

---

 PROBLEMAK
 

---

**Arloa:** MATEMATIKA

**Gaia:** PROBLEMAK

**Maila:** LH 3. ZIKLOA 2. MAILA

**Saioak:** 8/9

**Proposamenaren testuingurua:**

Problemak matematikaren bihotza dira. Problemak burutzerakoan ikasleek ikasitako kontzeptu guztiak aplikatu behar dituzte, baina hori egin baino lehen beste prozesu batzuk jarri behar dituzte martxan: datuen analisia eta prozesua, posibleak diren estrategien azterketa...

Problema erronka bat bihurtu behar da ikaslearentzat. Umeari pentsaerazi behar dio eta estrategia batzuk eskatu soluzioaren bidea planteatzeko eta behar den moduan aplikatzeko. Horretan oinarrituko dira unitate honetan planteatutako ariketak,

**Landuko diren oinarrizko gaitasunak:**

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

**Helburu didaktikoak:**

1. Problemak burutzeko informazio ulertzeko garrantzia ezagutzea.
2. Ezagututako datuak maneiatzearen garrantzia ezagutzea.
3. Problemaren buruketan behar diren laguntzen garrantzia baloratzea: marrazkiak, eskemak, taulak...
4. Problema bati erantzuna emateko bide bat baino gehiago erabiltzea.
5. Baldintza batzuk emanda problema bat planteatzeko gai izatea.
6. Problema batean beharrezkoak diren eta ez diren datuak bereiztea.
7. Estrategia desberdin batzuk erabiltzeko gai izatea.
8. Problema errazak buruz egiteko gai izatea.
9. Interneten informazioa bilatzeko eta sailkatzeko gai izatea.
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:**

- Problemak burutzeko oinarrizko pausoak.
- Ongi irakurtzeko eta ulertzeko garrantzia.
- Buruzko kalkulua.
- Problemak burutzeko estrategia batzuk:
  - ✓ Atzetik aurrera Joan.
  - ✓ Beste ezagun batekin konparatu.
  - ✓ Problema errazagoa erabili.
  - ✓ Marrazkiak, eskemak, taulak... erabili.
  - ✓ Frogak egin.
  - ✓ Bide desberdinak jarraitu.
- Problemak eta jokoak asmatu

**Jardueren sekuentziak:**

- |                   |  |
|-------------------|--|
| a) Planifikazioa: | A.1  |
| b) Burutzea:      | A.2, A.3, A.4, A.5, A.6, A.7, A.8, A.9, A.10, A.11 |
| c) Aplikazioa:    | A.10.  |

**Ebaluazioa:**

- Problemak burutzeko behar diren pausoak egiten ditu: irakurri, datuak bildu, marrazkia egin...
- Kalkulu errazak buruz egiten ditu.
- Beharrezkoak eta beharrezkoak ez diren datuak bereizten ditu..
- Eragiketak ondo burutzen ditu.
- Emaidza ziurtatzen du..
- Logika erabiltzen du problemetan.
- Estrategia desberdinak erabiltzen ditu.
- Taldekoei eta irakasleari galdetzen die.
- Testo bat irakurtzen du ideia inportanteenak ulertuz.
- Informatika aplikazio errezekin 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