



## G O B I E R N O D E L A C I U D A D D E B U E N O S A I R E S

"2019 -Año del 25° Aniversario del reconocimiento de la autonomía de la Ciudad de Buenos Aires"

### Anexo

**Número:**

Buenos Aires,

**Referencia:** Bases y Condiciones

---

### ANEXO I

#### “CONCURSO: COPA ROBOTICA 2019”

#### Bases y Condiciones

El Ministerio de Educación e Innovación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (en adelante, el ORGANIZADOR) organiza la competencia de robótica denominada “Concurso: Copa Robótica 2019” (en adelante, el CONCURSO) a los fines de seleccionar un equipo que participará del Desafío “First Global”, que se llevará a cabo en la ciudad de Dubái, Emiratos Árabes Unidos, los días 24, 25, 26 y 27 de octubre del corriente.

#### 1. OBJETIVO.

En el marco de la implementación de nuevas tecnologías en el sistema educativo, se propone como objetivo del CONCURSO acompañar la promoción de innovaciones con desafíos que permitan promover y fortalecer las habilidades vinculadas al pensamiento computacional y a la programación, afianzando así estos conocimientos.

Al mismo tiempo que los participantes aprenden cómo comunicarse y trabajar juntos, utilizarán las herramientas de la ciencia y la ingeniería para encontrar soluciones a grandes desafíos. Se formará una gran comunidad, donde el diálogo y la confianza serán protagonistas.

El CONCURSO tiene los siguientes objetivos específicos:

- Fomentar el desarrollo de las habilidades blandas a través de desafíos en el marco de la educación digital.
- Propuestas de aprendizaje en dinámicas lúdicas que estimulen el trabajo colaborativo y en equipo.
- Consolidación de conocimientos programáticos en el mundo de las robóticas.
- Establecer una competencia colaborativa que transmita la importancia, el entusiasmo y la utilidad de

la educación basada en la Ciencia, la Tecnología, la Ingeniería y las Matemáticas, que inspire a los estudiantes a aprender las habilidades del futuro.

- Garantizar el acceso a la igualdad de oportunidades y posibilidades.
- Explorar nuevos modos de entender y de construir la realidad.
- Seleccionar un equipo que participe del Desafío “First Global”, que se llevará a cabo en la ciudad de Dubái, Emiratos Árabes Unidos, entre el 24 y 27 de octubre del corriente.

## **2. INSTANCIAS DEL CONCURSO.**

El CONCURSO constará de dos instancias que serán desarrolladas de acuerdo a lo detallado a continuación:

- Primera fase: Se llevará a cabo el día 10 de junio de 2019 en el Centro Metropolitano de Diseño, sito en el barrio de Barracas de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, en la cual participarán exclusivamente diez equipos representando a escuelas secundarias de Gestión Estatal y Privada de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, conformados por alumnos que cumplan con los requisitos para participar del CONCURSO y la correspondiente inscripción. Cada equipo participante deberá estar necesariamente integrado por estudiantes del mismo establecimiento educativo. El equipo que resulte seleccionado por el Jurado en esta fase será el que competirá en la segunda fase, representando a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
- Segunda fase: Se llevará a cabo entre los días 29 y 31 de agosto de 2019, ambos inclusive, en el Parque Roca, sito el barrio de Villa Soldati de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires; en esta fase, participará el equipo seleccionado en la primera fase junto a equipos conformados por alumnos de escuelas secundarias de Gestión Estatal y Privada del resto del territorio nacional, en representación de las provincias que fueran seleccionados por la máxima autoridad educativa de cada jurisdicción, con anterioridad al concurso y conforme el método de selección que determine cada una de ellas.

## **3. PARTICIPANTES**

Podrán participar en el CONCURSO aquellas personas que cumplan con la totalidad de los siguientes requisitos, de forma excluyente.

Todos los participantes que se inscriban, tanto para la primera fase como para la segunda fase, deberán tener entre 14 y 18 años a la fecha de la competencia "First Global".

Podrán participar en la primera fase del CONCURSO los alumnos regulares de las escuelas secundarias de Gestión Estatal y Privada de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, conformando un equipo representante de cada Establecimiento Educativo que decida participar en la competencia.

En la segunda fase del CONCURSO participará el equipo que haya resultado seleccionado/ganador en la primera fase y aquellos equipos conformados por alumnos de escuelas secundarias de Gestión Estatal y Privada del resto del territorio nacional, en representación de las provincias, seleccionados por la máxima autoridad educativa de la jurisdicción correspondiente, con anterioridad al concurso y conforme el método de selección que las mismas determinen a tales efectos.

Cabe destacar, que podrá participar de la segunda fase un solo equipo por cada jurisdicción del territorio nacional.

