

## Rúbrica: ¿Programamos un juego?

CE 4.1 Reconocer patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación computacional.

DESCRIPTOR	CONSEGUIDO DE FORMA EXCELENTE	CONSEGUIDO DE FORMA RELEVANTE	CONSEGUIDO	EN PROCESO	NO INICIADO
<b>Funcionamiento del programa</b>	El programa funciona correctamente. Utiliza todos los bloques y recursos propuestos y añade alguno más.	El programa funciona correctamente, aunque no ha utilizado todos los bloques y recursos propuestos.	El programa funciona parcialmente, no está completo. Hay algunos fallos.	El programa no funciona, faltan muchos bloques y tiene muchos fallos.	No ha introducido ningún bloque de programación
<b>Interfaz gráfica</b>	La interfaz gráfica es muy clara e incluye más elementos de los propuestos en el proyecto.	La interfaz gráfica es clara y se limita a recoger los elementos indicados en el proyecto.	La interfaz es poco clara, pero incluye todo lo pedido en el proyecto.	Faltan elementos y la interactividad es muy mala.	No ha introducido ni personajes ni escenarios
<b>Creatividad</b>	El código es original sin seguir los propuestos en las pistas y los escenarios y personajes han sido diseñados para el proyecto	El código es original, aunque los escenarios y personajes son los que aparecen en Scratch.	El código no es original, sigue los bloques propuestos en las pistas, aunque los escenarios y personajes han sido diseñados para el proyecto.	El código sigue exactamente las orientaciones dadas en las pistas y los escenarios y personajes son los propios de Scratch.	No se ha iniciado el proyecto.

