

## BASES DE PARTICIPACIÓN EN EL CONCURSO “MI PRIMER CÓDIGO” II EDICIÓN ORGANIZADO POR FUNDACIÓN TELEFÓNICA MOVISTAR ECUADOR Y SU ALIADO EJECUTOR CHILDFUND ECUADOR

**FUNDACIÓN TELEFÓNICA MOVISTAR ECUADOR, A TRAVÉS DE SU PROGRAMA PROFUTURO Y SU ALIADO IMPLEMENTADOR CHILDFUND ECUADOR,** convocan al concurso “Mi Primer Código”, II Edición. Esta segunda edición, mantiene el objetivo de 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, quienes podrán trabajar en diferentes proyectos, de una forma lúdica y divertida, a través de juegos, tutoriales y cursos. Programarán en un lenguaje 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, y los ejercicios propuestos para "La Hora del Código", que es una iniciativa mundial para aprender desde una edad temprana 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.

El desarrollo del concurso está dividido en fases y en cada una de ellas se han especificado las consideraciones para los participantes, las fases son:

- **Fase 1 – Publicación de las Bases:** Las bases se publicarán y estarán accesibles a partir del 01 de septiembre de 2021, dentro de los canales de información de Fundación Telefónica Movistar Ecuador como sitio web, redes sociales y otros que considere pertinente, aquí los interesados podrán conocer aspectos como el calendario, los participantes y las temáticas del concurso. Para mayor detalle revise el apartado de Fase 1 “Publicación de las Bases” de este documento.
- **Fase 2 – Inscripción de equipos participantes:** Se recibirán las inscripciones por parte de los equipos participantes a través un formulario web desde el 01 de

UN PROGRAMA DE:



EN ALIANZA CON:



septiembre hasta el 30 de septiembre, para conocer los detalles, revise el apartado Fase 2 “Inscripción de equipos participantes” de este documento.

- **Fase 3 – Autoformación del docente:** A partir del lunes 01 de septiembre se habilitará una colección de recursos que el Programa ProFuturo ha seleccionado para aquellos docentes que libre y voluntariamente deseen fortalecer sus conocimientos sobre la plataforma code.org y la codificación -programación- en esta plataforma; para conocer más detalles revise el apartado Fase 3 “Autoformación del docente”.
- **Fase 4 – Acompañamiento:** Se desarrollarán 4 espacios digitales de asesoría y soporte para que los equipos puedan conocer algunos ejemplos de programas desarrollados y compartan sus inquietudes, cada equipo deberá participar al menos en uno de ellos, estos espacios se ejecutarán el 22 y 29 de septiembre, así como el 06 y 13 de octubre, para más detalles revise el apartado de la Fase “Acompañamiento” de este documento.
- **Fase 5 – Entrega de proyectos:** Los equipos participantes podrán entregar sus proyectos a través del formulario online, desde el 01 de octubre hasta el 30 de octubre de 2021, cada proyecto deberá cumplir con los requisitos de entrega de proyectos. Para conocer los detalles de esta fase revise el apartado de la Fase 5 “Entrega de proyectos” de este documento.
- **Fase 6 – Valoración de proyectos:** Del 01 al 13 de noviembre de 2021, el Jurado procederá a valorar los proyectos presentados y seleccionar a los ganadores de cada categoría. Los criterios de valoración están descritos en el apartado Fase 6 “Valoración” de este documento.
- **Fase 7 – Premiación:** El 19 de noviembre, se realizará un evento de premiación en línea a los proyectos ganadores y se realizará la entrega de premios. Para conocer los detalles esta fase revise el apartado Fase 7 “Premiación”.
- **Fase 8 – Publicación:** El 30 de noviembre de 2021, los proyectos presentados se publicarán en la web de Fundación Telefónica Movistar Ecuador. Las propuestas ganadoras tendrán una mención especial.

Adicional a estas fases, existen indicaciones y consideraciones adicionales que cada participante deberá cumplir al participar dentro de este concurso, estas indicaciones están detalladas en el apartado de **“Indicaciones y consideraciones adicionales”**

UN PROGRAMA DE:



EN ALIANZA CON:



## Fase 1 – Publicación de las bases

### 1. PUBLICACIÓN, CALENDARIO, PARTICIPANTES, CATEGORÍAS Y TEMÁTICA

- 1.1. Las Bases estarán publicadas en los portales de: Fundación Telefónica Movistar Ecuador, Voluntariado de Fundación Telefónica Movistar Ecuador; en las cuentas de redes sociales Instagram, Twitter y Facebook de Fundación Telefónica Movistar Ecuador; así como también dentro de los canales de comunicación de ChildFund Ecuador.
- 1.2. El calendario de este concurso es el siguiente:

Tabla 1. Calendario del concurso

Fase	Inicio	Fin
Fase 1 Publicación de las bases	01 de septiembre	30 de septiembre
Fase 2 Inscripción de equipos participantes	01 de septiembre	30 de septiembre
Fase 3 Autoformación del docente	01 de septiembre	30 de octubre
Fase 4 Acompañamiento a los equipos	22 de septiembre	13 de octubre
Fase 5 Entrega de proyectos	01 de octubre	30 de octubre
Fase 6 Valoración de proyectos	01 de noviembre	13 de noviembre
Fase 7 Premiación	19 de noviembre	19 de noviembre
Fase 8 Publicación	19 de noviembre	30 de noviembre

Cada fecha de inicio arranca a las 00h00 y cada fecha de fin, cierra a las 23h59.

- 1.3. Podrá participar en el concurso cualquier estudiante o docente de una institución educativa legalmente reconocida en el país.
- 1.4. Pueden participar uno o más equipos por escuela, cada equipo podrá estar conformado por 1 a 5 estudiantes y un profesor. Cada equipo, deberá presentar un solo proyecto.

UN PROGRAMA DE:



EN ALIANZA CON:



- 1.5. Un estudiante, podrá concursar con un solo proyecto (individual -con su docente- o en equipo -con otros estudiantes-); un docente podrá participar máximo en 3 equipos.
- 1.6. Cada equipo debe estar acompañado por un docente de la institución, quien se compromete a brindar apoyo a sus estudiantes en su participación dentro de este concurso y será el responsable de la inscripción del equipo y la entrega del proyecto.
- 1.7. Se podrá participar en las siguientes categorías:
  - **Categoría Infantil:** podrán participar niños y niñas con edades comprendidas entre los 6 a 9 años.
  - **Categoría Junior:** podrán participar niños y niñas con edades comprendidas entre los 10 a 12 años.
- 1.8. El docente participante deberá seleccionar la categoría en la que participarán sus estudiantes según la mayoría de sus edades.
- 1.9. Los proyectos deberán desarrollar uno de los siguientes ejes temáticos propuestos, donde cada participante o equipo deberá redactar un mensaje a comunicar, partiendo de las temáticas. Por ejemplo: "Medio ambiente", el equipo podría tener en consideración el siguiente enfoque: "Para vivir en el planeta que queremos, todos debemos cuidar el medio ambiente a partir de pequeñas acciones". Este enfoque servirá para que el equipo desarrolle su ejercicio de programación, donde las acciones y el entorno, respondan a este mensaje. Los ejes temáticos son:

Tabla 2. Ejes temáticos

#	Eje temático	Descripción
1	Medio ambiente	Dentro de este eje se pueden analizar aspectos como el consumo eficiente de energía, el cuidado de recursos no renovables, el manejo de residuos, entre otros.
2	Medios de transporte	Aquí se pueden desarrollar aspectos en cuanto a medios de transporte sostenible, uso eficiente de medios de transporte, entre otros.
3	Salud personal	En este eje se pueden revisar aspectos como alimentación saludable, salud individual y familiar, mente y cuerpo sano, entre otras.
4	Comunicación efectiva	Dentro de este eje se pueden analizar aspectos como la importancia de la comunicación en la escuela y/o en las familias, la empatía en la comunicación, el buen trato entre

