

..... **CÓDIGO ÉTICO WRO COLOMBIA**

"No se trata de ganar o perder, sino de cuánto se aprende"

Como equipo, seguimos estos principios:

Estamos participando en una competencia.
Nos gusta ganar. Queremos aprender.
Y también queremos divertirnos.

Queremos jugar limpio.
Diseñamos nuestro propio robot y escribimos nuestro propio software.
No es justo si alguien más lo hace por nosotros.

Sólo podemos aprender si probamos las cosas nosotros mismos.
Nuestro entrenador puede enseñarnos cosas y guiarnos.
Y también podemos inspirarnos por otros.

Pero nuestro entrenador no debe hacer el trabajo por nosotros.
Y nosotros no simplemente copiamos un robot o el software de otros.
Usamos los ejemplos que encontramos para diseñar nuestro propio robot y programación.

A veces fallamos y eso está bien.
Las ideas originales provienen de fallar.
Ganar es bonito, pero fallar es parte de nuestro viaje.

Nombre del equipo

Nombre y firma
del entrenador

Nombre y firma participante

Nombre y firma participante

Nombre y firma participante

.....¿QUÉ ES CORRECTO Y QUÉ NO ES CORRECTO EN LA WRO?.....

CORRECTO	NO ES CORRECTO
TODAS LAS COMPETENCIAS	
<p> Buscamos información en línea y compartimos ideas con otras personas.</p> <p> Aprendemos de los ejemplos y utilizamos lo aprendido en nuestro propio robot. (hardware y/o software)</p> <p> Nuestro entrenador/mentor/padre nos aconseja diferentes formas de programar cosas.</p> <p> Nuestro entrenador/mentor/padre nos muestra diferentes formas de construir cosas.</p> <p> Nuestro entrenador/mentor/padre nos permite descubrir por nuestra cuenta qué hacer si las cosas no funcionan.</p> <p> Nuestro entrenador/mentor/padre nos permite actuar por nuestra cuenta el día de la competencia.</p> <p> Queremos ganar la competencia, pero no haciendo trampa o teniendo a alguien más que haga el trabajo por nosotros.</p>	<p> Compramos soluciones en línea o usamos una copia directa de otra persona.</p> <p> Usamos esa solución en la competencia. (hardware y/o software)</p> <p> Nuestro entrenador/mentor/padre programa el software (o partes del software) por nosotros.</p> <p> Nuestro entrenador/mentor/padre construye el robot (o partes del robot) por nosotros.</p> <p> Nuestro entrenador/mentor/padre arregla por nosotros las cosas si no funcionan.</p> <p> Nuestro entrenador/mentor/padre discute con los jueces acerca de las reglas y decisiones el día de la competencia.</p> <p> Queremos ganar la competencia, no importa cómo la ganemos.</p>
RETO ROBOMISSION	
<p> Tratamos de resolver la regla sorpresa por nuestra cuenta, porque hemos aprendido lo básico y podemos encontrar una solución como equipo.</p>	<p> Nuestro entrenador/mentor/padre intenta darnos las instrucciones para resolver la regla sorpresa después de que esta ha sido anunciada.</p>
RETO FUTURE INNOVATORS	
<p> Nuestro entrenador/mentor/padre sólo nos ayuda preparando nuestro Modelo de Robot o nuestro puesto de la Reto Future Innovators si es necesario. (Por ejemplo: si las cosas son muy pesadas, si necesitamos aprender nuevas habilidades, o si algo es muy peligroso para prepararlo por nuestra cuenta.)</p>	<p> Nuestro entrenador/mentor/padre decide cómo se verá nuestro Modelo de Robot y/o nuestro puesto y construye cosas por nosotros, aunque podamos hacerlas por nuestra cuenta.</p>