

GUÍA DIDÁCTICA

Qué hora es, es un conjunto de 82 actividades para trabajar los aspectos relacionados con la medida del tiempo, elemento integrante de la programación de matemáticas del ciclo medio de educación primaria.

La actividad consiste en una secuencia de tres paquetes en los cuales se desarrollan de manera sistemática aspectos como: el reloj, sus partes, las unidades pequeñas de medida del tiempo, los diferentes tipo de relojes, las diferentes maneras de escribir la hora (incluyendo la forma matemática o digital) y una batería de problemas específicos sobre el tema.

La estructura de la actividad está diseñada entorno de una pantalla inicial que actúa como enlace de los tres paquetes. Estos se pueden hacer en una secuencia lineal o bien como selección única.

El primer paquete (**Me podrías decir la hora, por favor?**) trata de manera sistemática los primeros elementos de la medida del tiempo: el reloj, sus partes, las unidades de tiempo, la descomposición en cuartos, la lectura del reloj y la escritura.

El segundo paquete (**...unas cuantas horas más tarde**) trabaja el reloj digital y la escritura de la hora en formato matemático, la relación entre el reloj analógico y el digital, la relación entre los dos tipo de escritura. Las últimas actividades de este paquete incorpora la resolución de problemas de tiempo.

El tercer paquete (**Algunos problemas...**) plantea la dificultad adicional que representan las operaciones con unidades de tiempo y desarrolla una batería de actividades de cálculo mental y de problemas matemáticos relacionados específicamente con el tema.

Los problemas han sido incorporados siguiendo un criterio de secuencia lógica: de menor a mayor dificultad. Los problemas del tercer paquete se pueden utilizar como actividades de refuerzo a cursos de ciclo superior.

A toda la actividad se ha querido reforzar el aspecto visual, incorporando colores e imágenes. En cambio, el contenido multimedia es mínimo: hay algunos ficheros de sonido y una animación en formato AVI. Se ha creído poco necesario incorporar más elementos de este tipo. A pesar de este contenido multimedia, la actividad puede prescindir de tarjetas de sonido y de software tipo vídeo, por lo que el paquete funciona, en los aspectos mecánicos y conceptuales, sin necesidad de ellos.

Las 82 actividades del paquete son las clásicas utilizadas en CLIC: actividades de información y lectura, de relaciones sencillas, complejas, de exploración, de respuesta escrita, rompecabezas, sopas de letras y crucigramas de tipos numéricos. Se ha querido utilizar con moderación las actividades de asociación normal o complejas para evitar respuestas mecánicas y poco reflexivas; en cambio hay un volumen mayor de trabajo escrito.

Dada la extensión de los paquetes resulta del todo imposible hacerlos en sesión única. Recomendamos un estudio previo para decidir los contenidos específicos que se quieren trabajar en cada sesión. Dado que cada elemento nuevo está precedido de una o más pantallas informativas, es posible desarrollar toda la unidad temática directamente en el aula de informática, prescindiendo de la aula *normal* para las explicaciones iniciales.

Quiero expresar mi agradecimiento a Javier Rodríguez, de la escuela La Alsina, de Molins de Rei, por autorizarme a poder hacer uso de las imágenes creadas por él en su trabajo **El Reloj**.

Eduard Orge G.
CEIP Pit-roig