



**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**  
"1983-2023. 40 Años de Democracia"

**Anexo**

**Número:**

Buenos Aires,

**Referencia:** Bases y Condiciones - Concurso "Escuelas Reinventando Buenos Aires 2023 con Minecraft".

---

**CONCURSO: "Escuelas Reinventando Buenos Aires 2023 con Minecraft"**

**Bases y Condiciones**

**1. OBJETIVO**

La Gerencia Operativa Educación para la Sustentabilidad de la Subsecretaría Tecnología Educativa y Sustentabilidad y, la Gerencia Operativa Tecnología e Innovación Educativa de la Dirección General Educación Digital del Ministerio de Educación, ambas reparticiones del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (en adelante, el ORGANIZADOR), organizan el presente Concurso denominado "**Escuelas Reinventando Buenos Aires 2023 con Minecraft**" (en adelante, CONCURSO), con el objetivo de promover acciones educativas destinadas a las/os estudiantes que asistan a establecimientos educativos de Segundo Ciclo de Nivel Primario, Ciclo Básico y Ciclo Orientado de Nivel Secundario de Gestión Estatal y Privada de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, a los fines de potenciar la utilización de las tecnologías y la reflexión sobre el cuidado del ambiente.

De esta forma, las presentes BASES Y CONDICIONES regulan la intervención de las/os PARTICIPANTES en el CONCURSO propuesto por el ORGANIZADOR.

**2. VIGENCIA**

El CONCURSO tendrá vigencia en el territorio de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires desde las 00:00 horas del día 21 de marzo hasta la conclusión del evento "INNOVA: Un lugar para mentes inquietas", en el territorio de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

**3. PARTICIPANTES**

Podrán participar en el presente CONCURSO todas/os las/os Docentes en representación de cada Cursos/Divisiones/Secciones de los establecimientos educativos del Segundo Ciclo del Nivel Primario, Ciclo Básico y Orientado del Nivel Secundario de Gestión Estatal y Privada de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, que cumplan con la debida inscripción al presente y con estas BASES y CONDICIONES.

En este sentido, la participación se llevará a cabo en categorías organizadas según el Nivel Educativo, conforme lo detallado a continuación:

- Categoría 1: Nivel Primario.
- Categoría 2: Nivel Secundario Ciclo Básico.
- Categoría 3: Nivel Secundario Ciclo Orientado.

A su vez, dicha participación se realizará mediante la presentación de un PROYECTO que deberá abordar las diversas problemáticas ambientales que afectan a la comunidad, debiendo estar el mismo enmarcado en alguno de los siguientes ejes:

1. Espacios verdes y biodiversidad.
2. Consumo responsable y gestión integral de residuos.
3. Movilidad sustentable baja en carbono.
4. Energías limpias.
5. Cuidado del agua y vínculo saludable con los bienes hídricos.

Es preciso señalar, que sólo podrá presentarse 1 (un) PROYECTO por cada Curso/División/Sección, siendo el mismo representado por un (1) Docente del establecimiento educativo, quien será el Responsable Titular del PROYECTO debiendo cumplir a su vez con la debida inscripción al presente y lo establecido en estas BASES Y CONDICIONES.

Cabe destacar, que la participación en el presente CONCURSO es de carácter libre y gratuita.

#### **4. IMPEDIMENTOS PARA PARTICIPAR**

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

Asimismo, no podrán participar del CONCURSO quienes guarden parentesco con los miembros del jurado ni aquellas personas que posean relación con los Programas pertenecientes a la Gerencia Operativa Educación para la Sustentabilidad y a la Gerencia Operativa Tecnología e Innovación Educativa.

#### **5. INSCRIPCIÓN Y REQUISITOS PARA PARTICIPAR**

Aquellos que se encuentren interesados en participar del CONCURSO deberán completar el siguiente [formulario](#) desde el día 21 de marzo hasta el 14 de abril del corriente año inclusive.

En el mencionado formulario, se deberá completar de manera obligatoria los siguientes datos personales del Docente que coordinará y acompañará al Curso/División/Sección como Responsable del PROYECTO:

- Nombre y Apellido
- DNI
- Mail
- Teléfono
- Nivel/Modalidad
- Tipo de Gestión
- Docente de Grado/Curricular

Conforme ello, deberá completar de manera obligatoria los datos referidos al Curso/División/Sección y el establecimiento educativo del que dependa, que participará en el CONCURSO:

- Nombre y Número del Establecimiento Educativo
- Distrito Escolar/Sección/Jurisdicción
- Nivel, Grado o año que se inscribe
- Turno
- Orientación/Intensificación del Establecimiento Educativo

- Cantidad de estudiantes del Curso/División/Sección

En este sentido, en el mencionado Formulario de Inscripción se deberá especificar si el establecimiento educativo fue reconocido como una “Escuela Verde” y se deberá mencionar la/el Referente Ambiental designada/o.

