

ORDENAGAILUA ESKOLAURREAN

Irakurketa eta idazketa lantzen

JON BERGARETXE

Duela lau bat urte, Gipuzkoako Ikastolen Elkarteak irakurketa goiztiarrari buruzko hitzaldi bat antolatu zuen Donostian. Bertan Rachel Cohen anderea ezagutu eta zuzenean entzuteko aukera izan genuen. Hasiera-hasieratik adierazi zigun hura hitzaldi bat baino gehiago irakurketa goiztiarrari buruzko *mitin* bat izango zela eta hitzaldiaren bukaeran, erreferenduma egingo genuela bere eritziak onartu ala gaitzesteko. Egia esan, erraz irabazi zuen bere tesiak. Hala ere, honako galdera hau egin nion neure buruari: Benetan, zerk eragin du garaipena, andere honek esandakoak ala andereak berak? Nolanahi ere, liluratirik atera ginela aitortu beharra dago.

Ez naiz, hala ere, une honetan irakurketa goiztiarrari buruz arituko. Gai horri dagozkion gogoeta eta erabakiak maisuen eskuetan uzten ditut.

Dena den, aipatu hitzaldiaren bukaeran, bideo bat ikusteko aukera ere izan genuen, eta bertan, lau, bost, sei urteko haurrak ordenagailuaz lanean ikusi genituen, irakurketa eta idazketa lantzeko bereziki sortutako programak erabiliz.

Hau izan zen, zalantzarik gabe, Jesus Mari Goñi eta biok, azken urteotan burutzen ari garen ESNATU —hala bataiatu genuen— egitasmo edo esperientziaren abiapuntua.

Hasiera batean, errazena bideo hartan ikusitako programak eskuratu eta euskaratzea zela pentsatu genuen. Baina oztopo bat zegoen. Programa haiek, *kompatibleak* ez zirenez, Thomson markako ordenagailuetan bakarrik erabil zitezkeen, eta gure eskoletan *PC kompatibleak* sartzen hasiak zirenez, programa berriak sortzeari ekin genion.

Hasiera batean hamar programaz osatutako *software-pakete* bat sortu genuen. Programa hauek, umeek proba zitzaten, hainbat ikastolatan banatu genituen. Umeen artean izandako arrakasta ikusi ondoren, somatutako hut-suneak bete nahian, bigarren ekitaldi bati lotu gintzaizkion, beste lau programa berri sortuz eta esperientzia Matematika-arlorra hedatuz. Oraingoz, beraz, irakurketa-idazketa lantzeko hamalau programa ditugu eta matematika lantzeko, berriz, beste bost.

ZERTAN OINARRITU GARA

Hizkuntza idatziak irakaskuntzan duen garrantzia kontutan izanik, merezi du etengabeko ikerketak egitea bere helburu didaktikoak hobetzeko. Irakaskuntzaren aurreneko urteetan hizkuntza idatziaren lorpena helburu bat baldin bada ere, irakurketa-idazketa laster bihurtuko da tresna, eta tres-

narik garrantzitsuenetarikoa gainera, eskolako disziplinez behar adineko informazioez jabetu ahal izateko.

Hizkuntza idatziaren baitan, aho-hizkuntzan bezalaxe, zerbait adierazteko asmoa aurkituko dugu eta adierazpen-asmo honetan, berbalaren beharrak bultzatuko du haur txikia bere fonazio-aparatua trebatzera, trebetasun honek eta sinbologi sistemen jabetzeak determinatuko bait dute bere nahiak betetzeko erabil daitekeen tresnarik aberatsenaren jabe izatera. Mezuaren konplexutasun progresiboak bultzatuko du hizkuntz sistema gero eta trebetasun handiagoz erabiltzera, eredu onak eskaintzen bazaizkio behintzat. Idatz komunikaziorako beste honenbeste esan beharko genuke: haurrak txikitandik deskubritzen du bere ingurunean hizkuntza idatziaren erabilpena eta bere funtzionaltasuna, eta baliabide egokiak eskainiz gero, laster bihurtuko du tresna. Tresna hau informaziorako, atseginerako eta zenbait harreman intimo eta pertsonaletarako erabiliko du.

