

Proposamenen BIZIGARRI bat

IKASKUNTZARAKO tresna - bitarteko bat

Esperientzia AKTIBO-KOLABORATIBO bat

SORMEN prozesu bat

Lan- eta gizarte-ERREALITATETIK hurbil dagoen egoera bat

FP EUSKADI ERRONKA

Emozioak
Desafiantea
Ahalegina eta Konpromisoa
Jarrera ekintzailea

Balioak eta Jasangarritasuna
Modulu arteko ikuspegia
Diseinu intentzionala

Sekuentzia koherentea
Irtenbide bat baino gehiago
Pentsatzeko trebetasunak

Taldea
Abian / Akzioan

Ikaskuntza esanguratsua
Eraldaketa eta Bilkaketa

ERRONKA Euskadiko LHren Ikaskuntza-Ereduan

LHEuskadi ikasteko ereduan, erronka tresna pedagogiko gisa ulertzen eta erabiltzen da eta konpetentziak garatzea helburu duten erronken sekuentzia edo multzo batez osatua dago.

Bost dira erronka zehazten duten ezaugarri nagusiak:

- 0 1** Esperientzia **AKTIBO-KOLABORATIBOA** da.
- 0 2** **SORMEN**-prozesu bati jarraituz garatzen da.
- 0 3** Lan- eta gizarte-**ERREALITATETIK** hurbil dagoen egoera batean jartzen du arreta.
- 0 4** Proposamen **BIZIGARRIA** da.
- 0 5** Ikaskuntzarako tresna eta **BITARTEKOA** da.

E s p e r i e n t z i a A K T I B O - K O L A B O R A T I B O A

Beste pertsonetikiko elkarrekintzak dakarren aberastasunean jartzen du arreta, bai erronken konponketan, bai gaitasunen entrenamenduan eta ikaskuntzan, erronkak taldean konpontzen dira. Eta hori ikasleekin eta irakasleekin gertatzen da, irakasle-taldeen bidez.

Ikaskuntza ikasleengan zentratzearen aldeko apustua egiten dugu, eta, horregatik, erronkak ikaskuntza kontzientea eta autonomia sustatzen du, metodologia aktiboen bidez eta ekintzaren bidez. Ikasleak, beraz, beren ikaskuntzaren protagonista dira.

S O R M E N p r o z e s u a

Erronken planteamenduek konponbide ugari ahalbidetzen dituzte beti, eta ebazpen-sekuentzia koherente bat zeharkatzen duen sormen-prozesu gisa tratatzeko diseinatzen dira: fokua identifikatzea, irtenbideak asmatzea (dibergentzia) eta balio handiena ematen duen soluzioa hautatzea (konbergentzia). Horrela, ikasleek problemak konpontzera eta erabakiak hartzera bideratutako pentsamendu-estrategiak eta -trebetasunak (pentsamendu kritikoa, intuizioa, gogoeta, etab.) lantzen dituzte.

L a n - e t a g i z a r t e - E R R E A L I T A T E T I K h u r b i l d a g o e n e g o e r a

Erronkek diseinu intentzionala behar dute: garapen pertsonala eta konpetentziala, ekoizpen- eta gizarte-ingurunean txertatua. Horregatik sortu dira Oinarrizko Curriculum Diseinuekin kontrastatutako errealitate profesional eta sozialaren azterketatik.

Gogoeta-prozesuei esker, balioak eta jasangarritasuna lantzea ahalbidetzen du. Eta errealitateak bezala, ikasgelan agertzen diren egoerek modulu arteko ikuspegia dute, eta, bertan, hainbat gaitasun tekniko, pertsonal eta sozial ikasten eta entrenatzen dira aldi berean.

P r o p o s a m e n B I Z I G A R R A I A

Erronkak ziurgabetasunaren maneia entrenatzea ahalbidetzen duten desafio-elementu gisa diseinatzen dira. Harriduraren, harriduraren, jakin-minaren, mirespenaren, segurtasunaren eta abarren kudeaketa emozionala pizten eta eragiten dute.

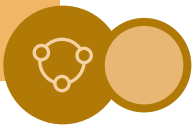
Esfortzua eta konpromisoa eskatzen dute, inplikazio, erantzunkidetasun eta ikasteko gogo bihurtzen dena, konpontzeko gogoaren ondorioz.

