



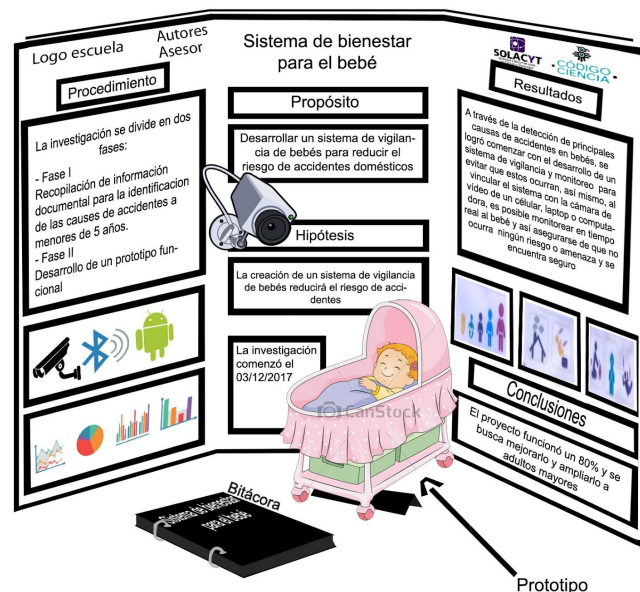
# SOLACYT

Sociedad Latinoamericana  
de Ciencia y Tecnología

## RÚBRICAS de EVALUACIÓN

1. Cada proyecto se evaluará conforme a las siguientes rúbricas, las cuales pueden variar previo acuerdo en la reunión de jueces que se realiza justo antes de iniciar el evento.
2. Algunas Rúbricas se ajustan a la categoría.
3. En caso de divulgación de la ciencia se contempla el reporte sea más guiado por el método científico y tenga presencia de BITÁCORA.
4. El proyecto se evalúa contra la rúbrica y NO contra los demás participantes, por ello se pueden dar múltiples ganadores de una categoría y/o nivel.
5. Si algún equipo desea retroalimentación de su evaluación, en forma posterior al evento podrá enviar su solicitud a [cientifico@solacyt.org](mailto:cientifico@solacyt.org)

