

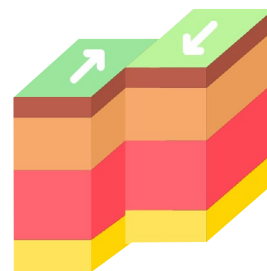
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE “PLACAS TECTÓNICAS”

Etapla: Educación primaria

Ciclo: 2º

Curso: 3º y 4º primaria

Dificultad: Media



INTRODUCCIÓN

“Placas tectónicas” es una situación de aprendizaje desarrollada sobre el ámbito de la Tecnología y Robótica, de las Ciencias de la Naturaleza y de las Ciencias Sociales, introduciendo el componente creativo del área de la Educación Artística como punto de nexo de toda la situación de aprendizaje. El objetivo principal de la situación de aprendizaje es el desarrollo de una maqueta 3D que represente las placas tectónicas y, con la ayuda de la programación de la placa micro:bit, generar movimiento en su creación.

Durante la implementación de la situación de aprendizaje, el alumnado descubrirá qué son las placas tectónicas y sus características para desarrollar un análisis de las fuerzas de contacto y distancia para entender su efecto sobre los objetos, en función de su tamaño, masa, forma e interacción entre ellos. Así mismo, el montaje de la maqueta les permitirá trabajar con materiales, herramientas y objetos adecuados a la consecución de un proyecto de diseño, y profundizar en el proceso de iniciación a la programación a través de recursos digitales (plataformas digitales de iniciación en la programación, aplicaciones de programación por bloques, robótica educativa...).

CURRÍCULUM EDUCATIVO

Los puntos dispuestos en el interior de las siguientes secciones; “Objetivos generales de etapa”, “Objetivos específicos de actividad” y “Competencias específicas, criterios de evaluación y saberes”, se disponen en el interior del **DECRETO 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.**

OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor
- h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA ACTIVIDAD

1. Conocer qué son las placas tectónicas y sus características principales.
2. Aprender que el movimiento de las placas tectónicas puede generar grandes efectos para los humanos.
3. Representar las placas tectónicas a través de una maqueta en volumen, integrando la placa micro:bit.
4. Programar un evento, mediante cables y conectores, para que los botones de la placa micro:bit accionen el movimiento de las placas.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS

Ciencias de la naturaleza

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES
Competencia específica 1: Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital.	1.1 Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	A. Cultura científica 1. Iniciación en la actividad científica - Vocabulario científico básico y adecuado a su edad, de tipo técnico y aplicado, relacionado con las diferentes investigaciones. 2. La vida en nuestro planeta - Las formas del relieve más relevantes.
Competencia específica 2: Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio.	2.3 Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente.	3. Materia, fuerzas y energía - Fuerzas de contacto y a distancia. Las fuerzas y sus efectos. B. Tecnología y digitalización 1. Uso de los recursos digitales con responsabilidad - Dispositivos y recursos digitales. Estrategias de búsqueda guiada de información segura y eficiente en internet (valoración, discriminación, selección y organización).
Competencia específica 3: Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, generando nuevos productos según necesidades.	3.3 Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, comprobando si la respuesta se ajusta al propósito, modificando algoritmos de acuerdo con los principios básicos del pensamiento computacional.	2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional - Fases de los proyectos de diseño: Diseño, prototipado, prueba y comunicación. - Técnicas sencillas de trabajo en equipo y estrategias para la gestión de conflictos.
Competencia específica 5: Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio natural, conservarlo y mejorarlo.	5.1 Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados 5.2 Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.	- Iniciación en la programación a través de recursos analógicos (actividades desenchufadas) o digitales (plataformas digitales de iniciación en la programación, aplicaciones de programación por bloques, robótica educativa...).

Ciencias Sociales

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES
Competencia específica 1: Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo y mejorarlo.	1.1 Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. 1.2. Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.	A. Sociedades y territorios Retos del mundo actual - La Tierra y las catástrofes naturales. Elementos, movimientos, dinámicas que ocurren en el universo y su relación con fenómenos físicos que afectan a la Tierra y repercuten en la vida diaria y en el entorno.