Ikasteko TRESNA / BITARTEKOA

Erronkak eraldaketa eta bilakaera pertsonal, profesional eta soziala eragiten duten bitartekoak dira. Hori lortzeko, konpetentzien bilakaera gisa ulertutako ebaluazioa eta erronkak diseinu estrategikoan barne hartzen duen banakako eta taldeko hausnarketa egin behar dira. Beraz, ikaskuntza esanguratsuan zentratuta daude, ikasleengan arrastoa uzten duen eta bizitza osoan zehar ikasteko gaitasunean eragiten duen ikaskuntzan.

Euskadiko LHren ikaskuntza-ereduan erronka bat zer den zehazten duten funtsezko 5 elementu horiekin batera, azpimarratu behar dugu haren bideragarritasunak testuinguru jakin bat eskatzen duela. Testuinguru horretan, modulu arteko erronkak garatzeko irakasle-talde autokudeatuak daude, gaitasunen ebaluazio-eredu ebolutibo bati erantzuten diotenak, eta espazioen, ordutegien eta ekipoen antolakunde eta ingurune malguetan bizi daitezkeenak.

Hemen islatzen den moduan, erronkak onura handietako bat bide edo tresna bat dela da. Hau da, gaitasunak entrenatzeko eta garatzeko eta ikaskuntza-prozesuak desegituratu gabe helburu eta testuinguru berriak txertatzeko aukera ematen duen tresna malgu bat dela.



Taldean

Taldeak, iraunkorra izan ala ez, ikasle-unitateak da, zeinaren bidez ikasleek erronkaren faseak zeharkatzen dituzten eta erronkari irtenbidea ematen dioten. Besteekiko elkarrekintzak bakarka lan eginez garatu ezin daitezkeen gaitasunak garatzeko aukera ematen digu (besteengandik eta besteekin ikasten dugu).

Irakasleek talde-lanean (irakasle-taldean) diseinatu, dinamizatu eta ebaluatzen dute, eta, horrela, ikasleentzako erreferentzia-eredua da.

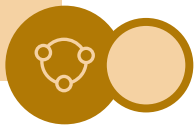
IDEIA NAGUSIAK

- Banakako ikaskuntza vs Taldekako ikaskuntza
- "Elkarrekin urrunago"
- Konfiantza
- Koordinazioa
- Irakasle-taldea

TALDE IRAKASLEAREN ORIENTABIDEAK

Irakasle-taldeak lantaldeak eratzea sustatu behar du ikasleek etorkizuneko errealitate profesionala bizi ahal izan dezaten. Taldeek ahalik eta pluralenak eta askotarikoenak izan behar dute. Era berean, irakasle-taldeak lagundu egin behar die ikasleei talde-lanean izango dituzten zailtasunak gaiztatzeko, komunikazio eraginkorra eta adimen emozionala bezalako tresnak baliatuz.

Garrantzitsua da irakasle-taldea finkatzea eta erronka diseinatzeko prozesuaren hasieratik lanean hastea. Ideia ona izan daiteke erronkaren koordinatzailearen rola txandakatzea irakasle-taldeko kideen artean.



Abian / Akzioan

Ikuspegi pedagogiko horrek, ACBR izenekoak, ikaskuntza ikasleek aktiboki parte hartzen duten eta beren ikaskuntzaren protagonista diren prozesu gisa ulertzen du.

Ikaskuntzaren ardatza ikasleak dira, eta ikaskuntza kontzientea eta autonomoa sustatzen du metodologia aktiboak eta gaitasunen garapenera bideratutako ebaluazio-ikuspegia erabiliz.

IDEIA NAGUSIAK

- **Egiten ikastea**
- **Ikasleen protagonismoa**
- **Metodologia aktiboak**
- **Hausnartuz ikastea**

TALDE IRAKASLEAREN ORIENTABIDEAK

Irakasle-taldeak gaitasunen garapen aktiboa bultzatu eta erreztu behar du, ikasleei behar duten antolaketa, talde-dinamika, erabaki hartze eta abarren inguruan aukerak zabalik utziz bai egindako proposamenaren arabera (proposamen hori, aldi berean, ikasle-taldearen arabera izango da, metodologia horiekiko praktikaren eta esperientziaren arabera, etab.), bai aurkitzen dituzten beharren eta/edo zailtasunen arabera.

