

# Zaloa ETA HAREN SAKELAKOA

Gida didaktikoa  
UD 1





## Sarrera

“Zalao eta haren sakelakoa” Programa bereziki sortua izan da helburu hezigarri batzuk betetzeko, euskaraz bere osotasunean, eta 8-12 urte bitarteko adingabeei zuzenduta.

Programaren garapen didaktikoa metodologia praktiko, ludiko eta parte-hartzaile batean oinarritzen da, gaitasun digitalei loturik, funtsezko bost gai hauei buruz hausnarketa egiteko:

- 1. Erabilpen positiboak (mugikorren funtzio-aniztasuna, alternatiba “analogikoak”...)
- 2. Osasun fisikoa (sedentarismoa, ergonomia, kirola...)
- 3. Erabilpen soziala eta abusua (beti eskuragai egoteko beharra...)
- 4. Kontsumoa (Freemium-zerbitzuak, app-etan integratutako erosketak...)
- 5. Identitate digitala (ospea, norberaren eta besteen pribatutasuna, segurtasuna...)

Programaosatzen duten materialak, zenbait baliabide interesgarriekin batera, [Zalaoetaberesakelakoa.eus](http://Zalaoetaberesakelakoa.eus) erreferentziazko webgunean daude dohainik eskuragarri, eta erabiltzaileak Interneterako konexioa beharko du.

Gailu mugikor konektatuen erabilera seguru eta osasungarria sustatzeko helburua duten bost istorio animatu original dauzka. Eta, ipuin bakoitzarekin batera, familiei eta hezkuntza-ingurune profesionali zuzendutako Unitate Didaktiko bat garatu da, animazioen erabilera didaktiko eta praktikoan orientabide izateko balio duena. Unitate didaktiko hauek, besteak beste, curriculum-alderdiak jorratzen dituzte eta adingabeen parte-hartzea zein prebentzio-lana errazten duten dinamikak eta tresnak proposatzen dituzte. Bost animazioak eta lehen unitate didaktikoa publiko orokorraren eskura daude. Gainerako lau Unitate didaktikoak eta Gida osoa ikusteko pasahitz bat behar da, eta interesa duenak gurekin harremanetan jarrita lor dezake.

IKTeskolak PantallasAmigas ekimenaren laguntzaz sortutako eta garatutako proiektua da, eta Eusko Jaurlaritzako Hezkuntza Sailak diruz lagundutako materiala duzue.



## Helburu orokorrak

- Mugikorraren eta pantailen erabilera kontzienteago eta arrazionalagoa sustatzea.
- Bizitzarako eta ingurune digitalerako jokabide eta ohitura osasungarrien inguruan kontzientzia sortzea, eta norberaren osasunarekiko bakoitzak duen erantzukizunean kontzientziatzea.
- Eguneroko teknologian euskararen presentzia eta erabilera normalizatzea.
- Haur eta nerabeen aisialdiarekin eta beren interesekin loturiko euskararen erabilera suspertzea.
- Guraso, tutore eta hezkuntza arloko eragileei euskaraz sortutako erreminta eskaintzea, belaunaldien arteko elkarrekiko harreman eta elkar-ulertze prozesuan eraginkorrak izan daitezkeen tresnak sortzearen bidez.



## Material didaktikoaren deskribapena

Programaren pertsonaia nagusia Zaloa da; bere eskola, familia eta inguruko beste pertsonaia batzuekin batera. Zaloa eta haren lagunak adingabeak dira, xede-entzuleek haiekin identifikatzea errazten duelako. Protagonista neska bat izatea ez da hutsala, uste baitugu beharrezkoa dela – datuek erakusten dutenez – emakumearen papera eta presentzia sustatzea mundu digitalean eta STEAM esparruan.

### Animazioak

Gai bakoitzeko, bideo-animazio bat garatu da. Bost, guztira.