Educación Artística

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES
Competencia específica 4: Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, teniendo en cuenta el proceso y asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad y la noción de autoría.	4.1 Participar de manera guiada en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando en grupo en la consecución de un resultado final planificado y asumiendo diferentes funciones. 4.2 Participar en el proceso de producciones culturales y artísticas, de forma creativa y respetuosa, utilizando elementos básicos de diferentes lenguajes y técnicas artísticas.	BLOQUE II B. Creación e interpretación - Fases del proceso creativo: Planificación, interpretación y experimentación. - Respeto, interés y valoración tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales, audiovisuales, musicales, escénicas y performativas. C. Artes plásticas, visuales y audiovisuales - Materiales, instrumentos, soportes y técnicas de uso común utilizados en la expresión plástica y visual. - Medios, soportes y materiales de expresión plástica y visual. Técnicas bidimensionales y tridimensionales en dibujos y modelados sencillos.

Tecnología y robótica

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES
Competencia específica 1: Utilizar el pensamiento computacional para la resolución de problemas, generando un producto creativo y original que responda a cada uno de los retos planteados o generados a través de la observación del entorno.	1.1 Conocer los fundamentos básicos de la programación por bloques. 1.2 Realizar un conjunto de operaciones sistemáticas o algoritmos que cumplan un patrón previamente fijado para el funcionamiento correcto del programa.	A. Pensamiento computacional -Iniciación a la programación a través de recursos analógicos (actividades desenchufadas) y de recursos digitales (plataformas digitales de programación por bloques) adaptados al nivel lector del alumnado. - Interpretación y ejecución de algoritmos sencillos (rutinas, instrucciones con pasos ordenados, reglas de juegos, instrucciones, secuencias, patrones repetitivos, programación por bloques). -Extensiones de programación por bloques y aplicación a la robótica educativa (música, dibujo, sensor de vídeo, texto a voz, traductor...). - Mostrar interés por el pensamiento computacional participando en la resolución de problemas de programación. - Estrategias básicas de trabajo en equipo.
Competencia específica 5: Manejar los dispositivos y herramientas de forma segura y responsable para trabajar de forma individual o conjunta de acuerdo a las necesidades del contexto educativo.	5.1 Utilizar los dispositivos y las herramientas de forma segura de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.	

ESPACIOS Y RECURSOS

ESPACIOS	RECURSOS MATERIALES
- Espacio aula	- Ordenador o tableta digital - Proyector - Cable USB - Placa de extensión JOVI - Batería - Placa micro:bit - Servomotor - Cable de conexión del servomotor - Tijeras - Pegamento - Clip de metal - Plastilina (opcional) - Plantilla descargable en PDF EXTRA: Programación de la micro:bit resuelta.
RECURSOS HUMANOS	
El/La docente toma el rol de conductor/a de la actividad durante todo el transcurso de la misma, proporcionando al alumnado el soporte necesario, tanto en el desarrollo de la parte Craft de la maqueta como en la introducción de los componentes tecnológicos. Ante ese factor, será necesaria una evaluación previa de las necesidades individuales del alumnado para poder adaptar la actividad al alumnado y poder dar respuesta a todas ellas.	
DISTRIBUCIÓN DE LOS RECURSOS	
Los recursos serán distribuidos en función de la cantidad total de alumnado presente en el aula. Se recomienda que las sesiones en las que se trabaja en grupos, se use un baúl y ordenador por equipo. La creación de los equipos puede ser elaborada de manera digital y aleatoria por la Plataforma educativa ART2BIT. En caso de elaborar manualmente los equipos se recomienda tener en cuenta el nivel computacional y las habilidades artísticas de cada uno de los miembros del grupo, para poder crear unidades de trabajo basadas en las inteligencias múltiples.	



