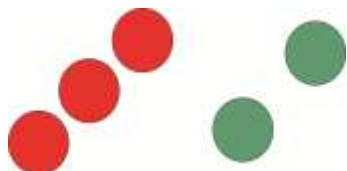


COMPTAR D'UN COP D'ULL

Descripció Es presenten diversos jocs de cartes amb quantitats. Es tracta de mostrar-les només un moment a l'alumnat i preguntar QUANTS N'HI HA? Això els estimula a "captar" la quantitat d'un cop d'ull. Les cartes es presenten en dos formats, un per imprimir i mostrar en paper, si es vol que duri més es pot plastificar; l'altre per projectar. Hi ha diversos documents que agrupen les propostes en nivells de dificultat creixent.

Entre les habilitats a desenvolupar pel domini de la numeració a l'etapa d'educació infantil i a l'inici del cicle inicial de primària, hi ha el reconeixement de quantitats sense haver de comptar els elements un a un. Poder captar la quantitat d'un cop d'ull agilitza molt el càlcul i ajuda a comprendre aspectes fonamentals de la numeració, com ara, que el nombre expressa la quantitat d'elements d'un grup i que aquests elements poden estar repartits de maneres diverses.

Imatge



Continguts

Es tracta bàsicament de treballar la noció de quantitat aprenent a reconèixer de manera ràpida, una mateixa quantitat amb diverses presentacions tot desenvolupant estratègies per aconseguir-ho.

Propostes d'aplicació didàctica

Es tracta de presentar imatges de quantitats perquè les reconeguin de manera gairebé instantània i anar augmentant la dificultat de manera progressiva.

El/la mestra mostra la imatge (no deixant temps per comptar) i tot seguit l'amaga, i demana als nens i nenes Quants n'hi ha? A continuació, en mostra una altre i torna a fer la mateixa pregunta... i així augmentant progressivament la rapidesa i el temps d'atenció, mica en mica.

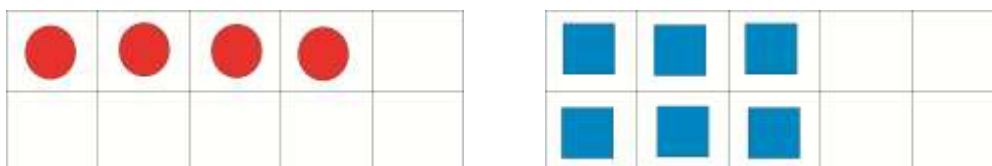
Les quantitats aniran apareixent prenent formes, colors i distribucions diferents. Inicialment es presentaran cartes amb quantitats fins a 4, quan ja es dominin bé es passarà a quantitats fins a 7 després fins a 9 i finalment fins a 10

Tant bon punt hi hagi nens que es surten amb facilitat de donar la resposta es pot preguntar Com ho has fet per saber-ho tant ràpid? D'aquesta manera s'estimula que prenguin consciència, verbalitzin i comparteixin amb els altres les estratègies que van elaborant. Fer-ho verbalitzar contribueix molt a la construcció de la quantitat i a l'ús de diversitat de maneres de procedir per captar la quantitat.

Es facilita material en documents pdf per si es vol imprimir, plastificar i usar mostrant les imatges prèviament barrejades.

També s'ofereix la versió projectable feta en power point i guardada en pdf on després de cada imatge hi ha una pantalla en blanc per deixar temps perquè diguin la quantitat. A continuació, llevat del primer joc, hi ha una pantalla amb la xifra.

En les cartes amb nombres fins a 6, la quantitat està posada en una graella de 5 x 2 cosa que facilita que puguin deduir per exemple que n'hi ha 4 perquè en falta un per omplir totes les cel·les de la primera fila que són 5 o que n'hi ha 6 perquè n'hi ha 3 a la primera fila i 3 a la segona... etc.



A partir de 6 es canvia la forma de presentació i les quantitats estan repartides en dos quadres per induir a "captar" la primera quantitat i afegir-hi la segona



En aquest cas, sempre hi ha la quantitat més gran en primer lloc. Cal tenir en compte que en les quantitats grans, sovint han de fer dues accions, la primera per captar la primera quantitat, i a continuació afegir-hi la segona. En la primera imatge sovint fan $6 + 2$ per deduir el 8 i després en sumen 2 més. En la segona $3 + 3 + 3$ per fer el 9 i a continuació $+ 1$



Documents adjunts

- CopDullFins_6.pdf document per imprimir amb imatges de quantitats fins a 6
- CopDullFins_10.pdf document per imprimir amb imatges de quantitats fins a 10
- CopDullFins4.pdf document per projectar amb quantitats alternades entre 1 i 4
- CopDullFins7.pdf document per projectar amb quantitats alternades entre 5 i 7
- CopDullFins9.pdf document per projectar amb quantitats alternades entre 5 i 9
- CopDullFins10.pdf document per projectar amb quantitats alternades entre 5 i 10

Els documents fets en power point s'han guardat com a pdf per facilitar la projecció des de qualsevol ordinador.