

II Concurso “Resolver y Ganar”

EIM Learning convoca el II Concurso “Resolver y Ganar”, atendiendo a las siguientes bases:

El objetivo del concurso

- Promover el desarrollo del pensamiento crítico, el planteamiento de resolución de problemas, la comprensión y el análisis de la información y la competencia digital.
- Analizar contextos complejos del mundo real como vehículo para promover el aprendizaje de conceptos y principios por parte de los estudiantes, en contraposición a la presentación directa de hechos y conceptos.

Destinatarios y participantes

Todos los alumnos de colegios que estén o no cursando el programa Progrentis. Cada colegio podrá participar en una, dos o todas las categorías:

- Categoría I: alumnado de 5º y 6º de Primaria
- Categoría II: alumnado de 1º y 2º de la ESO
- Categoría III: alumnado de 3º y 4º de la ESO

El colegio podrá participar con un único representante en cada una de las categorías.

Fases y detalles del concurso

“Resolver y Ganar” se desarrollará en dos fases:

- Fase escolar: El propio colegio participante organizará el evento de tal manera que el alumnado compita con otros alumnos/as de su centro pertenecientes a la misma Categoría de concurso con el objetivo de elegir a un único representante de 5º y 6º de Primaria; y/u otro de 1º y 2º de la ESO; y/u otro de 3º y 4º de la ESO.

II Concurso "Resolver y Ganar"

- Fase final: Resolver y ganar es un concurso en el que los participantes tienen que resolver un problema dividido por 5 etapas. Es decir, el concurso es una segmentación del proceso de resolución de un problema.

El día 30 de enero de 2024 los representantes de cada colegio, en las diferentes categorías, accederán, a través del correspondiente enlace enviado, a una videoconferencia (en Zoom) para realizar la prueba en el siguiente horario de diciembre de 2023 los representantes de cada colegio, en las diferentes categorías, accederán, a través del correspondiente enlace enviado, a una videoconferencia (en Zoom) para realizar la prueba en el siguiente horario:

- Categoría I (5° y 6° Primaria): 10:00 horas
- Categoría II (1° y 2° ESO): 12:00 horas
- Categoría III (3° y 4° ESO): 15:30 horas

La jornada, una vez verificada la asistencia y las condiciones de participación, transcurrirá de la siguiente manera:

- § 15 minutos- Bienvenida
- § 15 minutos- Presentación de los objetivos del concurso
- § 05 minutos- Entrega y lectura del problema a resolver
- § 15 minutos- Tiempo efectivo para resolver el problema
- § 10 minutos- Revisión de los resultados y presentación de la solución
- § 10 minutos- Presentación del campeón y fin del concurso

Los resultados de cada participante se entregarán, a medida que avance en la resolución del problema, transcribiéndolos en un Google Form diseñado para la ocasión por la organización.

II Concurso "Resolver y Ganar"

Fases y detalles del concurso

El problema en sí será entregado en la propia videollamada: será una presentación digital interactiva en la que, al elegir la respuesta correcta, el participante puede avanzar y, de equivocarse, le deja inactivo 5 segundos hasta poder de nuevo continuar con el reto.

De igual forma, si una vez leído el enunciado de algunos de los pasos el participante necesita volver a leerlo, se penalizará con 10 segundos de inactividad.

El concurso se llevará a cabo en la plataforma Zoom y será en directo. Se transmitirá por YouTube.

Reglas de participación

1. No se permite la grabación de vídeo ni audio por parte de ningún dispositivo ajeno a la organización.
2. Se deberán aceptar los permisos (por parte de los tutores legales o padre/madre) de imagen y publicación en las redes sociales de la organización.
3. Deberán participar a través de una llamada de Zoom con el número de participación, nombre y apellido (p.e. 12 Carlos García).
4. El participante mantendrá como mínimo un brazo de distancia entre su cuerpo y el dispositivo.
5. Familiares o audiencia no podrán ayudar a los estudiantes visual y auditivamente.
6. Si los jueces notan que el participante recibe ayuda, quedará descalificado.
7. Si los jueces notan que el concursante pudiera estar recibiendo ayuda durante su participación, se dará una advertencia. Si volviera a suceder, el participante quedará descalificado.
8. El concurso se desarrollará puntualmente, por lo que no se esperará a ningún participante.



II Concurso "Resolver y Ganar"

Jurado

El jurado estará formado por personal del Departamento Académico de EIM Learning. Serán los encargados de:

- Supervisar el transcurso del concurso
- Tomar decisiones en función del mismo
- Recibir y comprobar las respuestas de los participantes
- Comunicar al maestro de ceremonias el nombre del ganador o ganadora

Será nombrado campeón aquel concursante que responda correctamente todas las preguntas relativas al problema. En caso de empate se tendrá en cuenta el tiempo dedicado a la resolución del problema, siendo el ganador el que lo haya resuelto en menor tiempo.

La participación en el Certamen supone la aceptación de sus bases.

Premio

Se otorgarán premios al 1º, 2º y 3º clasificado de cada categoría. Un total de 9 alumnos:

El premio es un Cheque de Amazon por valor de 100 euros.

Inscripción

La fecha límite es hasta el martes 23 de enero de 2024.