METODOLOGÍA Y TEMPORALIZACIÓN

METODOLOGÍA	TEMPORALIZACIÓN
<i>“Placas tectónicas” se construye bajo el uso de distintas metodologías que fomentan el desarrollo personal y social del alumnado, entre ellas destacan las siguientes:</i> - Metodología C.R.E.A: El planteamiento de la presente actividad está basado en el desarrollo de cuatro fases centrales: Conectar la situación de aprendizaje con el contexto global; Rastrear información acerca de las placas tectónicas y sus particularidades; Experimentar con la creación de la maqueta del movimiento de las placas tectónicas e introducir los componentes tecnológicos; y Analizar el proceso y resultado de la creación. - Aprendizaje basado en retos (ABR): Se sustenta sobre el planteamiento de un reto inicial al alumnado, mediante el cual se fomenta su curiosidad, cooperación y pensamiento crítico, para promover una comprensión significativa de los contenidos tratados y extraer un resultado del reto planteado. - Aprendizaje colaborativo. - Aprendizaje entre iguales (Peer learning)	Primera sesión Seguimiento de las pantallas de CONECTA y RASTREA establecidos dentro del bloque “Vista del alumnado” de la plataforma educativa ART2BIT: CONECTA - Análisis conjunto del apartado “¿Sabíais que...?” - Visualización conjunta del vídeo de contextualización (Conectamos). - Planteamiento de un conjunto de preguntas para reflexionar conjuntamente sobre las placas tectónicas. RASTREA - Presentación interactiva de los contenidos de la actividad. ✓ Cantidad de placas tectónicas ✓ Tipos de placas tectónicas ✓ Sopa de letras sobre los efectos del movimiento de las placas. ✓ Descripción gráfica sobre los efectos de las placas tectónicas ✓ Los terremotos EXPERIMENTA - Desarrollo de la parte Craft de la maqueta de las placas tectónicas. Segunda sesión Seguimiento de la pantalla EXPERIMENTA y ANALIZA dentro del bloque “Vista del alumnado” de la Plataforma educativa ART2BIT: EXPERIMENTA - Introducción de los elementos tecnológicos para generar movimiento en la maqueta. - Desarrollo de la parte de programación de la maqueta. ANALIZA - Espacio para compartir los refugios espaciales con toda la clase y promover una pequeña descripción de todo el proceso creativo.

ACTIVIDADES

NÚM. SESIÓN	SESIÓN 1
Tipo de actividad	Desarrollo grupal o individual de los apartados CONECTA y RASTREA.
Descripción	Descubrimos las capas del planeta Tierra Con la ayuda de los contenidos preestablecidos en el interior del apartado "Vista alumnado" de la plataforma educativa el docente desarrollará el seguimiento de la sesión. CONECTA - ¿Sabíais que...? Las placas tectónicas son capas rígidas de la superficie terrestre que están formadas por rocas sólidas. ¡Existen dos tipos de placas tectónicas! ✓ Si se encuentran en el mar... son las OCEÁNICAS. ✓ Si se encuentran en la superficie terrestre... son las CONTINENTALES. - Visualización del vídeo "Conectamos" - En grupo, comentad las preguntas siguientes: • ¿Dónde creéis que están estas placas? • ¿Por qué creéis que se mueven las placas tectónicas? • ¿Qué creéis que pasa cuando una placa tectónica se mueve? Te proponemos que crees pequeños grupos de trabajo (3-4 alumnos/as) para comentar cada una de las preguntas y, al finalizar, ponerlo en común con todo el grupo-clase. RASTREA Visualización conjunta de los contenidos proporcionados: - ¡Un gran... rompecabezas! ¡Nuestro planeta es como un rompecabezas gigante! La capa más superficial del planeta Tierra, la corteza terrestre, está formada por 13 grandes placas tectónicas principales que encajan entre ellas perfectamente, y... ¡Están en constante movimiento! - Las placas tectónicas se mueven, pero... ¿qué pasa si no se mueven correctamente? 

NÚM. SESIÓN

SESIÓN 1

Descripción



- ¡Cuidado! Cuando dos placas tectónicas no se mueven uniformemente...

Encuentra o efectos provocados por el movimiento de las placas tectónicas.

Q	O	R	T	Y	D	K	S	Ñ	A	R
H	O	X	H	K	I	Ñ	Q	M	D	Z
S	S	A	Ñ	A	T	N	O	M	D	E
A	S	O	T	O	M	E	R	R	E	T
T	X	C	I	Q	E	E	Y	Q	S	X
E	T	C	Z	Ñ	J	A	A	U	D	N
I	K	N	E	X	H	E	N	K	X	Z
R	D	Z	Z	M	A	A	A	R	S	R
G	H	C	E	D	M	I	A	D	N	U
C	O	R	D	I	L	L	E	R	A	S
N	H	M	S	A	X	M	C	Y	U	R

