



RUBRICA DE AVALIAÇÃO

Robô Artista: Dados e Algoritmos em Movimento

BNCC COMPUTAÇÃO

EF08CO04

Pensamento Computacional

BNCC ARTE

EF69AR06

O QUE SE AVALIA

Avaliar a capacidade do aluno de organizar dados experimentais em tabelas e converter configurações físicas em algoritmos (manuais) para replicar resultados artísticos.

COMO USAR

Observe as interações dos grupos durante a montagem e o preenchimento da tabela. Registre o nível que melhor descreve o comportamento observado em cada critério, lembrando que o foco é o processo de descoberta e não a perfeição do robô.

CRITÉRIOS E NÍVEIS

Critério	Em construção	Em desenvolvimento	Consolidado
Organização de Dados	Registra informações de forma desorganizada ou incompleta na tabela de testes.	Preenche a tabela relacionando variáveis e resultados mas com pouca clareza técnica.	Organiza a tabela como uma estrutura de dados (coleção de valores e relações) clara e funcional.
Construção do Algoritmo	Escreve instruções genéricas que não permitem a réplica do desenho por outros grupos.	Cria um manual com passos lógicos mas omite parâmetros técnicos essenciais para o sucesso.	Redige um algoritmo (sequência de passos) preciso que permite a replicação exata do estado do robô.

Critério	Em construção	Em desenvolvimento	Consolidado
Manipulação do Sistema	Altera as peças do robô de forma aleatória sem observar as mudanças nos traços.	Realiza alterações sistemáticas no robô e percebe que o desenho muda conforme a configuração física.	Manipula variáveis físicas de forma estratégica para alcançar um resultado visual planejado e intencional.

DEPOIS DE AVALIAR (DEVOLUTIVA)

Reúna a turma para discutir como a precisão nos dados facilitou ou dificultou a troca de manuais. Para os grupos em nível inicial, sugira testar a mudança de apenas uma variável por vez (ex: só o peso) para isolar o efeito no dado de saída.