



Gaitasun
digitaletan
prestakuntza

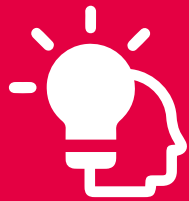
5

Arazoak konpontzea



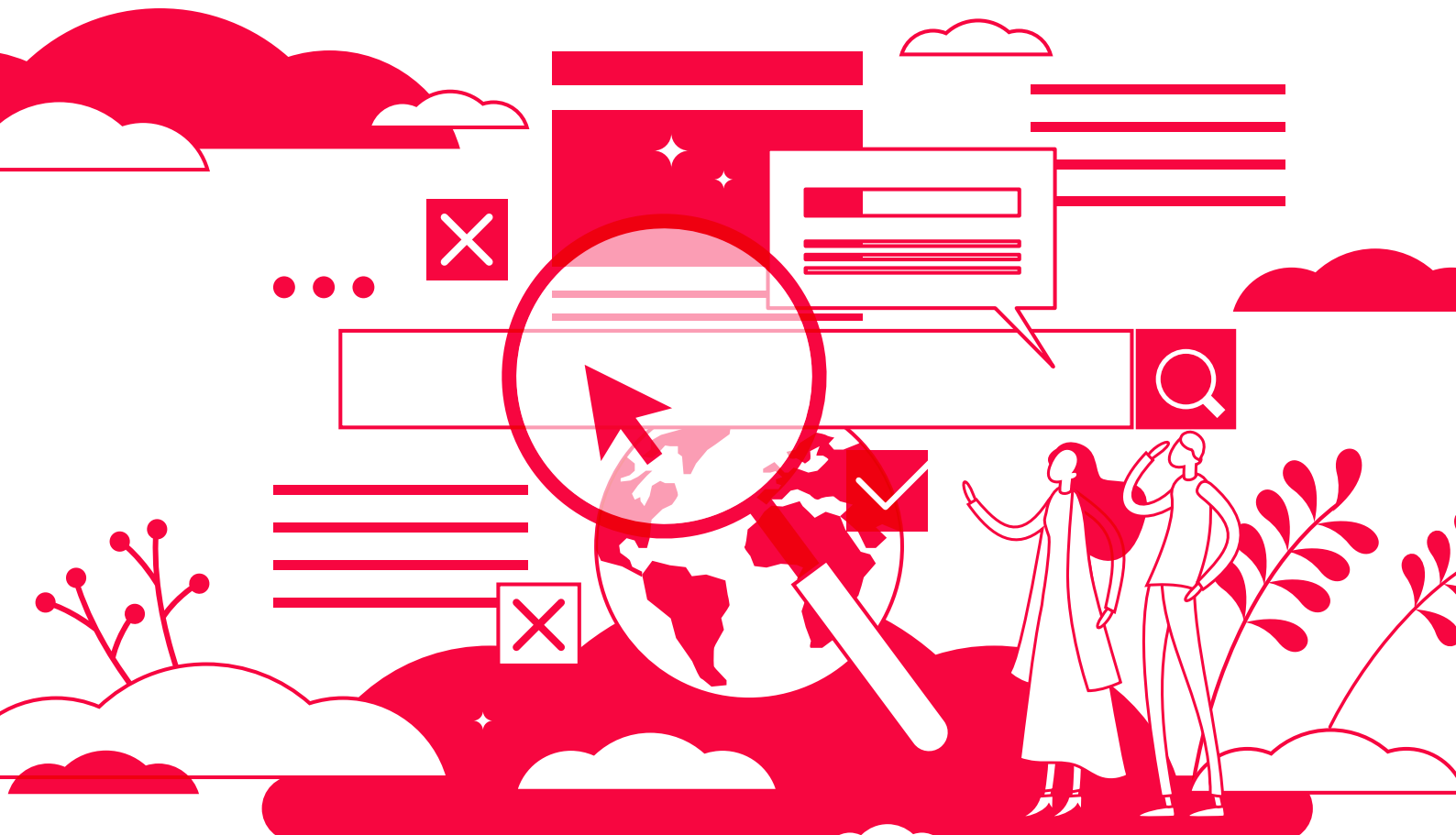


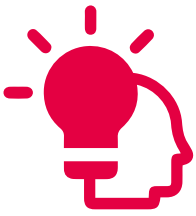
Gaitasun
digitaletan
prestakuntza



Arazoak
Konpontzea

B1 maila





AURKIBIDEA

5.1. ARAZO TEKNIKOAK KONPONTZEA

- *IoT delakoaren ezaugarriak eta abantailak*
- *Informazio-bilketan arazo teknikoak konpontzeko jardunbide egokiak*

5.2. BEHAR ETA ERANTZUN TEKNOLOGIKOAK IDENTIFIKATZEA

- *Online erosketara seguruak egitea*
- *Mugikorrarekin ordaintzen*

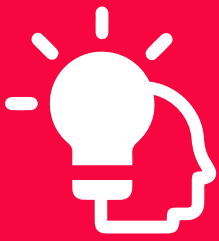
5.3. TEKNOLOGIA DIGITALAREN SORMENEZKO ERABILERA

- *Denbora kudeatzeko teknikak: Pomodoro*
- *Denbora kudeatzeko teknikak: prokrastinazio egituratua*

5.4. GAITASUN DIGITALETAN HUTSUNEAK IDENTIFIKATZEA

- *Erabili Symbaloo zure ikaskuntza-ingurune pertsonalerako*





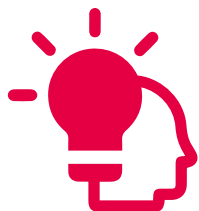
DigitAll

Arazoak
konpontzea

5.1

ARAZO TEKNIKOAK KONPONTZEA





Arazoak
kopontzea

BI maila 5.1 Arazo teknikoak
kopontzea

IoT delakoaren ezaugarriak eta abantailak





IoT delakoaren ezaugarriak eta abantailak

Gauzen Interneten (IoT) hastapenak.

Gauzen Internetek (*Internet of Things* edo **IoT** ere esaten zaio ingelesez) ingurune digitalarekin elkarreraginean aritzeko modua eraldatu du. Teknologia iraultzaile horrek aurrerapen handia ekarri du, eguneroko gailuak Internet bidez konektatzen baititu, elkarren artean komunikatzeko eta datuak modu autonomoan biltzeko aukera emateaz gain.

Datuen bilketa denbora errealean, kostuen aurrezpena, prozesuen optimizazioa, eta beste hainbat abantaila dakartzanez, IoT **funtsezko mugarri bihurtu da aro digitalean**, eta eragin positiboa izan du eguneroko bizitzan eta enpresa-eremuan.



⚠ ADI

Gogoratu...

Jomuga zera da, mundu **digitala eta fisikoa bateratzea** eta, hala, pertsonen **bizi-kalitatea** hobetzea eta **eguneroko bizitza erraztea**. Horren adibide dira **etxeko objektu arruntak**, hala nola urruneko sarbidea izanik kanpoko tenperatura detektatu eta barnekoa doitzen duten duten berogailuak, erratza pasatu eta garbitzeko atazak automatizatzen dituzten garbiketara-robotak edo Internetera sartu eta abestiak jartzen dituzten audio-erreproduzitzailak. Baita **hiri adimendunen sistemak** ere, hala nola trafiko-pilaketa murriztea (segurtasun publikoa hobetzea eta energia-kontsumoa murriztea ahalbidetzen du murrizketa horrek).

Jarraian, IoT bizi eta lan egiteko modua nola aldatzen ari den zehazten da. Horretarako, haren **ezaugarri nagusiak** azaltzen dira, hala nola gailuen arteko konexioa eta elkarreragina, **Gauzen Interneten erabileran dituen abantailekin** batera (datuak denbora errealean biltzea eta kostuak aurrezte).



ZER DA IOT?

IoT (*Internet of Things* edo *Gauzen Internet*) zer den, gailuak elkarren artean nola konektatzen diren eta horiek gailu mugikorretatik nola kontrolatzen diren azaltzen da. Existitzen diren gailu motak aipatzen dira (termostatoak, robot xurgatzaileak, sentsoreak, kamerak, morroi birtualak, etab.).

e.digitall.org.es/A5C51B1V05



Gauzen Interneten ezaugarri nagusiak

IoT gailuek **diseinu elektronikoa trinkoa** izan ohi dute, gailuak funtzionarazteko premiazko elementuak dituena. Halako gailuek hauek izaten dituzte: **prozesadore** bat; inguruneko datuak atzitzea ahalbidetzen dieten **sentsoreak**; lortutako informazioari erantzuteko ekintza jakin batzuk egitea ahalbidetzen dieten **eragingailuak**; eta hainbat estandarren bidez (Ethernet, Wifi edo Bluetooth) konektatzea ahalbidetzen dieten **komunikazio-moduluak**.

Honenbestez, hona hemen **Gauzen Interneten ezaugarri** nagusietako zenbaitzuk:

1 | Konektibitatea

Gauzen Interneten funtsezko ezaugarrietako bat gailuak elkarrekin konektatzeko gaitasuna da; datuak modu autonomoan eta denbora errealean komunikatzea eta trukatzeko ahalbidetzen du horrek.

Horrek **ingurune digital interkonektatu eta efizientea** –giza komunikazio tradizioaletik haratago doana– ahalbidetzen du. Halaber, Interneterako sarbidea dutenez, munduko edozein tokitan kokatutako beste gailu batzuekin konektatzeko gaitasuna dute.

2 | Sentikortasuna

IoT gailuetako sentsoreak gai dira mundu fisikoaren neurketak egiteko. **Mugimendua** edo **tenperatura** detektatzeaz gain, **hainbat parametro** ere barne har ditzakete: argia, hezetasuna, presioa, soinua, etab.

Neurketa horiek mundu digitalean prozesatu, eraldatu eta aztertuko dira. Sentsoreen teknologiaren etengabeko berrikuntzari esker, **gailu sentikor eta zehatzagoak** garatzen ari dira, inguruneko datu askotarikoak atzitzeko gai direnak.

3 | Elkarreragina

IoT elementuen arteko **elkarreragina errazteko** diseinatutako **interfaze eta komunikazio-sistemetan** oinarritzen da. Halako sistemei esker, gailuak elkarrekin, erabiltzaileekin eta ingurune fisikoarekin komunikatzen dira. Mota hauek daude:

OHARRA

OSAGAIEN KONBINAZIO HAU

Gailuen arteko elkarreragina eta kolaborazioa ahalbidetzen ditu. Gainera, urrutitik ezarri edo konfiguratzeko erraza da nola urrutitik hala erraz aurkitzeko moduan, bai fisikoki, bai osatzen duten sarea.



- **Erabiltzaile-interfazea:** gizakiaren eta makinaren arteko komunikazio-bitartekoa. IoT gailu batzuek aginduak jasotzeko eta pertsoneri informazioa zuzenean emateko gaitasuna dute. Adibidez, erabiltzaileek IoT gailuak erabil ditzakete mugikorretarako aplikazioen, pantailen, teklatuaren, mikrofonoaren eta bestelako elementuen medioz; horrek aukera ematen die inguruneekin elkarreraginean aritu eta horiek kudeatzeko, Internet konexioa duen edonondik.
- **Sare-interfazea:** gailuen artean aginduak eta informazioa bidaltzeko eta jasotzeko komunikazio-bitartekoa.

4 | Segurtasuna

IoT gailuak sarera konektatuta daude datuak transmititzen eta jasotzen; beraz, **nolabaiteko arriskua** dakar berekin:

- **IoT gailuetarako:** adibidez, ziberdelitugileek horien funtzionaltasunari eraso diezaioke eta funtzionamendurik edo sarbiderik gabe utzi.
- **Erabiltzaileen pribatutasunerako:** adibidez, datu pertsonalak eta konfidentzialak emanaz.

Horregatik, IoT gailuen **segurtasuna funtsezkoa da** euren integritatea eta pribatutasuna babesteko eta bermatzeko.

i Informazio gehiago

Geeknetic. *Zer da Ethernet eta zertarako balio du?* e.digitall.org/es/ethernet

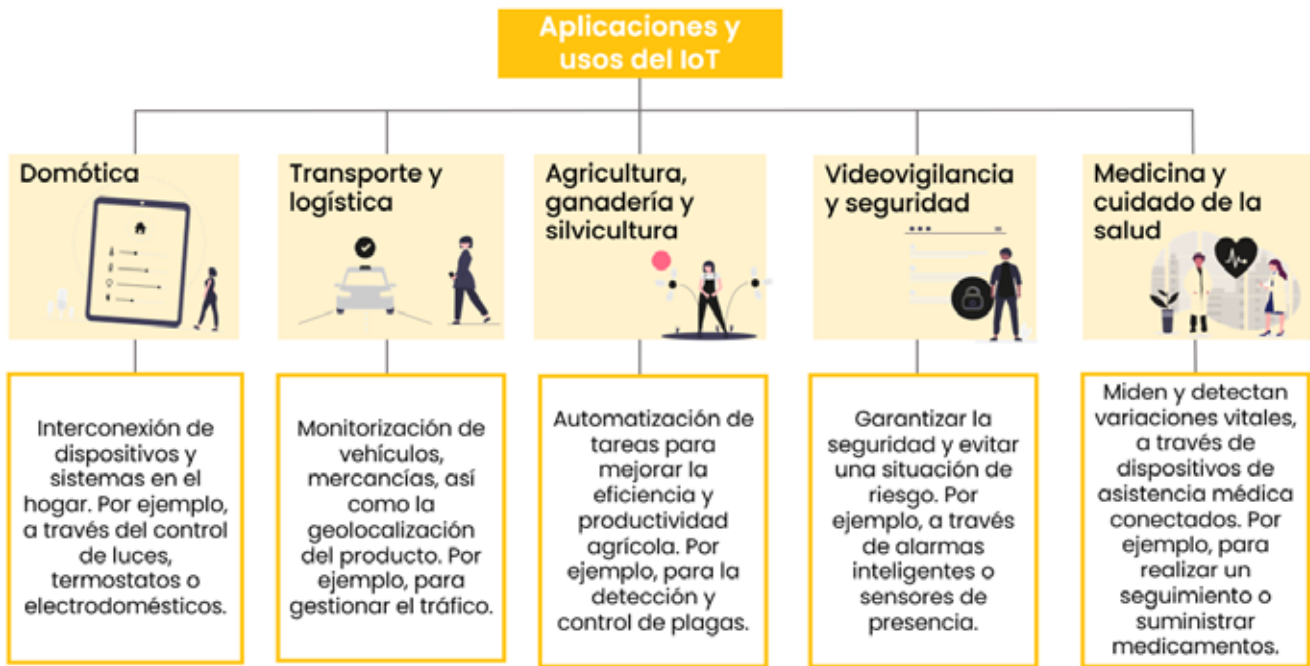
IoT Worlds. *Gauzen Interneten bost soluzio nagusiak hiri adimendunetarako.* e.digitall.org/es/iot-ciudades

Red Hat. *Zer da Gauzen Internet (IoT)?* e.digitall.org/es/que-es-iot

IoT erabiltzearen abantailak

Gauzen Internet abantaila eta onura ugari eskaintzen dituen errealitatea da jada. Teknologia honen ospe handiena pertsonen **eguneroko bizitza hobetzeko** eskaintzen dituen **aplikazio eta erabilera** guztietan datza.





1. irudia. Gauzen Interneten aplikazio motak (geuk egina).

Ondoren, Gauzen Interneten erabileraren **abantaila nagusiak** xehatuko ditugu:

Informazioa denbora errealean biltzea eta trukatzea

Internetarako etengabeko konexioak datu **kantitate handiak bildu eta analizatzeko** aukera ematen du. Hori oso baliagarria da jokabide-ereduak hobeto ulertu eta etorkizuneko premiak aurreikusteko, **erabakiak hartze** aldera.

Prozesuen automatizazioa eta urruneko kontrola

Gauzen Internetek **erosotasuna eta efizientzia** eskaintzen ditu prozesuen kudeaketan, eguneroko **atazak automatizatzeko** aukera emanik, ataza horiek **giza esku-hartzerik gabe** egitea errazten baitu. Horri esker, produktibitatea handitu eta denbora aurreztu daiteke.

Energia aurrezteko eta efizientzia energetikorako planak

Bildutako datuen analisiaren eta prozesuen automatizazioaren medioz, IoT funtsezko baliabidea da **hobetu beharreko arloak identifikatzeko eta energia-galera murrizteko**. Horrek, halaber, jasangarritasun handiagoa dakar, beharrezko baliabideak baino ez baitira erabiltzen eta, horrenbestez, energia gehiago aurrezten da.



Egokitzapena eta esperientzia pertsonalizatua

IoT erraz egokitu eta zabaldu daiteke beharren arabera. Teknologia **oso eskalagarria** da, etxeko aplikazioak ez ezik, eskala handiko industria-azpiegiturei heltzeko gaitasuna ere izanik. **Erabiltzailearen esperientzia** hobetzea dakar horrek berekin, moldagarritasun eta pertsonalizazio handiagoa ahalbidetzen baitu.

Berrikuntza eta aukera berriak

Teknologia horri esker, **negozio-, produktu- eta zerbitzu-eredu berriak** sor daitezke. Hala, Gauzen Internetek iraultza ekarri du lanpostu berrien sorreran.

i Informazio gehiago

DispatchTrack. **Gauzen Interneten (IoT) abantailak eta desabantailak.**
e.digitall.org.es/ventajas-desventajas

IoT All Know. **Gauzen Interneteko proiektuen 2022ko ideia nagusiak: Behin betiko gidaliburua.** e.digitall.org.es/iot-projects





i Informazio gehiago

CepymeNews. (2018ko uztailaren 4a). *Gauzen Interneten ezaugarriak eta erabilerak*. <https://cepymenews.es/caracteristicas-usos-internet-cosas/>

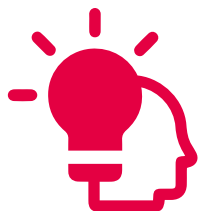
Deloitte. (d.g.). IoT - Internet Of Things. <https://www2.deloitte.com/es/es/pages/technology/articles/iot-internet-of-things.html>

Ferrovial. (d.g.). *Gauzen Internet (IoT)* <https://www.ferrovial.com/es/recursos/internet-de-las-cosas/>

García, D. (2023ko martxoaren 14a). *Zer da IoT edo Gauzen Internet?* MSMK University. <https://msmk.university/ciberseguridad/que-es-iot-o-internet-de-las-cosas>

Hostingplus. (2020ko ekainaren 12a). *Gauzen Internet: zer den eta zein ezaugarri nagusi dituen*. <https://www.hostingplus.pe/blog/internet-de-las-cosas-que-es-y-principales-caracteristicas/>

Zibersegurtasunaren Estatuko Institutua. (2020). *IoT gailuak instalatzeko eta erabiltzeko segurtasuna: enpresaburuentzako hurbilketa-gidaliburua [Gidaliburua]*. <https://www.incibe.es/sites/default/files/contenidos/guias/doc/guia-de-seguridad-iot.pdf>



Arazoak
kopontzea

B1 maila 5.1 Arazo teknikoak
kopontzea

Informazio- bilketan arazo teknikoak kopontzeko jardunbide egokiak





Informazio-bilketan arazo teknikoak konpontzeko jardunbide egokiak

Bilaketa eraginkorreko estrategiak arazo teknikoak konpontzeko

Gaur egun mundu digitalak duen aurrerapen teknologikoari esker, gailu, tresna eta programa ugari dituzte pertsonak, ikasteko modu berriez gain. Baina ustekabeko erronkak ere planteatu ditu.

