

IRAKASGAIEN PROGRAMAZIO DIDAKTIKOAREN LABURPENA 2025-2026



BENTADES IKASTETXEA

Ikasgaia/ Arloa	MATE TAILERRA		
Irakaslea(-k)	Ainoa Rios	Ikasturtea	2025 / 2026
Zikloa/ Maila	DBH4	Talde kopurua	1

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) Ekintzailtza Konpetentzia (EK) Kontzientzia eta adierazpide kulturalerako Konpetentzia (KAKK)	<u>Ikus anexo</u>

KONPETENTZIA ESPEZIFIKOAK eta EBALUAZIO IRIZPIDEAK (LINK)

<p>1-Matematikoak eta eguneroko bizitzakoak diren problemak elkarlanean eta baliabide digitalen laguntzaz ebaztea, askotariko estrategiak erabiliz eta arrazoituz, eta irizpide matematikoekin argudiatuz zein den eraginkorrena. Horrela zentzu eta pentsamendu logiko-matematikoa garatzeko eta partekatutako jakintza sortzeko.</p>	<p>1.1 Matematikako eta eguneroko bizitzako problemen ebazpenerako beharrezko enuntziatua, datuak, galderak eta baldintzak interpretatzea eta ulertzea, irakurmen aktiboaren bidez, datu garrantzitsuenak adieraziz (irudiak, eskemak, taulak...) eta ikasleek alde aurretik dituzten jakintzak mobilizatu.</p> <p>1.2 Ebazpenerako askotariko estrategiak lantzea eta hautatzea, ereduak, pautak eta erlazioak ezagutuz, emaitzak lortuz eta matematikoki ebazpen egokia lortzeko prozedura argudiatuz.</p>
<p>2. Jakintza geometrikoak aplikatzea eta forma geometrikoak identifikatzeko, ulertzeko, analizatzeko eta sortzeko simulazioak erabiltzea, horiek gehitzen duten edertasuna hautemanez, sormena eta irudimena akuilatzeke eta errealtatea geometriaren ikuspuntutik behatzeko.</p>	<p>2.1 Erreminta digitalak erabiltzea (simulazioak, laguntzaile matematikoak, geometria dinamikorako programak) elementu geometrikoak manipulatu eta horiekin elkarrekintzan arituz, plano eta espazioa esploratu, aieruak sortuz eta ziurtatuz eta ondo argudiatutako ondorioak ateraz.</p> <p>2.2 Diagramen, krokisen eta marrazkien bidez planoaren eta espazioaren objektu geometriko esanguratsuen propietateak (antzekotasun erlazioak, erlazio metrikoak, trigonometrikoak...) adieraztea, behatutako propietateak ahoz eta idatziz arrazoituta azalduz.</p>
<p>3. Ikuspuntu matematikoa indartzea baliabide teknologiko eta digitalak erabiliz, pentsamendu konputazionalerako irizpideak aplikatu, zentzu kritikoa eta interpretazioa erabiliz eta informazioa aurkeztuz, matematikaren ikaskuntza eta ikasleen garapen pertsonala indartzeko</p>	<p>3.1 Patroiak identifikatzea eta problematizatutako egoeren adierazpide konputazionala ematea datuak aztertuz eta zenbakien arteko erlazioak, erlazio geometriko eta algebrakoak aurkituz.</p> <p>3.2 Erreminta digitalekin edo eskuz maneiatu daitezkeenekin egiaztatu ahalko diren indukzio-arrazoibidean oinarritutako aieruak planteatzea (erlazioak; egiturak; patroi numerikoak, geometrikoak eta algebrakoak) taldeko elkarrizketa eta eztabaida bultzatzen duten adierazpide grafikoak erabiliz.</p>
<p>4. Jolasetan, paradoxetan, magian edo ilusio optikoetan parte hartzen duten zenbaki-, aljebra- eta geometria-osagarriak identifikatzea eguneroko errealtatearekin lotuta matematikaren ikuspuntu positibo, erakargarri, ludiko eta integratzailea sortzeko</p>	<p>4.1. Jokoen, paradoxen eta frogantza grafikoaren osagarri matematikoak identifikatzea eta deskribatzea erlazioak, propietateak era horietan parte hartzen duten prozesuak ulertuz.</p> <p>4.2. Ikerketaren emaitzak jakinaraztea (estrategia jokoak, frogantza bisualak, paradoxak...) era digitalean adierazpide egokienaren bidez eta hizkuntza matematikoa era egokian erabiliz.</p>
<p>5. Matematika baloratzea gure kulturaren osagarri gisa, bai ikuspuntu historikotik bai gaur egungotik, konpetentzia eta zentzu matematikoak erabiliz gizarte fenomenoak aztertzeko eta balioesteko, hala nola, aniztasun kulturala, soziala eta ekonomikoa, naturaren eta osasunaren errespetua, kontsumo arduratsua, diskriminazio eza edo bizikidetzak baketsua eta integratzailea.</p>	<p>5.1 Emozioak identifikatzea eta kudeatzea, jarraikortasuna eta motibazio positiboa mantentzea erronka matematikoei aurre egitean, norberaren eta gainontzekoen akatsak onartuz eta bizitzako esparruetan hobetzeko nahia bultzatuz.</p> <p>5.2 Era aktibo eta kritikoa elkarlanean aritzea, talde heterogeneoetan lan eginez, beharrezko informazioarekin erabakiak eta iritzia sortuz eta arazoak beren testuinguruetan ebatziz, esleitutako rola arduraz eta errespetuz hartuz.</p> <p>5.3 Matematikaren alderdi historiko eta sozialak baloratzea ezagutza matematikora iritsi ahal izateko baldintzei buruz hausnartuz, baita ezagutza horrek garapen pertsonalerako eta gizarte bidezkoago bat eraikitzeke dakartzan onurez ere.</p>
SEKUENTZIA eta DENBORALIZAZIOA	
1. ebaluaketa	

