

IIª EDICIÓN CANTABROBOTS JUNIOR 2025

FERIA STEAMAKERS

# STEAMAKERS



# CantabRobots

# DigiCraft



MINECRAFT  
EDUCATION

## IIª EDICIÓN CANTABROBOTS JUNIOR 2025

### FERIA STEAMAKERS

### NORMAS DE PARTICIPACIÓN:

#### **PRIMERA: PARTICIPANTES.**

La feria está destinada al alumnado de Educación Primaria y de los dos primeros cursos de Educación Secundaria de los Centros que participan en los Programas DigiCraft, Minecraft o con Proyectos libres, durante el curso 2024/2025. El alumnado estará acompañado en todo momento por el profesorado implicado en el desarrollo de los proyectos.

#### **SEGUNDA: AUTORÍA DE LOS PROYECTOS.**

Todos los proyectos, mundos y robots presentados a las distintas pruebas (Feria DigiCraft, Feria Minecraft y Proyectos libres) deberán haber sido realizados y programados por el alumnado, con la lógica ayuda del profesorado.

Los proyectos estarán expuestos durante toda la mañana para que el jurado, profesorado y resto de participantes los puedan ver. En cada stand habrá, en todo momento, dos representantes del grupo, así como un profesor responsable, para explicar el proyecto. Para ello, los alumnos podrán utilizar (no es obligatorio) todos los medios audiovisuales (presentaciones, vídeos, fotos...) o físicos (memoria en papel, póster, fotos...) que deseen.

*En el caso de no quedar demostrada con claridad la autoría de los proyectos, estos quedarán fuera de la participación de la feria*

# BASES DE LAS PRUEBAS

## IIª EDICIÓN CANTABROBOTS JUNIOR 2025

### FERIA DIGICRAFT

#### **Artículo 1: Preámbulo.**

Se podrán presentar a la FERIA DIGICRAFT todos los proyectos tecnológicos de diversa índole que hayan sido desarrollados durante el curso académico 2024/2025 dentro del Programa DigiCraft. Se podrán presentar las propias actividades del programa o proyectos que se hayan desarrollado a partir de ellas y/o con los materiales del Programa.

#### **Artículo 2: Tipo de proyectos que pueden presentarse.**

Se podrán presentar al concurso todo tipo de proyectos tecnológicos realizados en cualquiera de los cursos de Educación Primaria dentro del Programa DigiCraft. Los proyectos se clasificarán según los niveles de DigiCraft:

- NIVEL 1: 6-8 años (primer ciclo de Primaria).
- NIVEL 2: 9-12 años (segundo y tercer ciclo de Primaria).

#### **Artículo 3: Características de la participación.**

Los proyectos serán expuestos el día de la competición sobre una mesa o tablero durante la jornada, que correrá a cargo de la organización.

#### **Artículo 4: Desarrollo de la feria.**

Los proyectos participantes permanecerán expuestos y custodiados durante toda la jornada por, al menos, dos miembros del equipo y un profesor responsable, para que puedan atender a los visitantes interesados que lo deseen. Con el fin de que el propio alumnado pueda conocer el trabajo que han realizado sus compañeros, los miembros de cada equipo podrán visitar los puestos de otros centros, pudiendo rotar en cada grupo la persona responsable de la custodia del puesto y del trabajo expuesto.

Cada proyecto tendrá un lugar reservado con un cartel que indique su título, centro al que pertenece el equipo (con logotipo), miembros del grupo y curso al que pertenecen. **Dicho cartel correrá a cargo de cada equipo y deberá situarse en un lugar visible de cada puesto.**

Se podrá acompañar el proyecto con todo tipo de documentación de apoyo para realizar la presentación del proyecto (carteles, proceso de montaje, fotografías, vídeos, presentaciones en ordenador, etc.).

### **Artículo 5: Clasificación.**

Para valorar los PROYECTOS de DIGICRAFT, un jurado de expertos determinará la clasificación de todos los proyectos, después de ser defendidos en el escenario principal. La decisión del jurado será definitiva y no se admitirán reclamaciones al respecto.

#### **5.1.- PREMIO ESPECIAL FUNDACIÓN VODAFONE**

De entre todos los proyectos presentados a la FERIA DIGICRAFT, la Fundación Vodafone, creadora y promotora del Programa, dará un premio especial al proyecto más destacado.

### **Artículo 6: Corrección en el aspecto del proyecto y en la ejecución de las pruebas.**

Los participantes se comprometen a comportarse de acuerdo con los cánones de corrección y respeto en cualquier actuación vinculada con la prueba, ya sea antes, durante o después a la misma.

### **Artículo 7: Modificación de estas normas.**

La organización se reserva el derecho a modificar estas normas en cualquier momento, debiendo comunicarlas públicamente en el propio acto.

## BASES DE LAS PRUEBAS

### IIª EDICIÓN CANTABROBOTS JUNIOR 2025

## PROYECTOS LIBRES

#### **Artículo 1: Preámbulo.**

Se podrán presentar proyectos libres, todos los proyectos tecnológicos de diversa índole que hayan sido desarrollados durante el curso académico 2024/2025, usando materiales relacionados con la **robótica y el pensamiento computacional**.

