



PROGRAMAZIO LABURTUA

IKASTETXEAREN IZENA	BENTADES IKASTETXEA						Kodea: 014777	
ARLOA / IRAKASGAIA	MATEMATIKA						DATA	2018-2019
MAILA				2.ZIKLOA				

1 ARLOAREN GUTXIENEO HELBURUAK GAITASUN MODUAN ADIERAZITA

- Batuketa, kenketa, biderketa eta bi zenbakiko zatiketak egiten jakitea, dagokien propietateak erabiliz, eguneroko bizitzan sortzen diren problema ezberdinak ebazteko.
- Zenbaki hamartarren batuketak eta kenketak egitea, ikasitako propietateak erabiliz, kantitateak, datuak eta informazioa adierazteko.
- Luzera, pisua eta edukiera neurtzeko unitateak ezagutzea, hauek era egokian erabiliz, mundu fisikoarekin lotuta dauden problemak ondo interpretatzeko eta soluzioa aurkitzeko.
- Poligono eta gorputz geometrikoak ezagutzea, berauek izendatuz eta marraztuz, inguru fisikoan ageri diren objektuak eta posizioak aztertzeke eta deskribatzeko.
- Translazio, biraketa edo simetria bidez aldatutako irudiak ezagutzea, gorputz geometrikoen forma, elementu eta dimentsioaren artean erlazioak ezarriz, hiru dimentsioko irudiak deskribatzeko eta eraikitzeke.
- Datu-multzoak tauletan adieraztea eta grafiko estatistiko errazak interpretatzea eta eraikitzea, euskarri digitaleko teknikak eta euskarriak erabiliz, lan intelektuala garatzeko.
- Gure gizartean Matematika oso baliagarria eta garrantzitsua dela onartzea, lorpen-zientifikoaren bidez gure bizi-baldintzen aurrerapen eta hobekuntzarako.
- Elkarrizketa eta gatazkak gainditzeko bideak bultzatuko dituzten jarrerak garatzea, besteen iritziaik errespetatuz, hitz egiteko txandak itxaronez eta norberaren ekimena agertuz, taldeko lanean parte hartzen jakiteko.
- Auzoko, herriko tradizioak eta joko tipikoak ezagutzea, jakin-mina eta interesa erakutsiz, norberaren ondare kulturala, familiaren historia, etab. jakiteko.
- Denbora planifikatzea, aisialdiari eta ikasketari eman beharreko tarteak kontutan hartuz, bakoitzaren zereginak antolatzeke.

2 EDUKIEN DENBORALIZAZIOA

1. ebaluazioa	2. ebaluazioa	3. ebaluazioa
<p><u>4. MAILA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Zazpi zifrarainoko zenbakiak. Unitate-ordenen arteko baliokidetasunak. - Zenbaki erromatarrak irakurri eta idatzi. - Batuketa, kenketa eta biderketa. Propietateak eta parentesia. Problemak. - Zatitzailean bi zifrakako zatiketak. Froga. 	<p><u>4. MAILA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Zatikia: erdia, herena, laurdena, etab. Baliokidetasunak. Problemak. - Zenbaki hamartarrak: baliokidetasunak, batuketa eta kenketa. - Luzera: unitateen arteko baliokidetasunak, problemak. - Edukiera: unitateen arteko baliokidetasunak, problemak. 	<p><u>4. MAILA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Zuzenak eta zuzenkiak identifikatu eta marraztu. - Angeluak bereizi eta marraztu. - Poligonoak bereizi eta marraztu. - Gorputz geometrikoen elementuak: aurpegiak, ertzak eta erpinak. - Poliedroak: Prismak eta



Problemak.

