

KimuDigitalak



Haur hezkuntzako bigarren zikloan eta lehen hezkuntzako lehenengo zikloan IKTak sartzeko proposamen pedagogikoa, software librean garatutako aplikazioen bidez baita ekonomia zirkularraren oinarritutako giza baloreak ere (berrerabilera, ingurumenekiko errespetua,...).

Aplikazio didaktikoen oinarria TxikiLinux haurren sistema eragilea da.



Aurkibidea

ELKARTENET Hezkuntza Elkarteak.....	3
KimuDigitalak.....	4
Sarrera.....	4
Justifikazioa.....	6
Ikerketa+pilotaje probaren helburuak.....	7
Gaur egungo baliabideen ikerketa.....	7
Proiektuaren pilotaje probaren helburuak.....	7
Pilotaje-probaren deskribapena.....	8
Elkarteneten konpromisoak.....	8
Zentroaren konpromisoak.....	8
Metodología.....	9
Dauden baliabideen ikerketa.....	9
Pilotaje proba.....	9
Erakunde laguntzaileak.....	10
Iankidetza dokumentua entitate emaileekin.....	10
Eranskinak.....	11
I. Eranskina:.....	11
II. Eranskina: Proposamenak Helburua-Jarduera-Aplikazioa.....	12
HH5.....	13
LH1.....	23
LH2.....	29
Kontaktua.....	37



ELKARTENET Hezkuntza Elkartea

2019ko ekainean, Harrobia Ikastolan 2018-TIC Singular Plan-eko ikasleek (Bilboko Udala eta Lanbide), langile batzuekin batera ([Harrobia Ikastola](#), [Reciclanet](#) eta Deustuko Unibertsitatea) ELKARTENET Hezkuntza Elkartea osatu genuen software librean oinarritutako tresnekin hezkuntza, elkarte eta merkataritza suspertzeko proiektuak burutzeko. 2019ko irailean, ikasturtearen hasierarekin bat eginez, gure jarduera hasi zen.

Estatutuen arabera, ELKARTENET Hezkuntza Elkartearen helburuak hauek dira:

- *Lagundu beste elkarteei, enpresa txikiei eta, oro har, herritarrei euskarri digitalean duten presentzia hobetzen, software librearekin garatutako tresnen bidez.*
- *Erakunde eta enpresetako ekipamendu informatikoak berrerabili, beharrezkoa izanez gero hardwareak konpondu edo ordezkatu eta Linux sistema eragilea instalatuz, horrela ekipoarekin bizitza zikloa luzatuz.*
- *Elkarteei eta publiko orokorrari berrerabilitako ekipamenduak eskaini, erabileraren arabera.*
- *Auzoetako enpresa txikiak auzokideekin harremanetan jartzeko zuzendutako aplikazioak garatzea, tokiko kontsumoa eta auzoko merkataritza bultzatzeko.*
- *Elkartei prestakuntza eskaini, AMPAei eta enpresa txikiei Linux sistema eragilea erabiltzen eta software librearekin garatutako hainbat tresna erabiltzen irakasteko.*
- *Linuxen oinarritutako sistema eragilea garatzea, IKTak lehen haurtzaroko azken zikloan eta lehen hezkuntzako lehenengo zikloan sartzera bideratua. Ekonomia zirkularra, berrerabilpena, ingurumenarekiko errespetua bezalako baloreetan oinarrituta.... Bere helburua irakaslearen zeregina indartzea da, adin txikietan ikaskuntza prozesuan tresna digitalak ereerabiliz ere.*

Helburu horiek lortzeko, hainbat lan ildo proposatzen dira, horietako bat

KimuDigitalak:

Haur hezkuntzako bigarren zikloan eta lehen hezkuntzako lehenengo zikloan IKTak sartzeko proposamen pedagogikoa, software librean garatutako aplikazioen bidez baita ekonomia zirkularraren oinarritutako giza baloreak ere (berrerabilera, ingurumenekiko errespetua,...) "**Txoko Teknologikoa**" kontzeptua landuko dugu: 2 ordenagailu (berrerabiliak, Eusko Jaurlaritzako beste sail batzuetatik) proposatutako zikloetako ikasgela bakoitzean, TxikiLinux sistema eragilearekin eta 5-8 urte bitarteko erabiltzailei egokitutako periferikoekin (teklatura + sagua).

ELKARTENET Hezkuntza Elkartea Harrobia Ikastolan bere helbidea dauka (**Plaza de la Cantera 4, 1º Bilbao 48003**) eta BEZ zenbakia **G95962825** da.



KimuDigitalak

Sarrera

“**KimuDigitalak**” proiektua garatzeko, ICTak haur eta lehen hezkuntzan integratzeko proposamen pedagogikoa eta software librean oinarritutako aplikazioetan, hainbat ikastetxetan **ikerketa egin nahi da, eta pilotaje frogak** horietako batzuetan (**Arangoiti eta Miribilla**). Azterketa maila hauetan oinarritzen da, ikasleak komunikabide digitalekin harremanetan jartzen hasten direnean, eta aurreko ikasketek eta irakasleek batez ere uste dutelako tresna horiek ikastea eskolaratze hasieratik egin behar delako¹.

Informazioaren **teknologia berrien** eta telekomunikazioen gizarte aldaketek eragindako aldaketa jakitun izanik, kontuan hartzen dugu ere, **aurrerapen horiek giza harreman eta komunikazioan aldaketa sakona dakartela, bai gizakien artean bai horien eta beraien erakundearen artean**. Aldaketa horiek gizartearen eremu guztietan eragiten dute: ondasunen eta zerbitzuen ekoizpenean, trukeak, kontsumoa edo aisia, informazio eta kultura transmisioa, herritarren partaidetza aukerak, pertsonen harreman sozialak... **Gure gizartearen komunikazio-ingurunea eraldatzen ari gara, harreman digitalaren inguru berri baterantz, “ez-bertaratzea” eta “informazioa eskuratzeko sarbide orokorra” bezalako ezaugarriekin**². Javier Etxebarria, Nafarroako **filosofoarentzat**, teknologia berrien igotzea, batez ere, mundu birtualak hezkuntzako inplikazio garrantzitsuak ditu, eta horien artean nabarmentzen du: **“trebetasun berriak eskatzen ditu, irakaskuntza eta ikaskuntza prozesu berriak eskaintzen ditu, hezkuntza sistema berri bat eskatzen du eta hezkuntzarako eskubidea unibertsala aitortzea ere eskatzen du”**.

