

Aprendre a aprendre per projectes

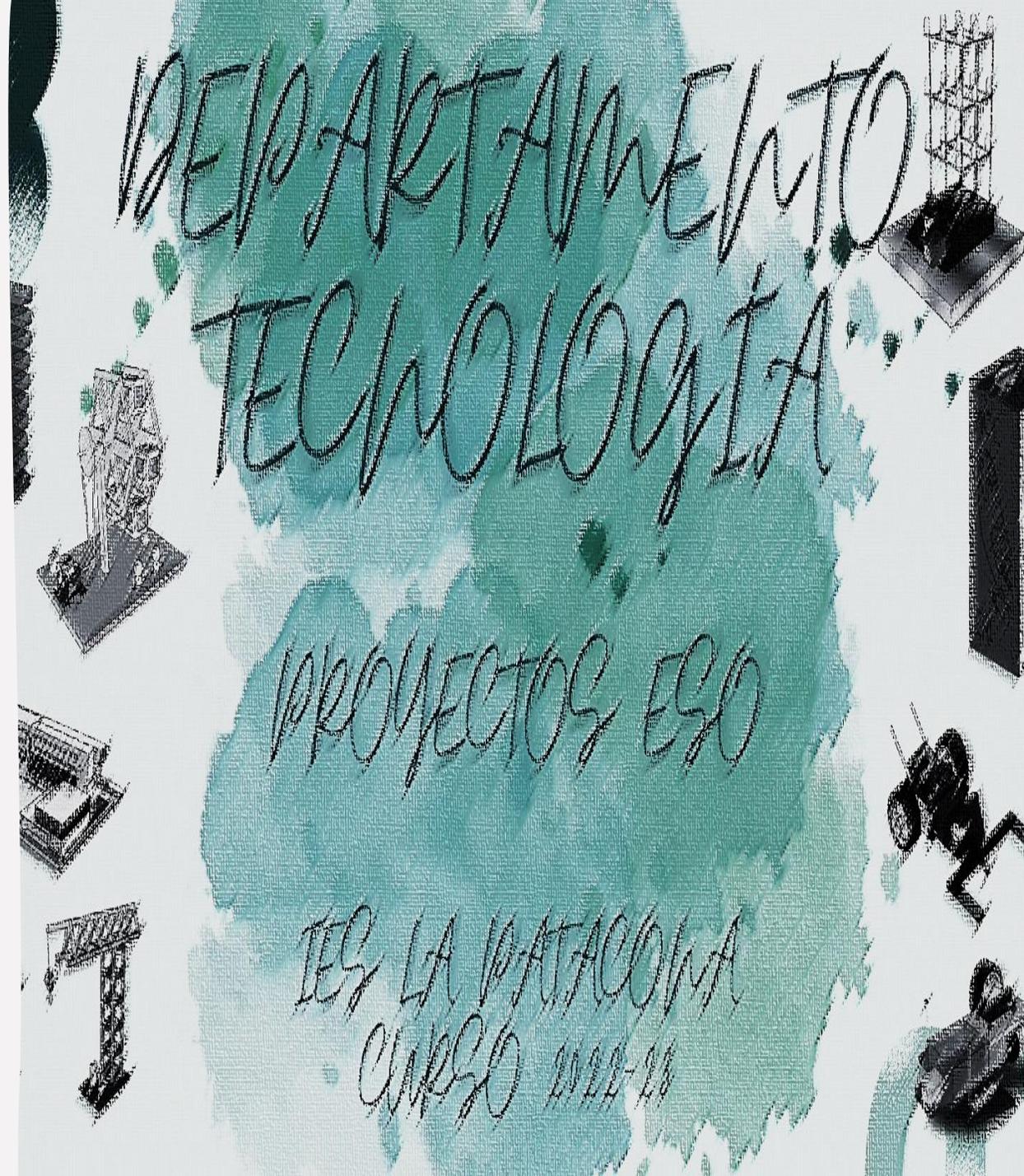
IES La Patacona

Jornades L'Horta Nord

28 i 29 de Juny de 2023

Bones pràctiques educatives i innovadores

DEPARTAMENT
TECNOLOGIA 



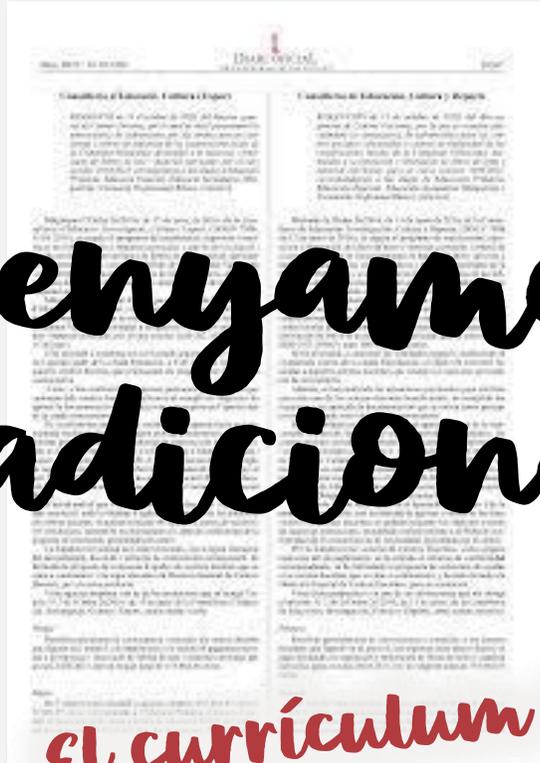
La classe magistral



Els deures



Ensenyament tradicional



El currículum al mig



Conceptes
Procediments
actitud



L'avaluació tradicional

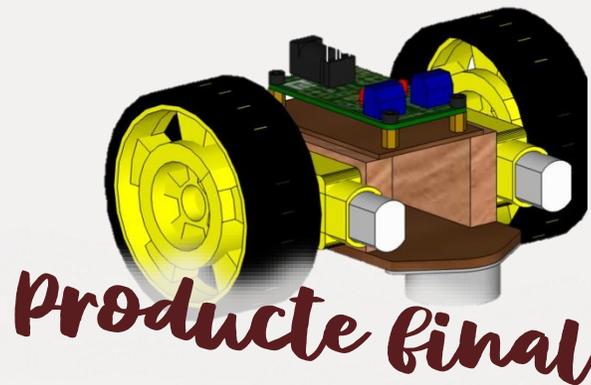
El llibre de text



Aprentatges per projectes



Materials propis



Producte final



Projectes i tasques

Treball cooperatiu



L'alumnat com a protagonista



Competències clau

COMUNICACIÓN
LINGÜÍSTICA



STEM



DIGITAL



COMPETENCIAS CLAVE

EMPREENDEDORA



PERSONAL, SOCIAL
Y DE APRENDER A
APRENDER



PLURILINGÜE



CIUDADANA



CONCIENCIA Y
EXPRESIONES
CULTURALES



competències específiques

1. IDENTIFICAR Y RESOLVER PROBLEMAS TECNOLÓGICOS SENCILLOS APLICANDO EL MÉTODO DE PROYECTOS, PROPIO DE LA INGENIERÍA, EJECUTANDO, SI ES NECESARIO SUS FASES CARACTERÍSTICAS Y UTILIZANDO LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS Y DIGITALES MÁS ADECUADOS AL CONTEXTO

7. UTILIZAR LA TECNOLOGÍA PONIENDOLA AL SERVICIO DEL DESARROLLO PERSONAL Y PROFESIONAL, SOCIAL Y COMUNITARIO, Y PROPONIENDO SOLUCIONES CREATIVAS A LOS GRANDES DESAFÍOS DEL MUNDO ACTUAL.

