

HIZKUNTZAREN IKASKUNTZARAKO POSTER DIGITALAREN ERABILERA: ESKU HARTZEA ESKOLAN

Jon Madarieta Goitia

jon.madarieta@gmail.com

Urtza Garay Ruiz

urtza.garay@ehu.es

Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV-EHU)

Laburpena

Teknologia berrien agerpenak aurrerapauso handia eragin du gizartean eta aukera zabalak eskaini dizkio hezkuntzari: aplikazio eta tresna berriak, informazio iturri ugari, komunikazio bide berriak, partaidetza handiagoa eta abar. Ezaugarri hauek erabilgarritasun pedagogiko handia dute eguneroko eskolako jardueretan integratzeko. Poster digitaletan esaterako, aukera paregabea eskaintzen dute multimedia aurkezpenak, kontzeptu mapak, ideien antolaketak egiteko. Lan honetan poster digitaletan hizkuntzak lantzeko duten erabilgarritasuna aztertuko dugu. Horretarako gai honek azken hamarkadetan bizitako nondik norakoak aztertuko ditugu eta bukaeran hizkuntzak multimedia muralen bidez lantzeko proposamen didaktiko bat jarriko dugu martxan.

Gako hitzak: Web 2.0, poster digitala, hezkuntza, hizkuntzak.

Abstract

The emergence of new technologies has been a major social breakthrough. Given the wide range of options offered by the Web2.0 it should not be excluded from education: new applications and tools, more amount information, new communication pathways, increased participation and so on. These features offer great educational potential and that is why teachers and students should have a positive attitude in order to integrate these technologies in the daily routine. The digital poster for example, allows the creation of multimedia presentations, concept maps, organize ideas, or create boards. In this paper we analyse the potential of the digital poster for working languages. We will analyse the theoretical implications of the issue and finally we will conduct a didactic proposal to work the language through multimedia murals.

Key words: Web 2.0, digital poster, education, languages.

1. Poster fisikotik digitalera

Lanak, ikerketak, esperientziak edo proiektuak hainbat modutan aurkeztu daitezke, poster bidez esate baterako. Poster baten bidezko aurkezpenean autore batek ikusle jakin batzuei lanaren emaitzak aurkezten dizkie modu grafikoan. Honela, lanaren aspektu garrantzitsuenak plazaratzeko aukera izango du (Guardiola, 2002).

Azken urteotan posterrak indarra hartu du eta biltzar zientifikoetan ahozko aurkezpenek baino protagonismo handiagoa izan du. Ahozko komunikazioak duen helburu berdina du baina abantaila batzuk ditu honen aurrean. Bat, ikusleek nahi dutenean eta nahi beste denbora aztertu dezakete posterra, bakoitzak bere erritmoan. Bi, autoreekiko harreman zuzena ezartzea ahalbidetzen du eta azkenik, informazio grafikoak gauzak hobeto gogorarazten laguntzen du (Guardiola, 2010).

Hala ere, posterrek desabantaila batzuk ere badituzte, esaterako, posterrera heltzea zaila izan daiteke kasu batzuetan, izan ere, ordutegi eta erakusgela espezifikoak izaten dituzte eta horrek posterra ikusteko aukerak murrizten ditu.

Poster mota hau fisikoa da, hau da, ordenagailu programa ezberdinez egin eta paperean edo euskarri fisikoan aurkezten dena, eta Word edo PowerPoint programen bidez sortzen dira. Bestalde, bada euskarri digitalean sortu eta argitaratu daitekeen posterrik ere. Poster digital hauek Web 2.0k eskaintzen dituen aplikazioei esker sortu eta argitaratu daitezke.

Azken poster mota honek abantaila batzuk ditu fisikoaren aurrean, izan ere, digitalak izanda eduki interaktiboak eduki ditzakete: bideoak, abestiak, gif-ak, estekak eta abar. Ezaugarri hauek aukera mordoak eskaintzen dituzte eta egileek informazioa era berrietan zabal dezakete (Roig, 2011).