### Sugerencia de Elaboración de Mampara





## GENÉRICA TODAS LAS CATEGORÍAS (PRIMARIA Y SECUNDARIA)

RUBRO	¿QUÉ SE EVALÚA?	Puntuación
<ul style="list-style-type: none"><li>● EXPOSICIÓN</li><li>● STAND</li><li>● REPORTE</li><li>● BITÁCORA</li></ul>	<p>Desarrollo del o los participantes donde su presentación oral sea fluida, sea visible el dominio del tema y no exista una presentación memorística.</p> <p>La presentación no debe ser mayor a 7 minutos.</p> <p>Equilibrio del equipo en la presentación de la exposición.</p> <p>El stand debe estar decorado afín a la temática central del proyecto no se permite utilizar material explosivo, corrosivo, pegamentos, confeti, ningún material que sea peligroso y/o que genere basura. Tampoco proyector por el alto consumo de energía que requiere, monitor externo es aceptado siempre y cuando no pase de las 40 pulgadas. No debe presentar bocinas externas, solo el uso de auriculares.</p> <p>Si tiene póster informativo se espera que contenga: Título de proyecto, autores, resumen del proyecto, problemática, propuesta de solución, metodología, imágenes del proceso de elaboración, resultados, conclusiones y bibliografía.</p> <p>El reporte del proyecto debe estar disponible en el stand, debe contener la información completa y tener buena presentación.</p> <p>El equipo debe contar con bitácora, diario de campo, storyboard y todo el material que demuestre el trabajo realizado desde el inicio del proyecto.</p>	1 a 10 puntos
<ul style="list-style-type: none"><li>● ORIGINALIDAD</li><li>● INNOVACIÓN DEL PROYECTO</li></ul>	<p>Cuando se presente una temática que ya ha sido desarrollada en el área de conocimiento, se debe justificar qué es lo que ha mejorado o está innovando en él.</p> <p>Esta evaluación debe hacerse teniendo en cuenta el nivel educativo y la categoría.</p>	1 a 10 puntos
<ul style="list-style-type: none"><li>● MENSAJE TRANSMITIDO</li><li>● IMPACTO EN LA SOCIEDAD</li></ul>	<p>Se identifica un mensaje para las personas que observan el proyecto, un impacto en la sociedad o una orientación a la transformación y a la mejora.</p>	1 a 10 puntos
<ul style="list-style-type: none"><li>● COMPLEJIDAD DEL PROYECTO</li><li>● HABILIDAD TÉCNICA</li></ul>	<p>La complejidad del proyecto o la habilidad técnica requerida para desarrollarlo, según el nivel educativo y la categoría.</p> <p>El conocimiento del programa / materiales / equipos debe ser acorde con lo expuesto.</p> <p>Los expositores saben que deben tener los códigos fuente, diagramas, etc., en caso de que el evaluador desee verlos.</p>	1 a 10 puntos
<ul style="list-style-type: none"><li>● CLARIDAD Y APROPIACIÓN DEL MENSAJE</li><li>● IMPACTO VISUAL O AUDITIVO</li><li>● USO AMIGABLE</li></ul>	<p>Para todas las categorías es pertinente evaluar que se evidencia apropiación de la información que se expone y se transmite con claridad.</p> <p>Para categorías como desarrollo de software y cortometraje, el impacto visual es pertinente de tener en cuenta.</p> <p>Por su parte el uso amigable se puede evaluar en proyectos de desarrollo de software, videojuegos o robótica para disponible para uso. Se trata de lograr que su manipulación sea sencilla para quien lo opera.</p>	1 a 10 puntos



## ANIMACIÓN (PREPARATORIA - UNIVERSIDAD)

RUBRO	¿QUE SE EVALÚA?	PUNTOS
<b>EXPOSICIÓN / STAND</b>	<p>Desarrollo del o los participantes donde su presentación oral sea fluida, sea visible el dominio del tema y no exista una presentación memorística. No debe ser mayor a 7 minutos. Equilibrio del equipo en la presentación de la exposición.</p> <p>El stand debe estar decorado afín a la temática central del proyecto no se permite utilizar material explosivo, corrosivo, pegamentos, confeti, ningún material que sea peligroso y/o que genere basura. Tampoco proyector por el alto consumo de energía que requiere, monitor externo es aceptado siempre y cuando no pase de las 40 pulgadas y audífonos. No debe presentar bocinas externas, solo el uso de auriculares.</p> <p>Si tiene póster informativo, se espera que contenga: Título de proyecto, autores, resumen del proyecto, problemática, propuesta para solucionar problemática, metodología, imágenes del proceso de elaboración, resultados, conclusiones y bibliografía, bandera de la escuela y estado, artesanías y dulces típicos de sus regiones, entre otros.</p>	1-10 puntos
<b>COMPLEJIDAD /HABILIDAD TÉCNICA EN EL USO DE FORMATO DE ANIMACIÓN</b>	<p>La complejidad y habilidad técnica que presente el proyecto, según el nivel educativo.</p> <p>El conocimiento del programa/materiales/equipos debe ser acorde a lo expuesto en el proyecto.</p> <p>Los expositores saben que deben tener los códigos fuentes, diagramas, etc., en caso de que el evaluador desee verlos. El impacto que genera visualmente el proyecto a nivel estético, valoración de la calidad de la imagen y la calidad del sonido.</p>	1-10 puntos
<b>ORIGINALIDAD E INNOVACIÓN DEL PROYECTO</b>	<p>Que el proyecto realmente sea innovador e ingenioso, todo aquel que presente una temática ya presentada; debe justificar qué es lo que él ha mejorado o está innovando en él. Esta evaluación debe hacerse teniendo en cuenta el nivel educativo y la categoría en la que participe.</p>	1-10 puntos
<b>MENSAJE A TRANSMITIR / IMPACTO A LA SOCIEDAD</b>	<p>Se identifica un mensaje para las personas que observan el proyecto, impacto en la sociedad y orientación a la transformación y mejora. Todo aquel que no presente este rubro tendrá como la puntuación mínima (0). Que una persona aprenda a usar/implementar el proyecto fácilmente.</p>	1-10 puntos
<b>REPORTE DEL PROYECTO / GUIÓN / STORYBOARD</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tener reporte de proyecto ordenado, visual, con bibliografía, anexos, etc.</li><li>• No haber faltas de ortografía ni errores gramaticales.</li><li>• Cuenta con guión y storyboard.</li></ul>	1-10 puntos



