



República Argentina - Poder Ejecutivo Nacional
2019 - Año de la Exportación

Resolución

Número:

Referencia: RM EX-2018-13498937-APN-DINIED#ME - CERTAMEN MARATÓN NACIONAL DE PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA.

VISTO la Ley de Educación Nacional N° 26.206, la Declaración emitida por el CONSEJO FEDERAL DE EDUCACIÓN en la Ciudad de PURMAMARCA del 12 de febrero de 2016, la Resolución del CONSEJO FEDERAL DE EDUCACIÓN N° 285 de fecha 23 de agosto de 2016, la Resolución Ministerial N° 1536 del 26 de marzo de 2017, el Expediente N° EX-2018-13498937-APN-DINIED#ME, y

CONSIDERANDO:

Que la Ley de Educación Nacional N° 26.206, concibe, en su artículo 2°, a la educación como un bien público y un derecho personal y social, que se erige como una prioridad nacional y política de Estado para construir una sociedad justa, reafirmar la soberanía e identidad nacional, profundizar el ejercicio de la ciudadanía democrática, respetar los derechos humanos y libertades fundamentales y fortalecer el desarrollo económico social de la Nación.

Que la Ley Nacional de Educación N° 26.206 establece que el ESTADO NACIONAL, las PROVINCIAS y la CIUDAD AUTÓNOMA DE BUENOS AIRES tienen la responsabilidad principal e indelegable de proveer una educación integral, permanente y de calidad para todos los habitantes de la Nación, garantizando la igualdad, gratuidad y equidad en el ejercicio de este derecho, con la participación de las organizaciones sociales y las familias.

Que asimismo, el Estado garantiza el acceso de todos los ciudadanos a la información y al conocimiento como instrumentos centrales de la participación en un proceso de desarrollo con crecimiento económico y justicia social.

Que entre los fines y objetivos de la Política Educativa Nacional, dispuestos por la Ley de Educación Nacional en su artículo 11 incisos b) y m), se dispone garantizar una educación integral que desarrolle todas las dimensiones de la persona y habilite tanto para el desempeño social y laboral como para el acceso a estudios superiores, y desarrollar las competencias necesarias para el manejo de los nuevos lenguajes producidos por las tecnologías de la información y comunicación (TIC) para su comprensión y utilización inteligente y crítica.

Que en el artículo 85 de dicha norma se establecen las acciones que debe llevar adelante esta Cartera Ministerial, en pos de la mejora de la calidad educativa.

Que de su artículo 88 surge que el acceso y dominio de las tecnologías de la información y la comunicación formarán parte de los contenidos curriculares indispensables para la inclusión en la sociedad del conocimiento.

Que el CONSEJO FEDERAL DE EDUCACIÓN, emitió, en fecha 12 de febrero de 2016, la DECLARACIÓN DE PURMAMARCA, en la cual afirma la unánime voluntad de las máximas autoridades educativas de nuestro país de concretar los desafíos pendientes para afianzar el valor central de la Educación como principal política de Estado que garantice el desarrollo social y económico del país y de profundizar las bases de una revolución educativa ratificando el compromiso con una educación de calidad para todos.

Que la Resolución del Consejo Federal de Educación N° 285/16 aprobó el Plan Nacional de Acción 2016-2021 “Argentina Enseña y Aprende” en el marco de la promoción de la innovación y la calidad educativa mediante el cual se reafirma la responsabilidad indelegable que tiene el Estado de proveer una educación integral, permanente y de calidad para todos/as los/as habitantes del país, reconociendo a la educación como bien público y como derecho personal y social.

Que mediante el Decreto N° 57 del 8 de enero de 2016 se establecieron los objetivos a llevar a cabo por la SECRETARÍA DE INNOVACIÓN Y CALIDAD EDUCATIVA, entre los cuales se encuentran: (...) “Efectuar el planeamiento pedagógico y de implementación de todas las políticas orientadas a la mejora de la calidad educativa y promover la innovación educativa en los procesos de enseñanza y aprendizaje y en la gestión institucional de todos los niveles y modalidades del Sistema Educativo Nacional”.

