

TU COLEGIO IDEAL 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 1° 2° 3° 4° 5° 6° / 7°	Ciclo Básico 1° 2° 3°	Ciclo Orientado 4° 5° 6° / 4° 5° 6° 7° (según la orientación de la escuela)	Solo 5° 6° / 6° 7° (según la orientación de la escuela)		
Participación	Individual	Grupal				
Cupo	2 equipo por escuela 4 estudiantes por equipo					

Introducción

El objetivo en esta competencia es experimentar procesos proyectuales, que permitan a los estudiantes expresar su interés por el espacio y el diseño, y plasmarlos con sus capacidades y herramientas, aunque sea en un nivel básico para dar comienzo a su posible vocación.

Descripción

• Generalidades

La competencia consiste en dos etapas, en primera instancia la elección y relevamiento en un espacio común del Colegio, para en una segunda etapa poder realizar alguna propuesta de mejora de esos espacios. Ambas etapas deberán presentarse en una exposición oral.

Modalidad

Las actividades de la competencia se realizan de modo híbrida, es decir en modalidad presencial para los colegios que se encuentren en el campus de la Universidad Blas Pascal y virtual para aquellos equipos que no asistan presencialmente, ambas presentaciones serán simultáneas y en los días y horarios determinados por el cronograma de actividades de ONIET.

• Participación

La participación es grupal, con un máximo de 4 integrantes por equipo y dos equipos 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

La competencia consiste en dos etapas proto-proyectuales, en primera instancia la elección y relevamiento en un espacio común del Colegio (Espacio de usos múltiples SUM, biblioteca, Gimnasio, patio de recreos, etc), para en una segunda etapa poder realizar alguna propuesta de mejora de esos espacios, utilizando para mostrar sus proyectos alguna herramienta digital para realizar planos. El diseño y mejoras no necesariamente se realizarán en forma completa sino desarrollarlos con sus herramientas e inspiración, para posteriormente proponer sobre eso una mejora.

Es decir, participar proponiendo el diseño de nuevos espacios de sus escuelas lo cuales podrán ser sectores cubiertos o descubiertos, para uso deportivo, ocio, encuentro todos bajo la lógica de espacios para el aprendizaje.

Estas propuestas, además de intentar realizarse a través de gráficos, se pueden complementar para darle una forma más enriquecedora con documentos que describan los objetivos de estos, identificando principalmente la causa de tal necesidad.

La reflexión sobre los espacios para el aprendizaje es el objetivo final, entendiéndose como tales los lugares de los centros educativos susceptibles de acoger dicha actividad, no necesariamente las aulas. En ese sentido, se proponen las siguientes líneas de trabajo:

- Transformación del espacio. Reflexionando sobre la flexibilidad, la adaptabilidad y la capacidad de transformación de estos espacios, que ocurre de manera más o menos convencional. Se busca que las propuestas den cabida a sistemas alternativos de aprendizaje y/o que exploren soluciones frente a distintas situaciones didácticas.
- Equipamientos e iluminación. La extensión y los límites, iluminación natural o artificial, los muebles y el equipamiento del espacio para el aprendizaje serán los principales elementos de trabajo para lograr una propuesta competitiva. También, reflexionando sobre la convivencia del aprendizaje presencial y la modalidad online en un mismo espacio físico.

Para cumplimentar la competencia se deberán considerar los siguientes entregables.

E1 – Documento de relevamiento: Análisis y relevamiento de los espacios existentes dentro de su escuela, con el objetivo de conocerla en detalle a nivel edilicio.

E2 – Plano de relevamiento: Elaboración de una propuesta 2D o 3D en planos digitalizados del espacio de aprendizaje que dispone el Colegio en la actualidad, utilizando algunas de las herramientas propuestas o cualquier otra que crea conveniente.

E3 – Documento de propuesta: Justificación del espacio de aprendizaje de interés para la propuesta que deberá estar descripta mediante un documento, al que se pueden acompañar fotos o videos alusivos, no sólo del colegio sino también de otros lugares donde ya están implementados.

E4 - Elaboración de una propuesta: está puede ser en 2D o 3D, con planos digitalizados, utilizando algunas de las herramientas propuestas o cualquier otra que crea conveniente.

E5 – Exposición: Las propuestas serán presentadas por los equipos en una Jornada Final, donde deben presentar los entregables de forma digital, que serán proyectados en las aulas de la universidad.

Recursos

Como recursos se les brinda el link a las herramientas online que se proponemos utilicen y algunos materiales que ayuden a comprender mejor el trabajo a realizar.

- Home by me: <https://home.by.me/es/>
- Sketch: <https://www.sketchup.com/es>
- Sweet home 3D: <https://www.sweethome3d.com/>
- Planner 5 D: <https://planner5d.com/es>

Evaluación

Criterios de evaluación

Los trabajos serán evaluados considerando los siguientes criterios:

- Antecedentes - Piezas graficas que acompañan la propuesta que representan la lectura del lugar.
- Contenido - Descripción de la/las actividades pensadas para desarrollar en este nuevo espacio.
- Justificación - Presentación de la necesidad en términos de innovación
- Propuesta - Claridad al momento de la presentación al jurado.
- Manejo de medios gráficos - Disposición para el manejo de las herramientas digitales.
- Síntesis - Capacidad de mantener a lo largo de la presentación el objetivo propuesto.
- Aplicabilidad - Aptitud para la posible concreción de la propuesta en su escuela.
- Trabajo Grupal - Participación equitativa de todos los integrantes del equipo.

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.