Testuinguru horretan, funtsezkoa da informazio garrantzitsua bilatzeko eta lortzeko gaitasuna izatea, eguneroko bizitzan sor litezkeen **arazo teknikoak konpontzeko**.

Prozesu hori online kontsulta soil batez haraindi doa; izan ere, informazioa modu eraginkorrean identifikatzea eta ebaluatzea ere eskatzen du.

Jarraian, bilaketa eraginkorrak eta seguruak egiteko **gomendatutako jardunbide** batzuk aurkezten dira. Horretarako, iturri fidagarriak identifikatzeari ez ezik, komunitate eta foro espezializatueta parte hartzeari ere helduko zaio, oztupoak gainditze eta dilema teknologikoak arrakastaz konpontze aldera.



ARAZO TEKNIKOETARAKO KANPO-LAGUNTZA SEGURUAREN BILA

Arazo teknikoak konpontzeko laguntza zein kanpo-iturritan aurkitu daitekeen azaltzen da: dokumentuak, eskuliburuak, bideotutorialak, webguneak, foroak eta lankidetzak-ingurune espezializatuak. Iturriak seguru edo ezagunak ote diren nola jakin daitekeen irakasten da, fidagarritasun zalantzarik guneetatik bereizteko.

e.digitall.org.es/A5C51B1V06

Iturri fidagarriak identifikatzea

Gaur egungo gizartean, komunikazioaren garapenak eta sarean argitaratzeko erraztasunak **informazio ugari eskura izatea** dakar berekin. Hori dela-eta, ezinbestekoa da informazio-iturri fidagarriak eta ez-fidagarriak bereiztea.

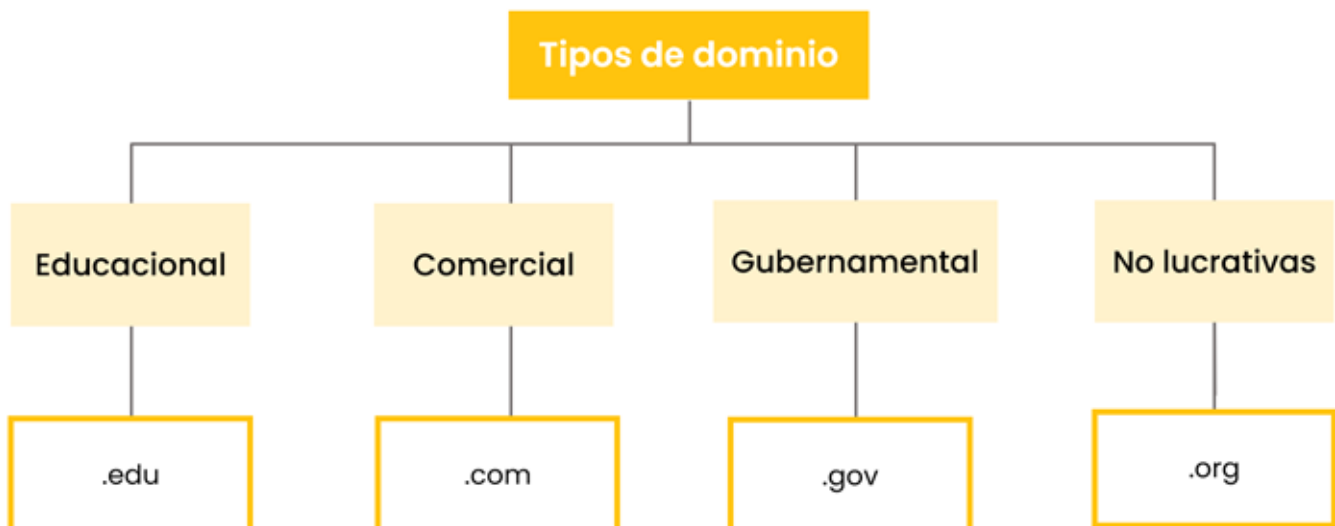
OHARRA

Webgune ofizialak, foro espezializatuak edo onartutako plataformak erabiliz gero, baliteke lortutako informazioaren kalitatea eta fidagarritasuna bermatuta egotea.



Jarraian, iturri fidagarriak identifikatzeko **irizpideak** azaltzen dira:

1 | Autoritatea eta sinesgarritasuna: egilearen edo erakundearen egiletza egiaztatzeak hainbat gai birplanteatzea dakar. Adibidez, edukiaren egile edo sortzailearen izena aipatzen al da? Agertzen al da haren lanbidea, esperientzia-urteak edo hezkuntza? Bestalde, zer motatako domeinu edo URLa du iturriak? Segurtasun-ziurtagiriak dituzten guneak (**HTTPS**) bilatuz gero, segurtasun-arriskuak prebeni ditzakegu. Domeinuzen horien esleipena Izenak eta Izen eta Zenbakien Esleipenerako Interneteko Korporazioaren (**ICANN**) araberakoa da. ICANNek Internet seguru, egonkor eta elkarreragingarria mantentzen du. Jarraian, domeinuhedapenaren adibide batzuk ageri dira (1. irudia):



1. irudia. Domeinu-hedapena (geuk egina).

2 | Eguneratzea eta garrantzia: kasu honetan, komeni da gai hauek birplanteatzea: argitalpen-data edo eguneratze-data ematen al da? Informazioa eguneratuta al dago? Oraintsuko argitalpen-datak, maizko eguneratzeak eta halako irizpideek adierazten dute iturriak fidagarriak eta garrantzitsuak direla egungo testuingururako.

3 | Objektibotasuna eta argitasuna: zein da webgunearen helburua? Zergatik argitaratu zuen egileak? Iturri inpartzial eta objektiboak informazioa argitasunez aurkezten dela adierazten dute. Aitzitik, euskarririk gabeko iritzia aurkezten dituzten iturriak saihestu behar dira.



4 | Euskarria eta erreferentziak: iturria bere eremuan ezaguna eta errespetatua al da? Beste iturri aitortu batzuek babesten al dute? Iturri fidagarriek beste iturri batzuetako datu, ikerketa edo erreferentziekin babestu ohi dituzte euren baieztapenak; euskarriak ez izatea, berriz, alerta-seinale da batzuetan.

i Informazio gehiago

HubSpot. *Zer den domeinu bat, zertarako balio duen eta zer motatakoak dauden.* e.digitall.org/es/dominio

ICANN. *Mundu bat, Internet bat.* icann.org/es



Emaitzak iragazi eta fintzea

Arazo teknikoak konpontzeko informazioa bilatzeko trebetasunak izateko, ezinbestean jakin behar da nola egokiro erabili espezifikoak izateko aukera ematen duten baliabideak. Adibidez, "arazo teknikoak" bilatu beharrean, hobe da zerbait espezifikoagoa zehaztea, hala nola "arazo teknikoak Microsoft Officeren softwarearekin".

Jarraian, **bilaketa efektiboak** egiteko **gomendagarriak diren jardunbide** batzuk ematen dira:

Gako-terminoen, iragazkien eta bilaketa-operadoreen erabilera

Bilaketa-estrategia optimizatzeko modu bat **gako-hitzak** erabiltzea da. Gako-hitzak lagungarriak dira bilaketaren emaitzak gutxiagotu eta informazio garrantzitsua errazago aurkitzeko.

Bilaketa aurreratuko tresnak –hala nola **iragazkiak erabiltzea**– beste estrategia eraginkor bat izango lirateke. Bilaketa dataren, fitxategi motaren, hizkuntzaren, egilearen, iturriaren eta abarren arabera sartzen da. Iragazki horiek aukera ematen dute emaitza berrienak erakusteko eta informazioa eguneratua eta egungo arazorako garrantzitsua dela ziurtatzeko.

Bestalde, **bilaketa aurreratuko operadoreak** daude. Bilaketa-tresnetan usatzen diren sinbolo edo gako-hitzak dira. Oso erabilgarria da emaitzen zehaztasuna hobetzeko.

Hona hemen operadore komun batzuk eta nola erabili daitezkeen:

OHARRA

AURREKO ADIBIDEAREKIN JARRAITUZ

Hona hemen gako-hitz garrantzitsuetako zenbaitzuk: "**Microsoft Office**", "**arazo teknikoak**", "**softwarea**", etab. Termino espezifiko horiek bilatzen ari den gaia deskribatzen dute.



BILAKETA-OPERADOREAK

| Operadorea | Zer egiten duen | Adibidea |
|-------------------------------------|---|-------------------------------------|
| Komatxoak (" ") | Kakotxen artean erantsi dituzun termino zehatzak dauzkaten emaitzak erakusten ditu. | "Microsoft Office" |
| NOT edo Zeinu negatiboak (-) | Kakotxen artean erantsi dituzun termino zehatzak dauzkaten emaitzak erakusten ditu. | Arazo teknikoak NOT Microsoft |
| AND edo Zeinu positiboak (+) | Bilatu zehaztutako terminoak dituzten iturriak. | Arazo teknikoak AND Microsoft |
| OR | Gako-hitzetako gutxienez bat duten iturriak bilatzen ditu. | Arazo teknikoak OR zibersegurtasuna |

Ingelesezko bilaketa eta baliabideak gehitzea

Askotan, soluzio eta eztabaida tekniko eguneratuenetako asko **ingelesez** egoten dira. Beraz, bilaketak egitea eta datu-base espezializatuak, liburutegi digitalak edo gordailu teknikoak miatzea jardunbide egokia da **bilaketaren emaitzak maximizatzeko**.

Jarraian, informazioa ingelesez bilatzeak dituen **abantaila** posibleetako batzuk ikusiko ditugu (2. irudia):



2. irudia. Ingelesezko informazioaren abantailak (geuk egina).



i Informazio gehiago

Xataka. **39 bilatzaile Googlerako, bilatzailea ahalik eta gehien fintzeko.** e.digitall.org.es/operadores-google

Google support. **Nola hobetu zure gako-hitzak Bilaketa Sarerako.** e.digitall.org.es/palabras-clave

Informazioa ebaluatu eta baliozkotzea

Konponbide edo soluzioa aurkitu ondoren eta arazo tekniko bat ebatzi aurretik, garrantzitsua da **informazio-iturria ebaluatzea**. Komeni da zalantza hauek argitzea (besteak beste): nork idatzi zuen iturria? Fidagarria al da? Informazioa eguneratuta al dago?

Informazioa baliozkotzeko, hona hemen zenbait gomendio: informazioa **hainbat iturritan** bilatzea, iturriaren eta egilearen **sinesgarritasuna** eta **argitalpen-data** egiaztatzea, informazioaren indarraldia ziurtatzeko. Gainera, baliabide bat online kontsultatzen bada, beste erabiltzaile batzuen **iruzkinak eta balorazioak** berrikustea oso baliagarria da.

i Informazio gehiago

Unibertsitate Konplutentsearen Liburutegia. **Nola bilatu informazioa.** e.digitall.org.es/buscar-informacion

Parte-hartze aktiboa eta ekarpena

Lineako komunitateetan edo **foro espezializatuetan** parte hartzeak aukera ematen du adituen eta antzeko esperientziak dituzten erabiltzaileen zuzeneko aholkularitza jasotzeko. Arazoa konpondu ondoren, dagokion komunitatean **soluzioa partekatzea** jardunbide egokia da. Antzeko erronkei aurre egiten dieten beste erabiltzaile batzuentzat lagungarria da hori.

Beraz, halako guneeetan aktiboki parte hartzeak eta ekarpenak egiteak **komunitate solidario eta elkarlanekoa** sustatzen du, ezagutzak partekatzeko eta beste pertsona batzuen esperientzietatik ikasteko.

i Informazio gehiago

Stack Overflow. **Aztertu gure galderak.** es.stackoverflow.com

Adsl Zone. **ADSLZone foroak.** foro.adslzone.net



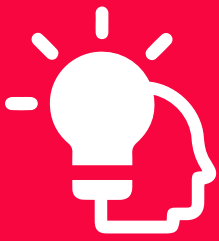
i Informazio gehiago

Unibertsitate Konplutentsearen Liburutegia. (2023ko abenduaren 18a). *Nola bilatu informazioa*. <https://biblioguias.ucm.es/como-buscar>

Alacanteko Unibertsitatearen Liburutegia. (2021). *Informazio zientifikoa bilatzea*. [PDF]. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/121964/1/Busqueda_informacion_cientifica_doctorado_2021_2022.pdf

Franzolini, D. (2023ko urriaren 23a). *Zer den domeinu bat, zertarako balio duen eta zer motatako domeinuak dauden*. HubSpot. <https://blog.hubspot.es/website/que-es-un-dominio>

López Bermúdez, J. G. (2017ko maiatzaren 16a). *Nola ezagutu fidagarriak diren iturriak Interneten*. Infotecarios. <https://www.infotecarios.com/reconocer-fuentes-confiables-internet/>



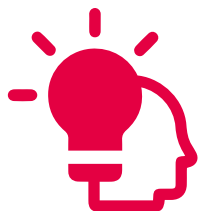
DigitAll

Arazoak
konpontzea

5.2

BEHAR ETA
ERANTZUN
TEKNOLOGIKOAK
IDENTIFIKATZEA





Arazoak
kopontzea

BI maila 5.2 Behar eta erantzun
teknologikoak identifikatzea

Online erosketa seguruak egitea





Online erosketak seguruak egitea

Erosketak seguruak Interneten

Aurrerapen teknologiko handiak aldaketa ekarri du eguneroko zeregin asko egiteko moduan, eta erosketak ez dira salbuespena. **Online erosketak, Internet bidezko erosketak, merkataritza elektronikoa edo e-commerce izenez ere** ezaguna, azken urteotan gehien hazi den zerbitzuetako bat da.

Jarduera horrek produktu eta zerbitzu ugari eskaintzen ditu **klik batean**. Aukera ematen du joan-etorriak saihesteko eta **edozein ordutan eta edozein tokitatik erosteko**, Internetera konektatutako gailu baten bidez, beraz, **erosoagoa** da erosleentzat. Abantaila asko ditu, oso prozesu praktikoa, eskuragarria eta erabilgarria baita.

Alabaina, ekintza horrek baditu **arriskuak**, hala nola iruzur zibernetikoak. Horregatik, beharrezkoa da jarraibide edo aholku batzuk betetzea Interneten modu seguruan erosteko.

Testuinguru horretan, funtsezkoa da **Datuak Babesteko Espainiako Agentziaren Interneten erosketak segurtasunez egiteari buruzko gidaliburua** izatea (1. irudia). **Kontsumitzaileen** eta erabiltzaileen **eskubideak** zaintzeko jomuga du, zerbitzu horiek online erosi aurretik, bitartean eta ondoren **ahalik eta babes handienarekin** eskuratu ditzaten.

Jarraian, Internet bidez erosteak dakartzan arriskueta batzuk aurkezten dira. Ondoren, online erosten duten bitartean beren burua babesteko pertsonak egin ditzaketen jardunbide gomendagarri batzuk eskaintzen dira.



1. irudia. Interneten erosketak segurtasunez egiteari buruzko gidaliburua (**INCIBE**tik berreskuratutako screenshot)



ONLINE EROSKETA, URRATSEZ URRATS

Online erosketarako prozesuaren urratsak erakusten dira, egiaztapen-kodeen erabilera barne. Ordaintzeko moduak ere azaltzen dira: ordainketa-pasabideak, banku-transferentzia, PayPal, kontraleihoak, finantzaketa, ordainketa mugikorreko zerbitzuak, Bizum, etab.

e.digitall.org.es/A5C52B1V02



Balizko arriskuak

Lineako segurtasuna gero eta kezka handiagoa da, **Internet bidezko erosketak ugaritu egin baitira**. Jarduera horrek **hainbat arrisku** dakartza berekin, eta pertsonak beren informazio pertsonala eta finantzarioa babesteko kontuan hartu behar dituzte arriskuak.

Ilido horretan, komeni da jakitea zer arrisku dauden, online erosketarekin lotutako **iruzurrak detektatzeko**. Honako hauek dira:

- **Datu-lapurreta:** ziberdelitugileek erabiltzaileen informazio sentikorra atzeman dezakete, hala nola sarbide-datuak edo kreditu-txartela. Adibidez, **phishing metodoaren** bidez erakunde publiko baten nortasuna ordeztu daiteke

⚠ ADI

Phishing

Webgune ezagun baten plantak egitean datza; bertan, beste webgune batera **birbideratzen duen esteka bat** ematen dute. Beste webgune hori legitimoa dela dirudi, baina iruzurrekoa da. Metodo honen bidez, **erabiltzaileari pasahitzak, datu pertsonalak edo banku-datuak eskatzen** zaizkio.

erabiltzailea engainatzen saiatzeko.

- **Online salmentarako orri faltsuak:** erabiltzaileak arriskua du online saltoki baten plantak egiten dituen baina egiatan iruzurrekoa den web-orri batean erosteko. Horren ondorioz, baliteke erabiltzaileak erositako produktua inoiz ez jasotzea, dirua galtzea eta bere datu pertsonalak arriskuan jartzea. Bestalde, salmenta-orriak ere badaude, iruzurgileek produktu faltsifikatuak eskaintzeko edo gezurrezko iritzi eta

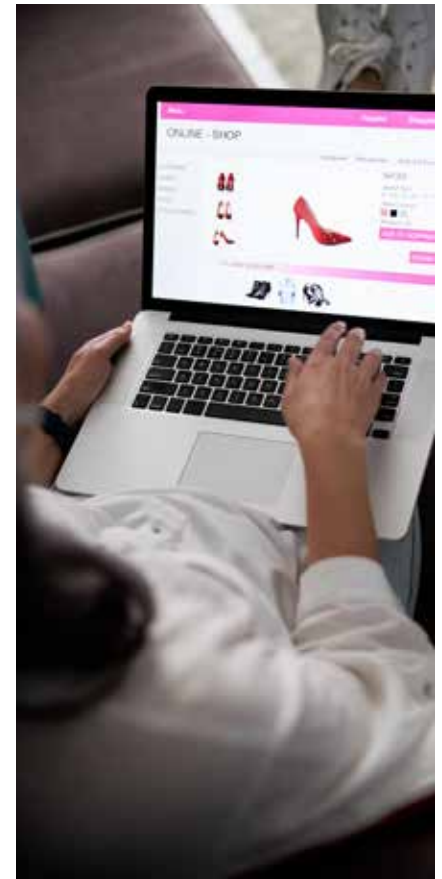
⚠ ADI

Kontu handiz ibili

Adibidez, online orri batek luxuzko produktuak oso prezio baxuagoan saltzen baditu, produktu faltsutuak edo lapurtuak dira beharbada. Horrek **jabetza industrialaren eta intelektualaren aurkako delitua** dakar berekin.

aipamenak idazteko baliatzen dituztenak.

