

DBH1_Xakea eta matematika_PROGRAMAZIO LABURPENA

Irakaslea | Ivan Mendioroz, Andrea Garcia | Maila | DBH1 | Ikasturtea | 2021-22

IKASGAIAREN EZAUGARRIAK MAILA HONETAN

Hezkuntza Departamentuaren onespenearekin ikastetxeak diseinatutako hautazko irakasgaia da, astean bi saio.

Betidanik xakea eta matematika oso erlazionatuta egon diren jakintzagaiak dira, bietan murgiltzea izango da ikasgai honen ezaugarri nagusia nahiz eta bakoitzean modu ezberdinean sakonduko den. Dibertimenduzko matematika bilduma gehienetan, bi gaiak uztartzen dituen problema eta proposamenak agertzen dira. Dibertimenduzko matematikako autore asko; hala nola, Édouard Lucas, W. W. Rouse Ball, Henry Dudeney, Sam Loyd, Maurice Kraitchik edo Martin Gardner-ek, xakearekin erlazionatutako aztergaiak jorratu dituzte.

Ikasgai honen azkeneko helburua xakea testuinguru gisa duten problema matematikoak aztertzea eta ebaztea denez, ezinbestean xakearen oinarriak finkatu beharko dira, lehenik, ondoren xakearekin erlazionatutako aztergaien inguruan ikertu ahal izateko. Hortaz, hein batean bada ere, xakeak kognitiboki dakarren onurak jasoko dituzte ikasleek.

Covid19 dela eta bizi dugun egoera aldakor honetan, Hezkuntza Departamentuak lan egiteko lau egoera ezberdin antzeman ditu. Lauak Kontingentzia Plana izena daraman dokumentuan azaltzen dira.

Lehenengo bi egoeretan, aurrez aurreko irakaskuntza bermatuko da.

Hirugarren egoeran, erdiz aurrez aurreko irakaskuntza bermatuko da.

Laugarren egoera, aurrez aurreko irakaskuntza ez da egongo, eta etxetik lan egin beharko da.

Lehenengo bi egoerak gure ikasgaiari dagokionez, ez du desberdintasunik eta eskutan duzun testu honen arabera lan egingo dugu.

Hirugarren zein laugarren egoeretan sartzen bagara, abian jarriko da ikastetxeko Arreta ez-Presentzialaren Plana.

OINARRIZKO GAITASUNAK

UNITATEAK

1) Hizkuntza komunikazioa.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2) Matematika gaitasuna eta zientzia eta teknologiko oinarriko gaitasunak.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3) Gaitasun digitala.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4) Ikasten ikastea	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5) Gaitasun sozial eta zibikoak.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6) Ekimena eta ekintzaitza.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
7) Kontzientzia eta adierazpen kulturalak.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

ETAPAKO HELBURU OROKORRAK

Matematika Departamentuko programazio didaktikoan ikusgai edo 2015eko NAO-ren 127. zenbakia begiratu (24/2015 FD). DBH: <https://bon.navarra.es/eu/iragarkia/-/texto/2015/127/0>

EDUKIAK

1. Oinarriak eta arauak

1. Xake taula: laukiak, lerroak eta zutabeak, diagonalak, erdigunea. Piezak. Hasierako posizioa. Piezen balio nominala. Arau orokorrak.
2. Piezen mugimendua: gaztelua, alfila, dama, zaldia, peoia eta erregea. Peoia koroatzea.
3. Pieza erasotua edo mehatxatua eta lauki menderatu edo kontrolatuak. Pieza defendatua.
4. Idazkera aljebraikoa eta FEN idazkera.
5. Xake izeneko jokaldia. Xake batetik libratzeko moduak. Xake mate. Errege itoa. Partida baten faseak: hasiera, joko erdia eta amaiera. Helburuak eta estrategiak. Legez kontrako jokaldiak eta berdinketak.

2. Xake buruketen ebazpena

6. Oinarriko xake mateak: dama eta gazteluarekin, damarekin, gazteluarekin, bi alfilekin eta alfil eta zaldiarekin.
7. Endroke. Endroke motak: luzea eta laburra. Endrokearen arauak.
8. Baliabide taktikoak: iltzaketa, lerrokatzea eta X izpiak, eraso bikoitza, ageriko jokaldia...
9. Xake buruketen ebazpena
 - Mateak mugimendu kopuru jakin batean (batean, bitan, hirutan...) estatikoak eta dinamikoak.
 - Piezak posizio desorekatuan dituzten partida laburrak.

