

Asignatura: TECNOLOGÍA Y ROBÓTICA - 2º EVALUACIÓN – 4º

Alumno/a: _____ Curso: _____ Grupo: _____ Fecha: _____

Observaciones:

CALIFICACIÓN

SABERES
Y DESTREZAS

 Rellena esta rúbrica en la columna de AUTOEV.

RÚBRICA DE AUTOEVALUACIÓN TECNOLOGÍA Y ROBÓTICA 1ºEV.						
Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejorar (1)	AUTOEV.	HETER.
TRABAJO EN EQUIPO	Colaboro de manera excelente con el grupo, mostrando respeto y apoyo mutuo.	Colaboro bien con el grupo, con pequeñas dificultades en la cooperación.	Colaboro de manera limitada, con problemas en la interacción grupal.	No colaboro adecuadamente con el grupo.		
COMPORTAMIENTO INTERÉS (DESARROLLO EN EL AULA)	Mi comportamiento e interés ha sido muy buenos.	Mi comportamiento e interés han sido buenos.	Mi comportamiento ha sido bueno pero mi interés no ha sido suficiente.	Ni mi comportamiento ni mi interés han sido suficientes.		
RESPECTO CUIDADO POR EL MATERIAL	Ha sido excelente	Ha sido bueno	No ha sido suficiente	No he tenido ni respeto ni cuidado		



TEST: Contesta el siguiente test.

1. ¿Qué es la placa Clic and Play?

- A) Un juguete para dibujar
- B) Una placa electrónica para aprender programación y tecnología
- C) Un libro de matemáticas

RESPUESTA

2. ¿Para qué sirve la placa Clic and Play?

- A) Para hacer proyectos tecnológicos.
- B) Para jugar a videojuegos solamente.
- C) Para escuchar música.

RESPUESTA

3. ¿Qué podemos conectar a la placa Clic and Play?

- A) Cables + plastilina + ordenador.
- B) Cables + ordenador.
- C) Cables.

RESPUESTA

4. ¿Cómo se llama el cable que conecta la placa con el ordenador?

- A) USB
- B) Cable conector.
- C) Cable tipo cocodrilo

RESPUESTA

5. ¿Qué podemos crear con la placa Clic and Play?

- A) Un cuento.
- B) Solo dibujos.
- C) Un mando para jugar a videojuegos.

RESPUESTA

6. ¿Cómo se llaman estos cables?



- A) Tipo serpiente.
- B) Tipo cocodrilo.
- C) Tipo hipopótamo.

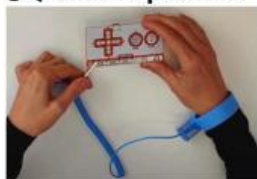
RESPUESTA

7. ¿La placa Clic and Play ayuda a aprender...?

- A) Tecnología.
- B) Tecnología y Robótica.
- C) Solo Robótica.

RESPUESTA

8. ¿Qué lleva puesto?



- A) Un jersey negro.
- B) Una pulsera.
- C) Una pulsera que hace que el circuito de la placa se cierre y funcione.

RESPUESTA

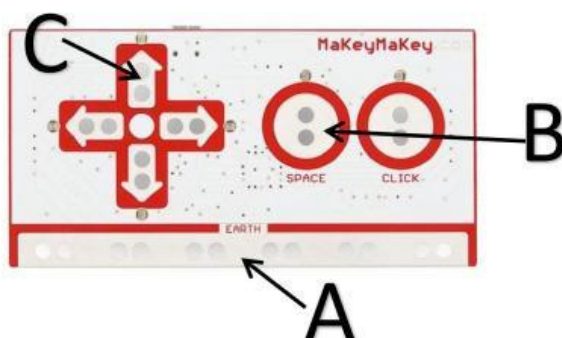
9. Esta placa tiene conectado el cable USB ¿dónde va conectado el otro extremo del cable?



- D) A la corriente eléctrica.
- E) Al puerto USB del ordenador.
- F) A ninguna de las anteriores.

RESPUESTA

10. ¿En qué parte de la placa se conecta la pulsera?



RESPUESTA

PARTE PRACTICA

- Queremos configurar la placa para jugar a un juego en el que tenemos que mover un muñeco a la izquierda, a la derecha y hacia delante pulsando botones de plastilina que indican la dirección.

Mueve las imágenes al lugar correspondiente para que la placa funcione correctamente.