Hizkuntza idatziaren lorpen eta menderatze-prozesuan bi esparru ezberdin bereizi beharko liriateke:

1. Tresnaren barne-egituraz konturatzea eta jabetzea.
2. Tresna hori egoki erabiltzeko beharrezko diren motibapena, trebetasuna, e.a.

Gure esperientziaren bitartez, nagusiki, lehen puntua aztertu, sakondu eta, aldi berean, irtenbide didaktiko-pedagogiko berri bat eskaini nahi genuke.

Azterbiderako honako erizpide psikopedagogikoetan oinarritu gara:

- Euskaraz idazterakoan, ebaki edo ahoskatzen ditugun hotsen (fonemen) eta idazten ditugun hizkien (grafemen) arteko korrespondentzia nahikoa zuzena da, oro har, eta hau abantaila handia da. Egon ere, oso salbuespen gutxi dago: /h/fonemari, esate baterako, ez dagokio hegoaldeko euskalkietan inolako hotsik, eta txistukari afrikatuak /tz, ts,

tx/ bi hizkiz idazten dira nahiz eta hots (fonema) bakar baten adierazgarri diren.

- Hotsen eta hizkien arteko korrespondentzia horretaz haurra berez jabe daiteke horretarako baldintza egokiak eskainiz gero. Hona honetaz Durkin irakasleak dioena:

“Eskolara (ez eskolaurrera, jakina) etorri orduko, bere kasa irakurtzen ikasi duten haurrek honako baldintzak izan dituzte etxe-giroan: haurrei sarritan irakurri egin izan zaie; neba-arreba zaharra goak irakurtzen eta idazten ikusteko aukera ugariak izan dituzte eskolan agindutako lanak egiterakoan adibidez, eta ondorioz, askotan, ustekabe eta bapateko imitazio-ihardunak sortu izan dira; beren garapen-mailari egokitutako haur-literaturako liburuak esku artean erabiltzeko aukera aberatsak izan dituzte eta idazteko behar izan dituzten orri eta arkatzak eskuratu eta eskaini zaizkie”.¹

Gauza bera azpimarratzen du J. Goodman-ek ere:

“Hizkuntza idatziaren funtzioak gertutik eta maiz sumatu dituzte haur hauek etxe-giroan: oharrak idatzi egiten dituzte etxean, erosketa-zerrendak idatzi egiten ditu amak haurraren aurrean, gurasoek egunero irakurtzen dute eta haurrari ere irakurri egiten diote, eskutitzak eta antzekoak idatzi egiten dira: aiton-amonei, lehengusuei, eta abar”.²

Halako giroan hazitako haur ugari da eskolara jadanik irakurtzen dakielarik iritsi dena.

- Giro naturalak halako eragina badu, Eskolaurreak baldintza berdintsuak sortu beharko lizkioke haurrari; hizkuntza idatziarekin harreman egokiak izateko ahalbide ugariak eta aberatsak eskaini eta hizkuntza idatzia manipulatzeo aukerak sortu.

- Uste dugu ordenagailuak aukera horiek ugaritu egiten dituela, haurrari izenak eta hizkiak manipulatzeo posibilitate handiak eskaintzen dizkion neurrian. Manipulazio hor-

ren bidez haurra berez hel daiteke hizkuntza mintzatuaren eta idatziaren artean dagoen loturaz jabetzera.

Horiek izan dira gure lanaren oinarritzko erizpide nagusiak. Sortu ditugun programen helburua, beraz, haurra, izen osotik abiatuz eta silabetatik hizkietara iraganaz, izenaren deskonposaketa ezberdinetara iristea izan da. Gure aburuz, jolas horiek —Emilia Ferreiro eta Ana Teberoski-ren irakaspenak jarraituz— bete-betean egokitzen dira haurren lorpen-prozesura.

ZERGATIK ORDENAGAILUA?

Galdera hau, gehientsuenetan, kezka baten adierazgarri izaten da. Zertarako erabili ordenagailua egia bada irakurketa-idazketaren lorpen-prozesuan irakaslearen ohizko laguntza nahikoa gerta dakiokela haurrari? Zertan lagun dezake tresna horrek?

