SECRETARIA DE ESTADO DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

DIRECCIÓN DE PROMOCIÓN CIENTÍFICA Y COOPERACIÓN INTERNACIONAL

BASES Y CONDICIONES

"PREMIO EDUARDO BUSTELO 2017"

"Premio a las mejores Creaciones de Juegos y Juguetes Didácticos, Tecnológicos, Innovadores e Inclusivos para Niños/As y Adolescentes con o sin Discapacidad".

SEGUNDA EDICIÓN

La Secretaría de Estado de Ciencia, Tecnología e Innovación, (en adelante SECITI), a través de la Dirección de Promoción Científica y Cooperación Internacional convocan a la presentación de proyectos en el marco del "Premio Eduardo Bustelo 2017", destinado a PREMIAR las mejores creaciones de juegos y juguetes didácticos, tecnológicos, innovadores e inclusivos.

1. FUNDAMENTACIÓN

Está segunda edición del **PREMIO PROVINCIAL EDUARDO BUSTELO** que tiene su origen en el **Programa Provincial "Aprender Jugando" aprobado por decreto 0964- SECITI-2013** busca seguir fortaleciendo y difundiendo los nuevos avances tecnológicos que en materia de juegos y juguetes didácticos e inclusivos, se realizan en la provincia para ser utilizados tanto por niños /as y adolescentes con o sin algún tipo de discapacidad; y sirvan de herramienta didáctica para el aprendizaje y la integración.

Este premio lleva el nombre del Licenciado Eduardo Bustelo porque fue un referente a nivel mundial que tuvo la provincia de San Juan en temas de niñez y adolescencia, y defendió los derechos de los niños/as y adolescentes en lo que respecta a la igualdad de oportunidades en todos los ámbitos de la vida.

Es importante destacar que el juego está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognitivos y sociales. Tiene una clara función educativa, en cuanto ayuda al niño a desarrollar sus

capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales, además de estimular su interés y espíritu de observación y exploración para conocer lo que lo rodea.
Es por ello que este programa busca que aquellos juegos y juguetes que se diseñen, permitan el aprendizaje y la integración de niños /as y adolescentes con discapacidad con aquellos que no la poseen.

Finalmente, existe una política provincial, ejecutada a través de la SECITI, orientada al fomento de diseños, creaciones e innovaciones locales, incentivando a la sociedad sanjuanina a participar y a fabricar productos dentro del territorio provincial, cuyo futuro sea la generación de nuevas e innovadoras industrias locales, en este caso, la lúdica.-

2. OBJETIVO GENERAL

Incentivar las producciones locales de juegos y juguetes inclusivos e integradores que sirvan de herramientas didácticas para el aprendizaje de niños /as y adolescentes con o sin alguna discapacidad.

3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

3.1 Premiar proyectos de creación local de juegos y/o juguetes innovadores, tecnológicos, e inclusivos.

3.2 Acercar la Ciencia, la Tecnología y la Innovación a los/as niños/as y adolescentes a fin de despertar en ellos/as el espíritu investigador e innovador.

3.3 Realizar una exposición con todos los proyectos al momento de la evaluación y elección de los ganadores.

3.4 Promover la adquisición de conocimientos científicos por parte de niños/as y adolescentes.

3.5 Incentivar la consciencia en cuanto a la protección del ambiente.

3.6 Fomentar el aprendizaje acerca del agua -recurso vital para la Provincia- en cuanto a sus propiedades, su ciclo y sus usos.

3.7 Generar el acercamiento de los niños/as y adolescentes a las Energías Alternativas; solar, eólica, etc.

3.8 Favorecer la comunicación y el uso de nuevas tecnologías de la información y redes sociales en niños/as y adolescentes.

3.9 Incorporar de manera innovadora elementos de educación vial.

3.10 Socializar de manera innovadora las tradiciones, leyendas e historias de San Juan.

3.11 Incentivar el conocimiento de las actividades económicas locales, principalmente la minería.

3.12 Generar, a partir de los juegos, un espacio de vinculación de los niños/as y adolescentes con los valores democráticos.

4. PROYECTOS ELEGIBLES

4.1 Los ejes temáticos para la fabricación de juegos y/o juguetes **innovadores, tecnológicos e inclusivos** son:

4.1.1 Enseñanza-Aprendizaje de la Ciencia.

4.1.2 Protección del ambiente.

4.1.3 El agua: sus propiedades. Su ciclo. Sus usos.

4.1.4 Energías Alternativas: Energía Solar, Eólica, etc.

4.1.5 Comunicación y nuevas tecnologías de la información. Redes Sociales para niños/as y Adolescentes con y sin discapacidad.