Gizartearen eraldaketa azkar baten lekuko gara, baina ikusten dugu hezkuntza-mundua aldaketa horietara motel moldatzen dela. Ekipamenduko inbertsio handiak egin dira (**Eskola 2,0**) baina **irakasleek** tresna berriak **erabiltzeko trebakuntza** agian ez da egokia, eta are gehiago, **irakasleen etengabeko hobekuntza ICTak tresna gisa sartzeko ikaste-irakaste prozesuari aurre egiteko**. Ordenagailuen zenbatekoa lantzen da, beraien kokapena ikastetxeetan, irakasleek, ikasleek edo administrazioako langileek izan ahal dituzten sarbideak eta erabiltzeko baimenak. Hala eta guztiz ere, irakasleek normalean ez dute informazioaren teknologiak curriculumean integratzeko aholkurik ezta orientaziorik ere.

Era berean, **hezkuntza-esparruko erakunde handiek**, hala nola, EHU-k beraien **hondakin elektriko eta elektroniko kudeatzeko**, *“ekipo baten ez-erabilgarritasuna egiaztatu ondoren”* baimendutako **enpresa bati ematen dio**, (kasu honetan [INDUMETAL RECYCLING, S.A.](#)), honek kudeatzeko eta birziklatzeko.

Baina ekonomia zirkularraren kontzeptuan birziklatu aurretik konpontzen eta berrerabiltzen saiatzen gara. Unibertsitateko helburuetarako “ez-erabilgarri” izan daitekeena, ezin hobeto balio du beste arlo batzuetan, baita hezkuntzan ere. EHUko zaharkituta egon daitezkeen ekipamenduak, haur eta lehen hezkuntzako ikasleentzat **baliagarriak izan daitezke, teknologiarako kompetentzien bidez lantzeko diziplina barruko oinarritzko kompetentziak (Heziberri 2020 Plana)**

Haien bizitza zikloa luzatu dezakegun ordenagailuak suntsitzen dira, eta horrela ikasle gazteagoei zerbitzua egin, beste hondakin elektronikoak ez sortzen eta familia eta erakundeentzako hardwarea erosteko kostua murrizten (Eskola 2.0, tabletak, Ipads,..)

“Eten Digitala” kontzeptua, normalean pertsonen, taldeen eta gizartearen artean dauden desberdintasunak aipatzeko erabiltzen dena, teknologia berri hauek ez dituztelako edo erraztasunez ez erabiltzeagatik, (alfabetatze digitala) ikastetxeei ere aplikatu diezaiokegu, haien artean ezberdintasun handiak daudelako, bai ekipamenduan (ekipo partekatuak, 1: 1 ereduak, tabletak-ipads vs. Ordenagailuak ...) bai irakasleen prestakuntzan.

¹ISEI-IVEI (Instituto Vasco de Investigación Educativa) [integración de las TICs en centros de ESO](#)

² Javier Etxebarria Los Señores del aire: Telépolis, 1999)



“KimuDigitalak” proposamen pedagogikoak barne izango ditu aplikazio multzoa software librean oinarrituta izango direnak, batzuk EAEko irakasleek beraien ikasleentzat diseinatu dituzte, Gontzal Uriarte-k³ egindakoak besteak beste, (*hezkuntza berezia eta lehen hezkuntzako maisua, informatikaria, ordenagailu-programatzailea, ...*). GNU / Linux-en oinarritutako sistema eragile batean ere muntatuta izango dira, behin betirako instalatuta izan daitekeena edo pendrive batetik berarekin lan egin daitekeena, ordenagailuan instalatu barik eta erabiliko dugun ordenagailuaren disko gogorra erabili gabe.

KimuDigitalak proposamena software librearen aldeko apustua da, bere ezaugarri tekniko eta juridikoagatik, ematen dizkigun aukerengatik, eta eredu teknologikoa zabaltzeaz gain, lankidetasunean eta partekotasunean oinarritutako eredia ere zabaltzeko aukera ematen digulako. Hezkuntza pertsona guztientzako zerbitzu publikoa dela, eta hezkuntza-erakundeak jakintza eta kultura sortzeko eta zabaltzeko espazioak direla uste badugu, helburu horiek software libreak sortzeko, aldatzeko eta erabiltzeko ematen dizkigun aukerekin besterik ezin dela lortu ulertuko dugu,⁴ aukera **berdintasuna sustatzen aldi berean, lizentziarik edo gasturik gabe eta guztion eskura jartzeko.**

Teknologia berrien aplikazioa irakaste-ikaste prozesuetan hezkuntzaren beharra eta, zalantzarik gabe, erronka da. ISEI-IVEIk egindako ikerketak, aurreko lanak aipatzen dituenak⁵, IKTak ikastetxeetan integratzerakoan aurki ditzakegun arazoak nabarmentzen dira:

- **Ikasleentzako arazoak:** *Informatika ikasleen eragin motibagarria izan arren, tresna hauen erabilera okerra egoera psikologikoa sortzea ahalbidetzen du, non "estimulazio gainetik" jardun behar duen ikasleak.*
- **Irakasleentzako arazoak:** *irakasleak askotan ordenagailu teknikak ez dituen ez dudatsua da, ikasleek berak baino gehiago dakitela sentitzen dute. Aukeratzeko aplikazio ugartasunak aukeratzea zaila egiten du. Irakasleek sarritan ez dauzkate aholkularitza eta orientazioa informatika curriculumean sartzeko*
- **Ikastetxearentzako arazoak:** *Ekipoen prezioek ikastetxeen ekonomiari min egiten die. Ekipo informatikoen azkar zahartzeagatik inbertsioa eguneratuta mantentzea ia ezinezkoa da. Ordenagailu gela bat edo gehiago sortzeak mantentze-aurrekontua edukitzea ere eskatzen du, eta ordutegiak eta egutegia egokitu behar ditu ikasle kopuru handiena erabiltzeko.*

Hezkuntza Ikerketarako Euskal Institutuak⁶ eta Cebrian bezalako beste idazle batzuek esaten dutenez, konpondu behar duguna bigarrena da, Europar Batasunak eta hainbat instituziok zentroei azpiegitura informatikoa, Interneteko konexioa,.. eman dizkiete, eta planak diseinatu dira irakasleen prestakuntza software kudeaketan, baina oso lan murrizta egin da software hori erabiltzeko IKTak integrazio didaktikoa egiteko ikasgeletan, diziplina barruko oinarritzko konpetentziak lantzeko. **Eta hori da aurrean dugun erronka, beharrezkoak diren hardware baliabideak izan ondoren, software bilduma proposa edukitzea hezkuntzan digitalki ere konpetentziak lantzeko.** Irakasleen mentalitatearen aldaketa gertatzen ari da, eta mugimendu hori babestu behar dugu, beraien aplikazio praktikoetarako software aplikazio egokiek.

