



RÚBRICA DE VALORACIÓN GRADO QUINTO DE ROBÓTICA

III Período

Meta de Comprensión: Comparo bloques de programación por medio de bucles como repeticiones controladas. Creando patrones de colores y efectos visuales utilizando el sistema RGB.

	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 bucles en mBlock	No logra aplicar bucles; repite manualmente los bloques sin estructura lógica.	Con apoyo, utiliza un bucle para repetir una acción básica.	Implementa bucles correctamente para controlar repeticiones de acciones en el código.	Utiliza bucles anidados o condiciones dentro de bucles, optimizando el código para hacerlo más eficiente.
Creación de patrones de colores con sistema RGB	No logra programar cambios de color o el resultado no se percibe en la placa.	Con ayuda, programa un cambio simple de color en el sistema RGB.	Diseña patrones de colores y efectos visuales claros mediante secuencias en el sistema RGB.	Crea patrones complejos y creativos de colores (combinaciones, transiciones, efectos dinámicos) aplicando bucles de manera eficiente



RÚBRICA DE VALORACIÓN GRADO QUINTO DE ROBÓTICA

III Período

Meta de Comprensión: Comparo bloques de programación por medio de bucles como repeticiones controladas. Creando patrones de colores y efectos visuales utilizando el sistema RGB.

Comparación y análisis de los bloques de programación	No logra diferenciar entre bloques de repetición y bloques de acción.	Con ayuda, distingue la función básica de un bucle frente a bloques individuales.	Explica con claridad la diferencia entre usar bucles y repetir bloques manualmente, identificando ventajas.	Compara distintos tipos de bucles (repetir x veces, repetir por siempre, repetir hasta) y justifica cuándo conviene usar cada uno.
---	---	---	---	--