Asimismo, el PROYECTO que participa deberá encontrarse enmarcado dentro de alguno de los cinco (5) ejes mencionados anteriormente.

Por otro lado, las/os Facilitadores Pedagógicos Digitales de los Cursos/Divisiones/Secciones que deseen participar en el presente CONCURSO podrán asistir a un Curso Autoasistido brindado por Microsoft a través de la página web <https://learn.microsoft.com/es-es/training/paths/minecraft-teacher-academy/> el cual se encontrará disponible con fecha previa al CONCURSO, donde las/os Facilitadores Pedagógicos Digitales se capacitarán sobre los lineamientos de la utilización del videojuego “Minecraft Education”. Adicionalmente, las/os Docentes Responsables podrán también capacitarse sobre "Minecraft Education" mediante la Plataforma "Teacher Academy" perteneciente a Microsoft, ingresando a la página web antes mencionada.

En este sentido, si se cumplieran todos los requisitos detallados precedentemente, el ORGANIZADOR procederá a confirmar la inscripción a las/os interesadas/os, notificándolos a través del correo electrónico institucional [escuelas.reinventandoba@bue.edu.ar](mailto:escuelas.reinventandoba@bue.edu.ar) a la casilla electrónica del Docente indicado como Responsable del PROYECTO en el correspondiente Formulario de Inscripción al presente CONCURSO.

Cabe destacar que la inscripción al CONCURSO implica la aceptación de la totalidad de los términos de las presentes BASES Y CONDICIONES. En caso de no cumplir con alguno de los requisitos dispuestos en las presentes, se descartará automáticamente su participación.

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.

## **6. MECANISMO DEL CONCURSO**

La participación en el CONCURSO consistirá en la elaboración de un PROYECTO, mediante la utilización del videojuego “Minecraft Education” perteneciente a Microsoft. A través de dicho videojuego, las/os PARTICIPANTES deberán investigar e idear soluciones sostenibles para la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

En este sentido, deberán acceder a la página web <https://education.minecraft.net/es-es> y generar su correspondiente “Código con Minecraft” para ingresar al videojuego. Luego, deberán cumplir con los cuatro (4) pasos allí indicados.

Una vez que las/os PARTICIPANTES hayan cumplimentado dichos pasos, recorrerán dentro del videojuego cuatro (4) lugares, a saber: la Casa de Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, el Obelisco, el Planetario y la Reserva Lago Lugano. En cada uno de ellos, conversarán con personajes protagonistas de la Ciudad, quienes les brindarán información relacionada a cada eje de sostenibilidad para que puedan construir su PROYECTO.

Una vez finalizada la construcción del PROYECTO, las/os PARTICIPANTES deberán adicionalmente grabar un video explicativo con el objetivo de relatar y exponer sus experiencias sobre el trabajo llevado a cabo, conforme lo mencionado en el Punto N° 7 “Especificaciones del Proyecto” de las presentes BASES Y CONDICIONES.

Dicho vídeo explicativo del PROYECTO deberá ser enviado mediante un [formulario](#), el cual se encontrará disponible desde el día 14 de abril al 14 de julio del corriente inclusive. En el formulario, se les solicitará de forma optativa consignar un nombre identificativo del PROYECTO.

Cabe destacar, que no serán aceptados aquellos videos que contengan mensajes ofensivos de cualquier tipo y/o que lesionen derechos de terceros.

Luego, la Comisión Evaluadora compuesta por la Gerencia Operativa Educación para la Sustentabilidad y la Gerencia Operativa Tecnología e Innovación Educativa, realizará una preselección de los PROYECTOS presentados que hayan resultado de su interés. Estos PROYECTOS, serán convocados al Evento “INNOVA Un lugar para mentes inquietas”.

Durante el transcurso del Evento, las/os PARTICIPANTES de los PROYECTOS que hayan sido preseleccionados por la Comisión Evaluadora, deberán realizar un discurso descriptivo a otros equipos PARTICIPANTES. Por ello, las/os PARTICIPANTES dispondrán de un tiempo máximo de 10 (diez) minutos para presentar su PROYECTO, a los fines de compartir el trabajo llevado a cabo, bajo la guía y supervisión de la Gerencia Operativa Educación para la Sustentabilidad y la Gerencia Operativa Tecnología e Innovación Educativa.

## **7. ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO**

Conforme lo mencionado precedentemente, el PROYECTO deberá ser elaborado mediante la página web <https://education.minecraft.net/es-es> y tendrá que abordar uno o más de los ejes señalados anteriormente.

