



PERÚ

Ministerio
de Educación

Bases

“*Hackathon* en Robótica Educativa y Tecnologías Digitales 2024 - Edición Bicentenario”



DIRECCIÓN DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA EN EDUCACIÓN



Índice

I.	PRESENTACIÓN.....	2
<u>I.</u>	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	3
<u>II.</u>	PÚBLICO OBJETIVO	3
<u>III.</u>	DESAFÍOS.....	3
<u>IV.</u>	REQUISITOS Y CONDICIONES DE LOS PARTICIPANTES	4
<u>V.</u>	INSCRIPCIÓN DE LOS PARTICIPANTES (documentos a presentar).....	6
<u>VI.</u>	RESPONSANBILIDADES DE LOS PARTICIPANTES	8
<u>VII.</u>	PARTICIPACIÓN DE LOS EQUIPOS EN LOS TALLERES DE INDUCCIÓN VIRTUAL	10
<u>VIII.</u>	DESARROLLO DE LA HACKATHON	10
<u>IX.</u>	CALENDARIO DE ACTIVIDADES GENERALES.....	13
<u>X.</u>	PROGRAMA DETALLADO DE LA HACKATHON.....	13
<u>XI.</u>	GLOSARIO DE TÉRMINOS	15
<u>XII.</u>	CONSULTAS	17
<u>XIII.</u>	RESPONSABILIDAD DEL EQUIPO ORGANIZADOR.....	17
<u>XIV.</u>	ASPECTOS LEGALES A CONSIDERAR	17
<u>XV.</u>	PROPIEDAD INTELECTUAL E INDUSTRIAL A CONSIDERAR.....	18
<u>XVI.</u>	ACEPTACIÓN DE CONDICIONES Y TÉRMINOS.....	18
<u>XVII.</u>	CÓDIGO DE CONDUCTA Y CONSIDERACIONES GENERALES	19
<u>XVIII.</u>	ANEXOS	21





I. PRESENTACIÓN

El Ministerio de Educación (Minedu), a través de la Dirección de Innovación Tecnológica en Educación (DITE), desarrollará la “*Hackathon* en Robótica Educativa y Tecnologías Digitales 2024 - Edición Bicentenario”, donde participarán expertos de entidades públicas y privadas, estudiantes egresados de universidades y de institutos de educación superior apasionados por la tecnología y la innovación, así como docentes de las distintas áreas curriculares y estudiantes del tercero, cuarto y quinto grado, quienes conforman el VII ciclo del nivel secundaria de Educación Básica Regular y/o de los modelos de servicio educativo.

En esta edición se ha incorporado las “Tecnologías Digitales”, además de la Robótica Educativa, a fin de ampliar el espectro de posibilidades de propuestas tecnológicas educativas para estudiantes y docentes de educación básica. En este contexto podemos incluir propuestas como por ejemplo de: Inteligencia Artificial, Electrónica Programable, Actividades STEAM, Pensamiento Computacional entre otros.

Además de las propuestas de Tecnologías digitales previstas para las categorías de expertos y de docentes, también se considera la participación de estudiantes del VII ciclo de educación secundaria, compitiendo con sus proyectos de prototipos de robótica educativa para dar solución a los diversos problemas planteados.

La “*Hackathon* en Robótica Educativa y Tecnologías Digitales 2024 - Edición Bicentenario” forma parte del conjunto de espacios de participación de la Dirección de Innovación Tecnológica en Educación – DITE, sobre el uso de tecnologías en el ámbito educativo (Niñas talento digital, Scratch Day, Día del Internet, La hora del código, entre otras) que permiten abordar actividades STEAM para el desarrollo principalmente de la competencia 28 “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC” y de forma transversal las demás áreas del currículo de educación básica.

En esta tercera edición de la Hackathon se considera la difusión del mismo, a través de los diversos medios del MINEDU, redes sociales y la plataforma educativa digital PerúEduca. 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 registrarse en el formulario publicado en PerúEduca.

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



II. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

-  **Identificar y seleccionar propuestas de innovación** que integran la robótica educativa y/o las tecnologías digitales, así como estrategias para promover el eficiente uso y aprovechamiento de la robótica en el campo educativo.
-  **Evaluar y publicar las propuestas de innovación con soluciones tecnológicas** de las diversas problemáticas presentadas por los participantes sobre el uso y aplicación de la Robótica Educativa y las Tecnologías Digitales en la comunidad educativa.
-  **Sistematizar, compartir y difundir** a la comunidad educativa de la Educación Básica, las iniciativas de innovación tecnológica diseñadas como soluciones tecnológicas del resultado de la “*Hackathon* en Robótica Educativa y Tecnologías Digitales 2024 - Edición Bicentenario”, bajo el enfoque del uso y aprovechamiento de la comunidad educativa.

