

# IRAKURKETA DIGITALA

## EDUKIA

1.- Sarrera.....	2
2.- Hezkuntza helburua eta metodologia.....	2
3.- Pantailen, moduluen eta jardueren deskribapena: .....	4
3.1 Aplikazioaren sarbidea eta menu nagusia .....	4
3.2 Nire ikasgelarekin lan egitea.....	7
3.3 Sari-jarduera: “Tximeleta-efektua” jolasa .....	19
3.4 Ikasleak etxetik sartzeko aukera:.....	22

**Egilea: Eduardo Herrera Cantera**

Jabetza intelektualaren erregistroa: BI – 27 - 09

## 1.- Sarrera

Trazoleo arbel digitalak dituzten geletan irakurketa eta idazketa irakasteko balio duen baliabide hezitzailea da.

Irakasleen zeregina izugarri errazten du, ikasleentzako behar bezala egituratutako eta motibatzailea den materiala baitu. Irudi eta testuen proiektzioa, letrei mugimendua ezartzeko aukera, trazua lantzea eta ikasleei elkarreragiteko proposatzen zaizkien jolas-jarduerak, motibazioa eta joera areagotu egiten dute.

## 2.- Hezkuntza helburua eta metodologia.

Hezkuntza helburu nagusia, Haur Hezkuntzako hirugarren mailako zein Lehen Hezkuntzako lehenengo mailako irakurketa eta idazketa lantzea da.

Trazoleo-k irakasleei hainbat aukera ematen dizkie:

- 1.- Irakurtzen ikasteko behar bezala egituratutako metodo bat erabiltzea, kontzientzia fonologikoaren (letrak edota silabak ezagutzea) eta ibilbide lexikoaren (hitzen ezagutza globala) garapena landuz.
- 2.- Baliabide ugari aurkeztea (irudiak, audioak) fonema-grafemen arteko asoziazioa barneratzeko.
- 3.- Hitzen ezagutza globala (adierazpen lexikoa) ikasteko hainbat jarduera.
- 4.- Berrikastean, multiatazan, aurkezpen dinamikoan edota informazioa “bits”etan irakasteko estrategian oinarritutako irakaskuntzaz baliatzea.
- 5.- Irakurketa eta idazketarako zereginetan arreta eta interesa mantentzea.
- 6.- Arbel digitalean idazketa eta trazua lantzea.
- 7.- Gelan lan egiteko fitxak sortzea. Alde batetik, landutako edukien ezagutze lexikoa edo idazkera lerroduna lantzeko bingoak. Eta, bestetik, ikusizko euskarria duten irakurketarako orriak, etxean denbora gehiago lantzeko behar duten ikasleei emateko.
- 8.- Lankidetzara jolasa sustatzea. Ikasleek, gela osoarentzako, puntuak lortu beharko dituzte, klaseen amaieran “Tximeleta efektua” deituriko jolasera jolasteko aukera izateko.

Baliabidearen diseinuak eta erabiltzeko moduak gelako programaziora erraz moldatzea ahalbidetzen du, eta berdin dio zein metodo erabiltzen den irakurtzen ikasteko (silabikoa edo orokorra).

Letra larriekin, lotuekin edo inprentakoekin lan egin dezakegu.

Jarduera ugari agertzen dira, bokaletatik (Lehenengo saioa) alderantzizko silaba eta silaba trabatuen irakurketa eta idazketaraino doazenak. Ekintza horiekin batera, hitzen garapen orokorra (ibilibide lexikoa) lantzen duten ariketak daude. Era berean, esaldien irakurketa. Esaldiak, gradualki zailtzen doaz.

**Metodo sintetikoa** (hizkuntza gardenetan aproposena, irakurketarekin lehenengo kontaktu bat izateko (lehen hezkuntzan), kontzientzia fonologikoa lantzeko eta fonema-grafemen arteko asoziazioa barneratzeke) **metodo globalarekin** (letra guztiak ezagutu gabe eta bere errepresentazio lexikoarekin geratuz hitzak berrezagutzea baimentzen du) batera egitearen abantailak planteatzen dira.

Idazketa lantzen da irakurketa baino lan konplexuagoa dela jakinda. Nahiz eta prozesu kognitibo asko eta lanerako memoria operatiboa partekatzen dituen, idazmenak, ikusmen-, espazio- eta prozesamendu motor handiagoa eskatzen du. Arbelean, irakurketarekin batera, idazketa lanak proposatzen dira. Trazua eta zigilu grafemikoaren memoria operatiboa zaindu eta eremuan arreta handia jartzea beharrezkoa da.

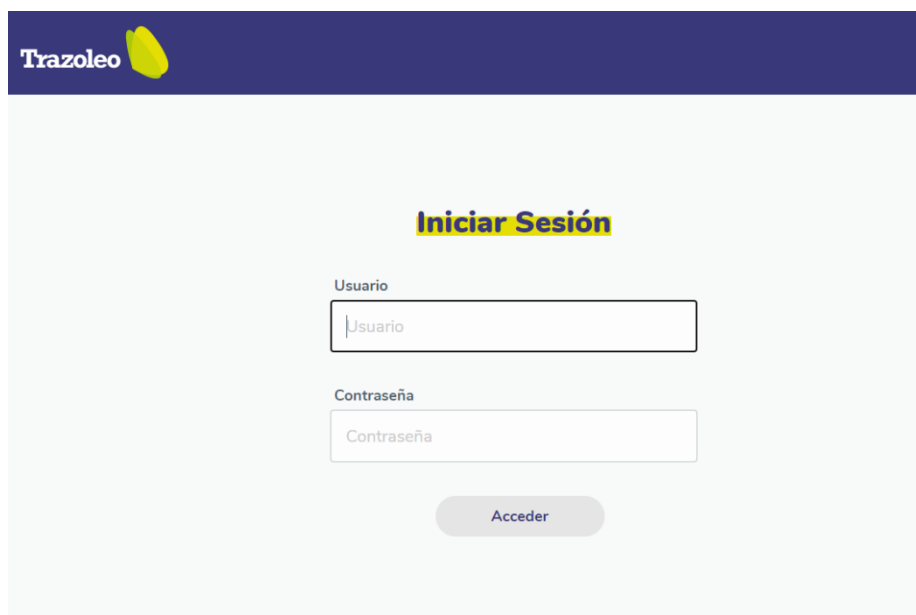
Eguneroko lanean izandako esperientziak erakusten duenez, letren ezaugarriak behar bezala asimilatzeke eta grafiaren ikaskuntza eta automatismoari buruzko lanak idazketan letrak ez inbertitzeko akats asko saihesten ditu.

