

Piztu eskukoa, hasi egingo da-eta eskola

*José Ramón Rodríguez Martín
Ricardo Torres Morillas **

1. Testuingurua

1.1. Web 2.0ren iraultza

2004. urtean hasi zen lehen urratsak egiten web 2.0 deitu zitzaion hura. Ar-
tean ez baziren ere gero izango zirena, data horretatik aurrera agertu ziren
gure bizitzan Wikipedia, Facebook, Twitter, YouTube, eta abar, eta matxi-
nada bat etorri zen haiekin batera, web 2.0ren iraultza deituko zitzaiona,
zeinak gizartearen beraren zinezko aldaketa ekarriko baitzuen, Interneten
kontzeptua bera azpikoz gora jartzeaz gainera: informatzeko eta informa-
tuak egoteko modu berriak; harremanak izateko era berriak; erosketak egi-
teko era berriak; erabakiak hartzeko modu berriak; ikasteko era berriak eta
irakasteko era berriak...

Web 2.0 edo web soziala deituak harreman horizontalak ezartzen ditu era-
biltzaileen artean, edukien ekoizle eta kontsumitzaile baitira aldi berean; sa-
rea etengabeko elkarrizketa bilakatzen da, eta, hala, gizarte-sareek eta berorien
gero eta indar handiagoak berdinen arteko trukeak erraztuko dituzte.

1.2. Iraultza hizkuntzen irakaskuntzan

XXI. mendearen lehen urte horietan, garrantzi handiko zerbait gertatu zen
atzerriko hizkuntzen irakaskuntzari dagokionez, Ikaskuntza, irakaskuntza
eta ebaluaziorako Europako Erreferentzia Markoa (Council of Europe, 2001;
aurrerantzean, Markoa) agiria argitaratu baitzen¹. Bertan, hizkuntza ko-
munikaziorako tresna gisa hartzen da; erabiltzaileek komunikazio-zeregi-
nak gauzatzeko erabiliko dute hizkuntza, hainbat eremutan eta baldintza ja-

* @jramon_pasavento@gmail.com
@rtorres_85_torres.morillas.r@gmail.com

¹ Editorearen oharra: 2005ekoa da euskarazko bertsioa, *Hizkuntzen ikaskuntza, irakaskuntza eta ebaluaziorako Europako Erreferentzia Markoa*, alegia. HABEren webgunean

kin batzuetan. Kontzeptu hori oinarri hartuta, ekintzara bideratutako ikuspuntu metodologiko baten alde egin zen.

Handik urte batzuetara, Markoaren jarraibideei kasu eginik, Cervantes Institutuak hiru dimentsiotan definituko du ikaslea *Niveles de referencia para el español. Plan Curricular del Instituto Cervantes* (2006) izenburuko dokumentuan: gizarte-eragile gisa, kultura arteko hiztun gisa eta ikasle autonomo gisa.

Errealitate bikoitz hori dela medio, alde batetik, web 2.0ren agerpen oldartsua eta, bestetik, hizkuntzen –oro har eta, bereziki, espainieraren– irakaskuntza-ikaskuntza prozesuari buruzko agiri horien argitalpena, honako hau esan dezakegu Conejo eta Herrerarekin batera:

ekintzara bideratutako perspektiba ikuspegi humanista baten barruan kokatuta dago, zeinaren arabera hizkuntza baten ikaskuntza estu-estu lotuta baitago hiztunaren beraren nortasun propioaren eraikuntzari. Hizkuntza hiztunak erabiltzen duen tresna bat da mundua ulertzeko, haren aurrean jarrera bat hartzeko eta, hala, bere nortasuna eraikitzeko. Hiztun bat web-ingurune batean parte hartzen hasten den une beretik, bere nortasun digitala eraikitzen hasiko da. Irizten badiogu bai hizkuntzaren erabilera eta bai web 2.0rena norbanakoen arteko interakzioan oinarritutako gertakari sozialak direla, argi geratuko da nortasun linguistikoa eta digitala ezin direla isolaturik eraiki. (2009)

