

Sesiones de Aprendizaje - ORE 2018

Estas son las reglas oficiales para la categoría *Sesiones de Aprendizaje* de las Olimpiadas de Robótica para Escolares ORE 2018.

Introducción

Este nivel está dirigido exclusivamente a docentes de nivel primario y secundario de diversas instituciones públicas o privadas a nivel nacional.

Para esta modalidad tiene como desafío la inserción de la robótica como herramienta a través de las Sesiones de Aprendizaje que el docente este llevando en su aula.

La ORE 2018 da la libertad a los participantes de construir una maqueta y/o prototipo representando la temática que este llevando a cabo en las Sesiones de Aprendizaje.

Se dará mayor puntaje al proyecto que presente las mejores ideas, demuestre que tiene conocimiento sobre la aplicación de la robótica en la educación y exponga mejor el trabajo realizado.

Objetivos

La competencia Sesiones de Aprendizaje de la ORE 2018 tiene como finalidad despertar en los participantes el interés por la robótica y descubrir sus aplicaciones en pro del bienestar de nuestra sociedad.

Los docentes elaboran sus sesiones de aprendizaje insertando a la robótica con el objetivo de utilizarla como herramienta de aprendizaje.

Índice

Introducción	1
1. Equipo	3
2. Competencia	3
2.1. FASE 1: Sesión de Aprendizaje	3
2.1.1. Ronda 1: Sesión de Aprendizaje	3
2.2. FASE 2: Exposición y Entrevista	4
2.2.1. Exposición	4
2.2.2. Entrevista	4
3. Puntuación	4
3.1. Definición de los Criterios	5
4. Jueces de la competencia	5
5. Premios	5
6. Código de conducta	5
6.1. Competencia Limpia	5
6.2. Comportamiento	6
6.3. Compartir	6
6.4. Espíritu Competidor	6
7. Información Adicional	6
7.1. Información del evento	6

1. Equipo

1. Cada equipo debe ser formado por 03 (tres) docentes como máximo y 01 (un) docente como mínimo todos los miembros del equipo deben pertenecer en el mismo nivel educativo, ya sea nivel primario o secundario.
2. Los equipos podrán tener participantes de diferentes grados en el mismo equipo con tal que representen a la misma institución y pertenezcan al mismo nivel educativo. Se exigirá documentación que pruebe el origen de cada participante.
3. La competencia sólo será realizada si hay, como mínimo, cinco equipos para esta categoría.
4. El equipo será descalificado si no cumple con lo expuesto anteriormente o por algunas de las siguientes situaciones:
 - a) Plagio de información, evidenciada a través de la similitud en más del 50 % de su Sesión de Aprendizaje, con material existente en internet o en diversos cursos de formación para docentes a nivel nacional e internacional, en esta situación se incluye el auto-plagio.
 - b) No enviar los documentos solicitados en la fecha indicada.
 - c) Las evidencias de aplicación presentadas no corresponden a las salas de aula donde los docentes imparten clases.

2. Competencia

La Competencia se realizará en dos fases, en la primera fase los equipos tienen que enviar un informe en el cual se documentará el trabajo realizado y la segunda fase incluye una exposición y entrevista donde se elegirá los 3 primeros lugares para ser premiados. La elección se hará en base al promedio de los puntajes registrados por cada juez durante la competencia.

2.1. FASE 1: Sesión de Aprendizaje

2.1.1. Ronda 1: Sesión de Aprendizaje

El objetivo es la inserción de la robótica como herramienta en una sesión de aprendizaje como apoyo de enseñanza para explicar diversos temas en diferentes materias escolares como Matemáticas, Comunicación, Personal Social, entre otros.

El informe tiene que ser enviado el día **lunes 01 de octubre** hasta las **23:59 horas** al e-mail oficial del evento ore@ucsp.edu.pe, con el objetivo de poder revisar los trabajos con previa anticipación y el tiempo que merece la dedicación de los participantes.

Documentos para presentar hasta el día **lunes 01 de octubre**:

1. **Informe:** El formato de este documento se encuentra anexo en la página web.
2. **Sesión de Aprendizaje:** El formato corresponderá de acuerdo al nivel educativo en el cual participe el grupo, ya sea nivel primario o secundario.

En la Sesión de Aprendizaje se puede insertar los siguientes temas:

1. Mecánica
2. Programación
3. Electrónica

Los materiales que pueden utilizar los participantes, en el caso de requerirlos para su exposición:

1. Kits de robótica
2. Materiales de reciclaje
3. Maquetas y/o prototipos

2.2. FASE 2: Exposición y Entrevista

En esta fase se calificará los medios probatorios de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje como herramienta en el aula. Se tomará en cuenta los siguientes requerimientos:

2.2.1. Exposición

1. Un video explicativo de la aplicación de la robótica como herramienta en la Sesión de Aprendizaje, debe durar como mínimo 5 min y máximo 10 min. El video debe contener lo siguiente:
 - a) Introducción
 - b) Ejecución de la Sesión de Aprendizaje
 - c) Mínimo 5 testimonios de estudiantes que participaron

Los participantes, pueden además mostrar diapositivas, papelógrafos o cualquier otro material que se necesite en la exposición.

