

MATEMATIKA - ZATIKIAK ETA ZENBAKI HAMARTARRAK

LEHENENGO SAIOA	
ZEHARKAKO KONPETENTZIAK	DIZIPLINARI DAGOZKION KONPETENTZIAK
<ul style="list-style-type: none"> ● Hitzez, hitzik gabeko komunikazioa eta komunikazio digitalerako konpetentzia ● Elkarbizitzarako konpetentzia ● Ikasten eta pentsatzen ikasteko konpetentzia 	<ul style="list-style-type: none"> ● Hizkuntza- eta literatura-komunikaziorako konpetentzia ● Matematikarako konpetentzia
HELBURUAK	EDUKIAK
<ul style="list-style-type: none"> ● Matematikako ezagutza aplikatzea eguneroko bizitzako gertaerei eta egoerei buruzko informazioak eta mezuak ulertzeko, balioesteko eta sortzeko, eta beste ezagutza-arlo batzuetan erabilgarriak direla jakitea. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Zenbaki hamartarren esanahia eta erabilgarritasuna eguneroko bizitzan. ● Benetako testuinguruetan zenbaki hamartarrak erabiltzea. ● Zenbaki hamartarren arteko eragiketak.
EBALUAZIO IRIZPIDEAK	TRESNAK
<ul style="list-style-type: none"> ● Soluzioak bilatzen saiatzen da eta ez du etsitzen. ● Segurua eta malgua da, eta ez du huts egin eta berriro hasteko beldurrik. ● Zenbaki arrunten eta hamartarren arteko batuketak eta kenketak egiten ditu, algoritmo akademikoak erabiliz. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Metakognizioaren eskailera ● Kahoot
JARDUERA SEKUENTZIA	
<ul style="list-style-type: none"> ● Sarrera: Plangintza (10') <ul style="list-style-type: none"> ○ Saioan egingo dugunaren berri eman. ● Denda (30') antolatu (prestatu papertxoak prezioak jar ditzaten). Bakoitzak 5 € izango ditu gastatu ahal izateko eta 5 produktu salgai jartzeko (borragoma, txorroskiloa, arkatza, margoa...) Prezioak bi dezimalekin izango dira. Saiatu behar gara ahalik eta diru gehien gastatzen baina pasa gabe. <ul style="list-style-type: none"> ○ Baldintzak: <ul style="list-style-type: none"> ■ Prezioak jartzeko orduan bi dezimaleko zenbakiak aukeratu behar dituzte. ■ Norbaitek zerbait erosten duenean beste inork ezin du erosi (buelta eman produktuaren prezioari) ○ Binaka sal-erosketak egin behar dituzte. Alboan koadernoan kalkuluak egin ditzakete. Ondoren talde handian. ○ Amaitu/jaso(Metakognizioaren eskailera) Denei pentsatzeko denbora eman 	

(Denon ahotsak entzutea gustatzen zait)

1. Zer egin dugu?
2. Nola egin dugu?
3. Zertarako balio izan dit?
4. Ze beste egoeretan erabili dezaket?

- [Kahoot](#) (10')
- **Amaiera:(10')**
 - Pentsamendu errutina: LEHEN PENTSATZEN NUEN... ETA ORAIN PENTSATZEN DUT.... Gaurko saioan egindakoa burura ekarri ondoren bakoitzak bere koadernoan osatu pentsamendu errutina.
 - Partekatu talde txikian.
 - Partekatu talde handian.