## ARTE DIGITAL (PREPARATORIA - UNIVERSIDAD)

RUBRO	¿QUE SE EVALÚA?	PUNTOS
<b>EXPOSICIÓN / STAND</b>	<p>Desarrollo de los participantes donde su presentación oral sea fluida, sea visible el dominio del tema y no exista una presentación memorística. No debe ser mayor a 7 minutos. Equilibrio del equipo en la presentación de la exposición.</p> <p>El stand debe estar decorado afín a la temática central del proyecto no se permite utilizar material explosivo, corrosivo, pegamentos, confeti, ningún material que sea peligroso y/o que genere basura. Tampoco proyector por el alto consumo de energía que requiere, monitor externo es aceptado siempre y cuando no pase de las 40 pulgadas. No debe presentar bocinas externas, solo el uso de auriculares.</p> <p>Si tiene póster informativo, se espera que contenga: Título de proyecto, autores, resumen del proyecto, problemática, propuesta para solucionar problemática, metodología, imágenes del proceso de elaboración, resultados, conclusiones y bibliografía, bandera de la escuela y estado, artesanías y dulces típicos de sus regiones, entre otros.</p>	1-10 puntos
<b>COMPLEJIDAD / MANEJO DE SOFTWARE / IMPACTO VISUAL</b>	<p>La complejidad y habilidad técnica que presente el proyecto, según el nivel educativo.</p> <p>El conocimiento del programa/materiales/equipos debe ser acorde a lo expuesto en el proyecto.</p> <p>Los expositores saben que deben tener los códigos fuentes, diagramas, etc., en caso de que el evaluador desee verlos.</p> <p>El impacto que genera visualmente el proyecto a nivel estético, valoración de la calidad de la imagen y concepto visual.</p>	1-10 puntos
<b>ORIGINALIDAD E INNOVACIÓN DEL PROYECTO</b>	<p>Qué el proyecto realmente sea innovador e ingenioso, todo aquel que presente una temática ya presentada; debe justificar qué es lo que él ha mejorado o está innovando en él. Esta evaluación debe hacerse teniendo en cuenta el nivel educativo y la categoría en la que participe.</p>	1-10 puntos
<b>MENSAJE A TRANSMITIR / IMPACTO A LA SOCIEDAD</b>	<p>Se identifica un mensaje para las personas que observan el proyecto, impacto en la sociedad y orientación a la transformación y mejora. Todo aquel que no presente este rubro tendrá como la puntuación mínima (0). Que una persona aprenda a usar/implementar el proyecto fácilmente</p>	1-10 puntos
<b>REPORTE DEL PROYECTO</b>	<p>Tener reporte de proyecto ordenado, visual, con bibliografía, anexos, etc.</p> <p>No haber faltas de ortografía ni errores gramaticales.</p>	1-10 puntos



