

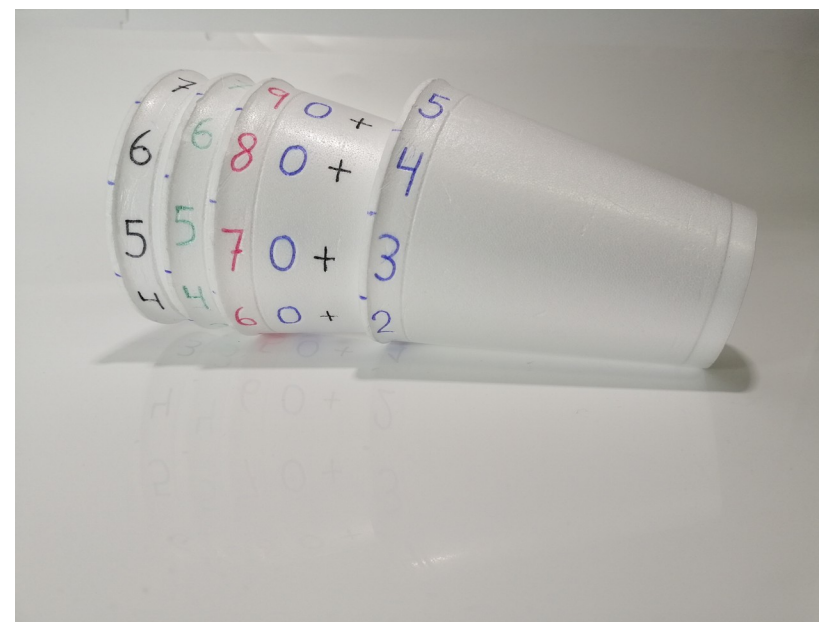
EDALONTZIAK

-MATERIALA

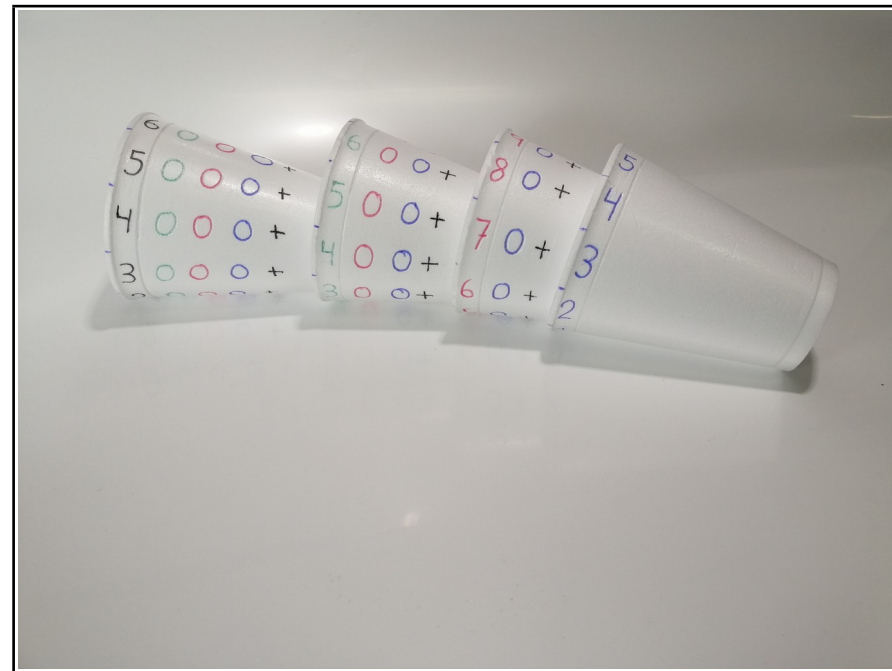
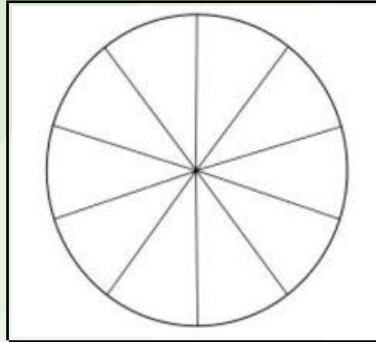
- Edalontziak
- Folioak
- Konpasa
- Erregela
- Graduatailea (mailaren arabera)
- Arkatza, boligrafo eta margoak

