OLIMPIADAS STEM

• Bogotá 2022 •

¡Crea estrategias ganadoras!

Categoría **infantil**

MINUTO DE DIOS

PCIS PARQUE CIENTÍFICO DE INNOVACIÓN SOCIAL Corporación Universitaria Minuto de Dios

BOGOTÁ TERRITORIO STEM

ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

BOGOTÁ

INFORMACIÓN

Reservados todos los derechos a la Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO y a la Secretaría de Educación del Distrito. La reproducción parcial de esta obra, en cualquier medio, incluido electrónico, solamente puede realizarse con permiso expreso de los editores y cuando las copias no sean usadas para fines comerciales. Los textos son responsabilidad del autor y no comprometen la opinión de UNIMINUTO ni de la Secretaría de Educación del Distrito.

La Ruta de Innovación Social descrita en el documento es creación del Parque Científico de Innovación Social de UNIMINUTO

Consulte la Ruta de Innovación Social AQUÍ

Nombre de la IED

Localidad

Nombre del equipo

Escenario Olímpico

Nombres completos de los integrantes del equipo - Rol

PRESENTACIÓN

Equipos, ¡bienvenidos a este nuevo reto de la competencia! Hasta ahora su creatividad, entusiasmo y trabajo les ha permitido ***Alistar, Entender y Analizar*** los diferentes problemas que enfrentan en su entorno. Ahora, en este reto 3: ***Crea estrategias ganadoras*** con ayuda de tus entrenadores y entrenadoras. Para ello, deberán plantear las posibles ideas de solución que resuelvan el Reto de diseño de la etapa anterior ¡Acá les contamos cómo podrán lograrlo!

¡BIENVENIDOS A LA ETAPA DE CREAR!

Momento para activarnos

¡Equipo! es hora de dar marcha a esta etapa; para ello, activen sus sentidos y dispongan sus habilidades para proponer ideas innovadoras y muy creativas. Escuchen con atención la siguiente historia, muévanse y canten juntos:

https://www.youtube.com/watch?v=eFdUXU9ZGls

Ahora ... resuelvan la siguiente pregunta:

¿Qué otros movimientos le proponen al monstruo de la laguna para que sea feliz y se divierta?

15 minutos

Momento para compartir conocimiento

Qué bien están afrontando este reto equipo! Ahora aprenderán un poco sobre qué es una idea de solución y cómo construirán sus propias ideas.

¿Qué es una idea de solución?

Es una representación real o imaginaria, material o inmaterial que permite resolver un problema o una situación.

Estas ideas las podemos construir a partir de la búsqueda de información en libros, revistas o internet como lo hicimos en la etapa de Entender y Analizar.

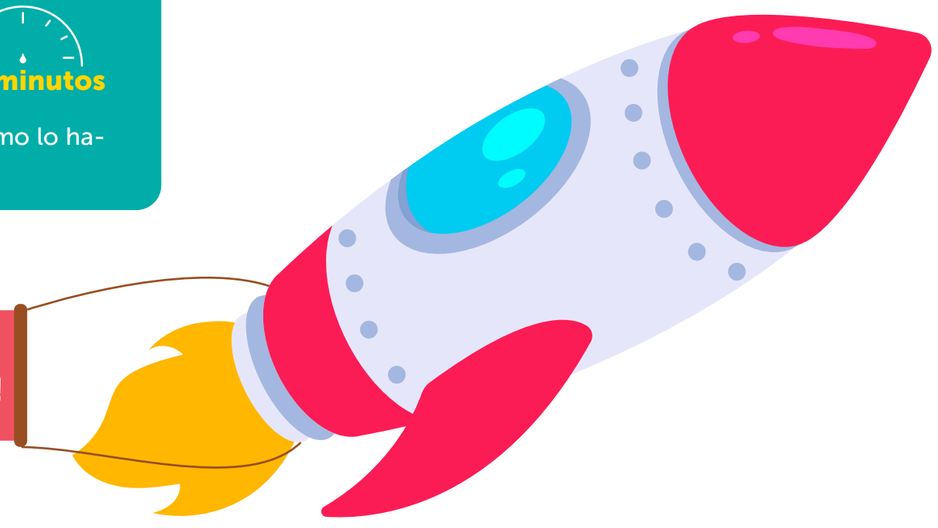
También, cuando compartimos con otras personas interesadas en el tema o incluso por nuestras propias experiencias.

Momento para retarnos

120 minutos

Llegó la hora de generar ideas ¿Cómo lo hacemos?

¡VAMOS EQUIPO, ES HORA DE CREAR LA ESTRATEGIA GANADORA!



1

Para tener en cuenta: En Red Académica encontrarán detalles informativos de los cinco escenarios olímpicos de esta competencia, en caso de que tengan dudas al respecto.

Observen con atención los cinco escenarios olímpicos y encierren el que eligieron para la competencia.

2

¡Muy bien! Ahora, ¿cuál fue la problemática que identificaron en los retos anteriores?

Para tener en cuenta: Recuerden que la problemática identificada, debe estar alineada con el escenario olímpico en el que están compitiendo como equipo.