3. Xake testuinguru gisa duten buruketa matematikoen ebazpena

10. Aritmetika eta probabilitatea. Denbora pasak xake taulan. Piezen ibilbideak. Puzzle geometrikoak. Dibertimendu eta joko matematikoak.

Ikastetxeko Berrikuntza Proiektuen arteko bat da **Iturrama Berdea**, ikasgai honetan honi lotutako proiektu edo zeregin hau burutzen da: ahal den heinean material birziklatuak erabiliz, xake taula eta piezak egingo dira. Adibidez:

<https://www.youtube.com/watch?v=ZXlcXpXB2RY>

EBALUAZIO IRIZPIDEAK eta ESTANDAR EBALUAGARRIAK

Mintegiko programazio didaktikoan ikusgai edo Hezkuntza Departamentuak onartutako [Xake Hezigarria curriculumean](#).

UNITATEAK ETA DENBORALIZAZIOA

1. Ebaluazioa		2. Ebaluazioa		3. Ebaluazioa	
Orduak	Unitateak	Orduak	Unitateak	Orduak	Unitateak
12	1, 2, 3	12	6, 7, 8	16	10
2	4	8	9		
6	5				

METODOLOGIA ETA BALIABIDEAK

Oinarritzko azalpen orokor batzuk ezinbestekoak izango badira ere, ikasle bakoitzaren erritmoa errespetatzea izango da helburu nagusia. Horretarako, finkatutako edukietan pixkanaka sakonduz joango diren banakako jarduerak proposatuko dira eta noizbehinka, betiere ikasleak prest dauden heinean, bikoteka edo taldeka lanean arituko dira IK/KI egituren arabera.

Oso garrantzitsua da ikasle bakoitzari ebazteko gauza den baina aldi berean erronka bat suposatuko dion jarduerak planteatzea motibazioa galdu gabe aurrera egin dezan. Helburuetan aurrera egiteko, gaitasun beharrek lehia edo erronkak aurkeztuko dira baina ezinbestean sortuko den aniztasunari arreta eskainiz.

Baliabide metodologikoei dagokienez, eskaintza zabala dugu xakearen eta xakearekin erlazionaturako problemen inguruan programa informatiko aunitz eta oso interesgarriak diren webguneak daudelako.

EBALUAZIOA ETA ERREKUPERAZIOA

KALIFIKAZIO SISTEMA eta TRESNAK edo BALIABIDEAK

Ebaluazio oro idatzizko froga edo azterketa bat egingo da. Bestalde, gehien baloratuko dena egunero proposatutako jardueretan ikasleak egindako lana izango da. Azkenik, klaseko eta ikasgaiarekiko jarrera, baita euskararekikoa ere kontuan hartuko dira. Kalifikatzeko irizpideak honako hauek izanen direlarik:

Azterketak %20
Jarduerak %60
Klaseko jarrera eta irakasgaiarekiko jarrera..... %10
Euskararen erabilpena %10

ZUZENKETA IRIZPIDEAK ETA GUTXIENKOAK

Ebaluazioko nota jartzeko, borobiltze matematiko arrunta erabiliko da:

- Lehen hamartarra 1, 2, 3 edo 4 bada: unitatea bere horretan mantentzen da.
- Lehen hamartarra 5, 6, 7, 8 edo 9 bada: unitateari 1 gehitzen zaio. Arau hau ez da aplikatuko 4,5-5 tartean, hau da, gaitasun baldintza 5era iristea da.

Ikasturte bukaerako nota kalkulatzeko, ebaluazio bakoitzeko borobildu gabeko notarekin kalkulatu da, eta ondoren aurreko borobiltze irizpidea erabiliko da.

ERREKUPERAZIO SISTEMA

Norbaitek ebaluazioren bat suspendituko balu, berreskuratzeko aukera izango du. Ikasturtearen bukaeran hiru ebaluaketen noten arteko batez besteko aritmetikoa kalkulatu da. Honela gaitasun ez duenak, ikasgai osoko lan edo proiektu eta akaso azterketa bat egin beharko du nahikotasun deialdian eta, horrela gaitasun ez balu, ez-ohikoan.

KANPOKO EBALUAZIOA

Xakea eta Matematika Hezkuntza Departamentuaren onespenerarekin ikastetxeak diseinatutako hautazko irakasgaia da eta ez da kanpo ebaluaziorik burutzen.