

# **HIZKIEN MUNDU MAGIKOA**

**Maite San Vicente Urkia**

# AURKIBIDEA

SARRERA .....	3
HELBURUAK .....	4
PROIEKTUAREN OINARRI TEORIKOA .....	5
IKASLEEN EZAUGARRI SOZIOLINGUISTIKOAK .....	7
PROIEKTUAREN ARDATZA .....	8
PROIEKTUAREN OSAGAIK.....	9
LANAREN MUGAK .....	13
GEHIGARRIAK.....	13
EKINTZA OSAGARRIAK.....	14
GLOSATEGIA.....	16

## SARRERA

Eskuartean duzun proiektua irakurtzen eta idazten hastera doazen ikasleei dago zuzendua. Gaur egungo hezkuntza-sisteman, Lehen Hezkuntzako 1. mailan ekiten diote ikasleek prozesu horri, legediak hala ezarrita.

Proiektu honen beharra irakasle-jardunean antzemandako hutsune batetik dator. Izan ere, egungo eskola askotako geletan kultura-aniztasuna nagusi da eta orain arte erabilitako metodologiak ez dira ikasle berrien ezaugarrietara behar bezala egokitzen. Asko dira, esaterako, euskaraz ezertxo ere jakin gabe, beren burua irakurtzen eta idazten ikastera derrigortuta ikusten duten ikasleak. Horrek asko zailtzen du ikasketa-prozesua. Are gehiago, frustrazioa nagusitzen da sarri ikasleengan, eta ezintasun-sentimendu horrek beste esparru askotan ere eragiten die gero.

Aintzat hartu behar da ikasle askoren kasuan ikastetxeko testuingurura mugatzen dela euskararekin daukaten kontaktu bakarra. Egoera horretan, uste dugu ikasleak dauzkan adimen guztiak baliatu behar ditugula bere ikaskuntza-prozesuan ahalik eta erarik esanguratsuenean jarduteko. Hala, ikasten diharduenari ikasleak zentzua hartuz gero, askoz ere gogotsuago jardungo du, ezbairik gabe, motibazioa baita ikaskuntza-prozesuaren motorra.

## HELBURUAK

### Helburu nagusia:

- ✓ Euskara-maila baxua daukaten ikasleentzat idazte-irakurtze prozesuan murgiltzeko tresna erakargarria sortzea.

### Zeharkako helburuak:

- ✓ Idazketa-irakurketa prozesuan murgiltzeko tresna berriak eskaintzea.
- ✓ Egunerokotasunean baliagarriak izan daitezkeen kontzeptu berriak lantzea.
- ✓ Euskal kulturara hurbiltzeko ahalegina egitea.
- ✓ Emozioak lantzea.
- ✓ Askotariko errealitateak ezagutzea.
- ✓ Ikasleek euskara une atseginekin lotzea.
- ✓ Ikasleen pentsamendu kritikoa garatzea.
- ✓ Ikasleen parte-hartzea bultzatzea.
- ✓ Ikasleak euskaraz hitz egitera animatzea.
- ✓ Eztabaida piztea.

## PROIEKTUAREN OINARRI TEORIKOA

Howard Gardner-en *Askotariko adimenak* izeneko teoria da proiektu honen oinarria. Teoria horren arabera, ikasle guztien kasuan, eta areago egoera soziolinguistikoa eta kultural ez-ohikoena daukaten ikasleen kasuan, haien adimen guztiak aintzat hartzea ezinbestekoa da.

Howard Gardner (Scranton, Pennsylvania, AEB; 1943) izan zen teoria honen sortzailea. Gardnerren arabera, bederatzi adimen dauzkagu guztiok: adimen linguistikoa, ikus-espaziala, kinestesiko-korporala, musikala, artistikoa, intrapertsonala, interpertsonala, matematikoa eta naturalista. Eta pertsona guztiok trebeagoak gara adimenen batean bestean baino, eta horrekin jokatu behar dugu hezkuntzan ere, eta hori baliatu. Esaterako, ikasle bat psikomotrizitatean oso trebea bada, hizkiak gorputz-mugimenduen bidez irakasten saiatuko gara. Beraz, gure funtzioa irakasle gisa adimen guztiak aintzat hartzen dituen proiektua garatzea da; horrela, adimen baten bidetik edo beste adimen bidetik, ikasle guztiengana iritsiko gara.

