

Lehiaketa Concurso

2026 AVATAR EUSKADI Datuen Herrian Estatistika Aurkitzen Descubriendo la Estadística en el País de los Datos

Euskal Autonomia Erkidegoa Comunidad Autónoma Vasca

Oinarriak eta informazio gehigarria
<https://www.ehu.eus/web/avatar-lehiaketa>

NORK DU PARTE-HARTZEKO AUKERA?

2025-2026 ikasturtean Euskal Autonomia Erkidegoa ikastetxeetan matriculatu diren eta DBH, Batxilergoa edo Erdi Mailako Prestakuntza Ziklo bat egiten ari diren ikasleek.

IZEN-EMATEA ETA LANEN BIDALKETA

Inskripzioak 2026ko martxoaren 27 baino lehen bidaliko dira honako helbide elektronikora: matematika.avatar-lehiaketa@ehu.eus. Txosten idatziak 2026ko apirilaren 29a baino lehen bidaliko dira aurreko helbide elektronikora.

Bases e información adicional
<https://www.ehu.eus/web/avatar-lehiaketa>

¿QUIÉN PUEDE PARTICIPAR?

Estudiantes matriculados en centros educativos del País Vasco en el curso 2025-2026 y que estén cursando ESO, Bachillerato o un Ciclo Formativo de Grado Medio.

INSCRIPCIÓN Y ENVÍO DE TRABAJOS

La inscripción se realizará antes del 27 de marzo de 2026 en matematika.avatar-lehiaketa@ehu.eus. Los informes escritos se enviarán antes del 29 de abril de 2026 a la dirección anterior.

Antolatzailea
Organiza

Matematika Saila
Departamento de Matemáticas

Kolaboratzaileak
Colabora

2025-2026 ikasturtea

Oinarriak

EHU Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitateko Zientzia eta Teknologia Fakultateko (ZTF-FCT) Matematika Sailak, Basque Center for Applied Mathematics (BCAM) eta Euskal Estatistika Erakundea/Instituto Vasco de Estadística (EUSTAT) erakundeen parte-hartzearekin batera, "AVATAR EUSKADI: Datuen Herrian Estatistika Aurkitzen" izeneko lehiaketarako deialdia egiten du. Lehiaketa Euskal Autonomia Erkidegoko ikastetxeetako Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzako (DBH)-ko, Batxilergoko eta Erdi Mailako Prestakuntza Zikloetako ikasleei zuzenduta dago.

Helburuak

1. Estatistika, Probabilitatea eta Ikerkuntza Operatiboaren irakaskuntza eta ikaskuntza sustatzea unibertsitatetik kanpoko hezkuntza mailetan. (Sinplifikatzeko, aurrerantzean oinarri hauetan Estatistika hitza aipatzean, hiru eremu horiek barne hartzen direla ulertuko da).
2. Ezagutzetan eta gaitasunetan sakontzea, baita Estatistikak bizitza errealean eta irakaskuntza-diziplina guztietan dauzkan garrantzia eta erabilgarritasuna zabaltzea ere.
3. Ikasleen artean Estatistikarekiko interesa piztea, ia zientzia guztietan funtsezkoa den tresna gisa.
4. Estatistika-proiektu bat egiteko eman behar diren urratsekin trebatzea ikasleak.
5. Inguratzen gaituzten estatistikako informazioak interpretatzen ikastea eta izpiritu kritikoa sustatzea.

Parte-hartzea

2025-2026 ikasturtean Euskal Autonomia Erkidegoko ikastetxeetan matrikulatu diren eta **DBH, Batxilergoa edo Erdi Mailako Prestakuntza Ziklo bat egiten ari diren** ikasleek dute modua parte-hartzeko. Banaka edo taldeka parte hartuko dute (gehienez 5 ikasle talde bakoitzean). Parte-hartzaile edo talde bakoitzak tutore bat eduki behar du, bere ikastetxeko irakasle bat izango dena eta aurkeztutako lana ikuskatu behar duena.

Ikastetxe bakoitzak nahi adina lehiakide aurkezteko aukera dauka, eta irakasle bakoitzak nahi adina lanetako tutoretza egiteko aukera dauka, baina ikasle bakoitzak lan bakar batean parte hartzeko aukera izango du.

Parte-hartzaileen hiru maila daude:

- DBHko 1.a eta 2.a
- DBHko 3.a eta 4.a
- Batxilergoa eta Prestakuntza Zikloak.

