak erabiltzen...

1. mailan **Gaztelania**ko curriculumean hauxe dio (2014:33-35):

<p>hizkuntzari buruzko gogoeta eta hizkuntzaren erabilera eta literaturen gaineko gogoeta eta irakurtzearen atsegina. Aitzitik, informazio eta komunikazio teknologien bidez berehala informazioa bilatzen duen pertsonaren izaerari egokitu beharko zaio aipatu gogoeta, gizarte digitalean bizi den horri, alegia.</p> <p>Edukien multzokako antolaketak ez du ikasketen hierarkia bat ezarri nahi ikasgela barrenean, baizik eta ikasleak erabili beharreko oinarritzko trebeziei erantzuten die, ikasleak ahozko eta idatzizko ulermena eta adi-</p>	
<p>2. BLOKEA. KOMUNIKAZIO IDATZIA. IRAKURTZEA. Baliabide grafikoak komunikazio idatzian. Irakurtzeko eta idazteko metodoa. Testuen ulertuzko irakurketa, ozen eta isilik irakurriz. Testu mota desberdinak entzutea. Irakurketa ereduak. Irakurritako testuak ulertzeko estrategiak: titulua. Irudiak. Hitz gakoak. Kapituluak. Berrirakurketa. Hipotesiei aurrea hartzea eta egiaztatzea. Sintesia. Testuaren egitura. Testu motak. Testuingurua. Testuaren zentzu globala. Ideia nagusiak eta bigarren mailako ideiak. Laburpena. Irakurtzeko zaletasuna. Irakurtzeko aztura. Testu desberdinak irakurtzea, informazioa lortzeko, gozamenerako eta jolaserako. Testuak transmititutako mezuak eta balioak identifikatzea eta kritikoki baloratzea. Liburutegia erabiltzea irakurketarako eta irakurtzera bultzatzeko baliabide modura. Liburuak hautatzea norberaren zaletasunen arabera. Irakurketa plana.</p>	<p>1. Testuak ozen irakurtzea, jarioetasunez eta intonazio egokiz. 2. Adinari egokitutako testuak ulertzea eta irakurketa erabiltzea lexikoa zabaltzeko eta ortografia zuzena finkatzeko. 3. Testuak isilik irakurtzea, abiaduran eta irakurriaren ulermenean aurrerapena baloratuz. 4. Irakurritako testu bat laburtzea eta ideia nagusiak nabarmentzea. 5. Zernahi testu ulertzeko estrategiak erabiltzea. 6. Bere ekimenez maiz irakurtzea eta irakurgaien gaineko lehentasunak eta iritziak agertzea. 7. Irakurritako testuen esanahia ulertzen eta interpretatzen ahalegintzea. 8. IKTak erabiltzea ariketak eta jolasak modu zuzenduan egiteko. 9. Irakurketa plana gauzatzea, irakurketaren eraginkortasuna hobetzeko plangintza sistematikoari erantzuteko eta irakurtzeko zaletasuna bultzatzeko.</p>
<p>5.4. Lehendik duen ezagutza jartzen du abian, eta hartaz baliatzen da testuak ulertzeko. 6.1. Irakurketarako denbora tarte bat programatua du egunero: irakurtzeko eta idazteko metodoa eta irakurtzera bultzatzea. 6.2. Ikasleak proposatu edo aukeratutako testuak bere borondatez irakurtzen ditu, eta haien gaineko iritziak agertzen du. 7.1. Irakurketak ulertzen eta interpretatzen ahalegintzen da. 8.1. Hezkuntza programak eta aplikazio informatiko errazak erabiltzen ditu. 9.1. Liburutegia erabiltzeko arauak eta liburutegiaren funtzioa ezagutzen ditu. 9.2. Liburutegia irakurtzeko eta liburuak maileguan hartzeko toki modura erabiltzen du.</p>	
<p>3. BLOKEA. KOMUNIKAZIO IDATZIA. IDAZTEA. Baliabide grafikoak komunikazio idatzian. Irakurtzeko eta idazteko metodoa. Testu laburrak ekoiztea ezagutzak, esperientziak eta beharrikomunikatzeko. Testuak sortzea, ahozko hizkuntza eta bestelakoa erabili:</p>	
<p>EBALUAZIO IRIZPIDEAK</p> <p>7. IKTak erabiltzea bere ekoizpenak prestatzeko eta idazketa lantzeko.</p>	<p>EBALUATU BEHARREKO IKASKUNTZAKO ESTANDARRAK</p> <p>5.2. Diskriminazio eta aurreiritzi sozialez jabetzen da, eta konposizio grafikoaren bidez soluzioak ematen ditu. 6.1. Bere ekoizpen idatzia hobetzen du idazketa plan baten bitartez. 6.2. Idazkiak garbi, argi, zehatz eta ordenatuak aurkezten ditu. 7.1. Informazioaren eta komunikazioaren teknologiak gidatutako idazketa ariketak egiteko erabiltzen ditu.</p>
<p>3. BLOKEA. HIZKUNTZAREN EZAGUTZA. Bokalak eta kontsonanteak. Alfabetoa eta alfabetoaren hurrenkera erabiltzen hastea. Silaba. Silaba motak. Hitza. Testu mota desberdinak (izena, aditza, adjektiboa) hitzetan ezagutzea. Hitza mota bakoitzaren ezaugarriak eta erabilera.</p>	

