

BUSCANDO EL SABER

Categoría: Interés general

En esta disciplina se busca que los alumnos demuestren su nivel de cultura general que ya no sólo implica la educación recibida en su escuela sino también en su hogar y vida cotidiana.

Además, permite la participación de escuelas no especializadas en temas de tecnología buscando ampliar el alcance del evento.

Competencia: Buscando el saber

Descripción

Buscando el Saber es una actividad recreativa que permite recorrer el campus de la Universidad Blas Pascal en busca de códigos (tipo QR) que están en los distintos sectores.

Para esta actividad se necesita descargar la App desde el Play Store (sólo disponible para Android 5.0 o superior) y la aplicación guiará por los distintos sectores del campus en busca de los códigos, los cuales tendrán que ser capturados con la cámara de video del teléfono celular.

Con cada código capturado se obtienen 200 puntos. Luego, aparecerá una pregunta con múltiples opciones para sumar 100 puntos extras. En la parte superior de la pantalla se pueden visualizar los puntos conseguidos hasta el momento y el ranking actual.

Es importante capturar códigos distintos en cada sector. Si se captura un código ya capturado no se obtienen los 200 puntos, pero igualmente se podrán responder nuevas preguntas. Para cada pregunta se dispone de 15 segundos.

Consideraciones generales

Buscar en <http://oniet.ubp.edu.ar/> el vínculo de descarga de la Aplicación.

Objetivos

- Que los alumnos conozcan su nivel de cultura general, haciéndolos reflexionar sobre aquello que deben ajustar para estar a la altura de las circunstancias de vida cotidiana.
- Generar incentivos para que cualquier escuela se sienta invitada a participar en el evento.
- Extender los horizontes cognitivos del evento que son trasladados a los alumnos dando un sentido de globalidad conceptual para que tomen conciencia de que no pueden sólo focalizarse en un aspecto específico.

Temario

Las preguntas son de las siguientes temáticas:

- Administración y negocios
- Arte
- Ciencias
- Contabilidad

- Cultura general
- Deportes
- Educación cívica
- Entretenimiento
- Geografía
- Informática
- Medioambiente - Higiene y seguridad
- Salud

Actividad

Modalidad

La modalidad es individual y requiere inscripción previa.

Formato

La actividad es de carácter presencial. la aplicación guiará por los distintos sectores del campus en busca de los códigos, los cuales tendrán que ser capturados con la cámara de video del teléfono celular.

Plazos y duración

El uso de la aplicación estará habilitado entre los siguientes rangos horarios.

- Primer día de competencia: 10:00 hasta 18:00 horas.
- Segundo día de competencia: 09:00 hasta 15:00 horas.

Responsables y colaboradores

Esta competencia será supervisada y evaluada por un especialista en el tema perteneciente al staff de la Universidad Pascal.

Área asociada: Licenciatura en Educación Física.

Coordinador: Victor Rubén Perez

Inscripción

Participación

Los participantes deben ser alumnos que correspondan a una escuela que debe estar inscripta y aprobada por la comisión directiva de la organización.

La participación es individual y libre para cualquier alumno, sin ningún condicionante de año escolar. No hay límite de participantes por escuela.

Evaluación

A medida que se va utilizando la aplicación, se va generando automáticamente un ranking. En la parte superior de la pantalla se pueden visualizar los puntos conseguidos hasta el momento y el ranking actual.

Con cada código capturado se obtienen 200 puntos. Contestando la pregunta de múltiple opción se pueden sumar 100 puntos extras. Es importante capturar códigos distintos en cada sector. Si se captura un código ya capturado no se obtienen los 200 puntos, pero igualmente se podrán responder nuevas preguntas. Para cada pregunta se dispone de 15 segundos.