



COLEGIO INTERNACIONAL SEK ECUADOR

CARRERA DE BEEBOTS

TEMA:

“Saliendo del laberinto”

ORGANIZA:

Departamento de Computación y Expresión Dinámica.

Responsables: Profesora de Computación Paola Balarezo (paola.balarezo@sekquito.com)

MODALIDAD:

Presencial y grupal, (máximo 6 participantes por delegación)

PARTICIPANTES:

- Categoría única.
- Alumnos participantes.

OBJETIVOS:

- Fomentar el gusto por la programación utilizando robots pedagógicos.
- Trabajar en equipo para conseguir los logros propuestos.

TÉCNICA:

- Superar 4 niveles de complejidad propuestos. (Se entregará el instructivo al inicio del concurso)

FORMATO:

- Las delegaciones deberán programar el camino del Beebot en 7 minutos máximo para cada uno de los cuatro niveles de complejidad.

MATERIAL:

- El Colegio anfitrión facilitará el material necesario: un Beebot y tapetes por delegación.

MÉTODO DE TRABAJO:

- Las delegaciones deberán programar los caminos del Beebot en la sala asignada.



- Cada nivel de competencia se inicia cada 15 minutos.
- Las delegaciones pueden probar el funcionamiento correcto del recorrido dentro de los 7 minutos previstos para la programación.
- El concurso será filmado para su reproducción en el canal Youtube del colegio.

REGLAMENTO:

- Está permitido solicitar el Beebot para realizar pruebas.
- El Beebot no podrá salir de la sala asignada para el concurso.
- Cada delegación tendrá un tiempo asignado de 2 horas para este concurso.

SISTEMA DE EVALUACIÓN:

- Porcentaje del camino seguido.

CRITERIOS	PUNTUACIÓN
Cada meta del camino superado.	Al puntaje inicial se le resta 1 punto por cada meta superada.

- Cronometraje de tiempos.

CRITERIOS	PUNTUACIÓN
Tiempo total por recorrido.	1 punto por segundo

Gana la delegación con menor puntaje.