### 3.- Pantailen, moduluen eta jardueren deskribapena:

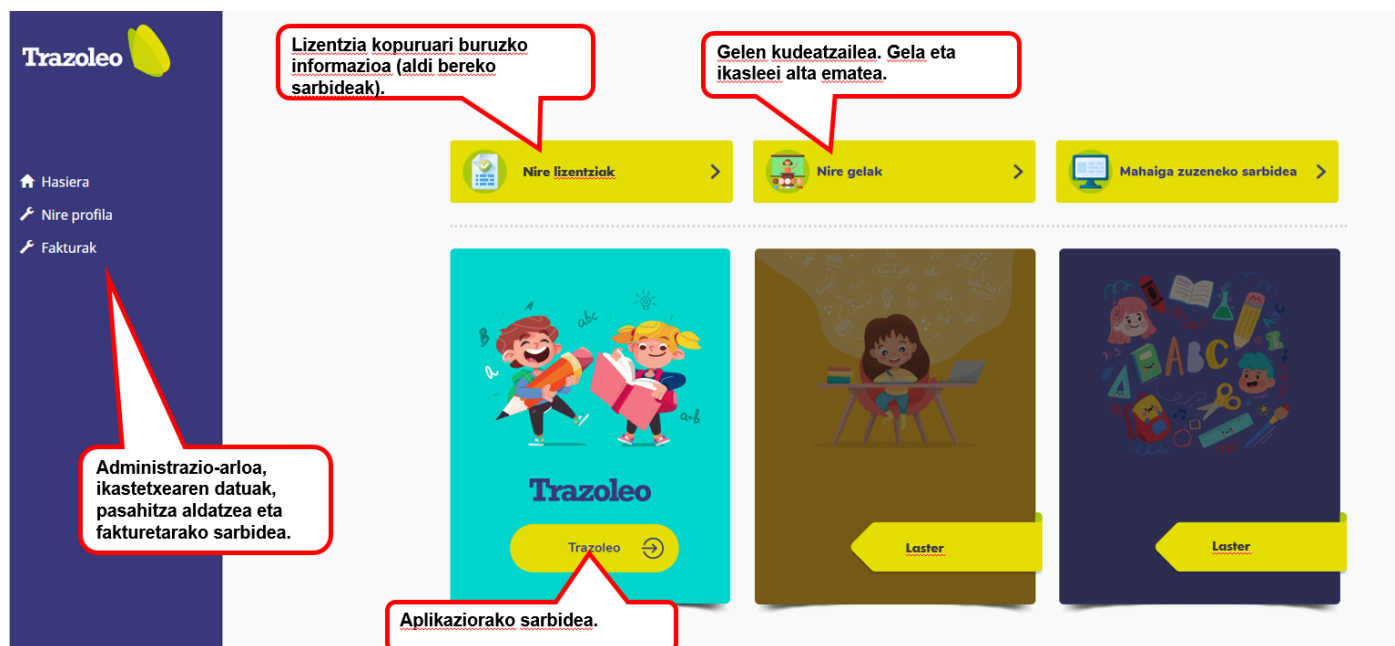
#### 3.1 Aplikazioaren sarbidea eta menu nagusia

3.1.1 Aplikazioan sartzeko helbidea: <https://aulas.encodedigo.com/centro/login>

Sarbide datuak, erabiltzailea eta pasahitza, eskatuko dizue (Encodedigok emandakoa).



#### 3.1.2 Hasierako menuaren deskribapena



**Lizentzia kopuruari buruzko informazioa (aldi bereko sarbideak).**

**Gelen kudeatzailea. Gela eta ikasleei alta ematea.**

**Administrazio-arloa, ikastetxearen datuak, pasahitza aldatzea eta fakturetarako sarbidea.**

**Aplikaziorako sarbidea.**

“Nire profila” ezkerreko aldean dago, zentroko administrazio-menurako sarbidean. Nire profila Ikastetxeko datuak eta pasahitza eskuratu eta editatu ditzakegu. Sortutako fakturak kontsultatzeko aukera ere ematen du.

**Nire lizentziak**

Lizentziaren balio data.

Lizentziak berritu edo zabaltzeko aukera.

MOTA	BALIODUNA NOIZTIK	BALIODUNA NOIZ ARTE	EGOERA	SAIO KOE	AUKERAK
Renovación 2 licencias Irakurketa Digitala	19-09-2021	19-09-2022	Activa	2	Berritu/Handiagotu

1 aurkitutako lizentziak

Itzuli hasiera menura

Lizentzia kopuruari buruzko informazioa (aldi bereko sarbideak).

Lizentzia gehiago erosteko aukera.

Acceptar Cancelar

**Ikastetxeak kontratatutako lizentzia-kopuruari buruzko informazioa.** Aldi berean erabiltzeko lizentziak dira, hau da, lizentzia batekin irakasle bat baino gehiago sar daitezke eta beren ikasgelekin lan egin dezakete, baina inoiz ez erabiltzaile bat baino gehiago aldi berean. Ordu-tegi berean pertsona bat baino gehiago sartu nahi izanez gero, lizentzia berriak kontratatu beharko dira.

