

UNITAT 2. DEL ZOÒTROP AL 3D, LA MÀGIA DE L'ANIMACIÓ

El tema del cinema i del món audiovisual és per si mateix força interessant per al nostre alumnat. I per als ensenyants, ja ho sabeu, és ben productiu des del punt de vista didàctic: està en actualitat i renovació permanent.

A l'apartat de **CONTACTE** coneixerem l'evolució que ha experimentat el seté art amb una sèrie d'imatges sobre les joguines òptiques. Llegirem la informació de cadascuna d'elles mitjançant breus textos descriptius. Tot seguit elaborarem un taumatrop i explicarem oralment el procés de construcció.

En **COMUNICACIÓ** ens endinsen en el gènere cinematogràfic de l'animació; mitjançant situacions comunicatives narrarem l'argument i identificarem el tema de pel·lícules d'actualitat i analitzarem la cartellera cinematogràfica.

Pel que fa a **LITERATURA** ens ocupem dels gèneres narratius i ens centrem en el conte. D'aquest, volem remarcar-ne l'estructura reiterativa que sol presentar i els tipus de contes que hi ha. Com sempre, intentem desplegar els conceptes de manera activa, i fins i tot, lúdica.

En **LES PERSONES I LES LLENGÜES** les activitats proposades incideixen fonamentalment en l'estudi de la variació lingüística: geogràfica, social, temporal o diacrònica i funcional. Convé que els alumnes s'adonen de les diferències intergeneracionals en l'ús lingüístic. Presentem ací la parla dels joves com un factor important en el procés evolutiu de la llengua; tot per acostar a les seues mesures cronològiques l'evolució històrica de la llengua. Hi ha també una aproximació a la variació lingüística i a l'adequació dels nivells de llenguatge.

Dins l'apartat **CONEGUEM LA LLENGUA** amb l'ampliació del vocabulari entorn els oficis i el món del cinema i valorant la polisèmia com a mecanismes de precisió en l'expressió. En morfologia i sintaxi analitzem els components de l'oració (el SN i el SV), el CN i repassem l'ús dels pronoms personals forts. En ortografia i fonètica revisem la correspondència entre so i grafia i continuem amb l'anàlisi sobre l'ús dels signes de puntuació (ací, els dos punts i els punts suspensius).

Amb el **TALLER DIGITAL** plantegem activitats relacionades amb el nucli temàtic de la unitat: la creació de figures de Realitat Augmentada mitjançant l'ús de la tauleta o del mòbil, la cacera del tresor sobre els lectors i els escriptors digitals, la realització d'una petita pel·lícula amb la tècnica d'stopmotion i d'una cartellera i el repàs dels continguts de la unitat fent un test final.

I. CONTACTE (pàgs. 34-36)

Per entrar en CONTACTE amb el tema del cinema, presentem el Guillem, un xicot que vol ser director de cinema i que visita una exposició sobre la història del setè art. És un apassionat del cinema d'animació i ens mostrarà com ha evolucionat la imatge en el món cinematogràfic. Els alumnes enriqueiran el vocabulari aprenent el nom i el funcionament de diferents joguines òptiques, com ara el zoòtrop o el taumatrop, les ombres xineses i el foliscopi...

1. (pàg. 34)

Activitat oral. Verbalització de les imatges amb les preguntes següents:

- Us agrada el cinema? De què farà Guillem quan siga gran?
- Coneixeu alguns d'aquests objectes?
- Sabeu per a què serveixen?
- Quin penseu que és el més antic? I el més modern? Per què?
- Heu assistit mai a una representació d'ombres xineses? Quin número té aquesta imatge?
- Un foliscopi és un llibre animat adreçat als xiquets. Quin d'aquests objectes és un foliscopi, el núm. 7 o l'11?
- Què ens mostra la imatge núm. 2, un taumatrop o un projector cinematogràfic? Podries explicar com funciona?
- Què es necessita per a projectar una imatge sobre una pantalla?
- Has tingut mai un projector de cinema de joguet?
- Etc.

2. (pàg. 35)

- Activitat de comprensió lectora. Suggerim repartir les explicacions de les diferents joguines entre dotze alumnes de la classe i proposar-los que relacionen la informació amb el nom de la joguina corresponent.

Solucions:

1. A: pintures rupestres.
 2. D: taumatrop.
 3. F: zoòtrop.
 4. I: mutoscopi.
 5. L: projector cinematogràfic digital.
 6. C: llanterna màgica.
 7. E: fenaquistoscopi.
 8. B: ombres xineses.
 9. J: quinetoscopi.
 10. G: praxinoscopi.
 11. H: foliscopi.
 12. K: cinematògraf.
- Activitat de comprensió lectora. Joc d'endevinalles. El professor dirà aquestes frases de viva veu i l'alumnat haurà d'endevinar de quina joguina òptica parla el professor.
 - Joguina òptica que necessita una capsula, d'un focus lluminós i d'unes lents: LLANTERNA MÀGICA
 - És un disc giratori de cartó amb una dotzena de dibuixos: TAUMATROP
 - És un llibre animat adreçat als infants. FOLISCOPI
 - El va inventar Thomas Edison: QUINETOSCOPI

- El van crear els germans Lumière: CINEMATÒGRAF
- Va aparèixer fa 5.000 anys en unes coves d'Iran: PINTURES RUPESTRES
- Va aparèixer en el primer quart del segle XIX: TAUMATROP
- És un disc giratori que conté una dotzena de dibuixos relacionats amb un moviment: FENAQUISTOSCOPI
- Pot projectar 850 imatges per minut: MUTOSCOPI
- Són els antecedents més remots del cinema junt amb les pintures rupestres: OMBRES XINESES
- Rep també el nom de tambor màgic: ZOÒTROP
- Va aparèixer per primera vegada a l'Exposició Universal de París, l'any 1878: PRAXINOSCOP

3. (pàg. 36)

- a) Un taumatrop.
- b) Explotació oral de les imatges:
- c) Repàs de vocabulari relacionat amb la construcció d'un zoòtrop: *cartó, disc, fil, corda, dibuixos, escenes, imatges, girar, superposar, animació, veure, fer anar, joguina...*

4. (pàg. 36)

Activitat oral basada en preguntes que permeten fer una descripció d'aquesta joguina òptica: nom, data d'aparició, materials de construcció, funcionament, semblança amb altres joguines.

