

MUDANÇA DAS BASES DOS DESAFIOS EDUCAIXA 2020

Como consequência da situação excecional decorrente da pandemia internacional do coronavírus COVID-19 e do estado de alarme declarado pelo Governo do Estado Espanhol, a Fundação “la Caixa” foi forçada a modificar os Desafios EduCaixa 2020 relativos aos prémios a serem obtidos pelos participantes e, portanto, devem adaptar as bases correspondentes a esses desafios.

Assim, através deste documento, Fundação “la Caixa” modifica as:

- [Bases para participar no Desafio BeCritical 2020.](#)
- [Bases para participar no Desafio BigData 2020.](#)
- [Bases para participar no Desafio Empreende 2020.](#)
- [Bases para participar no Desafio STEAMxChange 2020.](#)

Em particular, modificam-se as Bases de cada um dos seguintes Desafios:

- Nona Base “DESCRIPÇÃO DOS PRÉMIOS”.
- Décima Base “SELEÇÃO DOS PREMIADOS E RESOLUÇÃO DA CONVOCATÓRIA”.
- Décima quinta Base “CALENDÁRIO”.

A Nona Base “DESCRIPÇÃO DOS PRÉMIOS” e Décima “SELEÇÃO DOS PREMIADOS E RESOLUÇÃO DA CONVOCATÓRIA” de cada um dos Desafios são substituídas pelas Bases incorporadas neste documento.

A Décima quinta Base “CALENDÁRIO” de cada um dos Desafios é substituída apenas pelo que respeita ao Calendário a partir de 13 de março de 2020.

Da mesma forma, todas as Bases que se referem a essas Bases, deverão ser entendidas como referências às novas Bases modificadas neste documento.

O resto das Bases mantem-se, desde que não contradigam o previsto nas Bases modificadas descritas neste documento.

NOVAS BASES

NONA. - DESCRIÇÃO DOS PRÉMIOS

1. O Desafio BeCritical, BigData, Empreende e STEAMxChange oferece às pessoas inscritas nos respetivos programas de cada Desafio durante o ano letivo 2019/20, a oportunidade de optar e usufruir de **dois prémios**
 - i) Participação num Campus Virtual; no seu caso,
 - ii) Computador portátil – para estudantes – e Curso online formativo do MIT – para os docentes.

2. Só poderá aceder ao segundo prémio (computador portátil e Curso online formativo de MIT) se tiver participado no Campus Virtual (primeiro prémio do Desafio) e foi selecionado como vencedor.
3. **Campus Virtual:** mantém os **objetivos** que a experiência formativa dos Campus e do Datatón cancelados no Desafio BigData, BeCritical, Empreende, STEAMxChange, integrará **atividades formativas específicas** para os participantes de cada um desses Desafios e **atividades transversais, formativas e lúdicas comuns** para os participantes de todos os Desafios.
 - **25 equipas dos Desafios BeCritical, BigData e Empreende** poderão participar neste Campus e **8 do Desafio STEAMxChange**, juntamente com um docente do seu centro educativo (veja a seleção dos premiados na Décima Base "*SELEÇÃO DOS PREMIADOS E RESOLUÇÃO DA CONVOCATÓRIA*").
 - O Campus Virtual será nos dias **5 a 7 de maio de 2020** e, além disso, contará com uma atividade prévia dirigida exclusivamente a docentes no dia 29 de abril de 2020 e uma atividade prévia dirigida aos alunos no dia 4 de maio de 2020.
 - Ao ser uma atividade virtual, o prémio não incluiu nenhum custo associado a transportes, alojamento ou manutenção.
4. **Computador Portátil para cada um dos membros** das equipas vencedoras do Campus Virtual (veja a Décima Base "*SELEÇÃO DOS PREMIADOS E RESOLUÇÃO DA CONVOCATÓRIA*") e **curso formativo online do MIT para docentes** das equipas vencedoras do Campus Virtual.
 - **Os membros das 5 equipas dos Desafios BeCritical, BigData e Empreende e os membros das 2 equipas do Desafio STEAMxChange** podem ganhar um computador portátil.
 - **5 docentes das equipas dos Desafios BeCritical, BigData e Empreende e 2 do Desafio STEAMxChange** podem ganhar um curso formativo online do MIT.
 - Nos ambos casos o prémio será entregue aos vencedores a partir de 30 de maio de 2020.
 - Ao ser um prémio material/virtual, o prémio não incluiu nenhum custo associado a transportes, alojamento, manutenção ou seguros de viagem e estadia.

DÉCIMA - SELEÇÃO DOS PREMIADOS E RESOLUÇÃO DE LA CONVOCATÓRIA

1. Seleção dos participantes para o Campus Virtual:
 - Um júri nacional selecionará as equipas com os melhores projetos apresentados à convocatória, seguindo os critérios de avaliação estabelecida na oitava base de cada Desafio.
 - A data limite da **comunicação dos vencedores será a 28 de abril de 2020.**

- A resolução será publicada na web de EduCaixa <https://www.educaixa.com/es/> e a Oficina Técnica do programa contactará diretamente com as equipas vencedoras através dos dados de contacto facilitados no processo de inscrição.
2. Resolução dos vencedores do Campus Virtual:
- Um júri formado por expertos de cada temática e por membros do Comité Organizador **selecionará as 5 melhores equipas dos Desafios BeCritical, BigData e Empreende, e as 2 melhores do Desafio STEAMxChange** entre todos os que participem em cada Desafio do Campus Virtual.
 - As equipas serão avaliadas virtualmente, a partir das apresentações digitais que entreguem no último dia do Campus Virtual e segundo as indicações que se indiquem durante os dias do Campus.
 - A resolução será publicada na web da EduCaixa <https://www.educaixa.com/es/> a Oficina Técnica do programa contactará diretamente com as equipas vencedoras através dos dados de contacto facilitados no processo de inscrição.

DÉCIMA QUINTA. - CALENDÁRIO

1. Envio dos trabalhos de investigação do Desafio STEAMxChange: **20 de abril de 2020.**
2. Comunicação dos selecionados para participar no Campus Virtual: **28 de abril de 2020.**
3. Realização do Campus Virtual para todos os Desafios EduCaixa (BeCritical, BigData, Empreende e STEAMxChange): **de 5 a 7 de maio de 2020.**
 - a. **Reunião prévia dirigida aos docentes:** 29 de abril de 2020.
 - b. **Reunião prévia dirigida aos alunos:** 4 de maio de 2020.
4. Comunicação dos premiados do Campus Virtual: **30 de maio de 2020.**
5. Jornada de encerramento do Desafio: fica cancelada.

Barcelona, 28 de abril de 2020