



San José, 26 de julio de 2025

COLEGIO: GOLDEN VALLEY SCHOOL HEREDIA

Indicaciones Coach EXPO STEAM 2025

La feria de tecnología educativa más grande de Costa Rica

Fecha: 8 de agosto de 2025 // Lugar: Centro de Convenciones de Costa Rica – Cariari, Heredia

Ser coach en Expo STEAM no es simplemente acompañar a un equipo. Es guiar una misión educativa que transforma la forma de aprender, construyendo una generación capaz de resolver retos reales con tecnología, creatividad y pensamiento crítico. Tu rol es vital: sin ti, esta misión no despegua. Gracias por liderar este camino con tus estudiantes, por sembrar curiosidad en sus mentes, y por ser ese adulto que cree que la educación puede ser emocionante, viva y significativa.

¿Qué recibirás en el sobre de registro?

Cada institución participante de la feria recibirá un sobre con:

- **Cronograma personalizado** con los horarios de competencia por cada equipo.
- **Brazaletes de coaches** (obligatorios para ingresar a Zona de Pits).
- **Tags identificativos** para cada participante (deben estar visibles y colocados en su camisa a la hora de ingresar al evento).
- **Croquis del evento** con distribución de zonas y accesos.
- **Certificados de participación** de los estudiantes.
- **Documentación oficial** (este documento incluido).

Cada institución deberá pasar a recoger su sobre de registro el día anterior al evento, jueves 7 de agosto, en el Centro de Convenciones de Costa Rica entre las 10:00 a.m. y 5:00 p.m.

Horarios claves del evento:

Registro: de 8:00 a.m. a 9:00 a.m.

Todos los equipos deben llegar con **suficiente antelación** al inicio del registro. Llegar cerca de la hora de cierre puede causar retrasos en el acceso, pérdida del acto inaugural y complicaciones logísticas que podrían afectar el desempeño del equipo. Los padres de familia, acompañantes, directores podrán ingresar por **Ingreso 3** en el mismo horario.

⚠ Importante: Si un equipo llega después de las 9:00 a.m., corre el riesgo de **no participar en su primera ronda**, lo cual implica la pérdida automática de esos puntos.

Preescolar y Diversificado: su participación se proyecta concluir después de la premiación programada para la **1:00 p.m.**

Primaria y Secundaria: El evento completo, incluyendo premiaciones se proyecta concluir a las **4:00 pm.**



1. ROLES Y RESPONSABILIDADES DEL COACH

Ser coach en Expo STEAM es mucho más que acompañar un equipo. Es asumir el rol de **líder emocional, logístico y pedagógico** durante una de las experiencias educativas más importantes del año para tus estudiantes.

Tu objetivo como coach es **guiar, acompañar, motivar y asegurar que tu equipo viva la experiencia de la mejor forma posible**, respetando las reglas del evento y sin intervenir directamente en la solución de los retos. El rol del coach debe seguir la siguiente línea:

a. Antes del evento: preparar, organizar y motivar.

- Asegúrate de que tu equipo haya comprendido el reto asignado y haya trabajado una solución clara antes del evento.
- Supervisa el armado previo del prototipo (si aplica) y la recopilación de materiales permitidos.
- Revisa bien el cronograma y asegúrate de que cada estudiante esté asignado e identificado.
- Prepara un kit básico (etiquetas, agua, snacks, cronograma, buena vibra).

b. Durante el evento: acompañar, contener y asegurar el cumplimiento del reglamento.

- Acompaña en todo momento a tu equipo, respetando las zonas y horarios indicados en el croquis.
- No está permitido intervenir directamente en la solución del reto (ni con palabras ni acciones).
- Sé el **único punto de contacto con el staff y jurado**. Ni padres ni estudiantes deben interactuar con ellos.
- Asegúrate de que tus estudiantes estén listos y con sus brazaletes y etiquetas visibles.
- Lleva control del horario y prepara al equipo para cada partida con anticipación.
- Ayuda a mantener el orden, el enfoque y una actitud STEAM en todo momento.

c. Después del evento: cerrar con propósito.