2.2.2. Entrevista

1. Todos los equipos tienen una entrevista técnica con un panel de jueces con duración de 15 min después de la exposición.
2. Las entrevistas serán juzgadas por un panel de al menos dos jueces.
3. Los equipos deben asegurarse de traer todo el material que necesiten para la competencia.
4. Cada miembro del equipo debe estar preparado para responder preguntas de aspectos técnicos.
5. La entrevista será en un ambiente amical de "preguntas y respuestas".

Duración: 15 min (10 min de exposición y 5 min de preguntas)

3. Puntuación

En la competencia se evaluarán los siguientes criterios con su puntuación máxima, los jueces deberán calificar cada criterio entre cero y su puntaje máximo. Al final se promediará los puntajes obtenidos por cada juez para elegir al ganador.

1. **Problema:** 20 puntos como máximo
2. **Innovación:** 20 puntos como máximo
3. **Aplicación:** 30 puntos como máximo
4. **Exposición** 20 puntos como máximo
5. **Entrevista técnica:** 10 puntos como máximo

3.1. Definición de los Criterios

1. **Problema** - En este criterio los jueces deberán evaluar la relevancia del problema elegido por los docentes, en relación al sector educativo.
2. **Innovación** - En este criterio los jueces evaluarán el nivel de innovación por parte de los docentes, en relación a la existencia o no de soluciones parecidas actualmente ya implementadas y en relación a su aplicabilidad en condiciones reales.
3. **Aplicación** - En este criterio los jueces deberán evaluar la aplicación de la robótica como herramienta para enseñar diferentes temas en diversas materias como Matemáticas, Comunicación, Personal Social, entre otros.
4. **Exposición** - En este criterio los jueces evaluarán
5. **Entrevista técnica** - En este criterio los jueces evaluarán el desenvolvimiento a la hora de explicar los conocimientos puestos en su trabajo.

4. Jueces de la competencia

1. La competencia tendrá 2 jueces como mínimo, los cuales calificarán independientemente a los equipos participantes.
2. La comisión organizadora de la olimpiada determinará quienes serán los jueces, teniendo la responsabilidad de registrar los puntos y computar todos los resultados.
3. La interpretación de los puntos debe ser basada en las reglas establecidas.
4. En el caso de indecisión para la interpretación de los puntos, la decisión final es de los jueces y esta decisión es inapelable.

5. Premios

1. Los premios serán entregados al 1er y 2o puesto con el puntaje más alto, según los criterios mencionadas con anterioridad.
2. Adicionalmente estos equipos recibirán un certificado para la institución a la que el equipo esté ligado.
3. Cada equipo puede solo recibir solo uno de estos reconocimientos.
4. Todo los premios se dan en forma de certificación.

6. Código de conducta

6.1. Competencia Limpia

1. Profesores que deliberadamente destruyan el material de otros equipos serán descalificados
2. Se espera que todos los equipos participen con un juego limpio.

6.2. Comportamiento

1. Los participantes deben de responsabilizarse por sus materiales, cuando estén dentro del local del torneo.
2. Los participantes no deben entrar en las zonas de instalación de otras ligas o de otros equipos, a menos que expresamente sean invitados a hacerlo por los miembros de un equipo participante de esa liga.
3. Los participantes que causen desorden, perturbaciones al evento o actos vandálicos se les pedirá salir del edificio y corren el riesgo de que su institución sea descalificada integralmente del torneo e inhabilitada para futuros eventos.
4. Estas normas se aplican a juicio de los árbitros, oficiales del torneo organizadores y las autoridades locales de aplicación de la ley.

6.3. Compartir

Un principio que mueve estas competencias es que toda tecnología y desarrollo novedoso pueda ser compartido con otros participantes después del torneo.

6.4. Espíritu Competidor

Se espera que todos los participantes (estudiantes y tutores) compartan sus experiencias en esta competencia. Los jueces y organizadores actuarán con el espíritu optimista de competencia que mueve este evento. Estas competencias no se tratan de ganar o perder sino CONTAR CUANTO TU APRENDISTE.

7. Información Adicional

7.1. Información del evento

1. Cada equipo es responsable de verificar la información de la competencia en caso sea actualizada antes y durante el evento. Los equipos deben también estar al tanto de posibles anuncios durante el desarrollo de la ORE 2017.
2. Siempre se anunciará a los líderes y a los integrantes de cada equipo caso haya alguna actualización de información durante el evento.
3. Cualquier consulta puede realizarse al e-mail oficial del evento ore@ucsp.edu.pe