

**1.435 ALUMNOS Y ALUMNAS, 38 CENTROS DE ENSEÑANZA Y 79 PROFESORES Y PROFESORAS TOMAN PARTE EN LA INICIATIVA KOSMODISEA IMPULSADA POR DIPUTACIÓN FORAL DE GIPUZKOA.** La reutilización de materiales, la protección de los animales, la ciudad del futuro, la convivencia urbana y el collar traductor, ideas eje sobre las que trabajará en su tercera edición la iniciativa Kosmodisea para el fomento de los valores de la cultura emprendedora.

Finaliza la primera fase con propuestas del Liceo Axular (Donostia), Maria Inmaculada Ikastetxea (Zarautz), Ikastola Aranzadi (Bergara), Centro Nazaret (Donostia) y CEINPRO (Donostia).

Todavía está abierta la posibilidad de participar en las siguientes etapas [www.kosmodisea.net](http://www.kosmodisea.net) – Teléfono: 900 840 842

La edición 2008-2009 de Kosmodisea, iniciativa del Departamento de Innovación y Sociedad del Conocimiento de la Diputación Foral de Gipuzkoa destinada a fomentar los valores de la cultura emprendedora y de la cultura digital en el ámbito educativo no universitario, ha finalizado ya la fase de la Tormenta de Ideas, en la que se seleccionan las propuestas que, por ciclos educativos, se trabajarán en el programa a lo largo del curso.

Las ideas ganadoras han sido las siguientes:

- Educación Primaria (1º, 2º y 3er curso). Sistema Neo: “*Bakea*” (Liceo Axular - Donostia-)
- Educación Primaria (4º, 5º y 6º curso). Sistema Fisio: “*La desaparición de los animales*” (María Inmaculada Ikastetxea - Zarautz -)
- Educación Secundaria Obligatoria. Sistema Glos: “*Nuestros alcaldes. Organizando la ciudad del siglo XXI*” (Ikastola Aranzadi - Bergara -)
- Bachillerato. Sistema Logo: “*Urania*” (Centro Nazaret - Donostia -)
- Ciclos Formativos. Sistema Tékhne: “*Collar traductor*” (CEINPRO - Donostia -)

“*Bakea*”, la idea ganadora en la primera etapa de Educación Primaria y que ha llegado desde el Liceo Axular, se plantea la posibilidad de que todas las armas de la Tierra

puedan ser recogidas y recicladas en cada población. Un laboratorio científico las transformaría para ser reutilizadas como herramientas para disfrutar de la naturaleza y la paz.

*“La desaparición de los animales”*, el tema ganador en la segunda etapa de Educación Primaria y propuesto por Maria Inmaculada Ikaetxea de Zarautz, plantea diversas posibilidades para mejorar la vida de los animales, controlando su caza, protegiendo los recursos marítimos y cuidando a las mascotas.

*“Nuestros alcaldes. Organizando la ciudad del siglo XXI”* es la idea ganadora en Educación Secundaria. Esta propuesta, que llega desde la Ikastola Aranzadi de Bergara, plantea reflexionar sobre el tipo de urbes que habrán de surgir en los próximos años, teniendo en cuenta las exigencias de los nuevos entornos urbanos e identificando los servicios más necesarios para los ciudadanos.

*“Urania”*, la idea ganadora en Bachillerato, es una propuesta del Centro Nazaret de Donostia que invita a reflexionar sobre cómo puede ser una ciudad ideal en un planeta remoto, donde no existen barreras de ningún tipo, sin violencia y en armonía con el entorno.

*“El collar traductor”*, la idea ganadora en Ciclos, es una iniciativa de CEINPRO que juega con la posibilidad de fabricar un collar capaz de traducir instantáneamente el idioma o el dialecto del lugar en el que se encuentra su portador. Esta herramienta facilitaría la comunicación entre los diferentes pueblos y culturas.

A esta tercera edición de Kosmodisea se han presentado 163 equipos, pertenecientes a 38 centros de enseñanza y tutelados por 79 profesores y profesoras. 1.435 alumnos y alumnas participan en esta iniciativa.

Una vez conocidas las ideas sobre las que habrán de versar los trabajos, y antes de comenzar con las diferentes etapas (planetas) de Kosmodisea, los equipos participantes tendrán un tiempo para entrenarse: descargar y familiarizarse con los programas informáticos; ensayar con una demo del simulador; buscar información sobre las ideas ganadoras y revisar los trabajos realizados en ediciones anteriores. Esta fase de entrenamiento durará hasta el día 1 de diciembre, fecha en la que dará comienzo la primera fase del juego (Planeta Fono)

Los planetas que componen Kosmodisea y las fechas en las que cada equipo tendrá que cumplir la misión correspondiente a cada uno de ellos, son los siguientes:

- Planeta Fono (sonido), del 1 de diciembre de 2008 hasta el 23 de enero de 2009

- Planeta Mito (vídeo), del 9 de marzo al 10 de abril.

Más concretamente, en el Planeta Fono los equipos han de presentar un cuento grabado sobre el tema planteado en la idea ganadora correspondiente a su etapa, en el Planeta Ikono habrán de ilustrarlo y en el Planeta Mito deberán representarlo y grabarlo en vídeo.