

Instrucciones: Por cada habilidad, marcad claramente los logros obtenidos por el equipo. Los equipos deben demostrarlo todo del nivel; si falta una parte, deberéis marcar el nivel anterior. Si el equipo no ha destacado en ningún área en particular, marcad con una 'X' la primera casilla No Demostrado (ND). Por favor, incluid tantos comentarios como podáis para elogiar el trabajo duro de cada equipo y para ayudarles a progresar. Por último, marcar con un círculo, las áreas en que destaca el equipo.

*Necesario para optar a premio

| | Iniciado | En Desarrollo | Conseguido | Ejemplar | |
|---|---|---|---|--|---|
| Investigación | Identificación del problema * Definición clara del problema que está siendo estudiado | | | | |
| | N D | Poco clara; pocos detalles | Parcialmente clara; faltan algunos detalles | Clara; detallada | Muy clara; muy detallada |
| | Fuentes de información Calidad y variedad de datos/pruebas y recursos citados | | | | |
| | N D | Calidad mínima; Variedad limitada | Calidad o variedad necesitan mejorar; | Calidad y variedad suficientes; incluye profesional(es) | Calidad y variedad extensas; incluye múltiples profesionales |
| | Análisis del problema Profundidad a la que el equipo ha estudiado y analizado el problema, incluyendo un análisis extenso y análisis de las soluciones | | | | |
| | N D | Estudio mínimo; sin análisis | Estudio mínimo; algo de análisis | Suficiente estudio y análisis | Extenso estudio y análisis |
| Observaciones | | | | | |
| Solución Innovadora | Solución en equipo * Explicación clara de la solución propuesta | | | | |
| | N D | Dificultad para entenderla | Algunas partes resultan confusas | Comprensible | Fácil de entender para todos |
| | Innovación Grado en que la solución del equipo facilita la existencia ya sea mejorando opciones existentes, desarrollando una nueva aplicación de ideas existentes o resolviendo el problema de una forma completamente nueva. | | | | |
| | N D | Solución / Aplicación existente | La solución/aplicación contiene algún elemento original | Solución / Aplicación original; valor añadido potencial | Solución / Aplicación original; valor añadido demostrado |
| | Desarrollo de la solución Proceso sistemático utilizado para seleccionar, desarrollar, evaluar, testear y mejorar la solución | | | | |
| N D | Proceso Y explicación necesitan mejorar | Proceso O explicación necesitan mejorar | Proceso sistemático incluye evaluación propuesta | Proceso sistemático incluye evaluación; Implementación considerada | |
| Observaciones | | | | | |
| Presentación | Compartición * Grado en que el equipo compartió su Proyecto antes del Torneo con los que se podrían beneficiar del trabajo del equipo | | | | |
| | N D | Compartido dentro del equipo y/o con familiares | Compartido una vez fuera del equipo | Compartido con un público que puede beneficiarse O un profesional | Compartido con múltiples públicos que pueden beneficiarse O múltiples |
| | Creatividad Imaginación utilizada al desarrollar y realizar la presentación | | | | |
| | N D | Mínimamente interesante o no imaginativa | Parcialmente clara; mínima organización | Bastante clara; bastante Organizada | Muy interesante y excepcionalmente imaginativa |
| | Presentación Eficaz Expresión del mensaje y organización de la presentación | | | | |
| N D | Confusa o desorganizada | Parcialmente clara; mínima organización | Bastante clara; bastante Organizada | Muy clara y muy bien organizada | |
| Observaciones | | | | | |
| microFLL ¿Cómo habéis preparado el Proyecto Científico durante microFLL? | | | | | |
| | 1 único proyecto | 1 proyecto por cada equipo, todos sobre la misma temática | 1 proyecto por cada equipo con temáticas distintas | | |

El equipo destaca en: **Investigación** **Solución Innovadora** **Presentación**

Instrucciones: Por cada habilidad, marcad claramente los logros obtenidos por el equipo. Los equipos deben demostrarlo todo del nivel; si falta una parte, deberéis marcar el nivel anterior. Si el equipo no ha destacado en ningún área en particular, marcad con una 'X' la primera casilla No Demostrado (ND). Por favor, incluid tantos comentarios como podáis para elogiar el trabajo duro de cada equipo y para ayudarles a progresar. Por último, marcar con un círculo, las áreas en que destaca el equipo.

