

BASES DEL CONCURSO “DESAFÍA TUS CONOCIMIENTOS”

*DIRECCIÓN UNIVERSITARIA DE TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y
COMUNICACIÓN*



Vicerrectorado
Académico



UNIVERSIDAD NACIONAL DE
SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA

DESAFÍA TUS CONOCIMIENTOS

**PARTICIPA Y GANA
DIVERSOS PREMIOS**

**INSCRIPCIONES
DEL 19 AL 20 DE AGOSTO**

Señores estudiantes de la Universidad Nacional de San Agustín luego de un cordial saludo se les invita a participar del Concurso “Desafía tus conocimientos”.

OBJETIVOS

- Realizar un concurso destinado a desafiar el conocimiento de los estudiantes de la comunidad agustina fomentando el patriotismo por el año bicentenario y aumentar el alcance de DUTIC.
- Fraternizar a la comunidad Agustina en un evento en el cual todos pueden participar y conmemorar el Bicentenario de nuestro país.
- Medir los conocimientos generales de los estudiantes, contribuyendo en la formación, así como saber cuánto conocen los agustinos de su Universidad.

PARTICIPANTES

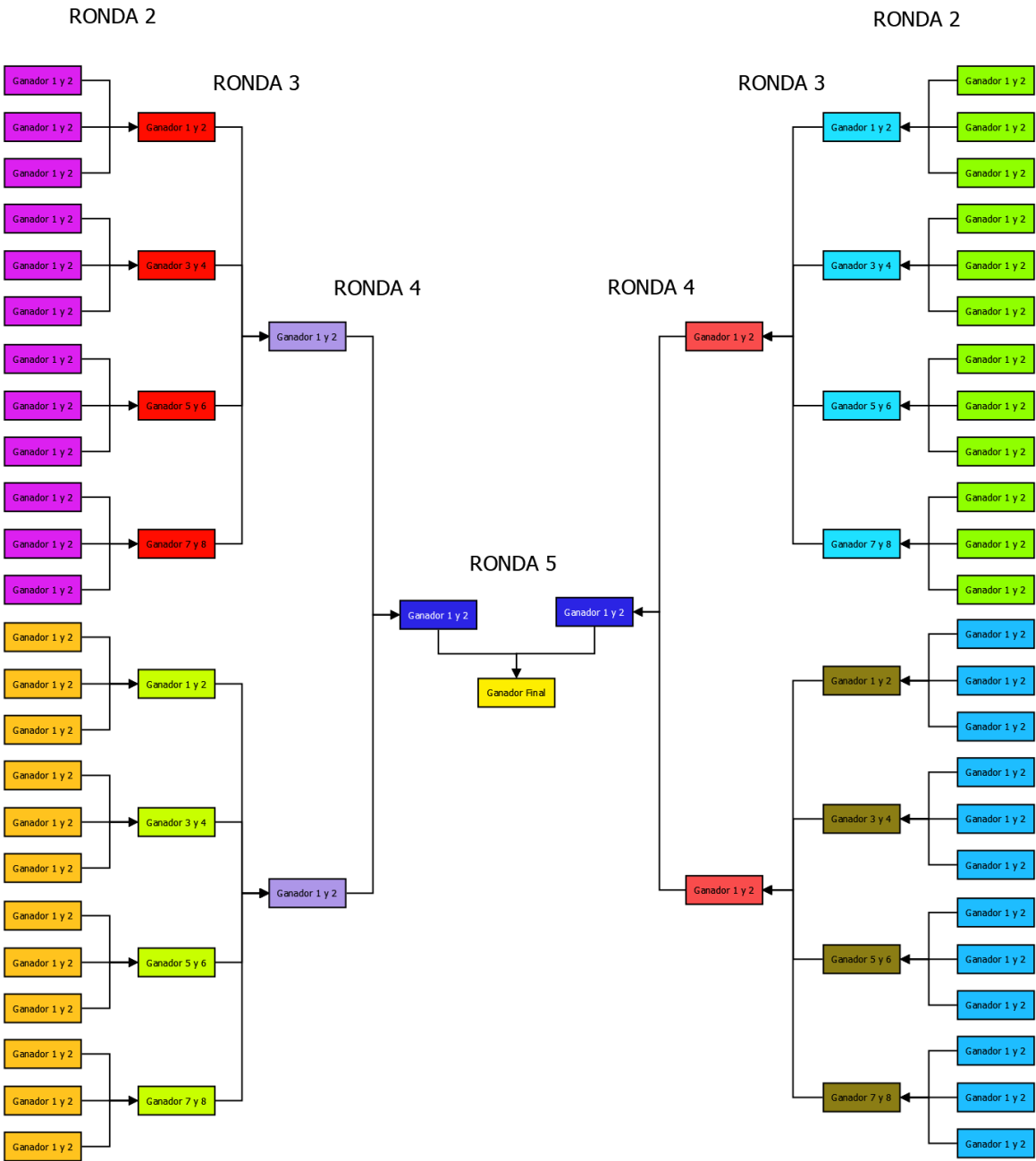
Todos los alumnos de la comunidad Agustina.