Sareak eskaintzen dituen aplikazioak asko dira, ondokoak dira poster mota hauek sortzeko aipatzen diren ezaugarri nagusiak:

	Testua	Argazkiak	Bideoa/audioa	Bilatzailea aplikazioan	Lan kolaboratiboa
<i>Automotivator</i>	Izenburua	Bai	Ez	Ez	Ez
<i>Emezeta</i>	Izenburua	Bai	Ez	Ez	Ez
<i>Strix</i>	Bai	Bai	Ez	Ez	Ez
<i>LinolT</i>	Bai	Bai	Bai	Bai	Bai
<i>Glogster</i>	Bai	Bai	Bai	Bai	Bai
<i>Mural.ly</i>	Bai	Bai	Bai	Bai	Bai

1. taula. Poster digitalak sortzeko tresnak eta hauen ezaugarriak (Roig, 2011, moldatua)

Web 2.0ri esker sareak informazio kantitate handia eskaintzeaz gain, hau tratatzeko tresna eta zerbitzu ugari jarri ditu guztion eskura (Roig, 2008). Baliabide hauek erabilgarritasun maila handia dute hezkuntzarako, izan ere, ikasgelatik irten gabe, eduki akademikoak sortzeko, argitaratzeko eta konpartitzeko aukera bikaina eskaintzen dute.

Sareko aniztasun eta berrikuntza hauek heldu aurretik posterrak existitzen ziren. Muralak aldizkarietako argazkiak erabiliz sortzen ziren, hauek moztu eta paper zati handi batean edo kartulina batean itsasten ziren. Eskuz egindako mural hauetan testua, argazkiak, errekorreak eta beste ezer gutxi sar zitekeen. Digitalak, ordea, ezberdintasun batzuk ditu, paperezkoarekin alderatuta, eraketari eta argitaratzeari dagokionean, izan ere, informazio iturria eta tratamendua Interneten bidezkoa da (Roig, 2006).

Horrez gain, hezkuntzari begira ezaugarri onuragarri gehiago dituzte: proiektuen bidezko ikaskuntza-irakaskuntza prozesua ahalbidetzen dute (Roig, 2011), lan kooperatiboa sustatzen dute (Marín, 2009), ikasle-irakasle eta irakasle-ikasle elkarrengana bultzatzen dute, lanaren ebaluaketa jarraia egiteko aukera ematen dute, motibazio handia sortzen dute ikasleengan (Marín eta Reche, 2011), sormena garatzen laguntzen dute, jarrera aktiboa eta partaidetza sustatzen dute, ikasleen autonomia garatzen laguntzen dute eta azkenik irakaslea = jakintza eta ikaslea = entzulea rola hausten ditu, ikaslea jakintzaren sortzaile izatera bultzatuz.

2. Metodologia

Lan honen helburua poster digitalen bidez hizkuntzen ikaskuntza-irakaskuntza erabiltzeko esku-hartzea diseinatzea, implementatzea eta emaitzak aztertzea izan da.

Proposamena garatzeko honen nondik norakoak zehaztu eta dossier batean bildu ditugu irakaslearentzako. Honetan, prozesuaren atalak eta zehaztapenak agertzen dira eta baita atal bakoitzerako beharrezkoak diren baliabideak eta eranskinak ere.

Dossierrean esku-hartzeak dituen hiru faseak edo atalak deskribatzen dira: jarduera aurreko galdetegia, jarduera nagusia eta jarduera osteko galdetegia.

Lehenengo atalean galdetegi bat sortu dugu ikasleen aurre-jakintzak ezagutzeko. Hiru itemi buruz galdetuko diegu: hizkuntza kopurua, ordenagailuaren erabilera maila eta poster fisikoen eta digitalen gainean duten ezagutzaz.

Jarduera nagusian, lehenengo galdetegiko emaitzak kontuan hartuta, gai jakin bati buruzko poster digitala egiteko eskatuko diegu. Gai nagusiaren inguruan lau azpigai hartu eta talde bakoitzari gai bat esleituko zaio. Jarduera burutzeko informazioa Webquest bidez eskuratu behar izango dute.

