



## Bases

### II Campeonato científico de Aragón

El II Campeonato Científico de Aragón es una iniciativa educativa organizada por la Dirección General de Ciencia e Investigación del Departamento de Empleo, Ciencia y Universidades y por la Dirección General de Política Educativa, Ordenación Académica y Educación Permanente del Departamento de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de Aragón.

Su objetivo es promover la ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas (STEAM) entre los estudiantes de 5º y 6º de primaria de diferentes colegios seleccionados en la Comunidad Autónoma de Aragón.

Este torneo pondrá a prueba los conocimientos científicos de los estudiantes a través de dinámicas interactivas, preguntas temáticas y pruebas sorpresa que estimularán la curiosidad y el aprendizaje colaborativo.



#### ¿Cuándo?

Con motivo de la Semana de la Ciencia se realizará en el periodo comprendido entre el 4 y el 15 de noviembre de 2024.



#### ¿Para quién?

Para niños y niñas de los cursos de 5º y 6º de primaria de diferentes centros educativos de Zaragoza, Huesca y Teruel.

## Fases competición

### ✦ Octavos de final:



**Teruel (Dinópolis):** 4 noviembre, 09:30 - 13:30 h.

**Huesca (Planetario):** 5 de noviembre, 09:30 - 13:30 h.

**Zaragoza (CITA):** 6 de noviembre, 09:30 - 13:30 h.

**Zaragoza (ITA):** 7 de noviembre, 09:30 - 13:30 h.

*En cada sede de octavos, participarán cuatro colegios, divididos en dos turnos. Los primeros dos equipos competirán a las 09:30 h, y los siguientes a las 12:00 h.*

### Cuartos de final:



**Teruel (Campus universitario):** 11 de noviembre, 10:30 - 12:30 h.

**Huesca (Campus universitario):** 12 de noviembre, 10:30 - 12:30 h.

**Zaragoza (CSIC):** 13 de noviembre, 10:30 - 12:30 h.

**Zaragoza (CIBA):** 14 de noviembre, 10:30 - 12:30 h.

### Semifinales:



**Zaragoza (Eina):** 15 de noviembre, 10:30 - 12:30 h.

*En cada semifinal, participarán dos colegios, divididos en dos turnos. Los primeros dos equipos competirán a las 10:30 h, y los siguientes a las 11:30 h.*

### Final:



**Zaragoza (Eina):** 15 de noviembre, 13:00 - 14:00 h.

## Normativa general

### a. Participación

- Podrán participar colegios de la Comunidad Autónoma de Aragón con estudiantes de 5º y 6º de primaria.
- Cada equipo estará formado por un grupo de 25 estudiantes y un delegado de equipo (profesor o adulto responsable).
- Cada equipo deberá tener un nombre de equipo.
- El objetivo principal es responder a preguntas científicas de manera colaborativa y participar en distintos retos competitivos.

### b. Categorías y preguntas

Las preguntas del campeonato estarán relacionadas con las cinco áreas STEAM:

- S - Ciencias de la naturaleza y de la salud
- T - Tecnología
- E - Ingenieros y científicos
- A - Ciencias sociales y humanas
- M - Cifras y datos

Cada pregunta estará adaptada al nivel educativo de los participantes, y el contenido cubrirá conocimientos relacionados con Aragón, incluyendo a sus personajes más destacados en el ámbito histórico.

### c. Dinámicas y evaluación

Los equipos competirán en rondas eliminatorias; el equipo ganador de cada ronda avanzará a la siguiente fase.

Inspiradas en el popular programa "Grand Prix", las pruebas servirán como complemento lúdico a las preguntas teóricas. Aunque los detalles de las pruebas exactas no se revelarán a los equipos hasta el momento de la competición, los participantes pueden esperar desafíos como:

- Preguntas rápidas.
- Cálculo rápido.
- Habilidad visual.
- Retos de memoria.

Las pruebas y preguntas estarán supervisadas por un jurado compuesto por expertos en las áreas STEAM, quienes determinarán la validez de las respuestas y la puntuación final.

Se estiman 25 alumnos por colegio, por lo que, cada bloque será defendido por 5 niños de cada colegio. Cada colegio previamente determinará libremente a los niños que participarán en cada bloque, mientras reciben el apoyo del resto de compañeros.

#### **d. Preparación previa**

Para ayudar en la preparación del campeonato, se dispondrá de 100 preguntas en total y sus respuestas, divididas en las cinco letras STEAM, y su vez, relacionadas con personajes importantes de Aragón, descubrimientos y avances científicos. Estas preguntas estarán disponibles en formato digital en la página web del campeonato, a más tardar el día 28 de octubre, permitiendo a los profesores trabajar el contenido en clase antes del campeonato.

Ejemplo de preguntas:

- ¿Cuál fue el mayor descubrimiento de Santiago Ramón y Cajal?
- ¿Qué es la gravedad y cómo nos afecta en nuestra vida diaria?
- ¿Quién fue Agustina de Aragón y por qué es importante su figura en la historia de la ciencia?

Los colegios recibirán un enlace de acceso a la plataforma online, donde podrán revisar todo el material didáctico, incluyendo guías, preguntas y recursos adicionales para fomentar el aprendizaje y la competencia de sus estudiantes.

#### **e. Inscripción**

La inscripción será directamente gestionada por la DG de Política Educativa (Departamento de Educación) de Gobierno de Aragón.

#### **f. Premios**

El equipo ganador del II Campeonato Científico de Aragón recibirá un trofeo científico y un premio exclusivo que implica actividades didácticas y talleres adaptados a su edad en el ámbito científico para su centro.

Así mismo, el segundo clasificado también recibirá un premio exclusivo para promocionar la ciencia en su centro.



### **g. Contacto**

Para cualquier duda o aclaración sobre la normativa o el campeonato, los centros educativo pueden contactar con el equipo organizador en la siguiente dirección de correo:

[aragoninvestiga@aragon.es](mailto:aragoninvestiga@aragon.es)