Galdera hauek egiten dituztenek, oro har, orain arte erabilitako bitarteko pedagogikoak baztertu nahi direla uste izaten dute. Eta hortik dator, seguru asko, beren larridura. Baina uste hori zeharo okerra da. Gure planteamenduaren arabera ordenagailuak ez du, ez inor, ez ezer ordezkatzeko. Baliabide osagarri eta berri bat baino ez da. Ez dezala, beraz, inork pentsa ordenagailuaren erabilpenaz hitz egiten dugunean, gaur egungo bitartekoen erabateko ordekotza proposatzen ari garenik. Gure proposamena, dauden beste bitartekoen artean, ordenagailua ere, bitarteko berri bat bezala ikustea da.

Dena dela, oraindik orain, galderak erantzun gabe dirau. Demagun onartu egiten dela gorago egindako azalpena. Oraindik argitu gabe gelditu dena zera da: zer berrikuntza eskain dezake ordenagailuak? Zertan izan daiteke lagungarri?

Gure ustez, erantzuna garbi dago eta adierazten ari garen puntu honen ideia garrantzitsuena da: *ordenagailua ahalmen didaktiko izugarriak dituen bitarteko pedagogikoa da.*

Rachel Cohen-ek bere *Les jeunes enfants. La decouverte de l'ecrit et l'ordinateur* liburuan, besteak beste, honako ahalmen pedagogikoen zerrenda ematen du:

- Egoera interaktiboa.
- Haurrak modu azkar batez ikus eta hobe ditzake bere ekintzen ondorioak.
- Tanteatze ikertzaileak.
- Erruaren eta norberak eginiko zuzenketaren balio paregabeak.
- Esperientziak biderkatzeko aukera.
- Esperimentazio indibiduala nahiz talde lana.

Komenta dezagun labur-labur puntu hauen esanahia.

- *Interaktibitatea.* Gizarte komunikazioa egoera interaktiboan oinarritzen da. Beste era batez esanik, informazioaren joan-etorrian.

Gaur egun ditugun bitarteko pedagogikoen artean, ordenagailua da interaktiboa den bakarra eta honek ematen dio ordenagailuari, hain zuzen ere, garrantzi didaktiko paregabea. Ordenagailuak elkarriketa bat eratzen bait du, eta erabiltzailea —haurra gure kasuan— informazioaren joan-etorri horretan sartzen den neurrian, ia ohartu gabe, ikasten doa. Ordenagailuaren ezaugarri honek, ondorio ikusgarriak izango ditu biharko egunez praktika pedagogikoan.

- *Ekintzen ondorio azkarra.* Ekintza pedagogiko gehiengtan ikasleak irakaslearen erreakzioa itxaron behar izaten du bere saioa egokia ala desegokia izan den jakin ahal izateko. Baina irakasleari, ikasle asko dituenek, ezinezkoa zaio sarritan nahi bezain laster erantzutea. Ordenagailuak, aldiz, beti bapateko erantzuna ematen du, eta honenbestez, haurraren

ekintzen ondorioak bapatean zuzentzen ditu, saioen egokitasuna nahiz desegokitasuna oso azkar erabakiz. Edozein gauzaren ikaskuntza-prozesuan norberak burututako ekintzen autokontrola azkarra izateak garrantzi handia du.

- *Tanteatze ikertzaileak.* Ikaskuntzaren prozesu normala, dakien baten (irakaslea) eta ez dakien baten (ikaslea) artean ematen da. Dakienak galdetu egiten du eta ez dakienak, berriz, erantzun egin behar izaten du. Baina ikasleak, erantzuten duenean, bere irakaslearen onespena lortu nahi izaten du eta bere buruaz oso ziur sentitzen ez bada, nahia-go izaten du isiltzea desegokitzat har daitekeen zerbait esatea baino. Bestela esanda, ez du erantzunik emango erantzunaren zuzentasunaz ziur sentitzen ez bada.

