



## 1. Define el problema



NOMBRE: \_\_\_\_\_

CURSO: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

### ¿Cuál es el problema?

#### 1. Lee el **problema** con atención:

Tenemos un reto. Hay que construir un juego eléctrico de preguntas y respuestas, como el clásico "Conecta" o "Lectron".

Para lo cual, tenemos que construir un prototipo utilizando materiales que están dentro de la caja facilitada y no superando cuarenta minutos de tiempo.

El producto final deberá tener, al menos, ocho preguntas y ocho respuestas de un contenido estudiado en Ciencias de la Naturaleza, pudiéndose cambiar estas por otras de temáticas diferentes, y deberá encenderse una bombilla solo cuando se conteste de forma correcta una pregunta. La instalación eléctrica no deberá verse.





1. Define  
el problema



NOMBRE: \_\_\_\_\_

CURSO: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

2. Habla con tu grupo de trabajo para descubrir a qué problema os enfrentáis. Realiza una **lista de control** en base a las siguientes cuestiones:

¿Cuál es la necesidad?	
¿Qué requisitos tiene que tener?	
¿Qué limitaciones tengo?	
Listado de materiales que dispongo:	
Tiempo que dispongo:	
Requisito opcional:	