



Normativa

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 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:

- Ciencias: Avances científicos, descubrimientos, biología, física, química.
- Tecnología: Innovaciones tecnológicas, artilugios e inventos.
- Ingeniería: Principios de la ingeniería y grandes inventores.
- Arte: Relación entre arte y ciencia, artistas de nuestra tierra.
- Matemáticas: Problemas matemáticos y lógica científica.

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