2. BUSCAR, OBTENER, ANALIZAR Y SELECCIONAR LA INFORMACIÓN DE MANERA FIABLE Y SEGURA PARA PODER GESTIONAR EL TIEMPO, LOS CONOCIMIENTOS Y LOS RECURSOS DISPONIBLES A LA HORA DE ABORDAR RETOS TECNOLÓGICOS, SIGUIENDO UN PLAN DE TRABAJO REALISTA.

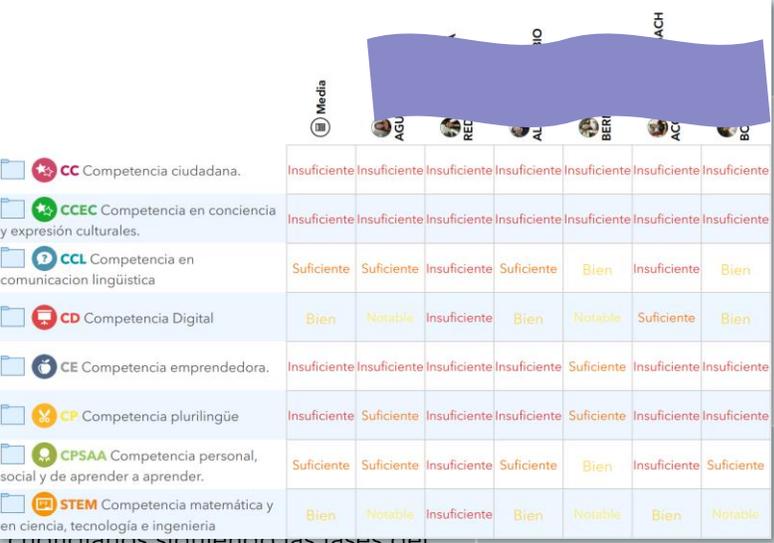
6. ANALIZAR PROBLEMAS SENCILLOS Y PLANTEAR UNA SOLUCIÓN, DE FORMA QUE SE AUTOMATICEN PROCESOS CON HERRAMIENTAS DE PROGRAMACIÓN, SISTEMAS DE CONTROL O ROBÓTICA Y APLICANDO EL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL.

3. CONFIGURAR, UTILIZAR Y MANTENER MÁQUINAS, HERRAMIENTAS, APLICACIONES Y SISTEMAS DIGITALES, HACIENDO UNA SELECCIÓN IDÓNEA Y UN USO SEGURO Y ADECUADO EN FUNCIÓN DE LA TAREA.

5. CREAR, EXPRESAR, COMPRENDER Y COMUNICAR IDEAS, OPINIONES Y PROPUESTAS CON UN USO CORRECTO DE LOS LENGUAJES Y LOS MEDIOS PROPIOS DE LA TECNOLOGÍA Y LA DIGITALIZACIÓN, TANTO EN EL ÁMBITO ACADÉMICO COMO PERSONAL Y SOCIAL

4. HACER UN USO RESPONSABLE Y SOSTENIBLE DE LOS OBJETOS, MATERIALES, PRODUCTOS Y SOLUCIONES TECNOLÓGICAS Y DIGITALES QUE HAY EN SU ENTORNO, ANALIZANDO CRITICAMENTE LAS IMPLICACIONES Y REPERCUSIONES AMBIENTALES, SOCIALES Y ÉTICAS.

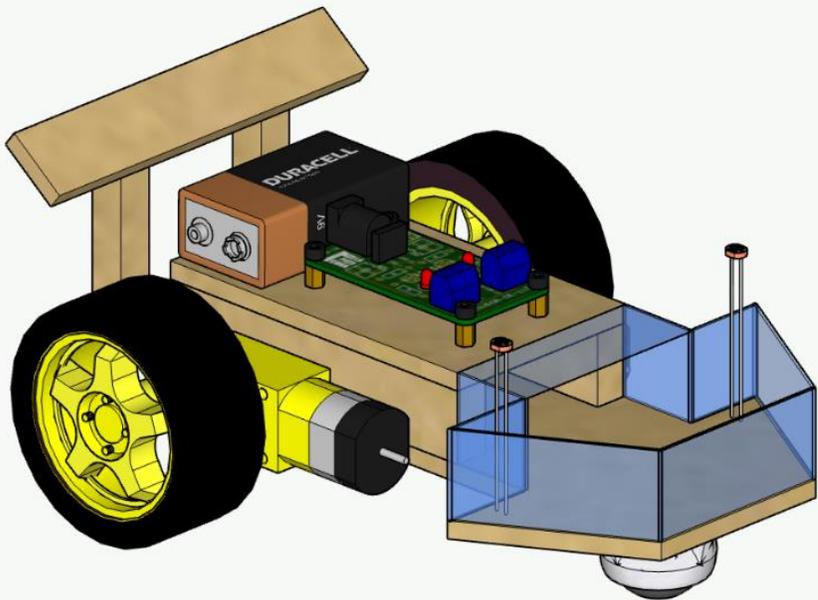
COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES

Listado de tareas	Bloques de saberes básicos asignado a cada tarea	Criterios de evaluación de las competencias específicas trabajadas	Instrumento de evaluación																																																															
31-01. Presentación del curso	Bloque 1. Proceso de resolución de problemas Bloque 2. Digitalización del entorno personal de aprendizaje Bloque 4. Herramientas y máquinas del taller	C.E.1.3. Utilizar los medios tecnológicos y digitales, herramientas y materiales disponibles en la resolución de problemas o en el desarrollo de retos tecnológicos planteados en la vida cotidiana y gestionar autónomamente como usarlos de forma eficaz, innovadora y sostenible. C.E.2.5. Organizar la información de forma estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro C.E.2.6. Adoptar medidas preventivas para proteger los dispositivos, los datos y la salud personal C.E.3.2. Configurar las herramientas digitales y aplicaciones del entorno de aprendizaje y ajustarlas a las necesidades propias. C.E.3.3. Utilizar y hacer un mantenimiento de los instrumentos tecnológicos y digitales accesibles de manera adecuada al propósito de cada acción, de manera que se identifiquen los riesgos implícitos a su utilización y se respeten en todo momento las normas de uso y conservación. C.E.3.4. Respetar y valorar las normas de seguridad materiales, máquinas, herramientas, sistemas digita	Rúbrica tarea																																																															
31-02. Presentación del proyecto 1	Bloque 1. Proceso de resolución de problemas	C.E.1.1. Identificar problemas tecnológicos actuales saberes básicos fundamentales de esta área, así como y dar solución a un problema detectado o una necesidad. C.E.1.2. Resolver problemas y desafíos tecnológicos mediante el método de proyectos para generar y/o utilizar productos o problema detectado. C.E.1.3. Utilizar los medios tecnológicos y digitales, en la resolución de problemas o en el desarrollo de vida cotidiana y gestionar autónomamente como usuarios sostenibles.	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>Competencia</th> <th>AGU</th> <th>REE</th> <th>ALI</th> <th>BERN</th> <th>AC</th> <th>BC</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CC Competencia ciudadana.</td> <td>Insuficiente</td> <td>Insuficiente</td> <td>Insuficiente</td> <td>Insuficiente</td> <td>Insuficiente</td> <td>Insuficiente</td> </tr> <tr> <td>CCEC Competencia en conciencia y expresión culturales.</td> <td>Insuficiente</td> <td>Insuficiente</td> <td>Insuficiente</td> <td>Insuficiente</td> <td>Insuficiente</td> <td>Insuficiente</td> </tr> <tr> <td>CCL Competencia en comunicación lingüística</td> <td>Suficiente</td> <td>Suficiente</td> <td>Insuficiente</td> <td>Suficiente</td> <td>Bien</td> <td>Bien</td> </tr> <tr> <td>CD Competencia Digital</td> <td>Bien</td> <td>Notable</td> <td>Insuficiente</td> <td>Bien</td> <td>Notable</td> <td>Bien</td> </tr> <tr> <td>CE Competencia emprendedora.</td> <td>Insuficiente</td> <td>Insuficiente</td> <td>Insuficiente</td> <td>Insuficiente</td> <td>Suficiente</td> <td>Insuficiente</td> </tr> <tr> <td>CP Competencia plurilingüe</td> <td>Insuficiente</td> <td>Suficiente</td> <td>Insuficiente</td> <td>Insuficiente</td> <td>Suficiente</td> <td>Insuficiente</td> </tr> <tr> <td>CPSAA Competencia personal, social y de aprender a aprender.</td> <td>Suficiente</td> <td>Suficiente</td> <td>Insuficiente</td> <td>Suficiente</td> <td>Bien</td> <td>Suficiente</td> </tr> <tr> <td>STEM Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería</td> <td>Bien</td> <td>Notable</td> <td>Insuficiente</td> <td>Bien</td> <td>Notable</td> <td>Notable</td> </tr> </tbody> </table>	Competencia	AGU	REE	ALI	BERN	AC	BC	CC Competencia ciudadana.	Insuficiente	Insuficiente	Insuficiente	Insuficiente	Insuficiente	Insuficiente	CCEC Competencia en conciencia y expresión culturales.	Insuficiente	Insuficiente	Insuficiente	Insuficiente	Insuficiente	Insuficiente	CCL Competencia en comunicación lingüística	Suficiente	Suficiente	Insuficiente	Suficiente	Bien	Bien	CD Competencia Digital	Bien	Notable	Insuficiente	Bien	Notable	Bien	CE Competencia emprendedora.	Insuficiente	Insuficiente	Insuficiente	Insuficiente	Suficiente	Insuficiente	CP Competencia plurilingüe	Insuficiente	Suficiente	Insuficiente	Insuficiente	Suficiente	Insuficiente	CPSAA Competencia personal, social y de aprender a aprender.	Suficiente	Suficiente	Insuficiente	Suficiente	Bien	Suficiente	STEM Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería	Bien	Notable	Insuficiente	Bien	Notable	Notable
Competencia	AGU	REE	ALI	BERN	AC	BC																																																												
CC Competencia ciudadana.	Insuficiente	Insuficiente	Insuficiente	Insuficiente	Insuficiente	Insuficiente																																																												
CCEC Competencia en conciencia y expresión culturales.	Insuficiente	Insuficiente	Insuficiente	Insuficiente	Insuficiente	Insuficiente																																																												
CCL Competencia en comunicación lingüística	Suficiente	Suficiente	Insuficiente	Suficiente	Bien	Bien																																																												
CD Competencia Digital	Bien	Notable	Insuficiente	Bien	Notable	Bien																																																												
CE Competencia emprendedora.	Insuficiente	Insuficiente	Insuficiente	Insuficiente	Suficiente	Insuficiente																																																												
CP Competencia plurilingüe	Insuficiente	Suficiente	Insuficiente	Insuficiente	Suficiente	Insuficiente																																																												
CPSAA Competencia personal, social y de aprender a aprender.	Suficiente	Suficiente	Insuficiente	Suficiente	Bien	Suficiente																																																												
STEM Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería	Bien	Notable	Insuficiente	Bien	Notable	Notable																																																												
31-03. Presentación del proyecto 2	Bloque 1. Proceso de resolución de problemas Bloque 2. Digitalización del entorno personal de aprendizaje Bloque 3. Herramientas y máquinas del taller Bloque 4. Herramientas y máquinas del taller Bloque 5. Herramientas y máquinas del taller Bloque 6.1. Elaboración de documentación técnica e información comunicativa Bloque 6.2. Elaboración de documentación técnica e información comunicativa Bloque 6.3. Representación	C.E.1.1. Identificar problemas tecnológicos actuales saberes básicos fundamentales de esta área, así como y dar solución a un problema detectado o una necesidad. C.E.1.2. Resolver problemas y desafíos tecnológicos mediante el método de proyectos para generar y/o utilizar productos que den solución a la necesidad o problema detectado. C.E.1.3. Utilizar los medios tecnológicos y digitales, herramientas y materiales disponibles en la resolución de problemas o en el desarrollo de retos tecnológicos planteados en la vida cotidiana y gestionar autónomamente como usuarios sostenibles. C.E.2.1. Hacer búsquedas avanzadas en Internet según los criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad de las fuentes y considerando los riesgos asociados como a punto de vista de seguridad y sostenibilidad.	Rubrica diseño SketchUp Rubrica diseño panel Rúbrica hoja de cálculo																																																															

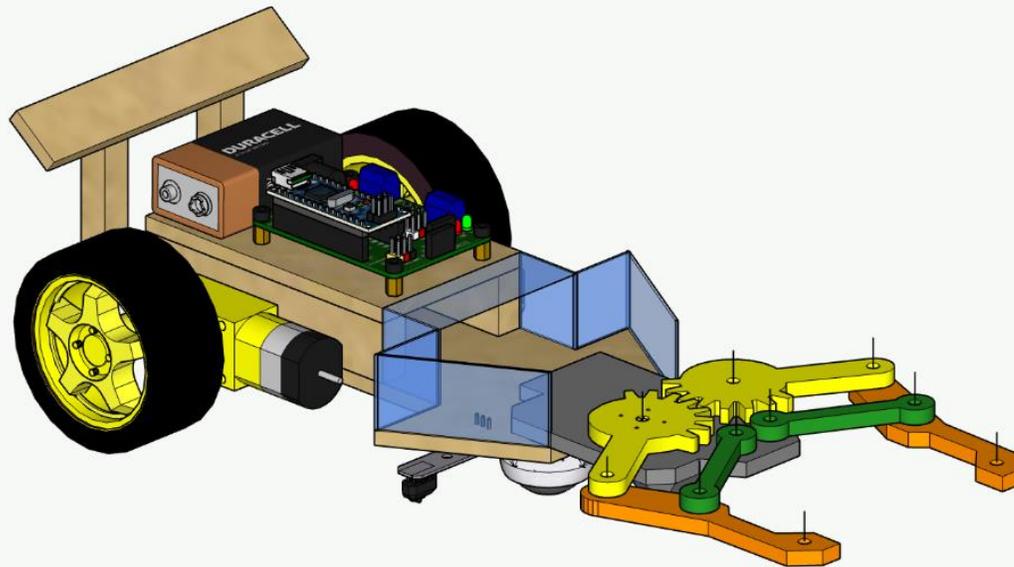
*Blocs de sabers...
...competències clau...
...competències específiques*