BALIABIDEAK

- Papertxoak prezioak jartzeko
- Kahoot
- Ordenagailuak
- Arbel digitala

BIGARREN SAIOA

ZEHARKAKO KONPETENTZIAK	DIZIPLINARI DAGOZKION KONPETENTZIAK
<ul style="list-style-type: none"> ● Hitzez, hitzik gabeko komunikazioa eta komunikazio digitalerako konpetentzia ● Elkarbizitarako konpetentzia ● Ikasten eta pentsatzen ikasteko konpetentzia ● Ekimenerako eta espiritu ekintzailerako konpetentzia 	<ul style="list-style-type: none"> ● Hizkuntza- eta literatura-komunikaziorako konpetentzia ● Matematikarako konpetentzia
HELBURUAK	EDUKIAK
<ul style="list-style-type: none"> ● Kalkuluak eta iritzirako kalkuluak segurtasunez eta konfiantzaz egitea, egoera bakoitzean prozedura egokienak (buruzko kalkulua, idatzia, kalkulagailua...) erabiliz, bizitzako egoerak interpretatzeko eta balioesteko, eta emaitzak sistematikoki berrikustea. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Zatiki kontzeptua zatien eta guztizkoaren arteko erlazio gisa. ● Zatikien adierazpen grafikoa. ● Zatiki baliokideak, bi zatiki edo gehiago izendatzaile beraz adieraztea. ● Zatikiak benetako testuinguruetan erabiltzea.
EBALUAZIO IRIZPIDEAK	TRESNAK
<ul style="list-style-type: none"> ● Zatikiak eta zenbaki hamartarrak 	<ul style="list-style-type: none"> ● Legoekin sortutako eskemak.

<p>irakurtzen eta idazten ditu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Segurua eta malgua da, eta ez du huts egin eta berriro hasteko beldurrik. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metakognizioa
JARDUERA SEKUENTZIA	
<ul style="list-style-type: none"> • Sarrera: Plangintza (10') <ul style="list-style-type: none"> ○ Aurreko egunean egindakoa burura ekarri. ○ Gaurko eguneko plangintza. • Legoezin jolasean. Lego piezak erabiliz osoa (8koa) osatzeko modu desberdinetan irudikatu behar dituzte taldeka. (15') • Stop motion: Zatikiak azaltzeko bideo bat egingo dugu stop motion teknika erabiliz. Horretarako materiala prestatu behar dugu eta argazkiak aterako ditugu. (25') • Amaiera: (10') <ul style="list-style-type: none"> ○ Pentsamendu errutina Semaforoa: Gaur landutako gauzen artean zeintzuk ulertzen ditut ondo? (argi berdea) Zeintzuk sortzen didate zalantza? (argi horia) eta zeintzuk ez ditut ulertzen? (argi gorria). Hasieran banaka eta ondoren partekatu talde txikian hasieran eta talde handian ondoren. 	
BALIABIDEAK	
<ul style="list-style-type: none"> • Legoak • Paperak, guraizeak, margoak,... bideorako materiala prestatzeko. • Argazki kamera • Ordenagailua 	

HIRUGARREN SAIOA	
ZEHARKAKO KONPETENTZIAK	DIZIPLINARI DAGOZKION KONPETENTZIAK
<ul style="list-style-type: none"> • Hitzez, hitzik gabeko komunikazioa eta komunikazio digitalerako konpetentzia • Elkarbizitzarako konpetentzia • Ikasten eta pentsatzen ikasteko konpetentzia • Norbera izaten ikasteko konpetentzia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hizkuntza- eta literatura-komunikaziorako konpetentzia • Matematikarako konpetentzia
HELBURUAK	EDUKIAK
<ul style="list-style-type: none"> • Matematikako ezagutza aplikatzea informazioak eta mezuak ulertzeko, balioesteko eta sortzeko, eta beste ezagutza-arlo batzuetan erabilgarriak direla jakitea. 	<ul style="list-style-type: none"> • Informazioa ulertzea (konparatzea, sailkatzea, sekuentziaztea, aztertzea eta laburbiltzea), buruz ikastea eta azaltzea. • Zatikiak benetako testuinguruetan erabiltzea.

