

Niños de 8 a 12 años hacen su primera inmersión en la ingeniería en el Concurso TECHMI de la Real Academia de Ingeniería

* *40 alumnos de primaria de siete colegios han presentado sus proyectos basados en una aventura de Minecraft, Planet Rescuers*



Niños de 8 a 12 años han planteado sus soluciones sobre sostenibilidad, energía y consumo responsable en el videojuego educativo Planet Rescuers, una aventura en versión Minecraft Education Edition. Durante tres meses, 40 alumnos de primaria de siete colegios de la Comunidad de Madrid han trabajado en equipo para dar respuesta desde la ingeniería y el aprendizaje de conceptos de energía y cambio climático a diferentes desafíos relacionados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

El lunes 15 de noviembre los estudiantes presentaron sus proyectos en la final del Concurso TECHMI-Siemens Gamesa, una iniciativa fruto de una colaboración entre la Real Academia de Ingeniería y Siemens Gamesa dentro del proyecto 'Mujer e Ingeniería'. El Colegio Institución del Divino Maestro fue el ganador de este certamen, que pretende acercar el mundo de la ingeniería de forma creativa y despertar vocaciones STEM (Ciencias, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas) entre los niños y niñas de 8 a 12 años, haciéndoles partícipes de una dinámica de trabajo en equipo.

Para el desarrollo del Planet Rescuers, Siemens Gamesa ha contado con el apoyo de Possible Lab, una firma dedicada a soluciones educativas para la innovación en el aprendizaje y el cambio social. Esta firma dio también el soporte técnico durante la competición.

A lo largo del proyecto, los alumnos, con la ayuda de una ingeniera júnior, han completado las siete fases del concurso: Salvar la humanidad recuperando el Medio Ambiente a través de un viaje al pasado; detener la tala de árboles y ayudar a reforestar las zonas más afectadas; salir en busca del perdido Acuerdo de París; ayudar a construir y mejorar los sistemas de energía renovable-energía eólica, hidráulica y solar; crear una turbina eólica marina siguiendo los pasos del proceso de construcción; desarrollar un sistema eficiente de suministro y consumo de electricidad en la ciudad y diseñar tu propio mundo ¿qué más se puede hacer? En cada reto, los estudiantes han aprendido los principios científicos necesarios para superar la problemática a la que se enfrentarán en el escenario del videojuego.

Para la elección del ganador, el jurado, formado por D. Antonio Colino, presidente de la Real Academia de Ingeniería; D. ^a María Vallet, vicepresidenta de la Real Academia de Ingeniería; D. ^a Rocío Millán Almonte y D^a. María Cortina, Global Head Social Commitment de Siemens-Gamesa; y D. ^a Sara Gómez, directora ejecutiva del proyecto 'Mujer e Ingeniería', ha tenido en cuenta el número de aciertos en las decisiones tomadas, el tiempo de respuesta y el material audiovisual para crear el cómputo general.