1.3. *Smartphoneen iraultza*

Gure ibilbide historikoan aurrera egiten badugu, ikusiko dugu mende berriko lehen hamarraldiaren azken urteetan orokortu zela smartphone edo telefono adimendunen erabilera eta, haiekin batera, 24 orduz eta urteko 365 egunetan konektatuta egoteko aukera. Gailu horien garapenari esker, beste urrats bat eman zuen hasieratik aipatu dugun iraultza horrek: gailu horien erabiltzaileek mezu elektronikoak bidali eta jaso ditzakete, beren profilak eguneratu gizarte-sareetan, zeinahi formatutako artxiboak (testuak, ikus-entzunezkoak...) parteka ditzakete, erosketak egin, etab., web 2.0 tresnei esker egiten genuen bezala, baina, orain, edozein tokitatik egin daiteke hori. Ikus ditzagun datu batzuk esaten ari garenaren argigarri²:

- Munduko biztanleen % 80k telefono mugikorra dute. Telefono horietako bilioi bat smartphoneak dira. Horrek esan nahi du, munduan, zazpi biztanleko smartphone bat dagoela.
- 2002an, munduko biztanleriaren % 9,1 Interneten erabiltzailea zen (569 milioi pertsona). 2012an, portzentaje hori % 33raino hazi da (ia 2,3 bilioi pertsona). Bestalde, 2002an, erabiltzaileek egu-

² Erabilitako iturriak: maestrosdelweb.com, ticbeat.com, 20minutos.es

nean, batez beste, 46 minutuz nabigatzen zuten Interneten; 2012an, aldiz, batez besteko hori egunean 4 ordutaraino igo da.

- 2013ko uztailetik hona, mugikorretik gehiago nabigatzen da idazmahaitik baino.
- Internet mugikorreko kontratuak Internet finkokoak halako bi dira. Horrek esan nahi du Interneteko erabiltzaileen erdiek –% 50– gailu mugikorretatik soilik erabiltzen dutela.
- Facebook erabiltzen duten 18 milioi espainiarren % 72 mugikorretik sartzen dira gizarte-sarera.

2. Eragina hizkuntzen irakaskuntza- ikaskuntza prozesuan

2.1. Aldaketak gizarte-ohituretan

Guk nahi izan edo ez, gehiago edo gutxiago gustatu, gure bizitzako zenbait eremutarako onuragarri edo kaltegarri izan (segurtasuna, memoria, ortografia, arreta-ahalmena, jatorrizko iturrietarako sarbidea, etab.), errealtateak diosku iraultza teknologiko honek gizarte bera eta gizarte hori osatzen duten pertsonen ohiturak aldatu dituela. Informazioa lortzeko eta informatuta egoteko modua aldatu da, eta, ondorioz, prentsa ere aldatzen ari da (eta are eraldaketa handiagoa jasango du); gure erlazioatzeko modua aldatu egin da (zenbait adin-tartetan aldaketa erradikalagoa izan da eta izaten ari da); gure kontsumitzeko erak aldatu dira (Internet bidez erosteaz gainera, denda fisikora goazenean ere, produktuari buruz ia guztia dakigu, foro edo blogetan informatu garelako); gure bidaiatzeko era aldatu da (zer etorkizun dute –edota zer motatakoa– egungo bidaia-agentziek?). Hori guztia bi puntu zero iraultzak sortarazitako astinduaren fruitu da.

Atzerriko hizkuntzen –oro har eta, bereziki, espainieraren– irakaskuntza-aren ikuspuntutik, badugu lehen ondorio bat: hizkuntzak ikasten ari direnak (gizarte-eragileak dira, ez dezagun ahaztu) gaitu behar ditugu, xede-hizkuntzan praktika berri horiek gauza ditzaten. Gure ikasleak zeregin digitalak gauzatzea beharrezkoa den gizarte batean daude, eta eginkizun horietarako gaitu behar dute gure ikasgela-laborategietan.

2.2. Aldaketak hezkuntza- ohituretan

Eta hezkuntza gizartearen parte denez (funtsezkoa, gainera), ez da lurrikara horretatik kanpo geratu. Are gehiago, esango nuke berehala onartu duela desafioa eta jakin izan duela aldaketa horietara egokitzen.

