

ONIET 2026 DESAFÍO CULTURAL

Reglamento y rúbrica de evaluación



 NOMBRE DE LA COMPETENCIA	 RAMA	 TIPO	 MODALIDAD	 DESARROLLO
Desafío Cultural	Cultura general	Juego de habilidad / cuestionario por equipos	Virtual y sincrónico, a través de la plataforma oficial de ONIET	Enfrentamientos por llaves de eliminación directa, con preguntas de opción múltiple
 PARTICIPACIÓN	 INTEGRANTES	 DIFICULTAD	 TEMÁTICAS	 EVALUACIÓN
Grupal. Un equipo por escuela	Entre 3 y 10 estudiantes por equipo	Estudiantes de nivel secundario de escuelas inscriptas y aprobadas por ONIET	Geografía, arte, historia, tecnología y ambiente	Aciertos, cantidad de respuestas correctas y tiempo total de respuesta en caso de empate

1. Fundamentación

Desafío Cultural es una competencia de ONIET que propone un enfrentamiento dinámico entre equipos de estudiantes del nivel secundario. La actividad se basa en preguntas de cultura general y de distintas áreas del conocimiento.

La propuesta busca fortalecer el trabajo en equipo, la toma de decisiones colectiva, la agilidad de respuesta y la ampliación de conocimientos generales, dentro de un formato de eliminación directa que aporta dinamismo e intensidad a cada instancia.

2. Objetivo general

Evaluar el conocimiento general y la capacidad de trabajo colaborativo de los estudiantes mediante enfrentamientos de preguntas y respuestas organizados en un esquema de llaves por eliminación directa.

3. Objetivos específicos

- Promover la ampliación de saberes de cultura general en estudiantes del nivel secundario.
- Estimular la toma de decisiones colectivas en tiempos breves.
- Favorecer la participación organizada de equipos escolares en una instancia virtual sincrónica.
- Desarrollar agilidad de respuesta, coordinación interna y uso responsable de la plataforma oficial.
- Fortalecer el respeto por las reglas de competencia, la honestidad académica y la igualdad de condiciones.

4. Destinatarios y participación

- Podrán participar estudiantes de escuelas inscriptas y aprobadas por ONIET.
- La participación será grupal.
- Cada escuela podrá inscribir un (1) equipo.
- Cada equipo deberá estar integrado por un mínimo de 3 y un máximo de 10 estudiantes del nivel secundario.
- Todos los integrantes deberán conectarse individualmente a la plataforma oficial durante cada enfrentamiento en el que participen.

5. Modalidad

La competencia se desarrollará en modalidad virtual y sincrónica, a través de la plataforma oficial de ONIET, en los días y horarios establecidos por el cronograma oficial.

El formato de disputa será de llaves por eliminación directa. En cada enfrentamiento compiten dos equipos; el equipo ganador avanza a la siguiente instancia y el equipo perdedor queda eliminado, hasta llegar a la instancia final.

6. Inscripción y canales oficiales

- La inscripción del equipo deberá realizarse antes del inicio de la competencia.
- La carga del equipo y de sus integrantes deberá efectuarse exclusivamente mediante el Sistema ONIET o el medio oficial indicado por la organización.
- Los canales oficiales para consultas son la mensajería interna del Sistema ONIET y el correo electrónico oniet@ubp.edu.ar.
- No se recibirán inscripciones, respuestas, archivos ni entregas por medios distintos de los establecidos por la organización.

7. Desarrollo de la competencia

7.1 Armado de la llave

Una vez cerrada la inscripción, el sistema generará automáticamente la llave de eliminación directa con todos los equipos inscriptos. El orden dentro de la llave se definirá según el orden de inscripción.

Si la cantidad de equipos no coincide con una potencia de 2, el sistema asignará automáticamente los pases directos que correspondan, priorizando a los equipos inscriptos primero.

7.2 Inicio del enfrentamiento

Cuando la organización dé inicio a un enfrentamiento, ambos equipos dispondrán de 30 segundos para que todos sus integrantes se conecten a la plataforma oficial antes de la presentación de la primera pregunta.