Gai nagusia ekosistemak izango dira eta azpigaiak basamortua, basoa, ur gaziko ekosistemak eta ur gezako ekosistemak. Gainera, talde bakoitzak euskara, gaztelera eta ingelesa erabili behar izango ditu gaiaren azalpenean, bakoitzean 20 hitzeko gutxienezkoa betez.

Poster digitalak hainbat funtzio espezifiko izan ditzake ikasgelan haien artean esposizio mural gisa erabiltzea (Sanchez, 2011). Kasu honetan funtzio horrekin erabiliko dugu ikasleek egindako jardueren emaitzak erakusteko.

Guzti hau Mural.ly aplikazioaren laguntzaz egingo dugu, sortutako muralak sarean gordetzen baititu eta, gonbidapen bidez, jendearekin konpartitzea ahalbidetzen baitu.

Esku-hartzearen garapenaren emaitzak muralak izateaz gain, ikasleen iritzia ere jaso dira bai hasieran baita bukaeran ere. Horretarako bi galdetegi diseinatu ziren: lehenengoak 7 item zituen. Bere helburua ikasle taldearen ezaugarriak ezagutzeko izan zen. Hau da, ondorengo informazioa eskuratzea: erabiliko ziren baliabideak ezagutzen zituzten, hizkuntza kopurua eta Internet, eta ordenagailuko beste programa batzuk oro har, nola eta zertarako erabiltzen duten.

Bigarrenak, aldiz, ikasitakoari buruz ikasleek zuten iritzia jasotzea zuen helburu. Horretarako 4 item diseinatu ziren, ikasitakoa eta motibazioa neurtzeko.

3. Parte hartzaileak

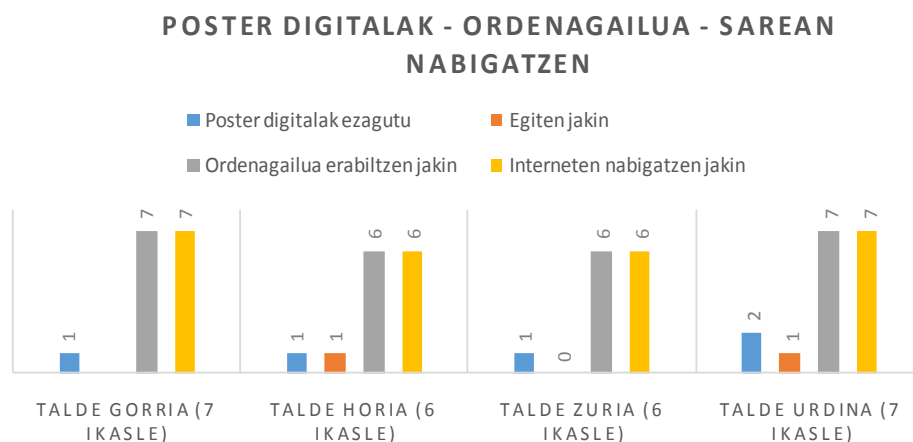
Esku-hartzean D ereduko 30 ikaslek eta bi irakaslek hartu dute parte. Ikasle hauen adina 11-12 urte bitartekoa da eta ezagutzen dituzten hizkuntzak euskara, gaztelera, ingelesa, frantsesa, errumaniera eta guarania dira. Hala ere, esku-hartzea hiru hizkuntzen garapenean oinarrituko da: euskara, gaztelania eta ingelesa.

4. Emaitzak

Esku-hartzearen emaitzak aurkeztuko ditugu ondorengo ataletan zehaztuz: jarduera aurreko galdetegiko erantzunak, jarduera osteko galdetegiari buruzko emaitzak eta muralak.