4.1.6 Educación Vial.

4.1.7 Leyendas e Historias Sanjuaninas.

4.1.8 Actividades económicas locales: minería, agroindustrias, etc.

4.1.9 Democracia. Valores Ciudadanos. Respeto. Diversidad. Pluralismo. Derecho a la libertad de expresión.

5. CATEGORIAS DE LOS JUEGOS Y JUGUETES SEGÚN EDADES

- Juegos y juguetes para niños/as de 0 a 6 años.
- Juegos y juguetes para niños/as de 6 a 12 años.
- Juegos y juguetes para de adolescentes 12 a 18 años.

No es necesario que los proyectos abarquen todo el rango etario dentro de la categoría, pero sí debe especificarse la edad a la que está orientada el juego.

6. DESTINATARIOS

6.1 Esta convocatoria es abierta y podrán participar todos **los mayores de edad**: personas humanas (individualmente o en grupo de hasta cuatro personas) estudiantes, profesionales, creadores independientes y personas jurídicas privadas (organizaciones civiles).

7. FINANCIACIÓN

7.1 La SECITI entregará dos premio de Pesos Veinticinco Mil ($25.000) por cada categoría a los juegos y juguetes inclusivos, destinando un monto total de Pesos Ciento Cincuenta a Mil ($150.000) para toda la convocatoria.

8. PRESENTACIÓN DE PROYECTOS

8.1 Los Proyectos se recibirán **desde el día 26 de junio hasta el día 7 de julio de 2017 a las 12 hs**.

8.2 La presentación consistirá:

8.2.1 Nota de Presentación de Proyecto dirigida al Secretario de Estado de la SECITI de acuerdo al Anexo I.

8.2.2 Maqueta, prototipo o modelo digital, convenientemente presentado y asegurado en su estructura para evitar daños durante su evaluación y posterior exposición. Además las cajas, sobres o paquetes en los que se realicen las presentaciones deben estar cerrados y con indicación del nombre del premio.

8.2.3 Informe detallado con las especificaciones técnicas del proyecto presentado.

8.2.4 DNI certificada del/los Presentantes.

Lo anteriormente enumerado deberá presentarse por escrito y en un CD y la información contenida en ellos deberá ser coincidente. Asi también las propuestas deberán presentarse en idioma castellano, sin enmiendas, raspaduras errores que no hayan sido debidamente salvados.

8.3 El lugar de presentación será: **Oficina de Mesa de Entradas y Salidas** de la Secretaría de Estado de Ciencia, Tecnología e Innovación. Piso 5to, Núcleo 3, Centro Cívico. Av. del Libertador 750 Oeste. Capital. CP 5400. Pcia. de San Juan.

9. EVALUACIÓN DE ADMISIBILIDAD

9.1 La falta de presentación de alguno de los elementos enumerados en el punto 8.2 así como el incumplimiento de la presentación en fecha y hora establecida ocasionará la NO ADMISIÓN en temática del proyecto presentado.

10. EVALUACIÓN DE PERTINENCIA Y CALIDAD DE PROYECTO ADMITIDO

10.1 La Evaluación de Pertinencia y Calidad de los Proyectos Admitidos se realizará por una Comisión Evaluadora conformada por miembros pertenecientes a las siguientes instituciones: Universidad Nacional de San Juan, Universidad Católica de Cuyo, Ministerio de Desarrollo Humano y Promoción Social, Ministerio de Educación y Secretaría de Estado de Ciencia, Tecnología e Innovación, miembro de la comisión de discapacidad de la Honorable Cámara de Diputados de la provincia de San Juan.

10.2 Criterios a ser evaluados:

10.2.1 Pertinencia con los objetivos y ejes temáticos propuestos en los puntos 2 y 3 de esta Convocatoria y el rango etario al cual estén dirigidos los Proyectos presentados

10.2.2 Aportes innovadores y tecnológicos;

10.2.3 Aportes pedagógicos;

10.2.4 Sustentabilidad ambiental y respeto por la integridad física y psíquica de las/los niños/as y adolescentes a quienes está dirigido;

10.2.5 Viabilidad para la construcción y/o fabricación masiva del juego o juguete.

10.2.6 Los juegos o juguetes no deberán hacer alusión o apología de ningún tipo de delito, como tampoco a referencias religiosas, físicas, étnicas ni políticas que pudieren incitar a la discriminación.

