

IRAKASGAIEN PROGRAMAZIO DIDAKTIKOAREN LABURPENA 2025-2026



BENTADES IKASTETXEA

Ikasgaia/ Arloa	MATEMATIKA		
Irakaslea(-k)	Eneritz Fruniz eta Ander Azurmendi	Ikasturtea	2025 / 2026
Zikloa/ Maila	DBH3	Talde kopurua	2

JUSTIFIKAZIOA

Programazio hau irakasgai bakoitzeko testuingurua kontuan hartuta garatu da, eta helburu nagusia ikasleen ikaskuntza esperientzia ahalik eta eraginkorrena izatea da. Lehenik eta behin, ikasleen abiapuntua aztertzen da, bakoitzaren gaitasunak, aurrezko ezagutzak eta behar bereziak identifikatuz. Ondoren, gelaren egoera eta ikastetxearen errealitate zehatza kontuan hartuta, programazioak ikaskuntza esanguratsua sustatuko duten estrategiak proposatzen ditu.

Urtez urte egindako memoriak eta hobekuntza-proposamenak erreferentziatzen hartuta, programazio honek aurreko ikasturteetan identifikatutako hutsuneak zuzentzea eta indarguneak areagotzea du helburu. Ikasleen garapen akademikoa, soziala eta pertsonala optimizatzeko, programazioa etengabeko ebaluazioaren bidez egokitu eta hobetu egingo da, beti ere, kalitatezko hezkuntza eskaintzeko konpromisoari eutsiz.

FUNTSEZKO KONPETENTZIAK

OINARRIZKO JAKINTZAK

Hizkuntza Komunikaziorako konpetentzia (HKK)
 Konpetentzia Eleaniztuna (KE)
 Matematikarako konpetentzia eta zientzia, teknologia eta ingeneritzarako konpetentzia (STEM)
 Konpetentzia Digitala (KD)
 Konpetentzia pertsonala, soziala eta ikasten ikastekoa (KPSII)
 Herritartasunerako Konpetentzia (HK)
 Ekintzaitza Konpetentzia (EK)
 Kontzientzia eta adierazpide kulturalerako Konpetentzia (KAKK)

Ikus anexo

KONPETENTZIA ESPEZIFIKOAK eta EBALUAZIO IRIZPIDEAK (LINK)