- **Datu zifratu gabeak dituzten salmenta-orriak:** webgune batzuek ez dute konexio zifratu eta segurua ahalbidetzen duen ziurtagiri digitalik. Horrek esan nahi du orri hori erasoekiko –hala nola malware bidezko infekzioekiko– zaurgarriagoa dela.



**⚠ ADI****Webguneen URLa**

Web-orri bat HTTPrekin hasten bada **HTTPS**rekin beharrea, ez dago zifratuta. Horrek esan nahi du online egiten diren transakzioak ez direla babestuta egongo eta arriskutsua dela erabiltzailearentzat, beraz, hor bere datu pertsonalak partekatzea eta erosketak egitea.

i Informazio gehiago

Datuak Babesteko Espainiako Bulegoa. **Datuen babesa eta delituen prebentzioa.** e.digitall.org.es/guia-proteccion

Kaspersky. **Zer den SSL ziurtagiri bat: definizioa eta azalpena.** e.digitall.org.es/certificado-ssl

Incibe. **10 Infektatutako ekipo baten sintomak.** e.digitall.org.es/10-sintoma

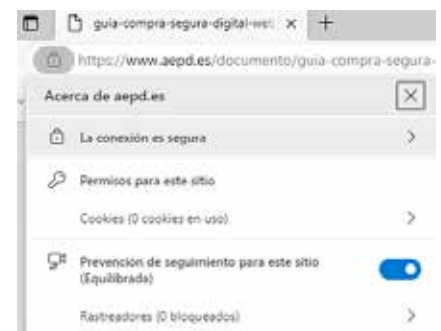
Erosi aurretik

- **Gailua eguneratuta edukitzea** Online erosketak bat egitean, funtsezkoa da **gailua** behar bezala **konfiguratuta eta babestuta** egotea. Sistema eragilea azken bertsioarekin eguneratuta egon behar da, bai eta web-nabigatzailea eta instalatutako aplikazio guztiak ere. Bestela, erosketak bera eta horri lotutako informazioa arriskuan egongo dira.

👁 OHARRA**SEGURTASUN-SOFTWARE BAT INSTALATZEA**

Transakzioa egin aurretik, komeri da **tresna antivirus** bat edukitzea. Horrela, edozein virus edo kode maltzuraren aurrean egon litezkeen mehatxuak detektatzen dira.

- **Konfiantzazko online dendak identifikatzea** Online erosketak bat egin aurretik, **webgunearen benetakotasuna** egiaztatu behar da. Legitimoa eta segurua dela adierazten duen seinale bat aurkitu daiteke helbide-barran giltzarrapoaren ikono batekin, **“https://”** ikurrarekin batera URLaren hasieran. Horrek agerian uzten du segurtasun-ziurtagiria duen webgune bat dela (2. irudia).



2. irudia. Segurtasun-ziurtagiria Geuk egina.



- **Arretaz irakurtzea webguneak pribatutasunerako eta itzulpenetarako ezarrita dituen politikak** Aurrekoaren ondoren, komeni da kontsumitzailearen **informazio pertsonala** nola erabiliko den seguru jakitea. Lege-informazioari esker (**erabilera-baldintzak edo kondizioak, itzulketaren edo aldaketaren kasuan**), erabiltzaileek zer eskubide dituzten jakin daiteke.

OHARRA

ZER ETA NORK SALTZEN DUEN JAKITEA

Online saltokiak datu jakin batzuk eman behar ditu, hala nola erakundearen **izen osoa, identifikazio fiskaleko zenbakia** edo **merkataritza-erregistroko** inskripzioa.

Erosketa egitean

- **Eskuragarri dauden ordainbideak** Erabiltzaileak erosteko unean duen kezketako bat ordainbideak dira. Garrantzitsua da zer aukera dauden eta horietako bakoitzak zer **abantaila edo desabantaila** eskaintzen dituen jakitea. Erosketa egitean komeni da, halaber, **bidalketa-motari** eta entrega-denborari buruzko informazioa izatea. Saltzaile batzuek bidalketa-aukera jakin batzuk eskaintzen dituzte kostu gehigarri baten truke. Produktua edo zerbitzua erosi ondoren, garrantzitsua da **ordaintzeko modua ez gordetzea**. Horrek eragotzi egiten du beste inork banku-datuak lapurtzea.

OHARRA

AUKERA SEGURUAK

PayPal, Google Wallet eta antzeko bitartekarien kontu bat online ordaintzeko erabiltzea aukera eroso eta segurua da. Aukera ematen du banku-datuak zuzenean sartu beharrik ez izateko erosten den webgunean. Horrez gain, traba bat –iruzurra, esaterako– sortzen denean dirua itzuli egingo zaigula seguru izan behar dugu. Beste aukera bat **jasotzean ordaintzeko** aukeraren alde egitea da. Hau da, produktua jasotzen den unean ordaintzea. Azkenik, **aurreordainketa-txartel** bat izatea online ordaintzetarako bakarrak. Horrelako kasuetan, kontuko dirua bere horretan mantentzen zaigu datuak osten badizkigute.



- **Erabiltzaile-kontuen konfigurazioa** Erosketa egiten den bitartean, online saltoki askok erabiltzaile-kontu bat izatera behartzen dute. Halako kontu bat sortzea erabakiz gero, garrantzitsua da modu seguruan egitea. Adibidez, letra, zenbaki eta karaktere berezien konbinazio bat duten **pasahitz sendoak** erabiliz. Era berean, erraz identifika daitekeen **informazio pertsonala** –hala nola izena edo jaioteguna– **erabiltzea saihestu** behar da.



Erosi ondoren

- **Atzera egiteko eskubidea eta bermeak** Produktua jaso ondoren, gerta liteke okerreko neurria jasotzea, produktua behar ez izatea edo hark akatsen bat edukitzea. Hala bada, komeni da erosketaren **egiaztagiri guztiak gordetzea**, bai eta online **transakzioan zehar izandako komunikazio** oro ere. **Produktua itzuli edo aldatu** nahi badugu, atzera egiteko eskubideari buruzko informazioa ematen duten kondizioak kontsultatu behar ditugu. Kasu batzuetan ez dakar gastu gehigarririk, baina beste batzuetan, berriz, aparteko kargu bat dakar bidalketak.

OHARRA

BERMEEN ERREGIMENA

Kontsumitzaileak erositako artikulu baten gainean duen eskubidea da. Artikulua berria bada, bi urtekoa da bermea. Bermealdi horretan, kontsumitzaileak **produktu bat egoera ezin hobean jasotzeko eskubidea** du. Gainera, **konponketa eta ordezkapena** doakoak izango dira.

- **Bezeroarentzako arreta** Bezeroarentzako arretarako zerbitzuarekin kontsultatzea, **online erosteko esperientzia ona izango dela bermatzeko**. Erosi aurretik, erosi bitartean eta erosi ondoren. Oso jarraibide gomendagarria da **informazio gehigarria lortzeko, arazoak ebazteko edo zalantzak argitzeko**. Adibidez, posta elektronikoko helbide baten, telefono-zenbaki baten edo txat baten bidez, denbora errealean.

Informazio gehiago

Guuk. *Interneteko gako seguruetarako aholku onenak.*
e.digitall.org.es/claves-seguras

OCU. *Bermea produktuak erostean.* e.digitall.org.es/garantia



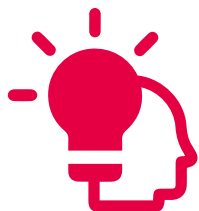
i Informazio gehiago

ADSLZone. (2023). *Gida eta aholkuak. Nola erosi Internet bidez modu seguruan*. <https://www.adslzone.net/reportajes/e-commerce/comprar-online-seguridad/>

Datuak Babesteko Espainiako Agentzia (AEPD). (2017). *Interneteko erosketak segururako gidaliburua* [PDF]. <https://www.aepd.es/documento/guia-compra-segura-digitala-web.pdf>

Guuk. (2022). *Erosketa seguruak Interneten. Kontuan izan beharreko 10 aholku*. <https://blog.guuk.com/compras-seguras-internet-consejos-tener-cuenta/>

Kaspersky. (d.g.). *Online erostearen segurtasun-arriskuak eta arrisku horietatik nola babestu*. <https://www.kaspersky.es/resource-center/threats/how-safe-is-online-shopping>



Arazoak
kopontzea

AI maila 5.2 Behar eta erantzun
teknologikoak identifikatzea

Mugikorrarekin ordaintzen





Mugikorrarekin ordaintzen

Gailu mugikorrek ordaintzea

Aurrerapen teknologiko handiak finantza-transakzioak egiteko modua aldatu du, eta gero eta arruntagoa da **telefono mugikorra** erabiltzea **ordainketak egiteko**. Berrikuntza hori eskudirutan edo txartelarekin egindako ordainketa tradizionalaren alternatiba egoki eta seguru legez eskaintzen da.

Teknologiaren arloan, den-denak etengabeko aurrerakada eta bilakaera du. Horrek esan nahi du **etengabe sortzen direla** gailu mugikorra erabiltzeko aukerak handitzen dituzten **aplikazioak**. Adibidez, **zorro digitalak**, **e-wallet** izenez ere ezagunak.

Mugikorrarekin ordaintzea **kontakturik gabeko ordainketa-metodoetako** bat da, eta produktu eta zerbitzuengatik ordaintzea, erosketak urrutitik egitea eta dirua transferitzea ahalbidetzen du. Metodo horrek **moldakortasuna eta erosotasuna** eskaintzen ditu, finantza-transakzioak establezimendu fisikoetan eta beste testuinguru batzuetan egiteko aukera ematen baitu.

Jarraian, gailu mugikorrek ordainketak egiteko **beharrezko eskakizunetako** batzuk aurkezten dira. Ondoren, **funtzionamendua** azaltzen da eta eskuragarri dauden **zorro digital edo e-wallet nagusiak** adierazten dira.



ONLINE EROSKETA, URRATSEZ URRATS

Online erosketarako prozesuaren urratsak erakusten dira, egiaztapen-kodeen erabilera barne. Ordaintzeko moduak ere azaltzen dira: ordainketa-pasabideak, banku-transferentzia, PayPal, kontraleihoak, finantzaketa, ordainketa mugikorreko zerbitzuak, Bizum, etab.

e.digitall.org.es/A5C52B1V02

Eskakizunak

Mugikorrarekin ordainketak egiteko zenbait **eskakizun** bete behar dira. Eskakizunok gailu motaren eta ordainketa-aplikazio espezifikoaren arabera dira.

Mugikorrarekin txartel fisiko bat izango balitz bezala ordaintzeko ezinbesteko kondizioa da **NFC teknologia edukitzea**. Kreditu-txartelak digitalizatzen ditu, eta gailu mugikorra saltokiko terminalarekin (**ST edo datafono** ere esaten zaio)



komunikatzeko aukera ematen du. Beraz, teknologia horrekin eroso ordaintzeko, funtzio hori aktibatu behar da gailuan.

OHARRA

NFC (Near Field Communicaction)

Hari gabeko teknologia bat da, bi gailuren arteko komunikazioa eta **datu-trukea elkar ukitu gabe** transmititzea ahalbidetzen duena. Sistema hori duten gailuak elkarrengadik oso gertu jarri behar dira. Gailuak gertu daudenean, NFC teknologia funtzionatzen hasten da. **Ordaintzeko metodo azkarra, segurua eta fidagarria** da.

Gainera, zorro digital baten bidez ordaindu aurretik, komeni da **eskakizun komun** hauek kontuan hartzea:

- 1 | Gailu bateragarria:** gailuak zorro digitalarekin eta sistema eragilearen bertsioarekin bateragarria izan behar du. Adibidez, Google Pay bateragarria da **Android** gailuekin. Apple Payk, berriz, **iOS** gailuetan funtzionatzen du, hala nola iPhone gailuetan. Oro har, banku gehienek zorro digital nagusien bidez ordaintzeko euskarria eskaintzen dute. Baina, halaber, **komeni da ziurtatzea bankua bateragarria dela eta ordaintzeko modu hori ahalbidetzen duela.**
- 2 | Zorro digital konfiguratua:** gailu mugikorrean instalatuta eduki behar da. Datu pertsonalekin eta kreditu-edo zordunketa-txartel agregatuarekin ere konfiguratuta egin behar da. Gailuan **segurtasun-neurri gehigarriak** konfiguratu daitezke. Adibidez, aurpegi-ezagutza aktibatzea edo segurtasuneko PIN bat adieraztea ordaintzeko baimentzeko.
- 3 | Interneterako konexioa:** NFC teknologiarekin ordaintzeko konexio aktiborik eduki behar ez bada ere, zorro digital bakoitzaren mugak eta funtzioak ezagutzea komeni da. Hau da, Interneteko konexiorik gabe, **litekeena da funtzio jakin batzuk ezin egitea**, hala nola txartel berriak gehitzea edo egindako transakzioen jakinarazpenak jasotzea.
- 4 | Saltokiaren euskarria:** establezimendu guztiek ez dute teknologia hori erabiltzaileek gailu mugikorrekin ordaindu ahal izateko. Horregatik, erabiltzaile gisa bete beharreko baldintzez gain, funtsezkoa da **saltokiak ordaintzeko metodo hori onartzea.**



i Informazio gehiago

BBVA, d.g. *Zer da NFC, nola funtzionatzen du eta zertarako erabili?*
e.digitall.org.es/nfc

Xataka, 2023. *Nola ordaindu zure mugikorrarekin: beharrezko baldintzak eta horretarako app nagusiak.* e.digitall.org.es/pagar-movil

Funtzionamendua

Mugikorrarekin ordaintzea prozesu **erraza eta azkarra** da, **gailu mugikorra zorro bihurtzeko** aukera ematen duena. Nagusiki, gailu mugikorrekin ordaintzeko **bi modu** daude. Lehenengoa da mugikorra txartel fisiko gisa erabiltzea **NFC teknologiaren bidez**. Saltokietan **zorro digitalaren edo e-walleten** bidez ordaintzera bideratuta dago. Oro har, prozesua honetan datza:

- 1** Txartela ordainketa-aplikazioan gehitu eta konfiguratzea.
- 2** NFC sistema aktibatzea gailu mugikorrean.
- 3** Telefonoa STra hurbiltzea ordainketa egiteko.

NFC teknologiarekin ordaintzeko eskakizunak betetzen ez badira, mugikorraren medioz ordaintzeko beste aukera **berehalako transferentzia** ahalbidetzen duten aplikazioen bidezkoa da (adib. **Bizum**). Baina, oraingo honetan, beharrezkoa da Internet konexioa izatea.

OHARRA

BIZUM

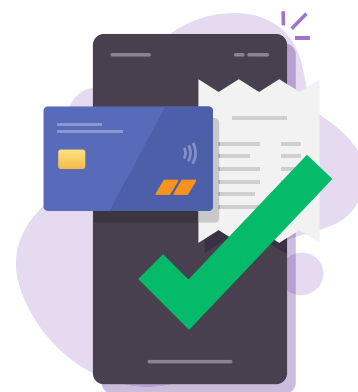
Ordainketa mugikorren Espainiako zerbitzu bat da, 2016an sortua.

Ordaintzeko metodo honek aukera ematen du **pertsonen artean** dirua bidaltzeko, **online erosketak** ordaintzeko eta **enpresei transakzioak** egiteko. Mugikorretik dirua bidal daiteke, eta nahikoa da beste pertsonaren telefono-zenbakia jakitea. Prozesu hori **berehalakoa eta segurua** da.

Bizum, d.g. *Nola funtzionatzen du Bizumek?* bizum.es/como-funciona

Zorro digitalak edo e-walletak

Tresna horiek aukera ematen dute **kreditu-**, zordunketa- edo aurreordainketa-**txartela gailu mugikorren gorde, kudeatu eta hari lotzeko**, zuzenean ordaintzeko, txartel fisikoa eraman beharrik gabe. Abantaila asko eskaintzen ditu, **oso prozesu praktikoa, erabilerraza eta baliagarria** baita. Hona hemen **zorro digital edo e-wallet** nagusien xehetasunak:





Banka digitaleko aplikazioa

Banku batzuek **banka digitaleko aplikazioak** eskaintzen dituzte, banku-kontuak kudeatzeko eta finantza-transakzioak egiteko, **mugikorrarekin ordaintzea** barne hartuta.

Bankuak funtzio hori erabilgarri badu, erabiltzaileak bere aplikazioan erregistratu beharra du, banku-kredentzialak erabiliz. Mugikorraren ordainketa konfiguratu behar duzu, eta zerbitzu hori zein txarteekin erabili nahi duzun aukeratu.

Ondoren, ordaintzea prozesu erraza izango da: aski da NFC bidezko ordainketa-metodoa **aktibatuta** izatea. Azkenik, ordaintzeko unean, beharrezkoa da gailua STRa hurbiltzea prozesu hori amaitzeko.

Informazio gehiago

Openbank, d.g. **Openbank Ordainketa Mugikorra**. e.digitall.org.es/openbank

Abanca, d.g. **Banka mugikorreko aplikazioa, bankua zure poltsikoan**. e.digitall.org.es/abanca

Google Pay

Googlek garatutako zorro digitala da (1. irudia). **Ordainketa-txartelak gordetzeko eta ordainketak egiteko** aukera ematen die erabiltzaileei, hainbat gunetan, hala nola denda fisikoetan, aplikazioetan eta webgune bateragarrietan.

Oso erraz funtzionatzen du, eta **bateragarria da banku askorekin**. Lehenik eta behin, aplikazioa gailuan **deskargatu** behar da, eta gomendagarria da **Google Play Storetik** deskargatzea. Aplikazioa deskargatu ondoren, ordainketa-txartela gehitu eta konfiguratu behar da.



1. irudia. Google Pay logotipoa. [Googletik](#) berreskuratutako screenshota

OHARRA

GOOGLE PLAY STORE

Googlek garatu eta **abiarazitako online denda** bat da. Plataforma integrala da, eta **eduki digital ugari eskaintzen ditu Android gailuetarako**. Adibidez, aplikazioak, jokoak, filmak, liburuak eta abar aurkitu ditzakete erabiltzaileek.