Egindako ikerketa gehienetan argi ikusten da irakasle gehienek teknologia berriak irakaste prozesuan sartzeko ondo onartzen dutela, eta funtsezkoak direla uste dute, hala ere batzuek beraien ohiko irakaste ekintzetan ez dituzte erabiltzen.

Honetan KimuDigitalak ekarpen bat egin nahi du, haur eta lehen zikloko lehen hezkuntzako ikasleei bideratuta software bilduma, ikastetxeentzat eta irakasleentzat tresna moduan, Heziberri 2020⁷ planak esaten dituen oinarritzko diziplina barruko konpetentziak lantzeko.

3 Gontzal Uriarte <http://www.katamotz.net/>

4 <http://www.edulibre.info/el-software-libre-como-indicador>

5 Cebrian, M. (1997): Nuevas competencias para la formación inicial y permanente del profesorado. Edutec (<http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/revelec6/revelec6.html>).

6 ISEI-IVEI (Instituto Vasco de Investigación Educativa) [integración de las TICs en centros de ESO](http://www.isei-ivei.es/)

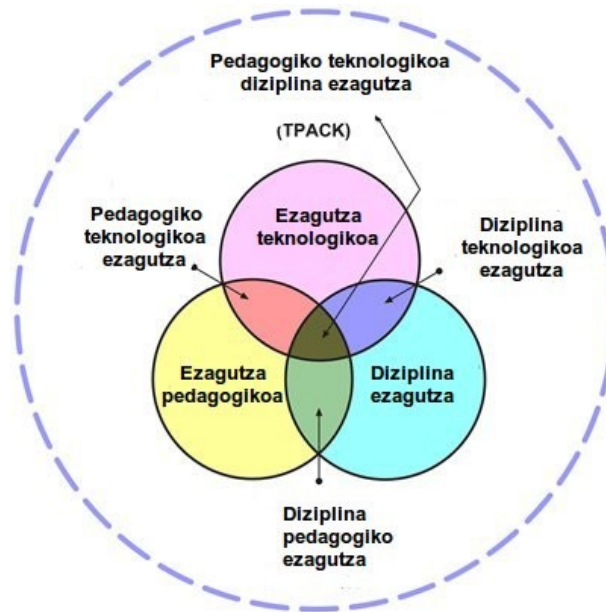
7 http://heziberri.beritzegunenagusia.eus/heziberri_eus/



Justifikazioa

KimuDigitalak proposamena haur hezkuntzako azken zikloan eta lehen hezkuntzako lehen zikloan oinarritzen da hurrengo arrazoiengatik:

- Une honetan ikasleen kontaktua hasten da komunikabide digitalekin, beraien etxean telefono mugikorrek eta/edo tabletak erabiltzen dituztelako bideoetan edo jokoetan ibiltzeko, eta kasu batzuetan ordenagailu eramangarriak ere erabiltzen (gure seme-alabek 3-4 urterekin Youtube bezalako aplikazioak eta abar erabiltzen dituzte)
- *Ikerketek, esate baterako, ISEI-IVEIk 2003-2004 urteetan zuzendutakoak⁸ (Hezkuntza Ikerketarako Euskal Institutua) DBH-ko zentroetan IKTen integrazioari buruz, Irakasleen % 61,9k adostu egiten du tresna horien ikaskuntza ikasleen eskolatzeko hasieratik bultzatu behar dela esaten dute (%38,1k ez du erantzuten)*



TPACK⁹

Ikastetxeen arabera ezberdintasun handiak daude, noiz hasi behar diren ikasleak komunikabide digitalak erabiltzen eta nola landu behar diren eskolako curriculumean komunikazio digitalerako konpetentzia eta teknologiarako konpetentzia. Kasu batzuetan baliabide materialak falta arrazoiengatik eta gehienetan informatika curriculumean nola sartu aholkularitza faltagatik. Hezkuntza, Hizkuntza Politika eta Kultura Sailaren Heziberri 2020 planak teknologiarako konpetentzia diziplina barruko zehar konpetentzia moduan hartzen du, baina ikerketa honen helburua honi buruz irakasleen iritzia jasotzea izango da, eta horrela, ea metodologia aproposa den jakitea, edo zeharkako konpetentzia bezala hartu beharko genuke ikasgelan erabiltzeko beste tresna moduan diziplina barruko zehar konpetentzia guztiak lantzeko.

⁸ ISEI-IVEI (Instituto Vasco de Investigación Educativa) [integración de las TICs en centros de ESO](#)

⁹ <http://tpack.org/> integración eficaz de la tecnología en la enseñanza. Marco teórico de interacción del conocimiento disciplinar, tecnológico y pedagógico
<https://wikimemorys.wikispaces.com/Teor%C3%ADa+de+PCK+Shulman>



Ikerketa+pilotaje probaren helburuak

Ikerketa hau Haur Hezkuntzako azken zikloan eta Lehen Hezkuntzako 1. zikloan bakarrik egingo da. Bi helburu hauek bereiziko ditugu:

- Gaur egun irakasleek erabilitako baliabideen ikerketa
- Proiektuaren pilotaje probaren helburuak

Bai ikerketa, bai pilotaje proba 2020ko urtarriletik apirilera gauzatuko dira.

Gaur egungo baliabideen ikerketa

- Irakaslearen eskura dauden baliabide pedagogiko digitalak ezagutzea, hardware eta aplikazio zehatzak Heziberri 2020 planean proposatutako oinarrizko diziplina gaitasunak garatzeko EAEko ikastetxeetan.
- Ikasgelan irakaste-ikaste prozesuan baliabide digitalak zein neurritan erabiltzen diren ezagutzea.
- Irakasleen iritzia ezagutu software librearekin garatutako hainbat aplikaziori buruz eta haiekin lan egiteko ea prest egongo lirartekeen ikasgelan
- Irakasleen iritzia ezagutu haur eta lehen hezkuntzako IKTak erabilera-pedagogikoari buruz
- Erabilera mugatuaren kasuan, baliabide pedagogiko digitalak ez erabiltzera bideratutako arrazoiak jakitea.

