



Características:



90-120 minutos



6-8 años y 9-12 años



Dificultad media

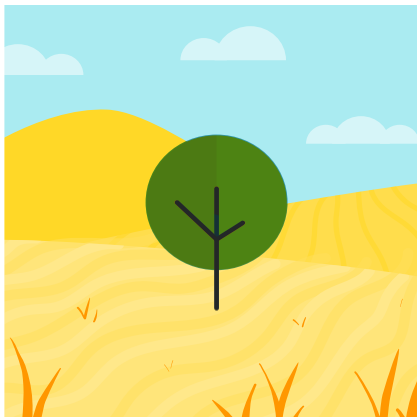
Acción por el Planeta

Resumen:

Un reto grupal en el que los alumnos y alumnas de cada aula deberán crear, de manera colaborativa, un invento que solucione al menos uno de los tres problemas del planeta que os proponemos, en formato de maqueta.

Formulario de inscripción:

Los centros educativos que quieran participar podrán presentar un proyecto por aula. Para hacerlo, deberán grabar un vídeo mostrando el proceso que lleva a cabo el aula para desarrollar la maqueta de su invento, incluyendo una demostración interactiva y la explicación sobre cómo es la solución que plantea al problema o problemas seleccionados.



La contaminación en cualquiera de sus formas



Los problemas forestales



La extinción de las especies

Descripción del SuperReto DigiCraft:

¿Cuál es el objetivo?

El objetivo del SuperReto DigiCraft es poner en práctica las competencias digitales adquiridas a través del programa DigiCraft en tu cole durante el año escolar.

Buscamos además, la sensibilización de los y las niñas con su entorno, con los problemas medioambientales del ambiente que les rodea y ofrecerles la oportunidad de pensar qué podrían hacer para lograr un mundo mejor. Para ello, cada aula que quiera participar deberá crear, de manera colaborativa, una maqueta interactiva en la que muestre un invento que permita solucionar al menos uno de los problemas del planeta planteados en esta guía.

¿Qué tiene que tener la maqueta de nuestro invento?

Para poder participar en el SuperReto DigiCraft, vuestra maqueta debe cumplir los siguientes requisitos:

1. Tiene que **mostrar un invento que permita solucionar al menos uno de los siguientes problemas** del planeta: la extinción de las especies, la contaminación en cualquiera de sus formas o los problemas forestales.

- La maqueta del mismo debe mostrar la idea, no tiene por qué ser funcional ni resolver realmente el problema.
- El invento no tiene por qué ser realista ni poder construirse en la vida real, pero al menos a nivel teórico debe servir para solucionar uno de los problemas temas citados anteriormente.

2. La maqueta debe integrar **el uso de al menos un material tecnológico de los incluidos en los kits** DigiCraft. No se entenderán como tecnológicos los tableros, cartas, marionetas, etc.

Te recomendamos incluir interactividad de cualquier otro tipo: puede tener pegados códigos QR que descubran detalles del invento cuando se leen con la tablet o el móvil, incluir materiales reciclados que se muevan... ¡Cuanto más original mejor!

¿Qué tenemos que entregar para participar?

Un vídeo de entre 1:30 y 3:00 minutos de duración (se debe grabar con el móvil en posición horizontal). En él se debe mostrar:

- Al menos una parte del proceso de diseño y construcción de la maqueta.
- La explicación sobre cómo funciona y la solución que plantea al problema o problemas seleccionados.

Una vez que el vídeo esté listo, tenéis que enviarlo en un enlace a través del formulario que encontraréis en la web del SuperReto, en el apartado "Participa". Podéis utilizar la plataforma www.wetransfer.com para subir vuestro vídeo y conseguir el enlace.

¡Cuidado! Conservad bien vuestra maqueta porque es posible que en algún momento la presentéis en vivo.

¿Debemos registrarnos antes de tener la maqueta y el vídeo preparados?

Os aconsejamos registraros a la newsletter del concurso incluso antes de comenzar a desarrollar vuestro proyecto. De esta forma podréis recibir comunicados especiales relacionados con el concurso, material de apoyo y los recordatorios con fechas para las mentorías online que ponemos a vuestra disposición.

¿Y si ya hemos participado en la edición anterior?

¡Nos encanta saber que queréis repetir la experiencia!

Sin embargo, deberéis registrar vuestra aula nuevamente a través del formulario de participación de este año.

Estamos deseando ver vuestros proyectos. ¡Manos a la obra DigiCrafters!