III. PÚBLICO OBJETIVO

En la “*Hackathon* en Robótica Educativa y Tecnologías Digitales 2024 - Edición Bicentenario”, los participantes estarán organizados de la siguiente manera:

- **Categoría A:** Expertos en temáticas de robótica en educación y/o tecnologías digitales aplicadas en educación. Está conformado por profesionales expertos en las temáticas señaladas; pueden ser de universidades, institutos, instituciones o entidades diversas, o de la academia.
- **Categoría B:** Docentes de Educación Básica y/o de los modelos de servicio educativo. 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 C:** Estudiantes del tercero, cuarto y quinto grado, quienes conforman el VII ciclo del nivel secundaria de Educación Básica Regular, estudiantes regulares procedentes de cualquier institución educativa y/o estudiantes de VII ciclo procedentes de modelos de servicio educativo.

IV. DESAFÍOS

- **Categoría A:**

Deberá responder al siguiente desafío: “**Presentar propuestas y/o estrategias, creativas y/o originales para promover el acceso y uso innovador de la robótica educativa y/o las tecnologías digitales en educación**”, lo cual busca que la comunidad educativa, concedora y/o interesada en temas de tecnologías aplicadas en el campo educativo, genere propuestas creativas, originales, pertinentes, eficientes y viables, relacionadas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 para promover e impulsar el uso y aprovechamiento de la robótica educativa y/o de tecnologías digitales en educación.



- **Categoría B:**

Deberá responder al siguiente desafío: **“Presentar propuestas y/o estrategias, creativas y/o originales para promover el uso pedagógico, la integración y el aprovechamiento de la robótica educativa y/o las tecnologías digitales en educación”**, lo cual busca que la comunidad educativa, conocedora y/o interesada en temas de tecnologías aplicadas en el campo educativo, genere propuestas creativas, originales, pertinentes, eficientes y viables, relacionadas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 para promover e impulsar el uso y aprovechamiento de la robótica educativa y/o de tecnologías digitales en educación.

- **Categoría C:**

Estudiantes del VII ciclo de Educación Básica y/o de modelos de servicio educativo.

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

- **Desafío 1:** *“Diseñar, construir y programar un robot que brinde soluciones tecnológicas para prever la proliferación de hongos en las plantas”.*
- **Desafío 2:** *“Diseñar, construir y programar un robot que con aplicaciones de inteligencia artificial y machine learning, brinde soluciones en personas con limitaciones o discapacidad”*

Los proyectos elaborados estarán relacionados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030

V. REQUISITOS Y CONDICIONES DE LOS PARTICIPANTES

Categorías A y B:

- Cada equipo debe estar conformado por dos (02) integrantes. Se requiere designar al líder quien hará las veces de interlocutor para realizar las coordinaciones.
- Los participantes o integrantes deberán contar con su DNI o un documento de identificación.
- Cada equipo debe tener un nombre que los identifique.
- Cada equipo debe ingresar sus datos en el formulario de registro, publicado en PerúEduca.
- Los equipos admitidos o seleccionados para participar en la *“Hackathon en Robótica Educativa y Tecnologías Digitales 2024 - Edición Bicentenario”*, deberán acreditar que son expertos, especialistas y/o docentes con conocimiento en robótica educativa. Para ello, deberán presentar información sobre la formación académica alcanzada, además podrán participar estudiantes de carreras tecnológicas, egresados de universidades.



- Los equipos admitidos o seleccionados deberán declarar bajo juramento que se encuentran en óptimas condiciones de salud física y mental para participar en el evento, para ello deberán llenar y enviar el Anexo N.º 01) al correo electrónico <hackathon.minedu@perueduca.pe>.
- Considerando que la *Hackathon* podría significar una alta exigencia física y/o mental, los participantes con enfermedades crónicas, podrían participar del evento bajo su propia responsabilidad.
- No participan como miembros de los equipos los proveedores y/o empleados del Minedu.
- No pueden firmar como tutores en los equipos de la categoría C
- No se permite la participación simultánea en otras categorías.
- Queda prohibido el cambio del proyecto de innovación iniciado el desarrollo de “*Hackathon* en Robótica Educativa y Tecnologías Digitales 2024 - Edición Bicentenario”.
- Está prohibido copiar y tercerizar, en todo o en parte, el desarrollo de las soluciones presentadas ante el jurado.

