

PROGRAMAZIO LABURTUA

IKASTETXEAREN IZENA	BENTADES IKASTETXEA						Kodea: 014777	
ARLOA / IRAKASGAIA	MATEMATIKA						DATA	2022-23
MAILA	LH 1	x	LH 2	x				
1	ARLOAREN GUTXIENEO HELBURUAK GAITASUN MODUAN ADIERAZITA							

- Zenbaketa eta kontaketa sistematikorako askotariko estrategiak eguneroko bizitzako egoeretan erabiltzea, hiru zifra arteko kantitateetan (0-100).
- Hiru zifra arteko zenbaki arrunten irakurketa, adierazpidea (zenbakizko zuzena eta material manipulatioak barne), konposizioa, deskonposizioa eta birkonposizioa lantzea (0-100).
- Kantitate bera zenbait modutan adierazteko (manulatioa, grafikoa edo zenbakizkoa eta digitala), eta egoera edo problema bakoitzerako adierazpide egokia hautatzeko estrategiak eskuratzea.
- Malgutasunez eta zentzuz ebatzitako zenbaki arrunten batuketa eta kenketa egiten ikastea: testuinguruan kokatutako egoeretan erabiltzea, ebazteko estrategiak ezagutzea eta tresnak eta propietateak ezagutzea.
- Europako diru-sistema ezagutzea: txanponak (1, 2 euro) eta euro billeteak, balioa eta baliokidetasuna.
- Objektuen atributu neurgarriak (luzera, masa, edukiera), distantziak eta denborak ikastea.
- Unitate konbentzionalak (metroa, kiloa eta litroa) eta ez-konbentzionalak eguneroko bizitzako egoeretan aplikatzea.
- Denbora neurtzeko unitateak, analogikoki eta digitalki adieraztea (urtea, hilabetea, astea, eguna, eta ordua eta minutua) eguneroko bizitzako egoeretan.
- Familia-testuinguruetan tresna konbentzionalak (erregelak, zinta metrikoak, balantzak, egutegiak...) neurtzeko prozesuak ikastea.
- Oinarriko hiztegi geometrikoa ezagutzea eta bi edo hiru dimentsioko irudi geometriko errazak modu manipulatioan eraikitzeke estrategiak eta teknikak ikastea.
- Hasierako patroien simetria eta translazioetatik abiatuta transformatutako irudi errazak sortzea eta material manipulatioarekin eta tresna digitalekin emaitza iragartzea.
- = eta \neq ikurrak erabiltzea, eragiketarik dituzten adierazpenen artean berdintasun- eta desberdintasun-erlazioak adierazteko.
- Eguneroko bizitzako grafiko estatistiko oso errazetatik (piktogramak, barra-grafikoak) informazio garrantzitsua ateratzea eta elementu nagusiak ezagutzeko estrategiak garatzea.
- Kudeaketa emozionala lantzea: matematikaren aurreko norberaren emozioak estereotiporik gabe identifikatzea eta adieraztea. Matematika ikasteko jakin-mina eta ekimena piztea.

