

PROGRAMA DE VOLUNTARIADO	
INSTITUCIÓN	UNIVERSIDAD DE ALCALÁ-ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	COMPETICIÓN EUROBOT 2026 Y FINAL EUROBOT JUNIOR INTERNACIONAL
PROYECTO AL QUE PERTENECE	Proyecto Educativo de Robótica EUROBOT SPAIN
ÁMBITO DE ACTUACIÓN (institucional, ambiental, socio-sanitario, protección civil, etc.)	institucional
N.º DE HORAS	Horas de voluntariado guiado que incluyen formación específica para el desarrollo de este. Ver anexo.
PLAZAS DISPONIBLES	40
HORARIO	Por franjas horarias de 5 horas (en turno de mañana de 9:00h a 14:00h o en turno de tarde 15:00-20:00h)
LUGAR/ES DEL VOLUNTARIADO	Escuela Politécnica Superior
FECHA DE INICIO Y FIN	Del 8 al 10 de mayo
PERFIL DEL ESTUDIANTE	Dependiendo del puesto y las tareas, buscamos 10 candidatos con perfil en Comunicación Audiovisual y 30 candidatos de cualquier perfil, preferentemente del grado de Magisterio, Estudios Ingleses, Turismo y Admon. Empresas y de cualquiera de los grados que se desarrollan en la Escuela Politécnica Superior.
BREVE DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD (Máx. 600 caracteres)	Desde el Aula de Robótica de la Universidad de Alcalá y desde el Grupo de innovación Docente en Robótica Educativa se organizan a lo largo del curso diferentes actividades relacionadas con la robótica educativa. La actividad principal es la Competición EUROBOT SPAIN que se celebra entre abril y mayo. Esta competición requiere del soporte de colaboradores que desarrollan diferentes actividades: desde ofrecer información, ayuda en el registro de participantes y acreditación de equipos, acompañamiento a los equipos participantes, moderadores en las mesas de debate, guía de las visitas a talleres y laboratorios, ejercer de mascotas y todo un conjunto de actividades relacionadas con la grabación y retransmisión de los eventos en streaming. Este curso, además, la Escuela Politécnica Superior se estrena como sede de la Final Internacional de equipos JUNIOR, por lo que se necesitarán voluntarios con conocimiento en idiomas (preferentemente inglés y francés) para las tareas de acompañamiento y soporte de los equipos internacionales que acudan a la competición. Este evento se celebra en fechas diferentes a la

PROGRAMA DE VOLUNTARIADO	
	Competición Nacional de EUROBOT.
ACTIVIDADES PARA REALIZAR POR LA PERSONA VOLUNTARIA	En el anexo, se adjunta una tabla orientativa con la relación de actividades concretas a realizar, en función del evento a cubrir, de los horarios de la competición y el tipo de perfil buscado, basada en las actividades realizadas durante la competición de EUROBOT2025. Las actividades y horarios concretos serán establecidos por el Comité Organizador Internacional en fechas cercanas al evento y son susceptibles de sufrir algún cambio respecto a lo reflejado en la tabla. Se comunicarán a todos los voluntarios con antelación suficiente para que reciban su formación. Las actividades y tareas a realizar para la Final Internacional de equipos JUNIOR serán similares. Toda la información sobre ambas competiciones se irá publicando progresivamente en la web de EUROBOT UAH: https://www.eurobot.es/
- COMPETENCIAS ESPECÍFICAS ADQUIRIDAS EN EL VOLUNTARIADO (Enunciar un mínimo de 5 y un máximo de 10 competencias. - Deben enunciarse con los verbos: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar, evaluar)	- Aplicar los conocimientos académicos de sus respectivos grados (magisterio, comunicación audiovisual, estudios ingleses, turismo o ingeniería) en un evento real (ODS 4: Educación de calidad; ODS 8: Trabajo decente y crecimiento económico). - Conocer de cerca cómo funciona un proyecto de robótica educativa (ODS 4: Educación de calidad; ODS 9: Industria, innovación e infraestructura). - Orientar y comunicar de forma efectiva ante estudiantes y profesorado de primaria, secundaria y universidades (ODS 4: Educación de calidad; ODS 16: Paz, justicia e instituciones sólidas — comunicación y acceso a información de calidad). - Contribuir a la difusión de la tecnología en la sociedad (ODS 9: Industria, innovación e infraestructura; ODS 10: Reducción de las desigualdades). - Trabajar en un equipo multidisciplinar (ODS 17: Alianzas para lograr los objetivos). - Resolver problemas en tiempo real (ODS 9: Industria, innovación e infraestructura; ODS 4: Educación de calidad). - Contribuir a lograr la igualdad entre los géneros y a eliminar la discriminación en el acceso a la tecnología (ODS 5: Igualdad de género; ODS 10: Reducción de las desigualdades).

PROGRAMA DE VOLUNTARIADO	
	<i>Reducción de las desigualdades).</i>
CONTENIDOS DE LA FORMACIÓN	En las semanas previas a la competición, los estudiantes realizarán un training para que conozcan los espacios dónde se desarrollará el evento y se familiaricen con ellos. Se les informará de los diferentes actividades académicas que forman parte del mismo, se les dará una charla sobre la programación de las diferentes fases de la competición; se formarán diferentes equipos con un responsable para cada una de las actividades, equipos que podrán ir rotando según el horario para cubrir diferentes ámbitos del evento y diversificar su experiencia. Se hará training específico para la sesión de posters y la moderación de la mesa de debate, para el control y apoyo en los campos de prueba, para ejercer de jurados de campo en competición, etc. A los estudiantes de comunicación audiovisual, se les dará un training específico en el uso y manejo de los equipos por parte de técnicos de la oficina tecnológica, que coordinarán sus tareas durante el desarrollo de la competición, junto con personal del proyecto responsable de las actividades de comunicación.