#### **Artículo 2: Tipo de proyectos que pueden presentarse.**

Se podrán presentar al concurso todo tipo de proyectos tecnológicos realizados en cualquiera de los cursos de Educación Primaria. Los proyectos se clasificarán según los siguientes niveles:

- NIVEL 1: 6-8 años (primer ciclo de Primaria).
- NIVEL 2: 9-12 años (segundo y tercer ciclo de Primaria).

#### **Artículo 3: Características de la participación.**

Los proyectos serán expuestos el día de la competición sobre una mesa o tablero durante la jornada, que correrá a cargo de la organización.

#### **Artículo 4: Desarrollo de la feria.**

Los proyectos participantes permanecerán expuestos y custodiados durante toda la jornada por, al menos, dos miembros del equipo y un profesor responsable, para que puedan atender a los visitantes interesados que lo deseen. Con el fin de que el propio alumnado pueda conocer el trabajo que han realizado sus compañeros, los miembros de cada equipo podrán visitar los puestos de otros centros, pudiendo rotar en cada grupo la persona responsable de la custodia del puesto y del trabajo expuesto.

Cada proyecto tendrá un lugar reservado con un cartel que indique su título, centro al que pertenece el equipo (con logotipo), miembros del grupo y curso al que pertenecen. **Dicho cartel correrá a cargo de cada equipo y deberá situarse en un lugar visible de cada puesto.**

Se podrá acompañar el proyecto con todo tipo de documentación de apoyo para realizar la presentación del proyecto (carteles, proceso de montaje, fotografías, vídeos, presentaciones en ordenador, etc.).

#### **Artículo 5: Clasificación.**

Para valorar los PROYECTOS, un jurado de expertos determinará la clasificación de todos los proyectos, después de ser defendidos en el escenario principal. La decisión del jurado será definitiva y no se admitirán reclamaciones al respecto.

#### **Artículo 6: Corrección en el aspecto del proyecto y en la ejecución de las pruebas.**

Los participantes se comprometen a comportarse de acuerdo con los cánones de corrección y respeto en cualquier actuación vinculada con la prueba, ya sea antes, durante o después a la misma.

#### **Artículo 7: Modificación de estas normas.**

La organización se reserva el derecho a modificar estas normas en cualquier momento, debiendo comunicarlas públicamente en el propio acto.

## BASES DE LAS PRUEBAS

### IIª EDICIÓN CANTABROBOTS JUNIOR 2025

## FERIA MINECRAFT

#### **Artículo 1: Preámbulo.**

Se podrán presentar a la FERIA MINECRAFT todos los centros que hayan desarrollado mundos MINECRAFT durante el curso académico 2024/2025 en el tercer ciclo de Educación Primaria y el 1º y 2º de Educación Secundaria.

#### **Artículo 2: Tipo de proyectos que pueden presentarse.**

Se podrán presentar al concurso todo tipo de mundos MINECRAFT realizados en el último ciclo de Educación Primaria o en los dos primeros cursos de Educación Secundaria. Los proyectos se clasificarán según los niveles:

- NIVEL 1: 10-12 años (tercer ciclo de Educación Primaria).
- NIVEL 2: 13-14 años (1º y 2º ESO).

#### **Artículo 3: Características de la participación.**

Los mundos serán expuestos el día de la competición en uno o varios ordenadores (que deberán aportar los participantes) sobre una mesa o tablero durante la jornada, que correrá a cargo de la organización.

#### **Artículo 4: Desarrollo de la feria.**

Los ordenadores con los mundos de MINECRAFT permanecerán expuestos y custodiados durante toda la jornada por, al menos, dos miembros del equipo y un profesor responsable, para que puedan atender a los visitantes interesados que lo deseen. Con el fin de que el propio alumnado pueda conocer el trabajo que han realizado sus compañeros, los miembros de cada equipo podrán visitar los puestos de otros centros, pudiendo rotar en cada grupo la persona responsable de la custodia del puesto y del trabajo expuesto.

Cada proyecto tendrá un lugar reservado con un cartel que indique su título, centro al que pertenece el equipo (con logotipo), miembros del grupo y curso al que pertenecen. **Dicho cartel correrá a cargo de cada equipo y deberá situarse en un lugar visible de cada puesto.**

Se podrá acompañar el proyecto con todo tipo de documentación de apoyo para realizar la presentación del proyecto (carteles, proceso de diseño, fotografías, vídeos, presentaciones en ordenador, etc.).

#### **Artículo 5: Clasificación.**

Para valorar los PROYECTOS de MINECRAFT, un jurado de expertos determinará la clasificación de todos los proyectos, después de ser defendidos en el escenario principal. La decisión del jurado será definitiva y no se admitirán reclamaciones al respecto.

#### **Artículo 6: Corrección en el aspecto del proyecto y en la ejecución de las pruebas.**

Los participantes se comprometen a comportarse de acuerdo con los cánones de corrección y respeto en cualquier actuación vinculada con la prueba, ya sea antes, durante o después a la misma.

#### **Artículo 7: Modificación de estas normas.**

La organización se reserva el derecho a modificar estas normas en cualquier momento, debiendo comunicarlas públicamente en el propio acto.



## ORGANIZAN:



## COLABORAN:

