

Rúbrica de evaluación de "Aprendiendo con robots: cómo funcionan tus sentidos y los de las máquinas"

Nombre de la persona evaluada: _____

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	4. EXCELENTE	3. SATISFACTORIO	2. MEJORABLE	1. INSUFICIENTE
1.1. Utilizar recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	Es capaz de utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura para buscar información y crear contenidos digitales sencillos, y ayuda a otras personas para que también lo hagan. (2,5)	Habitualmente utiliza dispositivos y recursos digitales de forma segura para buscar información y crear contenidos digitales sencillos, y en ocasiones apoya a otras personas para que también lo hagan. (1,75)	En ocasiones utiliza dispositivos y recursos digitales de forma segura para buscar información y crear contenidos digitales sencillos, o requiere apoyo puntual para conseguirlo. (1)	No es capaz de utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y autónoma para buscar información y crear contenidos digitales sencillos. (0,25)
2.1 Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones.	Muestra curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones y anima a otras personas para que también lo hagan. (2,5) .	Habitualmente muestra curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, y suele formular preguntas y realizar predicciones, animando en ocasiones a otras personas para que también lo hagan. (1,75) .	En ocasiones muestra curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, y alguna vez formula preguntas y realiza predicciones. (1)	No muestra curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones. (0,25)



<p>2.4 Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas.</p>	<p>Es capaz de proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas y ayuda a otras personas para que también lo hagan. (2,5)</p>	<p>Habitualmente propone respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas y en ocasiones apoya a otras personas para que también lo hagan. (1,75)</p>	<p>En ocasiones propone respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas o requiere apoyo puntual para conseguirlo. (1)</p>	<p>No propone respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas. (0,25)</p>
<p>3.1. Plantear problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, evaluando necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos.</p>	<p>Es capaz de plantear de forma autónoma problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, evaluando necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos y ayuda a otras personas para que también lo hagan. (2,5)</p>	<p>Habitualmente es capaz de plantear de forma autónoma problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, evaluando necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos, y en ocasiones apoya a otras personas para que también lo hagan. (1,75)</p>	<p>En ocasiones es capaz de plantear problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, evaluando necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos o requiere apoyo puntual para conseguirlo. (1)</p>	<p>No es capaz de plantear de forma autónoma problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, evaluando necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos. (0,25)</p>
<p>3.2. Diseñar posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios y estableciendo criterios concretos para evaluar el proyecto.</p>	<p>Es capaz de diseñar de forma autónoma posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos y ayuda a otras personas para que también lo hagan. (2,5)</p>	<p>Habitualmente es capaz de diseñar de forma autónoma posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, y en ocasiones apoya a otras personas para que también lo hagan. (1,75)</p>	<p>En ocasiones es capaz de diseñar de forma autónoma posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos o requiere apoyo puntual para conseguirlo. (1)</p>	<p>No es capaz de diseñar de forma autónoma posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos. (0,25)</p>



<p>3.4. Comunicar el diseño de un producto final, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.</p>	<p>Es capaz de comunicar de forma autónoma el diseño de un producto final, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos y ayuda a otras personas para que también lo hagan . (2,5)</p>	<p>Habitualmente es capaz de comunicar de forma autónoma el diseño de un producto final, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos, y en ocasiones apoya a otras personas para que también lo hagan. (1,75)</p>	<p>En ocasiones es capaz de comunicar de forma autónoma el diseño de un producto final, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos o requiere apoyo puntual para conseguirlo. (1)</p>	<p>No es capaz de comunicar de forma autónoma el diseño de un producto final, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos. (0,25)</p>
---	--	--	---	--

