

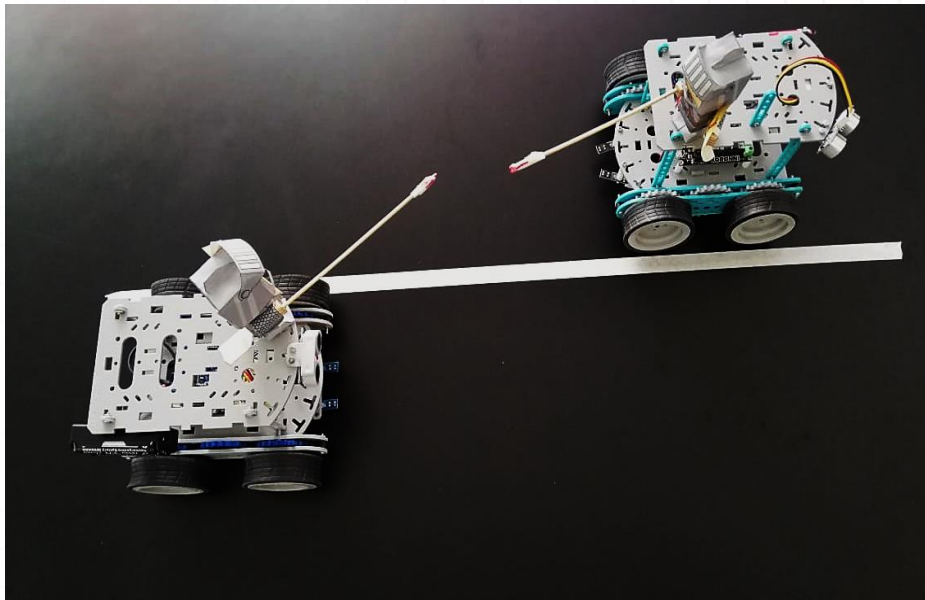
## ¡Hora de competir!

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 6: Torneo Medioevo

Este reto consiste en programar un robot autónomo capaz de derribar a su oponente, para ello deberán simular una Justa con los Innobot y los estudiantes deberán elaborar un caballero según se explica en la sesión 51, disponga de una línea para definir la justa y escoja la distancia que los “caballeros” deberán recorrer.



**Materiales requeridos:** Un Innobot y un caballero por equipo.

1. **Tiempo límite:** 50 minutos.
2. **Descripción:** Para este reto, se conformarán 5 equipos. Cada uno, deberá realizar el reto e ir compitiendo para tratar de derribar al oponente por medio de la programación.

#### Reglas

1. La **DIVERSIÓN** y el **APRENDIZAJE** es la prioridad #1.

2. En la programación del robot, solo se permitirá el uso de las funciones adelante y velocidad del motor para el movimiento de este.
3. La fabricación del caballero estará sujeta a las dimensiones que plantee el facilitador según las especificaciones dadas en la sesión 51, por ende, todos los equipos deberán elaborar el caballero con el material que seleccionen todos.
4. El robot tiene solo 4 minutos para derribar a su oponente. *(Esto dependerá de la distancia de la justa)*
5. Para escoger el ganador se realiza 3 duelos, gana el equipo que sume más puntos en dos de los tres duelos.

### 3. Asignación de puntos:

- 15 puntos al equipo que derribe mas veces a su oponente.

**Nota:** Será motivo de descalificación si tocan el robot en medio de la Justa.

**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.

**Nota:** cada integrante contará con la totalidad de puntos que gane su equipo en el reto.

**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 haya derribado más veces a sus oponentes. 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.