Projectes

COTXE SEGUIDOR DE LLUM



ROBOT QUE TRAU LLAUNES



LÀMPARA RGB



Distribució de tasques

Codificació per nivells

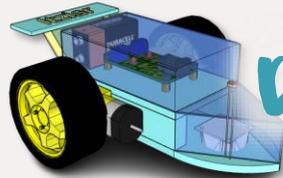
*ponderacions...
...de tasques*

*La programació d'aula...
...a nivell de sessió*

Tarea	Producto	Puntos	Instrumento de evaluación
31-01. Presentación del curso	Enviar un correo al profesor. - Saludar a través de Teams - Adjuntar a la		
Tarea	Producto	Puntos	Instrumento de evaluación
31-02. Presentación proyecto 1			
31-03. Diseñar una electrónica	32-01. Presentación del proyecto 2		
31-04. Electrónica básica	32-02. Diseño del autómatas con SketchUp Fotografía en formato .png del diseño del robot saca-etchUp. Póster con el diseño en 3D del robot y	60	
Tarea	Producto	Puntos	Instrumento de evaluación
31-05. Electrónica básica-II: circuitos	32-03. Simulación del a con Scratch		
31-06. Simulación de circuito de la máquina Tinkercad	33-01. Diseño por ordenador de una lámpara RGB	80	Rúbrica
31-07. Prueba de conocimientos	32-04. Construcción de 33-02. Plásticos: obtención y clasificación	40	
31-08. Construcción máquina electrónica	32-05. Introducción a la 33-03. Técnicas de manipulación y mecanizado de los plásticos.	40	
31-09. Energías	32-06. Programación de 33-04. El reciclaje de los plásticos	60	Rúbrica
31-10. Simulación de máquina con Scratch	32-07. Prueba de conocimientos 33-05. Construcción en el taller de tu lámpara	100	Rúbrica
31-11. Evaluación de máquina y su funcionamiento	32-08. Evaluación 33-06. Prueba de conocimientos	100	
31-12. Difusión del p	32-09. Difusión del proyecto 33-07. Difusión del proyecto Crear una página web con la información técnica referente al proyecto y compartido.	60	Rúbrica
		TOTAL PROYECTO 3	480

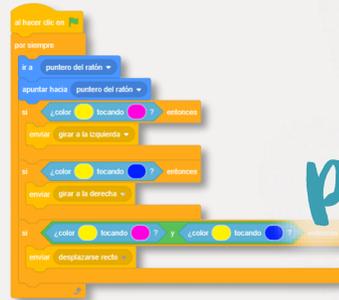
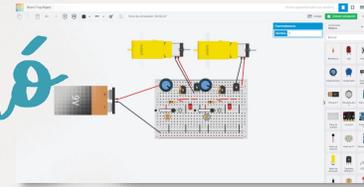
Bastimentada de l'alumnat ???

- 1_Tecnología 1ESO
- 2_Tecnología 2ESO
- 3_Tecnología 3ESO
- 4_Tecnología 4ESO
- 5_Tecnología industrial I
- 6_Tecnología industrial II
- 7_Robótica y Programación



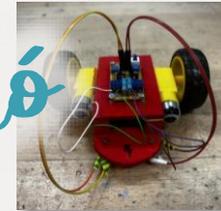
Disseny

Simulació



programació

construcció

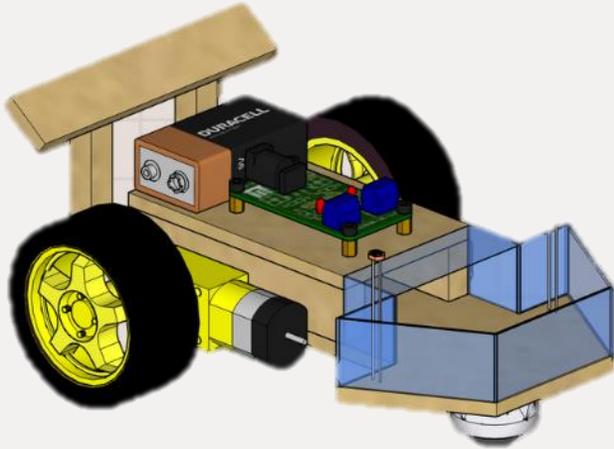


Difusió

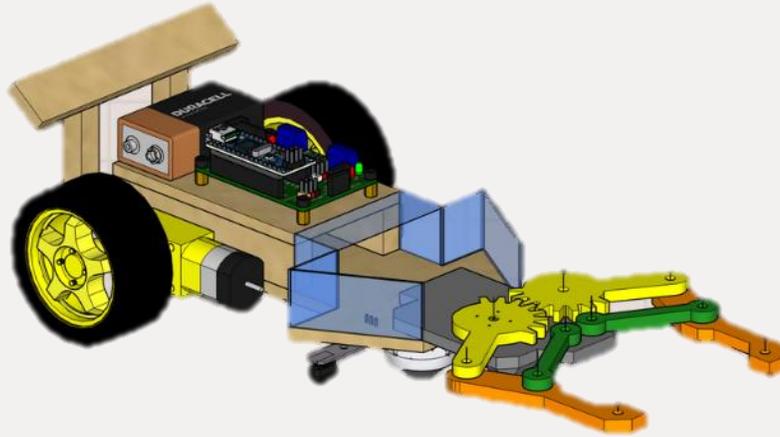


adquisició de competències per "participació" ...
...aprendre a aprendre

Avaluació contínua



820



580



480

SUMA TOTAL DE PUNTS

1880

*Tasques obertes...
...per a la millora*

Rúbricas detalladas

Difusión del proyecto

60 puntos posibles

Formato e interactividad

Pes 25%

Sobresaliente 10 puntos

Se ha realizado una página web y es interactiva en todos los puntos del índice e incluye en las páginas un icono para volver al inicio

Bien 7.5 puntos

Se ha realizado una página web y es interactiva al menos en el 75% los puntos del índice e incluye en las páginas un icono para volver al inicio

Suficiente 5 puntos

Se ha realizado una página web y es interactiva al menos en el 50% del contenido o no ha incluido el icono en todas las páginas para volver al inicio

Insuficiente 2.5 puntos

No se ha realizado la página web , se ha adjuntado otro formato como documento, foto o presentación y no es interactiva

No hecho 0 puntos

No ha realizado la difusión del proyecto

Contenido

Pes 25%

Sobresaliente 10 puntos

La página web incluye todos los apartados especificados en la tarea

Bien 7.5 puntos

La página web tiene al menos el 75% de los apartados especificados en la tarea

Suficiente 5 puntos

La página web tiene al menos el 50% de los apartados especificados en la tarea

Insuficiente 2.5 puntos

La página web no cumple con los apartados especificados en la tarea, o tiene menos de 5.

No hecho 0 puntos

No ha realizado la difusión del proyecto

Contenido multimedia

Pes 25%

Sobresaliente 10 puntos

El contenido multimedia utilizado es el adecuado para poner en valor el proyecto. Se han utilizado fotos y videos que enriquecen la página web y su disposición es la correcta

Bien 7.5 puntos

El contenido multimedia utilizado es el adecuado para poner en valor el proyecto. Se han utilizado fotos y videos que enriquecen la página web y su disposición es la correcta aunque mejorable

Suficiente 5 puntos

El trabajo está incompleto, hay apartados que tienen bien organizado el contenido multimedia y se ha hecho una buena selección y disposición del mismo mientras que otros se quedan cortos o el contenido multimedia es

Insuficiente 2.5 puntos

El contenido multimedia utilizado es insuficiente o inadecuado.

