



## HOJA DE TRABAJO

### 1. Haz una lluvia de ideas a favor o en contra de los siguientes temas.

- "Preservar la arquitectura histórica frente a promover el desarrollo moderno en las ciudades: ¿qué debe primar?".
- ¿Es la industria turística una fuerza positiva o negativa para ciudades como Martos?

Residente local / Empresario / Turista

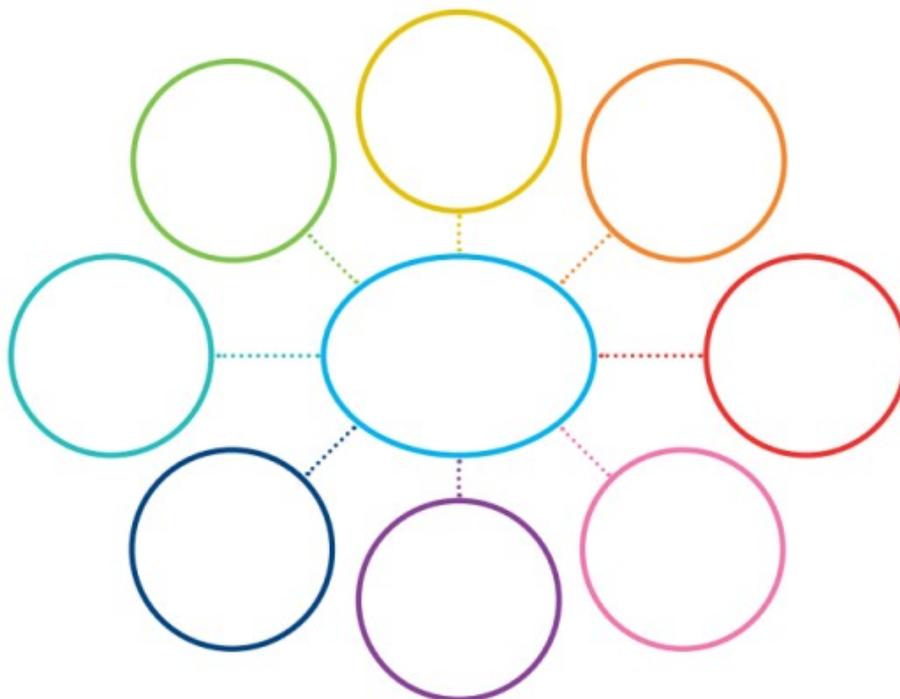
### 2. Preparación del debate. Elige un tema y, en grupos de cuatro, prepara 3 argumentos para defender las dos caras de la moneda. Tened en cuenta las siguientes indicaciones.

A la hora de desarrollar un argumento, debemos tener en cuenta los siguientes pasos:

1. Alegación
2. Motivo
3. Prueba
4. Reconvencción
5. Refutación

### 3. Enfoque lingüístico. Vea el siguiente vídeo y complete el siguiente mapa mental con las frases dadas:





4. Preparación del debate. Asigna roles en tu equipo y comprueba, con la ayuda de estos vídeos, cómo estructurar tu discurso tanto si estás a favor como en contra. Toma algunas notas si es necesario.

**REGLA:** Utiliza la APP WOW-HI para buscar información sobre las ciudades e incluirla en tus discursos.

Papel	Actas	Vídeo	Observaciones
Introducción	2 minutos		
Discurso:			



<b>1<sup>st</sup> Refutación</b>	<b>3 minutos</b>		
<b>Discurso:</b>			
<b>2<sup>nd</sup> Refutación</b>	<b>3 minutos</b>		
<b>Discurso:</b>			



<b>Conclusión</b>	<b>2 minutos</b>		
<b>Discurso:</b>			

**5. Debate. Dos equipos, usen el siguiente cronómetro y defiendan su bando!**  
<https://cronometro.cicae.com/>

### Glosario de 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



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

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



- 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.