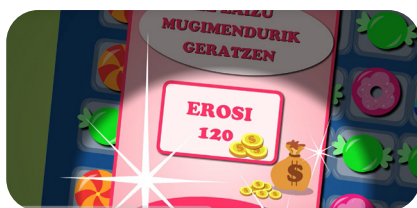
**Zer eta noiz jakiteko bi modu**  
Erabilpen positiboak



**Jarri martxan**  
Osasun fisikoa



**Konexio kontrolatua**  
Erabilpen soziala eta abusua



**"Doako" bideojokoak**  
Kontsumoa



**Zuri guztiak ez dira elurrak**  
Identitate digitala

Istoria dinamika gidari gisa erabiltzea proposatzen da, eta, dagokion unitate didaktikoak lagunduta, prestakuntza-saioak garatzea edota berriak sortzea. Ikasleekin batera abiapuntu kontzeptual komun bat finkatzen lagunduko digu, eta mugikorren erabilera seguru eta osasungarriari buruzko ideiak, balioak, jarrerak, aurreiritziak eta abar zalantzan jartzeko aukera izango dugu.

Animazioek askotariko dinamikak sortzeko aukera ematen dute eta garatu beharreko gaitasun eta ezagutzetara egokitu daitezke, baita jorratu nahi diren gaietara ere (arazoen kudeaketa, ziberbullying-a, ziberjazarpena...) edota unitatea lantzeko dugun denborara.

### Unitate didaktikoak - Fitxak

Animazio bakoitzeko, programaren web orrian, xehetasun didaktikoz eta bi jardueraz osatutako unitate didaktikoak prestatu dira.

Bertan deskargatu daitezke, eta jarraian itsatsi dira.

# Zalooa eta haren sakelakooa

## Zer eta noiz jakiteko bi modu



### Justifikazioa

Gure smartphooea erreminta bikaina da, eta gure eguneroko zereginetan laguntzen digu; hura ongi erabiltzeak onura ugari ditu. Arazooa sortzen da gure lan, ekintza eta proiektuen laguntzaile bihurtu beharrean haiek egiteko oinarri nagusi bihurtzen denean.

Hain erabilgarria den tresna hau erabiltzen hasten garenetik, funtsezkoa da bereiztea zein zereginetan ematen digun laguntza eta ez digun kentzen gaitasunak garatzeko ahalmena gizaki autonomo eta menpekotasunik gabeak izatea lortzeko.



### Istoriaa - 4 min 18 s



Zalooa badooa amonarekin txangoa egitera. Bidaia prestatu bitartean eta turismo-gunera egindako bisitan zehar, telefono mugikorra baliatu da gauzak antolatzeko, entretenitzeko, GPSarekin gidatzeko, momentuei argazkiak ateratzeko...

Bere telefonoa bateriarik gabe geratzen denean, konturatzen da haren laguntzaren mende zegoela bueltan ez galtzeko. Une horretan, Zalooaren amonak izarrek gida dezaketela adierazten dio, mugikorra beti beharrezkoa ez dela erakutsiz.