Lehen atalari dagokionez, ikasleek esku-hartzearen aurretik zuten Internet-en eta ordenagailuaren erabilpenaren ezagutzaren gainean, sarea erabiltzen zutela esan daitekeen arren, gutxiengoak bakarrik zekien zer den, zertarako erabiltzen den eta nola eraikitzen den poster digitala. 26 ikasletik bostek (%19ak) ezagutzen dituzte poster digitalak eta horietatik bi ikaslek bakarrik diote egiten dakitela (ikus 1.grafikoa).

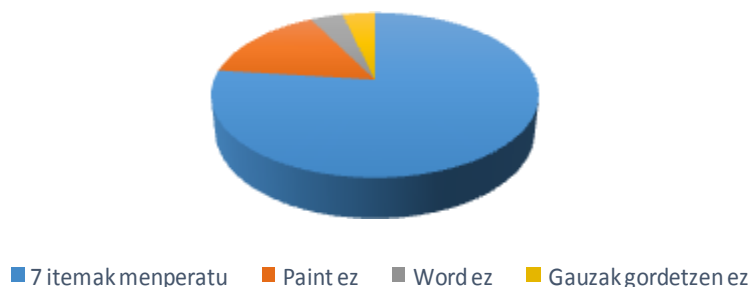
Bestalde, ordenagailuaren eta Interneten erabilerari dagokionez ikasle guztiek (%100ak) erantzun dute arazo gabe moldatzeko gai direla, beraz, aplikazio berriekin ibiltzeko gai izango direla.



1. grafikoa. jarduera aurreko galdetegiaren emaitzak.

Are gehiago 26tik 6 ikaslek (%23k) bakarrik azaldu zuten ez zekitela Google, Youtube, Wikipedia, Paint edo Word bezalako Internetek eskaintzen dituen zerbitzuak eta ordenagailurako tresnak erabiltzen (ikusi 2. Grafikoa).

**Google - Youtube - Wikipedia - Paint - Word -
Kopiatu/itsatsi - Gauzak gorde**

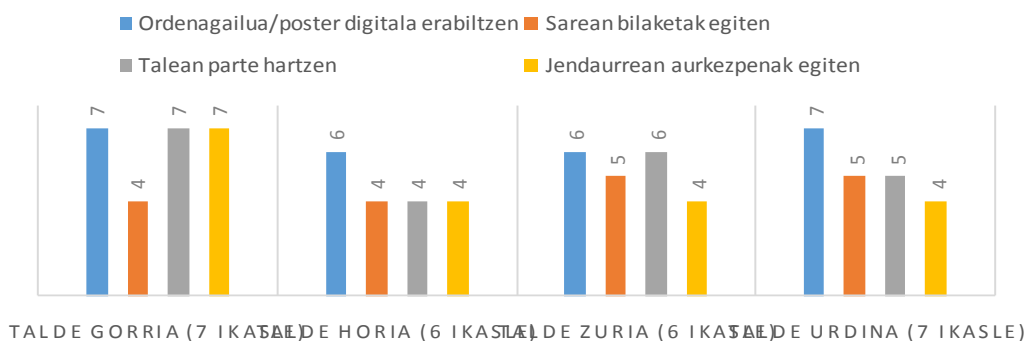


2. grafikoa. ordenagailuko itemen inguruko ezagutzari buruzko emaitzak.

Bigarren emaitza multzoari dagokionez, hots, esku-hartzearen ondoren ikasleen iritziei buruzkoa azalduko dugu ondoren. Guztiek (%100ak) esan dute Mural.ly aplikazioa erabiltzen ikasi dutela, izan ere, inork ez zuen lehendik ezagutzen. Sarean bilaketak egiteari dagokionez, %100ak adierazi zuten bazekitela baina galdetegi honetan trebetasun hori ikasi dutela aitortu digute 18 ikaslek (%69k).

Taldean parte hartzeari eta jendaurrean komunikatzeko gaitasunari dagokionez, ikasleen %84ak eta %73ak jarduerari esker ikasi edo indartu dituztela erantzun dute hurrenez hurren. Gutxi batzuek, ordea, jadanik bazekitela taldean parte hartzen eta aurkezpenak egiten esan dute, klasean talde lanak eta hauen aurkezpenak egiten baitituzte maiz (ikusi 3. grafikoa).

