

REGLAMENTO - Scratchaton Nacional 2024

Art.1- El Scratchaton, una maratón de programación en Scratch, es un encuentro de ámbito nacional organizado por la OIA (Olimpiada Informática Argentina). Este evento tiene como objetivo generar una jornada de competencia con estudiantes de todo el país, donde deberán crear programas utilizando el software Scratch.

Art. 2- Se elige el software Scratch porque facilita el desarrollo de diversas capacidades fundamentales en los estudiantes, abarcando tanto habilidades académicas como sociales.

Art. 3- El evento pretende generar conciencia sobre diversas temáticas actuales que emergen en nuestra sociedad.

Art. 4- 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. Distribuidos en dos niveles.

Nivel 1: equipos integrados por a lo sumo 3 estudiantes, de 9 a 13 años.

Nivel 2: equipos integrados por a lo sumo 3 estudiantes, de 14 a 18 años.

Los integrantes de cada equipo deben realizar todo el diseño y la implementación del proyecto solicitado, es decir tanto el diseño como el código deben ser originales del propio equipo.

Art. 5- Siendo condición para poder participar de la misma contar con por lo menos una computadora con conexión a internet por equipo.

Art.6- Inscripción:

Para la inscripción es necesario conformar equipos de hasta tres (3) estudiantes.

Cada Escuela podrá inscribir hasta 5 equipos del mismo nivel.

Las inscripciones se realizan a través del sitio web de la OIA.

Art. 7: La competencia nacional tendrá las siguientes características:

- El evento estará formado por dos etapas:

- La primera es asincrónica, donde cada equipo se encargará de buscar, seleccionar, organizar, analizar y elaborar un informe sobre un tema propuesto por los organizadores.

- La segunda es sincrónica, tendrá un total de 5 horas de duración, siendo establecida la fecha viernes 16 de agosto de 9:00 a 14:00 horas. Cada equipo deberá realizar un pseudocódigo y luego programar la solución al problema planteado.

- Para cada nivel el docente recibirá la consigna, previo al horario de la competencia, también recibirá el enlace a un repositorio donde deberá subir los ejercicios resueltos por todos los equipos participantes a su cargo.

Art. 8- Los/as docentes referentes de cada grupo durante la jornada sincrónica deberán permanecer en contacto virtual con los organizadores.

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.

Los docentes no deben ayudar a escribir código ni diseñar el proyecto.

Sí podrán ayudar con la logística y recordarle al equipo las reglas del concurso.

Art. 9- 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.
- El pseudocódigo presentado debe estar 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.10- El equipo evaluador estará compuesto por docentes de diversas provincias del territorio nacional.

Art.11 – El Jurado Nacional confeccionará un| orden de Mérito por Nivel de acuerdo a las evaluaciones realizadas.

Se otorgarán diplomas de participación a todos los competidores.

Art.12- 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.

Art. 13- No se permitirá contenido ofensivo en el proyecto, código, comentarios, descripción, gráficos, sonidos o música. Esto incluye lenguaje obsceno, contenido vulgar, o contenido que discrimine aspectos tales como raza, religión, género, edad o capacidades.

Art. 14- Los proyectos presentados después de la fecha/hora límite establecida o aquellos que se identifiquen como plagio no serán considerados para su evaluación.

Jurado Olímpico Nacional

Fecha de la última Revisión: junio de 2024