

Rúbrica para autoevaluar o evaluar el proyecto

El Desafío Spark 2020 es un concurso para participar de Spark, *un encuentro de ciencia, arte y tecnología*. El objetivo del concurso es identificar ideas y soluciones creativas a los problemas cotidianos de la escuela, que integren por lo menos dos de las áreas del evento: ciencia, arte y tecnología.

Los últimos tiempos estuvieron cargados de desafíos para los alumnos, familias y docentes de nuestro país. La realidad exigió redoblar esfuerzos para dar respuestas creativas que permitieran usar los recursos disponibles -a veces muy escasos o inadecuados- para que los alumnos puedan continuar aprendiendo en situaciones que hasta entonces eran inimaginables. Principalmente en las comunidades rurales, la creatividad de los docentes tuvo que ser la protagonista a la hora de repensar la enseñanza, y estamos seguros de que frente a este enorme desafío las oportunidades de innovación se hicieron notar. Por eso, el desafío Spark 2020 es un DESAFÍO con mayúscula. Este año, los invitamos a que compartan aquellas experiencias innovadoras, pensadas para lograr la continuidad pedagógica de los alumnos, que hayan podido implementar, que estén en camino de implementar o aquellas que estén pensando para cuando los alumnos vuelvan a las aulas.

Aspecto por evaluar	Grados de logro	Puntaje	Grado de logro de este proyecto
Datos del participante o equipo	No completó: no se completó toda la información de contacto	0	
	Completó: se completaron correctamente todos los datos solicitados, de manera clara.	1	
Contenido de la propuesta	No logrado: No se presenta una explicación de la propuesta. / La explicación es insuficiente para comprender la idea general del proyecto.	0	
	Logrado: La propuesta refleja el abordaje claro de un tema. El contenido de la propuesta es coherente con las áreas desde las que la presenta, con los contenidos que trabaja y con el problema a resolver.	1	

	Innovador. La propuesta refleja el abordaje claro de un tema. El contenido de la propuesta es coherente con las áreas desde las que la presenta, con los contenidos que trabaja y con el problema a resolver. Además, se presenta de una forma atractiva, motivadora, que excede los esquemas tradicionales escolares (implica el vínculo con otros agentes de la comunidad fuera de la escuela, pone a los alumnos en un rol activo en el proceso de aprendizaje, etc.)	2	
Áreas Spark	No logrado: incluye sólo una o ninguna de las áreas de Spark	0	
	Logrado: incluye dos o tres áreas de Spark y las relaciona adecuadamente.	1	
Contenidos curriculares	No logrado: los contenidos que incluye la propuesta no corresponden con los contenidos curriculares adecuados a la edad de los alumnos.	0	
	Logrado: el contenido se aborda correctamente, pero la propuesta no se diferencia de una propuesta tradicional de clase.	1	
	Innovador: los contenidos se abordan de manera original, motivadora, integrada, desde una perspectiva nueva y desafiante para el aprendizaje.	2	
Respuesta al problema	No logrado: La propuesta no parte de un problema real.	0	
	Logrado: La propuesta busca dar respuesta a un problema claramente definido.	1	
	Innovador: La propuesta busca dar respuesta a un problema real que afecta a la comunidad en la que se encuentra la escuela y cuyo abordaje tiene un impacto comunitario relevante.	2	
Componente de innovación	No logrado: La propuesta no es innovadora, sino que continúa las prácticas escolares habituales.	0	
	Innovador: La propuesta es innovadora, sale de las prácticas convencionales para superar las dificultades del contexto con creatividad.	2	

Video de presentación	No logrado: no entregó el video o entregó el video pero no se entiende la propuesta presentada.	0	
	Logrado: Entregó el video. La propuesta se explica con claridad.	1	
	Innovador: Entregó el video que explica la propuesta. El video es claro, tiene un formato original y muestra la propuesta de manera atractiva.	2	