- És un taumatrop o tambor màgic.
- Va ser inventat entre el 1820 i el 1825
- Els materials amb què està construït són: disc de cartó, fils o corda, dibuixos en cadascuna de les cares.
- Estirant el fil o la corda que van lligats als extrems del disc.
- El foliscopi o llibre animat ja que també conté imatges dibuixades en diverses pàgines i que, en passar-les gradualment, sembla que s'animen i simulen el moviment.

5. (pàg. 36)

Activitat oral que permet treballar l'estructura del text instructiu.

També la considerem força engrescadora ja que podem treballar coordinadament amb el departament de plàstica. En acabar, podem aprofitar per a fer una exposició dels diferents taumatrops realitzats per l'alumnat i fins i tot premiar aquells que siguin els més votats pel grup classe.

II. COMUNICACIÓ (pàgs. 37-41)

UNA DE CINEMA

1. (pàg. 37)

Seguiu les instruccions de l'activitat.

Solucions:

TEXT A: 2, 6, 3

TEXT B: 4, 1, 5

2. (pàg. 37)

Quan s'hagen completat amb les expressions que apareixen en les bafarades, sol·licitarem la participació de l'alumnat per a la realització d'una lectura dramatitzada.

3. (pàg. 38)

Activitats d'expressió oral. Les caràtules que s'hi exposen pertanyen a diferents gèneres cinematogràfics:

- Comèdia: *Temps moderns* protagonitzada per Charles Chaplin, cinema mut (1)
- Suspens: *Psicosis* d'Alfred Hitchcock (2)
- Terror: *L'orfenat* (3)
- D'animació, d'aventures i musical: cartellera de Walt Disney: *El llibre de la selva*, *Ice Age* (4 i 5)
- Històrica: Cartellera de *Ben Hur*, (6)
- Ciència-ficció: Cartellera d'*Star Wars*, (7)

a) Solucions:

- Mare: 4
- Pare: 2 i 3
- Guillem: 7
- Anna: 5
- Iaia: 1

b) Activitat oral per parelles. Diàleg al voltant dels gusts cinematogràfics personals de l'alumnat. Resposta oberta segons la interpretació de l'alumnat.

4. (pàg. 38)

a) L'alumnat verbalitzarà oralment la relació que ha establert entre les imatges que representen els diferents gèneres cinematogràfics.

b) Tot seguit suggerim demanar a l'alumnat que ens diguen de quin gènere poden ser les pel·lícules que a continuació expliquem com si juguéssem a les endevinalles:

- Si se senten força rialles, la pel·lícula serà una...
- Si hi ha esglais i tensió, la pel·lícula serà de...
- Si un dels protagonistes porta una estrella de xèrif, la pel·lícula serà un...
- De quin gènere serà una pel·lícula on ixen fantasmes i esperits estranys?
- Si a la pel·lícula es relaten els esdeveniments d'un combat, de quin gènere serà?
- Etc.

c) Tot seguit podem obrir un diàleg al voltant dels gusts cinematogràfic personals de l'alumnat. Resposta oberta segons la interpretació de l'alumnat.

5. (pàg. 39)

És clar que observant aquestes caràtules - *Ice Age*, *E.T.*, *Toy Story*, *Sherk*, però també *El gat Fèlix*, i el conill Bugg Bunny- podem identificar que el gènere cinematogràfic que més li agrada és el de cinema d'animació.

6. (pàg. 39)

Solucions:

- L'animació dona VIDA o ànima a unes imatges originalment ESTÀTIQUES i immòbils.
- El cinema d'animació utilitza tècniques de filmació d'imatge per imatge, creant així la IL·LUSIÓ de moviment.
- Els CURSTMETRATGES o llargs metratges d'animació es basen en LLIBRES INFANTILS il·lustrats: els còmics i els contes.
- La creació dels personatges inclou la posada en escena de diverses ARTS PLÀSTIQUES, com ara el dibuix, la pintura, l'escultura o modelatge amb plastilina, la fotografia...

- Georges Méliès, Emile Colh i Walt Disney van ser, entre altres, els grans MESTRES del cinema d'animació.
- Hi ha un bon ventall de personatges animats que omplien els SOMNIS del públic infantil; no podem oblidar el gat Felix, l'ànec *Donald*, *Popeie*, la *Blancaneu*, la *Ventafocs*, els *Barrufets*, les *Tres Bessones*, els manga japonesos...

7. (pàg. 39)

- Activitat de resposta oberta basada en els gusts personals de l'alumnat. Podem suggerir-los algunes respostes afirmatives, com ara:
 - Produeix la sensació visual d'un moviment que no existeix en el món real. Es basa en la il·lusió del moviment de diferents imatges estàtiques o immòbils.
 - Fa servir diferents arts plàstiques com ara: el dibuix, la fotografia, la pintura i l'escultura.
 - Ens fa passar bones estones de diversió.
 - Ens riem força.
 - No fa servir la tècnica de rodatge d'imatges reals.
 - Amb l'avanç de les tècniques audiovisuals les imatges han deixat de ser dibuixos plans de dues dimensions i fotografiats imatge per imatge a l'animació tridimensional.
 - Etc.
- Podem demanar a l'alumnat que verbalitze les diferències entre el cinema d'animació i el cinema d'imatges real.