Encuentra

- Tsunamis
- Terremotos
- Montañas
- Cordilleras
- Grietas

⌚ Tiempo: 0:00

0 de 5 encontradas

✓ Comprobar

NÚM. SESIÓN

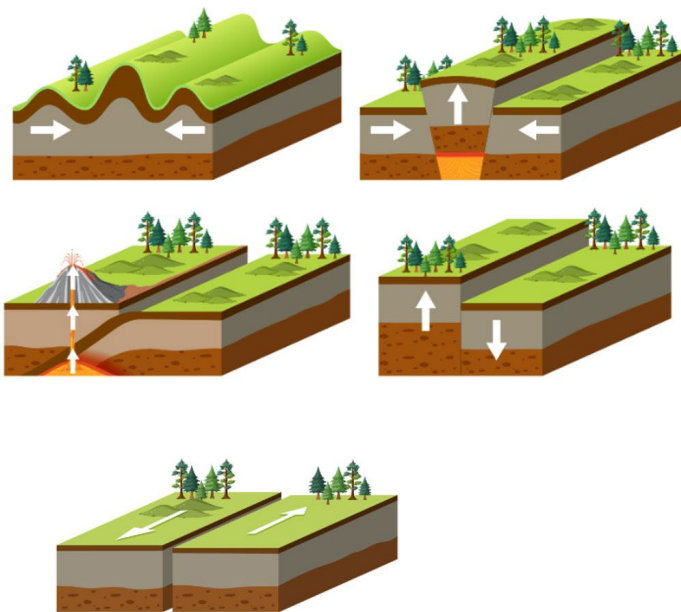
SESIÓN 1

Descripción

¡Exacto!

Los límites de las placas cuando se mueven pueden provocar:

1. Cordilleras
2. Montañas
3. Erupciones volcánicas, tsunamis o terremotos
4. Desniveles
5. Grietas



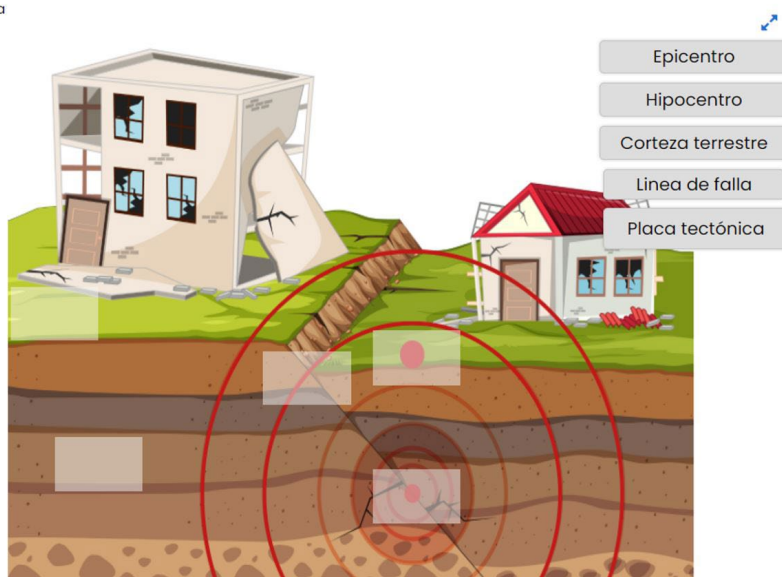
- Los terremotos

Los **terremotos** (también conocidos por sismos, seísmos o temblores), son movimientos vibratorios del suelo, originados por el desplazamiento de grandes masas de rocas. Cuando las vibraciones de la corteza son débiles reciben el nombre de **temblores** o **microsismos** y cuando son violentos y catastróficos se llaman **terremotos**.

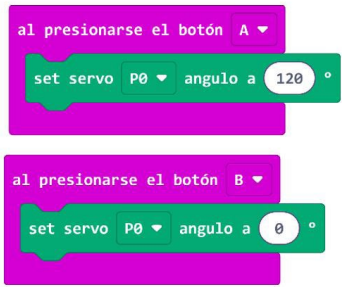
Estos tienen un centro que es dónde inicia y se expanden a través de las **ondas sísmicas**.

Descubrid cuáles son las partes de los terremotos arrastrando las palabras a su lugar correspondiente.

