



PERÚ

Ministerio de
Educación

Dirección Regional
de Educación de
Lima Metropolitana

Unidad de Gestión
Educativa Local N° 04

Área de Gestión de
Educación Básica
Regular y Especial

"Decenio de la Igualdad de Oportunidades para
Mujeres y Hombres"

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Comas, 10 de julio de 2023

OFICIO MÚLTIPLE N° 195 -2023-MINEDU/VMGI-DRELM-UGEL04-AGEBRE

Señor(a):

DIRECTOR(A) DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE EBR DE LA UGEL 04-COMAS

Presente. -

Asunto : **REALIZACIÓN DE "HACKATHON EN ROBÓTICA EDUCATIVA, EDICIÓN 2023".**

Referencia : OFICIO MÚLTIPLE N°349-2023-MINEDU/VMGI/VMGP-DITE

Tengo el agrado de dirigirme a usted en atención al documento de la referencia, a partir del cual, la Oficina de Gestión Pedagógica de Educación Básica y Técnico Productiva de Lima Metropolitana, comunica que la DITE del MINEDU, desarrollará el evento denominado **"Hackathon en Robótica Educativa, Edición 2023"**, los días 04, 05 y 06 de agosto del presente en las instalaciones del Centro Vacacional Huampaní, el evento también será transmitido de manera virtual vía Streaming, a través de las redes sociales de la Plataforma Tecnológica Educativa PerúEduca.

El evento tiene como objetivo la elaboración de propuestas de creación de soluciones tecnológicas desde el diseño, la construcción y la programación de robots por parte de los equipos participantes, los cuales estarán conformados por docentes y estudiantes de educación básica.

En sentido, se agradece dar impulso para la inscripción al evento a través de la Plataforma Tecnológica Educativa PerúEduca, **pudiendo efectuarse la inscripción de los estudiantes del 3°, 4° y 5° grado de secundaria como máximo hasta el 20 de julio de 2023.**

Enlace de inscripción:

<https://www.perueduca.pe/#!/home/articulos/regresa-la-hackathon-en-robotica-educativa-del-minedu>

Descargar Bases:

https://repositorio.perueduca.pe/webs/PDF/Bases_Hackathon_2023.pdf

Para cualquier consulta realizarla a los correos de la DITE: lgallardo@minedu.gob.pe o al correo aarias@minedu.gob.pe Asimismo, al número (01)615-5800, anexos 22104 y 21135.

Cabe señalar que se suscribe el presente documento en mérito a las facultades conferidas y establecidas en la Resolución Directoral N°07852-2022-UGEL.04.

Sin otro particular, hago propicia la oportunidad para expresarles los sentimientos de mi especial consideración.

Esta es una copia auténtica imprimible de un documento electrónico archivado por la UGEL 04, aplicando lo dispuesto en el Art.25 de D.S. 070-2013-PCM y la Tercera Disposición Complementaria Final del D.S. 026-2016-PCM. Su autenticidad e integridad pueden ser contrastadas a través de la siguiente dirección web: <http://drelm-consulta.signfast.pe> ingresando el código y clave de verificación que aparece en la parte inferior derecha de este documento.

Av. Carabayllo N° 561 Santa Isolina
Comas, Lima 07, Perú.
Central Telefónica: (511) 677-4725
(511) 676-3018
www.ugel04.gob.pe



PERÚ

Ministerio de
Educación

Dirección Regional
de Educación de
Lima Metropolitana

Unidad de Gestión
Educativa Local N° 04

Área de Gestión de
Educación Básica
Regular y Especial

"Decenio de la Igualdad de Oportunidades para
Mujeres y Hombres"

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Atentamente,



GILY FLERIDA ESPINOZA YUPANQUI

Jefa del Área de Gestión de la Educación Básica Regular y Especial
Unidad de Gestión Educativa Local 04

GFEY / J.AGEBRE
JOSQ / EE.AGEBRE

Se adjunta: BANNER HACKATHON EDICIÓN 2023, Y BASES Y ANEXOS (27 folios)

Esta es una copia auténtica imprimible de un documento electrónico archivado por la UGEL 04, aplicando lo dispuesto en el Art.25 de D.S. 070-2013-PCM y la Tercera Disposición Complementaria Final del D.S. 026-2016-PCM. Su autenticidad e integridad pueden ser contrastadas a través de la siguiente dirección web: <http://drelm-consulta.signfast.pe> ingresando el código y clave de verificación que aparece en la parte inferior derecha de este documento.

Av. Carabayllo N° 561 Santa Isolina
Comas, Lima 07, Perú.
Central Telefónica: (511) 677-4725
(511) 676-3018
www.ugel04.gob.pe



PERÚ

Ministerio de
Educación

Dirección Regional
de Educación de
Lima Metropolitana

Unidad de Gestión
Educativa Local N° 04

Área de Gestión de
Educación Básica
Regular y Especial

"Decenio de la Igualdad de Oportunidades para
Mujeres y Hombres"

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

HACKATHON EN ROBÓTICA EDUCATIVA

Edición 2023



¿Quiénes pueden participar?

La Hackathon contempla tres categorías:

- 1. Especialistas y/o expertos en temáticas de robótica educativa.** Plantearán soluciones técnico-pedagógicas donde se incorpore el uso de los recursos de robótica educativa, y propondrán la gestión de recursos y materiales alternativos para el desarrollo de prototipos de la robótica.
- 2. Docentes.** Propondrán soluciones técnico-pedagógicas para hacer uso de los recursos de robótica educativa en la I. E., plantearán recursos y materiales alternativos para integrarlos con los recursos tecnológicos en el aula, y presentarán estrategias metodológicas para el uso óptimo de la robótica educativa.
- 3. Estudiantes de secundaria.** Construirán y programarán modelos de robótica de nivel secundaria haciendo uso de los materiales entregados por el Ministerio de Educación, y propondrán recursos y materiales alternativos para el desarrollo de la robótica.

Cronograma

- **Inscripción de participantes:** hasta el 20 de julio de 2023
- **Publicación de los equipos admitidos:** 21 de julio de 2023
- **Taller de inducción virtual:** 25 y 26 de julio de 2023, y 1 y 2 de agosto de 2023
- **Desarrollo de la Hackathon:** 4, 5 y 6 de agosto de 2023

Esta es una copia auténtica imprimible de un documento electrónico archivado por la UGEL 04, aplicando lo dispuesto en el Art.25 de D.S. 070-2013-PCM y la Tercera Disposición Complementaria Final del D.S. 026-2016-PCM. Su autenticidad e integridad pueden ser contrastadas a través de la siguiente dirección web: <http://drelm-consulta.signfast.pe> ingresando el código y clave de verificación que aparece en la parte inferior derecha de este documento.

