



**GATAZKARIK  
GABEKO  
TEKNOLOGIA**



**ALBOAN**  
Jesuitek bultzatutako Fundazioa



## WALIKALE WEBQUEST ETA GATAZKARIK GABEKO TEKNOLOGIA KANPAINA

Walikale Webquest ALBOANek Gatazkarik Gabeko Teknologia Kanpaina sustatzeko sortutako jarduera da, [www.tecnologialibredeconflicto.org](http://www.tecnologialibredeconflicto.org) webean eskuragarri dauden beste materialak bezala<sup>1</sup>.

Proposamen hau ALBOANek Donostian 2018an burututako "Walikale Webquest Erronka" burutzeko erabilitako materialetan oinarritzen da. Walikale Webquest erronka gymkhana bat da, Handitutako Errealitateko teknologia erabiltzen duena, zeinean telefono mugikorren bidez parte hartzen duten taldeek galdera batzuk erantzun behar dituzten harik eta denbora laburrenean.

Fitxa honetan material hori ikasgela edota hezkuntza ez formaleko espazioetan erabili ahal izateko moldatu dugu. Jardueraren helburua, Donostiako Webquest Erronkan bezala, parte-hartzaileei Gatazkarik Gabeko Teknologia Kanpaina ezagutzera ematea da, eta kanpainako honako edukien inguruko ezagutza eta hausnarketa ahalbidetzea:

- Telefono mugikorren bizitza zikloa.
- Teknologia produkzioa zein bizi eta lan baldintzetan egiten den.
- Giza Eskubideen urraketa desberdinek mugikorren hornidura katean parte hartzen duten emakumeen bizitzetan dituzten ondorioak.
- Gatazkarik gabeko teknologia baten alde egiteko eta mobilizatzeko proposamenak.

### Webquest proposamen honen ezaugarriak

Webquest proposamen batetan erabili beharreko informazio gehiena Web-ean topatu behar da. Ikasleek euren denbora gehiena informazioaren erabileran ematen dute, analisi, sintesi eta ebaluazio prozesuak aurrera eraman, informazio bilaketan aritu beharrean.

Webquest proposamen on batek errealitatearekin lotuta dauden eduki eta eginkizunak erabiltzen ditu ikasleak motibatuzko. Gure proposamenak mugikorren hornidura katean ematen diren datu eta egoera errealak ezagutzera ematen ditu, baita mugikorren kontsumoa eta bortizkeriaren arteko lotura hausteko ekintza konkretuak ere.

Webquest batetan ikasketa gehienak ordenagailutik kanpo gertatzen dira, ikasleek debatitu, elkar lagundu eta lantzen diren kontzeptuak elkarrekin uztartzen dituztenean. Gure proposamenak lehiaketa forma du, eta jardueraren lehenengo parte batetan denborak mugatu egiten dira azkarra, aktiboa eta estimulantea izan dadin. Baina bai momentu horretan zein hurrengoetan interesgarria da ikasketa kooperatiboko estrategiak sartzea, aurrerago aipatuko dugun bezala.

Proposamen honek ikasleek jaso duten informazioa modu berri batetan azaldu dezatela elementua ere badu, proposamen didaktikoko bigarren pausoa. Bertan talde bakoitzari lehiaketa egin bitartean jasotako informazioa ideograma edota piktograma batetan jaso dezatela eskatzea proposatzen da.

Gure webquest proposamenean informazio garrantzitsua lantzen da eta aurretik aipatutako analisi, sintesi eta ebaluazio prozesuak habian jartzen dira besteak beste, baina bere helburu nagusia sentsibilizazioa da, eta batez ere ikasleek hiru eremutan hausnarketa bat garatu dezatela bilatzen du:

- Hornidura katean norberak duen lekua eta teknologia kontsumitzaile bezala bakoitzak jokatzen duen papera.
- Giza eskubideen urraketa egoerari buelta eman eta soluzio justuak bilatzeko ekintzak eta aukerak.
- Konpromezu pertsonala.

Elementu hauek proposamen didaktikoko 3 eta 5 pausuetan lantzen ditugu bereziki.

Aipatu beharra dago webquest honetan lantzen diren testuen konplexutasun maila dela eta jarduera hau 3. DBHtik gorako taldeentzat gomendatzen dugula.

<sup>1</sup> Bereziki interesgarria eta hemen aurkezten den jarduerarekiko konplementagarria suertatu daiteke Walikale bideojokua. Online dago, eta doain, honako estekan: <http://www.walikale.org>

Laguntzaile:





**GATAZKARIK  
GABEKO  
TEKNOLOGIA**



**ALBOAN**  
Jesuitek bultzatutako Fundazioa



## PROPOSAMEN DIDAKTIKOA

### 1. PAUSOA: LEHIAKETA

Ikasleak 4-6 kidez osatutako taldeetan, galdera batzuei erantzuna eman behar diete harik eta denbora laburrenean, eta horretarako eskuragarri dituzten web estekak jarraitu behar dituzte. Esteka horiek testu forma duten fitxa batzuetara daramatzate, eta baita bideo eta audioetara. Galdetegiak 4 aukeradun test forma du, erantzun bakarra zuzena izanik. Galdetegia anexoan dago eskuragarri.

