

Plasma Med



Reglamento para la Clasificación a la Final de la Competencia.

Información general

Este reglamento establece las reglas para el desarrollo de la competencia **PLASMA HEALTH** realizada por Aurens Global y universidades.cr, en colaboración con la Universidad Hispanoamericana.

De ser necesario, el establecimiento de categorías por cantidad de integrantes de un equipo y/o por el tipo competencia, queda a discreción de la organización y se explicará en cada competencia.

La organización a cargo de **universidades.cr**; propone una competencia donde 5 equipos de máximo 5 concursantes cada uno, del colegio participante, puedan poner a prueba sus habilidades en el cuidado de la salud. por medio de una competencia en el área de Ciencias de la Salud, primeramente a nivel colegial y posteriormente a nivel intercolegial.

La población para esta competencia serán estudiantes de último año, que cuenten con los siguientes requisitos:

Capítulo I. Disposiciones generales.

Artículo I. Inscripción.

Deberán inscribirse en el sitio de universidades.cr y completar el test vocacional Nabu. Posteriormente, las inscripciones deben realizarse mediante la página oficial para la competencia, suministrado por universidades.cr, durante las fechas establecidas en la invitación.

Luego de recibir los formularios debidamente llenos y firmados, haberse registrado en el sitio de universidades.cr y haber completado Nabu; se le informará al Orientador o Director de cada Institución, la selección de los participantes. Los competidores seleccionados recibirán la información, con los lineamientos, el consentimiento informado y una breve explicación sobre la dinámica de la competencia.

Es importante que, una vez leída la información, cada representante legal de cada participante, debe firmar el recibido y aceptación de los términos y condiciones. Sin este paso, el o la estudiante no podrá participar de la competencia.

Las consultas sobre la competencia se deben dirigir al correo orientacion@arens.com

Artículo 2. Requisitos para la primera fase de la competencia (clasificación a la final).

El organizador, universidades.cr; será responsable de explicar a los participantes las instrucciones de la competencia: la estación de trabajo, el tiempo disponible, la dinámica, los materiales y la evaluación, entre otros. Cada centro educativo, es el responsable de proveer las estaciones, electricidad y todo lo necesario a nivel de infraestructura; así como el organizador, proveerá los materiales principales para la ejecución de la competencia y la tabla de evaluación.

Artículo 3. Conformación de Equipos.

Para esta competencia, el estudiantado deberá conformar 5 equipos de trabajo, de máximo 5 personas cada uno. Deberá elegir un nombre para su equipo y una persona que sea la líder del grupo.

Artículo 4. Código de conducta.

Todas las personas participantes, invitados, jueces y organizadores; deben de actuar y dirigirse de manera respetuosa y cordial, que refleje la integridad y honor a la competencia.

Artículo 5. Afinidad o Interés con el área de Ciencias de la Salud.

Para participar en esta competencia, el o la estudiante interesada deberá mostrar interés en carreras de Ciencias de la Salud, y tener habilidades de trabajo en equipo, pensamiento crítico, resolución de conflictos, destreza manual y buena memoria, entre otras.

Capítulo II. Desarrollo.

Artículo 6. Durante las clasificaciones de la competencia.

La primera fase de esta competencia, se desarrollará en cada centro educativo, donde inicialmente, se hará una introducción donde se presentará al jurado y participantes y se dará una explicación a modo resumen de la competencia.

Todos los participantes, contarán con los mismos materiales y con una mesa de trabajo para realizar y presentar su propuesta. Cabe destacar que antes de presentarla, cada participante debe dejar limpia y ordenada su área de trabajo.

Artículo 7. Ronda “Lightning Round”.

Esta primera ronda consistirá en que cada equipo debe responder a preguntas rápidas de manera breve, donde contarán con 4 minutos para responder 10 preguntas con un tiempo máximo de veinte segundos para ser contestadas, respectivamente. De cinco equipos, solo pasarán dos a la siguiente ronda.

Artículo 8. Ronda “Critical Thinking”.

Cada equipo contará con 10 minutos para analizar una problemática de salud relacionada con aspectos de desarrollo sostenible. Los equipos deberán presentar lo siguiente: problema identificado, solución propuesta y pasos para lograr la solución. Contarán con 7 minutos de análisis y 3 para presentar, en la elaboración participa la totalidad del equipo y en la presentación únicamente un miembro del equipo. La valoración se realizará con rúbrica, promediando el puntaje obtenido por cada uno de los jueces. De 2 equipos, el de mayor puntaje pasará a representar al colegio en la gran final intercolegial, realizada en la Universidad patrocinadora de la competencia.

Artículo 9. Tiempo.

Las dos rondas anteriores, contarán con un tiempo aproximado de 20 minutos cada una.

Capítulo III. Evaluación.

Artículo 10. Jueces.

Se contará con un máximo de 3 jueces para evaluar y deliberar el resultado del equipo ganador, el cual clasificará para la final. Vale la pena recalcar, que el resultado que determinen los jurados es inapelable.

Artículo 11. Criterios de evaluación.

El jurado deberá enfocarse, En la primera ronda, en caso de que todos los equipos fallen su pregunta o acierten, se continuará hasta que se elimine uno de los equipos, hasta quedar con 2. En la segunda ronda, se

utilizará la misma dinámica hasta que uno de los equipos pierda. Cabe destacar, que cada competencia tendrá su propia tabla de evaluación.

Se evaluarán factores como expresión oral, factibilidad de la propuesta, innovación, ética de la propuesta y su relevancia.

Artículo 12. Criterios para selección del ganador.

El equipo ganador será aquel que acierte todas las preguntas y pase las dos rondas clasificatorias.

Artículo 14. Criterios de desempate.

Lightning Round: se utilizará una pregunta extra para cada equipo con modalidad de muerte súbita. En caso de que todos los equipos fallen su pregunta o acierten su pregunta se continuará hasta que se elimine uno de los equipos.

Skills: en este caso se utilizará una pregunta del Lightning Round con la misma modalidad de muerte súbita.