No hecho 0 puntos

No se ha incorporado contenido multimedia

Materials

IES LA PATACONA
TECNOLOGIA - 3ESO

DISEÑO DEL COCHE SEGUIDOR DE LUZ

¿Diseñar una máquina electrónica, cómo?

- 1 Escoger la máquina seguidor de luz
- 2 Hacer el hardware

IES LA PATACONA
TECNOLOGIA - 3ESO

SIMULAR EL CIRCUITO CON TINKERCAD

Máquina electrónica "Robot seguidor de luz"

rueda izquierda rueda derecha



IES LA PATACONA
TECNOLOGIA - 3ESO

ELECTRÓNICA BÁSICA

¿Cómo se determina el valor de una resistencia fija?

SE MIDEN EN Ω (Ohmios)

1000 Ω es 1 k Ω 1000 k Ω es 1 M Ω

¿CÓMO SE ESCRIBE?

1500 Ω son 1,5 k Ω pero se escribe 1.5K o 1K5
2400000 Ω son 2,4 M Ω pero se escribe 2.4M o 2M4

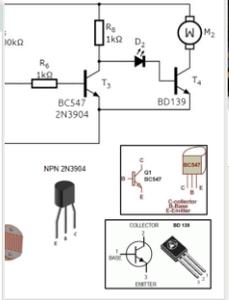
EJEMPLO

Primero tomamos los valores correspondientes a los dos primeros colores, amarillo y violeta. El amarillo es 4 y el violeta es un 7; tenemos por lo tanto 47 Ω por el momento.

A continuación nos fijamos en el tercer color, el rojo. El tercer color es el número de ceros, o lo que es lo mismo, multiplicar por 100. Por tanto, el valor de la resistencia es de:

$47 \times 100 = 4700 \Omega = 4,7 \text{ k}\Omega = 0,0047 \text{ M}\Omega \pm 5\%$

Código de Colores	Resistencias de 4 Bandas	Resistencias de 5 Bandas
0	Negro	Negro
1	Rojo	Rojo
2	Naranja	Naranja
3	Amarillo	Amarillo
4	Verde	Verde
5	Azul	Azul
6	Púrpura	Púrpura
7	Gris	Gris
8	Blanco	Blanco
9	Naranja	Naranja
±1%	Naranja	Naranja
±2%	Rojo	Rojo
±5%	Naranja	Naranja
±10%	Plateado	Plateado



Arxius compartits

- 31-02. Presentación del proyecto.pptx
 - 31-03. Diseñar una máquina.pptx
 - 31-04. Presentación del proyecto.pptx
 - 31-04. Presentación del proyecto.pptx
 - 31-04. Presentación del proyecto.pptx
 - 31-05. Presentación del proyecto.pptx
 - 31-06. Presentación del proyecto.pptx
 - 31-07. Presentación del proyecto.pptx
 - 31-07. Presentación del proyecto.pptx
 - 31-07. Presentación del proyecto.pptx
 - 31-08. Presentación del proyecto.pptx
 - 31-09. Presentación del proyecto.pptx
 - 31-10. Presentación del proyecto.pptx
 - 31-11. Presentación del proyecto.pptx
 - 31-12. Presentación del proyecto.pptx
- 32-02. Diseño por ordenador de una lámpara.pptx
 - 32-02. Diseño por ordenador de una lámpara.pptx
 - 32-03. Plásticos_obtención y clasificación.pptx
 - 32-04. Programas de CAD y modelado 3D (.docx)
 - 32-05. Programas de CAD y modelado 3D (.docx)
 - 32-06. Programas de CAD y modelado 3D (.docx)
 - 32-06. Programas de CAD y modelado 3D (.docx)
 - 32-06. Programas de CAD y modelado 3D (.docx)
 - 32-07. Prueba de conocimientos .pdf
 - 32-08. Prueba de conocimientos.docx
 - 32-09. El blog de clase.pptx

Videotutorials

Cuando la temperatura del horno es alta, la resistencia de la NTC es alta, por tanto la corriente no puede pasar a través de ella y no llega intensidad a la base del transistor, que está en corte (actúa como un interruptor abierto) y por eso la luz indicadora del horno se mantiene apagada.

Cuando la temperatura del horno es baja, la resistencia de la NTC es baja, por tanto la corriente puede pasar a través de ella y llega intensidad a la base del transistor, que está actuando como un interruptor permitiendo el paso de corriente y el emisor, lo que hace que la luz indicadora del horno se encienda, indicando que la temperatura del horno es la adecuada.

Práctica de Electrónica Básica

Práctica con semiconductores y relés

Práctica con semiconductores y relés

Práctica con semiconductores y relés

Práctica de electrónica básica

Práctica de electrónica básica

Práctica de electrónica básica

Resistencia	Color 1	Color 2	Color 3	Tolerancia
R1	Amarillo	Naranja	Verde	±5%
R2	Rojo	Naranja	Verde	±5%
R3	Verde	Naranja	Verde	±5%
R4	Rojo	Naranja	Verde	±5%
R5	Rojo	Naranja	Verde	±5%
R6	Rojo	Naranja	Verde	±5%
R7	Rojo	Naranja	Verde	±5%
R8	Rojo	Naranja	Verde	±5%

activitats

Lliurament de tasques

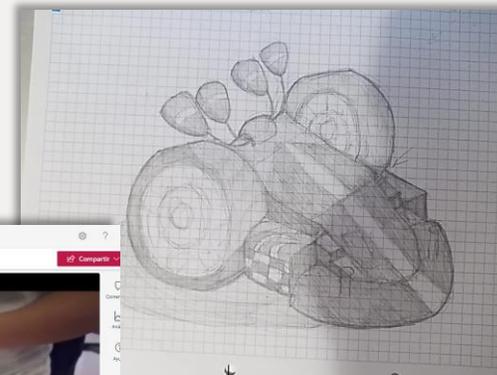
The screenshot shows a Microsoft Teams interface. On the left is a navigation pane with options like 'Actividad', 'Calendario', 'Equipos', 'Tareas', 'Chat', 'Calificaciones', 'Insights', and 'Aplicaciones'. The main area displays a task titled '32-04. Construcción del robot' with a deadline of '28 de abril de 2023 23:59'. Below the title, there are instructions and a list of reference materials. The 'Mi trabajo' section shows a list of uploaded files: '1.jpeg', '2 1.jpeg', '3 1.jpeg', '4 1.jpeg', '5 2.jpeg', '6 2.jpeg', '7 2.jpeg', 'resultado final 1 1.jpeg', 'resultado final 2.jpeg', and 'Video robot funcionando.mp4'. On the right, there are buttons for 'Volver a entregar' and 'Se devolvió el mar, 2 may, 13:20'.

Two overlapping 'Mi trabajo' (My work) menu overlays are shown. The top overlay has the word 'adjuntar' (attach) written in red cursive above it. The bottom overlay has the word 'crear' (create) written in red cursive above it. The top menu includes options: 'Adjuntar + Nuevo', 'OneDrive', 'Vínculo', 'Teams', and 'Cargar desde este'. The bottom menu includes options: 'Adjuntar + Nuevo', 'Documento de Word', 'Hoja de cálculo de Excel', 'Presentación de PowerPoint', 'Página Bloc de notas de clase', 'Grabación de vídeo', and 'Whiteboard'.