Ez dago dudarik teknologiak garapen ikusgarria bizi izan duela azken urteotan eta aurrekaririk gabeko eragina izan duela gure bizimoduan, gure komunikatzeko eran eta, nola ez, gure ikasteko moduan. Horrela, konektismoak –zeinak mota guztietako giroetan gertatzen den prozesu gisa ulertzen baitu ikaskuntza– garapen teknologikoarekin harrapatzen du bere maila gorena, bereziki, Interneteko sarbidea duten gailu mugikorrekin, norbanakoari bere komunikazio-sare birtuala sortzeko aukera ematen baitiote, eta, aldi berean, sare pertsonal hori berrelikatzen duten beste norbanako batzuekin

eragin-trukean aritzekoa; azken batean, horrek guztiak eragina du ikaskuntzan eta, batez ere, ezagutza berriak geureganatzean. Alegia, Internetek –hasieran– eta telefono adimendunek –gero– ekarpen garrantzitsua egin diote ikaskuntza ez-formalaren goraldiari; egituratu gabeko ikaskuntza da hori eta, kasu gehienetan, ustekabekoa, nahi gabe geuretzen duguna, geure eguneroko bizi-moduko zereginak egiten ditugun bitartean.

Gailu mugikorren erabilera, ildo horretan, ez da *e-learning* edo urrutiko hezkuntza modura hasi zenaren jarraipena besterik; hezkuntza hura, duela urte batzuk arte, ordenagailu bidez bakarrik gauza zitekeen eta aldaketa ekarri zuen ikasgelako irakaskuntza tradizionalarekin alderatuta; izan ere, xede horretarako berriaz sortutako plataforma birtualak erabiliz, irakasleen eta ikasleen arteko interakzioaren eta komunikazioaren bidez ikasten zuen ikasleak. Gaur egun, erakunde askok konbinatzen dute ikaskuntza-modalitate hori aurrez aurreko saioekin, eta horren emaitza da *b-learning* edo ikaskuntza erdi-presentziala, zeinetan ikasle eta irakasleek baliabide fisikoak eta aurrez aurrekoak baliabide eta metodologia birtualekin txandakatzen dituzten.

Hala ere, bai *e-learningak* eta bai *b-learningak* badute oztopo bat mugikorrekin gaintitzea lortu dutena: nonahi Internetekin konektatzeko aukera eskaintzen dute, eta, beraz, gure ikaskuntzan aritzekoa edo jarraitzekoa, bai ikaskuntza formalarekin eta bai ez-formalarekin, edozein puntu edo tokitatik. Alegia, smartphoneek alderik alde ireki dituzte nonahiko ikaskuntza edo *u-learning*³ deituaren ateak, zehatzago esanda, *m-learning*⁴ edo telefono mugikorraren bidezko ikaskuntzarenak. Gainera, e-learninga baino pertsonalizatuagoa da, norberarengana egokitzen errazagoa eta askoz interaktiboagoa. Hona zer adierazi zuen Waycott-ek (2004) duela hamar bat urte: “jarduera berriak egitea ahalbidetzen duten erremintek alda dezakete erabiltzaileengan jarduera zaharrak hautemateko eta praktikatzeko modua, bai eta aurrekusi gabeko beste jarduera batzuk egitea erraztu ere”. Eta hori 2004an horrela bazen, askoz handiagoa da gaur egungo mugikorrekin eragina.

Azken urteotan egiaztatu dugu teknologia ez dela beti jatorrian sortu zen xederako erabiltzen, eta horren adibide argia da telefono adimendunek hezkuntzaren eremuan izan duten aplikazioa. Hala ere, beharrezkoa da hezkuntzako eredu tradizionalak, gailu mugikorrek alderatuta eta hezkuntzaren eremuan, aurrez aurre dituzten zenbait arronka –hala deitzen die Tiscar Larak (2013)– nabarmentzea: “irakaskuntzan masiboki sartu izana, ikasleen artean lortu duten hedapena, Internetekin konektatzeko ahalmena, dituzten multimedia-funtzioak, eramangarritasuna” eta, aurrez aipatu dugun bezala, “testuinguru formalak eta ez-formalak batzeko nonahikotasuna”. Hala ere, Lara eta Camachok (2011) adierazi zuten bezala, ez dugu ahaztu behar “gailu mugikorrek, berez, ezin dutela ezer aldatu. Beharrezkoa da ira-

³ Editorearen oharra: *u-learning, ubiquitous learning*

⁴ Editorearen oharra: *m-learning, mobile learning*

kasleen prestakuntza sustatzea, eroso egon daitezen eta bide-erakuslearen papera joka dezaten, abailduak edo gaintituak sentitu gabe. Irakasleek izan behar dute ikasgelak eta ikasleak ikusteko modua aldatzen duten lehenengoak”.