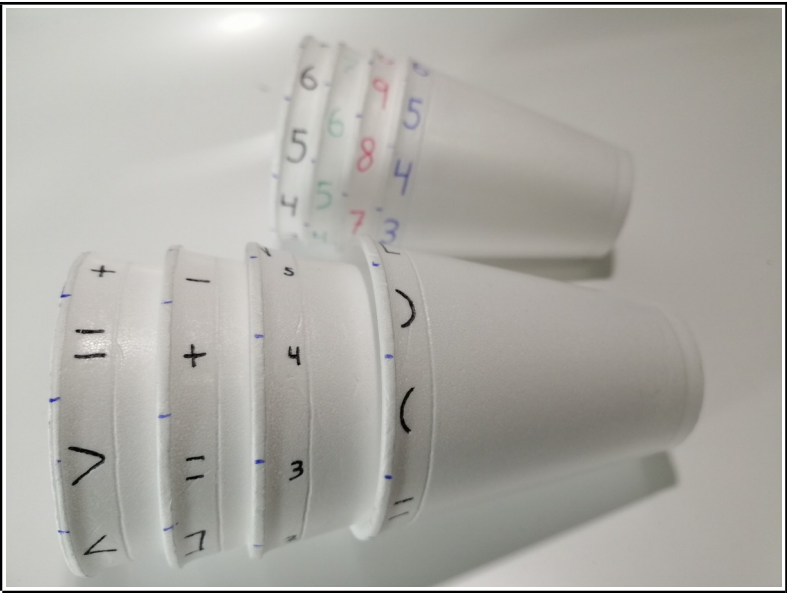
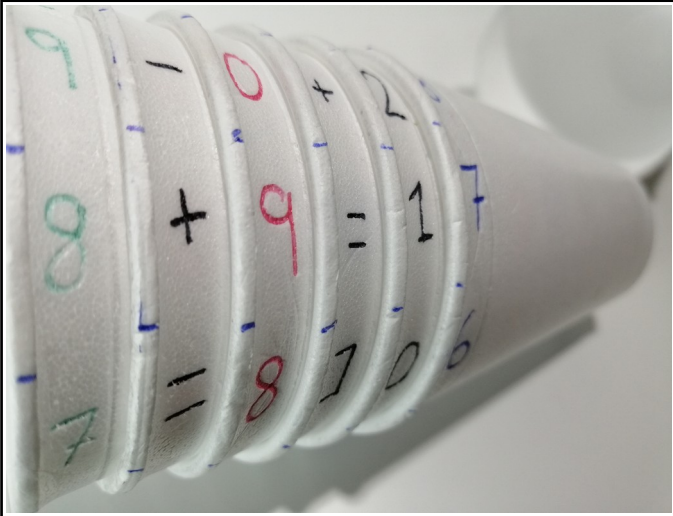
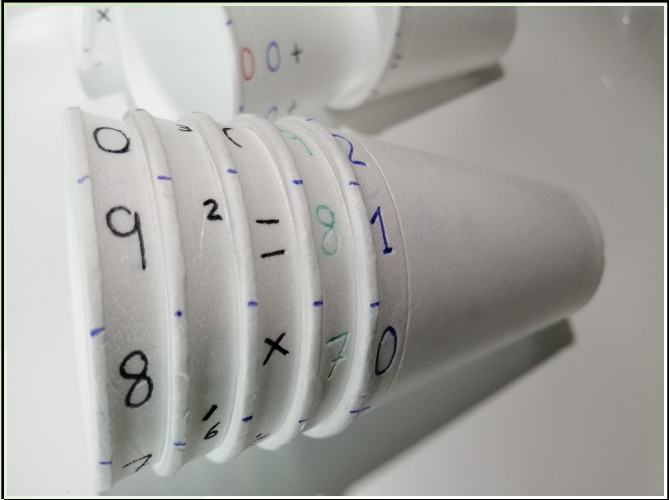
-PROZEDURA

1. Edalontzi mota ezberdinak bildu.
2. Joko honetarako egokiak direnak aukeratu.
3. Folio batean zirkunferentzia bat marraztu edalontziaren laguntzaz.
4. Zirkunferentzia 10 zati berdinetan erdibitu.
5. Edalontzi guztiak banan bana zirkunferentzia horren gainean jarriz, alboko markak egin, zenbaki edo sinboloak egongo diren tarteak mugatuz.
6. Edalontzietan dagokion zenbaki, sinbolo, etab. marraztu.
7. Aukeratutako joko edo ariketa egin.



JARDUEREN ADIBIDEAK





-LEHEN HEZKUNTZA 1. ZIKLOAN LANDU DAITEZKEEN EDUKIAK

ZENBAKIAK ETA ERAGIKETAK

- **Zenbaki arruntak eta zenbakizko alfabetatzea**

- Zenbakikuntza-sistema hamartarra. Zenbakien eraketa-arauak eta bost zifrara arteko zenbakien posizio-balioen arauak jakitea.
- Zenbaki ordinalak. Benetako testuinguruetan erabiltzea.