<p>1. Matematikaren berezkoak diren eguneroko bizitzako problemak interpretatzea, modelizatzea eta ebaztea, zenbait estrategia eta arazoibide aplikatuz, zenbait jardunbide arakatzeko eta soluzio posibleak lortzeko.</p>	<p>1.1. Problema matematikoen enuntziatuak interpretatzea, datu garrantzitsuenak antolatuz eta bereiziz, ezezagunak identifikatuz eta formulatutako galderak ulertuz.</p> <p>1.2. Ikaste-egoerak eta problemak ebazteko estrategiak bilatzen lagunduko duten irudikapen matematikoak modu antolatu eta egituratuan egitea (taulak, diagramak, adierazpen sinbolikoak eta geometrikoak...).</p> <p>1.3. Hainbat estrategia heuristiko ebaluatzea eta aplikatzea, problema bat ebazteko egokienak aurkitu arte. 1.1. Problema matematikoen enuntziatuak interpretatzea, datu garrantzitsuenak antolatuz eta bereiziz, ezezagunak identifikatuz eta formulatutako galderak ulertuz.</p>
<p>2. Problema baten soluzioak analizatzea, teknika eta tresna desberdinak erabiliz eta lortutako erantzunak ebaluatuz, ikuspuntu logikotik haien baliozkotasuna eta egokitasuna eta ondorio globala egiaztatzea.</p>	<p>2.1. Problema baten soluzioen zuzentasun matematikoa eta planteatzen diren testuinguruan duten koherentzia egiaztatzea, ebazteko beste estrategia posible batzuk, horien irismena eta ondorioak analizatuz zenbait ikuspegitatik.</p> <p>2.2. Problema baten ebazpenak eskatzen dituen zehaztasun-maila eta baldintzak modu arazoituan adieraztea, planteatzen den testuingurua eta zenbaki mota eta eskura dauden ebazpen-tresnak kontuan hartuz.</p>
<p>3. Problema eta aieru berriak modu autonomoan formulatzea, zenbait jakintza erlazionatuz eta irudikapen matematiko egokia emanez, tresna teknologikoen laguntzarekin, ezagutza matematiko berria sortzeko.</p>	<p>3.1 Aieru errazak modu autonomoan ezagutzea eta formulatzea, patroiak, propietateak eta erlazioak analizatuz eta haien baliozkotasuna argudio matematikoen bidez arazoituz.</p> <p>3.2 Emandako problema baten aldaerak planteatzea, problemaren daturen bat edo baldintzaren bat aldatuz, eta, hala badagokio, hura orokortzeko aukera aztertzea.</p> <p>3.3 Arazoibide matematikoan oinarritutako aieruak ikertzea, bistaratzea, material manipulatioak eta digitalak, eta hizkuntza aljebraiko eta grafikoaren aukerak erabiliz.</p>
<p>4. Pentsamendu konputazionalaren printzipioak erabiltzea, datuak antolatuz, zatika deskonposatuz, patroiak ezagutuz, eta algoritmoak interpretatuz, aldatuz, orokortuz eta sortuz, egoerak modelizatzeko eta problemak eraginkortasunez ebazteko.</p>	<p>4.1 Patroiak ezagutzea, datuak antolatzea eta problema bat zati sinpleagoetan deskonposatzea, haren interpretazio konputazionala erraztuz.</p> <p>4.2 Askotariko egoerak modelizatzea eta problemak modu eraginkorrean ebaztea, algoritmo konputazionalak interpretatuz, aldatuz eta sortuz.</p>
<p>5. Elementu matematikoen arteko loturak ezagutu eta erabiltzea, kontzeptuak eta prozedurak elkarrekin lotuz, matematikaren osotasun integratu gisako ikuspegia garatzeko.</p>	<p>5.1 Ezagutzen (arimetikoak, aljebraikoak eta geometrikoak) arteko erlazioak eta esperientzia matematikoak —hala nola patroiak identifikatzea edo errealtaterako begirada matematikoa sustatzea—osotasun koherente gisa ezagutzea eta erabiltzea.</p> <p>5.2 Matematikaren alorren (algebra, geometria...) arteko loturak indartzea, material manipulariekin, morroi matematikoekin eta beste baliabide digital batzuekin interakzioan jardunez, eta problemak ebazteko estrategia gero eta zailagoak garatuz.</p>