Av. Carabayllo N° 561 Santa Isolina
Comas, Lima 07, Perú.
Central Telefónica: (511) 677-4725
(511) 676-3018
www.ugel04.gob.pe



PERÚ

Ministerio
de Educación

BASES DE LA HACKATHON EN **ROBÓTICA EDUCATIVA**

Edición 2023





CONTENIDO

I.	PRESENTACIÓN	3
II.	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	5
III.	DESAFÍOS	5
IV.	GLOSARIO DE TÉRMINOS	6
V.	SOLUCIONES ESPERADAS	7
VI.	PÚBLICO OBJETIVO	7
VII.	REQUISITOS Y CONDICIONES DE LOS PARTICIPANTES	8
VIII.	INSCRIPCIÓN DE LOS PARTICIPANTES (documentos a presentar)	9
IX.	RESPONSABILIDADES DE LOS PARTICIPANTES	10
X.	PARTICIPACIÓN DE LOS EQUIPOS EN LOS TALLERES DE INDUCCIÓN VIRTUAL	12
XI.	DESARROLLO DE LA HACKATHON	12
XII.	CALENDARIO DE ACTIVIDADES GENERALES	16
XIII.	PROGRAMA DETALLADO DE LA HACKATHON	16
XIV.	CONSULTAS	18
XV.	RESPONSABILIDAD DEL EQUIPO ORGANIZADOR	18
XVI.	ASPECTOS LEGALES A CONSIDERAR	18
XVII.	PROPIEDAD INTELECTUAL E INDUSTRIAL A CONSIDERAR	19
XVIII.	ACEPTACIÓN DE CONDICIONES Y TÉRMINOS	20
XIX.	CÓDIGO DE CONDUCTA Y CONSIDERACIONES GENERALES ..	20
XX.	ANEXOS	23



I. PRESENTACIÓN

El Ministerio de Educación (Minedu), a través de la Dirección de Innovación Tecnológica en Educación (DITE), desarrollará la Hackathon en Robótica Educativa, edición 2023. Participarán expertos, especialistas en robótica educativa de entidades públicas y privadas, estudiantes universitarios y de institutos de educación superior apasionados por la tecnología y la innovación, así como docentes de las distintas áreas curriculares y estudiantes del nivel secundaria de Educación Básica Regular y de los modelos de servicio educativo.

Cabe mencionar que, con Oficio N.º 00600-2022-MINEDU-VMGP-DIGEBR, la DIGEBR presentó al despacho del Viceministerio de Gestión Pedagógica el plan de trabajo denominado “Asistencia técnica para reactivar el uso pedagógico del kit de robótica entregado por el Minedu a las instituciones educativas de Educación Básica Regular”. Del mismo modo, el equipo de Aprendizaje Digital lidera la planificación y ejecución del evento, el mismo que permitirá recoger las diversas propuestas de innovación que diseñarán y elaborarán los participantes de la Hackathon en Robótica Educativa, edición 2023. Las propuestas de innovación se pondrán a disposición de la comunidad educativa a través de la plataforma PerúEduca.

En el país contamos con más de 8390 instituciones educativas de Educación Básica y 31 modelos de servicio educativo hospitalario, que funcionan dentro de un establecimiento de salud. En ese sentido, la DITE, en el marco de la reactivación de las Aulas de Innovación Pedagógica y los Centros de Recursos Tecnológicos, desarrolla programas de asistencia técnica para reactivar el uso y aprovechamiento pedagógico del kit de robótica distribuido a las instituciones educativas de Educación Básica Regular. Por otro lado, las instituciones educativas y modelos de servicio educativo que cuenten con kits de robótica educativa adquiridos de forma externa, también podrán participar en el evento.

La DITE, a través de los espacios de participación con tecnología, desarrolla estrategias que promueven en el estudiante el uso de recursos tecnológicos y aplicaciones que permiten desarrollar el pensamiento computacional y la programación con código. Con ello, demuestran su creatividad al usar aplicaciones como Scratch, Python, recursos de code.org. Del mismo modo, busca fortalecer las competencias digitales de los estudiantes a través de la Hora del Código, Niñas Talento Digital, los Juegos Florales Escolares Nacionales en la disciplina de Arte, Diseño y Tecnología, categoría Historietas interactivas.

Para el desarrollo de esta segunda Hackathon, se ha programado la publicación de un artículo desde los diferentes medios de difusión del Minedu, las redes sociales y la plataforma PerúEduca, al que tendrán acceso usuarias y usuarios que sientan pasión por la tecnología e innovación, y se encuentren motivados para participar en esta gran competencia. Asimismo, se realizará la difusión del evento a través de las Direcciones Regionales de Educación, universidades e institutos de educación superior. Para participar en este evento, las personas interesadas deberán ingresar su información personal en el formulario publicado en PerúEduca.



PERÚ

Ministerio
de Educación

Los participantes deberán cumplir con lo estipulado en las bases del evento. Las personas admitidas serán convocadas al taller de inducción virtual y al desarrollo del evento central. Se realizarán reconocimientos a los integrantes de los equipos que logren los tres primeros puestos según sus categorías.

II. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- **Identificar propuestas y estrategias innovadoras** que permitan promover el eficiente uso y el aprovechamiento de la robótica en el campo educativo
- **Búsqueda de soluciones que faciliten la resolución** de las diversas problemáticas detectadas sobre el uso y la aplicación de la robótica en la comunidad educativa.
- **Poner a disposición de la comunidad educativa** de educación básica las iniciativas creadas como soluciones tecnológicas que resulten de la Hackathon, para promover el uso de la robótica educativa educativa.

III. DESAFÍOS

Los desafíos de la Hackathon están vinculados a las siguientes categorías:

Categoría 1: especialistas y expertos en la temática de robótica educativa, estudiantes y egresados de educación superior.

Categoría 2: docentes y comunidad educativa con interés en desarrollar propuestas innovadoras.

Categoría 3: estudiantes del VII ciclo de Educación Básica y/o de modelos de servicio educativo.

La categoría 1 deberá responder al siguiente desafío: “Presentar propuestas y/o estrategias, creativas y/o originales para promover el acceso y uso de la robótica educativa”. Se busca que la comunidad educativa, conocedora y/o interesada en temas de robótica educativa, genere propuestas creativas, originales, pertinentes, eficientes y viables, relacionadas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030, a fin de promover e impulsar el uso y aprovechamiento de la robótica en la educación.

