

Ikasleen sare sozial eta online jolasen erabilera eta pribatutasunaren pertzepzioa

LH-ko 5. eta 6. mailan

GRADU AMAIERAKO LANA

EGILEA: Arburua Arteaga, Julen.

ZUZENDARIA: Gamito Gomez, Rakel.

2020-2021

0-AURKIBIDEA:

1.Laburpena.....	2
2.Sarrera.....	3
3.Justificazioa.....	3
4.Marko teorikoa.....	4-13
5.Helburuak	13
6.Metodoa.....	13-15
7.Emitzak.....	16-25
8.Ondorioak	26-30
9.Mugak eta hobekuntza proposamena	31-32
10.Bibliografia.....	33-35
11.Eranskinak.....	36-39

1-LABURPENA

XXI. mendeko gizartean digitalizazio prozesuaren ondorio nabarmenak ikus daitezke. Gizartearen gehiengoak egunerokotasunean erabiltzen ditu Informazio eta Komunikazio Teknologiak (IKT) eta, erabilera akademikotik haratago, bizitza sozialaren parte dira. Gainera, digitalizazioak pisu handia izaten du nerabeengan, une oro sarera konektatuta bizi dira eta euren bizitzako arlo askotan erabiltzen dituzte IKTak.

Sare sozial eta online jolasak dira adin-tarte horretako pertsonen artean gehien erabiltzen direnak eta aktibitate sozial handia edukitzen dute. XXI. mendeko gizartean harremantzeko beste bide bat dira tresna hauek eta ikasleen subjektibitatean eragin handia izan dezakete.

Lan honetan Lehn Hezkuntza-ko (LH) 5 eta 6. mailako ikasleen erabilera-ohiturak eta pribatutasunaren pertzepzioa aztertu dira. Horretarako, galdetegi bat pasa da hiru ikastetxetatik eta 272 ikaslek erantzun dute. Emaitzetan ikus daitekeen bezala ikasle hauek IKTen erabiltzaileak dira, nahiz eta, zenbait aspektutan ezjakintasuna nagusitzen den. Ezjakintasun honen aurrean formakuntzaren beharra ezinbestekoa da.

Hitz gakoak: Digitalizazio, nerabeak, sare sozial, online jolas, erabilera-ohiturak, pribatutasuna.

-RESUMEN:

En la sociedad del siglo XXI se ven claramente las consecuencias del proceso de digitalización vivido. La mayoría de la población usa los TIC con cotidianidad y más allá del uso académico los TIC son parte de la vida social de la gente. El proceso de digitalización nombrado anteriormente tiene un peso importante entre la población joven.

Las redes sociales y juegos online son unas de las herramientas más utilizadas y los jóvenes suelen tener mucha actividad social en ellas. En la sociedad del siglo XXI estas herramientas son otra forma para relacionarse entre las personas y pueden afectar a la subjetividad de los estudiantes.

En este trabajo se han analizado las costumbres de uso de las TIC y la percepción de la privacidad que tienen los jóvenes respecto a eso. Para ello, se ha usado un cuestionario repartido por tres centros docentes en los que han respondido 272 alumnos. En los datos

analizados se refleja que los alumnos son usuarios cotidianos de las TIC. Aún así, hay diferentes aspectos en los cuales la formación es muy necesaria.

Palabras clave: Digitalización, jóvenes, redes sociales, juegos online, costumbres de uso, privacidad.

-ABSTRACT:

In the twenty-first century society, the consequences of the digitalization process can be seen clearly. The majority of the population uses ICTs in their everyday nature, and beyond the academic use of those, ICTs are part of people's social life. The digitalization process mentioned above has a significant impact on the young population.

Social networks and online games are one of the most used tools and young people tend to have a lot of social activity on them. In nowadays society, these tools are another way to relate between people and can affect students' subjectivity.

This study analysed young people's ICT usage habits and their perception of privacy. To do so, a questionnaire was distributed to three educational centres, to which 272 pupils responded. The data analysed shows that pupils are daily users of ICT. Even so, there are different aspects in which training is very necessary.

Keywords: Digitalization, young population, social networks, online games, usage habits, privacy.

2-SARRERA

XXI. mendeko erronka nagusietako bat IKTen (Informazio eta Komunikazio Teknologiak) erabilera egoki gauzatzea da. Azken urteetan oso zabaldua daude sare sozial eta online jolasak eta hezkuntzan ere pisu handia hartzen duen erronka da.

Datozen belaunaldietako ikasleek erronka hori gainditzeko gaitasunak dituen hezkuntza eredu bat jaso beharko lukete eta hori horrela izateko gaur egungo lan eta analisiak pisu handia dute. Gaurtik hasi behar da ikasleen erabilera ohiturak ezagutzen eta pairatzen dituzten arriskuak identifikatzen.

Hortaz gain, teknologiaren aurrerapenak areagotu egingo du IKTen presentzia hezkuntzan. Horrekin esan nahi dena da gai honek ez duela garrantzi edo gaurkotasunik berehala galduko. Alderantziz baizik, gaiak duen garrantzia eta urgentzia handitu egingo da. Horrek garbi uzten du arlo honetan esku-hartzeko dagoen beharra.

Lan honetan, zehazki, ikasle edo nerabeen sare sozial eta online jolasetako erabilera ohiturak aztertuko dira. Gainera, ikasleek pribatutasunaren inguruan duten pertzepzioa ere analizatuko da. Horretarako, lehenik marko teorikoaren bidez gaiari sostengu teoriko emango zaio. Ondoren, Lehen Hezkuntzako (LH) 5. eta 6. mailako ikasleek erantzun duten galdetegi bat aztertuko da, emaitzen inguruko hausnarketa bat emanaz. Azkenik, lanari mugak eta hobekuntzak proposatu zaizkio.

3-JUSTIFIKAZIOA

Aurretik esan bezala, XXI. mendeko hezkuntzak duen erronka nagusietako bat hezkuntza-zentroetan IKTen erabilera egoki eta segurua sustatzea da. Erronka hau gauzatzeko ezinbestekoa da irakasleak eta orokorrean hezkuntza-sistema horretarako prestatuta egotea.

Gaiak gizartean duen gaurkotasun eta garrantzia eztabaidaezina da eta hezkuntzako profesionalak duen erronka nagusietako bat bihurtu da XXI. mendeko hezkuntzan. Beraz, beharrezkoa da etorkizuneko irakasleak gai honetan formatzen hastea gaurdanik.

Hortaz gain, "COVID 19ak" sortutako testuinguru ezegonkorrean ere garrantzia asko irabazi duten tresnak izan dira IKTak. Birusaren hedapenaren ondorioz hezkuntza presentziala

murriztu zenean, oso garrantzitsuak izan dira hezkuntzan ICTak, plataforma edota tresna hauek ahalbidetu dutelako hezkuntza jardunak aurrera jarraitzea.

Konklusio modura esan daiteke etorkizuneko gizartean garrantzi edo pisu handia izango duen gaia dela eta beharrezkoa dela irakasleak horretarako prestatuta egotea. Gainera, aurreikusten da garrantzia hau ez dela gutxituko eta gaiak duen urgentzia handitu egingo dela testuinguru digitalaren garapenaren ondorioz.

4-MARKO TEORIKOA

Atal hau lanaren euskarri teoriko orokorra izango da, hau da, Gradu Amaierako Lan-ean (GrAL) aztertuko den gaiaren justifikazio teorikoa. Lehenik, gaur egungo testuinguruan, ICTen erabilerak duen kokapena zehaztuko da, gizartean ematen zaion trataera azalduz. Ondoren, “informazioaren gizartea” eta “belaunaldi digitala” kontzeptuak azalduko dira, bi kontzeptu horiek gaiarekin duten lotura azalduz. Orokortasunetik zehaztasunera eskainiko da informazioa, gizartetik nerabeetara.

Hortaz gain, ikasleengan sare sozialek eta joko onlinek duten eragina identifikatuko da, Lehen Hezkuntzan (6-12 urte) duten garrantzia edo pisua handia dela aurreikusten baita. Azkenik, ikasleek horiek eremu digitaletan pairatzen dituzten arriskuak azaldu eta formakuntzaren beharra azpimarratuko da. Arrisku horien artean garrantzi handiena pribatutasunari emango zaio, GrAL honek auzi horretan interbenitzeko helburua baitu.

4.1 -Gaur egungo testuinguru digitala

Gizarteak azken urteetan izandako bilakaerak ICTen erabilera asko unibertsalizatu du, ezinbesteko tresna izateraino hain zuzen ere. Horrekin ez dut esan nahi munduko pertsona orok ICTetara sarbidea duenik, bere erabileraren hedapena oso handia izan dela baizik.

Gaur egungo gizartean, bizitza digitala erabat barneraturik dago gure eguneroko jardunean, zenbait gauza Internet gabe egiteko zailtasunak edukitzeraino. Haur eta gazteen kasua ez da salbuespen bat eta gizartean hain txertatuta dagoen teknologia digitalaren beharra ere badute (Gamito et al., 2020).

Hortaz gain, haur eta nerabeei digitalizazio prozesuan gaitasun teknikoak erraztasunez eskuratzen dituzte eta horrek erabilera garatuagoa izatera eramaten ditu. Hau

da, teknologia horren garapenean hazi direnez, erraz ikasten dute hori erabiltzen. Hala ere, formakuntzarik gabe ikasten dutenez ez diote erabilera kritikoa ematen.

Hori gutxi balitz, azpimarratu behar da sareari ez zaiola soilik erabilera akademikoa ematen eta bertan bizitza soziala ere izaten dela. Sozializatzeko espazio berria da nerabeentzat sarea eta berdinekin harremanean eraikitzen dute euren subjektibitatea. Gainera, IKT-ek gazte eta nerabeen arteko harreman, komunikazio eta hezkuntza aldatu du (INTEF, 2016).