<p>6. Beste irakasgai batzuetan eta egoera errealetan inplikaturako matematika identifikatzea, kontzeptuak eta prozedurak elkarrekin lotuz, askotariko egoeretan aplikatzeko.</p>	<p>6.1 Mundu errealairean eta matematikaren artean loturak ezartzea, ikerketa zientifiko eta matematikoaren berezko prozesuak erabiliz: neurtzea, sailkatzea, irudikatzea, ondorioztatzea, iragartzea eta komunikatzea, hainbat testuingurutan.</p> <p>6.2 Matematikaren eta beste irakasgai batzuen arteko lotura logikoak identifikatzea eta interpretatzea, zenbait esparrutako ezagutzak integratuz eta testuinguruan kokatutako problemak ebartziz.</p> <p>6.3 Matematikak gizateriaren aurrerabideari egindako ekarpenak ezagutzea, egungo gizarteak aurre egin beharreko erronkei konponbidea ematen laguntzen dutenak.</p>
<p>7. Kontzeptu, prozedura, informazio eta emaitza matematikoak modu indibidual eta kolektiboan irudikatzea, zenbait teknologia erabiliz, ideiak bistartzeko eta prozesu matematikoak egituratzeko.</p>	<p>7.1 Kontzeptu, prozedura eta emaitza matematikoak hitzezko tresnak, tresna grafikoak edo sinbolikoak erabilia irudikatzea, ideiak bistartzeko eta prozesu matematikoak egituratzeko, komunikazioa eta informazio-transferentzia aberasteko duten erabilgarritasuna baloratuz.</p> <p>7.2 Irudikatze tresnak (hitzezkoak, ikusizkoak, manipulatioak eta digitalak) erabiltzea, arazoibide-moduen arteko transferentzia bultzatuz eta ongi argudiatutako ondorioetara iritsiz.</p>
<p>8. Kontzeptu, prozedura eta argudio matematikoak modu indibidual eta kolektiboan komunikatzea, ahozko hizkuntza, hizkuntza idatzia edo grafikoa eta terminologia matematiko egokia erabiliz, ideia matematikoei esanahia eta koherentzia emateko.</p>	<p>8.1 Informazioa komunikatzea, hizkuntza matematiko egokia erabiliz (ahoz eta idatziz) eta arazoibideak, prozedurak eta ondorioak argi eta garbi, ordenatuta eta argudiatuta deskribatuz, azalduz eta justifikatuz.</p> <p>8.2 Eguneroko bizitzan dagoen hizkuntza matematikoa ezagutzea, zehatz-mehatz eta zorrotz erabiliz.</p>
<p>9. Trebetasun pertsonalak garatzea, emozioak identifikatuz eta kudeatuz, errorea ikaskuntza-prozesuaren parte gisa onartzeko estrategiak praktikan jarritz eta ziurgabetasun-egoeren aurrean egokituz, helburuen lorpenean jarraikitasuna hobetzeko eta matematika ikasten gehiago gozatzeko.</p>	<p>9.1 Matematikarekiko norberaren emozioak identifikatzea eta kudeatzea, erroreak hobetzeko aukera gisa onartuz eta erronka berrien aurrean itxaropen positiboak sortuz.</p> <p>9.2 Motibazio positiboa, jarraikitasuna eta erresilientzia erakustea, kritika arrazoitua onartuz eta aurretiko kontzepzioak birformulatuz matematika ikasteko egoerei aurre egitean.</p>
<p>10. Gizarte-trebetasunak garatzea, besteen emozioak eta esperientziak ezagutuz eta errespetatuz, eta esleitutako rolak dituzten talde heterogeneoetan proiektuetan aktiboki eta gogoetatsu parte hartuz, matematikako ikasle gisa identitate positiboa eraikitzeke, ongizate pertsonala eta taldearena sustatzeko eta harreman osasungarriak sortzeko.</p>	<p>10.1 Talde heterogeneoetako lanean aktiboki kolaboratzea eta harremanak ezartzea, eraginkortasunez komunikatuz, modu kritikoan pentsatuz, erabakiak hartuz eta iritzi informatuak emanez, eta edozein aurreiritzi edo diskriminazio desagerraraziz.</p> <p>10.2 Taldean garatu behar diren zereginen banaketan parte hartzea, balio-ekarpena eginez, inongo diskriminaziorik gabeko inklusioaren eta entzute aktiboaren alde eginez, esleitutako rola bere gain hartuz eta norberak taldeari egiten dion ekarpenaz arduratuz.</p>
SEKUENTZIA eta DENBORALIZAZIOA	
1. ebaluaketa	

Unitatearen / Ikas egoeraren izenburua / Zer ebaluatuko da?	BALIOAK		<u>Konpetentzia espezifikoak laburtuta</u>
FROGA 1 Zenbakiak, berreketak eta erroak	35%	<input checked="" type="checkbox"/>	1. Eguneroko bizitzako buruketak interpretatu, modelizatu eta ebatzi.
		<input checked="" type="checkbox"/>	2. Problema baten emaitzak analizatu eta balioztatu
		<input type="checkbox"/>	3. Hipotesi berriak formulatu eta matematikoki irudikatu
		<input checked="" type="checkbox"/>	4. Datuak antolatu pentsamendu konputazionala erabiliz
		<input checked="" type="checkbox"/>	5. Matematikako elementuen arteko loturak ezagutu eta erabili
		<input checked="" type="checkbox"/>	6. Beste egoera batzuetan matematikaren erabilera identifikatu
		<input type="checkbox"/>	7. Matematikarekin lotutako kontzeptu, prozedura, informazio eta emaitzak irudikatzea
		<input type="checkbox"/>	8. Kontzeptu, prozedura eta argudio matematikoak komunikatu
		<input type="checkbox"/>	9. Trebetasun pertsonalak garatu eta akatsetatik ikasi
		<input type="checkbox"/>	10. Gizarte trebetasunak garatu, lantaldean egoki parte hartu
FROGA 2 Problema aritmetikoak eta progresioak I	35%	<input checked="" type="checkbox"/>	1. Eguneroko bizitzako buruketak interpretatu, modelizatu eta ebatzi.
		<input checked="" type="checkbox"/>	2. Problema baten emaitzak analizatu eta balioztatu
		<input type="checkbox"/>	3. Hipotesi berriak formulatu eta matematikoki irudikatu
		<input type="checkbox"/>	4. Datuak antolatu pentsamendu konputazionala erabiliz
		<input checked="" type="checkbox"/>	5. Matematikako elementuen arteko loturak ezagutu eta erabili
		<input checked="" type="checkbox"/>	6. Beste egoera batzuetan matematikaren erabilera identifikatu
		<input checked="" type="checkbox"/>	7. Matematikarekin lotutako kontzeptu, prozedura, informazio eta emaitzak irudikatzea
		<input type="checkbox"/>	8. Kontzeptu, prozedura eta argudio matematikoak komunikatu
		<input type="checkbox"/>	9. Trebetasun pertsonalak garatu eta akatsetatik ikasi
		<input type="checkbox"/>	10. Gizarte trebetasunak garatu, lantaldean egoki parte hartu
BURUKETA SORTA	10%	<input checked="" type="checkbox"/>	1. Eguneroko bizitzako buruketak interpretatu, modelizatu eta ebatzi.
		<input checked="" type="checkbox"/>	2. Problema baten emaitzak analizatu eta balioztatu
		<input checked="" type="checkbox"/>	3. Hipotesi berriak formulatu eta matematikoki irudikatu
		<input type="checkbox"/>	4. Datuak antolatu pentsamendu konputazionala erabiliz
		<input checked="" type="checkbox"/>	5. Matematikako elementuen arteko loturak ezagutu eta erabili
		<input checked="" type="checkbox"/>	6. Beste egoera batzuetan matematikaren erabilera identifikatu
		<input checked="" type="checkbox"/>	7. Matematikarekin lotutako kontzeptu, prozedura, informazio eta emaitzak irudikatzea
		<input checked="" type="checkbox"/>	8. Kontzeptu, prozedura eta argudio matematikoak komunikatu
		<input checked="" type="checkbox"/>	9. Trebetasun pertsonalak garatu eta akatsetatik ikasi
		<input checked="" type="checkbox"/>	10. Gizarte trebetasunak garatu, lantaldean egoki parte hartu