Categoría C:

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

Los equipos de trabajo están conformados por cuatro (04) integrantes:

- Un 01 docente o tutor responsable del equipo.
- Tres 03 estudiantes del VII Ciclo de educación básica, responsables del diseño, construcción y programación del robot.
- Los participantes o integrantes deberán contar con su DNI o un documento de identificación.
- Los participantes deben contar con la respectiva autorización de viaje para menores el interior del país.
- Cada equipo debe tener un nombre de equipo que los identifique, el cual imprime para ubicar en la mesa de trabajo (tamaño A4).
- Los equipos de trabajo interesados en participar deberán ingresar sus datos en el formulario de registro, publicado en PerúEduca.
- Para los equipos admitidos o seleccionados para participar en la “*Hackathon* en Robótica Educativa y Tecnologías Digitales 2024 - Edición Bicentenario”, el tutor deberá acreditar que los participantes son estudiantes del VII ciclo de educación básica (3.º, 4.º o 5.º de secundaria). Para ello, será necesario enviar una constancia o presentar la declaración jurada simple (ver anexo N.º 01) se adjuntará al drive del formulario de registro y/o al correo electrónico <hackathon.minedu@perueduca.pe>.



- Para los equipos admitidos o seleccionados para participar en la “*Hackathon* en Robótica Educativa y Tecnologías Digitales 2024 - Edición Bicentenario”, el tutor deberá presentar la declaración jurada indicando que cada participante se encuentra en óptimas condiciones de salud física y mental para participar en la *Hackathon* en Robótica Educativa, Edición 2024 (ver anexo N.º 01).
- El(la) tutor(a) es responsable de la documentación requerida para el traslado de los estudiantes desde el lugar de origen hasta la sede del evento.
- Los equipos de trabajo, se deben mantener conformados desde el inicio hasta el final del evento.
- Considerando que la *Hackathon* podría significar una alta exigencia física y/o mental, los participantes con enfermedades crónicas, podrán participar en el evento bajo propia responsabilidad (Ver anexo N.º 02), si es menor de edad deberá adjuntar el documento del anexo 4.
- En caso algún participante presente una alteración permanente o prolongada, 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, debe ser acompañado por el tutor, con las recomendaciones del familiar.

VI. INSCRIPCIÓN DE LOS PARTICIPANTES (documentos a presentar)

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

- La inscripción de los equipos debe realizarse a través de la convocatoria en PerúEduca cuando se publique en el siguiente enlace: www.perueduca.pe.
- En el formulario, deberán completar la información requerida para la inscripción de los equipos y consignar los anexos correspondientes.
- En el drive solicitado durante el registro, deberá incorporar los anexos solicitados en las bases del evento.
- La información consignada tiene el carácter de declaración jurada, por lo que los participantes que hubieran proporcionado datos falsos incurrirán en delito de falsedad genérica y serán separados del proceso de inscripción, selección y/o evaluación, considerando que dicha información podrá ser corroborada con el ente correspondiente según las categorías, así como también al solo pedido de la institución educativa.

NOTA:

- La inscripción del participante se realizará a través del siguiente enlace: www.perueduca.pe.
- Cada participante admitido o seleccionado, según la lista publicada en PerúEduca, deberá adjuntar al drive del formulario de inscripción:
 - ✓ Declaración Jurada (ver anexo N.º 01).
 - ✓ Acta de Compromiso (ver anexo N.º 02).



- Si es menor de edad:
 - ✓ Autorización de registro y uso de imagen fotográfica, audio y/o video de menor de edad (ver anexo N.º 03)
 - ✓ Declaración jurada de salud de menor de edad (ver anexo N.º 04)

Se deben llenar todos los campos de los documentos y deben estar debidamente firmados, de requerir agregar su huella digital, las mismas serán escaneadas, agrupadas por equipo y remitidas al correo electrónico: <hackathon.minedu@perueduca.pe>.

b) Entrega de propuestas de innovación o ensayos en la etapa de selección (recursos adjuntos):

Categorías A y B: Propuesta de innovación

- **Las propuestas de innovación** deben presentarse según los criterios establecidos en el Anexo N.º 05.
- Las propuestas de innovación (Anexo N.º 05) deberán adjuntarse en formato digital (PDF) en el drive del 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, validando la conformación de los equipos. Después de este proceso, vía correo electrónico, se comunicará a los integrantes la admisión y/o no admisión de sus equipos.
- **Los resultados** de los postulantes admitidos serán publicados a través de la plataforma educativa digital PerúEduca.

Categoría C: Ensayo con las siguientes características:

- **Las propuestas de ensayos** deben contener los criterios establecidos en el Anexo N.º 06.
- Las propuestas de ensayos deberán adjuntarse en formato digital (PDF) en el drive del formulario de inscripción.
- Finalizada la etapa de inscripción, el equipo organizador procederá a sistematizar el registro de los participantes para la evaluación de los ensayos remitidos, validando la conformación de los equipos. Después de este proceso, vía correo electrónico, se comunicará a los integrantes, la admisión y/o no admisión de sus equipos.
- **Los resultados** de los postulantes admitidos serán publicados en la plataforma educativa digital PerúEduca.