<p>1. Irakurri eta idazteko metodo sistematiko motibatzailea segitzea.</p> <p>2. Testu batean izenak, adjektiboak eta aditzak identifikatzea eta haien ezaugarrietako batzuk bereiztea.</p> <p>3. Testuen bidez hiztegiaren eskurapena sistematizatzea.</p> <p>4. Hezkuntzako programa digitalak erabiltzea, lanak egiteko eta ikaskuntzan aurrera egiteko.</p> <p>5. Badu Espainiako hizkuntza aberastasunaren berri.</p>	<p>1.1. Irakurri eta idazteko prozesua pixkana-pixkana barneratzen du.</p> <p>1.2. Egunero denbora-tarte bat erabiltzen du irakurri eta idazteko ezarritako metodoa ikasteko.</p> <p>2.1. Hitz motak ezagutzen ditu haien eginkizunaren arabera: izena aurkeztea, izenaren ezaugarriak adieraztea, ekintzak edo egoerak adieraztea.</p> <p>2.2. Hitz motak esaldi batean edo testu labur batean identifikatzen ditu.</p> <p>2.3. Genero eta numeroko komunztadura arauak zuzen erabiltzen ditu.</p> <p>3.1. Ahozko eta idatzizko adierazpenean esparru hurbileko hiztegi berria gehitzen du.</p> <p>3.2. Hitz berriak eratzten hasten da eredu jarraikiz.</p> <p>4.1. Programa hezitzaile digitalak erabiltzen ditu, ikasteko laguntza eta errefortzu gisa.</p> <p>5.1. Badaki Espainian hizkuntza bat baino gehiago daudela.</p>
--	---

2.mailan **Gaztelania**ko curriculumean hauxe dio (2014:36):

<p>2. BLOKEA. KOMUNIKAZIO IDATZIA: IDAZTEA.</p> <p>Baliabide grafikoaren ezagutza eta erabilera idatzizko komunikazioan.</p> <p>Testuak asmoaren eta tipologiaren arabera idaztea. Testu deskriptiboak, narratiboak, argumentatiboak, azalpenekoak eta instruktiboak.</p> <p>Hizkuntzaren elementuak eta hizkuntzaz kanpokoak erabiltzea idatzizko komunikazioan.</p> <p>Oinarriko ortografia arauak eta puntuazio zeinuak aplikatzea.</p> <p>Kaligrafia. Ordena eta aurkezpena.</p> <p>Informazioaren eta komunikazioaren teknologien erabilera, lan errazetan ikasteko tresna gisa.</p>	<p>1. Idazketaren arauak eta haren alderdi grafikoak barnertzea.</p> <p>2. Irakurketa-idazketarako sistema ezagutu eta erabiltzea.</p> <p>3. Informazio iturri mota desberdinak identifikatzea.</p> <p>4. Testu deskriptiboak, narratiboak, argumentatiboak, azalpenekoak eta instruktiboak sortzea, giden eta ereduaren arabera.</p> <p>5. Idazketaren eta alderdi grafikoaren arauak eta estrategiak erabiltzea testuak sortzeko: planifikatzea, funtzioa, hartzailea, egitura, berrikuspina eta berridazketa.</p> <p>6. Testuak sortzea informazioa emateko eta publizitatea egiteko, ahozko hizkuntza eta ahozkoa ez dena erabiliz.</p> <p>7. ICTak erabiltzea bere ekoizpenak prestatzeko eta idazketa lantzeko.</p>
<p>3. BLOKEA. HIZKUNTZAREN EZAGUTZA.</p> <p>Alfabetoa eta alfabetoaren hurrenkera erabiltzen hastea.</p> <p>Silaba. Silaba motak.</p> <p>Hitza. Testu mota desberdinak (izena, aditza, adjektiboak) hitzetan ezagutzea. Hitza mota bakoitzaren ezaugarriak eta erabilera. Generoa eta numeroa. Komunztadura.</p> <p>Izen motak. Adjektibo kalifikatzailea. Artikuluak. Erakusleak Izenordain pertsonalak. Aditza. Aditz denborak. Subjektua eta predikatua.</p> <p>Hiztegia ikastea. Konparazioak. Sinonimoak eta antonimoak. Onomatopeiak. Handigarriak. Txikigarriak. Hitz polisemikoak. Hitz eratorriak. Hitz elkartuak. Familia lexikoa. Eremu semantikoa.</p> <p>Informazioaren eta Komunikazioaren Teknologiak erabiltzen hastea, lan errazetan ikasteko tresna gisa.</p> <p>Espainiako errealtate eleaniztunaren ezagutza orokorra.</p>	<p>1. Hitzak eraztea letra eta silaba errazetan oinarriturik.</p> <p>2. Hitzak sailkatzea silaba kopuruaren arabera eta silabaren ezaugarriak bereiztea.</p> <p>3. Perpausean hitzak zuzen ordenatzea.</p> <p>4. Testu batean izenak, adjektiboak eta aditzak identifikatzea eta haien ezaugarrietako batzuk bereiztea.</p> <p>5. Izen arruntak, propioak, banakakoak eta kolektiboak bereiztea.</p> <p>6. Adjektibo kalifikatzaileak erabiltzea.</p> <p>7. Izenetan generoa eta numeroa bereiztea.</p> <p>8. Artikuluak, erakusleak eta izenordain pertsonalak identifikatu eta erabiltzea.</p> <p>9. Aditz denborak modu egokian erabiltzea, ahoz nahiz idatziz.</p> <p>10. Subjektua eta predikatua identifikatzea testuetan, eta igorlearen asmo komunikatiboa baloratzea.</p> <p>11. Testuen bidez lexikoa handitzeko prozesua sistematizatzea.</p> <p>12. Erabiltzen duen lexikoa handitzea, irakurketaren eta idazketako jokoaren bidez.</p> <p>13. ICTak ikasteko tresna gisa erabiltzea.</p> <p>14. Jakitea Espainiako zein tokitan dauden hizkuntza ofizialak.</p>
<p>13.1. Gero eta modu autonomoagoan erabiltzen ditu programa informatiko errazak irakurketa-idazketa hobetzeko, lexikoa handitzeko, hizkuntzaren ezagutza sakontzeko eta arau ortografikoak bereganatzeko.</p> <p>13.2. ICTak erabiltzen ditu bere sormen lanetarako, eredu jarraikiz.</p> <p>14.1. Hizkuntza ofizialak zein diren esaten du, eta haietako bakoitza non egiten den seinaltzen du.</p>	

1. eta 2.mailan Matematikako curriculumean hauxe dio (2014:47-49):