ARIKETA SORTA	10%	<input type="checkbox"/>	1. Eguneroko bizitzako buruketak interpretatu, modelizatu eta ebatzi.
		<input type="checkbox"/>	2. Problema baten emaitzak analizatu eta balioztatu
		<input type="checkbox"/>	3. Hipotesi berriak formulatu eta matematikoki irudikatu
		<input checked="" type="checkbox"/>	4. Datuak antolatu pentsamendu konputazionala erabiliz
		<input checked="" type="checkbox"/>	5. Matematikako elementuen arteko loturak ezagutu eta erabili
		<input type="checkbox"/>	6. Beste egoera batzuetan matematikaren erabilera identifikatu
		<input checked="" type="checkbox"/>	7. Matematikarekin lotutako kontzeptu, prozedura, informazio eta emaitzak irudikatzea
		<input checked="" type="checkbox"/>	8. Kontzeptu, prozedura eta argudio matematikoak komunikatu
		<input checked="" type="checkbox"/>	9. Trebetasun pertsonalak garatu eta akatsetatik ikasi
		<input type="checkbox"/>	10. Gizarte trebetasunak garatu, lantaldean egoki parte hartu
JARRERA	10%	<input checked="" type="checkbox"/>	1. Eguneroko bizitzako buruketak interpretatu, modelizatu eta ebatzi.
		<input checked="" type="checkbox"/>	2. Problema baten emaitzak analizatu eta balioztatu
		<input checked="" type="checkbox"/>	3. Hipotesi berriak formulatu eta matematikoki irudikatu
		<input checked="" type="checkbox"/>	4. Datuak antolatu pentsamendu konputazionala erabiliz
		<input checked="" type="checkbox"/>	5. Matematikako elementuen arteko loturak ezagutu eta erabili
		<input checked="" type="checkbox"/>	6. Beste egoera batzuetan matematikaren erabilera identifikatu
		<input checked="" type="checkbox"/>	7. Matematikarekin lotutako kontzeptu, prozedura, informazio eta emaitzak irudikatzea
		<input checked="" type="checkbox"/>	8. Kontzeptu, prozedura eta argudio matematikoak komunikatu
		<input checked="" type="checkbox"/>	9. Trebetasun pertsonalak garatu eta akatsetatik ikasi
		<input checked="" type="checkbox"/>	10. Gizarte trebetasunak garatu, lantaldean egoki parte hartu
2. ebaluaketa			
Unitatearen / Ikas egoeraren izenburua	BALIOAK		<u>Konpetentzia espezifikoak laburtuta</u>
FROGA 1 Progresioak II eta hizkuntza aljebraikoa	35%	<input checked="" type="checkbox"/>	1. Eguneroko bizitzako buruketak interpretatu, modelizatu eta ebatzi.
		<input checked="" type="checkbox"/>	2. Problema baten emaitzak analizatu eta balioztatu
		<input type="checkbox"/>	3. Hipotesi berriak formulatu eta matematikoki irudikatu
		<input type="checkbox"/>	4. Datuak antolatu pentsamendu konputazionala erabiliz
		<input checked="" type="checkbox"/>	5. Matematikako elementuen arteko loturak ezagutu eta erabili
		<input checked="" type="checkbox"/>	6. Beste egoera batzuetan matematikaren erabilera identifikatu
		<input checked="" type="checkbox"/>	7. Matematikarekin lotutako kontzeptu, prozedura, informazio eta emaitzak irudikatzea
		<input type="checkbox"/>	8. Kontzeptu, prozedura eta argudio matematikoak komunikatu

