

Urrintz

Gida Didaktikoa

Ikasmaterial honek Hezkuntza, Unibertsitate eta
Ikerketa Sailaren onespena dauka
2013-12-16

Ikasplay, S.L.

Aurkibidea

Aurkibidea	1
Sarrera.....	2
Helburuak eta Oinarrizko Curriculum Diseinuarekiko erlazioak.....	3
Noiz eta nola erabili.....	6
Alderdi metodologikoak	6
Egitura eta edukiak	8
Egileen eta materiala prestatzeko parte-hartzaileen zerrenda.....	15

Sarrera

“URRINTZ” ikasgeletan zein etxeetan irakurketa indartzeko hezkuntza-tresna bat da. Bere diseinu eta egituraren helburua Irakurtzeko zailtasunak dituzten hurrei laguntzea bada ere, baliagarria izango da irakurtzen ikasten ari den edozein haurrentzat.

Hezkuntza-tresna izan arren, jolas gisa aurkezten zaio haurrari,urteetan zehar izan dituen irakurtzeko zailtasunak eta motibazio-ezak ikas-prozesua oztopatu ez diezaioten.

Normalean, irakurtzeko zailtasunak izaten dituzten hurrek betiko formatuan aurkezten zaizkien ariketak gaitzesten dituzte. Hori dela eta, jarduerak euskarri digitaletan eta jolas gisa ikusten badituzte, motibazioa suspertuko zaie.

“URRINTZ” hezkuntza-tresna honek irakurketa-prozesuaren bi arlo garatzeko aukera ematen du:

- mekanika
- ulermena

Jolasaren diseinuak bi arlo horiek lotzen ditu, eta ikasleak bata eta bestea paraleloan landuko ditu.

Helburuak eta Oinarrizko Curriculum Diseinuarekiko erlazioak

Hezkuntza-tresna honen helburu orokorra irakurketa-prozesuan eragina duten gaitasun guztien garapena sustatzea da. Hori dela eta, irakurketa-abiadura eta ulermena hobetuko dira. Helburu honek lotura zuzena dauka hizkuntza-komunikaziorako gaitasunarekin. Irakurritz indartu egiten dira informazioa bilatzeko, biltzeko eta prozesatzeko trebetasunak. Beste alde batetik, irakurketak erraztu egiten du idatzizko hizkuntzan erabiltzen den kodea interpretatzeko eta ulertzeko prozesua. Gainera, irakurtzea plazer-, jakituria- eta fantasia-iturria da; eta beste ingurune, hizkuntza eta kultura batzuk ezagutzeko aukera ematen du.

Gaitasun orokorrak lantzen lagunduko digu baliabide honek. Gaitasun horiek, besteak beste, ikasten eta pentsatzen ikastea, informazioa interpretatzea, sortzea eta ebaluatzea dira.

Helburu zehatzak:

- ◆ **Ezintasunak edo zailtasunak eragin duten irakurketa gaitzesteko joera gainditzea.** Jolastean eta jolasa bera ulertzeko, ezinbestekoa izango da idatzizko agindu batzuk irakurtzea. Era ludiko eta dinamikoan, jolas-itxuraz aurkeztuta, haurrak irakurketa gaitzesteko garatu duen joera aldatzeko aukera izango du. Horrela, norbera gauzak egiteko gai delako sentimendua bermatzen dugu, eta horrek motibazioa, nork bere buruan duen konfiantza eta ikasteko grina bultzatzen ditu.
- ◆ **Haurrari laguntzea hobekuntza lortzen.** Jolasaren protagonista dragoi bat da, eta jokalaria helburua dragoiari korapiloetatik ateratzen laguntzea izango da. Horrela, besteei lagunduz, haurrak ulertuko du irakurketa-prozesuaren bidez laguntza eman dezakeela. Era horretan, norbera gauzak egiteko gai dela sentitzeko gaitasuna garatuko dugu, eta horrek motibazioa ez ezik nork bere buruan duen konfiantza ere areagotuko du.
- ◆ **Letrak zuzen bereiztea.** Askotan, irakurketa-arazoan oinarrian letren arteko nahasketa dugu. Jolasa zailtasun hori gainditzeko bidea izatea nahi izan da.
- ◆ **Silabak zuzen bereiztea.**