Google Play, d.g. **Nola funtzionatzen duen Google Playk**. e.digitall.org.es/google-play



Denda fisikoan kasuan, ordaintzeko prozesua NFC aktibatuta eta gailua desblokeatuta izatean datza. Gero, **ordainketa-terminalera hurbildu eta jarraibideak bete behar dira**.

Adibidez, baliteke txartelaren pin zenbakia STan sartzeko eskatzea.

Google Payrekin ordaintzeko beste modu bat **online erosketak** egitea da, hau da, aplikazio batez edo webgune batean. Zorro digital horretan **gordeta daukagunez ordainketa-txartela**, ez da beharrezkoa txartelaren informazioa sartzea aldi bakoitzean. Horren ondorioz, prozesua oso azkarra eta segurua da. Webguneak edo aplikazioak Google Payrekin eskaintzen badu zerbitzu hori, erosketa **amaitzean nahikoa da aukera hori hautatzea**.

i Informazio gehiago

Google Play, d.g. **Ordaintzeko modu onena iritsi da, Googlerekin**. pay.google.com/about-ekin

Google Support, d.g. **Ordaindu app batez edo webgune batean**. e.digitall.org.es/pagar-app

Apple Pay

Appleren zorro digitala da (2. irudia), iOS gailuetarako diseinatua, **iPhone, Apple Watch, Mac eta iPad** barne hartuta.

Konfigurazioa oso erraza da, zorro digital hori **gailuan txertatuta** dagoenez, aplikazioa deskargatzea ez delako beharrezkoa. Nahikoa da **zorro digitala edo App Wallet irekitzea** gailuan, kreditu- edo zordunketa-**txartel bat gehitzea** eta bankuaren **jarraibideak betetzea** datuak egiaztatzeko.

Aurreko zorro digitalaren kasuan bezala, Apple Pay **hainbat saltokitan dago eskuragarri**. Baita **aplikazio eta webguneetan** ere. Adibidez, Apple Music eta beste zenbait zerbitzutan harpidetzeko edo App Storen jokoak erosteko erabil daiteke Apple Pay.

Apple Pay duten denda fisikoetan ordaintzeko prozesuak **autentifikazioa eskatzen du Face ID edo Touch ID erabiliz** edo **kode bat** sartuta. NFC aktibatu, autentifikazioa egin eta gailua ordainketa-terminalera hurbildu ondoren, prozesua jada osatuta dago.

Apple Payrekin **webguneetan edo aplikazioetan** online ordaintzeko, nahikoa da ordainketa-metodo hori hautatzea, kontuan izanik balitekeela aukera hori eskuragarri ez egotea. Ordainketa berrestean, denda fisikoetan bezala, **autentifikazioa eskatzen da**.



2. irudia. Apple Pay logotipoa. [Wikipedia](#)tik berreskuratutako *screenshot*a.



i Informazio gehiago

Apple Pay, d.g. **Ordaintzeko artea**. [Apple.com/es/apple-pay](https://apple.com/es/apple-pay)

Apple Support, d.g. **Apple Payrekin ordaintzea**. e.digitall.org.es/apple-pay

Apple Support, d.g. **Face ID, Touch ID, kodeak eta pasahitzak**.
e.digitall.org.es/seguridad-applepay

Samsung Pay

Samsungen zorro digitala da (3. irudia), **Galaxy eta smartwatch**etan eskuragarri dagoena. Google Payren alternatiba ona da Androiderako, eta NFC bidez ordaintzeko aukera ere ematen du.

Zorro hori **puntu- eta sari-sistemagatik** nabarmentzen da. Samsung Payrekin ordaintzean, **opari eskusiboekin** trukatzeko puntuak lortzen dira.

Konfigurazioa oso erraza da; izan ere, gailu bateragarria bada, **Samsung Wallet aplikazioak instalatuta egon beharko luke**. Kontua aktibatuta eduki behar da **ordainketa-txartelak konfiguratzeko eta gehitzeko**. Samsung Wallet-erako **egiaztapen biometrikoko metodoa ere konfiguratu** behar da. Dena konfiguratuta dagoenean, ordainketak egin daitezke zorro digital horrekin.

Beste zorro digitaletan bezala, Samsung Pay **bateragarria da hainbat erakunderekin**. **Ordaintzeko prozesua** antzekoa da: nahikoa da **NFC aktibatuta** izatea, erosketa baimentzea **egiaztapen biometrikoarekin, hatz-marka edo pin kode batekin**, eta telefonoa **STra** hurbiltzea.

Mugikorreтик online ere ordaindu daiteke **webguneetan edo aplikazioetan**. Erosketa osatzeko, beharrezkoa da Samsung Payrekin ordaintzeko metodoa hautatzea eta hatz-marka edo pin zenbakia sartzea.

i Informazio gehiago

Samsung Pay. **Bihurtu zure mugikorra zure zorro**.
e.digitall.org.es/samsung-pay

Samsung Support, d.g. **Samsung Wallet**. e.digitall.org.es/samsung-wallet

SAMSUNG Pay

3. irudia. Samsung Pay logotipoa.
[Wikipedia](#)tik berreskuratutako *screenshot*ak.



i Informazio gehiago

Aguilar, R. (2023ko azaroaren 7a) *Guía completa para pagar con el móvil: ¿Qué hace falta y cómo funciona?* Xataka Móvil. <https://www.xatakamovil.com/tutoriales/guia-completa-para-pagar-movil-que-hace-falta-como-funciona>

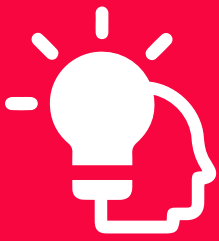
Apple Support. (2024ko otsailaren 12a) *Apple Payrekin erostea*. <https://support.apple.com/es-es/HT201239#stores>

Google Support. (d.g.). *Hasi Google Pay erabiltzen*. https://pay.google.com/intl/es_es/about/learn/

IDenge. (d.g.). *Zer da zorro edo wallet digitala eta nola funtzionatzen du?* <https://idenge.com/es-es/blog/que-es-una-cartera-o-wallet-digital-y-como-funciona>

Openbank. (d.g.). *Nola ordaindu mugikorrarekin: hauxe jakin behar duzu*. <https://www.openbank.es/open-news/pago-movil-como-pagar-con-movil/>

Samsung Support. (d.g.). *Samsung Wallet*. <https://www.samsung.com/es/support/model/samsung-wallet/>



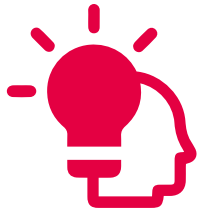
DigitAll

Arazoak
konpontzea

5.3

TEKNOLOGIA DIGITALAREN SORMENEZKO ERABILERA





Arazoak
kopontzea

AI maila 5.3 Teknologia digitalaren
sormenezko erabilera

Denbora kudeatzeko teknikak: Pomodoro





Denbora kudeatzeko teknikak: Pomodoro

Teknologiak, etengabeko konektibitateak eta multiatazak bailiteke pertsonak eramatea lan- edo ikasketa-denborak efizientziaz ez kudeatzera. Arazo horren ondorioz, metodo jakin batzuk bila ditzakete, etengabe informazioz eta eskariz betetako mundu batean produktiboak izateko.

Egoera horretan, Pomodoro teknika lanerako egitura nabarmena duen metodoa delako nabarmentzen da, prokrastinazioari aurre egiten eta kontzentrazioari eusten laguntzen duena.

Jarraian, tresna hori eta haren jatorria aztertuko ditugu, baita kontzentrazio- eta produktibitate-eskasia saihesteko nola aplikatu eta baliatu daitekeen ere.



DENBORAREN KUDEAKETA.

Denboraren kudeaketa zer den, zer abantaila dakartzan eta proiektu bati eskainitako denbora egokiro orekatzea zein garrantzitsua den irakasten da. Gainera, denbora behar bezala kudeatzeko aholku batzuk eman eta zenbait teknika aipatzen dira, xehetasun handirik eman gabe: time boxing, time blocking, prokrastinazio egituratua, Pomodoro teknika.

e.digitall.org.es/A5C53B1V04

Jatorria

Pomodoro teknika denbora kudeatzeko estrategia bat da, garun-jardueran eta kontzentrazio-gaitasunean oinarrituta dagoena.

Metodo hori 80ko hamarkadaren amaieran garatu zuen Francesco Cirillo ikasle italiarrak. Ikasten ematen zituen arratsaldee eta produktibitateari buruz hausnartu ondoren, tomate-itxurako tenporizadore bat hartu eta teknika hori sortu zuen. Proba gisa, ikaslea 10 minutuko txandetan ikasten hasi zen, eta kontzentrazioa galtzen ez zuela ikusita, txandak luzatu zituen apurka, 25 minutura arte, 30 minututik aurrera jada arreta galtzen zuela ikusi baitzuen.



Pomodoro teknika denbora 25 minutuko tarteetan –pomodoro izenekoak– zatitzean funtsatzen da. Pomodoroak ezin dira ez moteldu ez zatitu. Denbora–tarte bakoitza amaitzean, 5 minututik 10 minutura bitarteko atsedenaldia dago, eta 30 minutura luzatzen da 4 "pomodoro–bloke" osatu ondoren.

i Informazio gehiago

ZER DA POMODORO TEKNIKA?

Deskubritu zer den Pomodoro teknika eta zertarako balio duen.

YouTube, 2022 . *Pomodoro teknika*. e.digitall.org.es/pomodoro

Xedeak

Gaur egun, pertsonak gero eta informazio–inpaktu gehiago jasotzen dituzte hainbat bidetatik, hala nola mezu elektronikoetatik, WhatsAppetik, deietatik edo bileretatik, eta baliteke garuna gainezkatzea horren ondorioz: gure buruz jada ez da gauza bakar batean zentratzeko, lehenetsi ezinez.

Garunak estimulu berri bati arreta jartzen dion bakoitzean dopamina jariatzen du, sentsazio atsegingarriak erregulatzen dituen eta arreta jartzea, motibazioa izatea, erabakiak hartzea eta beste funtzio batzuk kontrolatzen dituen neurotransmisore bat.

Beraz, metodo hau egokia da kontzentratu ezin diren eta lan jakin bat egiten duten bitartean fokua mantendu ezin duten pertsonentzat. Ildo horretan, denbora–blokeak ezarriz gero, hauek posible dira:

- 1 | Kontzentrazioa handiagotzea:** denbora–tarte laburra denez, garuna blokea bukatzera behartzeko aukera ematen du.
- 2 | Denbora hobeki kudeatzea:** blokeak ezartzeak lan bakoitzean zenbat denbora eman dugun jakiteko aukera ematen digu.
- 3 | Lan–prozesuak hobetzea.**
- 4 | Gogobetetze–sentsazioa areagotzea:** kontzentrazioari eutsi eta zereginak amaitzean, garaipen–sentsazioa handiagoa da.
- 5 | Distrakzioak kudeatzea:** planifikatutako atsedenaldiak lagungarriak dira denbora–tarte horretan erlaxatzeko eta xederik gabe pentsatzeko.
- 6 | Antsietatea arintzea.**





Aplikazioak

Nola aplikatu metodo hau

Teknika hau aplikatzen hasi aurretik, komeni da ikasteko edo lan egiteko gunea txukuntzea, bai eta entzungailu edo tapoi batzuk edukitzea ere, soinu-distrakzioak saihesteko. Halaber, garrantzitsua da mugikorrari soinua kentzea eta jakinarazpenak desaktibatzea. Beharrezkoa da, orobat, atazarekin lotutako helburu finko bat ezartzea, hala nola atal bat ikastea, lan baten sarrera egitea, ikertzea edo bilera bat prestatzea.

Ingurunea prest dugunean, metodoarekin has gaitezke, urrats hauei jarraituz:

- 1 | Kronometroa hartu eta 25 minutuko aldi bat ezartzea.**
- 2 | Eguneko atazen zerrenda eskura izatea.**
- 3 | Ataza ezarritako denbora-tartean egitea.**
- 4 | 5-10 minutuko atsedenaldia programatzea alarmak jotzen duenerako. Atsedenaldi hori jaikitzeo eta gorputza luzatzeko aprobetxatzea gomendatzen da.**
- 5 | Lau urratsak errepikatu, 4 denbora-bloke osatu arte, hau da, 2 lanordu osatu arte. Laugarren blokea amaitutakoan, 20-30 minutuko atsedenaldia egingo da.**
- 6 | Osatutako pomodoroak digitalki edo eskuz markatzea, lan-estrategia edo -erritmoa hobetzeko eta motibazioa areagotzeko.**

Ataza osatuta dagoenean, emaitza zein izan den aztertu behar da: zenbat pomodoro behar izan diren, zenbat eten galarazi diren, denborak errespetatu ote diren, etab.

Pomodoro teknika taldean ere erabil daiteke. Horrela, inork ez ditu bere lankideak etengo, denak egongo baitira euren pomodoroetan murgilduta. Teknika horri "binakako pomodoroekin lan egitea" esaten zaio.

OHARRA

BLOKEAK

Lanerako gutxieneko bloke gomendagarria 2 pomodorokoa da (ordubete). Funtzionala, 4 pomodorokoa (2 ordu). Hobeena, 12 pomodorokoa (6 ordu) eta, gehienekoa, 16 pomodorokoa (8 ordu).

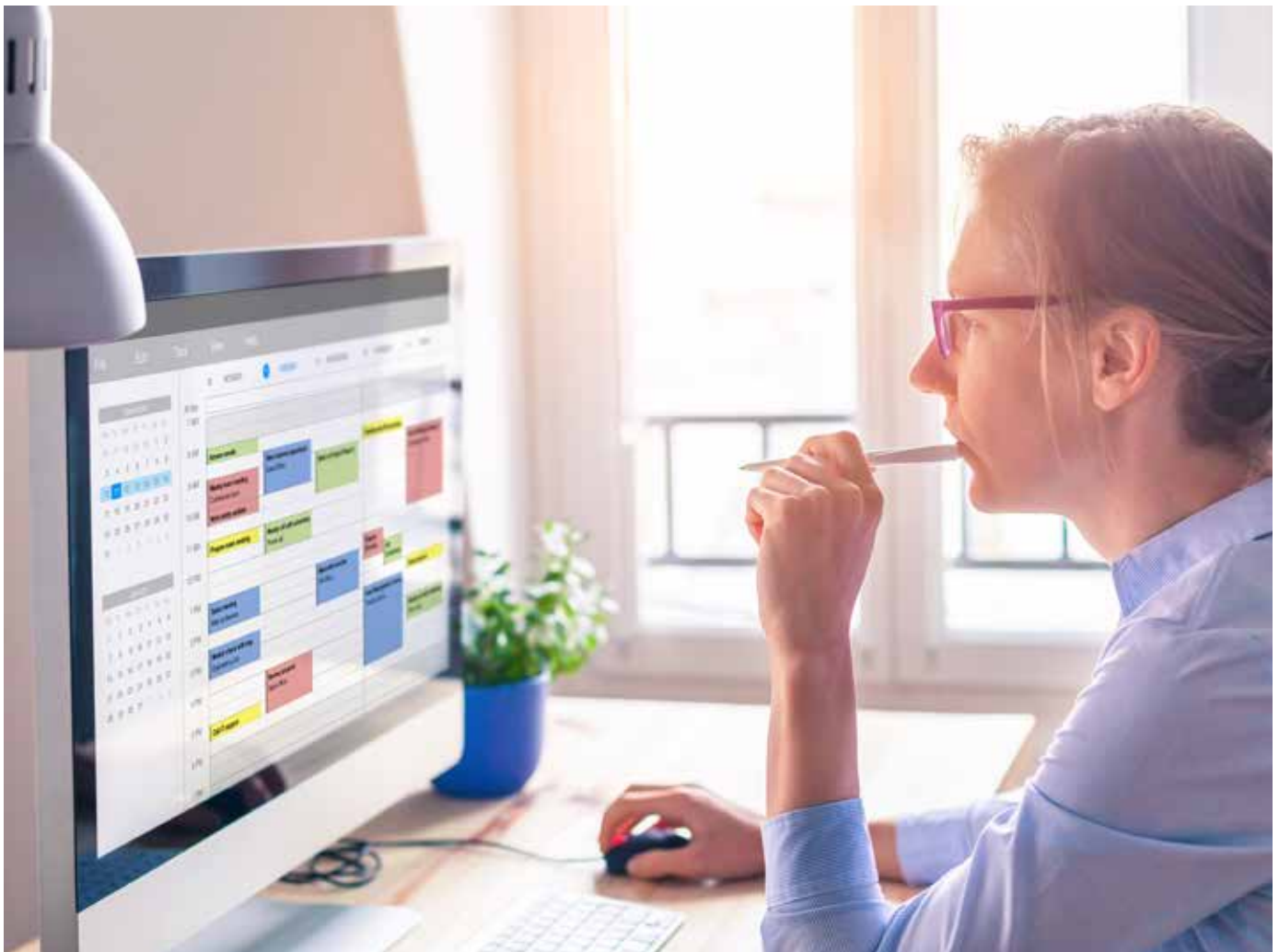


Etendura motak

Harvard Unibertsitateko psikologo Pol Shellyren arabera, bi motatako distrakzioak daude: nahitakoak eta ustekabekoak. Bigarren horrek kontzentrazio-arazoak sor ditzake. Une horretan, komeni da arreta galtzea eragiten ari den elementua idaztea, hala nola dei bat edo mezu elektronikoa bat bidaltzea.

Etetea atzeratzerik ez badago, pomodoroa bertan behera geratu eta aurrerago hasiko da berriz.

Nahita distrakzioak programatzen badira minutu jakin batzuetan, burua ez da horren estresatua egongo, eta eraginkorragoa izango da. Gogoan izan behar da gizakiaren garuna ez dagoela diseinatuta ataza anitz aldi berean egiteko, baizik eta bigarren mailan jartzen duela jardueretako bat eta, horrenbestez, arretaren % 100 ez duenez jartzen jarduera horretan, akatsak egin ditzakeela.





Etapak

Metodo horrek pomodoro-egitura du; alabaina, egindako lanen jarraipen zuzena egiteko, komeni da lehentasunen zerrenda bat osatzea, hala nola honako hau (ikus 1. irudia):

| Nombre de las tareas prioritarias | Deadline de la tarea |
|-----------------------------------|----------------------|
| 1. | |
| 2. | |
| 3. | |
| 4. | |
| 5. | |
| 6. | |

1. irudia. Lehentasunen zerrenda. Geuk egindako mapa.

| Actividad | Nº de Pomodoros | Nº de Pomodoros necesarios | Día/ hora inicio | Día/ hora finalización | Interrupciones | Resultados |
|----------------------------|-----------------|----------------------------|------------------|------------------------|--------------------|--|
| Informe de accesos semanal | 1 | 1 | 08:00 | 08:30 | Llamada de cliente | <i>He tardado lo que me he establecido (25 minutos) con una interrupción de 5 minutos de llamada de cliente.</i> |
| Descanso (5 mins) | | | | | | |
| | 2 | | | | | |
| Descanso (5 mins) | | | | | | |
| | 3 | | | | | |
| Descanso (5 mins) | | | | | | |
| | 4 | | | | | |

2. irudia. Jardueren blokea. Geuk egindako mapa.