EBALUAZIO IRIZPIDEAK	TRESNAK
<ul style="list-style-type: none"> ● Jarrera positiboa erakusten du, arduratsua da eta talde-lanean elkarlanean aritzen da. ● Zatikiak konparazioz ordenatzen ditu, zenbakizko zuzenean adierazten ditu eta adierazpen grafikoarekin lotzen ditu. ● Oinarrizko zatikien, hamartarren eta ehunekoen arteko zenbakizko baliokidetasunak aplikatzen ditu ($1/2$, $0,5$, $\%50$; $1/4$, $0,25$, $\%25$; ...), mezuak ulertzeko eta eguneroko bizitzako problema errazak ebazteko. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Autoebaluaziorako diana ● Metakognizioaren eskailera.
JARDUERA SEKUENTZIA	
<ul style="list-style-type: none"> ● Sarrera: Plangintza (10') <ul style="list-style-type: none"> ○ Aurreko saioetan egindakoa burura ekarri. ○ Eguneko planifikazioa. ● Sorpresa (30'): Oparitxo bat utzi dizuet aulki azpian. Begiratu baina ezin da hitz egin. <ul style="list-style-type: none"> ○ Zer daukazue? ○ Zer uste duzue egingo dugula? ○ Bikotea bilatu behar dugu baina ezin dugu hitz egin. Jarri zuen txartela eskuekin helduta besteek ikus dezaten eta gelatik mugituz joango gara bikotea bilatuz. Zatikia zenbakiz eta adierazpen grafikoa. (prestatu 13bikote) <ul style="list-style-type: none"> ■ Lortu al dugu? ■ Ba orain bikoteka, zuen zatiki baliokideak bilatu behar dituzue. <ul style="list-style-type: none"> ● Zer ziren zatiki baliokideak? ● Nor gogoratzen da? ● Adibideren bat? ● Gogoratu patata tortilla edo pizzari buruz hitz egiten genuenean... ■ Orain taldeka zaudetela, talde bakoitzean zein da zatiki laburtezina? <ul style="list-style-type: none"> ● $\frac{1}{8}$ ● $\frac{1}{4}$ ● $\frac{1}{2}$ ● $\frac{3}{4}$ ● $1/1$ ● STOP MOTION bideoa amaitu (10') <ul style="list-style-type: none"> ○ $1/1$ da 1 ○ $\frac{3}{4}$ da 0.75 ○ $\frac{1}{2}$ da 0.50 ○ $\frac{1}{4}$ da 0.25 ○ $\frac{1}{8}$ da 0.125 ● Amaiera: (10') <ul style="list-style-type: none"> ○ Ebaluaziorako diana 	
BALIABIDEAK	

- Zatikiak eta hauen adierazpen grafikoak (13 bikote)
- Ebaluaziorako diana
- Argazki kamera
- Ordenagailua

LAUGARREN SAIOA

ZEHARKAKO KONPETENTZIAK	DIZIPLINARI DAGOZKION KONPETENTZIAK
<ul style="list-style-type: none"> • Hitzez, hitzik gabeko komunikazioa eta komunikazio digitalerako konpetentzia • Elkarbizitarako konpetentzia • Ikasten eta pentsatzen ikasteko konpetentzia • Ekimenerako eta espiritu ekintzailerako konpetentzia • Norbera izaten ikasteko konpetentzia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hizkuntza- eta literatura-komunikaziorako konpetentzia • Matematikarako konpetentzia • Zientziarako konpetentzia.
HELBURUAK	EDUKIAK
<ul style="list-style-type: none"> • Matematikak eguneroko bizitzan duen zeregina balioestea, hura erabiliz gozatzea. • Matematikako jardueraren moduen eta jarreraren balioa bereiztea; esate baterako, alternatibak aztertzea, hizkuntzaren zehaztasuna edo malgutasuna eta soluzioak bilatzen iraukorra izatea. 	<ul style="list-style-type: none"> • Informazioa balioestea eta adieraztea (argudioak azaltzea, arrazoiak ematea, etab.) • Zenbaki hamartarren arteko eragiketak. • Zatikien arteko eragiketak. • 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 hastea. • Lan zientifikoko metodora hurbiltzea, haren ezaugarri batzuk ikasiz eta egoera errazetan praktikatuz.
EBALUAZIO IRIZPIDEAK	TRESNAK
<ul style="list-style-type: none"> • Soluzioak bilatzen saiatzen da eta ez du etsitzen. • Zenbaki arrunten, hamartarren, 	<ul style="list-style-type: none"> • Buru zenbakituak

ehunekoen eta oinarrizko zatikien (eta haien baliokidetasunen) arteko eragiketak dituen problemak ebazten ditu.

- Egindako kalkuluak matematikoki adierazten ditu, emaitza egiaztatzen du eta jarraitutako ebazpen-prozesua argi eta garbi azaltzen du, Matematikako lexikoa eta sinbolo egokiak erabiliz.
- Problemen enuntziatua aztertzen eta ulertzen du (datuak, datuen arteko erlazioak, problemaren testuingurua), problemak eta ariketak bereizten ditu, eta estrategia egokiak aplikatzen ditu kasu bakoitzean.
- Metodo zientifikoa erabiltzen du, eta ordenatua, antolatua eta sistematikoa da.
- Badaki problema batean zer eragiketa erabili behar den edo diren, eta ebazteko modua erabakitzen du.