8. (pàg. 39)

Audició i lectura del text. Anirà bé que, després d'escoltar el text, el professor faci la lectura de viva veu; així presentarà a l'alumnat un model de dicció, d'entonació i de ritme adient. Podem proposar a l'alumnat que, mentre escolten els textos, prenguen nota d'alguns i d'algunes frases relacionades amb l'argument.

- L'ogre Sherk viu tranquil·lament al seu aiguamoll fins que aquest es envaït pels personatges dels contes. Fugen del malvat Lord Farquad, que té presonera la princesa Fiona, amb qui es vol casar a la força. Sherk, amb l'ajuda de l'adorable i xerraire Ase, haurà de rescatar la indomable princesa Fiona, captiva en un castell formidable, que guarda una dragona, encantadora i terrible, a canvi de l'escriptura notarial del seu estimat aiguamoll que es troba en mans de Lord Farquad.
- Fa molt de temps, uns 20.000 anys, durant l'era glacial, els animals emigren cap al sud. En aquest viatge tres animals d'espècies ben diferents descobriran el valor de l'amistat superant grans obstacles. Manny un mamut ben seriós que decideix fer la seua travessia en solitari, trobarà en el seu camí en Sid, un ós peresós ben xerraire i bromista, que li desbaratarà tots els seus plans. Tos dos tindran l'oportunitat de salvar un nadó humà a la riba d'un riu. Però el descobriment d'aquest nadó els complicarà la vida en topar-se amb Diego, un tigre amb dents de sabre. La superació dels nombrosos obstacles que trobaran en el seu trajecte els permetrà descobrir el perdó i el valor de l'amistat.
- És l'aniversari d'Andy. Les seues joguines ho saben i tenen por de ser reemplaçades per algun regal que li puguin fer a Andy. Aquesta por col·lectiva es confirma quan veuen com la seua mare regala al xiquet el Buzz Laghtyer, un ninot espacial d'una sèrie televisiva molt estimada per Andy. Aquest joguet astronauta captarà la seua atenció des del primer moment i complicarà la vida de la joguina més estimada fins ara per Andy, la de Woody, el ninot vaquer. Woody, com la resta dels altres joguets, se sentirà abandonat, menyspreat i envejarà la relació que Andy té amb Buzz. És per això que des d'aquest dia assenyalat decidirà crear un pla per acabar amb el seu rival i que tot torne a ser com abans. La relació de Buzz i Woody canvia per a bé quan apareix en escena el Sid, un veí d'Andy que gaudeix mirant com el seu gos mossega les joguines que trobarà pel jardí.

D. Una nit de lluna plena d'estels, tranquil·la i silenciosa, un objecte esfèric i lluminós aterra enmig del bosc. Un seguit de cossos no humans ixen d'aquella espècie de nau i comencen a recollir pedres, plantes, i animallets. Un d'aquells éssers, lleig i poregós, s'allunya i es perd pel bosc. Els seus companys, en acabar la missió, pugen a la nau i desapareixen en el cel. Aquest petit ésser extraterrestre va a parar al jardí d'una casa d'aspecte pacífic; allí, s'amaga al garatge, on el troba un xiquet que serà el seu company durant tota la història. Els dos viuran moments inoblidables: volaran amb bicicleta, construiran un radar a casa per posar-se en contacte amb els companys de l'ésser alienígena, etc. Tot va molt bé fins que les autoritats s'assabenten que aquest petit ésser estrany és a la Terra i decideixen emportar-se'l per estudiar-lo. L'extraterrestre, sol i apartat del seu amic, estarà a punt de morir i sempre diu «ma casa» amb veu molt trista perquè sent enyorança. Finalment aconseguirà tornar al seu planeta.

9. (pàg. 40)

Es tracta d'una altra activitat de comprensió escrita que ens permet, a més, avançar cap un dels objectius cognitius de l'apartat: la distinció entre tema i argument.

- a) Activitat de comprensió lectora. Podem repartir els textos entre l'alumnat, de manera que completen els arguments amb els fragments que apareixen més avall. En acabar, els demanarem que els narren de viva veu.

Solucions:

A: Fugen del malvat Lord Farquard, que té presonera la princesa Fiona, amb la qual es vol casar a la força.

B: Tots dos tindran l'oportunitat de salvar un nadó humà a la riba d'un riu.

C: Les seues joguines ho saben i tenen por de ser reemplaçades per algun regal que li puguin fer a Andy.

D: Un objecte esfèric i lluminós aterra enmig del bosc.

- b) Els podem proposar que triem unes altres frases de cadascun dels arguments dels films i que juguen a endevinar a quin pertanyen.

10. (pàg. 41)

- a) Solucions:

- L'amistat i l'amor són més importants que la bellesa i el poder: *Shrek*
- Les diferències racials, físiques, culturals...: *E.T*
- La capacitat de superació de l'ésser humà: *E.T*
- Una paròdia dels contes de fades: *Shrek*
- La rivalitat: *Ice Age*, *Shrek*

- b) Els podem demanar que diguen el títol d'altres pel·lícules que hagen vist i que tracten els temes proposats o bé que diguen quin és el tema de l'última pel·lícula que han vist.

- c) Consultant la cartellera de cinema els podem llegir l'argument d'alguna pel·lícula i triar el tema que tracten.

11. (pàg. 41)

Exposició oral per parelles seguint l'estructura proposada.

Oferim a continuació, com a orientació, una fitxa de valoració de l'exposició oral que pot servir, tant als professors com als companys que assisteixen a l'exposició, per fer-ne una valoració.