Gainera, tutoreak e-mail bat bidali behar du matematika.avatar-lehiaketa@ehu.eus helbide elektronikora, taldeko partaideen izenak, irakasle tutorearen izena, ikastetxea eta parte-hartzaileen maila zehaztuz, **2026ko martxoaren 27** baino lehen.

Lanak

Lehiaketan parte hartzen dutenek **Estatistikako, Probabilitateko edo Ikerkuntza Operatiboko lan/proiektu** bat egingo dute, eta matematika.avatar-lehiaketa@ehu.eus helbide elektronikora bidaliko dute ezarritako epearen barruan.

Estatistikako, Probabilitateko edo Ikerkuntza Operatiboko lan/proiektutzat hartzen da galdera garrantzitsu bati erantzuten dion prozesu bat estatistikako edo ikerkuntza operatiboko teknikak erabiliz, non bere emaitza txosten idatzi baten bidez aurkezten den. Txosten horretan jarraitu den prozesuari buruzko xehetasunak ematen dira, eta ondorioak eta/edo proposamen batzuk lortzen dira.

Bakoitzak nahi duen gaia aukeratuko du. Aztergai izan daitezkeen esparruen artean daude Gizartea, Osasuna, Ekologia, Ekonomia eta Kontsumoa, Ingurumena, etab.

Proiektuak hiru parte izango ditu:

1. Datu-bilketa.
2. Emaitzen azalpena, analisia eta interpretazioa.
3. Ondorioak/ gomendioak/ proposamenak.

Aurreko urteetan irabazi zuten lanak ikus daitezke hemen:

<https://www.ehu.eus/eu/web/avatar-lehiaketa/aurreko-deialdiak>.

Datuen lorbidea

Datuak hartu baino lehen, kontuan hartu behar da zein galderari erantzun nahi diegun.

Lanerako datuek iturri hauetakoren batean izan dezakete jatorria:

- *Taldeak prestatutako inkesta bat* proiektuarekin lotutako galdetegi bereki baten bidez. Kasu honetan, gaiari buruzko inkesta bat egingo da laneko galdetegi berekin baten bidez.
- *Bi produktu, bi tratamendu edo antzeko beste egoera batzuk konparatzeko plan experimental*a. Proposatutako esperimendua lotuta egon daiteke ikasleek duten irakasgairaren batekin, edo eguneroko gertakariren bat aztertu daiteke. Ikasleek gertakari horri buruzko galdera garrantzitsuren bat egingo dute, aurretik aipatu den egitura izango duen esperimendu baten bidez erantzun daitekeena. (Egin kontu bi produkturen konparaketa aipatu dela soilik, ikasleen maila dela-eta ez baita gomendagarria produktu gehiagoren konparaketak aztertzea, aukera hori baztertzen ez bada ere).
- *Dauden datu-baseak ustiatzea*, hala nola estatistikako erakunde ofizialek emandakoak, sarearen bidez eskuragarri egon ohi direnak.
- *Simulazioa*.

Lanaren aurkezpena

Txosten idatzi bat aurkeztuko da PDF formatuan, gehienez 20 horri izango dituen (letraren neurria 12 eta marjina guztiak 2,5 zentimetrokoak). Txosten horretan gutxienez honako hauek agertu behar dira:

- azal bat, non lanaren egile bakoitzaren izena, tutorearen izena, eta ikastegiaren izena agertzen diren,
- gehienez ere 20 lerro dauzkan laburpen bat,
- azterketaren helburua,
- datuak nola bildu diren (kasuaren arabera: inkestaren diseinua eta inkestaren galderei erantzun dieten gizabanakoen hautaketa; esperimenduaren diseinua eta garapena; datuen iturrien erreferentzia; simulazioaren diseinua),
- datuen azalpena eta azterketa,
- lortutako emaitzak eta ondorioak,
- egin daitezkeen hobekuntzak eta azterketa sakontzeko lanak.
- erreferentziak, egokia izanez gero.

Lana idazterakoan Euskal Autonomia Erkidegoko bi hizkuntza ofizialetako edozein erabil daiteke.

Lana aurkezteko epeak eta modua

Txosten idatzia PDF formatuan posta elektronikoko helbide honetara bidali behar da: matematika.avatar-lehiaketa@ehu.eus, **2026ko apirilaren 29a** baino lehen. Txosten hori epaimahaikideek lana ebaluatzeko erabiliko dutena da.