JARDUERA SEKUENTZIA

- **Sarrera: Plangintza (10')**
- **Buruketak (30')**
 - Gogoratu nola egingo ditugun buruketak
 - Datuak atera (agian marrazkiak laguntzen dit)
 - Eragiketak
 - Emaitza
 - Egiaztatu
 - Nola egiaztatu dezaket?
 - Gogoratu gainera nola egingo dugun. Arkatzak erdira dinamika erabiliko dugu.
 - Irakurri behar adina aldiz.
 - Ez badut ulertu galdetu taldekideei
 - Denak ulertu dugunean zer den egin behar dena, arkatzak hartzen ditugu lanean hasteko.
 - Bakoitzak berea egin eta taldekideekin konprobatu.
 - Zuzentzeko "buru zenbakituak". Garrantzitsua da TALDEKIDE GUZTIAK erantzuteko gai izatea.
 - Ondoren talde bakoitzak, eguneroko bizitzarekin zerikusia duten **buruketa** pare bat **asmatu**ko ditu eta ondoko taldeari pasako dizkiogu. **(10')**
 - **Amaiera: (10')**
 - Errubrika erabiliz autoebaluazioa egin buruketak egiterakoan prozedura egokia eraman dutela ziurtatzeko.

BALIABIDEAK

- Buruketak
- Buruketen errubrika

BOSGARREN SAIOA

ZEHARKAKO KONPETENTZIAK	DIZIPLINARI DAGOZKION KONPETENTZIAK
<ul style="list-style-type: none"> • Hitzez, hitzik gabeko komunikazioa eta komunikazio digitalerako konpetentzia • Elkarbizitzarako konpetentzia • Ikasten eta pentsatzen ikasteko konpetentzia • Ekimenerako eta espiritu ekintzailerako konpetentzia • Norbera izaten ikasteko konpetentzia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hizkuntza- eta literatura-komunikaziorako konpetentzia • Matematikarako konpetentzia • Zientziarako konpetentzia.
HELBURUAK	EDUKIAK
<ul style="list-style-type: none"> • Matematikako ezagutza aplikatzea eguneroko bizitzako gertaerei eta egoerei buruzko informazioak eta mezuak ulertzeko, balioesteko eta sortzeko, eta beste ezagutza-arlo batzuetan erabilgarriak direla jakitea. • Zatikiak eta ehunekoen arteko harremana ulertzea eta eguneroko bizitzan duten erabilera baliestea. 	<ul style="list-style-type: none"> • Benetako testuinguruetan zenbaki hamartarrak, zatikiak eta ehunekoak erabiltzea. • Zatiki errazen, hamartarren eta ehunekoen arteko korrespondentzia (zenbaki-sareak). • Zenbait egoeratan kalkulu zehatzak edo hurbilduak egitearen egokitasunari buruzko erabakia hartzea, eta errore-maila onargarria den balioestea.
EBALUAZIO IRIZPIDEAK	TRESNAK
<ul style="list-style-type: none"> • Eragiketa bateko edo biko batuketa- eta biderketa-problemak identifikatzen ditu eguneroko bizitzako egoeretan. • Eguneroko bizitzako zenbakizko testu errazak oinarri hartuta (fakturak, publizitate- liburuxkak, beherapenak...), problemak interpretatzen eta ebazten ditu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Konparatu eta egiaztatu.
JARDUERA SEKUENTZIA	
<ul style="list-style-type: none"> • Sarrera: (10') <ul style="list-style-type: none"> ○ Aurreko egunetan egindakoa burura ekarri. 	

- Saioko planifikazioa
- **Zatikiak eta ehunekoak kalkulatzeko (30')**
 - Dendako jarduerak burura ekarri, kontuan izan behar dugun produktu baten prezioa zehazteko orduan hainbat zati bereizi behar ditugula: produktuaren kostua, zergak, irabaziak,...
 - Adibide eta irizpide desberdinen arabera hainbat produktuen prezioen desglosea kalkulatu.
- **Amaiera (20')**
 - Pentsamendu trebezia: konparatu eta egiaztatu (zatikiak eta ehunekoak)
 - Zertan diran berdinak
 - Zertan dira desberdinak?
 - Zeren arabera?
 - Banaka egingo dugu, ondoren talde txikian partekatu eta amaitzeko talde handian.

