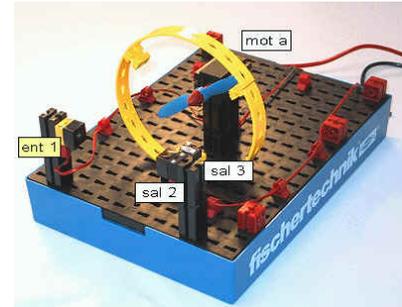
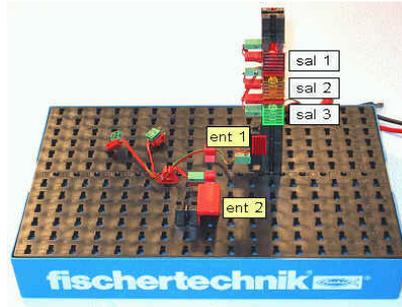
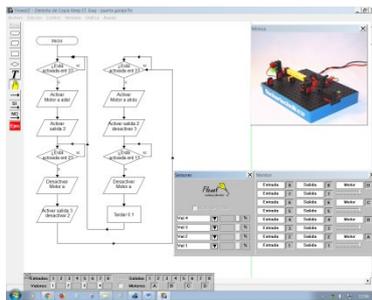


**FICHA DE DATOS DE LA EXPERIENCIA**

**CENTRO: I.E.S. MARÍA DE MOLINA**



**TÍTULO DEL TALLER: “ INICIO A LA PROGRAMACIÓN DE AUTÓMATAS”**

<b>FECHA/S:</b> martes 12 de noviembre de 2019	<b>HORARIO:</b> de 9:30 a 11:10 horas
--	---------------------------------------

<b>OBJETIVOS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Iniciarse en la programación de máquinas con funcionamiento automático que se programan a con ordenador.</li> <li>2. Identificar en la máquina los elementos de entrada como interruptores y sensores y elementos de salida como lámparas o motores.</li> <li>3. Realizar, mediante ordenador, el programa de una máquina automática, comprobar su funcionamiento mediante la simulación en el ordenador y aplicarlo a la máquina real.</li> </ol>
------------------	--

<b>CONTENIDOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Explicación de la partes de la controladora Flowol, que es el elemento de control utilizado regular el funcionamiento de la máquina.</li> <li>▪ Pasos a seguir en la realización de programas sencillos para controlar el funcionamiento de una máquina y su simulación mediante ordenador.</li> <li>▪ Método de conexión entre los elementos para el funcionamiento de la máquina real.</li> </ul>
-------------------	--

<b>ALUMNOS DESTINATARIOS (NIVEL)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alumnos de 6º de primaria.</li> <li>• Alumnos de 1º ESO que no hayan trabajado nunca este tipo de contenidos.</li> </ul>
--------------------------------------	---

<b>Nº MÁXIMO DE ALUMNOS</b>	<b>15</b>
-----------------------------	-----------

<b>METODOLOGÍA</b>	<b>Duración de la sesión: dos clases de unos 40 minutos.</b>
--------------------	--



**VI SEMANA DE LA CIENCIA 2019**  
**JORNADAS DE INNOVACIÓN EN LA ENSEÑANZA Y**  
**APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS**  
**ZAMORA, DEL 11 AL 15 DE NOVIEMBRE DE 2019**



**FICHA DE DATOS DE LA EXPERIENCIA**

<p><b>DE LA EXPERIENCIA</b></p>	<p><b>Clase 1ª: realización de programas sencillos para el funcionamiento de una máquina y simulación mediante ordenador.</b></p> <p><b>Clase 2ª: programación con ordenador aplicada a maquetas reales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ <b>Regulación de las luces de un semáforo.</b></li><li>▪ <b>Regulación del funcionamiento de un ventilador a través de célula fotoeléctrica.</b></li><li>▪ <b>Regulación de una lámpara de 60W mediante un sensor de presencia.</b></li></ul>
---------------------------------	--

<p><b>PROFESORADO PARTICIPANTE</b></p>	
--	--