Hau da, identitatearen eraikuntzak gaur egun sarearen eragina ere izaten du eta nerabeek harremanak izaten dituzten eremu nagusi bezala aurkezten zaigu (Segovia et al., 2016). Hemen sare sozialek duten protagonismoa aipatzekoa da, nerabeek, joko onlineekin batera, gehien erabiltzen dituzten eremu digitalak direlarik.

Ondoren, instituzioen aldetik erabilera egokia bultzatzeko egin diren apustu batzuk azalduko dira. Kasu horietan aipatzekoa da instituzio publikoek materialari dagokionean egiten duten saiakerak direla. Hala ere, azpimarratu behar da erabilera egoki bat bultzatzeko materialaren horniduratik haratago joan behar dela.

Adibidez, INTEFek (Instituto Nacional de Tecnologías y Formación del Profesorado)-k “Eskola Konektatuak” eta “Etorkizuneko Gelak” bezalako dinamikak aurkezten ditu, IKTen erabileraren hedapenak eduki ditzaken arriskuak gutxitu eta hezkuntza-komunitatea prestatzeko (INTEF, 2019). Lehenak Espainiako eskola guztiek Interneteko nabigazio azkarra izan dezaten bilatzen du, baita, ikaskuntzarako aktibitateak egoki egiteko azpiegitura beharrezkoaz hornitzea ere. Onura hauek irakasle zein ikasleentzat izatea da bere helburua (INTEF,2019). “Etorkizuneko gelak” dinamikak, berriz, irakasleak laguntzen ditu, ikasleen gaitasun eta konpetentzien garapen integrala egoki bultzatu dezaten: pentsamendu kritikoaren garapenetik, kolaborazio, interakzio edo berrikuntzara (INTEF, 2019).

Estatu mailako plan hauetatik haratago ere Euskal Autonomia Erkidegoan erakunde publikoak saiatu dira “iraultza digitalak” eskoletan bere islapena izan dezan. Horretarako, hezkuntza-zentroak hornitzeko saiakerak egin dira. Horietatik garrantzi gehien izan duena Eskola 2.0 (Eusko Jaurlaritza, 2009-2013) izan da. Programa horrek 1:1 eredia bultzatu du, ikasle bakoitzeko ordenagailu bat izatea bilatzen duelarik. Baita ikasgeletako arbel digitalak edota irakasleei zuzendutako formakuntza (Eusko Jaurlaritza, 2009 in Gamito et al., 2019).

4.2 -Informazioaren gizartea

Testuinguru digitalaren inguruko azalpenak eman ondoren, testuinguru horretan nabarmendu diren bi kontzeptu aztertuko dira. Batetik, informazioaren gizartea ondoren azalduko dena eta, bestetik, belaunaldi digitala.

Informazioaren gizartea, gizarte eredu-antolaketa bat da, eta adituek gizartearen baitan aldaketa esanguratsu batzuk identifikatzean proposatzen dute. Gizarte eredu berri horrek duen ezaugarri nagusietako bat informaziora dagoen erabateko sarbidea da. Hau da, beste gizarte eredu batzuetatik bereizten da jendarteak besteek sortutako informaziora duen sarbide errazagatik. Aurretik dagoen gizarte industrialia, berriz, ondasun materialetara zegoen sarbideagatik bereizten zen (Sánchez et al., 2012).

Informazioaren gizartearen hastapena gizartean nagusitzen diren hiru prozesuren ondorioz ematen da. Batetik, krisi ekonomikoa, hau da, sistema kapitalistak aberastasuna metatu edo akumulatzeko dituen zailtasunak eta hortaz ziklo produktiboaren berrantolaketa. Bestetik, masa-kulturaren baitan ematen diren aldaketak, feminismoa bezalako mugimenduen sorrera esaterako eta azkenik, informazioaren teknologiaren iraultza (Castells, 2006, Sánchez et al., 2012-an aipatua).

Gizartean ematen diren aldaketa hauek ulertu eta horietara egokitzea da hezkuntzaren Azken bi hamarkadetan, testuinguru nazional eta internazional batean beharrezkotzat ikusi da hezkuntzak kalitatearen auziari erantzuna ematea. Kalitatezko hezkuntzaren erronka nagusia, ikasleak gizarte aldakor, konplexu eta erabat ezberdin baterako prestatzea da (Gómez, 2010). Gaur egungo testuinguru eta eszenario sozialak guztiz ezberdinak dira XIX. eta XX. lehen erdiko belaunaldiek izan zutenetik.

Hala ere, kurrikuluma, espazio eta denboraren antolaketa, taldekatzeak, irakas metodoak, eta ebaluazio kalifikazio tresnak XIX. mendean ezarri ziren berak dira. Horiek aldaketa batzuk jasan eta gaur egun arte mantendu dira (Gómez, 2010).

4.2.1 -Belaunaldi digitala

“Belaunaldi digitala” iraultza digitalak edo informazioaren gizarteak bete-betean harrapatu duen belaunaldia da. Horrekin esan nahi dena da, gizartean iraultza digitalaren ondorioz ematen diren aldaketek eragin handia dutela horiengan. Beraien bizitzako esparru askotan erabiltzen dituztelako ICTak (Granado, 2019).

Belaunaldi digitalaren inguruan, garrantzia irabazi duen kontzeptua “natibo digitalena” da eta Marc Prensky-ren 2001eko artikuluan du jatorria. Kontzeptu horren inguruan Manuel Granadok “Falsos Nativos Digitales” testuko 28. orrian dioen bezala “Digitalizazioaren inpaktuak belaunaldi arteko haustura nabarmena bultzatu zuen. Batetik, 80ko hamarkada erdialdetik aurrera jaio diren pertsonak, hau da, natibo digitalak, era digitalean barneraturik daude jaiotzatik eta ez dute inongo egokitze prozesurik behar. Bestetik, 80ko hamarkada aurretik jaio diren belaunaldiak, hau da, “immigrante digitalak”, aro analogikoan jaio zirenak eta digitalizazioa beraiena ez den zerbait bezala bizi dutenak (Granado, 2019).

Prenskarentzat (2001) natibo digitalak aurretik dagoen jendartetik informazioa tratatu eta ulertzeko gaitasunak bereizten ditu. Informazioaren gizartean hazi direnak ezaugarri konkretu batzuk dituzte eta teknologia digitalarekin jarduteko ez dute arazorik eta modu eraginkorrenean jarduten dira. Esaterako lan eremu ezberdinak eta multimedia gustoko dute (Granado, 2019).

Hala ere, badaude natibo digitalak zailtasunak erakusten dituztenak eta alderantziz etorkin digitalak modu eraginkorren jarduteko gai direnak (Granado, 2019). Bestetik, auzi sozioekonomikoa ere garrantzitsua da. Hau da, errealitatean islatzen den bezala, badaude munduan tokiak oraindik gizartearen gehiengoak ez duena tresna digitaletara hauetara sarbidea baldintza sozioekonomikoengatik.

4.3 -Sare sozialen eta online jolasen pisua eta pribatutasunaren inguruko arriskuak

Gaur egun eta aipatu bezala, teknologia digitala bizitzako esparru askotan dago presente populazioan. Haur eta nerabeen kasuan, sare sozial eta joko onlineen erabilera oso hedatuta dago eta bertan ere harreman sozialak garatzen dira.

Sarearen erabilera seguru eta egokia izateko beharrezkoak diren konpetentzia digitalak faltatzen zaizkie populazioaren talde horiei. Horrek, arrisku egoera garbian kokatzen ditu haur eta gazteak, gainera, formakuntza egoki baten beharra azaleratzen da, aurretik aipatutako konpetentzia hauek eskuratzeko (Gamito et al., 2020).

Gainera, eraso eta jazarpenak bezalako ekintzak nahiko hedatuta daude gizartean eta arrisku horiek ere pairatzen dituzte. Kontuan izan behar da, informazio pertsonala igotzen dutela sare sozialetara eta munduko erabiltzaile askok dutela sarbidea (Tejada et al., 2019).

Aipatutako arriskuak kontuan ez izateak eraso puntualak jasotzeko aukerak handitzen ditu. Hori gutxi balitz, kasu larriengan eraso puntualak izateak haratago, biolentzia birtual jarraitua edo ziber-jazarpena jasateko aukerak daude. Gaur egun, sare sozialak dira ziberbullying-a gauzatzeko bitarteko erabilienetakoak (Livingstone et al., 2011; Tejada et al., 2019-n aipatua).

Hots, populazio gaztearen zati handi batek, bere inguruan eraso, jazarpen eta bazterkeria kasuak nabaritzen dituela aitortzen du. (Álvarez-García et al., 2017). Baita mota bereko beste zenbait ekintza ere; “grooming” edo “sexting” esaterako. (Garaigordobil eta Martínez-Valderrey, 2018; Tejada et al., 2019-an aipatua).

Gainera, Tejada. E., Castaño, C., eta Romero, A.-k *“Los hábitos de uso en las redes sociales de los preadolescentes”* testuko 124 orriaren diogen bezala; “Gazteak sare sozialen mundura barneratzen dira eta entsegu-errore bitartez ikasten dute. Hau da, pairatu ditzaketen arriskuak identifikatzeko gaitasunik ez dute eta orientabide egokirik gabe jokatu dute. Mundu birtualean jarduten duten bitartean ezagutzen dituzte arriskuak, askotan hauek pairatuz. Horrela, mundu birtualera eskema estereotipatu batzuekin sartzen dira, inguruko ideario sozialean oinarritzen dena. Lagunen orientabideei kasu eginez, familian galdetuz, ikusten duena erreproduzitzen” (Tejada et al., 2019).