Garrantzitsua da irakasle-taldeak hainbat modu aztertzea eta balioestea ikasleek ezagutzara iris daitezen (talde osoari azalpenak ematea, taldeka eskatutako azalpenak ematea, puzzle-teknikak, kanpoko adituen presentzia, berdinen arteko ikerketa eta azalpena...)



Sekuentzia Koherente bat jarraitzen du

Erronka bati aurre egitea sormen-prozesu bat da berez, aurretiazko diseinu- eta dinamizazio-plan bat duena eta fase-sekuentzia bati jarraitzen diona. Fase horiek gutxi gorabehera jarraibideak izan ditzakete (baina inoiz ez erabat aurretik itxiak), eta foku baten identifikaziotik (konpondu beharreko arazoa edo beharra), dibergentziatik (irtenbide desberdinak bilatzean) eta konbergentziatik (konponbiderik egokiena eta egokiena lortzeko akordioan), egindakoaren komunikaziotik (erronkaren identifikaziotik hasi eta konponbiderako proposamenera arte) eta ebaluaziotik (bai eskaintzen den soluzioarena) igaro behar dute nahitaez. Banakako lanean jarraitutako prozesua eta ebaluazioa (bai eskainitako irtenbidearena, bai banakako eta taldeko lanean jarraitutako prozesuarena).

IDEIA NAGUSIAK

- Ikasleei laguntzeko bidea/prozesua/faseak
- Ez da ariketa-bilduma bat edo ataza itxien sekuentzia bat, aldez aurretik irakasleak zorrotz mugatuta eta definituta.
- Fokoa, dibergentzia eta konbergentzia, komunikazioa eta ebaluazioa
- Ikaskuntzen ebaluazioa ahalbidetu eta bultzatu behar du (teknikoak eta zeharkakoak)

TALDE IRAKASLEAREN ORIENTABIDEAK

Irakasle-taldeak etapen sekuentzia koherente bat proposatu behar du (Ethazi ereduko 11 etapa, adibidez), eta etapa horietako bakoitzaren helburuek eta dinamiek erronka horretarako aurreikusitako ikaskuntzak (teknikoak eta zeharkakoak) lortzera bideratutako zentzua izan behar dute.



Irtenbide bat baino gehiago ditu

Erronka bat planteatzeak irtenbide ugari ematen ditu. Bere ebazpen-prozesuak pentsamendu sortzailea abiarazten du pentsamendu prozesu dibergente eta konbergenteen bidez.

IDEIA NAGUSIAK

- **Dibergentzia - Konbergentzia**
- **Irekia: gaitasunekin (teknikoak eta zeharkakoak) lotutako prozesuan eta/edo produktuan aukera desberdinak sortzea**

TALDE IRAKASLEAREN ORIENTABIDEAK

Irakasle-taldeak ebazpen-aukerak ahalbidetuko dituzten proposamenak egin behar ditu, hainbat produktu, zerbitzu edo prozesuri aukera emanez, emaitzak aurkeztuz, etab.



Pentsatzeko trebetasunak aktibatzen ditu

Erronka bat ebazteak berekin dakarren fase-sekuentziak arazoak konpontzera eta erabakiak hartzera bideratutako pentsamendu-estrategiak eta -trebetasunak entrenatzen laguntzen du: behaketa, ikerketa, aurkikuntza, intuizioaren garapena, arrazoiketa, hausnarketa, ikuspegi holistikoa (ikuspegi globala, integrala), pentsamendu sortzailea, pentsamendu kritikoa.

IDEIA NAGUSIAK

- Erronka bakoitzean eta fase bakoitzean garatu beharreko pentsamendu-trebetasunak identifikatzea eta zehaztea
- Behatu, ikertu, deskubritu, arrazoitu, sortu, hausnartu...

TALDE IRAKASLEAREN ORIENTABIDEAK

Irakasle-taldeak ikasleen parte-hartze aktiboa eta gogoetatsua eskatzen eta bultzatzen duten ikaskuntza-esperientziak proposatu behar ditu, ikasleen parte-hartze pasibo hutsa eta/edo ataza itxi eta erabat definituak "automatikoki" eta gogoeta gabe egitea saihestuz.



Diseinu intentzionala behar du

Erronka bat ziklo jakin baten gaitasun-profila lortzeko ikaskuntza-ibilbide estrategiko baten parte da.

