



Presentación

La **ORE** nace con el objetivo de contribuir en el desarrollo de la robótica en la educación básica a nivel Nacional e Internacional, promoviendo la competencia sana a nivel académico para compartir experiencias y conocimientos relacionados a la robótica. La experiencia con la participación, sentará las bases para poder participar en eventos de nivel latinoamericano y mundial.

Este año, las Olimpiadas de Robótica proponen un enfoque basado en competencias, de robótica autónoma, internacionales de alto nivel con el fin de permitir la fomentar la preparación de equipos que puedan representar a nuestro país a nivel internacional.



Objetivos específicos

- Difundir la Robótica entre estudiantes a nivel nacional e internacional.

- Promover el interés en la tecnología a través de la Robótica para que los participantes puedan desarrollar sus habilidades y elegir una carrera en función a sus potenciales.
- Incentivar la aplicación de la tecnología en diversas áreas para la solución de problemas.
- Promover la integración académica a través del intercambio de experiencias y conocimientos.

Dirigido a

- Estudiantes de primaria y secundaria.
- Estudiantes de pregrado.
- Estudiantes de institutos superiores.

Antecedentes

- **ORE 2025**
La Olimpiada de Robótica Educativa (ORE) 2025 se realizó de manera presencial en la Universidad Católica San Pablo el 15 de noviembre de 2025. El evento reunió a más de 30 equipos, conformados por tres estudiantes cada uno, quienes compitieron en las diferentes modalidades de la competencia.
- **ORE 2024**
La ORE 2024 se realizó junto con el Latin American Robotics Competition en nuestra Universidad Católica San Pablo. En este evento se tuvo más de 100 participantes divididos en varias modalidades. Este evento trajo consigo actualizaciones en las competencias marcando nuevos retos para este 2025.
- **ORE 2023**
Evento que se realizó de forma presencial en la Universidad Católica San Pablo, el día 02 diciembre, en la cual participaron estudiantes de instituciones educativas de nivel secundario y universitario que formaron equipos. Las olimpiadas se desarrollaron en dos modalidades: IEEE Open y IEEE Standard Educational Kits – SEK.
- **ORE 2022**
Se realizó de forma presencial en la Universidad Católica San Pablo, los días 03 y 04 de diciembre, en la cual participaron 115 estudiantes distribuidos en 25 equipos de 14 instituciones de forma individual y en equipos en las competencias tradicionales del evento.
- **ORE 2021**
Se realizó de forma virtual en la Universidad Católica San Pablo, los días 25, 26 y 27 de noviembre, en la cual participaron de forma individual y en equipos escolares, universitarios, docentes y profesionales interesados en la robótica en las competencias tradicionales del evento en entornos simulados y en webinars sobre robótica.



- **ORE 2020**

Se realizó de forma virtual en la Universidad Católica San Pablo, los días 29, 30 y 31 de octubre, en la cual participaron de forma individual escolares, universitarios, docentes y profesionales interesados en la robótica en competencias especialmente acondicionadas para la virtualidad y en webinars sobre robótica y áreas afines.

- **ORE 2019**

Se realizó en la Universidad Católica San Pablo campus San Lázaro, el 30 y 31 de octubre de 2019, contando con la participación de más de 200 personas en todos los sub-eventos, estando distribuidos en las diferentes competencias de niveles escolar, universitario y docente.

- **ORE 2018**

Se realizó en la Universidad Católica San Pablo campus San Lázaro, el 18 y 19 de octubre de 2018, en el cual participaron aproximadamente 20 instituciones de diferentes ciudades del Perú.

- **ORE 2017**

Se realizó en la Universidad Católica San Pablo campus San Lázaro, el 18 de noviembre de 2017, contando con la participación de niveles escolar, universitario, docentes tanto de nivel primario como secundario, así como el dictado de talleres brindados en diferentes temáticas.

- **ORE 2016**

Se realizó en la Universidad Católica San Pablo campus Sucre, 02 y 03 de septiembre de 2016, y contó con la participación de más de 200 personas en todos los sub-eventos, de niveles escolar y universitario.