- Entrega los certificados de participación a tu equipo antes de la ceremonia de premiación.
- Recoge todos los materiales del colegio y deja limpio el espacio.
- Celebra con tu equipo: más allá de ganar, vivieron un reto real.
- Aprovecha el regreso a la institución para reflexionar: ¿qué aprendimos? ¿Cómo crecimos como equipo?

Normas fundamentales para los coaches:

- Prohibido intervenir en la construcción o solución del reto en cualquier momento.
- Solo el coach puede comunicarse con el jurado o staff.
- Los resultados no son apelables. Ningún equipo puede cuestionar el fallo del juez.
- El incumplimiento del reglamento puede conllevar la descalificación inmediata.



2. ACCESOS Y CONTROL DE INGRESO

a. Ingreso oficial al evento

El ingreso de los estudiantes y coaches se realizará únicamente a través de **Ingreso 1** e **Ingreso 2**, según se indica en el **croquis del evento** incluido en este paquete (el resto de asistentes por Ingreso 3). Cada equipo debe verificar **por cuál zona debe ingresar** revisando la lista adjunta con la numeración y asignación de espacios.

⚠ Importante: Toda la delegación debe ingresar **de forma conjunta, completa y debidamente identificada**. Sin la identificación correcta, **no se permitirá el acceso**.

Durante el ingreso, nuestros voluntarios verificarán:

- Que el equipo esté **completo** (en caso de no estarlo, no podrán ingresar).
- Que todos los estudiantes porten **su tag visible** al frente en la zona del pecho.
- Que los coaches lleven su **brazalete correspondiente en la muñeca** (color rojo)

b. Distribución por zona de Pits

- **Preescolar** → Salón central (izquierda del túnel)
- **Primaria y Secundaria** → Pits por colegio (derecha del túnel)
- **Diversificado** → Sala Cartago, en la parte del Foyer Diquis

Cada colegio tendrá asignada una mesa con su número de identificación. Los equipos deberán ubicarse en ese espacio durante el evento.

Solo podrán ingresar a la Zona de Pits:

- Estudiantes con **número visible en su pecho**
- Coaches con **brazalete rojo**

c. Brazaletes y sus significados

Color	Rol	Accesos permitidos
 Azul	Público – Gradería FLY by BN	Gradería y Zona General
 Verde	Público – Entrada General Kolbi	Solo Zona General (sin acceso a gradería)
 Amarillo	Directores Invitados	Solo Zona General (sin acceso Zona Pits)
 Rojo	Coach (1 por equipo)	Zona de Pits y Competencia (rotativo)



3. DINÁMICA DE COMPETENCIA

Todo lo que debes saber para que tu equipo esté listo, a tiempo y rinda al máximo. EXPO STEAM 2025 está diseñada como una experiencia organizada, retadora y fluida. Por eso, la competencia se divide en tres zonas operativas según el nivel académico. Cada zona tiene reglas específicas que es fundamental conocer y respetar.

- **Zona Preescolar**
- **Zona Primaria y Secundaria**
- **Zona Diversificado**

A continuación se detalla el proceso para cada una:

a. ZONA DE PREESCOLAR

En esta categoría, **cada equipo compite (partida) una única vez (ronda)**, por lo tanto, su preparación, puntualidad y actitud son determinantes para el resultado.

¿En qué consiste?

- **Una partida de competencia** con duración de **12 minutos**.
- **Una presentación oral de 3 minutos máximo** en la zona de presentaciones, donde los estudiantes exponen lo aprendido.

¿Cómo se organiza?

Durante el evento, habrá **dos pantallas principales** en la zona de preescolar:

- Una proyectará **los equipos que deben competir** y el # de partida que se está efectuando.
- Otra indicará **los equipos que deben presentar** y el # de presentación que se está dando..

