

## ABANDERA TU CURSO 2025

| Tipo          | Cuestionario                                      | Exposición Oral          | Desarrollo en Computadora                                                         | Juego de Habilidad                                            | Desarrollo en Escritorio | Taller Experimental |
|---------------|---------------------------------------------------|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|--------------------------|---------------------|
| Modalidad     | Virtual                                           | Presencial               | Híbrida                                                                           |                                                               |                          |                     |
| Desarrollo    | Trabajo previo con informe                        | Con desarrollo en vivo   |                                                                                   |                                                               |                          |                     |
| Dificultad    | Cultura General<br>1° 2° 3°<br>4° 5° 6° / 7°      | Ciclo Básico<br>1° 2° 3° | Ciclo Orientado<br>4° 5° 6° / 4° 5° 6° 7°<br>(según la orientación de la escuela) | Solo<br>5° 6° / 6° 7°<br>(según la orientación de la escuela) |                          |                     |
| Participación | Individual                                        | Grupal                   |                                                                                   |                                                               |                          |                     |
| Cupo          | 4 estudiantes por equipo<br>2 equipos por escuela |                          |                                                                                   |                                                               |                          |                     |

## Introducción

¿Qué es una bandera? Para definir mejor lo que conocemos como bandera usaremos las palabras de Edward Kaye, estudioso de la vexilología, una disciplina auxiliar de la historia que se encarga del estudio de las mismas: "el propósito de una bandera es representar un lugar, organización o persona; esto se logra mediante una tela generalmente rectangular que está habitualmente en constante movimiento, es decir, flameando, en la que aparecen diseños y/o colores visibles a distancia". Esta bandera debe resultar fácil de reproducir en cantidades mayores o menores y en varios tamaños.

## Descripción

- **Generalidades**

Los integrantes de cada equipo deberán diseñar una bandera, volcando en la misma los conceptos, símbolos, colores y formas que los representen y definan.

La propuesta incluirá 1 [bandera](#) y una descripción breve del concepto y las justificaciones

- **Modalidad**

Las actividades de la competencia se realizan de modo virtual en los días y horarios determinados por el cronograma de actividades de ONIET.

- **Participación**

La participación es grupal donde se permiten un máximo de 4 integrantes por equipo. No se permiten más de 2 grupos 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

### Consideraciones

¿Cómo diseñar una bandera?

Los parámetros que propone Edward Kaye para tener en cuenta a la hora de diseñar una bandera son los siguientes:

- Simplicidad – Debe ser tan simple que un niño la pueda dibujar de memoria.
- Simbolismo – Los símbolos, imágenes, colores y diseños deben relacionarse entre sí y ser expresivos de lo que quieren representar o transmitir.
- Usar pocos colores – Limitar el número de colores a no más de tres, que sean básicos y contrasten entre sí.
- No poner inscripciones, escudos ni sellos – Nunca reproducir inscripciones, escudos o sellos de organizaciones.
- Ser distinta de cualquier otra. – No repetir el diseño de una bandera ya existente, a no ser que con ello se quiera aludir a una relación histórica, geográfica, cultural, etc.

### Entrega previa

Los equipos deberán realizar la entrega en la fecha establecida por el cronograma de la competencia y mediante la plataforma web de la competencia de un archivo con el siguiente contenido

- Bandera. Pieza gráfica horizontal tamaño A2: 59,4 x 42 cm en versión para imprimir PDF 300 DPI - CMYK y en versión digital A3 PDF 150 DPI RGB
- Documento anexo con las justificaciones y conceptualizaciones (formato A4 – pdf)

---

## Presentación

En el día establecido por el cronograma de la competencia los equipos deberán realizar la presentación oral de su propuesta.

Los participantes deben realizar una exposición clara y fluida de una duración no superior a '15 minutos. Será una charla donde se preguntará acerca de los pasos seguidos en el proceso de la propuestas y dudas que pudieran surgir en los evaluadores.

## Evaluación

### *Criterios de evaluación*

El Jurado establecerá los criterios de selección que tendrán relación con: el propósito de la existencia de una bandera, explicitado en la introducción y en el desarrollo de la misma.

### *Responsables y colaboradores*

Esta competencia será supervisada y evaluada por docentes especialistas en el tema, 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 por cada equipo 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.