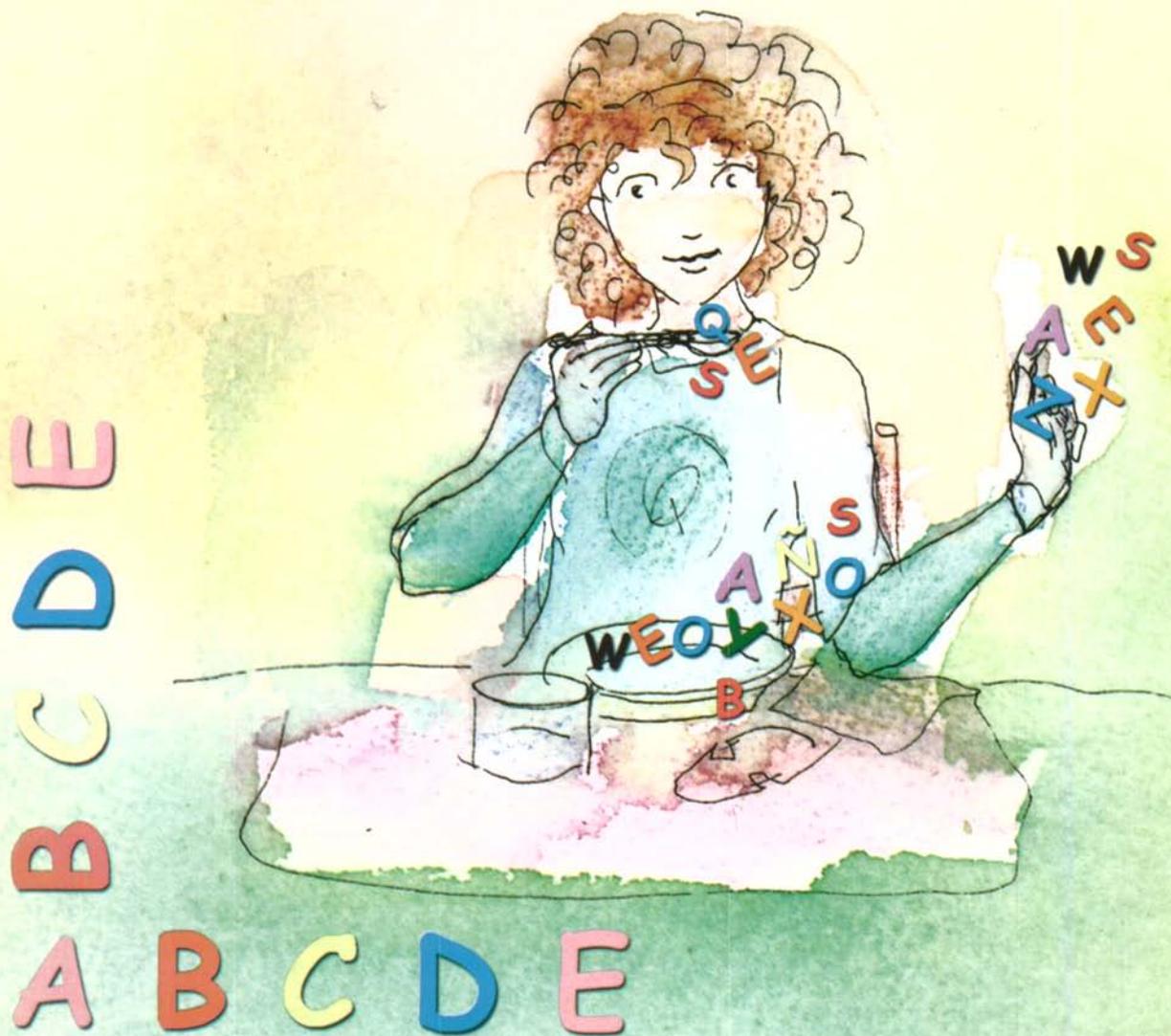


# Pasatiempo





# Pasatiempo

## ÁREAS DE INFLUENCIA

- Área de Lengua y Literatura.

## PLANTEAMIENTO GENERAL

Con esta actividad se pretende que el alumnado adquiera el conocimiento de una terminología específica que le facilite la comprensión de la temática del sonido.

## DESARROLLO

Se comenzará la experiencia con la elaboración de un glosario de términos técnicos o específicos del ruido. A continuación los alumnos y alumnas elaborarán individualmente diferentes pasatiempos con algunos de los tér-

## CONTENIDOS TEÓRICOS RELACIONADOS

- *Adquisición de vocabulario y comprensión de terminología específica sobre la temática del ruido ambiental.*
- *Al ser la educación ambiental un tema transversal, consideramos que puede ser útil el desarrollo de esta actividad en el área de lengua coordinado con el área de ciencias.*



minos incluidos en el glosario. Siendo nuestra propuesta: sopas de letras y crucigramas encadenados, para lo que se sugieren dos ejemplos que a continuación describiremos.