		compañeros/as, cómo mejorar nuestra comunicación, entre otros.
--	--	--

- 1.10. La plataforma para el desarrollo de los proyectos es CODE.ORG (<https://code.org/>), no se aceptarán proyectos que basen su programación en otras plataformas o lenguajes.
- 1.11. Los proyectos postulados pueden emplear cualquiera de los proyectos base de la Plataforma en línea Code.org: <https://studio.code.org/projects/public>, revise la sección **“Ver la lista completa”**.
- 1.12. Si algún equipo necesita modificar los datos que haya ingresado en su inscripción, por ejemplo, eje temático, integrantes, correo electrónico u otro; deberá comunicar el cambio a la organización, hasta un día antes de la fecha de cierre del concurso vía correo electrónico a [profuturo.ec@telefonica.com](mailto:profuturo.ec@telefonica.com)

## Fase 2 – Inscripción equipos participantes

### 2. FORMALIZACIÓN DE LA PARTICIPACIÓN

- 2.1 Se deberá completar el formulario en forma íntegra, siendo el/la docente participante, la persona responsable de la veracidad y exactitud de la información introducida; a modo de ejemplo, sin que la enumeración a continuación sea exhaustiva, se solicitará información sobre los siguientes aspectos: (i) Datos Identificativos (nombre del/de la docente, escuela, provincia, ciudad, teléfono, email), (ii) Participantes (nombre del equipo y los integrantes del mismo, categoría -Infantil” o Junior-); (iii) Selección de eje temático a la que responde el proyecto; (iv) Interés y motivación de su participación.
- 2.2 Todo participante o miembro del equipo, entre 6 a 12 años, deberá presentar obligatoriamente: (i) Carta de autorización firmada por el representante legal para participar en el Concurso; (ii) Copia de la cédula de ciudadanía o de identidad de integrantes del equipo.  
Aquí facilitamos la Carta de autorización: <https://bit.ly/AutorizacMPC>
- 2.3 La inscripción en el concurso se formalizará a través del “Formulario de inscripción” y la realizará el/la docente de cada equipo. Aquí el enlace del formulario de inscripción: <https://bit.ly/inscripcion-MPC-IIEd>

UN PROGRAMA DE:



EN ALIANZA CON:



## Fase 3 – Autoformación del docente

### 3. AUTOFORMACIÓN PLATAFORMA CODE.ORG Y PROGRAMACIÓN

- 3.1 El docente participante deberá autoformarse revisando la colección de recursos generada por parte de Fundación Telefónica Movistar Ecuador dentro del siguiente enlace: <https://bit.ly/autoformacion-MPC-IIEd>
- 3.2 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, las bases del concurso y la política de privacidad de esta.
- 3.3 El docente responsable, deberá inscribir a los estudiantes -miembros- de su equipo en la plataforma Code.org.

## Fase 4 – Acompañamiento a los equipos

### 4. ESPACIOS DIGITALES DE ASESORÍA Y SOPORTE

- 4.1 Se brindarán 4 espacios digitales de asesoría y soporte para los equipos participantes. Se ofrecerán dos horarios que los participantes podrán seleccionar de manera voluntaria en la mañana o en la tarde.
- 4.2 Este proceso de acompañamiento se desarrollará de acuerdo con el siguiente calendario:

Tabla 3. Fechas de espacios digitales de asesoría y soporte

	Fecha de espacios digitales de asesoría y soporte			
Horario	Espacio 1	Espacio 2	Espacio 3	Espacio 4
10h00 a 11h00	22 de septiembre 2021	29 de septiembre 2021	06 de octubre 2021	13 de octubre 2021
16h00 a 17h00				

- 4.3 Estos espacios serán facilitados por colaboradores y voluntarios de Fundación Telefónica Movistar Ecuador quienes presentarán algunos ejemplos de programación. Además, este encuentro permitirá solventar las dudas que tengan los equipos que asistan a las sesiones, por lo que es responsabilidad de cada equipo identificar sus inquietudes y exponerlas a los facilitadores.

