



## HOJA DE TRABAJO

### 1. Cierra los ojos y piensa en una calle de Martos. ¿Por qué has pensado en ella?

Descríbela.

### 2. Relaciona las siguientes definiciones con las palabras correctas

- a. Presume de
- b. Cautivador
- c. Renacimiento
- d. Cubo
- e. Barroco
- f. Notable
- g. Comercial
- h. Animado
- i. Vibrante
- j. Diversidad

\_\_ (verbo) hablar con orgullo o autosatisfacción de los propios logros, posesiones o habilidades.

\_\_ (adjetivo/a) capaz de atraer y mantener el interés; encantador.

Periodo de renacimiento cultural, artístico e intelectual de Europa tras la Edad Media, que suele considerarse que abarca desde el siglo XIV hasta el XVII.

\_\_ (sustantivo) parte central de una rueda, que gira alrededor de un eje; centro de actividad o interés.

\_\_ (adjetivo/a) relativo a o que denota un estilo de arquitectura, música y arte europeos de los siglos XVII y XVIII que siguió al Renacimiento y se caracteriza por los detalles ornamentales.

\_\_ (adjetivo/a) que merece atención o atención; notable.

\_\_ (adjetivo/a) relativo al comercio o dedicado a él; que se ocupa o dedica a la compraventa de bienes o servicios.

\_\_ (adjetivo/a) lleno/a de energía o espíritu; bullicioso/a de actividad o excitación.

\_\_ (adjetivo/a) lleno/a de vida, energía o entusiasmo; brillante y llamativo.

\_\_ (sustantivo) el estado de ser diverso; variedad; la inclusión de diferentes tipos de personas (como personas de diferentes razas o culturas) en un grupo u organización.



## Descubrir Martos

Martos es una encantadora ciudad situada en la región andaluza de España, que ofrece a sus visitantes una mezcla única de rica historia, cultura e impresionante arquitectura que se puede explorar a través de sus calles. Una de las calles más cautivadoras de Martos es la Plaza Fuente de la Villa, una hermosa plaza situada en el corazón del casco antiguo. La plaza alberga la Fuente de la Villa, una impresionante fuente renacentista que sirve como pieza central de la plaza. Los visitantes pueden disfrutar de las vistas panorámicas y admirar los numerosos edificios históricos que rodean la plaza, incluyendo el antiguo ayuntamiento y otras estructuras notables.

Otra calle fascinante de Martos es la calle Carrera, antaño centro de la actividad comercial de la ciudad, que sigue siendo una zona bulliciosa con tiendas, restaurantes y bares que reflejan el animado ambiente de la ciudad. Es un lugar excelente para experimentar la vibrante energía de Martos y observar a los lugareños en su vida cotidiana.

La Avenida Pierre Cibié es una calle moderna que ofrece un marcado contraste con el estilo tradicional andaluz de Martos. Esta vibrante zona alberga numerosos edificios contemporáneos, incluyendo una gran selección de tiendas, cafés y restaurantes. Es un lugar excelente para sumergirse en la diversidad cultural de la ciudad y hacerse una idea de su moderna identidad urbana.

La Iglesia de Santa Marta es una visita obligada en Martos, una impresionante iglesia barroca situada en la Plaza de la Constitución, una céntrica plaza de la ciudad que en su día fue el centro de actividad en la década de 1980. Aunque ya no es el centro neurálgico de la ciudad, sigue siendo un punto de encuentro popular para los turistas por su importancia histórica y su magnífica arquitectura.

### 3. Verdadero o falso y justifique su respuesta

- La Fuente de la Villa se encuentra en la Plaza Fuente de la Villa.
- La calle Carrera ya no es una zona bulliciosa con tiendas y restaurantes.
- La Avenida Pierre Cibié refleja el estilo tradicional andaluz de Martos.
- La Iglesia de Santa Marta se encuentra en la Plaza de la Constitución.
- La Plaza Fuente de la Villa fue en su día el centro de la actividad de la ciudad en los años ochenta.

### 4. Encuentra las ideas erróneas en el texto y modifícalo para que sea cierto. Puedes cambiar hasta 6 frases.

### 5. Debate:

- "Preservar la arquitectura histórica frente a promover el desarrollo moderno en las ciudades: ¿qué debe ser prioritario?"

-¿Es la industria turística una fuerza positiva o negativa para ciudades como Martos?

Residente local / Empresario / Turista



Asociación estratégica Erasmus  
Recorriendo la Historia  
2020-1-SE01-KA201-077955

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union





## Vocabulario útil para la sesión 2

-Lenguaje de programación : conjunto de instrucciones que indican a un ordenador lo que debe hacer.

-Algoritmo : secuencia de pasos utilizados para resolver un problema o realizar una tarea.

-Depuración : el proceso de encontrar y corregir errores o fallos en el código.

-Función : bloque de código que realiza una tarea específica y puede reutilizarse en todo el programa.

-Bucle : bloque de código que repite un conjunto de instrucciones hasta que se cumple una condición.

-Variable : valor que puede cambiar o al que se le puede asignar un valor diferente dentro del programa.

-Condicionales : sentencias que permiten a un programa tomar decisiones en función de que se cumpla o no una determinada condición.

-Sensor: dispositivo que detecta o mide una magnitud física y envía una señal al programa.

-Entrada : datos o información que se introduce en el programa, por ejemplo, a través de un teclado o un sensor.

-Salida : el resultado o la respuesta que proporciona el programa basándose en la entrada y el código.

-Mapa : diagrama o representación de una zona, como un callejero.

-Red de calles: una red de calles que forman una cuadrícula.

-Navegación : el proceso de planificar y seguir una ruta para llegar a un destino.

-Evitación de obstáculos : capacidad del robot para detectar y sortear objetos en su trayectoria.

-Pathfinding : el proceso de encontrar la ruta más corta o más eficiente entre dos puntos.

-Destino : punto final u objetivo del viaje del robot.

-Mando a distancia : dispositivo que permite controlar el robot a distancia.

-Tiempo real : sistema o proceso que responde inmediatamente a los cambios y acontecimientos.

-Simulación : programa informático que modela o imita un proceso o sistema del mundo real.

-Código : conjunto de instrucciones que un ordenador puede comprender y ejecutar.

-Coordenada : conjunto de valores que representa una posición en una cuadrícula o un mapa.

-Obstáculo : objeto o elemento que obstaculiza o dificulta el movimiento.

-Llamada a una función: acto de invocar o ejecutar una función en un programa.

-Subrutina : pequeño programa que es llamado por otro programa para realizar una tarea específica.



Asociación estratégica Erasmus  
Recorriendo la Historia  
2020-1-SE01-KA201-077955

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