BALIABIDEAK

- Konparatu eta egiaztatu antolatzaile grafikoa.

MATHS- FRACTIONS AND DECIMAL NUMBERS

FIRST SESSION	
CROSS CURRICULAR COMPETENCES	CURRICULAR COMPETENCES
<ul style="list-style-type: none"> ● Communicative competence: Verbal and non-verbal communication and digital communication competence. ● Coexistence competence. ● Learning to learn and to think competence. ● Sense of initiative and entrepreneurship competence. ● Learning to be oneself competence. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Literacy and languages competence. ● Mathematical competence. ● Scientific competence.
OBJECTIVES	CONTENTS
<ul style="list-style-type: none"> ● to apply mathematical knowledge to every day life, to understand, value and create mathematical information and messages and see the importance of them in other fields. 	<ul style="list-style-type: none"> ● The value and meaning of decimal numbers in every day life. ● To use decimal numbers in everyday situations. ● Operations between decimal numbers.
ASSESSMENT CRITERIA	ASSESSMENT TOOLS
<ul style="list-style-type: none"> ● The students tries to find solutions and doesn't quit. ● The students feel secure and flexible and is not afraid of starting again and again. ● The students uses mathematical algorithms in additions and substractions using decimal numbers. 	<ul style="list-style-type: none"> ● The metacognitive staircase ● Kahoot
JARDUERA SEKUENTZIA	
<ul style="list-style-type: none"> ● Warm up: Plangintza (10') <ul style="list-style-type: none"> ○ Saioan egingo dugunaren berri eman. ● Denda (30') antolatu (prestatu papertxoak prezioak jar ditzaten). Bakoitzak 5 € izango ditu gastatu ahal izateko eta 5 produktu salgai jartzeko (borragoma, txorroskiloa, arkatza, margoa...) Prezioak bi dezimalekin izango dira. Saiatu behar gara ahalik eta diru gehien gastatzen baina pasa gabe. <ul style="list-style-type: none"> ○ Baldintzak: <ul style="list-style-type: none"> ■ Prezioak jartzeko orduan bi dezimaleko zenbakiak aukeratu behar dituzte. ■ Norbaitek zerbait erosten duenean beste inork ezin du erosi (buelta eman produktuaren prezioari) ○ Binaka sal-erosketak egin behar dituzte. Alboan koadernoan kalkuluak egin ditzakete. 	

- Amaitu/jaso(Metakognizioaren eskailera) Denei pentsatzeko denbora eman (Denon ahotsak entzutea gustatzen zait)
 5. Zer egin dugu?
 6. Nola egin dugu?
 7. Zertarako balio izan dit?
 8. Ze beste egoeretan erabili dezaket?
- [Kahoot](#) (10')
- **Amaiera:(10')**
 - Pentsamendu errutina: LEHEN PENTSATZEN NUEN... ETA ORAIN PENTSATZEN DUT..... Gaurko saioan egindakoa burura ekarri ondoren bakoitzak bere koadernoan osatu pentsamendu errutina.
 - Partekatu talde txikian.
 - Partekatu talde handian.

BALIABIDEAK

- Papertxoak prezioak jartzeko
- Kahoot
- Ordenagailuak
- Arbel digitala

BIGARREN SAIOA

ZEHARKAKO KONPETENTZIAK	DIZIPLINARI DAGOZKION KONPETENTZIAK
<ul style="list-style-type: none"> ● Hitzez, hitzik gabeko komunikazioa eta komunikazio digitalerako konpetentzia ● Elkarbizitarako konpetentzia ● Ikasten eta pentsatzen ikasteko konpetentzia ● Ekimenerako eta espiritu ekintzaileerako konpetentzia ● Norbera izaten ikasteko konpetentzia. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Hizkuntza- eta literatura-komunikaziorako konpetentzia ● Matematikarako konpetentzia ● Zientziarako konpetentzia.
HELBURUAK	EDUKIAK
<ul style="list-style-type: none"> ● Kalkuluak eta iritzirako kalkuluak segurtasunez eta konfiantzaz egitea, egoera bakoitzean prozedura egokienak (buruzko kalkulua, idatzia, kalkulagailua...) erabiliz, bizitzako egoerak interpretatzeko eta balioesteko, eta emaitzak sistematikoki berrikustea. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Zatiki kontzeptua zatien eta guztizkoaren arteko erlazio gisa. ● Zatikien adierazpen grafikoa. ● Zatiki baliokideak, bi zatiki edo gehiago izendatzaile beraz adieraztea. ● Zatikiak benetako testuinguruetan erabiltzea.
EBALUAZIO IRIZPIDEAK	TRESNAK