La categoría 2 deberá responder al siguiente desafío: “Presentar propuestas y/o estrategias, creativas y/o originales para promover el uso, la integración y el aprovechamiento de la robótica en el proceso educativo”. Busca que la comunidad educativa, conocedora y/o interesada en temas de robótica educativa, genere propuestas creativas, originales, pertinentes, eficientes y viables, relacionadas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030, a fin de promover e impulsar el uso y aprovechamiento de la robótica en la educación.

La categoría 3 corresponde a estudiantes de VII ciclo de Educación Básica Regular. Quienes se encuentren en esta categoría pueden seleccionar uno de los tres desafíos que se presentan a continuación:

Desafío 1: “Diseñar, construir y programar un robot que brinde soluciones tecnológicas de sistema de alerta ante la inseguridad”.

Desafío 2: “Diseñar, construir y programar un robot que brinde soluciones tecnológicas que contribuyan con las personas vulnerables (invidentes) para la prevención del dengue”.

Desafío 3: “Diseñar, construir y programar un robot que brinde soluciones tecnológicas para estudiantes con servicios educativos hospitalarios”.

En este contexto, se requiere diseñar, construir y programar un robot para la atención educativa de estudiantes hospitalizados o con tratamiento ambulatorio atendidos por el servicio educativo hospitalario.

IV. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Hackathon: Evento de innovación donde muchas personas se reúnen para crear, diseñar y programar soluciones a las problemáticas que existen en la comunidad educativa, organización o empresa. Así también, para intercambiar ideas, compartir aprendizajes y colaborar en proyectos de otros usuarios. Cobraron mucha relevancia por los resultados en corto tiempo.

PerúEduca: Plataforma digital para el aprendizaje del Ministerio de Educación. Dispone de perfiles como docentes, estudiantes y padres de familia, mediante Resolución N.º 035527-2021/DD.INDECOPI, emitida el 29 de diciembre de 2021. La Dirección de Signos Distintivos de Indecopi inscribe, a favor del Ministerio de Educación, la marca de servicio denominada PerúEduca y su logotipo en el Registro de Marcas. Es una plataforma gratuita y está a disposición de la comunidad educativa.

Robótica educativa: Entorno de aprendizaje multidisciplinario basado en la construcción de modelos robóticos que permiten desarrollar competencias en las diversas áreas de aprendizaje, para fortalecer el pensamiento creativo y la resolución de problemas.

Institución educativa: El INEI, en el texto “Anexo: Definiciones básicas y temas educativos investigados”, la define como la “primera instancia de gestión del Sistema Educativo Descentralizado donde se da la prestación del servicio educativo de nivel inicial, primaria y secundaria bajo gestión pública o privada. Como espacio físico y social, está conformado por un conjunto de personas y bienes promovidos por las autoridades públicas o particulares”.

Modelo de Servicio Educativo: Son diseños específicos del servicio educativo mediante los cuales se establecen lineamientos para brindar el servicio educativo de manera integral, de acuerdo a la modalidad, el nivel o el ciclo de Educación Básica. Se adapta a las características y necesidades educativas de un grupo de estudiantes específico.



PERÚ

Ministerio
de Educación

Taller virtual: Espacio virtual en el cual los participantes se reúnen en grupo, a través de una plataforma de videoconferencia, para trabajar sobre algún tema específico, a partir de experiencias personales.

Streaming: Se refiere a la distribución digital de contenido multimedia a través de una red de computadoras, de manera que el usuario accede al producto y, a la vez, lo descarga.

Solución: Se refiere a una solución tecnológica desde un conjunto de mecanismos lógicos y diseños de información lógica, para hacer posible la realización de una tarea específica de forma lógica.

Taller de inducción: Serán las acciones de orientación previas que el equipo organizador realizará a los usuarios, según las fechas y etapas del evento.

V. SOLUCIONES ESPERADAS

Las soluciones responderán a los desafíos propuestos en función a la categoría seleccionada:

- **Categorías 1 y 2:** Se espera conocer nuevas propuestas y/o estrategias, creativas y/u originales relacionadas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030, para promover el uso de la robótica educativa, que sea pertinente, eficiente y viable.
- **Categoría 3:** Se espera que los estudiantes del VII ciclo de Educación Básica Regular y/o los estudiantes del VII ciclo de los modelos de servicio educativo propongan soluciones relacionadas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030. En tanto, proponen el diseño de soluciones de innovación con robótica educativa para “diseñar, construir y programar un robot que brinde soluciones tecnológicas de sistema de alerta ante la inseguridad”, “diseñar, construir y programar un robot que brinde soluciones tecnológicas que contribuyan con las personas vulnerables (invidentes) a la prevención del dengue” o “diseñar, construir y programar un robot que brinde soluciones tecnológicas para la atención educativa de estudiantes hospitalizados o con tratamiento ambulatorio atendidos por el servicio educativo hospitalario”.

VI. PÚBLICO OBJETIVO

En la Hackathon en Robótica Educativa, edición 2023, los participantes estarán organizados de la siguiente manera:

- **Categoría 1:** Especialistas y expertos en temáticas de robótica en educación.
Está conformado por los especialistas en la temática de robótica educativa. Pueden ser de universidades, institutos, instituciones o entidades diversas, o de la academia.
- **Categoría 2:** Docentes de Educación Básica y/o de los modelos de servicio educativo.



PERÚ

Ministerio
de Educación

Está conformado por los docentes de las especialidades de ciencias, tecnología, educación para el trabajo, profesores de innovación pedagógica (PIP) y los docentes de los modelos de servicio educativo con experiencia en TIC.

- **Categoría 3:** Estudiantes del VII ciclo de Educación Básica, estudiantes regulares procedentes de cualquier institución educativa y/o estudiantes de VII ciclo procedentes de modelos de servicio educativo.

