

# ONIET

Olimpiada Nacional

Actividades académicas centradas en el Saber y Saber Hacer.

Reglamento Edición 2021

## Buscando el Saber

### Categoría: cultura

#### Introducción

El mundo es un lugar repleto de personas, lugares y tradiciones diferentes. Podemos pensar al mundo como segmentos, países, idiomas, ciudades, y descubrir todas sus características y variedades es realmente fascinante.

Es cierto que cada cultura en sí misma tiene características diferentes con respecto a las demás, aunque también existen muchas similitudes. ¿Sabías que hoy en día se hablan más de 6.000 idiomas en el mundo? Sorprendente, ¿verdad? Lo curioso es que muchos de ellos apenas son hablados por algunos cientos de personas. Son pocos los idiomas que consideramos principales. En este desafío llamado "Buscando el Saber" pondremos a prueba tus conocimientos sobre cultura general: arte, ciencia, historia, matemáticas, religión, geografía...

Y mientras, te invitaremos a recorrer nuestro campus universitario a través de la visualización de un video.

#### Descripción

Buscando el Saber es una actividad recreativa que permite recorrer de manera virtual el campus de la Universidad Blas Pascal en busca de códigos (tipo QR) que están en los distintos sectores. El recorrido será mediante la visualización de un video que estará disponible en YouTube y será publicado en el momento que comience la competencia.

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.

# ONIET

## Olimpiada Nacional

Actividades académicas centradas en el Saber y Saber Hacer.

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

### 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

### Modalidad

La modalidad es individual y requiere inscripción previa.

### Plazos y duración

El uso de la aplicación estará habilitado durante un rango horario que será comunicado luego del acto de apertura.

# ONIET

Olimpiada Nacional

Actividades académicas centradas en el Saber y Saber Hacer.

## Inscripción

### Participación

La competencia está abierta a estudiantes y docentes de las escuelas secundarias. Se define un límite de cupo de 20 por escuela para participar y es totalmente libre a nivel de edades ni restricciones de año de cursado.

# ONIET

Olimpiada Nacional

Actividades académicas centradas en el Saber y Saber Hacer.

## Evaluación

Luego del rango horario de habilitación de la actividad, la misma aplicación será la encargada de calcular los puntos logrados por cada participante y definirá la clasificación final.

El cálculo se realiza sumando 100 puntos por cada respuesta correcta y 200 puntos por cada código distinto capturado.