Gizarte komunikazioaren ezaugarri hau ikaskuntza-prozesurako oztopo bat izaten da askotan; irakasleak ez du jakingo ikasleak zer pentsatzen duen eta ikaslea ez da libre sentitzen pentsatzen duena esateko. Ordenagailu baten aurrean, aldiz, egoera erabat aldatzen da. Ikasleak ez du ordenagailuaren aurrean ezer erakutsi beharrik, jakin ere, ederki bait daki ordenagailuak ez duela berarekiko inolako eritzi berezirik. Askoz ere libreago sentitzen da, beraz, erantzunak ematerakoan; azken finean, bere erantzuna zuzena ez bada ere, badaki ordenagailuak berak zuzenduko diola eta ez du bere burua zuzentzen ibiltzeko inolako beharrik sentituko. Erantzun zuzena zein den tanteatzen joateko aukera izatea, oso lagungarri gertatzen da ikaskuntza-prozesuetan.

- *Erruaren eta zuzenketaren balio pedagogikoa.* Ordenagailua erabiliz ikasten den beste gauza garrantzitsua zera da: errua ez da elemendu arbuiagarria, ikaskuntza-prozesu guztietan agertzen den faktore ebitezin bezain positiboa baizik. Errurik gabeko ikaskuntza-prozesurik ez dagoela jakitea funtsezkoa da eta ordenagailuak ageri-agerian jartzen du errealitate hau. Egindako errua zuzentzea oso erraza da eta erantzuna behin eta berriz eman daiteke. Erantzuna ez da behinbetikotzat hartzen, lehen, bigarren, hirugarren... probatzen baizik. Errua ez da, beraz, lan guztia hankaz gora botatzen duen oztopo gaindiezina, gure lana ho-

betzeko aukera eskaintzen duen elementu kilikagarria baizik. Ordenagailua erabiltzean egiten den lana beti dago irekita, beti sentitzen da hobetzea posible eta erraza dela. Lana hobetzeko ahalbide hau tentagarri bezain hezigarria deritzaigu.

- *Esperientziak biderkatzeko aukera.* Zerbait egin aurretik, lehenik zer egin nahi den pentsatu behar da eta ondoren egin nahi dena burutu. Zenbait arlotan, garrantzitsuen, alde aurretik gauzak pentsatzea eta planifikatzea da, egite zuzenari dagokion gaitasun edo trebetasuna oso mekanikoa eta adimen gutxikoa gerta daiteke. Izan ere, hala gertatzen da askotan. Beste zenbait kasutan biak dira garrantzitsuak. Ordenagailua tresna paregabea da lehen motako kasuetarako, errealizazio-fasea —ordenagailuak bere gain hartzen duena alegia— oso azkar burutzen delako eta, ondorioz, pertsona batek denbora berean buru dezakeen esperientzi- kopurua, modu ikusgarri batez biderka daitekeelako. Errealizazio edo burutze-faseak eskatzen duen denbora ia desagertu egiten da. Honenbestez, ikasi behar dena pentsamenduaren garapenarekin erlazonaturik badago, ordenagailuen gaitasun hau benetan gogoan hartu beharrekoa da; zeren bitarteko honetaz baliaturik ikaskuntza-prozesu batzuen luzapena nahikoa labur bait daiteke eta, hori bezain garrantzitsua, sakonagoa eta esanahiguratsuagoa bilaka ere.

- *Esperimentazio indibiduala nahiz talde-lana.* Ordenagailuak oso ondo asimilatzen ditu bi aukera hauek. Esperimentazio indibiduala, lehen aipatutako interaktibitatearen bitartez, ikasle bakoitzak ordenagailua bere esanetara dagoen sasi-irakasle bihur dezakeelako. Bestetik, ordenagailuak proposatzen dituen egoera problematikoen aurrean, taldean (2/3 lagun) gertatzen diren interakzioak oso aberats eta hezgarriak suerta daitezkeelako esku hartzen dutezentzat.

