

EL QUATRE MANDRÓS



Guia didàctica



Generalitat de Catalunya
Departament d'Ensenyament

FITXA TÈCNICA

Títol original: El Quatre mandrós
Nacionalitat: Catalana
Director: Miquel Pujol
Producció: Acció / Edicions de la Magrana
Durada: 33 minuts

Dibuixos animats en color
Mínutatge: 0:02:11 - El Quatre mandrós
 0:03:42 - El Cinc i la pluja
 0:23:55 - El Zero trapella

A QUI ES POT ADREÇAR

Educació infantil, cicle de parvulari (classe de P4)

SINOPSI ARGUMENTAL

L'Aristòtil i l'Infinit són dos ratolins que treballen en una escola molt especial.

L'Aristòtil és el mestre i l'Infinit el seu ajudant. En aquest videograma l'Aristòtil recorda 3 històries que li han passat amb alguns dels seus alumnes, els números.

A la primera història, El Quatre mandrós, el protagonista és el Quatre que quan va néixer ja estava cansat. L'Aristòtil recorda el dia que l'Infinit anava a recollir un paquet a l'oficina de correus i va passar davant de la casa del mandrós Quatre.

A la segona història, El Cinc i la pluja, el professor Aristòtil recorda el dia que el Cinc va arribar a l'escola amb el paraigua i les botes d'aigua. Tot i que feia sol, el paraigua del Cinc va servir, perquè tots els alumnes poguessin entrar a l'escola.

A la tercera història, El Zero trapella, recorda el dia que va anar amb l'Infinit a recollir fulles per a la col·lecció de botànica i van coincidir amb l'U, el Dos i el Zero que havien sortit a berenar al camp. Però a vegades costa trobar un bon lloc per berenar al bosc.

TEMA PRINCIPAL I POSSIBLES SUBTEMES QUE PLANTEJA LA PEL·LÍCULA

El tema principal de les quatre històries són els nombres naturals, la identificació i associació dels números amb les quantitats corresponents. A cada història hi trobem plantejades altres qüestions com per exemple: el desordre, la mandra, la relació existent entre el temps i la roba que ens posem, la col·laboració, els comportaments o les accions incorrectes.

OBJECTIUS FORMATIUS

El visionat de les tres històries pot ser útil per assolir aquests objectius:

- Identificar i distingir els nombres naturals.
- Reconstruir el fil argumental d'una història.
- Recordar els fets i accions ambientals relacionats amb les pròpies vivències, en situacions puntuals, com pot ser la celebració d'una festa, i en situacions més habituals, com és el fet quotidià.
- Recordar objectes i persones vistes anteriorment.
- Evocar a curt termini fets, situacions i objectes.
- Memoritzar i reproduir cançons.
- Iniciar el reconeixement del pas del temps en activitats no quotidianes.
- Esforçar-se davant una dificultat. Ser constants en l'acció.
- Reproduir en el joc simbòlic situacions viscudes anteriorment a casa o a l'escola, desenvolupant-hi un rol determinat.

CONTINGUTS QUE ES PODEN TREBALLAR I RELACIÓ AMB LES ÀREES

Les tres històries d'aquesta pel·lícula són molt indicades per treballar els nombres naturals: el 4, el 5 i el 0.

També podem relacionar els continguts de la pel·lícula amb alguns dels continguts d'actituds, valors i normes del currículum de parvulari:

- Evocació de situacions viscudes anteriorment tant a casa com a l'escola.
- Nocions relacionades amb l'orientació temporal: ara, abans de, després de.
- Col·laboració en l'acció dels altres en les activitats organitzades.
- Creació d'una base per a l'adquisició de nocions elementals: de quantitat (quatre, cinc, zero).
- Interpretació de cançons com a mitjà d'expressió i comunicació.
- Manifestació i exteriorització d'emocions i sentiments a partir de l'autoimplicació en els arguments dels relats visionats.
- Comprensió global de l'argument d'una història videogràfica.
- Evocació de fets viscuts en l'àmbit familiar i social pròxim.

ACTIVITATS I METODOLOGIA

En primer lloc volem destacar que el visionat d'aquesta cinta no s'ha de fer tot en un mateix dia. En la sinopsi argumental hem assenyalat que aquest videograma està format per 3 històries tancades, i en cada una d'elles el protagonista és un número. Aquesta estructuració del videograma ens permet programar el visionat de cada història en funció del número que estem treballant o volem treballar.

