

BASES PARA PARTICIPAR EN EL EDUCAIXA CHALLENGE 2021

ÍNDICE

PRIMERA. – OBJETO.....	pág. 2
SEGUNDA. – MARCO EDUCAIXA CHALLENGE.....	pág. 2
2.1. Objetivos y Finalidad.....	pág. 2
2.2. Descripción de las fases y los Premios.....	pág. 3
TERCERA. – PARTICIPANTES.....	pág. 6
3.1. Equipos participantes.....	pág. 6
3.2. Categorías de participación.....	pág. 6
3.3. Requisitos de los proyectos a presentar.....	pág. 6
3.4. Incompatibilidades.....	pág. 7
CUARTA. – PROCESO DE SELECCIÓN.....	pág. 8
4.1. Inscripción.....	pág. 8
4.2. Presentación de los proyectos.....	pág. 8
4.3. Selección de los premiados y resolución de la convocatoria.....	pág. 9
QUINTA. – CRITERIOS DE VALORACIÓN.....	pág. 10
5.1. EMPRENDE CHALLENGE 2021.....	pág. 10
5.2. BIGDATA CHALLENGE 2021.....	pág. 11
5.3. BECRITICAL CHALLENGE 2021.....	pág. 13
5.4. STEAM' CHALLENGE 2021.....	pág. 14
SEXTA. – TÉRMINOS Y CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN.....	pág. 14
6.1. Compromisos de los participantes y de los premiados.....	pág. 14
6.2. Derechos sobre la propiedad intelectual de los materiales y proyectos.....	pág. 15
6.3. Protección de datos de carácter personal.....	pág. 16
SÉPTIMA. – ORGANIZACIÓN.....	pág. 16
OCTAVA. – INFORMACIÓN Y CONTACTO.....	pág. 17
8.1. Calendario (resumen de la convocatoria).....	pág. 17
8.2. Contacto de la Oficina Técnica.....	pág. 17
NOVENA. – DISPOSICIONES FINALES.....	pág. 18

PRIMERA. – OBJETO

El objeto de las presentes bases es regular la participación en el **EduCaixa Challenge** de los centros educativos de España y Portugal, así como la concesión del correspondiente premio por parte de la Fundación "la Caixa", en el marco de los programas EduCaixa.

SEGUNDA. – MARCO EDUCAIXA CHALLENGE

2.1. Objetivos y Finalidad

EduCaixa apuesta por promover la transformación educativa con el objetivo de garantizar una educación de calidad para todo el alumnado.

Para ello, entre otras iniciativas, pone a disposición de estos centros educativos y sus docentes 7 programas educativos que contribuyen al desarrollo de distintas competencias básicas: digital, emprendedora, STEAM, mediática y socioemocional o comunicativa, entre otras.

A partir del trabajo desarrollado en los programas EduCaixa de Jóvenes Emprendedores, BigData, BeCritical o STEAMxChange, los equipos pueden presentar sus proyectos al **EduCaixa Challenge** y optar a dos premios formulados en forma de experiencias de aprendizaje activo, colaborativo y vivencial entre pares, con el reconocimiento de referentes, el apoyo de mentores y una facilitación y acompañamiento especializados.

El **EduCaixa Challenge** propone un reto a alumnado y profesorado que les permite desarrollar aprendizajes significativos y mejorar sus competencias, aproximarse a contextos profesionales reales, convivir entre ellos y contribuir a la mejora social.

El **EduCaixa Challenge** está formado por los Challenges temáticos correspondientes a cada programa, y son: **Emprende Challenge**, **BigData Challenge**, **BeCritical Challenge** y **STEAM' Challenge**.

2.1.1. El propósito del **EduCaixa Challenge** es impulsar entre jóvenes y profesorado el desarrollo de competencias para la vida, así como su impacto social como agentes de cambio; planteamiento que se concreta en las siguientes finalidades transversales:

- Promover el trabajo en equipo y el aprendizaje colaborativo.
- Propiciar la conexión y el compromiso del alumnado con su entorno.
- Potenciar el desarrollo de las habilidades comunicativas del alumnado.
- Premiar a los equipos con los mejores proyectos desarrollados a partir de las metodologías propuestas en los programas EduCaixa correspondientes durante el curso escolar 2020-2021.

2.1.2. Y, más específicamente, las finalidades y los objetivos planteados en el Challenge de cada programa son los siguientes:

- a) **Emprende Challenge:** promover el desarrollo de la cultura emprendedora del alumnado, impulsando su crecimiento personal y potenciando su capacidad de iniciativa, con el objetivo de que sean capaces de comprender y generar oportunidades y proyectos para mejorar y transformar su entorno.