| | Iniciado | En Desarrollo | Conseguido | Ejemplar | |
|--------------------------------|---|---|--|--|--|
| Diseño mecánico | Durabilidad Evidencia de integridad estructural; habilidad para soportar el esfuerzo de la competición | | | | |
| | N D | Frágil; se rompe con facilidad | Fallos frecuentes / reparaciones | Fallos / reparaciones poco frecuentes | Construcción sólida; sin reparaciones |
| | Eficiencia mecánica Uso económico de piezas y tiempo; fácil de reparar y modificar | | | | |
| | N D | Uso excesivo de piezas o tiempo para reparar/ modificar | Ineficiencia de piezas o de tiempo para reparar/ modificar | Uso correcto de piezas y tiempo para reparar/ modificar | Uso racional de piezas y tiempo para reparar/ modificar |
| | Mecanización Habilidad de los mecanismos del robot para moverse o actuar con la velocidad, fuerza y eficacia adecuadas | | | | |
| N D | Falta de velocidad, fuerza y eficacia en la mayoría de tareas | Falta de velocidad, fuerza y eficacia en algunas tareas | Equilibrio adecuado de velocidad, fuerza y eficacia en la mayoría de tareas | Equilibrio adecuado de velocidad, fuerza y eficacia en todas las tareas | |
| Observaciones | | | | | |
| Programación | Calidad de Programación Los programas son adecuados para el objetivo previsto y consiguen buenos resultados, sin fallos mecánicos | | | | |
| | N D | No consigue el propósito y resulta inconsecuente | No consigue el propósito o resulta inconsecuente | Consigue su propósito de forma repetida | Consigue su propósito cada vez |
| | Eficiencia de Programación Los programas son modulares, precisos y comprensibles | | | | |
| | N D | Demasiadas órdenes, dificultad para entenderlo | Órdenes ineficaces, dificultad para entenderlo | Órdenes apropiadas, fáciles de entender | Órdenes precisas, fáciles de entender para todos |
| | Automatización/Navegación Habilidad del robot para moverse o actuar como se espera usando la información de los sensores / mecánica (con ayuda mínima del piloto y/o del temporizador del programa) | | | | |
| N D | Intervención frecuente del piloto para dirigir y recuperar al robot | Intervención frecuente del piloto para dirigir o recuperar al robot | El robot se mueve/actúa como se le ha programado de forma reiterada/ el piloto interviene ocasionalmente | El robot se mueve/actúa como se le ha programado cada vez sin la intervención del piloto | |
| Observaciones | | | | | |
| Estrategia e Innovación | Proceso de Diseño Habilidad para desarrollar y explicar ciclos de mejora en que se consideran y eligen entre varias alternativas, se hacen pruebas, se mejora el diseño (aplicadas a la programación y al diseño mecánico) | | | | |
| | N D | La organización y la explicación necesitan mejoras | La organización o la explicación necesitan mejoras | Sistemático y bien explicado | Sistemático, bien explicados y bien documentados |
| | Estrategia de la Misión Habilidad para definir y explicar con claridad la estrategia de juego del equipo | | | | |
| | N D | Objetivos y estrategia poco claros | Objetivos o estrategia poco clara | Estrategia clara para lograr los objetivos bien definidos del equipo | Estrategia clara para lograr la mayoría/todas las misiones |
| | Innovación Creación de características nuevas, únicas e inesperadas (p.ej. diseños, programas, estrategias o aplicaciones) que potencian la actuación en distintas tareas | | | | |
| N D | Características originales sin valor añadido o potencial | Características originales con algún valor añadido o potencial | Características originales con Potencial de añadir valor | Características originales que añaden valor significativo | |
| Observaciones | | | | | |

microFLL ¿Cómo habéis preparado el Juego del Robot durante microFLL?

| | | | |
|-------------------------------------|--|--------------------------------------|---|
| 1 único robot con 1 sola estrategia | 1 único robot con diferentes estrategias | 2 o más robots con 1 sola estrategia | 2 o más robots con diferentes estrategias |
|-------------------------------------|--|--------------------------------------|---|

El equipo destaca en:

Diseño mecánico

Programación

Estrategia e Innovación

Instrucciones: Por cada habilidad, marcad claramente los logros obtenidos por el equipo. Los equipos deben demostrarlo todo del nivel; si falta una parte, deberéis marcar el nivel anterior. Si el equipo no ha destacado en ningún área en particular, marcad con una 'X' la primera casilla No Demostrado (ND). Por favor, incluid tantos comentarios como podáis para elogiar el trabajo duro de cada equipo y para ayudarles a progresar. Por último, marcar con un círculo, las áreas en que destaca el equipo.

