

TAREA 5º PRIMARIA C.E.I.P. NUESTRO PADRE JESÚS DEL LLANO (B. DE LA ENCINA)

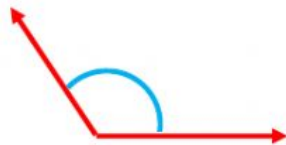
TÍTULO: DESCUBRE AL ASESINO/A DE LOS ÁNGULOS

Ha aparecido en el lugar que muestra el mapa un cadáver en el suelo y junto a este dibujado en el suelo hay un ángulo con sangre y una agenda perteneciente a la víctima.



**ESCENA
DEL
CRIMEN**

➤ Pista 1: ángulo y agenda



Identifica a la víctima, su nombre es D. Francisco Escalante, Director del colegio (recaba información sobre su vida) y piensa por qué motivo le han podido hacer esto. Mide el ángulo que ha aparecido y recoge la agenda para obtener la primera pista importante del caso.

1. Haz una descripción del Director de tu cole que ayude a la policía. Recuerda seguir un orden (físicamente, personalidad, carácter, aficiones y cuestiones personales que puedan ser útiles) y usar la rúbrica de escritura.

2. Mide el ángulo dibujado junto al cuerpo e indica su medida. Después utiliza google maps para comprobar la distancia que hay desde tu casa al lugar del crimen y el tiempo que emplearías en llegar caminando y en coche. ¿Cuánto tiempo tardas más caminando que en coche?

Medida del ángulo: _____ Tiempo y distancia caminando: _____

Tiempo y distancia en coche: _____ Diferencia: _____

Una vez realizado lo anterior y descifrado los grados del ángulo, deberás de pasarlos a minutos y luego a segundos para determinar cuántas horas son. El resultado en horas y días será el tiempo que lleva la víctima muerta. Por tanto, tendrás que averiguar la hora de la muerte teniendo como referencia que es el día de hoy y a las 9:00 horas cuando has descubierto el cadáver. Ahora mira en la agenda de la víctima ese día para ver con quiénes tenía pensado reunirse o qué actividades iba a realizar para averiguar una nueva pista. En la agenda ese día aparecen cuatro nombres (uno de ellos/as es el asesino/a). Busca en la agenda las extensiones de teléfono de esas cuatro personas. Tendrás que dibujar un ángulo cuya medida sea igual a cada número de la extensión. En total dibujarás 4 ángulos y los entregarás para poder tener la siguiente pista en caso de que los tengas bien.

3. Medida del ángulo en minutos: _____

Medida del ángulo en segundos: _____ Tiempo total: _____

Hora de la muerte: _____

4. Dibuja los 4 ángulos que se corresponden con las extensiones de teléfono de las personas con las que el Director del colegio se iba a reunir. Además piensa quiénes son esas 4 personas y qué relación e intereses pueden tener para hacer lo que han hecho. Conseguiréis más pistas si hacéis bien la actividad.

ÁNGULO 1

ÁNGULO 2

ÁNGULO 3

ÁNGULO 4

5. ¿Cuánto es la suma de los 4 ángulos? ¿Qué indica esa medida? Es otra pista...

Las pistas que has conseguido son las direcciones de esas cuatro personas. Identificalas en el plano y márcalas como en el ejemplo 1 (hazlo con google maps). Visita a cada personaje y obtendrás datos importantes sobre ellos para la investigación. Para obtener los datos tendrás que marcar la situación del lugar donde os encontraréis en el plano y trazar la ruta hasta las diferentes direcciones y averiguar cuánto tiempo se tarda (en este paso

- C/ Argentina 30 (Vva. De la Reina)
- C/ Canteras 10
- C/ Ancha 50
- Plaza de la Constitución



7. Calcula tiempo y distancia que hay desde tu casa a la de los sospechosos (Ejemplo 2)

e. Tiempo y distancia total: _____

- 

calculando la duración de cada uno. De esta manera sabrás quién cometió el crimen de los cuatro sospechosos. Por último, solo te falta inventar el móvil del crimen en función de las actividades y datos de cada uno y habrás resuelto el asesinato. Echa a volar tu imaginación.

8. Tiempo desde Bruselas: _____ Tiempo desde El Vaticano _____

Tiempo desde Sierra Nevada: _____ Tiempo desde la AMPA: _____

9. Redacta un informe de unas 100 palabras en el que cuentes desde el principio lo ocurrido, es decir, cuenta la historia como si de una película se tratara, con introducción, nudo y el final que lo decides tú. Echa a volar tu imaginación. Esta actividad es esencial para hacer bien la siguiente. En la que lo explicarás oralmente.

