

BASES DE PARTICIPACIÓN EN EL CONCURSO

“MI PRIMER CÓDIGO”

ORGANIZADO POR FUNDACIÓN TELEFÓNICA ECUADOR

FUNDACIÓN TELEFÓNICA ECUADOR con su programa ProFuturo y el área de Voluntariado, convocan el primer concurso “**Mi primer código**”. Dirigido a niños y niñas entre los 6 y 12 años de edad.

Esta primera edición, tiene como objetivo promover / motivar la programación y el pensamiento computacional en una fase inicial para apoyar el desarrollo de la educación digital en el país. Lo que permite comprender mejor el mundo y adquirir los conocimientos imprescindibles en el S.XXI, para aprovechar las oportunidades laborales que cada vez están más orientadas al mundo digital.

El concurso está dirigido a niños y niñas entre 6 y 12 años de edad, quienes, de una forma lúdica y divertida, a través de juegos, tutoriales y cursos, podrán trabajar en diferentes proyectos. Usando el código por bloques visuales que se pueden arrastrar y soltar para escribir, mientras reflexionan sobre los diferentes movimientos y posibilidades para dar forma a su propuesta de código. Al mismo tiempo, afianzan actitudes como el trabajo cooperativo, la utilización crítica de la información, la creatividad, y el autoaprendizaje a través del pensamiento computacional.

Para este concurso, se usará la plataforma en línea Code.org, una iniciativa mundial para aprender desde una temprana edad a programar con bloques, y desarrollar otras habilidades como las matemáticas, pensamiento crítico, lógica, o creatividad. De esta forma, los niños y niñas aprenden conceptos básicos mientras crean código.

1. PUBLICACIÓN, CALENDARIO, TEMÁTICA Y FASES DEL CONCURSO

- 1.1. Las Bases estarán publicadas en los portales: Fundación Telefónica Ecuador, Voluntariado de Fundación Telefónica Ecuador y las cuentas de las redes sociales Instagram, Twitter y Facebook de Fundación Telefónica Ecuador.
- 1.2. El concurso está abierto desde las 00H00 del 17 de septiembre de 2020, hasta las 23H59 del 23 de octubre de 2020, fecha en la cual deben estar presentados los proyectos y se cierra el Concurso.
- 1.3. El Concurso está dividido en 2 categorías:
 - 1.3.1. La categoría INFANTIL con edades comprendidas entre 6 a 9 años (ambos inclusive)
 - 1.3.2. La categoría JUNIOR con edades comprendidas entre 10 a 12 años (ambos inclusive)

1.4. Los proyectos, para cualquiera de las categorías, se enmarcarán en las siguientes temáticas que hay en la Plataforma en línea Code.org:

- **Artista:** ¡Dibuja y colorea imágenes, y diseños geniales con el Artista!
<https://hourofcode.com/art>
- **Frozen (Programa con Anna y Elsa):** Vamos a usar el código para unirnos a Ana y Elsa mientras exploran la magia y la belleza del hielo. Vas a crear copos de nieve y patrones mientras patinas sobre hielo y realizas un paisaje invernal que luego puedes compartir como proyecto.
<https://hourofcode.com/frzn>
- **Minecraft:** Viaja a través de Minecraft con el código a través de cualquiera de estos dos itinerarios: *El Viaje del Héroe* o *Aventurero de Minecraft*. Para estudiantes que tienen una conexión de internet limitada pueden usar Aventurero de Minecraft que les permite descargar la aplicación en su computadora (Windows o Mac) para realizar los ejercicios y el proyecto.
<https://code.org/minecraft>
- **La fiesta de baile:** Programa una Fiesta de Baile y un equipo de grandes bailarines con los que puedas jugar para compartir con tus amigos.
<https://hourofcode.com/dance2019>

1.5. Pueden presentarse uno o más equipos por escuela, con un máximo de 5 integrantes por equipo. Cada equipo, deberá presentar un proyecto en cualquiera de las cuatro temáticas propuestas.

1.6. Los equipos deben estar acompañados por su docente de la escuela que les estará apoyando en el proceso.

1.7. Los proyectos presentados, tendrán que enmarcarse en una sola temática específica, el cual deberá especificarse en el proceso de inscripción en la Web. En caso de querer cambiarse de temática, deberá comunicarlo a la organización hasta un día antes de la fecha de entrega de los proyectos.

