

# MATEMATIKA

## DBH 2

### Proiektua



## MATEMATIKA DBH2

### SARRERA

Proiektu hau lantzean, irakasleen interesak eta beharrak ez ezik, ziklo honetako ikasleen ezaugarri bereziak ere hartu ditugu kontuan.

Hori dela eta, ikuspegi praktikoa eta erabilgarria batetik landu dugu ikasgaia, ikasleei oinarrizko gaitasun kognitibo abstraktu eta formalak eskaintzeko, ezinbesteko gaitasunak hainbat arlotako problemak ebazte eta eguneroko bizitzan moldatzeko.

Horrenbestez, hiru helburu nagusi izan ditugu kontuan proiektua taxutzeko orduan:

1. Matematika ikasleengana hurbiltzea, eguneroko bizitzatik hartutako adibide eta jardueren bitartez.
2. Denboran atzera egitea Historiako antzinako garaietaraino, neurtzeko tresna oinarrizkoak eta ohitura eta prozedura zaharrak aztertzeko, eta era horretan, ezagutza eta prozedura matematikoen denboraren joanean zer bilakaera izan duten ikusteko.
3. Hainbat motatako jarduerak proposatzea, irudimenezkoak nahiz errefortzuzkoak, konplexutasunaren arabera sailkatuak, ikasleen aniztasunari erantzuteko, Matematikak gazteen prestakuntzan duen eginkizun funtsezko eta instrumentala ahaztu gabe.

*Ikaslearen liburua*-ren egiturak kezka horiek guztiak hartzen ditu kontuan, eta Matematika ikasteko gogoia eta beharra pizten ahalegintzen da.

Unitate bakoitzak honako atal hauek ditu:

#### **Unitatearen aurkezpena**

Honako hauek aurki daitezke orrialde bikoitz honetan: unitateko edukien aurkibidea, edukiakin zerikusia duten irudi eta argazkiak, sarrera testu bat eta ikasleek ebazteko beharrezko jarduerak bat.

**Gogoratu** atalak aurreko ikasturteetako kontzeptu batzuk laburbiltzen ditu, beharrezkoak unitatea hobeto ulertzeko.

#### **Teknologia berriak**

Atal honen xedea teknologia berrien eta Matematikaren arteko lotura agerian uztea da, teknologia horiek ikasgai honetako lanak nola errazten dituzten ikusteko.

#### **Problemen ebazpena**

Problema bat ebaztea proposatzen zaie ikasleei, estrategia jakin batzuen bidez, pixkaka-pixkaka problema korapilatsuagoen ebazpenean trebatzeko.

## Jarduerak

Amaierako jarduerak ikasleek osatu beharreko **Kontzeptu mapa** batekin eta erantzun beharreko hainbat aztergairekin hasten dira. Ondoren, **Buruzko kalkulua** lantzeko ariketak eta epigrafeen arabera multzokatutako jarduera ugari proposatzen dira, hiru mailatan sailkatuak:

- Zailtasun txikiko jarduerak
- Zailtasun ertaineko jarduerak
- Zailtasun handiko jarduerak

## Asmamena zorrozteko

Azken atal honek jarduera bereziak proposatzen dizkie ikasleei, algoritmoak eta ohiko prozedurak albo batera utzi eta arrazoibidearen eta logikaren bidez ebazteko. Matematika ikasteak, ondorioz, formula multzo baten aplikazio mekaniko huts izateari uzten dio.