

Jurado de la categoría Futuros Innovadores de la WRO

Jurado de la categoría Futuros Innovadores de la WRO	1
Introducción	1
Grupos por Edades.....	3
Tres rúbricas de calificación.....	3
Calificar un equipo	4
Obtén información para calificar a un equipo:	4
Las rondas de evaluación	4
¿Qué pasa si no sé mucho sobre un determinado aspecto?	5
¿Cómo me enfrento a los equipos de mi propio país?	5
Proceso de evaluación en una final internacional	6
Preparativos.....	6
Determinación de la clasificación final	6
Criterios de evaluación WRO Futuros Innovadores.....	7
Proyecto e innovación	7
Solución robótica	8
Presentación y espíritu de equipo	8
Ideas para las preguntas	9
Fichas de puntuación	10
Principios fundamentales para los jueces.....	13

Introducción

En la categoría Futuros Innovadores de la WRO los equipos desarrollan un robot que ayuda a resolver problemas del mundo real. Cada año hay un nuevo tema, a menudo relacionado con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU. Tras investigar el tema, cada equipo desarrolla una solución robótica innovadora y funcional, presentando su proyecto el día de la competencia.

Como juez de la categoría Futuros Innovadores, tiene una función importante. En esta categoría no hay tareas concretas que resolver. No hay un claro "esto es correcto" o "esto es incorrecto" por lo tanto, la evaluación siempre es subjetiva, lo que conlleva a la gran responsabilidad de asegurarse de que todos los equipos sean tratados con justicia.

Esta guía le dará información sobre lo que la WRO espera de parte de los jueces en un torneo internacional. En una competición nacional las expectativas son en gran medida las mismas, aunque puede que no se requiera un vídeo del equipo, y que el organizador nacional tenga algunos procedimientos y peticiones específicas.

La sección de Innovación y Emprendimiento (Social) es nueva en WRO a partir de 2022. Pedimos a los estudiantes más jóvenes que piensen en quiénes van a ayudar con el proyecto y qué es lo especial de su idea. Los estudiantes de más edad deben tener ideas más concretas sobre cómo su idea podría hacerse realidad. Deben considerarla como una propuesta de "poner en marcha".

Grupos por Edades

La categoría Futuros Innovadores de la WRO se divide en tres grupos de edad: Primaria (8-12), Intermedio (11-15) y Avanzado (14-19). ¿Hay una superposición de un año entre los grupos de edad en el lado más joven?

Los niños más pequeños tienen una forma diferente de trabajar y de ver el mundo que los alumnos de mayor edad. Vienen con ideas diferentes y sus habilidades están menos desarrolladas que las de los alumnos mayores, pero esto está completamente bien, siempre hay que tratar de evaluar las edades adecuadamente. Trata de imaginar lo que es una buena actuación para el grupo de edad que estás calificando. ¿Cómo lo hizo el equipo en comparación con los otros estudiantes de su mismo grupo por edad? Especialmente si juzgas equipos de diferentes grupos de edad en el mismo día de torneo, debes tener esto en cuenta.

Los alumnos más jóvenes pueden necesitar más ayuda de los adultos para ciertos aspectos que los mayores. Por eso, los equipos de primaria no tienen que rendir al mismo nivel que los de Avanzado. Algunos entrenadores o padres tienen la tentación de hacer que el proyecto, el robot o el stand parezcan "mejores" o de "ayudar" de otras maneras. Esto ocurre en todos los grupos de edad, pero los adultos deben guiar al equipo, no hacer el trabajo por ellos.

Ten en cuenta que lo que queremos es premiar al equipo por su trabajo. Parte de tu trabajo como juez es evaluar si el trabajo está hecho por el equipo y es apropiado para la edad y decidir tus puntos teniendo esto en cuenta.

Tres rúbricas de calificación

La WRO ha elaborado una ficha de puntuación con tres rúbricas de calificación.

Todos los grupos por edad tienen la misma puntuación total máxima de 200. Pero para cada grupo de edad hay una ficha de puntuación ligeramente diferente y los criterios de evaluación tienen un peso o importancia ligeramente diferente entre cada grado. Por ejemplo, Primaria hace un poco más de énfasis en la presentación y el trabajo en equipo, en el nivel Intermedio y Avanzado hay un poco más de enfoque hacia la ingeniería técnica y la innovación.