<ul style="list-style-type: none"> • Zatikiak eta zenbaki hamartarrak irakurtzen eta idazten ditu. • Segurua eta malgua da, eta ez du huts egin eta berriro hasteko beldurrik. 	<ul style="list-style-type: none"> • Legoekin sortutako eskemak. • Metakognizioa
JARDUERA SEKUENTZIA	
<ul style="list-style-type: none"> • Sarrera: Plangintza (10') <ul style="list-style-type: none"> ◦ Aurreko egunean egindakoa burura ekarri. ◦ Gaurko eguneko plangintza. • Legoekin jolasean. Lego piezak erabiliz osoa (8koa) osatzeko modu desberdinetan irudikatu behar dituzte taldeka. (15') • Stop motion: Zatikiak azaltzeko bideo bat egingo dugu stop motion teknika erabiliz. Horretarako materiala prestatu behar dugu eta argazkiak aterako ditugu. (25') • Amaiera: (10') <ul style="list-style-type: none"> ◦ Pentsamendu errutina Semaforoa: Gaur landutako gauzen artean zeintzuk ulertzen ditut ondo? (argi berdea) Zeintzuk sortzen didate zalatnza? (argi horia) eta zeintzuk ez ditut ulertzen? (argi gorria). Hasieran banaka eta ondoren partekatu talde txikian hasieran eta talde handian ondoren. 	
BALIABIDEAK	
<ul style="list-style-type: none"> • Legoak • Paperak, guraizeak, margoak,... bideorako materiala prestatzeko. • Argazki kamera • Ordenagailua 	

HIRUGARREN SAIOA	
ZEHARKAKO KONPETENTZIAK	DIZIPLINARI DAGOZKION KONPETENTZIAK
<ul style="list-style-type: none"> • Hitzez, hitzik gabeko komunikazioa eta komunikazio digitalerako konpetentzia • Elkarbizitzarako konpetentzia • Ikasten eta pentsatzen ikasteko konpetentzia • Ekimenerako eta espiritu ekintzailerako konpetentzia • Norbera izaten ikasteko konpetentzia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hizkuntza- eta literatura-komunikaziorako konpetentzia • Matematikarako konpetentzia • Zientziarako konpetentzia.
HELBURUAK	EDUKIAK
<ul style="list-style-type: none"> • Matematikako ezagutza aplikatzea informazioak eta mezuak ulertzeko, balioesteko eta sortzeko, eta beste 	<ul style="list-style-type: none"> • Informazioa ulertzea (konparatzea, sailkatzea, sekuentziatzea, aztertzea eta laburbiltzea), buruz ikastea eta