Tresnak

Pomodoro teknikaren aplikazio praktikoak esploratzean, aukera ugari zabaltzen dira mundu digitalean. Denbora kudeatzeko metodologia hori ezartzeko aplikazio ugari diseinatu dira. Hona hemen gehien deskargatuetakoz batzuk:

- **Pomodoro Timer:** atazen zerrenda bat egiteko eta ataza bakoitzari eskainitako denbora zehazteko, tenporizadore batekin.
- **Brain Focus – Tomate-teknika:** saioak geldiaraztea eta berrabiaraztea, saio bakoitzaren amaieran abisujakinazpenak jasotzea eta saioetan beste aplikazio batzuk blokeatzea ahalbidetzen du.
- **Productivity Challenge Timer:** Pomodoro teknikaren aplikazio bat, sailkapen bat duena, non posizioa irabazten edo galtzen den, ikasketan eta lanean izandako lorpenen arabera.
- **Flat Tomato (Time Management):** egindako atazen jarraipen estatistikoa egiteko aukera ematen du. Gainera, beste produktibitate-aplikazio batzuetara ere konekta daiteke, hala nola Todoist eta Evernotera.
- **Focus To-Do:** aplikazio honek Pomodoro tenporizadore bat eta egiteko dauden gauzen zerrendak konbinatzen ditu. Gainera, plataforma anitzekoa da eta estatistikak ematen ditu.

Informazio gehiago

Beste aplikazio mugikor batzuei buruzko informazio gehiago lor daiteke esteka hauetan:

- Business Insider, 2021. **Doako 5 aplikazio Pomodoro teknika baliatzeko (eta produktiboa izateko).** e.digitall.org.es/apps-pomodoro
- Educación 3.0, 2021. **Antolatu eta ikasi hobeto Pomodoro teknikaren doako app hauekin.** e.digitall.org.es/recurso-pomodoro
- Santander SmartBank, d.g. **Pomodoro teknika: zer den eta nola funtzionatzen duen.** e.digitall.org.es/santander-pomodoro

**i Informazio gehiago**

Adamo Idoeta, P. (2023ko urtarrilaren 31). Zein dira azterketa baterako ikasteko modurik efikazena (eta zeintzuk ez dute hain ondo funtzionatzen)? BBCtik aterea: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-64459029>

Bazar. (2020ko uztailaren 30a). Pomodoro teknika edo nola ikasi gure denbora hobeto kudeatzen eta ez prokrastinatzen. El Mundotik aterea: <https://www.elmundo.es/ofertas-regalos/bebes-ninos/2022/07/30/62e3c81cf6c839d4c8b45bb.html>

Cirillo, F. (2020). Pomodoro teknika. Bartzelona: Planeta argitaletxea. Hemendik lortua : https://planetadelibrosec0.cdnstatics.com/libros_contenido_extra/42/41842_La_tecnica_Pomodoro.pdf

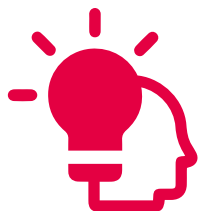
Hezkuntza 3.0. (2023ko otsailaren 1a). Pomodoro teknika: Lehen Hezkuntzako ikasleak autonomoagoak izateko estrategia. Educación 3.0 webgunetik aterea: <https://www.educaciontrespuntocero.com/opinion/tecnica-pomodoro-estrategia/>

Gratuondoko Institutu Europarra (IEP). (2022ko irailaren 30a). Zer da Pomodoro metodoa? Jatorria, onurak eta aplikazioa. Graduondoko Institutu Europarretik lortua: <https://iep.edu.es/que-es-el-metodo-pomodoro/>

REx, L. (2022ko martxoaren 12a). Zer da pomodoro teknika? YouTubetik aterea: <https://www.youtube.com/watch?v=V51bTPmFgRs>

Rull, Á. (2018ko irailaren 16a). Pomodoro teknika: produktibitate-teknikarik onena. El Periódicotik aterea: <https://www.elperiodico.com/es/ser-feliz/20180926/tecnica-pomodoro-aumentar-productividad-7046868>

Santander SmartBank. (d.g.). Pomodoro teknika: zer den eta nola funtzionatzen duen. Santanderretik aterea: <https://santandersmartbank.es/educacion/tecnica-pomodoro/>



Arazoak
kopontzea

AI maila 5.3 Teknologia digitalaren
sormenezko erabilera

Denbora kudeatzeko teknikak: prokrastinazio egituratua





Denbora kudeatzeko teknikak: prokrastinazio egituratua

Gaur egun, gizarte-, kultura- eta lan-sareak **hiperproduktibitatean** daude oinarrituta. Testuinguru horretan, **prokrastinazioa** alferkeriaren edo, are, diziiplina-faltaren sinonimo gisa interpretatu ohi da. Alabaina, ñabardurez betetako errealitatea da. Giza garunak, **berehala saria jaso eta eroso sentitu** nahi izaten duenez, baliteke **arbuio emozionalez** erantzutea desafiatzailatzat edo ez oso atsegintzat jotzen dituen atazei.

Prokrastinazio egituratua, beraz, atzeratutako zereginen ekiteko erantzun estrategiko gisa agertzen da. Jarraian, giza garunaren eta saihesten ditugun atazen arteko **elkarreragin korapilatsuak** azalduko ditugu. Horrez gain, tresna horrek **oztopoak gainditzeko** ere balio du.



DENBORAREN KUDEAKETA

Denboraren kudeaketa zer den, zer abantaila dakartzan eta proiektu bati eskainitako denbora egokiro orekatzea zein garrantzitsua den irakasten da. Gainera, denbora behar bezala kudeatzeko aholku batzuk eman eta zenbait teknika aipatzen dira, xehetasun handirik eman gabe: time boxing, time blocking, prokrastinazio egituratua, Pomodoro teknika.

e.digitall.org.es/A5C53B1V04

Jatorria

Gizartearen gehiengoak uste du **prokrastinazioa ohitura txarra** dela, kaltegarria helburuak lortzeko. Gainera, **nortasun-bereizgarri** bat delako usteari lotuta dago, zeregin jakin batzuek eragindako emozio desafiatzaileei eta gogo-aldarte negatiboari aurre egiteko modu bat denean.

1930ean, Robert Benchley kritikari estatubatuarrak, "Nola lortu gauzak egitea" izeneko zutabe bat idatzi zuen *Chicago Tribune* aldizkarian; hau adierazi zuen bertan: "Edonork egin dezake edozein lan kantitate, baldin eta une horretan egiten egon beharko lukeen lana ez bada". **Prokrastinazio egituratuaren** estrategiaren hazia da hori.



Stanfordeko Unibertsitateko irakasle Paul Grahamen arabera, zentzu hertsian "ezinezkoa da atzerapena sendatzea". Ideia hori argudio honetan oinarrituta dago: edozer izanik ere pertsona egiten ari den ataza, gainerako guztia egiteari utziko dio beti. Beraz, galdera ez litzateke izango nola galarazi prokrastinazioa, baizik **eta nola aurkitu hori lortzeko modu erabilgarria**.

Irakasle horrek **hiru aldaeratan** banatzen du prokrastinazioa: ezer ez egitea, garrantzi txikiagoko zerbait egitea eta garrantzi handiagoko zerbait egitea. Prokrastinazio "ona" gertatzen da **ataza garrantzitsuak balio handiagoko beste ataza batzuen alde atzeratzen direnean**. Haatik, prokrastinazioa "txarra" da ataza garrantzitsuak atzeratzen direnean balio txikiagoko atazak egiteko. Adibidez, Interneten helbururik gabe nabigatzea.

1996an, Stanfordeko Unibertsitateko filosofia-irakasle emeritu John Perryk **prokrastinazio egituratuaren** kontzeptua sortu zuen. Perryk gai horri buruz egindako ikerlanak *IgNobel* saria irabazi zuen 2011n, **ezohiko ikerlanei** ematen zaien umorezko saria, hain zuzen ere.

Termino horren medioz, Perryk defendatzen zuen prokrastinazio egituratua dela, hain zuzen, **atzerapenaren joera naturalak produktibitate** gisa bideratzeko modurik onena. Giza garunak berehala saria jasotzeko lehentasuna duela onartuz gero, prokrastinatzaileen **aldeko** joera hori aprobetxatuko duten **estrategiak** diseina ditzakegu. Adibidez, zeregin konplexu bati behin bakarrik aurre egin beharrean, urrats txiki eta maneagarriagotan banatu dezakegu.

Informazio gehiago

TIM URBAN: INSIDE THE MIND OF A MASTER PROCRASTINATOR | TED

Tim Urbanek badaki prokrastinazioak ez duela zentzurik, baina inoiz ezin izan du kendu gauzak egiteko azken minutura arte itxaroteko ohitura. Mintzaldi horretan, egileak animatu egiten gaitu denbora amaitu baino lehen benetan zertan ari garen sakonkiago hausnartzera. **Azpitululuak gaztelaniaz.**

YouTube, 2016. *TED Talks*. [e.digitall.org.es/ted-talk](https://www.ted.com/talks/tim-urban-inside-the-mind-of-a-master-procrastinator)



Zer da?

Prokrastinazio egituratua estrategia bat da, kontuan hartzen duena prokrastinatzaileek beti dutela zeregin edo ataza garrantzitsuenak saihesteko joera. Horrela, prokrastinatzailea **denbora-galerako begizta** batean bizi da, eta horrek lan onargarria egitea eragozten dio. Azkenean, edozein modutan egiten du egin beharreko lana, **entregatzeko azken epea iritsi delako**.

Kontzeptu hori lortzeko, ezinbestekoa da **prokrastinazioaren akatsa onartzea** eta lortzea akats horrek prokrastinatzailearen alde egin dezala; izan ere, **prokrastinatzea ez da ezer ere ez egitearen baliokidea**.

Prokrastinazio egituraturako, **atazak lehentasunen zerrenda batean idatzi behar dira. Premiazkoenak** eta garrantzitsuenak **goi-goian** jarriko dira, eta beste batzuk, berriz (horiek ere egin beharrekoak), zerrendaren **behealdean**. Behe-behean daudenak egitea, honenbestez, goi-goikoak ez egiteko bitarteko bihurtzen da. Alabaina, horrek **herritar erabilgarri** bihurtzen du prokrastinatzailea.

i Informazio gehiago

El Huffpost, 2012. *Prokrastinazio egituratua*. e.digitall.org.es/procrastinacion

Nola aplikatu

Kontzeptua hobeto ulertzeko, haren **urratsak** ulertu behar dira:

- 1 | Onarpena:** prokrastinatzaileak onartu egin behar du **arazoa ez dela denbora edo distrakzioak**, baizik eta gauzak geroratzeko giza ohitura.
- 2 | Identifikatzea:** programatu daitezkeen atazak eta arazorik gabe geroratu daitezkeenak zein diren jakitea.
- 3 | Ekintza-plan bat ezartzea: zehaztu eta zentzuz planifikatu** behar da, denbora-inbertsio bat delako, ez gastu bat. **Ez da inprobisatu behar**.
- 4 | Kalitatezko ekintza-plan bat egitea:** helburu argiak eta errealistak ezartzea, jardueren zerrendak zehaztea, atazak urrats txikitari zatituta, epe zehatzak eta ataza bakoitzean lan egiteko eguneko denbora espezifikoak zehaztea, eta lan zuzen bat entregatzeko berrikuspen-denbora espezifikatzea.





- 5 |** Energia eta motibazio handiko uneak aprobetxatzea: produktibitatea aprobetxatzeko, zereginak programatu behar dira energia eta motibazio handia duguneko uneetan.
- 6 | Orekatzea: ez da lan gehiegi programatu behar une bererako.** Zerrendaren amaieran ataza erabilgarriak sartzea lagungarria da nagitasuna agertzen denean produktibo izaten jarraitzeko.
- 7 |** Errealista izatea: ataza guztiak premiazkotzat edo garrantzitsutzat ez markatzea, askotan ez baitira beharrezkoak izaten.
- 8 | "Hautatu" aditza erabiltzea: "behar izan" aditza usatzeak kanpo-betebehar bat dakar berekin.** Pertsonak aukeratuko du nahi duen zereginari denbora eskaintzea.
- 9 |** Perfekziorik ez eskatzea: gizakiak zereginak egiten energia edo emozio negatibo gutxiago izan ditzakeela onartzea. Gomendagarria da **malgua izatea**, errudun ez sentitzea eta nork bere burua ez engainatzea.
- 10 |** Teknikak erabiltzea: fokuratzeko- eta kontzentrazio-teknikak –hala nola *mindfulness*ak eta pomodoro deritzonak– distrakzioak saihesten laguntzen dute.
- 11 |** Atsedeen hartzea: atsedeen erregularrak hartzeak akidura saihesten laguntzen du.
- 12 |** Multiatza saihestea: zeregin bati erreparatu behar zaio.
- 13 |** Aurrerapena ebaluatzea: jarraipena egiteak ekintza-plana doitzea ahalbidetuko du, beharrezkoa bada.
- 14 |** "Ez" esaten ikastea: dena ezin dela egin onartzea lagungarria da "ez" esateko garrantzirik gabeko zereginei.
- 15 |** Alde batera ez uztea konpromiso sozialak edo eguneroko errutinak: konpromiso horiek bertan behera uzteak baliteke estresa eragitea.
- 16 |** Garunari entzutea: akituta edo aspertuta egonez gero, zeregin interesgarriago batera igaro gaitzke, baina komeni da zeregin hura amaitzen saiatzea.



**i Informazio gehiago**

Arch Daily, 2017. **Nola erabili "Prokrastinazio egituratua" zure ohitura txarrei etekina ateratzeko.** e.digitall.org.es/malos-habitos

Ekintza-plana

Prokrastinazioak **frustrazioa eta estresa** eragin ditzake, nagitasunean oinarrituta badago. Alabaina, kontzientziaz prokrastinatu eta **helburu espezifiko** jarraikiz programatzean, emaitza positiboak izan ditzakegu.

Prokrastinazio egituratuaren teoria aprobetxatzeko, funtsezkoa da **ataza edo zereginak** jarduera erraz eta txikietan **banatu** eta benetan garrantzitsuak direnei lehentasuna ematea. Horrela, **gure helburuekin lotutako zerbait erabilgarria egingo dugu beti**, baita zeregin garrantzitsuagoak atzeratzen ditugunean ere.

Ikuspegi hori ezartzeko, interesgarria litzateke gogoeta egitea zer jarduera utzi behar diren egiteari, zer egiten hasi behar den eta **emaitza positiboak sortzen ari direlako** zer alderdi mantendu behar diren.

Lehenik eta behin, **zeregin nagusien zerrenda bat** egin behar da. Ezarri ondoren, funtsezko datuak gehitu behar dira, hala nola azken epea edo lehentasuna, baita espero den emaitza ere (1. irudia):

| Tareas principales | Plazo Final | Prioridad (alta, media, baja) | Resultado esperado |
|--------------------|-------------|-------------------------------|--------------------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

1. irudia. Zeregin nagusien taula, epearen eta urgentziaren arabera ordenatuta. Geuk egindako mapa.



Azkenik, **ataza bakoitza azpiatazetan zatitu** behar da, atazotako edozein egitean hautatzeko eta helburu komun bati ekarpena egiten jarraitzeko (2. irudia):

| Tarea 1 | | | |
|-----------|-------------|-------------------------------|--------------------|
| Subtareas | Plazo Final | Prioridad (alta, media, baja) | Resultado esperado |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

2. irudia. Zereginen taula, azpiatazetan banakatuta. Geuk egindako mapa.

i Informazio gehiago

Psikopedia, d.g. **Prokrastinazioa ez da sendatzen: atzeratzea erabilgarria da batzuetan.**
e.digitall.org.es/posponer

El Huffpost, 2012. **Prokrastinazio efizientea: liburu batek erakutsi egiten digu hobeki nola prokrastinatu.** e.digitall.org.es/procrastinar-mejor

John Perry, 2012. **Prokrastinazio egituratua.** e.digitall.org.es/procrastinacion-estructurada



**i Informazio gehiago**

Casas, J. (d.g.). Psikoterapeuten prestakuntza. 2024/03/08an berreskuratua hemendik: <https://salud-psicologica.mx/lib/xe/fetch.php/enfermedades-psicologicas:procastinacion.pdf>

D. R. (2012ko azaroaren 19a). Prokrastinazio efizientea: liburu batek erakutsi egiten digu hobeki nola prokrastinatu (PDF). 2024/03/08an berreskuratua hemendik: https://www.huffingtonpost.es/2012/11/19/la-procratinacion-eficien_n_2157589.html

Garrido, J. M. (d.g.). Prokrastinazioa ez da sendatzen: atzeratzea erabilgarria da batzuetan. 2024/03/08an berreskuratua hemendik: https://psicopedia.org/3019/la-procrastinacion-no-se-cura-posponer-puede-ser-util/?expand_article=1

Gul Hasan, Z. (2017ko abenduaren 2a). Nola erabili "Prokrastinazio egituratua" zure ohitura txarrei etekina ateratzeko. 2024/03/08an berreskuratua hemendik: <https://www.archdaily.cl/cl/884157/como-usar-la-procrastinacion-estructurada-para-sacar-lo-mejor-de-tus-malos-habitos>

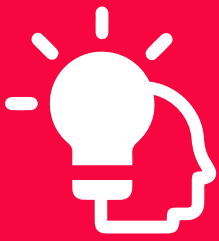
Heras, M. (2023ko urriaren 16a). Errudun sentitzen zarenean ezer ez egiteagatik eta hiperproduktibitatearen beste tranpa batzuegatik. 2024/03/08an berreskuratua hemendik: <https://business.vogue.es/tendencias/articulos/culpa-hacer-nada-trampas-hiperproductividad/875>

Montes, J. A. (2023ko ekainaren 21a). Prokrastinazio efizientea. 2024/03/08an berreskuratua hemendik: <https://grupoemprende.com/la-procrastinacion-eficiente/#:~:text=El%20concepto%20de%20%E2%80%9Cprocrastinaci%C3%B3n%20estructurada,trazo%20negativo%20trabajar%20para%20ti>

Perry, J. (2012). Prokrastinazio egituratua. URANO PUB.