- **Eragiketak**

- Batuketa (biltzeko edo gehitzeko egoerak) eta kenketa (bereizteko edo kentzeko egoerak) egiteko eragiketen esanahia, eta eguneroko bizitzan erabiltzea, problemak ebazteko.
- Biderketa (batugai berdinen arteko batuketa laburtua, aldi kopurua kalkulatzeko) eta zatiketa (banatzea eta biltzea; biderketaren alderantzizko eragiketa gisa) egiteko eragiketen esanahia, eta eguneroko bizitzan erabiltzea, problemak ebazteko.

- **Kalkulu-estrategiak**

- Batuketak eta kenketak:
 - Batuketak eta kenketak ulertzeko eta egiteko hasierako estrategiak: eskuz erabiltzea eta zenbatzea, hatzak, zenbakizko zuzena, jolasak... erabiltzea.
 - Buruzko kalkulu automatikoa: 10era arteko zenbakien arteko batuketak eta kenketak egiteko taulak egitea eta buruz ikastea.

- Biderketak eta zatiketak:
 - Biderketa eta zatiketa errazak ulertzeko eta egiteko hasierako estrategiak: adierazpen grafikoak, neurrien errepikapenak, diru-banaketak, jolasak...
 - Buruzko kalkulu automatikoa: biderkatzeko taulak egitea eta buruz ikastea.
- **Zenbakizko zentzua:**
 - Buruzko kalkuluko estrategiak:
 - Biderkatzeko taulak egitea eta buruz ikastea.
 - Idatzizko kalkuluko estrategiak:
 - Batuketen, kenketen, biderketen eta zatiketen algoritmo ez-akademikoak egitea, zenbakiak deskonposatuz, banaketak eginez eta beste estrategia batzuk erabiliz.
 - Segida gorakorrek eta beherakorrek egitea.

NEURRIA: MAGNITUDEAK KALKULATZEA ETA IRITZIA KALKULATZEA

- **Neurketaren esanahia eta erabilgarritasuna eguneroko bizitzan**
 - Neurriekin eta magnitudeekin lotutako eguneroko bizitzako zenbakizko testu errazak bereiztea eta interpretatzea.

GEOMETRIA

- **Forma lauak eta espazialak**
 - Objektu ezagunetan oinarritako gorputz geometrikoak identifikatzea: kuboak, esferak, prismak, piramideak, zilindroak eta konoak.

- Objektuak eta gorputz geometrikoak deskribatzea, geometriako oinarrizko lexikoa erabiliz. Erpinak, ertzak eta aurpegiak.
- Objektuak eta gorputz geometrikoak alderatzea eta sailkatzea, zenbait irizpide erabiliz.
- Eguneroko bizitzako objektuetan eta espazioetan irudi lauak identifikatzea: triangeluak, laukiak, pentagonoak, hexagonoak, zirkuluak eta zirkunferentziak.
- **Erregularitasunak eta simetriak.**
 - Irudietan eta gorputzetan erregularitasunak bilatzea, objektuak eskuetan erabiliz.
 - Gorputz-simetriak eta ispiluak.

PROBLEMAK EBAZTEA

- Zenbaki arrunten arteko batuketak, kenketak, biderketak edo/eta zatiketak eginez ebatz daitezkeen egoerak eta problemak.
- Problema ulertzeko eta ebazteko estrategiak planteatzea eta garatzea:
 - Problema irakurtzea eta iruzkinak egitea.
 - Batuketa-egoerak (aldaketa, konbinazioa, alderaketa eta berdintzea) eta biderketa-egoerak (neurrien errepikapena).

-LEHEN HEZKUNTZA 2. ZIKLOAN LANDU DAITEZKEEN EDUKIAK

ZENBAKIAK ETA ERAGIKETAK

1. Zenbaki arruntak, osoak, hamartarrak eta zatikiak. Zenbakizko alfabetatzea

- Zenbaki arrunten, osoen, hamartarren, zatikien eta ehunekoen esanahia eta erabilgarritasuna eguneroko bizitzan.
- Zenbaki arruntak:
 - Zenbaki arrunten eraketa-arauak eta zifren posizio-balioa.
 - Baliokidetasunak (batekoen, hamarrekoen, ehunekoen eta abarren artean) eta eremua.
 - Irakurketa eta idazketa, ordenazioa eta alderaketa (idazkera)... ◦ Zenbaki ordinalak erabiltzea.
 - Zenbaki arruntak hamarrekotara, ehunekoetara eta milakoetara biribiltzea.
 - Sei zifratik gorako zenbakiak erabiltzea benetako zenbait testuinguruetan.
- Zenbaki hamartarrak:
 - Hamarrenak, ehunenak eta milarenak.
 - Eratze-arauak eta posizio-balioa.
 - Zenbaki hamartarrak hurbileneko hamarrenera, ehunenera edo milarenera biribiltzea.
 - Benetako testuinguruetan zenbaki hamartarrak erabiltzea.
- Zenbaki positiboak eta negatiboak. Benetako testuinguruetan erabiltzea.

