

## Aspectes metodològics de l'element: Què vols: pera o poma ?

### ASPECTES METODOLÒGICS RELLEVANTS I ATENCIÓ A LA DIVERSITAT

**Atenció a la diversitat: Tenir en compte que per elaborar els gràfics de barres amb l'ordinador no tot l'alumnat tindrà el més nivell competencial amb l'ús de les TIC.**

DESENVOLUPAMENT DE LA ACTIVITAT: **Agrupament: Grup- classe**

**Durada: 2 sessions.**

Primera sessió:

Es presenta el joc i s'hi juga. S'intervé amb preguntes: - per què creuen que ha guanyat aquest grup? Hi ha alguna manera de que guanyi un o altre grup ? ...

S'acorda fer una enquesta per preguntar a quin grup s'apuntaria la gent tenint en compte les seves preferències.

Es treballa amb els gràfics i es busca quina és la freqüència absoluta .

Segona sessió:

Ara no es deixa triar sinó que quan queden atrapats s'han de col·locar a la fila que els correspongui. Abans d'estirar es fan prediccions sobre quin grup guanyarà i per què ho creuen. Tot i això no sempre guanya la fila que s'havia predit. Per què? Es deixa que esbrinin el per què i descobreixin d'altres variables que poden influir en que no sempre les prediccions que facin siguin certes, sinó: més o menys probables

AUTORIA

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

## Aspectes metodològics de l'element: Què vols: pera o poma ?

### **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