

## Olimpiada Internacional de Robótica – WRO Galicia 2026

La World Robot Olympiad (WRO) es una de las competiciones internacionales de robótica educativa más importantes del mundo. Su objetivo es acercar a niños, niñas y jóvenes al ámbito de la tecnología, la ingeniería y la programación de una manera creativa, práctica y motivadora.

Cada año, miles de estudiantes de todo el mundo participan en este programa educativo construyendo robots desde cero para resolver retos tecnológicos relacionados con temáticas actuales. A través de esta experiencia, los participantes desarrollan habilidades clave como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la innovación.

En España, la competición está organizada por la **Fundación educaBOT**, mientras que en Galicia la organización corre a cargo de **ARKITAS Robótica**, empresa dedicada a la formación en programación y robótica educativa desde el año 2014.

Desde 2015, ARKITAS Robótica es el organizador oficial de la **WRO Galicia**, impulsando el talento tecnológico entre los jóvenes gallegos y ofreciendo a los estudiantes la oportunidad de participar en una competición de alcance internacional. Gracias a este trabajo, equipos gallegos han logrado representar a nuestra comunidad en la fase internacional celebrada en **Nueva Delhi (2015)** y **Tailandia (2018)**.

### WRO Galicia 2026

La próxima edición de la **WRO Galicia** se celebrará en el **Museo Nacional de Ciencia y Tecnología (MUNCYT)**, un espacio de referencia para la divulgación científica y tecnológica. Tras el éxito de las últimas ediciones celebradas en este mismo centro, el objetivo es consolidar el evento como un referente educativo y tecnológico en Galicia.

La competición tendrá lugar el **sábado 30 de mayo de 2026** y reunirá aproximadamente a **140 participantes entre competidores, entrenadores, jueces, organizadores y voluntarios**, además de público general hasta completar el aforo del recinto.

En esta edición, participarán **niños, niñas y jóvenes de entre 6 y 19 años**, distribuidos en seis categorías diferentes:

- RoboBasic (6–12 años)
- Robomission: Start / Elementary (8–12 años) -Rookie / Junior (11–15 años)
- Future Innovators (8–19 años)

Los equipos deberán diseñar, construir y programar robots capaces de superar distintos retos tecnológicos dentro del tiempo establecido. Los ganadores de cada categoría podrán clasificarse para la **final nacional que se celebrará en Andorra la Vella los días 12 y 13 de septiembre de 2026**, con la posibilidad de representar a España en la final internacional que tendrá lugar en **San Juan, Puerto Rico del 8 al 10 de diciembre de 2026**.

## Tema de la temporada 2026

### “Robots Meet Culture” – Los robots y la cultura

La temática de esta edición propone explorar cómo la robótica puede contribuir a **proteger, preservar y difundir el patrimonio cultural**. Los participantes deberán desarrollar soluciones tecnológicas que conecten el mundo de la robótica con el arte, la historia y la creatividad.

Entre los retos planteados destacan:

- Robots que ayuden a **conservar patrimonio histórico** o restaurar estructuras dañadas.
- Sistemas autónomos capaces de **guiar visitantes en museos o espacios culturales**.
- Tecnologías que permitan **transportar o proteger artefactos culturales**.
- Proyectos innovadores en los que los **robots colaboren con artistas o músicos** para crear nuevas formas de expresión.

En la categoría **Future Innovators**, los equipos presentarán un **prototipo de innovación robótica** orientado a resolver un problema real relacionado con la cultura. Estos proyectos serán evaluados por un jurado especializado que valorará la creatividad, el desarrollo técnico y la capacidad de los participantes para defender su propuesta.

## Una oportunidad para impulsar el talento joven

La WRO Galicia no es únicamente una competición. Es una **experiencia educativa que inspira vocaciones científicas y tecnológicas**, fomentando habilidades fundamentales para el futuro profesional de los jóvenes.

El evento reúne a estudiantes, familias, docentes, empresas tecnológicas e instituciones, convirtiéndose en un **espacio de encuentro entre educación, innovación y sociedad**.