NOTA:

Se admitirá o seleccionará la siguiente cantidad de equipos por categoría:

- **Categoría A:** Expertos - 15 equipos
- **Categoría B:** Docentes - 22 equipos
- **Categoría C:** Estudiantes - 32 equipos

Participan 69 equipos a nivel nacional

VII. RESPONSABILIDADES DE LOS PARTICIPANTES

Para todas las categorías:

1. Los integrantes de los equipos deben participar de todas las actividades definidas en la *Hackathon*.
2. Los integrantes de los equipos deberán mantenerse desde el inicio 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. El incumplimiento de las consideraciones contempladas en las bases por parte de los participantes, acarrea automáticamente la exclusión de su equipo de la *Hackathon*.
6. Los participantes contarán con sus propios materiales para sus actividades de exposición, diseño, construcción, programación y otros, según sea la categoría en la que participa.
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. Para la categoría C, los participantes deberán usar solo la mesa de trabajo asignada para el desarrollo de sus actividades y presentación de proyectos. Por ningún motivo usarán el piso, impidiendo el libre paso por temas de seguridad. Para ello, si el proyecto requiere de una maqueta, esta no debe ser voluminosa. Considerar las dimensiones asignadas de la mesa para cada equipo: 0.60 X 1.20 mts.
9. Si el prototipo requiere la elaboración de una maqueta o recurso complementario, estas deben ser construidas durante el evento, no pueden usar maquetas o recursos pre ensamblados.



10. El espacio asignado para cada equipo no considera banners, carteles u otros elementos promocionales de ninguna naturaleza.
11. A cada equipo se le asignará un punto o toma de corriente, por lo cual se debe llevar una extensión o supresor de pico, con la cantidad de tomas requeridas para el normal funcionamiento de sus dispositivos.
12. 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*.
13. Para la categoría C, los diseños, construcciones y programas deberán ser diseñados, contruidos y programados durante la *Hackathon*. En caso de comprobarse que el equipo participante hace uso de diseños, construcciones y programas preensamblados, será retirado del evento y descalificado.
14. Para la categoría C, durante el evento en sus mesas de trabajo está prohibido que los docentes o tutores conversen con los estudiantes de cada equipo, a fin de no brindarle facilidades académicas que les de ventaja competitiva.
15. 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.
16. Cada participante debe hacer la correcta devolución de los equipos y/o bienes y servicios informáticos entregados al término del evento, en caso de haber realizado la solicitud de algún equipo y/o bienes.
17. 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>.
18. Los participantes aceptan y garantizan lo siguiente:
 - a. Presentarán prototipos con soluciones informáticas asegurándose de que no contengan virus informáticos.
 - b. Para elaborar y publicar las propuestas de soluciones, harán uso aceptable y adecuado de la plataforma educativa digital 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 entidades.
 - d. Las soluciones presentadas no deben haber sido premiadas en ningún concurso similar de carácter local, nacional o internacional, caso contrario será descalificado.
 - e. Las soluciones presentadas no deben haber sido comercializadas, ni se deben encontrar en proceso de comercialización con anterioridad a los días del evento, caso contrario será descalificado.



VIII. 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) Taller de inducción virtual

- a) Los talleres se desarrollarán de manera virtual y se realizarán desde el Minedu.
- b) Los participantes de los equipos admitidos deben participar en los talleres de inducción virtual, donde 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 participantes recojan la información necesaria, la contextualicen y la apliquen de manera oportuna previo al desarrollo de la *Hackathon*.
- c) El equipo organizador del evento invitará a los participantes indicando los horarios según las categorías. Brindará las instrucciones finales, y últimas orientaciones, según las bases. Este taller se realizará los días 24 y 25 de julio de 2024 (dos días).
- d) Si por alguna razón debidamente justificada, algún integrante del equipo no puede participar en el taller de inducción virtual, lo deberá comunicar al equipo organizador a través de un correo electrónico que enviará a; <hackathon.minedu@perueduca.pe> hasta dos (2) días antes del inicio del 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 personales, nombre de equipo, institución educativa u organización, ocupación, región y provincia de procedencia) en menos de 30 segundos; y el equipo organizador realizará contraste con los datos del formulario.
- f) Se brindarán las pautas finales necesarias para la participación en la *Hackathon*.

