

¡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 – 2018.

Reto 4: Solucionando Edi el pintor

Materiales requeridos: Un Computador por equipo.

1. **Tiempo límite:** 60 minutos.
2. **Descripción:** Para este reto, se conformarán 5 equipos. Cada uno, deberá realizar la mayor cantidad de figuras geométricas en Edi el pintor a partir de la programación por algoritmos.

Por cada figura geométrica realizado por el equipo y verificada por el facilitador, se asignarán 15 puntos.

3. **Asignación de puntos:**
 - 15 puntos por cada figura geométrica realizada y verificada.
Nota: Será motivo de descalificación si saltan de niveles.

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.

3.1. 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

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.

4. **El ganador:** Se declarará ganador al equipo que mayor cantidad de figuras geométricas verificadas logre presentar 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.

5. **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.