FITXA DE VALORACIÓ D'UNA EXPOSICIÓ

	1	2	3	4	5	6	7
Introducció 1. Justifica el tema i el delimita 2. Anticipa les parts de l'exposició 3. Motiva l'interès dels receptors							
Estructura de l'exposició 1. Selecciona els continguts adequats als receptors 2. Diferencia idees principals de secundàries 3. Ordena la informació de manera lògica							
Conclusió 1. Sintetitza les idees més rellevants 2. És coherent amb el tema 3. Utilitza una fórmula per tancar l'exposició							
Utilitza organitzadors discursius... 1. Per introduir el tema 2. Per marcar l'ordre 3. Per continuar 4. Per posar èmfasi 5. Per exemplificar 6. Per resumir							
Reformula les idees principals i fa aclariments 1. Definicions 2. Exemples 3. Paràfrasis i repeticions 4. Referències a coneixements compartits 5. Anticipacions i síntesis							
Implica els receptors en el discurs 1. Fa preguntes retòriques 2. Al·ludeix els coneixements compartits							
Estableix complicitat amb els receptors 1. Fa canvis de registre 2. Valora els receptors							

RECERCA I EXPRESSIÓ

12. (pàg. 41)

Aquest tipus d'activitats engrescadores permetran convertir la classe en un taller de creativitat on serà possible parlar en valencià i deixar de banda, per un dia o dos, l'aprenentatge dels coneixements ortogràfics i gramaticals.

13. (pàg. 41)

Seguiu les instruccions de les activitats lúdiques que proposem.

III. LITERATURA (pàgs. 42-47)

ELS TEXTOS NARRATIUS (1): EL CONTE

En aquesta primera unitat dedicada als textos narratius ens ocupem del conte com a gènere narratiu i establim les semblances i les diferències que hi ha entre un film i una narració. Identifiquem, així mateix, les característiques d'altres gèneres narratius, com ara la novel·la, la rondalla i la faula. Com sempre, intentem desplegar els conceptes de manera activa, i fins i tot, lúdica.

1. (pàg. 42)

Activitat que permetrà establir semblances i diferències entre l'argument d'un conte i la reproducció d'aquest en un film. En acabar, els podem proposar que expliquen de viva veu com faria un director de cinema per dur a terme la conversió d'un conte en un fil d'animació. Quin nom reben les il·lustracions en les pel·lícules? El guió és necessari per a narrar una història? Les il·lustracions d'un conte poden ajudar a configurar els diferents plans de rodatge?...

Solucions:

- a) El tema o idea central.
- b) L'argument o la successió d'esdeveniments o fets.
- c) El lloc on ocorre l'acció.
- d) Un orde cronològic en la successió dels fets.
- e) Una intencionalitat.
- g) La història s'estructura en tres parts: plantejament, nuc i desenllaç.
- i) Els personatges principals i secundaris.
- j) La caracterització dels personatges.
- l) Un narrador.
- m) Diàlegs.
- p) Diversos gèneres: comèdia, drama, ciència-ficció, etc.

2. (pàg. 43)

Definició i caracterització dels gèneres narratius més tradicionals.

- a) *novel·la*- b; *conte*- a; *faula*- d; *rondalla*- c.
- b) 1 – *conte*; 2 – *novel·la* ; 3 – *novel·la*; 4 – *faula*, 5 – *tots quatre*; 6 – *faula*; 7 – *conte, rondalla, faula*; 8 – *conte, rondalla*; 9 – *rondalla*; 10 – *faula*; 11 – *conte, rondalla*.

3. (pàg. 43)

- 1. És un relat curt.

5. Segueix un orde cronològic en la narració dels fets.
7. Sol contar elements fantàstics i sobrenaturals.
8. S'ha tramés oralment de generació en generació.
9. Reflecteix la cultura, els costums, les tradicions, la manera de ser i de pensar d'un poble, etc.
10. Fa passar estones divertides i ens ensenyen a comportar-nos.
11. Sol emprar un llenguatge popular.

Tot seguit suggerim demanar la confecció d'una antologia de contes bé tradicionals (rondalles, anònims...) o bé d'autor. Cada alumne/-a aportarà un conte de cada tipus, faran la selecció i els ordenaran segons criteris diversos (cronològics, temàtics, d'espai on es desenvolupa la història...). L'antologia ens pot servir al llarg del curs per a treballar diversos aspectes de la narració literària o com a material de treball de lectures avaluable.

4. (pàg. 44) i 5. (pàg. 45)

- a) Partim d'un conte literari d'autor que planteja bàsicament el tema de la generositat i la solidaritat per incidir en la delimitació del tema i de l'estructura dels contes. Com hem dit abans, cal insistir en la clarificació d'aquests conceptes. Els temes que planteja el conte (activitat 5) són la generositat (1) i la solidaritat (14).
- b) Demanarem als alumnes que ens diguen quins d'aquests temes podem identificar en pel·lícules animades com ara: *La bella i la bèstia*, *la Ventafocs*, *Blancaneu*... També podem suggerir-los que verbalitzen contes que s'adiguen als temes proposats en aquest llistat.

6. (pàg. 46)

Activitat d'expressió oral que permet sintetitzar l'argument del conte mitjançant l'explicació oral dels esdeveniments més importants que s'esdevenen en cadascuna de les parts: plantejament, nus i desenllaç.

7. (pàg. 46)

Activitat d'expressió oral que permetrà fer servir l'antologia que els alumnes han començat a elaborar.

8. (pàg. 47)

Pretenem que els nostres alumnes s'adonen de la importància del recursos expressius que presenten els contes, especialment els tradicionals. És per això que fóra convenient l'audició en directe o en enregistrament d'un contacontes, per veure l'efecte dels recursos fònics i perquè servisca de model per a la seua actuació, proposada en l'activitat 7.

