

SCORECARD: Magnets Push, Magnets Pull (Kindergarten)

+ DIRECTIONS

Provide your teacher with the team scorecard when you are ready to test your prototype. Your teacher will complete the chart below by circling the scores your prototype received for each of the criteria. Your teacher will calculate your score. Decide as a team if you can improve your score.

CRITERIOS	2 PUNTOS	1 PUNTO	0 PUNTOS	PUNTAJE
COLABORACIÓN	El diseño tiene elementos aportados por todos los miembros del equipo.	El diseño tiene elementos aportados por dos miembros del equipo.	El diseño no tiene elementos aportados por cada miembro del equipo.	
LABERINTO SOLUCIONABLE	El diseño tiene una entrada y una salida solucionables.	El diseño no tiene una entrada y salida que se puedan resolver.	El diseño no tiene entrada y/o salida.	
ANCHO DEL CAMINO	El diseño tiene suficiente espacio para que el imán/corredor de laberinto quepa en todas partes.	El diseño tiene algunas áreas donde el imán/corredor del laberinto no encaja.	El diseño no tiene suficiente espacio para el imán/corredor del laberinto.	
ELEMENTOS CLAVE DIBUJADOS	El diseño tiene dibujados los tres elementos clave (paredes conectadas, entrada, salida).	El diseño tiene dibujados dos de los tres elementos clave (paredes conectadas, entrada, salida).	El diseño no tiene elementos clave dibujados.	
PRESUPUESTO: CONTADORES UTILIZADOS	15 contadores o menos.	16 – 20 contadores.	21 contadores o más.	
PUNTOS ADICIONALES: TIEMPO	El laberinto tardó más de 20 segundos en resolverse.	El laberinto tardó entre 10 y 19 segundos en resolverse.	El laberinto tardó menos de 10 segundos en resolverse.	
PUNTOS ADICIONALES: BARRERAS	El diseño tiene barreras que se mantienen solas.	El diseño tiene algunas barreras que se mantienen por sí solas.	El diseño no tiene barreras que se mantengan solas.	
PUNTAJE TOTAL				