Duela gutxi arte, adimen matematikoak eta linguistikoak hartzen zuten hezkuntzako esparru nagusia. Bi adimen horietan traketsa zen ikasleak jokoz kanpo aurkitzen zuen bere burua, eta, tristeagoa dena, haren indargunea zen beste adimenen bat garatu gabe geratzen zen.

Gaur egun, neurozientziak aurrera egin eta adimenen kontua argituta, , ikasleekin idazketa-irakurketa lantzeko orduan ere, adimen horiek guztiak barne hartzen saiatu behar dugu.

Izan ere, idazketa-irakurketaren prozesua ez da pertsonok berez, hizkuntzaren jabe egiten garenean bezala, era naturalean garatzen dugun prozesua. Zailtasunak zailtasun, zorionez, euskararen kasuan grafemen hizkiak edo hizki talde bakoitza hitz egiten dugun hizkuntzaren fonema bati dagokio eta kasu gehienetan grafema fonema bilaka daiteke. Alderantzizko silabetan, trabatuetan eta beste grafema batzuetan izan ezik, eraldaketa hori automatikoki egiteko aukerak asko errazten du idazketa-irakurketaren prozesua. Hala eta guztiz ere, pertsonok asmatutako kodea menperatzea prozesu konplexua dela

jakinik, ikasleek era atseginez jardun dezaten ahalegintzea ezinbestekoa da. Asmo horrekin sortu da ipuin- eta ataza-bilduma hau.

Zailtasunak kontuan hartuta eta prozesu hori errazte aldera, fonemei ezarritako kolore-kodean diptongoak ez dira aintzat hartuko eta ipuinak kontatzean ez da ahozko lotura fonetikorik egingo. Horiek landu nahi badira, eskura duen materiala lantzeaz gain, bestelako lanketa gehigarriak egin ditzake irakasleak.

## IKASLEEN EZAUGARRI SOZIOLINGUISTIKOAK

Ikasleen maila akademikoari dagokionez, Euskal Herrian sei urte izan arte ez da derrigorrezkoa eskolaratzea. Gure ikasleetako askori, aurrez eskolatuak izan ez direlako edo bizi izan duten eskola-esperientzia guztiz bestelakoa izan delako, eskola arrotza gertatzen zaie: kasu askotan beste hizkuntza batzuk ikasteaz gain, elkarbizitza-arauak, eskolaren funtzionamendua, ikasleen eta hezitzaileen rola eta beste hainbat kontu ere guztiz ezezagunak zaizkie.

Beraz, proiektu hau letren mundura era atsegin batean murgiltzeko tresna gisa garatu nahi izan da, ikasleen ezagutza-maila, bizipenak eta esperientziak edozein direlarik ere, lehen urratsetan letrekin guztiok batera goza dezagun.

Hizkuntzei dagokienez, Euskal Herrian hiru hizkuntza ofizial ditugu: euskara, gaztelera eta frantsesa (ingelesa ere gehitu behar zaie horiei, atzerriko hizkuntza gisa eskoletan ikasten baita). Horrez gain, hizkuntza ugari mintzo da gure lurraldean, biztanleen jatorriaren arabera. Proiektu hau euskararen erabileran eta sustapenean oinarritua dago eta euskal lurralde guztietan erabil daiteke.

Euskara Euskal Herrian baino hitz egiten ez den hizkuntza izanik, atzerriko herrialdeetatik bertara iritsi berriak diren ikasleek ez dute inolaz ere ezagutzen eta askok ez dakite existitzen denik ere. Ezjakintasun horrek asko zailtzen du idazketa- eta irakurketa-prozesua, askok eta askok euskararekin duten harremana eskolako testuingurura mugatzen baita.

Ikasle askoren jatorrizko hizkuntzak euskararekin inolako antzekotasunik ez izateak asko zailtzen du gurea ikasteko prozesua, bai idazketa-irakurketaren prozesua eta baita ahozko jardunarena ere. Motibazioari erreparatuz gero, zera egiaztatzen dugu: oro har, euskara ez ezagutzeaz gain gaztelera ez dakiten ikasleak euskaraz ikasteko gogotsuago agertzen dira gehienetan, eta, euskara batez ere eskolan behar duten hizkuntza izan arren, eskolaz kanpo ere berau erabiltzeko jarrera baikorragoa azaltzen dute.

Aldiz, gaztelera menperatzen dutenek, orokorrean, ez dute euskaraz ikasi eta hitz egiteko inolako premiarik sentitzen, eta nabarmenagoa izaten da

motibaziorik eza edo aurkako jarrera; horientzat euskara, agian, momentu puntualetan erabili behar duten hizkuntza baino ez da.