# Zer eta noiz jakiteko bi modu

## Fitxa

|                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Esparrua                               | Erabilpen positiboak                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Gaia                                   | Funtzioaniztasuna                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Sarrera-testua                         | Konturatu al zara zenbat gauza egin dezakezun mugikorrarekin?                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Irteera-testua                         | <ul style="list-style-type: none"><li>• Mugikorrak jarduera asko eroso egiteko aukera ematen du.</li><li>• Interesgarria da gauzak teknologiarik gabe nola eta noiz egin jakitea.</li></ul>                                                                                                                    |
| Mezu nagusia                           | <ul style="list-style-type: none"><li>• Teknologia berriak ondo erabiltzeak lagundu egiten digu eta zeregin ugari errazten ditu. Jarduera edo ekintza jakin batzuek ez dute teknologia erabiltzea eskatzen, eta gure garapenean oso beharrezkoak diren trebetasunak ikasarazten dizkigute.</li></ul>           |
| Mezu osagarria                         | <ul style="list-style-type: none"><li>• Teknologiak huts egin dezake edo baliteke beti eskuragarri ez egotea; teknologia gabe moldatzeko gai izan behar dugu, pertsona autonomo gisa.</li><li>• Argi izan behar dugu teknologia berriak guri laguntzeko daudela, ez haien laguntzaren menpe egoteko.</li></ul> |
| Indartu beharreko beste gogoeta batzuk | <ul style="list-style-type: none"><li>• Zure gailu mugikorra ondo erabiltzeak aukera berriak irekiko dizkizu eguneroko zereginetan.</li></ul>                                                                                                                                                                  |
| Elkarrizketa bultzatzeko galderak      | <ul style="list-style-type: none"><li>• Zein da gehien erabiltzen duzun app-a?</li><li>• Zer ekintza/ariketa/betebehar egiten laguntzen dizu?</li><li>• Ba al dago zure eguneroko jardunean teknologia berriak erabiltzea eskatzen ez duen jarduerarik?</li></ul>                                              |

Data.ai-k (2024) egindako [The State of Mobile](#) txostenaren arabera, telefono mugikorren erabiltzaileek esna egoten diren denboraren ia herena mugikorra erabiltzen edo mugikorrari adi ematen dute.

# Zer eta noiz jakiteko bi modu

## Fitxa

### Oinarrizko konpetentzien deskribatzaile operatiboak

- KD3. Eskolako jardueretan eta/edo proiektuetan parte hartzen du, tresna edo plataforma birtualak erabiliz, ezagutza berria eraikitze, hainbat bitartekoren bidez komunikatzeko (txata, mezularitza, bideo-deiak), gai bati buruz eztabaidatuz edo produktuak sortuz elkarlanean lan egiteko, datuak eta edukiak ingurune digital mugatueta eta modu seguruan gainbegirtuta partekatzeko, bere nortasun digitalaren jarrera ireki eta arduratsuekin.
- KD4. Normalean, irakaskuntza-orientazioarekin, prebentzio neurriak aplikatzen ditu teknologia digitala erabiltzean gailuak babesteko (antibirusa erabiltzea, pasahitzak kudeatzea), datu pertsonalak (pribatutasuna), osasuna eta ingurumena, badaki nola hartu prebentzio-neurriak ziberjazarpenetik babesteko, eta jabetzen da identitate digitalarekin lotutako onurez eta arriskuez.

### Gaitasun espezifikoak

- 1. Gailu eta baliabide digitalak modu seguru, arduratsu eta eraginkorrean erabiltzea, informazioa bilatzeko, komunikatzeko eta banaka, taldean eta sarean lan egiteko, eta eduki digitala berregiteko eta sortzeko, hezkuntza-testuinguruaren behar digitalen arabera.
- 2. Ahozko testuak eta testu multimodalak sortzea, koherentzia, argitasunez eta erregistro egokiarekin, ideiak, sentimenduak eta kontzeptuak adierazteko; ezagutza eraikitzea; lotura pertsonalak ezartzea; eta autonomiaz eta jarrera kooperatibo eta enpatikoz parte hartzea ahozko interakzio anitzetan.

# Zer eta noiz jakiteko bi modu

## Fitxa

### Ebaluazio-irizpideak

- 1. Baliabide digitalak hezkuntza-testuinguruaren beharren arabera modu seguru eta eraginkorrean erabiltzea, informazioa bilatuz, banaka, taldean eta sarean komunikatuz eta lan eginez, eduki digital errazak berriak landuz eta sortuz.
- 2. Ahozko testuak eta testu multimodalak modu autonomoan, koherentean eta jariakorrean sortzea, testuinguru formal errazetan, eta ahozko eta hitzik gabeko oinarrizko baliabideak zuzen erabilia.
- 3. Ahozko elkarrekintza espontaneoetan edo arautuetan parte hartzea, eta entzute aktiboko, hizkuntza-kortesiako eta elkarriketa-lankidetzako estrategia errazak txertatzea.

