

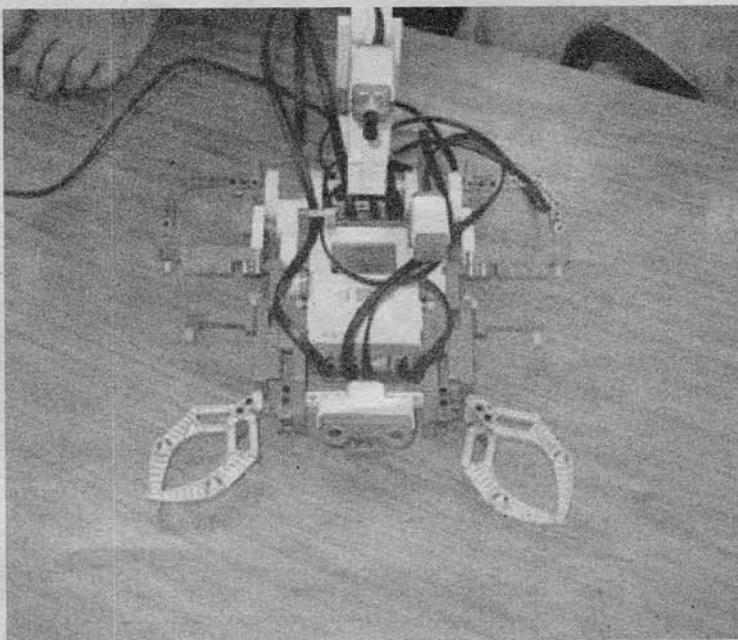
Nuevas tecnologías

Tercera competencia de robótica aplicada

→ El viernes 13 de agosto la Facultad de Ingeniería de la ORT organiza por tercer año consecutivo el proyecto Robótica Aplicada a la Enseñanza Secundaria

La Facultad de Ingeniería de la Universidad ORT organiza por tercer año consecutivo el proyecto Robótica Aplicada a la Enseñanza Secundaria (RAES) con el apoyo del Instituto La Mennais y Microsoft Uruguay. El objetivo de esta actividad es la promoción de las nuevas tecnologías entre los jóvenes mediante una actividad de trabajo en grupo sobre la plataforma de desarrollo de robots LEGO Mindstorm NXT. El viernes 13 de agosto a las 9 hs. tendrá lugar la competencia de robótica en el gimnasio del Instituto La Mennais (Ing. J. Acquistapace 1701). Pueden participar institutos de enseñanza media que cuenten con su propio kit LEGO NXT, los cuales pueden inscribir a su equipo hasta el 21 de julio en www.ort.edu.uy/raes.

Para el Ing. André Fonseca, Catedrático de Electrónica Analógica y Control Automático de la Facultad de Ingeniería, "el objetivo es lograr que los jóvenes uruguayos tengan la oportunidad de acercarse a las carreras vinculadas a las nuevas tecnologías y sepan que están ingresando en un área que les puede proveer empleos de alta calidad no sólo en el país, sino también en el mundo".



Competencia

Mediante la participación de los jóvenes en una actividad teórica, práctica y lúdica se busca promover las nuevas tecnologías. Para participar de la actividad, la Universidad ORT ha hecho entrega de los kits del robot Lego Mindstorm NXT (compuesto por un procesador, más de 500 piezas, tres motores y sensores de luz, sonido, contacto y ultrasónico para medir distancias), además de brindar capacitación.

Con las piezas del kit, los jóvenes pueden realizar un diseño, armarlo y luego programarlo. Para lograrlo los estudiantes ponen en práctica conceptos de física, estrategia, creatividad y electrónica.

El 16 de agosto los jóvenes se enfrentarán por primera vez a dos pistas (recorrido de laberinto y recorrido de circuito mediante seguimiento de líneas), las cuales requieren diferente programación del robot. Para sortear ambos desafíos, los estudiantes deben demostrar sus habilidades e ingenio. ←