3. Mugikorra ikasgelan

Esandako guztiaren ostean, baldintzak badaudela esan daiteke ikasgelara iritsi eta esateko: “piztu mugikorrek, hasi egingo da eta-eskola”. Ikus dezagun zer abantaila dituen tresna honen erabilerak (garai batean ikasgelan galarazita zegoena... ala, oraindik debekatuta dago gure ikasgelan?):

- **Sarbidea ezagutzetara.** Duela hamabost bat urte irakaskuntzan lanean hasi ginenetik, ohartu gara gero eta presentzia urriagoa dutela hiztegiek ikasgelan. Orain, badago horretarako aplikazio bat. Dena dela, hiztegia kontsultatzeaz gainera, beste baliabide batzuk ere badituzte ikasketa-prozesuan oso baliagarri izango zaizkienak: hitz edo adierazpenen testuinguru barruko adibideak ikus ditzakete; mapak kontsultatzeko aukera dute eta behar lezaketean edozein edukitako argazkiak edo bideoak ikus ditzakete.
- **Sarbidea pertsonen sareetara.** Gizarte-sareetako profilen atzean pertsonak daude, eta pertsona horiek ezagutza-iturri eta -erai-kitzaila dira. Mugikorretako zerbitzuak eta aplikazioak gero eta gehiago sozializatzen eta *gamifikatzen*⁵ dira: pertsonak dira iruzkinak egiten dituztenak, partekatzen dutenak, “gustatzen zait” klikatzen dutenak, produktu bat gomendatzen dutenak edo txiokatzen dutenak, eta haiekin komunikatzen (ez dezagun ahaztu hizkuntza komunikaziorako tresna gisa ulertzen dela) eta sozializatzen gara (gogoan izan ikaslearen dimentsiotako bat gizarte-eragile izatea dela).
- **Hizkuntza testuinguru errealean erabiltzea.** Gure ikasleei eskatzen diegunean sartzeko Zararen edo Renferen app⁶-ra kontsultak egitera, edo txiokatu behar dutenean edo argazki bat partekatu Instagramen, arau batzuk edo hashtag bat jarraituz, xede-hizkuntza benetako testuinguru batean erabiltzea bultzatzen ari gara.
- **Adierazgarritasuna.** App-ak zeregin adierazgarriak diseinatzen eta garatzen lagundu dezaketean tresnak dira; hau da, esanahian ardaztutako jarduerak izanik, aurreikusterik ez dagoen emaitza izango dutenak, diskurtsoa sorrarazteko gai izango direnak, hizkuntzaz kanpoko erronka planteatzen dutenak eta, oso garrantzitsua, ikaslearentzat esanahi pertsonala dutenak. Ez dugu esan

⁵ Gamifikatzea da jokoetako elementuak eta jokotik kanpoko testuinguruetara aplikatutako jokoan diseinuko teknikak erabiltzea. Adibidez, Foursquareko erabiltzaileek lortzen dituzten ikurrak edo badgetak, erdiesten dituzten lorpenen arabera.

⁶ Editorearen oharra: applet edo miniaplikazioak, sakeleko telefonoetarako eta tabletetarako, besteak beste.

nahi app-ak erabiltzeak dakarrenik, berez, adierazgarria izatea zeregina, baina sinetsita gaude hura indartu dezaketen tresnak direla, proposamen didaktikoari testuingurua jartzen baitiote.

Egia da, eta ez dugu albora utzi nahi, zailtasunak aurki ditzakegula. Ondorengo hauek, adibidez:

- **Ikasle nerabeek arreta galtzea.** Egia da zenbait ikaslek, irakasleak ikasgelan mugikorra erabiltzen uzten dielako, arreta gal dezaketela ikasgelan gertatzen ari denarekiko eta entretenitu daitezkeela Whasappetik mezuak bidaltzen edo Facebooken daukaten profila eguneratzen. Horregatik da garrantzitsua guztiok ohartzea eskukoa tresna bat dela eta behar denean erabili behar dela, torloju bat estutzeko mailua erabiltzen ez dugun bezala, edota brotxa bat iltze bat sartzeko. Eskola-denbora ongi garatu dadin eta taldea kontrolpean izateko, irtenbide bat izan daiteke mugikorra ateratzeko eskatzea, jarduera zehatz bat gauzatzeko. Jakina, lanean ari naizen hezkuntza-testuingurua oso garrantzitsua da, eta irakasle bakoitzak hartu behar ditu erabaki egokiak: ez da berdin institutu batean hogeita hamar nerabeko talde bat, edota murgiltze-sisteman ikasten ari diren sei ikasleko taldea.
- **Ikasleek trebetasun digitalik ez izatea.** Beste oztopo bat izan liteke gure ikasleek trebetasun digitalik ez izatea. Ez baita onartzekoa hiri-kondaira gisa zabaldua dagoen harako esatera faltsu hura, zeinak dioten “gazteak, gazte izate hutsagatik, "jaiotzatik digitalak" direla, eta kapaz direla gailuekin "magia egiteko" edo aurre-jarrera naturala dutela teknologia eraginkortasun handiagoz erabiltzeko” (Dans, 2014). Ondorioz, behar den denbora erabili beharko dugu ziur egoteko ikasle guztiak badakitela nola jokatatu alderdi teknologikoei dagokienez, eta, horretarako, jarraitu behar diren argiak emango ditugu.

4. Proposamen didaktikoak app mugikorrekin ele-ko ikasgelan

Artikulu honen egileok, ELEko Irakasleen eta Argitaletxeen 8. Topaketa Nazionalaren⁷ esparruan emandako tailer didaktikoaren barruan, aplikazio mugikorrak erabiltzeko hainbat proposamen didaktiko egin genituen, *Meta ELE* (Edelsa)⁸ eskuliburuko jarduerak aberasteko xedez; hona hemen egindako proposamenak.

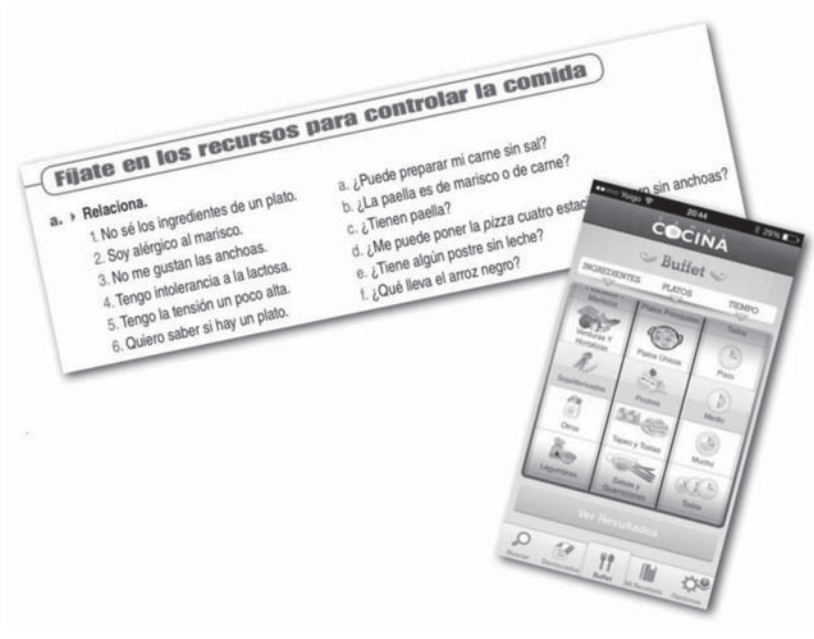
⁷ Málaga Sí –gaur egun Enforex Málaga– espainierako eskolak antolatua 2014ko urrian.

⁸ Eskuliburu honen fitxara sar zaitezke argitaletxearen webgunetik: http://edelsa.es/venta/index.php?route=product/category&path=290_79

4.1. Kontrola ezazu zeure dieta

A1 mailan janariari eskainitako moduluan (García Guerra eta Rodríguez Martín, 2012a), jarduera bat aurkitu dugu ikasleek beren dieta kontrolatzeko baliabideak ikas ditzaten, etxetik kanpo jaten dutenean (badakigu alergia, gustuak, intolerantziak, etab. ditugula eta hainbat alderdi argitu behar izaten dugula jatetxe batean eskaera egin aurretik edo lagunen edo senitartekoentxeetan otorduren bat antolatu aurretik).

1. Irudia:



Canal Cocinaren aplikazioak ahalbidetzen digu bilatzea osagaien, jaki-motaren eta prestakuntza-denboraren arabeko errezetak. Aplikazio horri esker, gure ikasleek jaki bat proposa liezaiokete, baita daramatzan osagaiei buruzko argibideak eman ere, arraina gustatzen ez zaiola edo laktosarekiko intolerantzia duela adierazi duen ikaskideari.