Agerpen labur honetan, ordenagailua birtualitate asko dituen tresna bat bezala azaltzen saiatu gara. Gure nahia egitasmo honetan birtualitate horietaz baliatzea da gaurko eta biharko praktika pedagogikoa hobetzeko. Gure ustez, or-

denagailuak irakaskuntz arloan eskain dezakeen guztiaren lehen urratsak ere ez ditu eman. Lan luzea izango da hemen aipatu diren birtualitate guzti hauek gauzatzea; makinak aldatzea erraza izaten da, baina haietaz baliatuko diren pertsonen mentalitate eta jarrerak gaurkotzea, berriz, neketsu eta luzea.

HELBURUA

Egun *Informatika* ikastetxe gehientsuenetan irakasten dela esan liteke. Honenbestez, normala da (edo ez da harritzekoa gutxienez) ordenagailu-gela berezi bat aurkitzea. Dena den, gela hau ez du edonork erabiltzen. Gehienetan OHoko azken etapako ikasleak izaten dira, eta salbuespenak salbuespen, ordenagailuak *Informatika* bera ikasteko erabiltzen direla esan liteke.

Hala ere, ez dugu ahantzi behar, ordenagailua irakaslearen esku dagoen tresna berri eta indartsua izan litekeenik. Honekin zera adierazi nahi da: ordenagailuak ez dira *Informatika* bera soil-soilik irakasteko balio duten tresnak. Beste gai asko eta asko (batzuk besteak baino egokiagoak izango dira) landu liteke tresna hauen laguntzaz. Oraingo, gai ezberdinei egokitutako *software* programarik sortzen ez den bitartean, hau ezinezkoa da, baina informatikari benetazko etekina atera nahi izanez gero, bide horiek urratzen eta zabaltzen joan beharra dago.

Gure asmoak ildo honetatik doaz. Hain zuzen ere, sortu ditugun programak ez dira *Informatika* lantzeko sortuak izan, ezta OHoko goi-zikloko ikasleek erabil ditzaten ere. Programa hauek, eskolaurreko haurrentzat sortu ditugu.

Gure helburuetako bat, orain arte eskolaurrean inoiz erabili ez den tresna bat ahalik eta naturaltasunik handienaz geletan sartzea eta erabiltzea litzateke.

Beste bat, bereziki sortutako jolas-sorta honen bitartez, bide berri bat eskaintzea litzateke, haurrak zeinuz eta ikurrez osatutako irakurketa-idazketaren mundu sinbolikoa deszifratzen has daitezen.

Sortu berri ditugun programok, jolas izateko helburu bakarrez izan dira asmatuak eta ez dute, inolaz ere, *irakurketa-idazketa metodo* bat izan nahi, baliabide didaktiko berri bat baizik. Puntu hau argi eta garbi gelditzea komeni da. Programa hauek ez dira, beraz, metodologia berri baten funtsa, alderantziz baizik: edozein metodologia jarraitzen delarik ere, irakaslearen esku dauden jolas antzeko ariketak besterik ez dira.

Hizkuntza idatziaren taxuketaz jabetzerakoan material idatzia (irakurtzekoa, alegia) hiru modu ezberdinez tratatu ohi du haurrak:

1. *Sinkretikoki*. Izena edo hitza bere osotasunean hartzen denean.
2. *Analitikoki*. Hitzaren osagai ezberdinetan oinarrituz beste hitz bateko osagaiekiko alderaketak egiten direnean.
3. *Sintetikoki* Identifikatutako osagai ezberdinen manipulazioarekin hitz berrien sorkuntz iharduera hasten denean.

Guzti hau gogoan izanik, jolas hauen bitartez zera eskaini nahi zaie haurrei: hitz eta irudien arteko desberdintasunen kontzientzia sortzea, zeinu grafikoen erreperitorio bat azaltzea eta hizkuntza idatziarekiko lehen eragiketak probokatzeta.

Bestalde, haurrari txikitandik ordenagailuaz baliatzea lagungarri gerta dakioketela uste dugu, eskolatik bertatik egungo errealitatera hurbiltzeko eta gure gizartean jadanik inposatu den teknologia berri honek eskain dezakeena ezagutzeko.