<p>1. MULTZOA. PROZESUAK, METODOAK ETA JARRERAK MATEMATIKAN.</p> <p><i>Problema ebazteko prozesuaren plangintza:</i> Enuntziatua aztertu eta ulertzea. Praktikan jarritako estrategiak eta prozedurak: marrazki bat, taula bat, egoeraren eskema bat, entsegu-errore arrazoitua, eragiketa matematiko egokiak egitea, etab. Lortutako emaitzak. Ikerketa txikiak planteatzea testuinguru zenbakizko, geometriko eta funtzioaletan. Zientziaren lan metodora hurbiltzea haren ezaugarrietako batzuk aztertuz eta egoera errazetan praktikan jarritz. Norberaren gaitasunetan konfiantza izatea jarrera egokiak garatzeko eta lan zientifikoaren berezko zailtasunei aurre egiteko. Ikaskuntza prozesuan baliabide teknologikoak erabiltzea informazioa lortzeko, zenbakizko kalkuluak egiteko, problemak ebazteko eta emaitzak aurkezteko. Kalkulagailua erabiltzen hastea. Informazioaren eta komunikazioaren teknologiak ikaskuntza prozesuan txertatzea.</p>	<ol style="list-style-type: none">1. Ahoz eta modu arrazoituan adieraztea problema bat ebazteko jarraitutako prozesua.2. Arrazoitze prozesuak eta problemak ebazteko estrategiak erabiltzea, behar diren kalkuluak eginez eta lortutako emaitzak egiaztatuz.3. Aldaketa egoerak deskribatu eta aztertzea testuinguru zenbakizko, geometriko eta funtzioaletan patroiak, erregularitasunak eta lege matematikoak aurkitzeko, iragarpenak egiteko duten baliagarritasuna baloratu.4. Ebatzitako problemetan sakontzea, datuen aldaketa txikiak, bestelako galderak eta abar planteatu.5. Txosten laburrak prestatu eta aurkeztea ikerketa prozesuaren garapenari eta hartan lortutako emaitzei eta ondorioei buruz.6. Landutako edukiekin lotura duten eguneroko bizitzako problemak identifikatu eta ebaztea, errealitatearen eta matematikaren arteko loturak ezarri eta ezagutza matematiko egokiak problemak ebazteko duten baliagarritasuna baloratu.7. Ebatzi beharreko egoera zailetan zientziak erabiltzen duen lan metodoaren hainbat ezaugarri ezagutzea.8. Zientziaren lan metodoaren faseak planifikatu eta kontrolatzea, mailari egokituriko egoeretan.9. Zeregin matematikoari atxikitako jarrera pertsonalak garatu eta lantzea.10. Egoera ezezagunak ebazteko orduan blokeoak eta ziurtasun-gabezia gainditzea.11. Hartutako erabakien gainean hausnartzea eta etorkizunean gerta daitezkeen antzeko egoerarako ikastea.12. Ikaskuntza prozesuan baliabide teknologikoak ohiko moduan erabiltzea, Interneten edo bestelako iturrietan informazio garrantzitsua bilatu, aztertuz eta hautatuz, norbere agiriak landuz eta agiri horiek azalduz eta argudiatuz.13. Tresna teknologikoak eta estrategiak hautatu eta erabiltzea kalkulurako eta problemak ebazteko. <p>daitezkeen antzeko egoerarako ikasiz, etab.</p> <ol style="list-style-type: none">12.1. Tresna teknologikoak erabiltzen hasi da zenbakizko kalkuluak egiteko, ikasteko eta problemak ebazteko.12.2. Kalkulagailua erabiltzen hasi da, zenbakizko kalkuluak egiteko, ikasteko eta problemak ebazteko.13.1. Oso modu gidatuan, proiektu bat egiten du, txosten bat prestatu eta aurkezten du, agiri digital propioak sortzen ditu (testua, aurkezpena, irudia, bideoa, soinua...), informazio garrantzitsua bilatu, hautatu eta antolatzen du, tresna teknologiko egokia erabiltzen du eta ikaskideekin partekatzen du.
---	---

1. eta 2. mailan **Arte hezkuntza**ko curriculumean hauxe dio (2014:122-123)

<p>da, hari egin zaizkion ekarpenak baloratu eta errespetatzen baitira.</p> <p>Ikasleak XXI. mendeko pertsonak dira eta, hortaz, ezin dira mende honetako teknologien ezagutzatik urrun egon; hortaz, Informazioaren eta Komunikazioaren Teknologiek ikasleen arte gaitasunak garatzeko eskaintzen dituzten aukerak tentuz erabiltzen ere ikasiko dute.</p> <p>Arte Hezkuntza arloa bi zatitan banatu da: Plastika Hezkuntza eta Musika Hezkuntza, aurretik aipatutako bi hizkuntza horien ikasketak kontuan</p>
--

EDUKIAK		
1. BLOKEA. IKUS-ENTZUNEZKOEN HEZKUNTZA. Irudi finkoa: argazkigintza eta marrazketa. Irudi digitala: irudi errazak sortzea.		1. maila
EBALUAZIO IRIZPIDEAK	EBALUATU BEHARREKO IKASKUNTZAKO ESTANDARRAK	
1. Errealitatea argazkien eta marrazkien bidez nola irudikatzen den identifikatzea, baloratu dituzten ikonikotasun maila (errealismo maila) desberdinak. 2. Programa informatiko errazak erabiltzea marrazki errazak egiteko.	1.1. Argazkietan errealitatea identifikatzen du. 1.2. Ulertzen du marrazkia errealitatearen irudikapena dela. 1.3. Errealitatearen, argazkiaren eta marrazkiaren ikonikotasun maila desberdinak antzematen ditu. 1.4. Argazkiak oinarri harturik, marrazkiak egiten ditu, non bereizten baita irudikatutako objektua edo errealitatea. 2.1. Programa informatiko errazak erabiltzen ditu marrazki errazak egiteko eta gero koloreztatzeko.	
EDUKIAK		
1. BLOKEA. IKUS-ENTZUNEZKOEN HEZKUNTZA. Irudi finkoa: ikonikotasun mailak (irudiaren errealismoa). Komikia. Irudi digitala. Animazio zinema.		2. maila
EBALUAZIO IRIZPIDEAK	EBALUATU BEHARREKO IKASKUNTZAKO ESTANDARRAK	
1. Irudi bat oinarri harturik, egin gutxienez bi marrazki egitea ikonikotasun maila desberdinekin. (Errealismoa). 2. Irudi bidez aurkeztutako istorio baten sekuentziazioa ulertzea. 3. Programa informatiko errazak erabiltzea marrazki sinpleak egiteko, koloreztatzeko eta koloreak aldatzeko. 4. Animaziozko film laburrak eta luzeak ikustea, eta istorioaren korapiloa ulertzea eta pertsonaia nagusiak identifikatzea.	1.1. Argazki baten bi marrazki egiten ditu gutxienez, ikonikotasun (errealismo) maila desberdinekin. 2.1. Irudi bidez aurkeztutako istorio baten sekuentziazioa ulertzen du. 2.2. Zenbait marrazki egiten ditu, eta, horrela, irakasleak aurretik kontatutako istorio bat sekuentziazitzen du. 2.3. Irudien sekuentzia bidez aurkeztu zaion istorio baten garapena ahoz azaltzen du. 3.1. Programa informatikoak erabiltzen ditu marrazkiak egiteko, koloreztatzeko eta gero koloreak aldatzeko, baloratu nola alda dezakeen aldaketa horrek irudiaren zentzua. 4.1. Hainbat marrazki egiten ditu, eta horien bidez sekuentziazitzen du alde aurretik ikusitako istorio bat (film laburrak, animazio filmak), eta, hala, erakusten du korapiloa eta pertsonaia nagusiak ulertu dituela.	