1.8. El Concurso tiene las siguientes fases:

- Fase 1: Publicación de las Bases el 17 de septiembre de 2020.
- Fase 2: Inscripción de escuelas y equipos participantes por parte del docente a través del formulario web de inscripción. El formulario se cierra el día 30 de septiembre a las 23h59.
- Fase 3: El viernes 02 de octubre, se hará una sesión online de capacitación a docentes por parte de los voluntarios digitales Fundación Telefónica Ecuador. Se puede elegir entre cuatro horarios: a las 09h00, 11h00, 16h00 y 18h00. La sesión de capacitación tendrá una duración de 1 hora.

- Fase 4: Los equipos participantes, podrán presentar sus propuestas a través del formulario de proyectos, desde el 05 de octubre hasta el 23 de octubre de 2020. Fecha en la que se cierra el formulario de inscripción.
- Fase 5: Del 26 al 28 de octubre de 2020, el Jurado procederá a valorar los proyectos presentados y seleccionar a los ganadores de cada categoría.
- Fase 6: El 30 de octubre, se realizará un evento en línea de presentación de proyectos y comunicación de los ganadores para la entrega de premios.
- Fase 7: El 06 de noviembre de 2020, se publicarán en la web de Fundación Telefónica Ecuador, los proyectos presentados. Las propuestas ganadoras, tendrán una mención especial.

2. CATEGORÍAS Y EDADES

- 2.1 **Categoría Infantil:** podrán participar niños y niñas con edades comprendidas entre los 6 a 9 años (ambos inclusive).
- 2.2 **Categoría Junior:** podrán participar niños y niñas con edades comprendidas entre los 10 a 12 años (ambos inclusive).

3. FORMALIZACIÓN DE LA PARTICIPACIÓN

- 3.1 La participación en el concurso, se formalizará a través del formulario <http://bit.ly/MiPrimerCodigo> habilitado, y la realizará el/la o los docentes de su escuela participante.
- 3.2 Se deberá completar el formulario en forma íntegra, siendo el/la docente participante responsable de la veracidad y exactitud de la información introducida; a modo de ejemplo, sin que la enumeración a continuación sea exhaustiva: (i) Datos Identificativos (nombre docente, escuela, provincia, ciudad, teléfono, email), (ii) Participantes (nombre del equipo o equipos participantes, y los integrantes del mismo, categoría (“Infantil” o Junior”) a la que pertenecen los niños y niñas participantes; (iii) selección de la temática específica a que responde el proyecto; (iv) Interés y motivación de participación.
- 3.3 El docente participante deberá seleccionar la categoría en que participarán sus estudiantes según su edad, “Infantil”, de 6 a 9 años, o “Junior”, de 10 a 12 años, con carácter individual o constituidos como equipo, en el que habrá un número máximo de integrantes del equipo de 5 personas.
- 3.4 Cada participante o equipo, podrá concursar con un solo proyecto.

- 3.5 Los participantes deberán ser ecuatorianos residentes en la República del Ecuador o extranjeros con residencia legal, y las personas en situaciones de refugio.
- 3.6 El/la docente responsable del o los equipo/s deberá registrarse previamente como usuario en la plataforma Code.org, aceptando a tal efecto las condiciones de uso, la aceptación de estas Bases y la política de privacidad de esta.

El docente participante, podrá inscribir a los miembros de los equipos participantes apoyados por su centro educativo en la plataforma Code.org.

- 3.7 Los proyectos, se presentarán totalmente finalizados a través del enlace que se genera en la plataforma Studio Code.org, cuando se termine la sesión de práctica y se haya desarrollado el proyecto final. Este enlace generado, deberá ser entregado en el formulario de entrega de proyectos.
- 3.8 Los proyectos deberán ser enviados a través del formulario <http://bit.ly/ProyectosMiPrimerCodigo> desde las 00H00 del 05 de octubre de 2020, hasta las 23H59 del 23 de octubre de 2020.
- 3.9 No se aceptarán proyectos enviados fuera del período señalado en el numeral 3.8, que incumplan con la temática establecida. O los presentados por aquellos participantes que no hayan dado cumplimiento a todos los requisitos, información y datos solicitados a través del formulario de participación.
- 3.10 Todo participante o miembro del equipo, entre 6 a 12 años de edad, deberá presentar obligatoriamente: (i) autorización firmada por el representante legal para participar en el Concurso; (ii) copia de la cédula de ciudadanía o de identidad de participantes y miembros del grupo.
- 3.11 Los docentes participantes recibirán apoyo de Mentorías por parte de los Voluntarios de Fundación Telefónica Ecuador, tanto durante la fase de inscripción como en la fase de desarrollo del proyecto y podrán ponerse en contacto con el equipo técnico del Concurso a través del correo profuturo.ec@telefonica.com, indicando en el asunto del mensaje del mismo el texto “Mi primer código”.
- 3.12 FUNDACIÓN TELEFÓNICA MOVISTAR ECUADOR se reserva el derecho de excluir del Concurso a cualquier propuesta en el que se incluyan contenidos o actitudes que:
- Difamen, abusen o violen los derechos legales de los demás participantes, con relación a la publicidad y privacidad de estos.
 - Discriminen, por razón de raza, sexo o religión, o los proyectos realizados por los demás participantes.
 - Incluyan contenidos difamatorios, obscenos, violentos u ofensivos para terceras personas.