DESARROLLO DEL CONCURSO

1. La inscripción de los participantes agustinos será del día 23 al día 27 mediante formulario de Google.
2. La primera ronda se realizará el día 23, los participantes realizarán una evaluación mediante la herramienta Formularios de Google. Esta evaluación consta de 20 preguntas para marcar en un tiempo de 10 minutos. De las cuales 10 preguntas serán relacionadas a la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, al BICENTENARIO y DUTIC; las 10 preguntas restantes serán relacionadas a cultura general. En esta ronda clasificarán dos (2) estudiantes por cada escuela profesional.
3. En la segunda ronda de la competencia participarán los dos (2) representantes de cada escuela profesional, se agruparán los representantes de tres (3) escuelas profesionales. La competencia se ejecutará usando la herramienta Kahoot y Google Meet. Constará de 8 preguntas; 4 relacionadas a la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, BICENTENARIO Y DUTIC; y las 4 preguntas restantes relacionadas a cultura general. Clasificando dos (2) ganadores por cada grupo.
4. En la tercera ronda de la competencia se agruparán cada ocho (8) clasificados de la ronda anterior. Resultando al final solo dos (2) ganadores por cada grupo. Las herramientas a utilizar serán las mismas que se usaron en la ronda anterior, al igual que el formato y número de preguntas.

5. En la cuarta ronda se agruparán cada cuatro (4) clasificados de la ronda anterior. Resultando al final solo dos (2) ganadores por cada grupo. Las herramientas a utilizar serán las mismas que se usaron en la ronda anterior, al igual que el formato y número de preguntas.
6. La quinta ronda de la competencia se realizará con los cuatro (4) ganadores resultantes de la ronda anterior. En esta ronda de la competencia, se realizarán preguntas al azar en vivo con cámara prendida. El participante que obtenga mayor cantidad de puntos será ganador.

FIXTURE DE RONDAS



CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. A partir de la segunda ronda se tomarán en total 8 preguntas, teniendo un puntaje de 2.5 puntos cada pregunta, haciendo un total de 20 puntos por ronda. Siendo estos puntos no acumulables, es decir, cada ronda se iniciará con 0 puntos.
2. El temario de las preguntas será el siguiente: UNSA, Bicentenario, DUTIC, Física, Química, Matemáticas, Historia, Deporte, Inglés.
3. Cada ronda tendrá una duración de 20 minutos, con 5 minutos de tolerancia para que los participantes se conecten a la reunión Meet.
4. Los estudiantes tendrán que tener la cámara activa en todo momento para evitar el plagio.

MECANISMO DE DESEMPATE

En caso de empate los participantes deberán responder una ronda adicional de 3 preguntas hasta lograr el desempate.

PREMIACIÓN

Los estudiantes que clasifiquen a la ronda cuatro (4) y cinco (5) recibirán distintos premios de acuerdo a su mérito de clasificación.

CUAL ES EL PROGRAMA EN CADA ETAPA

ETAPA 1 : En esta etapa se mandará las preguntas a cada escuela mediante un formulario de google en el cual tendrá un tiempo limitado y así conocer a los 2 clasificados de cada escuela

ETAPA 2: Los ganadores de cada escuela se enfrentarán con las demás mediante la plataforma KAHOOT, recordemos que esta plataforma evalúa , rapidez y precisión en la pregunta correcta

ETAPA 3: En esta etapa habrá 32 alumnos clasificados se dividirán en grupos de 4 , se utilizará la plataforma Kahoot

ETAPA 4: Con 8 alumnos clasificados , la transmisión serán en vivo, mediante la

plataforma google meet, se presentará las preguntas a los estudiantes mediante diapositivas didácticas

ETAPA 5: Con 4 alumnos clasificados , la transmisión serán en vivo, mediante la plataforma google meet, se presentará las preguntas a los estudiantes mediante diapositivas didácticas y así elegir el campeón de las olimpiadas

HERRAMIENTAS A UTILIZAR

Usaremos las siguientes herramientas:

1. Formulario de Google
2. Kahoot
3. Meet
4. Canva, Power Point