### Europako Esparruko DigCompEdu Konpetentzia

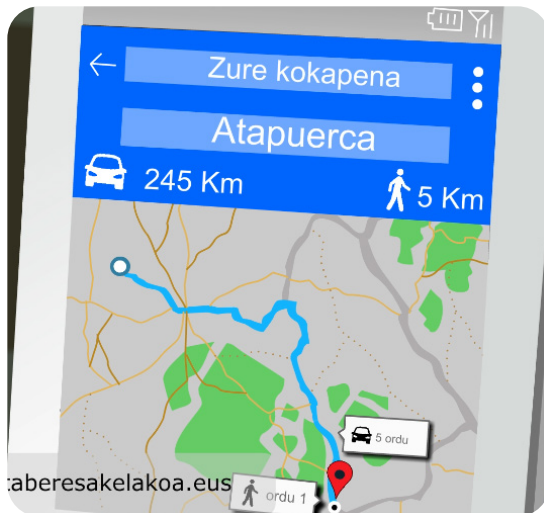
- Komunikazio eta lankidetzak digitala. Ikasteko jarduerak, atazak eta ebaluazioak txertatzea, ikasleak behartzen dituztenak tresna digitalak eraginkortasunez eta modu arduratsuan erabiltzera komunikaziorako, lankidetzarako eta partaidetza zibikorako.
- Erabilera arduratsua. Neurriak hartzea ikasleen ongizate fisiko, psikologiko eta soziala bermatzeko, teknologia digitalak erabiltzean. Ikasleak ahalduntzea arriskuak kudeatu eta teknologia digitalak modu seguru eta arduratsuan erabil ditzaten.



# Zer eta noiz jakiteko bi modu

🎯 **Proposamen didaktikoa - Teknologiarekin taldea egiten**

15 min



## Helburua:

Teknologien erabilera errealista eta kritikoa egitea dinamika kooperatiboetan.

## Behar diren gutxieneko baliabideak:

Internerako konexioa eta bideoa ikusteko gailua.

## Aukerako baliabideak:

Bideoa ikusteko edo "Teknologiarekin taldea egiten" taula betetzeko gailu indibiduala.

## Garapena

Zaloea eta haren sakelakoa programaren "Zer eta noiz jakiteko bi modu" animazioa ikusi.

Aukeran, bideo horretan agertzen diren galderak erabiliko ditugu eztabaida txiki bat hasteko (5 minutu gehienez).

Klasea taldetan banatuko dugu lan kooperatiboa egiteko, baina oraingoan teknologia sartuko dugu parte aktibo gisa.

Horretarako, hurrengo orrian dagoen taularen bidez, lan kooperatiborako rolak erakusten hasiko gara, eta taula horretan honako atal hauek sartzeko erabiliko dugu:

- Zer tresna teknologiko behar da lana egiteko?
- Beharrezkoa al da teknologiaren bat erabiltzea rol horretarako, ala pertsona baten gaitasunak baino ez dira behar?
- Rola edo lana tresna teknologiko batek bakarrik bete dezake?



# Zer eta noiz jakiteko bi modu

## Garapena

| Teknologiarekin taldea egiten |                                                                          |                                                             |                                                                      |
|-------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| Rola                          | Zeregina                                                                 | Egin lezake<br>teknologiak<br>laguntza gutxirekin?          | Lagundu al digu<br>teknologiak zeregin<br>honetan?                   |
| Bozeramailea                  | Beste talde batzuei edo irakasleei mezuak eta galderak helarazten dizkie | <input type="checkbox"/> Bai<br><input type="checkbox"/> Ez | <input type="checkbox"/> Bai    Nola?<br><input type="checkbox"/> Ez |
| Bolumen-kudeatzailea          | Zarata kontrolatzen du besteak ez molestatzeko                           | <input type="checkbox"/> Bai<br><input type="checkbox"/> Ez | <input type="checkbox"/> Bai    Nola?<br><input type="checkbox"/> Ez |
| Idazkaria                     | Taldearen ideiak idatzi edo apuntatzen ditu                              | <input type="checkbox"/> Bai<br><input type="checkbox"/> Ez | <input type="checkbox"/> Bai    Nola?<br><input type="checkbox"/> Ez |
| Denbora-kudeatzailea          | Zereginen iraupena kontrolatzen eta esleitzen du                         | <input type="checkbox"/> Bai<br><input type="checkbox"/> Ez | <input type="checkbox"/> Bai    Nola?<br><input type="checkbox"/> Ez |