Nuestra problemática es:

_____

_____

_____

3

¡Qué interesante! Es momento de retomar el Reto de diseño que propusieron en la entrega número dos.

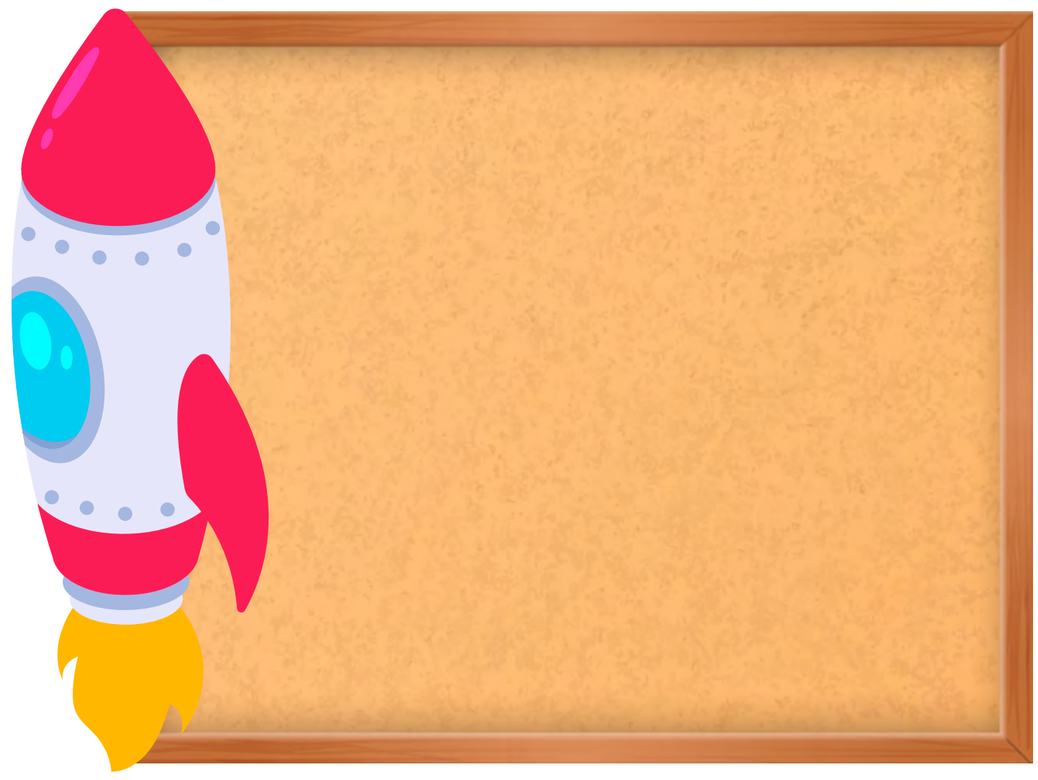
Para tener en cuenta: ¿Recuerdan cuando formularon la pregunta para el Reto del diseño? **¡Esa misma es la que necesitan ahora!**

En equipo representen de manera creativa y clara su Reto de diseño; puede ser un gran dibujo, una cartelera con recortes de revistas o la forma en la que crean que pueden mostrar su idea.

4

¡Llegó el momento de poner a volar la imaginación! Es hora de que imaginen cómo resolver el Reto. En una hoja cada integrante va a realizar un dibujo de su idea y luego las van a compartir grupalmente. Podrán realizar dibujos por cada idea que tengan, solo no olviden hacerlo en hojas distintas...

Para tener en cuenta: Las ideas deben estar enfocadas en cómo imaginan la solución para hacerla realidad.



5

¡Lo están haciendo muy bien! Ahora, cada integrante deberá mostrar a sus compañeros todos sus dibujos y exponer cómo esas ideas solucionan el Reto de diseño. El entrenador estará atento para colocarlas en una pared o sobre una cartulina y realizará una dinámica para que entre todos puedan seleccionar cinco.

Para tener en cuenta: Las ideas se deben distribuir de tal manera que, el equipo escoja cuáles son las mejores y las que se podrían hacer realidad.

El entrenador podrá realizar una dinámica como el aplausómetro para la selección de las mejores. Recuerde que una idea podría ser la suma de dos o más propuestas de los miembros del equipo.

Tomado de: https://www.alamy.es/dibujos-infantiles-colgando-en-la-pared-image264946802.html

6

¡Están llegando a la meta! Preparen su mejor sonrisa porque llegó la hora de mostrar las evidencias para cerrar con broche de oro esta gran experiencia de aprendizaje.

Para tener en cuenta: Las evidencias pueden ser imágenes, fotografías, enlaces de videos o información adicional que demuestre el trabajo del equipo.

La creatividad de su equipo no tiene límites, esta información debe ser registrada teniendo en cuenta los seis aspectos fundamentales mencionados anteriormente. Recopilen las actividades con la participación de los diferentes integrantes del equipo.

¡Listo! Llegaron al final de esta tercera etapa de la competencia, la evidencia deben subirla en un archivo **PDF** al formulario que encontrarán en Red Académica, de acuerdo al cronograma de actividades.

Plazo para cargar en la web los Retos

¡RETO CUMPLIDO!
¡EXCELENTE TRABAJO!