Competencia de Robótica Escolar CR2 congrega el talento joven con el Desafío Territorio 2026

Más de ciento ochenta estudiantes de enseñanza media de veintitrés colegios de la región agrupados en treinta y un equipos dan vida a la competencia de robótica escolar CR2, organizada por el FabLab de la Universidad de Valparaíso, que este año está dedicada al Desafío Territorio.

La iniciativa se encuentra financiada por el proyecto UVA2495 "Asentando el Modelo de Vinculación con el Medio UV: por una relación más significativa, pertinente, bidireccional y comprometida con el desarrollo sostenible del entorno que la rodea".

Durante las próximas semanas, las y los participantes deberán diseñar una performance robótica de máximo dos minutos, identificando problemáticas reales de su entorno, referidas al medio ambiente y clima, ciudad inteligente, educación-género-inclusión, agricultura y alimentos, para proponer una solución desde la tecnología.

La gran final se desarrollará el sábado 20 de junio donde los equipos presentarán sus trabajos, los cuales contarán con la asistencia durante todo el proceso de tutores que son estudiantes de diversas carreras de la Facultad de Ingeniería.

La ceremonia de inauguración se desarrolló en un auditorio repleto del edificio Hucke, con la presencia de la vicerrectora de Vinculación con el Medio UV, Paulina Gundelach; decano de Ingeniería, Esteban Sefair; la vicedecana Gina Vindigni; el director de la Escuela de

Ingeniería Informática, Roberto Muñoz y la coordinadora de Vinculación con el Medio de la Facultad, Cecilia Inostroza.

La charla motivadora estuvo a cargo de Gabriel Gatica, CEO y co-fundador de Artificyan SpA, startup chilena de inteligencia artificial y deep tech con foco en agroclima, industria 4.0, healthtech y tecnología de uso dual. Actualmente cursando el Doctorado en Ingeniería Informática Aplicada UV, co-fundador y miembro del directorio del Centro de Supercomputación de la Región de Valparaíso, Gatica impactó con su historia de vida y sus logros a nivel profesional.

Una experiencia transformadora

Edén Jofré, coordinadora del FabLab UV y directora de CR2 contó que “durante la historia del programa ya han pasado más de seiscientos estudiantes, quienes han encontrado un camino, una pasión y una oportunidad para ingresar a la universidad gracias a esta iniciativa”.

“Pero lo más importante no son los números, sino lo que pasa dentro de las y los asistentes, porque CR2 no es solo una competencia, no se trata solo de programar un robot o ganar un premio. Es más bien una experiencia donde se ven enfrentados a tener que pensar, crear, equivocarse y volver a intentarlo, siempre trabajando en equipo y lo más importante, atreverse a decir algo sobre el mundo en que viven”, añadió.

“Quienes llegan a CR2 vienen a transformar una idea en un prototipo, un problema en una propuesta, una inquietud en un mensaje que otros puedan entender. Por eso la idea es que aprovechen a las y los tutores, a sus pares en sus equipos, a los profesores y valoren cada avance, cada error, cada conversación, porque no se trata de hacerlo perfecto, sino hacerlo significativo”, señaló.