4.2. Koka zaitetz hirian

Sekuentzia didaktiko honetan –A1 mailarako, hau ere–, hiri baten irudia erakusten da, eta ikasleak dendetako hiztegia eta hiri-altzariak erlacionatu behar ditu aipatutako irudian dauden elementuekin. Modulu berean, apur bat lehenago, gaztelaniazko *tener* eta *haber* aditzen arteko aldea aurkeztu eta praktikatu da espazioan kokatzeko; baita norabidea adierazteko baliabideak ere. Horregatik, *AroundMe* aplikazioaren erabilera proposatzen dugu, ikasleek bila dezaten zer dagoen ikastera etortzen diren tokitik hurbil eta

azal dezaten, Google Maps aplikazioa erabiliz (edo smartphoneko sistema eragileak erabiltzen duen mapa-aplikazioa), nola iritsi daitekeen leku hartara orain dauden tokitik. Aplikazio horiek ordezeko ibilbideak ere erakusten dizkigute, oinez, autoan edo garraio publikoan joan nahi badugu.

2. Irudia:



4.3. Planifika ezazu bidaia bat

A2 mailan (García Guerra eta Rodríguez Martín, 2012b) proposatzen den azken ariketetako bat da bidaia baten plangintza egitea. Hainbat aplikazio erabili ditzakegu zereginari sinesgarritasuna emateko: adibidez, Booking, hotela bilatzeko; Skyscanner, hegaldiak bilatzeko; TripAdvisor, jatetxeen gomendioak aurkitu nahi baditugu...

Beste aukera bat da ikasleei iruzkinak uzteko eskatzea, beren hirian edo herrian ezagutzen dituzten hotelei edo jatetxeei buruz. Zeregin adierazgarria eta oso motibatzailea da hori, eta Minuberen app-an egin daiteke, adibidez.

3. Irudia:



4.4. Nire smartphonea hiztegia baino arinagoa da

Gero eta bistakoagoa da hiztegia (liburua, paperezkoa, betikoa) pixkanaka desagertuz joan dela hizkuntza-irakaskuntzako ikasgeletatik eta, haien ordean, smartphoneetara jaisten diren aplikazioak erabiltzen direla, edo onlineko kontsultak, besterik gabe (Wordreference, RAeren hiztegia, Google Translate...). Ez alferrik, eskolara doazen ikasleek pisu apur bat kentzen dute bizkarretik, eta espainieraz mintzatzen den herrialde batean murgiltze-ikastaro bat egitera doazenek kilo baliotsuren bat edo beste aurrezten dute ekipajea.

Baina bada beste tresna ahaltzu bat ere: Googleren irudi-bilatzaileak ezin bilaketari erantzuten dio argazki batekin, marrazki batekin edo sinbolo batekin, eta hori, askotan, definizio bat edo itzulpen bat baino askoz argiagoa da. Are gehiago, gure ikaslea pertsona baten izen propioaren, plater tipiko baten, marka baten edo leku baten bila badabil.

Gainera, askotan gertatu izan zaigu ikasleak hiztegian hitz baten esanahia bilatu eta, harridura, tristura eta etsipena nahasten zaizkion aurpegiarekin guri begiratu eta esaten digula: “hori ez dakit zer den neure hizkuntzan ere”. Hor dago bada, Google Irudiak, bai-eta YouTube ere.

4.5. Mugikorraren kamera

Kameraren erabilerak (bai argazkiak ateratzeko eta bai bideoak grabatzeko) tailer baterako edo artikuluko baterako gaia eman lezakeen arren, ez dugu aipatu gabe utzi nahi teknologia hori oso tresna baliotsua dela eta mota as-

kotako jarduerak planteatzeko aukerak ematen dizkigula. Ikus ditzagun zenbait adibide:

- Ikasgelan, bikoteka edo talde txikiak eratuta, antzezpenak egin (jatetxean, dendan, zinemako leihatilan, etab.) eta bideoan grabatzen dira; gero, filmak ikusi eta hutsegiteak zuzendu daitezke, beste komunikazio-baliabide batzuk proposatu, etab.
- Ikasleei hitz polisemikoen zerrenda bat emango diegu, eta hitz horien esanahien argazkiak egin behar dituzte⁹.
- Ohikoa izan ohi da ikasleek arbelaren argazki bat egitea, gramatikako azalpenen bat eman ostean. Praktika hori –gero eta ohikoagoa gure ikasleen artean– balia genezake argazki guztiak biltzeko egokia iruditzen zaigun zerbitzuren batean: ikasgelako Whatsappeko taldean partekatuz, ikasgelako traola edo hashtagarekin gizarte-sareren batean argitaratuta (Twitter, Facebook, Instagram...), eta abar.
- Ikasleei gonbita egin Adelaida Martín eta Pilar Munday irakasleen “Desafío InstagramELE” izeneko ekimenean parte har dezaten (Martín Bosque, 2014), non gizarte-sare espezializatu horretan egunero irudi bat argitaratzeko proposatzen baitzaie ikasleei, dagokion traolarekin eta azalpen-testu labur bat erantsita.

4. Irudia:



⁹ Jarduera hau argitaratuta dago Santillana ELE argitaletxearen webguneko «Jarduerak eta ideiak» atalean: <http://www.supadu.com/images/ckfinder/638/images/Recursos/Actividades-e-ideas/fichas23.pdf>

4.6. QR kodeak

Eskuko telefonoen garapenak ekarri digu jatorriz beste eremu batzuetarako pentsatuta zeuden zenbait tresna erabiltzeko aukera ere; esate baterako, QR kodeak –ingelesez *Quick Response code*, hau da, “Erantzun Azkarreko kodea” –.

Kode horiek Denso Wave japoniar enpresak asmatu zituen 1994an, ibilgailuen fabrikaziorako eremuan ordezko piezak erregistratzeko¹⁰, nahiz eta gaur egun beste erabilera batzuk dituen: publizitateko web-orrietarako esteka gisa; zenbait hiritako bus-geltokietan autobusa noiz helduko den kontsultatzeko; bisita-txarteletan, harremanetarako datuak biltegitatzeko, etab.

Barrean informazioa daramaten lauki txiki batzuk dira, zeintzuek hiru izkinatan laukitxo bana dituzten; horiei esker irakurtzen du kodea erabiltzen dugun app-ak. Gure smartphonean instala ditzakegun doako app ugari daude QR kodeak irakurtzeko; baita hainbat web-orri ere, geure kode propioak sortzea ahalbidetzen digutenak¹¹.

Nola erabili ditzakegu ikasgelan? Irakaslearen irudimenaren arabera, kontu ezin ahala aukera eskaintzen ditu tresna honek. Bat izan daiteke gymkhana bat antolatzea eta ikasleei aztarnak ematea kode horien bitartez; izan ere, inprimatu eta iruditzen zaigun tokian ipintzeko aukera ematen dute. Ikasgelako jardueraren baten erantzunak ikasleei emateko ere erabil ditzakegu QR kodeak, auto-zuzenketa gisa erabil dezaten. Eta ikasgelako jarduerak osatzeko ere bai, sareko informazioarekin (argazkiak, mapak, planoak, albisteak, etab.)

5. Ondorioak

- a. Hari gabeko konexioa nahikoa da multimedia-ikasgela edukitzeko. Ikasle bakoitza Internetera sartzeko puntu bat da, eta jada ez dira behar duela urte batzuetako instalazio konplexu eta garestiak (ordenagailuak, pantailak, teklatuak, saguak eta kableak alde guztietan).
- b. Beharrezkoa da buruan sartzea ikasleen smartphoneak ikasgelan erabil daitezkeen tresnak direla; ohar gaitezen argazki-kamera, bideo-kamera, audioko grabagailua, audioa eta bideoa erreproduzitzen duen tresna, hiztegia, mapa bat, GPSa, egutegia, etab. ditugula ikasgelan. Aukera horiek guztiak kontuan hartzekoak dira, ikasgelako ekintzak planifikatzen ditugunean.
- c. Ikasgelako jarduera eta zereginetan aplikazio egokiak erabiltzeak testuingurua sortzen die ekintzei, eta adierazgarritasuna eta sinisgarritasuna ematen dio eskolako lanari; gainera, motibatzailea da ikaslearentzat.