1. mailan **INGELESA**ko curriculumean hauxe dio (2014:64-65,67):

3. Funtzio komunikatiboak. 3.1. Harreman sozialetarako oinarritzko formulak ulertzea (agurrak, aurkezpenak, barkamen eskeak, eskertzeak). 3.2. Ohiko komunikazio egoeretan erabiltzen diren esamoldeak ulertzea (agurrak, errutinak, jarraibideak, zereginei buruzko informazioa, galderak, etab.). 3.4. Honakoak entzun eta ulertzea: egoera erreala simulatzen dituzten solasaldiak, mailarako egokiak diren ahozko narrazioak edo ahozko testu erraz eta informatiboak, ahoz esandakoak edo informazioaren eta komunikazioaren teknologiak erabiliz, gaitasuna, gustukoa adierazten dutenak, pertsonak, animaliak edo gauzak deskribatzen dutenak, edo laguntza, argibideak, gauzak edo baimena eskatzeko direnak. 3.5. Komunikazioan hasi eta jarraitzea.	2. Alderdi soziokulturalak eta soziolinguistikoak. 2.1. Ingelesa egoera desberdinetan erabiltzeko interesa eta testuinguru ezagunetan oso lan errazak sortzeko norberak duen gaitasunean konfiantza izatea. 2.2. Ingelesez mintzatzen diren hurrekin komunikatzea informazioaren eta komunikazioaren teknologiak erabiliz. 2.3. Taldeko joko tradizioletan parte hartzea. 2.4. Bakarka edo taldeka, hizkuntz jolasetan parte hartzea, material desberdinak erabiliz, baliabide digitalak barne. 2.5. Eguneroko ohiturak ezagutzea (otorduen ordutegiak, janari motak), kortesia arauak. 2.6. Familiako festak (urtebetetzeak) eta festa tradizionalak ospatzea: <i>Halloween, Valentine's Day, Christmas, Saint Patrick, Pancake day, Easter</i> , etab. 2.7. Ospakizunetan erabiltzen diren esamoldeak ezagutzea. 2.8. Ospakizunekin lotutako leloak eta kantu tradizionalak.	8. Oinarritzko alderdiratsuak ezagutzea, eta guruarekin bat datozen arau funtsezkoenak er
--	---	---

<p>5. Maiztasun handiko idatzizko lexikoa (sortzea). 5.1. Ikusizko hiztegiak egitea, hitzak eta irudiak lotuz. 5.2. Oso jolas errazak egitea paperean edo material digitalak erabiliz (hitz ezagunak osatzea, irudia eta hitza lotzea, esamoldeak falta den hitzarekin osatzea, testu errazak osatzea, etab.).</p>	<p>23.1. Lexiko jokoak ongi egiten ditu paperean edo material digitalak erabiliz. 23.2. Interesa du landutako lexikoa idazten ikasteko eta ikusizko glosarioak egiten ditu (marrazkiak, argazkiak etab. erabiliz).</p>
---	---

2. mailan **INGELESA**ko curriculumean hauxe dio (2014:68-70):

EDUKIAK
<p>2.7. Ospakizunetan erabiltzen diren esamoldeak ezagutzea. 2.8. Ospakizunekin lotutako leloak eta kantu tradizionalak. 2.9. Ingeleseko ipuin tradizionalen antzezpeneak ulertzea (txotxongiloak, antzerkia, etab.).</p>
<p>3. Funtzio komunikatiboak. 3.1. Harreman sozialetarako oinarrizko formulak ulertzea (agurrak, aurkezpenak, barkamen eskeak, eskertzeak). 3.2. Ohiko komunikazio egoeretan erabiltzen diren esamoldeak ulertzea (agurrak, errutinak, jarraibideak, zereginei buruzko informazioa, galderak, etab.). 3.3. Honakoak entzun eta ulertzea: egoera erreala simulatzen dituzten solasaldiak, mailarako egokiak diren ahozko narrazioak edo ahozko testu erraz eta informatiboak, ahoz esandakoak edo informazioaren eta komunikazioaren teknologiak erabiliz, gaitasuna, gustukoa adierazten dutenak, pertsonak, animaliak edo gauzak deskribatzen dutenak, edo laguntza, argibideak, gauzak edo baimena eskatzeko direnak. 3.4. Komunikazioan hasi eta jarraitzea.</p>

<p>5. Maiztasun handiko ahozko lexikoa (jasotzea). 5.1. Norberaren esperientziekin lotutako gaietarako oinarritzko lexikoa eta esamoldeak ezagutu eta ulertzea, aurreikus daitezkeen eguneroko testuinguruetan, ikusitakoaren laguntzaz (ikonoak, testuak, egiazko gauzak, mimika, etab.): norberaren identifikazioa, generoa, gorputz zatiak, jantziak; familia eta adiskideak; ikastetxea eta ikasgela, etxeko animaliak eta beste animalia batzuk; eguneroko bizimoduaren jarduerak; etxea, tokiak eta gauzak; osasuna eta elikadura; jolasa; ingurumena, klima, eta informazioaren eta komunikazioaren teknologiak.</p>