- ◆ **Hitzak zuzen bereiztea.** Esanahia duten unitate osoak direla ikastea.
- ◆ **Pertzepzio espaziala garatzea.** Irakurtzeko abiadura eta jariora hobetzea.
- ◆ **Kontzientzia semantikoa eta fonologikoa sustatzea.** Hitz bat osatzen duten atalak (silabak) ezagutzen ikastea, eta silabek hitzaren barruan duten kokapenez kontziente izatea.
- ◆ **Irakurketan eragina duen begi-pertzepzioa garatzea.** Letren arteko desberdintasuna automatikoki sumatzeko gaitasuna garatzea.
- ◆ **Hitzak begiratu batean identifikatzeko gaitasuna garatzea.** Eta horren bitartez, irakurtzeko abiadura arintzea.
- ◆ **Esaldi baten barruan agertzen diren unitateak (hitzak) modu egokian identifikatzea eta bereiztea.** Horrek irakurritakoa deskodetzea eta ulertzea erraztuko du.
- ◆ **Hitz bakoitza esanahi bat duen sinboloa dela ohartzea.** Irakurritakoari zentzu bat atxikitzeko lehenengo pausoa da. Hitzak eta haien esanahiak automatikoki lotzea.
- ◆ **Galdera bateko informazioa ulertu eta erabiltzeko gaitasuna garatzea.**
- ◆ **Idatzizko agindu simple eta konplexuak modu egokian ulertzea.**
- ◆ **Testuinguru jakin batean, behar den informazio zehatza aukeratzea.**
- ◆ **Testu simple batean informazio garrantzitsua aukeratzen ikastea.** Hizkuntza-komunikazioko ekintzetarako (irakurketa, idazketa, etab.) xedeak eta helburuak hautatzeko eta aplikatzeko trebetasunarekin lotuta dago.
- ◆ **Idatzizko informazio baliagarria ondo kudeatzen ikastea.** Mezuak ulertzea eta komunikatzen jakitea ezagutza praktikoak dira, baina horretarako, ezinbestekoa da hizkuntzari eta haren erabilera-arauei buruzko ezagutza erreflexiboak edukitzea.
- ◆ **Testu batetik lortutako informazioa modu eraginkorrean erabiltzen ikastea.**
- ◆ **Testu konplexu batek kontatzen duen istorioa ulertzea eta bertan agertzen diren ekintzak modu egokian ordenatzeko gai izatea.**
- ◆ **Istorio baten denbora-sekuentzia ulertzea.**

Beraz, horiek guztiak lotura agerikoa dute hezkuntza-gaitasun orokorrekin. Azken finean, irakurtzen eta **irakurritakoa ulertzen, barneratzen eta sailkatzen**

Gida didaktikoa

ikasten badugu, ikasten eta pentsatzen ikasteko, informazioa interpretatzeko, sortzeko eta ebaluatzeko gaitasunak ere indartuko ditugu.

Horrekin batera, komunikabideak eta informazio- eta komunikazio-teknologiak irizpide kritikoz erabiltzen eta interpretatzen ikasteko ere baliagarria izango da aplikazioa.

Noiz eta nola erabili Alderdi metodologikoak

Noiz erabili baliabidea

Irakurtzen ikasten denean, zenbait gaitasun garatu beharra dago, eta horiexek garatzen laguntzea du helburu irakaskuntza-baliabide honek. Eraginkorra izango bada, baliabidearen erabilera iraunkorra eta progresiboa izan beharko du.

Bi egunez behin 20 minutuz jolastea izango litzateke maiztasun egokiena.

Nola erabili baliabidea

Baliabide honek erabilera anitz eskaintzen ditu.

Ikastetxean zein etxean erabil daiteke, jarduerak guztiz zehaztuta eta antolatuta daudelako. Beraz, ikasle bakoitza bere erritmoan jolas daiteke, eta, bide batez, bere ikasketa-prozesua garatzen joango da.

