

ONIET 2026

NETMEDIA

Reglamento y rúbrica de evaluación



 NOMBRE DE LA COMPETENCIA	 RAMA	 TIPO	 MODALIDAD	 DESARROLLO
NetMedia	Medios digitales, redes sociales y actualidad	Búsqueda del tesoro digital / juego de habilidad	Virtual	Pistas diarias vinculadas con medios digitales, redes sociales y tendencias de actualidad
 PARTICIPACIÓN	 INTEGRANTES	 CUPO POR ESCUELA	 EVALUACIÓN	
Individual, con clasificación por institución educativa	Cada participante compite con cuenta personal; los participantes de una misma institución integran el equipo del colegio	10 alumnos máximo por escuela	Validación diaria de respuestas, puntaje decreciente por pista y ranking por promedio institucional	

1. Fundamentación

NetMedia es una competencia de ONIET organizada como búsqueda del tesoro digital. La propuesta desafía a los participantes a resolver consignas vinculadas con medios digitales, redes sociales y tendencias de actualidad, mediante investigación, análisis e interpretación de información disponible en entornos digitales.

La competencia promueve la lectura crítica de información, la agilidad para reconocer pistas, la toma de decisiones y el uso responsable de plataformas digitales en un entorno competitivo regulado.

2. Objetivo general

Evaluar la capacidad de los participantes para investigar, interpretar y resolver desafíos asociados a contenidos digitales y tendencias de actualidad, dentro de una dinámica de pistas progresivas, puntuación decreciente y clasificación institucional.

3. Objetivos específicos

- Identificar información relevante en medios digitales, redes sociales y entornos en línea.
- Interpretar pistas y consignas vinculadas con contenidos de actualidad.
- Resolver desafíos digitales respetando los tiempos y condiciones de la plataforma.
- Fortalecer habilidades de búsqueda, análisis, inferencia y verificación de información.
- Participar de manera honesta, responsable y respetuosa dentro del entorno digital de competencia.
- Contribuir al puntaje institucional mediante el desempeño individual de cada participante.

4. Destinatarios y participación

- Podrán participar estudiantes debidamente inscriptos en ONIET.
- Cada participante deberá crear una cuenta personal en la plataforma destinada a la competencias con los datos requeridos por la organización.
- Cada participante representará a la institución educativa a la que pertenece.
- Los participantes de una misma institución conformarán el equipo de su colegio para la clasificación institucional.
- Los docentes de los colegios inscriptos podrán ingresar a la plataforma para ver publicaciones o notificaciones, pero no podrán participar de la competencia.

5. Modalidad

La competencia se desarrollará exclusivamente a través de la plataforma destinada a la competencias. La organización publicará pistas diarias relacionadas con contenidos presentes en medios digitales y redes sociales.

Cada participante podrá ingresar una única respuesta por pista. Una vez registrada, la respuesta no podrá modificarse ni reemplazarse.

6. Inscripción, consultas y canales oficiales

La inscripción y toda comunicación operativa se realizará por los medios oficiales establecidos por ONIET. Las consultas deberán canalizarse mediante los espacios de comunicación definidos por la organización.

No se admitirán entregas, respuestas o registros realizados por canales distintos de los habilitados oficialmente para la competencia.

7. Desarrollo de la competencia

Durante cada jornada de competencia, la organización publicará desafíos o pistas en la plataforma. Los participantes deberán analizarlas, buscar la información necesaria y registrar la respuesta que consideren correcta.

La validación de las respuestas se realizará al finalizar cada día de competencia. Los resultados parciales y las actualizaciones de puntaje serán publicados por los medios oficiales definidos por la organización.

8. Sistema de puntuación

- Las respuestas correctas enviadas antes de la publicación de la segunda pista obtendrán el puntaje máximo asignado al desafío.
- Con la publicación de cada nueva pista, el puntaje máximo disponible para ese desafío disminuirá.
- Todos los participantes que envíen una respuesta correcta dentro de un mismo tramo de puntuación recibirán la misma cantidad de puntos.
- Las respuestas incorrectas no recibirán puntaje.

9. Clasificación

Se confeccionará una clasificación por equipos institucionales. Cada equipo estará integrado por los participantes pertenecientes a una misma institución educativa.

El puntaje total de cada equipo será el promedio de los puntos obtenidos por sus integrantes. La clasificación se determinará según el promedio del puntaje total acumulado durante la competencia.

Al finalizar cada día de competencia, se publicará la clasificación actualizada por la plataforma Destinada a la competencias.

10. Empates

En caso de empate en la clasificación, los equipos empatados compartirán la misma posición. No se aplicarán criterios adicionales de desempate, salvo que la organización establezca una disposición específica para una situación particular.

11. Evaluación

La evaluación estará centrada en la resolución correcta de las pistas, el momento de respuesta, la acumulación de puntaje y el promedio institucional. Aunque la dinámica combina desempeño individual y clasificación por colegio, la determinación de resultados se realizará conforme al sistema de puntuación y publicación oficial de la plataforma.

12. Rúbrica sencilla de evaluación

Criterio	Qué evalúa la organización	Puntaje máximo
Respuestas correctas	Cantidad de desafíos o pistas respondidos correctamente por los participantes.	40
Rapidez y aprovechamiento de pistas	Capacidad para responder en los primeros tramos de puntuación, antes de que el valor del desafío disminuya.	25
Regularidad de participación	Continuidad de participación durante los días de competencia y cumplimiento de las instancias propuestas.	15
Desempeño institucional	Promedio acumulado de los participantes que representan a una misma institución educativa.	15
Uso correcto de la plataforma y conducta	Respeto de las normas, uso adecuado de la cuenta personal y comportamiento honesto en el entorno digital.	5

13. Escala sugerida de valoración

Puntaje	Nivel de logro
90 a 100	Participación sobresaliente. Alto nivel de resolución, rapidez, regularidad y uso adecuado de la plataforma.
75 a 89	Participación muy buena. Buen desempeño general, con algunos errores o menor regularidad.
60 a 74	Participación adecuada. Cumple la dinámica, aunque con desempeño parcial en respuestas o continuidad.
Menos de 60	Participación insuficiente. Presenta bajo desempeño, dificultades de cumplimiento o escasa participación.

14. Conducta y sanciones

Los participantes deberán actuar conforme a principios de honestidad, respeto y juego limpio. Queda prohibida cualquier acción destinada a vulnerar la seguridad de la plataforma, manipular resultados o interferir con la participación de otros competidores.

La organización podrá aplicar sanciones, incluidas advertencias, anulación de respuestas, descuento de puntos o descalificación de participantes y equipos.

15. Resultados finales, premios y reconocimientos

Al finalizar la competencia, se determinará el equipo ganador según el porcentaje del puntaje total acumulado. Los tres equipos con mayor puntaje ocuparán el primer, segundo y tercer puesto de la clasificación general.

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

16. Disposiciones finales

La participación en NetMedia implica la aceptación íntegra del presente reglamento. Toda situación no contemplada será resuelta por la organización de ONIET, cuyas decisiones serán definitivas e inapelables.