4.3.1 Pribatutasunaren pertzepzioa

Bizitza pertsonal eta sozialean interbenitzeko gaitasuna irabazi du sareak eta askotan haurrak ez dira eragin horren jabe edo ez dute gaitasun handirik hori kudeatzeko. Internet eta sare sozialen erabilerekin, haurrek egunerokotasunean zenbait arrisku pairatzen dituzte eta honek identitatearen eraikuntzan ondorio negatiboak izan ditzake. (Segovia et al., 2016). Honekin esan nahi dena da, sareak ikasleen subjektibitatean eragina duela eta jardun egoki bat mantendu gabe ondorio kaltegarriak izan ditzakeela.

Esaterako, pribatutasun lege edo eskubideen erabilera oker edo inkontzientea izaten da nerabeek pairatzen duten arrisku nagusietako bat. Nerabeek datu pertsonalek izan dezaketen trataera ez dute ezagutzen eta, beraz, jokaera inkontzienteak nabarmentzen dira nerabeen jardunean. Oso ohikoa da eurengan sare sozial edo beste zenbait aplikaziok ematen dituen aukerak ez ezagutzea eta horren ondorioz jardun egoki bat ez ematea (Argente et al., 2017).

IKTek erabiltzaileei pribatutasuna zaintzeko aukerak ematen dizkie, esaterako, igotzen duten informazioaren difusioa kontrolatzeko. Hala ere batzuetan, plataforma hauek dituzten ezarpen aukerak nahiko eskasak izaten dira eta gainera erabiltzailea izaten da hauek konfiguratzeko dituenak. Kasu horietan erabiltzaile gazte asko ez dira kontziente plataforma horiek dituzten aukeretatik. (Mitjans, 2009; García et al., 2016-an aipatua).

Pribatutasunerako edo intimitaterako oinarritzko eskubideak ezin dira datu base hauek ematen dizkiguten aukeretara mugatu. Esaterako, aktibatu behar ditugun zenbait ezarpenek, datu baseak zuzenki gordetzen duen informazioak... informazio pertsonalaren pribatutasuna oztopatzen dute. Adibide praktiko gisa “Instagram” erabili daiteke. Bertan, aplikazioak hainbat aukera ematen ditu pribatutasunaren inguruan. Nork ikusiko ditu gure argitalpenak?, Nork ikus dezake nire profila?, Erabiltzaile bat blokea al dezaket?...

4.3.2 Identitate digitala

Pribatutasunaren inguruko beste arrisku bat identitate digitalarekin dago erlazionatuta. Pertsonala den informazio askok bukatzen du sarean eta askotan erabiltzaileak ez dira horren jabe. Kasu batzuetan, erabiltzaileek igotzen dute edukia sarera, beste kasu batzuetan, berriz, nabigazio datuak edota bilaketa datuak izaten dira.

Hau da, aztarna digitalak ez du soilik erabiltzaileek sarera igotzen duten informazioa biltzen. Nabigazio datu eta bilaketen inguruko aztarna ere gordetzen da. Hau da, kontzienteki igotzen dugun informazioaz gain, gure nabigazio datuak ere gordetzen dira (Almansa et al., 2013).

Esan bezala, arrisku nagusietako bat sareetako profiletan duten informazioaren pribatutasun maila da. Pertsona ezezagunekin kontaktu zuzena izatea ahalbidetzen die gazteei sareak eta informazio pertsonalaren kantitate handi bat mundu guztiarentzat erakusgarri uzten dute (Almansa et al., 2013). Argazki eta bideoak igo, “gustatzen zait” eman edo lagunak etiketatzeak aztarna uzten du eta erabiltzailearen aztarna digitalaren parte izango da.

4.4 -Formakuntzaren beharra:

Pribatutasunaren inguruko hainbat alderdi aztertu ondoren, erabiltzaileek formakuntza izateko duten beharra azaleratuko da. Testuan zehar aipatu da haur asko ez daudela prestatuta sarean modu seguru batean nabigatzeko eta horren aurrean formakuntza ezinbestekoa da.

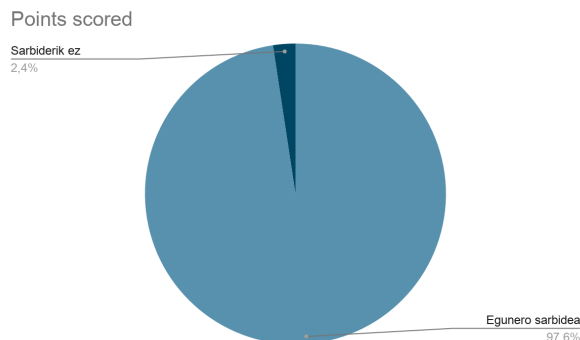
Hortaz, XXI. mendeko hezkuntzaren erronketako bat, ikasleak mundu digitalarentzat formatzea da, horrek ahalbidetuko duelako ikasleak egokitasunez eta seguru jardutea sarean. Hortaz, premiazkotzat jotzen da hezkuntza-komunitatearen erantzuna, geletan Interneten erabilera seguru eta egokiaren inguruan formatzeko espazioak eskainiz (Gómez-Ortiz et al., 2014).

Hezkuntza-sistemak ikasleak hasieratik hornitu behar ditu online bizitzan jarduteko tresnak izateko. Modu arduratsu eta autonomoan nabigatzen duten herritar etiko eta konprometituak izateko (Gabarda et al., 2017). Horrela, gaur egun mundu birtualean ematen diren hainbat arazo errotik desagerrarazteko hautua egin beharko luke gizarteak, esaterako ziber-bullyinga. Problematika honek, presentzia berezia du Lehen Hezkuntzako urteetan, hau da, gazte eta haurren inguruan hedatuta dagoen arazo bat da. Batetik, ikasleak formatu behar dira eraso hauek ekidin edo saihesteko eta bestetik ziber-bullyinga ez gauzatzeko.

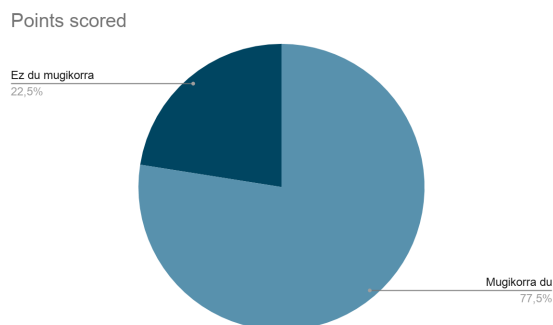
Hala ere, azkenaldian, hezkuntza-komunitatean Interneten erabilera segurua eta kritikoa lantzen duten programen presentzia areagotu da. Hauen helburua ikasleak sarean modu autonomo eta seguruan nabigatzeko gai izatea da eta horretarako prestatzen ditu (Garaigordobil et al., 2016; Gamito et al., 2020-an aipatua).

Errealitate digitalean ematen diren fenomeno sozial hauek, trataera jaso behar dute instituzioetatik. Are gehiago, hezkuntzak honen inguruan gazteak sentsibilizatu eta formatu beharko lituzke. Datuek diotenez, geroz eta goizago ematen da IKTetara sarbidea eta lehenengo grafikoan ageri den bezala EAEn 10 eta 15 urte bitarteko nerabeen %97,6ak (1) Interneta egunerokotasunean ibiltzen du. Hortaz gain, bigarren grafikoko datuek diote %77,5ak (2) telefono mugikor pertsonala duela (INE, 2017). Datuei erreparatuz formakuntzaren beharrezkotasuna garbi geratzen da.

1) Interneten erabilera:



2) Mugikor pertsonala:



Etorkizuneko pertsona kritiko, autonomo eta boteredunak izateko formatu egin behar dira gazteak. Horretarako, formakuntza, arreta eta helduen laguntza behar dute, espazio digital eta ez digitaletan jarduteko (Fernández-Montalvo et al., 2017). Gainera, IKTen erabilera onuragarria izateko eta sarean modu autonomoan parte hartzeko, beharrezkoa da eskolan lanketak ematea. Hau da, erabilerari buruzko eduki zein gaitasunak bereganatzea eta garatzea (Gamito et al., 2017).

EAEko "Heziberri 2020" Oinarrizko kurrikulumak, ordea, ez du aterabiderik barnebiltzen.. Sarbidea hain goiz eman arren, Heziberri kurrikulumak ez du mehatxu edo arriskuei buruzko formakuntzarik planteatzen 14-15 urtetara arte. Horrek, esku-hartzea berandu ematen dela ondorioztatzen ematen du.

5-HELBURUAK

-LHko 5. ta 6. mailako ikasleen sare sozial eta joko onlinen erabilera ohiturak eta pribatutasunaren pertzepzioa ezagutzea.

6-METODOA

6.1 -Diseinua:

GrAL honetan adin-tarte baten (10-12) erabilera ohiturak aztertu dira sare sozial eta online jolasetan. Horretarako, LHko 5. eta 6. mailako ikasleei galdetegi bat pasa zaie. Galdetegian erabileraren inguruko galderak bi zatitan banatzen dira, sare sozialak eta online jolasak. Nagusiki datu kuantitatiboak aztertu dira; sare sozial kopurua, egunean sare sozialetan

igarotzen duten denbora eta "like" kopurua, esaterako. Datu hauek kuantitatiboki eskuratzea esanguratsua da gizartean ematen den erabileraren inguruko nozio garbiak izateko. Hala ere, badaude bestelako datu kualitatiboak ere.

10-12 urte bitarteko hiru zentro ezberdinetako ikasleen erantzunak aztertu dira, datuak bilduz eta blokeka antolatuz. Ondoren, datu hauen analisi edo hausnarketa ere bloketan egin da.