Que la Resolución Ministerial N° 1536 de fecha 26 de marzo de 2017 crea el Plan Nacional Integral de Educación Digital (“PLANIED”) en el ámbito de la SECRETARÍA DE INNOVACIÓN Y CALIDAD EDUCATIVA, cuya misión principal es la de integrar la comunidad educativa en la cultura digital, favoreciendo la innovación pedagógica, la calidad educativa y la inclusión socioeducativa.

Que en el marco del PLANIED y, con el propósito de promover y difundir la Programación y Robótica como medio para la resolución de problemas relacionados con la vida cotidiana, fomentando la creatividad, el trabajo colaborativo y una actitud activa y crítica, se considera pertinente la creación del Proyecto “Maratón Nacional de Programación y Robótica”, el cual tendrá carácter formativo y alcance nacional, y su convocatoria estará orientada a todos los alumnos de los niveles primario y secundario de gestión estatal.

Que la DIRECCIÓN GENERAL DE ASUNTOS JURÍDICOS ha tomado oportunamente la intervención de su competencia.

Que la presente medida se dicta en uso de las facultades conferidas por la Ley de Ministerios N° 22.520 (t.o. 1992) y sus modificatorias.

Por ello,

EL MINISTRO DE EDUCACIÓN, CULTURA, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

RESUELVE

ARTÍCULO 1°.- Créase el Certamen “Maratón Nacional de Programación y Robótica”, en la órbita de la SECRETARÍA DE INNOVACIÓN Y CALIDAD EDUCATIVA, cuyos objetivos y lineamientos se incluyen como ANEXO I (IF-2018-18853971-APN-SECIYCE#ME).

ARTÍCULO 2°.- Apruébanse las bases y requerimientos del Proyecto “Maratón Nacional de Programación y Robótica” que, como ANEXO II (IF-2018-21475638-APN-SECIYCE#ME) forman parte integrante de la presente Resolución.

ARTÍCULO 3°.- Comuníquese, y cumplido archívese.

Anexo 1 - Objetivos y lineamientos

La Maratón tiene carácter formativo y es de alcance nacional.

El objetivo de la Maratón es promover y difundir la programación como medio para la resolución de problemas –relacionados con la vida cotidiana– fomentando la creatividad, el trabajo colaborativo y una actitud activa y crítica. Así mismo, se busca fomentar prácticas innovadoras e incorporar las tecnologías de la Información y la comunicación en los procesos de enseñanza y aprendizaje

En cada una de las instancias, los equipos deberán proponer y desarrollar soluciones de programación a problemas reales. A medida que vayan avanzando, los desafíos irán incrementando su complejidad. Los lenguajes que se utilizarán para el desarrollo del software son, Scratch para el nivel primario y Python para el nivel secundario.

Los estudiantes participarán en equipos, sobre la base de tres estudiantes y deberá haber un solo docente referente por equipo. Asimismo, un docente podrá ser referente de más de un equipo.

Los equipos se constituirán al momento de la inscripción y no podrán variar su conformación ni su nombre durante la Maratón. Los estudiantes sólo pueden participar de un equipo. Los integrantes de cada equipo deben pertenecer a una Escuela de Gestión Estatal a la cual representan. Una misma institución educativa, puede ser representada por varios equipos.

Cabe señalar que todos los alumnos participantes de la Maratón deberán contar con la autorización de sus padres o tutores sin excepción. Es responsabilidad de la Escuela y del docente referente del equipo disponer de la autorización debidamente firmada al momento de la inscripción.

Las actividades y desafíos previstos durante del evento, se llevarán a cabo en línea, a través de la plataforma Web diseñada para la Maratón. La ronda final de las 3 (tres) categorías, se desarrollarán en la modalidad presencial.

Los trabajos presentados serán evaluados en cada categoría, por un jurado designado por el Ministerio de Educación, integrado por docentes con formación tecnológica en el área de programación y con experiencia en el nivel primario y secundario.

Con el objeto de orientar a los equipos participantes en la resolución de los desafíos, se publicarán en la Web de la Maratón, ejercicios y tutoriales, como así también recomendaciones y buenas prácticas a tener en cuenta. Dichos materiales estarán disponibles solo para aquellos equipos cuya inscripción haya sido confirmada por los organizadores del evento.



