

Core Values



CHALLENGE

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

Instrucciones

Los Core Values deben ser la lente a través de la cual observe las presentaciones del equipo. Todos los miembros del equipo deben demostrar los Core Values en todo lo que hacen.

Esta rúbrica debe usarse para registrar los Core Values observados durante la sesión de evaluación.

Si el equipo es candidato a uno de estos premios, marque la casilla correspondiente:

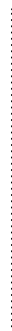
- Revelación** Un equipo que progresó significativamente en su confianza y capacidad; además de que entiende que lo que descubren es más importante que lo que ganan.
- Estrella Naciente** Un equipo que los jueces notan y esperan grandes cosas en el futuro.
- Motivación** Un equipo que abraza la cultura de *FIRST LEGO League* a través de la conformación del equipo, el espíritu de equipo y muestra siempre entusiasmo.

BÁSICO Pocos ejemplos dados por el equipo. 1	EN DESARROLLO Algunos ejemplos dados por el equipo. 2	CUMPLIDO Múltiples ejemplos dados por el equipo. 3	SUPERADO 4	<i>Explica cómo el equipo superó:</i>
DESCUBRIMIENTO - El equipo exploró nuevas habilidades e ideas.				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
INNOVACIÓN - El equipo usó creatividad y persistencia para resolver problemas.				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
IMPACTO - El equipo aplicó lo que aprendieron para mejorar su mundo.				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
INCLUSIÓN - El equipo demostró respeto y celebró sus diferencias.				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
TRABAJO EN EQUIPO - El equipo mostró claramente que trabajó en conjunto a través de su aventura.				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
DIVERSIÓN - El equipo claramente se divirtió y celebró lo que logró.				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Comentarios de retroalimentación

Gran trabajo en:

Piensen en:



Proyecto de Innovación



CHALLENGE

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

Instrucciones

Los equipos deben comunicar a los jueces su logro en cada uno de los criterios a continuación. Esta rúbrica deberá ser llenada durante la presentación del Proyecto de Innovación.

Como juez, debe marcar una casilla en cada renglón para indicar el nivel que ha alcanzado el equipo. Si el equipo supera, haga un breve comentario en el cuadro "SUPERADO".

BÁSICO 1	EN DESARROLLO 2	CUMPLIDO 3	SUPERADO 4
<i>¿Por qué el equipo superó?</i>			
IDENTIFICAR - El equipo ha definido claramente el problema, mismo que fue bien investigado.			
<input type="checkbox"/> Problema no claramente definido	<input type="checkbox"/> Definición parcialmente clara del problema	<input type="checkbox"/> Definición clara y completa del problema	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Investigación mínima	<input type="checkbox"/> Investigación suficiente pero con calidad dudosa	<input type="checkbox"/> Gran variedad de investigación de calidad	<input type="checkbox"/>
DISEÑAR - El equipo generó independientemente ideas innovadoras antes de seleccionar y planear cuál desarrollar.			
<input type="checkbox"/> Generación de ideas mínima en el equipo	<input type="checkbox"/> Evidencia de algunas ideas en el equipo	<input type="checkbox"/> Evidencia de muchas ideas en el equipo	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Planeación mínima con algunos miembros del equipo	<input type="checkbox"/> Planeación efectiva con algunos miembros del equipo	<input type="checkbox"/> Planeación muy efectiva incluyendo a todo el equipo	<input type="checkbox"/>
CREAR - El equipo desarrolló una idea original o mejoró una existente y realizó un modelo prototipo/dibujo para representar su solución.			
<input type="checkbox"/> Desarrollo mínimo de la solución innovadora	<input type="checkbox"/> Desarrollo parcial de la solución innovadora	<input type="checkbox"/> Desarrollo profundo de la solución innovadora	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Sin modelo o dibujo de la solución innovadora	<input type="checkbox"/> Modelo/dibujo simple que ayuda a compartir la solución	<input type="checkbox"/> Modelo/dibujo detallado que ayuda a compartir la solución	<input type="checkbox"/>
ITERAR - El equipo comparte sus ideas, atiende a retroalimentaciones e incluye mejoras en su solución.			
<input type="checkbox"/> Difusión externa mínima de su solución	<input type="checkbox"/> Difusión externa moderada de su solución	<input type="checkbox"/> Gran difusión externa de su solución	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Evidencia mínima de mejoras a su solución	<input type="checkbox"/> Evidencia moderada de mejoras a su solución	<input type="checkbox"/> Mucha evidencia de mejoras a su solución	<input type="checkbox"/>
COMUNICAR - El equipo presentó de forma creativa y efectiva su solución y su impacto en los usuarios.			
<input type="checkbox"/> Presentación poco atractiva	<input type="checkbox"/> Presentación atractiva	<input type="checkbox"/> Presentación muy atractiva	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> La solución y su impacto potencial en otros no es claro	<input type="checkbox"/> La solución y su impacto potencial es parcialmente claro	<input type="checkbox"/> La solución y su impacto potencial en otros es claro	<input type="checkbox"/>

