

# XV CONCURSO ARTE Y CIENCIA

PARA NIÑOS Y NIÑAS

## ¿CÓMO UN **SUPER ROBOT** PUEDE AYUDAR AL **MEDIO AMBIENTE**?



El Museo Artequin Viña del Mar y el Centro Avanzado de Ingeniería Eléctrica y Electrónica AC3E de la Universidad Técnica Federico Santa María; **invitan a niñas y niños de 1° a 8° de Educación Básica que vivan en la Región de Valparaíso, a participar de la XV versión del Concurso que reúne arte y ciencia.**

Este año te queremos invitar a **diseñar un Super Robot**, y no cualquier robot, en el marco de la crisis climática actual éste tendrá que **cumplir las funciones principalmente de prevenir o solucionar problemas ambientales** como la contaminación, los incendios y la pérdida de biodiversidad, entre otros.

Y nos basaremos en el **Pop Art para crearlos**, ¿sabes de qué se trata? te invitamos a investigar y observar cómo son las obras de este movimiento artístico, sobre todo las que se basan en los elementos del cómic, también busca qué temas fueron importantes para estos artistas.

### ¿CÓMO PARTICIPAR?

Puedes **dibujar, pintar o construir tu robot**, lo importante es que nos indiques la función que cumplirá, qué herramientas superpoderosas tendrá o en qué lugares crees que podría ser útil.

Una vez que hayas terminado, escanea (digitaliza) tu obra y envíala al correo electrónico del museo, si construyes un robot, puedes participar con una fotografía de él.

### EVALUACIONES Y RECONOCIMIENTOS

Todas las obras recibidas serán exhibidas a través de una galería de fotos que crearemos en nuestras redes sociales y/u otras plataformas.

Junto con realizar esta exhibición virtual, seleccionaremos 12 obras que serán parte del calendario 2023 y el AC3E (seis de 1° a 4° básico y seis de 5° a 8° básico).

## ¿QUÉ EVALUAREMOS PARA SELECCIONAR LAS 12 OBRAS?

Nuestro jurado (conformado por representantes de cada una de las instituciones organizadoras), considerará aspectos como la creatividad, las soluciones planteadas relacionadas con la temática del concurso y la propuesta estética.

## ENVÍO DE OBRAS Y PLAZOS

Los trabajos digitalizados se deben enviar al correo [museo.artequinvinadelmar@gmail.com](mailto:museo.artequinvinadelmar@gmail.com) con el asunto CONCURSO DE ARTE y los siguientes datos:

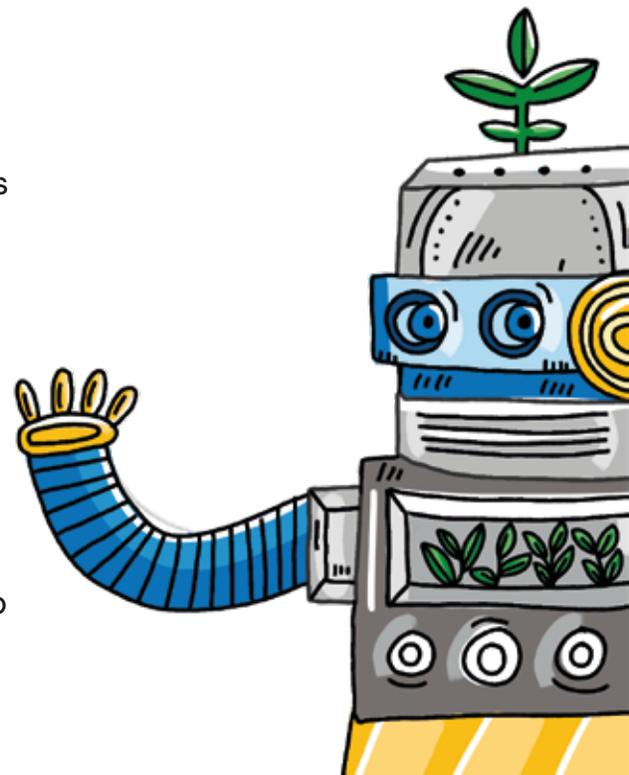
Tu nombre completo  
Tu edad y curso  
Tu comuna  
Tu establecimiento educacional y comuna  
El teléfono de una persona adulta de tu familia  
El nombre de tu obra  
Características de tu robot  
Un correo electrónico de contacto