Erronken diseinuak eskatzen du, aldezturik, zikloko irakasle-taldeak, DCBa erreferentziazat hartuta –eEta zeharkako gaitasunak barne –, bere ingurunearen errealitate profesionala eta soziala aztertzea, eta hortik abiatuta, zikloaren gaitasun-profila definitzea eta zikloa, ikasturtea eta erronka ikasteko ibilbidea diseinatzea.

IDEIA NAGUSIAK

- **Laneko eta gizarteko testuinguruaren analisia**
- **Gaitasunak garatzeko ikaskuntza-ibilbidea (teknikoak eta zeharkakoak)**
- **Erronka ikaskuntza - ibilbide baten zati gisa**
- **Zikloko gaitasun-profila lortzeko erronka**

TALDE IRAKASLEAREN ORIENTABIDEAK

Irakasle-taldeak DCB, ingurune profesionala eta ikasleen irteera-profila aztertuko ditu, edozein erronka diseinatu eta erronka bakoitzean landu nahi diren ikaskuntza-emaitez eta horietako bakoitzean lortu nahi den maila argi eta garbi definitu aurretik.

Erronken sekuentzia logiko bat proposatu behar da, zikloan lortu beharreko gaitasunen progresioa eta/edo zailtasuna oinarri hartuta.



Modulu arteko ikuspegi baten bidez

Ikasgelan agertzen diren egoerak zikloaren errealitate profesional eta sozialaren isla dira, eta, beraz, erronkak beharrezkoak diren gaitasun guztiak – Teknikoak eta zeharkakoak – Integratu behar ditu egoerak diziplinarteko/transdiziplinazko plateamendu batetik konpondu ahal izateko.

IDEIA NAGUSIAK

- **Modulu desberdinetako gaitasunak modu naturalean barneratzen ditu**
- **Lan-mundura konektatuta, errealitatea**
- **Lan- eta gizarte-testuinguruan aurkezten diren zeharkako gaitasunak naturaltasunez barneratzen ditu**

TALDE IRAKASLEAREN ORIENTABIDEAK

Irakasle-taldeak aztertu behar ditu ikasleek errealitate profesionalean izango dituzten egoerak, errealitate horrekin bat datozen ikaskuntza-esperientziak proposatu ahal izateko (errealitate hori, normalean, ebolutiboa eta aldakorra izaten da).

Irakasle-taldeak DCB, ingurune profesionala eta ikasleen irteera-profila aztertuko ditu, edozein erronka diseinatu eta erronka bakoitzean landu nahi diren ikaskuntza-emaitzak eta horietako bakoitzean lortu nahi den maila argi eta garbi definitu aurretik.

Irakasle-taldea hainbat erronka paraleloan ez igarotzen saiatzen da. Erronkak modulu artekoak direnean, hori ez da gertatzen.



Desafiantea da

Erronka horrek orekari eusten dio: batetik, ikasleen aurretiko ezagutzetatik eta interesetatik hurbil egotearen eta, bestetik, erronkari eta erronkari eustearen arteko oreka, irakasle-taldeak lagunduta ziurgabetasuna erabiltzen eta erronkak aurrera egin ahala erabakiak hartzen ikasteko aukera izan dezaten.

IDEIA NAGUSIAK

- Ikasleen interesak
- Aurretiazko ezagutzak
- Konpondu beharreko erronka gisa aurkeztea
- Ez da bide nabarmena
- Erabakiak hartzea eta intuizioa

TALDE IRAKASLEAREN ORIENTABIDEAK

Irakasle-taldeak prestatzen ari diren lan-testuingurutik hurbil dauden proposamenak egin behar ditu, erronka izan arren ikasleen aurretiko ezagutzetatik abiatuta lor daitezkeen lorpenak proposa ditzaten; era berean, ikasle-talde bakoitzaren autonomiari, intuizioaren erabilerari eta erabakiak hartzeari tartea utziko zaie, eta, ahal den neurrian, alde batera utziko dira zeregin edo ariketen sekuentzia itxiak eta/edo jarraiegiak.



Jarrera ekintzailea

Erronka batek ikaskuntzaren eta bizitzaren aurrean jarrera aktiboa garatzeko ahalmena du. Horren bidez, hazten eta ikasten lagundu nahi da, norberaren ingurunearekin praktikaren eta konpromisoaren bidez, bizi-kalitatea eta ongizate komuna hobetzeko.

