

Unidad 6.- Proyecto de robótica

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Instrumentos de evaluación	Competencias
1. Descomponer problemas complejos en otros más simples, e idear modelos abstractos de los mismos y algoritmos que permiten implementar una solución computacional.	1.1. Disecciona los problemas en tareas simples sencillamente resolubles. 1.2. Diseña algoritmos proporcionando soluciones computacionales a tareas simples.	Proyecto (100%)	CMCT, CAA, SIEP, CEC
2. Diseñar, programar y probar una aplicación que lea datos de un sensor, los procese, y como resultado, ejecute un actuador.	2.1. Diseña y prueba programas que actúen sobre sensores y muestren una salida en función de las mediciones.		CMCT, CD, CAA
3. Utilizar software para realizar el diseño y laminado del objeto.	3.1. Utiliza software para realizar el diseño y laminado del objeto.		CMCT, CD
4. Analizar, diseñar e implementar correctamente las diferentes partes que intervienen en el proyecto.	4.1. Analiza, diseña e implementa correctamente las diferentes partes que intervienen en el proyecto.		CMCT, CD
5. Documentar y presentar correctamente los diferentes pasos que realiza el proyecto de una forma: 1) estructurada; 2) sistemática; y 3) utilizando un lenguaje propio de la materia	4.1. Documenta y presenta correctamente los diferentes pasos que realiza el proyecto de una forma: 1) estructurada; 2) sistemática; y 3) utilizando un lenguaje propio de la materia		CCL, CD, CAA, SIEP, CEC