VII. REQUISITOS Y CONDICIONES DE LOS PARTICIPANTES

Los requisitos y las condiciones dependerán de las distintas categorías:

Categorías 1 y 2:

- Los participantes deberán contar con su DNI o un documento de identificación que servirá para la autenticación en las actividades de la Hackathon.
- Las personas interesadas en participar deberán formar equipos de trabajo conformados por dos (2) integrantes, tener un nombre que los identifique y designar al líder del equipo, quien hará las veces de interlocutor para las coordinaciones respectivas en el evento. Además, debe ingresar sus datos en el formulario de registro, publicado en PerúEduca.
- Los admitidos para participar en la Hackathon en Robótica Educativa deberán acreditar que son especialistas y/o docentes. Para ello, será necesario que presenten información sobre la formación académica alcanzada (estudiante de carreras tecnológicas, egresada o egresado, o profesional).
- Los admitidos deberán declarar bajo juramento que se encuentran en óptimas condiciones de salud física y mental para participar en la Hackathon en Robótica Educativa, edición 2023. Llenar y enviar el anexo 1 al correo electrónico <hackathon.minedu@perueduca.pe>.
- Considerando que la Hackathon podría significar un sobreesfuerzo físico y mental, los participantes con enfermedades crónicas participarán del evento bajo su propia responsabilidad.
- No participan como miembros de los equipos los proveedores y/o empleados del Minedu o integrantes de la Hackathon en Robótica Educativa, edición 2023.
- Queda prohibido el cambio del proyecto de innovación al iniciar la Hackathon en Robótica Educativa, edición 2023.
- Está prohibido copiar y tercerizar, en todo o en parte, el desarrollo de las soluciones presentadas ante el jurado.

Categoría 3:

Equipos con estudiantes de Educación Básica Regular y/o de modelos de servicio educativo.

- Los participantes deben contar con su DNI o un documento de identificación que servirá para la autenticación en las actividades de la Hackathon y pruebas de interoperabilidad de sus soluciones esperadas.
- Los participantes formarán equipos de trabajo conformados por tres (3) integrantes, deberán tener un nombre que los identifique y designarán al líder del equipo, quien hará las veces de interlocutor para las coordinaciones respectivas en el evento. Además, los acompaña un (1) tutor.
- Las personas interesadas en participar deberán ingresar sus datos en el formulario de registro, publicado en PerúEduca.
- En el caso de los equipos admitidos, el tutor deberá acreditar que los participantes son estudiantes de 3.º, 4.º o 5.º de secundaria. Para ello, será necesario enviar una constancia o presentar la declaración jurada simple (ver anexo 1) y enviarla al correo electrónico <hackathon.minedu@perueduca.pe>.
- En el caso de los equipos admitidos, el tutor deberá presentar la declaración jurada en la que indique que cada participante se encuentra en óptimas condiciones de salud física y mental para participar en la Hackathon en Robótica Educativa, edición 2023 (ver anexo 1).
- Los equipos se deben mantener conformados desde el inicio hasta el final del evento.
- Considerando que la Hackathon podría significar un sobreesfuerzo físico y mental, los participantes con enfermedades crónicas participarán en el evento bajo su propia responsabilidad.
- En caso algún participante presente una alteración permanente o prolongada o física (motriz, sensorial, orgánica, visceral), que en relación a su edad implique contar con apoyo para la movilización y/o para el control de salud, se le permitirá ser acompañado por un familiar o tutor.

VIII. INSCRIPCIÓN DE LOS PARTICIPANTES (documentos a presentar)

a) Formulario de inscripción (para todas las categorías):

- El formulario de inscripción es el anexo que contiene información básica y esencial del participante, relacionada al objeto del evento.
- La inscripción de los equipos debe realizarse a través de la convocatoria que PerúEduca publique en el siguiente enlace: www.perueduca.pe. Aquí deberán completar la información requerida en el formulario y los anexos correspondientes.
- La información consignada tiene el carácter de declaración jurada. Por ello, si los participantes hubieran proporcionado datos falsos, incurrirán en delito de falsedad genérica y serán separados del proceso de inscripción y/o evaluación. La información podrá ser corroborada con el ente correspondiente según las categorías, así como ante el pedido de la institución educativa.

NOTA:

- La inscripción del participante se debe realizar a través del siguiente formulario: <https://bit.ly/hackathon-minedu>.
- Además, el participante admitido deberá llenar la Declaración Jurada y el Acta de Compromiso adjuntas en el presente (ver anexos 1 y 2), debidamente firmadas con su huella digital. Ambos documentos deberán ser escaneados y remitidos al correo electrónico <hackathon.minedu@perueduca.pe>.

b) Propuesta de innovación (recursos adjuntos):**Categorías 1 y 2: Propuesta de innovación**

- Las propuestas de innovación deben ser presentadas según los criterios establecidos en el anexo 3.
- Las propuestas de innovación deberán adjuntarse en el formulario de inscripción.
- Finalizada la etapa de inscripción, el equipo organizador procederá a evaluar el registro de los participantes y las propuestas de innovación remitidos, a fin de validar la conformación de los equipos. Después de este proceso, vía correo electrónico, se comunicará a los integrantes la admisión o no admisión de sus equipos.
- Los resultados de los postulantes admitidos serán publicados a través de PerúEduca.

Categoría 3: Ensayo con las siguientes características:

- Los ensayos deben contener los criterios establecidos en el anexo 4.
- Los ensayos deberán ser adjuntados en el formulario de inscripción.
- Finalizada la etapa de inscripción, el equipo organizador procederá a evaluar el registro de los participantes y los ensayos remitidos, para validar la conformación de los equipos. Después de este proceso, vía correo electrónico, se comunicará a los integrantes, la admisión o no admisión de sus equipos.
- Los resultados de los postulantes admitidos serán publicados a través de PerúEduca.

NOTA:

En la categoría 1 se admitirán solo 15 equipos; en la categoría 2, solo 20 equipos, y en la categoría 3, solo 34 equipos.

IX. RESPONSABILIDADES DE LOS PARTICIPANTES

Para todas las categorías:

1. Los integrantes de los equipos deben participar en todas las actividades definidas en la Hackathon.
2. Los integrantes de los equipos deberán mantenerse hasta el final de la Hackathon
3. Queda terminantemente prohibida la suplantación de identidad y otras conductas tipificadas como ilícitas, sin perjuicio de que se inicien las acciones legales en su contra.
4. Deben cumplir los protocolos y/o procedimientos definidos para la Hackathon.
5. Observar los criterios y consideraciones contempladas en las bases. Su incumplimiento acarrea automáticamente la exclusión de su equipo de la Hackathon en Robótica Educativa, edición 2023.
6. Los participantes contarán con sus propios materiales para sus actividades de exposición, diseño, construcción y programación de robots, según la categoría en la que participan.
7. Los participantes serán responsables de velar por el cuidado y el buen uso de sus propios equipos, herramientas, instrumentos y materiales, así como de los equipos, herramientas, instrumentos y/o bienes suministrados durante la Hackathon.
8. De requerirse la descarga de alguna aplicación, tomar las previsiones para su configuración y funcionalidad en las máquinas, herramientas y demás elementos que se pondrán a disposición durante la Hackathon.
9. Los diseños, construcciones y programas deberán ser creados durante la Hackathon. En caso de comprobarse que el equipo participante usa diseños, construcciones y programas preensamblados, será retirado del evento.
10. Poner a disposición de la Hackathon los códigos fuente de la solución desarrollada y/o material elaborado y utilizado para el desarrollo de las soluciones.
11. De haber solicitado algún equipo y/o bienes, el participante debe realizar la correcta devolución de los equipos y/o bienes y servicios informáticos al término del evento.
12. De ser necesario, comunicar oportunamente al equipo organizador los cambios de domicilio o de números de teléfono del contacto de los integrantes del equipo. Estos cambios solo se podrán realizar hasta una semana antes del inicio de la Hackathon, mediante correo electrónico dirigido a <hackathon.minedu@perueduca.pe>.
13. Los participantes aceptan y garantizan lo siguiente:
 - a. Presentarán prototipos con soluciones informáticas y se asegurarán de que no contengan virus informáticos.
 - b. Para elaborar y publicar las propuestas de soluciones, harán uso aceptable y adecuado de la plataforma PerúEduca y del Drive.
 - c. Presentarán soluciones alineadas a los desafíos; por ningún motivo presentarán soluciones que puedan ser consideradas difamatorias, raciales u ofensivas a la persona o las entidades.
 - d. Las soluciones presentadas no deben haber sido premiadas en ningún concurso similar de carácter local, nacional o internacional.



PERÚ

Ministerio
de Educación

- e. Las soluciones presentadas no deben haber sido comercializadas ni se deben encontrar en proceso de comercialización con anterioridad a los días del evento.

X. PARTICIPACIÓN DE LOS EQUIPOS EN LOS TALLERES DE INDUCCIÓN VIRTUAL

Los talleres de inducción virtual están dirigidos solo a participantes admitidos y se realizarán en dos momentos:

1) Talleres de inducción virtual

- a) Los talleres se imparten de manera virtual y se realizarán desde el Minedu.
- b) Los equipos admitidos deben participar en los talleres de inducción. En ellos se presentarán, entre otros temas, el desafío de la Hackathon y charlas de inmersión sobre las temáticas del desafío, que estarán publicadas en PerúEduca del Minedu, a fin de que los equipos se encuentren contextualizados y tengan el conocimiento necesario antes de la Hackathon.
- c) El equipo organizador del evento invitará a los participantes e indicará los horarios según las categorías. Además, brindará las instrucciones finales y las últimas orientaciones según las bases. Este taller se realizará los días 25 y 26 julio y 1 y 2 de agosto de 2023 (cuatro días).
- d) Si por alguna razón, debidamente justificada, algún integrante del equipo no puede participar en el segundo taller de inducción virtual, lo deberá comunicar al equipo organizador por correo electrónico <hackathon.minedu@perueduca.pe> hasta dos (2) días antes del inicio de cada taller.
- e) La participación en el taller virtual es requisito obligatorio para todos los integrantes de los equipos. Cada integrante realizará una presentación personal (nombres completos, ocupación, región y provincia de procedencia) en menos de 20 segundos, y el equipo organizador realizará el contraste con los datos del formulario.
- f) Se brindarán las pautas finales necesarias para la participación en la Hackathon en Robótica Educativa, edición 2023.

XI. DESARROLLO DE LA HACKATHON

- a) La ejecución de la Hackathon en Robótica Educativa, edición 2023, será los días 4, 5 y 6 de agosto (tres días).
- b) Los participantes admitidos en la Hackathon se concentrarán en el Centro Vacacional Huampaní. Desde el ingreso, el equipo organizador asegurará a cada participante su alojamiento y alimentación.

- c) Durante el desarrollo del evento, cada participante cumplirá estrictamente con las reglas de convivencia y las responsabilidades asignadas en las bases del concurso.
- d) Los participantes no podrán retirarse antes de culminar el proceso. De realizarse esta acción, automáticamente descalificarán a su equipo.
- e) Los participantes cumplirán las normas de convivencia y los protocolos establecidos por el Ministerio de Educación.

a) Entregables esperados

Para la clasificación:

Solo se recibirá un (1) **ensayo o propuesta de innovación**, según el desafío de la categoría por cada equipo. Este ensayo deberá ser alojado en la ruta que se habilite para dicho fin, la cual se comunicará a los líderes de cada equipo.

Para la final (equipos clasificados):

Los equipos deben elaborar sus respectivos proyectos (diseño, construcción y programación del robot), presentaciones, sustentación y demostración de la solución.

b) Proceso de evaluación

La evaluación de las soluciones e innovaciones se hará *in situ*, y se realizará de la siguiente forma:

Categorías 1 y 2:

Cada equipo deberá remitir (al enlace que se le asigne en ese momento) el documento de propuesta de innovación con su presentación de diapositivas.

La exposición por parte de cada equipo se realizará a través de una única presentación, de máximo cinco (5) minutos, ante el jurado evaluador (en caso se exceda el tiempo asignado, se procederá a disminuir el puntaje por no respetar las reglas).

Categoría 3:

Cada equipo deberá remitir (al enlace que se le asigne en ese momento) el documento de propuesta de innovación con su presentación de diapositivas. En ella deberá considerar códigos fuente de la programación, diseño y aplicación de principios mecánicos.

La exposición por parte de cada equipo se realizará a través de una única presentación, de máximo cinco (5) minutos, ante el jurado evaluador (en caso se exceda el tiempo asignado, se procederá a disminuir el puntaje por no respetar las reglas).