- **SPRAI/CPR-AI/ORE 2014**

Se realizó en la Universidad Católica San Pablo, del 17 al 20 de diciembre de 2014, y contó con la participación de más de 250 personas en todos los sub-eventos, de niveles escolar y universitario.

- **LARS/LARC ORE 2013**

Se realizó en la Universidad Católica San Pablo, del 21 al 27 de octubre de 2013, y contó con la participación de más de 500 personas en todos los sub-eventos, de niveles escolar y universitario, tanto peruanos como latinoamericanos.

- **ORE 2012**

Realizada en la Universidad Católica San Pablo, en los meses de septiembre y octubre de 2012, con las competencias realizadas el 11 de noviembre del mismo año, con la participación de 09 colegios de la ciudad de Arequipa.

- **ORE 2011**

Realizada en la Universidad Católica San Pablo, del 01 de octubre al 19 de noviembre de 2011, con la participación de 8 colegios de la ciudad de Arequipa.

- **Competencias Internas de Robótica 2011**

Realizadas en la Universidad Católica San Pablo, el 28 de septiembre de 2011.

Competencias

Este año las competencias se desarrollarán bajo las siguiente modalidades:

- **Innovando para Mejorar – Hasta los 10 años**

La competencia Innovando para mejorar tiene como misión crear un Sistema de Automatización / robot que pueda ayudar a reducir el desperdicio de alimentos. La tarea es proponer un método automático y/o robot que pueda ordenar/reutilizar/organizar/ los productos alimenticios de forma que se pueda contribuir con la problemática planteada.

Objetivo educativo:

Promover el uso de la robótica y la automatización como herramientas para resolver problemas reales, sensibilizando a los niños sobre la importancia de cuidar los recursos alimenticios desde una edad temprana.

[*Descargar las bases aquí*](#)

- **Sumo de Robots – De 11 a 14 años**

La competencia de Sumo de Robots tiene como finalidad proporcionar al alumno una iniciación en el área de Robótica, aprendiendo cómo construir y programar robots para actuar de forma autónoma. Dos robots compiten con el objetivo de que uno de ellos salga fuera de la arena. Aquel que consiga sacar al adversario de la arena primero o hacer mayor puntuación en el juego es el vencedor.

Objetivo educativo:

- Fomentar el aprendizaje de electrónica, programación y diseño mecánico
- Promover la estrategia, la creatividad y la resolución de problemas
- Impulsar el trabajo en equipo y la sana competencia

[*Descargar las bases aquí*](#)

- **Soccer: De 15 a 18 años**

En esta categoría, se enfrentan dos equipos en una cancha de fútbol especialmente diseñada para robots. Cada equipo está conformado por dos (2) robots titulares y un (1) robot suplente opcional. Los robots son controlados remotamente por dos operadores, utilizando sistemas de comunicación inalámbrica. El partido consta de dos tiempos, durante los cuales los robots deben conducir la pelota con el objetivo de anotar goles en la portería contraria. Esta competencia se presenta como un desafío tanto en la parte electrónica como en la parte de programación de estrategias para los participantes.

Objetivo educativo:

- Desarrollar habilidades en robótica móvil y control remoto
- Fomentar el trabajo en equipo y la coordinación
- Aplicar estrategias de juego y pensamiento táctico

- Integrar áreas como electrónica, programación y diseño

[Descargar las bases aquí](#)

Reglas generales de participación

- Cada equipo estará conformado por un máximo de 4 integrantes.
- Para que la competencia se lleve a cabo en una determinada modalidad o categoría, deberá haber un mínimo de 5 equipos inscritos.
- Los participantes deberán presentarse con una anticipación mínima de 15 minutos antes del inicio de su competencia.
- Los equipos deben contar con todos los materiales y herramientas necesarios para la participación, salvo que la organización indique lo contrario.
- Todos los equipos deben respetar las normas de convivencia, el juego limpio y las indicaciones del jurado o personal organizador.
- Cualquier modificación importante en el diseño del robot deberá ser comunicada al jurado antes del inicio del desafío.
- Las decisiones del jurado son inapelables. Los jueces están debidamente calificados y tienen experiencia en competencias de robótica.