10.2.7 Los juegos o juguetes no deberán incitar a la violencia física o simbólica.

10.2.8 Los juegos o juguetes deben ser (sin excepción) inclusivos, es decir, que puedan ser utilizados por niños /as y adolescentes con o sin alguna discapacidad.

10.3 La Comisión Evaluadora deberá consensuar un orden de mérito a juicio de los profesionales que la integren, considerando los puntos antes citados.

10.4 Los integrantes de las Comisiones Evaluadoras designados por la SECITI, comparten la autoridad para ejercer sus funciones, con la responsabilidad de que sus acciones estén guiadas por el respeto a la ecuanimidad.

10.5 Al finalizar el proceso de Evaluación, la Comisión Evaluadora emitirá su dictamen sobre los Proyectos aprobados y rechazados, el cual será elevado al Secretario de Estado de Ciencia, Tecnología e Innovación para que convalide el dictamen para su comunicación fehaciente a cada presentante.

10.6 Los presentantes aceptan ser notificados vía correo electrónico declarado en el formulario de presentación.

10.7 Es confidencial la información contenida en el Proyecto y ningún evaluador puede utilizarla en beneficio propio o de terceros.

10.8 También es confidencial la información adicional provista por las Comisiones Evaluadoras; su difusión queda restringida al responsable del Proyecto.

10.9 Los integrantes de la Comisión Evaluadora firmarán una declaración por lo que se comprometen a no participar del procedimiento de evaluación en caso de que pueda dar lugar a la existencia de conflicto de intereses, y a respetar los principios de confidencialidad.

10.10 El presentante se compromete a brindar toda la documentación e información requerida por la secretaria en caso de que el proyecto sea seleccionado en la instancia de evaluación, en un plazo no mayor a CINCO (5) días, bajo apercibimiento de desestimación en caso de incumplimiento.

11. PROTECCIÓN DE DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL

11.1 Las acciones orientadas a la protección de los derechos de autor o de propiedad intelectual, corren por exclusiva responsabilidad del Presentante.

12. AVISO LEGAL

12.1 La presentación del Proyecto implica, respecto del Presentante, el pleno conocimiento de toda la normativa que rige el Subsidio, la evaluación de todas las circunstancias asociadas, la previsión de sus consecuencias y la adhesión incondicional a las presentes Bases y Condiciones.

ANEXO I

SECRETARIA DE ESTADO DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

DIRECCIÓN DE PROMOCIÓN CIENTÍFICA YCOOPERACIÓN INTERNACIONAL

PRESENTACIÓN DE PROYECTO PREMIO EDUARDO BUSTELO – EDICIÓN 2017

San Juan, ____ de _____de 20___

Sr. Secretario de Estado
Ciencia, Tecnología e Innovación
Provincia de San Juan
Ing. Tulio A. del Bono
S_____/_____D:

Por medio de la presente, elevo a usted el proyecto: "……" presentado por:…… para su evaluación en el marco de la Convocatoria del PREMIO EDUARDO BUSTELO "LAS MEJORES CREACIONES DE JUEGOS Y JUGUETES DIDÁCTICOS, TECNOLÓGICOS, INNOVADORES E INCLUSIVOS",implementado por la Secretaría de Estado de Ciencia, Tecnología e Innovación de la Provincia de San Juan.

Me comprometo a presentar toda la documentación e información requerida por la Secretaría de Estado, en el caso que este Proyecto sea seleccionado en la instancia de evaluación.

Sin otro particular, los saludo a usted muy atentamente.

_____

Firma del representante del proyecto

_____

Aclaración de Firma

ANEXO II

FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN

PREMIO EDUARDO BUSTELO – EDICIÓN 2017

Apellido y Nombre del/los Participante/s	
DNI (*)	
Domicilio	
Teléfono	
e-Mail	
Nombre del Proyecto	
Eje Temático	
Tipo de discapacidad a la que intenta integrar	
Categoría etaria a la que se adapta el juego o juguete	
Aporte Innovador / Tecnológico	
Descripción del Juego/Juguete (No más de 300 palabras). Incluir aportes pedagógicos.	