## CORTOMETRAJES (PREPARATORIA - UNIVERSIDAD)

RUBRO	¿QUE SE EVALÚA?	PUNTOS
<b>EXPOSICIÓN / STAND / DOCUMENTACIÓN / REPORTE DEL PROYECTO</b>	<p>Desarrollo del o los participantes donde su presentación oral sea fluida, sea visible el dominio del tema y no exista una presentación memorística. No debe ser mayor a 7 minutos. Equilibrio del equipo en la presentación de la exposición.</p> <p>El stand debe estar decorado afín a la temática central del proyecto no se permite utilizar material explosivo, corrosivo, pegamentos, confeti, ningún material que sea peligroso y/o que genere basura. Tampoco proyector por el alto consumo de energía que requiere, monitor externo es aceptado siempre y cuando no pase de las 40 pulgadas. No debe presentar bocinas externas, solo el uso de auriculares.</p> <p>Si tiene póster informativo, se espera que contenga: Título de proyecto, autores, resumen del proyecto, problemática, propuesta para solucionar problemática, metodología, imágenes del proceso de elaboración, resultados, conclusiones y bibliografía, bandera de la escuela y estado, artesanías y dulces típicos de sus regiones, entre otros.</p>	1-10 puntos
<b>GUIÓN</b>	<p>Narración estructurada sobre esquema de narración mínima. (equilibrio - desequilibrio - nuevo equilibrio)</p> <p>Eventos narrativos organizados en cadenas lógicas de causa - efecto</p> <p>Abordaje de posibilidades narrativas de tiempo y espacio.</p> <p>Identificación de conflicto, punto de giro y resolución.</p> <p>Identificación del género cinematográfico al que pertenece.</p> <p>Claridad y fluidez en la narración y que propicie emociones identificables en el espectador.</p> <p>Verosimilitud en diálogos, acciones y decisiones de los personajes.</p>	1-10 puntos
<b>AMBIENTE Y TOMAS</b>	<p>Lo que se ve y la manera de cómo se ven a cuadro las escenas desde el punto de vista de la actuación, vestuario, iluminación, ambientación, composición de planos, movimientos de cámara; son congruentes, coherentes y permanecen subordinados a la estructura narrativa, produciendo significados sugerentes, dándole fuerza a las escenas, favoreciendo la identificación de características físicas y emocionales de los personajes dentro del tiempo y espacio determinados.</p>	1-10 puntos
<b>MÚSICA Y SONIDO</b>	<p>El audio usado como un elemento expresivo y complementa la propuesta narrativa. El sonido de las voces (diálogos), ambientes, incidentales (foley), efectos, silencios y la música son congruentes, coherentes con a la estructura narrativa, produciendo significados sugerentes, dándole fuerza (realismo, verosimilitud y profundidad) a las escenas.</p>	1-10 puntos
<b>EDICIÓN</b>	<p>La yuxtaposición de las imágenes mantiene coherencia narrativa. A través de las relaciones rítmicas, espaciales y temporales entre los planos, capta la atención, mantiene el interés y es atractivo al espectador.</p>	1-10 puntos



