

IDENTIFICACIÓ DE FIGURES
PLANES en La VIDA QUOTIDIANA
I els seus elements bàsics!

Menció Programes MULTIMÈDIA INFANTIL I JUVENIL

1. Justificació

Hem escollit aquest programa perquè hem volgut treballar les formes geomètriques d'una forma teòrica però al mateix temps pràctica ja que es treballa amb l'ordinador. La sortida pedagògica dóna a la seqüència d'activitats un caràcter més manipulatiu i relacionat amb la vida quotidiana dels alumnes, al mateix temps que relacionen les dues mencions: programes multimèdia infantils i juvenils i la imatge digital en contextos educatius.

La interfície que presenta el programa és molt senzilla i d'aquesta manera poden utilitzar el programa de forma individual. L'únic aspecte que trobem negatiu és l'atractiu del programa pel que fa als seus colors i dibuixos.

2. Proposta d'Unitat Didàctica

- **Nivell educatiu**

Va dirigit a alumnes de cicle mitjà de primària.

- **Competències**

- Competència comunicativa lingüística i audiovisual.
- Tractament de la informació i competència digital.
- Competència matemàtica.

- **Objectius**

- Comprendre que hi ha geometria, tant a la natura com a la ciutat, i que tot està ple de formes.
- Observar les diferents perspectives al fotografiar una forma geomètrica.
- Identificar i descriure formes geomètriques esmentant les seves característiques a través dels programes multimèdia.

- Continguts
 - Utilització de vocabulari adequat i comprensió de les diferents figures a través dels recursos TIC.
 - Coneixement dels elements que formen una figura plana.
 - Relació de les figures treballades al programa multimèdia amb objectes de la vida quotidiana.
- Àrees
 - Matemàtiques.
- Activitats

Activitat 1

Anirem a l'aula d'informàtica per treballar de forma autònoma amb el programa de la pàgina Edu365.cat que fa referència a l'espai i les formes geomètriques. En aquesta primera sessió ens centrarem en l'apartat *d'identificació de figures planes en la vida quotidiana*, per poder enllaçar-ho amb l'activitat final que explicarem en la sessió 3. En aquest programa s'expliquen i es practica amb les principals formes geomètriques: quadrat, rectangle, circumferència i triangle. A més, ens fa una visió general dels quadrilàters.

<http://www.edu365.cat/primaria/muds/matematiques/poligons/index.html>

Activitat 2

Aquesta també transcorrerà en l'aula d'informàtica per poder treballar individualment, no de forma tant teòrica sinó més pràctica a través de l'ordinador, els elements que conformen les figures esmentades anteriorment: costat, vèrtex, angle i eix de simetria. En primer lloc, trobem una explicació de caire més teòric a partir d'un vídeo amb imatges dibuixades i després plantegen tot un seguit d'activitats més pràctiques.

<http://www.edu365.cat/primaria/muds/matematiques/poligons/index.html>

Activitat 3

En aquesta sessió volem donar a conèixer als nostres alumnes, encara més, que es poden trobar al nostre entorn figures geomètriques. Per tant, farem una sortida al poble i a un parc per poder observar les formes que es descobreixen.

Els alumnes s'organitzaran en grups de tres components i un membre de cada grup haurà de portar una càmera fotogràfica. Un cop reunits a l'escola cada dos grups tindran una figura geomètrica que hauran de buscar per l'entorn i fotografiar. Es demanaran entre 10 i 15 fotografies que hauran de ser de diferents plans: uns generals de tota la figura i uns altres més concrets que representin els elements treballats com el costat, el vèrtex i l'angle. A més, de la mateixa figura fotografiada en un pla general, s'haurà de plasmar des d'un punt de vista diferent per comprovar el canvi visual d'un mateix objecte vist des de diferents perspectives.

Activitat 4

Un cop hem fet la sortida i els alumnes han realitzat les fotografies, cada grup confeccionarà un PowerPoint amb les fotografies que consideri més significatives: La primera anirà destinada amb la figura del pla general. La segona inclourà diverses diapositives, amb aquells elements de les figures geomètriques (costat, vèrtex i angle). En l'última diapositiva s'haurà de reflectir la figura amb diferents perspectives. Els altres grups hauran d'endevinar la figura que representa i les seves parts.

Es tindrà en compte l'originalitat de les fotografies.

- Temporització
 - La primera sessió serà d'una hora a l'aula d'informàtica.
 - La segona sessió també serà d'una hora a l'aula d'informàtica.
 - La tercera sessió farem una sortida a la natura i a la ciutat durant una hora i mitja.
 - La quarta sessió tindrà lloc a l'aula ordinària durant una hora.

- Material
 - Càmera fotogràfica
 - Ordinadors
 - Projector

<http://www.edu365.cat/primaria/muds/matematiques/poligons/index.html>