

FIRST®

es una comunidad global de robótica que prepara a los jóvenes para el futuro.

Los niños pueden disfrutar cualquiera de nuestros tres programas de acuerdo con su edad o nivel de grado. Las edades pueden variar según la región.



De 4 a 16 años | Desde PreK hasta 8º grado

Los estudiantes participan de experiencias prácticas de STEM, construyendo hábitos de aprendizaje, confianza y habilidades para el trabajo en equipo a lo largo del proceso.



De 12 a 18 años | Desde 7º hasta 12º grado

Los equipos diseñan, construyen y programan robots, desarrollan una estrategia y participan en una emocionante competencia mano a mano.



De 14 a 18 años | Desde 9º hasta 12º grado

Los equipos compiten con robots de 125 libras, combinando la emoción del deporte con la rigurosidad de la ciencia y la tecnología.

Acerca de FIRST®

FIRST® es la organización sin fines de lucro líder en el mundo al servicio de los niños, que promueve la ciencia, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas (STEM, por sus siglas en inglés). A través de un conjunto de programas de robótica inclusivos y basados en el trabajo en equipo, para participantes de 4 a 18 años, y con el respaldo de una red global de mentores, entrenadores, voluntarios, exalumnos y patrocinadores, FIRST tiene un impacto comprobado en el aprendizaje, el interés y el desarrollo de habilidades dentro y fuera del aula. Por más de 30 años, estudiantes de todas las condiciones sociales desarrollan su confianza en sí mismos en STEM y habilidades valiosas para el mundo real a través de FIRST, que les abren caminos para un futuro mejor.



FIRST®

200 Bedford Street | Manchester, NH 03101 | USA

WWW.FIRSTINSPIRES.ORG



EDADES

9-16*

*LAS EDADES VARÍAN SEGÚN EL PAÍS

GRADOS

4-8

ACERCA DE FIRST® LEGO® LEAGUE CHALLENGE

La competencia amistosa es un componente esencial de Challenge, un desafío en el que los equipos de estudiantes de entre 9 y 16 años* participan en actividades de investigación, resolución de problemas, codificación e ingeniería, construyendo y programando un LEGO® Education SPIKE™ Prime que navega por las misiones de un juego de robots. Como parte del Desafío, los equipos también diseñan una solución innovadora para un problema del mundo real relacionado con el tema que están tratando.



“Todos debemos tener la posibilidad de ser partícipes del futuro en el que deseamos vivir. Eso es lo que la tecnología puede lograr”.

— DEAN KAMEN, FUNDADOR, FIRST

*Las edades varían según el país



FIRST LEGO League Challenge ayuda a los estudiantes a comprender los usos de STEM en el mundo real, aplicar habilidades de pensamiento crítico y participar en actividades de codificación.

“Lo que más me gusta es que si bien el funcionamiento de los robots es importante, hay otros aspectos que se valoran igual o más que ello. En la mayoría de los ámbitos de nuestra cultura actual, la victoria y el éxito se miden en términos muy limitados, y aprecio inmensamente que el programa tenga valores diferentes. Las niñas se divirtieron muchísimo y esto ahora es tan importante como la clase de baile en nuestro hogar”.

— JENNIFER ROBINSON, MADRE Y ENTRENADORA DE FIRST LEGO LEAGUE

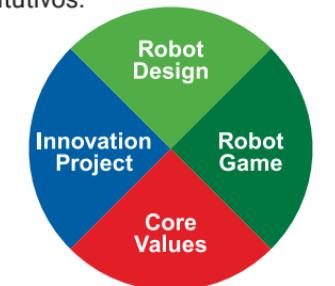
VALORES CONSTITUTIVOS DE FIRST

Expresamos las filosofías de FIRST de *Gracious Professionalism®* y *Coopertition®* a través de nuestros Valores Constitutivos:

- **Descubrimiento:** Exploramos nuevas habilidades e ideas.
- **Innovación:** Usamos la creatividad y la persistencia para resolver problemas.
- **Impacto:** Aplicamos lo que aprendemos para mejorar nuestro mundo.
- **Inclusión:** Respetamos y toleramos nuestras diferencias.
- **Trabajo en equipo:** Somos más fuertes cuando trabajamos juntos.
- **Diversión:** ¡Disfrutamos y celebramos lo que hacemos!

TRES PARTES ESENCIALES

Cada Desafío anual tiene tres partes: el Juego del Robot y el Proyecto de Innovación –que incorporan el proceso de diseño de ingeniería–, y los Valores Constitutivos.



WWW.FIRSTLEGOLEAGUE.ORG



¡PARTICIPA!

CORREO ELECTRÓNICO
fllchallenge@firstinspires.org

Un representante de FIRST podrá ayudarte a:

- Convertirte en entrenador.
- Ser mentor o patrocinador de un equipo.
- Recibir información para tu escuela.
- Encontrar el contacto local de tu región.