

RÉTAME Y APRENDO 2018- BASES DEL PROGRAMA

1. ORGANIZADORES

Rétame y Aprendo es un programa educativo de gamificación desarrollado de forma conjunta por la Consejería de Educación, Juventud y Deportes, a través de la Dirección General de Innovación Educativa y Atención a la Diversidad, y la Universidad Politécnica de Cartagena, a través del Centro de Producción de Contenidos Digitales.

2. OBJETIVOS DEL PROGRAMA

Los principales objetivos de este programa son:

- Despertar en el alumnado el interés por los contenidos curriculares de la etapa.
- Estimular a los alumnos para que amplíen sus conocimientos por medio de la gamificación.
- Dotar al profesorado de recursos que faciliten la presentación de los contenidos curriculares a sus alumnos.

3. PARTICIPACIÓN

Podrá participar cualquier alumno de **3º y 4º de ESO** y **1º y 2º de Bachillerato** que estudie en un centro educativo de la **Región Murcia** inscrito en el programa.

4. INSCRIPCIÓN

Los estudiantes podrán inscribirse desde la propia web del programa educativo, retame.upct.es.

5. FECHAS

La distribución temporal del programa será a lo largo del **curso 2017/2018**.

6. CATEGORÍAS

Se establecen dos categorías de participación:

- 3º y 4º de ESO
- 1º y 2º de Bachillerato

7. MATERIAS

El conocimiento de los estudiantes será puesto a prueba en trece materias diferentes:

- Lengua y Literatura, Historia, Educación Física e Inglés como **materias obligatorias**.
- Física y Química, Biología, Matemáticas, Tecnología, Economía, Francés, Geografía, Cultura Clásica y Filosofía/Valores Éticos como **materias optativas** de entre las que el alumno deberá elegir dos.

8. FASES DEL PROGRAMA

Rétame y Aprendo constará de tres fases:

1. En la **primera fase** jugarán entre los alumnos del mismo centro. A la segunda fase pasarán los **dos primeros clasificados** de cada centro. En caso de empate en la segunda posición, se clasificarán todos los segundos.
2. En la **segunda fase** jugarán entre todos los clasificados de cada centro. Los **ocho primeros clasificados** pasarán a la Gran Final. En caso de empate en la octava posición, se clasificará el participante con mejor ratio de acierto.

*Dependiendo de los patrocinadores, podrán organizarse segundas fases paralelas de alguna de las materias del concurso (a elección del patrocinador). Para las mismas se clasificarán los **dos participantes de cada centro con mejor ratio de acierto** en dicha materia, siempre y cuando hayan respondido un mínimo de 20 preguntas de la materia en cuestión. Pasarán a la final de dicha materia los **cuatro primeros clasificados**. En caso de empate en la cuarta posición, se clasificará el participante con mejor ratio de acierto.

Si un participante se clasifica para más de dos finales, deberá elegir solamente dos en las que competir el día de la Gran Final.

3. La **Gran Final** se celebrará en la **Universidad Politécnica de Cartagena** el viernes **20 de abril**.

9. PLATAFORMA

Los participantes jugarán desde **UPCTplay** (play.upct.es), la plataforma de juegos aplicados a la docencia de la Universidad Politécnica de Cartagena.

10. JUEGOS

Los participantes jugarán a **La Ruleta** (online) en la primera y segunda fase y a **El Pulsador** (presencial) en la Gran Final.

La Ruleta consiste en responder preguntas tipo test con 4 respuestas posibles y solo una verdadera. Los participantes se retan entre ellos al azar, contestando 7 preguntas con un límite de tiempo de 180 segundos. El ganador del reto será aquel que más preguntas conteste correctamente. El ganador del reto suma 3 puntos. En caso de empate, ambos jugadores suman 1 punto. El perdedor del reto no recibirá ningún punto. Ya sea retando o respondiendo un reto, cada participante jugará 10 partidas, por lo que la puntuación máxima es de 30 puntos.

Los participantes disponen de **48 horas para responder a un reto**. Si no responden en ese plazo, caducará y se le darán las siete preguntas como falladas. Debido a esto, en los dos últimos días de cada fase no se podrán lanzar retos, sino solo contestarlos.

El Pulsador es un tipo de actividad presencial. Consiste en responder preguntas tipo test con 4 respuestas posibles y solo una verdadera. Cada respuesta corresponde a un color diferente y los participantes utilizarán una Tablet a modo de pulsador, seleccionando el color que se corresponde con la respuesta que consideren verdadera. El más rápido en seleccionar la respuesta correcta obtendrá 100 puntos, el segundo más rápido 70 puntos, el tercero 40 puntos y los siguientes 10 puntos. El participante que no acierte la pregunta obtendrá 0 puntos.

11. PREGUNTAS

La totalidad de las **preguntas** han sido elaboradas **por profesores de ESO y Bachillerato** de diferentes centros educativos de la Región de Murcia.

12. PREMIOS

Recibirán un premio los **cuatro primeros clasificados en la Gran Final**. En caso de celebrarse finales de asignaturas específicas, recibirán un premio los ganadores de cada una de ellas.

Todos los finalistas recibirán una **camiseta conmemorativa** de Rétame y Aprendo.

Además, **se sorteará un premio entre todos los participantes** en el programa.

Los premios dependerán de los patrocinadores que colaboren con el programa educativo.

13. RESPONSABILIDADES

En el transcurso del juego, la organización no se hace responsable de:

- Fallos de conexión a mitad de una partida.
- Preguntas erróneas.
- Cualquier otro error ajeno a la organización.

14. TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES Y DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL

De conformidad con lo establecido en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, la organización declara que los datos personales facilitados por los participantes serán tratados con la exclusiva finalidad de gestionar la participación de los mismos en el presente programa educativo. Los clasificados en las distintas fases serán publicados en la web del programa, mediante su nombre y la inicial de sus apellidos, seguido del centro educativo al que pertenece.

Los finalistas autorizan a la organización a utilizar su imagen para ser publicada en cualquiera de los medios utilizados por la Universidad Politécnica de Cartagena con fines de difusión.

15. CONTACTO

Los participantes en el programa o los coordinadores de los centros educativos participantes contactarán con la organización **preferiblemente vía email a cpcd@upct.es y vía telefónica al 868 07 11 97.**

La organización contactará con los participantes y con los coordinadores de los centros **vía email.**

La organización publicará información del programa semanalmente en Twitter ([@RetameyAprendo](https://twitter.com/RetameyAprendo)).

16. EXCLUSIONES Y ELIMINACIONES

El Comité Organizador se reserva el derecho de expulsión de cualquier participante por incumplimiento de las bases, por el empleo de métodos fraudulentos o incumplimiento de las normas de convivencia.

17. MODIFICACIONES

Con el fin de mejorar la experiencia del programa, estas bases podrán ser modificadas por el Comité Organizador en cualquier momento, debiendo anunciar dicha modificación vía email a los coordinadores de los centros participantes.

El presente programa educativo podrá ser suspendido, cancelado y/o modificado total o parcialmente, en cualquier momento, al solo arbitrio del Comité Organizador, previa notificación a través de las redes sociales y la web del programa, y sin derecho a reclamo alguno por parte de los participantes.

18. ACEPTACIÓN DE LA BASES

La participación en Rétame y Aprendo implica el conocimiento, el consentimiento y la aceptación plena de todas las normas del presente concurso, así como la aceptación incondicional de las decisiones finales del Comité Organizador. El desconocimiento de las bases del torneo no exime de su cumplimiento.

Cualquier situación no prevista en las presentes bases será resuelta por el Comité Organizador en cada etapa.