Bere diseinua eta formatua direla eta, baliabide hau idazteko zein irakurtzeko zailtasunak dituzten edo Hezkuntza Behar Bereziak dituzten haurrei zuzenduta dago. Hala eta guztiz ere, onuragarria eta guztiz egokia izango da irakurketa- eta idazketa-prozesua ikasten ari den edozein haurrentzat. Baliabidearen ezaugarri ludikoei esker, haurrek ikastea atsegin eta dibertigarritzat joko dute.

Ikasle bakoitzari bere erritmoan jolasteko eta irakurketan aurrera egiteko aukera ematen diolako, era askotako beharrak dituzten haurrek erabil dezakete, bai banaka, bai taldeka (etxean zein ikastetxean).

Gurasoentzat ere baliabide erabilgarria izan daiteke, haurrei etxean irakurketa lantzen lagundu nahi badiete. Era berean, irakurketa-prozesua irakasten duten irakasleek ikastetxean erabili ahalko dute. Horrez gain, orientatzaileek eta hezkuntza-psikologoek tresna hau erabil dezakete irakurtzeko- eta idazteko zailtasunak dituen haur jakin bati laguntzeko.

Erabiltzaileak eta baliabideak nola elkarri eragin

Metodologiari buruzko beste alderdi batzuk

Irakurtzeko eta idazteko zailtasunak izaten dituzten haurrek betiko formatuan aurkezten zaizkien lanak gaitzesteko joera garatu ohi dute. Jarrera hori, berez, ikasteko oztopoa da. Baliabide honek, ordea, jolas-formatua duenez, erakargarri

Gida didaktikoa

egingo zaie hurrei. Gainera, ordenagailuz egin daitekeenez, are atsegin handiagoz erabiliko dute, teknologiak eta komunikazio digitalak gaur egungo gazteengan duten eragina aintzat hartuta.

Ikasleek gustura erabiltzen badute, ikasteko motibazioa ere nabarmen piztuko zaio. Horregatik, ikasteko grina suspertuta, era dinamiko eta ludikoan ikasiko dute.

Egitura eta edukiak

“URRINTZ” baliabide didaktikoa izateaz gain, esplorazio- eta abentura-joko bat ere bada. Erabiltzailea Urrintz dragoiarekin jolastuko da mundu birtualean. Mundu horretan erabiltzaileak hainbat puzzle, joko eta asmakizun ebatzi beharko ditu, eskatzen den helburua lortzeko.

Ondorengo lerroetan, baliabide honetan aurkituko diren jokoek zer helburu duten eta zer metodologia erabili den azalduko da.

IRAKURKETA MEKANIKOA GARATZEKO JOLASAK

Letrak suntsitzen

Helburua: Pertzepzio espaziala garatzea. Letren arteko bereizketa modu egokian egiteko trebetasuna garatzea.

Metodologia: Pantailan sakabanatuta, zenbait letra agertuko dira. Eta pantailaren goiko aldean, hizki bat adieraziko zaio jokalariai.

Jokalariak adierazitako hizkiak aurkitu eta ukitu beharko ditu. Ukitutako hizkia suntsitu egingo da.

Silabak suntsitzen

Helburua: Pertzepzio espaziala garatzea. Silaben arteko bereizketa modu egokian egiteko trebetasuna garatzea.

Metodologia: Pantailan sakabanatuta, zenbait silaba agertuko dira. Eta pantailaren goiko aldean, irizpide idatzi baten bidez, silaba bat adieraziko zaio jokalariai.

Jokalariak adierazitako silabak aurkitu eta ukitu beharko ditu. Ukitutako hizkia suntsitu egingo da.

Hitzak suntsitzen

Helburua: Pertzepzio espaziala garatzea. Hitzen arteko bereizketa modu egokian egiteko trebetasuna garatzea.