Todos los participantes, deberán cumplir con la debida inscripción y con las presentes BASES Y CONDICIONES para poder participar.

Los equipos que se conformen tanto en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires como los conformados en las demás jurisdicciones deberán ser mixtos, compuestos de 3 a 5 alumnos y deberán contar con 1 mentor mayor a 26 años, quien deberá pertenecer a la comunidad educativa y acreditar experiencia en robótica y manejo fluido del idioma inglés.

Los participantes menores de 18 años deberán contar con la correspondiente autorización de sus representantes legales para participar del presente CONCURSO.

#### **4. INSCRIPCIÓN**

4.1 Primera Fase: Los establecimientos educativos de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires serán los encargados de realizar la inscripción del equipo (incluido el mentor) para la primera fase del CONCURSO.

A tal fin, deberán registrarse a partir del 13 de mayo de 2019 teniendo como fecha límite para completar la inscripción el 29 del mismo mes, ingresando los datos personales solicitados en el formulario de registro online y la correspondiente autorización, a través de la página web del CONCURSO <https://www.buenosaires.gob.ar/educacion-e-innovacion/copa-robotica-2019> (en adelante SITIO) donde deberán constar los siguientes datos de los alumnos de manera obligatoria:

- Nombre y Apellido
- Número de Documento de Identidad
- Fecha de Nacimiento
- Nacionalidad
- Dirección (Localidad y Provincia)
- E-mail
- Nombre de la Escuela
- Año, División/ Sección y Turno

Asimismo, en la solapa que corresponda a los datos del mentor, se deberán completar los siguientes registros:

- Nombre y apellido
- Número de Documento de Identidad
- Fecha de Nacimiento
- Nacionalidad
- Dirección (Localidad y Provincia)
- E-mail
- Nombre de la Escuela
- Currículum Vitae acreditando experiencia en programación y/o robótica
- Nombre del equipo
- Teléfono de contacto
- Deberá también adjuntar un video de entre 30 a 60 segundos realizando una presentación del equipo.

Al momento de realizar la inscripción, la autoridad responsable del establecimiento educativo deberá adjuntar en la solapa correspondiente las conformidades de los adultos responsables de cada menor de edad que participará del CONCURSO.

Asimismo, se deberá adjuntar de forma excluyente, la correspondiente autorización de los representantes legales de cada integrante del equipo a efectos de realizar el viaje y participar del CONCURSO. El mentor será responsable y tendrá el deber de cuidado respecto de los alumnos que integren su equipo durante todo el desarrollo del presente.

Para concluir la inscripción se deberá resolver un desafío propuesto por el ORGANIZADOR de la presente competencia, vinculado a la temática específica de robótica y programación, basado en conocimientos que luego deberán aplicarse de forma presencial. Dicho desafío podrá ser resuelto hasta el último día en que el periodo de inscripción esté vigente. Producto de este desafío, se determinarán los diez equipos que participarán en la competencia, esta determinación se regirá sobre la resolución satisfactoria del desafío, como así también, en el caso de existir más de diez equipos que hubiesen clasificado, se los puntuará según los siguientes criterios:

- Habilidades blandas: 2 puntos
- Manejo de lenguaje de programación: 3 puntos
- Conocimiento de aplicación robótica: 3 puntos
- Creatividad: 2 puntos

Los diez equipos que hubieran adquirido mayor puntaje, serán los que participarán en la primera fase de la competencia.

4.2 Segunda Fase: Los establecimientos educativos escogidos por las jurisdicciones participantes serán quienes tendrán a su cargo la inscripción del equipo (incluido el mentor) para la segunda fase del CONCURSO.

A tal fin, deberán registrarse a partir del 13 de mayo de 2019 teniendo como fecha límite para completar la inscripción el 2 de junio del corriente, ingresando los datos personales solicitados en el formulario de registro online y la correspondiente autorización, a través de la página web <https://www.buenosaires.gob.ar/coparobotica> donde deberán constar los siguientes datos de los alumnos de manera obligatoria:

- Nombre y Apellido
- Número de Documento de Identidad
- Fecha de Nacimiento
- Nacionalidad
- Dirección (Localidad y Provincia)
- E-mail
- Nombre de la Escuela
- Año, División/ Sección y Turno

Asimismo, en la solapa que corresponda a los datos del mentor, se deberán completar los siguientes registros:

- Nombre y apellido
- Número de Documento de Identidad
- Fecha de Nacimiento
- Nacionalidad
- Dirección (Localidad y Provincia)
- E-mail
- Nombre de la Escuela
- Currículum Vitae acreditando experiencia en programación y/o robótica
- Nombre del equipo
- Teléfono de contacto
- Deberá también adjuntar un video de entre 30 a 60 segundos realizando una presentación del equipo

Al momento de realizar la inscripción, la autoridad responsable del establecimiento educativo deberá adjuntar en la solapa correspondiente las conformidades de los adultos responsables de cada menor de edad

que participará del CONCURSO, como así también la constancia que acredite que es el establecimiento educativo seleccionado para representar a su jurisdicción en la segunda fase del Concurso.

