

¡Hora de competir!

Estos retos se realizan con el fin de evaluar el proceso llevado a cabo por los estudiantes en los talleres de robótica y reconocer a aquellos que se destacan de manera particular por su desempeño, apropiación y disposición, para ser seleccionados como Jóvenes Talento. Por este motivo, se implementa un sistema de puntos, que permiten evaluar de manera cuantitativa la participación de cada estudiante, tanto en retos individuales como grupales (entendiendo la importancia de ambos).

Al finalizar los retos y, en general, los talleres de robótica del Programa de Educación Complementaria, la suma de los puntos acumulados por cada estudiante a lo largo de los retos y las sesiones, permitirá elegir a los Jóvenes Talento del Programa de Educación Complementaria – 2017.

Reto 1: Carrera electrónica

- 1. Materiales requeridos:** Un kit de electrónica por equipo.
- 2. Tiempo límite:** 30 minutos.
- 3. Descripción:** Para este reto, se conformarán 5 equipos. Cada uno, deberá realizar la mayor cantidad de montajes trabajados en clase, en un lapso de 30 minutos. El equipo que mayor cantidad de montajes realice en el tiempo estipulado, o antes, obtendrá 50 puntos; el siguiente, contará con 40 puntos, y así sucesivamente hasta asignar puntuación a los 5 equipos.
- 4. Asignación de puntos:**
 - 50 puntos para el primer equipo.
 - 40 puntos para el segundo equipo.
 - 30 puntos para el tercer equipo.
 - 20 puntos para el cuarto equipo.
 - 10 puntos para el primer equipo.

Nota: cada integrante contará con la totalidad de puntos que gane su equipo en el reto, es decir, si un equipo gana los 50 puntos, CADA UNO DE SUS INTEGRANTES recibirá 50 puntos.

- 4.1. Puntos adicionales:** se asignarán puntos adicionales por los siguientes criterios:
- A nivel de equipo:
 - Trabajo en equipo → +10 puntos
 - Recursividad → +10 puntos
 - A nivel individual:
 - Liderazgo y motivación grupal → +10 puntos
 - En caso de que algún equipo (o equipos), lograra realizar todos los montajes abordados en las clases, antes del tiempo estimado para el reto, recibirá +10 puntos.

Notas aclaratorias sobre los puntos adicionales:

* Los puntos adicionales sólo serán asignados a las personas o grupos que cumplan con los criterios estipulados; en caso de no haber ninguno, los puntos adicionales serán desechados.

** Los puntos adicionales serán asignados a las personas o grupos que se hagan acreedoras de los mismos; es decir, si dos grupos sobresalen en el trabajo en equipo, ambos recibirán los 10 puntos adicionales.

*** La decisión de asignar puntos adicionales, estará supeditada al facilitador, el cual deberá realizar una valoración objetiva del desempeño de los equipos y/o las personas en el reto.

5. **El ganador:** Se declarará ganador al equipo que primero logre realizar el montaje de todos los circuitos vistos a lo largo de las sesiones, o en su defecto, al equipo que mayor cantidad de circuitos logre realizar dentro del tiempo estipulado para el reto. Este equipo recibirá un incentivo de +10 puntos, independientes de los puntos adicionales mencionados en el ítem anterior.

Nota: En caso de presentarse un empate entre dos o más grupos, el facilitador definirá las posiciones a ocupar por cada uno, de acuerdo con su desempeño, estrategias empleadas, y demás aspectos que considere relevantes dentro de la competencia.

6. **Descalificación:** Serán motivo de descalificación los siguientes comportamientos:

- **Juego deshonesto:** Sabotear el desempeño o labor de otros equipos, o emplear prácticas inadecuadas para tomar ventaja en el reto.
- **Actitud o comportamiento conflictivo:** Evidenciar una actitud conflictiva, grosera o denigrante con los demás equipos.

Nota: Los anteriores criterios de descalificación aplican tanto para equipos de trabajo, como para integrantes que incurran en alguna de estas faltas.

Reto 2: Programatón

1. **Materiales requeridos:** Laboratorio de Edi.
2. **Tiempo límite:** 30 minutos.
3. **Descripción:** Para este reto, se conformarán 5 equipos. Cada equipo, contará con 30 minutos para superar la mayor cantidad de niveles del Laboratorio de Edi. El equipo que mayor cantidad de niveles supere en el tiempo estipulado, o antes, obtendrá 50 puntos; el siguiente, contará con 40 puntos, y así sucesivamente hasta asignar puntuación a los 5 equipos.

Aclaración importante: Todos los integrantes de cada equipo, sin excepción, deberán pasar por la manipulación del programa. En este sentido, cada equipo, o el facilitador de manera general, deberá establecer un sistema en el cual todos tengan la posibilidad de manipular el laboratorio de Edi. Una sugerencia es permitir que por cada nivel superado, se rote el estudiante que manipula el equipo. Sin embargo, esto no quiere decir que el estudiante encargado en el momento, deberá dar solución de manera autónoma al nivel; en todo momento y bajo cualquier circunstancia, las decisiones para solucionar los diferentes niveles, deberán ser tomadas de manera grupal.

4. Asignación de puntos:

- 50 puntos para el primer equipo.
- 40 puntos para el segundo equipo.
- 30 puntos para el tercer equipo.
- 20 puntos para el cuarto equipo.
- 10 puntos para el primer equipo.

Nota: cada integrante contará con la totalidad de puntos que gane su equipo en el reto, es decir, si un equipo gana los 50 puntos, CADA UNO DE SUS INTEGRANTES recibirá 50 puntos.

4.1. Puntos adicionales: se asignarán puntos adicionales por los siguientes criterios:

- A nivel de equipo:
 - Trabajo en equipo → +10 puntos
- A nivel individual:
 - Liderazgo y motivación grupal → +10 puntos
- En caso de que algún equipo (o equipos), lograra realizar todos los niveles del Laboratorio dentro del tiempo estimado para el reto, recibirá +10 puntos.

Notas aclaratorias sobre los puntos adicionales:

* Los puntos adicionales sólo serán asignados a la persona o grupo que cumplan con los criterios estipulados; en caso de no haber ninguno, los puntos adicionales serán desechados.

** Los puntos adicionales serán asignados a las personas o grupos que se hagan acreedoras de los mismos; es decir, si dos grupos sobresalen en el trabajo en equipo, ambos recibirán los 10 puntos adicionales.

***La decisión de asignar puntos adicionales, estará supeditada al facilitador, el cual deberá realizar una valoración objetiva del desempeño de los equipos y/o las personas en el reto.

5. El ganador: Se declarará ganador al equipo que primero logre superar todos los niveles del Laboratorio de Edi, o en su defecto, al equipo que mayor cantidad de niveles logre resolver dentro del tiempo estipulado para el reto. Este equipo recibirá un incentivo de +10 puntos, independientes de los puntos adicionales mencionados en el ítem anterior.

Nota: En caso de presentarse un empate entre dos o más grupos, el facilitador definirá las posiciones a ocupar por cada uno, de acuerdo con su desempeño, estrategias empleadas, y demás aspectos que considere relevantes dentro de la competencia.

6. Descalificación: Serán motivo de descalificación los siguientes comportamientos:

- **Juego deshonesto:** Sabotear el desempeño o labor de otros equipos, o emplear prácticas inadecuadas para tomar ventaja en el reto.
- **Actitud o comportamiento conflictivo:** Evidenciar una actitud conflictiva, grosera o denigrante con los demás equipos.

Nota: Los anteriores criterios de descalificación aplican tanto para equipos de trabajo, como para integrantes que incurran en alguna de estas faltas.