

# Una competición robótica en la que prima la diversión

La First Lego League lanza el desafío de la Educación para la prueba de este año

S. R. / Burgos

Una competición robótica que relega a un segundo plano la disputa por el premio. Una ventana para que los más jóvenes conozcan las posibilidades que ofrece la ciencia y la tecnología. Un estímulo para las capacidades de futuros informáticos, ingenieros y programadores. Una auténtica olimpiada en la que no se podrá ganar sin aprender, pero tampoco sin divertirse.

Eso es la First Lego League (FLL). O por lo menos una parte de ello porque también puede concebirse como «una apuesta decidida para despertar vocaciones».

La definición pertenece a Álgar Herrero, impulsor de esta prueba en la ciudad. Explica que el torneo persigue la finalidad de programar un robot autónomo para sumar puntos en una superficie de juego temática (similar a la de la imagen) en la que debe mostrar una solución innovadora a un problema durante dos minutos y medio.

Deberán hacerlo niños y niñas

de entre 10 y 16 años en equipos formados por un máximo de 10 miembros y un entrenador adulto.

Por si la propuesta no fuese lo suficientemente complicada, Herrero advierte que se pretende ir un poco más allá. De esta forma, en lugar de fijar una pregunta concreta se deja una gran libertad incluso para establecer la cuestión que se debe solventar.

En esta edición, el tema elegido es tan amplio como la educación. Los participantes deben rediseñar la adquisición de conocimientos en las aulas y las habilidades para crear nuevas formas de aprender.

«Los problemas pueden ir desde suplir carencias del sistema hasta la aplicación de nuevas tecnologías», ejemplifica Herrera.

Al margen de la competición, los equipos también deben desarrollar un proyecto científico que presentarán ante un jurado. «Deben ser lo más creativos posible porque también es un aspecto a valorar», comenta Herrero, quien recuerda que



Superficie de juego en el que los participantes pondrán a prueba la programación de los robots. / ISRAEL L. MURILLO

## La inscripción de los alumnos debe realizarse antes del mes de noviembre

en alguna edición han defendido sus ideas en inglés o cantando una canción de rap.

Pero ni una prueba excelente ni

un proyecto perfecto pueden garantizar el primer puesto. «Quedarán fuera aquellos grupos que no cumplan con los valores de la FLL: colaboración, respeto y, sobre todo, la diversión».

### Los costes

Los alumnos que quieran inscribirse deben hacerlo antes de noviembre, pero si formalizan su participación hasta el 30 de septiembre recibirán una serie de descuentos.

Los centros escolares a los que pertenezcan deben desembolsar entre 423,50 y 1.160,39 euros en función de si se adquieren o no robots. Herrera apuesta por realizar un esfuerzo para que a nadie se le prive de esta oportunidad. Recuerda que si el colegio no puede afrontar el pago puede repercutirlo en los equipos. Además, la UBU, que también colabora en esta iniciativa, cede robots gratuitamente para preparar el desafío. No hay excusa.