

Bases Campeonato de Programación MUMUKI para Media – Educación pública

La presente competencia consistirá en la realización de series de actividades dentro de la plataforma virtual de aprendizaje de programación Mumuki.

Este Campeonato tiene por objetivo motivar e incentivar el aprendizaje en programación mediante el uso de una plataforma diseñada de una forma creativa, incentivando de este modo el desarrollo cognitivo de estudiantes en esta área de aprendizaje.

Su finalidad trasciende la simple competición en tanto busca fomentar el aprendizaje y la enseñanza de modo diferente y creativo, a la vez que propicia la sana competencia, el compañerismo y la amistad de los participantes.

1. Organización

El Campeonato de programación Mumuki 2018 es organizado por Plan Ceibal.

2. Responsables

La dirección, el control y la coordinación general del concurso corresponden a Plan Ceibal.

3. Los participantes

En el Campeonato de programación Mumuki 2018 podrán participar estudiantes de 1^{er} a 3^{er} año de Educación Media pública (Secundaria y UTU) de todo el país. Los estudiantes competirán con otros estudiantes de su mismo grado.

4. Estructura del concurso

El Campeonato se realizará en modalidad individual.

5. La competencia

La competencia se realizará en una fase:

Cada estudiante competirá realizando series de actividades: a partir del total de puntos obtenidos, serán seleccionados los mejores dos estudiantes de cada grado (de 1^{er} a 3^{er} año de Educación Media pública (Secundaria y UTU) de todo el país. Los estudiantes competirán con otros estudiantes de su mismo grado.

Caso de empate:

En caso de empate, entre los primeros lugares se evaluará -además de la cantidad de respuestas correctas- la cantidad de intentos en que fueron solucionados los ejercicios. Si el empate continúa, se considerará la duración para completar el ejercicio.

6. Sistema de puntos

La modalidad de participación es individual. Por lo tanto, se contabilizarán los puntos para cada lección realizada por cada estudiante, que será la suma de lo alcanzado por cada estudiante.

En dicha suma estarán contemplados todos los puntos alcanzados a través de la acumulación de actividades realizadas en el marco del Campeonato.

Puntaje:

Los puntos del Campeonato se ganan de la siguiente manera:

- Lecciones realizadas de forma correcta: **10 puntos**
- Lecciones realizadas de forma parcialmente correcta o con errores: **4 puntos**

1. Duración del concurso

Única etapa: del **11 de octubre al 30 de noviembre de 2018**. Se puede ingresar en cualquier momento del Campeonato previa inscripción mediante el siguiente enlace:
<https://contenidos.ceibal.edu.uy/atencion-al-usuario/view.php?id=145550>

Los estudiantes inscritos se ingresarán a la plataforma todos los jueves de cada semana a partir del 11 de octubre de 2018.

2. Resultados

Los resultados se darán a conocer en los días siguientes a la finalización del Campeonato a través de la plataforma CREA.

Plan Ceibal publicará en ceibal.edu.uy los mecanismos de desempate para las categorías, en caso de que los hubiera, bajo los criterios definidos en el punto 5.

7. Premios

Los estudiantes que obtengan el primer lugar en cada una de las categorías (definidas por los grados estudiantiles) tendrán la posibilidad de asistir a una **Misión Tecnológica a Buenos Aires**, con los gastos de alojamiento, comida y transporte para el/la ganador/a y un adulto responsable, entre los meses de abril y mayo de 2019.

Los segundos puestos de cada categoría podrán tener una **Misión Tecnológica Nacional**, que les permitirá conocer las instalaciones de Plan Ceibal y de su centro Ceilab, un makerspace que combina herramientas digitales y material concreto para aprender haciendo.

A su vez, todos los estudiantes que alcancen **500 puntos** durante el Campeonato recibirán una placa micro:bit, si aún no cuentan con la suya.

8. De la imagen y datos personales

Plan Ceibal podrá utilizar la imagen y los datos de los participantes para difusión y/o publicación del Campeonato en los distintos medios de difusión que utiliza Ceibal.

9. Sobre el uso de la plataforma

El objetivo del Campeonato es fomentar el aprendizaje de programación. Plan Ceibal podrá descalificar a estudiantes que lleven adelante acciones que atenten contra el uso, disponibilidad o acceso de la plataforma.

10. De las bases

Al participar, los concursantes estarán aceptando estas bases y condiciones, así como las políticas de privacidad y términos de uso de las herramientas utilizadas (Mumuki). <https://politicasyterminos.ceibal.edu.uy/politica-de-privacidad>.

Plan Ceibal se reserva el derecho de resolver libremente las cuestiones que pudieran surgir y no estén reguladas expresamente en las presentes bases.

Plan Ceibal se reserva el derecho de modificar libremente cuestiones indicadas en las bases, así como la duración del evento, fecha de finalización, entrega y disposición de los premios, y otros puntos que considere relevantes durante el desarrollo del concurso.