Cada equipo es responsable de dejar el robot en condiciones para ser usado durante la evaluación. En ningún caso, se deberá empujar el robot para darle impulso, modificar su construcción mientras se expone, entre otros.



empujarlo a forma de impulso, modificar su construcción mientras se expone, entre otros.

c) Jurado evaluador

La solución esperada será evaluada por un jurado independiente y designado por el equipo organizador, el cual contará con autonomía para sus deliberaciones. El jurado evaluador estará conformado por seis (6) profesionales inmersos en las tecnologías de la información y comunicaciones (TIC), quienes determinarán a tres (3) equipos ganadores, según orden de mérito (primer, segundo y tercer puesto) y por categorías.

d) Criterios de evaluación

Antes de pasar a ser evaluado, se requerirá filtrar a través de los siguientes criterios:

Criterio de evaluación	Ponderación	Calificación (1 al 20)
¿Cumple el desafío?	SÍ/NO	De ser NO, será descartado
¿Puso a disposición todos los entregables esperados?	SÍ/NO	De ser NO, será descartado
¿La propuesta de innovación y solución esperada incorpora tecnologías de robótica?	SÍ/NO	De ser NO, será descartado

La solución ganadora será elegida según los siguientes criterios:

Categorías	Criterios de evaluación	Puntaje
1 Expertos	• Creatividad	0-20
	• Originalidad	0-20
	• Pertinencia	0-20
	• Eficiencia	0-20
	• Viabilidad	0-10
	• Se relaciona con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030	0-10
2 Docentes	• Creatividad	0-20
	• Originalidad	0-20
	• Pertinencia	0-20
	• Eficiencia	0-20
	• Viabilidad	0-10

	• Se relaciona con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030	0-10
3 Estudiantes VII Ciclo de EBR	• Diseño	0-20
		0-20
	• Construcción	Funcionalidad
		Eficiencia mecánica
		0-20
	• Programación	Creatividad
		0-10
	Se relaciona con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030	0-10

e) Materiales y equipamiento

- Los equipos participantes podrán disponer de sus propios recursos, como *laptop*, tabletas, kit de robótica, *software* o aplicación requerida, u otros elementos para el diseño de las soluciones esperadas. La organización no se responsabiliza por pérdidas, daños o robos sufridos durante el evento.
- La DITE, a través del equipo organizador, está en la capacidad de entregar el ambiente, los recursos eléctricos (extensión eléctrica) y conexión de Internet para su uso dentro de las instalaciones del Centro Vacacional Huampaní durante la ejecución de la Hackathon.
- Cada equipo tendrá a disposición una toma de energía eléctrica, por lo que cada equipo participante deberá llevar solo un (1) supresor de pico o una extensión eléctrica, de no más de tres (3) tomas como máximo.

XII. CALENDARIO DE ACTIVIDADES GENERALES

Actividad	Duración
Inscripciones de participantes	Del 12 de junio al 20 de julio de 2023
Publicación de los equipos admitidos en la Hackathon (en la página de PerúEduca)	24 de julio de 2023
Primer taller virtual: Plataforma tecnológica establecida y de capacitación	25 y 26 de julio de 2023
Segundo taller virtual: Plataforma tecnológica establecida y de capacitación	1 y 2 de agosto de 2023
Desarrollo de la Hackathon	4, 5 y 6 de agosto de 2023

XIII. PROGRAMA DETALLADO DE LA HACKATHON

Todas las categorías estarán sujetas al siguiente programa:

Viernes 4 de agosto de 2023	
Actividad	Duración
INGRESO Y RECEPCIÓN - Ingreso al Centro Vacacional Huampaní. - Instalación en las habitaciones.	14:00 a 17:30 horas
REGISTRO Y BIENVENIDA (carpa Machu Picchu) - Registro de participantes por equipo (QR). - Entrega de identificador (carné).	17:30 a 18:00 horas
INAUGURACIÓN DE LA HACKATHON - Presentación de los organizadores. - Presentación de mentores. - Palabras de autoridades.	18:00 a 19:00 horas
CENA	19:00 a 20:00 horas
INICIO DEL DESARROLLO DE LA SOLUCIÓN - Inducción: revisión de los alcances del desafío. - Inducción: revisión de las normas y reglas de la Hackathon. - Presentación de propuestas, preguntas y <i>feedback</i> de los mentores.	20:00 horas

**PERÚ**Ministerio
de Educación**Sábado 5 de agosto de 2023**

DESAYUNO	07:00 a 8:30 horas
DESARROLLO DE LA SOLUCIÓN - Presentación a los jurados evaluadores de las propuestas mejoradas, preguntas y <i>feedback</i> de mentores.	8:30 a 13:00 horas
ALMUERZO - Sesión de entrevistas (video).	13:00 a 14:30 horas
DESARROLLO DE LA SOLUCIÓN - Presentación al mentor de las propuestas mejoradas, preguntas y <i>feedback</i> de mentores.	14:30 a 19:00 horas
CENA	19:00 a 20:00 horas
- Revisión y presentación de avances al equipo de mentores.	20:00 a 22:00 horas
- Sesión de entrevistas (video).	22:00 a 22:30 horas

Domingo 6 de agosto de 2023

DESAYUNO	07:00 a 8:30 horas
PREPARACIÓN DE LA PRESENTACIÓN FINAL DE LA SOLUCIÓN - Presentación a los jurados evaluadores de las propuestas finales. - Selección de propuestas innovadoras.	8:30 a 10:00 horas
ANUNCIO DE GANADORES	10:00 a 10:30 horas
CIERRE DE EVENTO Y CEREMONIA DE PREMIACIÓN - Sesión de fotos de los equipos.	10:30 a 12:00 horas
ALMUERZO	12:00 a 13:00 horas

Durante el desarrollo de la Hackathon, se contará con la participación de un grupo de mentores, quienes brindarán orientación a todos los equipos durante horarios que serán previamente comunicados. Los mentores serán expertos de la academia, universidades y del Minedu.

**PERÚ**Ministerio
de Educación

Durante el desarrollo de la Hackathon, se contará con un tópico, para atender cualquier emergencia médica de manera oportuna, y con el apoyo de los Bomberos Voluntarios del Perú, a fin de garantizar un entorno seguro.

XIV. CONSULTAS

Las consultas que realicen los interesados en la Hackathon serán atendidas mediante videollamadas, a través del siguiente enlace Zoom: <https://zoom.us/my/diteminedu>, de lunes a viernes de 9 a. m. a 1 p. m. y de 3 a 6 p. m.

Asimismo, se podrá consultar vía WhastApp al siguiente número: 983 099 001.

También se podrán realizar consultas a los teléfonos: (01) 615 5890 y (01) 615 5802, de lunes a viernes de 8:15 a. m. a 8:00 p. m. y los sábados de 9 a. m. a 1 p. m.

Las solicitudes de consultas enviadas al correo <hackathon.minedu@perueduca.pe> se responderán dentro de las 24 horas.

