

CONVOCATORIA DE LA III EDICIÓN DE LA COMPETENCIA NACIONAL DE ROBÓTICA ONLINE EN JOVEN CLUB

INTRODUCCIÓN

Más allá de formar a profesionales del futuro y adaptarlos a las nuevas exigencias de las TIC, el aprendizaje de la programación y la robótica, tiene otras muchas ventajas para el desarrollo de los jóvenes, como es fomentar competencias educativas básicas, para la ciudadanía digital.

Se trata de participar activamente en el aprendizaje, pensando, probando, equivocándose y aprendiendo.

Participa en la competencia que se desarrollará en saludo al 4 abril, en todos los Joven Club del país, un gran evento de creatividad, durante la semana de la Victoria, en el mes de abril del año 2023.

SLOGAN DEL CONCURSO

❖ **JOVEN CLUB: ROBOTIZANDO JUNTOS**

TEMÁTICAS

1. Programar sus propias historias interactivas, juegos y animaciones, utilizando **programación en bloque.**
2. Crear aplicaciones para móviles y Tablet con **App Inventor 2**, que permitan dar indicaciones a un robot móvil.
3. Diseño de circuitos para aplicaciones de robótica. Para controlar motores que emitan sonido y/o dar indicaciones de iluminación utilizando **microcontroladores.**

DESCRIPCIÓN

1. Con **programación en bloque** puedes programar tus propias historias interactivas, juegos y animaciones, para compartir tus creaciones con otros en la comunidad online. La **programación en bloque** ayuda a los jóvenes a aprender a pensar de forma creativa, a razonar sistemáticamente, y a trabajar de forma colaborativa, creando habilidades esenciales para la vida.
2. **App Inventor** puedes desarrollar aplicaciones para dispositivos Android. Para crear aplicaciones con App Inventor solo necesitas un navegador web y un teléfono o Tablet Android. App Inventor se basa en un servicio web que te permitirá almacenar tu trabajo y te ayudará a realizar un seguimiento de los proyectos. Se trata de una herramienta de desarrollo visual muy fácil de usar, con la que incluso, los no programadores podrán desarrollar sus aplicaciones.
3. **Microcontroladores** es un circuito integrado programable, capaz de ejecutar las órdenes grabadas en su memoria. Está compuesto de varios bloques funcionales que cumplen una tarea específica.

REQUISITOS

1. Se puede participar de forma individual o crear equipos de hasta cuatro alumnos, por grupos de edades hasta 11 años y 12-16 años, y tendrán un tutor que los guíe y oriente para alcanzar el objetivo.
2. Todos los integrantes tendrán participación en la competencia y contarán con 15 minutos para exponer sus trabajos.
3. Los proyectos deben ser inéditos.
4. Cada proyecto será subido al CURSAD antes del **23 de marzo de 2023**, por la subdirección de Informatización del territorio y debe contar con:
 - Título del proyecto.
 - Nombre (s) y Apellidos de los participantes.
 - Edades de los participantes.
 - Nombre (s) y apellidos del Tutor.

- Una pequeña reseña del trabajo, acompañada por un video de no más de 15 minutos, con una exposición de los participantes.

El comité organizador es el encargado de regular las competencias y tiene completa autoridad dentro del concurso.

INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

- Título.
- Objetivos y alcance.
- Fundamentación propósito
- Origen y fundamentación
- Resultados que se obtuvieron
- Conclusiones
- Referencias bibliográficas
- ANEXOS

ASPECTOS QUE SE TENDRÁN PRESENTE PARA LA SELECCIÓN DE LOS TRABAJOS

1. Creatividad.
2. Funcionalidad.
3. Originalidad.
4. Impacto.

EL TRIBUNAL ES NACIONAL Y FUNCIONARÁ DESDE LA DIRECCIÓN NACIONAL DE JOVEN CLUB, EI ACTUAL SELECCIONARÁ:

- Un gran premio, que cumpla con al menos tres de los aspectos.
- Un segundo lugar, que cumpla con dos de los aspectos.
- Una mención que cumpla con al menos, uno de los aspectos.

Presidente del Comité Científico

Idelsys Cruz Veitia