Zera ere oso kontutan izan beharrekoa dela uste dugu: oraino eskoletan era bakar batez, eskuz alegia, idatzi ohi da. Baina etorkizunari aurre egin nahi izanez gero, beharrezkoa dugu poliki-poliki makinaz edo ordenagailuz idazteko modua ere eskoletara hurbiltzen hastea, hau bait da, eta ez besterik, oharkabean estandarizatzen ari den idazkera mota, eta eskolak bereganatu behar duena gizarte-eskakizunei benetazko erantzuna eman nahi badio. Eta honek ez du, inolaz ere, eskuzkoa (are gutxiago eskolaurrean!) baztertu behar denik esan nahi.

Une honetan gure helburu nagusiak orain arte aipatutakoak diren arren, ez dugu ahaztu behar esperientzia berri honen bitartez, zeharka, beste helburu bat, orokorragoa eta gure ustez garrantzi handikoa lortu ahal izango dugula. Gure egitasmoa aurrera eramateko beharrezkoa da gelan, gutxienez, ordenagailu bat izatea. Hau gertatzen den unean, emana izango dugu bigarren helburu honen lehen urratsa. Ordenagailua ez bait da, gorago esan bezala, soil-soilik irakurketa eta idazketa lantzeko balio duen tresna. Beste gauza asko (matematika, logika, mugimendua...) lantzeko ere baliabide berri eta egokia izan daiteke.

Garbi dago, gauza guzti hauek lantzea, oraingoz, ezinezkoa dela programa egokiak sortzen ez diren bitartean, baina, esan bezala, lehen urratsa emana izango da eskolaurreko geletan, besterik ezean, ordenagailu bat sartzea eta era egoki batean erabiltzea lortzen denean.

PROGRAMEN DESKRIBAPEN LABURRA

Irakurketa-idazketa lantzeko, oraingoz, hamalau programa sortu ditugu eta hogeitahamasei dira orotara lantzen diren hitzak. Hitz-multzo hau, arbitrarioki aukeratua izan da. Ez zaio, beraz, inolako erizpide jakini jarraitu. Hitzok, Hezkuntza Sailak argitara emandako "Eskolaurreko Orientabideetatik" hartuak izan dira.

P rogramen egiturari gagozkiolarik —ez zailtasun-mailari— bi multzo ezberdin bereiz genitzake: lehen programa-multzoa hamar programaz osatua legoke eta bigarrena, aldiz, lau programaz.

Lehen multzoko programa bakoitza bederatzi azpiprogramaz osaturik dago, azpiprograma bakoitzean lau hitz lantzen direlarik.

Multzo bakoitzeko programa guztiek egitura berdina dute. Programen arteko ezberdintasuna ez datza, beraz, egituran, baizik eta programa bakoitzaren garapenean edota burutu behar den aktibitatean.

Hitzak beti dagozkien irudiekin batera agertzen dira. Batzuetan hitzak dira manipulatzeko diren elementuak. Bestetan irudiak dira mugitzen direnak hitz egokiarekin lotuz. Beraz, zenbait hizki lantzeaz gain, goi-behe eta ezker-eskuin norabideak ere —espazioa alegia— lantzen dira.

Umeei egin behar dituzten aktibitateen arabera, zazpi jolas-mota bereiz daitezke:

- Eredua (hitza) pantailan agertzen delarik, hitzaren lehen hizkia aurkitu eta idatzi.

- Hiru irudi eta hitz bakar bat azaltzen direnean, hitza dagokion irudiarekin lotu. Alderantziz bada, hots, hiru hitz eta irudi bakarra, irudia mugituz hitz egokiarekin lotu.

- Eredua pantailan dutelarik, hitz osoa kopian.

- Bokalik gabeko hitzak osatu, bokal guztien ereduak erakusten direlarik.

- Kontsonanterik gabeko hitzak osatu, falta diren kontsonante guztien eredu pantailaren ertz batean erakusten zaizkielarik.

- Hitzak silabaz silaba osatu, pantailaren ertzean agertzen zaizkien silabak kopian.

- Hitzak inolako eredurik gabe idatzi. Hau da azken ariketa eta zalantzarik gabe zailena.