# Zer eta noiz jakiteko bi modu

🎯 **Proposamen didaktikoa - Teknologia, oinarri**

30 min



## Helburua:

Teknologien erabilera errealista eta kritikoa egitea dinamika kooperatiboetan.

## Behar diren gutxieneko baliabideak:

Internerako konexioa eta bideoa ikusteko gailua.

## Aukerako baliabideak:

Bideoa ikusteko gailu indibiduala, pinturak, arkatzak edo errotuladoreak, horma-formatuan edo posterrean egin nahi izanez gero, talde-proiektu gisa.

## 🔧 Garapena

Teknologia egin diezagukeen ekarpena aztertu ondoren (lehen dinamikan), ekipoen banaketa hori erabiliko dugu taldekako lan txiki bat egiteko.

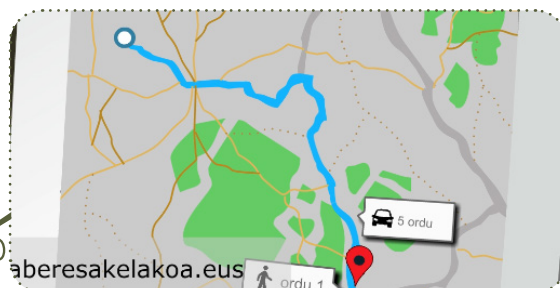
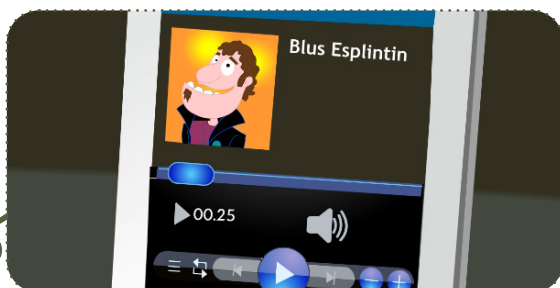
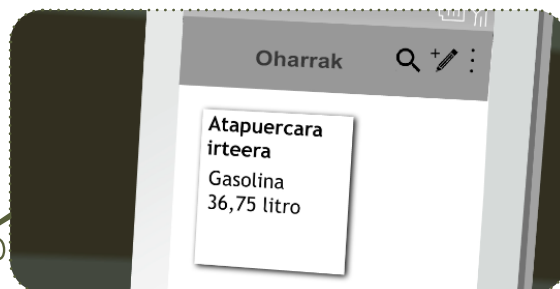
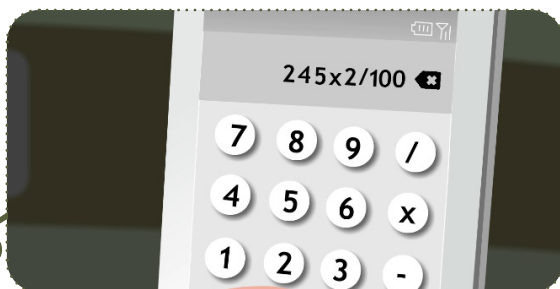
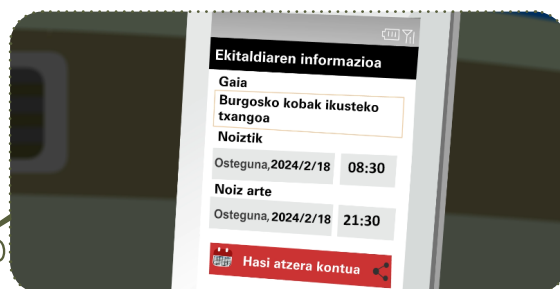
Analisi txiki bat prestatuko dugu aurkezpen gisa, edo poster bat (formatu digitala edo fisikoa), eta hor irudikatuko ditugu Zaloak bideoan egiten dituen gauzak, teknologia lagunduta eta hura gabe egiten dituenak (familiakoen laguntzarekin).

