

AZKEN HAUSNARKETA

Hasteko esan beharra daukagu taldekideon artean, ikasgaiarekiko espektatibak positiboak zirela hasieratik. Denok izan dugu harremana teknologia berriekin: ordenagailu, bideokamera, telebista, bideoa ... Hortaz aparte, teknologia berriekiko atxikimendu positiboa genuen ikasgaia hasi aurretik ere, gogoko baititugu teknologia berriak orokorrean eta sekula ez digu zailtasun handiak suposatu hauekin lan egitea. Taldekideon artean ere, trebakuntza maila nahiko antzerakoa da.

Ikasgaiarekiko espektatiba hauek genituen taldean: teknologia berrietako tresna berriak ezagutu, tresna berri horietan gehiago trebatzea, Hezkuntza 2.0-ko tresnak ezagutu, nola eta zertarako erabili ezagutzea ...

Hala eta guztiz ere, ikasgaiarekin hasi aurretik, gure ibilbide akademikoan IKTeekin izandako esaperientziaren inguruko hausnarketa bat egin genuen banaka. Hausnarketa horretan honako aldagai hauen gainean hausnartu genuen: gure ibilbide akademikoan IKTeen presentzia zenbaterainokoa eta nolakoa izan den, ikastetxeak IKTei emandako garrantzia eta horren arabera zentruak eskaintako baliabideak. Hausnarketa hau nahiz eta pertsonala izan, gure taldekideen artean ondorio antzekoak atera genituen. Baina talde handiko edota gelakideen hausnarketak irakurrita, desberdintasunak badirela ikusi genuen, bai ikastetxeari eta baita garaiari dagokionez ere.

Ikasgaiaren hasieran, aurkezpen txiki bat egin zen gelan lortuko ziren helburuak eta prozesuak zeintzuk izango ziren azaltzeko. Momentu horretan noraeza sentitu genuen hein handi batean, baina klaseetan aurrera egin ahala, noraez hori bideratuz zohala ikusi dugu. Izan ere, pausoz pauso joan gara ezagutza berriak ikasten, eta zalantza sortu ahala arazo gabe aurre egin ahal izan diegu. Gainera, irakaslearen laguntza beti izan dugu.

Ikasgaietan, zehazki web 2.0 zer den, zein aplikazio dituen eta aplikazio horien erabilera nolakoa izan beharko litzatekeen ezagutu dugu. Web 2.0 delakoa, hezkuntza ikuspegitik aztertu dugu. Termino honek bere barnean, aplikazio desberdinak batzen ditu, adibidez: wikiak, blogak, webquestak... Baina aplikazio guztiek komunean ezaugarri berdina dute: erabiltzaileen parte-hartzean eta informazio trukaketan oinarritzen direla. Hezkuntza ikuspegitik beraz, esan genezake tresna hauek oso baliagarriak izan daitezkeela zenbait helburu lortzeko bidean. Gainera gaur egungo jendarte eredu ikusita, ondoriozta genezake, beharrezkoa dela ikasleak teknologia berrietan gaztetatik heztea eta horiekin trebatzea.

Web 2.0 kontzeptuaren barnean aplikazio desberdinak ezagutu ditugu, lehen esan bezala. Bloga izan da, ezagutu dugun lehenengo aplikazioa eta amaierara arte tresna horrekin lanean jardun dugu. Norbere bloga sortzeko, wordpress izeneko zerbitzuaz baliatu ginen. Zerbitzu honek, doako bloga sortzeko aukera eskaintzen du. Bertatik abiatuta, norberak bere bloga sortzeko aukera izan du. Bloga sortzerako orduan, hainbat aldagai hartu genituen kontuan: itxura, diseinua, edukia, antolaketa ... Beraz, norbere blogarekin egunkari edo bitakora bat sortzeko aukera izan dugu. Baina klasekideon arteko blogak ikusterako orduan, konturatu gara blog oso desberdinak sortu ditugula. Batzuk pertsonalagoak dira, beste batzuk hezkuntzari lotutako gaiak jorratzen dituzte gehienbat, beste batzuek gai bat edo beste hartu dute ardatz bezala besteen gainetik, beste ordea batzuk ordea orokorrakoak dira.

