

JUEGO DEL ROBOT: MathAdventure. REGLAS DEL JUEGO

OBJETIVO DEL JUEGO

En EL JUEGO DEL ROBOT debéis resolver un enigma. Para conocer el enigma a resolver deberéis programar el robot para llegar a los 10 puntos distribuidos en el circuito (simbolizados con casillas y numerados del 1 al 10), en el orden que cada equipo considere oportuno.



En cada punto se os entregará (por parte de uno de los sabios) una pieza para resolver el enigma. (el robot deberá traspasar la línea del cuadrado y parar encima) en ese momento, se deberá volver a programar el robot para ir a otra pista.

LOS OBSTÁCULOS

En el circuito hay varios obstáculos que el robot no deberá tocar, en ese caso se penalizará al equipo.

También serán penalizados los robots por salirse del circuito o si se tocan los robots cuando están en movimiento.



LOS SABIOS

Cada uno de los miembros del equipo de los sabios recibirá una o varias de las pistas del enigma que deberá compartir con el resto de sabios para resolver el enigma. La solución no podrán compartirla con los equipos del robot. Serán los encargados de entregar las pistas durante el juego y de valorar si los equipos resuelven el enigma y si tienen alguna penalización.

PUNTUACIÓN DEL JUEGO

Se hará de acuerdo a la rúbrica siguiente

RÚBRICA DE VALORACIÓN DEL JUEGO DEL ROBOT

ASPECTOS	4 EXCELENTE	3 SATISFACTORIO	2 MEJORABLE	1 INSUFICIENTE
MISIÓN	La misión es completada en su totalidad y de forma totalmente correcta.	La misión es completada en su totalidad y con errores no trascendentales.	La misión es completada pero de forma incorrecta.	La misión propuesta no es completada.
CÓDIGO	El código funciona y no cuenta con ningún error.	El código funciona pero cuenta con errores que no influyen.	El código funciona pero de forma correcta solo parcialmente.	El código no funciona.
Pruebas	Las pruebas son completadas en su totalidad sin penalizaciones.	Las pruebas son completadas en su totalidad con hasta 1 o 2 penalizaciones.	Las pruebas son completadas en su totalidad con hasta 3 o 4 penalizaciones.	Las pruebas son completadas en su totalidad con 5 o más penalizaciones.
Organización y seguimiento	Todos los miembros del equipo han participado de forma activa en la elaboración y puesta en práctica de la actividad	Todos los miembros del equipo han participado de forma bastante activa en la elaboración y puesta en práctica de la actividad.	El equipo ha tenido una participación un tanto desigual a la hora de elaborar y poner en práctica de la actividad.	No se ha trabajado en equipo en el diseño ni en la puesta en práctica de la actividad.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- Colocar el robot en la salida asignada.
- Entregar a cada miembro del equipo de sabios las fichas numeradas y pistas correspondientes.
- Preparar el ordenador donde se va a programar el robot.
- Esperar a que el profesor o profesora active el cronómetro y... ¡a jugar!

CIRCUITO

