

Proyecto de Innovación

Equipo #	Nombre del Equipo	Sala de Jueces
----------	-------------------	----------------

Instrucciones

Los equipos deben comunicar a los jueces y juezas sus logros en cada uno de los siguientes criterios. Esta rúbrica deberá ser completada de acuerdo a la presentación del Proyecto de Innovación.

La sala de valoración debe marcar una casilla en cada fila para indicar el nivel que ha alcanzado el equipo. Si el equipo **SUPERA**, es obligatorio escribir una breve justificación en la columna de **SUPERADO**

BÁSICO 1	EN DESARROLLO 2	CUMPLIDO 3	SUPERADO 4
¿Como lo superó el equipo?			
IDENTIFICAR – El equipo ha definido claramente el problema, y lo ha investigado correctamente.			
☐ Definición del problema no clara	☐ Definición del problema parcialmente clara	☐ Definición del problema clara	☐
 Evidencia mínima de investigación	 Evidencia parcial de investigación de una o más fuentes	 Evidencia clara y detallada de investigación de varias fuentes	
DISEÑAR – El equipo trabajó conjuntamente mientras creaba un plan de proyecto y desarrollaba sus ideas.			
☐ Evidencia mínima de un plan de proyecto efectivo	☐ Evidencia parcial de un plan de proyecto efectivo	☐ Evidencia clara de un plan de proyecto efectivo	☐
 Evidencia mínima de que el proceso de desarrollo involucró al equipo por completo	 Evidencia parcial de que el proceso de desarrollo involucró al equipo por completo.	 Evidencia clara de que el proceso de desarrollo involucró al equipo por completo.	
CREAR – El equipo desarrolló una idea original o mejoró una existente y realizó un prototipo de modelo y/o diseño para representar su solución.			
 Explicación mínima de innovación en su solución	 Explicación simple de innovación en su solución	 Explicación detallada de innovación en su solución	
☐ Modelo/diseño no claro que representa su solución	☐ Modelo/diseño simple que representa su solución	☐ Modelo/diseño detallado que representa su solución	☐
ITERAR – El equipo compartió sus ideas con otras personas, atendió a comentarios e incluyó mejoras en su solución.			
☐ El equipo compartió al mínimo su solución con otras personas	☐ El equipo compartió su solución con al menos una persona o grupo	☐ El equipo compartió su solución con múltiples personas o grupos	☐
☐ Evidencia mínima de mejoras basadas en comentarios	☐ Evidencia parcial de mejoras basadas en comentarios	☐ Evidencia clara de mejoras basadas en comentarios	☐
COMUNICAR – El equipo compartió una presentación efectiva de su solución, su impacto en los demás y celebró el progreso de su equipo.			
 Explicación no clara de su solución y su potencial impacto en otros	 Explicación parcialmente clara de su solución y su potencial impacto en otros	 Explicación clara de su solución y su potencial impacto en otros	
 La presentación muestra un mínimo de satisfacción o entusiasmo por su trabajo	 La presentación muestra parcialmente satisfacción o entusiasmo por su trabajo	 La presentación muestra claramente satisfacción o entusiasmo por su trabajo	

 Los criterios en esta página con este estilo de casilla de verificación cuentan doblemente para las clasificaciones de los premios del Proyecto de Innovación y de Valores Fundamentales FIRST®

Diseño del Robot

Equipo #	Nombre de Equipo	Sala de Jueces
----------	------------------	----------------

Instrucciones

Los equipos deben comunicar a los jueces y juezas sus logros en cada uno de los siguientes criterios. Esta rúbrica deberá ser completada de acuerdo a la presentación del Diseño del Robot.

La sala de valoración deben marcar una casilla en cada fila para indicar el nivel que ha alcanzado el equipo. Si el equipo **SUPERA**, es obligatorio escribir una breve justificación en la columna de **SUPERADO**.