Adicionalmente, las/os PARTICIPANTES deberán grabar un video explicativo del trabajo llevado a cabo en el PROYECTO, el cual deberá cumplir con los requisitos y especificaciones que a continuación se detallan:

### **1) Duración:**

La duración total deberá ser de hasta tres (3) minutos.

### **2) Contenido:**

Las/os PARTICIPANTES deberán explicar la experiencia y el aprendizaje llevado a cabo en la construcción del PROYECTO y conforme ello, deberán incluir una reflexión sobre la solución ambiental propuesta en el mismo. Corresponde mencionar, que el video podrá estar compuesto por diversos elementos ya sean fotos, capturas de pantalla, registros, etc, que reflejen las etapas de su proceso de construcción.

### **3) Formato:**

El video explicativo del PROYECTO deberá ser filmado de forma horizontal con una resolución no inferior a 720p y deberá estar guardado en formato “mp4”. Es preciso resaltar, que no se considerarán aquellos videos que no respeten en estos formatos y que no sean claramente visibles o audibles.

Por último, quedará a elección de las/os PARTICIPANTES las herramientas digitales que podrán utilizar para la grabación del vídeo explicativo.

## **8. JURADO**

La evaluación del PROYECTO y la designación de los ganadores del CONCURSO, la realizará el ORGANIZADOR a través de un JURADO conformado por miembros del Ministerio de Educación de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Todo miembro del JURADO podrá ser apartado de su función cuando hubiere vínculos familiares, ascendientes o descendientes hasta el cuarto grado con las/os PARTICIPANTES, sin perjuicio de su obligación de excusarse.

Cabe señalar, que en caso de que surgiera alguna situación no prevista en el presente reglamento o hiciera

falta la interpretación del mismo, las/os PARTICIPANTES aceptan que sea el JURADO quien resuelva la cuestión.

Todas las decisiones del JURADO resultan definitivas e irrecurribles.

## **9. CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN FINAL**

El JURADO realizará la evaluación final de cada uno de los PROYECTOS presentados, conforme lo detallado a continuación:

- **Análisis y uso crítico de la información:**

Se evaluará el análisis llevado a cabo en la construcción del PROYECTO en relación a la identificación de las problemáticas ambientales actuales. A su vez, se valorará la elaboración de críticas constructivas al respecto.

- **Uso creativo y responsable de las tecnologías digitales:**

Se otorgará gran relevancia a los PROYECTOS que implementen la utilización de tecnologías innovadoras y creativas para la construcción del PROYECTO.

- **Trabajo colaborativo:**

Se valorará el aporte cooperativo de otros estudiantes y/o docentes en los procesos de ideación, diseño y construcción del PROYECTO.

- **Comunicación efectiva:**

Se apreciará la narración clara y concisa en el vídeo explicativo a los fines de comunicar las soluciones innovadoras desarrolladas en el PROYECTO.

- **Factibilidad y perdurabilidad en el tiempo:**

Se espera factibilidad técnica y que el PROYECTO sea práctico a la hora de realizarlo. En este sentido, será considerable la proyección y/o beneficio a mayor escala que pueda tener el PROYECTO ideado.

- **Creatividad e Innovación:**

Se valorará que pueda surgir del PROYECTO presentado, soluciones sustentables, innovadoras y creativas que intenten mejorar en un futuro la calidad de vida de las personas.

- **Pensamiento sustentable, estratégico y transformador:**

Se tomarán en cuenta los PROYECTOS que reflejen soluciones sustentables que contengan una mirada social, cultural, tecnológica y ambiental.

A continuación, se observa en la Tabla N° 1, los Criterios Generales de Evaluación del PROYECTO con sus respectivas puntuaciones que utilizará el JURADO al momento de llevar a cabo el análisis correspondiente:

**Tabla de Puntuaciones - Criterios Generales de la Evaluación del Proyecto.**

<u>Criterio</u>	<u>Puntuación</u>
<b>Análisis y uso crítico de la información</b>	2

<b>Uso crítico, creativo y responsable de las tecnologías digitales</b>	2
<b>Trabajo colaborativo</b>	1
<b>Comunicación efectiva</b>	1
<b>Factibilidad y perdurabilidad en el tiempo</b>	1
<b>Creatividad e Innovación</b>	1
<b>Pensamiento sustentable, estratégico y transformador</b>	2

## **10. PROYECTO SELECCIONADO GANADOR. PREMIOS.**

Una vez realizadas las evaluaciones mencionadas anteriormente, se sumarán las puntuaciones obtenidas de los PROYECTOS obteniendo los mismos un único puntaje final, el cual será otorgado por el JURADO.

