

## ¡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: Héroe musical

1. **Materiales requeridos:** Innobot, instrumento musical.
2. **Tiempo límite:** 60 minutos.
3. **Descripción:** Para este reto, se conformarán 5 equipos. Cada equipo, elegirá un compañero para que salga al frente a jugar, se realizaran las rondas que sean necesarias para que todos participen.

**NOTA:** se sumarán los puntos de los integrantes del grupo y se realizará un promedio, ese promedio será la puntuación de todo el grupo.

4. **Asignación de puntos: Después de tener los puntos promedio, se asignarán los puntos por equipo de la siguiente forma:**
  - 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 Edj, 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.