Unitatearen / Ikas egoeraren izenburua / Zer ebaluatuko da?	BALIOAK		<u>Konpetentzia espezifikoak laburtuta</u>
1. FROGA ESTADISTIKA (LANA)	40%	<input checked="" type="checkbox"/>	Eguneroko bizitzako buruketak elkarlanean ebaztea eta emaitzak analizatzea eta balioztatzea
		<input type="checkbox"/>	Forma geometrikoak identifikatzea
		<input checked="" type="checkbox"/>	Datuak baliabide teknologiko eta digitalen bidez antolatzea
		<input type="checkbox"/>	Jarduera ludikoetako matematikako elementuak identifikatzea
		<input checked="" type="checkbox"/>	Matematikako elementuak eguneroko bizitzan identifikatzea eta baloratzea
1. FROGA ESTADISTIKA (AURKEZPENA)	40%	<input checked="" type="checkbox"/>	Eguneroko bizitzako buruketak elkarlanean ebaztea eta emaitzak analizatzea eta
		<input type="checkbox"/>	Forma geometrikoak identifikatzea
		<input checked="" type="checkbox"/>	Datuak baliabide teknologiko eta digitalen bidez antolatzea
		<input type="checkbox"/>	Jarduera ludikoetako matematikako elementuak identifikatzea
		<input checked="" type="checkbox"/>	Matematikako elementuak eguneroko bizitzan identifikatzea eta baloratzea
JARRERA	20%	<input checked="" type="checkbox"/>	Eguneroko bizitzako buruketak elkarlanean ebaztea eta emaitzak analizatzea eta
		<input type="checkbox"/>	Forma geometrikoak identifikatzea
		<input checked="" type="checkbox"/>	Datuak baliabide teknologiko eta digitalen bidez antolatzea
		<input type="checkbox"/>	Jarduera ludikoetako matematikako elementuak identifikatzea
		<input checked="" type="checkbox"/>	Matematikako elementuak eguneroko bizitzan identifikatzea eta baloratzea
2. ebaluaketa			
Unitatearen / Ikas egoeraren izenburua	BALIOAK		<u>Konpetentzia espezifikoak laburtuta</u>
1. FROGA (PROBABILITATEA)	40%	<input checked="" type="checkbox"/>	Eguneroko bizitzako buruketak elkarlanean ebaztea eta emaitzak analizatzea eta
		<input type="checkbox"/>	Forma geometrikoak identifikatzea
		<input type="checkbox"/>	Datuak baliabide teknologiko eta digitalen bidez antolatzea
		<input checked="" type="checkbox"/>	Jarduera ludikoetako matematikako elementuak identifikatzea
		<input checked="" type="checkbox"/>	Matematikako elementuak eguneroko bizitzan identifikatzea eta baloratzea
2. FROGA (TALDE LANA)	40%	<input checked="" type="checkbox"/>	Eguneroko bizitzako buruketak elkarlanean ebaztea eta emaitzak analizatzea eta
		<input type="checkbox"/>	Forma geometrikoak identifikatzea
		<input type="checkbox"/>	Datuak baliabide teknologiko eta digitalen bidez antolatzea
		<input checked="" type="checkbox"/>	Jarduera ludikoetako matematikako elementuak identifikatzea