		<input type="checkbox"/>	9. Trebetasun pertsonalak garatu eta akatsetatik ikasi
		<input type="checkbox"/>	10. Gizarte trebetasunak garatu, lantaldean egoki parte hartu
FROGA 2 Ekuazioak eta ekuazio sistemak	35%	<input checked="" type="checkbox"/>	1. Eguneroko bizitzako buruketak interpretatu, modelizatu eta ebatzi.
		<input checked="" type="checkbox"/>	2. Problema baten emaitzak analizatu eta balioztatu
		<input type="checkbox"/>	3. Hipotesi berriak formulatu eta matematikoki irudikatu
		<input checked="" type="checkbox"/>	4. Datuak antolatu pentsamendu konputazionala erabiliz
		<input checked="" type="checkbox"/>	5. Matematikako elementuen arteko loturak ezagutu eta erabili
		<input checked="" type="checkbox"/>	6. Beste egoera batzuetan matematikaren erabilera identifikatu
		<input checked="" type="checkbox"/>	7. Matematikarekin lotutako kontzeptu, prozedura, informazio eta emaitzak irudikatzea
		<input checked="" type="checkbox"/>	8. Kontzeptu, prozedura eta argudio matematikoak komunikatu
		<input checked="" type="checkbox"/>	9. Trebetasun pertsonalak garatu eta akatsetatik ikasi
		<input checked="" type="checkbox"/>	10. Gizarte trebetasunak garatu, lantaldean egoki parte hartu
BURUKETA SORTA	10%	<input checked="" type="checkbox"/>	1. Eguneroko bizitzako buruketak interpretatu, modelizatu eta ebatzi.
		<input checked="" type="checkbox"/>	2. Problema baten emaitzak analizatu eta balioztatu
		<input checked="" type="checkbox"/>	3. Hipotesi berriak formulatu eta matematikoki irudikatu
		<input type="checkbox"/>	4. Datuak antolatu pentsamendu konputazionala erabiliz
		<input checked="" type="checkbox"/>	5. Matematikako elementuen arteko loturak ezagutu eta erabili
		<input checked="" type="checkbox"/>	6. Beste egoera batzuetan matematikaren erabilera identifikatu
		<input checked="" type="checkbox"/>	7. Matematikarekin lotutako kontzeptu, prozedura, informazio eta emaitzak irudikatzea
		<input checked="" type="checkbox"/>	8. Kontzeptu, prozedura eta argudio matematikoak komunikatu
		<input checked="" type="checkbox"/>	9. Trebetasun pertsonalak garatu eta akatsetatik ikasi
		<input checked="" type="checkbox"/>	10. Gizarte trebetasunak garatu, lantaldean egoki parte hartu
ARIKETA SORTA	10%	<input type="checkbox"/>	1. Eguneroko bizitzako buruketak interpretatu, modelizatu eta ebatzi.
		<input type="checkbox"/>	2. Problema baten emaitzak analizatu eta balioztatu
		<input type="checkbox"/>	3. Hipotesi berriak formulatu eta matematikoki irudikatu
		<input checked="" type="checkbox"/>	4. Datuak antolatu pentsamendu konputazionala erabiliz
		<input checked="" type="checkbox"/>	5. Matematikako elementuen arteko loturak ezagutu eta erabili
		<input type="checkbox"/>	6. Beste egoera batzuetan matematikaren erabilera identifikatu
		<input checked="" type="checkbox"/>	7. Matematikarekin lotutako kontzeptu, prozedura, informazio eta emaitzak irudikatzea
		<input checked="" type="checkbox"/>	8. Kontzeptu, prozedura eta argudio matematikoak komunikatu
		<input checked="" type="checkbox"/>	9. Trebetasun pertsonalak garatu eta akatsetatik ikasi
		<input type="checkbox"/>	10. Gizarte trebetasunak garatu, lantaldean egoki parte hartu
		<input checked="" type="checkbox"/>	1. Eguneroko bizitzako buruketak interpretatu, modelizatu eta ebatzi.