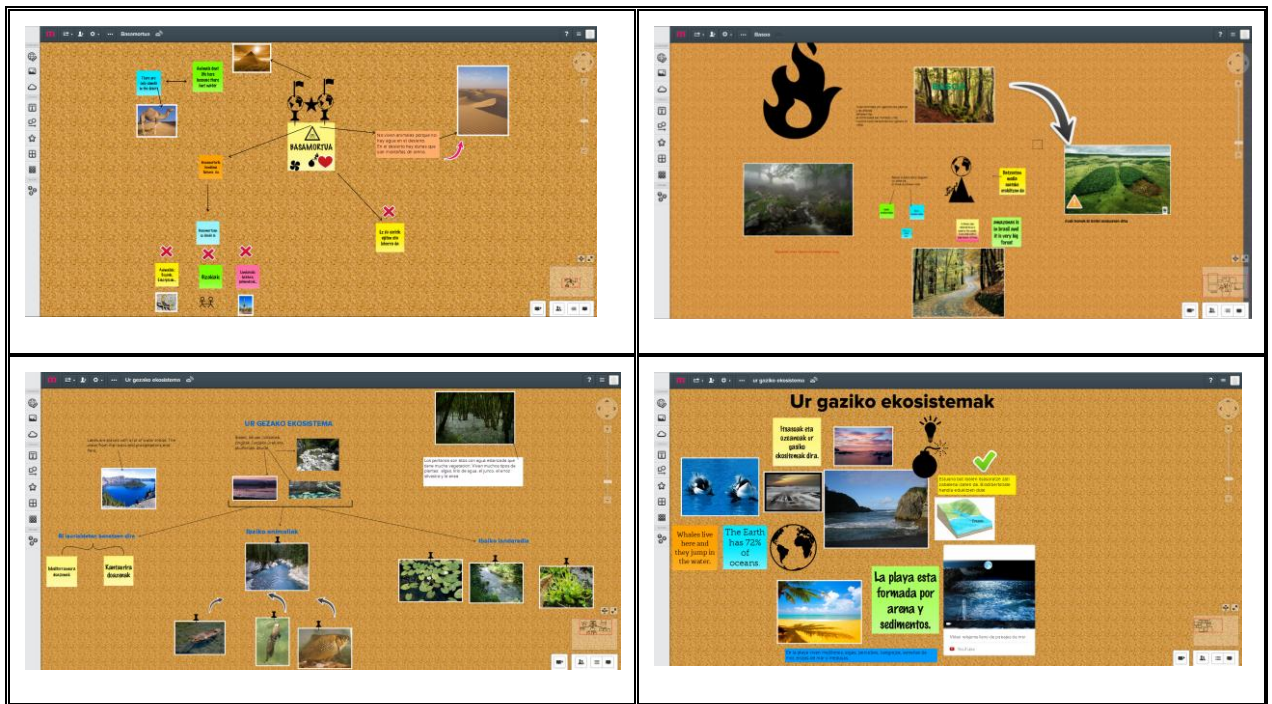
IKT-EN ERABILERA - KOMUNIKAZIO GAITASUNA



3. grafikoa. jarduera osteko galdetegiaren emaitzak.

Bukatzeko, ikasle talde bakoitzak egindako posterrei dagokienez, oso mural bisualak sortu dituzte talde gorriko, urdineko, eta zuriko kideek: argazkiak, ikurrak, geziak eta formak konbinatu baitituzte kontzeptu mapa antzeko bat eginez (ikusi 1 irudia). Talde horiak, ordea, ez du formatu hau jarraitu, argazkiak bideo bat eta testua sartu dituzte. Hauek izan dira bideoa sartu duten talde bakarra.

Hauek izan dira sortutako muralak:



1.irudia. Sortutako muralak (talde gorria, urdina, zuria eta horia hurrenez hurren.)

