



BOOTCAMP 2026 – Chonchi, Chiloé

Campamento Nacional de Tecnología y Robótica Escolar 2026

La Liga de Robótica Escolar - PRECISION y NeoEduca, en colaboración con la Escuela San Carlos de Chonchi con el apoyo de Inacap y la Fundación Mustakis, invitan a participar en el “III BOOTCAMP - Campamento Nacional de Tecnología y Robótica Escolar 2026”, cuyo objetivo es incentivar el desarrollo de tecnologías orientadas a este campo.

Este campamento busca ofrecer un espacio innovador para que profesores, niños y jóvenes exploren su creatividad y se conviertan en creadores de proyectos científico-técnicos. La experiencia incluye actividades no formales centradas en el aprendizaje STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas).

Los participantes podrán sumergirse en disciplinas como diseño e impresión 3D, circuitos electrónicos, programación de aplicaciones móviles y entrenamiento para la final de la Liga de Robótica Escolar. Trabajando en equipos colaborativos —compuestos por profesores y estudiantes—

enfrentarán desafíos específicos y participarán en un torneo con robots facilitados por la organización durante el evento. Además, está contemplada una visita a la Piscicultura local para conocer su tecnología y operación, que será el foco tecnológico de la jornada.

I. Sobre el Bootcamp

El objetivo del BootCamp es fomentar las actividades científico-tecnológicas y formar a profesores y estudiantes como creadores digitales en un entorno estimulante y divertido.

Durante las jornadas se realizarán talleres abiertos sobre diferentes temáticas, a los cuales los estudiantes, profesores y/o tutores deberán inscribirse.

II. Público objetivo

Las jornadas están diseñadas para 100 personas entre profesores y estudiantes provenientes de distintas regiones de Chile.

Cada participante debe asistir con computador personal (con sistema operativo Windows) e idealmente a razón de un equipo cada dos personas.

iii. Programa

Viernes
05 de junio

17.00 a 22:00: Recepción de equipos, acreditación y alojamiento.
19.00: Entrega colación.

Sábado
06 de junio

8:30 a 10:45: Recepción de equipos y desayuno.
11.00 a 11:45: Ceremonia de apertura.
11.45 a 13.15: Talleres en paralelo.
13.15 a 14:30: Almuerzo.
14.30 a 17.45: Talleres en paralelo.
18:00 a 19:00: Colación.
19.30 a 21:30: Cuenta cuento.

Domingo
07 de junio

8:30 a 10:00: Desayuno.
10.00 a 12.30: Visita piscicultura.
13.00 a 14:00: Almuerzo.
14:00 a 18:30: Libre para conocer Chonchi.
18:30 a 19:30: Colación.
20:00 a 22:00: Cuenta cuento.

Lunes
08 de junio

8:30 a 9:30: Desayuno.
9.45 a 11:15: Taller robot Raspberry para torneo seguidor de línea.
11.15 a 12.30: Torneo Robótica.
13.15 a 14:30: Almuerzo.
14.30 a 13.00: Premiación y cierre.
13:15 a 14:30: Almuerzo.

IV Talleres disponibles

Nombre	Descripción
Circuitos electrónicos	Conexión de circuitos eléctricos en serie usando cítricos, papas y ampollitas.
Diseño 3D	Diseño de objetos usando la plataforma Tinkercad.
Raspberry y Microblocks	Programación básica de distintos desafíos usando microcontrolador Raspberry.
App inventor	Programación básica de aplicaciones móviles.
Programación Python	Programación básica de distintos desafíos usando el lenguaje Python.
Scratch con IA	Inteligencia artificial: Crear un sistema de reconocimiento de imágenes para integrarlo con Scratch, identificar y clasificar imágenes creando un juego.
Robot Racer PID	Programación robot velocistas (Lamborghini) con algoritmo avanzado. seguidor de línea PID. Bloque 2
Realidad virtual (Unity)	Metaverso, creando realidad virtual en la plataforma Unity.
NOTA: Los talleres que se dictaran durante el campamento pueden variar.	

V Inscripciones

- Se respetará el orden de inscripción que se realice por la página de la Liga Robótica.

- Cada equipo deberá estar compuesto por un máximo de 4 estudiantes y 1 docente, tutor o responsable.
- El cupo máximo es de 20 equipos, equivalentes a 100 personas: 80 estudiantes y 20 profesores o tutores.
- Podrán participar estudiantes de enseñanza básica y/o enseñanza media.
- Los equipos deberán completar la ficha de inscripción a través de la página web <https://torneorobotica.cl/>
- Se dará preferencia al primer equipo inscrito por cada establecimiento. En caso de inscribir un segundo equipo, este quedará en lista de espera, sujeto a disponibilidad de cupos.
- En el formulario de inscripción se debe indicar si los participantes se alojarán en el hogar estudiantil (gratuito) o si optarán por arriendo de casa u hotel (con costo para los participantes).

VI Alojamiento y alimentación

Los participantes podrán hospedarse en los siguientes lugares.

- Hogar estudiantil (30 cupos) gratuito.
- Casa acogida (30 cupos) gratuito.
- Albergue deportista (46 cupos), costo \$2.500 por persona la noche.

Es importante que cada estudiante lleve su propio saco de dormir.

Habrán secciones separadas de hombres y mujeres. La alimentación es gratuita, e incluye desayuno, almuerzo y onces.

Alojamiento alternativo: También en Chonchi hay hoteles y arriendo de casas, pero deberán gestionar los arriendos y encargarse de los costos los participantes.

VII Otras consideraciones

Ante cualquier situación que atente contra el espíritu del evento, los organizadores podrán sancionar al equipo involucrado, ya sea durante el desarrollo de la actividad o en futuras ediciones de la Liga de Robótica.

Será causal de expulsión cualquier comportamiento o conducta, física o verbal, que atente contra la dignidad o integridad de las personas.

Está estrictamente prohibido el consumo de bebidas alcohólicas y fumar en las dependencias del evento.

La organización se reserva el derecho de utilizar y difundir cualquier material audiovisual registrado durante los días del campamento. Al participar, los asistentes ceden sus derechos de imagen y autorizan el uso de fotografías y videos con fines de difusión, sin compensación económica.

Asimismo, al inscribirse y participar, los asistentes liberan de toda responsabilidad a los organizadores, colaboradores y socios ante cualquier accidente, pérdida o inconveniente que pudiera ocurrir durante el desarrollo del evento.

El programa puede estar sujeto a modificaciones en sus horarios y actividades.