IX. DESARROLLO DE LA HACKATHON

- a) La ejecución de la *Hackathon* será los días 02, 03 y 04 de agosto (tres días).
- b) Los participantes admitidos en la *Hackathon* se concentrarán en el Centro Vacacional Huampaní. Desde el ingreso, el equipo organizador asignará 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, salvo caso justificado.
- e) Los participantes cumplirán las normas de convivencia y los protocolos establecidos por el Ministerio de Educación.

a) Entregables esperados / evaluación

Para la Etapa de clasificación o selección:

Cada equipo podrá remitir solo un (01) **ensayo o propuesta de innovación**, adjuntado los anexos respectivos, según el desafío seleccionado (ver numeral VI, b), el mismo que deberá ser alojado en la ruta que se habilite para dicho fin, la cual se comunicará a los líderes de cada equipo.

Para la Etapa de Competencia de Equipos seleccionados

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

Categorías A y B:

- a) Cada equipo deberá remitir (al enlace que se le asigne en ese momento) el documento de propuesta de innovación, con su presentación de diapositivas, máximo 5 sliders.
- b) La exposición por parte de cada equipo se realizará a través de una única presentación, de máximo tres (3) minutos, ante el jurado evaluador (en caso se exceda el tiempo asignado, se procederá a disminuir el puntaje por no respetar las reglas).

Categoría C:

- a) Cada equipo deberá remitir (al enlace que se le asigne en ese momento) el documento de propuesta de innovación, con su presentación de diapositivas máximo 5 sliders, considerando códigos fuente de la programación, diseño y aplicación de principios mecánicos.
- b) La exposición por parte de cada equipo se realizará a través de una única presentación, de máximo tres (3) minutos, ante el jurado evaluador (en caso se exceda el tiempo asignado, se procederá a disminuir el puntaje por no respetar las reglas).
- c) Cada equipo es responsable de dejar el robot en condiciones para ser usado durante la evaluación. Por ningún caso el robot requerirá de “ayudas” para su funcionamiento, como por ejemplo empujarlo a forma de impulso, modificar su construcción mientras se expone, entre otros, caso contrario será descalificado.

b) Jurado evaluador

- a) La solución esperada será evaluada por un jurado independiente designado por el equipo organizador, el cual contará con autonomía para sus deliberaciones.
- b) El jurado evaluador estará conformado por un total de catorce (14) profesionales inmersos en las Tecnologías Digitales (se conformará equipos de jurados por categoría), quienes determinarán a tres (3)



equipos ganadores, según orden de mérito (primer, segundo y tercer puesto) en cada categoría.

c) Criterios de evaluación

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

Criterio de Evaluación	Ponderación	Cumple / No cumple
¿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: <ul style="list-style-type: none"> • <u>Categoría A y B:</u> Robótica educativa y/o Tecnologías digitales. • <u>Categoría C:</u> Tecnologías digitales y/o Robótica educativa. 	SÍ/NO	De ser NO, será descartado

La solución ganadora será elegida teniendo en cuenta 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	0-10
		0-20	0-10
	• Construcción	Funcionalidad	0-20
		Eficiencia mecánica	0-20
	• Programación	Creatividad	0-10
		Funcionalidad	0-10
		Eficiencia	0-10
Se relaciona con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030		0-10	

**d) 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 para provisionar 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 cual cada equipo participante deberá llevar un (1) supresor de pico o una extensión eléctrica, de no más de 03 tomas como máximo.

X. CALENDARIO DE ACTIVIDADES GENERALES

ACTIVIDAD	DURACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Inscripciones de participantes 	Del 20 de junio al 22 de julio de 2024
<ul style="list-style-type: none"> Publicación de los equipos admitidos a la <i>Hackathon</i> (en la plataforma educativa digital PerúEduca) 	23 de julio de 2024
<ul style="list-style-type: none"> Taller virtual: Plataforma tecnológica establecida y de capacitación. 	24 y 25 de julio de 2024
<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de la <i>Hackathon</i> 	02, 03 y 04 de agosto de 2024

XI. PROGRAMA DETALLADO DE LA HACKATHON

Todas las categorías estarán sujetas al siguiente programa:

VIERNES 2 DE AGOSTO DE 2024	
Actividad	Duración
INGRESO Y RECEPCIÓN <ul style="list-style-type: none"> Ingreso al Centro Vacacional Huampaní. Instalación en las habitaciones. 	14:00 a 17:30 horas
REGISTRO Y BIENVENIDA (carpa Machu Picchu) <ul style="list-style-type: none"> Registro de participantes por equipo (QR). Entrega de identificador (fotocheck). 	17:30 a 18:00 horas



INAUGURACIÓN DE LA HACKATHON <ul style="list-style-type: none">- 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 <ul style="list-style-type: none">- Inducción: revisión de los alcances del desafío.- Inducción: revisión de las normas y reglas de la <i>Hackathon</i>.- Presentación de propuestas, preguntas y <i>feedback</i> de los mentores.	20:00 horas

