

III Olimpiada Informática para ESO, Bachiller y Ciclos Formativos

Éxito de convocatoria de la III Olimpiada Informática, una apuesta sobre el buen uso de las tecnologías en la educación

- **Más de 100 alumnos de 35 centros se han inscrito para participar en la tercera edición de la Olimpiada informática, que se celebrará el 29 de marzo y 5 de abril.**
- **Fomentar este tipo de actividades es uno de los objetivos de las Escuelas Universitarias y los Colegios de Ingenieros e Ingenieros Técnicos en Informática.**
- **En la inauguración contaremos con la presencia de la Directora General de Formación Profesional, Desarrollo Curricular e Innovación Educativa**

Oviedo, 22 de marzo de 2014. Tras el cierre de la inscripción para la III Olimpiada Informática de Asturias, contaremos en este año con un mayor número de participantes respecto a ediciones pasadas. En esta ocasión nos acompañarán más de 100 alumnos provenientes de 35 centros educativos de toda Asturias.

Esta actividad está organizado por los Colegios Oficiales de [Ingenieros Técnicos](#) e [Ingenieros en Informática](#) del Principado de Asturias, a través de su iniciativa "[impulso TIC](#)", por la [Escuela Politécnica de Ingeniería](#) y la [Escuela de Ingeniería Informática](#) de la Universidad de Oviedo. El objetivo es "involucrar a los jóvenes alumnos en las nuevas tecnologías abanderadas por la disciplina informática", dado que, en nuestra sociedad, "la informática es clave para competir, generar riqueza y conseguir un elevado bienestar".

Los participantes en la olimpiada son alumnos de institutos de educación secundaria, bachillerato y formación profesional o ciclos formativos radicados en Asturias. La Olimpiada consta de tres modalidades, una modalidad para equipos con dos pruebas denominadas "pericia" y "creativa", una modalidad individual con otras dos pruebas denominadas "resolución de problemas algorítmicos" y "aprender a aprender", y una modalidad consistente en una única prueba de

programación de robots Lego NTX. Además, se desarrollará una actividad guiada de programación visual para acompañantes basada en el lenguaje de programación Scratch, lenguaje orientado a alumnos de secundaria. Las pruebas y la entrega de premios se desarrollarán el 29 de marzo y el 5 de abril en las sedes de la Escuela Politécnica de Ingeniería y la Escuela de Ingeniería Informática de la Universidad de Oviedo.

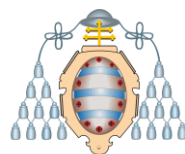
En esta edición contamos con la colaboración activa del [Clúster TIC](#) y [Robotix](#), que se encargará del desarrollo de la modalidad de programación de robots Lego NTX, así como de otras organizaciones como la Consejería de Educación a través de su plataforma Educastur, la Universidad de Oviedo, Fundación CTIC y empresas patrocinadoras como CSC, SATEC, CAPSA, ASAC, Telecable, Caja Rural de Asturias, Capgemini, Mundo PC y Movistar.

Desde la organización agradecemos la gran acogida que está teniendo esta actividad entre los alumnos y profesores de los centros educativos asturianos, así como el respaldo de nuestros patrocinadores. También, por supuesto, deseamos mucha suerte a todos los participantes.

ORGANIZA:



COIIPA.org
Colegio Oficial de
Ingenieros en Informática
Principado de Asturias



EPI GIJÓN

Universidad de Oviedo



CITIPA.org
Colegio Oficial de Ingenieros
Técnicos en Informática
Principado de Asturias



Escuela de
Ingeniería
Informática
Universidad de Oviedo

Bases y programa: <http://impulsotic.org/olimpiadainformatica/>

Para más información:

- Más información o entrevistas: olimpiada@impulsotic.org
- Colegios Oficiales de Ingenieros e Ingenieros Técnicos en Informática, 985.22.80.44, 608749146
- Escuela Politécnica de Ingeniería de Gijón, 985.18.20.05
- Escuela de Ingeniería Informática, en Oviedo, 985.10.27.96