A continuación de una breve descripción de las rúbricas, hay un capítulo aparte en el que se describen todos los criterios de valoración.

Rúbrica "Proyecto e innovación"

En esta rúbrica se trata sobre la idea general del proyecto y su aplicación en la vida real. Ud. juzgará si los objetos generales de esta solución robótica se comprenden y la forma en que el equipo ha desarrollado su idea de proyecto incluyendo el informe que el equipo ha presentado. También deberá evaluar si el equipo ha pensado en las personas que utilizarían la idea o en los clientes potenciales. ¿Qué tiene de especial su idea? Para los grupos de edad Intermedio y Avanzado hay algunos criterios adicionales relacionados con el espíritu empresarial (social) que se tomarán en cuenta, también se debe presentar un aspecto adicional de modelo de negocio.

Rúbrica "Solución robótica"

Esta rúbrica de calificación recoge los aspectos mecánicos, otros aspectos técnicos del proyecto y la implementación del software. Usted evaluará si el equipo ha desarrollado una solución robótica que se ajusta a nuestras reglas generales (consulte el capítulo 5 para obtener una idea) también tomará en cuenta si se está haciendo un uso adecuado de la codificación, ya que la eficiencia es un aspecto importante aquí, eso significa que los robots más grandes o con más códigos no son automáticamente mejores.

Rúbrica "Presentación y espíritu de equipo"

Esta rúbrica de calificación se hace referencia a la presentación y al equipo, donde se evaluará si el stand del proyecto y si la presentación explica bien todos los aspectos del proyecto (por ejemplo, las posibles decoraciones relacionadas con la idea del proyecto). También se calificará cómo el equipo trabaja en conjunto y si los miembros del mismo pueden trabajar de forma independiente.

Se adjunta a este documento una explicación más detallada de los diferentes criterios de las tres rúbricas de calificación. También encontrará ejemplos de preguntas que puede formular a los equipos.

Calificar un equipo

Usted calificará la idea del proyecto, la solución robótica y la presentación general del equipo. Su calificación es similar a la que haría un profesor: ¿Qué tan bueno es el rendimiento del equipo en este aspecto?

Como juez, calificará cada criterio con una puntuación de 0 a 10.

0 significa: muy pobre, muy malo, insuficiente, no existe

10 significa: perfecto, excelente, nada que mejorar

*Ejemplo: Se puntúa con un "6" en "Idea, creatividad e innovación" para un equipo de Primaria. La cantidad máxima de puntos para este criterio es de 30. El sistema de puntuación calculará automáticamente los puntos. (El equipo obtendrá: $30 * (6/10) = 18$ puntos (60% de 30). Esto significa que siempre puede utilizar la misma escala para cada criterio. No tiene que hacer ningún cálculo. (Consulte las fichas de puntuación para ver un ejemplo).*

Obtén información para calificar a un equipo:

Para evaluar los equipos que se le asignan, tiene varias fuentes de información:

- El informe de los equipos, disponible antes del inicio del torneo.
- El vídeo de los equipos (final int.), disponible antes del inicio del torneo.
- Observar a los equipos desde la distancia durante su preparación y los días de la competencia.
- La ronda de evaluación con cada uno de los equipos.

Las rondas de evaluación

Un juez oficial visitará a cada equipo, posteriormente ellos presentarán su idea y demostrarán su solución robótica (5 minutos). A continuación, tendrán tiempo para hacer preguntas (5 minutos). Los jueces cronometran el tiempo.

- Se evalúa en parejas. Después de visitar a un equipo, usted y su compañero se toman un momento para hablar del equipo y compartir sus ideas sobre la calificación de los diferentes criterios.
- A veces ocurre que usted y su compañero tienen una opinión diferente sobre el rendimiento del equipo en un determinado aspecto. No pasa nada si ambos rellenan una puntuación diferente en su ficha de calificación, ya que la puntuación total de un equipo se basará en las fichas individuales de todos los jueces.
- Cada equipo será juzgado por al menos 2 parejas de jueces.
- Después de todas las rondas de evaluación, se realiza una reunión con todos los jueces para decidir la clasificación final de los equipos.
- Anota cosas específicas de un equipo en tu ficha de calificación o en un papel aparte. Estas notas serán útiles cuando te reúnas con todos los jueces en la decisión de la clasificación final de tu grado.
- Tomar notas también ayudará a filtrar los equipos que podrían merecer un premio especial o a filtrar los equipos que no siguieron el Código Ético...