6.2 -Parte-hartzaileak:

272 pertsonak erantzun dute galdetegia. Parte hartu duten pertsonak LH-ko ikasleak izan dira, 5 eta 6. mailakoak hain zuzen ere. Ikasle hauek 10-12 urte dituzte eta beraien erabileraren inguruko galderak proposatu zaizkie. Hau da, ikasle bakoitzak esperientzia pertsonalaren arabera erantzun du. Horrela, ikasleen artean nagusitzen diren erabilera ohiturak ezagutu dira.

Hiru hezkuntza-zentro ezberdinetan pasa da galdetegia, Alegiako Aralar eskolan, Laskorain ikastolan eta Uzturpe ikastolan. Kokalekuari dagokionez, hirurak Tolosaldea eskualdean kokatzen dira. Laskorain ikastola Tolosan, Aralar Alegian eta, azkenik, Uzturpe ikastola Ibarran kokatzen da.

Ezaugarriei dagokienez, Laskorain beste bi zentroak baino handiagoa da eta ikasle kontzentrazio handiagoa du. Beste bi zentrotako ikasleak landa-eremuak edota herri txikikoak dira.

6.3 -Tresnak:

Datuak jaso eta ikasleen erabileraren inguruko informazioa biltzeko, galdetegi bat erabili da. Galdetegi hori "Google forms" tresnaren bidez sortu da eta 17 galdera ezberdin ditu. Galdera hauetatik gehienak erantzuna aukeratzekoak dira, hau da, test itxurakoak. Hala ere, badaude erantzun laburren bat eman beharrekoak ere. Galdetegia erantzuteko modua online izan da eta erantzunak anonimoak dira, ikasleen pribatutasuna errespetatzeko.

6.4 -Prozedura:

272 ikaslek erantzun dute galdetegia eta 2020ko azaroaren azken astearen eta 2020ko abenduaren bigarren astearen artean bete dute. Ikasleek galdetegiaren zentzua hobeto ulertu zezaten hasieran honek duen helburua azaldu zitzaien.

Erantzun guzti hauek lortzeko beharrezkoa izan da prozedura jakin bat jarraitzea. Lehenik, galdetegia osatu zen LHko 5. eta 6. mailako ikasleentzat egokiak ziren galderak prestatuz. Ondoren, galdetegia behin eta berriz zuzendu eta dena egoki dagoen momentuan eskolekin kontaktatu zen.

Zentroetako LHko koordinatzaileekin harremanetan jarri eta galdetegia pasa nien, ondoren beraiek ikasleekin bete zezaten. Kasuaren arabera, komunikazio bide ezberdinak erabili ziren, posta elektronikoko bidezko kontaktua, mugikor bidezkoa, kontaktu pertsonala...

Galdetegia online formatuan zegoenez, asko erraztu zuen bere banaketa. Ikastetxeei esteka bidaltzea nahikoa baitzen. Zentroek 2-3 astetako epean erantzun dute eta ez dute arazorik erakutsi. Hori gutxi balitz, hiru zentroyen inplikazioa handia izan da eta horrek erraztu du prozedura.

6.5 -Analisia:

Jasotako datuen analisia burutzeko, garrantzitsua da informazioa modu ordenatu batean antolatzea. Horretarako, tresna egokiak dira kategoria-sistemak, hau da, edukiaren araberrako sailkapenak. Kasu honetan, lau kategoria ezberdin sortu dira, edukiaren nolakotasunaren araberrakoak. Lehen blokea, sare sozial eta online jolasen erabilera orokorraren buruzkoa da eta bertan ikasleen erabileraren datu orokorrak bildu dira.

Bigarren blokea, berriz, erabilera kopuruaren ingurukoa da eta ikasleek egunean sare sozial eta online jolasetan igarotzen duten denbora edota sare sozial kopurua aztertzen dira. Datu kuantitatiboekin erantzun jakin bat aukeratzten duten ikasleen portzentaia lortzen da. Datu kuantitatibo hauez gain, zenbait datu kualitatibo ere biltzen dira bloke honetan, ikasleen artean erabilienak diren sare sozial eta jolas onlineak adibidez.

Hirugarren blokean, berriz, pribatutasunaren pertzepzioari egiten zaio erreferentzia nagusiki. Bertan, ikasleen profilen pribatutasuna, ezezagunekin duten harremana eta online jolasetako pribatutasun aukerei buruz duten ezagutza aztertu da. Azkenik, laugarren

blokean ikasleek sare sozial eta online jolasetan edukitzen duten aktibitate soziala aztertu da. Hau da, ea tresna hauen bidez beste pertsonekin harremanak garatzen dituzten ala ez, horretarako, ikasleen jarraitzaile kopurua, "like" kopurua, etab. aztertuz.

7-EMAITZAK

Galdetegia LH-ko 272 ikaslek erantzun dute eta informazioa ondo aztertzea ezinbestekoa da. Beraz, atal honetan galdetegian lortutako emaitzak aztertu eta hauen inguruan hausnartuko da. Gainera, ezinbestekoa da datu hauen analisi sakon bat egitea, Tolosaldeako ikasleek eduki ditzaketan erabilera ohiturak ahalik eta hobekien ezagutzeko. Informazioa egoki antolatzeko bloke ezberdinak egingo dira. Bloke hauetan, galdetegiko galderak taldekatu eta erantzunen analisi bat egingo da. Datu kualitatibo eta kuantitatiboak jaso dira eta hauen interpretazioa egiten da.

Lehen blokea erabilera orokorraren ingurukoa da eta ikasleen datu orokorrak bilduko dira, hau da, ea sare sozial eta jolas onlineak erabiltzen dituzten ala ez. Bigarren blokean, berriz, ikasleen sare sozial eta jolas onlineen erabilera kantitate zehaztuko da eta horretarako, galdetegiko 2, 3 eta 15 galderak erabiliko dira. Hirugarren blokean, aldiz, LHko 5 eta 6. mailako ikasleek pribatutasunaren inguruan duten pertzepzioa aztertuko da 10,11 eta 17 galderak erabiliz. Azken atalean, ikasleek tresna hauekin izaten duten aktibitate soziala aztertuko da, horretarako, 6, 8, 9, 13 eta 16. galderak erabiliz.

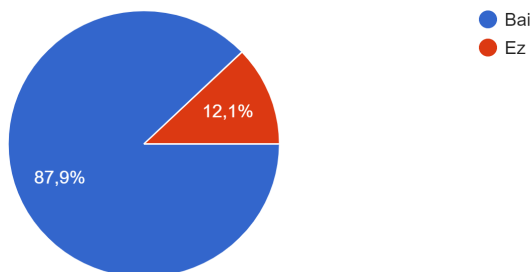
7.1-Sare sozial eta online jolasen erabilera orokorra:

Ondorengo grafikoetan, sare sozial (4) eta online jolasak (5) erabiltzen dituzten ikasleen portzentaiak azalduko dira. Lehen grafikoan ikus daiteke (4), erantzun duten ikasleen % 87,9ak sare sozialak dituela. Honekin, adin-tarte honetan sare sozialak duten presentzia eta erabilera orokortuta dagoela frogatu da. Ondoriozta daiteke nerabeen gutxiengo batek soilik ez duela sare sozialik, %12,1 hain zuzen ere.

4)

1-Sare sozialak erabiltzen dituzu?

272 respuestas

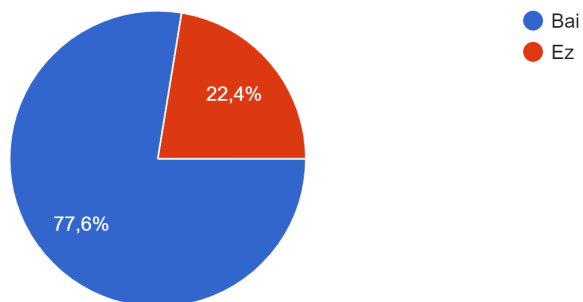


Bigarren grafikoari dagokionez (5), online jolasen erabilera zehazten du. Ikus daitekeen bezala, erabilera ez da hain orokortua, sare sozialekin alderatuta. Hala ere, nerabeen ehuneko handi batek erabiltzen ditu online jolasak, %77,6ak hain zuzen ere. Sare sozialen datuekin alderatuz, murrizagoak dira, baina, hala ere, galdetegia erantzun duten ikasleen hiru laurdenek erabiltzen ditu online jolasak.

5)

14-Online jolasak erabiltzen dituzu?

272 respuestas



7.2-Sare sozial eta online jolasen erabilera kantitatea

Bloke honetan ere ikasleen erabilera ohiturak aztertuko dira, baina konkretuki alderdi kuantitatiboari emango zaio garrantzia. Hau da, ikasleek sare sozial eta online jolasak erabiltzen dituzten kantitate edo frekuentziari erreparatuko zaio.

Horretarako, lau grafikoetako datuak erabiliko dira. Hala ere, blokearen amaieran zenbait datu kualitatibo azalduko dira, ikasleek zein sare sozial eta online jolas erabiltzen dituzten zehazteko.