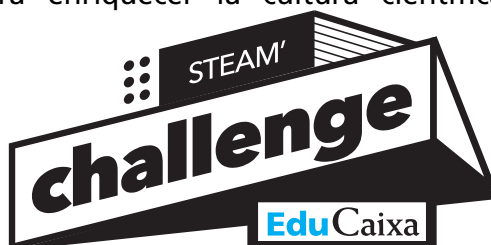
b) **BigData Challenge:** desarrollar la competencia digital de los estudiantes y, en particular, acercar al alumnado a la realidad profesional del análisis de datos teniendo en cuenta las distintas variables del entorno.



c) **BeCritical Challenge:** promover la competencia mediática y el pensamiento crítico, con el objetivo de formar una ciudadanía consciente y responsable, capaz de gestionar la información y las relaciones en la era de la hipercomunicación.



d) **STEAM' Challenge:** contribuir a que el alumnado sea competente para utilizar el método científico como una herramienta de aprendizaje y análisis para tomar decisiones basadas en la información y la evidencia, así como para comprender la dimensión ciudadana de la ciencia para enriquecer la cultura científica como un bien social.



2.1.3. La temática que servirá de hilo conductor de la presente edición del **EduCaixa Challenge** será "Agentes de cambio ante las crisis de la COVID-19", cuya formulación específica se concreta en el documento *Guía del EduCaixa Challenge 2021* del programa correspondiente.

2.2. Descripción de las fases y los Premios

2.2.1. El **EduCaixa Challenge** comprende las siguientes fases y elementos:

- **Fase 0 – Participación en programas EduCaixa.** Apertura de la convocatoria a los centros educativos participantes en los respectivos programas de EduCaixa.
- **Fase 1 – Selección de equipos.** Proceso de presentación de candidaturas y análisis, valoración y resolución de las mismas por parte de los jurados evaluadores correspondientes.
- **Fase 2 – Campus Virtual.** Premio para celebrar aprendizajes y profundizar en

las lógicas, contenidos y comunicación de los proyectos de los equipos seleccionados.

- **Fase 3 – Viaje Formativo.** Premio a los 5 mejores equipos/proyectos de cada Challenge del Campus Virtual.
- **Fase 4 – Challenge Day.** Jornada de reconocimiento entre premiados para la transferencia social y comunitaria de aprendizajes.
- **Fase 5 – EduCaixa Next.** Los equipos candidatos al **EduCaixa Challenge** tendrán la oportunidad de presentar su candidatura al EduCaixa Next (objeto de una convocatoria y bases específicas) para hacer crecer sus proyectos a partir de noviembre de 2021.

2.2.2. El **EduCaixa Challenge** ofrece a las personas inscritas en los programas EduCaixa en el curso 2020-2021 y en este certamen la oportunidad de optar a **dos premios**:

- (i) la participación en un Campus Virtual y
- (ii) un Viaje Formativo a Silicon Valley o a Nueva York (según el Challenge al que se presenten), donde las personas premiadas deberán participar activamente en todas las acciones propuestas por la organización. Ambos premios son **actividades formativas y con valor pedagógico.**

2.2.3. Optar al segundo premio (Viaje Formativo) solo será posible a través de la participación en el primero (Campus Virtual).

2.2.4. Campus Virtual. Consiste en la participación en unas sesiones de aprendizaje intensivo y vivencial por parte de los equipos seleccionados y el profesorado correspondiente. Se combinan charlas inspiradoras, talleres de aprendizaje activo, dinámicas lúdicas de convivencia y trabajo autónomo en equipos para realizar el reto que se les plantee.

- a. 25 equipos de cada Challenge** temático tendrán la oportunidad de participar en el Campus Virtual (véase la forma de selección de los premiados en la base 4.3.).
- b.** Los equipos deberán **ir acompañados de un/a docente del centro educativo**, que, salvo algunas excepciones y siempre que el Comité Organizador lo permita, será el tutor o la tutora del proyecto presentado. En el caso de que haya dos equipos premiados con un mismo tutor, el centro escogerá un/a segundo/a docente para hacer la tutorización.
- c.** El Campus Virtual se celebrará del **4 al 6 de mayo de 2021.**
- d.** El Campus Virtual se desarrollará en días lectivos y en horario de mañana y tarde (entre las 9 y las 19 h aprox.), debiendo tener disponibilidad completa tanto el alumnado como el profesorado para participar en todas las actividades programadas.

2.2.5. Viaje Formativo. Consiste en una estancia formativa de 10 días en las siguientes ciudades de los EE. UU. y fechas orientativas, según el Challenge temático en el que participen:

- **Emprende Challenge:** Silicon Valley, entre el 28 de junio y el 9 de julio de 2021
- **BigData Challenge:** Silicon Valley, entre el 8 y el 20 de julio de 2021
- **BeCritical Challenge:** Nueva York, entre el 28 de junio y el 9 de julio de 2021
- **STEAM' Challenge:** Nueva York, entre el 8 y el 20 de julio de 2021

Durante el viaje, los participantes pondrán en contexto todos sus aprendizajes y tendrán la oportunidad de conocer, de primera mano, las empresas y organizaciones mundialmente más relevantes, así como algunas de las iniciativas más innovadoras del mundo.

