

BUSCANDO EL SABER 2026

RESUMEN DEL REGLAMENTO

Tipo	Modalidad	Desarrollo	Dificultad	Participación	Cupo
Juego de habilidad 	Presencial en el campus de la Universidad Blas Pascal, según cronograma oficial de ONIET. 	Con desarrollo en vivo . El participante reconoce el campo en un ambiente virtual, toma imágenes de los recintos y responde preguntas de opción múltiple. El puntaje obtenido determina en la app Siacronia ONIET. 	Cultura general: 1.º, 2.º y 3.º año del nivel medio, según la estructura de cada escuela. 	Individual. 	Máximo 16 estudiantes por escuela. 



¡Explorá, reconocé y respondé!
El conocimiento te lleva más lejos.

UBP UNIVERSIDAD
Blas Pascal

ONIET
Olimpiada Nacional

1. Fundamentación

Buscando el Saber es una actividad recreativa y competitiva de ONIET que propone recorrer el campus de la Universidad Blas Pascal mediante una dinámica de búsqueda de códigos QR y resolución de preguntas.

La competencia combina juego, orientación espacial, cultura general y uso de tecnología móvil. Su finalidad es que los estudiantes conozcan distintos espacios del campus y participen de una experiencia ágil, segura y organizada.

2. Objetivo general

Promover una experiencia lúdica de recorrido por el campus, en la que los participantes localicen códigos QR, respondan preguntas de cultura general y acumulen puntaje mediante la aplicación oficial de la competencia.

3. Objetivos específicos

- Favorecer la exploración del campus de la Universidad Blas Pascal mediante una actividad guiada.
- Estimular la atención, la orientación, la rapidez de respuesta y la toma de decisiones.
- Integrar contenidos de cultura general y distintas áreas de conocimiento.

- Promover el uso adecuado de dispositivos móviles en una actividad educativa y recreativa.
- Garantizar una instancia de participación individual, simple y accesible para estudiantes de distintos niveles.

4. Destinatarios y participación

Podrán participar estudiantes de escuelas inscriptas y aprobadas por la organización de ONIET.

La participación será individual. Cada escuela podrá inscribir hasta 10 estudiantes en esta competencia.

La competencia está orientada a estudiantes de cultura general de 1.º, 2.º, 3.º, 4.º, 5.º, 6.º o 7.º año, según la estructura de cada institución.

5. Modalidad

La competencia se realizará de manera presencial en el campus de la Universidad Blas Pascal, en los días y horarios establecidos por el cronograma oficial de ONIET.

Los participantes deberán recorrer los sectores indicados por la aplicación oficial, respetando las pautas de circulación y seguridad definidas por la organización.

6. Inscripción, consultas y canales oficiales

Para participar, la escuela debe estar inscripta y aprobada por la organización de ONIET.

La inscripción de los participantes se realizará a través del sistema oficial indicado en la página web del evento.

Los canales oficiales para realizar consultas serán la mensajería interna del Sistema ONIET y el correo electrónico oniet@ubp.edu.ar.

En caso de inconvenientes técnicos, la escuela deberá comunicarse por alguno de estos canales oficiales para recibir asistencia.

7. Desarrollo de la competencia

Para participar se deberá utilizar la aplicación oficial indicada por ONIET. La aplicación estará disponible para Android, de acuerdo con los requisitos técnicos informados por la organización.

La aplicación guiará a los participantes por distintos sectores del campus en busca de códigos tipo QR. Los códigos deberán ser capturados con la cámara del teléfono celular.

Cada código QR válido y distinto suma 200 puntos. Luego de capturar un código, aparecerá una pregunta de opción múltiple que permitirá sumar 100 puntos adicionales si se responde correctamente.

Cada pregunta tendrá un tiempo máximo de 15 segundos para ser respondida. La aplicación mostrará el puntaje acumulado y el ranking actualizado durante la competencia.

Si se captura un código ya registrado, no se sumarán nuevamente los 200 puntos del código, aunque podrá habilitarse una nueva pregunta, según el funcionamiento de la aplicación.

El vínculo de descarga de la aplicación y las instrucciones de uso estarán disponibles en la página de la competencia o en el Sistema ONIET.

8. Temáticas de las preguntas

Las preguntas podrán abordar las siguientes temáticas:

- Administración y negocios.
- Arte.
- Ciencias.
- Contabilidad.
- Cultura general.
- Deportes.
- Educación cívica.
- Entretenimiento.
- Geografía.
- Informática.
- Medioambiente, higiene y seguridad.
- Salud.