El conte, *L'Apol·lònia de les melmelades* de Gianni Rodari, tot i que imita l'estructura dels contes tradicionals, no deixa de ser un conte d'autor i presenta només alguns recursos expressius dels proposats, com són la repetició de frases (p. ex. «L' Apol·lònia, aquella doneta de les mans d'or» i la presència d'elements meravellosos (l' Apol·lònia aconsegueix fer melmelada amb qualsevol cosa). És per això que l'Antologia que hem proposat anteriorment cobra ací un major valor: hi podrem trobar tot tipus de recursos expressius.

- a)
 - 1) Fórmules de començament: «A Sant Antonio [...] , vivia una dona...» i fórmules d'acabament: «... i es va quedar amb un pam de nas».
 - 2) Frases repetitives: *Apol·lònia, que em faríeu una melmelada?, l'Apol·lònia tenia ben bé les mans d'or.*
 - 3) Onomatopeies: no n'hi ha.
 - 4) Elements meravellosos: *melmelades de corfa de castanya, d'ortigues o de junc i cards.*

- b) Són adequades les respostes 3); 5); i 6

RECERCA I EXPRESSIÓ

9. (pàg. 47)

Acabem l'apartat presentant tres opcions de projectes o treballs (individuals o per equips) que pretenen arregar els aspectes estudiats sobre el conte. Totes tres uneixen el treball escrit i el treball oral. L'avaluació col·lectiva de l'exposició oral confereix a l'activitat el punt de seriositat i d'atenció necessària.

IV. LES PERSONES I LES LLENGÜES (pàgs. 48-49)

L'ÚS DE LA LLENGUA: UNA REALITAT DIVERSA. LA VARIACIÓ (1)

Les activitats d'aquest apartat incideixen fonamentalment en l'estudi de la variació geogràfica, social, temporal o diacrònica i funcional. Convé que els alumnes s'adonen de les diferències intergeneracionals en l'ús lingüístic.

Presentem ací la parla dels joves com un factor important en el procés evolutiu de la llengua; tot per acostar a les seues mesures cronològiques l'evolució històrica de la llengua.

Hi ha també una aproximació a la variació lingüística i a l'adequació dels nivells de llenguatge.

1. (pàg. 49)

Resposta oberta que permet arrancar un debat entorn la diversitat lingüística en funció de la variació geogràfica, social, temporal o diacrònica i funcional.

2. (pàg. 49)

En aquest activitat pretenem que els alumnes siguen capaços de reflexionar sobre la seua competència comunicativa. Per això els proposem d'identificar les expressions que fan servir quan parlen. Ho podem fer a través de converses dramatitzades a l'aula.

V. CONEGUEM LA LLENGUA (pàgs. 50-57)

Comencem aquest apartat amb l'ampliació del vocabulari entorn els oficis i el món del cinema i valorant la polisèmia com a mecanismes de precisió en l'expressió. En morfologia i sintaxi analitzem els components de l'oració (el SN i el SV), el CN i repassem l'ús dels pronoms personals forts. En ortografia i fonètica revisem la correspondència entre so i grafia i continuem amb l'anàlisi sobre l'ús dels signes de puntuació (ací, els dos punts i els punts suspensius).

LÈXIC

1. (pàg. 50) ELS OFICIS

Solucions: 1. director, 2. maquillador, 3. fotògraf, 4. maquinista, 5. muntador, 6. actriu, 7. guionista, 8. productor, 9. decorador

2. (pàg. 50)

Solucions:

- a) professor i 5) llibre
- b) taxista i 1) taxímetre

- c) bomber i 2) mànega
 - d) carter i 3) segells
 - e) femater, brosser o escombraire i 4) fem o brossa
 - f) obrer (de vila) o paleta i 6) rajoles i ciment
 - g) pintor i 7) pinzell
 - h) electricista i 18) endoll
 - i) forner o flequer (pot anar bé: 22) forn, 9) safata, etc.)
 - j) llenyater o llenyataire i 15) destrat
 - k) carnisser i 17) ganivet
 - l) perruquer i 12) pinta i eixugador
 - m) sabater i 20) cuiro i cola
 - n) cambrer i 9) safata
 - o) cuiner i 14) davantal, olles i foguers
 - p) jutge i 19) toga
 - q) metge i 11) estetoscopi
 - r) capellà i 16) estola
 - s) advocat i 10) codi i tribunal
 - t) llanterner o lampista i 13) aixetes i canonades
 - u) algepsaire o guixaire i 21) algeps o guix
- Amb 8) faristol, suggerim músic o director d'orquestra.

3. (pàg. 51)

Activitat que sistematitza de manera deductiva i a partir de l'exercici anterior l'ús dels morfemes derivatius en mots que indiquen professió o ofici. Es planteja el problema del gènere femení de professions ocupades fins ara, sobretot, per hòmens.

4. (pàg. 51)

Activitat que sistematitza de manera deductiva i a partir de l'exercici anterior l'ús dels morfemes derivatius en mots que indiquen professió o ofici.

POLISÈMIA I MONOSÈMIA (1)

5. (pàg. 51)

- a) Fer un poema: *compondre*
 - b) Fer preguntes: *plantejar* o *formular*
 - c) Fer una falta: *cometre*
 - d) Fer una casa: *construir* o *edificar*
 - e) Fer un certificat: *estendre*
 - f) Fer un homenatge: *retre*
-
- a) Tenir (o tindre) una sensació: *experimentar*
 - b) Tenir (o tindre) contactes: *establir*
 - c) Tenir (o tindre) una malaltia: *patir*
 - d) Tenir (o tindre) bons resultats: *obtenir*
 - e) Tenir (o tindre) recursos: *disposar de*
 - f) Tenir (o tindre) diversos capítols o parts: *constar de*

- a) Dir un poema: *recitar*
- b) Dir un secret: *revelar*
- c) Dir idees: *exposar*
- d) Dir el significat: *explicar* o *definir*
- e) Dir un discurs: *pronunciar*
- f) Dir una quantitat: *fixar* o *marcar*

MORFOLOGIA I SINTAXI

L'ORACIÓ (2): COMPONENTS DE L'ORACIÓ (EL SINTAGMA NOMINAL I EL SINTAGMA VERBAL)

6. (pàg. 53)

Anàlisi dels components de l'oració: sintagma nominal (SN) i sintagma verbal (SV).