3. MAILA

- Zenbaki bateko zifren posizio-balioa
- Zenbakiak konposatzea eta deskonposatzea
- Zenbakiak konparatu eta ordenatu
- Zenbaki ordinalak
- Zenbaki erromatarak.
- Batuketak eta kenketak bururako eta guzti
- Biderketa eta haren gaiak
- Biderkatzeko taulak eta biderketaren propietateak
- Bi halako eta hiru halako
- Biderketak bururako eta guzti
- Bi zifrako zenbakiekin biderkatzea
- Objektuen kopuru txikiak banatzea
- Zatiketako gaiak
- Bi zifarra arteko zatikizunak eta zifra bakarreko zatitzaileak dituzten zatiketak egitea eta emaitza egiaztatzea.

- Pisua: unitateen arteko baliokidetasunak, problemak.

3. MAILA

- Zatikiak: erdia, herena, laurdena, etab. Baliokidetasunak. Problemak.
- Zenbaki hamartarrak: baliokidetasunak, batuketa eta kenketa.
- Denbora unitateak:urtea, astea..
- Dirua:txanponak eta billeteak.
- Luzera: unitateen arteko baliokidetasunak, problemak.
- Edukiera: unitateen arteko baliokidetasunak, problemak.
- Pisua: unitateen arteko baliokidetasunak, problemak .

- piramideak.
- Zilindroak, konoak eta esferak.
- Datuen taulak eta grafikoak.
- Saiakuntzak.

3. MAILA

- Zuzenak eta zuzenkiak identifikatu eta marraztu.
- Angeluak bereizi eta marraztu.
- Poligonoak bereizi eta marraztu.
- Gorputz geometrikoen elementuak: aurpegiak, ertzak eta erpinak.
- Poliedroak: Prismak eta piramideak.
- Zilindroak, konoak eta esferak.
- Datuen taulak eta grafikoak

**EBALUAZIO IRIZPIDEAK**

- Zazpi zifrarainoko zenbakiak irakurtzen, idazten, deskonposatzen, biribiltzen eta konparatzen ditu.
- Zenbaki erromatarrak irakurtzen eta idazten ditu.
- Eragiketak (batuketa, kenketa eta biderketa) eta hauen propietateak kontrolatzen ditu.
- Zatitzailean bi zifrako zatiketak eta hauen froga egiten ditu eta hauen propietateak ezagutzen ditu.
- Eragiketa bi konbinatzen dituzten problema errazak, testuinguruen barruan emanda ebazten ditu.
- Zatiki ezberdinen arteko baliokidetasuna ezagutzen du eta eragiketak egiten ditu.
- Zenbaki hamartarrak idazten, irakurtzen, baliokidetzen, konparatzen eta ordenatzen ditu.
- Zenbaki hamartarrak batzen eta kentzen dakizki, eta eragiketa hauek dituzten problemak ebazten ditu.
- Luzera, edukiera eta pisu unitateen arteko baliokidetasunak ezagutzen ditu eta hauekin erlazionatuta dauden eragiketak eta problemak egiten dakizki.
- Zuzen, angelu eta poligono ezberdinen elementuak identifikatzen, erlazionatzen eta marrazten ditu.
- Gorputz geometrikoen elementuak ezagutzen ditu, eta poliedro eta zilindro motak identifikatzen eta marrazten ditu.
- Datuak biltzen dituzten taulak interpretatzen eta egiten dakizki, baita hauekin erlazionatutako grafiko ezberdinak ere.
- Saiakuntza motak ezagutzen ditu eta lortutako gertaerak bereizten ditu.

KALIFIKAZIO IRIZPIDEAK

Orokorrean kontutan izango ditugun irizpideak hauek izango dira:

- **Edukiak: %60**
 - Edukiak %20
 - Eragiketak %20
 - Buruketak %20
- **Prozedurak eta jarrera: %40**
 - Etxeko lanak ondo egitea eta ikastea.
 - Garbitasuna eta materialaren zaintza.
 - Egunerokoan parte hartzea eta besteak errespetatzea..
 - Irakasgaiarenganako jarrera.
 - Agendaren erabilera egokia.
 - Talde lanenetan, modu egokian elkarlan egitea.
 - Euskararen erabilera.