Treball de l'alumne



Foto d'aula



Vídeo d'aula

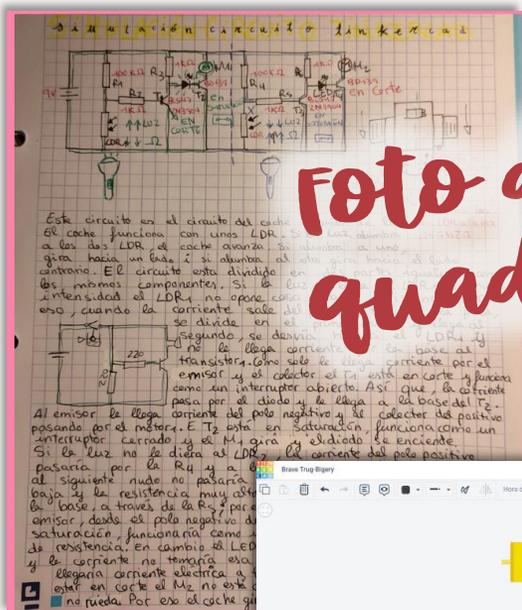
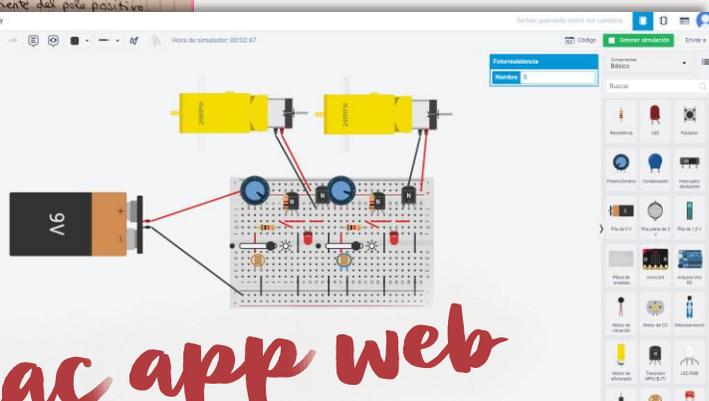


Foto de quadern

	A	B	C	D	E
	ORDEN	PIEZA	CANTIDAD	MATERIAL	DIMENSIONE
1	1	Rueda	2		
2	2	Motor	2		
3	3	Rueda Loca	1		
4	4	Sensor de Luz	2		
5	5	Placa Electronica	1		
6	6	Base del Coche	1	Madera Contrachapada	17 x 8 x 0,5 cm
7	7	Soporte del Motor	2	Listón de Madera	12 x 1 x 2 cm
8	8	Soporte de la Placa	1	Madera Contrachapada	12 x 8 x 0,5 cm
9	9	Potenciómetro 100K	2		
10	10	Resistencia Fija 1K	4		
11			2		

Documents



Enllaç app web



Canva

Eines de Conselleria



The screenshot shows the OneDrive interface for user LOPEZ LLUCH, JORGE. The breadcrumb path is **Claustre-46014893-IES LA PATACONA - D. Tecnologia > Documentos > D. Tecnologia**. The left sidebar shows the folder 'Claustre-46014893-I...' selected. The main area displays a list of folders and files:

Nombre	Modificado	Modificado por
1_Tecnología 1ESO	21/09/2022	LOPEZ LLUCH, JORGE
2_Tecnología 2ESO	21/09/2022	LOPEZ LLUCH, JORGE
3_Tecnología 3ESO	21/09/2022	LOPEZ LLUCH, JORGE
4_Tecnología 4ESO	21/09/2022	LOPEZ LLUCH, JORGE
5_PR4	22/09/2022	GIL BORRAS, ELENA
6_Tecnología industrial II	21/09/2022	LOPEZ LLUCH, JORGE
7_Robótica y Programación	21/09/2022	LOPEZ LLUCH, JORGE
9_Documentos de departamento	26/09/2022	LOPEZ LLUCH, JORGE
Compras 2022-23	19/09/2022	LOPEZ LLUCH, JORGE
Cuaderno del profesor	16/06/2022	LOPEZ LLUCH, JORGE
Programación y currículo_2022-23	16/06/2022	LOPEZ LLUCH, JORGE
Videotutoriales	18/10/2022	LOPEZ VAÑO, CARLA
PENDENTS BATX.pdf	12/10/2022	GIL BORRAS, ELENA
PENDENTS ESO.pdf	12/10/2022	GIL BORRAS, ELENA
Recuperación pendientes 2022-23.xlsx	07/11/2022	VALERA ANCHEL, MARTA
Tareas para la recuperación de la asignatura...	13/10/2022	GIL BORRAS, ELENA

Classes virtuals

itaca³



Identitat Digital



itaca

ELENA GIL BORRAS

CENTROS

- IES LA PATACONA
- HORARIO DE SESIONES
- CALIFICACIONES
- DIETARIO
- MENSAJES PENDIENTES 3
- GRUPOS
- INFORMES
- EQUIPOS**

Desconecta

Sesiones del 12 al 16 de junio de 2023.

Nota: Las modificaciones realizadas aparecerán en la aplicación Teams el día siguiente a su solicitud.

Calendario escolar

EQUIPOS CANDIDATOS

- 3ESOD
Tecnología i Digitalització
- 1ESOB
Tecnología i Digitalització

EQUIPOS CREADOS

Actualiza alumnos

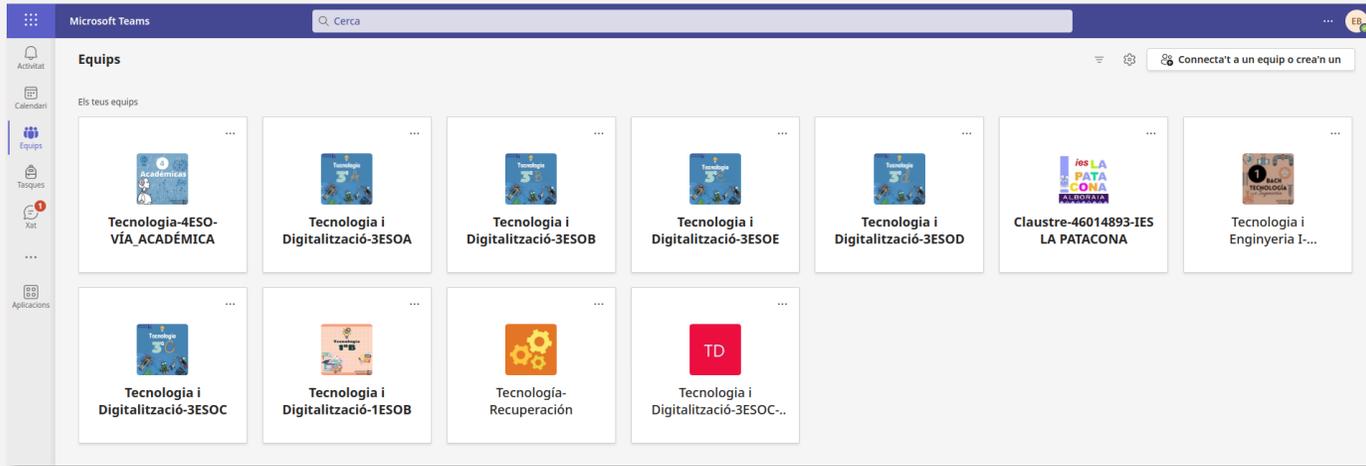
- 3ESOA
Tecnología i Digitalització (29)
- 3ESOE
Tecnología i Digitalització (30)
- 1BACT, 1BAHUM, 1BAHN
Tecnología i Enginyeria I
- 4ESOB, 4ESOE, 4ESOD, 4ESOE
Tecnología
- 3ESOB
Tecnología i Digitalització
- 3ESOC
Tecnología i Digitalització

