

BUSCANDO EL SABER

| | | | | | | |
|----------------------|----------------------------|-------------------------------|-------------------------------|------------------------------------|--------------------------|-----------------------|
| Tipo | Cuestionario | Exposición Oral | Desarrollo en Computadora | Juego de Habilidad | Desarrollo en Escritorio | Taller Experimental I |
| Modalidad | Virtual | Presencial | Híbrida | | | |
| Desarrollo | Trabajo previo con informe | Con desarrollo en vivo | | | | |
| Dificultad | Cultura General | Restringida al Ciclo Básico | Restringida al ciclo superior | Restringida a los últimos dos años | | |
| Participación | Individual | Grupal | | | | |
| Cupo | 10 | | | | | |

Introducción

Buscando el Saber es una actividad recreativa que permite recorrer el campus de la Universidad Blas Pascal.

Descripción

- **Generalidades**

La actividad consiste en recorrer el campus de la Universidad Blas Pascal en busca de códigos (tipo QR) que están en los distintos sectores.

- **Modalidad**

Las actividades de la competencia se realizan de modo presencial en el campus de la Universidad Blas Pascal en los días y horarios determinados por el cronograma de actividades de ONIET.

- **Participación**

La participación es individual. No se permiten más de 10 alumnos inscriptos por cada colegio participante.

Inscripción

Participación

Los participantes deben ser alumnos de una escuela que esté inscripta y aprobada por la comisión directiva de la organización.

Requisitos

Es necesario realizar una inscripción previa antes del inicio del evento. Dicha inscripción debe llevarse a cabo en línea, a través del sistema designado para tal fin, al cual se puede acceder desde la página web del evento. En caso de haber algún inconveniente, se puede enviar un correo electrónico a la dirección indicada en la página web. El equipo organizador se encargará de revisar cada caso y, si no es posible completar la inscripción de forma electrónica, se brindará asistencia para cargarla correctamente.

Desarrollo

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.

Buscar en la página de la competencia el vínculo de descarga de la Aplicación.

Preguntas

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

Evaluación

Criterios de evaluación

El sistema realizará automáticamente la corrección de cada respuesta, asignará los puntajes correspondientes y establecerá el ranking de la competencia.

Responsables y colaboradores

Esta competencia será supervisada y evaluada por docentes pertenecientes a la Universidad Blas Pascal, podrán asistir como colaboradores alumnos de las carreras relacionadas de dicha universidad.

Premiación

La posición y el puntaje total obtenido en la competencia será difundido a través de la página web del evento y serán premiadas las siguientes posiciones:

- 1er puesto: Medalla de Oro
- 2do puesto: Medalla de Plata
- 3er puesto: Medalla de Bronce

La entrega de premios se realizará en el acto de cierre de las ONIET.