- 1) a) SN: *Els meus amics*; *un equip*; b) SN: *els meus amics* (*els meus*: determinant possessiu; *amics*: nucli del SN); SN: *un equip* (*un*: determinant article indeterminat o numeral; *equip*: nucli del SN); c) SN subjecte: *els meus amics*; d) SV: *han format un equip*; e) Nucli del SV: *han format*.
- 2) a) SN: *Jaume*; *l'autobús*; b) SN: *Jaume* (nucli); SN: *l'autobús* (*l'*: determinant article); *autobús*: nucli; c) O1: SN subjecte (*Jaume*); O2: SN subjecte elidit (*Jaume*); d) SV1: *volia venir*; SV2: *ha perdut l'autobús*; e) Nucli del SV1: *volia venir*; Nucli del SV2: *ha perdut*.
- 3) a) SN (elidit): *nosaltres*; SN: *un arbre*; b) SN (elidit): *nosaltres* (nucli); SN: *un arbre* (*un*: determinant article indeterminat o numeral; *arbre*: nucli); c) SN subjecte (elidit): *nosaltres*; d) SV: *vam plantar un arbre*; e) Nucli del SV: *vam plantar*.
- 4) a) SN: *pocs alumnes*; b) SN: *pocs alumnes* (*pocs*: determinant indefinit; *alumnes*: nucli); c) SN subjecte: *pocs alumnes*; d) SV: *aproven sense estudiar*; e) Nucli del SV: *aproven*.

7. (pàg. 53)

Redacció d'oracions simples que tinguin com a nuclis dels SN i dels SV uns mots determinats.

Activitat de resposta oberta. Oferim a continuació una solució possible.

- a) Aquells núvols d'allà amenacen pluja.
- b) La intel·ligència sempre vencerà.
- c) Ara escric cartes per correu electrònic.
- d) Encara no he vist cap pel·lícula de terror.
- e) Les cigonyes emigren cap al sud.

EL COMPLEMENT DEL NOM (CN)

8. (pàg. 54)

Identificació i anàlisi del CN.

- a) SN: *una casa gran*. CN: *gran* (adjectiu).
- b) SN: *la cosina de Joan*. CN: *de Joan* (sintagma preposicional).
- c) SN: *una novel·la de misteri*. CN: *de misteri* (sintagma preposicional).
- d) SN: *la família amb qui va passar l'estiu*. CN: *amb qui va passar l'estiu* (oració, en aquest cas de relatiu, introduïda per *amb qui*).

9. (pàg. 54)

Ús de CN determinats.

Activitat de resposta oberta. Oferim a continuació una solució possible.

a) nou; b) de l' institut; c) que et vaig presentar; d) de la cantonada; e) llarg.

10. (pàg. 54)

Redacció de SN segons una estructura donada.

Activitat de resposta oberta. Oferim a continuació una solució possible.

- a) Aquella cadira de l'esquerra.
- b) El nostre gos que comprarem l'any passat.
- c) Quatre anys bons.
- d) Dues setmanes de vacances.

ELS PRONOMS PERSONALS FORTS

11. (pàg. 55)

Ús dels pronoms personals forts

- vosaltres
- nosaltres; jo; vosaltres
- ella; jo; nosaltres
- ells
- ells; mi

ORTOGRAFIA I FONÈTICA

L'ALFABET: LLETRES I DÍGRAFS

12. (pàg. 56)

Identificació d'un so amb grafies diferents.

- a) Sona [p], com en puc: prou, dissabte, club
- b) Sona [t], com en tot: estret, perd
- c) Sona [k], com en cacera: coure, aquí, quatre, kiwi, llarg
- d) Sona [v], com en vena: vent, Wagner
- e) Sona [g], com en gat: àguila, gos
- f) Sona [z], com en posar: colze, utilitzar, rosegar
- g) Sona [s], com en cacera: cendra, somnia, arrossegar, puça, ascensor
- h) Sona [dʒ], com en jove: enveja, àgil, viatge, platja [Cal recordar que hi ha llocs on jove, enveja o àgil sonen amb [ʒ], i viatge, platja, amb [ddʒ]
- i) Sona [tʃ], com en xiquet: xocar, dutxa, safareig, despatx [Cal recordar que hi ha llocs on xiquet o xocar sonen amb [ʃ]
- j) Sona [ʃ], com en xarop: Xàbia, caixa, rauxa
- k) Sona [l], com en meló: aplec, col·legi
- l) Sona [r], com en rei: córrer, riu

13. (pàg. 56)

Identificació d'una grafia amb sons diferents.

- a) Grafia b: bata, calb
- b) Grafia c: cirera, calcar
- c) Grafia d: dos, admetre, verd
- d) Grafia g: garrofa, fang, gelar, llegir
- e) Grafia x: xocolata, Xavier, taxi, examen

- f) Grafia s: posar, pensar
- g) Grafia r: preu, Enric, riure

14. (pàg. 56)

Ús de grafies diferents.

- a) Si el Barça perd el pròxim partit, uns culparan els jugadors i alguns altres, l'entrenador.
- b) L'anàlisi de sang diu que no estic malalt.
- c) Fixa't en el subjecte i en el verb quan vulgues analitzar una frase.
- d) No em van admetre la sol·licitud per a l'excursió del dissabte.
- e) Se sent molt d'enrenou en la classe d' Enriqueta.