7.3 Formato de cada enfrentamiento

- Cada enfrentamiento se disputa entre dos equipos.
- Cada enfrentamiento consta de 5 preguntas correspondientes a 5 categorías diferentes.
- Ambos equipos reciben y responden las mismas preguntas.
- Cada pregunta se presenta simultáneamente a todos los integrantes conectados de ambos equipos.
- Cada integrante dispone de un máximo de 30 segundos para responder desde su propio dispositivo.
- El sistema toma como respuesta oficial del equipo la opción que haya reunido más votos entre sus integrantes.
- Al finalizar el tiempo de respuesta, la plataforma muestra la opción correcta durante 5 segundos antes de pasar a la siguiente pregunta.

7.4 Empates internos y definición del ganador

Si se produce un empate en la votación interna del equipo, el sistema seleccionará automáticamente, entre las opciones empatadas, la opción registrada en primer término, salvo que la organización disponga otro criterio.

Gana el enfrentamiento el equipo que responda correctamente la mayor cantidad de preguntas sobre el total de 5. Si ambos equipos obtienen la misma cantidad de respuestas correctas, el desempate se definirá por el menor tiempo total acumulado. Si el empate persistiera, la organización podrá disponer una pregunta adicional de desempate.

8. Temario o categorías de preguntas

Las preguntas podrán abordar las siguientes temáticas, entre las cuales se sortearán las 5 categorías de cada enfrentamiento:

- Geografía.
- Arte.
- Historia.
- Tecnología.
- Ambiente.

9. Instancias y registros de participación

Instancia / registro	Descripción	Fecha de cierre
Inscripción del equipo	Carga del equipo y sus integrantes en el Sistema ONIET.	Según cronograma oficial del Sistema ONIET
Armado de la llave	Generación automática de los cruces según el orden de inscripción.	Según cronograma oficial del Sistema ONIET
Participación en los enfrentamientos	Disputa de las instancias de la llave hasta la eliminación del equipo o la final.	Según cronograma oficial del Sistema ONIET
Registro automático de resultados	El sistema registra respuestas, aciertos, tiempos y resultado de cada enfrentamiento.	Durante cada instancia de competencia

10. Evaluación

La corrección de las respuestas será automática. El resultado de cada enfrentamiento se determinará por la cantidad de respuestas correctas y, en caso de empate, por el tiempo total de respuesta.

El equipo ganador de cada enfrentamiento avanza a la siguiente instancia de la llave. El equipo perdedor queda eliminado de la competencia.

11. Rúbrica sencilla de evaluación

Aunque el resultado se determina automáticamente, la siguiente rúbrica explicita los criterios que orientan la valoración general del desempeño de los equipos.

Criterio	Qué evalúa la organización	Puntaje máximo
Respuestas correctas	Cantidad de preguntas respondidas correctamente por el equipo a lo largo de la competencia.	40
Avance en la llave	Instancia alcanzada dentro del esquema de eliminación directa.	30
Gestión del tiempo	Rapidez y eficiencia del equipo para acordar y emitir su respuesta dentro del tiempo establecido.	15
Trabajo en equipo y conducta	Participación de los integrantes, coordinación interna y respeto de las normas de la competencia.	10
Uso correcto de la plataforma	Conexión, participación y uso adecuado de la plataforma oficial por parte de todos los integrantes.	5
Total		100

12. Escala sugerida de valoración

Puntaje	Nivel de logro
90 a 100	Participación sobresaliente. Alto desempeño en respuestas correctas, gestión del tiempo y trabajo en equipo.
75 a 89	Participación muy buena. Buen desempeño general, con algunos errores o menor cantidad de respuestas correctas.
60 a 74	Participación adecuada. Cumple la dinámica, aunque con desempeño parcial en respuestas o coordinación.
Menos de 60	Participación insuficiente. Presenta bajo desempeño, dificultades de cumplimiento o escaso avance en la llave.

13. Responsables y colaboradores

La competencia será supervisada y evaluada por docentes y/o especialistas designados por la Universidad Blas Pascal. También podrán participar como colaboradores estudiantes de carreras relacionadas de la universidad.

14. Premios y reconocimientos

Los resultados de cada instancia de la llave y el resultado final de la competencia 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.

15. Uso responsable de herramientas tecnológicas

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

No podrán utilizarse herramientas de inteligencia artificial, buscadores, apuntes externos ni asistencia de personas ajenas al equipo registrado para responder las preguntas. Tampoco podrá alterarse el funcionamiento de la plataforma, manipularse resultados ni vulnerarse la igualdad de condiciones entre los equipos participantes.

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 válida y definitiva para el desarrollo de la competencia.