Egoera hori izanik, euskara ulertteraza egiteaz gain, erakargarria egitea ere ezinbestekoa da, benetan ikasle horiek euskarara hurbiltzea nahi badugu.

## **PROIEKTUAREN ARDATZA**

Euskal Herriko eremu askotan ikasleek euskararekin bizi duten egoera horren gordina izanik, gure hizkuntzan murgiltzeko eta haiekin konektatzeko, beharrezkoa da adin-tarte horretan ikasleek dituzten bi ezaugarri kontuan hartzea: jakin-mina eta irudimena. Beraz, bi gaitasun horiek aintzat hartuz, ez dezagun ikasteko desio hori zapuztu eta saia gaitezen idazketa-irakurketaren prozesua ahalik eta atsegina egiten.

Inguruan guztia gertatzen zaie interesgarria gure ikasleei eta badute berezko grina ikasteko. Irudimena ere bor-bor darabilte eta zergatik ez uztartu bi dohain horiek idazketa-irakurketa prozesuan? Eta ba al da horiek uztartzeko ipuina baino tresna erakargarriagorik?

Asmo horrekin, ipuin eta ataza sinpleetan oinarritzen da gure lana. Jakina da sentipenetan eta bizipenetan eragiten digun ikaskuntza- eta irakaskuntza-prozesua dela benetan esanguratsua. Horregatik, hizkiak hotz-hotzean aurkeztu ordez, hizki bakoitzari bizia eman diogu, eta ipuin bateko pertsonaia bilakatu.

Ipuinak laburrak dira, errazak, ikasleen euskara-maila baxua dela aintzat hartuta. Gezurra dirudien arren, ipuin xume horien bidez, irudimena, balioak, hiztegia eta idazketa-irakurketa landu ditzakegu, besteak beste. Ipuin horiei esker, hizkiak era atsegina sartuko dira gure ikasleen bizitzetan, elkarrekin egiteko daukaten bidea luzea izanik, garrantzitsua baita gogotsu eta aldarte onean hastea.

Ipuin bakoitzaren amaieran, bertan aurkeztutako hizki berriarekin loturiko atazak proposatzen ditugu. Izan ere, adituen ustez, atazetan oinarritutako ikaskuntzak (AOI) eragin-trukea sustatu eta afektibitate-maila areagotzen du



ikasleengan. Ikasleei hizkuntza erabilarazten dien edozein jarduera izan daiteke ataza bat, betiere helburu jakin bat lortzeko baldin bada.

Ikasleek ipuin eta ataza horiei zentzua hartzeko, ezinbestekoa da haientzat esanguratsuak diren edukiak jorratzea. Asmo horrekin, interesgarriak eta hurbilekoak izan daitezkeen gaiak landuko ditugu. Azken finean, soilik euskararen alde praktikoa eta ludikoa uztartuz lor dezakegu era horretako ikasleengan eragitea.

## PROIEKTUAREN OSAGIAK

### ➤ IPUIN-BILDUMA

Bederatzi ipuinek osatzen dute bilduma. Ipuin bakoitzean istorio bat kontatzen da eta istorio horretan pertsonaia-itxuran azalduko dira hizki berriak.

Hizkiak aurkezteko orduan, Stanislas Dehaen-ek *Aprender a leer. De las ciencias cognitivas al aula* liburuan proposatutako ordena edo hurrenkera hartu dugu kontuan. Horrenbestez, neurozientziak egindako azken ikerketetan indar hartu duen ordena hartu dugu oinarri.

Lehen ipuinean, globoak ihes egiten dion mutiko baten istorioa oinarri hartuta, bokalak aurkeztuko ditugu. Bokal bakoitzari kolore bat eman diogu. Bokalari emandako kolorea da bilduma guztian zehar oinarri gisa erabiliko duguna: A, gorria; E, urdina; I, berdea; O, laranja eta U, horia. Hala, aurkeztutako bokalak kontsonanteekin harremanetan jarri ahala, kontsonanteek ere bokalaren kolore bera hartuko dute. Hori eginez, Gardnerrek aipatutako adimen artistikoari garrantzi berezia emateko asmoa izan dugu, ikasleentzat bistara erakargarriagoa izateaz gain, logika horri jarraituz hizkiak barneratzea errazagoa izan daitekeelakoan.

