

GUIÓN TÉCNICO - CICLO MEDIO

Medida. segundo ciclo.

OBJETIVOS	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer y utilizar las equivalencias entre las distintas unidades de tiempo. - Relacionar las unidades naturales de tiempo (día y año) con los movimientos de rotación y traslación de la Tierra. - Estructurar el día según distintos conceptos o criterios. - Estructurar las horas del día en fracciones de hora y en minutos. - Utilizar el lenguaje adecuado para localizar en el tiempo hechos y vivencias. - Leer la hora del reloj. - Utilizar el reloj como instrumento de medida del tiempo. - Resolver situaciones problemáticas en las que interviene la medida del tiempo. 	<p>La magnitud tiempo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estructura del año. <ul style="list-style-type: none"> -El año y el movimiento de traslación de la Tierra. -Los años bisiestos. -El calendario. -Los meses y las estaciones. -Las semanas y los días. Los días de la semana. • Estructura del día. <ul style="list-style-type: none"> -El día y el movimiento de rotación de la Tierra. -La madrugada, la mañana, la tarde y la noche. -Las horas. Horas del día, horas de la mañana y horas de la tarde. • Estructura de la hora. <ul style="list-style-type: none"> -Las medias horas y los cuartos de hora. Los tres cuartos de hora. -Los minutos y los segundos. Equivalencias. • El reloj. <ul style="list-style-type: none"> -Las horas del reloj. Reloj analógico y reloj digital. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pasa horas o fracciones de hora (medias y cuartos) a minutos, y viceversa. - Compara tiempos en horas, fracciones de hora y minutos. - Pasa minutos a segundos. Identifica ciertas cantidades sencillas de segundos con los minutos correspondientes. - Define el año y el día como la duración de una vuelta de la Tierra alrededor del Sol o alrededor de sí misma. - Conoce la duración de una vuelta de la Tierra alrededor del Sol o alrededor de sí misma. - Identifica si una hora del día pertenece a la madrugada, a la mañana, a la tarde o a la noche. - Asocia las horas del día con las horas de antes o después del mediodía. - Relaciona las expresiones y cuarto, y media, menos cuarto con el número de minutos transcurridos de una hora. - Interpreta y utiliza expresiones del tipo y veinte, menos diez, etc. - Describe, con precisión, la localización temporal de hechos relacionados con sus propias vivencias. - Lee la hora de un reloj analógico y digital. - Dibuja, en una esfera de reloj vacía, la hora que se le indica. - Mide cantidades de tiempo en minutos y segundos. - Calcula o determina intervalos de tiempo. - Estima la duración de algunos hechos. - Resuelve problemas de una, dos o más operaciones.

GUIÓN

Multimedia

PROYECTO	Matemáticas Primaria	REPOSITORIO		UNIDAD DIDÁCTICA	Medida. Segundo ciclo. Tiempo	AUTOR	Juanjo Cárdenas i Sílvia Margelí
-----------------	-------------------------	--------------------	--	-----------------------------	----------------------------------	--------------	-------------------------------------

Nº Escena	TEXTO	INDICACIONES INTEGRACIÓN		NECESIDADES TÉCNICAS			
		EXPLICACIÓN	EVENTOS	Ilustración	Fotografía	Animación	Audiovisual
1	Actividad 1 Presentar la actividad	Carreras de relevos Los corredores están preparados en la línea de salida. Se muestra una panorámica del circuito y se observa que la zona donde tienen que entregar el “testigo” esta tapado para el observador. (puede ser una pared, un túnel...) El juez dice algo así como: Tenéis que determinar el momento exacto en el que el corredor entrega el “testigo” a su compañero. Si no lo entregáis en el momento exacto caerá al suelo i el corredor perderá tiempo al recogerlo.	Vista de los corredores, se elige a uno de ellos. Panorámica del circuito que seguirán, como una cámara de TV, en la zona de entrega hay un obstáculo que no deja ver la imagen. Lo más adecuado es que el juez presente la actividad de forma animada y con voz.			Diferentes animaciones para mostrar, seleccionar y hablar	Cuando queda seleccionado un corredor se produce un sonido.
2	Actividad 2 Práctica	Los alumnos deben practicar el momento en el que se entrega el testigo. La carrera está empezada y los corredores se encuentran unos segundos antes de la entrega, se practica a diferentes velocidades.	Un solo equipo. Se ve como el corredor que va a recibir el testigo empieza a acelerar cuando ve llegar a su compañero. El alumno debe clicar en una zona de la pantalla cuando cree que los dos corredores se encuentran juntos. Si no es así cae el testigo y se le anima a repetir la carrera. Si lo hace bien se le felicita y se le pregunta si quiere seguir practicando.			Diferentes animaciones para mostrar, las carreras y cuando cae el testigo.	Cuando queda seleccionado el corredor se produce un sonido. Cuando cae el testigo. Cuando anima a seguir practicando.

	Actividad 3 Carrera	Empieza la carrera en tiempo real, 4x100 en sus diferentes variedades. Los corredores tienen que pasarse el testigo pero en el momento en que tienen que darlo un obstáculo impide la visión de la entrega. Tienen que hacer clic según la velocidad del corredor que viene. Cada corredor lleva su velocidad. De esta forma podemos hacer una estimación del tiempo de manera real.	Todos los equipos Empieza la carrera, ha de clicar para salir, no puede salir antes de que se de la señal. En el momento de dar el testigo, se ve como los corredores que van a recibir el testigo empiezan a acelerar cuando ven llegar a su compañero. El alumno debe clicar en una zona de la pantalla cuando cree que los dos corredores se encuentran juntos. Si no es así cae el testigo y el corredor pierde tiempo en recogerlo.			Diferentes animaciones para mostrar las diferentes fases de la carrera.	Resaltar el corredor seleccionado y producir un sonido. Sonido para empezar la carrera. (preparados, listos...) Sonido cuando da el testigo correctamente. Sonido cuando cae el testigo. Sonido cuando llega a la meta. Sonido cuando llega a la meta ganador
3	Actividad 3 Análisis	Conocidos los tiempos parciales de cada corredor se suman para que tengan que pasar segundos a minutos.	En una pizarra... Sumar los tiempos de cada uno de los equipos y hacer los totales.			Un alumno escribe en la pizarra los números que introducimos por el teclado.	Sonido al escribir.