Cronograma de actividades

Fecha	Sábado 11 de julio del 2026
Horario	9:00 a 18:00 horas
Lugar	Campus San Lázaro
Cronograma de Inscripciones	21 de junio: Fin de inscripción temprana. 08 de julio: Fin de inscripción regular.

Procesos de inscripción

Cada equipo debe completar su inscripción llenando los datos de un **solo** miembro del equipo o del interesado en el formulario que encontrarás al final de la web. Una asesora se comunicará contigo a la brevedad.

Para completar la inscripción, deberás presentar a la asesora los siguientes documentos:

1. DNI de todos los participantes.
2. Formato de autorización de datos.
 - Participantes Menores de 18 años . [Descargar consentimiento aquí](#)
 - Participantes Mayores de 18 años . [Descargar consentimiento aquí](#)

Inversión

La inversión para participar del evento se realiza por equipo y tiene un costo único:

Tipo de inscripción	Temprana (Hasta el 21 de junio)	Regular (Hasta el 08 de julio)
ORE – Innovando para Mejorar	S/ 100.00	S/ 120.00
ORE – Sumo de Robots	S/ 100.00	S/ 120.00
ORE – Soccer	S/ 100.00	S/ 120.00

** Se otorgará una constancia virtual de participación a cada integrante del equipo conformado.*

Premios

- **Modalidad Innovando para mejorar**
 - **1er puesto**
01 Gift card de S/ 400 para el equipo que ocupe el 1er puesto en la categoría ORE – Equipo Innovando para mejorar + Trofeo.
 - **2do puesto**
Medallas para los integrantes del Equipo Innovando para mejorar.
- **Modalidad Sumo de Robots**
 - **1er puesto**
01 Gift Card de S/ 400 para el equipo que ocupe el 1er puesto en la categoría ORE – Sumo de robots + Trofeo.
 - **2do puesto**
Medallas para los integrantes del Equipo Sumo de Robots.
- **Modalidad Soccer**
 - **1er puesto**
01 Gift Card de S/ 400 para el equipo que ocupe el 1er puesto en la categoría ORE – Futuros Ingenieros + Trofeo.



- **2do puesto**
Medallas para los integrantes del Equipo Futuros Ingenieros.

GANADORES

- **Modalidad Innovando para mejorar**

- **Primer puesto**

I.E.P. Gran Pacificador Linus Pauling

Integrantes:

- Liam Samir Ccolque Ccama
- Miguel Eduardo Hancoco Mamani
- Thiago Lenin Yamir Ramos Muñoz

Mentor:

- Felipe Isaul Lopez Osca

- **Segundo puesto**

Alexander Friedman

Integrantes:

- Jhon Franco Quispe Luna
- Stefano Dico Castillo Soncco
- Carlos Jael Jacobo Gallegos

Mentor:

- Felipe Isaul Lopez Osca

- **Modalidad Sumo de Robots**

- **Primer puesto**

“La Cobra Shin” - Institución Educativa Edward Norton

Integrantes:

- Jesus Bryan Canales Huanca
- Ariana Mishell Condori Quenta
- Karely Mayling Pinto Cupe

Mentor:

- Víctor Ricardo Sánchez Calderón

- **Segundo puesto:**

Edubot

Integrantes:

- Santiago Vilca Huanca

Mentor:
- Jamerson Justo Vilcahapaza

- **Modalidad Soccer**

- **Primer puesto**

Institución Educativa Edward Norton

Integrantes:
- Pablo Uriel Mamani Quisca
- Adrian Revilla Huiza
Mentor:
- Víctor Ricardo Sánchez Calderón

- **Segundo puesto**

Ser3cop

Integrantes:
- Daniele Valentino Morán Córdova
- Matt Dylan Flores Barragán
Mentor:
- Henry Juan Hancoco Barreda

INFORMES E INSCRIPCIONES

Universidad Católica San Pablo
Departamento de Ingeniería Eléctrica y Electrónica

Nombre Asesor: Magdalena Vasquez Sandoval

Correo: mvasquezs@ucsp.edu.pe

Teléfono:  **+51 942 862 993**