Comentarios de retroalimentación

Gran trabajo en:

Piensen en:



Diseño de Robot



CHALLENGE

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

Instrucciones

Los equipos deben comunicar a los jueces su logro en cada uno de los criterios a continuación. Esta rúbrica deberá ser llenada durante la explicación del Diseño de Robot.

Como juez, debe marcar una casilla en cada renglón para indicar el nivel que ha alcanzado el equipo. Si el equipo supera, haga un breve comentario en el cuadro "SUPERADO".

BÁSICO 1		EN DESARROLLO 2		CUMPLIDO 3		SUPERADO 4	
							¿Por qué el equipo superó?
IDENTIFICAR - El equipo tiene una estrategia para las misiones bien definida y exploró habilidades de armado y programación según lo necesitó.							
<input type="checkbox"/> Estrategia de misiones no clara	<input type="checkbox"/> Estrategia de misiones parcialmente clara	<input type="checkbox"/> Estrategia de misiones totalmente clara	<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/> Pocos integrantes aprendieron a armar y programar	<input type="checkbox"/> Algunos integrantes aprendieron a armar y programar	<input type="checkbox"/> Todos los integrantes aprendieron a armar y programar	<input type="checkbox"/>				
DISEÑAR - El equipo generó diseños innovadores y una clara planeación, buscando ayuda cuando lo necesitó.							
<input type="checkbox"/> Evidencia mínima de una efectiva planeación	<input type="checkbox"/> Evidencia parcial de una efectiva planeación	<input type="checkbox"/> Evidencia contundente de una efectiva planeación	<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/> Explicación mínima de funciones innovadoras en robot/programación	<input type="checkbox"/> Explicación parcial de funciones innovadoras en robot/programación	<input type="checkbox"/> Explicación total de funciones innovadoras en robot/programación	<input type="checkbox"/>				
CREAR - El equipo desarrolló soluciones efectivas a su robot y programación de acuerdo a su estrategia de misiones.							
<input type="checkbox"/> Funcionalidad limitada de accesorios/sensores del robot	<input type="checkbox"/> Funcionalidad desarrollada de accesorios/sensores del robot	<input type="checkbox"/> Funcionalidad profunda de accesorios/sensores del robot	<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/> Explicación no clara de cómo la programación hace actuar al robot	<input type="checkbox"/> Explicación parcial de cómo la programación hace actuar al robot	<input type="checkbox"/> Explicación profunda de cómo la programación hace actuar al robot	<input type="checkbox"/>				
ITERAR - El equipo probó su robot y programaciones sistemáticamente para identificar áreas de mejora e incorporar recomendaciones a su solución.							
<input type="checkbox"/> Evidencia mínima de pruebas al robot y programación	<input type="checkbox"/> Algunas evidencias de pruebas al robot y programación	<input type="checkbox"/> Bastante evidencia de pruebas al robot y programación	<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/> Evidencia mínima de que el robot y programación fueron mejorados	<input type="checkbox"/> Evidencia parcial de que el robot y programación fueron mejorados	<input type="checkbox"/> Bastante evidencia de que el robot y programación fueron mejorados	<input type="checkbox"/>				
COMUNICAR - La explicación del proceso del diseño del robot fue efectiva y mostró cómo todos los miembros del equipo estuvieron envueltos en él.							
<input type="checkbox"/> Explicación no clara del proceso de diseño del robot	<input type="checkbox"/> Explicación parcialmente clara del proceso de diseño del robot	<input type="checkbox"/> Explicación profunda del proceso de diseño del robot	<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/> Pocos integrantes del equipo estuvieron envueltos	<input type="checkbox"/> Algunos integrantes del equipo estuvieron envueltos	<input type="checkbox"/> Todos los integrantes del equipo estuvieron envueltos	<input type="checkbox"/>				

Comentarios de retroalimentación

Gran trabajo en:

Piensen en:

