



**Plan Ceibal**

**Bases para postular equipos a las  
Olimpiadas de Robótica, Programación y Videojuegos**

## **Descripción general para postulación de equipos**

“El espacio y/o la Contaminación” serán los temas sobre los que se trabajará en 2018 en la 5° Edición de las Olimpiadas de Programación, Robótica y Videojuegos.

Para poder participar de las Olimpiadas el equipo de alumnos trabajará con el acompañamiento de un docente en un proceso que consta de tres grandes etapas.

1. Encontrar un problema relacionado con el tema del año
2. Investigar sobre el problema seleccionado
3. Encontrar una solución al problema

Una vez que el equipo tenga la información necesaria para armar el proyecto, deberán realizar una simulación con características particulares dependiendo de la categoría a la que postulen y que se detallan en este documento.

El docente postulará al equipo a través del formulario online que estará disponible desde marzo y hasta el 31 de abril inclusive.

Es importante aclarar que solo se aceptarán proyectos que ingresen a través del formulario de inscripción. No se aceptarán por correo electrónico u otras vías de comunicación y tampoco fuera de plazo.

Cada centro educativo podrá presentar hasta dos proyectos por categoría con diferentes estudiantes y docentes responsables.

Se recomienda a los equipos presentar el proyecto cuando ya esté hecho el recorrido por las tres etapas detalladas al inicio del documento, dado que la evaluación valorará todo el proceso y no solo el producto final al que llegó el equipo.

## ¿Qué datos se solicitarán en el formulario de presentación de proyecto?

### DATOS GENERALES

- 1- Datos del docente
- 2- Datos de los alumnos
- 3- Datos de la institución educativa

### DATOS DEL PROYECTO A PRESENTAR

#### 1- Proyecto de Robótica

Maqueta (tamaño máximo 1.2 m x 0.8 m) que demuestre la solución al problema estudiado. Debe incluir al menos un kit de robótica.

- a. Nombre del proyecto
- b. Tipo de kit que se usará en el proyecto
- c. Aplicación utilizada para la programación del kit
- d. Identificación del problema  
Definir de forma clara el problema abordado. Indicar fuentes de información consultadas y grado de desarrollo de la investigación alcanzado al momento de la inscripción.  
Se valorará el abordaje desde el Pensamiento Computacional.
- e. Solución propuesta  
Explicar de forma clara cómo han utilizado el/los kit/s para formular la solución al problema abordado.
- f. Desarrollo de la solución propuesta  
Ampliar la información sobre el proyecto indicando si han utilizado un proceso sistemático que permita la mejora de la solución propuesta. Por ejemplo un formato de proceso podría ser: definición, investigación, ideación, prototipado, testing.
- g. Evidencia  
Video del proyecto donde se simule la solución al problema trabajado por el equipo.  
El video podrá estar en formato mp4, flv, avi, mpg, divx, xvid y podrá tener un peso un máximo de 4 MB.

#### 2- Proyecto de Programación y Videojuego

Realizar una simulación utilizando Scratch (videojuego, audio cuento, etc.) que demuestre la solución al problema investigado.

- a. Nombre del proyecto

b. Versión de Scratch utilizada

c. Identificación del problema

Definir de forma clara el problema abordado. Indicar fuentes de información consultadas y grado de desarrollo de la investigación alcanzado al momento de la inscripción.

Se valorará el abordaje desde el Pensamiento Computacional.

d. Solución propuesta

Explicar de forma clara cómo ha sido utilizado Scratch para formular la solución al problema.

e. Desarrollo de la solución propuesta

Ampliar la información sobre el proyecto indicando si han utilizado un proceso sistemático que permita la mejora de la solución propuesta. Por ejemplo un formato de proceso podría ser: definición, investigación, ideación, prototipado, testing.

f. Evidencia

El archivo deberá estar en formato .sb o .sb2 y podrá tener un peso máximo de 4 MB.

## Especificaciones por categoría

Robótica				
Categorías	Edades	Integrantes por equipo	Período de inscripción	Publicación de resultados
Robótica Ed. Primaria	6 a 12 años	3 a 5 alumnos	2 de mayo al 10 de agosto	Fines de agosto
Robótica Ciclo Básico	12 a 15 años	3 a 5 alumnos	3 de mayo al 10 de agosto	Fines de agosto
Robótica Segundo Ciclo	15 a 18 años	3 a 5 alumnos	4 de mayo al 10 de agosto	Fines de agosto
Placas programables	9 a 18 años	1 a 5 alumnos	Fecha a confirmar	Fecha a confirmar
Programación y Videojuegos				
Scratch Jr. Ed. Primaria	6 a 9 años	2 y 3 alumnos	4 de mayo al 10 de agosto	Fines de agosto
Scratch Ed. Primaria	6 a 12 años	2 y 3 alumnos	4 de mayo al 10 de agosto	Fines de agosto
Scratch Ciclo Básico	12 a 15 años	2 y 3 alumnos	4 de mayo al 10 de agosto	Fines de agosto
Scratch Segundo Ciclo	15 a 18 años	2 y 3 alumnos	4 de mayo al 10 de agosto	Fines de agosto