IDEIA NAGUSIAK

- Aukerak aprobetxatzea
- Ideiak praktikara eramatea
- Arriskuak hartzea
- Berritzeko aukera
- Kemena, oldarra, iraunkortasuna eta baikortasuna
- Autonomia

TALDE IRAKASLEAREN ORIENTABIDEAK

Erronka batean, ikasleek beren talentua, jarrera ekintzailearen bidez garatzeko aukera dute. Aldaketa bultzatzeko aukera ematen du, ideia berriak martxan jartzeko, zein norabidetan ari den jakiteko, helburuak zehazteko eta betetzeko, bere ekintzen erantzule izateko eta akatsetatik ikasteko. Irakasle-taldeak eredu izan behar du eta jarrera horiek garatzen lagundu behar du. Horretarako, ideia berrien garapena bultzatu behar du, sormena bultzatu, helburuak zehaztu eta konfiantzazko espazioak sortu, ikasleek beren ikaskuntzari ekin diezaioten.



Ahalegina eta konpromisoa eskatzen ditu

Erronka batean beharrezkoa da ikasleek beren gain hartzea beren ikaskuntzaren erantzukizuna eta horretaz jabetzea. Rol-aldaketa horrek ahalegin handia eskatzen du.

Ikasle bakoitzak bere ikaskuntzarekin konpromisoa hartzen du, ikasteko gogoia agerian utzi behar du eta hori gertatzeko neurri egokiak hartu behar ditu. Gainera, taldekide guztien gaitasunen garapena bultzatzeko konpromisoa hartzen du bere taldearekin.

IDEIA NAGUSIAK

- Martxan jartzea, erosotasun-eremua zabaltzea, zailtasunak gainditzea...
- Ikasteko gogoia
- Erantzunkidetasuna
- Inplikazioa
- Interdependentzia positiboa

TALDE IRAKASLEAREN ORIENTABIDEAK

Irakasle-taldeak ikasleak mobilizatu behar ditu helburu berri eta anbizio handikoak lortzera, konfiantzan sakontzera, ikasteko gogoetara eta sakontzen jarraitzera. Garrantzitsua da uneak eta moduak ezartzea, ebaluazio-prozesutik harago, ikasleek eskuratutako ikaskuntza ikusarazteko. Ikasten ari dela ikusteak ahaleginak merezi duelako ideia indartuko dio.

Konpromisoari dagokionez, funtsezkoak dira, alde horretatik, talde-kontratuaren dinamikak eta kideek gerora egiten dituzten betetze-analisiak.

Banakako zein taldekako feedbacka ere oso garrantzitsua da.



Balioak lantzen ditu

Gogoetak eta erronkan zehar erabakiak hartzeak ikasleak gonbidatzen ditu beren jarrerak, ingurunearekin duten harremana eta horrek guztiak eremu pertsonalean, profesionalean eta sozialean duen eragina identifikatzera eta zalantzan jartzera, horrek aukera emango baitie elkar hobeto ezagutzeko eta zintzotasunez jokatzeko.

IDEIA NAGUSIAK

- Erronkak aukera ematen du balioak landu eta zalantzan jartzeko

TALDE IRAKASLEAREN ORIENTABIDEAK

Ikasleek ikaskuntza-esperientziaren une desberdinetan hartzen dituzten erabakien atzean dauden balioei buruzko hausnarketa sustatu behar du irakasle-taldeak, bai eta horiek Euskadiko LHK sustatutako balioekin duten bat-etortzeari buruzkoa ere (inklusioa, elkartasuna, ekimena eta interdependentzia). Erronka solidarioak, zerbitzua premiatzeko erronkak, etab. planteatzen litezke, eta zentroan eta komunitatean bertan egin.



Emozioak esnatzen du

Erronka batek harridura, sorpresa, interesa sortzen ditu, irudimena suspertzen du, hainbat esperientzia proposatzen ditu, parte-hartzea bultzatzen du, segurtasun- eta konfiantza-giroa eskaintzen du, eta akatsak egiteko lekua eskaintzen du; emozio horiek guztiek ikaskuntza eta talentua aktibatzen dute. Azken batean, erronka batek ikasleen ikaskuntzak modu esanguratsuan finkatzea ahalbidetuko duen kontakizun emozional bati leku egin behar dio.

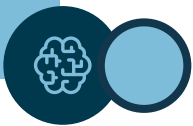
IDEIA NAGUSIAK

- Harridura, sorpresa, interesa, jakin-mina, miresmena, alaitasuna... aktibatzea.