- a. El Jurado del Campus Virtual premiará con el Viaje Formativo correspondiente a **5 equipos** de cada Challenge temático (véase más detalles en la base 4.3.2.).
- b. Todos los equipos premiados deberán ir **acompañados de un/a docente del centro educativo**, que, salvo algunas excepciones y siempre que el Comité Organizador lo permita, será el tutor o la tutora del proyecto presentado. En el caso de que haya dos equipos premiados con un mismo tutor/a, el centro escogerá un/a segundo/a docente para hacer la tutorización.
- c. Los viajes, de 10 días de duración, se realizarán entre la última semana de junio y el 20 de julio de 2021.
- d. El premio incluye **los billetes de transporte** de ida y vuelta desde la ciudad de origen hasta destino, así como los **gastos de alojamiento y manutención y todas las actividades** incluidas en el programa del viaje.
- e. Los seguros de viaje y estancia (médicos y de responsabilidad civil) **irán a cargo de la Fundación "la Caixa"**. No se cubrirá ninguna estancia adicional.
- f. El premio no incluye ni bolsa de viaje ni el resto de gastos que cada premiado/a pueda tener durante el viaje y la estancia.

2.2.6. En el caso de que las restricciones relativas a la pandemia de la COVID-19 imposibilitaran la organización de los Viajes Formativos y/o de sus correspondientes actividades, se planteará a los participantes una alternativa equivalente que, en función de las circunstancias, podrá consistir en una de las siguientes formulaciones:

- a. Un viaje formativo en formato bootcamp-burbuja a una destinación española a concretar, en las mismas fechas previstas para el viaje internacional; o,
- b. Un premio material de tipo informático para cada alumno/a miembro de cada equipo premiado con el citado viaje, así como una jornada formativa en sus respectivos centros educativos que EduCaixa ofrecería desarrollar en otoño de 2021. La actividad comprendería una charla de una persona referente del ámbito profesional correspondiente y un taller aplicado que se dinamizaría en colaboración con el equipo premiado.

El planteamiento alternativo que se acabe decidiendo en caso de ser necesario se concretará y se desarrollará en una adenda a las presentes bases y se informará de ello a todos los participantes inscritos.

TERCERA. – PARTICIPANTES

3.1. Equipos participantes

3.1.1. Pueden participar en esta convocatoria todos aquellos equipos de alumnos que cursen 3.º o 4.º de ESO, Bachillerato o CFGM y estén trabajando uno de los respectivos programas EduCaixa a través del Aula Programa en el curso 2020-2021.

3.1.2. Así mismo, pueden participar equipos de alumnos de Portugal que estén trabajando el programa Jóvenes Emprendedores en los niveles educativos equivalentes.

3.1.3. Los participantes deberán ser mayores de 14 años en el año 2021.

3.1.4. Cada equipo debe estar formado por 3 o 4 miembros y **tutorizado por un/a docente** del centro educativo al que esté inscrito el alumnado. En el caso de que haya dos equipos seleccionados con un mismo tutor o tutora, el centro escogerá un/a segundo/a docente para hacer la tutorización.

3.1.5. El/la docente deberá tener un perfil My EduCaixa a través de la web <https://www.educaixa.org/es/home> y haber trabajado en el aula el programa al que se presente con su alumnado.

3.1.6. Cada centro educativo/docente puede presentar tantos proyectos como equipos haya creado. Cada equipo puede presentar un único proyecto y cada alumno/a solo puede participar con un único equipo.

3.2. Categorías de participación

3.2.1. Se establecen 2 categorías de participación:

- **Categoría A:** dirigida a estudiantes de 3.º y 4.º de ESO.
- **Categoría B:** dirigida a estudiantes de Bachillerato y CFGM.

3.2.2. En el caso de haber un equipo integrado por estudiantes de distintos niveles educativos, y por tanto de categorías diferentes, deberá inscribirse en la categoría B.

3.3. Requisitos de los proyectos a presentar

3.3.1. Los proyectos deben desarrollarse siguiendo el documento *Guía del EduCaixa Challenge 2021* de cada Challenge temático que se puede encontrar en la web de EduCaixa:

- **Emprende Challenge:** <https://www.educaixa.org/es/emprende-challenge>
- **BigData Challenge:** <https://www.educaixa.org/es/bigdata-challenge>
- **BeCritical Challenge:** <https://www.educaixa.org/es/becritical-challenge>
- **STEAM' Challenge:** <https://www.educaixa.org/es/STEAM-challenge>

3.3.2. Para desarrollar sus proyectos, los docentes inscritos pueden recibir apoyo y participar en la Comunidad del Aula Soporte:

- **Jóvenes Emprendedores:** <https://aula.educaixa.org/course/view.php?id=40>
- **BigData:** <https://aula.educaixa.org/course/view.php?id=75>
- **BeCritical:** <https://aula.educaixa.org/course/view.php?id=74>
- **STEAMxChange:** <https://aula.educaixa.org/course/view.php?id=41>

3.4. Incompatibilidades

3.4.1. Los proyectos presentados a la convocatoria del **EduCaixa Challenge** no pueden haber sido ganadores de otros concursos o premios antes de la resolución de la convocatoria 2021.

3.4.2. En caso de que un/a alumno/a inscrito/a en la convocatoria cambie de centro educativo durante el curso, dejará de tener la opción de disfrutar de los premios (Campus Virtual y Viaje Formativo o equivalente). El resto de los miembros del mismo equipo sí que podrán seguir optando al premio.