Sader, M. (2019ko martxoaren 3a). Den-dena uzten al duzu GEROrako? Saiatu PROKRASTINAZIO egituratuarekin! 2024/03/08an berreskuratua hemendik: <https://www.revistaad.es/decoracion/articulos/dejas-todo-para-despues-prueba-procrastinacion-estructurada/22325>

TED Talks. (2016ko apirilaren 6a) Tim Urban: Inside the mind of a master procrastinator | TED. 2024/03/08an berreskuratua hemendik: <https://www.youtube.com/watch?v=arj7oStGlkU>

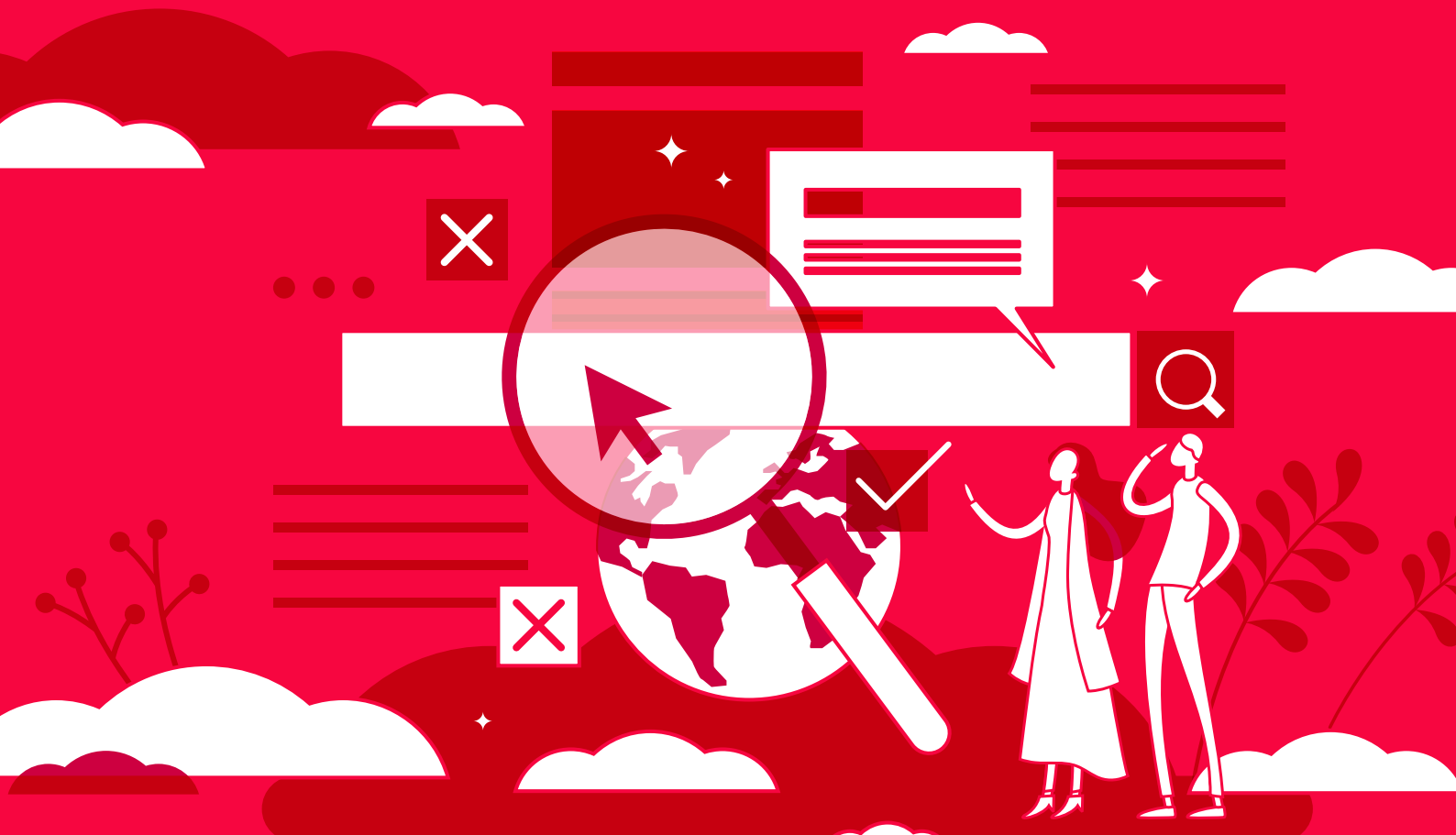


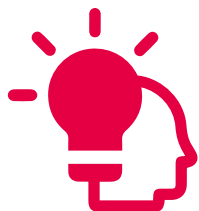
DigitAll

Arazoak
konpontzea

5.4

**GAITASUN
DIGITALETAN
HUTSUNEAK
IDENTIFIKATZEA**





Arazoak
kopontzea

AI maila 5.4 Gaitasun digitaletan
hutsuneak identifikatzea

**Erabili Symbaloo
zure ikaskuntza-
ingurune
pertsonalerako**





Erabili Symbaloo zure ikaskuntza-ingurune pertsonalerako

Ikaskuntza-ingurune pertsonala Symbaloon

Aurrerapen teknologikoak eragina izan du gizarte-eremuan, eta, horrekin batera, hezkuntzaren eremuari eragiten dioten **eraldaketa faboragarriak** barne hartu dira. Izan ere, **hezkuntza birtuala** sortu da, **hezkuntza-plataformen** erabilerarekin, non ikasleek prestakuntza-ingurune birtualak sortuz ikasten duten.

Testuinguru horretan, **Ikaskuntza Ingurune Pertsonala** (ingelesez, *Personal Learning Environment*, eta aurrerantzean, PLE) ikasleen **ikaskuntza-prozesua errazteko** baliabideen, tresnen eta jardueren bilduma bikaina da. PLEa –hezkuntza-plataforma birtualetan erabiltzen dena– **pertsona bakoitzaren interesetara eta ikaskuntza-erritmora egokitzen da, haren ezagutzak eratzeko** gaitasuna izan eta **ikaskuntza esanguratsua** eskuratu dezan.

PLE **web 2.0** kontzeptuarekin lotuta sortu zen, **web-aplikazio eta -tresnen belaunaldi** berriari erreferentzia eginez, non erabiltzaile guztiek eduki digitala sortu eta argitaratu dezaketen. Hezkuntzaren arloan, batez ere **irakasleen artean, hezkuntza-eduki digitala** hautatzea, gordetzea, antolatzea, idaztea eta partekatzea **ahalbidetzen duten tresnak** behar dira, ikasleei irakaskuntza-materialak sortzeko prozesuan zehar.

Ilido horretan, **Symbaloo** web-tresna bat da, **informazioa eskuratzea errazten eta lineako ikaskuntza-esperientzia nabarmen hobetzen duena. Toki bakar batean** esteka eta baliabide digital gogokoenak **gordetzeko, bisualki antolatzeko eta partekatzeko** aukera ematen du.

Jarraian, **tresna hori nola erabili eta konfiguratu** azaltzen da, Symbalooen **funtzio erabilienetako** eta erabilgarrienetako batzuk bilduz, hala nola **pertsonalizazio-metodoak** eta **partekatzeko aukerak**.



IKASKUNTZA-INGURUNE PERTSONALA

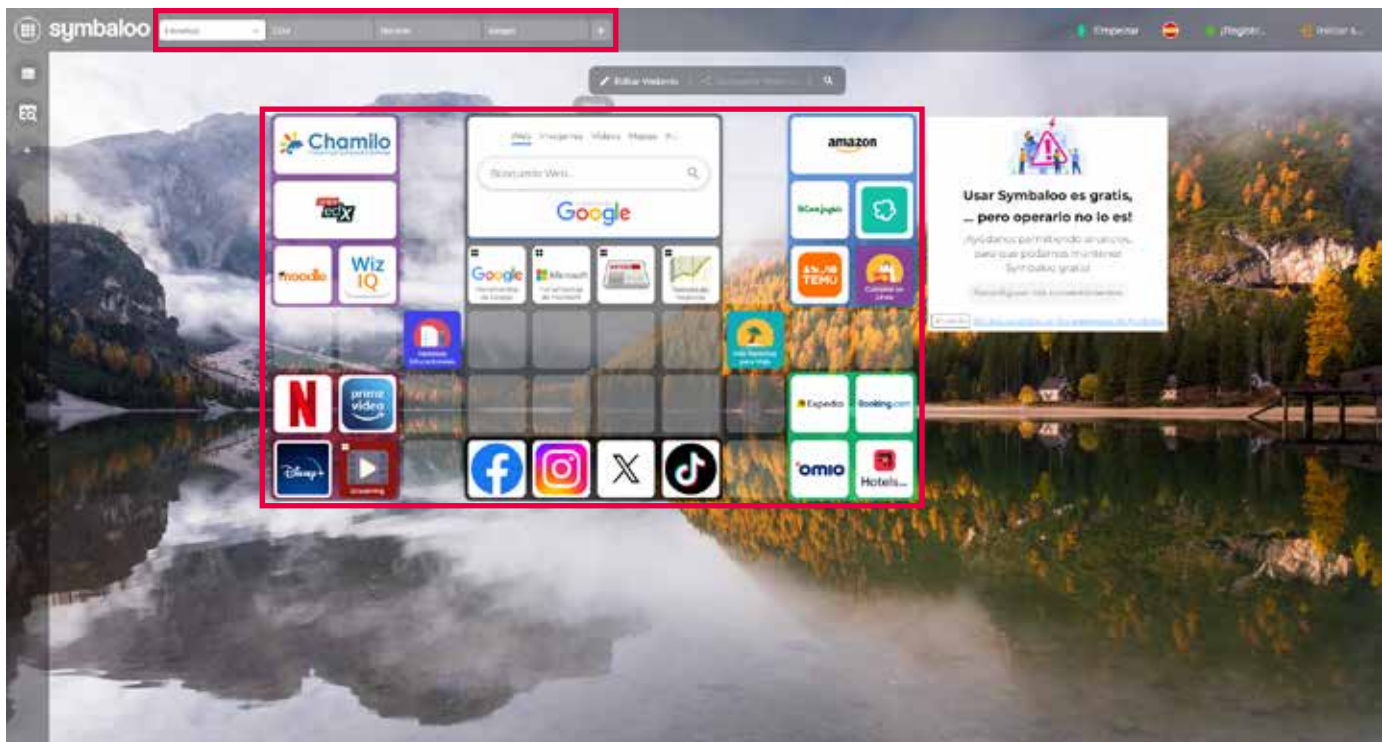
Azaldu egiten da zer den ikaskuntza-ingurune pertsonala, zer ezaugarri eta osagai dituen, eta zer onura dakartzan trebetasun edo konpetentzia digitalak eskuratzeko edo hobetzeko.

e.digitall.org.es/A5C54B1V02



Symbaloori buruzko oinarrizko kontzeptuak: Webmixa eta blokeak

Webmix bat *bloke* izeneko ikono karratuz osatutako lauki-bilduma batean bisualki oinarritutako sistema bat da. Webmix batek edukia linean hautatzeko, antolatzeko eta partekatzeko aukera ematen duen hasierako orri pertsonal gisa funtzionatzen du. Lehenespenez, Symbalook jada sortutako Webmix batzuk eskaintzen ditu, *Gogokoak*, *EDU*, *Albisteak* eta *Jokoak* izenekoak, 1. irudian ikusten den bezala:



1. irudia. Webmixa eta Symbalooko blokeak. *Symbaloo*tik berreskuratutako *screenshot*a.

Bestalde, Symbalooko **blokeak** Webmix delakoei dagozkien ikono karratuak, obalatuak edo biribilak dira. Bloke horiek dira tresnaren funtsezko elementua. Gogoko baliabide digital guztiak gordetzeko eta antolatzeko aukera ematen dute, kanpoko orrialdeetan kontsultatu beharrik izan gabe.

Hainbat motatako blokeak daude, **webguneetara**, albiste-iturrietako orrietara bideratzen duten estekez osatuak (**RSS bloke edo iturri** ere baderitze horiei). **Irrati-etxe** edo **widget** batera ere lotu daiteke, baldin eta horrek aukera asko eskaintzen baditu, hala nola denbora kontsultatzea, Googleren bilatzailea erabiltzea edo kalkulagailu bat erabiltzea.



i Informazio gehiago

Symbaloo, d.g. **Ikasi oinarrizkoena**. e.digitall.org.es/symbaloo

Symbaloo soporte, d.g. **Zer da Webmix bat?** e.digitall.org.es/webmix

Symbaloo soporte, d.g. **Zer da Bloke bat?** e.digitall.org.es/bloque blokea da

Kontua sortzea eta erregistratzea

Symbalooek **tresna konturik gabe erabiltzeko aukera** ematen die erabiltzaileei. Oinarrizko funtzioak ere eskaintzen ditu, hala nola web mistoak eta blokeak gehitzea eta hasierako orria pertsonalizatzea. Doikuntza horiek **nabigatzailearen cookietan** gordetzen dira. Ez da beharrezkoa tresna deskargatzea, eta Internet konexioa duen edozein gailutatik sartzea ahalbidetzen du.

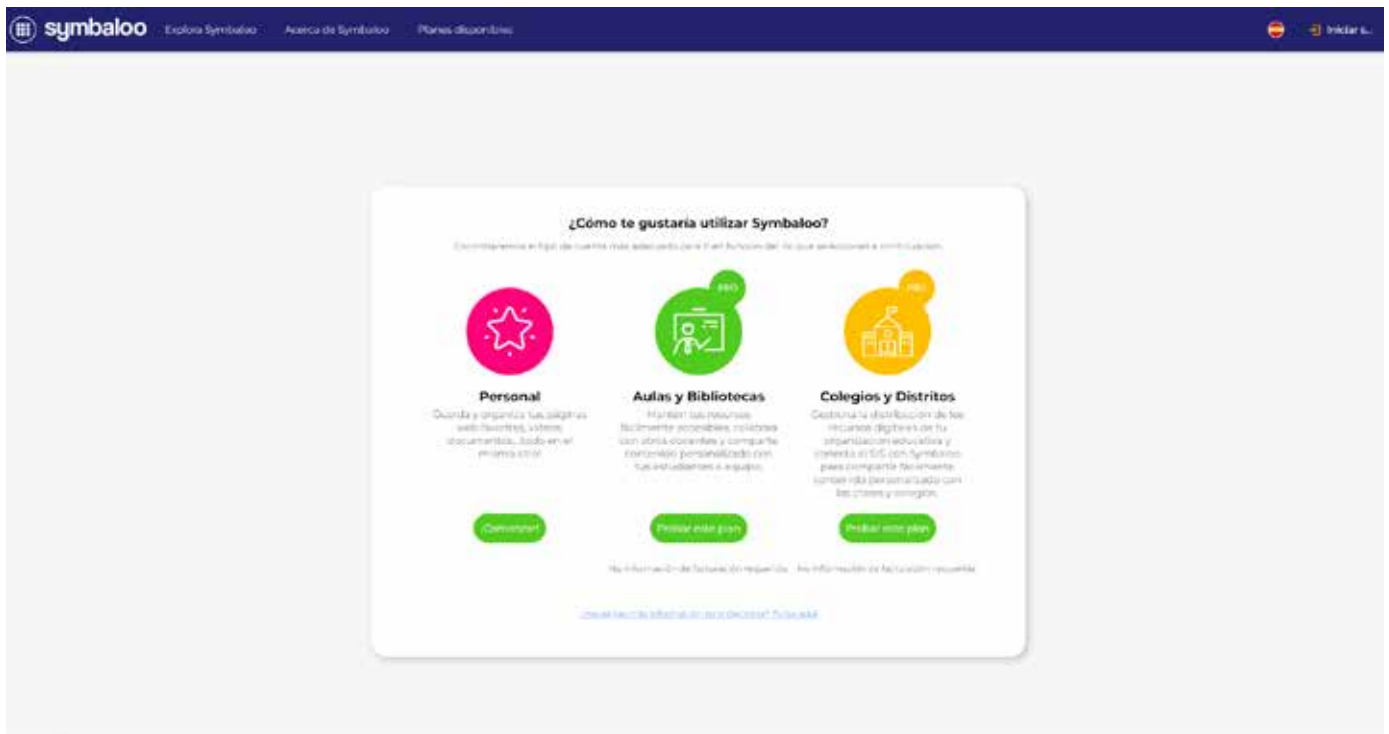
! ADI

Cookieak historiatik ezabatzen badira, adibidez, nabigatzailea eguneratzeagatik, informazio hori galdu egingo da, **eta Symbaloon sortutako guztia ezabatu egingo da**. Horregatik guztiagatik, **kontu bat sortzea gomendatzen da**, galerak izateko arriskua saihesteko.

Kontu motak

Symbalook **hainbat motatako kontuak** eskaintzen ditu hainbat ikaskuntza-ingurunetarako (2. irudia):

- **Kontu pertsonala:** norberaren baliabideak doan antolatzeko eta eskuratzeko aukera ematen du. Baita ikaskuntza-ibilbideak eta Symbaloo Webmix galeria ere. Alabaina, banaka baino ezin dira erabili, ezin dira baliabideak partekatu, ezta beste pertsona batzuekin lankidetzan aritu ere, eta publizitate-iragarkiak ere badaude.
- **Webspaces PRO Ikasgela eta Liburutegirako, Eskoletarako eta Barrutietarako:** publizitaterik gabe ordaindutako harpidetza batean oinarrituta, kontu pertsonalaren luzapentzat hartzen da. Aukera ematen du beste pertsona batzuekin lankidetzan aritzeko eta Webmixak mugarik gabe partekatzeko, taldeak sortzeko eta erabiltzaileak gehitzeko, bai eta kontua pertsonalizazio handiagoarekin eta estatistikekin aztertzeko ere.



2. irudia. Kontu motak. [Symbaloo](#)tik berreskuratutako *screenshot*ak.