República Argentina - Poder Ejecutivo Nacional
2018 - Año del Centenario de la Reforma Universitaria

Hoja Adicional de Firmas
Informe gráfico

Número:

Referencia: Anexo 1 Reso Maratón Nacional

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 1 pagina/s.

Maratón Nacional de Programación y Robótica 2018

BASES Y CONDICIONES

1. DESTINATARIOS

Estudiantes de las escuelas de gestión estatal de todo el país.

2. CATEGORÍAS

Las competencias serán a nivel nacional y estarán distribuidas en **3 (tres) categorías**.

Nivel Primario:

1. Estudiantes de los últimos 2 (dos) años de escuelas de gestión estatal.

Nivel Secundario:

2. Estudiantes del ciclo básico de escuelas de gestión estatal.
3. Estudiantes del ciclo orientado de escuelas de gestión estatal, que no pertenezcan a la modalidad técnico-profesional, ETP.

3. ORGANIZACIÓN

La competencia se desarrollará en 3 (tres) instancias eliminatorias en cada una de las 3 (tres) categorías.

1. Instancia **Primera Ronda**

Modalidad: No presencial a través de la plataforma Web diseñada para Maratón.

2. Instancia **Segunda Ronda**

Modalidad: No presencial a través de la plataforma Web diseñada para Maratón.

3. Instancia **Final**

Modalidad: Presencial en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

4. GENERALIDADES

La **Maratón** tiene carácter **formativo** y es de alcance nacional.

El **objetivo de la Maratón** es **promover y difundir la programación** como medio para la **resolución de problemas** –relacionados con la vida cotidiana– fomentando la creatividad, el trabajo colaborativo, una actitud activa y crítica. Asimismo, se busca fomentar prácticas innovadoras e incorporar las tecnologías de la Información y la comunicación en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

En cada una de las instancias, los equipos deberán proponer y desarrollar soluciones de programación a problemas reales. A medida que vayan avanzando, los desafíos irán incrementando su complejidad. Los **lenguajes** que se utilizarán para el desarrollo del software son **Scratch** para el nivel primario y **Python** para el nivel secundario.

Los estudiantes participarán en **equipos** sobre la base **de tres estudiantes** y deberá haber un **solo docente referente por equipo**. Asimismo, un docente podrá ser referente de más de un equipo.

Los equipos se constituirán al momento de la inscripción y **no podrán variar su conformación ni su nombre** durante la Maratón. Los **estudiantes sólo pueden participar de un equipo**. Los **integrantes** de cada **equipo** deben pertenecer a la **escuela de gestión estatal** a la cual representan. Una misma institución educativa puede ser representada por varios equipos.

Cabe señalar que todos los **alumnos participantes de la Maratón** deberán contar con la **autorización de sus padres o tutores** sin excepción. Es responsabilidad de la **Escuela** y del **docente referente del equipo** disponer de la autorización debidamente firmada al momento de la **inscripción**.

Las **actividades y desafíos previstos durante del evento**, se llevarán a cabo **en línea**, a través de la **plataforma Web** diseñada para la Maratón. La **ronda final** de las **3 (tres) categorías**, se desarrollarán en la modalidad **presencial**.

Los trabajos presentados serán evaluados en cada categoría por un **jurado designado por el Ministerio de Educación**, integrado por docentes con formación tecnológica en el área de programación y con experiencia en el nivel primario y secundario.

Con el objeto de orientar a los equipos participantes en la resolución de los desafíos, se publicarán en la **Web de la Maratón, ejercicios y tutoriales**, como así también **recomendaciones y buenas prácticas** a tener en cuenta. Dichos materiales estarán **disponibles solo** para aquellos **equipos** cuya **inscripción** haya sido **confirmada** por los organizadores del evento.