2	EDUKIEN DENBORALIZAZIOA 1. MAILA		
	1. ebaluazioa	2. ebaluazioa	3. ebaluazioa



<p>ZENBAKIEN LABORATEGIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> Zenbaketa (1-20) Zenbaketa akustikoa, aurrerantz. Zenbaketa akustikoa atzerantz. Zenbaketa erresultatiboa. Begi-kolpe batez eginiko zenbaketa. 10 bolako kollarra. 20 bolako kollarra. Gehiketak. Gehiketak zenbatzen (1-10) Konbinaziozko egoerak. Gehiketak saltoka (1-10) Goranzko aldaketako egoerak. Zenbakien deskonposaketa (1-10). Gehiketak eta kenketak saltoka. Goranzko eta beheranzko aldaketen egoerak. Kenketak zenbatzen (1-20). Goranzko eta beheranzko aldaketa egoerak. Dobleak (1-20). Gehiketak eta kenketak erlazionatu (1-20). Konbinazio egoerak. Gehiketak "10" zenbakitik pasatuz. <p>ABENTURAK:</p> <ul style="list-style-type: none"> Algoritmo piktorikoak interpretatu. Laberintoak: Bide posible guztiak deskubritu. Ordenatu: irizpide desberdinak jarraitu. Koordenadak: ardatzak aurkitu. Nor da arrotza? Arrazoi desberdinak aurkitu. Programaketa: 	<p>ZENBAKIEN LABORATEGIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> Zenbaketa (1-50) Zenbaketa akustikoa aurrerantz eta atzerantz. 50 bolako kollarra. Zenbaketa erresultatiboa dezenekin. Zenbaketa (1-100) Zenbaketa akustikoa aurrerantz eta atzerantz. Zenbaketa erresultatiboa hamarrekoeekin. 3 zenbakiko gehiketak (1-20) Konbinaziozko egoerak. Kenketak saltoka (1-20) Beheranzko egoera aldaketak. Kenketak saltoka (1-50) Beheranzko egoera aldaketak. Gehiketak saltoka (1-20) Goranzko egoera aldaketak. Gehiketak saltoka (1-50) Goranzko egoera aldaketak Tableroa (1-100) Gehiketak eta kenketak tableroarekin. Goranzko eta beheranzko egoera aldaketak. Lerro numerikoa (1-50) Saltoak (1-50) Goranzko eta beheranzko egoera aldaketak. Estimazioak (1-50) <p>ABENTURAK:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ordena aurkitu. Barra-grafikoa. Mugimenduak planoan. 	<p>ZENBAKIEN LABORATEGIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> Zenbakiak abakoan adieraztea (1-100) Zenbakien lerroa (1-100) Saltoak (1-100). Goranzko eta beheranzko egoera aldaketak. Gehiketak saltoka (1-100). Goranzko egoera aldaketak. Goranzko eraldaketa eredu. Kenketak saltoka (1-100). Beheranzko egoera aldaketak. Estimazioak (1-100) 1-100eko taulan gehitu eta kendu. Hamarrekoeak gehitu (1-100) Hamarrekoeak kendu (1-100) Zenbakiak sailkatu (1-100) Gehiketak erlazionatu (1-100) Serizioak (1-100) <p>ABENTURAK:</p> <ul style="list-style-type: none"> Diseinatu: zein da arazoa? egoera aztertu. Diseinatu: bagoneta ikertu. Prismaren hedaketa. Eraiki: bagoneta muntatu. Prisma. Eraiki: ardatzak eta gurpilak muntatu. Zirkuluaren zentroa. Ikertu: Neurriak hartu. Kargaren araberako distantzia eta denbora. Ikertu: Zer dago bagonetan? Estatistika eta zoria.
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



jarraibideak programatu eta jarraitu. <ul style="list-style-type: none"> • Simetriak • Serieak: Patroiak aurkitu. • Tangram: figura geometrikoak eraiki. • Estimazioak. • Gainjarri: Tangrameko piezak bildu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Probabilitatea. • Bloke logikoak. • Gorakada/hazkunde patroiak: erregularitateak eta aldaketak aurki. • Dorreak: Zenbaki multzokatzeak. • Konbinazioak. • Sudokuak. • Bistak: Figura tridimentsionalak. • Sudoku geometrikoak. 	
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

2	EDUKIEN DENBORALIZAZIOA 2. MAILA		
	1. ebaluazioa	2. ebaluazioa	3. ebaluazioa
	ZENBAKIEN LABORATEGIA: <ul style="list-style-type: none"> • Zenbatzea: Enzunezko zenbaketa. • Zenbaketa: Ondoriozko zenbaketa. • Zenbakiak idatzi (1-100) • Batuketak (1-20) • Kenketak (1-20) • Aurrerantza saltoak (1-100) • Atzerantza saltoak (1-100) • 100ko taula erabili. • Abakoa erabili zenbakiak adierazteko (1-100) • Batuketak eta kenketak erlazionatu (1-100) • Dirua zenbatu (1-100) • Kenketak egin saltoka (1-100) • Batuketak eta kenketak (1-100) 	ZENBAKIEN LABORATEGIA: <ul style="list-style-type: none"> • Blokeekin zenbakiak errepresentatu (1-100) • Deskonposaketa bidez batu (1-100) • Zenbakiak asmatu (1-100) • Deskonposaketa bidez kendu (1-100) • Zenbakiak deskonposatu (1-100) • Estimazioa (1-100) • 0 eta 100 zenbaki artean mugitu. • Batuketak eta kenketak (1-100) • Bikoitza eta erdia (1-100) • Estrategiak konparatu (1-100) • Batuketak eta kenketak erlazionatu (1-100) 	ZENBAKIEN LABORATEGIA: <ul style="list-style-type: none"> • Zenbatu (1-100) • Bikoitzak egin (1-50) • Taldeak egin (1-100) • Kenketak deskonposatzen (1-100) • 3 zenbaki batu (1-100) • Kenketak (1-100) • Taldeak egin (1-100) • Batuketak eta kenketak erlazionatu (1-100) • Batu deskonposatuz (1-100) • Kendu deskonposatuz (1-100) • Erdiak (1-100) • Estimazioa (1-100)