**Lizentzia berritu, handitu edo erosi:** botoiak daude aukera horiek guztiak klik bakarrarekin eskatu ahal izateko.

**Itzuli Hasiera menura:** nire lizentzien egoeraren kontsulta amaitu ondoren, menu nagusira itzuliko gara, "hasiera" botoian klik eginez.

Nire ikasgelarekin lanean hasi aurretik, ikasgelari eta ikasleei alta eman behar diet.

**Nire gelak**

Gela bat ezabatu.

IZENA	PUNTUAK	IKASLE-KOPURUA	AUKERAK
HH3B	280	28	Gela editatu ✕ Eliminar
HH3A	153	24	Gela editatu ✕ Eliminar
HH3A	0	24	Gela editatu ✕ Eliminar
HH3A	0	24	Gela editatu ✕ Eliminar
LH1A		0	Gela editatu ✕ Eliminar

5 aurkitutako gelak

Sortutako gela guztiak ikusi.

Nire gelak edita ditzaket: ikasleak gehitu edo ezabatu.

Gela berri bat sortu.

**Gela berria**

Izena:  
  
\* Errekeritu.

Ikasleak:

Nire gelaren izena.

Klik ikasle berri batean.

**Gela berria**

Izena:  
  
\* Errekeritu.

Ikasleak:

Izena:  
  
\* Errekeritu.

Gorde.

Nire ikasleen izena sartu ondoren, aplikazioarekin lan egin ahal izango dut. Programak ausazko taldeak osatuko ditu, arbelera lan interaktiboak egitera irten daitezten.

Ikasle bakoitzari erabiltzaile bat eta pasahitz bat esleituko zaizkio aplikazioan sar daitezzen bere etxetik, gelan egindako ikasgaiaren edukiak lantzeko edo birpasatzeko. Lortzen duen puntu kopuruaren erregistro bat dago, eta horrek adieraziko digu zenbat zeregin egiten dituen eta zenbat denbora ematen duen etxean praktikatzen.

**Gela berria**

Izena:  
  
\* Errekeritu.

Ikasleak:

Izena: Erabiltzaile: Pasahitza: Puntuak

\* Errekeritu.

Edozein momentuan ikasgelak kontsulta ditzakegu eta editatu.

**Nire gelak**

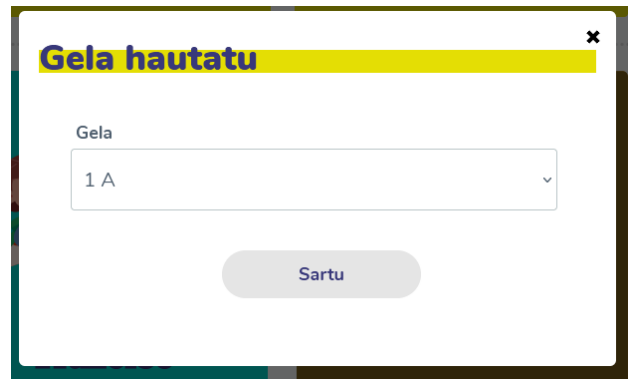
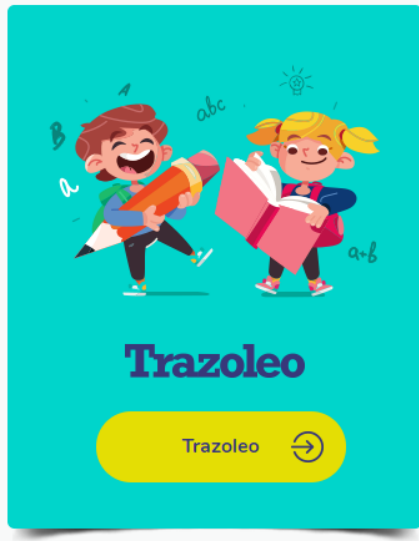
IZENA	PUNTOAK	IKASLE-KOPURUA	AKTIOENES
Primero A grupo de 9 alumnos	396	9	<input type="button" value="Editar Aula"/> <input type="button" value="Eliminar"/>
Primero B grupo de 8 alumnos	3	8	<input type="button" value="Editar Aula"/> <input type="button" value="Eliminar"/>
Primero C grupo de 6 alumnos	8	6	<input type="button" value="Editar Aula"/> <input type="button" value="Eliminar"/>
Primero D grupo de 5 alumnos	33	5	<input type="button" value="Editar Aula"/> <input type="button" value="Eliminar"/>
Aula de 25	77	25	<input type="button" value="Editar Aula"/> <input type="button" value="Eliminar"/>
aula para probar tablet 1 alumno	28	1	<input type="button" value="Editar Aula"/> <input type="button" value="Eliminar"/>
6 aulas encontradas			<input type="button" value="+ Nueva Aula"/>

Nire ikasgelak edita ditzaket. Gehitu edo ezabatu ikasleak.

Gela berria sortu

## Sartu aplikazioan

Nire klasearekin lanean hasteko, sakatu aplikazioan eta aukeratu zure ikasgela.



### 3.2 Nire ikasgelarekin lan egitea.

Ikasgaien aurkibide-panelean sartuko gara: egin ditugun ikasgaiak (tonu ilunagoa), egin ez ditugunak (tonu argiagoa) eta zer ikasgaien gauden (kolore zuria) bereiziko dira.

Ikasgelako puntuen kontagailua eta "Tximeleta-efektua" jokorako sarbidea

Itxi eta itzuli hasierako menura.

Tonu ilunean landutako gaiak.

Tonu argian, landu gabeko indizearen gaiak.

Lantzen ari garen ikasgala zuriz.

Hizkuntza hautatzailea, euskara edo gaztelania.

Letra-hautagailua, xehea edo larria.

Letra xehea hautagailua: kaligrafikoa edo inprimategikoa.

Bingo kartoia deskargatu eta inprimatu.