10. Por último te vas a grabar en la aplicación flipgrid e inventarás un motivo o varios motivos por los cuales este hecho ha ocurrido, tú decidirás quién es el culpable pero deberás argumentar las causas y razones para ello.

11. RESUELVE PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN DE LOS HECHOS.

- A. Don Luis sale de El Vaticano a las 7 de la mañana, tarda media hora en llegar al aeropuerto, allí espera durante una hora y media más, si el vuelo tarda 2 horas y cuarto...¿ A qué hora despegar el avión? _____
¿A qué hora aterriza? _____
- B. El alcalde tuvo una reunión en Bruselas de tres cuartos de hora, al finalizar tardó 40 minutos en llegar al aeropuerto, allí esperó media hora antes de que saliera su avión que tardó dos horas y diez minutos en llegar a Madrid. ¿Sabes a qué hora llegó a España? _____
- C. Juana tardó 7' y 35'' en llegar de su casa al colegio, y el maestro Alfonso tarda el triple en llegar desde la mía ¿Cuánto tiempo emplea más el maestro en llegar?
- D. El ángulo que aparece en el plano de la C/ Mestanza con la C/ mide 3.000' ¿podrías decir cuántos grados son? Muestra la operación o explica como lo has calculado. Después mide para comprobarlo.

NORMATIVA QUE RESPALDA LA TAREA Y APRENDIZAJES A CONSEGUIR Y EVALUAR.

LENGUA.

CE.3.2. Expresarse de forma oral en diferentes situaciones de comunicación de manera clara y coherente ampliando el vocabulario y utilizando el lenguaje para comunicarse en diversas situaciones. **ACTIVIDAD 10**

CE.3.4. Recitar y producir textos orales de los géneros más habituales del nivel educativo (narrativos, descriptivos argumentativos, expositivos, instructivos, informativos y persuasivos.), elaborando un guion previo y adecuando el discurso a la situación comunicativa. **ACTIVIDAD 10**

CE.3.11. Mejorar y mostrar interés por el uso de la lengua desarrollando la creatividad y la estética en sus producciones escritas, fomentando un pensamiento crítico y evitando un lenguaje discriminatorio. **ACTIVIDADES 1 Y 9**

MATEMÁTICAS.

C.E.3.3. Desarrollar actitudes personales inherentes al quehacer matemático, planteando la resolución de retos y problemas con precisión, esmero e interés. Reflexionar sobre los procesos, decisiones tomadas y resultados obtenidos, transfiriendo lo aprendido a situaciones similares, superando los bloqueos e inseguridades ante la resolución de situaciones desconocidas. **ACTIVIDADES 7, 8 y 11**

C.E.3.5. Realizar, en situaciones de resolución de problemas, operaciones y cálculos numéricos sencillos, exactos y aproximados, con números naturales y/o decimales hasta las centésimas, utilizando diferentes procedimientos mentales y algorítmicos y la calculadora. **ACTIVIDADES 3, 5, 7, 8 y 11**

C.E.3.8. Operar con diferentes medidas del contexto real. **3, 5, 7, 8 y 11**

C.E.3.9. Conocer el sistema sexagesimal para realizar cálculos con medidas angulares, explicando oralmente y por escrito el proceso seguido y la estrategia utilizada. **ACTIVIDADES 2, 3, 7, 8 y 11**

C.E.3.10. Interpretar, describir y elaborar representaciones espaciales de la vida cotidiana (croquis, planos, maquetas...) utilizando las nociones geométricas básicas (situación, movimiento, paralelismo, perpendicularidad, escala, simetría, perímetro y superficie).

C.E.3.10. Interpretar, describir y elaborar representaciones espaciales de la vida cotidiana (croquis, planos, maquetas...) utilizando las nociones geométricas básicas (situación, movimiento, paralelismo, perpendicularidad, escala, simetría, perímetro y superficie). **ACTIVIDADES 6, 7**

CULTURA Y PRÁCTICA DIGITAL.

CE.1. Reconocer las características de la sociedad del conocimiento en la que viven y valorar las posibilidades y limitaciones que ofrece la cultura digital.

ACTIVIDADES 6, 7, 10

CE.7. Buscar y seleccionar aplicaciones, herramientas y recursos digitales para atender necesidades de aprendizaje y resolver tareas relacionadas con el trabajo habitual, buscando soluciones alternativas e innovadoras que faciliten el aprendizaje.

ACTIVIDADES 6, 7, 10