XV. RESPONSABILIDAD DEL EQUIPO ORGANIZADOR

- Genera estrategias para la difusión del evento.
- Elabora recursos y materiales de apoyo.
- Coordina con los participantes del evento.
- Gestiona lo conveniente para proveer de energía eléctrica, el acceso a Internet, mesas de trabajo, sonido, alimentación (desayuno, almuerzo, cena) y alojamiento durante los días y horarios de la Hackathon.
- Provee las medidas de seguridad durante el desarrollo del evento.
- Brinda ambientes adecuados para el desarrollo del evento.
- Informa permanentemente a los participantes sobre el desarrollo de las actividades de la Hackathon.
- Gestiona, organiza y desarrolla la Hackathon en Robótica Educativa, edición 2023.
- Brinda precisiones y/o aclaraciones sobre dudas y consultas a los participantes.

XVI. ASPECTOS LEGALES A CONSIDERAR

- a) Los datos proporcionados por los participantes deben ser exactos, veraces, completos y actualizados. Los participantes asumen la responsabilidad sobre la veracidad o exactitud de los mismos, a fin de evitar acciones legales correspondientes en caso de declaración de datos falsos.
- b) Los participantes conocen y aceptan que presentan al equipo organizador los proyectos de soluciones, según los desafíos

establecidos, bajo su única y exclusiva responsabilidad y a su propia cuenta y riesgo, manteniendo incólume a la DITE y los patrocinadores del evento frente a cualquier reclamación de terceros.

- c) Los participantes autorizan que la información obtenida, a partir de su participación en la Hackathon se publique en el material de difusión relacionado con el presente evento, incluidas las redes sociales y plataformas digitales oficiales, sin recibir contraprestación alguna.
- d) De conformidad con la Ley N.º 29733, Ley de Protección de Datos Personales, los participantes que se inscriban en la Hackathon otorgan su consentimiento para el tratamiento de sus datos personales.
- e) Los participantes autorizan el uso de sus respectivos nombres, imágenes, fotos y videos para una finalidad académica y educativa. En este sentido, los datos personales señalados podrán ser publicados en las diversas plataformas del Ministerio de Educación durante el tiempo que sea necesario. Los participantes dejan constancia de que autorizan la publicación de estos datos personales para la finalidad señalada.

XVII. PROPIEDAD INTELECTUAL E INDUSTRIAL A CONSIDERAR

- a. Los participantes garantizan, bajo su exclusiva responsabilidad, que el contenido que presentan en sus soluciones es de su creación original y que no infringe derechos de propiedad intelectual de terceros, incluido sin límites de derechos de autor, marcas comerciales, patentes, secreto comercial, privacidad y publicidad. Además, el contenido no es ilegal ni se ha enviado de una forma que infrinja una obligación contractual que puedan tener con un tercero, o que viole cualquier ley o normativa vigente en el territorio peruano, y cualquier otro derecho garantizado por las leyes y normativa vigente.
- b. Los derechos de autor son cedidos al Minedu dentro del marco legal vigente de la Ley N.º 30035, artículo 6 y su respectivo reglamento, Ley que Regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, aprobada mediante Decreto Supremo N.º 006-2015-PCM, para los usos que este considere conveniente. Con ello queda claro que la aceptación de la participación representa el desistimiento de las pretensiones sobre resultados futuros de la solución a presentar durante la Hackathon. Los ganadores consienten el uso de sus ideas, aplicaciones y de sus datos para usos de difusión del presente concurso, incluyendo pero no limitando a su publicación en las webs, sin que ese uso le confiera derecho alguno a ningún tipo de compensación económica.
- c. Los participantes se hacen responsables de la legalidad del uso de recursos y/o *software* utilizados en las soluciones. Deberán utilizarlos en las soluciones, de acuerdo con los términos de la licencia respectiva, según se trate de *software* propietario o de *software* libre.



XVIII. ACEPTACIÓN DE CONDICIONES Y TÉRMINOS

- a. Todo participante se sujeta estrictamente a los alcances de las bases que regulan la Hackathon en Robótica Educativa, edición 2023, tanto en sus términos como en sus condiciones.
- b. Es de entera responsabilidad de los postulantes ingresar y consultar en la plataforma PerúEduca, a fin de tomar conocimiento de los comunicados que pudiera emitir el equipo organizador de la Hackathon en Robótica Educativa, edición 2023.
- c. La inasistencia de algún participante a una de las fechas de los talleres virtuales y/o a las fechas del desarrollo de la Hackathon en Robótica Educativa, edición 2023, resulta automáticamente en la descalificación del equipo que integra.
- d. El equipo organizador se reserva el derecho de cancelar, suspender de manera temporal, indefinida o de forma inmediata la actividad objeto de estas bases, y/o modificar el concurso, sus reglas o cualquiera de sus partes en caso de detectar o de conocer irregularidades, incluyendo fraudes, fallos técnicos o de presentarse algún acontecimiento de fuerza mayor o caso fortuito, o cualquier otro factor que afecte en forma grave la ejecución correcta y normal del evento.
- e. El equipo organizador no se responsabiliza de las posibles pérdidas, deterioros, robos, retrasos o cualquier otra circunstancia de fuerza mayor, como huelgas u otras ajenas a la entidad, que pudieran afectar la realización de la Hackathon. Por tanto, no asume contraprestación o indemnización alguna por estos u otros motivos.
- f. El equipo organizador no se responsabiliza por los objetos perdidos o dañados o robados durante el evento, que son propiedad de los asistentes, y que hayan quedado sin supervisión de su dueño.
- g. El equipo organizador tiene la facultad de aplicar e interpretar las bases de la Hackathon en Robótica Educativa, edición 2023, en caso de presentarse dudas o vacíos en estas. Resuelve los hechos y situaciones que se presenten para salvaguardar el debido procedimiento administrativo y resolver en mérito a los principios de igualdad, equidad y transparencia.

XIX. CÓDIGO DE CONDUCTA Y CONSIDERACIONES GENERALES

a) CÓDIGO DE CONDUCTA

Valoramos la participación de cada integrante de los equipos, y respetamos a los demás; por ello, solicitamos que el ambiente de trabajo sea amable y amistoso. De acuerdo a esto, tanto al personal

organizador, a los participantes, así como al jurado invitado, se les pide respeto y cortesía con todas las y todos los asistentes.

Para lograr esto, debemos actuar de acuerdo con el siguiente código de conducta:

➤ **Respetar todas las opiniones**

Sé amable con los demás. Evita las acciones groseras o humillantes hacia otros participantes. No generes chistes racistas, sexistas o excluyentes, porque no es apropiado en ninguna circunstancia.

