



RÚBRICA DE VALORACIÓN GRADO CUARTO DE ROBÓTICA

III Período

Meta de Comprensión: Comparo y utilizo bloques de programación en mBlock para la creación de videojuegos. Empleando la placa electrónica Halocode como control, programando sus teclas direccionales.

	DESCRIPCION DEL DESEMPEÑO BAJO	DESCRIPCION DESEMPEÑO BASICO	DESCRIPCION DESEMPEÑO ALTO	DESCRIPCIÓN DESEMPEÑO SUPERIOR
INDICADOR / ACTIVIDAD	DESCRIPCION DEL DESEMPEÑO BAJO (2.0)	DESCRIPCION DESEMPEÑO BASICO (3.5)	DESCRIPCION DESEMPEÑO ALTO (4.0)	DESCRIPCIÓN DESEMPEÑO SUPERIOR (5.0)
Uso de bloques de programación en mBlock	Utiliza pocos bloques y sin relación lógica; el videojuego no funciona.	Crea secuencias simples de bloques con ayuda, logrando que los personajes realicen acciones básicas en el videojuego.	Organiza correctamente bloques de programación que permiten fluidez en la dinámica del videojuego.	Implementa secuencias completas con estructuras variadas (eventos, condiciones, ciclos) enriqueciendo la jugabilidad.
Programación de la placa Halocode como control	No logra programar ni reconocer las entradas de la Halocode.	Con apoyo, programa alguna tecla direccional de la Halocode para interactuar con el videojuego.	Programa varias teclas direccionales correctamente, sincronizando la Halocode con la acción del personaje.	Integra de manera autónoma todas las direccionales de la Halocode, añadiendo funciones extra (ejemplo: reinicio, sonidos o retroalimentación de luces).



RÚBRICA DE VALORACIÓN GRADO CUARTO DE ROBÓTICA

III Período

Meta de Comprensión: Comparo y utilizo bloques de programación en mBlock para la creación de videojuegos. Empleando la placa electrónica Halocode como control, programando sus teclas direccionales.

Comparación y análisis de bloques de programación	No logra explicar las diferencias entre los bloques que usa.	Con apoyo, distingue entre algunos bloques básicos (ejemplo: movimiento vs eventos).	Explica con claridad la función de distintos bloques y por qué los eligió para el videojuego.	Compara distintos tipos de bloques (control, sensores, variables) justificando cómo optimizan el videojuego y proponiendo alternativas.
---	--	--	---	---