SÁBADO 3 DE AGOSTO DE 2024

DESAYUNO	07:00 a 8:30 horas
DESARROLLO DE LA SOLUCIÓN <ul style="list-style-type: none">- Presentación a los jurados evaluadores de las propuestas mejoradas, preguntas y <i>feedback</i> de mentores.	8:30 a 13:00 horas
ALMUERZO <ul style="list-style-type: none">- Sesión de entrevistas (video).	13:00 a 14:30 horas
DESARROLLO DE LA SOLUCIÓN <ul style="list-style-type: none">- 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
<ul style="list-style-type: none">- Revisión y presentación de avances al equipo de mentores.	20:00 a 22:00 horas
<ul style="list-style-type: none">- Sesión de entrevistas (video).	22:00 a 22:30

DOMINGO 4 DE AGOSTO DE 2024

DESAYUNO	07:00 a 8:30 horas
PREPARACIÓN DE LA PRESENTACIÓN FINAL DE LA SOLUCIÓN <ul style="list-style-type: none">- 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 <ul style="list-style-type: none">- Sesión de fotos de los equipos.- Sesión de entrevistas a los ganadores.	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 expertos que conformarán el equipo de mentores, quienes realizarán las orientaciones y asesoría a los participantes, en los horarios establecidos, previamente los equipos serán comunicados. Los mentores son expertos de la academia, universidades y del Minedu.

Durante el desarrollo de la *Hackathon*, se contará con un tópico de atención para la salud, para las atenciones generadas por cualquier emergencia médica que se presente, así como con el apoyo de los Bomberos Voluntarios del Perú, para el normal desarrollo del evento en un entorno seguro.

XII. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Código fuente de la solución: se refiere al conjunto de instrucciones y declaraciones escritas en un lenguaje de programación específico que constituyen el programa o sistema de software diseñado para abordar un problema o satisfacer una necesidad particular. Este código es editable y legible por el usuario, y sirve como base para la creación, modificación y mantenimiento del software, podría referirse al código fuente de una aplicación móvil, un sitio web, un sistema empresarial, entre otros.

Derechos de autor: se refiere al conjunto de derechos legales otorgados a los creadores de obras originales, como escritos, música, obras de arte, software y otros tipos de creaciones intelectuales. Los derechos permiten al creador vigilar su creación, cómo se utiliza, distribuye y reproduce su obra o software, tendría un valor económico su uso por parte de otros. Los derechos de autor protegen la expresión de ideas y tienen una duración limitada en el tiempo.

Hackathon: Evento de innovación donde las personas se reúnen para crear, diseñar y programar soluciones a las problemáticas que existen en la comunidad educativa, organización o empresa. En este espacio podrán intercambiar ideas, compartir aprendizajes y colaborar en proyectos de otros usuarios. Tienen excelente relevancia por los resultados en corto tiempo.

Institución educativa: El INEI, en el texto *Anexo: Definiciones Básicas y temas educativos investigados*, 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”.

Kit de robótica: Referido al conjunto de componentes y materiales diseñados para permitir a los usuarios construir y programar robots. Estos kits incluyen una variedad de piezas mecánicas, componentes electrónicos, sensores, actuadores



y controladores, junto con instrucciones y software para guiar el proceso de construcción y programación. Los kits de robótica son utilizados tanto por estudiantes, como por expertos en robótica, donde podrán aprender, experimentar y crear proyectos robóticos en una amplia gama de aplicaciones.

Modelo robótico: Referido a las representaciones matemáticas o físicas de robots o sistemas robóticos diseñados para simular su comportamiento, predecir su rendimiento o facilitar su diseño, desarrollo y control. Estos modelos pueden variar en complejidad y pueden incluir desde simples simulaciones por ordenador hasta prototipos físicos completos.

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

PerúEduca: Plataforma Educativa Digital para el Aprendizaje del Ministerio de Educación. Dispone de perfiles como docentes, estudiantes y padre 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, fortaleciendo el pensamiento creativo y la resolución de problemas.

Solución: Referido a una solución tecnológica, comprende un conjunto de herramientas, procesos y recursos diseñados para abordar un problema o satisfacer una necesidad de forma eficiente utilizando la tecnología como medio. Estos mecanismos y diseños se implementan de manera coherente y estructurada, con el objetivo de resolver problemas de manera eficaz y lógica. Una solución tecnológica podría ser una Aplicaciones móviles, un Sistemas de gestión empresarial (ERP), un Sistemas de información geográfica (GIS), una Tecnología de automatización robótica de procesos (RPA) entre otras de amplia gama de aplicaciones en diversos campos, como salud, educación, entre otros.