JARRERA	10%	<input checked="" type="checkbox"/> 2. Problema baten emaitzak analizatu eta balioztatu <input checked="" type="checkbox"/> 3. Hipotesi berriak formulatu eta matematikoki irudikatu <input checked="" type="checkbox"/> 4. Datuak antolatu pentsamendu konputazionala erabiliz <input checked="" type="checkbox"/> 5. Matematikako elementuen arteko loturak ezagutu eta erabili <input checked="" type="checkbox"/> 6. Beste egoera batzuetan matematikaren erabilera identifikatu <input checked="" type="checkbox"/> 7. Matematikarekin lotutako kontzeptu, prozedura, informazio eta emaitzak irudikatzea <input checked="" type="checkbox"/> 8. Kontzeptu, prozedura eta argudio matematikoak komunikatu <input checked="" type="checkbox"/> 9. Trebetasun pertsonalak garatu eta akatsetatik ikasi <input checked="" type="checkbox"/> 10. Gizarte trebetasunak garatu, lantaldean egoki parte hartu
3. ebaluaketa		
Unitatearen / Ikas egoeraren izenburua	Konpetentzia espezifikoak	<u>Konpetentzia espezifikoak laburtuta</u>
FROGA 1 Funtzioak, ezaugarriak eta funtzio linealak eta koadratikoak	35%	<input checked="" type="checkbox"/> 1. Eguneroko bizitzako buruketak interpretatu, modelizatu eta ebatzi. <input checked="" type="checkbox"/> 2. Problema baten emaitzak analizatu eta balioztatu <input type="checkbox"/> 3. Hipotesi berriak formulatu eta matematikoki irudikatu <input type="checkbox"/> 4. Datuak antolatu pentsamendu konputazionala erabiliz <input checked="" type="checkbox"/> 5. Matematikako elementuen arteko loturak ezagutu eta erabili <input checked="" type="checkbox"/> 6. Beste egoera batzuetan matematikaren erabilera identifikatu <input checked="" type="checkbox"/> 7. Matematikarekin lotutako kontzeptu, prozedura, informazio eta emaitzak irudikatzea <input checked="" type="checkbox"/> 8. Kontzeptu, prozedura eta argudio matematikoak komunikatu <input type="checkbox"/> 9. Trebetasun pertsonalak garatu eta akatsetatik ikasi <input type="checkbox"/> 10. Gizarte trebetasunak garatu, lantaldean egoki parte hartu
FROGA 2 Taula, grafiko estatistikoak eta parametro estatistikoak	35%	<input checked="" type="checkbox"/> 1. Eguneroko bizitzako buruketak interpretatu, modelizatu eta ebatzi. <input checked="" type="checkbox"/> 2. Problema baten emaitzak analizatu eta balioztatu <input type="checkbox"/> 3. Hipotesi berriak formulatu eta matematikoki irudikatu <input checked="" type="checkbox"/> 4. Datuak antolatu pentsamendu konputazionala erabiliz <input checked="" type="checkbox"/> 5. Matematikako elementuen arteko loturak ezagutu eta erabili <input checked="" type="checkbox"/> 6. Beste egoera batzuetan matematikaren erabilera identifikatu <input checked="" type="checkbox"/> 7. Matematikarekin lotutako kontzeptu, prozedura, informazio eta emaitzak irudikatzea <input checked="" type="checkbox"/> 8. Kontzeptu, prozedura eta argudio matematikoak komunikatu <input type="checkbox"/> 9. Trebetasun pertsonalak garatu eta akatsetatik ikasi <input type="checkbox"/> 10. Gizarte trebetasunak garatu, lantaldean egoki parte hartu