## ROBÓTICA - MECATRÓNICA Y PROTOTIPOS (PREPARATORIA - UNIVERSIDAD)

RUBRO	¿QUE SE EVALÚA?	PUNTOS
<b>EXPOSICIÓN / STAND / REPORTE / BITÁCORA</b>	<p>Desarrollo de los participantes donde su presentación oral sea fluida, sea visible el dominio del tema y no exista una presentación memorística. No debe ser mayor a 7 minutos. Equilibrio del equipo en la presentación de la exposición.</p> <p>El stand debe estar decorado afín a la temática central del proyecto no se permite utilizar material explosivo, corrosivo, pegamentos, confeti, ningún material que sea peligroso y/o que genere basura. Tampoco proyector por el alto consumo de energía que requiere, monitor externo es aceptado siempre y cuando no pase de las 40 pulgadas. No debe presentar bocinas externas, solo el uso de auriculares.</p> <p>Si tiene póster informativo, se espera que contenga: Título de proyecto, autores, resumen del proyecto, problemática, propuesta para solucionar problemática, metodología, imágenes del proceso de elaboración, resultados, conclusiones y bibliografía, bandera de la escuela y estado, artesanías y dulces típicos de sus regiones, entre otros.</p>	1-10 puntos
<b>FACTIBILIDAD DE FABRICACIÓN</b>	<p>El proyecto además de resolver o proponer una solución a una situación es importante revisar que cumpla con estándares de materiales, aspecto, calidad, impacto ambiental y costos de fabricación.</p> <p>Se hace una revisión de los materiales, ¿Qué tipo de materiales requiere? ¿Estos son de fácil adquisición? ¿El material requiere de algún tipo de manejo especializado o restrictivo? ¿Cómo se realiza el desecho de los mismos? Se debe considerar como criterios el impacto ambiental y consumo de energía. ¿Cuál es el tiempo de vida útil del prototipo o producto?</p>	1-10 puntos
<b>COMPLEJIDAD DEL PROYECTO / HABILIDAD TÉCNICA</b>	<p>El proyecto usa los mejores componentes electrónicos y materiales de acuerdo al nivel de estudios de los estudiantes, utilizan los recursos de manera inteligente, que tan complejo o cuantos conocimientos debe de tener el concursante para realizar la parte electrónica, sabe que conceptos está utilizando, ya sea físicos, mecánicos o electrónicos para la fabricación del prototipo.</p>	1-10 puntos
<b>REPLICABILIDAD</b>	<p>El proyecto tiene posibilidades de estandarización y diseño modular para poder escalar o reproducir en serie el servicio o producto, hay dibujos, diagramas del diseño.</p> <p>¿Qué tipo de conocimientos técnicos y herramientas se requieren para replicar el prototipo mostrado?</p> <p>Es importante considerar los diferentes componentes utilizados, identificar si estos tienen algún tipo de patente que limite su uso a ciertas condicionantes. Del mismo modo, el prototipo final ¿Considera algún tipo de registro para patente de invención o licencia de uso?</p>	1-10 puntos
<b>CREATIVIDAD</b>	<p>El proyecto ya existe en el mercado o tiene un diferenciador de su competencia, que tan creativos fueron los jóvenes para resolver el problema que plantea.</p> <p>Es muy común encontrar prototipos cuyos diseños y/o instructivos están disponibles en internet. Si ese fuera el caso es importante recordar algunos puntos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• El equipo debe mencionar el autor original del diseño que utilizó. (En muchos casos la licencia utilizada para publicarlo en internet pide de manera explícita este requisito)</li><li>• Las adecuaciones realizadas por parte del equipo y si estas son considerables para tomarlo en cuenta.</li><li>• Las adiciones al diseño original y las soluciones que esta plantea con respecto de la idea original.</li></ul>	1-10 puntos