Lanen balioztapena

Antolatzaileek jasotako lanen lehen aukeraketa egingo dute, eta aukeratutako lanak epaimahaikideei bidaliko zaizkie, haiek erabaki dezaten.

Epaimahaiaren parte hartuko dute, hainbat kideren artean, EUSTAT, BCAM eta EHUko Matematika Saileko kideek. Lehen aukeratutako lanei buruzko ebaluazioa emango dute, lan finalistak zeintzuk izango diren erabakitzeko. Erabakia hartzerakoan, epaimahaiak alderdi hauek balioetsiko ditu:

- Aukeratutako gaiaren originaltasuna.
- Helburuak, proiektuaren faseak eta emaitzak argi azaltzea.
- Estatistikako teknikak zuzen aplikatzea (estatistika datu bilketaren diseinuan aplikatzea, datuen azalpen zuzena estatistikaren ikuspegitik, emaitzen azterketa estatistikaren ikuspegitik, lanaren emaitzak lanaren helburuekin bat etorritik).
- Proiektuaren ondorioak eta analisi kritikoa (lana hobetzeko aukerak eta lana sakontzeko aukerak).
- Azken txostena (egitura antolatua: aurkibidea, sarrera, idazketa, taulen eta grafikoen aukeraketa egokia, emaitzak eta ondorioak).
- Berrikuntza emaitzen aurkezpenean.

Epaimahaiaren erabakia apelaezina izango da. Lana finalisten artean badago, ahozko aurkezpen-probara pasatuko da. Aurkezpena jendaurrekoa eta aurrez aurrekoa izango da, eta epaimahaiaren aurrean defendatuko da. Behin aurkezpen guztiak ikusita, epaimahaiak irabazleak hautatuko ditu. Aurkezpenen iraupena ez da izango 10 minutu baino luzeagoa.

Egilea

Ikasleek osorik egin behar dituzte lanak eta argitaragabeak eta originalak izan behar dira. Ez dira onartuko partez edo osorik plagiaturako ikerketak, eta ikasleek egin ez dituzten lanak ere balio gabetuko dira. Zentzu honetan, aipatu beharra dago epaimahaiko kideek ikasleek egindako lana balioztatzen laguntzen duten galderak egin ditzaketela ahozko aurkezpenetan.

Sariak

Sari bat egongo da maila bakoitzerako. Hala ere, epaimahaiak sari partekatua eman dezake bi lanen artean, edota accesitak eman. Halaber, saria eman gabe utzi ahal izango da, epaimahaiak hala ezartzen badu.

Lehiaketaren finalistak izan direla egiaztatzen duen diploma bana jasoko dute aurkezpen-probako parte-hartzaile eta tutore guztiek.

Lanaren argitalpena

Lan saridunak lehiaketaren webgunean argitaratuko dira, haien egileei, tutoreei eta ikastetxeei buruzko informazioarekin batera.

Eskubide erreserba

Antolatzaileek lehiaketaren baldintzak aldatzeko eskubidea daukate, baita lehiaketa bertan behera uzteko eskubidea ere, betiere horretarako arrazoi justifikatu bat baldin badago.

Fase nazionala

Euskal Autonomia Erkidegoko lehiaketaren irabazleek, kategoria bakoitzean, *Sociedad de Estadística, Investigación Operativa y Ciencia de Datos*-ek (SEIOk) sustatzen duen "AVATAR: Datuen Herrian Estatistika aurkitzen" izeneko lehiaketaren fase nazionalen parte hartzeko aukera izango dute. Eskualdeko faseko epaimahaiak erabakiko du lan irabazleek fase nazionalen parte hartzen duten ala ez. Fase nazionalen Euskal Autonomia Erkidegoko irabazleek beste erkidego batzuetako irabazleekin lehiatuko dute (<https://avatar.seio.es/>).

Euskal Autonomia Erkidegoko lehiaketaren lan irabazleak euskaraz eginda baldin badaude, epaimahaiak fase nazionalera joateko hautatzen baditu, eta egileek fase nazionalen parte hartu nahi badute, gaztelaniazko bertsioa entregatu beharko dute fase nazionalen parte hartu ahal izateko.

Lehiaketaren oinarrien onarpena

Lehiaketan parte hartzeak berekin dakar oinarri hauek erabat onartzea.

Oharra

Oinarri hauek, gainerako informazioarekin batera,
<https://www.ehu.eus/web/avatar-lehiaketa> webgunean kontsulta
daitezke.