Streaming: Referido a la distribución digital del contenido multimedia a través de una computadora, con acceso desde diversas plataformas, de manera que el usuario accede al producto y al mismo tiempo podrá proceder con la descarga.

Taller de inducción: Referido a una actividad diseñada para orientar a los integrantes de los grupos admitidos, sobre su participación y las consideraciones a tener en cuenta durante el desarrollo de la actividad, el cronograma, las etapas, el traslado a la sede del evento hasta la culminación. Asimismo, incluye presentaciones, actividades interactivas y materiales informativos.

Taller virtual: Espacio orientación virtual en el cual los participantes se reúnen a través de una plataforma de videoconferencia donde se presenta los lineamientos del evento, la organización del trabajo a partir de experiencias personales, sobre algún tema específico.



Tecnologías digitales en educación: Son todas las herramientas tecnológicas, tecnologías emergentes, sistemas automáticos, dispositivos, recursos tecnológicos y de analítica de datos, que generan, almacenan y procesan información, para el desarrollo de diversas actividades en el ámbito educativo.

XIII. CONSULTAS

La Mesa de ayuda de la DITE recibe consultas de la comunidad educativa a través de los siguientes canales de atención:

Canales de atención	Número de contacto / enlace / correo	Horario de atención
Central telefónica	(01) 6155802 (01) 6155890	Lunes a viernes de 08:15 a.m. a 05:15 p.m.
Mensajería en línea	983099001	Sábados de 9:00 a.m. a 01:00 p.m.
Formulario de consultas	https://ticket-tablet.minedu.gob.pe/	*Las consultas por formulario y correo se reciben las 24 horas del día.
Correo electrónico	serviciodeayuda@minedu.gob.pe	

XIV. 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 y Tecnologías Digitales 2024 - Edición Bicentenario”.
- Brinda precisiones y/o aclaraciones sobre dudas y consultas a los participantes.

XV. 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, videos e imágenes para la finalidad señalada, ver anexo N.º 05.

XVI. 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; y que 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, quedando 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 dicha utilización 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 *softwares* 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.

XVII. ACEPTACIÓN DE CONDICIONES Y TÉRMINOS

- a. Toda y todo participante se sujeta estrictamente a los alcances de las bases que regulan la “*Hackathon* en Robótica Educativa y Tecnologías Digitales 2024 - Edición Bicentenario”, tanto como en sus términos y condiciones.
- b. Es de entera responsabilidad de los postulantes ingresar y consultar en la plataforma educativa digital PerúEduca, a fin de tomar conocimiento de los comunicados que pudiera emitir el equipo organizador de la *Hackathon*.
- c. La inasistencia de la o el participante a una de las fechas de los talleres virtuales y/o a las fechas del desarrollo de la *Hackathon* resulta automáticamente en la descalificación del equipo que integra.



- d. El equipo organizador se reserva el derecho de cancelar, suspender de manera temporal, o de manera indefinida y 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*, sin asumir por tanto 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 la dueña o el dueño.
- g. El equipo organizador tiene la facultad de aplicar e interpretar las Bases de la *Hackathon*, en caso de presentarse dudas o vacíos en estas, resolviendo los hechos y situaciones que se presenten, salvaguardándose el debido procedimiento administrativo y resolviendo en mérito a los principios de igualdad, equidad y transparencia.

XVIII. 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 otras u otros participantes. Comportate profesionalmente, no generes chistes racistas, sexistas o excluyentes, no es apropiado para este evento.

El acoso no será tolerado y 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 otras u otros participantes sin su consentimiento.

➤ **Empatiza y sé tú mismo**

Identifícate con tus pares, toma las iniciativas de innovación y colabora. Es importante que no seas tímido ni reservado; pregunta, cuestiona, comparte tus opiniones, brinda ideas; queremos conocer tu innovación, recuerda que se evaluarán los proyectos finales. Todos somos valiosos y valiosos en el desarrollo de la Hackathon.

➤ **Sé silencioso**

La música ambiental será tu aliada, pues ayudará a aminorar tu estrés y nerviosismo. Si quieres escuchar música, escúchala por medio de tus audífonos o en volumen bajo. Evita los gritos, todos estarán muy concentrados y concentrados.

➤ **Sé abierto**

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

b) CONSIDERACIONES GENERALES:

- 1) Si llegas a ser 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, la o el participante será expulsada o 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.





XIX. ANEXOS

Anexo N.º 1: Declaración Jurada.

Anexo N.º 2: Acta de Compromiso.

Anexo N.º 3: Autorización de registro y uso de imagen fotográfica, audio y/o video de menores de edad.

Anexo N.º 4: Declaración Jurada de Salud de Menor de Edad.

Anexo N.º 5: Propuesta de Innovación.

