






# TAREAS DE TECNOLOGÍA 2ª PARTE

FECHA	ASIGNATURA MODULO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	RECURSO EDUCAMADRID
18 DE MARZO	<b>TPR 1º ESO</b>	<b>CIRCUITOS ELÉCTRICOS</b>	Terminar el trabajo entregado en clase, sobre Circuitos eléctricos.	Formarán parte de los contenidos prácticos 30%	MEDIATECA
18 DE MARZO	<b>TPR 2º ESO</b>	<b>SEGURIDAD EN INTERNET</b>	<p>Continuamos con el trabajo de "SEGURIDAD EN INTERNET". Recuerda que los dos puntos primeros ya deben estar desarrollados</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Malware</li> <li>• Tipos de malware</li> <li>• Diferencias entre virus y gusano.</li> <li>• El primer virus y antivirus de la historia.</li> </ul> 	Formarán parte de los contenidos prácticos 30%	MEDIATECA



18 DE MARZO	<b>TPR 3º ESO</b>	<b>ROBÓTICA</b>	<p>Continuamos con el trabajo. Recuerda que los dos puntos primeros ya deben estar desarrollados</p> <p>1.-Elementos de detección del entorno: Sensores. Definición y desarrollo de los siguientes tipos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensores de proximidad.</li> <li>• Sensores de iluminación.</li> <li>• Sensores de temperatura.</li> <li>• Sensores de ultrasonidos.</li> </ul> 	Formarán parte de los contenidos prácticos 30%	MEDIATECA
18 DE MARZO	INFORMÁTICA 4º ESO	<b>ÉTICA Y ESTÉTICA EN LA INTERACCIÓN EN LA RED</b>	<p>Continuamos con el trabajo. Recuerda que los dos puntos primeros ya deben estar desarrollados</p> <p>Realizar un trabajo del Tema "Ética y estética en la interacción en red " en el que se recojan los siguientes puntos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La sociedad de la información.</li> <li>2. Hábitos orientados a la protección de la intimidad en entornos virtuales.</li> <li>3. Identidad digital y fraude.</li> <li>4. Propiedad e intercambio de información.</li> </ol>	Formarán parte de los contenidos prácticos 30%	MEDIATECA Y DRIVE
18 DE MARZO	<b>TECNOLOGÍA 4º ESO</b>	<b>CONTROL Y ROBÓTICA</b>		Formarán parte de los contenidos prácticos 30%	MEDIATECA Y DRIVE
<b>PRÁCTICA 2: CONDICIONAL</b>					



## INTRODUCCIÓN

Antes de empezar a hacer la práctica debes ver los vídeos y repasar lo que a continuación se expone. El 25 de marzo os enviaré la práctica del condicional.

### 1.-¿Qué es una variable?

*Una variable es un valor que guardamos y que podremos recuperar cuando lo necesitemos. Digamos que es como una caja donde guardamos un dato.*

*Este valor que guardamos en nuestra caja, lo podremos ver y reutilizar más adelante. Si no guardamos ese dato en una variable no podremos reutilizarlo, ya que el programa no lo recordará. Además, en cualquier momento podremos cambiar el valor guardado en la variable.*

*En el momento en que declaras una variable defines de qué tipo es. Por ejemplo: si lo primero que guardaste es un número, esa variable siempre va a guardar números, pero si lo primero que guardaste es una palabra o texto, solo podrá guardar texto.*

Four Scratch code blocks for declaring variables:

- Block 1: "Declarar variable" block with "esparrago" selected and the value "1".
- Block 2: "Declarar variable" block with "estado" selected and the value "OK".
- Block 3: "Declarar variable" block with "loteria" selected and the value "Aleatorio entre" block containing "1" and "9999".
- Block 4: "Declarar variable" block with "aprender\_mola" selected and the value "Verdadero".

*Otro dato interesante a tener en cuenta, es que también podemos guardar como variable el valor que nos devuelve un sensor.*



Declarar variable pulsar\_boton = Leer Boton\_1  
Declarar variable distancia = Leer SensorUltrasonidos\_1

Para completar la información:

<http://diwo.bq.com/programando-con-variables-en-bitbloq-2/>

## 2.- ¿Qué es una sentencia condicional? El bloque Si...ejecutar

*Una sentencia condicional es plantearse una pregunta para actuar de una forma u otra según la respuesta. Por ejemplo, si es de noche, encenderé una luz. Si por el contrario es de día, la apagaré.*

## ¿Qué es un pulsador?

*Un pulsador es un botón que permite el paso de corriente eléctrica al pulsarlo y no la permite al soltarlo (cierra y abre el circuito). Con lo cual podemos decir que es un **sensor digital** que al presionarlo se activa (1 o verdadero) y al dejar de pulsarlo se desactiva (0 o falso).*

Para completar la información:

<http://diwo.bq.com/si-tu-me-dices-ven-sentencias-condicionales-y-el-pulsador/>