Proiektuaren pilotaje probaren helburuak

- probatu TxikiLinux sistema eragilea eta aplikazio hezigarrien multzoa.
- Ebaluatu sistemaren funtzionamenduak proposatutako helburuak betetzen dituen.
- Ebaluatu proposatutako aplikazioak baliogarriak diren adierazitako helburuak betetzeko.
- Ebaluatu ikasleen aurrerapenak tresna digitala erabiltzen (sagua erabiltzen, teklatuan hizkien kokapenaren ezagutza,...)
- Ezagutu TxikiLinux tresnari buruzko irakasleen iritzia eta gelan tresna hau erabiltzeko gogoa duten.
- Ezagutu TxikiLinux tresnari buruzko ikasleen iritzia eta tresna erabiliz ikasi dutena.
- Ebaluatu sistema hau beste ikastetxe batzuetara etorkizunean eraman daitekeen, haiek aldeaz aurretik eskatzen badute, ezartzeko balditzak aipatuz.
- Erabaki pilotaje probaren emaitzen arabera proiektuaren jarraitzea.
- Proiektua aurrera joanez gero, hobekuntzen proposamenak.



Pilotaje-probaren deskribapena

Pilotaje-proba 2020ko urtarrila eta apirila bitartean egingo da, ikasgela bakoitzean 2 ordenagailu instalatuz "**Txoko Teknologikoa**" kontzeptuan. Zentroak hala erabakitzen badu, ekipo informatikoak ikasgeletan egongo dira ikasurtea amaitu arte, eta proiektuaren jarraipenaren arabera, betirako. Ekipo informatiko hauek ez dute Interneteko konexiorik ikasleentzat eskuragarri. Pilotaje-proba horiek Bilboko Arangoiti eta Miribillako ikastetxe publikoetan egingo dira.

TxikiLinux liburutegian eta ordenagailu-gelan ere instalatuko da, Zentroak hala eskatzen badu.

Elkarteneten konpromisoak

- **Instalatu 2 ordenagailu HH5, LH1 eta LH2 gela bakoitzean** ("Txoko Teknologikoa" kontzeptua).
- **Abiarazte duala instalazioa Zentroko ordenagailu gelan eta / edo liburutegian**, eskatzen bada.
- **Ekipoen mantentzea.** Gehienez 48 orduren buruan gertakariren bat gertatuz gero, kaltetutako ekipoak ordezkatzeko genituzke.
- **Irakasleentzako prestakuntza.** Elkartenet formakuntza taldeak, ekipamendua instalatzearekin batera, sistema eragilearen (45 min) eta aplikazio didaktikoen (275 min) prestakuntza eskainiko du.
- **Proposamen didaktikoak.** Elkartenet-ek zentrueri proposamen bat eskainiko die zein aplikazio eta zein ariketa erabili maila bakoitzean.
- **Ariketen liburutegia** konpetentziaren arabera. "ariketa-liburutegi" bat sortuko dugu, eta bertan hasieran proposatutakoez gain, irakasleek beraiek prestatutakoak partekatu ahal izango dituzte.

Zentroaren konpromisoak

- **Zentroaren erabakia eta akordioa** (I. eranskina)
- **Ikasleen prestakuntza eta laguntza** (astero eta helburuetara zuzendutako saioak konpetentziaren arabera).
- **Zentroko irakasleen partaidetza aktiboa**, batez ere pilotaje-proba egingo den geletan.
- **IKTen koordinatzailearen laguntzeko** konpromisoa inplementatu, kontrolatu eta ebaluatzeko prozesuan.
- **Ikasleen aurrerapenen ebaluazioa eta jarraipena.** Zentroa ez dago behartuta ezarpenaren emaitzen eta ebaluazioen emaitzak partekatzerara, baina informazio hori oso baliotsua litzateke proiektuaren jarraipenerako, azken erabakia hartze aldera.
- **Proiektuaren informazioa ikasleen familiei.**



Metodología

Dauden baliabideen ikerketa

- **Lagina:** Zentro ugaritan behaketak eta elkarrizketak egitea giza baliabide, denbora eta antolaketa ugari eskatzen duelako, kasu azterketa batean oinarritutako ikerketa aukeratu da; horretarako, 10 zentro aukeratuko dira, prototipikoak deitzen direnak, Bizkaiko Haur Hezkuntzako eta Lehen Hezkuntzako zentro mota desberdinak ordezkatzeko dituztenak.

Kontrastea aukeratutako zentroak Hezkuntzako Ikuskaritza Teknikoaren edota Berritzeguneko IKT taldeen aholkuarekin egingo da

- **Prozedura:** HH5, LH1 eta LH2 ikasgeletako irakasleak eta zuzendaritza taldeko pertsona bat eta / edo Zentroko IKT arduradunak elkarrizketatuko dira.
- **Informazioa biltzeko metodoa:** Elkarrizketa erdi-egituratua prestatuko da, zentroak dituen teknologia moten eta Haur eta Lehen hezkuntzan nola erabiltzen diren inguruan. Batez ere, erabiliko diren datuak biltzeko tresnak ikertzailearen zuzeneko behaketa eta elkarrizketan zehar beteko den galdetegia izango dira.

