

REGLAMENTO - Scratchaton Nacional

Art.1- El Scratchaton, maratón de scratch, se trata de un encuentro a nivel Nacional, avalado por la OIA (Olimpíada Informática Argentina) que busca generar una jornada de trabajo colaborativo con estudiantes de todo el país quienes deberán crear programas a través del software Scratch con el fin de tomar conciencia sobre diferentes temáticas actuales.

Art.2- El Scratchaton Nacional, está organizado por miembros del Jurado Nacional de la Olimpíada de Informática Argentina.

Art.3- Las funciones del Jurado Nacional serán:

- Programar las actividades del evento.
- Velar por el cumplimiento de los objetivos formulados en el Proyecto.
- Disponer de los medios para supervisar a los estudiantes durante la jornada virtual.

Art. 4- El Scratchaton busca a través de lo expresado en la Ley de Educación Nacional N° 26.206 artículo 11, desarrollar las competencias necesarias para el manejo de los nuevos lenguajes producidos por las tecnologías de la información y la comunicación.

Art. 5- Se elige el software Scratch porque permite el desarrollo de las diferentes capacidades fundamentales de un estudiante.

Art. 6- El evento busca además generar conciencia sobre diversas temáticas que emergen en nuestra sociedad.

Art. 7- Destinatarios:

Podrán participar de la misma, estudiantes de nivel primario y secundario de todo el territorio nacional, de escuelas de gestión tanto pública como privada y entidades de bien público. Distribuidos en dos niveles.

Nivel Uno: equipos integrados por 3 estudiantes, de 9 a 13 años

Nivel Dos: equipos integrados por 3 estudiantes, de 14 a 17 años

Art. 8- Siendo condición para poder participar de la misma contar con una computadora con conexión a internet, micrófono, parlante para el desarrollo de la propuesta y cámara para la supervisión del jurado.

Art.9- Inscripción:

Para la inscripción es necesario conformar equipos de 3 estudiantes.

Los equipos participantes, que pueden ser varios por establecimiento, deberán inscribirse a través de la página web de la OIA.

Art. 10: La competencia nacional tendrá las siguientes características:

- Será virtual.

- Para cada nivel la consigna estará subida en el aula virtual Classroom, principal repositorio tanto de la consigna como del ejercicio resuelto por el equipo participante. Lugar en el cual

deberán entregar el programa realizado, es decir su proyecto de Scratch.

- El evento estará formada por dos instancias:

- La primera etapa, asincrónica, en donde cada equipo:

Buscará, seleccionará, organizará, analizará y elaborará un informe donde presentará la información que analizó en base al tema planteado.

- La segunda etapa, sincrónica, tendrá un total de 5 horas de duración, siendo establecida la fecha viernes 30 de junio de 9:00 a 14:00 horas. Cada equipo deberá organizar el pseudocódigo y luego programar la solución al problema planteado, debiendo para esta instancia conectarse a la URL de Meet asignada para el seguimiento del equipo.

- El/la docente referente de cada grupo, deberá permanecer en contacto virtual con el equipo organizador a fin de acompañar a los participantes.

- En el caso de que un grupo presente inconvenientes de conexión u otra situación que le impida acceder a la plataforma virtual, el/la docente referente deberá dirigirse al Jurado y comunicar tales inconvenientes, con la intención de abordarlo en forma conjunta y buscar una posible solución que garantice la participación de los estudiantes.

Art.11- Para la obtención del puntaje final se tendrán en cuenta los criterios expresados en la hoja de consignas que cada equipo tendrá a su disposición encontrándose entre ellos:

- Resolución de la consigna propuesta
- Creatividad en la propuesta presentada, guardando relación con la temática solicitada

- Que el pseudocódigo presentado esté relacionado con la programación finalmente realizada
- Cumplimiento de las consignas planteadas en relación a la programación (escenarios, variables, etc)
- Manteniendo en todo momento buena ortografía y gramática

Art.12- El equipo evaluador estará compuesto por docentes de diversas provincias del territorio nacional.

Art.13- Es importante recordar que la pieza final presentada debe demostrar el anonimato del equipo participante, para lo cual se le asignará un código al inicio de la competencia del que solo el Comité Organizador, sabrá su procedencia.

Jurado Olímpico Nacional

Fecha de la última Revisión: Marzo de 2023