Ziur aski bideoa behin baino gehiagotan ikusi beharko duzue. Gailu asko ez badituzue, talde handian ikustea gomendatzen dugu, erreprodukzioan geldialdi txikiak eginez.

# Zer eta noiz jakiteko bi modu

## Garapena

Kartelaren sorkuntza-prosezuan lagungarri izan daitezkeen txartelak





### Ezetz Asmatu!

Bideojokoa eta gida didaktikoa.



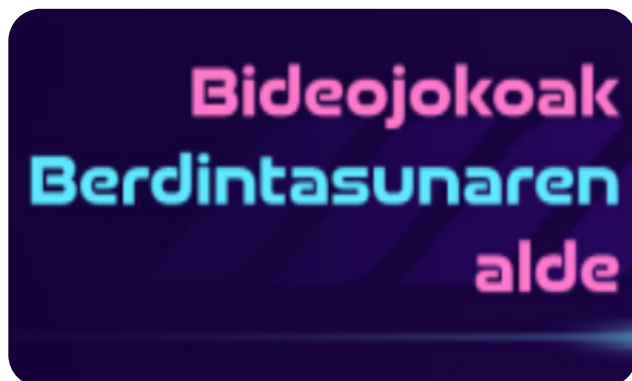
### Utzidazu Lekua

Bideojokoa eta gida didaktikoa.



### ZintzilikApp

Bideojokoa eta gida didaktikoa.



### Bideojokoak berdintasunaren alde

Biltegi webgunea.



### PantallasAmigas Kanala

Youtube kanala, bideo-animazioak.



### Begirunearen aldeko dekalogo

Webgunea, animazioak eta kartelak.



### Webguneak

- PantallasAmigas.net webgunea eta bloga
- *Educación, ciudadanía y bienestar digital* podcasta
- Videojuegos en familia
- Cyberbullying.com
- Sexting.es
- Sextorsion.com
- Cibermanagers.com

### Kanpainak

- Netiketa berdintasunaren alde kanpaina
- Irudi intimoenganako errespetua kanpaina
- Mugikorrek eta bideojokoak kanpaina
- Sare sozialak eta zibersegurtasuna kanpaina
- 10 Trucos para reducir el uso del móvil kanpaina, gaztelaniaz
- Salud Visual y Pantallas kanpaina, gaztelaniaz
- Selfie Seguro kanpaina, gaztelaniaz
- Diez pasos contra la información engañosa en Internet kanpaina, gaztelaniaz
- Educar en Familia con el Ejemplo para el Buen Uso del Móvil kanpaina, gaztelaniaz

### Gidak

- Bideojokoen gozamen osasuntsurako guraso-bitartekaritza gida
- Bideojokoen mikrotransakzioentzako eta beste erronkentzako gida
- Emakumeak eta bideojokoak gida
- Gurasoentzako TikTok gida, gaztelaniaz

### Bideojokoak

- *Appbentura Ziberespazioan* bideojokoa
- *Pentsapptu* bideojokoa
- *Batera Batu* bideojokoa
- *Stop sextorsioa* bideojokoa



Twitter / X @PantallasAmigas



Instagram @PantallasAmigas



TikTok @PantallasAmigas



Facebook PantallasAmigas



Bluesky PantallasAmigas



Youtube PantallasAmigas



Twitch PantallasAmigas



Podcast Educación, ciudadanía y bienestar digital

Informazio eta baliabide erabilgarrien berri izateko  
[Harpidetu zaitetz gure Newsletter-era](#)



