

SCORECARD: Goldilocks and the Three Bears (Grades K-2)

+ 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.	
ASIENTO	Hay un asiento para el invitado del oso, y soporta su peso.	Hay un asiento para el oso invitado, pero no soporta su peso.	No hay lugar para que se siente el oso invitado.	
ALTURA DEL ASIENTO	El asiento de la silla está en o por encima del marcador de 15-centímetros.	El asiento de la silla está por encima del marcador de 8-centímetros pero por debajo del marcador de 15-centímetros.	El asiento de la silla está por debajo del marcador de 8-centímetros.	
SOLO BIEN	La silla es perfecta para el oso invitado. (Aproximadamente 3 centímetros de espacio a cada lado del oso invitado)	La silla es demasiado grande para el oso invitado. (Más de 3 centímetros de espacio a cada lado del oso invitado)	El invitado del oso no cabe en la silla.	
PRESUPUESTO: CONTADORES UTILIZADOS	14 contadores o menos.	15 – 20 contadores.	20 contadores o más.	
PUNTOS ADICIONALES: INVITADO HUMANO	Un estudiante del equipo puede sentarse en la silla sin romperla durante 5 segundos y caber en ella.	Un estudiante puede sentarse en la silla sin romperla durante 5 segundos o puede caber en la silla.	Un estudiante no puede sentarse en la silla ni caber en ella.	
PUNTAJE TOTAL				