

Bases competencia code:bit Primaria y Media de educación pública

La presente competencia consistirá en la realización de un concurso de programación utilizando la placa programable micro:bit en diferentes categorías.

Esta competencia tiene como objetivo motivar y estimular el interés por la programación, el uso de las placas programables y la utilización de material concreto para desarrollar diferentes proyectos.

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 las/os participantes.

Organización:

La dirección, el control y la coordinación general del concurso corresponden a Plan Ceibal. La Facultad de Ingeniería de la Udelar participará como invitada al evento, desarrollando en conjunto con Plan Ceibal los ejercicios a proponer y evaluando a los equipos.

Requisitos:

1. Ser estudiante de 5º año de Educación Primaria a 3º año de Educación Media (Secundaria y UTU) de educación pública de todo el país.
2. Tener placa micro:bit propia.

Participantes:

Las/os estudiantes podrán participar en las siguientes categorías:

- + Estudiantes de Primaria (entorno de programación por bloques Makecode)
- + Estudiantes de Media (entorno de programación por bloques Makecode)
- + Estudiantes de Media (entorno de programación Python)

Estructura del concurso:

El concurso consta de dos etapas:

- Etapa de clasificación
- Prueba presencial

Etapa de clasificación (inscripciones del 6 al 19 de setiembre):

La etapa de clasificación individual se realiza a través de la plataforma CREA. La/El estudiante se inscribe en la categoría correspondiente rellenoando un formulario de acuerdo a la categoría en la que se apunta.

En las siguientes 24 horas hábiles, Plan Ceibal se encarga de cargar a dicha/o estudiante en un curso en CREA, en donde aparece la evaluación.

La/El estudiante puede realizar esta evaluación una única vez. Es importante aclarar que la/el estudiante se presenta al concurso de forma individual y no representando a un centro educativo, por lo que no existe límite de participantes por institución.

La evaluación serán preguntas de múltiple opción y/o verdadero y falso. Cada estudiante solo podrá contestar una única vez la evaluación. Al terminar el período de evaluación se armará un ranking en el que se tomarán en cuenta los puntos obtenidos y el tiempo de realización de la prueba.

Resultados de la etapa de clasificación:

Las/os estudiantes posicionadas/os en los 20 primeros lugares de cada categoría clasificarán al evento presencial del día 24 de octubre. Desde el lunes 23 de setiembre se las/os contactará a los efectos de coordinar su presencia. El día del evento presencial, la/el estudiante deberá concurrir por su cuenta acompañada/o por una persona adulta responsable (madre, padre, tutor/a o docente en el caso de que la institución ya asista a la Olimpiada en otra categoría que se lleva a cabo el mismo día). En el caso de estudiantes que no sean de Montevideo, Plan Ceibal se hará cargo del costo del pasaje tanto para la/el estudiante como para su acompañante.

En caso de que la/el estudiante clasificada/o indique que no puede concurrir ese día, se invita al/a siguiente estudiante en el ranking.

Nota: Las/os estudiantes de Educación Media pueden realizar la prueba tanto de la categoría 2 como de la categoría 3, pero en caso de clasificar en ambas categorías se tomará en cuenta aquella en la que han quedado posicionadas/os más alto en el ranking. Para la otra categoría se llamará al/a siguiente estudiante en el ranking.

Actividad presencial en la Olimpiada de Robótica, Programación y Videojuegos de Plan Ceibal (jueves 24/10/2019):

Cada categoría tendrá 20 estudiantes participantes. Minutos antes del inicio se sortearán las duplas para participar del evento. En cada categoría, los equipos conformados por duplas tendrán dos horas para resolver de forma correcta el mayor número de actividades posible. Cada estudiante deberá concurrir al evento con su computadora y su placa micro:bit.

Cada actividad tiene una consigna y su resolución otorga una cantidad de puntos determinada.

Durante la competencia, un grupo de juradas/os será se encargará de verificar si las actividades se cumplen.

El orden en el que los equipos deciden realizar las actividades es a su criterio. Es posible cambiar de actividad sin resolver una previa.

La dupla ganadora en cada categoría será la que acumule mayor cantidad de puntos. En caso de empate, el jurado es quien decide basándose en la eficiencia y prolijidad de los algoritmos presentados.

Duración del concurso presencial:

Dos horas reloj.

Resultados de la etapa presencial:

Los resultados se darán a conocer el 24/10/2019 durante la ceremonia de premiación de las distintas categorías de la Olimpiada de Robótica, Programación y Videojuegos 2019.

Premios:

Los tres primeros equipos de cada categoría recibirán los siguientes premios:

- 1.er puesto: 1 kit Yahboom Croco para cada estudiante
- 2º puesto: 1 Yahboom micro:bit starter kit para cada estudiante
- 3.er puesto: 1 Yahboom Tiny:bit para cada estudiante

De la imagen y datos personales:

Plan Ceibal podrá utilizar la imagen y los datos de las/os participantes para difusión y/o publicación del concurso, así como en el marco de la difusión de la Olimpiada de Robótica, Programación y Videojuegos 2019, en los distintos medios de comunicación y redes sociales de Plan Ceibal.

Sobre el uso de la plataforma:

El objetivo de la competencia 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 CREA.

De las bases:

Al participar, las/os concursantes estarán aceptando estas bases y condiciones.

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.