

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Ya es hora ( TIC, tac, TIC,tac...)

### Sinopsis

Esta Tarea está basada en el diseño y realización de actividades relacionadas con el mundo del reloj analógico y digital y todo cuanto derredor del concepto convive, siendo con seguridad, material variadísimo y enriquecedor. La información horaria, distintos tipos de nomenclaturas propias y su tratamiento TIC para este curso parece ser no sólo una herramienta necesaria, además forma parte del currículo Oficial explícito para este nivel.

*Tarea Competencial con gran conjunto de actividades curriculares altamente significativas. Será publicado, así como sus "productos" más exelentes en la página oficial*

*<http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/argondia/> . El desarrollo de la tarea pretende que investiguen, manipulen, hablen y se escuchen... Se ríen, sorprendan y aprendan significativamente.*

### Datos técnicos

**Autoría:** Arturo F. González Díaz

**Centro educativo:** MIGUEL DE CERVANTES

**Tipo de Situación de Aprendizaje:** Tareas

**Estudio:** 2º Educación Primaria (LOMCE)

**Materias:** Matemáticas (MAT), Educación Artística (EAR)

### Identificación

**Justificación:** La presencia en el Currículo Oficial de **SEGUNDO DE PRIMARIA** en el área de Matemáticas y en su CRITERIO DE EVALUACIÓN número 6 (*estimar, comparar, medir y expresar en situaciones relacionadas con magnitudes de longitud, peso/masa, capacidad y tiempo para resolver situaciones problemáticas...*) legitima, más aún si cabe, un tratamiento específico desde esta **SA** ( Situación de Aprendizaje en adelante). También las **Pruebas Oficiales de Diagnóstico**, que nuestra CCAA y de manera anual realizará a los alumnos y alumnas de tercero de primaria próximo, contienen en todo el material analizado contenidos propios de esta **SA** aparte de otros que también trata. Todo esto nos recuerda que el concepto y percepción interna del tiempo, de nuestra hora inmensurable y relativa, es un eslabón que nos unirá a todos y cada uno con "nuestra" realidad global e individual.

"**Ya es hora**" de empezar a formar talento ( entiéndase éste en su acepción "gestor del conocimiento").

La adquisición de **Competencias** en esta situación de aprendizaje y el " universo conceptual" que "levita" ante ella, coincide con las metas, principios, objetivos y acciones que rigen el **PEC** de nuestro centro educativo en la medida que produce y motiva un desarrollo integral de los niños y niñas ( inclusivo).

### Fundamentación curricular

#### Crterios de evaluación para Matemáticas

Código	Descripción
PMAT02C05	<p><b>Estimar, comparar, medir y expresar en situaciones relacionadas con las magnitudes de longitud, peso/masa, capacidad y tiempo para resolver situaciones problemáticas, y utilizar monedas y billetes de euro.</b></p> <p>Este criterio trata de valorar si realiza comparaciones directas e indirectas, respondiendo a las preguntas: ¿cuál es mayor? y ¿cuántas veces mayor es?; si mide eligiendo y utilizando los instrumentos apropiados, y si usa las unidades más adecuadas en cada caso, tanto no convencionales (duración de la asamblea o del recreo, palmos, pasos, varillas...), como convencionales (m y cm, kg y g, litro, medio litro; horas en punto, y cuarto, y media, menos cuarto), con sus fracciones <math>\frac{1}{2}</math> y <math>\frac{1}{4}</math>, para kg y litro, para resolver situaciones problemáticas en contextos reales ofreciendo previamente estimaciones de los resultados, de las comparaciones y de las mediciones y explicando oralmente el</p>

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Ya es hora ( TIC, tac, TIC,tac...)

Código	Descripción
	proceso seguido. Se comprobará también si conoce y utiliza el valor y las equivalencias entre las diferentes monedas y billetes de euro, si compone y descompone cantidades de dinero, compara precios y resuelve situaciones de compra-venta con devolución.
Competencias del criterio PMAT02C05	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender.

