

COMPONENTE IV – INICIACIÓN Y APROPIACIÓN SOCIAL DE LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA
APOYO ECONÓMICO A FERIAS, OLIMPIADAS, CONCURSOS Y ACTIVIDADES DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CÓDIGO DE POSTULACIÓN: COFA03-29

INSTITUCIÓN BENEFICIARIA: Instituto de Diseño y Tecnología IDT

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Competencia de Robótica Educativa MakeX– 3ra. Edición

FECHA DE LA ACTIVIDAD: 08/06/24

CIUDAD – PAÍS: Asunción - Paraguay

MODALIDAD B - ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA A NIVEL NACIONAL



Numerosos estudiantes llegaron desde todo el país para participar de la Competencia de Robótica Educativa MakeX 2024

OBJETIVOS

Fomentar el interés y desarrollo en STEAM a través de desafíos de robótica y tecnología, preparando a los jóvenes para un futuro tecnológico.

OBJETIVO 1: Promover el aprendizaje multidisciplinario en los campos de la ciencia y la tecnología.

OBJETIVO 2: Inspirar a los participantes a aprender ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas; y aplicar ese conocimiento en la resolución de problemas del mundo real.

OBJETIVO 3: Proporcionar a los competidores una plataforma que posibilite el autodescubrimiento, la superación y reconocimiento personal.

OBJETIVO 4: Fomentar entre los participantes la ayuda mutua, promoviendo la colaboración, la creatividad, la diversión y el intercambio durante la competencia, como parte de un proceso de reconocimiento de sus capacidades.

LOGROS

LOGRO 1: Participación de 10 equipos representantes de instituciones educativas públicas y privadas de la capital y del interior del país.

LOGRO 2: 3 equipos ganadores que representaran a nuestro país en la Competencia MakeX Intercontinental a realizarse en Lima, Perú.

LOGRO 3: Positiva integración y trabajo en equipo entre los estudiantes de las instituciones educativas participantes.

LOGRO 4: Conformidad de parte de los participantes en cuanto a la expectativa de la competencia.

DESCRIPCIÓN

MakeX es una competencia internacional de robótica, patrocinada por Makeblock, empresa de tecnología con sede en Shenzhen, China, que ofrece una plataforma para que jóvenes de todo el mundo demuestren sus habilidades en áreas como la programación, el diseño mecánico y la resolución de problemas.

Las actividades que se realizan son las siguientes:

- Desafíos de Programación
- Resolución de problemas en tiempo real
- Colaboración y trabajo en equipo
- Innovación y creatividad
- Competencias y torneos

MakeX ofrece a los participantes la oportunidad de poner en práctica sus habilidades de ingeniería, programación y resolución de problemas en un entorno competitivo y estimulante, donde la innovación y la creatividad son clave para el éxito.



Jueces realizando el control de la Pista de Competición



La categoría de participación Starter, es un programa de competición multimisión para adolescentes de 6 a 13 años.



Ganadores del 1er Puesto – Colegio Crecer