Gida didaktikoa deskargatu eta inprimatu.

Irakurketa fitxak deskargatu eta inprimatu.


Aurrera edo atzera egin ikasgaien indizean.

Hizkuntza aukera dezakegu: euskara edo gaztelania. Iturria hauta dezakegu: maiuskula / minuskula; eta letra-mota: kaligrafikoa edo inprentakoa. Bingoetarako kartoia, gida didaktikoa eta irakurketa-fitxak ere deskargatu eta inprimatu.

Ikasgaien diseinua: ikasgaien klik egitean, jardueren pantailera sartuko gara.

1. El (Bingo): Vídeo


Goian, ezkerrean, zein ikasgaietan gauden azaltzen da.



Ikasgaiko jarduerak dituzten pantaila-kopuruaren adierazlea eta hurrengo orrira aurrera egiteko botoia.

1 / 7 >

1. El (Bingo): Escribimos



Jarduera amaitu ondoren, sakatu "etxea" botoia ikasgaien aurkibide-menura itzultzeko.

Jardueren azken pantailara iristean, ezin izango dugu aurrera jarraitu.

< 7 / 7



## Ikasgaien indizea:

### IRAKURKETA DIGITALA



1. E I	9. Janariak 1	17. Janariak 2	25. D (Bingo)
2. A (Bingo)	10. M tartekoa (Bingo)	18. Esaldiak animaliak janariak 2	26. D tartekoa (Bingo)
3. O	11. T tartekoa (Bingo)	19. B (Bingo)	27. B D diskriminazioa (Bingo)
4. U	12. Esaldiak animaliak janariak 1	20. M T L B	28. Etxeko lekuak 1
5. Bokalak errepasoa (Bingo)	13. L (Bingo)	21. B tartekoa (Bingo)	29. Esaldiak anim. etxeko lekuak 1
6. M (Bingo)	14. M T L (Bingo)	22. Animaliak 3	30. P (Bingo)
7. Animaliak 1	15. L tartekoa (Bingo)	23. Janariak 3	31. P T (Bingo)
8. T (Bingo)	16. Animaliak 2	24. Esaldiak anim. janari. 3	32. Etxeko lekuak 2

ES EUS

minuskula

Kaligrafikoa

PDF Bingo

PDF Gida didaktiko

PDF Irakurketa-fitxak

1 / 4

Ikasgai baten azken jarduera osatzen dugunean, tonu berdean agertuko da aurkibidean.

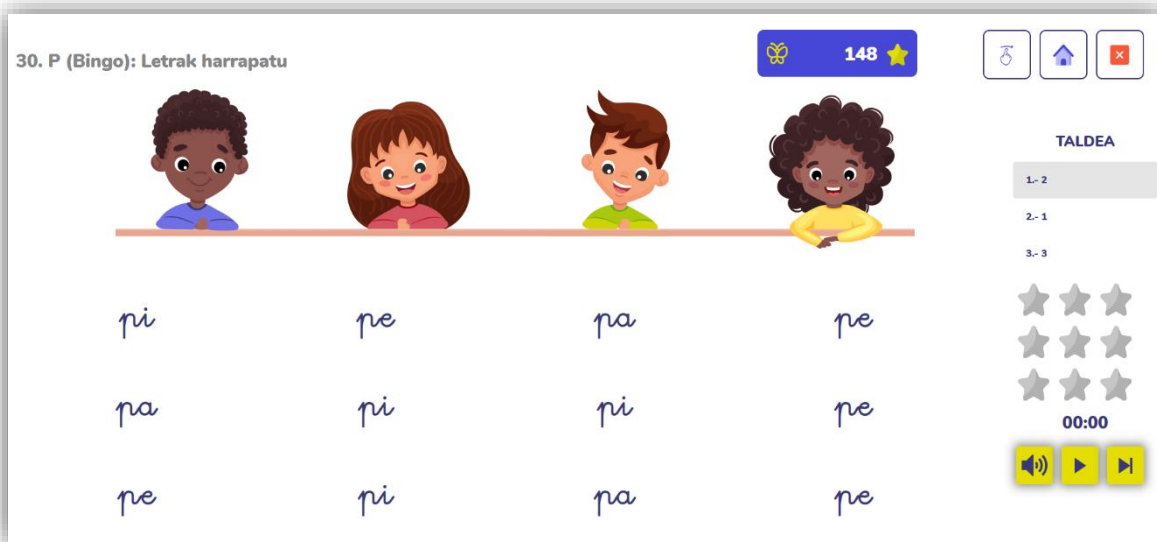
Zuriz agertzen da hurrengo ikasgaia, hurrengo saioan lantzen jarraitzeko ikasgaia zein izango litzatekeen gogorarazteko.

Oharra: ordena aldatu dezakegu eta ikasgai ez-korrelatiboa egin dezakegu, baina kasu horretan ez da kolore berdean jarriko. Indizean ezarritako ordenari jarraitzea gomendatzen da.

### ikasgaia leku aldatzea.

Pantaila guztietan botoi bat dago, ikasgela ikasgai horretara mugitzeko aukera emango dizuena.





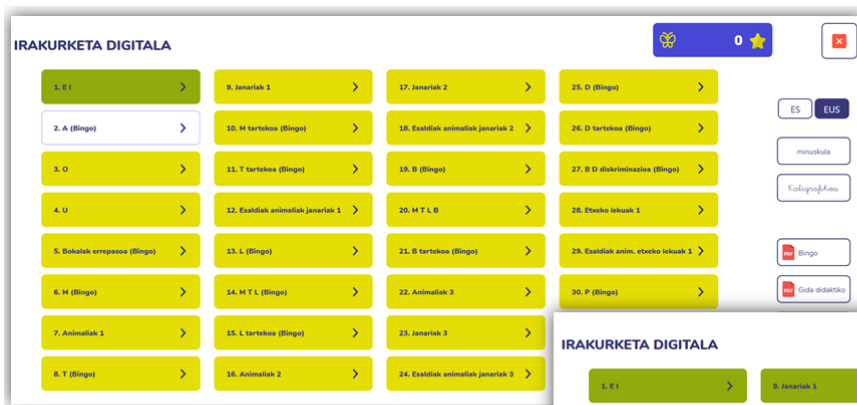
Botoia hautatuko dugu



Ikasgela egungo ikasgaira mugituko duzu. Jarraitu nahi duzu?