### Criterios de evaluación para Educación Artística

Código	Descripción
PEAR02C01	<b>Producir creaciones plásticas bidimensionales que permitan expresarse, identificando el entorno próximo y el imaginario, obteniendo la información necesaria a través de la investigación, utilizando materiales diversos y aplicando un juicio crítico a las producciones propias y ajenas.</b>  Con este criterio se pretende constatar si el alumnado es capaz de elaborar composiciones utilizando combinaciones de puntos, líneas, formas, y reconocer su tema o género (retrato, paisaje...), identificando el entorno próximo y el imaginario. Además debe ser capaz de reconocer los colores primarios y secundarios, y fríos y cálidos, así como de usar los materiales (témperas, ceras, creyones, rotuladores...) más adecuados para sus creaciones, tanto individuales como grupales, tras obtener información mediante la observación de la realidad y del intercambio de conocimientos con otros alumnos y alumnas. Asimismo se comprobará si muestra opiniones utilizando algunos términos propios de los lenguajes artísticos en sus explicaciones y descripciones, siempre desde un punto de vista que sea respetuoso con la obra.
Competencias del criterio PEAR02C01	Comunicación lingüística, Aprender a aprender, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales.

### Fundamentación metodológica/concreción

**Modelos de Enseñanza:** Deductivo

**Fundamentos metodológicos:** La SA será presentada y trabajada en casi toda sus sesiones mediante un EVA tipo Edmodo. Trabajaremos también el capturador de pantalla Jing y practicaremos el tratamiento de la voz vía grabaciones radiadas como Spreaker y también tiras cómicas. Los productos serán evaluados por el profesorado también mediante dicho EVA y expuestos en el centro. Por cuestiones de espacio se subirán los más relevantes en la página oficial wordpress propuesta.

### Actividades de la situación de aprendizaje

[1]- Presentación de la Tarea
Desde la PDI ( pizarra digital interactiva) en aula medusa previamente organizada iniciamos la Primera Sesión con vídeos de motivación que servirán de lanzadera a la SA. Recordarán el trabajo manipulativo realizado en el curso anterior de primero de primaria donde aprendieron a leer y escribir con muchos contenidos 2.0 sujerentes. Aquí sus links : Las horas del reloj para niños. y las horas pasan volando . Estableceremos, colocados previamente en posición semicircular la clase y el profesorado de frente, una tertulia participativa y dialógica como ya hacíamos el curso pasado y que nos permite "recobrar y revivir" conocimientos previos tanto al alumnado que sigue como el que repite con respecto al curso anterior así como la insistencia en la adquisición de confianza propia libre de sexismo, conocimientos sobre bulling y olvido de vergüenza propia y ajena. Las actividades grupales que se lleven a cabo a lo largo de esta SA serán realizadas por los grupos de trabajo ya seleccionados a principios de curso cuyo Jefe/a de Grupo ( 4 jefes/as, 4 grupos)

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Ya es hora ( TIC, tac, TIC,tac...)

#### [1]- Presentación de la Tarea

deberá ganarse continuamente su posición preferente dentro del mismo mediante trabajo propio, ayuda al prójimo y voluntad de hacer "piña" junto a sus compañeros y compañeras con un fin. Tutorar y hacer del tiempo un espacio rico y corto es su misión añadida e implícita en este tipo de agrupamiento y trabajo para cada uno de ellos/as.

Las rúbricas seleccionadas por el profesorado potenciarán los conocimientos que el alumnado tendrá (constructivo). Sabrán también ellos y ellas qué estamos haciendo con esta SA y qué pretendemos hacer (evaluar sacando mucho de lo que llevamos dentro y que no siempre florece). Se hace necesario al menos bajo el punto de vista de este aprendizaje específico y global programado.

Haciendo uso de nuestro EVA Edmodo ( Entorno Virtual de Aprendizaje) se gestionará y enviará toda la Tarea Competencial dividida en distintas y continuas sesiones dobles (45 min. x 2) al alumnado. La información no se "pisa", se programará para que "salte" al entorno virtual el día y hora marcado previamente. La información recibida, así como su desarrollo será guardada en la "mochila" privada e individual del alumnado a y que, claro está, podrá compartir. Antes de guardar en la mochila el fruto de su trabajo deberá enviársela al profesorado para que éste la corrija y evalúe, quedando dichos productos realizados y comentados a disposición del alumnado y quién teniendo permiso (familias o coprofesores/as) quieran acceder a los mismos, amén del registro privado del profesorado.

Voluntariamente se podrá continuar desde casa con ayuda de toda la familia toda vez que el trabajo es en nuestro Entorno Virtual Edmodo.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/contex.	Observaciones.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuestionario de investigación</li> <li>- Ficha de seguimiento</li> <li>- Lluvia de ideas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajo individual</li> <li>- Gran Grupo</li> </ul>	4	PDI y ordenadores personales 1&1.	Aula ordinaria donde se explicará la TC al alumnado y se realizará la Tertulia previa para, posteriormente, desplazarse en silencio al Aula medusa donde estarán los medios tecnológicos disponibles previamente supervisados y encendidos. Es innegociable el tratamiento digital 1&1 aunque sea necesario pedir prestado a aulas superiores networks vía Wifi que puedan sustituir a los ordenadores personales faltantes, si fuera el caso.	Todo aquello que produzca interés es propiamente educativo. Desde conocer intuitivamente cuántos "cuartos" hay en un "entero" hasta "hacer suyos también" pequeños ordenadores personales que debe poseer el centro en aulas de nivel superior. Cuidar y respetar más lo ajeno y lo propio también pulula explícitamente.

#### [2]- Trabajo de Campo

En el campo de fútbol municipal dotado de césped artificial y anexo al colegio se proponen actividades lúdico-educativas íntimamente relacionados con el tiempo.

1.- Juego "el minuto"

El alumnado se sitúa en posición cómoda y sentado semicircularmente con el profesorado en el centro y se les propone estructurar mentalmente el paso de un minuto. Los alumnos y alumnas con los ojos cerrados levantarán la mano en silencio cuando crean, solo con referencias propias, que haya pasado un minuto. La relatividad del tiempo hará de este juego un importantísimo elemento con el que comenzar la charla tras la actividad.

2.- Juego "agua por favor"

Se divide la clase en **dos grupos**, cada uno de ellos enfrentados 4&3 simétricamente a la **línea media** del campo. Comenzado el tiempo el primer alumno/a de cada grupo correrá **a la pata coja** hacia la línea comentada en busca de su compañero/a que, con botellín plástico vacío de agua 33 cl. le esperará y que portará también un botellín de agua de 33 cl. en esta caso lleno hasta el tope. Quien recibe y también a la pata coja pide "agua por favor" para que la persona emisora pueda (en equilibrio siempre) intentar verter el contenido de un envase en el otro con el derroche mínimo de agua. Ganará el equipo en el que una vez todos sus elementos hayan pedido agua con amabilidad, posea más agua en la botella con líquido final (una por equipo) en un **tiempo**

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Ya es hora ( TIC, tac, TIC,tac...)

### [2]- Trabajo de Campo

determinado.

Tras los juegos el profesorado mantendrá con el alumnado una tertulia dialógica sobre los conceptos matemáticos que han experimentado y que podrán plasmar además a través de un cuestionario on line a través de Edmodo.

El profesorado y alumnado irán realizando diversas fotografías para plasmar las actividades realizadas en el blog de aula.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/contex.	Observaciones.
- PMAT02C05	- Cuestionario online - Tertulia dialógica - Ficha de seguimiento.	- Trabajo individual - Gran Grupo	2	Cámara de fotos, ropa deportiva y cuatro botellines plásticos vacíos.	<b>Aula Medusa</b> con terminales previamente encendidos donde llegarán los alumnos aproximadamente 15 min. antes de la última sesión desde el <b>campo de fútbol/</b> cancha propia del colegio en su defecto y <b>aula ordinaria</b> .	En este caso parece suficiente dos sesiones (una doble) para realizar la actividad al completo. Si por alguna razón faltase tiempo, pospondríamos la prueba "cuestionario de respuestas cortas" en Edmodo para el principio de la próxima sesión programada de esta tarea competencial cuyo título, no olvidemos es YA ES HORA( TIC, tac, TIC, tac...). Cualquier situación de esta tarea es muy válida para mirar el reloj y por consiguiente crear sobre la marcha situaciones no programadas, así como infinidad de ratos motivadores. El alumnado más aventajado dispondrá de una pestaña en su terminal ( Netsupport activado y programado previamente por el profesorado mediante el cual controla todos y cada uno de los ordenadores arrancados, no así los network de préstamo en caso de necesitarlos), donde tendrá actividades 2.0 relacionadas para trabajar divirtiéndose.

### [3]- Unidades de tiempo. Trabajo de investigación

En estas sesiones dobles, partiremos de un vídeo introductorio sobre el concepto de hora para niños y niñas de nuestras edades. <https://youtu.be/x0azH56EjKQ> . A partir de aquí profundizaremos en cuántos juegos del minuto caben máximo en una hora, dividiendo la circunferencia del reloj analógico en 4/4 y por ende cuántos juegos del minuto caben en cada uno de

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Ya es hora ( TIC, tac, TIC,tac...)