Metodologia: Pantailan sakabanatuak, zenbait hitz agertuko dira. Eta pantailaren goiko aldean, irizpide idatzi baten bidez, hitz bat adieraziko zaio jokalariai.

Jokalariak, adierazitako hizkiak aurkitu eta ukitu beharko ditu. Ukitutako hizkia suntsitu egingo da.

Gida didaktikoa

Hitz misteriotsua

Helburua: Kontzientzia fonologiko eta semantikoa garatzea. Hitz bat osatzen duten atalez ohartzea.

Emandako silabak zuzen antolatzen badira, hitz bat sortuko da; beraz, jokalariak ordena zuzena asmatu beharko du.

Metodologia: Pantailaren goiko aldean hitz bat osatzen duten silabak agertuko dira. Silaba horiek ordena desegokian egongo dira.

Pantailaren beheko aldean hutsune bat agertuko da.

Atzamarraz baliatuz, silabak hutsunean jarri beharko dira. Silaba horiek ordena zuzenean jarri ondoren, hitz misteriotsua argituko da.

Esaldi misteriotsua

Helburua: Kontzientzia fonologiko eta semantikoa garatzea. Esaldi bat osatzen duten atalez ohartzea.

Jarduera honetan emandako hitzak zuzen antolatzen badira, esaldi bat sortuko da; beraz, jokalariak esaldi hori asmatu beharko du.

Metodologia: Esaldi bat osatzen duten hitzak pantailaren goiko aldean agertuko dira. Hitz horiek ordena desegokian egongo dira.

Pantailaren beheko aldean hutsune bat agertuko da.

Atzamarraz baliatuz, hitzak hutsunean jarri beharko dira. Hitz horiek ordena zuzenean jarri ondoren, esaldi misteriotsua argituko da.

Testu misteriotsua

Helburua: Kontzientzia fonologiko eta semantikoa garatzea. Testu labur bat osatzen duten atalez hartzea.

Jolasean emandako esaldiak antolatutakoan, testu laburra osatuko da; beraz, jokalariak testu labur hori zein den asmatu beharko du.

Metodologia: Testu bat osatzen duten esaldiak pantailaren goiko aldean agertuko dira. Esaldi horiek ordena desegokian egongo dira.

Pantailaren beheko aldean hutsune bat agertuko da.

Atzamarraz baliatuz, hutsunean jarri beharko dira esaldiak. Esaldi horiek ordena zuzenean jarri ondoren, testu misteriotsua argituko da.

Zer hitz den

Helburua: Irakurketan eragina duen begi-pertzepzioa garatzea. Hitzak begi bistaz identifikatzeko gaitasuna garatzea eta irakurketa azkarra bermatzea.

Metodologia: Hizkien goiko erdialdea bakarrik erakutsita, hizki horiek osatzen duten hitza asmatzea da.

Pantailan hitz bat agertuko da pergamino batean. Hitz horren goiko erdialdea baino ez da ikusiko.

Pergaminoaren ondoan, hitz bera eta hitz horren antzekoak diren beste hiru hitz agertuko dira. Oraingo honetan, hitz osoak agertuko dira.

Atzamarraz baliatuz, lau aukera horien artean, hitz egokia zein den aukeratu beharko du jokalaria.

Zer hitz den2

Helburua: Irakurketan eragina duen begi-pertzepzioa garatzea. Hitzak begi bistaz identifikatzeko gaitasuna garatzea eta irakurketa azkarra bermatzea.

Metodologia: Hizkien goiko erdialdea bakarrik erakutsita, hizki horiek osatzen duten hitza asmatzea.

Pantailan hitz bat agertuko da pergamino batetan. Hitz horren goiko erdialdea baino ez da ikusiko.

Pergaminoaren ondoan, hitz hori osatzeko hutsune bat agertuko da. Jokalaria, teklatura erabiliz, asmatutako hitza idatzi beharko du. Hutsunean, jokalaria laguntzeko, hizkiak idazteko tokia mugatuta egongo da.

Zer esaldi den

Helburua: Irakurketan eragina duen begi-pertzepzioa garatzea. Hitzak begi bistaz identifikatzeko gaitasuna garatzea eta irakurketa azkarra bermatzea.