Zona sísmica



NÚM. SESIÓN	SESIÓN 1
Descripción	- ¿Qué pueden provocar? Es común convertir todo fenómeno natural (terremoto, inundación o sequía) en desastres. Por ejemplo, el que te mostramos del tsunami. Sin embargo, un terremoto que ocurre en un desierto deshabitado no puede considerarse un desastre. Un fenómeno natural solo es desastre cuando afecta directa o indirectamente al hombre y sus actividades en un lugar y tiempo determinados. Para el desarrollo de esta sesión, podéis pedir la ayuda y participación ordenada del alumnado. De esta manera, se desarrolla una construcción colaborativa del aprendizaje de cada uno/a de ellos/as. EXPERIMENTA - ¡Es hora de crear! Gracias a la plantilla que os ha facilitado vuestro profesor o profesora... ¡Cread vuestra maqueta de las placas tectónicas! - Un poco de inspiración... Visualización individual o conjunta del vídeo de inspiración de la parte Craft de la maqueta, dónde nos muestra el paso a paso de la construcción de las placas tectónicas. - ¿Cómo funciona? Visualización del vídeo del funcionamiento del mecanismo de las placas tectónicas, con el que el alumnado podrá incorporar los elementos tecnológicos del baúl a la construcción de la maqueta.
Recursos	- Ordenador o tableta digital - Proyector - Servomotor - Cable de conexión del servomotor - Tijeras - Pegamento - Clip de metal - Plastilina (opcional) - Plantilla descargable en PDF

NÚM. SESIÓN	SESIÓN 2
Tipo de actividad	Desarrollo grupal (3 o 4 alumnos/as) de la programación del movimiento de las placas tectónicas.
Descripción	Con la ayuda de los contenidos preestablecidos en el interior del apartado "Vista alumnado" de la plataforma educativa el docente desarrollará el seguimiento de la sesión. EXPERIMENTA - Programamos Seguimiento de los ejemplos y los consejos proporcionados para el desarrollo de la programación. Además, en el botón "Explora un ejemplo" encontraréis un enlace a MakeCode, dónde aparecerá un bloque de programación como modelo de implementación  Una vez visualizadas las pantallas de la parte de programación del apartado EXPERIMENTA, se puede producir el inicio práctico de la creación de la programación del movimiento de las placas tectónicas. Durante la construcción grupal (3-4 alumnos/as) de la parte de programación, el/la docente actúa como un agente facilitador, al que el alumnado puede acudir durante la construcción de la programación. ANALIZA Os proponemos gestionar una dinámica de exposición grupal de cada una de las maquetas, para poder explicar su desarrollo y funcionamiento.
Recursos	- Ordenador o tableta digital - Proyector - Cable USB - Placa micro:bit - Placa de extensión JOVI - Batería - Servomotor 180 grados - Cable de conexión al servomotor - Maqueta de las placas tectónicas

PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

- 1. Evaluación continua:** Durante todo el desarrollo de la actividad se plantea el uso del instrumento de la observación directa mediante la implementación de la rúbrica de evaluación por parte del/de la docente, la cual nos será útil para presentar un análisis detallado de cada uno/a de los/las alumnos/as en el transcurso de la actividad. El resultado de la observación queda recogido en el informe.
- 2. Tests:** Al finalizar el recorrido de la actividad, se plantea el desarrollo de un test de evaluación para que, tanto el/la docente como el alumnado, sea consciente del grado de aprendizaje y conocimiento adquirido con la ejecución de la actividad. El resultado del test queda recogido en el informe.
- 3. Autoevaluación:** Desarrollo de un test de autoevaluación, dónde se plantean preguntas, tanto conductuales como emocionales y de autodeterminación para el desarrollo de la actividad. El resultado del test queda recogido en el informe.
- 4. Informe por alumno/a:** Las presentes evaluaciones se verán reflejadas en los informes de recogida de los resultados de los tres métodos, en los cuales se presenta un porcentaje estadístico de cada uno de ellos según la valoración docente, los resultados del test y la percepción procedimental de cada uno de ellos.

EVALUACIÓN DOCENTE

Ítems observables: El/La docente tiene un conjunto de ítems observables de la actividad para generar un análisis activo de las dinámicas generadas en el aula.

- Realiza la programación de manera correcta.
- ¿En caso de que no, ha sabido encontrar el error y mejorar su programa?
- Es capaz de crear un soporte funcional para el servomotor.
- Realiza la construcción de la maqueta correctamente.
- Demuestra interés por el aprendizaje.
- Define que es una placa tectónica.
- Define los movimientos de las placas tectónicas y sus consecuencias.

Al finalizar la actividad, el/la docente puede recoger su análisis en una rúbrica de evaluación individual que quedará registrada en el servidor de la actividad.