- 4.4 El enlace de acceso a cada espacio digital de asesoría y soporte será enviado a los correos electrónicos registrados por cada equipo en el formulario de inscripción y podrán acceder a cualquiera sesión, según lo necesiten.
- 4.5 Cada equipo deberá participar como mínimo en un espacio digital de asesoría y soporte.
- 4.6 Se realizarán llamadas telefónicas al docente responsable (al menos 2 llamadas de 5 minutos cada una) para conocer sus avances o dudas de manera individual. Estas llamadas serán ocasionales y esporádicas durante la fase de acompañamiento, así como en la fase de entrega de proyectos.

## Fase 5 – Entrega de proyectos

### 5. REQUISITOS Y ENTREGA DE LOS PROYECTOS

- 5.1 Los proyectos que se presenten al Concurso deben ser originales y haber sido desarrollados por el participante a título individual -con su docente- o por el equipo que lo presente -con su docente-, a través de la plataforma Code.org, exclusivamente para esta segunda edición del concurso.
- 5.2 Los proyectos deberán desarrollarse libremente a partir de uno de los ejes temáticos de este concurso, tal como consta en el numeral 1.9 de este documento.
- 5.3 Los proyectos presentados deben mostrar 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.
- 5.4 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.
- 5.5 Los participantes en el concurso serán los únicos y exclusivos responsables de los proyectos que presenten al mismo.
- 5.6 Los proyectos se presentarán totalmente finalizados a través del enlace que se genera en la plataforma Studio Code.org, esto se realizará cuando se termine la sesión de práctica (tutorial) y se haya desarrollado el proyecto final. El enlace

UN PROGRAMA DE:



EN ALIANZA CON:



generado deberá ser entregado en el “Formulario de entrega de proyectos”.

- 5.7 Los proyectos deberán ser enviados a través del “Formulario de entrega de proyectos”; acorde las fechas que se detallan en el calendario del concurso. El enlace de acceso a este formulario es el siguiente: <https://bit.ly/entrega-MPC-IIEd>
- 5.8 No se aceptarán proyectos enviados fuera del período señalado en calendario del concurso, que incumplan con los ejes temáticos o que no cumplan con los requisitos de información y datos solicitados en el “Formulario de inscripción” o el “Formulario de entrega de proyectos”.
- 5.9 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, religión o cualquier otro motivo.
  - Menosprecien o descalifiquen los proyectos realizados por los demás participantes.
  - Incluyan contenidos difamatorios, obscenos, violentos u ofensivos hacia sí mismos o terceras personas.
- 5.10 FUNDACIÓN TELEFÓNICA MOVISTAR ECUADOR se reserva el derecho de declarar desierto el concurso, sin derecho a reclamo o a presentar demandas por parte de los participantes en cualquier momento.

## Fase 6 – Valoración de proyectos

### 6. JURADO, DIMENSIONES Y CRITERIOS DE VALORACIÓN

- 6.1 El jurado será seleccionado por FUNDACIÓN TELEFÓNICA MOVISTAR ECUADOR y su aliado ejecutor CHILDFUND ECUADOR y estará conformado por profesionales de diversos perfiles con experiencia en el ámbito, así como afines a los ejes temáticos que de este concurso.
- 6.2 Las deliberaciones del jurado serán confidenciales y su fallo irrevocable.

UN PROGRAMA DE:



EN ALIANZA CON:



6.3 Dentro de cada categoría, el jurado premiará a los 3 mejores proyectos. Los premios serán entregados a cada miembro del equipo y serán kits de recursos que motiven el desarrollo del pensamiento computacional.

6.4 Tanto FUNDACIÓN TELEFÓNICA MOVISTAR 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 las siguientes dimensiones:

6.4.1 **Iniciativa de los participantes:** el objeto del Concurso es buscar 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. Con esta finalidad, se valorarán los siguientes criterios:

- *Descripción de la propuesta:* La descripción que se propuso de su proyecto es clara y coherente con el proyecto desarrollado acorde el eje temático seleccionado.
- *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 en ella.
- *Educativo:* Muestra que los participantes (estudiantes y docentes) han creado algo único con base en sus conocimientos en programación. Así mismo, se evidencia que el resultado puede ser compartido con otros (estudiantes, padres, madres y docentes, etc.).