“ESNATU” PROIEKTUA EDO ESPERIENTZIA

Orain arte esandako guztia ez da teoria hutsa, da-
goenekoz praktikan ikertzen ari garen zerbait baizik.
1988/89 ikasturtean ekin genion, Gipuzkoako Ikastolean
Elkartearen eta protagonista nagusiak diren maisu eta an-
dereñoen laguntzari esker egitasmo berri honi (estatuan,
lehen izan ez bada, aurrenetarikoa). Lehen saiok Donosti-
ako Santo Tomas Lizeoan eta Orio, Ordizia eta Eskoriatzako
Ikastoletan egin ziren. Hurrengo ikasturtean beste hainbeste
ikastoletara hedatu zen eta, izan duen oihartzuna ikusirik,
badirudi beste ikastola eta eskola askotara zabalduko (?)
dela. Denbora lekuko!

Esperientzia eskolaurreko 2. eta 3. (4-5 urte) mailako
haurrekin burutzen ari da. Oraingoz, gela bakoitzeko orde-
nagailu batez baliatzen dira haurrak, batzuetan bakarka eta
besteetan binaka.

EBALUAZIOA

Ez dugu oraindik ebaluazio zientifikorik egin emaitzak
bere objektibotasunik handiengan neurtu ahal izateko. Izan
ere, gure helburua ez da emaitza espektakularrik lortzea
izan. Gorago aipatua gelditu den arren, berriro ere er-
repikatuko dugu, zalantza izpirik geldi ez dadin, gure asmoa
ez dela *irakurketa-idazketa metodo* bat asmatzea izan. Gure
helburu bakarra, besterik gabe, irakurketa-idazketaren
irakaskuntzak osatzen duen mundu magiko horretan,
ohizko baliabide didaktikoei, gure ustez oso egokia den beste
baliabide berri bat eranstea izan da.

Oraingoz, beraz, gure eta maisu-andereñoen behaketatik
isurtzen diren datuak baino ez ditugu, eta hauek, oro har,
oso interesgarri eta baikortzat jo daitezke. Ez da gutxi!

Azkenik, lantxo honi bukaera emateko, jasotako inpresioen artetik bakar batzuk agertzearren, honako hauek hautatuko genituzke besteak beste:

- Orain arte esperientzian parte hartu duten maisu-anderenoak oso gustora, pozik eta esperientziarekin aurrera jarraitzeko asmoz agertzen dira. Datu hau erabakiorra da. Legokeen baliabide didaktikorik egokienak ere, ez luke etorkizunik izango, baldin eta hartaz baliatu behar lukeenak, gogo-gogokoa ez balu!

- Umeen artean, ordenagailuak arrakasta eta erakargarritasun paregabea du eta hau didaktikarako oso elemendu positiboa da, gauza guztiak bezalatsu, ongi erabiliz gero. Honekin, jakina, ez diogu geure buruari ziri bat sartu nahi. Badakigu hau nobedadeak sorturiko lilura izan daitekeela. Kasu honetan, gehientsuenetan bezala, denbora lekuko.

- Aldez aurretik nahitaez maiuskulak eta inprentazko hizkiak erabili beharri genion beldurra, esperientziaren poderioz, suntsitu egin da zorionez (hala azaldu behar izan genituen hitzak ordenagailu-pantailan teklaturiko hizkiekin identifikatu ahal izateko).

- Maiuskulak erabiltzeak ez du orain arte erabilitako prozesu klasikoa desbideratzeko edo nahasteko moduko eragin negatibo berezirik izan.

- Inprimagailuaren bitartez atera daitekeen material guztia, ariketa osagarri asko sortzeko erabil daiteke ordenagailua erabiltzen ez den uneetarako.

1. DURKIN, D.: "Hechos sobre el aprendizaje de la escritura en preescolar", in Olilla: Enseñar a leer en preescolar? Narcea, Madrid, 1986, 15 or.

2. Goodman, Y.: "El desarrollo de la escritura en niños muy pequeños", in Ferreiro/Gómez Palacio: *Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura*. Siglo XXI, Madrid, 1982, 111-112 or.