¿Qué pasa si no sé mucho sobre un determinado aspecto?

No todos los jueces tienen las mismas habilidades, algunos tienen una formación técnica; otros saben mucho sobre gestión de proyectos o negocios. La WRO es una competición de robótica, así que como juez debes estar interesado en la robótica, pero no hace falta ser un experto. Puedes aprender mucho sobre el trabajo del equipo simplemente haciéndoles preguntas. Y es probable que haya un colega que sepa más sobre un determinado aspecto y pueda hacer preguntas más profundas. Lo importante es la combinación de conocimientos.

¿Cómo me enfrento a los equipos de mi propio país?

Como asociación de la WRO, es nuestra responsabilidad asegurarnos de que la competición se perciba de manera justa para todos los equipos y para evitar cualquier duda sobre trato preferencial hacia los equipos, intentamos asignar a los jueces de manera que no tengan que evaluar a un equipo de su propio país. Pero esto no siempre es posible, y por eso necesitamos de su ayuda como juez.

Si hay un equipo de su propio país en su lista, le pedimos que se reparta las tareas con su pareja de evaluación. Ud. juega un papel más de observador en segundo plano. Si es posible, pida a su compañero que haga las preguntas al equipo, esto ayudará a evitar posibles críticas de que estás favoreciendo a los equipos de tu propio país.

Durante las reuniones de jurado también debes tener cuidado de no defender a los equipos de tu propio país. Deje que su compañero le informe sobre sus conclusiones hacia un equipo de su propio país.

Proceso de evaluación en una final internacional

En esta sección describimos el proceso para calificar en una Final Internacional. Es posible que en otros eventos el proceso puede ser ligeramente diferente.

Preparativos

- Como juez, debe apoyar, suscribirse el código de ética de la WRO y las directrices para jueces.
- Lee las reglas generales y el desafío de la temporada.
- Lee atentamente la explicación sobre los criterios de evaluación. Si algo no te queda claro, pregúntale a tu juez principal.
- Mira las preguntas de ejemplo para hacerte una idea de las preguntas que le puedes formular a un equipo.
- Asegúrese de leer toda la información especial que se envía a los jueces.
- Haz tiempo para estar presente en las reuniones de jurado o seminarios web que se organizan antes del evento, ya que es importante que todos los jueces tengan la misma información.
- Lea los informes de los equipos asignados y vea sus vídeos antes de que comience el evento.
- Estar presente en la reunión de jurados al inicio de la competencia.
- Familiarícese con el horario que debe seguir durante el día.

Determinación de la clasificación final

En la final internacional, el proceso para determinar la clasificación definitiva de los equipos es el siguiente:

- Cada equipo será calificado por al menos dos parejas de jueces. Normalmente hay muchos equipos en un evento internacional, por lo que tendrá la oportunidad de que un juez visite a todos los equipos.
- Los jueces evalúan a cada equipo basándose en la información disponible (informe, vídeo, visita del juez y observaciones generales).
- Todas las fichas de puntuación se introducen en el sistema de calificación.
- Después de que todos los equipos hayan sido visitados, habrá una reunión de jurados dirigida por el juez principal del grupo por edad.
- El juez principal de determinado grado presentará a los equipos con las puntuaciones más altas, basándose en la media de puntos de todas las fichas de calificación. (Normalmente entre 8 y 12 equipos, dependiendo del evento).
- Como juez tienes la oportunidad de proponer a otro equipo que pueda ser parte de las deliberaciones. Pero debe haber una buena razón para ello. (Por eso es importante tomar notas sobre los equipos) Normalmente se confía en el proceso de calificación con múltiples puntuaciones independientes.
- Los jueces discuten la lista de los mejores equipos.
- Si es necesario, los jueces pueden decidir visitar de nuevo a uno o varios equipos.
- A partir de la discusión y de una posible revisión se determina la clasificación final de los equipos. (Si es necesario, los puntos de un equipo pueden modificarse o un equipo puede obtener puntos extra)