9. Presentación y condiciones de registro

Esta competencia no requiere informe previo ni entrega documental por fuera del sistema oficial. Toda inscripción, validación de participantes y registro de resultados se realizará exclusivamente mediante el Sistema ONIET y la aplicación oficial de la competencia.

No se recibirán inscripciones, entregas, constancias o registros por correo electrónico, mensajería, enlaces externos, dispositivos físicos ni otros medios no previstos por la organización.

Cada instancia tendrá una fecha y horario de cierre. Las fechas oficiales serán comunicadas por ONIET y deberán consultarse en el cronograma vigente del Sistema ONIET.

10. Entregables o instancias de participación

Cada participante deberá cumplir con las siguientes instancias:

Instancia	Descripción	Fecha de cierre
Inscripción del participante	Debe registrarse en el Sistema ONIET con los datos requeridos por la organización.	Según cronograma oficial del Sistema ONIET
Descarga y uso de la aplicación oficial	Debe utilizar la aplicación indicada por ONIET para participar en el recorrido y registrar respuestas.	Según cronograma oficial del Sistema ONIET
Recorrido presencial por el campus	Debe buscar y escanear códigos QR en los sectores habilitados por la competencia.	Según cronograma oficial del Sistema ONIET
Registro automático de puntaje	La aplicación registra códigos capturados, respuestas correctas, puntaje acumulado y ranking.	Durante la instancia de competencia

11. Evaluación

La corrección de respuestas y el cálculo del puntaje serán realizados automáticamente por el sistema o la aplicación oficial de la competencia.

El ranking se establecerá a partir del puntaje obtenido por cada participante. La organización podrá verificar el cumplimiento de las condiciones de participación y resolver cualquier incidencia técnica o situación no prevista.

El esquema de puntaje operativo de la competencia será: 200 puntos por cada código QR válido y distinto capturado, y 100 puntos adicionales por cada respuesta correcta a la pregunta asociada.

12. Rúbrica sencilla de evaluación

Aunque el puntaje se calcula automáticamente, la siguiente rúbrica permite explicitar los criterios que orientan la validación de resultados y la revisión de posibles incidencias por parte de la organización.

Criterio	Qué evalúa la organización	Puntaje máximo
Captura de códigos QR válidos y distintos	El participante localiza y registra códigos habilitados, evitando repeticiones que no suman puntaje.	35
Respuestas correctas	El participante responde adecuadamente las preguntas de opción múltiple asociadas a los códigos capturados.	40
Cumplimiento de tiempos y dinámica	El participante respeta el tiempo de respuesta, el recorrido y las pautas operativas de la competencia.	10
Uso correcto de la aplicación y del dispositivo	El participante utiliza la aplicación oficial y el teléfono de manera adecuada, sin alterar el funcionamiento del sistema.	10
Conducta y respeto de normas	El participante respeta las indicaciones de circulación, seguridad, convivencia y cuidado del campus.	5
Total		100

13. Escala sugerida de valoración

Puntaje	Nivel de logro
90 a 100	Participación sobresaliente. Alto desempeño en búsqueda de códigos, respuestas correctas y cumplimiento de la dinámica.
75 a 89	Participación muy buena. Buen desempeño general, con algunos errores o menor cantidad de códigos capturados.
60 a 74	Participación adecuada. Cumple la dinámica, aunque con desempeño parcial en capturas o respuestas.
Menos de 60	Participación insuficiente. Presenta bajo puntaje, dificultades de cumplimiento o escaso avance en la actividad.

14. Responsables y colaboradores

La competencia será supervisada y evaluada por docentes pertenecientes a la Universidad Blas Pascal. También podrán participar como colaboradores estudiantes de carreras relacionadas de la universidad.

15. Premios y reconocimientos

La posición y el puntaje total obtenido por cada participante serán difundidos a través de la página web del evento o por los medios oficiales definidos por ONIET.

El detalle de premios, medallero, becas, reconocimientos y condiciones de otorgamiento se encuentra establecido en el Reglamento General de ONIET vigente para la edición correspondiente.

16. Situaciones no previstas

Cualquier situación no prevista, diferencia de interpretación o divergencia que pudiera surgir durante la competencia será resuelta por la organización de ONIET. La decisión de la organización será considerada válida para el desarrollo de la competencia.

17. Uso responsable de herramientas tecnológicas

Los participantes deberán hacer un uso responsable de los dispositivos, aplicaciones y herramientas tecnológicas empleadas durante la competencia.

El uso de herramientas de inteligencia artificial u otros recursos tecnológicos deberá ajustarse a lo establecido en el Reglamento General de ONIET. En esta competencia no podrán utilizarse herramientas externas para responder preguntas, alterar el funcionamiento de la aplicación, manipular resultados o vulnerar la igualdad de condiciones entre participantes.