

# ACTIVIDADES PARA ASEGURAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

SEMANAS DEL 25/05/20 Y DEL 01/06/20

MATERIA: TECNOLOGÍA APLICADA. CURSOS: 1ºESO D/E/F.

Con la finalidad de poder asegurar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el que estamos inmersos durante el curso escolar, me dispongo a redactar **dos tipos de actividades**:

- **Actividades para alcanzar los objetivos no asimilados en la segunda evaluación.**

- **Actividades de continuidad que permitan avanzar en los conocimientos iniciados en la materia.**

A continuación, indicaré el tipo de actividad que debe realizar cada alumno/a, el tiempo destinado para su realización, el conjunto de actividades a realizar, la forma y periodo de entrega de las mismas y los criterios de evaluación.

## 1. ACTIVIDADES PARA ALCANZAR LOS OBJETIVOS NO ASIMILADOS EN LA SEGUNDA EVALUACIÓN.

### A. ALUMNADO QUE DEBE REALIZARLA.

Este tipo de actividades debe realizarla el alumnado que no ha logrado alcanzar los objetivos de la segunda evaluación.

Además, el alumno/a que quiera también puede realizar las actividades de continuidad, aunque éstas serán voluntarias, ya que se deben centrar en las destinadas a alcanzar los objetivos de la segunda evaluación.

### B. PERIODO DE TIEMPO PARA LA REALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES.

El alumno/a podrá realizar las actividades durante las semanas del 25/05/20 y el 01/06/20.

### C. RELACIÓN DE ACTIVIDADES.

Las actividades para alcanzar los objetivos del segundo trimestre se dividen en dos grandes bloques, el primero dedicado a la Madera y sus Derivados y el segundo dedicado al programa Scratch.

## BLOQUE 1 – LA MADERA Y SUS DERIVADOS

En el bloque de la Madera y sus Derivados deberás realizar las siguientes 10 actividades relacionadas con este tipo de contenido, el cual hemos visto durante el segundo trimestre.

1. ¿Qué es la madera?
2. ¿De qué está formada la madera principalmente?
3. Nombra los dos tipos de maderas y derivados que conocéis.
4. ¿En qué dos grupos se clasifican las maderas naturales?
5. ¿Qué tipos de maderas prefabricadas conoces?
6. Indica las distintas formas de tratar la madera.
7. Nombra los pasos que hay que seguir si realizamos el corte con segueta.
8. ¿Con qué herramientas podemos perforar la madera?

9. Una vez cortada la madera, que va antes el limado o el lijado.

10. ¿Con qué podemos unir los distintos trozos de madera?

Nota: intentar realizar las actividades con los apuntes de clase, en el caso que no los tengáis podéis buscar la información en otros lugares como internet, libro de clase u otros libros.

## BLOQUE 2 – PROGRAMA SCRATCH

En el bloque relacionado con el programa Scratch desarrollaremos un proyecto basado en la introducción de un fondo y un personaje con movimiento.

Previamente, veremos un breve apartado de teoría relacionado con el contenido anteriormente mencionado, el cual nos servirá de ayuda para realizar dicho proyecto.

### 1. Teoría.

#### A. Pasos para introducir un fondo y un personaje con movimiento.

1. Abrimos el programa **SCRATCH**.

2. Por defecto aparece el **Objeto1** (gato naranja Scratch). Seleccionamos el **Objeto1** y lo vamos a borrar haciendo clic con el botón derecho del ratón "Borrar".

3. A continuación seleccionamos el escenario, en la pestaña **Fondos** importaremos la imagen que deseemos.

4. Borraremos el **fondo1** que viene por defecto.

5. Ahora añadiremos el personaje, para ello insertamos un nuevo objeto desde una de las carpetas que nos proporciona el programa.

6. Teniendo el personaje seleccionado, nos vamos a la pestaña **Disfraces** e importaremos el resto de disfraces.

7. En este momento ya tenemos todo lo que necesitamos (escenario y personaje). Ahora programaremos lo que queremos que haga el personaje. Seleccionamos el **Objeto1** y en la pestaña **Programas** iremos poniendo los bloques de instrucciones simplemente arrastrándolos desde la izquierda (lo primero es situar al personaje y hemos de recordar que la bandera verde pone en funcionamiento el programa y el círculo rojo lo detiene).

8. Ponemos como disfraz inicial uno de los seleccionados en el paso 6.

9. Añadimos un **bucle infinito** (bloque por siempre). Dentro de este bucle ponemos un bloque para que el personaje cambie al siguiente disfraz de la lista dándonos la impresión de que el personaje se mueve. Hay que poner un retardo de unos 0,5 segundos para que el cambio de disfraz no sea demasiado rápido.

### 2. Proyecto.

En este proyecto debes poner el fondo que desees en el programa Scratch y añadirle el personaje adecuado a dicho fondo. El personaje debe realizar algún movimiento durante el transcurso del programa.

Para entregar esta actividad, deberás hacer una captura de pantalla a cada una de las posiciones que haga el personaje de tu proyecto.

## **2. ACTIVIDADES DE CONTINUIDAD QUE PERMITAN AVANZAR EN LOS CONOCIMIENTOS INICIADOS EN LA MATERIA.**

### **A. ALUMNADO QUE DEBE REALIZARLA.**

Este tipo de actividades debe realizarla el alumnado que haya alcanzado los objetivos de la segunda evaluación.

### **B. PERIODO DE TIEMPO Y ACTIVIDADES A REALIZAR.**

Las actividades a realizar las vamos a dividir en dos semanas:

#### **B.1. Semana del 25/05/20.**

##### **B.1.1. Corregir las actividades 7, 8, 9 y 10 del archivo titulado Materiales de Uso Técnico (2).**

- El alumno/a deberá corregir sus fallos con otro color, en el documento enviado la semana del 18/05/20. Para ello el profesor mandará una presentación PowerPoint con audio incluido explicando detalladamente cada una de las actividades (**nombre del archivo: Solucionario Actividades Materiales de Uso Técnico (2)**).

- Una vez que alumno/a corrija sus actividades, deberá entregárselas al profesor.

##### **B.1.2. Realización de las actividades del archivo titulado Materiales de Uso Técnico (3):**

- El alumno/a deberá realizar las actividades **3, 4, 5, 6, 8 y 11**.

- Para la realización de dichas actividades se os enviará el documento titulado **Materiales de Uso Técnico (3)**.

#### **B.2. Semana del 01/06/20.**

##### **B.2.1. Corregir las actividades 3, 4, 5, 6, 8 y 11 del archivo titulado Materiales de Uso Técnico (3).**

- El alumno/a deberá corregir sus fallos con otro color, en el documento enviado la semana del 25/05/20. Para ello el profesor mandará una presentación PowerPoint con audio incluido explicando detalladamente cada una de las actividades (**nombre del archivo: Solucionario Actividades Materiales de Uso Técnico (3)**).

- Una vez que alumno/a corrija sus actividades, deberá entregárselas al profesor.

##### **B.2.2. Prueba tipo Test del Tema “Materiales de Uso Técnico”:**

El alumno/a realizará la prueba del Tema titulado Materiales de Uso Técnico, cuyas **características** son:

- **Para su realización se le enviará dicha prueba el martes 02/06/20 a las 9:00 h y tendrá como fecha límite de entrega el mismo martes 02/06/20 a las 14:00 h, es decir se dispondrá de cinco horas para su entrega.**

- Estará constituidas por diez preguntas tipo test con cuatro opciones a elegir, donde sólo una de ellas será la correcta.

- Por cada pregunta que el alumno/a conteste de forma acertada se le sumará un punto y por cada pregunta que el alumno/a conteste de forma errónea se le restará 0,2 puntos.

- Si el alumno/a entrega la prueba en la fecha señalada podrá obtener como nota máxima un 10.

- Si el alumno/a entrega la prueba fuera de plazo podrá obtener como nota máxima un 5.

- Si el alumno/a no entrega la prueba tendrá como nota un 0.

- Si el alumno/a copia las respuestas de otro alumno/a la nota que obtendrá será un 0.

### 3. FORMA Y PERIODO DE ENTREGA.

#### A. FORMA DE ENTREGA.

Los alumnos/as deberán entregar las actividades que les corresponda realizar a través de la **Classroom** preferiblemente, aunque podrán también entregarlas a través de **Séneca** o enviando un **correo** a la dirección de email **aluzpar814@maralboran.es**.

#### B. PERIODO DE ENTREGA.

1. Los alumnos/as que deban entregar las **actividades para alcanzar los objetivos no asimilados en la segunda evaluación** tienen como **fecha límite de entrega el 05/06/20**.

2. Los alumnos/as que deban entregar las **actividades de continuidad que permitan avanzar en los conocimientos iniciados en la materia** tienen como fecha límite:

- **Actividades de la semana del 25/05/20: la fecha límite de entrega será el 29/05/20.**

- **Actividades de la semana del 01/06/20: la fecha límite de entrega será el 05/06/20.**

### 4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

1. Los criterios de evaluación para los alumnos/as que deben realizar las **actividades para alcanzar los objetivos no asimilados en la segunda evaluación**, se basarán en la fecha de entrega (atendiendo las fechas límites asignadas), el conjunto de actividades realizadas y el desarrollo y resultado de las mismas. Una vez evaluadas, se determinará si el alumno/a ha alcanzado los objetivos previstos, es decir, se determinará si está apto o no apto.

2. Los criterios de evaluación para los alumnos/as que realicen las **actividades de continuidad que permitan avanzar en los conocimientos iniciados en la materia**, se basarán en la fecha de entrega (atendiendo las fechas límites asignadas), el conjunto de actividades realizadas y el desarrollo y resultado de las mismas. El conjunto de las actividades, trabajos o pruebas realizadas por el alumnado serán valoradas como una nota más de la unidad que estamos desarrollando en clase.

*Ante cualquier duda que pueda surgir quedo a su disposición, pudiendo contactar conmigo a través de Séneca, Classroom o a través de la dirección de correo electrónico **aluzpar814@maralboran.es**. Profesor: Alberto de la Luz Parra.*