Hurrenkeraren arabera, ipuinetan landu ez diren hizkiek kolore grisa izango dute beti. Beraz, ipuinetan aurrera egin ahala, aurrez aurkeztutako hizkiak dagokien kolore-kodez azalduko dira eta oraindik ezezagunak direnak grisez. Azken ipuinerara heltzen direnean, silaba guztiak kolore-kodearen arabera

egongo dira koloreztatuta. Horrez gainera, ipuinetan azaltzen diren izenburu, testu, pertsonaien izenak eta amaierako galderak ere irizpide beraren arabera azalduko dira koloreztatuak. Izenburuen eta amaierako galderen kasuan, hizkiez gain, silaba bakoitzaren azpian txaloaren irudi bat agertzen da. Aurkezteko era horren xedea hauxe da: izenburuak eta amaierako galderak dauzkaten silabak txaloka adieraztea, ikasleak oraindik irakurtzeko gai ez diren arren, silabak gorputz-mugimenduaren bidez adierazteak hitz-segmentazioaren kontzientzia hartzea erraztuko dielakoan.

Bigarren ipuinean *H*, *M* eta *T* hizki taldea aurkeztuko dugu. Bigarren istorio horretan, bokalak “gure lagun” gisa azalduko dira eta triste dauden pertsonaia berriei alaitasuna transmitituko diete koloreen bidez. Istorioa gela bateko testuinguruan kokatzen da.

Hirugarren ipuinean, *K*, *N* eta *D* hizki taldea aurkeztuko dugu. Gabon giroan kokatuta dago ipuina eta, gai horri esker, Euskal Herriko eta inguruko herrialdeetako jai tradizionalak lantzeko aukera izan genezake.

Laugarren ipuinean, *L*, *P* eta *B* hizki taldea aurkeztuko dugu. Ipuin hori azoka batean kokatu dugu. Elikagaiak, harremanak eta bestelako kontuak lantzeko aukera izan dezakegu ipuin horren bidez.

Bosgarren ipuinean, *G*, *F* eta *R* hizki taldea eta familia-ereduak aurkeztuko ditugu. Gai hori ere ikasleekin jorratzeko interesgarria da.

Seigarren ipuinean, *J*, *S* eta *RR* hizki taldea aurkeztuko dugu. Ipuin hori kobazulo batean kokatu dugu eta euskal mitologia dauka oinarrian. Ipuinaren bidez, hainbat tokitako kondaira eta istorioak ere landu ditzakegu.

Zazpigarren ipuinean, *Z* eta *X* hizki taldea aurkeztuko dugu. Ipuina erietxe batean kokatu dugu eta, besteak beste, adiskidetasuna lantzeko aukera emango digu.

Zortzigarren ipuinean, *TX*, *TZ* eta *TS* hizki taldea aurkeztuko dugu. Ipuina herri bateko txoko bitxietan kokatu dugu, eta ikasleen edo norberaren ametsetako herriari buruz hitz egin eta pentsatzeko aukera eskainiko digu.

Bederatzigarren ipuinean, *BL* eta *BR* hizki taldea aurkeztuko dugu. Oporretako bidaiak dira oinarri eta ipuin horrek ere oporraldien edo bidaien inguruan hitz egitera anima ditzake ikasleak.

Silaba trabatuak eta alderantzizkoak gehiago izan arren, bederatzigarren ipuin honekin amaitzen da bilduma. Nahi izanez gero, beti dago aukera ikasleekin batera bildumari jarraipena emateko.

Ipuin bakoitzaren amaieran, ikasleak hausnartzera eta hitz egitera bultzatuko dituen galdera bat dago. Jarraian ipuinean aurkeztutako hizkien errepassoa egiten da, betiere kontsonanteak bokalekin harremanetan jartzen direnean gertatzen den kolore-aldaketa agerian utziz. Beste behin ere bederatzi adimenen teoriar oinarrituta, hizkiak bakarka berrikusteko orrian hizki bakoitzari dagokion gorputz-mugimendu edo *kinestema* aurkezten digun bideoa eta argazkia ikusteko esteka bat ageri da, bertan klik eginda bi elementu horiek eskura izateko. Behin hizkiak berrikusita, atazetara joateko aukera dago.

### ➤ **ATAZAK**

Ipuin bakoitzak bere ataza du; beraz, bederatzi ataza dira guztira. Atazen edukiak aldatu arren, egitura bera dute guztiek, eta ipuin bakoitzari dagozkion pertsonaiak azaltzen dira bertan.