<p>5.1. Ahozko testu errazetan identifikatzen ditu alde zuzenetik ikusitakoaren laguntzaz landutako hitzak eta esamoldeak. 5.2. Interesarekin parte hartzen du hizkuntz jolasetan. 5.3. Gai hauei buruzko ahozko lexikoa ulertzen du: norberaren identifikazioa, generoa, gorputz zatiak; jantziak; familia eta adiskideak; ikastetxea eta ikasgela, etxeko animaliak eta beste animalia batzuk; eguneroko bizimoduaren jarduerak; etxea, tokiak eta gauzak; osasuna eta elikadura; jolasa; garraiobideak; ingurumena, klima, eta informazioaren eta komunikazioaren teknologiak. 5.4. Jolasetan ohikoak diren esamoldeak ezagutzen ditu. 5.5. Abestiak eta leloak ulertzen ditu keinuen edo ikusitakoaren laguntzaz. 5.6. Keinuekin adierazten du leloetan eta abestietan ulertzen duena.</p>

<p>2. Alderdi soziokulturalak eta soziolinguistikoak.</p> <p>2.1. Ingelesa egoera desberdinetan erabiltzeko interesa eta testuinguru ezagunetan oso lan errazak sortzeko norberak duen gaitasunean konfiantza izatea.</p> <p>2.2. Ingelesez mintzatzen diren haurrekin komunikatzea informazioaren eta komunikazioaren teknologiak erabiliz.</p> <p>2.3. Taldeko joko tradizioaletan parte hartzea.</p> <p>2.4. Bakarka edo taldeka, hizkuntz jolasetan parte hartzea, material desberdinak erabiliz, baliabide digitalak barne.</p> <p>2.5. Eguneroko ohiturak ezagutzea (otorduen ordutegiak, janari motak), kortesia arauak.</p> <p>2.6. Familiako festak (urtebetetzeak) eta festa tradizionalak ospatzea: <i>Halloween, Valentine's Day, Christmas, Saint Patrick, Pancake day, Easter</i>, etab.</p> <p>2.7. Ospakizunetan erabiltzen diren esamoldeak ezagutzea.</p> <p>2.8. Ospakizunekin lotutako leloak eta kantu tradizionalak.</p>	<p>8. Oinarrizko alderdi soziokultural eta sentsibleratsuak ezagutzea, eta horiei buruz ikasitako guruarekin bat datozen ahozko lanak sortzeko arau funtsezkoenak errespetatuz.</p>
---	---

<p>3. Funtzio komunikatiboak.</p> <p>3.1. Esperientziatik gertu dauden eguneroko egoerei dagozkien testuekin ohitzea, esate baterako gure inguruan dauden errotuluak eta maiz erabiltzen diren testuak (kartelak, egutegia, ikasgelako arauak, etab.), zorientzeko mezuak, oharrak, hiriko seinaleak, logotipoak, etab.</p> <p>3.2. Ikasleen hizkuntz gaitasunaren mailara egokitutako testu mota desberdinak irakurtzea, paperean edo euskarri digitaletan, helburu hauekin:</p> <p>a) Idatzizko komunikazioa izan eta mantentzea beste pertsona batzuekin (agurrak eta aurkezpenak).</p> <p>b) Pertsonen buruzko oinarrizko xehetasunak ezagutzea (haien gustuak, sentimenduak, etab.), edo gauzei eta animaliei buruzkoak.</p> <p>c) Zeregin baterako jarraibide erraz-errazak lortzea.</p> <p>d) Ipuin edo komiki oso errazetan kontaktzen dena jakitea.</p> <p>e) Irakurketaz gozatzea (haurrentzako liburuak, pop-up-ak, audioliburuak, irakurketa egokituak, etab.).</p> <p>f) Ahozko testuaren eta idatziaren artean dauden erlazioak</p>	<p>15.1. Ekintzekin lotutako idatzizko jarraibide errazak ulertzen ditu. (<i>Read, Copy, Match, Write, etc.</i>).</p> <p>15.2. informazioaren eta komunikazioaren teknologiak erabiltzen ditu irakurtzeko..</p> <p>15.3. Ikasgelan eta ikastetxeetan ohikoak diren errotuluetako eta karteletako oinarrizko oharrak eta informazioa ulertzen ditu.</p> <p>15.4. Gai ezagunei buruzko gutun oso laburrak eta errazak (postalak eta txartelak) ulertzen ditu, adibidez, norberari edo familiari buruzkoak.</p>
--	--

2015: ko BOEan zehaztasun hauek egin ziren:

3. *Competencia digital*

La competencia digital es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad.

Esta competencia supone, además de la adecuación a los cambios que introducen las nuevas tecnologías en la alfabetización, la lectura y la escritura, un conjunto nuevo de conocimientos, habilidades y actitudes necesarias hoy en día para ser competente en un entorno digital.

Requiere de conocimientos relacionados con el lenguaje específico básico: textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro, así como sus pautas de decodificación y transferencia. Esto conlleva el conocimiento de las principales aplicaciones informáticas. Supone también el acceso a las fuentes y el procesamiento de la información; y el conocimiento de los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital.



BOLETÍN OFICIAL DEL ESTADO

Jueves 29 de enero de 2015

Sec. I

Igualmente precisa del desarrollo de diversas destrezas relacionadas con el acceso a la información, el procesamiento y uso para la comunicación, la creación de contenidos, la seguridad y la resolución de problemas, tanto en contextos formales como no formales e informales. La persona ha de ser capaz de hacer un uso habitual de los recursos tecnológicos disponibles con el fin de resolver los problemas reales de un modo eficiente, así como evaluar y seleccionar nuevas fuentes de información e innovaciones tecnológicas, a medida que van apareciendo, en función de su utilidad para acometer tareas u objetivos específicos.