## DESARROLLO DE SOFTWARE / VIDEOJUEGOS (PREPARATORIA - UNIVERSIDAD)

RUBRO	¿QUE SE EVALÚA?	PUNTOS
<b>EXPOSICIÓN / STAND</b>	<p>Desarrollo del o los participantes donde su presentación oral sea fluida, sea visible el dominio del tema y no exista una presentación memorística. No debe ser mayor a 7 minutos. Equilibrio del equipo en la presentación de la exposición.</p> <p>El stand debe estar decorado afín a la temática central del proyecto no se permite utilizar material explosivo, corrosivo, pegamentos, confeti, ningún material que sea peligroso y/o que genere basura. Tampoco proyector por el alto consumo de energía que requiere, monitor externo es aceptado siempre y cuando no pase de las 40 pulgadas. No debe presentar bocinas externas, solo el uso de auriculares.</p> <p>Si tiene póster informativo, se espera que contenga: Título de proyecto, autores, resumen del proyecto, problemática, propuesta para solucionar problemática, metodología, imágenes del proceso de elaboración, resultados, conclusiones y bibliografía, bandera de la escuela y estado, artesanías y dulces típicos de sus regiones, entre otros.</p>	1-10 puntos
<b>UX y UI IMPLEMENTADAS</b>	<p>UX se refiere al proceso de mejorar la satisfacción y lealtad del cliente/usuario al mejorar la facilidad de uso y el placer que brinda la interacción entre el cliente y el producto.</p> <p>UI es el complemento del UX, es la apariencia, la presentación y la interactividad de un producto.</p> <p>Aspectos que pueden ser evaluados en esta categoría son:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>❖ Diseño de la interfaz gráfica.</li><li>❖ Uso de técnicas de prototipado rápido.</li><li>❖ Interfaz gráfica amigable para el usuario.</li><li>❖ Interfaz gráfica intuitiva.</li><li>❖ Casos de uso del usuario.</li></ul>	1-10 puntos
<b>COMPLEJIDAD / HABILIDAD TÉCNICA</b>	<p>La complejidad y habilidad técnica que presente el proyecto, según el nivel educativo.</p> <p>En este rubro se pueden evaluar aspectos como:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Complejidad técnica de los algoritmos implementados.</li><li>- Uso de librerías</li><li>- Escalabilidad del software implementado.</li><li>- Uso de estándares de programación (ANSI C, MISRA, etc.)</li><li>- Arquitectura de software (Modelo MVC, etc.)</li></ul> <p>El conocimiento del programa/materiales/equipos debe ser acorde a lo expuesto en el proyecto.</p> <p>Los expositores saben que deben tener los códigos fuentes, diagramas, etc., en caso de que el evaluador desee verlos.</p>	1-10 puntos
<b>RENDIMIENTO Y ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS</b>	<p>El software implementado debe tener un manejo responsable y eficiente de los recursos del usuario. Tales como</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Almacenamiento eficiente de información.</li><li>- Definir estrategias para el uso de los datos móviles.</li><li>- Uso de batería.</li><li>- Técnicas de ordenamiento eficientes.</li></ul> <p>Técnicas de búsqueda eficientes.</p>	1-10 puntos
<b>INFORME TÉCNICO / REPORTE Y BITÁCORA DEL PROYECTO</b>	<p>Tener Reporte de Proyecto ordenado, visual, con bibliografía, anexos, etc.</p> <p>Tener su Bitácora o diario de campo, Storyboard y todo el material que demuestre el trabajo realizado desde el inicio del proyecto.</p> <p>Folletos o materiales impresos del evento, claros concretos y originales</p>	1-10 puntos