3.4.3. El alumnado de equipos premiados en ediciones anteriores de los Retos EduCaixa no podrán volver a disfrutar de los premios del Challenge del mismo programa temático de esta convocatoria. Quedan libres de este compromiso los docentes acompañantes de los equipos premiados en ediciones anteriores.

3.4.4. Los participantes solo pueden resultar seleccionados/premiados en uno de los cuatro Challenges temáticos de la presente convocatoria del **EduCaixa Challenge**.

CUARTA. – PROCESO DE SELECCIÓN

4.1. Inscripción

4.1.1. Cada docente deberá completar el **Formulario de inscripción** de su equipo, disponible a partir del mes de noviembre de 2020 en la web de [EduCaixa](https://www.educaixa.org):

- **Emprende Challenge:** <https://educaxa.org/es/inscripcion-bigdata-challenge>
- **BigData Challenge:** <https://educaxa.org/es/inscripcion-emprende-challenge>
- **BeCritical Challenge:** <https://educaxa.org/es/inscripcion-becritical-challenge>
- **STEAM' Challenge:** <https://educaxa.org/es/inscripcion-STEAM-challenge>

4.1.2. La fecha límite de la inscripción es el **26 de febrero de 2021**.

4.2. Presentación de los proyectos

La presentación de los proyectos se realizará a través de la plataforma web <https://www.convocatoriaslacaixa.org/Convocatorias/>, que se activará el 12 de enero de 2021.

4.2.1. Los docentes de los proyectos deberán:

- a. **Acreditarse** como "persona física" en la plataforma de convocatorias de la Fundación "la Caixa" para poder presentar los proyectos.
- b. Haber obtenido el consentimiento de todos los miembros del equipo para su inscripción al programa.
- c. Presentar el documento relativo al tratamiento de datos de carácter personal debidamente firmado por todos los miembros del equipo con excepción del propio docente, que confirmará su aceptación en línea en el momento de la inscripción en la convocatoria. Este documento se encuentra en:
 - **Emprende Challenge:** [Documento tratamiento datos](#)
 - **BigData Challenge:** [Documento tratamiento datos](#)
 - **BeCritical Challenge:** [Documento tratamiento datos](#)
 - **STEAM' Challenge:** [Documento tratamiento datos](#)

4.2.2. Para presentar el proyecto será necesario poner un título y hacer un resumen de su contenido, siempre cumpliendo con la limitación de caracteres establecida en la plataforma de convocatorias.

4.2.3. Además de la documentación requerida (ver la *Guía del EduCaixa Challenge 2021* correspondiente), también se podrá presentar, de manera opcional, un documento y/o enlace abierto complementario que ayude a comprender el proyecto con más exactitud.

4.2.4. Las horas y fechas límite de presentación de los proyectos serán:

- **Emprende Challenge:** las 23:59 h del **11 de marzo de 2021**
- **BigData Challenge:** las 23:59 h del **12 de marzo de 2021**
- **BeCritical Challenge:** las 23:59 h del **15 de marzo de 2021**
- **STEAM' Challenge:** las 23:59 h del **16 de marzo de 2021**

No se aceptará ningún proyecto después de esos días.

4.2.5. Las instrucciones de uso de la plataforma de convocatorias para llevar a cabo el procedimiento de alta y tramitación de candidaturas se detalla en el documento *Manual*

de uso de la plataforma de convocatorias.

4.3. Selección de los premiados y resolución de la convocatoria

La selección de los premiados se llevará a cabo en **dos fases**:

4.3.1. Selección de los participantes del **Campus Virtual**:

a. Un jurado nacional seleccionará a los equipos de España (y de Portugal, en el caso del Emprende Challenge) con los mejores proyectos presentados a la convocatoria, siguiendo los criterios de valoración establecidos en la base quinta. El volumen de equipos seleccionados en cada categoría será proporcional al número de inscripciones recibidas en cada una de ellas (p. ej.: si del total de inscripciones el 60 % son de la Categoría A, el 60 % de equipos seleccionados serán de esta categoría).

b. La fecha límite de **comunicación de los premiados será el 19 de abril de 2021**.

c. **La resolución se publicará en la web de EduCaixa:**

- **Emprende Challenge:** <https://www.educaixa.org/es/emprende-challenge>
- **BigData Challenge:** <https://www.educaixa.org/es/bigdata-challenge>
- **BeCritical Challenge:** <https://www.educaixa.org/es/becritical-challenge>
- **STEAM' Challenge:** <https://www.educaixa.org/es/STEAM-challenge>

y la **Oficina Técnica del programa contactará directamente con los equipos seleccionados** a través de los datos de contacto facilitados en el Formulario de inscripción.

