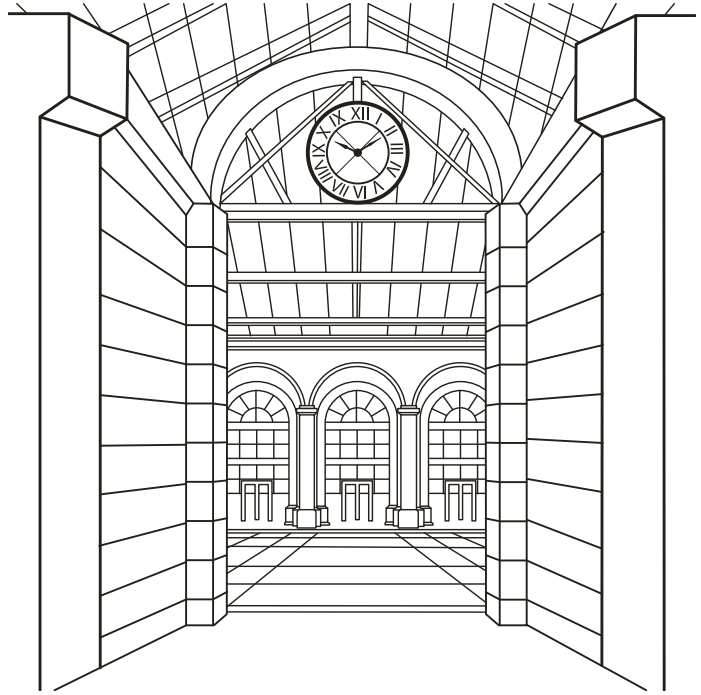


Reloj para todos los tiempos

Henry Flagler fue importante para el desarrollo de la costa atlántica de la Florida. Fundó lo que se transformó en el ferrocarril de la costa este de la Florida.

Flagler también tenía una finca en Palm Beach, llamada Whitehall, construida en 1902. Whitehall es el primer museo de la Florida.

Dentro del Gran salón de Whitehall hay un hermoso reloj. Fue diseñado por el ebanista François Linke. El reloj muestra la importancia de la tecnología en ese momento de nuestra historia.

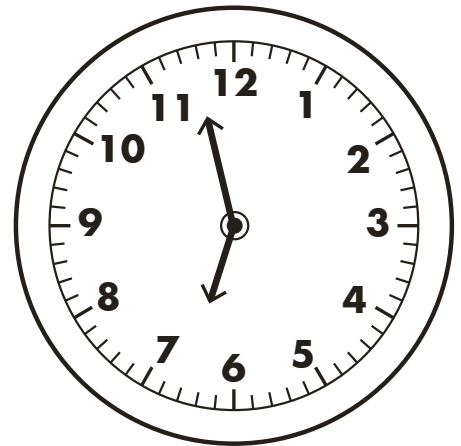


Tu proyecto Escribe y cuenta un cuento sobre el tiempo

Dibuja cuatro esferas de reloj en el pizarrón. Asegúrate de incluir las horas de 1 a 12 y las marcas entre los números. O bien, usa las esferas en blanco de los relojes en Elemento didáctico 20.

Escribe un cuento que empiece a la 1:00 de la tarde. Incluye cuatro horas "en blanco" en donde sucedan cosas emocionantes.

Ahora, lee tu cuento a la clase. Cuando llegues a la primera hora en blanco, pide a un compañero que lance un cubo numérico para hallar el tiempo transcurrido desde la 1:00. Lanza un cubo numérico para la hora (u horas) y halla la suma de dos tiros para hallar los minutos. Luego, muestra la nueva hora de tu cuento en una de las esferas del reloj del pizarrón. Por ejemplo, si el primer cubo numérico muestra un 2 y los dos cubos tienen una suma de 11, la nueva hora sería 3:11 de la tarde. Haz esto con cada una de las cuatro horas de tu cuento.



Nombre _____

Escoge un proyecto

Proyecto 14B

¿Cuál es el plan?

¿Has sentido alguna vez que no eras capaz de completar todo lo que querías hacer en un día? Quizás debías ir al coro y terminar tu tarea, pero también querías ver una película, ¡y te la perdiste!

A veces se siente que hay demasiadas actividades para completar en un día. Cuando pasa esto, crear una agenda sirve como ayuda para planear tu día. Una agenda puede separar el día en horas o incluso en partes de horas. Puedes llenar los diferentes espacios de las horas con lo que debes hacer.

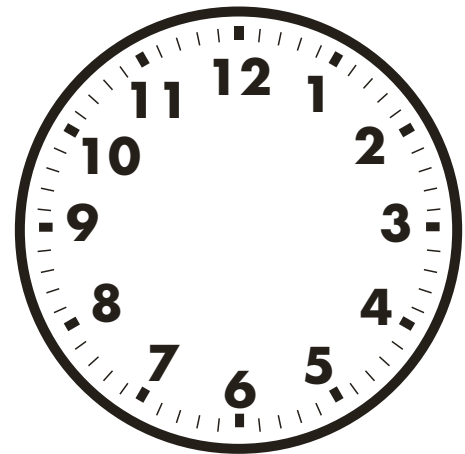


Tu proyecto Crea y juega un juego de memoria

Diseña 12 esferas de reloj. Corta los círculos en cartulina. Marca las esferas de reloj usando 1 a 12 para las horas y marcas para los minutos entre los números. O bien, usa las esferas en blanco de los relojes en el Elemento didáctico 20.

Piensa con un compañero 12 actividades que llevan diferentes cantidades de tiempo. Podrías pasar 2 minutos lavándote los dientes o 2 horas viendo una película. Anota cada actividad con su hora de comienzo, hora en que termina y el tiempo de duración en una hoja de papel.

Dibuja líneas para mostrar el tiempo transcurrido para diferentes actividades en cada una de las 12 esferas de reloj. Haz una línea verde para la hora de comienzo y una línea roja para la hora en que termina. Pon los relojes con las caras hacia abajo y dobla las 12 actividades que escribiste. Túrnense para tratar de coincidir cada esfera de reloj con una actividad. Si no hay coincidencia, pon el reloj nuevamente hacia abajo y vuelve a doblar el papel. ¡El primero en conseguir tres combinaciones, gana!

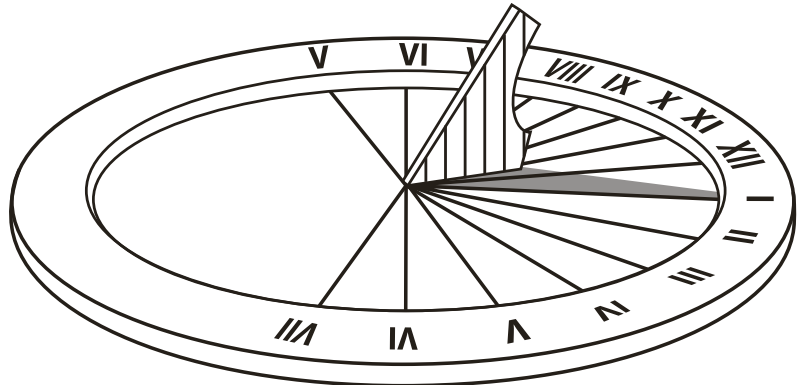


Marcar el tiempo

Antes de que se inventaran los relojes, la gente usaba elementos para medir el tiempo. Usaban el sol, las estrellas en el cielo y la Tierra misma.

La gente inventó diferentes métodos para determinar el tiempo.