BÁSICO 1	EN DESARROLLO 2	CUMPLIDO 3	SUPERADO 4	
			¿Como lo superó el equipo?	
IDENTIFICAR – El equipo decidió qué misiones intentar, exploró recursos de construcción y programación y buscó orientación según necesitó.				
☐ Evidencia mínima de estrategia de misiones	☐ Evidencia parcial de estrategia de misiones	☐ Evidencia clara de estrategia de misiones	☐	
 Uso mínimo de recursos de construcción o programación	 Uso moderado de recursos de construcción o programación	 Uso claro de recursos de construcción o programación para respaldar su estrategia		
DISEÑAR – El equipo trabajó en conjunto en sus diseños y desarrollaron las habilidades de construcción y programación que necesitaron.				
 Evidencia mínima de que todos los integrantes contribuyeron con ideas	 Evidencia parcial de que todos los integrantes contribuyeron con ideas	 Evidencia clara de que todos los integrantes contribuyeron con ideas		
☐ Evidencia mínima de habilidades de construcción y programación en todos los integrantes del equipo	☐ Evidencia parcial de habilidades de construcción y programación en todos los integrantes del equipo	☐ Evidencia clara de habilidades de construcción y programación en todos los integrantes del equipo	☐	
CREAR – El equipo desarrolló diseños originales o mejoró existentes de acuerdo con su estrategia de misiones.				
☐ Explicación no clara de sus complementos y su propósito	☐ Explicación simple de sus complementos y su propósito	☐ Explicación clara sus complementos y su propósito	☐	
☐ Explicación no clara de la programación y/o uso de sensores	☐ Explicación simple de la programación y/o uso de sensores	☐ Explicación clara de la programación y/o uso de sensores	☐	
ITERAR – El equipo probó repetidamente su robot y programación para identificar áreas de mejora e incorporó los éxitos a sus soluciones..				
☐ Evidencia mínima de pruebas a su robot y programación	☐ Evidencia parcial de pruebas a su robot y programación	☐ Evidencia clara de pruebas continuas a su robot y programación	☐	
 Evidencia mínima de mejoras basadas en pruebas	 Evidencia parcial de mejoras basadas en pruebas	 Evidencia clara de mejoras basadas en pruebas		
COMUNICAR – El equipo explicó eficazmente lo que aprendieron del proceso de diseño del robot y celebró su progreso.				
 Explicación no clara del proceso y lecciones aprendidas	 Explicación simple del proceso y lecciones aprendidas	 Explicación detallada del proceso y lecciones aprendidas		
 El equipo muestra un mínimo de satisfacción o entusiasmo por su trabajo	 El equipo muestra parcialmente satisfacción o entusiasmo por su trabajo	 El equipo muestra claramente satisfacción o entusiasmo por su trabajo		

 Los criterios en esta página con este estilo de casilla de verificación cuentan doblemente para las clasificaciones de los premios del Proyecto de Innovación y de Valores Fundamentales FIRST®



Valoraciones y Comentarios

Equipo #	Nombre de Equipo	Sala de Jueces
----------	------------------	----------------

Instrucciones

Esta hoja debe usarse para compartir los comentarios escritos después de la presentación del Proyecto de Innovación y del Diseño de Robot. Los **Core Values - Valores Fundamentales** de *FIRST*® son el pilar fundamental de *FIRST*® LEGO® League.

Los equipos tendrán acceso a esta información en **EVENT HUB** tras finalizar el evento.

Gran trabajo en...	Pensad en...
Core Values – ¿Cómo demostró el equipo trabajo en equipo, descubrimiento, inclusión, innovación, impacto y diversión en su trabajo?	
Proyecto de Innovación – ¿Cómo identificó y abordó el equipo la solución de un problema relacionado con el tema de la temporada?	
Diseño de Robot – ¿Cómo consiguió el equipo la resolución de las misiones del Juego del Robot mediante el diseño y la programación?	

Si el equipo es candidato a uno de estos premios, marquen la casilla correspondiente. Consulta con el organizador de tu evento qué premios opcionales se otorgarán.

☐	Espíritu Emprendedor	El equipo progresó significativamente en su confianza y capacidad en al menos una de las áreas centrales de <i>FIRST</i> ® LEGO® League.
☐	Novato del Año	Es un equipo que los jueces notan y del que esperan grandes cosas en el futuro.
☐	Entusiasmo	Un equipo que integra la cultura de <i>FIRST</i> ® LEGO® League a través de team building, espíritu de equipo, and demostrando entusiasmo.