



REALIZADO POR:

MARÍA DEL CARMEN CUADRADO GÓMEZ

DNI: 07992581 N

mcarmen.cuagom@educa.jcyl.es

PROGRAMAR Y HACER ACTIVIDADES CON SCRATCH 3.0

TAREA FINAL

Fecha de realización: 01/04/2021

Tabla de Contenidos

1.- TÍTULO	2
2.- AUTORÍA	2
3.- URL. (DIRECCIÓN DE INTERNET)	2
4.- OBJETIVOS DEL JUEGO	3
5.- DESTINATARIOS Y JUSTIFICACIÓN	3
6.- DESCRIPCIÓN: EXPLICACIÓN DETALLADA DE COMO SE JUEGA	3

MARÍA DEL CARMEN CUADRADO GÓMEZ

PROGRAMAR Y HACER ACTIVIDADES CON SCRATCH 3.0

1.- TÍTULO

LEY DE OHM

2. AUTORÍA

María del Carmen Cuadrado Gómez.

3. URL. (DIRECCIÓN DE INTERNET)

<https://scratch.mit.edu/projects/510320189>

Dentro de mi Aula Virtual está el enlace para que mis alumnos puedan acceder a ella.

The screenshot displays the virtual classroom interface for IES Tierras de Abadengo. The top navigation bar includes the school logo, the name 'IES Tierras de Abadengo', and user information for 'MARIA DEL CARM CUADRADO GOMEZ'. The main header indicates the course is '3ºESO TECNOLOGÍA'. The content is organized into units (UD) with associated activities and resources, each marked with a checkmark indicating completion or availability.

UD. 1. ANÁLISIS DE OBJETOS

- ENTREGA FICHA 1: ANÁLISIS BOLIGRAFO Y FICHA 2: ANÁLISIS OBJETO LIBRE

UD. 2 SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN DE OBJETOS

- VISTAS PRINCIPALES DE UN OBJETO
- Aprende a Sacar las Vistas Alzado Planta y Perfil
- EJERCICIOS
- ENTREGA VISTAS DE 10 PIEZAS

UD. 3. DISEÑO ASISTIDO POR ORDENADOR

- ENTREGA PRÁCTICAS 1-2 (folio A4 en horizontal y en vertical)
- ENTREGA TAREAS 3 Y 4 (habitación y espiral)
- ENTREGA TAREAS 5 Y 6 (baño y pieza de las fotocopias)

UD. 6. ELECTRICIDAD Y MAGNETISMO

- RESISTENCIAS
- ENTREGA FICHA DE LAS RESISTENCIAS
- EJEMPLOS RESUELTOS DE RESISTENCIAS
- PROBLEMAS LEY DE OHM
- entrega EJERCICIOS LEY DE OHM
- LEY DE OHM

On the right side of the interface, there are widgets for 'OFFICE 365' (Word, Excel, PowerPoint, Outlook, OneDrive, Teams, SharePoint) and a 'CALENDARIO' (calendar) for April 2021.

4.- OBJETIVOS DEL JUEGO

- Conocer las principales magnitudes eléctricas (Voltaje, intensidad, resistencia y potencia), las unidades en que se miden y las relaciones matemáticas que se establecen entre ellas
- Ley de Ohm
- Pulcritud y rigor en la realización de actividades
- Observación de los efectos de la electricidad
- Curiosidad por conocer las relaciones cuantitativas que se establecen entre las diferentes magnitudes eléctricas
- Voluntad de usar el lenguaje técnico de la unidad
- Valora la importancia del lenguaje gráfico en la materia de tecnología.

5.- DESTINATARIOS Y JUSTIFICACIÓN

Alumnos de 1º y 3º de ESO.

Estos alumnos normalmente presentan dificultades a la hora de despejar la incógnita al aplicar la Ley de Ohm, se pretende que, de forma lúdica, aprendan a comprobar por sí mismos, que han realizado los cálculos de manera correcta.

6.- DESCRIPCIÓN: EXPLICACIÓN DETALLADA DE COMO SE JUEGA

El juego explica en el primer fondo las ecuaciones que hay que utilizar para calcular cualquiera de las 3 incógnitas presentes en la ley de Ohm.

Para luego, siguiendo las instrucciones del gatito Scratch, los alumnos sólo tienen que hacer clic sobre el elemento del circuito que quieren calcular:

- Pulsar en la pila para calcular el Voltaje o diferencia de potencial, para ello le van a pedir que tecleen los datos que les dará el enunciado del problema, es decir, la Intensidad (I) y la Resistencia (R).
- Pulsar la bombilla para calcular la Resistencia (R) e introducir (V) e (I).
- Pulsar en el interruptor para calcular la Intensidad (I) e introducir (V) y (R).