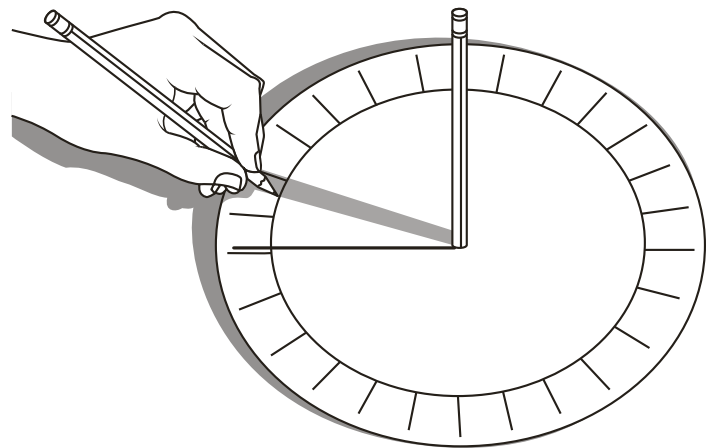
Uno de los primeros dispositivos para decir la hora fue el reloj de sol. Un reloj de sol puede ser visto como un reloj con energía solar. Muestra el tiempo basándose en la posición del sol. Está hecho con un plato plano, que es el dial, y un gnomon. Un gnomon proyecta una sombra en el dial para expresar una hora específica.



Tu proyecto Diseña un reloj de sol

Investiga maneras de construir tu propio reloj de sol.

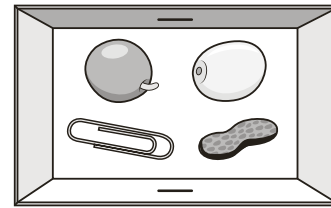
Con un compañero, escribe los pasos que necesitas para construir un reloj de sol. Asegúrate de que tú y tu compañero expliquen claramente los pasos en las instrucciones. También, haz una lista de los materiales que necesitarás. ¿Qué se usará para el plato? ¿Qué será el gnomon? Finalmente, planea dónde lo colocarás para comprobar que el reloj de sol funciona.



Una vez que tu plan está listo, preséntalo a la clase. Incluye un dibujo de cómo el reloj de sol se verá en un momento específico del día.

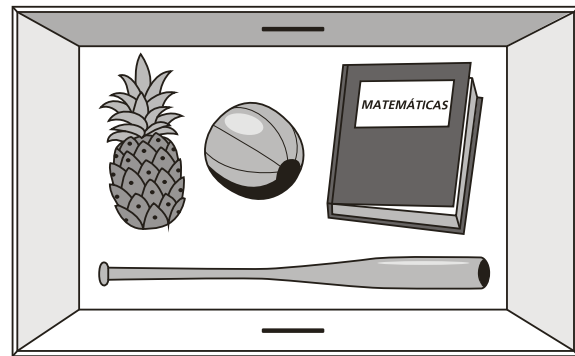
¡Qué masa!

Puedes usar unidades métricas para estimar la masa de diferentes objetos. Un gramo es una unidad de masa. Objetos que tienen una masa de aproximadamente 1 gramo son una uva, una aceituna, un clip o un maní.



1 gramo cada uno

Otra unidad métrica de masa es un kilogramo. Un kilogramo es equivalente a 1,000 gramos. Objetos que tienen aproximadamente 1 kilogramo son un melón, una piña, un libro de matemáticas o un bate de béisbol de madera.



1 kilogramo cada uno

Puedes usar gramos o kilogramos para estimar las masas de muchos objetos. Un lápiz tiene una masa aproximada de 5 gramos y un teléfono celular tiene una masa aproximada de 150 gramos. Un televisor grande tiene una masa aproximada de 15 kilogramos y un perro grande tiene una masa aproximada de 40 kilogramos.

Tu proyecto Canta una canción sobre la masa de los objetos

Escribe y canta una canción sobre las masas de diferentes objetos de tu clase.

Con otros dos compañeros, reúnan tres objetos de diferentes masas. Por ejemplo, pueden escoger un pedazo de tiza, un libro y una silla. Su canción tendrá tres partes, una para cada objeto que escogieron. La letra de la canción debe incluir una estimación de la masa de cada objeto. Usen las unidades estándar de gramos y kilogramos para su estimación. Una vez que hayan escrito la canción, cada estudiante de tu grupo cantará una parte a la clase, usando el objeto para la presentación.