Criterios de evaluación para los Futuros Innovadores de la WRO

Proyecto e Innovación

Idea, calidad y creatividad

Su proyecto debe estar relacionado con el tema de la temporada y con el reto descrito en las normas. (Descrito en la parte 3 del documento de las Reglas Generales y Tema de la Temporada.) Su solución robótica debe ayudar a resolver uno o varios de los problemas relacionados con el tema de la temporada. El pensamiento creativo es importante en tu proyecto, así que trata de encontrar un nuevo enfoque y piensa en nuevas formas de resolver el problema. El diseño de tu solución también debe ser innovador e imaginativo. ¿Se te ocurren nuevos usos para los materiales y recursos? Piensa con originalidad.

Investigación e informes

Antes de construir su solución robótica, debe investigar, ¿Qué problema quiere resolver y cómo? también investigará para encontrar la mejor manera de construir su solución robótica. ¿Qué materiales va a utilizar? ¿Cuál es la mejor manera de programar su solución robótica? Habla con otras personas para saber qué piensan sobre tu idea, también elaborará un informe que documente el desarrollo de tu proyecto y la investigación que has realizado. (Consulta el artículo 6.4 del documento de Normas generales y tema de la temporada).

Utilización de la idea (Grupos de Primaria)

Debe pensar en ¿quién usará y a su vez ayudará con tu solución robótica? Habla con al menos dos (2) personas más sobre tu idea. (No solo con tu entrenador o padres) ¿Qué piensan ellos sobre tu idea? ¿Tienen ellos algunos buenos consejos para tu proyecto?

Impacto social y su necesidad (Grupos Intermedio y Avanzado)

Aquí también se debe pensar en ¿quién usará y a su vez ayudará con tu solución robótica? ¿Cómo impacta socialmente tu idea? ¿Es importante para individuos, tu comunidad o país? ¿Beneficiará a personas de otros países? Discute sobre tu idea con al menos tres (3) personas más y así saber que piensan ellos sobre tu idea. (No solo con tu entrenador o padres)

Innovación y lema clave

Debe ser capaz de explicar lo que es único en su idea. ¿Hay competidores potenciales? ¿Qué hace que su idea sea mejor? También debe presentar un eslogan sobre su idea - algo que ayude al público a no olvidar su solución robótica.

(Sólo equipos Intermedio y Avanzado) Elemento de emprendimiento extra

Debes elegir uno de los siguientes aspectos para explicar mejor tu idea.

- Estructura de los costes: Explique qué costes están asociados a la producción y desarrollo de un prototipo real de su idea.
- Corriente de ingresos: Explica cómo podrías generar ingresos ofreciendo tu idea al mercado, además también podría ser un modelo de negocio social.
- Recursos clave: Explique qué recursos clave se necesitan para trabajar en su prototipo (por ejemplo, personal, materiales, conocimientos técnicos, entre otros).
- Socios: Explique qué accionistas son necesarios para hacer realidad su idea (por ejemplo, socios locales, instituciones, inversores, entre otros).

(Sólo para grupos Avanzados) Próximos pasos y desarrollo de prototipos

Tienes que presentar los siguientes pasos lógicos que sean necesarios para desarrollar tu idea en un prototipo real. Piensa en lo que necesitarías hacer en los próximos 6-18 meses. Puedes optar por utilizar el enfoque Lean Start-up y presentar cómo se puede poner en marcha su idea de esta forma. Para más información visita: https://en.wikipedia.org/wiki/Lean_startup. (Pero también puedes utilizar un enfoque diferente.)

Solución robótica

Solución robótica

Su solución robótica debe tener varios mecanismos, sensores y actuadores, los cuales se deben manejar con uno o varios controladores. Debe ser capaz de hacer algo más que una máquina que sólo repite un determinado flujo de trabajo, ya que debe tomar decisiones autónomas. Su robot puede sustituir ciertas partes de las tareas humanas o permitir hacer cosas que antes no podíamos hacer. *(Consulte el punto 5.1 en el documento Reglas Generales y Tema de la Temporada para conocer la definición de una solución robótica.)*

Uso significativo de los conceptos de ingeniería

Hay que utilizar los materiales y componentes (técnicos) de forma sensata y eficiente, además su solución robótica debe estar bien construida ya que debe mostrar un uso adecuado de los conceptos o principios de ingeniería y mecánica. Por ejemplo, en la forma de construcción de su robot o de utilizar los engranajes, poleas o palancas y deberá ser capaz de explicar las decisiones que ha tomado.

