

BASES Y NORMAS DE PARTICIPACIÓN EN EL RETO

RETO #girlsgonna “CREA TU PROPIO VIDEOJUEGO”

1. OBJETIVO

El objetivo del Reto *online* #girlsgonna es fomentar el aprendizaje e interés por la programación del alumnado y mostrar modelos diversos de figuras de la historia de la ciencia y la tecnología que permitan disminuir los estereotipos en torno a las personas que trabajan en esta área.

2. MECÁNICA DEL RETO

El reto consistirá en que cada clase asistente a un taller #girlsgonna deberá desarrollar un proyecto utilizando *Scratch* que permita conocer la obra de una figura importante en la historia de la ciencia y la tecnología perteneciente a un colectivo poco visible en la ciencia (mujeres, minorías étnicas, colectivo LGTBI, personas con capacidades diversas, etc.).

3. REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN

Podrán participar centros escolares que hayan asistido a uno de los talleres #girlsgonna ofrecidos por la organización. Cada centro podrá presentar un máximo de 2 proyectos que deberán haber sido desarrollados por el alumnado de entre 2º y 6º de primaria que haya participado en los talleres y tutorizados por un docente.

4. INSCRIPCIÓN

Para participar, deberá completarse el formulario disponible en la web de FECYT. Este formulario contendrá el nombre del centro escolar, nombre y correo electrónico del docente responsable, título del proyecto, descripción, información del proyecto y el enlace al programa en Scratch antes de la fecha límite de presentación de plazo. El programa realizado con Scratch *online* deberá contar con una descripción y un breve manual de uso dentro del apartado instrucciones del editor.

No se incluirá el nombre ni ningún otro dato personal del alumnado.

5. PLAZO DE PRESENTACIÓN DE PROPUESTAS

El periodo de presentación de retos comenzará el día 1 marzo de 2021 y finalizará el 7 de mayo de 2021 a las 13 horas.

6. PREMIOS

Todos los centros escolares que participen en el reto podrán participar en otro taller #girlsgonna.

El centro escolar que plantee el mejor reto recibirá un diploma y 14 kits de tecnologías creativas. Cada uno incluirá:

- 1 x placa compatible con las tipo Croc And Play/Makey Makey
- 1 x Cable mini USB
- 10 x Cable cocodrilo
- 10 x Cable Puente macho-macho

Además, el centro ganador podrá disfrutar de una charla con una ingeniera del equipo de everis sobre su experiencia en los desarrollos tecnológicos.

7. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Para participar en el reto las propuestas deberán incluir un proyecto con Scratch tematizado sobre alguna figura relevante del ámbito STEM de un colectivo infrarrepresentado en estas áreas o un invento relevante de estas figuras STEM.

Para la valoración de los retos que podrán alcanzar un máximo de 24 puntos se tendrán en cuenta los siguientes criterios:

- Entregables presentados. Se tendrá en cuenta que se realice el envío del programa con las explicaciones del mismo (hasta 4 puntos).
- Tratamiento de la figura escogida: Se tendrá en cuenta el tema y figura tratados, que el proyecto ayude a conocer su obra así como su rigor científico (hasta 4 puntos).
- Creatividad y originalidad del proyecto. Se tendrá en cuenta la originalidad del referente elegido así como la forma de contar su historia (hasta 4 puntos).
- Calidad del proyecto desarrollado: se evaluará que el programa cumpla los requisitos mínimos o que en su totalidad sea un proyecto excelente (hasta 4 puntos).
- Usabilidad del programa, facilidad de ser comprendido y usado, así como su atractivo para el usuario (hasta 4 puntos)
- Para fomentar la participación de los alumnos en el aula se valorará positivamente que el proyecto se divida en pequeñas secciones que puedan ser trabajadas en grupos reducidos, así como un documento en el que se explique, de forma detallada, en qué consiste cada una de estas secciones (hasta 4 puntos).

8. JURADO

El jurado que valorará los proyectos estará formado por:

- Un representante de FECYT.
- Un representante de everis.
- Dos expertos en tecnología del equipo CLOQQ de everis.

9. AUTORÍA Y DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Los participantes garantizarán que son los legítimos autores de los programas presentados y que la presentación de los mismos no vulnera los derechos de terceros.

Asimismo, los participantes se hacen responsables de las reclamaciones que en cualquier momento pudieran formularse sobre la autoría y originalidad de los trabajos y sobre la titularidad de los derechos, todo ello conforme a la normativa vigente de propiedad intelectual.

Los organizadores no se hacen responsables de los perjuicios que pudiera ocasionar el incumplimiento de la anterior garantía, pudiendo ejercitar las acciones legales oportunas con vistas a reparar los daños y perjuicios ocasionados a los mismos.

El único propietario de cada programa será el autor del mismo.

10. ACEPTACIÓN

La participación en este certamen supone la plena aceptación de las presentes normas y la conformidad con las decisiones del jurado. La interpretación de estas normas corresponde a las entidades organizadoras.

11. PROTECCIÓN DE DATOS DE CARÁCTER PERSONAL

La organización se pondrá en contacto con el docente que corresponda en caso de que alguno de los proyectos que sus alumnos presenten haya sido elegido como premiado, de manera que sea el propio docente el encargado de transmitir dicha información al alumnado.

Con la participación en el certamen:

No se recabará ningún dato personal de menores, solicitándose únicamente datos del centro escolar y profesor responsable para la gestión de la participación en el reto.

De conformidad con lo establecido en la legislación aplicable en materia de protección de datos, en concreto, el Reglamento 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos (RGPD) y la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales (LOPDGDD), le informamos que, la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología F.S.P. (FECYT) como responsable del tratamiento, tratará los datos personales recabados como consecuencia de la participación en el reto con la finalidad de: gestión de servicios a la comunidad científica y tecnológica y a la sociedad, gestión de participantes, gestión de actividades, gestión de inscritos, gestión de consultas, gestión de encuestas y mantenerte informado de otras actividades, novedades, productos o servicios.

Los interesados podrán ejercitar los derechos de acceso, rectificación, supresión, oposición, limitación del tratamiento y portabilidad mediante el envío de una comunicación a esta dirección de correo electrónico protecciondatos@fecyt.es

12. DISPOSICIONES FINALES

Los organizadores del proyecto #girlsgonna se reservan el derecho de cambiar, ampliar o reducir las fechas del calendario de retos por razones de fuerza mayor.