En este sentido, durante el transcurso del evento “INNOVA: Un lugar para mentes inquietas”, se notificará a las/os PARTICIPANTES los resultados del presente CONCURSO indicando a su vez, los Cursos/Divisiones/Secciones que resultaron GANADORES.

Es preciso destacar, que por cada una de las Categorías mencionadas precedentemente, habrá un ganador en 1°, 2° y 3° puesto.

Por ello, aquellos PROYECTOS que resulten seleccionados en 1° puesto obtendrán como premio un (1) kit de equipamiento tecnológico compuesto por cinco (5) pcs de escritorio, un (1) scanner y un (1) proyector. Por otro lado, quienes obtengan el 2° puesto recibirán un (1) kit de equipamiento tecnológico compuesto por dos (2) pcs y un (1) scanner y, quienes consigan el 3° puesto recibirán una (1) pc.

Es preciso indicar, que los premios serán asignados al establecimiento educativo al que pertenezcan los GANADORES para su utilización dentro del mismo, no así a una persona en particular.

Adicionalmente, se entregará al equipo representante del Grado/División/Sección ganador, un diploma de Reconocimiento que valorará su participación en el presente CONCURSO.

Por último, una vez entregado el premio por el ORGANIZADOR su administración será exclusivamente responsabilidad de quien lo reciba, no pudiendo exigir la sustitución del premio por su valor en dinero, ni su cambio por un bien distinto de lo establecido en las presentes Bases y Condiciones.

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

Aquellas personas que sean menores de dieciocho (18) años de edad, deberán contar con la correspondiente autorización de sus representantes legales para la participación en el presente CONCURSO. La misma deberá ser entregada al Docente Responsable a cargo.

La participación en el presente CONCURSO implica la expresa autorización, sin compensación alguna, al ORGANIZADOR para difundir la campaña 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 los nombres, 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 presente autorización y la participación en el CONCURSO se efectúan en forma gratuita y sin restricción alguna, manifestando desde ya nada tener que reclamar, por concepto alguno, al Ministerio de Educación y/o al Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

La participación no implica relación laboral alguna con el Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, dado que la misma es voluntaria y se efectúa en forma gratuita.

## **12. MODIFICACIONES, RESERVAS Y ACLARACIONES**

El ORGANIZADOR se reserva el derecho de modificar unilateralmente por cuestiones de oportunidad, mérito y conveniencia, en cualquier momento y sin previo aviso, las presentes BASES Y CONDICIONES, sin que ello genere responsabilidad ni derecho a compensación alguna en favor de los PARTICIPANTES.

El simple hecho de participar en el presente CONCURSO implica el conocimiento y aceptación de pleno derecho de todas las condiciones contenidas en las presentes BASES Y CONDICIONES, como así también la aceptación de las modificaciones que pudiera realizar el ORGANIZADOR en relación al CONCURSO. Dichos cambios no generarán derecho a reclamo alguno.

El ORGANIZADOR será el único que tendrá facultad de decisión respecto de toda situación no prevista en las BASES Y CONDICIONES que aquí se establecen, y las resoluciones que adopte al respecto serán definitivas e irrecurribles. El ganador no podrá exigir la sustitución del premio ni su cambio por ninguna otra muestra, campaña o reconocimiento distinto del establecido en las presentes BASES Y CONDICIONES.

## **13. PROPIEDAD INTELECTUAL**

Las/os PARTICIPANTES son los titulares de los derechos de propiedad como autores de los Proyectos que realicen en el marco del CONCURSO. No obstante, los mismos autorizan también en el marco del CONCURSO al ORGANIZADOR, para su uso y exhibición por cualquier medio electrónico y/o audiovisual y/o gráfico, incluidos internet y/o cualquier otro medio, así como el derecho a usar el/los nombre/s, fotografías (fijas o en movimiento), imagen y/o semejanza, para fines institucionales, publicitarios y/o cualquier otro que considere pertinente.

Cabe aclarar que en el caso que los PROYECTOS utilizaran imágenes de terceros, lo que se encuentra terminantemente prohibido, el Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires queda expresamente liberado de toda responsabilidad por los reclamos que estos terceros pudieran hacer, siendo que cada participante es el único responsable de las infracciones a la legislación vigente en materia de derecho de autor. En caso de advertirse un plagio, el ORGANIZADOR podrá rechazar el PROYECTO en cualquier etapa del CONCURSO.

## **14. COMUNICACIONES**

Todas las comunicaciones originadas en la organización del CONCURSO **“Escuelas reinventando Buenos Aires 2023 con Minecraft”** para las/os PARTICIPANTES, se realizarán a través del correo electrónico: [escuelas.reinventandoba@bue.edu.ar](mailto:escuelas.reinventandoba@bue.edu.ar)