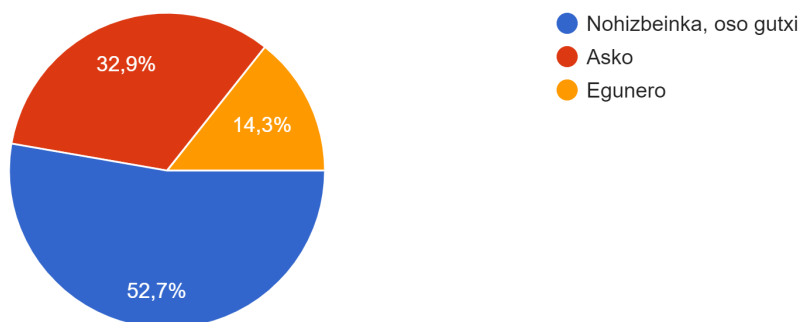
Lehenik, ikasleek sare sozialekin pasatzen duten denbora kantitatea zehazteko, 6. eta 7. grafikoak erabiliko dira. Online jolasen erabilera kantitatea zehazteko 8. grafikoa erabiliko da eta, azkenik, ikasleek dituzten sare sozial kantitatea aztertzeke 9. grafikoa.

6. grafikoan ikus daiteke ikasleen gehiengoak ez dituela sare sozialak egunero erabiltzen. Gainera, gehienek (%52,7) erabilera puntual edota noizbehinkakoa ematen diela diote. Bestetik, ikasleen %32,9ak onartzen du asko erabiltzen dituela sare sozialak, baina ez egunerokotasunean.

6)

2-Zenbat erabiltzen dituzu sare sozialak?

237 respuestas



Ikasleek egunean sare sozialei eskaintzen dien denbora aztertzea komenigarria erabileraren nolakotasuna ezagutzeko. Horretarako, galdetegiko 3. galdera erabili da:

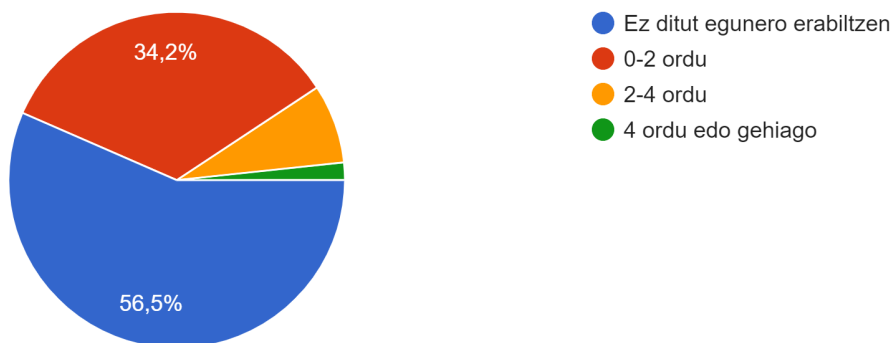
“Zenbat ordu eskaintzen dizkiozu sare sozialei egunero?”.

Bertako datuak aztertuz ikus daiteke sare sozialak egunero erabiltzen dituztenek 0 eta 2 ordu tartean pasatzen dutela. Hala ere, ikasleen portzentai batek besteak baino askoz gehiago erabiltzen ditu sareak. Esaterako, ikasleen %7,6ak 2-4 ordu inguru pasatzen ditu eta %1,7ak 4 ordu baino gehiago. Ondorioztatu daiteke, laginaren erantzunetan behintzat, eguneroko erabilera ez dagoela hain orokortuta.

7)

3-Zenbat ordu eskaintzen dizkiozu egunero sare sozialei?

237 respuestas

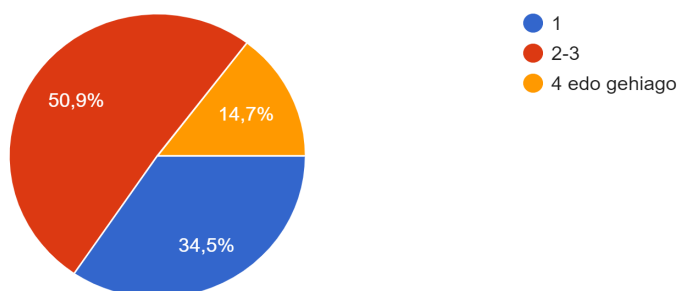


Online jolasen datuekin hasi baino lehen, beharrezkoa da ikasleek erabiltzen dituzten sare sozial kopurua aztertzea. 8. grafikoan ikus daitekeen bezala, sare sozialak dituzten ikasleen gehiengo batek sare sozial bat baino gehiago du. Esaterako, %50,9ak 2 edo 3 sare sozial dituela onartzen du eta %14,7ak 4 edo gehiago dituela. Hala ere, portzentai handi batek sare bakarra duela adierazten du.

8)

4-Zenbat sare sozial erabiltzen dituzu?

232 respuestas



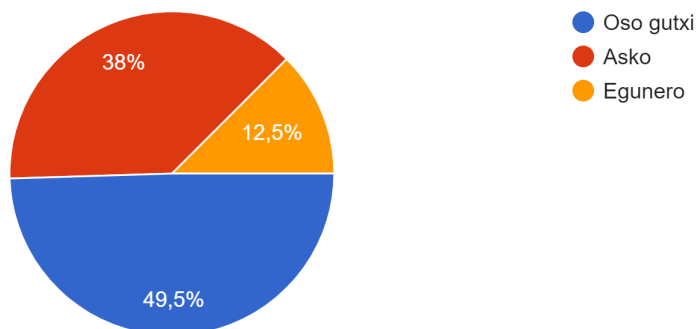
Datu kuantitaboekin amaitzeko online jolasen erabilera aztertuko da 9. grafikoan. Horretarako, 15. galdera erabili da: "Zenbat erabiltzen dituzu sare sozialak?". Datuak aztertuz, ondoriozta daiteke online jolasen erabilera ez dagoela sare sozialena bezain hedatuta, hots, horiek erabiltzen dituzten ikasleen kopurua txikiagoa dela.

Aurretik ikusi da ikasleen %77,6ak erabiltzen dituela online jolasak. Haurtatik, %49,5ak oso gutxi erabiltzen dituela erantzun du eta %36ak, berriz, asko. Hortaz gain, online jolasen erabiltzaileen %12,5ak egunerokotasunean erabiltzen dituztela adierazi du.

9)

15-Zenbat erabiltzen dituzu online jolasak?

208 respuestas



Aurretik aipatu den moduan, bloke honetan erabilera kuantitatiboaz gain datu kualitatiboak ere jasoko dira. Horretarako, galdetegiko 5 eta 15 galderak erabiliko dira.

5. galdera: "Zeintzuk dira gehien erabiltzen dituzun sare sozialak?"

15. galdera: "Zeintzuk dira gehien erabiltzen dituzun online jolasak?"

Sare sozialei dagokionez, ikasleek gehien erabiltzen dituztenak, TikTok, YouTube, WathsApp eta Instagram dira. Galdetegiko datuei erreparatuz, ikus daiteke ikasle gehienek sare sozial berdinak dituztela. Hau da, ez dagoela soilik sare sozialen erabilera orokortuta, zenbait sare sozial konketuren erabilera baizik.

Online jolasen kasuan, berriz, presentzia gehien dutenak Among us, Fortnite eta Brawl Star dira. Hala ere, aniztasun handiagoa ikusten da sare sozialen kasuan baino. Hots, jolas gehiagoren izenak atera dira, esaterako, Clash Royale, Minecraft, FIFA, Animal Crossing...

7.3.Pribatutasunaren pertzepzioa eta datuen trataera

Galdetegiaren helburu nagusietako bat ikasleek pribatutasunaren inguruan duten pertzepzioa aztertzea da. Bloke honetan, ikasleek euren datuak zaindu eta pribatutasuna mantentzeari ematen dioten garrantzia aztertuko da.

Horretarako, 10, 11 eta 17 galderak erabiliko dira eta hurrengo grafikoetan ageriko dira datuak. Lehen bi galderak ikasleek sare sozialetan mantentzen duten pribatutasunaren ingurukoak dira eta hirugarrena online jolasetan izaten dutena.

10. galdera: *Nolakoak dira zure sare sozialetako profilak?*

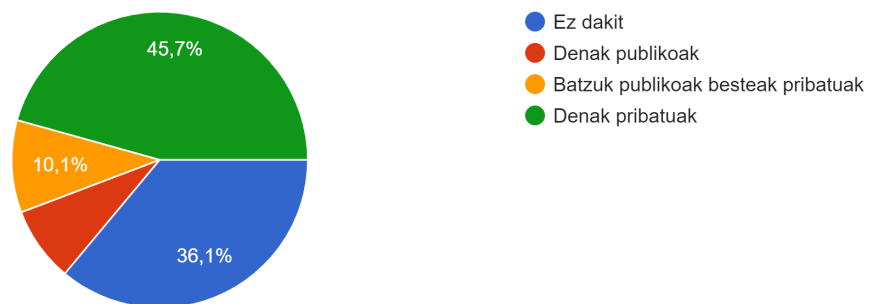
11. galdera: *Zenbateko garrantzia ematen diezu ezezagunek zure profila ez ikusteari?*

17. galdera: *Konfiguratzan al dituzu pribatutasun aukerak?*

10)

10-Nolakoak dira zure sare sozialetako profilak?

208 respuestas

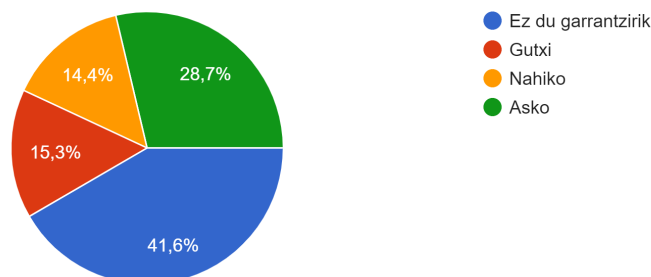


10. grafikoan ikasleek euren profilaren pribatutasunari emango dien garrantzia azaleratuko da. Ikasleen %45,7ak profil guztiak pribatuak dituela adierazten du. Hala ere, portzentai handi batek, %36,1ak hain zuzen ere, ez dakiela esaten du, gaiarekiko ezagutza eza dutela frogatuz. Azkenik, %8,1ak profil guztiak irekiak dituela ziurtatzen du eta %10,1ak soilik batzuk dituela pribatuak.