| | Iniciado | En Desarrollo | Conseguido | Ejemplar | |
|---|---|---|---|--|--|
| Inspiración | Descubrimiento Destaca de igual manera en los tres aspectos de <i>FIRST LEGO League</i> (Juego del Robot, Proyecto Científico, Valores <i>FIRST LEGO League</i>); no se concentra sólo en ganar premios | | | | |
| | N D | Destaca en un solo aspecto, les faltan los otros dos | Destaca en dos aspectos, les falta uno | Destacan en los tres aspectos | Destacan de forma especial en los tres aspectos |
| | Espíritu de equipo Expresiones de entusiasmo y diversión del equipo como seña de identidad | | | | |
| | N D | Mínimo entusiasmo y seña de identidad mínima | Entusiasmo mínimo o seña de identidad mínima | El equipo es entusiasta y divertido; identidad clara | El equipo contagia su entusiasmo y diversión; identidad clara |
| | Integración Aplica valores <i>FIRST LEGO League</i> y habilidades fuera de <i>FIRST LEGO League</i> (habilidad para hablar de ejemplos actuales de la vida diaria) | | | | |
| N D | El equipo no aplica los valores y habilidades fuera de <i>FIRST LEGO League</i> | El equipo es al menos capaz de dar un ejemplo | El equipo es capaz de dar ejemplos múltiples | El equipo da ejemplos múltiples, incl. anécdotas personales | |
| Observaciones | | | | | |
| Trabajo en equipo | Efectividad Resolución de problemas y toma de decisiones que ayuda a conseguir los objetivos | | | | |
| | N D | Objetivos y procedimientos de equipo poco claros | Objetivos o procedimientos de equipo poco claros | Objetivos y procedimientos de equipo claros | Procedimientos claros permiten al equipo lograr objetivos bien definidos |
| | Eficiencia Recursos utilizados con respecto a los logros del equipo (gestión del tiempo, distribución de roles y responsabilidades) | | | | |
| | N D | Gestión del tiempo limitada y roles poco claros | Gestión del tiempo limitada o roles poco claros | Gestión del tiempo excelente y definición de roles permiten al equipo lograr la mayoría de los objetivos | Gestión del tiempo excelente y definición de roles permiten al equipo lograr todos los objetivos |
| | Los niños hacen el trabajo Equilibrio adecuado entre las responsabilidades del equipo y la ayuda del entrenador | | | | |
| N D | Responsabilidad limitada y ayuda excesiva del entrenador | Responsabilidad limitada o ayuda excesiva del entrenador | Buen equilibrio entre responsabilidad y ayuda del entrenador | Independencia del equipo con ayuda mínima del entrenador | |
| Observaciones | | | | | |
| Gracious Professionalism® | Inclusión Consideración y apreciación por las contribuciones (ideas y habilidades) de todos los miembros del equipo, con participación equilibrada | | | | |
| | N D | Participación en el equipo desequilibrada y falta de valoración de las contribuciones | Participación en el equipo desequilibrada o falta de valoración de las contribuciones | Participación en el equipo equilibrada y valoración de las contribuciones de la mayoría de los miembros | Participación en el equipo equilibrada y valoración de las contribuciones de todos los |
| | Respeto Los miembros del equipo hablan y actúan con integridad de forma que los demás se sienten valorados-- especialmente a la hora de resolver problemas o conflictos | | | | |
| | N D | No evidente con la mayoría de miembros del equipo | Evidente con la mayoría de miembros del equipo | Casi siempre evidente con todos los miembros del equipo | Siempre evidente, incluso en las situaciones más difíciles |
| | Coopertition® El equipo muestra competencia amistosa y coopera con los demás | | | | |
| N D | No evidente con la mayoría de miembros del equipo | Evidente con la mayoría de miembros del equipo | Casi siempre evidente con todos los miembros del equipo | Siempre evidente, incluso en las situaciones más difíciles - y el equipo ayuda activamente a otros equipos | |
| Observaciones | | | | | |
| microFLL ¿Cómo habéis conformado vuestro equipo para participar en el Torneo Clasificatorio FLL? | | | | | |
| | 1 equipo formado por miembros de varios equipos de microFLL | La suma de la totalidad de 2 equipos de microFLL | Los mismos miembros del equipo que participó en microFLL | 1 solo equipo sin puesta en común previa de microFLL | |
| El equipo destaca: Inspiración Trabajo en equipo Gracious Professionalism® | | | | | |