#### [3]- Unidades de tiempo. Trabajo de investigación

los cuartos ampliándolos sucesivamente a 15x4. Tras manipular relojes de cartón y crear un asalto de ideas libres en el aula con el profesorado como moderador, concluiremos que cada uno de los cuartos tiene una forma divertida de expresarse en la vida común: 2/4 se llama " y media", 3/4 se llama " menos cuarto" y 4/4 se llama "en punto". Que para saber qué hora es sólo hay que ser divertido/a y... Talentoso/a.

De manera concatenada y basándonos ya en conocimientos previos aparece el concepto de día tras visualizar vídeo <https://youtu.be/W-rOIGzSCAE>. Un día es una vuelta de rotación sobre sí misma de la Tierra e incluye el día y la noche ( introducción al porqué de los relojes analógicos que dividen el día en a.m (antes del meridiano) y p.m (tras o post meridiano). Tras esto propiciamos (profesorado) el momento de "introducción constructiva del conocimiento" con nociones mayores en "tamaño" como semana, mes, año e incluso "año bisiesto" para nuestro alumnado de **segundo de primaria**. Tras aclarar posibles dudas, concuiremos con un vídeo que intentará reforzar posibles "lagunas conceptuales" si existieran, proponiendo una Tertulia Dialógica al terminar el mismo <https://youtu.be/bOcP2YOeH94>

Para obtener productos más ricos y enriquecedores se propone el estudio indirecto de los meses del año con Nicolás el cavernícola, así como recursos mnemotécnicos para saber cuántos días tiene cada mes y como consecuencia concluir el porqué 365 días y 6 horas es un año (tiempo en dar vuelta al Sol y concepto bisiesto cada cuatro años comentado anteriormente).

Aquel alumnado que de manera voluntaria y desde casa finalice y envíe sus cuestionarios de investigación, y por tanto no tenga "actividad asignada" por haber cumplido ya con el desarrollo de la Tarea previamete explicada en clase, realizarán actividades desde Edmodo en otras carpetas (folder en anglosajón) a su disposición.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PMAT02C05	- Tertulia dialógica - Manipulación de relojes y sus agujas de cartón. - Cuestionarios	- Gran Grupo	4	Relojes de cartón en número exacto al de alumnado en el aula, pc del profesorado, retroproyector y lápiz o bolígrafo.	Aula	

#### [4]- Capturo con Jing

Una vez el capturador intuitivo de imágenes (se comentará el derecho de imagen como tema transversal) Jing conviva entre el software de **todos los terminales del aula medusa** y dedicar la introducción de la sesión a explicar elementalmente el funcionamiento del mismo, propondremos capturar imágenes libres aportadas por el **EVA** con fotografías de relojes; uno analógico y otro digital. Las fotos serán tratadas previamente por el alumnado y colocadas en el escritorio con un nombre significativo para no dudar ante la elección del archivo posterior y ser fácil de localizar en el listado del mismo al envío al profesorado por Edmodo (2 fotos, dos archivos) . Junto a las fotos y en el escritorio habrá un doc. office también que han colocado allí los alumnos y alumnas, pues ha sido aportado por la plataforma virtual y hay que cumplimentarlo desde el escritorio. El alumnado cumplimentará el documento (contestará y añadirán las dos fotos al doc office y éste será "llamado" desde Edmodo para ser enviado al profesorado, quien lo calificará o devolverá para corrección aquellos trabajos que no den nivel unto a las propuestas de mejora). El alumnado corregirá y volverá a mandar la tarea para ser evaluados y premiados con medallas virtuales.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Ya es hora ( TIC, tac, TIC,tac...)