11)

11-Zenbateko garrantzia ematen diozu ezezagunek zure profila ez ikusteari?

209 respuestas



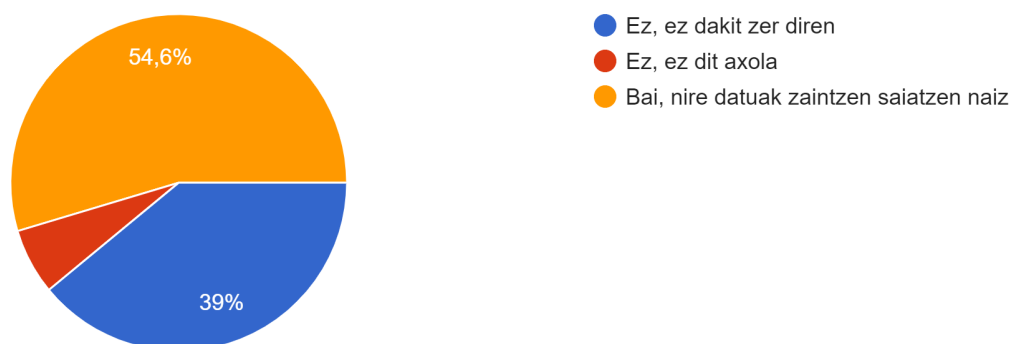
11. galderan ia ikasleen erdiak (%41,6) adierazten du ez diola garrantzirik ematen profilaren pribatutasunari. Hala ere, 8. grafikoan ageri den bezala, %28,7ak garrantzia handia ematen diola onartzen du. Azkenik, %15,3ak garrantzia gutxi ematen dio eta %14,4ak nahikoa. Datu hauetan ikus dezakegu denetariko pertzepzioak nagusitzen direla ikasleen artean eta ikasleen ia erdiak ez diola garrantzirik ematen.

Arrazoi ezberdinak egon daitezke pribatutasuna mantentzeko eta argudio hauek ezagutzeko 12. galdera erabili da. Erantzun ezberdinak jaso dira ikasleen partetik, baina aniztasun honetan batzuk nabarmendu dira. Esaterako, ikasle askok euren profila lagunek soilik ikustea nahi dute. Bestetik, mesfidantza ematen die ezagutzen ez dituzten pertsonak egin diezaiekeena.

12)

17-Konfiguratzeko al dituzu pribatutasun aukerak?

205 respuestas



Azken grafikoan (12), online jolasetako pribatutasuna lantzen da eta datuak nahiko esanguratsuak dira. Batetik, % 54,6a norbere datuak zaintzen saiatzen da eta % 6,4ak pribatutasun aukerak ez diela axola zehazten du. Azkenik, ikasleen zati handi batean ez jakintasuna da nagusi eta % 39ak pribatutasun ezarpenak ez ditu ezagutzen.

7.4. Ikasleek online jolas eta sare sozialetan izaten duten aktibitate soziala

Ikasleek harremanak izaten dituzte pantailaren beste aldean aurkitzen direnekin. Hortaz, erabileraren alor hau aztertzea ezinbestekoa da. Aspektu hauek lantzeko 6, 8, 9, 13 eta 16. galderak erabili dira eta bertan ikasleek beste pertsonekin izaten duten interakzioa aztertu da.

6. galdera: Zenbatero publikatzen duzu zerbait sare sozialetan?

8. galdera: Zenbat jarraitzaile dituzu?

9. galdera: Zure jarraitzaileak ezagutzen dituzu?

13. galdera: Zein da zure publikazioetan jaso duzun "like" kopururik handiena?

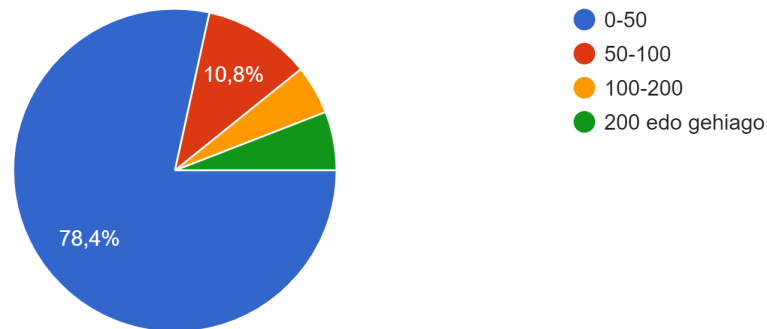
16.galdera: Norekin jolasten zara online jolasetan?

Lehenik, 13. grafikoan ikasleek sare sozialetan dituzten jarraitzaileak ageri dira. 14. grafikoan, berriz, ea jarraitzaile hauek ezagutzen dituzten ala ez eta 15.ean online jolasetan norekin jolasten diren.

13)

8-Zenbat jarraitzaile dituzu?

204 respuestas

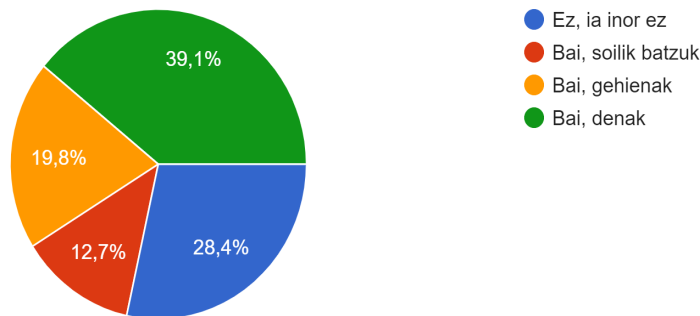


13. grafikoan ageri denez, nerabeek gehienek (%78,4) ez dute jarraitzaile kopuru oso handirik. Hala ere, %10,8ak 50-100 jarraitzaile dituela esaten du, %4,9ak 100-200 artean eta %5,9ak 200 baino gehiago. Adin honetan sare sozialetara sarbide-prozesuan ematen ari direla kontuan izan da, zifra handiak direla ondoriozta daiteke.

14)

9-Zure jarraitzaileak ezagutzen al dituzu?

197 respuestas



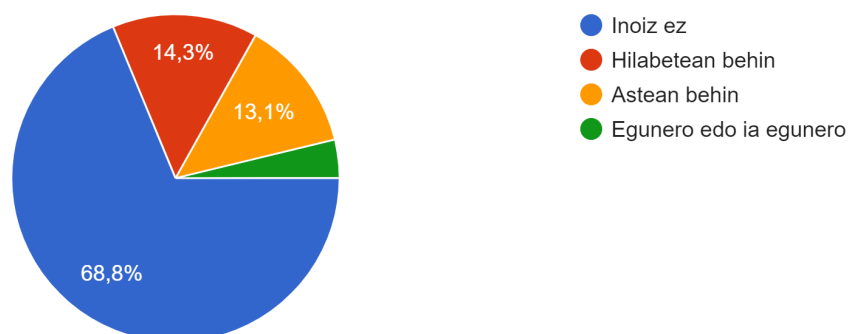
14. grafikoan ikasleek euren jarraitzaileak ezagutzen dituzten ala ez aztertzen da. Mundu birtualean oso ohikoa da ikasleek harremanak izatea ezagutzen ez dituzten pertsonekin eta atal honetan hori aztertuko da.

Galdetegia erantzun duten ikasleen gehiengoak euren jarraitzaileak ezagutzen ditu, hala ere, zenbait salbuespen daude. Honekin ikus daiteke nola tresna hauen bidez ikasleek pertsona ezezagunekin harremanak eduki ditzaketen. Laginaren %39,1ak jarraitzaile guztiak ezagutzen ditu eta %19,8ak jarraitzaileen gehiengoa. Hala ere, ikasleen %28,4ak ezezagun asko dituela adierazten du eta %12,7ak zenbait dituela onartzen du.

15)

6-Zenbatero publikatzen duzu zerbait sare sozialetan?

237 respuestas



Ikasleek sareetan izaten duten aktibitatea nagusiki publikazioetan oinarritzen da. 15. grafikoan ikus daiteke ikasleek zein frekuentziarekin publikatzen duten zerbait. Grafikoari

erreparatuz, esan daiteke ikasle hauek ez dituztela publikazio askorik egiten. Adibidez, %68,8ak inoiz ezer ez duela publikatzen esaten du. Publikazioak egiten dituztenetik, berriz, gehienek hilabetean behin egiten dute, batzuk astean behin eta, azkenik, zenbaitek egunero edo ia egunero.

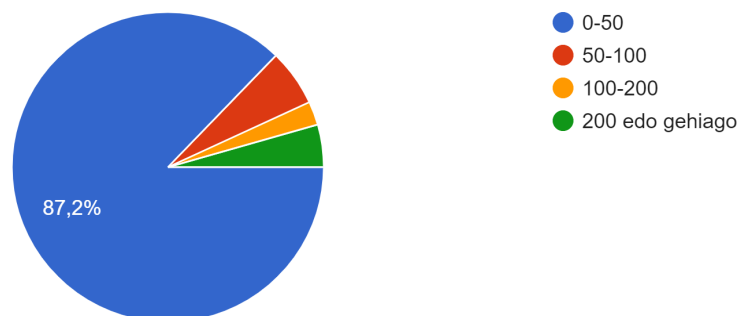
Datu kuantitatiboak aztertu ondoren, beharrezkoa da publikazio hauen edukiari erreparatzea. Hau da, ikasleen publikazioen alderdi kualitatiboa aztertzea. Horretarako 7. galdera erabili da. *“Ze eduki mota publikatzen duzu nagusiki?”*

Kontuan hartuta ikasleen %68,8ak ez duela ezer publikatzen, beharrezkoa da beste ikasleen datuak aztertzea. Eduki-mota nagusienak paisaiak, lagunekin argazkiak eta dantzak izan dira.