Ambas mostrarán claramente el **nombre del colegio y el número del equipo**.

¿Cuáles son los tiempos críticos?

- Entre cada partida o presentación hay **solo 3 minutos de transición** entre los equipos que están compitiendo y los que van a competir después.
- Por tanto, los equipos que siguen deben estar **listos en la zona de espera** cuando la partida anterior esté en curso. Por ejemplo: Si tu equipo está asignado a la Partida 4, deben estar en la zona de espera **desde que la Partida 3 esté en juego. Lo mismo para el caso de las presentaciones.**

⚠ Si un equipo no se presenta puntualmente al llamado **perderá minutos valiosos** de su participación o **incluso quedar fuera** si se agota el tiempo de su bloque.



¿Dónde debo estar?

- La **zona de competencia** y la **zona de presentación oral** estarán claramente marcadas en el croquis del evento.
- Habrá voluntarios guiando los traslados, pero es responsabilidad del coach estar atento al llamado en pantalla.

b. ZONA DE PRIMARIA Y SECUNDARIA

En esta categoría, **cada equipo compite (partida) dos veces (ronda).**

¿En qué consiste?

- **Ronda 1:** de 10:00 a.m. a 12:00 p.m.
- **Ronda 2:** de 1:30 p.m. a 3:30 p.m.
- Cada ronda incluye **5 partidas de 20 minutos**.
- Cada equipo participa en **una partida por ronda**, para un total de **dos participaciones oficiales**.

Fase de preparación: “Zona de Pits”

Antes de iniciar cada ronda, los estudiantes tendrán un espacio de **10 minutos dentro de la Zona de Pits** para construir una parte del reto, que luego permitirá cumplir su reto.

⚠ Terminados esos 10 minutos, **no se permite seguir armando ni modificando los prototipos**. Si un juez detecta ajustes fuera de tiempo:

- Se dará una advertencia formal y se tendrá una penalización de 10 puntos.
- Luego de **3 advertencias acumuladas**, el equipo podrá ser descalificado.

Este tiempo de ajustes también es un momento de concentración, revisión y organización. El coach puede supervisar logísticamente, pero **no intervenir en la solución técnica**.

¿Cómo se anuncian las partidas?

Dado el gran número de equipos en competencia, las pantallas **NO mostrarán nombres de colegios**. Solo se indicará la **partida actual en curso** (ej. “Partida 3”).

Cada coach debe saber:

- En **qué partida** compite cada uno de sus equipos.
- En **cuál zona** debe ubicarse para cada competencia.



⚠ Al iniciar el anuncio de partida:

- Los equipos tienen **5 minutos para llegar** desde la Zona de Pits a su mesa de competencia.
- **No se harán llamadas adicionales ni habrá reprogramación.**
- Si un equipo no llega a tiempo:
 - Puede competir con el tiempo restante de la partida (no se dará tiempo adicional)
 - Se anota **puntaje de 0** en caso de no presentarse del todo.
 - No podrá competir en otro momento.

¿Dónde encuentro los horarios?

En este paquete se incluye un documento con:

- Nombre del colegio
- Número de equipo
- Número de partida asignada
- Hora estimada de participación
- Área de competencia correspondiente

Es indispensable que el coach tenga a mano este documento durante toda la jornada. Marcar, tachar y revisar ayudará a garantizar que ningún equipo pierda su turno.

¿Qué sucede entre cada ronda?

Después de cada participación:

- Los equipos pueden **permanecer en su espacio asignado** dentro de la Zona de Pits.
- O pueden **disfrutar de las experiencias interactivas**, shows, stands, comida y zonas educativas del evento.