BURUKETA SORTA	10%	<input checked="" type="checkbox"/>	1. Eguneroko bizitzako buruketak interpretatu, modelizatu eta ebatzi.
		<input checked="" type="checkbox"/>	2. Problema baten emaitzak analizatu eta balioztatu
		<input checked="" type="checkbox"/>	3. Hipotesi berriak formulatu eta matematikoki irudikatu
		<input type="checkbox"/>	4. Datuak antolatu pentsamendu konputazionala erabiliz
		<input checked="" type="checkbox"/>	5. Matematikako elementuen arteko loturak ezagutu eta erabili
		<input checked="" type="checkbox"/>	6. Beste egoera batzuetan matematikaren erabilera identifikatu
		<input checked="" type="checkbox"/>	7. Matematikarekin lotutako kontzeptu, prozedura, informazio eta emaitzak irudikatzea
		<input checked="" type="checkbox"/>	8. Kontzeptu, prozedura eta argudio matematikoak komunikatu
		<input checked="" type="checkbox"/>	9. Trebetasun pertsonalak garatu eta akatsetatik ikasi
		<input checked="" type="checkbox"/>	10. Gizarte trebetasunak garatu, lantaldean egoki parte hartu
ARIKETA SORTA	10%	<input type="checkbox"/>	1. Eguneroko bizitzako buruketak interpretatu, modelizatu eta ebatzi.
		<input type="checkbox"/>	2. Problema baten emaitzak analizatu eta balioztatu
		<input type="checkbox"/>	3. Hipotesi berriak formulatu eta matematikoki irudikatu
		<input checked="" type="checkbox"/>	4. Datuak antolatu pentsamendu konputazionala erabiliz
		<input checked="" type="checkbox"/>	5. Matematikako elementuen arteko loturak ezagutu eta erabili
		<input type="checkbox"/>	6. Beste egoera batzuetan matematikaren erabilera identifikatu
		<input checked="" type="checkbox"/>	7. Matematikarekin lotutako kontzeptu, prozedura, informazio eta emaitzak irudikatzea
		<input checked="" type="checkbox"/>	8. Kontzeptu, prozedura eta argudio matematikoak komunikatu
		<input checked="" type="checkbox"/>	9. Trebetasun pertsonalak garatu eta akatsetatik ikasi
		<input type="checkbox"/>	10. Gizarte trebetasunak garatu, lantaldean egoki parte hartu
JARRERA	10%	<input checked="" type="checkbox"/>	1. Eguneroko bizitzako buruketak interpretatu, modelizatu eta ebatzi.
		<input checked="" type="checkbox"/>	2. Problema baten emaitzak analizatu eta balioztatu
		<input checked="" type="checkbox"/>	3. Hipotesi berriak formulatu eta matematikoki irudikatu
		<input checked="" type="checkbox"/>	4. Datuak antolatu pentsamendu konputazionala erabiliz
		<input checked="" type="checkbox"/>	5. Matematikako elementuen arteko loturak ezagutu eta erabili
		<input checked="" type="checkbox"/>	6. Beste egoera batzuetan matematikaren erabilera identifikatu
		<input checked="" type="checkbox"/>	7. Matematikarekin lotutako kontzeptu, prozedura, informazio eta emaitzak irudikatzea
		<input checked="" type="checkbox"/>	8. Kontzeptu, prozedura eta argudio matematikoak komunikatu
		<input checked="" type="checkbox"/>	9. Trebetasun pertsonalak garatu eta akatsetatik ikasi
		<input checked="" type="checkbox"/>	10. Gizarte trebetasunak garatu, lantaldean egoki parte hartu
BERRESKURAPEN eta INDARTZE SISTEMA			

DBH guztian ebaluaketa jarraia edo etengabekoa da. Horrela gainditu gabeko ebaluaketa bat gainditzeko beste aukera bat egongo da. Ekainean gainditu ez dena gainditzeko aukera egongo da. Ebaluaketa bakoitza gainditzeko ezinebestekoa izango da edukien %50 gaindituta izatea. Ekainean irakasgaia gainditu gabe geratzen bada ikasleek hurrengo kurtsoko edozein ebaluaketa gaindituz gero, aurreko ikasturtea gaindituzat emango da. Ikasleak eskatuz gero, irakasleak udan lan egiteko materiala eskainiko die ikasle hauei.