Eficiencia del código y automatización del software

Su robot debe utilizar las entradas de los sensores o controladores para ejecutar rutinas específicas de forma inteligente y adecuada, la automatización y la lógica deben tener sentido para su idea de proyecto operando de manera estructurada y funcional. Debe ser capaz de explicar su código y el por qué ha utilizado determinadas rutinas y lenguajes de programación.

Demostración de la solución robótica

Tiene que demostrar su solución robótica y debe ser fiable, esto significa que la demostración puede repetirse varias veces, explicando cómo funciona la solución y qué podría mejorarse en el futuro. Su solución robótica es un prototipo: no todo será perfecto. Si se produce un error durante la demostración, tendrás la oportunidad de resolverlo o deberás ser capaz de explicar por qué se ha producido el error.

Presentación y espíritu de equipo

Presentación y stand de proyecto

Tienes que presentar tu proyecto al jurado en una presentación interesante de 5 minutos, en esta presentación debe incluir la demostración de su solución robótica y el vídeo de su proyecto es solo un complemento de esta presentación el cual los jueces verán antes de la evaluación. *(Consulte el artículo 6.5 del documento de Reglas Generales y Tema de la Temporada)*. También se debe decorar el stand de manera que sea informativo y atractivo para el público y que las personas que visiten su stand sean capaces de obtener información clara sobre su proyecto y su solución robótica. Puedes utilizar todo tipo de materiales para que tu stand de proyectos tenga un aspecto interesante. (Recuerda que el objetivo es presentar tu solución robótica, no tener la mejor decoración...)

Comprensión técnica y rapidez de pensamiento

Tienes que ser capaz de explicar por qué y para quién es relevante tu idea de proyecto, cómo funciona su robot, cómo lo ha desarrollado y codificado. Lo explicarás en tu presentación, pero también tienes que ser capaz de responder a las preguntas sobre tu proyecto y así demostrarás que entiendes bien sobre tu solución.

Espíritu de equipo

Como equipo, demostrarás que valoras el trabajo de los demás y sus diferentes funciones de equipo previamente definido para para ti mismo durante la preparación del torneo. Te entusiasma compartir tu idea con los demás, demostrando que puedes trabajar por tu cuenta, sin ayuda de adultos, no sólo durante tu proyecto, sino también al momento de instalar tu stand o resolver problemas técnicos.

Ideas para las preguntas

Proyecto e Innovación

- ¿Cómo se te ocurrió la idea?
- ¿Cómo se relaciona la idea con el tema de la temporada de la WRO?
- ¿Dónde has encontrado más información sobre tu idea? ¿Has hablado con expertos?
- ¿Sabe si su idea ya está disponible en algún otro lugar?
- ¿Qué tiene de especial o singular su idea en comparación con otros enfoques?
- ¿Quién usaría o compraría su idea?
- ¿Has hablado con alguien sobre tu idea? (por ejemplo, con tus padres o amigos)
- ¿Cuál es el eslogan que representa a su idea?
- ¿Quién podría ayudarte con tus ideas?

A continuación, posibles preguntas para los equipos Intermedio y Avanzado:

- ¿Qué impacto tiene su idea?
- ¿Qué socios necesita para hacer realidad su idea?
- ¿Ha pensado en otros aspectos de un posible modelo de negocio?
- ¿Qué recursos necesitarías para poner en práctica tu idea?
- ¿Cuáles son los siguientes pasos si desea hacer realidad su proyecto?

