



Real
Academia
de Ingeniería



Mujer e
ingeniería



Junta de
Castilla y León

SIEMENS
energy

II EDICIÓN CONCURSO TECHMI SIEMENS ENERGY CASTILLA Y LEÓN 26-27



OBJETIVO

Fomento de vocaciones STEM (Science, Technology, Engineering & Maths) entre los estudiantes de Primero y Segundo de la ESO a través de una aventura con Minecraft.



CONTENIDO EDUCATIVO

Aventura educativa global sobre la sostenibilidad, la energía y el consumo responsable. A través de una aventura con varias misiones los estudiantes trabajan y aprenden conceptos sobre las distintas fuentes de energía, sus usos, la generación de electricidad y las emisiones de CO2 y sus consecuencias.

AVENTURA PLANET RESCUERS

La cúpula



Amazonas



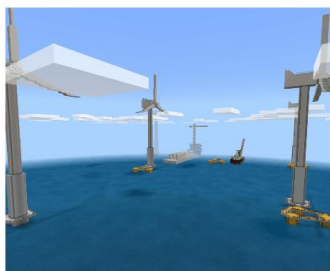
Centro de investigación



Ciudad de la energía



Energía eólica



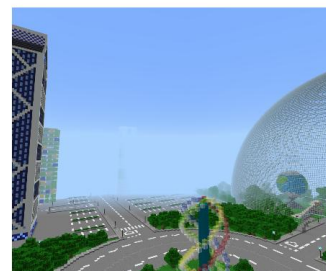
El pueblo



Hidrógeno verde



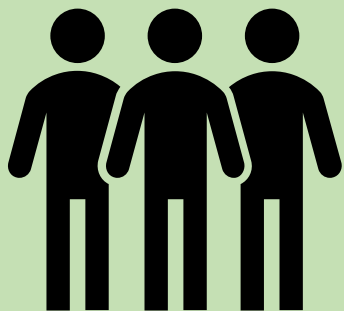
Regreso al futuro



8 escenarios para aprender:

1. ¿Qué es la energía?
2. ¿Cuál es el papel de los bosques, contra el calentamiento del planeta?
3. ¿Qué es el Acuerdo de París?
4. ¿Cuáles son las diferentes formas de producción de energía renovable?
5. ¿Cómo hacer un uso responsable y eficiente de la energía en la vida cotidiana?
6. ¿Cómo construir una turbina eólica?
7. ¿Cómo producir hidrógeno verde?
8. Cómo programar

¿CÓMO EMPEZAMOS?



**Equipo 5 integrantes
(mínimo 3 niñas)
Alumnos de 1ero y 2do
de la ESO**



**Nombre
del equipo**



**Redes
sociales
centro
educativo**



**Licencias
Minecraft
Education**

CALENDARIO

HASTA
15 DE
SEPTIEMBRE

DIFUSIÓN
CONCURSO

HASTA
1 DE OCTUBRE

INSCRIPCIÓN
CONCURSO

OCTUBRE-
ABRIL

AVENTURA:
RETOS Y
MISIÓN FINAL

JUNIO

GRAN FINAL Y
ENTREGA DE
PREMIOS



**II EDICIÓN CONCURSO
TECHMI SIEMENS ENERGY
CASTILLA Y LEÓN
26-27**

**¡BIENVENIDOS
A LA
AVENTURA!**