Atal honen helburua da ikasleek Gatazkarik Gabeko Teknologia kanpainara lehen hurbilketa bat izan dezatela, modu ludiko eta entretenigarrian. Atal hau erakargarriago egiteko aukera bat da "altxorren bila" moduan antolatzea, eta ikasleek galderak eskola edo beste inguru batzuetan zehar bilatu behar izatea. Talde "irabazlea" galdera zuzen gehien denbora laburrenean erantzuten dituen izango da.

### 2. PAUSOA: IDEOGRAMA/PIKTOGRAMA

Lehiaketa bukatzean, ikasleek gelditu zaizkien ideia nagusiak ideograma edota piktograma batetan jasoko dituzte, kartulina batetan idatzi, eta paretan edo denen bistara geratzen den leku batetan kokatuko dute.

Jarduera honen bidez lortu nahi dugu ikasleek jaso duten informazioa eraldatu eta beste formatu berri batetan aurkeztu dezatela. Horretarako taldeko kide guztiek euren ideiak komunean jarri behar dituzte. Era berean, jarduera honek hezitzaileei ebaluazio modu bat eskaintzen die, ikasleei iritsi zaiena eta ikasi dutena baloratu ahal izateko. Jarduera honetan dinamika kooperatiboa eman dadin, interdependentzia positiboa sustatzeko alegia, ikasleei esango zaie posterra azaltzeko persona arduraduna taldeko edozein kideren artean modu aleatorioan aukeratuko dela.

### 3. PAUSOA: PUZLE KOOPERATIBOA

Talde guztien artean modu aleatorioan Kanpainako bi posterren atalak banatzen dira ("Aldaketarako proposamenak" eta "Mugikorra aldatzeko gida: noiz da mugikorrekin aldatzeko momentua?") alde aurretik puzle moduan moztuak izan direnak. Taldeei guztien artean bi dokumentuak osatu ditzatela eskatzen zaie. Irudiak osatu direnean hezitzaileak edukiak azaldu ditzake ikasleen laguntzaz, denon artean edukia elkarrekin osatuz joateko.

Jarduera honek gatazkarik gabeko teknologia baten alde egiteko dauden aukera batzuk aztertzea ahalbidetzen du eta gogortasun handiko gai honi aurre egiteko botere maila bat badugula, txikia bada ere. Ikasleek ekimenerako aukera batzuk badaudela jakitea bilatzen da, errealitatea aldatzen saiatzeko esparruak badaudela eta esku-hartzeko maila bat ere badugulako sentsazioarekin geratzea.

### 4. PAUSOA: TALDEEN ONDORIOAK PARTEKATU

Taldee eskegi dituzten posterretan jarritako ideiak azaltzea eskatzen zaie. Edonork azaltzen denaren inguruko galderak egin ahal izateko edota gogoetaren bat partekatzeko espazioa ematen da. Bukatzeko hezitzaileak, ikasleen laguntzaz, atera diren ondorioen laburpen bat egingo du, gehien errepikatu diren gaiak aipatuz, aipatu ez den gai garrantzitsuren bat ba ote dagoen aztertuz etb.

2. pausuan aipatu den bezala, interdependentzia positiboa bultzatzeko, posterra esplikatzeraz aterako den kidea modu aleatorioan aukeratu daiteke.

### 5. PAUSOA: KONPROMEZUA

Pausu hau hautazkoa da eta, proposamen guztiarekin bezala, hezitzaileen esku geratzen da bere helburu pedagogiko etara modatzea. Interesgarria da aldaketarako proposamen batzuk landu eta gero parte-hartzaile bakoitzak, taldeek edota gela osoak konpromezu zehatz bat hartzea, idatziz uztea eta ikasturte amaieran euren bete maila neurtzea..

ALBOANek Gatazkarik Gabeko Teknologia kanpainaren barruan baditu hainbat proposamen, erreferentzia moduan hartu daitezkenak. Horiek honako estekan daude eskuragarri: <https://www.tecnologialibredeconflicto.org/eu/que-puedo-hacer-yo/>

<sup>2</sup> Los posters "Guía de consumo de móvil: ¿cuándo es hora de cambiar de móvil?" y "Propuestas para el cambio" están disponibles, junto con otros posters de la campaña Tecnología Libre de Conflicto, en: <https://www.tecnologialibredeconflicto.org/posters/#>

Laguntzaile:



**kutxa**  
FUNDAZIOA



**DONOSTIA  
SAN SEBASTIÁN**