En caso de no cumplir con alguno de los requisitos detallados precedentemente, se procederá a descartar automáticamente su postulación.

El ORGANIZADOR manifiesta que los datos suministrados por los PARTICIPANTES se encuentran amparados por la Ley Nacional N° 25.326 y la Ley N° 1.845.

Al realizar la inscripción, se darán a conocer las Bases y Condiciones del CONCURSO, por lo que la efectiva inscripción implicará la aceptación de los términos de las mismas.

## **5. IMPEDIMENTOS PARA PARTICIPAR.**

No podrán participar del CONCURSO aquellas personas que posean relación de tipo laboral con la Dirección General de Tecnología Educativa; ni así sus cónyuges, ascendientes, descendientes y colaterales hasta 4° grado.

Asimismo, se encuentran impedidos formar parte del presente CONCURSO aquellas personas que hayan participado en ediciones anteriores del Desafío "First Global".

## **6. JURADO**

El Jurado de la primera fase del CONCURSO estará conformado por cinco (5) especialistas en materia de tecnología y programación pertenecientes al Ministerio de Educación e Innovación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, seleccionados por la Dirección General de Tecnología Educativa, quienes serán los encargados de evaluar el trabajo de cada equipo participante, a través de un sistema de puntaje según los siguientes criterios:

- Habilidades blandas: 2 puntos
- Manejo de lenguaje de programación: 3 puntos
- Conocimiento de aplicación robótica: 3 puntos
- Creatividad: 2 puntos

El Jurado de la segunda fase del CONCURSO estará conformado por diez (10) especialistas en materia de tecnología y programación pertenecientes al Ministerio de Educación e Innovación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, seleccionados por la Dirección General de Tecnología Educativa, quienes serán los encargados de evaluar el trabajo de cada equipo participante, a través de menciones vinculadas al juego limpio, al trabajo en equipo y la creatividad.

Todo miembro del Jurado podrá ser apartado de su función cuando hubiere vínculos familiares, ascendientes o descendientes hasta el cuarto grado con los participantes, sin perjuicio de su obligación de excusarse.

En caso de que surgiera alguna situación no prevista en el presente reglamento o hiciera falta la interpretación del mismo, las partes aceptan que sea el Jurado quien resuelva la cuestión. Todas las decisiones del Jurado resultan definitivas e irrecurribles.

## **7. MECANISMO DEL CONCURSO Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

7.1 La primera fase de la competencia consistirá en:

- a) La resolución del desafío propuesto durante la etapa de la inscripción, siendo excluyente para aquellos equipos que no lo hubiesen resuelto satisfactoriamente.
- b) Dos desafíos que pondrán a prueba las habilidades blandas y competencias programáticas y robóticas de cada uno de los equipos inscriptos. En cada uno de ellos, los equipos estarán en interacción con equipamiento robótico con el cual, en función de sus conocimientos, deberán efectuar tareas de programación para cumplimentar con los retos y obstáculos presentados.

Cada desafío comprenderá un sistema de puntaje, el cual será otorgado por el Jurado. El equipo que en la sumatoria de los desafíos adquiera el mayor puntaje, será el ganador de la primera fase. Debido a que se seleccionará solamente un equipo para la próxima fase, en caso de empate entre dos o más equipos, se propiciará un tercer desafío para definir el ganador de la competencia.

7.2 La segunda fase de la competencia, con miras al Desafío “First Global”, fomentará la experiencia y el aprendizaje de la programación en el desarrollo de “partidos” en los que se despliegan las habilidades y conocimientos de cada equipo. Se determinará un calendario compuesto por los distintos equipos identificados hasta el momento por números (ejemplo: “Equipo 1”, “Equipo 2”, etc.).

El primer día de la segunda fase se realizará un sorteo mediante bolillas mediante el cual se asignará un número a cada equipo. Seguidamente, con la misma metodología, se estipularán “alianzas” compuestas por distintos equipos para iniciar la competencia, las cuales irán rotando, determinándose esa rotación a través del mismo sistema de sorteo. Cada una de las alianzas será conformada por un máximo de tres equipos representantes de cada jurisdicción, posibilitando el intercambio permanente y beneficioso entre los distintos equipos.