ETENGABEKO EBALUAZIO SISTEMA: KALIFIKAZIO TRESNAK eta IRIZPIDEAK

Ebaluazioa hezitzailea izango da. Ebaluazioak ikasleen aurrerapenak identifikatzera eta ikasleek izan ditzaketen zailtasunak hautematera bideratuta dago; irakasteko eta ikasteko prozesuaren plangintzan zailtasun horiek zuzentzen lagunduko duten erabakiak hartu daitezten. Horrela, prozesu didaktikoa ikasleen beharretara egokituko da. Ikasleen ikasketak ez ezik, ikasteko prozesuak ere ebaluatuko dira. Ebaluazioa konpetentziak ebaluatuzera zuzenduko da (ez oinarritzko jakintzak ebaluatuzera). Konpetentzia espezifikoen ebaluazio-irizpideak izango dira ikaskuntza-prozesuen erreferente. Ikastetxearen autonomiaren barruan eta ikasgelaren ezaugarriei erantzuna emateko, ebaluazio-irizpideak egokitu dira. Ebaluazioa globala, etengabea eta prestakuntzakoa da. Ebaluazioa eguneroko jardunean txertatuta egongo da eta ez soilik bukaeran. Irakasle-taldeak, ikasturtea amaitzean, azken ebaluazio-saioa egingo du ikasleek lortutako konpetentzia-garapena aztertu ondoren.

Ebaluazio eragileak: autoebaluazioa, koebaluazioa eta heteroebaluazioa.

Ebaluazio tresnak eta erremintak: askotariko ebaluazio tresnak erabiliko dira, ikasleen ezaugarri eta premia indibidualetara egokituz (aurkezpenak, galdetegiak, iruzkinak, frogak, ekoizpenak, audioak, bideoak...). Ebaluazio erremintei dagokienez, kontrol zerrendak, errubrikak, balorazio eskalak, etab, erabiliko ditugu.

METODOLOGIA

Programazio honetan erabilitako metodologia ikasle bakoitzaren ikaskuntza erritmoa eta estiloa errespetatzen duten jarduera eta estrategietan oinarritzen da. Ikaskuntza aktiboa eta kooperatiboa sustatzen da, non ikasleek beren ikaskuntza-prozesuan protagonismoa hartzen duten. Horretarako, proiektuetan oinarritutako ikaskuntza, problemen ebazpena, eta egoera errealetan oinarritutako ikaskuntza erabiliko dira, ikasleen motibazioa eta autonomia bultzatuz.

Materialak eta jarduerak anitzak eta eskuragarriak izango dira, aniztasuna errespetatuz eta ikasleen beharretara egokituz. Ikaskuntzarako Diseinu Unibertsala (IDU) kontuan hartuta, material didaktikoak eta ebaluazio tresnak inklusiboak izango dira, ikasle guztien parte-hartzea bermatzeko. Era berean, teknologia berrien erabilera sustatuko da, ikaskuntza prozesua aberasteko eta ikasleen trebetasun digitalak garatzeko.

Azkenik, ebaluazio formatiboa eta etengabea izango da, ikasleen aurrerapenak aztertze eta beharrezko egokitzapenak egiteko. Metodologia hau ikasleen motibazioa eta inplikazioa handitzea du helburu, gaitasun guztiak modu integral eta orekatuan garatzeko.

ANIZTASUNARI ERANTZUTEA

Ikasleen aniztasuna kontuan hartzea ezinbestekoa da hezkuntza inklusibo eta kalitatezko bat bermatzeko. Ikasle bakoitzaren behar bereziak eta ezaugarri indibidualak identifikatzen dira, eta horien arabera egokitutako estrategia didaktikoak garatzen dira. Horretarako, hainbat baliabide eta metodologiak erabiltzen dira, hala nola, ikaskuntza pertsonalizatua, taldekatze malguak eta edukiak egokitzea.

Aniztasunari erantzuteko, irakasleek banakako arreta eskaintzen dute, ikasleen garapen akademikoa eta emozionala hobetzeko. Material gehigarriak, errefortzu-saioak eta testuinguru desberdinetara egokitutako jarduerak eskaintzen dira, ikasle bakoitzaren erritmo eta gaitasunetara moldatuz. Gainera, indartze eta sakontze jarduerak proposatzen dira, ikasleek ikasgaiak ondo menderatzen dituztenean, haien jakintza zabaltzeko.

Programazioetan, Ikaskuntzarako Diseinu Unibertsala (IDU) oinarri hartuta, aniztasunari erantzuteko estrategiak modu inklusiboan planifikatzen dira. IDUren bidez, ikasle guztien gaitasunak eta estilo ezberdinak kontuan hartzen dira, eta materialak, metodologia eta ebaluazio tresnak egokitzen dira ikasleen premietara. Honela, ikaskuntza esanguratsua eta eraginkorra bermatzen da, aniztasunaren aberastasuna baliatuz ikasle guztiek arrakasta izateko aukera izan dezaten.