Prozedura

Kasu horretan, kontu pertsonal bat sortu eta erregistratzen da. Jarraian, erregistratzeko eta kontu berri bat lortzeko urratsak zehazten dira:

- 1 | Symbalooen webgunera sartzea: symbaloo.com**
- 2 | Egin klik** orrialdearen goialdeko eskuinaldean dagoen 'Erregistratu' botoian, 'Hasi saioa' botoiaren ondoan.
- 3 | Kontu mota hautatu.** Kasu horretan, kontu pertsonaleko 'Hasi' botoia sakatu behar da.
- 4 | Erregistro-prozesu** tradizionalari jarraitzea, hainbat **xehetasun sartuz**, hala nola posta elektronikoa, izena eta pasahitza. Aukera gehigarriekin ere egin daiteke erregistroa, hala nola Googleko, Facebookeko edo Microsofteko kontuaren bidez.
- 5 | Datuak bete ondoren**, Symbalook hasierako orrira eramango gaitu. Gaur egun, **posta elektronikora jo** behar da Symbalooen egiaztapen-posta bilatu eta **kontua egiaztatzeko**.
- 6 | Behar bezala egiaztatu eta erregistratu ondoren**, **Symbaloo erabiltzen has daiteke erabiltzailea** sortutako kontu berriarekin.



i Informazio gehiago

Symbaloo, d.g. **Symbalooko Webspacéen planak**. e.digitall.org.es/planes-symbaloo

Symbaloo soporte, d.g. **Nire erabiltzaile-profila sortzea**. e.digitall.org.es/perfil-symbaloo

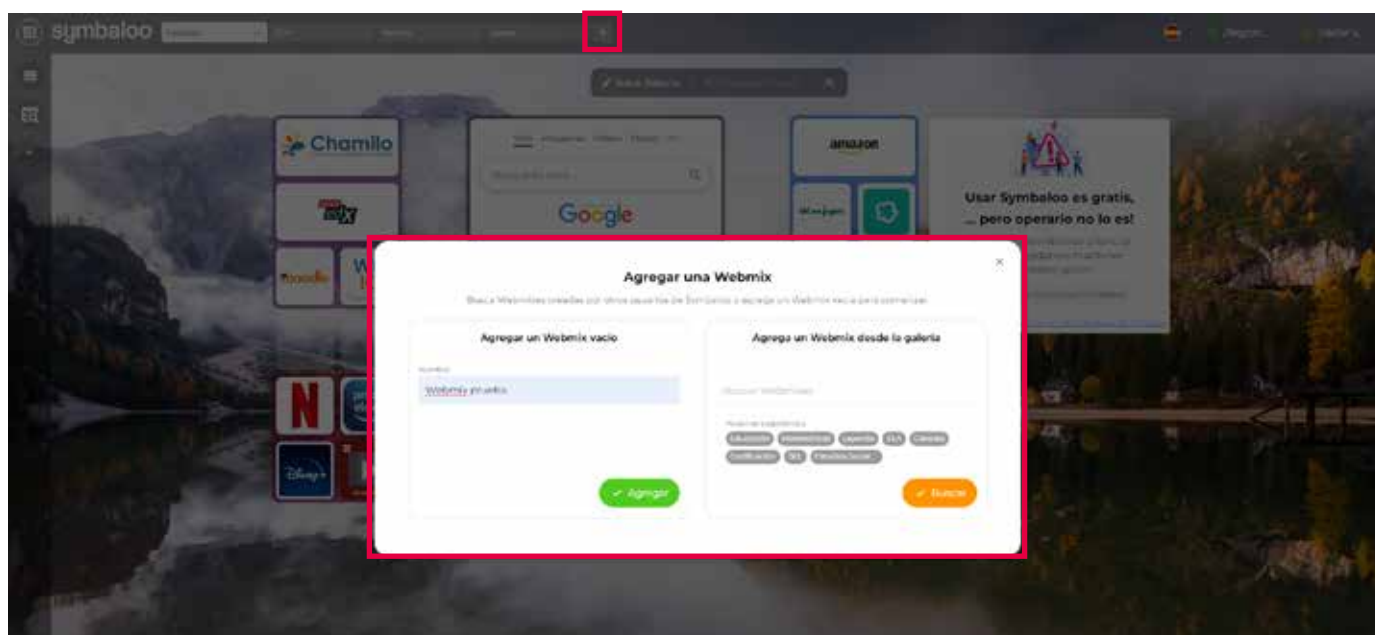
Symbaloo soporte, d.g. **Nola partekatu Symbalooko Webspacé bat**. e.digitall.org.es/webpace-symbaloo

Lehen Webmixa konfiguratzeko

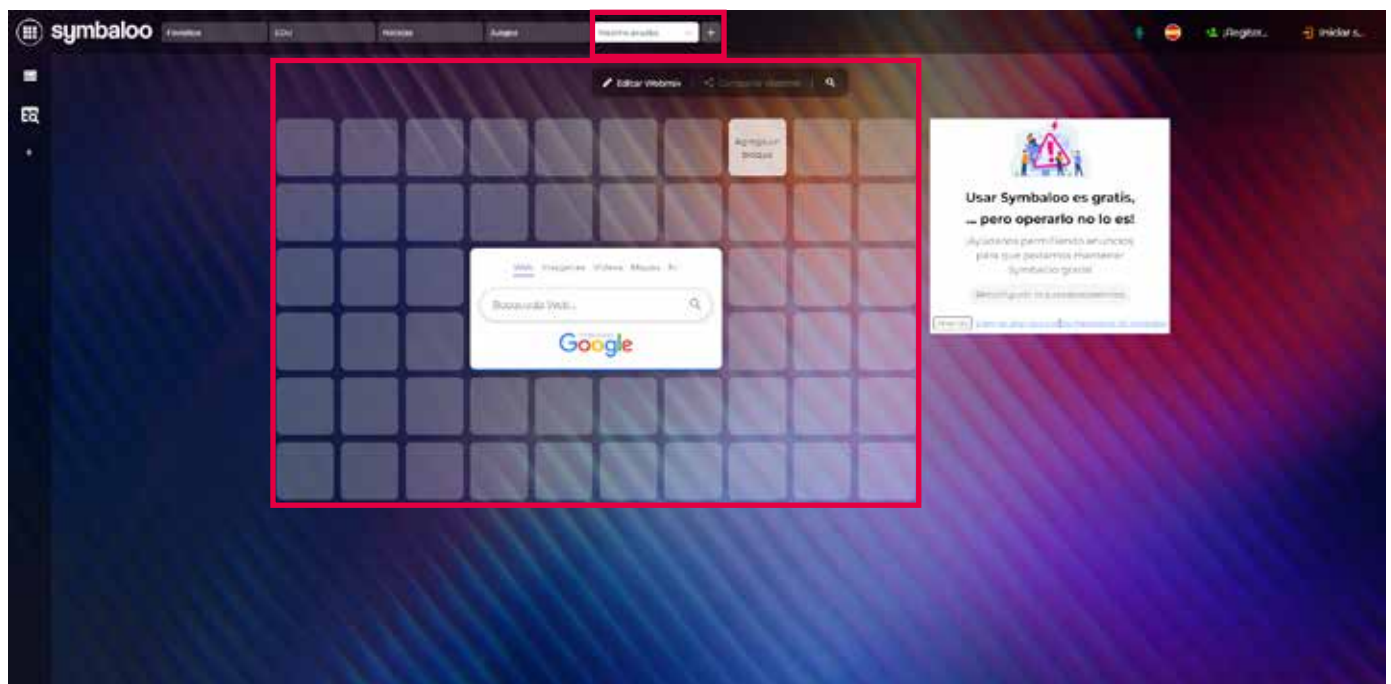
Symbalook aukera ematen du gogoko webgune guztiak bere webgune mistoetan antolatzeko. Erraza da Web mistoak gehitzea eta sortzea. Lehenetsitako web-mistoan amaieran dagoen "+" ikonoa sakatu behar da. **Webmix berri bat sortzean**, leiho modal bat irekiko da (3. irudia), eta bi aukera emango dizkigu hark:

- 1 | Webmix huts bat** gehitzea: sortu bat hutsetik.
- 2 | Galeriatik Webmix bat** gehitzea: jada Symbalooen liburutegian existitzen dena. Tresnaren erabiltzaileek sortutako blokeen Webmixei buruzko datu-base publiko bat da.

Kasu honetan, **hutsune bat sortu eta izen bat esleitzen zaio: Probatzeko Webmixa**. "Gehitu" sakatzean, Webmix berria sortuta egongo da (4. irudia). Hori orrialdearen goiko aldean agertzen da, erlaitz berri gisa.



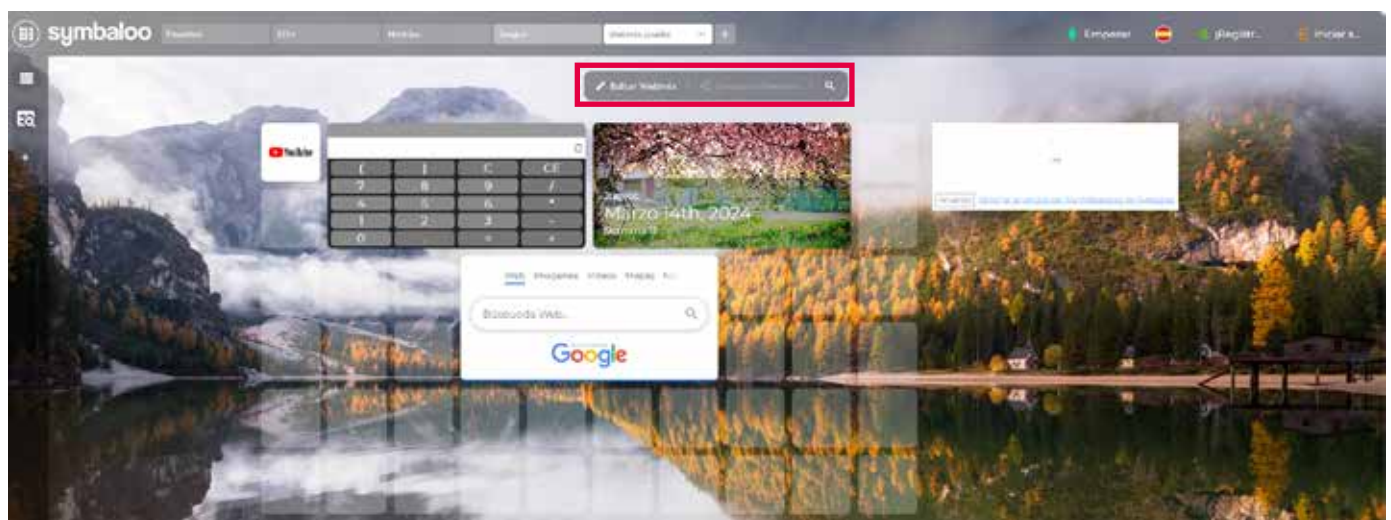
3. irudia. Webmix bat gehitzea. *Symbaloo*tik berreskuratutako *screenshot*ak.



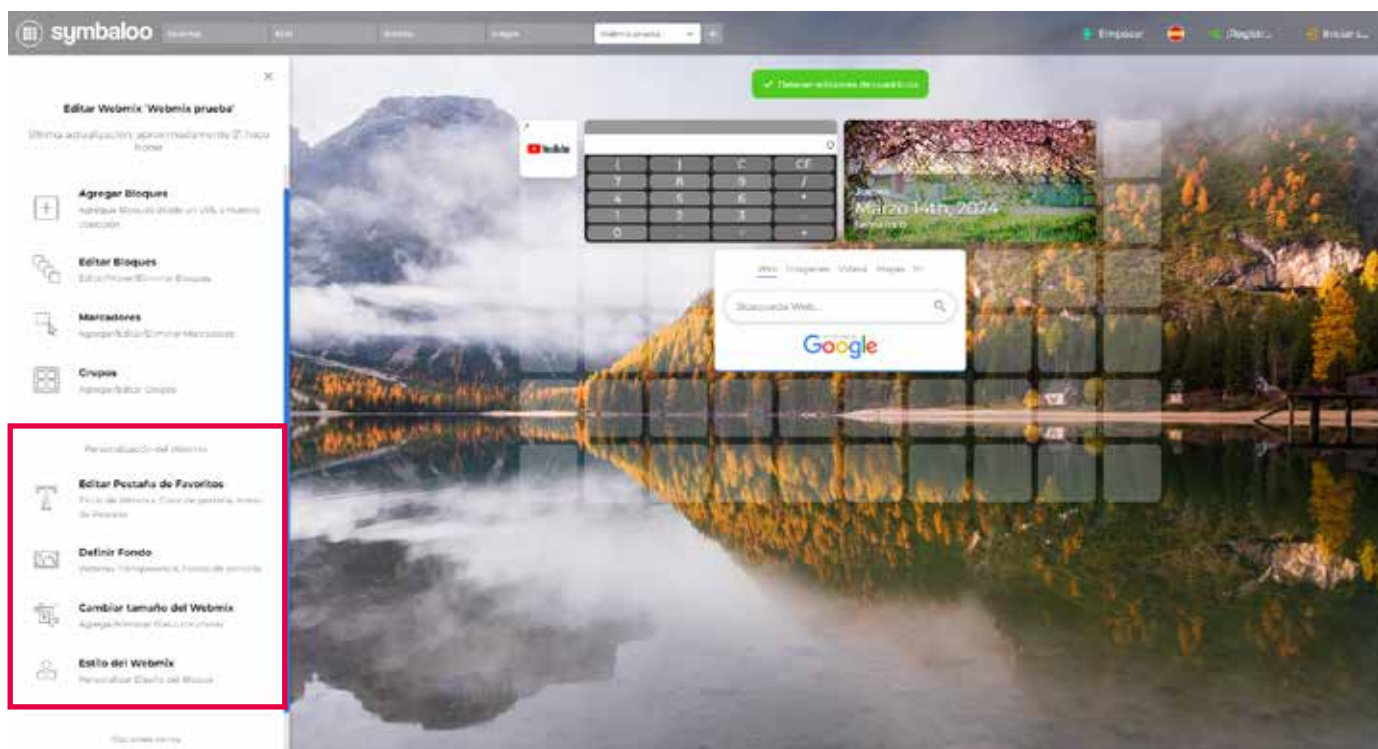
4. irudia. 'Webmix proba' berria sortu da. *Symbaloo*tik berreskuratutako *screenshot*ak.

Webmixa pertsonalizatzea

Symbalook aukera ematen du Webmixa **konfiguratzeko**, hasierako orria are **pertsonalagoa** izan dadin. Horretarako, blokeen goiko aldean dagoen 'Webmix editatu' botoia sakatu behar da (5. irudia). Pertsonalizazioaren barruan, Webmixaren baliabideak **egokitu, antolatu eta pertsonalizatu** daitezke (6. irudia).



5. irudia. Webmixa editatzea. *Symbaloo*tik berreskuratutako *screenshot*ak.



6. irudia. Webmixa pertsonalizatzeko funtzioak. *Symbaloo*tik berreskuratutako *screenshot*a.

Hona hemen zenbait funtzio erabilgarri:

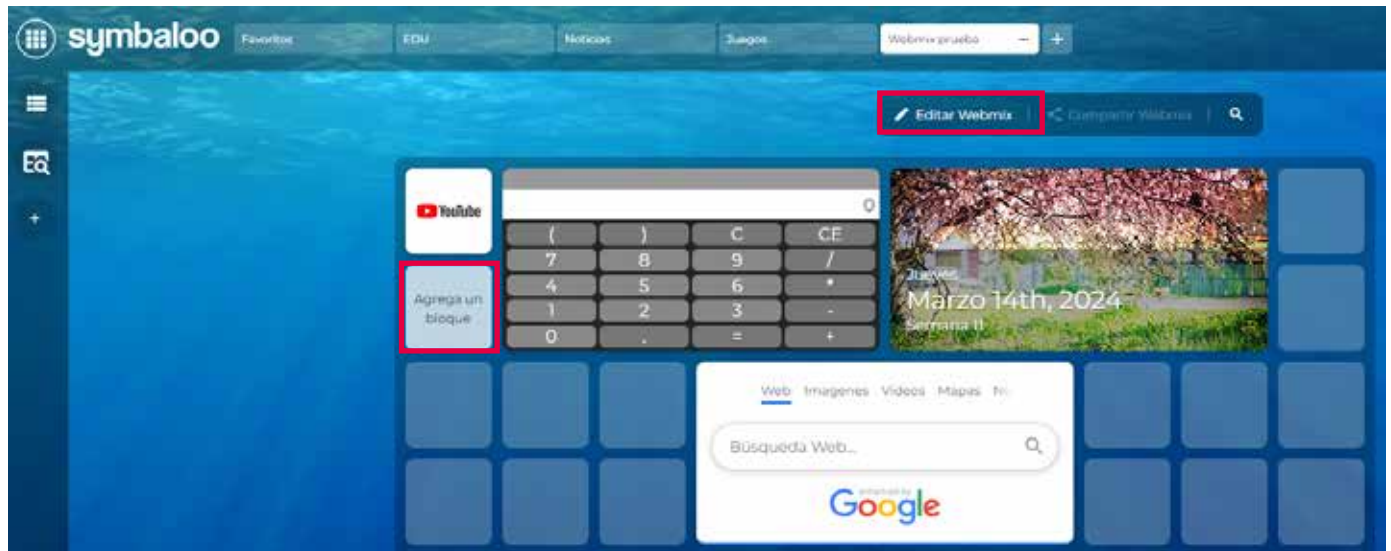
- **Gogokoen erlaitza editatu:** aukera honen bidez, Webmix izena eta **erlaitzaren kolorea** aldatu eta erlaitzaren **ikono** bat gehitu daiteke.
- **Atzealdea definitzea:** funtzio honek aukera ematen du **Webmixa garden bihurtzeko**, eta horrek esan nahi du blokeen mosaikoa zeharrargia izango dela. Era berean, **pantaila-atzealde** pertsonalizatu bat ere ezar daiteke, lehenetsita datozen irudiak hautatzearen, irudirik gabeko kolore bat gehitzearen edo atzealdean jartzeko fitxategi bat igotzearen artean aukeratuz.
- **Webmixaren tamaina aldatzea:** errenkadak edo zutabeak gehitzeko edo ezabatzeak aukera ematen du.
- **Webmixaren estiloa:** blokeen **formaren diseinua** hautatzeko aukera ematen du, estilo lehenetsiaren, zirkuluen edo laukizuzenen artean.

Webmixaren edukia

Blokeak gehitzea eta sortzea oso prozesu erraza da, nola zerotik sortutako Webmixean, hala lehenetsitako Webmix batean. **Prozesua hasierako orritik hasten da, hutsik dagoen bloke batean klik eginez** edo 'Webmixa editatu' botoiaren bidez (7. irudia). Bi kasuetan, pantailaren ezkerrean aukera-zinta



zabaltzen da, non blokeak, **markatzaileak eta taldeak gehitu, editatu edo ezabatu** ahal izango diren (8. irudia).



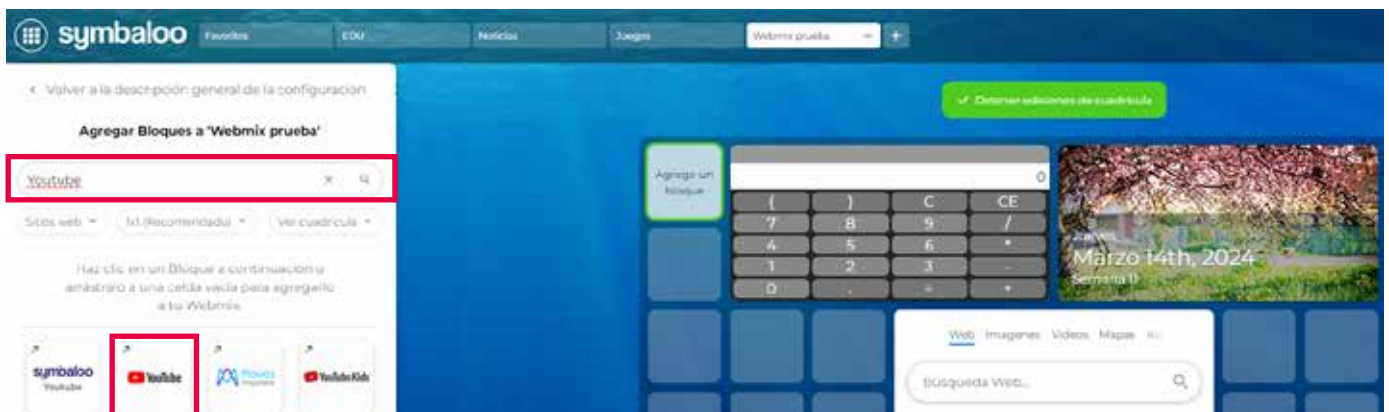
7. irudia. Gehitu bloke bat. *Symbaloo*tik berreskuratutako *screenshot*a.