Metodologia: Hizkien goiko erdialdea bakarrik erakutsita, hizki horiek osatzen duten esaldia asmatzea da.

Pantailan esaldi bat agertuko da pergamino batetan. Esaldi horren goiko erdialdea baino ez da ikusiko.

Pergaminoaren ondoan, esaldi hori osatzeko hutsune bat agertuko da. Jokalaria, teklatura erabiliz, asmatutako esaldia idatzi beharko du. Hutsunean, jokalaria laguntzeko, hizkiak idazteko tokia mugatuta egongo da.

Gida didaktikoa

Mezu ezkutua

Helburua: Kontzientzia fonologikoa garatzea. Esaldi batean agertzen diren unitateak (hitzak) modu egokian identifikatzea eta bereiztea.

Metodologia: Pantailan, ate baten goiko aldean, esaldi bat agertuko da. Esaldi horretako hitzen artean ez da hutsunerik egongo. Hitz guztiak segidan idatzita agertuko dira.

Esaldiaren alde batean marra bertikal txikiak agertuko dira. Sagua erabiliz, jokalariai marrazkiak erabili beharko ditu hitzak modu egokian bereizteko.

Marrazki guztiak modu egokian bereizi ondoren, hau da, esaldia osatzen duten hitz guztiak ondo banatu eta gero, atea irekiko da.

ULERMENA LANTZEKO JOKOAK

Galdutako objektuak

Helburua: Hitz bakoitzak esanahi bat duen sinboloa dela ohartzea. Hitz bakoitza lotzea haren esanahia adierazten duen marrazkiari.

Metodologia: Pantailan bi zutabe agertuko dira. Zutabe batek hitzak bilduko ditu, eta besteak hitz horien esanahiak adierazten dituzten marrazkiak.

Jokalariai, saguaz baliatuz, hitz bakoitza eta dagokion marrazkia lotu beharko ditu.

Zer dago?

Helburua: Galdera bateko informazioa ulertu eta erabiltzeko gaitasuna garatzea.

Metodologia: Pantailan eszenatoki bat agertuko da, eta eszenatoki horri buruzko galdera bat egingo zaio jokalariai.

Ondoren, galdera horren erantzuna izan daitezkeen lau aukera agertuko dira. Jokalariai erantzun zuzena aukeratu beharko du.

Galdutako objektuak2

Helburua: Idatzizko agindu sinpleak modu egokian ulertzea. Idatziz adierazitako agindu sinple bat modu egokian ulertzea eta marrazki bati lotzea.

Metodologia: Pantailan bi zutabe agertuko dira. Zutabe batean idatzizko agindu bat emango da. Beste zutabeak agindu hori adierazten duen marrazkia erakutsiko du, antzeko aginduak adierazten dituzten beste hiru marrazkirekin batera.

Jokalariak, saguaz baliatuz, marrazki egokia aukeratu beharko du.

Non dago Fingaroa?

Helburua: Galdera idatzien esanahia ondo ulertzea. Testuinguru jakin batean beharrezko informazio zehatza bereiztea eta informazio hori idatzizko aginduari lotzea.

Metodologia: Fingaroa, begiak estalita, jolasaren pantaila batean agertuko da. Fingarok ez daki non dagoen, eta jokalariak lagundu beharko dio non dagoen argitzen.

Fingarok pantaila horri buruzko galderak egingo dizkio jokalariari. Jokalariak galdera horiek modu egokian erantzuten baditu, Fingaroa gai izango da non dagoen asmatzeko.

Urrintz laguntzen

Helburua: Agindu konplexuak modu egokian ulertzea. Aginduak testuinguru jakin batean praktikan erabiltzea.

Metodologia: Urrintzek testuinguru bat antolatu behar du irizpide jakin batzuen arabera.

Pantailan eszenatoki bat eta haren gainean kokatzeko objektu batzuk agertuko dira.