La adquisición de esta competencia requiere además actitudes y valores que permitan al usuario adaptarse a las nuevas necesidades establecidas por las tecnologías, su apropiación y adaptación a los propios fines y la capacidad de interactuar socialmente en torno a ellas. Se trata de desarrollar una actitud activa, crítica y realista hacia las tecnologías y los medios tecnológicos, valorando sus fortalezas y debilidades y respetando principios éticos en su uso. Por otra parte, la competencia digital implica la participación y el trabajo colaborativo, así como la motivación y la curiosidad por el aprendizaje y la mejora en el uso de las tecnologías.

Por tanto, para el adecuado desarrollo de la competencia digital resulta necesario abordar:

- La información: esto conlleva la comprensión de cómo se gestiona la información y de cómo se pone a disposición de los usuarios, así como el conocimiento y manejo de diferentes motores de búsqueda y bases de datos, sabiendo elegir aquellos que responden mejor a las propias necesidades de información.

- Igualmente, supone saber analizar e interpretar la información que se obtiene, cotejar y evaluar el contenido de los medios de comunicación en función de su validez, fiabilidad y adecuación entre las fuentes, tanto online como offline. Y por último, la competencia digital supone saber transformar la información en conocimiento a través de la selección apropiada de diferentes opciones de almacenamiento.

- La comunicación: supone tomar conciencia de los diferentes medios de comunicación digital y de varios paquetes de software de comunicación y de su funcionamiento así como sus beneficios y carencias en función del contexto y de los destinatarios. Al mismo tiempo, implica saber qué recursos pueden compartirse públicamente y el valor que tienen, es decir, conocer de qué manera las tecnologías y los medios de comunicación pueden permitir diferentes formas de participación y colaboración para la creación de contenidos que produzcan un beneficio común. Ello supone el conocimiento de cuestiones éticas como la identidad digital y las normas de interacción digital.

- La creación de contenidos: implica saber cómo los contenidos digitales pueden realizarse en diversos formatos (texto, audio, vídeo, imágenes) así como identificar los programas/aplicaciones que mejor se adaptan al tipo de contenido que se quiere crear. Supone también la contribución al conocimiento de dominio público (wikis, foros públicos, revistas), teniendo en cuenta las normativas sobre los derechos de autor y las licencias de uso y publicación de la información.

- La seguridad: implica conocer los distintos riesgos asociados al uso de las tecnologías y de recursos online y las estrategias actuales para evitarlos, lo que supone identificar los comportamientos adecuados en el ámbito digital para proteger la información, propia y de otras personas, así como conocer los aspectos adictivos de las tecnologías.

- La resolución de problemas: esta dimensión supone conocer la composición de los dispositivos digitales, sus potenciales y limitaciones en relación a la consecución de metas personales, así como saber dónde buscar ayuda para la resolución de problemas teóricos y técnicos, lo que implica una combinación heterogénea y bien equilibrada de las tecnologías digitales y no digitales más importantes en esta área de conocimiento.

2. ERANSKINA

ESKU HARTZE PROGRAMAK

- Guraso eta irakasleendako esku-hartze programa:



7. irudia: 1 ziklorako esku-hartze programa

1.-Beharra identifikatzen.

Lehen hezkuntzako 1.zikloko (6-8 urte) ikasleen gurasoei ikasturte hasierako bileran *tabletekin* erabiliko diren *app*en zerrenda emanen zaie. Ehuneko handiak ez du kasurik eginen eta seme- alabek ez dute gailurik erabiliko, edota *tableta* eta *smartphona* bakar-bakarrik darabilte, inoren gain-begiradarik gabe eta gomendaturiko *app*ak instalatu gabe. (euskaldunak eta hezigarriak direnak).

Guraso profil hauek aurreikusi ditugu:

- eten digitala sustatzen dutenak
- adin horretarako *app* ez hezigarriak ez egokiak erabiltzen dituztenak , erdaldunak eta aisialdi-erabilera tresna gisa ulertzen dutenak.
- gehienetan, beti ez bada, bakarrik aritzen uzten dietenak.

Horrelako egoeran *appei* buruzko kontzientziazio kanpaina egitea erabaki da.

2.-Errealitatearen analisisia.

Sarean hainbat kanpaina topatu dira:

- ❖ COaN: Familia, telebista eta bestelako pantailak. Nola lagundu adingabeei pantailekin harreman egokia izaten
https://www.educacion.navarra.es/documents/27590/585666/Familia_Television_Euskera.pdf/7f622654-d311-4db8-a3e2-19404d70cc3a

- ❖ Zeuk esan
<http://www.euskadi.eus/gurasoak-zeuk-esan/web01-a2zeukes/eu/>
- ❖ Junta de Andalucía: EDUCAR PARA PROTEGER GUÍA RESUMIDA DE FORMACIÓN TIC para PADRES Y MADRES DE MENORES DE 3 a 11 AÑOS
<https://www.andaluciacompromisodigital.org/documents/10180/207470/Guia+ni%C3%B1os+reducida/37118d69-d6a5-4123-a538-7a470ecd688c>
- ❖ El universo digital de sus hijos.(consejos sobre internet para padres)
<https://www.betterinternetforkids.eu/documents/167024/199686/7+-+Personal+Informati+on+Online+v5+-+ES+Chello+Multicanal.pdf/80ce828c-1719-4803-9c6a-88611ed70b2b>

3.-Programaren plangintza:

Non	Ikastetxean
Norendako	Haur Hezkuntza eta Lehen Hezkuntzako gurasoendako
Iraupena	aurrez-aurreko 3 saio (ordu 1) (ikasleak eskolan dauden orduetan)
Dinamizatzaileak	Guraso elkarteak, zuzendaritzak eta tutoreak
Metodologia	-parte hartzailea,esperimental eta aktiboa -grabatuko da ondoren ikastetxeko eta guraso elkartearen webgunean plazaratzeko
Materiala	-saioen emaileak ekarritakoa -parte hartzaileen gailuak

X. taula: XXXXX

4.-Programaren edukien egitura:

	EDUKIA	LANKETA
1. saioa	<ul style="list-style-type: none"> → <i>tableta</i> eta <i>smartphonen</i> bidez (<i>m-learning</i>) ikaste informalararen izatea..... → 5-7 urtekoen garapen psikologikoak TIK-ekin daukan erlazioa..... → umeen tokian jartzea, jolas batzuk esperimintatzea..... → Zergatik dira hain erakargarriak ondorioztatzea... 	<ul style="list-style-type: none"> *hitzaldia *hitzaldia * <i>role playing</i> *denen arteko

		*solasaldia
2. saioa	→ Jolastuz alde positiboak ondorioztatu..... → Jolastuz alde negatiboak ondorioztatu.....	*talde dinamika *talde dinamika
3. saioa	→ Jokoen aukeraketa nola egiten da?..... Nork deskargatzen ditu? → Jokoen sailkapenak ezagutzea..... → Jokoen erabilerako kode osasungarria definitzea... → ikasgelan erabiliko direnak ezagutu.....	*denen arteko solasaldia *hitzaldia *talde dinamika *esperimentazioa

X. taula: XXXXX

Gailu eta *app*sei buruzko galdera eta zalantzak argitzeko foroa (*whatsapp-telegram-web*guneko foroa edo... erabaki) eta aurrez-aurreko hitzorduak ikasturtean zehar lotuko dira, gaiaren eguneratzeak aldaketak sor ditzakeelako.

5.-Ebaluazioa.

Partaideek saio bakoitzaren bukaeran galdetegi anonimo digitalaren bidez saio bakoitzaren balorazioa egingen du, eta horrela hurrengo saioen diseinua partaideen beharrei egokitzeko baliagarria izanen da. Eduki, dinamika eta gogobetetzeari buruz galdeginen zaie.

Azkeneko saioan gogobetetze galdetegi anonimoa beteko dute.

Benetan eraginkorra izan bada, umeek *app*ak erabiltzen dituztela jakinaraziko dute ikastetxean.

6.-Erraztasunak.

Adin haueko amak gehienak prest daude beren kezkak solastera, bileretara joateko prest agertzen dira eta parte-hartzaile sutsuak dira. **Jarrera pro-aktiboa** daukate beren seme-alaben heziketarekin zerikusia duen gehienarekin. Hortaz, kontzientziario kanpainara aisa hurbilduko dira. lehen bai lehen Alfabetizazioa lehenbailehen hastea komeni da. Adinean gora eginez ahala, gurasoak gutxiago hurbiltzen dira aurrez-aurreko saioetara.

7.-Zailtasunak.

Zenbait guraso, gutxi badira ere, gailuen erabileraren kontra badaudela jakin badakigu, eta horien presentzia garrantzitsua da beren umeak sistematik kanpo gera ez daitezen. Guraso horiek hauek hurbiltzea gehiago kostako da eta saioak bereziak egin beharko dira hurbil daitezen. Ahoz -ahokoaren bidea erabiliko da hurbilketa gerta dadin.

- Ikasleendako esku-hartze programaren unitate didaktikoaren adibidea:

LHrako Unitate didaktikoa (6-8 urte) KONTUZ SAKATZERA KOAN!

1.-Ikasleendako azalpena

Orain aipatuko dugun kontua arras garrantzitsua da zure/familiaren dirua zaintzeko. Badakizu jolasek zure edo familiaren benetako dirua erabiltzen ahal dutela? Erne egon behar da benetako dirua zein den eta zertarako den bereizteko.

2.-Unitatearen helburuak


- Ikasleak kontzientziatzea sakatzen duten botoiaren garrantziaz.
- Ikasleak kontzientziatzea ezjakintasunaren aurrean laguntza eskatzearen garrantziaz.
- Ikasleak jolasak aukeratu eta aritzera familiaren babespean egitera animatu.
- Ikasleek jolasetan jakin beharreko informazioa interpretatzen ikastea.
- Ikasleek arazoaren aurrean jokabide egokia zein den ezagutzea, beldurra alboratuz.

3.-Laguntza materiala


*Pantallas amigas*en blogean gai honi buruzko dekalogoia aurki dezazue <http://blog.pantallasamigas.net/2016/12/decalogo-la-eleccion-disfrute-y-ideojuegos-familia/#more-5865>

Pilar y su celular prorama hezigarriaren bideoa: <https://youtu.be/8q3EJnZKsx4>

4.-Ekintza didaktikoak

1.	<p>4naka jarriz solastu galdera hauei buruz:</p> <ul style="list-style-type: none">→ jolasten duzuenean irakurtzen duzue botoa sakatzerakoan edo koloreagatik sakatzen duzue?→ ulertzen ez baduzue zerbait laguntza eskatzen duzue edo proba egiten duzue?
2.	<p>“Pilar y su celular”en kapitulu hau ikusi.</p>  <p>The image shows a hand-drawn title card on a dark blue background. At the top, the word 'CAPÍTULO 5' is written in light blue. Below it, the text '~ VIDEOJUEGOS "GRATUITOS" ~' is written in a reddish-brown, hand-drawn font. At the bottom, there is a stack of several gold coins with a bright light reflecting off the top one.</p>
3.	<p>Pilarren larruan jarri eta 4naka fitxa hau ahoz gauzatu.</p> <ul style="list-style-type: none">• Zuen ustez zer ez du ongi egin?• Zein da egin duenaren ondorioa?• Zeregin behar zuen zuen ustez?
4.	<p>Denen artean adostu eta fitxa bete:</p> <ul style="list-style-type: none">• Jolasterakoan botoiak...<ul style="list-style-type: none">○ irakurri sakatu baino lehen○ kolore berdea baldin badu sakatu irakurri gabe• Jolaseko biziak agortu badituzu...<ul style="list-style-type: none">○ benetako dirua gastatuz erosi.○ behar den denbora itxaron berriz aktibatu arte.• Benetako dirua gastatu baduzu ...<ul style="list-style-type: none">○ ixilik gelditu , akaso ohartuko ez direlako.○ gurasoei azkar erran konponbidea bila dezaten.

5.-Ebazpena eta irakasleendako argudioak.