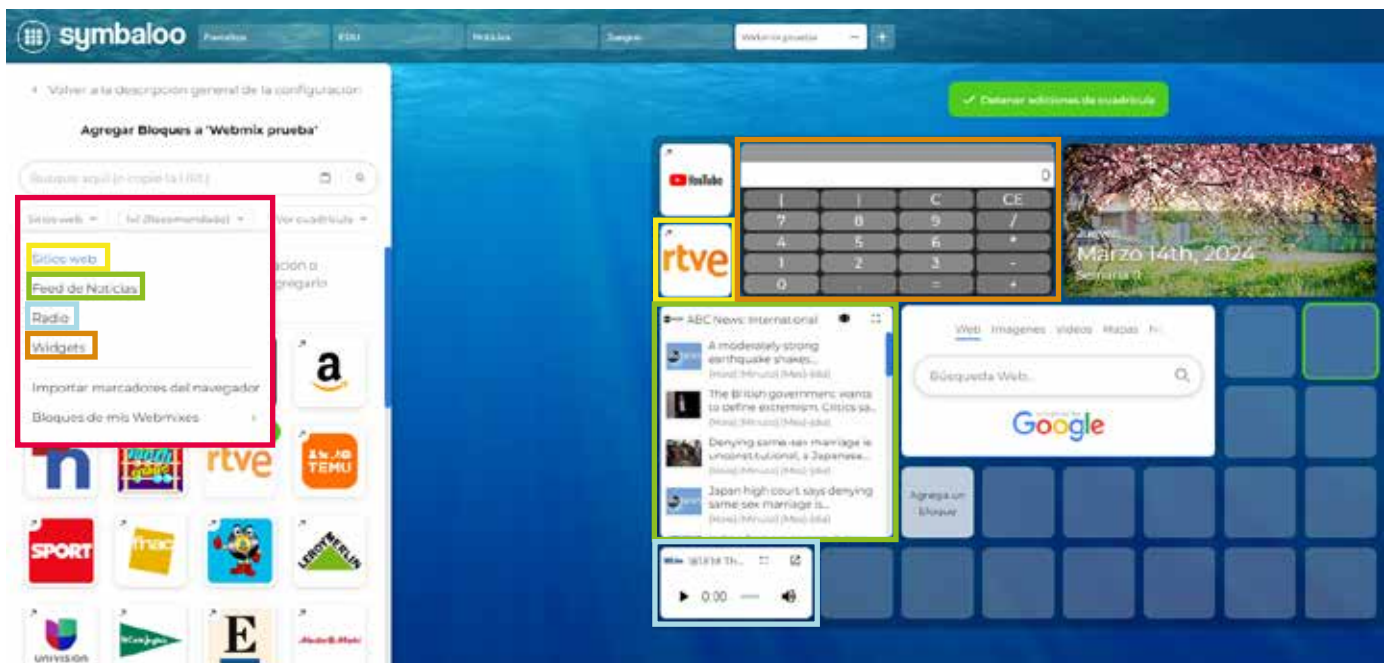
8. irudia. Webmixaren-Blokeen edukia. *Symbaloo*tik berreskuratutako *screenshot*a.

1 | "Blokeak gehitzea" aukera.

Klik egitean, aukeren menu berri bat zabaltzen da; nahikoa da blokea hautatzea eta Webmixaren hasierako orrira gehitzea. **Bilaketa-barra** erabiliz (9. irudia), URLa gehituz edo Symbalooko liburutegian dagoen bloke bat bilatuz. Webgune komuna bada, adibidez, YouTube, litekeena da webgune horren izena jada existitzea. Edo **aukera nagusietako** batzuen artean hautatuz (10. irudia): *Webguneak, Albiste-Feeda, Irratia edo Widgetak*.



9. irudia. Bilaketa-barra. *Symboloo*tik berreskuratutako screenshota.

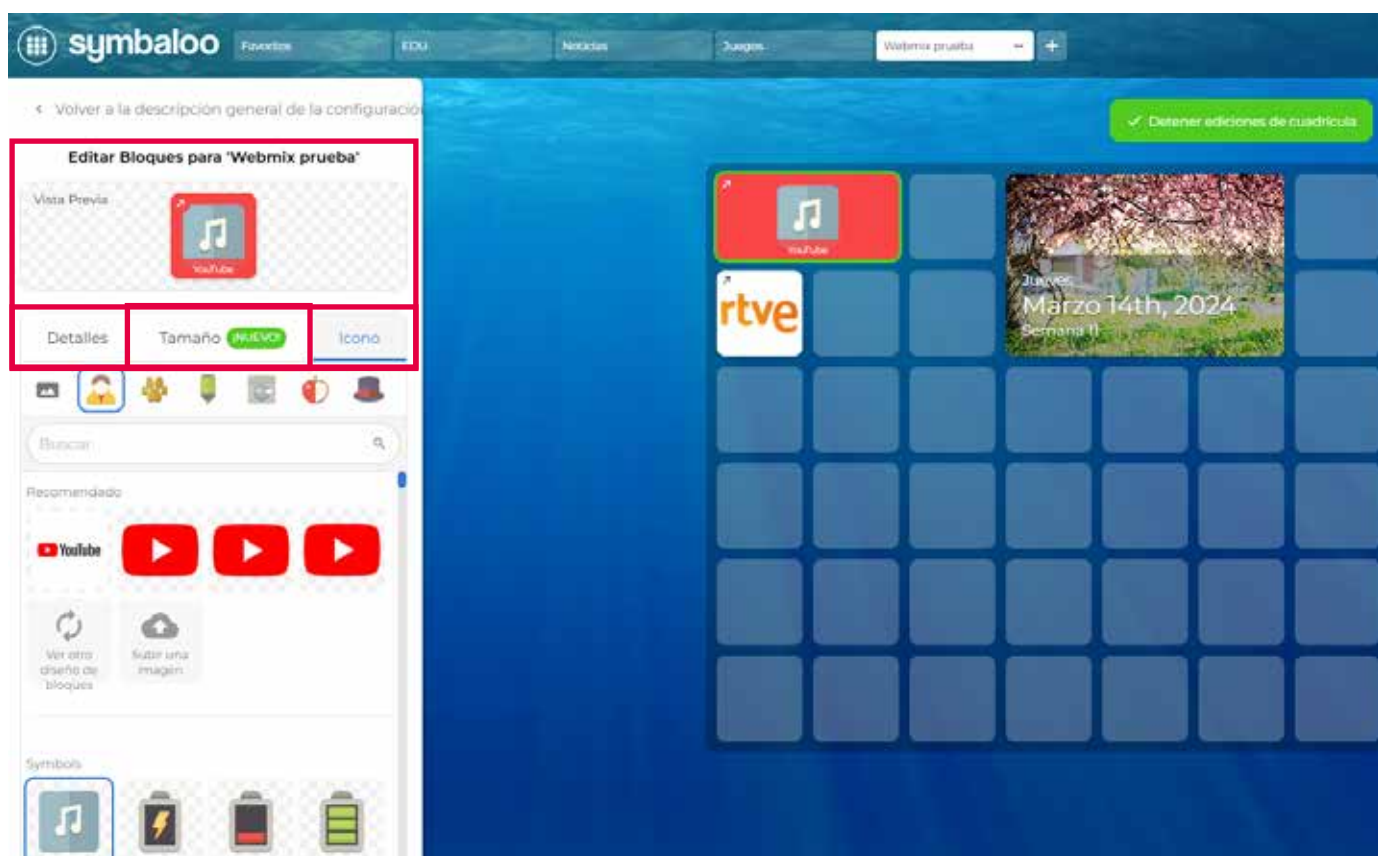


10. irudia. Bloke mota nagusiak. *Symboloo*tik berreskuratutako screenshota.

2 | "Blokeak editatzea" aukera.

Nahi dugun blokea edita dezakegu. Haren gainean sakatuta, funtzio hauek agertzen dira (11. irudia):

- **Blokearen xehetasunak:** atal honetan aukera dugu **URLa editatzeko** (markatu blokearen izenburua azalean ager dadin), kolore bat hautatzek (forma mugatze aldera) edo blokea ezabatzeko.
- **Tamaina:** blokearen **zabalera eta altuera** berriz dimentsionatu daitezke. Handitzeko, nahikoa leku egon behar du inguruan.
- **Ikonoa: ikono edo sinbolo bat** hauta daitezke blokearen azalean ager dadin.



11. irudia. Blokeak editatzeko funtzioak. *Symbaloo*tik berreskuratutako *screenshot*a.

3 | "Markatzaileak" eta "Taldeak" aukerak.

Blokeak **personalizatzeko eta antolatzeko** beste aukera batzuk **markatzaileak** (12. irudia) eta **taldeak** (13. irudia) dira:

- **Markatzaileak:** atzealdeko **kolore bereko hainbat bloke** multzokatzeko aukera ematen du. Prozesu honetan, markatzaileak hartuko duen eremua aukeratu da, eta posible da haren izena, kolorea eta bloke kopurua pertsonalizatzea.
- **Taldeak:** **erlazionatuta dauden hainbat bloke** talde berean **elkartzen dira**. Prozesua bloke bat bestearen gainean arrastatzean datza. Segundo batzuetan beste blokearen gainean mantenduz, Webmixen bloke-multzo berri bat sortzea lortzen da.

OHARRA

Desberdintasun nagusia zera da, blokearen gainean sakatzean **taldeetan** agertzen direla talde hori osatzen duten multzoak. Horiek bloke baten tamaina hartzen dute. Aldiz, **markatzaileak** hautatutako tamaina eta hautatutako atzealde-kolore bera dute.



12. irudia. Markagailuak. *Symbaloo*tik berreskuratutako screenshota.



13. irudia. Taldeak. *Symbaloo*tik berreskuratutako screenshota.

i Informazio gehiago

Symbaloo soporte, d.g. **Blokeak gehitzea**. e.digitall.org.es/agregatu-blokeak

Symbaloo soporte, d.g. **Bloke motak**. E.digitall.org.es/tipos-blokeak

Symbaloo soporte, d.g. **Zure blokeak taldekatu eta markatzea**. e.digitall.org.es/marcar-bloque

**i Informazio gehiago**

Angulo, A. (2017ko azaroaren 20a) *Symbaloo erabiltzen laguntzen dizugu, pausoz pauso*. *Educontic*. <https://educontic.com/manual-actualizado-symbaloo-paso-paso/>

Cabero Almenara, J., Barroso Osuna, J., eta Romero Tena, R. (2015). *APRENDIZAJE A TRAVÉS DE UN ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE (PLE)*. *Bordón. Revista De Pedagogía*, 67(2), 63–83. Hemendik hartua: <https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/Bordon.2015.67205>

Godoy, C. (2021, martxoak 23) *Nola erabili Symbaloo konplikaziorik gabe*. *Docente Curador*. <https://docentecurador.com/como-usar-symbaloo-sin-complicaciones/>

Symbaloo. (d.g.). *Ikasi oinarrizkoena*. <https://es.blog.symbaloo.com/pages/aprende-lo-basico>

Torres-Gordillo, J. J., eta Herrero-Vázquez, E. A. (2016). *PLE: ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE VS. ENTORNO DE APRENDIZAJE PERSONALIZADO*. *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, 27(3), 26–42. Hemendik hartua: <https://www.redalyc.org/pdf/3382/338250662003.pdf>

Vital Carrillo, M. (2021). *Ikaskuntzarako hezkuntza-plataformak eta tresna digitalak*. *Vida Científica Boletín Científico De La Escuela Preparatoria* 4, 9(18), 9–12. Hemendik hartua: <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/7593>



DigitAll

Gaitasun
digitaletan
prestakuntza



Coordinación General

Universidad de Castilla-La Mancha
Carlos González Morcillo
Francisco Parreño Torres

Coordinadores de área

Área 1. Búsqueda y gestión de información y datos

Universidad de Zaragoza
Francisco Javier Fabra Caro

Área 2. Comunicación y colaboración

Universidad de Sevilla
Francisco Javier Fabra Caro
Francisco de Asís Gómez Rodríguez
José Mariano González Romano
Juan Ramón Lacalle Remigio
Julio Cabero Almenara
María Ángeles Borrueco Rosa

Área 3. Creación de contenidos digitales

Universidad de Castilla-La Mancha
David Vallejo Fernández
Javier Alonso Albusac Jiménez
José Jesús Castro Sánchez

Área 4. Seguridad

Universidade da Coruña
Ana M. Peña Cabanas
José Antonio García Naya
Manuel García Torre

Área 5. Resolución de problemas

UNED
Jesús González Boticario

Coordinadores de nivel

Nivel A1

Universidad de Zaragoza
Ana Lucía Esteban Sánchez
Francisco Javier Fabra Caro

Nivel A2

Universidad de Córdoba
Juan Antonio Romero del Castillo
Sebastián Rubio García

Nivel B1

Universidad de Sevilla
Francisco de Asís Gómez Rodríguez
José Mariano González Romano
Juan Ramón Lacalle Remigio
Montserrat Argandoña Bertran

Nivel B2

Universidad de Castilla-La Mancha
María del Carmen Carrión Espinosa
Rafael Casado González
Víctor Manuel Ruiz Penichet

Nivel C1

UNED
Antonio Galisteo del Valle

Nivel C2

UNED
Antonio Galisteo del Valle

Maquetación

Universidad de Salamanca
Fernando De la Prieta Pintado
Pilar Vega Pérez
Sara Alejandra Labrador Martín

Creadores de contenido

Área 1. Búsqueda y gestión de información y datos

1.1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales

Universidad de Huelva

Ana Duarte Hueros (coord.)
Arantxa Vizcaíno Verdú
Carmen González Castillo
Dieter R. Fuentes Cancell
Elisabetta Brandi
José Antonio Alfonso Sánchez
José Ignacio Aguaded
Mónica Bonilla del Río
Odriel Estrada Molina
Tomás de J. Mateo Sanguino (coord.)

1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales

Universidad de Zaragoza

Ana Belén Martínez Martínez
Ana María López Torres
Francisco Javier Fabra Caro
José Antonio Simón Lázaro
Laura Bordonaba Plou
María Sol Arqued Ribes
Raquel Trillo Lado

1.3 Gestión de datos, información y contenidos digitales

Universidad de Zaragoza

Ana Belén Martínez Martínez
Francisco Javier Fabra Caro
Gregorio de Miguel Casado
Sergio Ilarri Artigas

Área 2. Comunicación y colaboración

2.1 Interactuar a través de tecnología digitales

Iseazy

2.2 Compartir a través de tecnologías digitales

Universidad de Sevilla

Alién García Hernández
Daniel Agüera García
Jonatan Castaño Muñoz
José Candón Mena
José Luis Guisado Lizar

2.3 Participación ciudadana a través de las tecnologías digitales

Universidad de Sevilla

Ana Mancera Rueda
Félix Biscarri Triviño
Francisco de Asís Gómez Rodríguez
Jorge Ruiz Morales
José Manuel Sánchez García
Juan Pablo Mora Gutiérrez
Manuel Ortigueira Sánchez
Raúl Gómez Bizcocho

2.4 Colaboración a través de las tecnologías digitales

Universidad de Sevilla

Belén Vega Márquez
David Vila Viñas
Francisco de Asís Gómez Rodríguez
Julio Barroso Osuna
María Puig Gutiérrez
Miguel Ángel Olivero González
Óscar Manuel Gallego Pérez
Paula Marcelo Martínez

2.5 Comportamiento en la red

Universidad de Sevilla

Ana Mancera Rueda
Eva Mateos Núñez
Juan Pablo Mora Gutiérrez
Óscar Manuel Gallego Pérez

2.6 Gestión de la identidad digital

Iseazy

Área 3. Creación de contenidos digitales

3.1 Desarrollo de contenidos

Universidad de Castilla-La Mancha

Carlos Alberto Castillo Sarmiento
Diego Cordero Contreras
Inmaculada Ballesteros Yáñez
José Ramón Rodríguez Rodríguez
Rubén Grande Muñoz

3.2 Integración y reelaboración de contenido digital

Universidad de Castilla-La Mancha

José Ángel Martín Baos
Julio Alberto López Gómez
Ricardo García Ródenas

3.3 Derechos de autor (copyright) y licencias de propiedad intelectual

Universidad de Castilla-La Mancha

Gabriela Raquel Gallicchio Platino
Gerardo Alain Marquet García

3.4 Programación

Universidad de Castilla-La Mancha

Carmen Lacave Roderó
David Vallejo Fernández
Javier Alonso Albusac Jiménez
Jesús Serrano Guerrero
Santiago Sánchez Sobrino
Vanesa Herrera Tirado

Área 4. Seguridad

4.1 Protección de dispositivos

Universidade da Coruña

Antonio Daniel López Rivas
José Manuel Vázquez Naya
Martíño Rivera Dourado
Rubén Pérez Jove

4.2 Protección de datos personales y privacidad

Universidad de Córdoba

Aida Gema de Haro García
Ezequiel Herruzo Gómez
Francisco José Madrid Cuevas
José Manuel Palomares Muñoz
Juan Antonio Romero del Castillo
Manuel Izquierdo Carrasco

4.3 Protección de la salud y del bienestar

Universidade da Coruña

Javier Pereira Loureiro
Laura Nieto Riveiro
Laura Rodríguez Gesto
Manuel Lagos Rodríguez
María Betania Groba González
María del Carmen Miranda Duro
Nereida María Canosa Domínguez
Patricia Concheiro Moscoso
Thais Pousada García

4.4 Protección medioambiental

Universidad de Córdoba

Alberto Membrillo del Pozo
Alicia Jurado López
Luis Sánchez Vázquez
María Victoria Gil Cerezo

Área 5. Resolución de problemas

5.1 Resolución de problemas técnicos

Iseazy

5.2 Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas

Iseazy

5.3 Uso creativo de la tecnología digital

Iseazy

5.4 Identificar lagunas en las competencias digitales

Iseazy



El material del proyecto DigitAll se distribuye bajo licencia CC BY-NC-SA 4.0. Puede obtener los detalles de la licencia completa en: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>