

## PROYECTO ROBÓTICA. PROGRAMACIÓN Y COMPUTACIÓN

Una vez realizados las prácticas con todos los componentes del Kit de Robótica Bitbloq, llega el momento de poner nuestro ingenio e imaginación en marcha.

Se pide realizar un ROBOT teniendo en cuenta lo aprendido y atendiendo a la siguiente rúbrica:

ACTIVIDADES ROBÓTICA			
USO DE MATERIALES	No es capaz de utilizar autónomamente los materiales del Kit de robótica.	Usa autónomamente los materiales del kit de robótica excepto dos.	Usa autónomamente todos los materiales de robótica.
PROGRAMACIÓN	Realiza código de programación más simple que los realizados en clase.	Realiza la programación con pocos cambios en relación a las prácticas de clase.	Añade a la programación ideas propias y mezcla los conceptos adecuadamente.
APRENDIZAJE	No es capaz de superar pequeños retos a través de la robótica y la programación.	Es capaz de superar pequeños retos a través de la robótica, pero le cuesta reflexionar sobre errores.	Es capaz de superar pequeños retos a través de la robótica y la programación, analizando y reflexionando sobre sus propios errores.
Construcción de soluciones	No muestra especial interés por el funcionamiento de los objetos, ni por experimentar y descubrir nuevas soluciones.	Muestra interés por el funcionamiento de los objetos. Indaga e intenta solucionar el problema.	Muestra interés por el funcionamiento de los objetos y construye mecanismos para solucionar los problemas.
Trabajo en Equipo	Aporta muy poco al grupo.	Tiene un papel activo pero necesita que lo dirijan.	Tiene un papel preponderante en el grupo.

Roles de los componentes del equipo:

Responsable de equipo, desarrolladores, Portavoz, Maquetadores.

Fases del proceso:

- ❶ Descripción general del proyecto.
- ❷ Relación de los componentes necesarios componentes necesarios relacionandolo con la función que realizan.
- ❸ Plano de conexiones de la placa y los componentes
- ❹ Programación.
- ❺ Montaje.