Urrintzi agindu bat emango zaio, goialdean agertzen den objektuetako bat eszenatokian kokatzeko, irizpide jakin batzuei jarraituta. Jokalariak, saguaz baliatuz, objektu hori leku egokian kokatu beharko du.

Ondo kokatzen baldin badu, beste agindu bat emango zaio, hurrengo objektua kokatzeko irizpideekin batera.

Galdutakoa bilatzen

Helburua: Testu simple batean garrantzitsua den informazioa aukeratzeko ikastea. Baliagarria den idatzizko informazioa ondo kudeatzeko ikastea.

Metodologia: Pantailan eszenatoki bat agertuko da. Eszenatokian antzekoak diren objektu ezberdin eta anitzak agertuko dira.

Pantailaren goiko aldean testu bat agertuko da. Testu horren barruan eszenatokiko objektu bat aukeratzeko hainbat irizpide emango dira.

Jokalariak irizpide horiek betetzen dituen objektua aurkitu behar du. Behin aurkituta, atzamarrak baliatuz, objektu hori aukeratu beharko du.

Gelak txukuntzen

Helburua: Testu batean ideia garrantzitsuak aukeratzeko ikastea. Testu batetik lortutako informazioa modu eraginkorrean erabiltzeko ikastea.

Metodologia: Dragoiak testuinguru bat antolatu behar du irizpide jakin batzuen arabera.

Pantailan eszenatoki bat eta haren gainean kokatu beharreko objektu batzuk agertuko dira.

Pantailaren goiko aldean testu bat agertuko da. Testu horretan eszenatokia behar bezala apaintzeko irizpideen berri emango da. Jokalariak irizpide horiek ulertu eta sailkatu beharko ditu, objektuak eszenatokiko leku egokian kokatzeko.

Hau bai nahaste-borrastea!

Helburua: Testu konplexu batean agertzen diren ideiak ulertzea. Testu konplexu batek kontatzen duen istorioa ulertzea eta bertan agertzen diren ekintzak modu egokian ordenatzeko gai izatea.

Metodologia: Pantailaren ezkerrean istorio bat kontatzen duen pergaminoa agertuko da.

Pantailaren eskuineko aldean, istorio horretako zenbait une irudikatzen dituzten marrazkiak agertuko dira. Marrazki horiek ordena okerrean agertuko dira.

Jokalariak, saguak baliatuz, marrazki horiek hurrenkera egokian antolatu beharko ditu.

Komikiak osatzen

Helburua: Istorio baten denbora-sekuentzia ulertzea. Testu motzak ulertzea. Elkarrizketa-dinamika idatziak modu egokian ulertu eta erabiltzea.

Metodologia: Pantailan, komiki-formatuan kontatutako istorio bat agertuko da. Komiki horretan ez da elkarrizketarik agertuko, baizik eta elkarrizketek hartu beharreko hutsuneak.

Pantailaren goiko aldean komikiari falta zaizkion elkarrizketa-bunbuiloak agertuko dira. Jokalariak, saguaz baliatuz, bunbuilo horiek dagozkien lekuetan kokatu beharko ditu.

Istorio zoroa

Helburua: Hiztegia garatzea. Istorio batean hitzek daukaten garrantziaz ohartzea. Istorio baten zentzua aldatzen ikastea.

Metodologia: Pantailan pergamino handi bat agertuko da, eta bertan istorio konplexu bat kontatuko da. Testuko hitz zehatz batzuk azpimarratuta egongo dira.

Testuaren eskuineko aldean zenbait hitz agertuko dira; testuan azpimarratuta dauden hitzen antonimoak, hain zuzen ere.

Jokalariak, saguaz baliatuz, hitz bakoitza kokatu beharko du haren antonimoaren gainean. Horrela, testuaren esanahia aldatzen joango da.

Egileen eta materiala prestatzeko parte-hartzaileen zerrenda

- **IKASPLAY:** proiektuaren diseinua eta garapena. Edukiak eta jokoak.
- **Muxar:** proiektuaren edukien diseinua eta diseinu pedagogikoa.
- **11Itzulpen:** testu-orrazketa.