[4]- Capturo con Jing						
	- Cuestionario - Documento con fotos	- Trabajo individual - Gran Grupo	4	PDI y PC 1&1	Aula Medusa	El comportamiento en Medusa necesita ser efectivo. Para ello cada alumno/a ha de superar el manejo del nuevo programa y continuar con el dominio de Edmodo facilitando un clima de silencio cuando trabajamos 1&1. El profesorado bloqueará desde su terminal la/las pantallas cuyos usuarios no cumplan las normas establecidas y se les "castigará" con dos, diez y toda la sesión con inactividad si no cumple lo pactado previamente por todos/as. Solamente el profesorado auxiliará aquellas situaciones que extremadamente lo requieran. Nota: En mi corta experiencia con las TIC nunca han estado inactivos una sesión completa. Les molesta aburrirse.
[5]- Tras prueba tipo test, fabricamos relojes y aprendemos en el patio						
<p>En esta última sesión doble el alumnado en sala medusa repasará en su EVA el desarrollo de lo trabajado durante estas catorce hasta ahora sesiones lectivas de TC. Tras hacerlo, en tiempo mínimo marcado, abrirán la <b>prueba verdadero-falso</b> que el profesorado ha programado para esa hora ese día. Tras rellenar las 10 cuestiones planteadas y revisarlas obligatoriamente, la enviarán al profesorado que la evaluará mandándoles la nota y anotaciones al margen.</p> <p>Bajaremos al aula ordinaria tras recoger Medusa para su próximo uso comunitario, dibujaremos en DINA4 algo alusivo a lo experimentado en esta SA que será expuesto en los pasillos del centro con otros varios "productos plásticos" obtenidos.</p> <p>Finalizará esta Tarea Competencial con la fabricación de relojes de cartón. Éstos y el alumnado saldrán al recreo durante uno o dos de ellos proponiendo a sus amigos/as del colegio que resuelvan el problema de las horas propuestas y compartir así sus aprendizajes.</p>						
Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Ya es hora ( TIC, tac, TIC,tac...)

[5]- Tras prueba tipo test, fabricamos relojes y aprendemos en el patio						
- PEAR02C01 - PMAT02C05	- Prueba digital verdadero-falso - Arte tridimensional, reloj - Arte bidimensional en DINA4	- Trabajo individual	4	Aula Medusa, folios DINA4, cartón, colores, pegamento, material alternativo...	Aula Medusa y aula Ordinaria	Es posible que el alumnado tenga tiempo de sobra en la realización de esta última sesión doble. En ese caso recogeremos el aula oficial para no dejar mucho trabajo al personal de limpieza.

### Fuentes, Observaciones, Propuestas

**Fuentes:** Libres y gratuitos hemos recurrido a estas fuentes entre otras:

Página Web de profesor: <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/argondia/>

Edmodo: <https://www.edmodo.com/?language=es>

Spreaker: <https://www.spreaker.com/>

Tiras cómicas: <https://educacion2.com/12837/tiras-comicas-para-ninos/>

Horas del reloj para niños: <https://www.youtube.com/watch?v=x0azH56EjKQ>

Las horas pasan volando: <https://www.youtube.com/watch?v=GBfjmPYv8jM&feature=youtu.be>

El día y la noche para niños: <https://www.youtube.com/watch?v=A1nstGrhVC0>

La medida del tiempo: horas, minutos y segundos ( Eduteca): <https://www.youtube.com/watch?v=bOcp2YOeH94>

Nicola el cavernícola: <https://www.youtube.com/watch?v=DvXHCc7jk8o&feature=youtu.be><http://jing.softonic.com/>

Jing ( descarga gratuita): <http://jing.softonic.com/>

**Observaciones:** Como se ha comentado previamente es importante que la creatividad del profesorado no se vea truncada por un seguimiento al pie de la letra de esta Tarea. Es posible trabajar en esta *Tarea Competencial* aprendizajes descritos en otros criterios de evaluación que creamos importantes y que surjan sobre la marcha. Éstos serán evaluados con sus productos en la evaluación correspondiente o podrán quedar sin ser evaluados tácitamente si así lo consideramos.

Es necesario destacar que esta **TC es eminentemente práctica**. El conocimiento que sobre **TIC** posee mi alumado de segundo están o son en su gran mayoría adquiridos mediante Tareas Competenciales como ésta en varios entornos virtuales (sébase EVAGD) durante el curso pasado. Los productos de la misma serán expuestos en la página oficial que el maestro posee para estos menesteres y cuya dirección ha sido dada.

**Propuestas:** Además es viable, si se quiere ampliar la **TC**, añadir nociones como puede se el concepto de cien años (siglo). La cantidad de **PRODUCTOS TRANSVERSALES y propios** que pueden dar lugar a **nuevos productos** pueden ser incluidos. En este caso únicamente ampliaremos las sesiones en número que creamos suficiente.

Sin lugar a dudas, retocar esta **TC** para cursos superiores no será gran problema y será también para ellos y ellas muy atractiva.