5. DESARROLLO DE LA MARATÓN

La competencia se dividirá en **3 (tres) rondas** eliminatorias:

Inscripción:

1. La **inscripción del equipo** debe estar **a cargo de cada escuela** y hacerse a través de una declaración jurada suscripta por la máxima autoridad de dicho establecimiento. La escuela además deberá designar a un referente de contacto por cada equipo. Es responsabilidad de la **escuela** y del **docente referente del equipo** disponer de la **declaración jurada** debidamente firmada al momento de la **inscripción**. La inscripción del equipo con todos sus integrantes quedará **sujeta a la confirmación del docente responsable o autoridad designada por la Escuela**. Luego de completar el formulario electrónico, la organización de la **Maratón** le **enviará un correo electrónico con las instrucciones y un enlace de confirmación**.
2. Cabe señalar que todos los **alumnos menores participantes de la Maratón** deberán contar con la **autorización de sus padres o tutores** sin excepción. Es responsabilidad de la **Escuela** y del **docente referente del equipo** disponer de la autorización debidamente firmada al momento de la **inscripción**.
3. Luego de que el docente o autoridad designada por la Escuela **confirme la inscripción**, la organización de la **Maratón** le **enviará un correo electrónico de bienvenida** con el **número de equipo**, el nombre del **usuario y clave de ingreso** para el equipo.
4. A partir de la **validación de la inscripción del equipo**, todas las **comunicaciones** de la organización de la Maratón **se harán por esa vía**.
5. Durante el desarrollo de la Maratón, el **equipo será referenciado** por el **número de equipo** otorgado durante la **inscripción**.

6. Las **modificaciones o bajas de equipos o integrantes** se podrán realizar **hasta 10 días corridos antes del comienzo de la primera ronda**.
7. La **conformación de los equipos no podrá ser alterada** durante el desarrollo de la Maratón bajo la penalidad de ser descalificado.

Primera ronda:

Nivel Primario

1. Participarán **todos los equipos inscriptos** en la categoría.
2. El **desafío** consiste en el desarrollo de un **proyecto en “Scratch”** relacionado a la **solución de una situación problemática**, que cumpla con las consignas técnicas que serán informada en la Web de la Maratón, cuando se de inicio a la ronda.
3. Los **contenidos técnicos del desafío** serán, asociación de bloques, recibir-enviar, condicionales, utilización de un clon, apariencia, lápiz, variables, sensores, operadores.
4. La interacción de las **actividades previstas para la Maratón** se llevará a cabo **en línea** a través de la **plataforma Web** diseñada a tal fin.
5. Las **consignas de las actividades** que deben desarrollar cada equipo estarán actualizadas en la **plataforma Web** de la **Maratón**.
6. Cada equipo tendrá el plazo de **1 (una) semana para completar las consignas** indicadas en el desafío y deberá vincular el proyecto a la plataforma haciendo uso de su usuario y clave, antes de la fecha de vencimiento.
7. Pasarán a la **2da ronda**, el **20% del total y no menos de 20 (veinte) equipos** que hayan alcanzado los **mejores resultados** de esa instancia.
8. La comunicación de la **nómina de los equipos que continúan** se llevará a cabo con **15 (quince) días de antelación de segunda ronda**.

Nivel Secundario

1. Participarán **todos los equipos inscriptos** en la categoría.
2. El **desafío** consistirá en el desarrollo de un **programa en “Python”** relacionado a la **solución de una situación problemática**, que cumpla con las consignas técnicas, las cuales serán informadas en la Web de la Maratón, cuando se abra la ronda.
3. Los **contenidos técnicos del desafío** serán, tipos de variables; manejo de input output; manejo de gráficos e imágenes; uso de librerías; sentencias de decisión; bucles; uso de librerías.
4. La interacción de las **actividades previstas para la Maratón** se llevará a cabo **en línea** a través de la **plataforma Web** diseñada a tal fin.
5. Las **consignas de las actividades** que deben desarrollar cada equipo se subirán a la **plataforma Web** de la **Maratón**.
6. Cada equipo tendrá **1 (una) semana para completar las consignas** indicadas en el desafío y deberá **subir el proyecto a la plataforma** haciendo uso de su usuario y clave, antes de la fecha de vencimiento.
7. Pasarán a la **2da ronda**, el **20% del total y no menos de 20 (veinte) de los equipos**, que hayan alcanzado los **mejores resultados** de cada una de las dos categorías, donde **al menos 6 (seis) equipos** deberán estar **constituidos íntegramente por mujeres**.
8. La comunicación de la **nómina de los equipos que continúan** se llevará a cabo con **15 (quince) días de antelación de segunda ronda**.