Los dos ejemplos que proponemos, se pretende que sirvan como base para que el alumnado siga una metodología para elaborar los pasatiempos, y de esta forma facilitar la actividad, siendo el resultado final (cuadernillo) homogéneo.

Se considera interesante que para dar formato a estos pasatiempos que los alumnos y alumnas hagan uso del ordenador, promoviéndose de esta manera el uso de nuevas tecnologías.

**Sopa de letras:** Se escogen los términos técnicos que vayamos a incluir en el pasatiempo. Se elaborará una cuadrícula, con el tamaño que se desee, y se incluirán en ella los términos elegidos. Los términos los podemos colocar de manera horizontal, vertical o diagonal, y de izquierda a derecha o viceversa. Después se rellenarán los espacios libres con letras arbitrariamente.

F	R	E	C	U	E	N	C	I	
J	U	T	I	X	A	F	O		D
C	I	D	E	C	I	M	P	D	A
O	D	I	N	O	S		E	Z	D
F	O	U	P	S		C	R	U	I
T					I	A	I	H	S
A	H	L		B	C	I	O	O	N
O	R		E	I	J	T	D	R	E
V	S	L	A	D	O	F	O	E	T
T	I	M	B	R	E	B	P	D	N
O	R	T	E	M	O	N	O	S	I

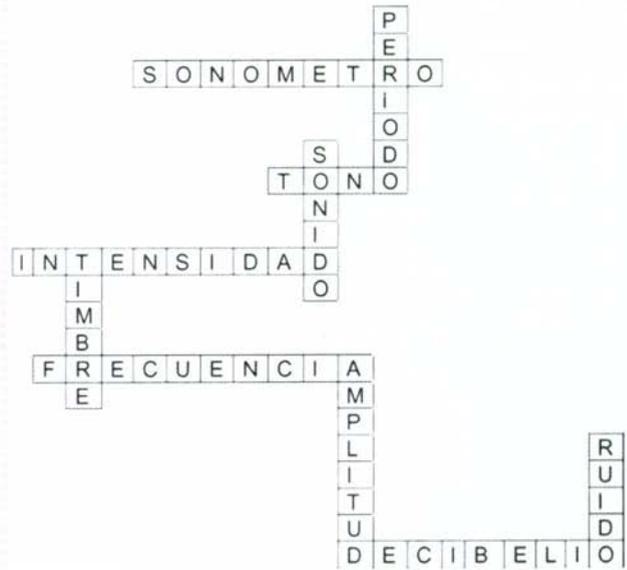
**Términos que incluimos en esta sopa de letras:**

- FRECUENCIA.
- AMPLITUD.
- PERIODO.
- DECIBELIO.
- RUIDO.
- SONIDO.
- TONO.
- TIMBRE.
- INTENSIDAD.
- SONÓMETRO.



### Crucigrama encadenado:

Tomamos los términos que hayamos escogido y los encadenamos unos con otros de manera vertical y horizontal, haciéndolos coincidir en una de sus letras. Una vez que sepamos que forma va a tener la cadena, la haremos dejando un espacio o celda en blanco para cada letra. Y por último se incluirán las definiciones de los términos en función de la colocación de éstos en la cadena, es decir, por una parte aquellos colocados horizontalmente y por otra los colocados verticalmente.



#### Horizontales:

- 1.- Instrumento de medida del sonido.
- 2.- Lo que nos permite diferenciar sonidos graves de agudos.
- 3.- Depende de la amplitud de la oscilación y está relacionada directamente con la energía transportada por la misma.
- 4.- Número de vibraciones por unidad de tiempo.
- 5.- Unidad de medida del sonido. Es la más pequeña variación sonora perceptible por el oído humano.

#### Verticales:

- 1.- Tiempo que tarda en producirse un ciclo completo de oscilación, medido en segundos.
- 2.- Sensación auditiva producida por una onda acústica.
- 3.- Lo que nos permite diferenciar dos sonidos que tienen la misma intensidad y frecuencia, emitidos por focos sonoros diferentes.
- 4.- Máximo desplazamiento de la onda en relación con su posición de reposo.
- 5.- Todo sonido no deseado.



## RESULTADOS

Una vez recopiladas todas las actividades propuestas, se revisarán y corregirán, agrupándolas en un cuadernillo que se entregará al conjunto del alumnado para que siga trabajando sobre él.

## MATERIALES

- Libro de contenidos.
- Diccionarios.
- Enciclopedias.
- Bibliografía técnica.
- Material escolar.
- Cuaderno de apoyo.

## OTRAS ACTIVIDADES

Cuando se haya trabajado un volumen suficiente de terminología se pueden organizar concursos por grupos que servirán para comprobar su asimilación por el alumnado.

## OBJETIVOS CLAVE

### Conceptuales:

- Adquisición de vocabulario técnico y comprensión de terminología específica.

### Actitudinales:

- Reconocimiento del juego como fuente de adquisición de conocimientos.

### Procedimentales:

- Desarrollo de habilidades de expresión gráfica, de coordinación oculo-manual y de orientación espacial.