

## Aspectes metodològics de l'element: Tots volem jugar

### ASPECTES METODOLÒGICS RELLEVANTS I ATENCIÓ A LA DIVERSITAT

**Atenció a la diversitat** Donar temps per fer la manipulació i trobar la relació entre la divisió i la seva representació geomètrica.

Intervenir amb preguntes obertes per ajudar a obtenir l'objectiu que s'ha proposat.

Treball per parelles.

Acceptar diferents resultats possibles.

### DESENVOLUPAMENT DE LA ACTIVITAT: **Agrupament: per parelles**

Cal buscar una solució a alguns conflictes que es produeixen a l'hora del pati: hi ha persones que es queden sense grup a l'hora de jugar.

Deixar temps per manipular i intervenir amb preguntes per tal d'ajudar a l'alumnat.

Incidir per que vagin anotant usant els símbols matemàtics ,tot el que van aconseguir.

Deixar uns 20 minuts al final de la sessió per les argumentacions i explicacions dels diferents resultats

AUTORIA

Consol Anguila dins una Llicència d'Estudis tipus A Departament d'Educació any 2009

## Aspectes metodològics de l'element: Tots volem jugar

### **Pel desenvolupament de l'activitat cal tenir en compte:**

**Presentació de la situació:** dedicarem atenció a aquesta fase, presentarem la situació de forma acurada i motivadora (utilitzant imatges, vídeo, materials manipulatius...) procurarem que els problemes estiguin situats a la realitat.

**Entendre el problema:** Entens què es demana? Pots explicar-ho amb les teves paraules? Quines dades necessites? Aquest problema s'assembla a algun altre que hagi resolt abans? Tens prou informació? Hi ha informació que no et cal?

Estructurar el problema mitjançant processos com ara suposicions sobre les dades, generalitzacions i formalitzacions

### **Pensar una estratègia:**

Assaig error (fer una conjectura i després provar-la)

Buscar un patró

Fer una llista

Resoldre un problema de forma més senzilla, amb nombres més petits...

Dibuixar-ho

Fer un diagrama

Raonar directament

Raonar indirectament

Utilitzar propietats dels nombres

Resoldre un problema equivalent

Començar pel final i recular

Utilitzar casos

Usar un model