Microsoft Teams

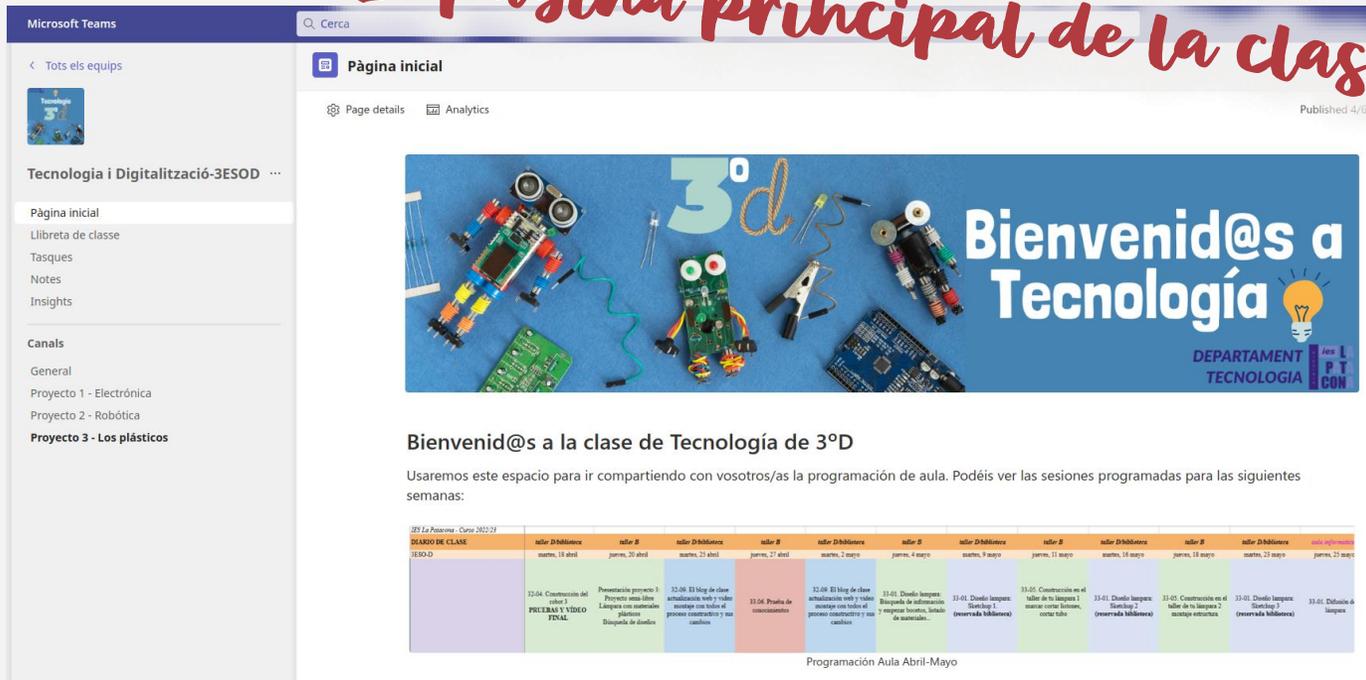
Equips

Els teus equips

- Tecnologia i Digitalització-3ESOA
- Tecnologia i Digitalització-3ESOB
- Tecnologia i Digitalització-3ESOE
- Tecnologia i Digitalització-3ESOD
- Claustre-46014893-IES LA PATACONA
- Tecnologia i Enginyeria I...
- Tecnologia i Digitalització-3ESOC
- Tecnologia i Digitalització-1ESOB
- Tecnologia-Recuperación
- Tecnología i Digitalització-3ESOC..



La pàgina principal de la classe



Equipos de Teams

- Tots els equips
- Tecnologia i Digitalització-3ESOD
- Tecnologia i Digitalització-3ESOD ...
- Pàgina inicial
- Libreta de class
- Tasques
- Notes
- Insights
- Canals
- General
- Proyecto 1 - Electrónica
- Proyecto 2 - Robótica
- Proyecto 3 - Los plásticos

Canals de projectes

Tasques 13/12/2022 6:43 Actualitzat

31-10. Simulación de la máquina con Scratch

Venciment 24 de gen.

[Mostra la tasca](#)

Tasques 10/1 11:44

La data de venciment de la tasca s'ha modificat.

Respon

GIL BORRAS, ELENA 10/1 13:17

ACCESO A SKETCHUP FREE WEB

CON VUESTRA IDENTIDAD DIGITAL

Buenos días, chicos. Aunque lo he adjuntado también en la tarea de diseño, aquí tenéis un videotutorial en el que os explicamos con detalle la nueva forma de acceder a SketchUp. Tenéis que crearos una cuenta con vuestra identidad digital (cuenta @alu.edu.gva.es). Recordad que vuestros archivos .skp están en vuestro OneDrive, descargadlos y después abridlos desde SketchUp Free Web, ¿de acuerdo?

[Acceso a SketchUp Free Web \(identidad digital\)....](#)

Respon

4 de febrer de 2023

LOPEZ VAÑO, CARLA 4/2 14:19

PATIO PARA ACABAR EL COCHE SEGUIDOR DE LUZ

MARTES 7 DE FEBRERO

El próximo martes 7 de Febrero nos quedaremos Elena y yo en el primer patio en el aula-taller B para quien necesite acabar el coche

Conversa nova

< Tots els equips



Tecnologia i Digitalització-3ESOD ...

- Pàgina inicial
- Llibreta de classe
- Tasques**
- Notes
- Insights

Canals

- General
- Projecto 1 - Electrónica
- Projecto 2 - Robótica
- Projecto 3 - Los plásticos**

Tasques

Futures A punt per qualificar Vençuda Retornada Esborranys

6 de juny Dimarts

33-01. Diseño por ordenador de una lámpara RGB
 Proyecto 3 - Los plásticos ← 29/29

5 de maig Divendres

32-09. Difusión del proyecto
 Proyecto 2 - Robótica ← 29/29

2 de maig Dimarts

32-06. Programación de robots
 Proyecto 2 - Robótica ← 29/29

28 d'abr. Divendres

32-04. Construcción del robot
 Proyecto 2 - Robótica ← 29/29

26 d'abr. Dimecres

33-04. El reciclaje de los plásticos
 Proyecto 3 - Los plásticos ← 29/29

7 d'abr. Divendres

33-03. Técnicas de manipulación y mecanizado de los plásticos.