6.4.2 **Creativo/atractivo:** se valorará la creatividad y el atractivo en el diseño del proyecto para desarrollar una idea o resolver algún tipo de problema propuesto empleando las posibilidades de programación de la plataforma code.org

6.5 El fallo del jurado tendrá lugar entre los días 01 al 13 de noviembre de 2021.

## Fase 7 – Fase de premiación

### 7. PREMIACIÓN Y ENTREGA DE PREMIOS A GANADORES

7.1 La premiación será el viernes 19 de noviembre, las invitaciones serán enviadas a los correos electrónicos de cada persona que fueron registrados en la inscripción del concurso.

7.2 Ningún premio será susceptible de cambio a petición de los participantes ganadores.

UN PROGRAMA DE:



EN ALIANZA CON:



- 7.3 El concurso puede declararse desierto, si el jurado estima que no se han satisfecho los mínimos de calidad exigidos.

## Fase 8 – Publicación

### 8. PUBLICACIÓN Y DIFUSIÓN DE PROYECTOS

- 8.1 Para el 30 de noviembre, FUNDACIÓN TELEFÓNICA MOVISTAR ECUADOR anunciará en su página WEB los proyectos del concurso, en donde los ganadores tendrán una mención especial.
- 8.2 Se entregará un diploma digital de reconocimiento a todos los y las participantes del concurso.

## Indicaciones y consideraciones adicionales

### 9. DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL

- 9.1 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 MOVISTAR ECUADOR ser los autores y/o titulares exclusivos de los proyectos presentados.
- 9.2 El participante, y los equipos participantes autorizan a FUNDACIÓN TELEFÓNICA MOVISTAR 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 MOVISTAR ECUADOR en relación al CONCURSO.

### 10. PROTECCIÓN DE DATOS DE CARÁCTER PERSONAL

- 10.1 Los datos personales de los participantes en el Concurso serán objeto de tratamiento en reserva como tales por parte de FUNDACIÓN TELEFÓNICA MOVISTAR ECUADOR ya que se encuentran protegidos por la Constitución de la República Ecuador y las normas legales aplicables.

UN PROGRAMA DE:



EN ALIANZA CON:



- 10.2 FUNDACIÓN TELEFÓNICA MOVISTAR 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 MOVISTAR ECUADOR. Cualquier tipo de consulta para ejercerlos, puede hacerse al correo: [fundacion.ec@telefonica.com](mailto:fundacion.ec@telefonica.com)

## 11. ACEPTACIÓN

- 11.1 El concurso se rige por las presentes Bases de participación, por tanto, la inscripción dentro del mismo da por aceptadas estas bases.
- 11.2 Con la aceptación de estas Bases, los participantes comprenden los términos y condiciones a las que están sujetos, y se comprometen a cumplir con la normativa vigente que pueda resultar de su aplicación, 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 estas, de forma total e irrevocable, así como a las decisiones del jurado.

## 12. EXCLUSIÓN Y RESTRICCIÓN DE RESPONSABILIDAD

- 12.1 FUNDACIÓN TELEFÓNICA MOVISTAR 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.
- 12.2 FUNDACIÓN TELEFÓNICA MOVISTAR ECUADOR tiene la potestad de interpretación y cambio de las presentes Bases.
- 12.3 FUNDACIÓN TELEFÓNICA MOVISTAR 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.

## 13. LEY APLICABLE Y JURISDICCIÓN

UN PROGRAMA DE:



EN ALIANZA CON:



13.1 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 01 de septiembre de 2021

Publicado por:

### FUNDACIÓN TELEFÓNICA MOVISTAR ECUADOR

UN PROGRAMA DE:



EN ALIANZA CON:

