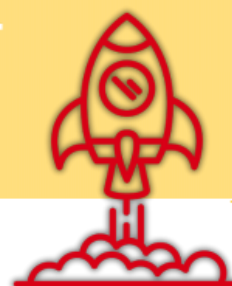


Título: EL RELOJ HUMANO

Nivel educativo: 4º de primaria de 2º Ciclo de Educación Primaria.

Áreas Curriculares: Matemáticas.

Temporalización: 4 sesiones de 1 hora en el 2º trimestre.



Descripción breve de la actividad

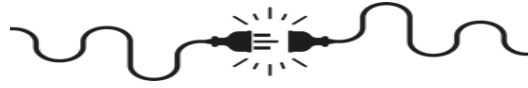
Esta actividad ayudará a los estudiantes a **comprender y practicar la lectura de la hora en relojes analógicos y digitales**, así como a entender la duración de diferentes actividades cotidianas a través del juego y del movimiento.



- Comprender y leer **la hora en relojes analógicos y digitales**.
- Asociar **actividades diarias** con horas específicas.
- Desarrollar **habilidades de pensamiento computacional** como descomposición, reconocimiento de patrones y algoritmos.
- Fomentar el **trabajo en equipo** y la **participación activa**.

Competencias clave a desarrollar: competencia en comunicación lingüística; competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería; competencia digital (si se usan relojes o aplicaciones o programas digitales); competencia personal, social y de aprender a aprender; competencia en conciencia y expresión culturales y competencia ciudadana.





¿Cómo lo hacemos?

1. Introducción:

- Explica a los estudiantes la importancia de saber leer la hora y cómo se usa en la vida diaria.
- Muestra el reloj de cartón y cómo mover las manecillas para indicar diferentes horas.

2. Reloj humano:

- Usa la cuerda o cinta para crear un reloj gigante en el suelo del aula o en el patio.
- Asigna a dos estudiantes para que sean las manecillas del reloj: uno será la manecilla de las horas y el otro la de los minutos.
- Los demás estudiantes pueden ayudar a dibujar los números del reloj en el suelo.

3. Lectura de la hora:

- Muestra una tarjeta con una hora específica y pide a los estudiantes que muevan las manecillas del reloj humano para mostrar esa hora.
- Repite con diferentes horas para que todos los estudiantes tengan la oportunidad de participar.

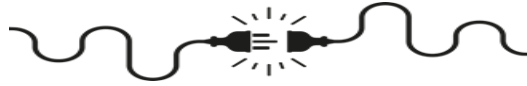
4. Asociación de actividades:

- Distribuye las tarjetas con actividades diarias entre los estudiantes.
- Pide a cada estudiante que coloque su tarjeta de actividad en la hora del reloj en la que normalmente se realiza esa actividad (por ejemplo, "desayunar" a las 7:00).
- Discute con la clase si las horas asignadas a las actividades son realistas y ajusta si es necesario.

5. Duración de actividades:

- Conversad sobre cuánto tiempo duran diferentes actividades cotidianas (por ejemplo, "ir a la escuela" puede durar 30 minutos).
- Usa el reloj humano para mostrar la duración de estas actividades. Por ejemplo, si "ir a la escuela" empieza a las 8:00 y dura 30 minutos, mueve las manecillas para mostrar las 8:30.





Sugerencias

- Una vez hayan comprendido la dinámica de la actividad, pueden **jugar en parejas o pequeño grupo** alternando los roles de “programador” (quien da las instrucciones) y “robot” (quien las ejecuta). Para ello, pueden servirse de los materiales sugeridos en el apartado “Recursos”.
- Se pueden **comparar los horarios** de nuestro alumnado con los de otros países para trabajar la competencia en conciencia y expresión culturales.