ELS SIGNES DE PUNTUACIÓ (2): ELS DOS PUNTS I ELS PUNTS SUSPENSIVS

15. (pàg. 57)

Ús dels dos punts en l'estil directe.

- a) L'entrenador va cridar: «Correu més».
- b) El client va demanar: «Quant costa la jaqueta?»
- c) Laura va dir: «No sé si aniré a la festa».
- d) L'alumne va respondre: «Ja he acabat la redacció».

16. (pàg. 27)

Ús dels dos punts en enumeracions.

Activitat de resposta oberta. Oferim a continuació una solució possible.

- a) Dins la motxilla porte quatre coses: dos llibres, un estoig i l'esmorzar.
- b) Diuen que els ingredients bàsics de la paella són cinc: l'arròs, el pollastre, l'aigua, l'oli i la sal.
- c) Només tinc un ídol musical: Z.

17. (pàg. 57)

Ús dels punts suspensius en enumeracions incompletes.

Activitat de resposta oberta. Oferim a continuació una solució possible.

- a) Dins la motxilla porte de tot: l'esmorzar, les ulleres, els CD, els llibres...
- b) Els ingredients d'una paella poden ser infinits: arròs, pollastre, conill, caragols, pebrera...
- c) Tinc molts ídols musicals: Z, X, Y...

18. (pàg. 57)

Ús dels dos punts i dels punts suspensius en un text donat.

Divendres de vesprada, quan vaig eixir de l' institut tenia dues possibilitats: anar-me'n a casa i avorrir-me o afegir-me a la colla d'amics. L'opció pareixia clara: jo volia passar-m'ho bé. No obstant això, vaig recordar que mon germà m'havia dit: «A la nit faig la presentació del CD nou». Aleshores, la cosa era complicada: tenia tres opcions i no dues. Quedar-me a casa, afegir-me a la colla, anar a l'actuació de Jaume... quin embolic!

19. (pàg. 59)

Activitat de dictat. Seguiu el procediment habitual.

VI TALLER DIGITAL (pàgs. 58-59)

A la part general d'aquesta guia didàctica expliquem en detall les característiques de les activitats plantejades al llibre i, per tant, en aquesta unitat. Ací, de manera esquemàtica, indiquem les qüestions més importants a tenir en compte en cada activitat d'aquesta unitat:

Activitat 1. Realitat Augmentada al teu abast!

- La Realitat Augmentada és una tecnologia emergent en el camp de les tecnologies de la informació que tracta sobre la combinació del món real amb dades i continguts generats per ordinador (realitat virtual). L'objectiu d'aquesta tecnologia és augmentar la informació que ens aporten els objectes del món real que observem incorporant informació virtual a la visualització d'aquests objectes.
- En el cas d'aquesta activitat hem volgut mostrar una activitat molt senzilla que consisteix a crear figures de Realitat Augmentada amb uns dibuixos i una tauleta o un mòbil.
- És una activitat molt simple i el resultat és molt motivador. S'ha de fer el següent:
 - L'alumnat ha de descarregar-se en una tauleta o un mòbil una aplicació web (*app*) que indiquem.
 - El professor o alumnat ha d'imprimir uns dibuixos que es troben en una web que indiquem.
 - L'alumnat pinta els dibuixos amb colors de fusta o retoladors.
 - S'obri l'*app* al mòbil o tauleta tàtil i s'enfoquen els dibuixos. Es veurà com es transformen en figures 3D sobre el fons real de la classe.

Activitat 2. Cacera del tresor «Lectors i escriptors digitals i «especials»»

- En aquesta activitat l'alumne ha de seguir les indicacions que es donen a cada part de la Cacera del tresor (introducció, preguntes, la gran pregunta) utilitzant recursos d'Internet. Es mostren webs on poder:
 - Fer un «conte boig» omplint un formulari amb paraules que vulga l'alumne.
 - Dibuixar un conte visual i reproduir el procés que s'ha seguit en fer el dibuix.
 - Llegir contes, faules i rondalles.
- Les preguntes que es fan no són perquè les responga directament l'alumnat, sinó perquè li serviquen de guia per tal d'anar perfilant la resposta a la gran pregunta. Aquesta és una pregunta que, per respondre-la, l'alumnat ha de reflexionar sobre tota la informació que se li ha demanat i ha trobat abans. El resultat, d'aquesta gran pregunta, doncs, no és única sinó que està vinculada a l'opinió de l'alumnat. Es valorarà la capacitat d'argumentar i expressar la resposta.
- Producte resultant: un document (tipus Writer, Word) que conté la resposta de la gran pregunta. Donem a l'alumnat una plantilla-guia que ha de completar.

Activitat 3. Stopmotion

- L'stopmotion és una tècnica d'animació que consisteix a aparentar el moviment d'objectes estàtics mitjançant una sèrie d'imatges fixes successives.
- L'alumnat gravarà en un suport tecnològic (càmera, tauleta tàtil o mòbil) una bateria de fotografies i, posteriorment, farà un vídeo amb aquestes fotografies o simplement una presentació ràpida de diapositives (tipus LibreOffice Impress/PowerPoint) on s'aconsegueix el moviment de les figures.
- Mostrem exemples de vídeos i presentacions fetes amb la tècnica d'*stopmotion*. N'hi ha que estan publicats a Youtube. No cal que l'alumnat penge a Youtube el seu vídeo; però si ho fan, ho poden fer de forma privada i escriure la contrasenya a l'hora de mostrar-lo a classe.
- No s'aconsella que el vídeo o la presentació tinga més de 30 segons.

- Producte resultant: un vídeo o presentació digital que es pot visualitzar a la pissarra digital de l'aula o penjar a la web del Centre.