El acoso no será tolerado. Eso incluye cualquier tipo de ofensa verbal relativa al género, identidad de género, edad, orientación sexual, habilidades físicas, apariencia física, raza, etnia, nacionalidad o religión.

No se permitirá el uso de imágenes sexuales y pornográficas ni el contacto físico inapropiado ni las miradas o frases obscenas. El ingreso a sitios web que muestren contenido de este tipo está prohibido.

Tampoco se permitirán situaciones de intimidación entre equipos, agresiones, toma de audios o videos de otros participantes sin su consentimiento.

➤ **Empatiza y sé tú mismo**

Identifícate con tus pares, toma las iniciativas de innovación y colabora. Deja la timidez, pregunta, cuestiona, comparte tus opiniones, brinda ideas; queremos conocer tu innovación, recuerda que se evaluarán los proyectos finales. Todos somos valiosos en el desarrollo de la Hackathon

➤ **Conéctate con la música**

La música ambiental será tu aliada, pues ayudará a aminorar tu estrés y nerviosismo. Si quieres escuchar otra música, usa audífonos o hazlo en volumen bajo. Evita los gritos, porque todos estarán muy concentrados.

➤ **Comparte conocimiento**

Participa sin timidez y comparte con los participantes, porque todos se congregan bajo el mismo espíritu innovador. Este evento deberá propiciar la solidaridad y el sentido de comunidad. Ayuda a otros con sus dudas: el conocimiento no sirve de nada si no es compartido. Acepta las opiniones y críticas de tus pares y mentores de forma madura. La retroalimentación es esencial para presentar tu desafío.



PERÚ

Ministerio
de Educación

b) CONSIDERACIONES GENERALES:

- 1) Si eres víctima de cualquier tipo de violencia o acoso, informa de inmediato al equipo organizador.
- 2) Si el participante incumple alguno de los códigos de conducta, el equipo organizador analizará el comportamiento y realizará el llamado de atención correspondiente. Si el caso contraviene lo establecido en las bases, el participante será expulsado de la Hackathon y no recibirá ningún tipo de reconocimiento.
- 3) Los participantes deben asistir con lo siguiente:
 - Artículos de higiene personal (cepillo, pasta de dientes, desodorante, otros).
 - Cambio de ropa para todos los días del evento.
- 4) Los participantes se someterán a los protocolos de bioseguridad establecidos en el evento, que son de cumplimiento obligatorio.
- 5) Queda prohibido ingerir bebidas alcohólicas y otras que contravengan la ética y seguridad.



XX. ANEXOS

ANEXO N.º 1

DECLARACIÓN JURADA

Yo _____
_____, de nacionalidad _____, identificada/o con
documento Nacional de Identidad N.º _____, DECLARO BAJO
JURAMENTO lo siguiente:

- Soy (docente, estudiante, profesional o egresado) del/ de la (nombre de la universidad o instituto de educación superior o institución educativa o modelo de servicio educativo).
- Tengo conocimiento y acepto la totalidad de los términos y consideraciones expuestos en las Bases de la Hackathon en Robótica Educativa, edición 2023, publicada en la página web de PerúEduca.
- Reúno los requisitos y condiciones exigidos para participar en la Hackathon en Robótica Educativa, edición 2023.
- Me comprometo a participar de manera activa en todas las actividades que integran el programa, y a formar parte de mi equipo hasta el término de la Hackathon en Robótica Educativa, edición 2023.
- Gozo de buen estado de salud físico y mental, por lo que asumo la responsabilidad de participar en el reto y el esfuerzo que demanda la Hackathon en Robótica Educativa, edición 2023.
- Que la información que declaro es totalmente cierta y se encuentra vigente. En caso contrario, me sujeto a la normativa administrativa y/o penal vigente.

Finalmente, en el marco de lo dispuesto en la Ley N.º 27444 Ley del Procedimiento Administrativo General, me someto a la fiscalización posterior que tenga a bien efectuar el Minedu, a fin de corroborar la veracidad de la presente.

Lugar y fecha:

Firma :

DNI N.º :



PERÚ

Ministerio
de Educación

ANEXO N.º 2

ACTA DE COMPROMISO

Yo _____
_____, de nacionalidad _____, identificada/o con
documento nacional de identidad N.º _____, ME COMPROMETO a:

- Participar libre y voluntariamente en la Hackathon en Robótica Educativa, edición 2023.
- Remitir mi propuesta de innovación a través de proyectos de innovación y/o ensayos donde se incluya, como mínimo, los nombres de los integrantes, el nombre del proyecto, una breve descripción del mismo y su conclusión, considerando los desafíos establecidos en las bases del evento.
- De ser seleccionada/o, participar en los talleres de inducción virtual en las fechas y horas programadas.
- Asumir los gastos de traslado y retorno a la sede de la Hackathon para el desarrollo del evento central.
- Respetar las normas de convivencia, las recomendaciones y sugerencias del mentor, el jurado calificador y del equipo organizador durante el desarrollo del evento.
- Respetar la decisión del jurado evaluador, que, considerando los criterios de evaluación establecidos en las bases del evento, seleccionarán a los tres primeros puestos según las categorías.
- Cuidar y proteger los recursos, servicios y los espacios asignados durante la permanencia y estadía en la sede del evento.
- Cumplir con los protocolos establecidos para el evento.

Lugar y fecha:

Firma :

DNI N.º :



PERÚ

Ministerio
de Educación

Anexo N.º 3

PROPUESTA DE INNOVACIÓN

Nombre de la propuesta: _____

- Categoría en la que participa.
- Indica brevemente por qué deseas participar en la Hackathon en Robótica Educativa, edición 2023.
- Datos de los participantes con una breve presentación de cada uno.
- Breve descripción de la propuesta: no más de 15 líneas.
- Objetivos de la propuesta.
- Análisis de la propuesta: no más de dos páginas.
- Conclusiones: no más de una página.
- Anexos: incluye imágenes, gráficas, publicaciones, entre otros.



PERÚ

Ministerio
de Educación

Anexo N.º 4*

ENSAYO

Nombre del equipo: _____

- Datos de los participantes con una breve presentación de cada uno.
- Indicar brevemente por qué desean participar en la Hackathon en Robótica Educativa, edición 2023.
- Elegir el desafío con el que desean participar en la Hackathon en Robótica Educativa, edición 2023.
- Extensión del ensayo: máximo 2 páginas.

* Solo para la categoría 3 participarán estudiantes de 3.er, 4.º y 5.º grado del nivel secundaria y/o de modelos de servicio educativo.