<p>ezagutza-arlo batzuetan erabilgarriak direla jakitea.</p>	<p>azaltzea.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zatikiak benetako testuinguruetan erabiltzea.
<p>EBALUAZIO IRIZPIDEAK</p>	<p>TRESNAK</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Jarrera positiboa erakusten du, arduratsua da eta talde-lanean elkarlanean aritzen da. • Zatikiak konparazioz ordenatzen ditu, zenbakizko zuzenean adierazten ditu eta adierazpen grafikoarekin lotzen ditu. • Oinarrizko zatikien, hamartarren eta ehunekoen arteko zenbakizko baliokidetasunak aplikatzen ditu ($1/2$, $0,5$, $\%50$; $1/4$, $0,25$, $\%25$; ...), mezuak ulertzeko eta eguneroko bizitzako problema errazak ebazteko. 	<ul style="list-style-type: none"> • Autoebaluaziorako diana • Metakognizioaren eskailera.
<p>JARDUERA SEKUENTZIA</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Sarrera: Plangintza (10') <ul style="list-style-type: none"> ○ Aurreko saioetan egindakoa burura ekarri. ○ Eguneko planifikazioa. • Sorpresa (30'): Oparitxo bat utzi dizuet aulki azpian. Begiratu baina ezin da hitz egin. <ul style="list-style-type: none"> ○ Zer daukazue? ○ Zer uste duzue egingo dugula? ○ Bikotea bilatu behar dugu baina ezin dugu hitz egin. Jarri zuen txartela eskuekin helduta besteek ikus dezaten eta gelatik mugituz joango gara bikotea bilatuz. Zatikia zenbakiz eta adierazpen grafikoa. (prestatu 13bikote) <ul style="list-style-type: none"> ■ Lortu al dugu? ■ Ba orain bikoteka, zuen zatiki baliokideak bilatu behar dituzue. <ul style="list-style-type: none"> • Zer ziren zatiki baliokideak? • Nor gogoratzen da? • Adibideren bat? • Gogoratu patata tortilla edo pizzari buruz hitz egiten genuenean... ■ Orain taldeka zaudetela, talde bakoitzean zein da zatiki laburtezina? <ul style="list-style-type: none"> • $\frac{1}{8}$ • $\frac{1}{4}$ • $\frac{1}{2}$ • $\frac{3}{4}$ • $1/1$ • STOP MOTION bideoa amaitu (10') <ul style="list-style-type: none"> ○ $1/1$ da 1 ○ $\frac{3}{4}$ da 0.75 ○ $\frac{1}{2}$ da 0.50 ○ $\frac{1}{4}$ da 0.25 ○ $\frac{1}{8}$ da 0.125 	

- **Amaiera:** (10')
 - Ebaluaziorako diana

BALIABIDEAK

- Zatikiak eta hauen adierazpen grafikoak (13 bikote)
- Ebaluaziorako diana
- Argazki kamera
- Ordenagailua

LAUGARREN SAIOA

ZEHARKAKO KONPETENTZIAK

- Hitzez, hitzik gabeko komunikazioa eta komunikazio digitalerako konpetentzia
- Elkarbizitzarako konpetentzia
- Ikasten eta pentsatzen ikasteko konpetentzia
- Ekimenerako eta espiritu ekintzailerako konpetentzia
- Norbera izaten ikasteko konpetentzia.

DIZIPLINARI DAGOZKION KONPETENTZIAK

- Hizkuntza- eta literatura-komunikaziorako konpetentzia
- Matematikarako konpetentzia
- Zientziarako konpetentzia.

HELBURUAK

- Matematikak eguneroko bizitzan duen zeregina balioestea, hura erabiliz gozatzea.
- Matematikako jardueraren moduen eta jarreraren balioa bereiztea; esate baterako, alternatibak aztertzea, hizkuntzaren zehaztasuna edo malgutasuna eta soluzioak bilatzen iraunkorra izatea.

EDUKIAK

- Informazioa balioestea eta adieraztea (argudioak azaltzea, arrazoiak ematea, etab.)
- Zenbaki hamartarren arteko eragiketak.
- Zatikien arteko eragiketak.
- 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 hastea.
- Lan zientifikoko metodora hurbiltzea, haren ezaugarri batzuk ikasiz eta egoera errazetan praktikatuz.

EBALUAZIO IRIZPIDEAK	TRESNAK
<ul style="list-style-type: none"> ● Soluzioak bilatzen saiatzen da eta ez du etsitzen. ● Zenbaki arrunten, hamartarren, ehunekoen eta oinarrizko zatikien (eta haien baliokidetasunen) arteko eragiketak dituen problemak ebazten ditu. ● Egindako kalkuluak matematikoki adierazten ditu, emaitza egiaztatzen du eta jarraitutako ebazpen-prozesua argi eta garbi azaltzen du, Matematikako lexikoa eta sinbolo egokiak erabiliz. ● Problemen enuntziatua aztertzen eta ulertzen du (datuak, datuen arteko erlazioak, problemaren testuingurua), problemak eta ariketak bereizten ditu, eta estrategia egokiak aplikatzen ditu kasu bakoitzean. ● Metodo zientifikoa erabiltzen du, eta ordenatua, antolatua eta sistematikoa da. ● Badaki problema batean zer eragiketa erabili behar den edo diren, eta ebazteko modua erabakitzen du. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Buru zenbakiak
JARDUERA SEKUENTZIA	
<ul style="list-style-type: none"> ● Sarrera: Plangintza (10') ● Buruketak (30') <ul style="list-style-type: none"> ○ Gogoratu nola egingo ditugun buruketak <ul style="list-style-type: none"> ■ Datuak atera (agian marrazkiak laguntzen dit) ■ Eragiketak ■ Emaitza ■ Egiaztatu ■ Nola egiaztatu dezaket? ○ Gogoratu gainera nola egingo dugun. Arkatzak erdira dinamika erabiliko dugu. <ul style="list-style-type: none"> ■ Irakurri behar adina aldiz. ■ Ez badut ulertu galdetu taldekideei ■ Denak ulertu dugunean zer den egin behar duna arkatzek hartzen ditugu lanean hasteko. ■ Bakoitzak berea egin eta taldekideekin konprobatu. ■ Zuzentzeko "buru zenbakiak". Garrantzitsua da TALDEKIDE GUZTIAK erantzuteko gai izatea. ○ Ondoren talde bakoitzak, eguneroko bizitzarekin zerikusia duten buruketa pare bat asmatuko ditu eta ondoko taldeari pasako dizkiogu. (10') ○ Amaiera: (10') <ul style="list-style-type: none"> ■ Errubrika erabiliz autoebaluazioa egin buruketak egiterakoan 	