16)

13-Zein da zure publikazioetan jaso duzun “like” kopururik handiena?

203 respuestas



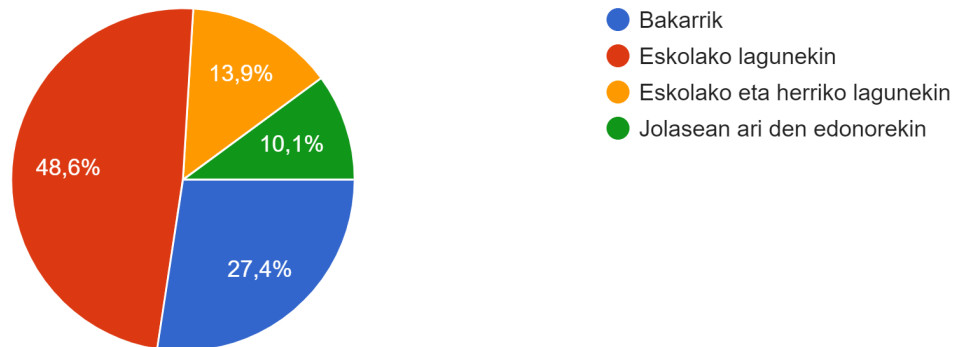
Ikasleek sare sozialetan edukitzen duten aktibitate soziala aztertzeko, beharrezkoa da jarraitzaile edota beste pertsonen feedbacka ezagutzea. Hau da, sareetan erabiltzaileen artean harremantzeko modu ezberdinak daude eta “like” ematea ezagunenetakoa da. “Like” emanaz publikazioa gustuko dugun ala ez zehazten baita.

16. grafikoan ikus daitekeen moduan, galdetegian parte hartu duten ikasleek ez dute “like” kopuru handirik jasotzen. Ikasleriaren gehiengo handi batek (%87,2) berrogeita hamar “like”etik bera jasotzen dituela adierazi du.

17)

16-Norekin jolasten zara?

208 respuestas



Ikasleen datuek erakusten dute online jolasetan ezagunekin jolasten direla nagusiki. 17. grafikoan ikusten den gisa, %48,6a eskolako lagunekin jolasten da eta %27,4a bakarrik. Hau da, ez dira online jolasen bidez ezezagunak diren pertsonekin harremantzen. Azkenik, ikasleen %10,1a jolasean ari den edonorekin jarduten da.

8-EZTABAIDA ETA ONDORIOAK

Gai baten inguruan lan egin ondoren, beharrezkoa da eskuratutako emaitzak aztertzea eta lanean zehar egindako ikerketaren hausnarketa bat egitea. Hortaz, atal honetan ikerketan zehar ateratako ondorio nagusiak plazaratuko dira.

Batetik, sare sozial eta online jolasen erabilera orokorraren inguruan esan daiteke gaur egungo ikasleek, aktibitate handia edukitzen dutela tresna hauetan eta beharrezkoak bihurtzen ari direla euren bizitzako zenbait esparrutan. Honekin esan nahi dena da, erabilera akademiko edo profesional batetik haratago IKTak oso funtzionalak direla ikasleentzat. Bizitza pertsonalean harremanak garatzerako momentuan, tresna hauek protagonismo handia hartu dute, beste zenbait bide edo tresnari hegemonia borrokatzera iritsi arte.

Marko teorikoan ageri diren "Instituto Nacional de Estadística"ren (INE) datuei erreparatuz ikusi dezakegu geroz eta goizago ematen dela IKTetara sarbidea eta EAEn 10 eta 15 urte bitarteko nerabeen ia guztiek Interneta egunerokotasunean ibiltzen dutela. Hortaz gain, gehiengo handi batek telefono mugikor pertsonala du (INE,2017).

GrAL honetan eskuratutako datuak kontrajarriak dira aspektu batzuetan INEk argitaratutako datuekin. Galdetegian eskuratutako datuak kontrastatuz ikus daiteke parte hartu duten ikasleek orokorrean ez dutela erabilera hain orokortu eta aktiborik. Hau da, nahiz eta euren artean ere IKTen erabilera zabaldua egon ez dela hain esanguratsua. Esaterako, galdetegiko ikasleen erdiak sare sozial eta online jolasak noizbehinka erabiltzen dituela zehazten du.

Deigarria da gizartean zabaldua dagoen ideia batekin kontrajarria delako. Gizartean esaten da nerabeek erabilera oso zabala ematen diela sare sozial eta online jolasei eta galdetegi honetan erantzun dutenak behintzat erabilera murriztako bat ematen die edo hori erantzun dute behintzat.

Ondorioen atalean azpimarratu behar den beste aspektu bat erabiltzen dituzten tresna edo plataformen homogeneotasuna da. Hau da, ikasle ezberdinek erabiltzen dituzten sare sozial eta online jolasak berdinak edo antzekoak direla. Galdetegi honetan 272 ikaslek erantzun dute eta honako sare sozial eta online jolasek hegemonia handia dute beraiengan.

Sare sozialei dagokionez, ikasleek gehien erabiltzen dituztenak, Tik-Tok, YouTube, Whatsapp eta Instagram dira. Online jolasetan, berriz, Among us eta Brawl Star dira nagusienak. Gainera, euren artean homogeneoak izateaz gain, munduan ezagunenetakoak dira plataformak horiek.

Tresnen homogeneotasuna alde batera utziz beharrezkoa da pribatutasunaren edo honen pertzepzioaren inguruko hausnarketa bat burutzea. Ikasleek informazio pertsonala publikatzen dute sarean eta informazio horrek eduki dezaken trataerak asko baldintzatuko du erabiltzailearen intimitatea. Kudeaketa honetan profilen pribatutasunak eragina du, hots, profilaren ezaugarri honek mugatuko baitu norbere profilak duen ikusgarritasun maila. Esaterako, profil pribatu bat izateak norbere datuak babestea ahalbidetzen du, neurri batean behintzat. Profil publiko batekin, berriz, sare sozial horretako edozein erabiltzailek ikusi dezake.

Galdetegian ateratako datuei erreparatuz, ikusten da ikasleriaren erdiak profil guztiak pribatuak dituela. Hala ere, ikasleen herenak onartzen du ez dakiela profila pribatua duen ala ez. Honekin ikus daiteke, axolagabekeriaz gain, ezjakintasuna ere nagusitzen dela ikasleen artean. Hau da, profilaren pribatutasunak eduki ditzaken ondorioak ulertzen ez dituztela.

Pribatutasunaren atala amaitzeko, online jolasen inguruko azterketa bat egin behar da. Jolas hauetan pribatutasun aukerak daude eta honen arabera eduki dezakegun aktibitate soziala bat edo beste bat izango da. Esaterako, ea ezezagunen mezuak jaso nahi ditugun ala ez edota ezezagunekin jolastu nahi dugun ala ez erabaki behar dugu eta honek gure aktibitate ludikoa baldintzatuko du.

Azkenik, formakuntzaren beharra azpimarratuko da, hezkuntza-komunitateak dituen eginbeharrak aipatuz. Gazteek orokorrean ez dute gaitasunik sarean modu seguru eta kontziente batean jarduteko. Hortaz, hezkuntzaren eginbeharra esku-hartze goiztiarra egitea da, ikasleei konpetentzia eta gaitasun hauek transmititzeko helburuarekin.

Gaitasun eta konpetentzia hauek egoki transmititzeak IKTetan pairatu ditzaketen arriskuetatik babesten ditu ikasleak. Gizakiaren bizi-esparru askotan bilakatu da sarea tresna baliagarri eta honek erabilera egokia ematea exijitzen du. Harreman sozial-digitalak sortu dira gizartean eta nerabeek askotan hauek kudeatzeko zailtasunak izaten dituzte. Hortaz, gizartearen populazio gazteenak, erronka berri bati eutsi behar dio: gizarte digitalean jarduteko beharrezkoak diren konpetentzia eta gaitasunak eskuratzea. Horrela, sarearen erabilera egoki eta arduratsu bat izateko (García-Valcárcel et al., 2014).

Auzi honi aterabide egoki bat emateko beharrezkoa da hezkuntza instituzio guztien inplikazioa, marko legetatik hasi eta familien parte-hartzeraino. Esaterako, hezkuntza kurrikulumek erronka horri aterabide egokiak planteatzea edota irakasleen formazioa.

9-MUGAK ETA HOBEKUNTZA PROPOSAMENAK

GrAL bati amaiera eman baino lehen, beharrezkoa da lanaren inguruko balorazio orokorra egitea, hau da, lanean zehar aldatu edota hobetu beharreko alderdiak azalratzea. Atal honetan, lanean zeharreko aspektu orokor batzuk aztertuko dira eta, hortaz gain, egon daitezken akatsentzat hobekuntza proposamenak planteatuko dira.

Aipatu beharreko muga bat COVID gaixotasunaren murrizketen ondorioz sortutakoa izan da. Nire ideia eskoletara galdetegia azaltzea joatea zen, benetan ikasleek galdetegiaren helburua uler zezaten. Azkenean, mugikortasun murrizketen ondorioz, galdetegiaren hasieran azalpentxo batek ordezkatu du nire presentzia, honek eduki zitzaken ondorioekin.

Hala ere, azalpentxo honetan garbi geratzen da galdetegiaren helburua eta horrela ere ikasleek ulertu zutela deritzot. Baina nire azalpen presentzial batek eragin positibo handiagoa edukiko luke, ikasleen motibazio eta atxikipena sustatzea esaterako.