Aceptar Cancelar

Eta baieztatzen dugu



Aplikazioak aldaketa menuan gordeko du.

Ikasgaiak aurrera edo atzera egin ditzakegu.

Koloreztatutako ikasgaiak ikasleek etxean egin ditzaketanak izango dira.



### 3.2.1 Ikasgaien jarduerak

#### 1. jarduera: Adibide klip-a

Hitzak fonemarekin eta bere kinestemarekin duen lotura erakusten duen bideoa (artikulazio-puntua adierazten duen keinua agertzen da).



#### 2. jarduera: Laguntza bisualeko irudiak

Letra edo silaba bakoitza landutako fonematik hasten den irudi batekin lotzen da.

2. A (Bingo): Laguntza-irudia



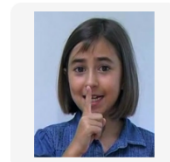
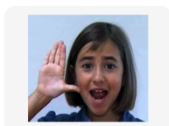
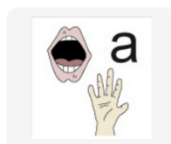
armiarma



elefantea



izozkia



< 2 / 8 >

### 3. jarduera. Irakurketa kolektiboa, laguntza bisualarekin

Irudiak izendatzea eta letrak edo silabak irakurtzea. Irakurketaren efektuen kontrolagailu bat dago, eta horrek aukera ematen digu abiadura taldeka egiteko. Jarduera honek hiru efektu ditu: handitu, agertu eta desagertu. Ariketa eten dezakegu, berriz hasi edo elementu berriak kargatu.

3. O: Taldean irakurketa

Abiadura

Handitu

Agertu

Desagertu

3 / 7

### 4. jarduera. Letra estatikoen ehizaren jolasa

Fonema entzutea eta letra zuzena aukeratzea eskatzen duen zeregin interaktiboa. Aplikazioak 3 ikasleko ausazko taldeak sortzen ditu, eta asmatze bakoitzarekin izar bat lortzen da. Talde guztiek, hau da, gelako ikasle guztiek lortutako puntu guztiak kontagailuan gordetzen dira. Izarrak beharko dituzte "tximeleta efektua" jokoan ebazteko (aurrerago deskribatuko da).

3. O: Letrak harrapatu

Talde guztiek pilatutako puntuak kontagailuan gordetzen dira.

Asmatze bakoitzarekin izar bat lortzen da.

Arbelean lan interaktiboa egitera atera behar duten ikasle-talde aleatorioak sortzen dira.

TALDEA

1.- Ander

2.- Jon

3.- Nahia

00:00

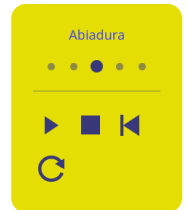
4 / 7

## 5. jarduera. Irakurketa kolektiboa, ikusizko laguntzarik gabe

Letrak edo silabak irakurtzeko jarduera. Irakurketaren efektuen kontrolagailu bat dago, eta horrek aukera ematen digu taldeka irakurtzeko abiadurarekin. Jarduerak hiru efektu ditu: handitu, agertu eta desagertu. Ariketa eten dezakegu, berriz hasi edo elementu berriak kargatu. Letra baten, biren edo hiruen konbinazioak edo silabak irakurketa lantzen da.

3. O: Taldean irakurketa

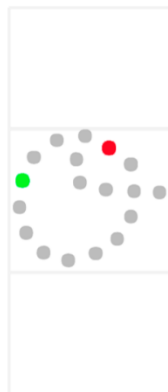
ee e e  
a aa aaa  
e aai ia



## 6. jarduera. Idazketa

Trazua lantzeko jarduera interaktiboa. Trazuaren norabide egokia egitean izar bat lortzen da.

3. O: O idatzi



TALDEA

1.- Nerea

2.- Jon

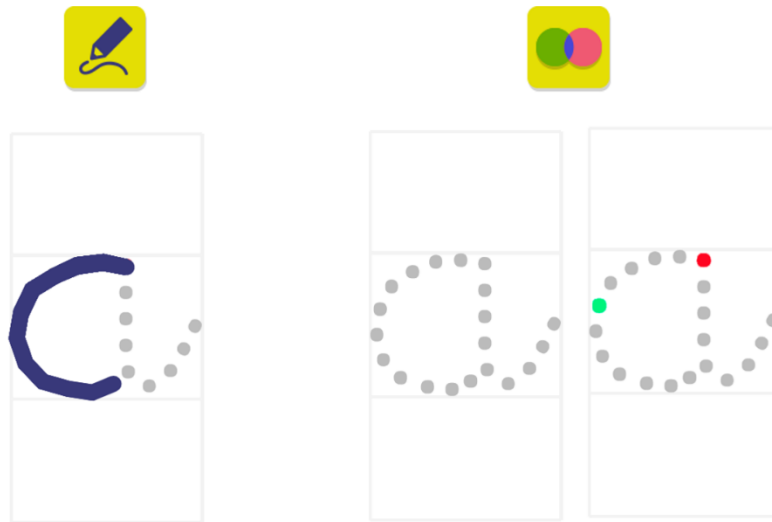
3.- Iker



Nabarmendu hasierako puntuak eta idazketaren erreboteak.

Trazu-eredu zuzena erakutsi.





## 7. jarduera. Bingoa

Ikasgaian landutako letrekin edo silabekin Bingo-joko kolektiboa da.