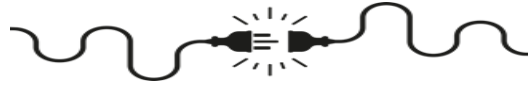


Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:**
 - Un **reloj de cartón** con manecillas móviles.
 - **Tarjetas** con diferentes **horas del día** (por ejemplo: 7:00, 12:30, etc.).
 - **Tarjetas con actividades/rutinas diarias** (por ejemplo: desayunar, ir a la escuela, jugar, cenar...).
 - Una **cuerda o cinta** para crear un reloj grande en el suelo.
 - **Tizas o marcadores** para dibujar números en el suelo.

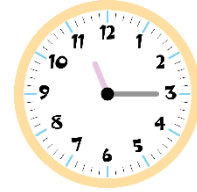


Espacios: patio o aula de grandes dimensiones.
Tipo de actividad: colaborativa en gran grupo, pequeño grupo y/o por parejas.



- Plantillas reloj analógico y digital:

[\(Enlace a recursos\)](#) Fuente: [Una Pizca de Educación](#)



- Tarjetas horas del día:

[\(Enlace a recurso\)](#) Fuente: [Una Pizca de Educación](#)

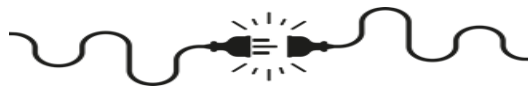


- Tarjetas rutinas diarias:

Modelo 1: [\(enlace a recurso\)](#) Fuente: [Orientación Andújar](#)

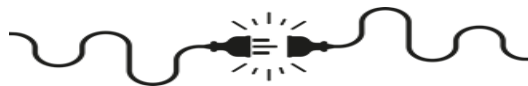
Modelo 2: [\(enlace a recurso\)](#) Fuente: [Actividades de Infantil y Primaria](#)





¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
Comprende el funcionamiento del reloj.	Entiende perfectamente el funcionamiento del reloj.	Entiende la mayoría de los conceptos del funcionamiento del reloj.	Entiende el funcionamiento básico, pero necesita ayuda.	No comprende el funcionamiento y no sabe leer la hora sin ayuda.
Representa la hora de forma precisa.	Siempre representa la hora de manera precisa y sin errores.	Representa la hora de manera precisa la mayoría de las veces.	Representa la hora de manera precisa a veces, con errores ocasionales.	No sabe representar la hora de manera precisa.
Asocia actividades cotidianas con sus horas correctamente.	Siempre hace las asociaciones correctamente.	Hace las asociaciones correctamente la mayoría de las veces.	Hace las asociaciones correctamente algunas veces, con errores ocasionales.	No sabe asociar actividades cotidianas con sus horas correctamente.
Comunica sus ideas de forma clara.	Siempre comunica sus ideas de manera clara y coherente.	Comunica sus ideas de manera clara la mayoría de las veces.	Comunica sus ideas de manera clara algunas veces.	No es capaz de comunicar sus ideas de manera clara.
Coopera con sus compañeros en las tareas.	Siempre coopera de manera efectiva con sus compañeros.	Coopera de manera efectiva la mayoría de las veces.	Coopera de manera efectiva algunas veces.	No coopera con sus compañeros en las tareas.
Participa en las actividades propuestas.	Siempre participa activamente en todas las actividades propuestas.	Participa activamente la mayoría de las veces.	Participa activamente algunas veces.	No participa en las actividades propuestas.



Pensamiento computacional

Lógica (predicción y análisis): utilizar el razonamiento para hacer predicciones, resolver problemas y tomar decisiones basadas en la información disponible.

Algoritmos (pasos y reglas): seguir una serie de pasos o instrucciones bien definidas para resolver un problema o completar una tarea.

Descomposición (dividir en partes): dividir un problema grande en partes más pequeñas y manejables, que son más fáciles de entender y resolver.

Patrones (detectar y usar similitudes): identificar similitudes o patrones en problemas o datos, lo que facilita encontrar soluciones más rápidas y eficientes.

Abstracción (eliminar detalles innecesarios): simplificar un problema eliminando detalles que no son importantes, para enfocarse en lo que es relevante y esencial.

Más información

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:



[Relojes](#)



[Tarjetas horas texto](#)



[Tarjetas rutinas 1](#)



[Tarjetas rutinas 2](#)