4.3.2. Resolución de los premiados con el **Viaje Formativo** (o equivalente):

a. Un jurado formado por expertos de las correspondientes temáticas, por los EduCoach (educadores de referencia durante el Campus Virtual) y por miembros del Comité Organizador valorará y seleccionará los **5 mejores proyectos** de cada Challenge temático entre todos los equipos que participen en el Campus Virtual.

b. Los equipos serán evaluados a partir de las **presentaciones del proyecto que harán en el Campus Virtual** para el Jurado y del proceso de aprendizaje e implicación acreditado durante el Campus Virtual.

c. **La resolución se publicará en la web de EduCaixa el 14 de mayo de 2021:**

- **Emprende Challenge:** <https://www.educaixa.org/es/emprende-challenge>
- **BigData Challenge:** <https://www.educaixa.org/es/bigdata-challenge>
- **BeCritical Challenge:** <https://www.educaixa.org/es/becritical-challenge>
- **STEAM' Challenge:** <https://www.educaixa.org/es/STEAM-challenge>

y la **Oficina Técnica del programa contactará directamente con los equipos premiados** a través de los datos de contacto facilitados en el Formulario de inscripción.

Los **premios pueden ser declarados desiertos** si así lo estima el Jurado correspondiente, cuyo fallo será inapelable.

QUINTA. – CRITERIOS DE VALORACIÓN

Todos los trabajos enviados serán evaluados para determinar su calidad teniendo en cuenta los siguientes criterios de valoración:

5.1. EMPRENDE CHALLENGE 2021

El **Emprende Challenge 2021** propone que los equipos participantes elaboren el proyecto de un producto, servicio o campaña enmarcado en un ODS, tal y como se trabaja en el programa y teniendo en cuenta también la nueva realidad que está generando la COVID-19.

Consultad el documento *Guía del Emprende Challenge de EduCaixa 2021*, donde se desarrollan las instrucciones para presentar el proyecto.

Una vez finalizado el plazo de presentación de los proyectos, todos los trabajos enviados serán evaluados para determinar su calidad teniendo en cuenta los siguientes criterios de valoración.

Se establecen criterios de valoración diferenciados según la categoría a la cual corresponda el equipo:

CATEGORÍA A FICHA NABCH

CRITERIO	DEFINICIÓN	VALOR (PORCENTAJE)
Pertinencia	Un proyecto es pertinente cuando resuelve o mejora un problema o una necesidad existente; es decir, cuando sus objetivos se adecuan a las necesidades del contexto.	40 %
Sostenibilidad económica, social y medioambiental	Una iniciativa será sostenible si sus objetivos e impactos positivos pueden perdurar en el tiempo. Para ello, debe ser viable a nivel financiero, generar beneficios para la sociedad y respetar y proteger el medio ambiente.	30 %
Originalidad	Una propuesta se considera original cuando plantea la resolución de la pregunta de una manera innovadora, creativa y pertinente.	10 %
Claridad y precisión	Se valorará la claridad y precisión de los materiales presentados.	20 %
TOTAL		100 %

CATEGORÍA B
FICHA NABCH

CRITERIO	DEFINICIÓN	VALOR (PORCENTAJE)
Pertinencia	Un proyecto es pertinente cuando resuelve o mejora un problema o una necesidad existente; es decir, cuando sus objetivos se adecuan a las necesidades del contexto.	35 %
Objetivos y propósito	El proyecto define unos objetivos concretos, delimita las partes del proyecto y tiene un propósito de actuación claro.	10 %
Sostenibilidad económica, social y medioambiental	Una iniciativa será sostenible si sus objetivos e impactos positivos pueden perdurar en el tiempo. Para ello, debe ser viable a nivel financiero, generar beneficios para la sociedad y respetar y proteger el medio ambiente.	30 %
Marca	El proyecto incorpora o explica la identidad de marca del producto o servicio, aplicando los conocimientos de marketing desarrollados.	5 %
Originalidad	Una propuesta se considera original cuando plantea la resolución de la pregunta de una manera innovadora, creativa y pertinente	5 %
Claridad y precisión	Se valorará la claridad y precisión de los materiales presentados.	15 %
TOTAL		100 %

5.2. BIGDATA CHALLENGE 2021

El **BigData Challenge 2021** propone a los equipos participantes analizar la evolución de "la curva" de la COVID-19 en su entorno próximo durante un período determinado y elaborar una noticia explicándola. También hay que dar respuesta a las 5 V del BigData.

Consultad el documento *Guía del BigData Challenge de EduCaixa 2021*, donde se desarrollan las instrucciones para presentar el proyecto, así como los enlaces a bases de datos abiertas para poder realizar los análisis.

Una vez finalizado el plazo de presentación de los proyectos, todos los trabajos enviados serán evaluados para determinar su calidad teniendo en cuenta los siguientes criterios de valoración:

TRABAJO - NOTICIA

CRITERIO	DEFINICIÓN	VALOR (PORCENTAJE)
Pertinencia Relevancia de los datos y calidad de la argumentación	Los datos se enmarcan en la temática. Se espera que cada equipo explique razonadamente la importancia del contexto elegido	8 %
Coherencia en la elección de los datos	La elección de los datos es coherente con el contexto planteado. Es decir, los datos aportan efectivamente información relevante para entender mejor el tema investigado y para indicar posibles explicaciones al respecto.	12 %
Adecuación en la extracción y procesamiento de los datos	Se valorará el proceso de tratamiento de los datos (cómo se han extraído y cómo se han procesado). Se valorará positivamente que los equipos adjunten los archivos de trabajo siempre que ayuden a entender el proceso desarrollado. Si el proceso de análisis de datos queda claro en el cuerpo de la noticia, no se penalizará a los equipos que no adjunten los archivos de trabajo.	12 %
Análisis de datos	Se considerará la justificación razonada de las conclusiones y su vinculación con los datos analizados. Se valorará positivamente el esfuerzo para hacer referencia a los datos y justificar razonadamente las conclusiones presentadas.	12 %
Respuestas de la noticia a las cuestiones clave	La noticia debe responder con claridad a las siguientes cuestiones: - ¿Qué hecho es objeto de la noticia? - ¿Quién (personas, organismos, estados, etc.) interviene en el hecho y cuál es el impacto de esta intervención? - ¿Dónde pasa el hecho objeto de la noticia? (Puede ser uno o varios lugares, tanto en la escala local como en la escala global.) - ¿Cuándo ocurren estos hechos y cuándo tendrán consecuencias? - Cómo y por qué: ¿cómo los datos nos permiten entender mejor el hecho y qué conclusiones podemos sacar?	8 %
Correcta estructura de la noticia	La noticia está presentada de forma clara, legible y de acuerdo con los elementos propios de este tipo de texto (titular, autores, presentación objetiva de los hechos).	8 %
TOTAL		60 %

FICHA - LAS 5 V DEL BIGDATA

CRITERIO	DEFINICIÓN	VALOR (PORCENTAJE)
# 1 Volumen	Reflexión y argumentación sobre la cantidad de datos analizados. Claridad y calidad de la argumentación y congruencia con lo trabajado en la noticia y sus fuentes	8 %
# 2 Velocidad	Reflexión y argumentación sobre la importancia de la rapidez en la generación, caducidad y variabilidad de los datos a lo largo del tiempo para el proyecto. Claridad y calidad de la argumentación y congruencia con lo trabajado en la noticia y sus fuentes.	8 %
# 3 Variedad	Reflexión y argumentación sobre la procedencia y tipología de los datos analizados. Claridad y calidad de la argumentación y congruencia con lo trabajado en la noticia y sus fuentes.	8 %
# 4 Veracidad	Reflexión y argumentación sobre la fiabilidad e integridad de los datos analizados. Claridad y calidad de la argumentación y congruencia con lo trabajado en la noticia y sus fuentes.	8 %
# 5 Visualización	Reflexión y argumentación sobre cómo se han analizado y representado los datos. Claridad y calidad de la argumentación y congruencia con lo trabajado en la noticia y sus fuentes.	8 %
TOTAL		40 %

5.3. BECRITICAL CHALLENGE 2021

El **BeCritical Challenge 2021** propone que, en el marco de las investigaciones y análisis del consumo y producción informativa y/o digital que los equipos de alumnos desarrollan en el programa, elaboren un vídeo sobre el impacto de la COVID-19 en el ámbito de la publicidad, el entretenimiento o las tecnoadicciones.

Consultad el documento *Guía del BeCritical Challenge de EduCaixa 2021*, donde se desarrollan las instrucciones para presentar el proyecto, así como las características que debe tener el vídeo.

Una vez finalizado el plazo de presentación de los proyectos, todos los trabajos enviados serán evaluados para determinar su calidad teniendo en cuenta los siguientes criterios de valoración:

CRITERIO	DEFINICIÓN	VALOR (PORCENTAJE)
Rigurosidad de la información presentada	Descripción clara y minuciosa del proceso de búsqueda y extracción de información realizado (informe). Exposición clara y organizada de la información (vídeo).	20 %
Trabajo en equipo	Cohesión y organización del grupo, así como equilibrio en las aportaciones y tareas del equipo (vídeo).	15 %
Aplicación del pensamiento crítico	Cohesión y organización del grupo, así como equilibrio en las aportaciones y tareas del equipo (vídeo).	25 %
Calidad del guion de la pieza presentada	El producto creado refleja un proceso de pensamiento crítico, contraste de información y capacidad de relacionar ideas con su experiencia cercana y con el conocimiento de la sociedad a escala global, y añade valoraciones críticas respecto a ellas (informe + vídeo).	15 %
Capacidad de generar interés y de comunicar	Estructura narrativa y respuesta a las 5 W del periodismo: Who, What, Where, When y Why (vídeo).	10 %
Creatividad e innovación	El equipo sabe expresar su mensaje de manera rigurosa, creíble y dinámica (vídeo).	5%
Calidad técnica del producto final	Calidad narrativa y lingüística del vídeo: discurso, transiciones y secuencia de escenas, atractivo visual y orientado al target al que se dirige.	10 %
TOTAL		100 %

5.4. STEAM' CHALLENGE 2021

El **STEAM' Challenge 2021** consiste en identificar una problemática relacionada con la alimentación y la nutrición saludables y sostenibles en el contexto de la COVID-19, aplicar el método de investigación participativa y presentar los resultados en un artículo científico en formato web.

Consultad el documento *Guía del STEAM' Challenge de EduCaixa 2021*, donde se desarrollan las instrucciones para realizar la investigación y las características de la web a presentar.