<ul style="list-style-type: none"> • Bikoitza eta erdia. • Bakoitia eta bikoitia. <p>ABENTURAK:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Koordinatuak: ardatzen erabilera. • Simetriak • Zenbaketa: barra-diagrama • Luzera • Segiak • Programazioa • Probabilitatea 	<p>ABENTURAK:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tangrama • Bloke logikoak • Denbora • Diktaketa geometrikoa • Sudokuak eta buru-hausgarriak • Txanponak eta billeteak 	<ul style="list-style-type: none"> • Kalkulagailuaren erabilera (1-100) • Kenketen kalkulua sinplifikatzea (1-100) • Laurdenetan banatzea • Dirua zenbatzea <p>ABENTURAK:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pisuaren arabera ordenatzea • Biraketa-ereduak • Gorputzen sailkapena • Konbinatorioa • Hazkunde-ereduak • Etxe-orratzak • Bistak
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3

EBALUAZIO- IRIZPIDEAK, ADIERAZLEA ETA KALIFIKAZIO IRIZPIDEAK
EBALUAZIO-IRIZPIDEAK

1. Ea zenbaketa eta kontaketa sistematikorako askotariko estrategiak eguneroko bizitzako egoeretan erabiltzen dituen, hiru zifra arteko kantitateetan (0-100).
2. Ea hiru zifra arteko zenbaki arrunten irakurketa, adierazpidea (zenbakizko zuzena eta material manipulatioak barne), konposizioa, deskonposizioa eta birkonposizioa landu dituen (0-100).
3. Ea kantitate bera zenbait modutan adierazteko (manulatioa, grafikoa edo zenbakizkoa eta digitala), eta egoera edo problema bakoitzerako adierazpide egokia hautatzeko estrategiak eskuratu dituen.
4. Ea malgutasunez eta zentzuz ebatzitako zenbaki arrunten batuketa eta kenketa egiten ikasi duen: testuinguruan kokatutako egoeretan erabili dituen, ebazteko estrategiak ezagutzen dituen eta tresnak eta propietateak ezagutzen dituen.
5. Ea Europako diru-sistema ezagutzen duen: txanponak (1, 2 euro) eta euro billeteak, balioa eta baliokidetasuna.



6. Ea objektuen atributu neurgarriak (luzera, masa, edukiera), distantziak eta denborak ikasi dituen.
7. Ea unitate konbentzionalak (metroa, kiloa eta litroa) eta ez-konbentzionalak eguneroko bizitzako egoeretan aplikatzen dituen.
8. Ea denbora neurtzeko unitateak, analogikoki eta digitalki adierazten dituen (urtea, hilabetea, astea, eguna, eta ordua eta minutua) eguneroko bizitzako egoeretan.
9. Ea familia-testuinguruetan tresna konbentzionalekin (erregelak, zinta metrikoak, balantzak, egutegiak...) neurtzeko prozesuak ikasi dituen
10. Ea oinarrizko hiztegi geometrikoa ezagutzen duen eta bi edo hiru dimentsioko irudi geometriko errazak modu manipulatioan eraikitzeko estrategiak eta teknikak ikasi dituen.
11. Ea hasierako patroï baten simetria eta translazioetatik abiatuta transformatutako irudi errazak sortzen dakien eta material manipulagarriekin eta tresna digitalekin emaitza iragartzen dakien.
12. Ea = eta \neq ikurrak erabiltzen dakien, eragiketak dituzten adierazpenen artean berdintasun- eta desberdintasun-erlazioak adierazteko.
13. Ea eguneroko bizitzako grafiko estatistiko oso errazetatik (piktogramak, barra-grafikoak) informazio garrantzitsua ateratzen duen eta elementu nagusiak ezagutzeko estrategiak dituen.
14. Ea kudeaketa emozionala egin duen: matematikaren aurreko norberaren emozioak estereotiporik gabe identifikatuz eta adieraziz. Ea matematika ikasteko jakin-mina eta ekimena daukan..

KALIFIKAZIO IRIZPIDEAK

- > Edukiak: % 30 (Liburuko ariketak eta frogak)
- > Konpetentziak: % 30
 - Problemak ebaztea
 - Arrazoiketa eta probak
 - Loturak
 - Komunikatzea eta adieraztea
- > Ordenagailuko aplikazioa: % 20
- > Prozedurak eta jarrera: % 20
 - Etxeko lanak ondo egitea eta ikastea.
 - Garbitasuna eta materialaren zaintza.
 - Egunerokoan parte hartzea eta besteak errespetatzea..
 - Irakasgaiarenganako jarrera.
 - Talde lanetan, modu egokian elkarlan egitea.
 - Euskararen erabilera.