



1^{er} Encuentro Interescolar de Robótica
INSTITUTO ALEMÁN "CARLOS ANWANDTER"
VALDIVIA – REGIÓN DE LOS RÍOS



Bases

i. OBJETIVOS

Esperamos para los jóvenes de los establecimientos de la Región de Los Ríos:

- establecer un ambiente grato y cómodo para la programación de los robots;
- brindar oportunidades para dar a conocer habilidades en la construcción de robot;
- que los participantes apliquen sus conocimientos de ciencia y tecnología en el evento;
- promover el trabajo en equipo, la disciplina y la creatividad;
- fortalecer el concepto de la diversidad y la valoración por el otro;
- fomentar el interés por la ingeniería, robótica y automatización.

ii. DESARROLLO DEL EVENTO

El Encuentro Interescolar se desarrollará en el gimnasio N° 2 del Instituto Alemán “Carlos Anwandter”, el martes 21 octubre, entre las 08:30 y las 13:30 hrs. El ingreso se realizará por la portería principal del establecimiento, Los Laureles 050.

ORGANIZADORES

La actividad es organizada por el Instituto Alemán de Valdivia, siendo responsables los profesores Anita Schwarzenberg y Carlos Mella.

iii. PARTICIPANTES

1. Podrán participar equipos de estudiantes de 5° Básico a IV Medio de todos los establecimientos de la Región de Los Ríos. Los equipos deberán contar con 3 a 5 estudiantes dirigidos por un profesor responsable.



2. El profesor a cargo de un establecimiento participante será el único responsable del cuidado de sus integrantes y del cumplimiento de las reglas establecidas para este evento. Ningún participante podrá salir del gimnasio donde se está realizando la competencia hasta que esta finalice a las 14:00 hrs.
3. La sola inscripción y participación en este evento implicará la aceptación para que los participantes sean fotografiados o filmados con el solo propósito de difundir la realización de este encuentro a través de los canales oficiales del Instituto Alemán de Valdivia y en las instancias que éste considere pertinentes.

iv. CATEGORÍAS

Habrán dos categorías separadas de competencia:

- Nivel Básico: Alumnos de 5° a 8° Básico
- Nivel Media: Alumnos de I a IV Medio

v. MODALIDAD

1. Cada equipo debe tener tres a cinco integrantes del mismo establecimiento educacional, todos de Básica; en la competencia de Media, al menos uno de los integrantes debe ser de Enseñanza Media.
2. Cada establecimiento educacional podrá contar con uno o máximo tres equipos participantes, entre las categorías señaladas.
3. Todos los participantes deberán respetar las reglas establecidas para cada una de las pruebas de la competencia.
4. Todos los participantes deberán mantener un comportamiento acorde al evento, por ejemplo, quedarse solamente en el lugar que se les asignó, usar solamente los elementos físicos que se les entregaron.
5. Ninguna persona, ni los profesores a cargo de los jóvenes, podrá en ningún momento pasar a la zona de competencia a dar instrucciones en forma directa o a la distancia a los equipos.

vi. RECURSOS

1. El Instituto Alemán Carlos Anwandter de Valdivia proporcionará a cada equipo de jóvenes:
 - Una mesa con cinco sillas.
 - Conexión eléctrica para los equipos.



2. Los kit de robótica y todos materiales de cada equipo quedan bajo la responsabilidad y cuidado del profesor a cargo de los equipos de cada establecimiento.
3. Los equipos participantes sólo podrán usar sus kit Lego NXT , EV3, SPIKE sin piezas adicionales que no sean legos y un equipo computacional, notebook, Tablet, PC.
4. Al inicio de la competencia cada equipo de Básica o Media deberá traer sus kit y todos los elementos necesarios dentro de una caja, totalmente desarmados.
5. Todos los equipos participantes deberán tener un distintivo o una vestimenta que los represente.
6. Los robots deben llegar con sus baterías previamente cargadas y, si es posible, con baterías adicionales.
7. Al final del evento el profesor a cargo deberá revisar sus kit y materiales y dejar todo en orden.

vii. COMPETENCIA

1. Los equipos se ubicarán en las mesas de designadas para cada equipo de competencia con sus pertenencias, equipo computacional y sus kits de robótica. Después de conocer las misiones a realizar para la competencia, tendrán que construir y programar los robots para sortear las pruebas dadas, contando con una hora y media (09:30 a 11:30 hrs.), sin ayuda de su profesor guía ni de otra persona para prepararse para la competencia.
2. En el período de preparación para el evento podrán hacer uso de las mesas de pruebas para ir visualizando y probando sus avances.
3. Cada equipo de los niveles de Básica y Media participará en una etapa inicial clasificatoria diferente, la que se efectuará entre las 11:30 y las 12:30 hrs.
4. En la competencia, cada uno a uno los equipos será representado por dos de sus estudiantes, quienes pasarán a realizar las pruebas en un tiempo de 5 minutos y bajo reglas que están establecidas y conocidas.
5. Cada etapa del evento será supervisada por dos jueces, los que serán los encargados al inicio de recordar a los equipos reglas y los puntajes de cada prueba. Después de la competencia darán a conocer los puntajes obtenidos por cada equipo.
6. Clasificarán para la etapa final tres equipos de cada categoría de competencia, nivel básico y medio.
7. Como se trata de una actividad educativa y recreativa, las decisiones de los jueces serán respetadas por los participantes y sus guías. Por ningún motivo se aceptará la intervención de terceros.



viii. JURADO

El jurado de este certamen estará integrado por dos profesores de programación externos al Instituto, que cuentan con una vasta experiencia en certámenes de competencia en robótica.

ix. PREMIACIÓN

1. Antes de dar a conocer los resultados de la competencia cada uno de los equipos junto a sus profesores pasarán a escenario a recibir un diploma por su participación en el evento (12:30 a 13:30 hrs.).
2. Finalmente se realizará la ceremonia de premiación a los tres primeros lugares de cada categoría, con la entrega de un obsequio a cada participante y una copa al grupo ganador (13:30 -14:00 hrs.).

x. NORMAS GENERALES

1. Los equipos de los distintos establecimientos educacionales de la región y sus acompañantes deberán considerar que las actividades se realizarán sólo en el gimnasio N° 2 habilitado para la competencia, no podrán salir del recinto.
2. El Instituto no proveerá de transporte ni lugar de acogida.
3. El Instituto proveerá una colación como alimentación a los participantes.
4. Cada profesor a cargo de los grupos de los establecimientos será responsable de las pertenencias, la seguridad y comportamiento de cada uno de sus estudiantes.
5. Los profesores, apoderados y jóvenes que asisten como visitas al evento no podrán pasar a la zona de competencia en ningún momento, bajo ningún pretexto.
6. El comité organizador resolverá situaciones no previstas en las presentes bases, pudiendo arbitrar las medidas y utilizar los instrumentos que estime conveniente y necesarios según la naturaleza y/o materia de conflicto.
7. El Instituto Alemán de Valdivia se reserva el derecho de utilizar el material gráfico obtenido en el desarrollo de sus eventos y actividades que, a todo efecto, se consideran eventos de difusión pública.
8. Por el solo hecho de llenar la inscripción y presentarse al evento, todos los participantes aceptan las bases de este encuentro.