TALDE IRAKASLEAREN ORIENTABIDEAK

Irakasle-taldeak erronken diseinuetan ibilbide emozional bat planifikatu behar du, ikaskuntza sendotzeko eta ikasleentzat adierazgarria izateko. Erronkan zehar emozio desberdinak eragitean oinarritutako ibilbide emozionalak, ikasleak ikaskuntza-prozesuarekin lotu ahal izateko.

Idea ona izan daiteke ikasleekin emozionalki konektatuko duen erronkaren gaia aukeratzea eta erronka ebazteko faseetan askotariko jarduerak tartekatzea, betiere zentzuz eta asmo argiz. Errutinatik ihes egitea.



Ikaskuntza esanguratsuan zentratua

Ikaskuntza esanguratsu eta sakona ahalbidetzen duen tresna da; izan ere, aurretiko ezagutzetatik eta lan- eta gizarte-errealitatetik hurbil dauden bizipenetatik eta etengabeko entrenamendutik abiatuta, ikasten ari denari zentzua emateko eta ikaskuntza-esperientzia horrek ikasleengan arrastoa uzteko aukera ematen du.

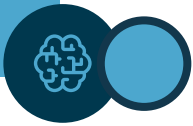
IDEIA NAGUSIAK

- Lan-testuingurutik gertuko bizipena / esperientzia
- Ikaskuntzari zentzua ematen dio
- Ikasleengan arrastoa uzten du.

TALDE IRAKASLEAREN ORIENTABIDEAK

Irakasle-taldeak bizipen errealista bat proposatu behar du – prestatzen ari garen lan-mundutik hurbil dagoena – ikasleek joratu nahi diren ikaskuntzek "zertarako" eta "zergatik" dutela senti dezaten eta beren esparru profesionala garatzeko balioko dietela.

Pertsona bakoitzak modu desberdinean ikasten du, bere esperientzia partikularretatik eta aurretiko ezagutzetatik abiatuta, errealitatea modu ezberdinean interpretatzen baitu. Horregatik da beharrezkoa interpretazioak esplizitatzea, ideiak kontrastatzea, segurtasun- eta konfiantza-giro batean eztabaidatzea eta akatsetik ikastea.



Eraldaketa eta bilakaera pertsonal, profesional eta sozialerako prozesu bat

Ikasteko tresna bat da erronka eta helburu nagusitzat ikasleen bilakaera du, gaitasun-bilakaera (Gaitasun Teknikoen eta Zeharkako Gaitasunen garapena), non etengabeko hausnarketa, taldekoa zein banakakoa, garapen profesional, pertsonal eta sozial lortzeko estrategietako bat den.

IDEIA NAGUSIAK

- **Gaitasun bilakaera:**
teknikoak eta zeharkakoak
- **Banakako eta taldeko**
gogoeta edo hausnarketa

TALDE IRAKASLEAREN ORIENTABIDEAK

Konpetentzien bilakaera hori lortzeko (konpetentzia tekniko eta zeharkakoen garapena), irakasle-taldeak hausnarketarako guneak sortu behar ditu, dauden erronkaren garapen-unearen edo momentuaren arabera. Banakakoak edo taldekoak izan daitezkeen une horiek, irakasle-taldeak egindako galderen bidez edo ikasle-taldeak berak egindako galderen bidez aktibatu daitezke.

Irakasle-taldeak OCD, ingurune profesionala eta ikasleen irteera-profila aztertuko ditu edozein erronka diseinatu aurretik eta erronka bakoitzean landu nahi diren ikaskuntza-emaizak eta horietako bakoitzean lortu nahi den maila argi eta garbi zehaztu.

Feedbacka, banakakoa zein taldekoa, oso garrantzitsua da. Feedbacka modu ez-planifikatuan eman daiteke – egoerak berak eskatzen duelako –, edo planifikatuta, aldeztu aurretik diseinatutako eta ezarritako uneetan – eta egitura batekin – (Adibidez, "Banakako feedback bat egongo da erronka bakoitza amaitzean"); edo, bestela, "Taldekoko feedback bat egongo da fase bakoitza amaitzean eta irakasle taldeak landutako gidoia erabiliko da")



HEZKUNTZA SAILA
DEPARTAMENTO DE EDUCACION

Tknika

Euskadiko LHren Ikerketa Aplikatuko Zentroa
Centro de Investigación Aplicada de FP Euskadi
Basque VET Applied Research Centre