Puedes enviar tu creación desde el día 1 de agosto hasta el 30 de noviembre del año 2023. Si tienes dudas o consultas, puedes escribir al WhatsApp +56 9 9162 0092

## RESEÑA POP ART

Probablemente has escuchado hablar del **Pop Art** y sus llamativas obras, si no es así aquí te comentamos brevemente de qué se trata. Este fue un **movimiento artístico**, esto quiere decir que hay un **grupo de artistas que comparten y trabajan con ideas similares**, en el caso del Pop Art destacamos las siguientes:

Por un lado la **incorporación en sus obras de elementos de la vida cotidiana** como el cine, la televisión, las revistas, la música, la publicidad, los cómics, y los personajes que aparecen en estos medios, así como también los productos de consumo masivo, como por ejemplo alimentos y artículos de limpieza.



Por otro lado el **Pop Art creó un arte brillante y vibrante, en el uso del color saturado, la utilización de técnicas mixtas** como el collage, el uso de plástico, luces de neón, la incorporación de elementos del comic como globos de textos, tramas, viñetas, entre otros.

Finalmente, este movimiento refleja una sociedad, la de EEUU e Inglaterra principalmente, caracterizada por el exceso de consumo, las modas rápidas, la tecnología, el ocio y la importancia excesiva a la imagen.

Tomando en cuenta estos datos, es que creemos que **es bueno pensar acerca de nuestra sociedad y ver si nuestras acciones están impactando en nuestro entorno.** Este super robot puede entregarnos mensajes a través de globos de texto y realizando acciones geniales, utiliza el entretenido lenguaje del cómic para relatar sus aventuras.

## CONOCE ALGUNOS ARTISTAS:



Marilyn, **Andy Warhol**, 1964



M-maybe, **Roy Lichtenstein**, 1965



Puente de cuchara y cereza,  
**Claes Oldenburg**, 1985



Mi libro para colorear,  
**Pauline Boty**, 1963.



# TIPS

## ALGUNAS CONSIDERACIONES PARA DISEÑAR UN ROBOT

Es importante tener claro **cuál es el problema que se quiere resolver** y cuál es el **propósito del robot** en relación con ese problema. Esto ayudará a **guiar el diseño y sus funciones**.

**Investiga sobre diferentes tipos de robots y tecnologías utilizadas en la actualidad.**

Puedes aprender sobre robots utilizados en la limpieza de playas, monitoreo de la calidad del aire, recolección de residuos, entre otros.

Un robot requiere de componentes como **motores para poder moverse**, y de **sensores para medir y obtener información del entorno**. Algunos sensores permiten medir luz, temperatura, humedad, distancia, entre otros. Escoge el sensor adecuado de acuerdo al problema a solucionar.

**Deja volar tu imaginación**, la creatividad y el pensamiento fuera de lo convencional al diseñar el robot. **Piensa en soluciones innovadoras** y considera diferentes aspectos, como un uso adecuado de la energía, la reutilización de materiales o el uso de energías renovables.

La **programación** es una técnica muy utilizada en muchas disciplinas, y la robótica es una de ellas. **Mediante la programación, puedes controlar el movimiento del robot**, interpretar los datos de los sensores y tomar decisiones basadas en ellos.

**¡El límite está en tu imaginación!**



Organiza

**ARTEQUIN**  
VIÑA DEL MAR



UNIVERSIDAD TÉCNICA  
FEDERICO SANTA MARÍA

  
AC3E

Invita



Te dejamos estas plantillas disponibles para descargar.