Una vez finalizado el plazo de presentación de los proyectos, todos los trabajos enviados serán evaluados para determinar su calidad teniendo en cuenta los siguientes criterios de valoración:

CRITERIO	DEFINICIÓN	VALOR (PORCENTAJE)
Relevancia	Se valora la medida en que la pregunta de estudio responde a las necesidades y expectativas de la comunidad, y esta relevancia está bien justificada y documentada.	25 %
Metodología	Se valora la aplicación y explicitación del método científico, así como la coherencia, rigurosidad y calidad de la investigación realizada.	25 %
Originalidad	Se valora que la propuesta plantee la resolución de la pregunta de una manera innovadora, creativa y pertinente, teniendo en cuenta la originalidad de los recursos.	15 %
Trabajo en equipo	Se valora la cohesión y organización del grupo, así como el equilibrio en las aportaciones y tareas del equipo.	10 %
Participación y contacto con la comunidad	Se valora la forma en que el trabajo fomenta la participación y gestión de personas de la comunidad en el análisis realizado, así como la comunicación en las diferentes fases del proceso	25 %
TOTAL		100 %

SEXTA. – TÉRMINOS Y CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

6.1. Compromisos de los participantes y de los premiados

6.1.1. Los proyectos premiados serán de plena responsabilidad de los equipos y docentes que los hayan presentado al certamen.

6.1.2. Los equipos candidatos garantizan que sus proyectos y sus contenidos, que aportan voluntariamente a la Fundación "la Caixa" (incluidos los diferentes formularios, los resúmenes o las presentaciones), no infringen derechos de terceros (y, en particular, no infringen derechos de propiedad intelectual de terceros) ni son ofensivos ni denigrantes ni incitan a la violencia ni al racismo, ni vulneran los derechos fundamentales ni las libertades públicas que reconoce la normativa aplicable sobre la protección de la infancia y de la juventud, ni constituyen ni suponen una intromisión en la intimidad personal o familiar de las personas físicas ni una violación del derecho al honor de terceros o, en general, son contrarios a la normativa vigente, incluyendo, sin carácter exhaustivo, las normativas en materia de protección de datos de carácter personal y de propiedad intelectual.

6.1.3. Los premiados (tanto los alumnos como los docentes) deben participar en los eventos mencionados para la promoción y comunicación del **EduCaixa Challenge** (incluida la jornada de reconocimiento y transferencia que se realizará durante el mes de septiembre de 2021), facilitando la atención a las peticiones de los medios de comunicación que pudieran surgir entre el anuncio de los premiados y el citado acto.

6.1.4. Con el objetivo de que la Fundación "la Caixa" pueda hacer la máxima difusión de la convocatoria y particularmente también de la concesión de los premios, los participantes dan **su autorización** de forma gratuita para que en cualquier actividad en que intervengan en el marco de su participación en el certamen, y principalmente aquellas relacionadas con la concesión del premio, puedan ser fotografiados / filmados y las **fotografías/filmaciones** pasen a formar parte del fondo documental de la Fundación "la Caixa", con la posibilidad de ser utilizadas por esta entidad en relación con la difusión de sus actividades, en cualquier modalidad y soporte de difusión (incluyendo sin carácter exhaustivo Internet y redes sociales) y sin limitación temporal ni territorial. Los participantes también autorizan el uso de su imagen en los mismos términos respecto a aquellas fotografías que puedan proporcionarse a la Fundación "la Caixa" en el marco de su participación en el certamen.

6.1.5. Los participantes ceden el **uso de los materiales del proyecto** para la comunicación del certamen, tanto interna como externa.

6.1.6. Los participantes **se comprometen a facilitar la documentación necesaria** (pasa porte, datos, autorizaciones, etc.) para el buen desarrollo de las actividades (Campus Virtual y Viaje Formativo o equivalente).

6.1.7. Los docentes de los equipos seleccionados, tanto para el Campus como para el Viaje (o equivalente), se comprometen a participar activamente en las actividades formativas —con o sin sus alumnos— en los períodos de los premios.

6.2. Derechos sobre la propiedad intelectual de los materiales y proyectos

6.2.1. Los participantes **ceden de manera no exclusiva a la Fundación "la Caixa" todos los derechos de explotación** sobre su propiedad intelectual (los derechos de reproducción, distribución, comunicación pública —incluida la puesta a disposición del público y, en particular, también la realizada a través de Internet— y transformación —incluida la traducción—) o de otra naturaleza sobre el proyecto presentado (y sobre los materiales que lo integran) y que puedan ser necesarios para permitir a la Fundación "la Caixa" gestionar su participación en la convocatoria y divulgar y comunicar la misma y, en general, que le permita desarrollar las actividades del **EduCaixa Challenge**, sin limitación temporal ni territorial, y en cualquiera de los medios y soportes de difusión, todo ello con la amplitud necesaria a tal efecto.

6.2.2. Los autores de los proyectos premiados responden ante la Fundación "la Caixa" del ejercicio pacífico de los derechos de propiedad intelectual y, a estos efectos, exoneran a la Fundación "la Caixa" de cualquier responsabilidad derivada del no cumplimiento o cumplimiento defectuoso de estas bases y garantías.