⚠ Eso sí: deben regresar a tiempo para la siguiente ronda. La responsabilidad del coach es llevar el control de tiempos.

c. ZONA DE DIVERSIFICADO

La categoría de Diversificado se vivirá como una verdadera feria de innovación. Cada equipo presentará su proyecto de forma expositiva y argumentada, tanto a los jueces como a los visitantes del evento. Este espacio simula una experiencia universitaria o preprofesional, donde se evalúan no solo resultados técnicos, sino también habilidades de comunicación, claridad conceptual y visión de impacto.



Montaje y preparación de los stands

- **Hora de ingreso:** Desde las **8:00 a.m.** se habilita el acceso para iniciar el montaje de stands en la **Sala Heredia**.
- **Stand asignado:** Cada equipo tendrá un espacio exclusivo donde debe montar su propuesta de forma visual, funcional e informativa (se dispondrá una mesa tipo escuela con mantel con dimensiones de altura de 90cm, largo de 180 cm y ancho de 45cm, 4 sillas y conexión eléctrica).
- **Primer bloque de montaje:** De **8:00 a.m. a 9:00 a.m.**
- **Obligatorio asistir a la inauguración:** De **9:00 a.m. a 9:30 a.m.** en el Salón Talamanca.
- **Segundo bloque de montaje:** De **9:30 a.m. a 10:00 a.m.** para afinar últimos detalles.

⚠ Todos los stands deben estar completamente listos a las **10:00 a.m.**

Evaluación por jueces

- Las presentaciones a los jueces serán entre **10:00 a.m. y 12:45 p.m.**
- Cada equipo será visitado por **5 jueces**.
- **Tiempo máximo por juez: 10 minutos**, incluyendo preguntas. Se recomienda hacer una exposición inicial de **7-8 minutos**, y dejar el resto del tiempo para diálogo y consultas.
- Cada equipo recibirá una agenda con los **horarios asignados para cada juez**. Es fundamental estar preparados y presentes puntualmente.

Nota: Si el equipo consume los 12 minutos solo en presentación, perderá la oportunidad de responder preguntas del jurado, lo cual podrá **afectar su evaluación final**.

Premiación y exposición al público

- La premiación de la categoría Diversificado será a la **1:00 p.m.** en el **Salón Talamanca**.
- Luego de la premiación, los stands deben **permanecer abiertos y atendidos** para recibir visitas de:
 - Estudiantes de otros niveles
 - Padres de familia
 - Representantes de instituciones invitadas

Este espacio es clave para compartir el proceso, impacto y creatividad detrás de cada propuesta. Aprovechar para inspirar y demostrar lo que verdaderamente significa aplicar STEAM a problemas reales.



4. VIVIENDO UNA GRAN EXPO STEAM

EXPO STEAM no es solo una competencia... Es una fiesta educativa. Queremos que tu y tus estudiantes vivan un día inolvidable, lleno de aprendizaje, conexión y emoción. Aquí algunas recomendaciones para sacarle el jugo a esta experiencia:

- **No se pierdan los momentos culturales:** Desde el show inaugural a las 9:00 a.m. hasta el Halftime Show en el almuerzo, el ambiente estará cargado de energía e inspiración. ¡Acompañanos a celebrar el talento de nuestros estudiantes.
- **Explorá los stands y zonas interactivas:** Encontrarás experiencias galácticas, juegos, realidad virtual, y actividades diseñadas para despertar la curiosidad y creatividad.
- **Visitá el stand de Tecnikids:** Ahí podrás conocer más sobre lo que hacemos, encontrar artículos exclusivos de nuestra tienda y llevarte un recuerdo de esta gran misión.
- **Conectá con otros docentes:** EXPO es también un espacio para compartir, aprender de otros y fortalecer nuestra comunidad educativa.
- **Documenta el día con fotos, videos y sonrisas:** No olvides que esta experiencia se vive una vez al año, ¡hacé que cada momento cuente!
- **Participá en el Reto La Nación y ganá para tu colegio un ChompSaw.** Este año, **el Reto La Nación se vivirá después de EXPO STEAM**, y será una oportunidad única para compartir al mundo lo que esta experiencia significó para ti, tu equipo y tu institución. Para participar documenta la experiencia vivida durante el evento (con fotos, videos, testimonios) y comparte en redes sociales de la institución. De esa forma, estarás participando automáticamente por ganar un **ChompSaw** para tu institución educativa, un recurso pedagógico increíble que llevará la cultura maker a otro nivel. Más información aquí.