¹⁰ QR kodeen sorreraren historia Denso Wave enpresaren webgunean: <http://www.qrcode.com/en/history/>

¹¹ Hona hemen horietako batzuk: www.codigos-qr.com/, www.codigo-qr.es/, es.qr-code-generator.com/, www.qrcode.es/generador-qr-code/

- d. Trebetasun digitalak garatzen dira, ikaskuntza ez-formala sustatzen da (ez daukagu zertan ikaskuntza guztiaren kontrola izan), ikaskuntza nonahikoa eta konektiboa gertatzen da, eta, azken batean, ikasteko aukera gehiago sortzen dira.

Itzultzailea: IVAPeko Itzultzaile Zerbitzu Ofiziala

Bibliografia

- Camacho, M. eta Lara, T. (koord.) (2011). *M-learning en España, Portugal y América Latina*. Observatorio de la Formación en Red SCOPEO. Hemendik berreskuratua: <http://scopeo.usal.es/wp-content/uploads/2013/04/scopeom003.pdf>
- Cobo, C. eta Moravec, J. (2011). *Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. Barcelona: Laboratori de Mitjans Interactius / Publicacion y Edicions de la Universitat de Barcelona. Hemendik berreskuratua: <http://www.aprendizajeinvisible.com/download/AprendizajeInvisible.pdf>
- Conejo, E. eta Herrera, F. (2009). Tareas 2.0: la dimensión digital en el aula de español lengua extranjera. *MarcoELE, Revista de didáctica del español como lengua extranjera*, 9. Hemendik berreskuratua: http://marcoele.com/descargas/9/herrera_conejo.tareas2.0.pdf
- Cope, B. eta Kalantzis, M. (2009) *Ubiquitous learning*. (Emilio Contín, itzul.). Hemendik berreskuratua: http://www.nodosele.com/blog/wp-content/uploads/2010/03/Cope_Kalantzis.AprendizajeUbicuo.pdf
- Council of Europe. (2001). *Common European Framework for Languages: Learning, Teaching, Assesment*. [Hizkuntzen ikaskuntza, irakaskuntza eta ebaluaziorako Europako Erreferentzia Markoa]. Cambridge: Cambridge University Press.
- Dans, E. (2014, ekainaren 4a). El absurdo e infundado mito del nativo digital. [Blog-sarrera]. Hemendik berreskuratua: <http://www.enriquedans.com/2014/06/el-absurdo-e-infundado-mito-del-nativo-digital.html>
- García Guerra, M.A. eta Rodríguez Martín, J.R. (2012a). *Meta ELE A1*. Madrid: Edelsa.
- García Guerra, M.A. eta Rodríguez Martín, J.R. (2012b). *Meta ELE A2*. Madrid: Edelsa.
- García Guerra, M.A. eta Rodríguez Martín, J.R. (2013). *Meta ELE B1*. Madrid: Edelsa.
- Herrera, F. (2007). Web 2.0 y didáctica de lenguas: un punto de encuentro. *Glosas didácticas*, 16. Hemendik berreskuratua: <http://www.um.es/glosasdidacticas/gd16/02herrera.pdf>
- Instituto Cervantes. (2006). *Plan curricular del Instituto Cervantes: niveles de referencia para el español*. Alcalá de Henares: Instituto Cervantes; Madrid: Biblioteca Nueva.
- Kukulska-Hulme, A. eta Shield, L. (2008). An overview of mobile assisted language learning: From content delivery to supported collaboration and interaction. *ReCALL*, 20(3), 271-289. <http://dx.doi.org/doi:10.1017/S0958344008000335>
- Martín Bosque, A. (2014, urtarrilaren 24a). Desafío #InstagramELE. [Blog-sarrera]. Hemendik berreskuratua: http://pensandoenle.blogspot.com.es/2014/01/desafio-instagramele_24.html
- Sharples, M., Arnedillo, I., Milrad, M. eta Vavoula, G. (2009). Mobile learning. Small devices, Big issues. In N. Balacheff, S. Ludvigsen, T. de Jong eta S. Barnes (ed.), *Thecnology Enhanced Learning: Principles and Products*, (233-249 or.). Heidelberg: Springer. Hemendik berreskuratua: http://www.uio.no/studier/emner/matnat/ifi/INF5790/v12/undervisningsmateriale/articles/KAL_Legacy_Mobile_Learning_%28001143v1%29.pdf
- Waycott, J. (2004). *The appropriation of PDAs as learning and workplace tools: an activity theory perspective*. [Doktorego-tesia]. The Open University. Hemendik berreskuratua: <http://kn.open.ac.uk/public/getfile.cfm?documentfileid=11968>