## DIVULGACIÓN CIENTÍFICA (PREPARATORIA - UNIVERSIDAD)

RUBRO	¿QUE SE EVALÚA?	PUNTOS
<b>EXPOSICIÓN / STAND</b>	<p>Desenvolvimiento del o los participantes donde su presentación oral sea fluida, sea visible el dominio del tema y no exista una presentación memorística. No debe ser mayor a 7 minutos. Equilibrio del equipo en la presentación de la exposición.</p> <p>El stand debe estar decorado afín a la temática central del proyecto no se permite utilizar material explosivo, corrosivo, pegamentos, confeti, ningún material que sea peligroso y/o que genere basura. Tampoco proyector por el alto consumo de energía que requiere, monitor externo es aceptado siempre y cuando no pase de las 40 pulgadas. No debe presentar bocinas externas, solo el uso de auriculares.</p> <p>Si tiene póster informativo, se espera que contenga: Título de proyecto , autores, resumen del proyecto, problemática, propuesta para solucionar problemática, metodología, imágenes del proceso de elaboración, resultados, conclusiones y bibliografía, bandera de la escuela y estado, artesanías y dulces típicos de sus regiones, entre otros.</p>	1-10 puntos
<b>PREGUNTA O PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b>	<p>Planteamiento del problema/pregunta: Se definen con claridad las situaciones problemáticas que dan cuenta de la temática a investigar</p> <p>Justificación: Se definen las situaciones que marcan la importancia y relevancia del trabajo de investigación</p> <p>Objetivo (s): Se plantea(n) bajo una perspectiva de solución a la problemática y se consideran las metas a lograr para tal fin</p> <p>Hipótesis: Se manifiesta una posible solución a la problemática o a la pregunta de investigación buscando dar respuesta a dicha situación.</p>	1-10 puntos
<b>DISEÑO METODOLÓGICO</b>	<p>Métodos Utilizados: Se explicitan los métodos y las técnicas utilizadas en la investigación</p> <p>Instrumentos de Recolección de datos: Se hace uso de instrumentos de recolección de información de tal forma que permita construir el dato.</p> <p>Interpretación de datos y análisis de resultados: Con la información obtenida se hace una interpretación y análisis de los datos.</p> <p>Conclusiones: Se establece la meta o comprobación del objetivo de la investigación y se definen etapas futuras de desarrollo del proyecto.</p>	1-10 puntos
<b>DESARROLLO CREATIVO</b>	<p>Originalidad / adaptación e innovación: Se utiliza la creatividad e ingenio para la demostración en su caso o para la organización del proceso de investigación.</p>	1-10 puntos
<b>MATERIAL, DOCUMENTACIÓN, BITÁCORA DEL PROYECTO</b>	<p>Tener Reporte de Proyecto ordenado y en secuencia y estilo de redacción, con bibliografía, anexos, etc.</p> <p>Tener su Bitácora o diario de campo con anotaciones que den cuenta del proceso de desarrollo del proyecto.</p> <p>Folletos o materiales impresos del evento, claros concretos y originales (opcional)</p>	1-10 puntos





## CUENTO CIENTÍFICO (TODAS LAS CATEGORÍAS)

### 3er Concurso de Cuento Científico

Estimado evaluador, agradecemos de antemano tu apoyo en este nuevo proyecto que estamos realizando. Para facilitar tu trabajo te recomendamos llenar el siguiente formato de evaluación, el cual contiene los puntos más importantes a evaluar en el producto entregado. En la primer tabla encontrarás los criterios de asignación de puntaje para cada característica, mientras que en la tabla 2 podrás vaciar las calificaciones que consideres adecuadas en cada caso.

**Tabla 1. Rúbrica para evaluación de cuento (Etapa 1 - online)**

Característica	Puntos a evaluar	Excelente (5)	Bueno (3)	No suficiente (1)
Estructura	Desarrolla de forma lógica el planteamiento, desarrollo, clímax, desenlace.	Cumple todas las etapas del cuento	En algún punto se pierde la estructura	No cumple
Personajes	Nombra y describe perfectamente personajes principales.	Describe todos los personajes	Describe parcialmente a los personajes	No cumple
Ortografía	Sin faltas de ortografía.	Sin faltas de ortografía y un correcto uso de los signos de puntuación.	De cero a 3 faltas de ortografía, uso incorrecto de la puntuación	No cumple
Gramática	Gramática adecuada, presenta las ideas de forma coherente y clara.	Hay coherencia en la estructura de las oraciones		No cumple
Imágenes	Imágenes originales, adecuadas al contexto del cuento.	Cumple	Imágenes no adecuadas al contexto	No cumple
Originalidad	El contenido es de autoría propia y presenta Novedad en la temática	Cumple	Tema previamente abordado pero con visión diferente	Es un cuento adecuado de otro texto o copiado
Contenido científico	La historia está basada o desarrolla al menos un concepto científico.	Cumple	Desarrolla un concepto científico pero no lo adecúa a la historia	No cumple

**Evaluación 1 – Online, valor de 70%**

**::**

**Evaluación 2 -- Presencial, valor 30%**

