

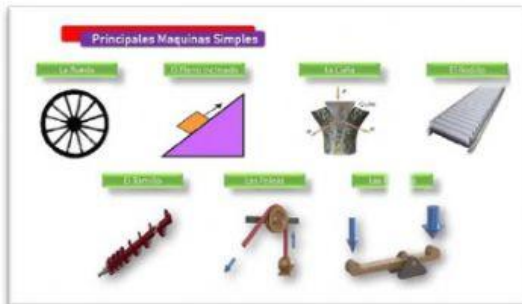


D1. Sintetiza un problema teniendo en cuenta sus causas y consecuencias y de acuerdo a ello organiza y ejecuta su plan de trabajo para dar solución al proyecto STEAM



D2. Implementa soluciones a algoritmos planteados, utilizando los bloques de programación como eventos, operadores y variables

ARBOL DE PROBLEMAS



Evidencia relacionada con el desempeño 2 y la ejecución del reto y el proyecto STEAM

Evidencia relacionada con el desempeño 2 y la ejecución del ejercicio dirigido por el video-tutorial

1.1 Identifica las causas y consecuencias de un problema para resumir su planteamiento dentro del proyecto STEAM.

2.3 Diseña una solución a un algoritmo propuesto con el uso de bloques eventos, sensores y variables, teniendo en cuenta sus responsabilidades y derechos al trabajar en un mundo digital interconectado.

2.1 Identifica la función de los bloques de eventos, sensores y variables en un algoritmo específico.

2.2 Sigue instrucciones para lograr una solución a un algoritmo propuesto, con el uso de los bloques eventos, sensores y variables

1.2 Plantea una propuesta de innovación frente al uso de máquinas simples en un objeto, teniendo en cuenta un plan de trabajo.

1.3 Utiliza máquinas simples de forma segura en la materialización de la solución del proyecto STEAM