Les 3 històries les podem emprar com a vídeo motivador. Es tracta d'utilitzar cada història com a inici de la sessió de treball del número en concret. Abans del visionat és imprescindible situar el videograma en un context. En l'apartat 1 us suggerim una possible introducció per a cada història.

La introducció hauria de servir també per crear expectatives en els alumnes, per fer-los venir ganas de contemplar el videograma.

També podem emprar alguna de les històries com a activitat cloenda del número que estem treballant. En aquest cas també caldrà fer una breu introducció/presentació del videograma.

1. Motivació inicial

Proposem fer una breu presentació de cada història abans de visionar-la. Expliquem als alumnes que els personatges de la història són 2 ratolins: l'Aristòtil que és el professor, l'Infinit que és el seu ajudant; i els alumnes que són els números. A cada història hi ha un alumne que és el protagonista d'una aventura que ens explicarà el professor Aristòtil.

- Podem motivar el nen de diverses formes:

a) Fer volar la imaginació a partir del títol de la història que veuran.

- Primera història: El quatre mandrós. Avui ens visita el Quatre i, ves per on, és un mandrós. Podem optar per comentar amb els alumnes el concepte mandrós abans del visionat, amb preguntes com: Qui sap què vol dir mandrós? Qui és mandrós?

És a dir, convidarem els nens a imaginar-se què fa un mandrós, què passa quan plou...

b) Presentar cada història com si anéssim a contar un conte.

- Segona història: El cinc i la pluja. Recordeu el professor Aristòtil i els seus alumnes, els números? Doncs avui ens explicarà què va passar un matí que feia sol i el Cinc va arribar a l'escola amb el paraigua i les botes d'aigua.
- Tercera història: El Zero trapella. Avui ens visita altre cop el professor Aristòtil per explicar-nos

què va passar el dia que ell i l'Infinit van anar al camp a recollir fulles per a la col·lecció de botànica i van coincidir amb l'U, el Dos i el Zero que havien sortit a berenar al camp. Ara veureu què va fer el Zero.

2. Després de veure la pel·lícula

Podem realitzar diferents activitats.

- Oferir als alumnes una capsula amb objectes. Deixar sobre la taula 5 objectes i demanar a un nen/a que tregui objectes de la capsula; n'ha de treure menys dels que hi hem deixat nosaltres. Després n'ha de treure tants com nosaltres. Per últim n'ha de treure més dels que hi hem deixat nosaltres. Raonament: n'havies de treure menys dels que hi ha aquí?, tu creus que n'hi ha menys?, com ho saps? Guardar els objectes a la capsula.
- Oferir-los un foli en el qual hi ha dibuixades 5 cases; han de dibuixar al costat del foli més cases de les que hi ha.
- Jugar amb els números i els colors. Exemple: seure tots en cercle, posar en el centre pots de diferents colors i una capsula amb llapis. Jugarem a posar el llapis dins del pot. Farem participar els nens seguint aquestes indicacions:
 - posa 5 llapis dins el pot blau
 - posa 3 llapis dins el pot vermell
 - posa 2 llapis dins el pot verd
 - ordena els pots començant pel que en té menys
 - a un altre li preguntarem en quin pot hi ha més llapis
 - buidem els pots i tornem a començar l'exercici amb altres números
- Comptar a partir d'objectes que normalment es troben al seu voltant, a la classe, al pati.
- Demanar que l'alumne compti en veu alta: Quantes finestres hi ha a la classe? Quantes pissarres? Quantes portes? Quants nens porten ulleres?
- Comptar a partir d'un mural o cartell fet per ells: Quantes cases hi ha? Quants arbres? Quants ocells?
- Els nens i les nenes han de cercar a l'aula els números treballats (calendari, pàgines, llibres...). Mantenir una conversa sobre l'ús social de les xifres. Exemple: indiquem un ordre: a les pàgines d'un llibre, a la porta de les cases...
- Conversa sobre la història que hem visionat. Relacionar-la amb la seva vida quotidiana: Què fem el dia que plou? Com ens vestim? Què passa si som mandrosos?
- Fer una sortida per identificar els números en l'entorn immediat (a les cases, a l'ascensor, a les matrícules dels cotxes...).

Carme Ciscart i Beà