Ataza bakoitzaren lehen diapositiban, atazari dagokion zenbakia agertzen da. Jarraian, hurrengo diapositiban, ipuineko lehen pertsonaia azaltzen da eskuinaldean. Gero, **NOR DA?** galdera agertuko da goian, eta, ondoren, azaldu den pertsonaiaren izen posibleak goitik behera, aurkezpenaren ezker aldean. Azkenik, izenen ezker aldean, botoi bana agertuko da eta ikasleek, botoi egokia sakatuz, pertsonaiaren izena asmatu behar dute. Asmatu ezean, botoia sakatzean bonba-hotsa entzungo da eta atazak berriz saiartzeko mezua jasoko duen diapositibara eramango ditu ikasleak. Diapositiba horretan ageri den botoia sakatuta, aurreko diapositibara bueltatu eta berriz saiartzeko aukera izango dute pertsonaiari dagokion izen zuzena aurkitu arte.

Jolas interaktibo sinple horri emozio pixka bat gehitzeko asmoz, ikasleek izen egokia aurkitzean, txalo-zaparrada batek zoriondu. eta izenari dagokion

esaldia agertuko den diapositibara eramango ditu atazak. Diapositiba horretan ageri den botoia sakatuz gero, hurrengo pertsonaiaren diapositibara joango dira. Horrela ariko dira, ipuin bakoitzari dagozkion pertsonaia guztien izenak asmatu arte.

Atazetan, ikaslea zoriondu edo pertsonaiaren izen egokia asmatzeko diren diapositibetan ageri diren mezuak izan ezik, beste hizki guztiak ipuin-bilduma guztian erabilitako kolore-kodearen arabera ageri dira. Zoriontzeko edo animatzeko diapositibetako mezuak, ordea, ez, esan bezala; sarri errepikatzeaz gain, garrantzia mezuari eman nahi diogulako eta ez horrenbeste idazketari. Are gehiago, ikasleak zoriontzeko diapositibetan, asmatu duten pertsonarekin esaldi bat osatzen da, "*Hau \_\_\_\_\_ da*" eta, kasu horretan, nola ez, pertsonaiaren izena kolore-kodez ageri da idatzita.

Azken atazan, hau da, bederatzigarrenean, pertsonaia guztien izenak asmatu ondoren, ikasleek ipuin-bilduman ezagututako pertsonaia guztiak ageri diren dokumentura joateko aukera izango dute. Dokumentu horretan, hizkiak ageri dira, aurkeztutako ordenan eta dagokien izenarekin. Lehen helburua ikasleek hizki larriak ezagutzea den arren, hizki xehez ere idatzita ageriko dira izenak.

## **LANAREN MUGAK**

Irakasle baten proiektu xume bat baino ez da eskuartean duzuna, eta, planteamendu pedagogikoei eta baliabideei dagokienez, bere mugak ditu, noski. Beraz, norbaitek hobetu nahiko balu lana, hainbat ildo proposatzen ditut jarraian, IKTeak baliatuta, edo ipuin eta atazekin lan gehigarriak edo bestelako dinamikak eginez.

Esaterako, PowerPoint izeneko programak eskaintzen dizkigun aukerak erabili dira ipuinak eta atazak sortzeko, oso ezaguna eta erabilgarria delako irakaskuntzan. Gainera, dena programa bakar baten bidez aurkeztea hobetsi dugu. Dena den, beste baliabide informatiko batzuk erabiliz gero, ipuin-bilduma bera nahiz atazak ere, erakargarriagoak eta aberatsagoak gertuko dira, agian. Guk eskura genuena erabili dugu. Beraz, proiektua hobetu nahi bada ildo bera mantenduta, beste aplikazio batzuk erabiltzeko, eta lana moldatzeko eta egokitzeko aukera erabiltzaileen esku geratuko da.

Amaitzeko, lehen esan dugun bezala, proposamena ez da itxia eta, taldeak eskaintzen dizkigun aukeren arabera, moldaketak eta lan gehigarriak egin daitezke. Hona hemen horietako batzuk:

## **GEHIGARRIAK**

### **- IPUINETAN**

- Ipuinen bildumak aurrera egin ahala, testua gehituz joatea diapositibetan; hitz solteekin hasi, eta esaldi laburrak osatzeraino. Hitz eta esaldi horiek silabaka eta txaloen irudiarekin agertzea, izenburua ageri den bezala.
- Silabak txaloka zenbatzeko proposamena egin den bezala, hitzak pausoka ere zenbatzea, dinamika berritzeko eta osatzeko. Adimen ikus-espazialari dagokionez, txaloen azpian, beste marra

batek hitza bildu eta marra horren azpian oin baten irudia ager daiteke kasu horretan. Irudia agertu ezean ere, hitzen lanketa egitea posible da.