Activitat 4: Al voltant del cinema

- Aquesta activitat ve de l'activitat 12 de «Recerca i expressió» de la pàgina 41 del llibre. En aqueixa activitat es mostren diverses propostes a l'alumnat. Així, en aquesta activitat digital donem recursos a l'alumnat per tal d'orientar i guiar la tasca concreta que vol fer:
 - Si tria fer una cartellera, li indiquem una aplicació web per tal de crear-la.
 - És una activitat molt senzilla i ràpida de fer. Consisteix a fer servir una aplicació web a Internet per a fer una cartellera. L'alumnat ha d'escriure el text que vol posar i triar una imatge. Mostrem exemples de cartelleres fetes.
 - Producte resultant: una cartellera en format d'imatge digital que podem imprimir i que podem penjar a classe, visualitzar a la pissarra digital, enviar als amics de les xarxes socials, etc.
 - Si tria una campanya de promoció publicitària, li mostrem diversos exemples, propostes i plantilles per tal que trie de fer un tràiler, un anunci publicitari, etc.
En aquest cas es tracta de la gravació d'un vídeo.
 - L'alumnat enregistrarà en un suport tecnològic (càmera, tablet o mòbil) un tràiler o anunci d'una de les pel·lícules més taquilleres.
 - Mostrem exemples de vídeos fets i publicats a Youtube. No cal que l'alumnat els penge a Youtube; però si ho fan, ho poden fer de forma privada i escriure la contrasenya a l'hora de mostrar-lo a classe.
 - Producte resultant: un vídeo digital que es pot visualitzar a la pissarra digital, enviar als amics de les xarxes socials, etc.
 - Si tria investigar sobre carreres relacionades amb el cinema, li indiquem webs d'interés.
En aquest cas es tracta que trie una professió al voltant del món del cinema i, faci un treball en format textual o bé un mural explicant els trets més importants i alguns noms rellevants d'aquesta professió.
 - Si vol investigar sobre objectes del món del cinema, l'informem de notícies curioses, webs d'interés, etc.
En aquest cas es tracta que faci un recopilatori a partir de les fonts que indiquem i que faci també un treball en format textual o bé un mural explicant els trets més importants i alguns noms rellevants d'aquesta professió.

Activitat 5: Test final

- Hem creat un test amb una bateria de preguntes tancades (tres opcions de resposta) per preguntar a l'alumnat qüestions sobre els continguts de tots els apartats de la unitat.
- Es fa aquest test perquè servisca de recurs d'avaluació al professor. Són 15 preguntes sobre les qüestions més importants de la unitat.
- Les solucions de les respostes apareixen a la plataforma i sols les pot veure el professor.

VII. RESUM (pàg. 60)

Llegir els resums dels diferents apartats.

Escriure en un quadern a part les definicions que hi apareguen.

Fer un esquema de tots els conceptes i continguts treballats per a dur-lo al *portafoli*.

Buscar imatges al·lusives relacionades amb el significat dels mots pertinents.

Aprofitar les activitats del taller digital per a fer la portada de la unitat del seu quadern d'activitats.

VIII. COMPROVACIÓ (pàg. 61)

1. Les pintures rupestres i les ombres xineses.
2. El taumatrop va ser inventat entre el 1820 i el 1825; és un disc amb dues cares; en cadascuna hi ha dibuixades unes imatges complementàries d'una mateixa escena. Als seus extrems hi ha dos fils que, en fer-los girar ràpidament, superposen les imatges de cadascuna de les cares i es pot veure l'escena sencera. Així, per exemple, si a una cara hi ha el dibuix d'un ocell i a l'altra el d'una gàbia, en fer anar la joguina veurem l'ocell dins la gàbia.
3. Activitat de resposta oberta.
4. Rondalla / conte d'autor
5. Activitat de resposta oberta en la qual l'alumne haurà d'identificar amb claredat l'estructura narrativa del conte proposat.
6. No hi ha una única manera de parlar correctament: tot està en funció dels elements que intervenen en l'acte comunicatiu i dels diferents tipus de variació.
7. Cf. informació de l'apartat LES PERSONES I LES LLENGÜES (pàgs. 48 i 49).
8. 1. director, 2. maquillador, 3. fotògraf, 4. maquinista, 5. muntador, 6. actriu, 7. guionista, 8. Productor.
9. a) compondre, b) experimentar, c) estengueren
10. Anàlisi dels SN i SV.
 - a) SN: (elidit: jo); *una càmera fotogràfica digital* (nucli: càmera); SV: *vaig comprar una càmera fotogràfica digital* (nucli: vaig comprar).
 - b) SN: *les meues cosines* (nucli: cosines); *una festa* (nucli: festa); SV: *han celebrat una festa* (nucli: han celebrat).
 - c) SN: *Isabel Clara Simó* (tot el nom propi és el nucli); *dilluns passat* (nucli: dilluns); *la seua última novel·la* (nucli: novel·la); SV: *va presentar dilluns passat la seua última novel·la* (nucli: va presentar).
11. Identificació del SN subjecte.
 - a) SN subjecte elidit: jo.
 - b) *Les meues cosines*.
 - c) *Isabel Clara Simó*.
12. Anàlisi del CN.
 - a) SN: *una samarreta sense mànegues* (CN sintagma preposicional: *sense mànegues*).
 - b) SN: *La gata de ma sogra* (CN sintagma preposicional: *de ma sogra*).
 - c) SN: *Aquella olivera vella* (CN adjectiu: *vella*).
13. Ús dels pronoms personals forts.
 - a) Nosaltres; b) Ells (o elles o vostés); c) Tu, ell (o ella).

14. Ús de grafies.

arxiu, pèsol, safareig, destorb, exercici, dissabte.

15. Ús dels signes de puntuació.

- a) Em va dir: «Has arribat massa tard».
- b) He somniat coses estranyes: ovelles, llops, cabres, serps....
- c) Respirava malament: estava refredat.