La competencia se desarrollará en el marco de desafíos denominados “partidos” en los que se enfrentarán dos alianzas y en base a los cuales cada equipo particular irá acumulando puntaje. Estos partidos tendrán una duración máxima de tres minutos, en la que deberán programar a un Robot para que este manipule objetos y los deposite en la meta que tendrá cada campo. Quien logre depositar mayor cantidad de objetos en el tiempo estipulado, será quien obtendrá la victoria. Cada equipo jugará un máximo de diez partidos, en los que irán sumando puntos de acuerdo al sistema de puntaje que irá actualizándose automáticamente luego de cada partido disputado. El sistema de puntaje estará comprendido por dos grillas: en la primera se visualizarán los puntajes alcanzados por los equipos en el caso de ganar/empatar/perder, y otra, segunda, en la que se observarán los puntos acumulados por los equipos en función de las metas alcanzadas por los Robots.

En la primera grilla se reflejarán la cantidad de puntos que una alianza obtiene por ganar, empatar o perder un partido.

- Si una alianza gana, cada equipo que la compone recibe 3 puntos.
- Si una alianza empatar, cada equipo que la compone recibe 1 punto.
- Si una alianza pierde, cada equipo que la compone recibe 0 puntos.

El equipo ganador se define por cantidad de puntos acumulados en la primera grilla. En el caso de empate, se definirá por cantidad de puntos acumulados en la segunda grilla.

## **8. GANADORES Y PREMIOS**

Serán considerados GANADORES aquellos que hayan acumulado la mayor cantidad de puntos, como resultado de la sumatoria del puntaje obtenido por el equipo en cada una de las competencias propuestas.

El PREMIO para el equipo ganador del CONCURSO será la obtención de una plaza para poder participar en el evento internacional FIRST GLOBAL, incluyendo el viaje, el hospedaje y el correspondiente seguro de asistencia al viajero, en la Ciudad de Dubái, Emiratos Árabes Unidos, los días 24, 25, 26 y 27 de octubre del corriente.

Aquellos equipos que hubieren tenido una participación destacada, recibirán menciones vinculadas al juego limpio, al trabajo en equipo y a la creatividad.

Asimismo, los equipos que participen en la primer fase del CONCURSO, pertenecientes a escuelas secundarias de Gestión Estatal y Privada de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, obtendrán en reconocimiento por su participación un Pendrive para cada uno de sus integrantes y se premiará a la escuela a la que pertenece cada equipo con la entrega de un Kit de Robótica, a los fines de ser utilizado en provecho de la comunidad educativa.

El ganador no podrá exigir la sustitución del premio por su valor en dinero, ni su cambio por un bien distinto del establecido en las presentes BASES Y CONDICIONES.

## **9. PERMISOS Y OBLIGACIONES DE LOS PARTICIPANTES**

a) Permisos: La participación de los ALUMNOS en el CONCURSO implica la expresa autorización al ORGANIZADOR, sin compensación alguna, para difundir el CONCURSO en diferentes medios de comunicación (Web del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, prensa gráfica, vía pública, televisión, etc.), como así también la reproducción, publicación, exposición y toda otra difusión que considere pertinente.

El ORGANIZADOR se reserva el derecho de utilizar en forma indistinta las imágenes, retratos, fotografías o cualquier otro elemento de los participantes, a los efectos de promoción y publicidad, sin necesidad alguna de autorizaciones adicionales a la otorgada por los participantes del CONCURSO y/o sus representantes legales al momento de aceptar la presente reglamentación.

La aceptación de los términos de las presentes BASES Y CONDICIONES se efectúa en forma gratuita y sin restricción alguna, no teniendo nada que reclamar por concepto alguno que pueda derivarse de la referida participación en el CONCURSO al ORGANIZADOR y/o al Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Atento la finalidad educativa de la iniciativa, la participación en el CONCURSO no implicarelación laboral alguna con el Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, dado que la misma es voluntaria y se efectúa en forma gratuita.

b) Obligaciones de los participantes: El equipo ganador de la segunda fase del concurso deberá tramitar con la debida antelación toda la documentación necesaria a los efectos de poder realizar el viaje correspondiente, debiendo acreditar la obtención de la misma al 30 de septiembre del corriente.

La referida documentación incluye, la correspondiente autorización de los representantes legales de cada integrante del equipo a efectos de realizar el viaje al Desafío “First Global”. El mentor será responsable y tendrá el deber de cuidado respecto de los alumnos que integren su equipo durante todo el desarrollo de esta instancia.

En caso de que alguno de los integrantes del equipo ganador de la segunda fase no reuniera alguno de los requisitos establecidos en este apartado, el premio será otorgado al siguiente equipo con mayor

puntaje, el cual deberá cumplir con los mismos requisitos establecidos previamente.