Pilotaje proba

- **Lagina:** Bi zentro aukeratuko dira Berrikuntzako Hezkuntzako Ikuskaritza Teknikoa edo / eta Berritzeguneko IKT aholkularitza-taldearen iritzia kontuan hartuta.
- **Prozedura:** 2 ordenagailu instalatuko dira ikasgela bakoitzean “Txoko Teknologikoa” kontzeptu giza eta programa bat ezarriko da 30 minutuko saioak eta ikasle bakoitzeko astean 2 ordu lantzeko helburuarekin. Hainbat gaitasun landuko dira eta ikasleen aurrerapena astero neurtuko da, irakasleak eta behatzaileak fitxategi bat osatuz aurrerapenak jasotzeko. Pilotaje probaren amaieran, irakasleak elkarrizketatuko dira eta lortutako datuekin batera, probaren ebaluazio txostena egingo da, eta hori zentroaren baimenarekin, Hezkuntza Sailaren esku jarriko da, proiektuaren jarraipena erabakitzeko.
- **Informazioa biltzeko metodoa.** Informazioa honela jasoko da:
 - Ikasleen aurrerapena bilduko duen asteko fitxategia
 - Gela / talde bakoitzerako irakasleen eta behatzailearen iritzia bilduko duen asteko formularioa, ikasleen iritzia, gustuak eta lehentasunak...
 - Pilotaje proba amaieran, elkarrizketa / inkesta bat egingo da irakasleari proiektuaren inguruan bere iritzia eskatuko zuena, irakaskuntza prozesuan tresna gisa aplikatuko balu, hobetzeko iritzia, beste aplikazio batzuen proposamena, jasotako prestakuntzaren inguruko iritzia eta Elkartenet-ek egingako lana, ...



Erakunde laguntzaileak

KimuDigitalak ezartzeko eta garatzeko prozesuan, ELKARTENET Hezkuntza Elkartea Eusko Jaurlaritzako Hezkuntza Sailarekin eta lagundu nahi duten beste erakunde eta elkarteekin arituko da.

Elkartenet-ek berrerabiltzeko jasoko dituen ekipo informatikoen dohaintzari dagokionez, lagatzeko baldintzak entitate emaileekin lankidetzak dokumentuan bilduko dira

lankidetzak dokumentua entitate emaileekin

Dokumentu honek ELKARTENET Hezkuntza Elkartea eta-ren arteko lankidetzak baldintzak biltzen ditu ekipamendu informatikoak lagatzeko Hezkuntzan berrerabiltzeko KimuDigitalak proposamen pedagogikoarekin (Haur hezkuntzako bigarren zikloan eta lehen hezkuntzako lehenengo zikloan IKTak sartzeko proposamen pedagogikoa, software librean garatutako aplikazioen bidez baita ekonomia zirkularraren oinarritutako giza baloreak ere (berrerabilera, ingurumenekiko errespetua,...)).

BILDUTA:

Alde batetik, ELKARTENET Hezkuntza Elkartea, Harrobia Ikastolan duen egoitza (Harrobi Plaza 4, 1º Bilbao 48003) eta G95962825 IFK eta bestetik, erakunde laguntzailea eta emailea-(a)n duen egoitza IFK

ADOSTEN DUGU:

Posibilitateen arabera, erakundean kenduko dituzten edo ordezkatzeko dituzten ekipamendu informatikoak ELKARTENET Hezkuntza Elkarteari dohaintzan ematea, hurrengo baldintzekin:

- Ekipamendua dohainik eta dohaintzaren bermerik gabe entregatzen da.
- Ekipo informatikoen erabilera KimuDigitalak proiektua gauzatzeko Eusko Jaurlaritzako Hezkuntza Sailak aukeratutako ikastetxeetan izango da.
- ELKARTENET Hezkuntza Elkartek ekipoaren jarraipena egingo du, beti ere bere kokapena jakinaren berri izateko eta erakunde emaileari horren berri emanez.
- Entitate emaileak honako hau adierazi du (aukera bat hautatu)
 - A) Emandako ekipamendua **BAKARRIK** erabiliko da KimuDigitalak proiektuan parte hartzen duten ikastetxeetan.
 - B) Emandako ekipamendua proiektuan parte hartzen duten ikastetxeetan eta ikasleen familietan erabiliko da, premia gehien duten familiei eta ahalik eta kostu txikiena eskainiz (ekipamenduak prozesatzeko lanak)

Eta idatziz jasota geratzeko, ziurtagiri hau adierazitako lekuan eta egunean sinatzen da.

ELKARTENET Hezkuntza Elkartea

Entitate emailea

Izp.:.....

Izp.:

ELKARTENET Hezkuntza Elkartea

kimudigitalak@gmail.com



Eranskinak

I. Eranskina:

**IRAKASLEEN KLAUSTROAREN AKORDIOAREN ZIURTAGIRIA IKASTETXEA
KIMUDIGITALAK PROIEKTUAREN PILOTAJE probaN PARTE HARTZEKO**

_____ Jaun/Andrea
_____ zentroko idazkari gisa

Zentroaren Kodea	
Herria	
Herrialdea	

OHARTARAZI

1. Zentroko Irakasleen Klaustroak KimuDigitalak proiektuaren edukia eta ezaugarriak eta bere oinarria TxikiLinux sistema eragilea ezagutzen dituztela eta, batez ere, bertan sartuz gero, hartzen dituen konpromisoak.
2. Zentroko Irakasleen Klaustroak, _____ egunean egindako saioan
BAI / EZ Zentroak KimuDigitalak pilotaje-proban parte hartzearen aldekoa izan da

Bozketaren emaitza:

Boto eskubidea duten Klaustroko kide kopurua: _____

Bozketan parte hartu duten Klaustroko kide kopurua: _____

Parte hartzeko eskabidea aurkeztearen aldeko boto kopurua: _____

Parte hartzeko eskabidea aurkeztearen aurkako boto kopurua: _____

Boto hutsen kopurua: _____

Hutsik dauden boto kopurua: _____

Eta idatziz jasota geratzeko, ziurtagiri hau adierazitako lekuan eta egunean hedatzen dut.

_____-(a)n, _____-ko _____-(a)ren _____-(a)n

Vo Bo

ZENTROKO ZUZENDARIA

IDAZKARIA

Fdo.:.....

Fdo.:

BERRITZEGUNE NAGUSIAri zuzendutako eskaera
Bilbao



II. Eranskina: Proposamenak Helburua-Jarduera-Aplikazioa

Proposamen horiek aurrez aurreko fasean dauden irakasleekin eztabaidatu eta aldatuko dira, hezkuntza aplikazioetan formakuntzarekin batera.

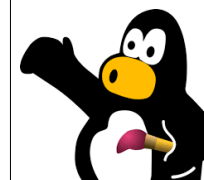
[HH5 Proposamenak Helburua-Jarduera-Aplikazioa](#)

[LH1 Proposamenak Helburua-Jarduera-Aplikazioa](#)

[LH2 Proposamenak Helburua-Jarduera-Aplikazioa](#)



KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

ZIKLOA	MAILA	ADINA	EREMUA	OINARRIZKO ZEHAR-KONPETENTZIA	DISZIPLINA BARRUKO OINARRIZKO KONPETENTZIA	HELBURUA	EKINTZA	APLIKAZIOA
Haur Hezkuntza	HH5	5-6	Nortasunaren eraikuntzaren eta ingurune fisiko eta sozialaren ezagueraren eremua	Hitzez, hitzik gabe eta modu digitalean komunikatzeko konpetentzia	Teknologikoa Motorra Arte	Gorputza: zentzumenen elementuak eta organoak eta ezaugarri diferentzialak. Pertsona baten irudikapen fisikoa	Zure familia marraztu	TUX PAINT 
			Nortasunaren eraikuntzaren eta ingurune fisiko eta sozialaren ezagueraren eremua	Hitzez, hitzik gabe eta modu digitalean komunikatzeko konpetentzia	Teknologikoa Motorra Arte	Gorputzeko sentzazioak: hotza, beroa.	Jantzi Patata Jauna urteko garaia arabera	 PATATA JAUNA
			Nortasunaren eraikuntzaren eta ingurune fisiko eta sozialaren ezagueraren eremua	Hitzez, hitzik gabe eta modu digitalean komunikatzeko konpetentzia		Esparruen irudikapena	Sortu konposizioa klasean lantzen ari zaren proiektuaren arabera (Egipto, gabonak, espazioa, ...)	 PATATA JAUNA



KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

			Nortasunaren eraikuntzaren eta ingurune fisiko eta sozialaren ezagueraren eremua	Elkarbizitzarako konpetentzia Hitzez, hitzik gabe eta modu digitalean komunikatzeko konpetentzia	Teknologikoa Motorra Sozial eta zibikoa	Laguntza eta lankidetzaren jarrera.	Bikoteka lan egin eta nire bikotea ikasten lagundu.	GCOMPRIS saguaren funtzionamendua (egin klik bikoitza) urra aurkitzeko induskatu 
			Nortasunaren eraikuntzaren eta ingurune fisiko eta sozialaren ezagueraren eremua	Ikasten eta pentsatzen ikasteko konpetentzia	Teknologikoa Motorra	Coordinación óculo-manual: 1-Doble clic 2-Arrastra y suelta 3-uso de la rueda del ratón	Memory (mail guztiak) Puzzleak (1, eta 2. mailak) Memoria 4. Animaliak bikoteka Aisialdirako jarduerak: Tuxpaint, fútbol,.. Aurkikuntza jarduerak.	CHILDSPLAY  PYSIOGAME Memoria 4. Animaliak bikoteka 

KimuDigitalak proposamen pedagogikoa



								GCOMPRIS Aisialdirako jarduerak: Tuxpaint, fútbola,... Hexágono. Aurkikuntza jarduerak: Beste jarduerak (Aurkitu desberdintasunk)
			Nortasunaren eraikuntzaren eta ingurune fisiko eta sozialaren ezagueraren eremua	Izaten ikasteko konpetentzia		Norberaren higie ne ohiturak eta ohitura osasuntsuak gauzatzea.		YOUTUBE Goazen komunera Dabadabadu
			Nortasunaren eraikuntzaren eta	Ikasten eta pentsatzen ikasteko		Ezagutu hilabeteak eta		YOUTUBE urtaroak ikasten



KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

			ingurune fisiko eta sozialaren ezagueraren eremua	konpetentzia		urtaroak		
			Nortasunaren eraikuntzaren eta ingurune fisiko eta sozialaren ezagueraren eremua	Ikasten eta pentsatzen ikasteko konpetentzia		Ikasi ordua		GCOMPRIS Ikasi ordua (1, eta 2. ariketak) 
			Norberaren nortasuna eta komunikazioa eraikitzea	Ikasten eta pentsatzen ikasteko konpetentzia	Teknologikoa Motorra Hizkuntza eta Literatura	Ezagutu letrak. Idatzi nire izena		GCOMPRIS 1-Letra sinpleak 2-Letrak marraztu 3-Testu prozesadorea 
			Norberaren nortasuna eta	Ikasten eta pentsatzen ikasteko	Teknologikoa Motorra	Identifikatu 1etik 5era	0-5 guztiak	KATASIMU

KimuDigitalak proposamen pedagogikoa



			komunikazioa eraikitzea	konpetentzia	Matemátika	bitarteko zenbakiak	Idatzi zenbakiak Ordena	
							elementuak zenbatu	TUXMATH  CHILDSPLAY  GCOMPRIS 
			Norberaren nortasuna eta komunikazioa	Ikasten eta pentsatzen ikasteko konpetentzia	Teknologikoa Motorra Zientzia	Ezagutu mundua: aurkitu	Kontinenteak eta herrialdeak	GCOMPRIS 

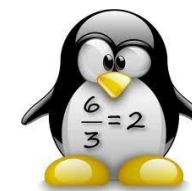
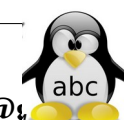


KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

			eraikitzea			herrialdeak	identifikatu	MARBLE 
			Norberaren nortasuna eta komunikazioa eraikitzea	Ikasten eta pentsatzen ikasteko konpetentzia	Teknologikoa Motorra Zientzia	Lotura logikoak. Arrastatu eta askatu		GCOMPRIS Puzzleak 
			Norberaren nortasuna eta komunikazioa eraikitzea	Ikasten eta pentsatzen ikasteko konpetentzia	Teknologikoa Motorra Arte	Nahastu eta koloreak lortu	Bilatu kolorea oinarrizko koloreak nahastuz	GCOMPRIS  PYSIOGAME 
			Norberaren nortasuna eta komunikazioa eraikitzea		Teknologikoa Motorra Arte	Egin ziriborroak, trazuz gidatuak, bertikalak, horizontalak,	Marraztu zure taldeko lagunak oportetean egongo balira	TUXPAINT 



KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

						erdi-zirkularrak, trazu konbinatuak, ...	bezala (hondartza, mendia ...)	
			Norberaren nortasuna eta komunikazioa eraikitzea	Ikasten eta pentsatzen ikasteko konpetentzia	Teknologikoa Motorra Matemátika	batuketak	batuketak Otik 10era	TUX MATH  KATASIMU 
			Norberaren nortasuna eta komunikazioa eraikitzea	Ikasten eta pentsatzen ikasteko konpetentzia	Teknologikoa Motorra Matemátika	batuketak	Zenbakiak ordenan zenbakiak dadoekin zenbakien sekuentzia zenbakien batura	GCOMPRIS 
			Norberaren nortasuna eta komunikazioa eraikitzea	Ikasten eta pentsatzen ikasteko konpetentzia	Teknologikoa Motorra Hizkuntza eta Literatura	Hitzak idatzi	Idatzi erortzen diren hitzak	TUX TYPING irakasleak egindako hitz-zerrendak 



KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

			Norberaren nortasuna eta komunikazioa eraikitzea		Teknologikoa Motorra Zientzia	Arakatu monumentuak		 GCOMPRIS
			Norberaren nortasuna eta komunikazioa eraikitzea	Elkarbizitzarako konpetentzia	Teknologikoa Motorra Sozial eta zibikoa	Partekatu gozokiak		 GCOMPRIS
			Norberaren nortasuna eta komunikazioa eraikitzea		Teknologikoa Motorra Zientzia	Aurkitu desberdintasunak		GCOMPRIS argazki ehiztaria 
			Norberaren nortasuna eta komunikazioa eraikitzea	Hitzez, hitzik gabe eta modu digitalean komunikatzeko konpetentzia	INGELESA Teknologikoa Motorra Hizkuntza eta	Marratzu letrak eta hitzak entzun	Aplikazio honetatik ingelesez beste trebetasun	PYSIOGAME

KimuDigitalak proposamen pedagogikoa



					Literatura	Zenbakiak ingelesez ikasi	batzuk landuko ditugu (matematika, literatura, ...)	
					MUSIKA Tecnológica Motriz Artística	Instrumentuak eta haien soinuak ezagutu	memory soinuak munduko musika musika tresnak melodia.	CHILDSPLAY  GCOMPRIS 



KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

ZIKLOA	MAILA	ADINA	DISZIPLINA BARRUKO OINARRIZKO KONPETENTZIA	HELBURUA	EKINTZA	APLIKAZIOA
Lehen hezkuntza	LH1	6-7	Teknologikoa Motorra Hizkuntza eta Literatura	ERREPASO Ezagutu letrak. Idatzi nire izena	Idatzi erortzen diren letrak batu puntuak Idatzi zure taldeko ikaskideen izenak	GCOMPRIS 1-Letra sinpleak 2-Letrak marraztu 3-Testu prozesadorea 
			Teknologikoa Motorra Hizkuntza eta Literatura	Hitzak idatzi	Idatzi erortzen diren letrak	TUX TYPING irakasleak egindako hitz- zerrendak 
			Teknologikoa Motorra Hizkuntza eta Literatura	Letra xehez sekuentzia alfabetikoa	Egin klik letra batean sekuentzia alfabetikoa	GCOMPRIS 



KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

			Teknologikoa Motorra Matemátika	ERREPASO Identifikatu 1etik 50era arteko zenbakiak	0-50 guztiak Idatzi zenbakiak. sekuentzia elementuak zenbatu	KATASIMU  TUXMATH  CHILDSPLAY  GCOMPRIS 
			Teknologikoa Motorra Matemátika	Moneta ezagutu eta bueltak eman	Bueltak eman. Ariketa erreza	GCOMPRIS 

KimuDigitalak proposamen pedagogikoa



			Teknologikoa Motorra Matemátika	Ikasi ordua	Ikasi ordua	GCOMPRIS (3 eta 4 ariketak) 
			Teknologikoa Motorra Matemátika	Praktikatu batuketak	Aplikazio desberdinekin batuketak (jolasak)	GCOMPRIS diana kalkulagailu  TUX MATH 
			Teknologikoa Motorra Zientzia	Uraren zikloa	Ezagutu uraren zikloa	GCOMPRIS 
			Teknologikoa Motorra Zientzia	energia-iturri berriztagarriak	Lortu Tuxek argia edukitzea etxera iristen denean	GCOMPRIS 
			Teknologikoa	Esklusa batekin lan egin	Eraman Tux	GCOMPRIS

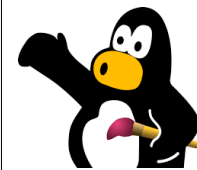


KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

			Motorra Zientzia		esklusaren beste aldera	
			Teknologikoa Motorra Arte	Esparruaren irudikapen grafikoa	Sortu marrazkia klasean lantzen ari zaren proiektuaren arabera (Egipto, gabonak, espazioa, ...)	PATATA JAUNA 
			Teknologikoa Motorra Arte	Egin ziriborroak, trazu gidatuak, bertikalak, horizontalak, erdi-zirkularrak, trazu konbinatuak, trazu inklinatuak, inklinatutako trazu konbinatuak.		TUXPAINT 
			Teknologikoa Motorra Arte	Nahastu eta koloreak lortu	Bilatu kolorea oinarrizko koloreak nahastuz	GCOMPRIS  PYSIOGAME 



KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

			Teknologikoa Motorra	Coordinación óculo-manual: 1-Egin klik bikoitza 2-Arrastatu eta askatu 3-Saguaren gurpilaren erabilera	Aisialdirako jarduerak: Tuxpaint, fútbol,.. Hexágono. Aurkikuntza jarduerak: Beste jarduerak (Aurkitu desberdintasunk)	TUX PAINT  GCOMPRIS TUXFOOTBALL 
			Teknologikoa Motorra Sozial eta zibikoa	Laguntza eta lankidetzaz jarrera.	Bikoteka lan egin eta nire bikotea ikasten lagundu.	
			Teknologikoa Motorra Sozial eta zibikoa	Partekatu gozokiak		 GCOMPRIS
				Norberaren higie oiturak eta oitura osasuntsuak gauzatzea.		YOUTUBE Goazen komunera Dabadabadu
				Ezagutu hilabeteak eta urtaroak		YOUTUBE urtaroak ikasten

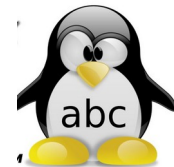


KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

			INGELESA Motorra Hizkuntza eta Literatura	Marraztu letrak eta hitzak entzun Zenbakiak ingelesez ikasi	Aplikazio honetatik ingelesez beste trebetasun batzuk landuko ditugu (matematika, literatura, ...)	 PYSIOGAME
			MUSIKA Teknologikoa Motorra Arte	Instrumentuak eta haien soinuak ezagutu	memory soinuak munduko musika musika tresnak melodia.	 CHILDSPLAY GCOMPRIS



KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

IKLOA	MAILA	ADINA	DISZIPLINA BARRUKO OINARRIZKO KONPETENTZIA	HELBURUA	EKINTZA	APLIKAZIOA
Lehen hezkuntza	LH2	7-8	Teknologikoa Motorra Hizkuntza eta Literatura	ERREPASO Ezagutu letra xeheak. Bereiztu maiuskulak Idatzi nire izena eta nire ikaskideena	Idatzi erortzen diren letrak batu puntuak Idatzi zure taldeko ikaskideen izenak	GCOMPRIS 1-Letra sinpleak 2-Letrak marraztu 3-Testu prozesadorea 
			Teknologikoa Motorra Hizkuntza eta Literatura	Idatzi letra xehez eta minuskulaz	Idatzi erortzen diren letrak	TUX TYPING irakasleak egindako hitz- zerrendak 
			Teknologikoa Motorra Hizkuntza eta Literatura	Letra xehez sekuentzia alfabetikoa	Egin klik letra batean sekuentzia alfabetikoa	GCOMPRIS 



KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

			Teknologikoa Motorra Hizkuntza eta Literatura	Irakurtzeko ariketa Hitza al da?		GCOMPRIS 
			Teknologikoa Motorra Hizkuntza eta Literatura	Irakurtzeko ariketa	Irakurtzeko praktika errazak prestatutako testu batean.	KATALEKTO 
			Teknologikoa Motorra Hizkuntza eta Literatura	Irakurtzeko ariketa		KATAHOTS 
			Teknologikoa Motorra Hizkuntza eta Literatura	Irakurtzeko eta idazteko ariketak	Ariketa eta maila guztiak	KATALUGA 

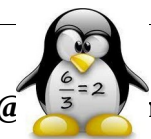
KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

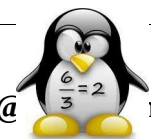


			Teknologikoa Motorra Matemátika	Identifikatu 1etik 100era arteko zenbakiak	0-100 guztiak Idatzi zenbakiak. sekuentzia elementuak zenbatu	KATASIMU  TUXMATH  CHILDSPLAY  GCOMPRIS 
--	--	--	--	---	---	---



KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

			Teknologikoa Motorra Matemátika	Batuketa eta kenketa mailaren arabera	Batuketa eta kenketa	TUXMATH  GCOMPRIS  KATASIMU 
			Teknologikoa Motorra Matemátika	Praktikatu batuketa	diana kalkulagailua Aplikazio desberdinekin batuketak (jolasak)	GCOMPRIS TUX MATH  





KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

			Teknologikoa Motorra Matemátika	Moneta ezagutu eta bueltak eman	Bueltak eman. Ariketa erreza. Zentimoekin ere buertak eman	GCOMPRIS
			Teknologikoa Motorra Matemátika	Ikasi ordua	Ikasi ordua	GCOMPRIS (3 eta 4 ariketak) 
			Teknologikoa Motorra Zientzia	Uraren zikloa	Ezagutu uraren zikloa	GCOMPRIS
			Teknologikoa Motorra Zientzia	energia-iturri berriztagarriak	Lortu Tuxek argia edukitzea etxera iristen denean	GCOMPRIS 
			Teknologikoa Motorra Zientzia	Esklusa batekin lan egin	Eraman Tux esklusaren beste aldera	GCOMPRIS 



KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

			Teknologikoa Motorra Arte	Esparruaren irudikapen grafikoa	Sortu marrazkia klasean lantzen ari zaren proiektuaren arabera (Egipto, gabonak, espazioa, ...)	PATATA JAUNA 
			Teknologikoa Motorra Arte	Egin ziriborroak, trazu gidatuak, bertikalak, horizontalak, erdi-zirkularrak, trazu konbinatuak, trazu inklinatuak, inklinatutako trazu konbinatuak.		TUXPAINT 
			Teknologikoa Motorra Arte	Nahastu eta koloreak lortu	Bilatu kolorea oinarrizko koloreak	GCOMPRIS  PYSIOGAME
			Teknologikoa Motorra	Begitako eta eskuzko kordinazioa: 1-Egin klik bikoitza 2-Arrastatu eta askatu 3-Saguaren gurpilaren erabilera	Aisialdirako jarduerak: Tuxpaint, fútbola,.. Hexágono. Aurkikuntza jarduerak: Beste jarduerak (Aurkitu desberdintasunk)	TUX PAINT  GCOMPRIS  TUXFOOTBALL 
			Teknologikoa	Laguntza eta lankidetza jarrera.	Bikoteka lan egin	



KimuDigitalak proposamen pedagogikoa

			Motorra Sozial eta zibikoa		eta nire bikotea ikasten lagundu.	
			Teknologikoa Motorra Zientzia	Munduko geografia ezagutza. Ikusi tenperatura mapak (berotze globala), ikusi mapa historikoak. Konparatu gauregungoarekin	Kokatu hiriak eta herrialdeak	MARBLE 
			Teknologikoa Motorra Sozial eta zibikoa Matematika	Partekatu gozokiak		GCOMPRIS 
				Norberaren higieine ohiturak eta ohitura osasuntsuak gauzatzea.		YOUTUBE Goazen komunera Dabadabadu
			INGELESA Teknologikoa Motorra Hizkuntza eta Literatura	Marratzu letrak eta hitzak entzun Zenbakiak ingelesez ikasi	Aplikazio honetatik ingelesez beste trebetasun batzuk landuko ditugu (matematika, literatura, ...)	PYSIOGAME 
			MUSIKA Teknologikoa Motorra Arte	Instrumentuak eta haien soinuak ezagutu	memory soinuak munduko musika musika tresnak melodia.	CHILDSPLAY  GCOMPRIS

KimuDigitalak proposamen pedagogikoa



						
--	--	--	--	--	--	---

Kontaktua

ELKARTENET Hezkuntza Elkarte – Asociación Educativa ELKARTENET

Plaza de la Cantera 4, 1º Bilbao 48003 – Harrobia Ikastola

CIF: G95962825

<https://www.txikilinux.eus/>

Gurekin harremanetan jartzeko

Emaila: kimudigitalak@txikilinux.eus

Telef: 696 320 319