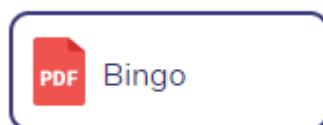
5. Bokalak errepassoa (Bingo): Bingo

Letrak agertzeko abiadura-erregulatuzailea.

Kartoen balio-egiaztatzailea, agertutako elementuak kontsultatzeko.

1.- e	13.- e
2.- a	14.- a
3.- t	15.- t
4.- a	16.- a
5.- e	17.- t
6.- a	
7.- i	
8.- e	
9.- a	
10.- t	
11.- e	
12.- a	

Bingoa egiteko, hasierako menuetik deskarga ditzakegun kartoiak inprimatu behar dira.



Letrak zirriborrazteko kartoiak erabili daitezke:

e		e	
	a		a
i		a	
	e		i
e		i	

Kartoiak erabil ditzakegu idazketa praktikatzeko:

e		u	
	a		a
i		o	
	e		u
o		i	

Oharra: letra edo silaba bakar bat ezabatu edo idatzi behar da audioa entzuten den bakoitzean.

## 8. jarduera: Memoria-jokoa

Oroimen fonologikoaren eta arretaren joko kolektiboa. Ikasleak letren edo silaben kokapenari erreparatu beharko dio, audioak ausazko ordenean entzungo ditu eta bakoitza non zegoen gogoratu eta identifikatu beharko du.

6. M (Bingo): Entzun eta gogoratu



TALDEA

1.- Iker

2.- Ander

3.- Nahia



13 / 13

6. M (Bingo): Entzun eta gogoratu



TALDEA

1.- Iker

2.- Ander

3.- Nahia

mi



13 / 13

## 9. jarduera: Hitzaren ezagutza lexikoa

Hitzen irakurketa kolektiborako eta ezagutza bide lexikoaren bidez entrenatzeko jarduera; hitzak irakurri ahal izango ditu, nahiz eta hitzak ez ezagutu. 4 pantaila-maila daude, jarduera konplikatzeko joateko eta azken batean irudien ikus-euskarria kentzeko.



7. Animaliak 1: Taldean irakurketa



katua



katua



katua



katua



zezema



zezema



zezema



zezema



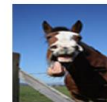
zaldia



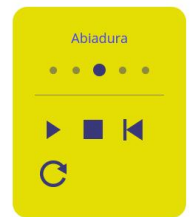
zaldia



zaldia



zaldia



Umeak gai dira irudien bidez hitzak irakurtzeko eremu semantikoa aktibatuz. Ariketaren helburua zenbait irakurketaren ondoren hitzak izendatzeko aukera izatea da, irudien laguntzarik gabe. Mailak zaildu egiten dira, eta pixkanaka irudien laguntza kentzen da.

7. Animaliak 1: Taldean irakurketa



zezema



zezema

zaldia

zaldia

katua



zaldia



zezema

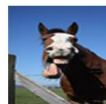
zezema



zaldia



zaldia



zaldia

katua



Eremu semantiko desberdinetako 3 hitzeko taldeak lantzen dira.

## 10. jarduera. Esaldiak irakurtzea eta sortzea

Eremu semantiko desberdinetako hitzak ikasi ondoren, esaldi sintaktikoki errazak irakurtzen dira.

Jolas-jarduera bat ere badu, non esaldiak osatu behar dituzte, irudien hitzak ordena egokian jarrita.

### 12. Esaldiak animaliak janariak 1: Esaldiak osatu



#### TALDEA

1.- Nahia

2.- Ander

3.- Nerea



00:11

Zezenak \_\_\_\_\_

pizza du. katuak jaten zopa

zaldiak

< 2 / 2

## 11. jarduera. Letrak kokatzea

Askotan, ikaskuntzan, silaba konplexuetan (la/al, sol/los, tra/tar eta abar) letren inbertsio- eta omisio-akatsak egiten dira. Horiek gainditzeko eraginkortasun izugarria erakutsi duen joko-jarduera bat garatu dugu.

Silabak ereduaren bidez aurkezten dira, eta koloretan nabarmentzen da letren posizioa:

tra

tar

l t a j r

r g t a m

es

so

e t s m

x e s g

Eredua ikusi ondoren, desagertu egiten da audioa entzuten den bitartean, eta ikasleak letrak ordena egokian jarri behar ditu izarra lortzeko:

88. TR (Bingo): Jarri letrak

0

TALDEA

1.- Iker

2.- Ander

3.- Izone

00:08

1. maila

2. maila

3 / 8

2. maila konplexuagoa da, zeinetan eredu ez da agertzen eta audioa zuzenean entzuten da.

### 3.3 Sari-jarduera: “Tximeleta-efektua” jolasa

Ikasleek jolas didaktikoren bat amaitzen dutenean, tximeleta-efektuko jolasean gastatu ahal izango dituzte haien izarrak. Jokoan sartzeko ondorengo botoian egin klik:



Aukeratu jokoaren maila:

21 PUNTUAK

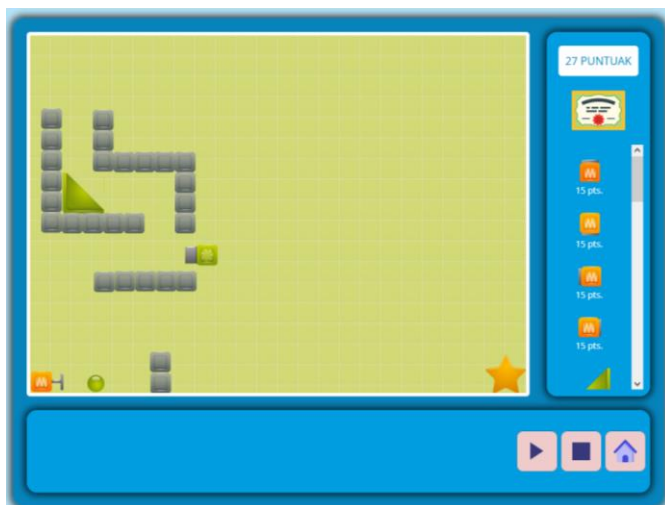
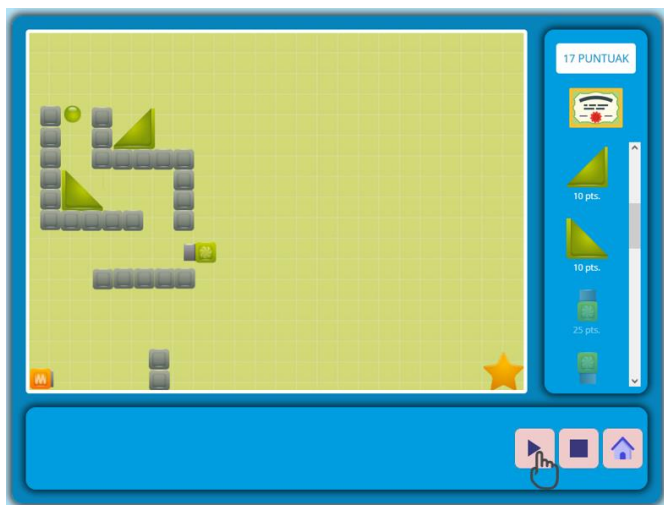
15 pts.

15 pts.

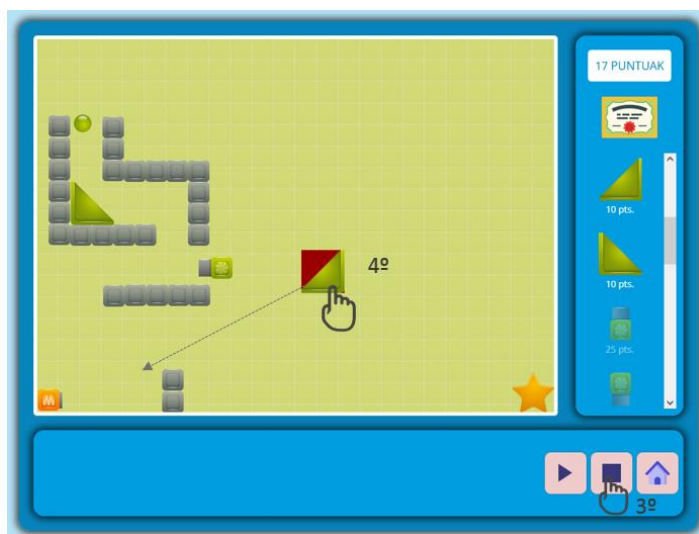
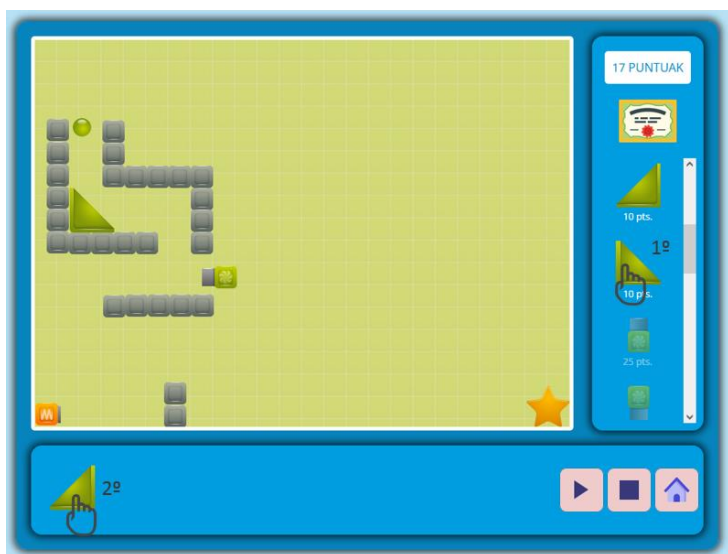
15 pts.


15 pts.

Helburua pilota izarreraino eramatea da, Play botoian klik eginez pilota nola mugitzen den ikusiko dugu, baina beti dago haraino iristea eragozten dion oztopo bat. Eskuineko menuan, klaseak irabazi dituen puntuak eta piezen prezioa agertzen dira. Ikasleek behar dituzten piezak eros ditzakete haietan klik eginez.

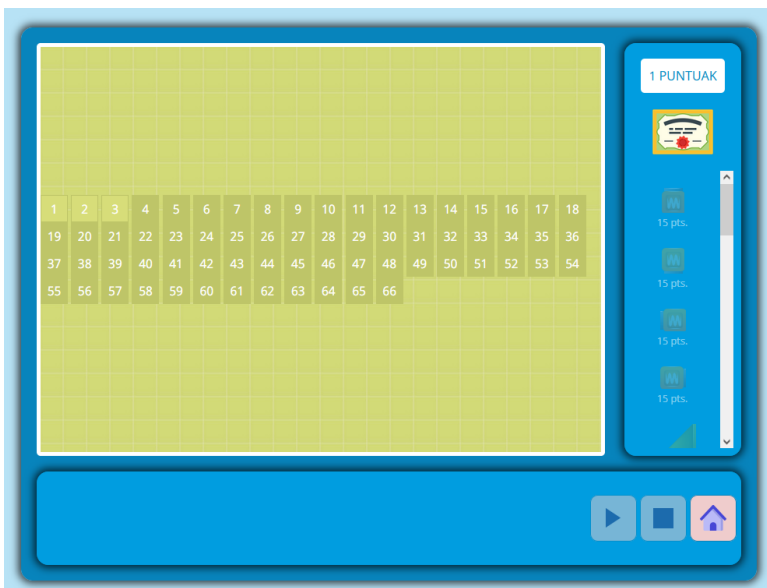


Behereko menuan erositako piezen kopurua agertzen da eta haien gaitasunak klik eginez gero, pantailan agertuko dira. Joko-pantailan gaudela, piezak nahi dugun tokira mugitu ditzakegu, eta botoi berdearekin (play) frogatuko dugu pilotaren mugimendua. Gelditzeko, botoi gorriari (stop) emango diogu, eta gure piezen kokapena aldatu edo pieza berriak jar ditzakegu pilota izarreraino iritsi arte. Pantaila aldatzeko, egin klik etxeko botoian (home).

