

La final se celebrará el próximo 20 de abril

Realidad Virtual, Diseño 3D, Robótica y Programación en la 6ª edición del Torneo Municipal "Desafío Las Rozas"

- ***Dirigido a alumnos desde Primaria hasta Bachillerato, este año se han inscrito 26 centros educativos, con un total de 48 equipos***
- ***Los participantes presentarán sus proyectos, creados utilizando diferentes herramientas tecnológicas, incluida la Inteligencia Artificial***

El próximo 20 de abril se celebrará la final de la sexta edición del Torneo Municipal de Robótica *Desafío Las Rozas*, un evento que tendrá lugar en el polideportivo de Entremontes a partir de las 9:30 horas. Esta iniciativa, llevada a cabo por el Ayuntamiento del municipio a través de la concejalía de Economía, Innovación y Empleo, es pionera en introducir a los jóvenes en la tecnología mediante la práctica y la creatividad.

Así, los alumnos participantes se distribuyen en equipos de hasta diez personas y, acompañados por un profesor, llevan a cabo un proyecto en áreas como Programación, Robótica, Realidad virtual o aumentada o Diseño 3D.

Desafío Las Rozas está dirigido al alumnado de Primaria, Secundaria y Bachillerato de todos los centros educativos (públicos, privados y concertados), así como a los clubes de tecnología y robótica del municipio. Para esta sexta edición se han inscrito 26 centros educativos de Las Rozas, con un total de 48 equipos.

Plaza Mayor 1 - Las Rozas
Tel. Información Municipal: 010
Tel. Prensa: 91 757 90 02 / 91 77
comunicacion@lasrozas.es - www.lasrozas.es



@Ayto_Las_Rozas



Ayuntamiento de Las Rozas de Madrid

Como en anteriores ediciones, el Torneo está estructurado en dos categorías (Primaria y Secundaria y Bachillerato) y cuatro pruebas: "Desafío Virtual", en el que los alumnos pondrán a prueba los contenidos estudiados en clase con proyectos de temática libre, siempre y cuando incluyan herramientas como la realidad virtual o aumentada; "Desafío Maqueta 3D", en el que los chicos tendrán que diseñar una maqueta en 3D, creando cada miembro del equipo un elemento diferente de la misma; el "Robotón", que este año busca fomentar las habilidades de pensamiento computacional mezclando la robótica educativa con el arte, de manera que cada equipo debe crear un robot artista que sea capaz, de forma autónoma, de crear una obra de arte; y por último el "Desafío Programación", consistente en la realización de un proyecto con herramientas tecnológicas de programación. Este año, además, se valorará de forma positiva que los alumnos incorporen la Inteligencia Artificial en esta prueba.

Más información [Desafío Las Rozas](#)
torneodesafiolasrozas@gmail.com

Plaza Mayor 1 - Las Rozas
Tel. Información Municipal: 010
Tel. Prensa: 91 757 90 02 / 91 77
comunicacion@lasrozas.es - www.lasrozas.es



@Ayto_Las_Rozas



Ayuntamiento de Las Rozas de Madrid