6.3. Protección de datos de carácter personal

6.3.1. Los datos de carácter personal de los participantes que se recojan en el marco de esta convocatoria serán tratados por la Fundación "la Caixa" con la finalidad de gestionar la relación que mantengan ambas partes.

6.3.2. Los participantes podrán ejercer los derechos de acceso, rectificación, limitación, supresión, portabilidad y oposición de estos datos dirigiéndose al delegado de Protección de Datos de la Fundación "la Caixa", en la dirección postal Av. Diagonal, 621-629, 08028 Barcelona (España) o mediante un correo electrónico dirigido a dpd@fundaciolacaixa.org.

SÉPTIMA. – ORGANIZACIÓN

- a. El Comité Organizador, formado por miembros de la Fundación "la Caixa", será el último responsable del buen desarrollo del certamen.
- b. Durante el desarrollo del Campus Virtual y los Viajes formativos (o equivalente) la Fundación "la Caixa" pone a disposición de los participantes el apoyo de unas oficinas técnicas que contactarán con los participantes oportunamente.
- c. Asimismo, habrá otros proveedores que participarán en la organización del certamen, tanto en el Campus Virtual como en los Viajes Formativos (o equivalente).
- d. El Comité Organizador se reserva el derecho de aplicar cualquier cambio a estas bases que ayude a mejorar la consecución de los objetivos del presente certamen.
- e. El Comité Organizador del certamen se reserva el derecho de modificar, ampliar, reducir, suspender o cancelar el certamen sin previo aviso por cualquier razón no imputable a la organización, especialmente por causa de fuerza mayor.
- f. El Comité Organizador del certamen se reserva el derecho de anular o cancelar la totalidad o parte del mismo en caso de detectar el fraude o incumplimiento de las normas. En este caso, se reserva el derecho de no dar un premio a cualquier participante fraudulento/a. Una acción fraudulenta descalifica inmediatamente a la persona que la cometa y a su equipo.
- g. El Comité Organizador decidirá sobre los casos imprevistos que se puedan presentar y que no se hayan recogido en estas bases.

OCTAVA. – INFORMACIÓN Y CONTACTO

8.1. Calendario (resumen de la convocatoria)

El calendario de esta convocatoria se ajustará a los siguientes plazos:

- a. Publicación de las bases: **16 de noviembre de 2020**
- b. Fecha límite de inscripción de los equipos: **26 de febrero de 2021**
- c. Envío de los proyectos a través de la plataforma de convocatorias, fechas límite:
 - **Emprende Challenge: 11 de marzo de 2021**
 - **BigData Challenge: 12 de marzo de 2021**
 - **BeCritical Challenge: 15 de marzo de 2021**
 - **STEAM' Challenge: 16 de marzo de 2021**
- d. Comunicación de los equipos seleccionados para el Campus Virtual, fecha límite: **19 de abril de 2021**
- e. Celebración del Campus Virtual: **del 4 al 6 de mayo de 2021**
- f. Viaje formativo (o equivalente), fechas orientativas:
 - **Emprende Challenge:**
Silicon Valley, entre el **28 de junio y el 9 de julio de 2021** (10 días de duración)
 - **BigData Challenge:**
Silicon Valley, entre el **8 y el 20 de julio de 2021** (10 días de duración)
 - **BeCritical Challenge:**
Nueva York, entre el **28 de junio y el 9 de julio de 2021** (10 días de duración)
 - **STEAM' Challenge:**
Nueva York, entre el **8 y el 20 de julio de 2021** (10 días de duración)
- g. Challenge Day, jornada de reconocimiento y transferencia: **30 de septiembre de 2021**

Las fechas pueden estar sujetas a modificaciones durante el año 2021. Si existe cualquier cambio en el calendario, en el Campus Virtual o en el Viaje Formativo (o equivalente), la Oficina Técnica informará de ello a los participantes.

8.2. Contacto de la Oficina Técnica

La Oficina Técnica ofrece apoyo en el proceso de participación en el **EduCaixa Challenge** a través de los siguientes canales de comunicación:

- a. Comunidad del Aula Soporte:
 - **Jóvenes Emprendedores:**
<https://aula.educaixa.org/course/view.php?id=40>
 - **BigData:** <https://aula.educaixa.org/course/view.php?id=75>
 - **BeCritical:** <https://aula.educaixa.org/course/view.php?id=74>
 - **STEAMxChange:** <https://aula.educaixa.org/course/view.php?id=41>
- b. Correo electrónico:
 - **Jóvenes Emprendedores:** programajovenesemprendedores@educaixa.org
 - **BigData:** programabigdata@educaixa.org
 - **BeCritical:** programabecritical@educaixa.org
 - **STEAMxChange:** programasteamforchange@educaixa.org
- c. Teléfono o WhatsApp: **610 46 96 50**

NOVENA. – DISPOSICIONES FINALES

- a. El Comité Organizador será quien determine y comunique cualquier cambio o excepción que afecte a las presentes bases.
- b. Estas bases se aplicarán a partir de la fecha en que se publiquen.
- c. La participación en el certamen implica el conocimiento y la aceptación de estas bases.
- d. La resolución del certamen será irrevocable.

Barcelona, 16 de noviembre de 2020