[Crea](#)

Tasques

notes

Microsoft Teams

Cerca

Tots els equips

Tecnologia i Digitalització-3ESOD

Venç abans de 6 de juny

Cerca alumnes

	33-01. Diseño por ordenador de una...	32-09. Difusión del proyecto	32-06. Programación de...	33-06. Prueba de conocimientos	32-04. Construcción del...	
Mitjana de la classe	67.2 %	61.7 %	67.8 %	63.1 %	68.3 %	84.5 %
AA	48.0 %	18.9	45	0	53	80
A	73.0 %	51	48.75	35	52.5	70
B	41.7 %	33	0	14	69.5	80
BC	89.6 %	51	70	50	91	80
BC	72.8 %	33	70	35	51.5	70
BM	71.4 %	55.5	70	35	67.5	64
BI	87.4 %	60	56.25	80	87.5	80
CI	91.1 %	60	56.25	80	83.5	80
CL	78.9 %	55.5	56.25	80	80	80
CD	46.5 %	27.6	21	0	47.5	80
CG	54.8 %	0	0	0	78	0
CL	52.9 %	25.5	37.5	50	45	40

OS **SOFÍA**

Nota mitjana **93.1%**
és la vostra qualificació mitjana de Tecnologia i Digitalització-3ESOD.
[Visualitza els detalls](#)

Data de venciment	Tasca	Estat	Comentaris	Punts
6 de juny	33-01. Diseño por ordenador de una lá...	Retornada		60/60
5 de maig	32-09. Difusión del proyecto	Retornada		60/60
2 de maig	32-06. Programación de robots	Retornada		80/80
30 d'abr.	33-06. Prueba de conocimientos	Retornada		95.5/100
28 d'abr.	32-04. Construcción del robot	Retornada		80/80
26 d'abr.	33-04. El reciclaje de los plásticos	Retornada		48/60
7 d'abr.	33-03. Técnicas de manipulación y meca...	Retornada		40/40
16 de març	32-03. Simulación del autómata con Scr...	Retornada		80/80
9 de març	33-02. Plásticos: obtención y clasificación	Retornada		40/40
28 de febr.	32-07. Prueba de conocimientos	Retornada		70/100

SCRATCH

*programació gratuïta...
...de tipus web no instal·lable...*



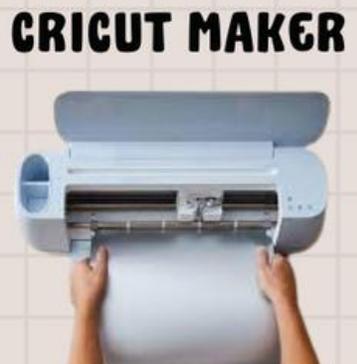
...multi plataforma...



...multi sistema operatiu...



HERRAMIENTAS TIC



Espais, codocència i desdoblament



**AULA DE
REFERÈNCIA**



AULA TALLER



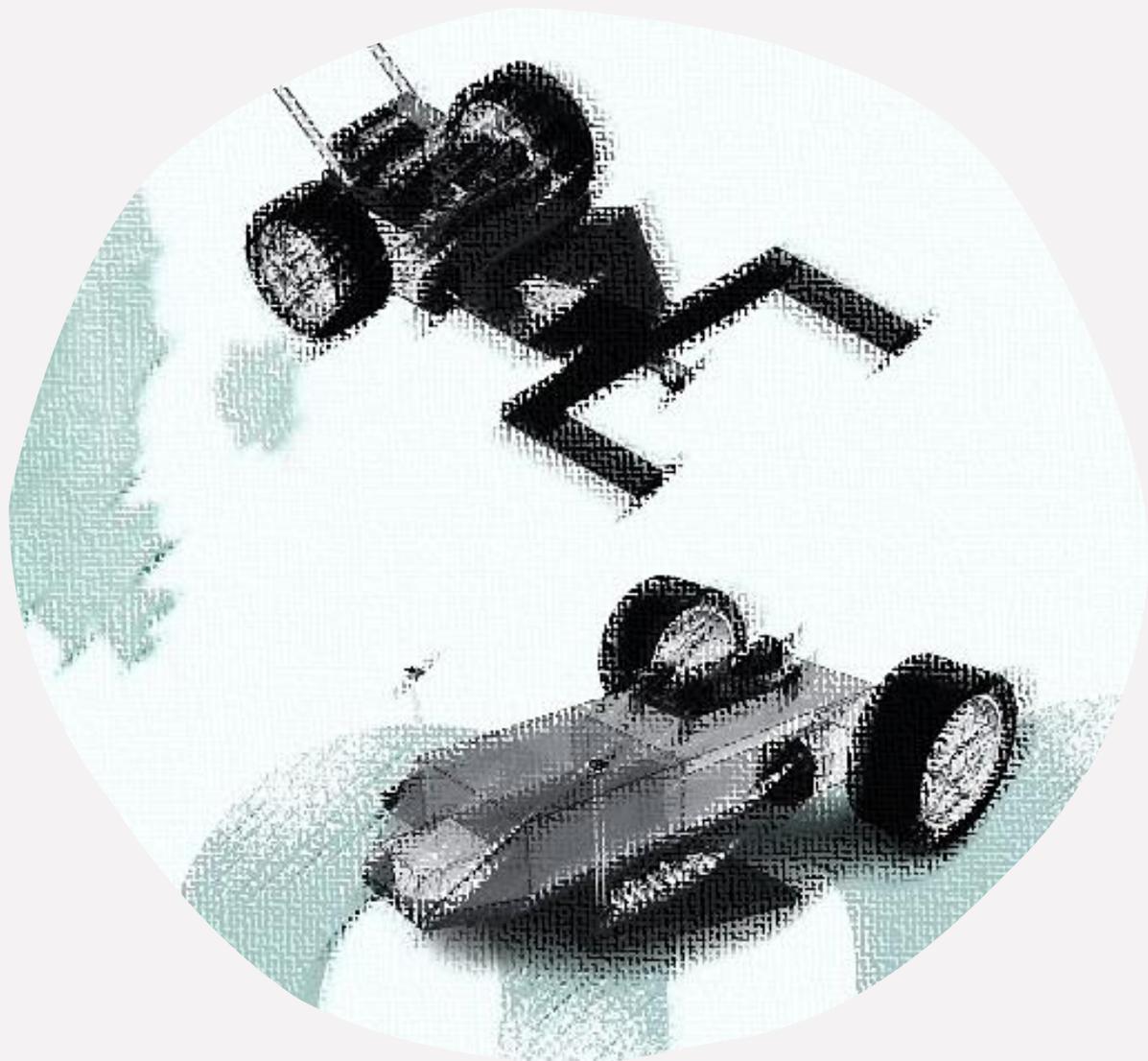
**AULA DE
INFORMÀTICA**



Temporalització

jueves, 15 septiembre	martes, 20 septiembre	jueves, 22 septiembre	martes, 27 septiembre	jueves, 29 septiembre	martes, 4 octubre
31-01. Presentación del curso 31-02. Presentación del proyecto 1	31-03. Diseñar una máquina electrónica 1 (boceto)	31-04. Electrónica analógica básica-I 1	31-04. Electrónica analógica básica-I 2	31-04. Electrónica analógica básica-I 3	31-03. Diseñar 2 (SketchUp) 31-03. Diseñar 3 (Materiales)
jueves, 6 octubre	martes, 11 octubre	jueves, 13 octubre	martes, 18 octubre	jueves, 20 octubre	martes, 25 octubre
31-05. Electrónica analógica básica-II: circuitos 1	31-03. Diseñar 3 (Materiales) 31-03. Diseñar 2 (SketchUp)	31-05. Electrónica analógica básica-II: circuitos 2	31-03. Diseñar 4 (SketchUp) 31-08. Construcción 1	31-05. Electrónica analógica básica-II: circuitos 3	31-08. Construcción 1 31-03. Diseñar 4 (SketchUp)
jueves, 27 octubre	martes, 1 noviembre	jueves, 3 noviembre	martes, 8 noviembre	jueves, 10 noviembre	martes, 15 noviembre
31-06. Simulación Tinkercad 1	FESTIVO	Repaso prueba de conocimien to s con <i>flash cards</i> de electrónica	31-06. Simulación Tinkercad 1 31-08. Construcción 2	31-07. Prueba conocimiento	31-08. Construcción 2 31-06. Simulación Tinkercad 1





gràcies