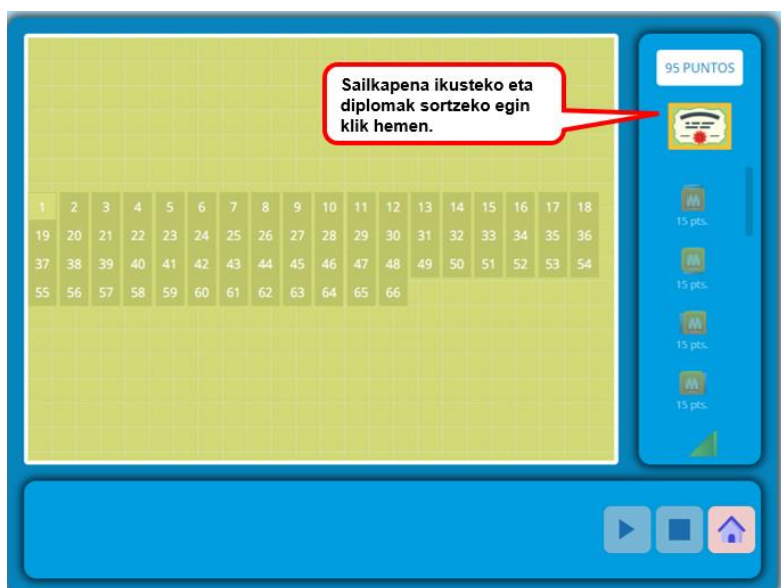


Oharra: Panelean pieza bat ezin dugula aukeratu ikusten badugu, egin klik stop botoian  . Horrela, hautatu eta lekuz aldatu ahal izango ditugu piezak.

Jolasetik ateratzeko eta edozein ariketara itzultzeko, egin klik menuko botoian:



Banakako puntuen sailkapena kontsulta dezakegu: ikasle bakoitzak gelako jolasetan lortu dituen izarrak agertzen dira, baita etxetik egiten dituenak ere.



Izar (puntu) gehien lortu dituzten 3 ikasleek urrezko, zilarrezko eta brontzezko diploma lortzen dute. Hurrengo 6ek 4., 5., 6., 7., 8. eta 9. postuetako diploma lortzen dute. Diplomek lortutako puntuazioa eta data dituzte; beraz, gorde egin ditzakete eta beren errekorrak hausten saiatu.



Puntuazioa astelehenero berritzen da, Orik hasita, etxetik lan egiteko eta ikasle berriei izarrak pilatzeko aukera emateko. Ez du izar gehiago lortzen norik egiten duen ondoen, norik egiten duen denbora gehien baizik.

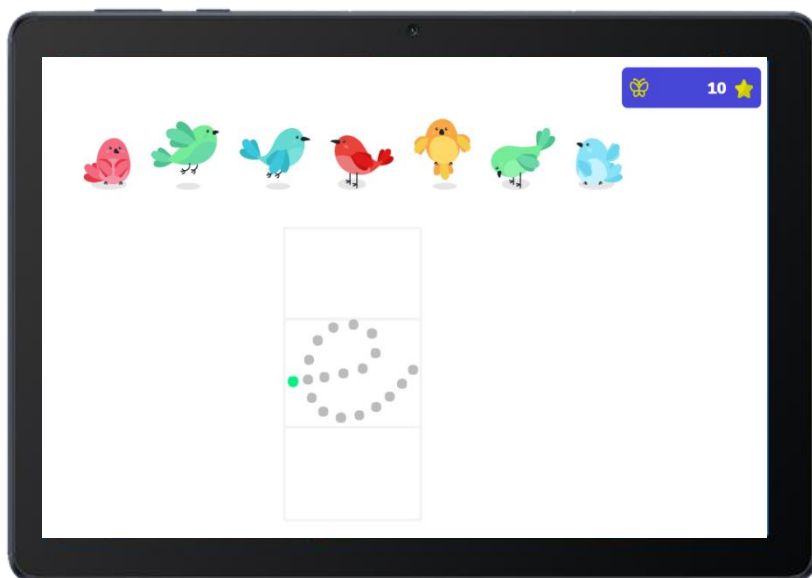
### 3.4 Ikasleak etxetik sartzeko aukera:

Gela bat sortu eta ikasleak inskribatzean, erabiltzaile eta pasahitz berezi bat esleitzen zaie, beren etxeetatik Tabletaren bidez, ikasgelan landutako ikasgaiaren jokoak praktikatu ahal izateko.

<https://aulas.encodigo.com/alumno/login> gunetik sartu ahal izango dira, ikasgeletan alta ematean esleitutako erabiltzailea eta pasahitza sartuz.

Usuario:	Password:
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Irakasleek datu horiek eman diezazkiekete ikasleei aplikaziora sar daitezen.



Ikasgelan landutako ikasgai-jokoak bakarrik egin ahal izango dituzte, eta lortzen dituzten puntuak ikasgelako ikasle guztiei batuko zaizkie, tximeleta-efektuko jokoa lortzeko.

Agur bero bat Encodigo taldetik. Mila esker zuen konfiantzagatik.

Egilearekin harremanetan jartzeko: [info@encodigo.com](mailto:info@encodigo.com)

Egilea: Eduardo Herrera Cantera