		<input checked="" type="checkbox"/>	Matematikako elementuak eguneroko bizitzan identifikatzea eta baloratzea
JARRERA	20%	<input checked="" type="checkbox"/>	Eguneroko bizitzako buruketak elkarlanean ebaztea eta emaitzak analizatzea eta
		<input type="checkbox"/>	Forma geometrikoak identifikatzea
		<input type="checkbox"/>	Datuak baliabide teknologiko eta digitalen bidez antolatzea
		<input checked="" type="checkbox"/>	Jarduera ludikoetako matematikako elementuak identifikatzea
		<input checked="" type="checkbox"/>	Matematikako elementuak eguneroko bizitzan identifikatzea eta baloratzea
3. ebaluaketa			
Unitatearen / Ikas egoeraren izenburua	Konpetentzia espezifikoak	<u>Konpetentzia espezifikoak laburtuta</u>	
1. FROGA (GYNKANA MATEMATIKOA)	40%	<input checked="" type="checkbox"/>	Eguneroko bizitzako buruketak elkarlanean ebaztea eta emaitzak analizatzea eta
		<input type="checkbox"/>	Forma geometrikoak identifikatzea
		<input checked="" type="checkbox"/>	Datuak baliabide teknologiko eta digitalen bidez antolatzea
		<input checked="" type="checkbox"/>	Jarduera ludikoetako matematikako elementuak identifikatzea
		<input checked="" type="checkbox"/>	Matematikako elementuak eguneroko bizitzan identifikatzea eta baloratzea
2. FROGA (UMEEN JOLASA)	40%	<input type="checkbox"/>	Eguneroko bizitzako buruketak elkarlanean ebaztea eta emaitzak analizatzea eta
		<input checked="" type="checkbox"/>	Forma geometrikoak identifikatzea
		<input checked="" type="checkbox"/>	Datuak baliabide teknologiko eta digitalen bidez antolatzea
		<input checked="" type="checkbox"/>	Jarduera ludikoetako matematikako elementuak identifikatzea
		<input checked="" type="checkbox"/>	Matematikako elementuak eguneroko bizitzan identifikatzea eta baloratzea
JARRERA	20%	<input checked="" type="checkbox"/>	Eguneroko bizitzako buruketak elkarlanean ebaztea eta emaitzak analizatzea eta
		<input checked="" type="checkbox"/>	Forma geometrikoak identifikatzea
		<input checked="" type="checkbox"/>	Datuak baliabide teknologiko eta digitalen bidez antolatzea
		<input checked="" type="checkbox"/>	Jarduera ludikoetako matematikako elementuak identifikatzea
		<input checked="" type="checkbox"/>	Matematikako elementuak eguneroko bizitzan identifikatzea eta baloratzea
BERRESKURAPEN eta INDARTZE SISTEMA			

DBH guztian ebaluaketa jarraia edo etengabekoa da. Ebaluaketa guztietan erreperazioak egingo dira eta erreperaketa horietan menperatzen ez diren gaiak soilik sartuko dira. 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 gainditzat 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 kompetentziak ebaluatzen zuzenduko da (ez oinarritzako jakintzak ebaluatzen). Kompetentzia espezifikoen ebaluazio-irizpideak izango dira ikaskuntza-prozesuen erreferente. Ikastetxearen autonomiaren barruan eta ikasgelaren ezaugarri erantzuna emateko, ebaluazio-irizpideak egokitu dira. Ebaluazioa globala, etengabea eta prestakuntzako da. Ebaluazioa eguneroko jardunean txertatuta egongo da eta ez soilik bukaeran. Irakasle-taldeak, ikasturtea amaitzean, azken ebaluazio-saioa egingo du ikasleek lortutako kompetentzia-garapena aztertu ondoren.

Ebaluazio eragileak: autoebaluazioa, koebaluazioa eta heteroebaluazioa.

Ebaluazio tresnak eta erremintak: askotariko ebaluazio tresnak erabiliko dira, ikasleen ezaugarri eta premia indibidualak 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 jarduerak 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 errealean oinarritutako ikaskuntza erabiliko dira, ikasleen motibazioa eta autonomia bultzatzeko.

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 aztertzeko 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.