



2° ENCUENTRO INTERESCOLAR DE ROBÓTICA

INSTITUTO ALEMÁN “CARLOS ANWANDTER” VALDIVIA

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.
- Lograr que apliquen sus conocimientos de ciencia y tecnología en el evento.
- Promover el trabajo en equipo, la disciplina y la creatividad.
- Fortalecer los conceptos de diversidad y valoración por el otro.
- Fomentar el interés por la ingeniería, la robótica y la automatización.

I DESARROLLO DEL EVENTO

El Encuentro Interescolar se desarrollará en el Instituto Alemán Carlos Anwandter, el martes 16 de junio, desde las 08:30 hrs. a las 14:00 hrs. El ingreso de los equipos participantes junto a sus profesores será por la puerta principal del establecimiento, Los Laureles 050, Isla Teja, previa identificación.

II ORGANIZADORES

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

III CATEGORÍAS

Habrán dos categorías separadas de competencia:

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

IV PARTICIPANTES

1. Podrán participar equipos de estudiantes de 5° Básico a 4° 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. Todos los jóvenes deberán contar con una autorización firmada por sus apoderados para ser fotografiados y filmados para la difusión de este evento.



3. Cada equipo debe tener de 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.
4. Cada establecimiento educacional podrá contar con un máximo de tres equipos participantes, entre las categorías señaladas.
5. Respetar las reglas establecidas para cada una de las pruebas de la competencia.
6. 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.
7. 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 lugar donde se esté realizando la competencia hasta que esta finalice a las 14:00 hrs.
8. Ninguna persona ni los profesores a cargo de los jóvenes podrán en algún momento pasar a la zona de competencia a dar instrucciones en forma directa o a la distancia a los equipos.
9. Las misiones y las pruebas de la competencia se darán a conocer con anticipación para que lleguen preparados al encuentro. Posiblemente habrá una prueba sorpresa.

VI RECURSOS

1. El Instituto Alemán Carlos Anwandter de Valdivia proporcionará a cada equipo:
 - Una mesa con cinco sillas
 - Conexión eléctrica para los equipos
 - Una colación
2. Los Kit de robótica y todos materiales que traigan los equipos a la competencia quedarán 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. Todos los equipos de básica y media podrán traer su robot armado junto con sus Kit y sus elementos necesarios.
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 retirar sus kits y materiales y dejar todo en orden.

VII COMPETENCIA

1. Los equipos se ubicarán en las mesas previamente designadas con sus pertenencias, equipo computacional y sus kits de robótica.
2. Las autoridades presentes conversarán con los jóvenes competidores los primeros minutos del evento.
3. Los jueces darán a conocer cada una de las pruebas de media y de básica y responderá las dudas o inquietudes que tengan los jóvenes; además darán a conocer las reglas establecidas para cada misión.
4. Los equipos tendrán 2 horas (09:30 - 11:30 hrs.) para construir y programar los robots para sortear las misiones encomendadas, sin ayuda de su profesor guía ni de otra persona.
5. Los equipos podrán hacer uso de las mesas de pruebas, probar sus avances y regresar a sus mesas de trabajo a perfeccionar su robot para lograr sortear con éxito cada una de las misiones a realizar.
6. Una vez finalizadas las 2 horas de preparación, cada equipo de los niveles Básica y Media participarán por orden en las mesas de competencia, entre las 11:30 y las 12:30 hrs. Serán los jueces quienes den a conocer el orden de participación de los equipos a la mesa de pruebas.
7. En la competencia, cada equipo será representado por dos de sus estudiantes, quienes pasarán a realizar las pruebas en un tiempo de 5 minutos, bajo reglas previamente establecidas y recordada por los jueces.
8. Cada etapa del evento será supervisada por dos Jueces 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.
9. Como se trata de una actividad educativa y recreativa, las decisiones de los jueces serán irrevocables y respetadas por los participantes y sus guías. Por ningún motivo se aceptará la intervención de terceros.

VIII JURADO

El jurado de este encuentro está integrado por dos profesores de programación externos al Instituto, que cuenten con gran experiencia en estos certámenes de competencia en robótica.



IX PREMACIÓN

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

X NORMAS GENERALES

1. Los equipos que se inscriban para participar de este evento acatarán la normativa institucional del establecimiento anfitrión y cumplirán con ella.
2. Los equipos de los distintos establecimientos educacionales de la región y sus acompañantes deberán considerar que las actividades se realizarán sólo en el lugar habilitado para la competencia, no podrán salir del recinto asignado.
3. El Instituto Alemán no proveerá transporte ni lugar de acogida distinto al establecido.
4. El Instituto proveerá una colación para los participantes.
5. 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.
6. Los profesores, apoderados y jóvenes que asisten como visitas son bienvenidos al evento, pero no podrán pasar a la zona de competencia en ningún momento, bajo ningún pretexto.
7. Los estudiantes, los profesores, los apoderados y las visitas no podrán hacer uso de medios tecnológicos de comunicación. Frente a una emergencia dirigirse a los organizadores.
8. El comité organizador resolverá situaciones no previstas en el presente reglamento, pudiendo arbitrar las medidas y utilizar los instrumentos que estime conveniente necesarios según la naturaleza y/o materia de conflicto.
9. 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.
10. El Instituto Alemán de Valdivia es un colegio libre de dispositivos electrónicos (celulares, tablets, relojes inteligentes, y cualquier otro con conexión a Internet) durante todo horario, en todo recinto escolar y para todo usuario, es decir estudiantes, funcionarios, apoderados, y visitas, tanto escolares como adultos.