
 PROBABILITATEA

Arloa: MATEMATIKA

Gaia: PROBABILITATEA

Maila: LH 3. ZIKLOA 2. MAILA

Saioak: 8/9

Proposamenaren testuingurua:

Probabilitateak eguneroko ekintza askotan hartzen du esku. Zortea deitzen duguna matematika kontzeptu batzuetan oinarriturik dago, eta matematikoki neurtu ahal da. Umeek egiten duten joko askotan probabilitateak zeregin handia du, eta zer esan gaur egun ekonomikoki garrantzitsuak diren beste joko batzuetan: loteriak, kinielak...

Ikasgai hau amaitu eta gero, ikasleek askoz hobeto ezagutuko dituzte probabilitate eta ausazko arauak, bizitzako kasu batzuetan behar den moduan aplikatzeko.

Landuko diren oinarrizko gaitasunak:

Zientzia, teknologia eta osasun kulturarako Gaitasuna	Prozesu osoan
Ikasten ikasteko gaitasuna	A.2, A.3, A.5, A.6, A.7, A.8, A.9, A.10
Matematikarako gaitasuna	Prozesu osoan.
Hizkuntza komunikaziorako gaitasuna	A.8,
Informazioa tratatzeko eta teknologia digitala erabiltzeko gaitasuna	Prozesu osoan
Gizarterako eta herritartasunerako Gaitasuna	A.1, A.2, A.3, A.5, A.10
Giza eta arte kulturarako gaitasuna	A.1,
Norberaren autonomiarako eta ekimenerako Gaitasuna	A.1, A.2, A.4, A.5, A.6, A.7, A.8, A.9, A.10, A.11

Helburu didaktikoak:

1. Ausazkoak eta ausazkoak ez diren gertaerak desberdintzea.
2. Eguneroko ausazko gertaerak ezagutzea.
3. Egoera batean, ziurrak, posibleak eta ezinezkoak diren aukerak desberdintzea.
4. Gertaera baten probabilitatea baloratzea.
5. Gertaera baten probabilitatea adieraztea zatiki baten bidez.
6. Gertaera baten probabilitatea adieraztea zatiki baten bidez.
7. Zatiki bat dagokion ehunekoarekin erlazionatzea.
8. Gertaera baten zehaztasuna grafiko baten bidez adieraztea.
9. Gertaera baten errepikapenaren probabilitatea kalkulatzeko.
10. Bere burua eta ikasgaiaren egindako aurrerapena baloratzeko gai izatea.
11. Talde lana egiten denean iritzia ematea eta informazioa bilatzeko edo laguntza eskatzeko egin behar diren pausoak ematen jakitea.
12. Aplikazio informatiko errazak erabiltzerakoan autonomia izatea.

Edukiak:

- Ausazkoak eta ausazkoak ez diren gertaerak.
- Egoera baten probabilitatea: ziurtasuna, probabilitatea, ezinezkoa.
- Gertaera baten probabilitatearen adierazpena.
- ✓ Zatiki baten bidez.
- ✓ Ehunekoak.
- Zatiki eta ehunekoaren arteko erlazioa.
- Problema eta jokoak asmatu.
- Grafikoak.
- Gertaera baten errepikapena.

Jardueren sekuentziak:

- a) Planifikazioa: A.1
- b) Burutzea: A.2, A.3, A.4, A.5, A.6, A.7, A.8, A.9
- c) Aplikazioa: A.10.

Ebaluazioa:

- Ausazko eta ausazkoak ez diren gertaerak desberdintzen ditu.
- Gertaera baten probabilitatea adierazten du zatikiak erabiliz.
- Gertaera baten probabilitatea adierazten du ehuneko bidez.
- Zatikiak eta ehunekoak behar bezala erlazionatzen ditu.
- Gertaera baten zehaztasuna grafiko baten bidez adierazten du.
- Gertaera baten errepikapena adierazteko behar diren eragiketak egiten ditu.
- Taldekoei eta irakasleari galdetzen die.
- Informatika aplikazio errezeekin autonomia da.
- Taldean iritzia ematen du.
- Ekintzetan parte aktiboa hartzen du besteak errespetatzen.
- Bere burua ebaluatzeko gai da.
- Ikasi duena baloratzen du.

Tresnak:

- ✓ Eguneroko behaketa.
- ✓ Ekintzetan burutako fitxak.
- ✓ Autoebaluazioak