IV ENCUENTRO DE ROBÓTICA

The School of the Future 2026

¿Tu equipo puede programar el futuro?

Bases de Participación — Mentores | 27-28 de noviembre de 2026

Documento dirigido a Mentores (profesores y educadores)

Este documento contiene toda la información que el Mentor o Mentora necesita para inscribir, acompañar y guiar a su equipo de estudiantes en el Encuentro de Robótica de The School of the Future 2026.

¿De qué se trata este encuentro?

El **Encuentro de Robótica The School of the Future** es una jornada de exploración, creación y resolución de problemas donde equipos de estudiantes programan robots para afrontar desafíos. Cada categoría propone retos adaptados a la edad y al dispositivo: los **Solvers** (4–7 años) guían MouseBots por pistas con obstáculos, y los **Creators** (8–12 años) diseñan y construyen soluciones automatizadas con LEGO ante una problemática revelada el día del evento. En todos los casos, el centro es el equipo: planificar, intentar, fallar, aprender y volver a intentar.

¿Qué distingue a este encuentro?

Los desafíos no tienen una única solución correcta. Lo que se valora es la calidad del proceso: cómo el equipo comprende el problema, cómo decide actuar y cómo aprende de cada intento. El Mentor o Mentora no resuelve — facilita.

Lo que despiertan estos desafíos

En el **Encuentro de Robótica SOTF 2026** observarás cómo tus estudiantes desarrollan:

1. **Pensamiento computacional y resolución de problemas** cuando traducen una estrategia en instrucciones precisas para el robot;
2. **Creatividad e innovación** cuando imaginan soluciones ante problemas abiertos;
3. **Colaboración y comunicación efectiva** cuando negocian decisiones y asumen roles complementarios;
4. **Resiliencia y mentalidad de crecimiento** cuando un intento falla y el equipo analiza, ajusta y lo vuelve a intentar. Estos son los aprendizajes duraderos que el encuentro busca provocar.

¿Quiénes pueden participar?

Equipos	3 estudiantes por equipo. Los equipos pueden integrarse con estudiantes de distintos niveles dentro del mismo grupo de edad.
Edades	• 4–7 años
Dispositivos	• MouseBots
Mentor	Cada equipo debe contar con al menos un Mentor o Mentora (profesor/a o educador/a) que registre, acompañe, oriente y presente al equipo en el encuentro.

Categoría Solvers — 4 a 7 años

Los Solvers aprenden a trabajar en equipo programando MouseBots para navegar pistas con obstáculos. Este es un encuentro formativo y lúdico que busca exhibir las habilidades de nuestros estudiantes.

El Desafío

Lograr que el robot recorra la pista y alcance la meta, sin perder el rumbo y evitando obstáculos. Las pistas aumentan en complejidad a lo largo del encuentro.

Dinámica de trabajo

1. Observar	El equipo examina la pista, identifica obstáculos y traza mentalmente el recorrido.
2. Planificar	El equipo discute y acuerda el camino y la secuencia de comandos para el robot.
3. Programar	El equipo ingresa la secuencia al MouseBot.
4. Ejecutar	Se lanza el robot. Cada equipo dispone de 3 oportunidades por desafío.
5. Reflexionar	El equipo analiza qué funcionó, qué falló y ajusta la estrategia para el siguiente intento o pista.

Progresión de desafíos

Los desafíos son progresivos: pistas con más giros, más obstáculos y recorridos más largos. El foco no es solo llegar — es cómo el equipo piensa y decide.

Rol del Mentor / Mentora

Como Mentor o Mentora, su función es facilitar el aprendizaje — no ejecutar el desafío. Guía a los estudiantes para que desarrollen autonomía, pensamiento crítico y trabajo en equipo.

Responsabilidades clave

- Facilitar, no resolver: haga preguntas en lugar de dar respuestas directas.
- Observar: note cómo colaboran los estudiantes, quién lidera, cómo gestionan los errores.
- Incluir: asegúrese de que todos los integrantes participan activamente.
- Gestionar el tiempo: mantenga al equipo dentro del cronograma y ayude a priorizar.
- Supervisar: asegúrese de un uso correcto y seguro de materiales y tecnología.

Preguntas facilitadoras útiles

Para abrir el pensamiento

- ¿Qué ven cuando observan la pista / el problema?
- ¿Cuál creen que podría ser el mejor camino / solución? ¿Por qué?

Para aprender del error

- ¿Qué pasó en ese intento? ¿Qué fue diferente?
- ¿Qué harían diferente si tuvieran otro intento?

Para valorar la colaboración

- ¿Cómo contribuyó cada uno al resultado?
- ¿Alguien tiene una idea diferente? ¿Cómo la incorporamos?

El día del encuentro

- Llegue 15 minutos antes para revisar materiales y pista.
- Presente el desafío de forma clara y motivadora.
- Observe más que hable; intervenga solo cuando sea necesario.
- Registre sus observaciones sobre colaboración, creatividad y persistencia del equipo.
- Prepare retroalimentación constructiva durante el desafío y para el cierre.

Contacto y registro

Para consultas sobre el Encuentro de Robótica The School of the Future 2026, el proceso de inscripción y la logística del evento:

✉ Israel Muñoz	israel.munoz@cognita.com
✉ Reinaldo Marfull	reinaldo.marfull@cognita.com
🌐 Registro	schoolofthefuture.cl

Gracias por ser Mentor o Mentora en The School of the Future. Su rol es fundamental para que cada estudiante experimente el poder de aprender haciendo, en equipo y con propósito.