Segunda ronda:

Nivel Primario

1. Participarán de la instancia, el **20% de los equipos y no menos de 20 (veinte)**, que hayan alcanzado los **mejores resultados** en la primera ronda.
2. El **desafío** consistirá en el desarrollo de un **proyecto en “Scratch”** relacionado a la **solución de una situación problemática** que cumpla con las consignas técnicas que serán informadas en la Web de la Maratón, cuando se abra la 2da ronda. El desafío podrá mantener relación con el proyecto presentado por el equipo en la primera ronda.
3. Los **contenidos técnicos del desafío** serán, entorno gráfico, bloques de programación, objetos para programas, herramientas gráficas, eventos controles, apariencias movimientos, asociación de bloques, recibir-enviar, condicionales, utilización de un clon, apariencia, lápiz, variables, sensores, operadores.
4. La interacción de las **actividades previstas para la Maratón** se llevará a cabo **en línea** a través de la **plataforma Web** diseñada a tal fin.
5. Las **consignas de las actividades** que deben desarrollar cada equipo se subirán a la **plataforma Web** de la **Maratón**.
6. Cada equipo tendrá **1 (una) semana para completar las consignas** indicadas en el desafío y deberá subir el proyecto a la plataforma haciendo uso de su usuario y clave, antes de la fecha de vencimiento.
7. Pasarán a la **ronda final**, los **5 (cinco) equipos** que hayan alcanzado los **mejores resultados** en la segunda ronda.
8. La comunicación de la **nómina de los equipos que continúan** se llevará a cabo con **15 (quince) días de antelación de la ronda final**.

Solo Nivel Secundario

1. Participarán de esta ronda, el **20% del total y no menos de 20 (veinte) de los equipos**, que hayan alcanzado los **mejores resultados** de cada una de las dos categorías, donde **al menos 6 (seis) equipos** deberán estar **constituidos íntegramente por mujeres**.
2. El **desafío** consistirá en el desarrollo de un **programa en “Python”** relacionado a la **solución de una situación problemática**, que cumpla con las consignas técnicas, las cuales serán informadas en la Web de la Maratón, cuando se abra la ronda.
3. Los **contenidos técnicos del desafío** serán, tipos de variables; manejo de input output; manejo de gráficos e imágenes; sentencias de decisión; bucles; manejo de datos; módulos; manejo de archivos; uso de librerías.
4. La interacción de las **actividades previstas para la Maratón** se llevará a cabo **en línea** a través de la **plataforma Web** diseñada a tal fin.
5. Las **consignas de las actividades** que deben desarrollar cada equipo se subirán a la **plataforma Web** de la **Maratón**.
6. Cada equipo tendrá **1 (una) semana para completar las consignas** indicadas en el desafío y deberá **subir el proyecto a la plataforma** haciendo uso de su usuario y clave, antes de la fecha de vencimiento.
7. Pasarán a la **ronda final 5 (cinco) equipos** de cada una de las dos categorías de secundario, **de los cuales 3 (tres) son los que obtengan el mejor puntaje** en cada una de ellas, mientras que los otros, son los **2 (dos) mejores equipos posicionados cuya constitución sean íntegramente por mujeres** y que no estén incluidos en los anteriores.

8. La comunicación de la **nómina de los equipos que continúan** se llevará a cabo con **15 (quince) días de antelación de la ronda final.**

Ronda Final:

Nivel Primario

1. Participarán de la instancia final, los **5 (cinco) equipos** que hayan alcanzado los **mejores resultados** en la segunda ronda.
2. El desarrollo de las **actividades previstas para la Maratón** se llevará a cabo bajo la modalidad presencial desde las **8:30 hs.** hasta las **18 hs.** en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
3. Es responsabilidad de cada **equipo traer su computadora** y recursos necesarios para el evento. En el caso de no poder hacerlo, la organización de la Maratón se los proveerá, siempre que medie un aviso de una semana de antelación al desarrollo del evento.
4. Los **equipos** serán **distribuidos en mesas independientes** donde desarrollarán su proyecto.
5. El **desafío** consistirá en el desarrollo de un **programa en “Scratch”** relacionado a la **solución de una situación problemática** que cumpla con las consignas técnicas que serán informadas cuando se abra la ronda final. El desafío podrá mantener relación con el proyecto presentado por el equipo en la segunda ronda.
6. Los **contenidos técnicos del desafío** serán, entorno gráfico, bloques de programación, objetos para programas, herramientas gráficas, eventos controles, apariencias movimientos, asociación de bloques, recibir-enviar, condicionales, apariencia, lápiz, variables, sensores, operadores.
7. Los equipos tendrán **3 (tres) horas** para desarrollar el software. Con el objeto de favorecer el trabajo de equipo de los estudiantes, el **docente referente del equipo** tendrá **participación parcial** en la ronda final y sus intervenciones estarán acotadas a los **primeros 30 (treinta) minutos** correspondientes a la **etapa inicial de orientación** y a los **últimos 30 (treinta) minutos correspondientes a la etapa final del desarrollo del software.**
8. Al finalizar el tiempo, cada equipo elegirá a un **integrante estudiante** que oficiará de vocero, quien **tendrá 5 minutos para explicar la lógica** utilizada para **desarrollo** y mostrar el **funcionamiento del software.**
9. Los **trabajos** serán **evaluados** por un **jurado** designado por el **Ministerio de Educación.**

Premiación:

- Los integrantes de los **3 (tres) mejores equipos** de la categoría **Nivel Primario** serán **distinguidos**, y se los **premiará** con **equipamiento tecnológico** para la institución a la cual representan.

Nivel Secundario

1. Participarán de la instancia final, **5 (cinco) equipos** de cada una de las 2(dos) categorías, **de los cuales 3 (tres)** son los que hayan **obtenido el mejor puntaje** en cada una de ellas, mientras que los otros, son los **2 (dos) mejores equipos posicionados cuya constitución sean íntegramente por mujeres** y que no estén incluidos en los anteriores.
2. El desarrollo de las **actividades previstas para la Maratón** se llevará a cabo bajo la modalidad presencial desde las **8:30 hs.** hasta las **18 hs.** en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
3. Es responsabilidad de cada **equipo traer su computadora** y recursos necesarios para el evento. En el caso de no poder hacerlo, la organización de la Maratón se los proveerá, siempre que medie un aviso de una semana de antelación al desarrollo del evento.
4. Los **equipos** serán **distribuidos en mesas independientes** donde desarrollarán su proyecto.

5. El **desafío** consistirá en el desarrollo de un **programa en “Python”** relacionado a la **solución de una situación problemática** que cumpla con las consignas técnicas preestablecidas y que serán informadas cuando se abra la ronda final. El desafío podrá mantener relación con el proyecto presentado por el equipo en la segunda ronda.
6. Los **contenidos técnicos del desafío** serán, tipos de variables; manejo de input output; manejo de gráficos e imágenes; sentencias de decisión; bucles; manejo de datos; módulos; manejo de archivos; uso de librerías.
7. Los equipos tendrán **3 (tres) horas** para desarrollar el software. Con el objeto de favorecer el trabajo de equipo de los estudiantes, el **docente referente del equipo** tendrá **participación parcial** en la ronda final y sus intervenciones estarán acotadas a los **primeros 30 (treinta) minutos** correspondientes a la **etapa inicial de orientación** y a los **últimos 30 (treinta) minutos correspondientes a la etapa final del desarrollo del software**.
8. Al finalizar el tiempo, cada equipo elegirá a un **integrante estudiante** que oficiará de vocero, quien **tendrá 5 minutos para explicar lógica** utilizada para **desarrollo** y mostrar el **funcionamiento del software**.
9. Los **trabajos** serán **evaluados** por un **jurado** designado por **el Ministerio de Educación**.

Premiación:

- Los integrantes del **mejor equipo posicionado** en cada una de **las 2 (dos)** categorías del **Nivel Secundario**, serán premiados con una **Beca de formación de una duración de 7 días** en UC Davis, California, Estados Unidos de América.
- Los integrantes del **mejor equipo posicionado del Nivel Secundario**, cuya **conformación sea íntegramente por mujeres** y que **no se encuentren** entre los **equipos distinguidos** como **mejor equipo** de alguna de las **2 (dos) categorías de secundario** mencionadas en punto anterior, serán premiados con una **Beca de formación de una duración de 7 días** en UC Davis, California, Estados Unidos de América.
- Los integrantes del **2º y 3º equipo mejor posicionado del Nivel Secundario de ambas categorías** serán **distinguidos**, y se los **premiará con equipamiento tecnológico** para la institución a la cual representan.