#### - ATAZETAN

- Atazetan, ikasle aurreratuenentzat ariketa pixka bat zailtzeko, azaltzen diren pertsonaien ordenak aldatuz joatea, izenak asma agertzen diren ordena gogoratuz ez ditzaten.
- Pertsonaien izenak silabaka eta txaloekin agertzea. Gurean hala ez agertu arren, betik dago era horretan lantzeko aukera.

#### - ALFABETOAREN HORMA IRUDIAN

- Pertsonaien horma-irudian, **kinestemak** azalduko dira ondoan, eta fokua horietan jartzea lan gehigarria izan daiteke, ikasleei hizkiak barneratzeko beste bide bat eskainiko baitiegu.

### EKINTZA OSAGARRIAK

- Ipuinak **antzerki** bihurtzea, ikasleak hizkien pertsonaiak bereganatzeko.
- Kolore-kodea kontuan hartuta, **sketchak** egitea ikasleek hizkien rola jokatu, eta jantziak kolorez aldatuz (txalekoak edo basura poltsak erabili daitezke horretarako).
- Ipuinetan azaltzen diren pertsonaiekin **bikote-memory** motako jolasa egitea. Txarteltxoaren alde batetan, pertsonaiaren irudia agertuko da eta, beste aldean, izena. Izena hizki larriz bistara jarriz gero, ikasleak arreta hizkietan jartzera derrigortuko ditugu, eta, asmatu duten ala ez egiaztatzeko, txartelari buelta emango diote (idazketa-irakurketan aurrera egin ahala, irudiaren ordezt, hizki xeheak erabil daitezke; horrela, hizki xehez idatzitako izenak jarri ditzakegu bistara eta, ongi egin duten ala ez egiaztatzeko, buelta eman eta izenak hizki larriz irakurriko dituzte).
- Pertsonaien izenekin **silaba-jolasa** sortzea, txarteltxoak eginez. Silaba bakoitzari dagokion kolorea emango diogu eta, horretarako, kolore bereko kartulinak erabili. Ikasleak silaba-

kartulinak elkartuz, pertsonaiaren izena osatu beharko dute. Jolasari neurria hartu ahala, nahi adina pertsonaia gehitu daitezke.

- Pertsonaia bakoitzarekin abesti bat, olerki bat edo bestelako **testuak** sortzea. Idazketa-irakurketa landuz, ongi pasatzea da helburua.
- **Montesory-k** metodoak hizkiak lantzeko proposatzen duen **materiala** erabiltzea (bilduma honen osagarria izan daiteke).
- Ahozkotasuna lantzeko, pertsonaien **mahai-jolasa** sortzea. Ikasleek, banaka edo taldeka, pertsonaiak hartu eta istorio bat asmatuko dute. Koebaluazioaren araberakoa izango da balioespena.
- Alderantzizko silaba eta silaba trabatu batzuk pertsonaia bilakatzea eta haiekin istorio berriak asmatzea.

Amaitzeko, esan, hizkiak aurkezteko ipuinak eta atazak sortu baditugu ere, irakurketa-idazketa prozesua ongi gauzatzeko, bestelako baliabide eta material osagarriak erabiltzea beharrezkoa dela, noski. Esaterako, grafemak lantzeko, hizkiak paperean edo gorputz-mugimendu bidez adieraztea; asoziaziozko ariketa fitxak erabiltzea; kontzientzia fonologikoa lantzeko bestelako ariketak, jolasak eta binakako irakurketak egitea, besteak beste.

## GLOSATEGIA

- DEHAENE, Stanislas: *Aprender a leer. De las ciencias cognitivas al aula, Siglo XXI argitaletxea*, Buenos Aires, 2015.
- GARDNER, Howard: *Inteligencias múltiples: La teoría en la práctica*, Paidós Iberica argitaletxea, 2011.
- FERNANDEZ GAMILLA, Angela: *Fonemak kontzientzia fonologikoaren bidez lantzen*. Irale 2014.
- <http://www.phonosdonostia.com/wordpress/>
- <https://pixabay.com/es/>