<p>3.</p>	<ul style="list-style-type: none">• <u>Zuen ustez zer ez du ongi egin?</u> -”gratis” ikusi duenean gainerakoa irakurri gabe jaistea -itxaron beharrean diruaz denbora erosi.• <u>Zein da egin duenaren ondorioa?</u> -gero eta diru gehiago gastatu duela.• <u>Zeregin behar zuen zuen ustez?</u> -lasai jolasteari utzi tarte batean, eta bertze jolasetan aritu lagunekin,familiarekin, irakurri,...
<p>4.</p>	<p>Denen artean adostu eta fitxa bete:</p> <ul style="list-style-type: none">• Jolasterakoan botoiak...<ul style="list-style-type: none">➔ irakurri sakatu baino lehen○ kolore berdea baldin badu sakatu irakurri gabe <p>Adin horietan irakurketa eskuratzen hasten da eta bere garrantziak ohartarazi behar zaie (alfabetizazioaren garrantzia). Koloreen erabileraz ohartarazi: berdea, laranja, ... Nabarmentzen dutena zein den...</p> <ul style="list-style-type: none">• Jolaseko biziak agortu badituzu...<ul style="list-style-type: none">○ benetako dirua gastatuz erosi.➔ behar den denbora itxaron berriz aktibatu arte. <p>Osasunean jolasaren eraginak azaldu: antsietatea, pazientzia falta, frustrazioa, lehiakortasuna</p> <ul style="list-style-type: none">• Benetako dirua gastatu baduzu ...<ul style="list-style-type: none">○ ixilik gelditu , akaso ohartuko ez direlako.➔ gurasoei azkar erran konponbidea bila dezaten. <p>Gaizki eginaren aurrean jokabidea hausnartu:</p> <ul style="list-style-type: none">-konfidantza-zintzotasuna-gaizki eginetik ikastea 

GERTATURIKO ARAZOAK

★ http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2016/12/28/actualidad/1482919715_905577.html

≡ EL PAÍS 

TECNOLOGÍA

MÓVILES REDES SOCIALES BANCO DE PRUEBAS RETINA MERISTATION

Una niña compra 250 dólares en juguetes usando el dedo de su madre dormida para desbloquear el móvil

La pequeña, de 6 años, aprovechó la siesta de su progenitora para entrar en Amazon

★ http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2016/10/04/actualidad/1475578401_460930.html?rel=mas

≡ EL PAÍS 

TECNOLOGÍA

MÓVILES REDES SOCIALES BANCO DE PRUEBAS RETINA MERISTATION

YOUTUBE >

El niño de 12 años que se gastó 100.000 euros en YouTube

Un menor alicantino contrata publicidad al intentar ganar dinero con su canal de YouTube. La historia muestra el riesgo de aceptar sin leer las condiciones de un servicio en Internet

★ <http://www.telecinco.es/informacionPublicidad.html>

informativostelecinco.com



telecinco.es

Informativos Telecinco • 15/12/2016 - 10:08

Un niño británico de ocho años ha colgado una foto suya en las redes para pedir al estafador al que le compró un teléfono, que le devuelva el dinero. El pequeño empleó el dinero ahorrado de sus pagas para el móvil con el que ansiaba comunicarse con su padre, que vive en otra ciudad.

★ <https://didaknet.com/2014/01/27/un-nino-de-4-anos-compra-por-internet/>

DIDAKNET

QUIÉNES SOMOS Q



Un niño de 4 años compra por Internet

📅 27 Enero, 2014 👤 por didaknet 💬 Un comentario

Por Andrea Alfaro

Hemos recibido una consulta en la que una madre nos pregunta cómo borrar los datos de su **tarjeta de crédito** de la **tablet**. El problema es que su hijo de 4 años está comprando juegos y aplicaciones, así como mejoras de las mismas para superar los retos que le proponen, sin saber que está gastando dinero de verdad. Ella se dio cuenta cuando vio pequeños cargos de 4,70 – 20 euros en su cuenta, enviados por

★ <http://www.diarioinformacion.com/vida-y-estilo/tecnologia/2016/10/11/hijo-comprado-app-recupero-dinero/1815648.html>

Compras virtuales

Mi hijo ha comprado en una 'app', ¿cómo recupero el dinero?

Tanto iOS como Android permiten activar diferentes restricciones para evitar las compras accidentales

Ep/Madrid | 11.10.2016 | 20:53

Guste más o menos el hecho, hay que admitir que hoy en día estamos en una sociedad cada vez más tecnológica. Lo habitual en muchas familias es tener, al menos, un par de aparatos electrónicos en casa, ya sea un ordenador, un teléfono móvil o una tableta. Los niños pequeños y no se dan cuenta cuando juegan con estas



★ <http://www.elmundo.es/f5/2016/10/03/57f22c2a22601dae348b45ca.html>

Youtube


Un niño alicantino gasta 100.000 en Google sin darse cuenta intentando convertirse en un 'youtuber' famoso

★ <http://www.elmundo.es/f5/2016/10/04/57f3cdddca4741c32e8b45ec.html>

➔ Un niño alicantino gasta 100.000 en Google sin darse cuenta intentando convertirse en un 'youtuber' famoso

➔ 10 cosas que hacíamos antes de que existiese Google

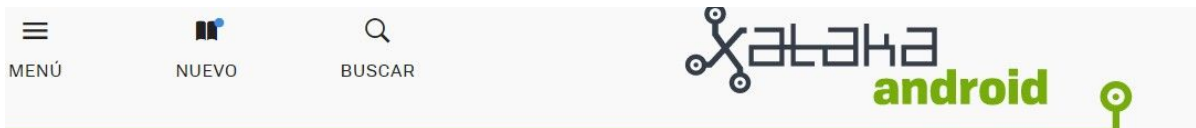
FCINCO

 @fcinco_em

04/10/2016 17:51

Google ha anunciado que va a proceder a cancelar el saldo pendiente de AdWords -el servicio que ofrece Google para promocionar y posicional los contenidos web- **del niño de 12 años que se gastó cerca de 100.000 euros porque quería convertirse en 'youtuber'**.

★ <https://www.xatakandroid.com/play-store/google-empieza-a-mandar-correos-para-d-evolver-las-compras-in-app-hechas-por-menores>



Google empieza a mandar correos para devolver las compras in-app hechas por menores