6. CONSIDERACIONES GENERALES

1. Los equipos seleccionados para la instancia final serán notificados por mail y **deberán confirmar su asistencia en el término de 5 (cinco) días corridos** a contar desde la fecha del correo. En el caso de no hacerlo en el tiempo preestablecido, perderá su derecho de participación y la vacante será cubierta por el equipo mejor valorado que continúe en el ranking y que cumpla con los criterios de selección predefinidos del ausente.
2. El alcance de las **becas es para los estudiantes y el docente integrante del equipo**. Los premios no son acumulativos.
3. En caso de que el equipo no se presente en la instancia final en la fecha y hora predeterminada notificada por correo electrónico, perderá todo derecho de participación. El **tiempo máximo de tolerancia de acreditación es de 30 minutos** desde la hora de comienzo del evento.

7. PROCESO DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE VALORACIÓN

Para la evaluación de los proyectos, se tendrán en cuenta los siguientes indicadores:

ITEMS a EVALUAR:	PUNTAJE sobre 100 puntos totales
<p style="text-align: center;">A. Eficiencia en administración de recursos.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Claridad en desarrollo del código 2. Uso de memoria 3. Uso de librerías externas 	20
<p style="text-align: center;">B. Eficacia en resolución de problemas.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cumplimiento total o parcial del objetivo 2. Robustez 	20
<p style="text-align: center;">C. Performance al momento de la ejecución.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tiempo de respuesta 2. Usabilidad 	20
<p style="text-align: center;">D. Documentación del código.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Claridad en los comentarios 2. Buen uso de la notación 3. Nombres descriptivos de variables, funciones, etc. 	10
<p style="text-align: center;">E. Innovación en la solución.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación 2. Originalidad en la presentación y cumplimiento de la consigna. 	20
<p style="text-align: center;">F. Optimización del tiempo de entrega. (solo para final)</p>	10

8. ORGANIZACIÓN DE LA COMPETENCIA

Publicación de bases y condiciones: 9 de mayo

Inscripción: Desde 10 de mayo hasta el 31 de mayo inclusive

Comienzo de la Primera Ronda: 11 al 15 de junio inclusive. Duración una Semana. (Modalidad no presencial a través de la Web de la Maratón)

Comunicación de la nómina de los equipos que continúan en la segunda Ronda: 27 de julio

INSTANCIA	NIVEL	LENGUAJE	CONTENIDOS	DESAFÍO
Primera Ronda (Modalidad no presencial)	Nivel Primario Estudiantes de los últimos 2 (dos) años de escuelas de gestión estatal	Scratch	Asociación de bloques, recibir-enviar, condicionales, utilización de un clon, apariencia, lápiz, variables, sensores, operadores.	Resolución de problemas: Problemática enmarcada en el cuidado del medio ambiente. RRR Vs Basura Invitamos a los estudiantes que presenten propuestas sobre las 3R de ecología, Reducir, Reutilizar y Reciclar,
	Nivel Secundario Estudiantes del ciclo básico de escuelas de gestión estatal Estudiantes del ciclo orientado de gestión estatal, que no pertenezca a la modalidad técnico-profesional	Python	Tipos de variables, manejo de input output. Manejo de gráfico se imágenes. Uso de librerías. Sentencias de decisión. Bucles. Uso de librerías	Resolución de problemas: Problemática enmarcada en el cuidado del medio ambiente Tratamiento de basurales

Segunda Ronda: 13 al 17 de Agosto inclusive. Duración una semana. (Modalidad no presencial a través de la Web de la Maratón)

Comunicación de la nómina de los equipos que continúan en la segunda Ronda: 3 de septiembre