EVALUACIÓN

EVALUACIÓN DOCENTE

Rúbrica de evaluación para el/la docente:

Realiza la programación de manera correcta



Realiza el programa con éxito completando así la actividad aplicando todos los conceptos de programación necesarios.



Realiza el programa con pocas dificultades aplicando los conceptos de programación necesarios.



Realiza el programa con dificultades intentando aplicar los conceptos de programación necesarios.



No puede completar el programa con éxito.

¿En caso de que no, ha sabido encontrar el error y mejorar su programa?



El alumno/a soluciona y mejora el programa en caso de encontrar errores.



El alumno/a soluciona errores en caso de encontrarlos en el programa.



El alumno/a en caso de encontrar errores tiene dificultades para arreglarlos.



El alumno/a a pesar de encontrar errores no los arregla.

Es capaz de crear un soporte funcional para el servo motor



Incorpora el servo motor con un diseño funcional argumentando su soporte.



Incorpora el servo motor con un diseño funcional pero tiene dificultades para argumentar el diseño del soporte.



Incorpora el servo motor con un diseño poco funcional.



No incorpora el servo motor en su diseño.

EVALUACIÓN

EVALUACIÓN DOCENTE

Rúbrica de evaluación para el/la docente:

Realiza la construcción de la maqueta correctamente



La construcción de la maqueta se ha realizado correctamente. Usa la técnica y los materiales de manera adecuada. Ha tenido en cuenta las pautas o sugerencias del profesorado.



La construcción de la maqueta se ha realizado correctamente pero, ha necesitado algún soporte en el momento de aplicar la técnica y los materiales de manera adecuada.



Ha necesitado bastante ayuda para realizar la construcción de la maqueta. Tiene dificultad para usar la técnica y materiales de manera correcta.



Ha necesitado mucha ayuda para realizar la construcción de la maqueta. Tiene dificultad para usar la técnica y no utiliza de manera correcta los materiales.

Demuestra interés por el aprendizaje



Muestra mucho interés y motivación por todas las tareas propuestas.



Muestra interés y mantiene la atención durante todas las tareas.



Muestra interés y mantiene la atención, pero no durante todas las tareas.



Se muestra poco motivado/a en la realización de la actividad o proyecto.

Define que es una placa tectónica.



Define con lo que es una placa tectónica.



Define con alguna pequeña ayuda lo que es una placa tectónica.



Define con varios errores lo que es una placa tectónica.



No sabe definir que es una placa tectónica.

Define los movimientos de las placas tectónicas y sus consecuencias.



Define los movimientos de las placas tectónicas y explica sus consecuencias.



Define los movimientos de las placas tectónicas y explica levemente algunas consecuencias.



Define levemente los movimientos de las placas tectónicas y define, con ayuda, algunas consecuencias.



No sabe definir los movimientos de las placas tectónicas ni conoce sus consecuencias.

EVALUACIÓN ALUMNADO

Test: Al finalizar la actividad se propone al alumnado el desarrollo de un test para comprobar el grado de conocimiento obtenido con el desarrollo de la actividad.

¿Cuánto hemos aprendido?

1. ¿Qué es una placa tectónica?

- ✓ Una placa micro:bit que se puede mover.
- ✓ Una extensión de roca rígida que está en constante movimiento.
- ✓ Una capa del planeta Tierra que no se mueve.

2. ¿Cuáles de estos son movimientos de las placas tectónicas?

- ✓ Movimiento transformante
- ✓ Movimiento divergente
- ✓ Movimiento convergente
- ✓ Movimiento subterráneo
- ✓ Movimiento irreversible
- ✓ Movimiento intermitente

3. Los fenómenos naturales siempre provocan desastres.

- ✓ Verdadero. Aunque no afecte directa o indirectamente al hombre y a sus actividades en un lugar y tiempo determinado, se considera desastre natural.
- ✓ Falso. Si no afecta al hombre y a sus actividades en un lugar y tiempo determinados, no se considera desastre natural.

Autoevaluación individual de la sesión:

1 de 5
He entendido la mecánica de nuestro prototipo



4 de 5
+Sabría explicar qué son las placas tectónicas



2 de 5
Sabría explicar la programación utilizada en nuestro proyecto



5 de 5
+Puedo diferenciar los tipos de movimiento de las placas tectónicas y qué puede derivar de ellos.



3 de 5
He aportado ideas durante el proyecto