Bestalde, testuinguru nahiko mugatua erabili da datuak biltzeko, hiru ikastetxeak eskualde berean kokatzen dira eta ikasleek nahiko profil antzekoak dituzte. Honekin esan nahi dena da, testuinguru anitzago batek errealitatearen irudi egokiago bat eman dezakeela, benetan adin-tarte horretako ikasleek sare sozial eta online jolasetan dituzten erabilera ohiturak hobekiago ezagutzeko.

Hala ere, esan beharra daukat lurralde konkretu bateko errealitatea ezagutzeko baliagarria izan dela. Hau da, eskualde bereko hiru zentrotan galdetegia pasa ondoren, eskualde horretako informazio asko jaso eta honen errealitatea ongi ezagutu dut.

Faltan botatako beste alderdi bat informazio iturrien ingurukoa izan da. Eraitzen atala egiteko jaso diren erantzun bakarrik ikasleenak izan dira eta beste informazio iturri batzuen falta nabaritu dut. Hau da, eraitzen atala egituratzeko, ikasleen erantzunak edukitzeaz gain, egokia ikusten dut aditu baten elkarrizketa ere edukitzea. Horrela, ikasleen erantzunak eta adituaren teoriak erabiliz diskurtso osatuago bat egituratzeko aukera edukiko nuke. Ez dut diskurtsoa edo argudiaketa ahula denik esan nahi, baina modu osagarri batean profesionalaren elkarrizketak ekarpen handiak egin zitzakeela uste dut.

Laburbilduz, muga bat eta bi hobekuntza proposatzen ditut. Mugari dagokionez, COVID murrizketek sortua izan da eta hobekuntzei dagokienez proposatzen diren hobekuntzak

testuinguru zabalago bat eta aditu batekin elkarrizketa izan dira. Hobekuntza hauek aplikatuz lanaren zehaztasuna eta eraginkortasuna handituko lirateke.

10-BIBLIOGRAFIA

Almansa-Martínez, A., Fonseca, Ó., eta Castillo-Esparcia, A. (2013). Redes sociales y jóvenes. Uso de Facebook en la juventud colombiana y española. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 20(40), 127-135.

Álvarez-García, D.; Barreiro-Collazo, A. eta Núñez, J.C. (2017). Cyberaggression among Adolescents: Prevalence and Gender Differences. *Comunicar*, 50(25), 89-97. <<https://doi.org/10.3916/C50-2017-08>>

Argente, E., Vivancos, E., Alemany, J., eta García-Fornes, A. (2017). Educando en7 privacidad en el uso de las redes sociales. *Education in the knowledge society*, 18(2), 107-126.

Eusko Jaurlaritz (2009-2013): Eskola 2.0, <<https://goo.gl/yxmG4D>>-tik berreskuratua.

Fernandez-Montalvo, J., Penalva, A., Irazabal, I. eta Lopez-Goni, J. J. (2017). Effectiveness of a digital literacy programme for primary education students/Efectividad de un programa de alfabetización digital para estudiantes de educación primaria. *Cultura y Educacion*, 29(1), 1-30.

Gabarda, S., Orellana, N. eta Pérez, A. (2017). La comunicación adolescente en el mundo virtual: una experiencia de investigación educativa, *Revista de Investigación Educativa*, 35(1), 251-267, <doi.org/10.6018/rie.35.1.251171>.

Gamito R., Aristizabal, P., eta Vizcarra, M. T. (2019). Sociedad multipantalla: un reto educativo para familia y escuela. *Revista Prisma Social*, (25), 398-423.

Gamito, R., Aristizabal, P., Vizcarra, M. T., eta León, I. (2020). Seguridad y protección digital de la infancia: retos de la escuela del siglo XXI. *Educar*, 56(1), 0219-237.

Gamito, R., Aristizabal, P., Olasolo, M. eta Vizcarra, M.T (2017). La necesidad de trabajar los riesgos de internet en el aula, *Profesorado*, 2(21), 409-426.

Gamito, R., Aristizabal, P. eta Vizcarra, M. T. (2019).

Lehen Hezkuntzan Interneten erabilera arduratsua lantzeko formazio-ekintza.
Uztaro: giza eta gizarte-zientzien aldizkaria, (108), 5-26.

García-Valcárcel, A., Basilotta, V. eta López, C. (2014). ICT in Collaborative Learning in the Classrooms of Primary and Secondary Education. *Comunicar, 42(21), 65-74.*

García, L. eta Magdalena, J.R. (2016). Perspectiva de los jóvenes sobre seguridad y privacidad en las redes sociales, *Icono 14, volumen (14), pp. 24-49. doi: 10.7195/ri14.v14i1.885*

Gómez, Á. I. (2010). Nuevas exigencias y escenarios para la profesión docente en la era de la información y de la incertidumbre. *Revista Interuniversitaria de formación del Profesorado, 24(2), 17-36.*

Gómez-Ortiz, O., Del Rey, R., Casas, J.A. eta Ortega-Ruiz, R. (2014): «Parenting styles and bullying involvement», *Cultura y Educación, 26(1), 145-158, <doi.org/10.1080/11356405.2014.908665>.*

Granado, M. (2019). Educación y exclusión digital: los falsos nativos digitales. *Revista de Estudios Socioeducativos. ReSed, (7), 27-41.*

INE, Instituto Nacional de Estadística (2017): Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares. *Resultados año 2017, <https://goo.gl/b7Nfj5>-tik berreskuratua.*

INTEF, Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación de Profesorado (2016). Uso de las tecnologías por niños de hasta 8 años: *Un estudio cualitativo en siete países. Madrid: INTEF.*

INTEF, Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación de Profesorado (2019). : El INTEF y la escuela en la era digital: nuevos retos, nuevas oportunidades

Sánchez, J. M., González, M. P., eta Sánchez, M. P. (2012). La sociedad de la información: génesis, iniciativas, concepto y su relación con las TIC. *Revista UIS Ingenierías*, 11(1), 113-128.

Segovia, B., Mérida, R., Olivares, M. A., eta González, E. (2016). Procesos de socialización con redes sociales en la adolescencia. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 15(3), 155-167.

Tejada. E., Castaño, C., eta Romero, A. (2019). Los hábitos de uso en las redes sociales de los preadolescentes RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22(2), (version preprint). doi: <http://dx.doi.org/10.5944/ried.22.2.23245>

11-ERANSKINAK:

Galdetegia:

ADI! Online jolasen eta sare sozialen erabilera erabat orokortuta dago nerabeen artean. Gaurkoan, ikasleek dituzuen erabilera ohiturak ezagutu nahi ditugu eta, horretarako, beharrezkoa da honako galdetegi hau erantzutea.

Galdetegia Lehen Hezkuntzako Gradu Amaierako Lan baterako datuak biltzeko izango da, baina, LASAI!, datu guztiak modu anonimoan jasoko dira.

Galderetan, aukera bakar bat aukeratu behar da. Animo eta eskerrik asko!

1-Sare sozialak erabiltzen dituzu?

- a) Bai
- b) Ez

2-Zenbat erabiltzen dituzu sare sozialak?

- a) Noizbehinka, oso gutxi
- b) Asko
- c) Egunero

3-Zenbat ordu eskaintzen dizkiozu egunero sare sozialei?

- a) Ez ditut egunero erabiltzen
- b) 0-2h
- c) 2-4h
- d) 4h edo gehiago

4-Zenbat sare sozial dituzu? Zeintzuk dira?

- a) 1
- b) 2-3
- c) 4 edo gehiago

5-Zeintzuk? Ordenatu gehien erabiltzen duzunik gutxien erabiltzen duzunera.

.....



6-Zenbatero publikatzen duzu zerbaite sare sozialetan?

- a) Inoiz ez
- b) Hilabetean behin
- c) Astean behin
- d) Egunero edo ia egunero

7-Ze eduki mota igotzen duzu nagusiki (Paisaiak, norberaren argazkiak, lagunena argazkiak...)?

Idatzi hemen:.....

8-Zenbat jarraitzaile dituzu?

- a) 0-50
- b) 50-100
- c) 100-200
- d) 200 baino gehiago

9-Zure jarraitzaileak ezagutzen al dituzu?

- a) Ez, ia inor ez
- b) Bai, soilik batzuk
- c) Bai, gehienak
- d) Bai, denak

10-Nolakoak dira zure sare sozialetako profilak?

- a) Ez dakit
- b) Denak publikoak
- c) Batzuk pribatuak eta besteak publikoak
- d) Denak pribatuak

11-Zenbateko garrantzia ematen diozu ezezagunek zure profila ez ikusteari?

- a) Ez diot ematen
- b) Gutxi
- c) Nahiko
- d) Asko

12-Zergatik?

Idatzi hemen:.....

13-Zein da zure publikazioetan jaso duzun "like" kopuru handiena?

- a) 0-50
- b) 50-100
- c) 100-200
- d) 200 edo gehiago

14-Erabiltzen al dituzu online jolasak?

- a) Bai
- b) Ez

15-Zenbat erabiltzen dituzu?

- a) Oso gutxi
- b) Asko
- c) Egunero

16-Zeintzuk? Ordenatu gehien erabiltzen duzunetik gutxien erabiltzen duzunera.

Idatzi hemen:.....

17-Norekin jolasten zara online jolasetan?

- a) Bakarrik
- b) Eskolako lagunekin
- c) Eskola eta herriko lagunekin
- d) Jolasean ari den edonorekin

18-Konfiguratu al dituzu pribatutasun aukerak?

- a) Ez, ez dakit zer diren
- b) Ez, ez dit axola
- c) Bai, nire datuak zaintzen saiatzen naiz