

# MATEMATIKA

## DBH 3

### Proiektua



## SARRERA

Proiektua lantzean, kontuan hartu ditugu irakasleen interesak eta premiak nahiz ziklo honetako ikasleen ezaugarriak.

Ondorioz, ikuspegi praktiko eta erabilgarri batetik landu dugu ikasgaia, ikasle guztiek aukera izan dezaten hainbat arlotako problemak ebatzi eta eguneroko bizitzan moldatzeko beharko dituzten oinarrizko gaitasun kognitibo abstraktu eta formalak eskuratzeko.

Horretarako, hiru oinarrizko helburutatik abiatuta landu dugu proiektua:

1. Matematika ikasgaia ikasleari hurbiltzea, egunerokotasunetik hartutako adibide eta jarduerekin.
2. Historiako antzinako garaietara atzera egitea, neurtzeko erabiltzen zituzten tresnen, gizarte ohituren... berri izateko, eta era horretan, ezagutza eta prozedura matematikoei denboraren joanean izan duten bilakaera agerian uzteko.
3. Hainbat motatako jarduerak proposatzea, asmamena lantzeko nahiz ikasitakoa sendotzeko balio duten jarduerak, zailtasunaren arabera antolatuak, ikasleen aniztasuna kontuan hartuz, Matematikak eginkizun hezitzaile oinarrizkoa eta instrumentala duela ahaztu gabe.

Ikaslearen liburuaren egitura kezka horiei guztiei erantzuteko pentsatuta dago, eta ikaslearengan Matematika ikasteko gogoia piztea du eginkizun.

Unitateak hainbat ataletan banatzen dira:

### **Unitatearen aurkezpena**

Orrialde bikoitz honetan, unitatearen edukien zerrenda, edukiakin zerikusia duten irudiak, sarrera testu bat eta ikasleak ebatzi beharreko jarduera bat ageri dira.

Gogoratu atalean, unitatea lantzeko behar diren aldez aurreko ezagutzak gogoratzeko aukera izango du ikasleak.

### **Teknologia berriak**

Aurrerapen teknologikoen eta Matematikaren arteko lotura agerian uztea helburu duen atala da. Baliabide horien erabilerak ikasgai honetako lana errazten duela ikusi behar du ikasleak.

### **Problemen ebazpena**

Problema bat proposatzen zaio ikasleari hainbat estrategiaren bidez ebazteko. Horrek problema zailagoi ekiteko beharko dituen trebetasunak eskuratzen laguntzen dio.

**Jarduerak**

Amaierako jardueren atalaren hasieran, Kontzeptu mapa bat osatzeko eta hainbat aztergairi erantzuteko eskatzen zaio ikasleari. Ondoren, Buruzko kalkulua lantzeko jarduerak proposatzen dira. Azkenik, epigrafeka banatutako jarduera multzoa dator, hiru zailtasun mailatakoak:

- Zailtasun apaleko jarduerak
- Zailtasun ertaineko jarduerak
- Zailtasun handiko jarduerak

**Asmamena zorrozteko**

Azken atal honek proposatzen dituen jarduerak algoritmoak eta ohiko prozedurak erabili gabe ebatz daitezke. Arrazoibidea eta logika erabiltzea eskatzen duten jarduera hauen xedea hau da: Matematika ikasgaia formula multzo eta prozedura mekaniko baten aplikazio huts ez bihurtzea.

**IKASLEAREN LIBURUKO UNITATE BAKOITZEKO PROGRAMAZIOA**

Honako atal hauek ditu:

- Helburuak
- Ebaluazio irizpideak
- Edukiak
  - Kontzeptuak
  - Prozedurak
  - Jarrerak
- Oinarrizko gaitasunak