5. Ondorioak

Proposamen honen emaitzek helburuak bete direla erakusten dute.

Lehenik eta behin, hizkuntza landu dugu, hiztegia, idazketa eta ahozkotatasuna jorratu baititugu.

Multimedia muralen bidez ikasleen euskarazko, gaztelaniazko eta ingelesezko hiztegiak aberastu ditugu. Ikasi dituzten hitzetako batzuk hauek dira:

- Euskaraz: baso-soiltzea, lokaztia, zingira.
- Gaztelaniaz: lirio de agua, silvestre, bioma.
- Ingelesez: dam, rainforest, woods, high density.

Bestalde euskarazko ahozko komunikazio gaitasuna praktikan jarri dugu jarduera osoan zehar eta batez ere bukaeran egindako ahozko aurkezpenean. Muralen aurkezpenean guztiek hitz egin dute eta haien esperientzia kontatu dute besteen aurrean beraz ahozkotasuna garatu da.

Lortutako beste helburu bat Mural.ly aplikazioa erabiltzen ikastea da. Ikasle guztiek erabili dute aplikazioa denbora berdinean zehar, izan ere, saio erdian elkar trukatzeko aukera izaten zuten. Modu honetan ordenagailuaren kontrola ikasle guztiek izan dute gutxi gora-behera denbora tarte berdinez.

Murala egiteko, talde lanean aritu behar izan dute, batek ordenagailu batean jartzen zuena taldeko beste bietan agertzen baitzen. Ondorioz komunikazioa ezinbestekoa da eta ikasleek elkarreraginean aritu behar dute, haien iritziak emanaz eta muralera ekarpenak eginez.

Azkenik, webquest bidezko metodologiari esker saretik nabigatzen eta informazioa eskuratzen ikasi dute. Informazio iturri eta tresna ezagunenez gain beste batzuk ezagutu dituzte, hala nola, sareko hiztegiak (Wordreference, Google translate eta Elhuyar), bilatzaileak (Google eta Elebila esaterako), informazio wikiak (Wikipedia gehienbat) eta bidean topatu dituzte beste hainbat.

Bibliografía

- Guardiola, E. (2010). El póster científico. Presentaciones orales en biomedicina. Aspectos a tener en cuenta para mejorar la comunicación. Cuadernos de la Fundación Dr. Antonio Esteve, 20, 85-102. Barcelona: Dr. Antonio Esteve fundazioa. 2014-10-10ean hartua, hemendik: http://www.uhu.es/vic.investigacion/ucc/documents/actividades/EGuardiola_pos_ter_cientifico.pdf
- Marín, V. (coord.) (2009). Las TIC y el desarrollo de las competencias básicas. Una propuesta para Educación Secundaria. Madrid: Eduforma.
- Marín, V. eta Reche, E. (2011). Desarrollo de la competencia digital en Educación Secundaria. Marín, V. (koord.). Cómo trabajar la competencia digital en Educación Secundaria. Sevilla: Eduforma.
- Roig, R. (2006). Internet aplicado a la educación: webquest, wiki y weblog. Cabero, J. Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Madrid: Mc Graw Hill, 223-244.
- Roig, R. (2008). Investigación e innovación en el conocimiento educativo actual. Alcoy: Marfil.
- Roig, R. (2011). Trabajando la lengua y la literatura con murales multimedia. Marín, V. (koord.). Cómo trabajar la competencia digital en Educación Secundaria. Sevilla: Eduforma.
- Sánchez, V.; Solano, I. M. eta Recio, S. (2011). De cómo el poster digital llegó a un aula de infantil. Mesa 4: Evaluación de las experiencias innovadoras con el uso de las TIC. Congreso Internacional EDUTECH. 2014-10-10ean hartua, hemendik: <http://gte2.uib.es/edutech/sites/default/files/congresos/edutech11/Ponencias/Mesa%204/De%20cómo%20el%20póster%20digital%20llegó%20a%20un%20aula%20de%20infantil.pdf>