5. CROQUIS DEL EVENTO

A continuación, se presenta el croquis oficial de EXPO STEAM 2025. Este mapa refleja la organización de zonas por niveles educativos, accesos, graderías, zona de presentación, zona de stands y espacios comunes. **Es importante tener presente que este croquis puede sufrir ligeras variaciones de acuerdo con requerimientos logísticos**, pero mantendrá la misma estructura general para facilitar la planificación y ubicación durante el evento.

Se recomienda a cada coach estudiar el croquis con anticipación y familiarizarse con:

- El ingreso asignado a su institución
- La ubicación de la zona de pits por nivel educativo
- La zona de competencia y presentación
- Las graderías y zonas de descanso





6. MOMENTOS DE COMPETENCIA

A continuación encontrarás los detalles específicos de participación para cada uno de tus equipos, organizados por nivel académico. Esta información te permitirá planificar con precisión los tiempos de ingreso, preparación y competencia durante el evento. **Es imprescindible que los coaches lleven esta información impresa o accesible en su dispositivo móvil durante el evento.**

Información general por colegio

- **Nombre de la institución:** Golden Valley School Heredia
- **Zona de ingreso:** Zona 1
- **Zona de pits asignada:** Preescolar: mesa 17 ; Primaria y Secundaria: mesa 252 a 260

1. Categoría Preescolar

Equipo	Partida	Hora competencia	Mat	Presentación	Hora presentación	Espacio presentación
17	3	10:15 a.m.	1	8	11:30 a.m.	1

2. Categoría Primaria y Secundaria

Categoría	Equipo	Ronda 1 - Partida #	Hora	Mat	Ronda 2 - Partida #	Hora	Mat
P. Menor	85	2	10:25 a.m.	7	7	1:55 p.m.	7
P. Menor	143	5	11:40 a.m.	14	10	3:10 p.m.	14
P. Mayor	227	1	10:00 a.m.	15	6	1:30 p.m.	15
P. Mayor	164	4	11:15 a.m.	8	9	2:45 p.m.	8
Secundaria	253	1	10:00 a.m.	5	6	1:30 p.m.	5
Secundaria	289	3	10:50 a.m.	12	8	2:20 p.m.	12



Esto va más allá de una competencia. Es una misión.

En EXPO STEAM, lo más importante no se mide en puntos ni se premia con medallas. Lo más importante se ve en los ojos encendidos de un estudiante que entiende, por primera vez, que puede cambiar el mundo.

Se siente en los nervios antes de una presentación, en la alegría del descubrimiento, en el orgullo de una familia que acompaña. Se escucha en el aplauso espontáneo que celebra un intento valiente, no solo un primer lugar.

Este evento es una excusa para algo mucho más profundo: **Inspirar. Conectar. Despertar vocaciones. Fortalecer comunidades. Cambiar la forma de aprender y enseñar.**

Por eso, más allá de horarios, croquis y reglas, nuestro mayor deseo es que juntos —Tecnikids, los centros educativos, los docentes, las familias y los estudiantes— logremos lo más importante: **Hacer que cada niño y niña sienta que aquí se le toma en serio. Que sus ideas importan. Que su creatividad tenga un lugar. Que su futuro ya comenzó.**

Gracias por preparar, acompañar y creer en esta experiencia. Gracias por sumarte con pasión a una misión que apenas comienza.

¡Nos vemos en la EXPO STEAM 2025! Que esta jornada inspire mucho más que proyectos... que inspire caminos de vida..

¡Nos vemos en la misión espacial más educativa del año!

Jose Lam
Director Teknikids Costa Rica