3.13 FUNDACIÓN TELEFÓNICA ECUADOR se reserva el derecho de declarar desierto el concurso, sin derecho a reclamo o presentar demandas por parte de los participantes en cualquier momento.

4. REQUISITOS DE LOS PROYECTOS

- 4.1. Los proyectos que se presenten al Concurso deben ser originales y haber sido desarrollados por el participante a título individual o por el equipo, que lo presente, a través de la plataforma Code.org.
- 4.2. Los proyectos deberán desarrollarse libremente a partir de una de las temáticas de la presente edición, “**Mi primer código**”, tal como consta en el numeral 1.4.
- 4.3. El objetivo de los proyectos presentados es que los participantes puedan tener un primer acercamiento a las ciencias de la computación o a la programación para crear aplicaciones o programas que tengan sentido para una audiencia o causa específica.
- 4.4. Los participantes que presenten cada proyecto, deben haber producido ellos mismos el código que lo contiene, siendo titulares de los derechos de propiedad intelectual, o de cualquier otro tipo, que se constituyan sobre ellos.
- 4.5. Los participantes en el concurso, serán responsables únicos y exclusivos de los proyectos que presenten al mismo.

5. CRITERIOS DE SELECCIÓN Y VALORACIÓN DE LOS PROYECTOS

- 5.1. Tanto FUNDACIÓN TELEFÓNICA ECUADOR, en su valoración previa de los mejores proyectos presentados al Concurso, como el jurado, respecto a la selección de los ganadores, se atenderán a los siguientes criterios:
 - 5.1.1. **Iniciativa de los participantes:** el objeto del Concurso es buscar a un participante o un equipo que hayan sido capaces de crear sus líneas de código y que al ejecutarlas se muestre un tipo de acción, movimiento o interacción concreto. Se valorarán a tal fin, como ejes prioritarios:
 - Descripción de la propuesta: La descripción que se propuso de su proyecto es clara y coherente con el proyecto desarrollado.
 - Idea/solución: los participantes han descubierto un problema, idea o necesidad y, a partir de eso, han desarrollado su propia creación que responde a encontrar una solución o despertar interés.
 - Educativo: Alienta a los estudiantes a crear algo único que puedan compartir (para otros estudiantes, con padres y compañeros de clase;

para estudiantes mayores, en Internet) para aprender las ciencias de la computación.

- 5.1.2. **Creativo/attractivo:** se valorará la creatividad y el atractivo en el diseño del proyecto para desarrollar una idea o resolver algún tipo de problema propuesto.

6. JURADO, SELECCIÓN Y PREMIOS

- 6.1. El jurado, seleccionado por FUNDACIÓN TELEFÓNICA ECUADOR, estará formado por profesionales con experiencia en el ámbito y temáticas que conforman el Concurso, y responderán a diversos perfiles profesionales.
- 6.2. Las deliberaciones del jurado serán confidenciales, y su fallo irrevocable.
- 6.3. Los premios del Concurso pueden declararse desiertos, si el jurado estima que no se han satisfecho los mínimos de calidad exigidos.
- 6.4. Dentro de cada categoría, el jurado otorgará tres premios a los mejores proyectos que serán el *Arduino Starter Kit*, para realizar prototipos electrónicos de código abierto y flexible.
- 6.5. Se entregará un diploma de reconocimiento a todos los participantes del Concurso.
- 6.6. El fallo del jurado tendrá lugar el día miércoles 28 de octubre de 2020, y en el mes de noviembre del mismo año FUNDACIÓN TELEFÓNICA ECUADOR anunciará en la página WEB quienes han sido los ganadores del CONCURSO.
- 6.7. Ningún premio será susceptible de cambio a petición de los participantes ganadores.

7. DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL

- 7.1. El participante, y los integrantes de los equipos que participen en el Concurso, con su inscripción en el mismo, y por medio de la aceptación de las presentes Bases, manifiestan y garantizan a FUNDACIÓN TELEFÓNICA ECUADOR ser los autores y/o titulares exclusivos de los proyectos presentados.
- 7.2. El participante, y los equipos participantes autorizan a FUNDACIÓN TELEFÓNICA ECUADOR, con carácter no exclusivo y capacidad de cesión a terceros, los derechos de reproducción, comunicación pública, transformación y distribución, en todas sus modalidades, de los proyectos presentados al Concurso, con alcance territorial mundial y por el máximo plazo de protección previsto por la legislación vigente hasta la entrada en el dominio público de los citados proyectos, pero limitados tales usos a fines no gratuitos y no

comerciales, enmarcados en la difusión de las propias actividades y fines de FUNDACIÓN TELEFÓNICA ECUADOR en relación al CONCURSO.

8. PROTECCIÓN DE DATOS DE CARÁCTER PERSONAL

- 8.1. Los datos personales de los participantes en el Concurso serán objeto de tratamiento en reserva como tales por parte de FUNDACIÓN TELEFÓNICA ECUADOR ya que se encuentran protegidos por la Constitución de la República Ecuador y las normas legales aplicables.
- 8.2. FUNDACIÓN TELEFÓNICA ECUADOR, y como responsable del tratamiento, garantiza el ejercicio de los derechos de acceso, rectificación, limitación, supresión, oposición, a no ser objeto de elaboración de perfiles y portabilidad de los datos facilitados mediante comunicación dirigida a FUNDACIÓN TELEFÓNICA ECUADOR. Cualquier tipo de consulta para ejercerlos, puede hacerse al correo: fundacion.ec@telefonica.com.

9. ACEPTACIÓN

- 9.1. El Concurso se rige por las presentes Bases. Su aceptación por parte de todos los participantes que deseen tomar parte en el Concurso es condición previa para participar en el mismo.
- 9.2. Con la aceptación de estas Bases, los participantes comprenden los términos y condiciones de estas, y se comprometen a cumplir con la normativa vigente que pueda resultar de aplicación a este respecto, de modo que, por el simple hecho de formar parte en el Concurso, están prestando su consentimiento a someterse a las Bases y a la legalidad de las mismas, de forma total e irrevocable, así como a las decisiones del jurado.

10. EXCLUSIÓN Y RESTRICCIÓN DE RESPONSABILIDAD

- 10.1. FUNDACIÓN TELEFÓNICA ECUADOR es la entidad responsable de la organización del concurso y se reserva el derecho a retirar del mismo a cualquier participante o equipo que no cumpla con las condiciones establecidas en estas Bases y/o que, de acuerdo con las disposiciones legales aplicables, infrinja derechos de terceros o cualquier normativa de naturaleza civil, penal, administrativa o de cualquier otra naturaleza, o que haya facilitado datos falsos, inexactos, incompletos u obsoletos.
- 10.2. FUNDACIÓN TELEFÓNICA ECUADOR tiene la potestad de interpretación y cambio de las presentes Bases.
- 10.3. FUNDACIÓN TELEFÓNICA ECUADOR no se responsabiliza de las posibles pérdidas de datos por problemas de correo electrónico y/o por el mal funcionamiento de Internet y/o de la Web y, asimismo, excluye toda

responsabilidad por los daños y perjuicios de cualquier naturaleza causados por la participación, y en su caso disfrute de los premios, por los participantes, así como por los daños y perjuicios de toda naturaleza que puedan sufrir los participantes o terceros, derivada de su participación en el presente concurso.

11. LEY APLICABLE Y JURISDICCIÓN

11.1. El presente concurso está sometido a la legislación de la República del Ecuador. En caso de controversias, las partes buscarán solucionarlas mediante acuerdo directo en el plazo de 15 días. En el caso de que las partes no arribaren a un acuerdo directo, renuncian fuero y domicilio y se someten al arbitraje, en Derecho, de un Tribunal de Arbitraje de la del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara Ecuatoriano Americana en adelante, el Centro, que se sujetará a lo dispuesto en la Ley de Arbitraje y Mediación, al Reglamento del Centro y a las siguientes normas:

1. El Tribunal estará conformado por un árbitro seleccionados conforme a lo establecido en el Reglamento del Centro.
2. Las partes renuncian a la jurisdicción ordinaria, se obligan a acatar el laudo que expida el Tribunal Arbitral y se comprometen a no interponer ningún recurso en contra del laudo arbitral.
3. Para la ejecución de medidas cautelares, el Tribunal Arbitral está facultado para solicitar el auxilio a los funcionarios públicos, judiciales, policiales y administrativos sin que sea necesario recurrir a juez ordinario alguno.
4. El procedimiento arbitral será confidencial.
5. El lugar de arbitraje se realizará en línea.

Quito a 17 de septiembre de 2020



María Augusta Proaño C.
Apoderada Especial

FUNDACIÓN TELEFÓNICA MOVISTAR ECUADOR