2. Eragiketak

- Zenbaki arrunten arteko eragiketak: batuketa, kenketa, biderketa eta zatiketa.
- Berreketa, biderkagai berdinen arteko biderketa gisa. Berbidurak eta kuboak. 10 berrekizuneko berreketak.
- Zatiketaren gaiak identifikatzea eta erabiltzea.
- Eragiketen propietateak eta haien arteko erlazioak, zenbaki arruntak erabiliz.
- Zenbaki hamartarren arteko eragiketak.
- Eragiketen hierarkia eta parentesien erabilera.

3. Kalkulu-estrategiak

- Zenbaki arrunten, zatikien eta ehunekoen arteko kalkulu errazak ulertzeko eta egiteko hasierako estrategiak: zenbakizko zuzena, adierazpen grafikoak...
- Zenbakizko zentzua eta buruzko kalkuluko estrategiak:
 - Biderkatzeko taula erabiltzea multiploak eta zatitzaileak identifikatzeko.
- Idatzizko kalkuluko estrategiak:
 - Zenbaki moten arteko batuketak, kenketak, biderketak eta zifra bat baino gehiagoko zatitzailea duten zatiketak egiteko algoritmo akademikoak erabiltzea, eguneroko bizitzako egoeretan eta problemak ebazteko testuinguruetan. Algoritmoak automatizatzea.
 - Zenbaki arruntak eta hamartarrak batuketatan eta batuketa eta biderketatan deskonposatzea, zifren posizio-balioei erreparatuz.
 - Zenbakizko segidak (gorakorak eta beherakorak) eta segida alfanumerikoak egitea.
 - Zenbaki baten lehen multiploak kalkulatzeko.

NEURRIA: MAGNITUDEAK KALKULATZEA ETA IRITZIRA KALKULATZEA

1. Neurketaren esanahia eta erabilgarritasuna. Zenbakizko testuak bereiztea eta interpretatzea, eta neurketa eta neurriak erabiltzea, problemak ebazteko eta informazioak ulertzeko nahiz transmititzeko. Lexiko egokia erabiltzea.

2. Luzera, pisua/masa, edukiera, azalera eta bolumena:

- Neurketa bat egiteko eta neurria adierazteko unitate egokia aukeratzea.
- Neurketak egitea.
- Irudi lauen azalerak alderatzea, bat bestearen gainean jarriz, deskonposatuz eta neurtuz.
- Luzera-, edukiera-, masa-, azalera-eta bolumen-neurrien arteko batuketak eta kenketak egitea, eguneroko bizitzako benetako egoeretan.

4. Angeluak neurtzea:

- Sistema hirurogeitarra.
- Angelua, biraketa baten edo irekidura baten neurri gisa.
- Angeluak neurtzea eta angeluak neurtzeko tresnak erabiltzea.

GEOMETRIA

1. Kokapena planoan eta espazioan, distantziak, angeluak eta biraketak:

- Oinarrizko adierazpena espazioan, eskalak eta grafiko errazak.

2. Forma lauak eta espazialak:

- Irudi lauak. Elementuak: alde kopurua eta haien arteko erlazioak; angeluek eta erlazioak; ahurtasuna eta ganbiltasuna; sailkapena.
- Angeluak zenbait kokapenetan: ondoz ondokoak, auzokideak, erpinez aurkakoak...
- Perimetroa eta azalera.
- Zirkunferentzia eta zirkulua. Oinarrizko elementuak: zentroa, erradioa, diametroa, korda, arkua, ukitzailea eta sektore zirkularra.
- Zuzenen eta zirkunferentzien kokapen erlatiboak.

PROBLEMAK EBAZTEA

2. Problemak ebazteko prozesuak:

- Planteatutako enuntziatua/egoera aztertzea eta ulertzea: datuak eta erlazioak.
- Norberaren estrategiak eta estrategia heuristikoak erabiltzea: marrazki bat egitea, taula bat egitea, eskema bat egitea, eragiketak egitea eta saiakuntza-eta errore-metodoa erabiltzea, emaitza iritzira kalkulatzeko, problema birformulatzea, antzeko problemekin erlazionatzea, eta amaieratik hasia.

3. Problema ulertzeko eta ebazteko estrategiak planteatzea eta garatzea:

- Problema irakurtzea eta iruzkinak egitea.
- Batuketa-egoerak (aldaketa, alderaketa eta berdintzea) eta biderketa-egoerak (neurrien errepikapena, eskalarrak, biderketa kartesiarra...).