

RESUMEN DE RETOS 2017-18



TÉCNICO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE Ingeniería Técnica y Diseño / Sistemas de Navegación / Sistemas de Transporte / Narración Efectiva

- Diseñar y construir un dispositivo para navegar por un laberinto proporcionado por el torneo.
- Diseñar y construir un accesorio que se transforma en el laberinto.
- Diseñar y construir una manera de remover un objeto del laberinto.
- Crear y presentar una historia sobre un viaje a través del laberinto.
- Crear y presentar dos elementos a elección del equipo que muestren los intereses, habilidades, fortalezas y talentos del equipo.



CIENTÍFICO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE Ciencia y Tecnología / Ingeniería Técnica y Diseño / Diseño Visual y Sonoro / Narración Efectiva

- Explorar los conceptos científicos utilizados en las atracciones de los parques de diversiones.
- Diseñar y construir una atracción que utilice conceptos científicos en su funcionamiento.
- Crear y presentar una historia que cuente con la atracción operando en un lugar poco probable.
- Representar la localización poco probable utilizando vistas y sonidos.
- Crear y presentar dos elementos a elección del equipo que muestren los intereses, habilidades, fortalezas y talentos del equipo.



INGENIERÍA

RESULTADOS DE APRENDIZAJE Investigación Sobre la Fuerza de Impacto / Proceso de Diseño Técnico / Ingeniería Estructural / Narración Efectiva

- Diseño, construcción y prueba de estructura independiente que pueda soportar los impactos de los pesos caídos.
- Contar una historia sobre un evento repentino con un impacto dramático.
- Diseñar y crear una representación visible o audible del suceso repentino de la historia.
- Crear y presentar dos elementos a elección del equipo que muestren los intereses, habilidades, fortalezas y talentos del equipo.



BELLAS ARTES

RESULTADOS DE APRENDIZAJE Habilidades de Artes Teatrales / Composición Musical y Lírica / Técnicas de Producción / Diseño Escénico

- Crear y presentar un musical que incluya un cambio en los planes.
- Incluir música y letras que mejoren la narración.
- Crear y presentar un espectáculo como parte del musical.
- Diseñar e integrar un cambio de escena en el musical.
- Crear y presentar dos elementos a elección del equipo que muestren los intereses, habilidades, fortalezas y talentos del equipo.

RESUMEN DE RETOS 2017-18



IMPROVISACIONAL

RESULTADOS DE APRENDIZAJE Competencia Cultural / Actuación Improvisada / Desarrollo de Personajes / Narración Efectiva

- Investigación de diferentes culturas y exploradores famosos.
- Crear y presentar un sketch de improvisación sobre la búsqueda de un tesoro cultural perdido para devolverlo a su dueño.
- Integrar dos exploradores y un accesorio en la misión.
- Mostrar cómo los personajes trabajan juntos para superar un revés.



SERVICIO DE APRENDIZAJE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE Emprendimiento Social, Diseño de Arte Gráfico / Conjunto Teatral y Diseño de Accesorios / Narración Efectiva

- Identificar, diseñar, llevar a cabo y evaluar un proyecto que responda a una necesidad en una comunidad real.
- Crear una presentación en vivo que destaque el proyecto y el impacto que hizo en la comunidad.
- Crear infografías que incluyan información sobre el proyecto.
- Crear un dispositivo de almacenamiento que se transforma a medida que se desarrolla la historia del proyecto.
- Crear y presentar dos elementos a elección del equipo que muestren los intereses, habilidades, fortalezas y talentos del equipo.



APRENDIZAJE TEMPRANO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE Competencia Cultural / Comparación y Contraste / Ingeniería y Diseño / Narración Efectiva

- Explora cómo viven, aprenden y juegan los niños de diferentes culturas.
- Crear y presentar una obra que cuente una historia sobre dos culturas diferentes.
- Presentar similitudes y diferencias entre las 2 culturas.
- Diseñar y construir un accesorio que se transformará y se utilizará de 2 maneras diferentes.
- Crear trajes y paisajes para ayudar a contar la historia.



RETO INSTANTÁNEO

Los retos instantáneos requieren que los equipos se involucren en un pensamiento rápido, creativo y crítico. En un torneo, un equipo recibirá un reto instantáneo y materiales para resolverlo. Los miembros del equipo deben pensar rápidamente mediante la aplicación de las habilidades adecuadas para producir una solución en un período de cinco a ocho minutos. Los retos instantáneos están basados en el rendimiento, en tareas o en una combinación de ambos. Aunque cada desafío instantáneo tiene requisitos diferentes, todos los retos instantáneos recompensan a los equipos por su trabajo en equipo. Los desafíos instantáneos se mantienen confidenciales hasta el día del torneo.