Solución robótica

- ¿Qué piezas técnicas (motores, sensores, controladores...) utiliza?
- ¿Cómo funciona su solución? ¿Por dónde se empieza?
- ¿Qué elementos funcionan juntos? ¿Funciona de forma completamente autónoma o tiene algún tipo de interacción humana? En caso afirmativo, ¿cómo ayudaría su idea de proyecto?
- ¿Con qué problemas se encontró al diseñar la solución robótica? ¿Qué fue especialmente difícil?
- ¿Qué es lo que más le gusta de la ejecución técnica de su idea de proyecto?
- ¿Puede mostrarme el código con el que su programa inicia?
- ¿Puedes guiarme a través del código que has creado?
- ¿Puedes mostrarme dónde se menciona este sensor, controlador o motor en el código?
- ¿Cómo desarrolló su programa?
- ¿Por qué has elegido este o estos lenguajes de programación? ¿Investigaste sobre el uso de tu software?

Presentación y espíritu de equipo

- ¿Está satisfecho con su presentación? ¿Fue como esperaba?
- ¿Tuvo algún problema en la preparación?
- ¿Necesitaste aprender mucho para tu presentación? ¿Recibió ayuda?
- ¿Quién tuvo la idea de su presentación y de su stand de proyectos?
- ¿Quién es el experto en codificación o ingeniería mecánica en su equipo?
- ¿Quién investigó la idea de su proyecto?
- ¿Cuánto tiempo trabajó en su proyecto antes del concurso?
- ¿Qué aprendiste de tu entrenador, amigos u otros adultos?
- ¿Piensa seguir trabajando en su idea después del día del torneo?

Fichas de puntuación

Futuros Innovadores de la WRO - Primaria

	Criterio	Puntuación 0-10	Máximo de puntos
PROYECTO E INNOVACIÓN	Ideas, Calidad y Creatividad		30
	Investigación e informes		15
	Utilización de la idea		15
	Innovación y lema clave		10
TOTAL:			70
SOLUCIÓN ROBÓTICA	Solución robótica		30
	Uso significativo de los conceptos de ingeniería		10
	Eficiencia del código y automatización del software		10
	Demostración de la solución robótica		15
TOTAL:			65
PRESENTACIÓN Y ESPÍRITU DE EQUIPO	Presentación y stand de proyectos		30
	Comprensión técnica y rapidez de pensamiento		15
	Espíritu de equipo		20
TOTAL:			55
Máximo de puntos			200

Comentarios:

** Los jueces dan una puntuación de 0 a 10. Por ejemplo, si un juez califica la "idea, calidad y creatividad" con un 5, el equipo obtendrá $5/10 \times 20 = 10$ puntos por este criterio*

Futuros Innovadores de la WRO - Intermedio

Criterio		Puntuación 0-10	Máximo de puntos
PROYECTO E INNOVACIÓN	Ideas, Calidad y Creatividad		30
	Investigación e informes		15
	Impacto social y su necesidad		10
	Innovación y lema clave		10
	Elemento de emprendimiento extra <i>a) Estructura de los costes b) Corriente de ingresos c) Recursos clave d) Socios</i>		10
TOTAL:			75
SOLUCIÓN ROBÓTICA	Solución robótica		30
	Uso significativo de los conceptos de ingeniería		10
	Eficiencia del código y automatización del software		10
	Demostración de la solución robótica		15
TOTAL:			70
PRESENTACIÓN Y ESPÍRITU DE EQUIPO	Presentación y stand de proyectos		30
	Comprensión técnica y rapidez de pensamiento		15
	Espíritu de equipo		20
TOTAL:			55
Máximo de puntos			200

Comentarios:

** Los jueces dan una puntuación de 0 a 10. Por ejemplo, si un juez califica la "idea, calidad y creatividad" con un 5, el equipo obtendrá 5/10 * 20 = 10 puntos por este criterio*

Futuros Innovadores de la WRO - Avanzado

	Criterio	Puntuación 0-10	Máximo de puntos
PROYECTO E INNOVACIÓN	Ideas, Calidad y Creatividad		20
	Investigación e informes		15
	Impacto social y su necesidad		10
	Innovación y lema clave		10
	Elemento de emprendimiento extra <i>a) Estructura de los costes b) Corriente de ingresos c) Recursos clave d) Socios</i>		10
	Próximos pasos y desarrollo de prototipos		10
	TOTAL:		75
SOLUCIÓN ROBÓTICA	Solución robótica		30
	Uso significativo de los conceptos de ingeniería		15
	Eficiencia del código y automatización del software		10
	Demostración de la solución robótica		15
TOTAL:			70
PRESENTACIÓN Y ESPÍRITU DE EQUIPO	Presentación y stand de proyectos		35
	Comprensión técnica y rapidez de pensamiento		15
	Espíritu de equipo		15
TOTAL:			55
Máximo de puntos			200

Comentarios:

** Los jueces dan una puntuación de 0 a 10. Por ejemplo, si un juez califica la "idea, calidad y creatividad" con un 5, el equipo obtendrá $5/10 \times 20 = 10$ puntos por este criterio*

Principios fundamentales para los jueces



Principios fundamentales para los jueces en la final internacional de la WRO

Como juez de la Final de la Olimpiada Internacional de Robótica, desempeñas un papel muy importante. Te has ofrecido para hacer este trabajo increíblemente importante, que requiere mucho tiempo y a menudo es difícil, pero sin ti y otros buenos jueces, la competición no sería lo que es hoy.

Nos gustaría que, en primer lugar, ayudaras a crear una experiencia maravillosa para todos los niños, que nunca olvidarán. Para ello, hay que tenerlos en cuenta, esta es una competencia para niños y todos los participantes han trabajado duro durante todo el año para llegar a este evento.

Insistimos en que trate a todos los niños con respeto y a que trate sus esfuerzos, intentos y trabajos con el mismo respeto. Usted tiene la responsabilidad de asegurarse de que los demás jueces también lo hagan.

Como juez, esperamos que haga lo siguiente:

- Conocer el reglamento, el sistema de puntuación de la categoría y el grupo por edad que evalúa.
- Promover el juego limpio y el comportamiento adecuado de todos los participantes.
- Que los niveles de habilidad y las necesidades de los participantes coincidan con el grado que usted está calificando.
- No comentar ni criticar a otros jueces en público.
- Recuerde que se trata de una competición para niños: otórgueles siempre el beneficio de la duda.
- Llegar siempre a tiempo: a las reuniones, a los juicios o a las citas.
- Ir vestido de forma adecuada: con el uniforme de los jueces (sin ropa que vincule a un país o equipo)
- Ser coherente y objetivo, no prejuzgar a los equipos de su país.
- Aceptar las decisiones tomadas por los jueces principales o los directores de los torneos.
- No compartir ninguna información sobre el proceso de evaluación o las puntuaciones con nadie que no sea un juez.
- No califiques al equipo de tu país, siempre y cuando sea posible.
- Proporcionar información a la Asociación WRO si cree que es necesario realizar cambios.
- Conocer el proceso de resolución de conflictos y cómo tratar los recursos.

Resolución de conflictos

Los desacuerdos, las quejas o los recursos (todos en inglés) deben dirigirse a los jueces:

- Antes de firmar la hoja de resultados [RoboMisión/ Future Ingenieros/ Fútbol]
- Antes de que los jueces abandonen el stand [Futuros Innovadores]

En caso de que un equipo no pueda aceptar la decisión de los jueces, el juez principal de la categoría tomará la decisión final.

Cualquiera de los jueces principales debe estar presente durante la deliberación, a excepción de que el juez principal de la categoría sea de la misma nacionalidad que el equipo apelante.

Una vez que el juez principal de la categoría haya tomado una decisión definitiva, ésta no podrá ser apelada, ni modificada.

Elementos clave para ser un buen juez de la WRO

Comunicación

Trato profesional con los participantes, los entrenadores, los padres y los compañeros jueces.

Valoración

Comienza con la comprensión de las normas crece con la experiencia.

Compromiso

La dedicación a la causa o tarea es adherida a todos los requisitos.

Equidad

Juicios libres de discriminación.
Juicios libres de subjetividad.

Coherencia

Lo mismo en todas las circunstancias
aplicar las mismas normas a todos.

Integridad

Ausencia total de prejuicios que no se ven afectados por fuentes de influencia.

Trato hacia los demás

Cortés y respetuoso
relacionarse eficazmente con los demás.

Ser un juez de la WRO significa:

“Aunque evaluar o calificar implica un conocimiento técnico, definitivamente hay un arte para ser un Juez”.