INSTANCIA	NIVEL	LENGUAJE	CONTENIDOS	DESAFÍO
Segunda Ronda (Modalidad no presencial)	Nivel Primario Estudiantes de los últimos 2 (dos) años de Escuelas de	Scratch	Entorno Gráfico bloques de programación, objetos para programas, herramientas	Resolución de problemas: Problemática en el cuidado del medio ambiente: recolección de basura y clasificación en contenedores.

	gestión estatal		gráficas, eventos controles, apariencias movimientos Asociación de bloques, recibir- enviar, condicionales, utilización de un clon, apariencia, lápiz, variables, sensores, operadores.	Contaminación del aire, suelo y agua
Segunda Ronda (Modalidad no presencial)	Nivel Secundario Estudiantes del ciclo básico de escuelas de gestión estatal. Estudiantes del ciclo orientado de gestión estatal, que no pertenezca a la modalidad técnico- profesional	Python	Tipos de variables, manejo de input output. Manejo de gráficos e imágenes. Sentencias de decisión. Bucles. Manejo de datos, Módulos. Manejo de archivos. Uso de librería.	Presentación de un proyecto: Problemática enmarcada en el cuidado del medio ambiente Residuos Aprovechables

Ronda Final: 18 de Septiembre. Duración 3hs. (Modalidad Presencial)

INSTANCIA	NIVEL	LENGUAJE	CONTENIDOS	DESAFÍO
Ronda Final (Modalidad presencial)	Nivel Primario Estudiantes de los últimos 2 (dos) años de escuelas de gestión estatal	Scratch	Entorno Gráfico bloques de programación, objetos para programas, herramientas gráficas, eventos controles, apariencias movimientos Asociación de bloques, recibir- enviar,	Planteo de un problema: “Planeta Verde” Desafío: el proyecto final consiste en la realización de un programa en que a través de un laberinto se recorre una ciudad recogiendo la basura que contamina el lugar.

			condicionales, utilización de un clon, apariencia, lápiz, variables, sensores, operadores.	
Ronda Final (Modalidad Presencial)	Nivel Secundario Estudiantes del ciclo básico de escuelas de gestión estatal. Estudiantes del ciclo orientado de gestión estatal, que no pertenezca a la modalidad técnico-profesional	Python	Tipos de variables, manejo de input output. Manejo de gráficos e imágenes. Sentencias de decisión. Bucles. Manejo de datos. Módulos. Manejo de archivos. Uso de librerías.	Planteo de un problema “Planeta Verde” Desafío: el proyecto final consiste en la realización de un programa en que a través de un laberinto se recorre una ciudad recogiendo la basura que contamina el lugar.

9. RESUMEN CRONOGRAMA DE LA MARATÓN

INSTANCIA	FECHA
<u>Publicación de Bases y Condiciones</u>	9 de mayo
<u>Inscripción</u>	10 al 31 de mayo inclusive
<u>Primera Ronda</u> (Modalidad no presencial) <ul style="list-style-type: none"> • Equipos de 3 (tres) estudiantes como máximo. • Un docente por equipo que puede participar en más de un equipo como referente. • Los Equipos deben pertenecer una Escuela y no hay límite de equipos por escuelas. • 3 (tres) categorías <ol style="list-style-type: none"> 1. Estudiantes de los últimos 2 (dos) años de escuelas de gestión estatal 2. Estudiantes de secundaria del ciclo básico de gestión estatal. 3. Estudiantes de secundaria del ciclo orientado de gestión estatal, que no 	11 al 15 de junio inclusive

pertenezca a la modalidad técnico-profesional	
<u>Comunicación de la nómina de los equipos que continúan en la segunda Ronda</u>	27 de julio inclusive
<u>Segunda Ronda</u> (Modalidad no presencial)	13 al 17 de agosto inclusive
<u>Comunicación de la nómina de los equipos que continúan en la segunda Ronda</u>	3 de septiembre inclusive
<u>Ronda Final</u> (Modalidad presencial)	18 de septiembre

***Nota:** Las presentes fechas se encuentran sujetas a modificaciones

0=0=0=0



República Argentina - Poder Ejecutivo Nacional
2018 - Año del Centenario de la Reforma Universitaria

Hoja Adicional de Firmas
Informe gráfico

Número:

Referencia: anexo 2 bases

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 11 pagina/s.