Anexo N.º 6: Ensayo.



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) de/del (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 y Tecnologías Digitales 2024 - Edición Bicentenario*”, publicada en la plataforma educativa digital PerúEduca.
- Reúno los requisitos y condiciones exigidos para participar de la *Hackathon*.
- 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*.
- Gozar de buen estado de salud físico y mental, asumiendo la responsabilidad de participar del reto y esfuerzo que demanda la *Hackathon*.
- 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 :





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 y Tecnologías Digitales 2024 - Edición Bicentenario”.
- Remitir mi propuesta de innovación a través de proyectos de innovación y/o ensayos donde se incluya, mínimamente, los nombres de los integrantes, el nombre del proyecto, una breve descripción del mismo y su conclusión, considerando los desafíos establecidos en la base del evento.
- De salir seleccionada/o, participar en los talleres de inducción virtual en las fechas y horas programadas.
- Para el desarrollo del evento central, a asumir el costo de los gastos de traslado a la sede del evento y retorno.
- Durante el desarrollo del evento, a respetar las normas de convivencia, las recomendaciones y sugerencias del mentor, el jurado calificador y del equipo organizador.
- Respetar la decisión del jurado evaluador, quienes, 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.
- A cumplir con los protocolos establecidos para el evento.
- A gestionar el permiso de viaje de los estudiantes menores de edad (En caso de la categoría C).

Lugar y fecha:

Firma :

DNI N.º :





ANEXO N.º 3

**AUTORIZACIÓN DE REGISTRO Y USO DE IMAGEN FOTOGRÁFICA,
AUDIO Y/O VIDEO DE MENORES DE EDAD**

Yo, _____, identificado/a con DNI o pasaporte N.º _____, padre/madre o tutor/tutora de el/la estudiante _____, identificado/a con DNI N.º _____, otorgo mi consentimiento al Ministerio de Educación (Minedu), para el registro de imágenes fotográficas, audios y/o videos de el/la mencionado/a estudiante, en el marco de la cobertura del evento “*Hackathon* en Robótica Educativa y Tecnologías Digitales 2024 - Edición Bicentenario”.

El material registrado tendrá fines de enseñanza y/o promoción de programas educativos en los medios sociales del Minedu. Doy fe de que he recibido una copia de este formulario de autorización.

Firma del padre/madre de familia o el/la
tutor/tutora legal.

Nombre:

Dirección:

Teléfono:

En la ciudad de _____ el _____ de _____ de 2024.



ANEXO N.º 4

DECLARACIÓN JURADA DE SALUD DE MENOR DE EDAD

I. DATOS PERSONALES DEL ESTUDIANTE:

Apellidos y Nombres: _____

Fecha de nacimiento: _____ Edad: _____ DNI: _____

Dirección: _____

Tipo de sangre: _____ Peso: _____ Talla: _____

II. ANTECEDENTES MÉDICOS DE IMPORTANCIA:

ANTECEDENTES	SI	NO	OBSERVACIÓN
Diabetes mellitus			
Enfermedad cardiovascular (1)			
Enfermedad pulmonar crónica			
Asma			
Enfermedad obstructiva pulmonar			
Obesidad			
Otro:			

(1) Indicar diagnóstico y tratamiento:

Alergias a algún medicamento u otros

Medicamentos que usa actualmente

Firma: _____

Datos del apoderado: _____

DNI: _____

Declaro bajo juramento que los datos proporcionados en el presente documento son verdaderos y estando sujeta a los controles posteriores que efectúe la entidad, sometiéndome a las responsabilidades que acarrea la falsa declaración, por lo que asumo total responsabilidad de ello.

Los datos consignados en la presente declaración jurada son de uso exclusivo de la Dirección de Innovación Tecnológica para participación en la Hackathon Edición 2024, aprobado mediante RVM N° 069-2024-MINEDU, su tratamiento se encuentra bajo los alcances de la Ley N° 29733, Ley de Protección de Datos Personales. Se encuentra prohibido el uso distinto para el que fue proporcionado.

**ANEXO N.º 6****ENSAYO****Categoría C**

Nombre del ensayo: _____

Nombre del equipo: _____

- Nombres de los participantes con una breve presentación de cada uno/a.
- Indicar brevemente por qué desean participar en la “*Hackathon* en Robótica Educativa y Tecnologías Digitales 2024 - Edición Bicentenario”.
- Elegir el desafío con el que desean participar en la “*Hackathon* en Robótica Educativa y Tecnologías Digitales 2024 - Edición Bicentenario”.
- Extensión del ensayo máximo 2 páginas.

* Solo para la Categoría C, participan estudiantes de 3.º, 4.º y 5.º grado del nivel secundaria y/o de modelos de servicio educativo.