prozedura egokia eraman dutela ziurtatzeko.

BALIABIDEAK

- Buruketak
- Buruketen errubrika

BOSGARREN SAIOA

ZEHARKAKO KONPETENTZIAK	DIZIPLINARI DAGOZKION KONPETENTZIAK
<ul style="list-style-type: none"> • Hitzez, hitzik gabeko komunikazioa eta komunikazio digitalerako konpetentzia • Elkarbizitarako konpetentzia • Ikasten eta pentsatzen ikasteko konpetentzia • Ekimenerako eta espiritu ekintzailerako konpetentzia • Norbera izaten ikasteko konpetentzia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hizkuntza- eta literatura-komunikaziorako konpetentzia • Matematikarako konpetentzia • Zientziarako konpetentzia.
HELBURUAK	EDUKIAK
<ul style="list-style-type: none"> • Matematikako ezagutza aplikatzea eguneroko bizitzako gertaerei eta egoerei buruzko informazioak eta mezuak ulertzeko, balioesteko eta sortzeko, eta beste ezagutza-arlo batzuetan erabilgarriak direla jakitea. • Zatikiak eta ehunekoen arteko harremana ulertzea eta eguneroko bizitzan duten erabilera baliestea. 	<ul style="list-style-type: none"> • Benetako testuinguruetan zenbaki hamartarrak, zatikiak eta ehunekoak erabiltzea. • Zatiki errazen, hamartarren eta ehunekoen arteko korrespondentzia (zenbaki-sareak). • Zenbait egoeratan kalkulu zehatzak edo hurbilduak egitearen egokitasunari buruzko erabakia hartzea, eta errore-maila onargarria den balioestea.
EBALUAZIO IRIZPIDEAK	TRESNAK
<ul style="list-style-type: none"> • Eragiketa bateko edo biko batuketa- eta biderketa-problemak identifikatzen ditu eguneroko bizitzako egoeretan. • Eguneroko bizitzako zenbakizko testu errazak oinarri hartuta (fakturak, publizitate- liburuxkak, beherapenak...), problemak interpretatzen eta ebatzen ditu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Konparatu eta egiaztatu.

JARDUERA SEKUENTZIA

- **Sarrera: (10')**
 - Aurreko egunetan egindakoa burura ekarri.
 - Saioko planifikazioa
- **Zatikiak eta ehunekoak kalkulatzeko (30')**
 - Dendako jarduerak burura ekarri, kontuan izan behar dugun produktu baten prezioa zehazteko orduan hainbat zati bereizi behar ditugula: produktuaren kostua, zergak, irabaziak,...
 - Adibide eta irizpide desberdinen arabera hainbat produktuen prezioen desglosea kalkulatu.
- **Amaiera (20')**
 - Pentsamendu trebezia: konparatu eta egiaztatu (zatikiak eta ehunekoak)
 - Zertan diran berdinak
 - Zertan dira desberdinak?
 - Zeren arabera?
 - Banaka egingo dugu, ondoren talde txikian partekatu eta amaitzeko talde handian.

BALIABIDEAK

- Konparatu eta egiaztatu antolatzaile grafikoa.