Ikasgaia aurrera joan ahala, blogaz gain beste aplikazio eta programa batzuk ezagutu ditugu eta horiekin trebatzeko aukera izan dugu. Hala eta guztiz ere, bloga elikatzen joateko ardua norberarena izan da, kasu espezifikotik ez (mapa kontzeptuala, hausnarketak, lotura batzuk igo behar izan ditugunean ezik).

Blogean elementu desberdinak nola txertatu ere ikasi dugu, besteak beste, audioak, bideoak, irudiak, loturak, etab. Elementu hauek txertatzeko gainera, interneteko zerbitzarien erabileraren gainean ere hainbat gauza ikasi ditugu. Zerbitzari batzuk aipatzearen, hauek dira erabilienetakoak: youtube, goear eta flicker.

Baina blogetik at, beste hainbat programa ere ezagutu ditugu, hala nola, cmap tools. Honen bidez mapa kontzeptualak era digitalean egiten ikastea ahalbidetu digu. Gure ustez, programa hau oso baliagarria da unibertsitateko lan ezberdinak elikatzeko eta gure eguneroko jardunean aplikatzeko. Cmap tools programa gainera, interneteko web orri batetik dohan deskargatu daiteke. Behin deskarga egin ostean ordenagailuan instalatu beharra dago. Aipatzea deskarga eta instalazio prozesuak nahiko errazak dira ematen diren argibideei esker.

Ikasgaiaren amaiera aldera, webquest bat taldean egin behar izan dugu. Hasteko, webquest bat zer den ikasi dugu, alegia, helburu konkretu batzuetara iristeko jarraitu beharreko pausuak zehazten dituen webgubea. Web orri hau egiteko, php webquest aplikazioa erabili genuen. Horren aurretik, taldeka ze gai landu erabaki genuen eta horretarako ze azpiataletan banatuko genuen zehaztu eta azkenik, bide honetan erabili beharreko loturak bilatu eta zerrendatu genituen. Aurre lanketa hau guztia word-en aurreratu genuen, eta ondoren php webquest aplikazioan txertatzeko.

Orokorrean, kontzeptu eta eduki praktikoa eta esanguratsuak ikasi ditugu. Eta esan beharra daukagu, oso gustura aritu garela ikasgai honetan. Baina hala eta guztiz ere, ekarpen bat egitea gustatuko litzaiguke. Orain artean ikasi ditugun programa eta aplikazio gehienak, sistema operatibo jakin batzuk erabiltzeko prestatutakoak izan dira, hain zuzen window sistema. Komenigarria litzateke, datorren urtera begira, landuko diren aplikazio eta programa desberdinak hainbat sistema eragilerekin lan egiteko prestatuak izatea. IKT-etan aurrerapausoak eman nahi baldin baditugu, urrats berriak eman beharko ditugulako.

IKT-en erabilera praktikoa eguneroko jardunean ikusi genezake adibidez, eskolarako apunteak egiterako orduan. Guk ikasitako programa eta aplikazioak, erabilgarriak izan daitezke ikastetxe bateko eguneroko jardunean. Adibidez: Imajina dezagun, LH 5. Mailako ikasleek giza gorputza gaia landu behar dutela. Gai hori lantzeko, irakasleak webquest bat diseina dezake ataza desberdinekin. Ataza bakoitzean, ikasleek hainbat kontzeptu eta ezaugarri ezagutu ditzakete. Eta lortutako edota jasotako informazio berria egituratzen laguntzeko, taldeka mapa kontzeptual bat osatu dezakete. Ariketa honetan bi aplikazio erabiliko dituzte, baina nahi izanez gero posible da beste aplikazio gehiago ere erabiltzea. Adibidez: Giza gorputzaren inguruko artikulu interesgarriak bila ditzakete sarean eta aurkitutako artikulu interesgarrienak blog batean txertatu. Blog hau talde txikietan egin dezakete eta aurrerago, taldekide desberdinen blogak aztertu ditzakete.