



## Concurso Nacional Junior

Edición 2021 - 2022

# BASES DEL CONCURSO

El proyecto **Hi Score Science** nace de la mano de dos institutos de investigación **ISQCH e INMA** ante la **necesidad de adaptar las actividades de divulgación al mundo de los más jóvenes, pertenecientes a la generación digital**, que actualmente está centrado en los videojuegos y las nuevas tecnologías. En este contexto se crea **Hi Score Science**, un **juego de preguntas y respuestas sobre ciencia, en español e inglés**, para **dispositivos móviles, iOS y Android**, disponible en [Apple Store](#) y [Play Store](#) y [PC, Mac y Linux](#).

Además, actualmente el juego cuenta con una versión en **francés y euskera**.

**Hi Score Science**, ha sido galardonado internacionalmente con el **primer premio en el XVIII programa de Ciencia en Acción**, ha recibido el sello nacional D+i TOP y ha sido nominado a los Premios Tercer Milenio en la categoría "Divulgación en Aragón".

## 1. Organizadores

El proyecto está organizado por la Unidad de Cultura Científica y de la Innovación (UCC+i FECYT) de dos institutos de investigación, el **Instituto de Síntesis Química y Catálisis Homogénea (ISQCH)** y el **Instituto de Nanociencia y Materiales de Aragón (INMA)**, ambos centros mixtos entre el Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC) y la Universidad de Zaragoza (UNIZAR).

A lo largo de sus años de desarrollo, el proyecto ha contado con la colaboración con la colaboración de la **Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología - Ministerio de Ciencia e Innovación y de su Red de Unidades de Cultura Científica UCC+i**, de la **Vicepresidencia Adjunta de Cultura Científica del CSIC**, del **Servicio de Juventud del Ayuntamiento de Zaragoza**, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte del **Gobierno de Aragón**, del **programa Ciencia Viva**, del **Museo Nacional de Ciencias Naturales de Madrid** y de las **Unidades de Cultura Científica y de la Innovación de La Casa de la Ciencia de Sevilla**, de la **Delegación del CSIC en Galicia**, de la **Universidad de Oviedo**, de la **Universidad de Córdoba**, de la **Universidad de Castilla-León**, de la **Universidad del País Vasco**, de la **Delegación del CSIC en Madrid** y del **Consejo Superior de Investigaciones Científicas**, del **museo de Ciencias Naturales del Ayuntamiento de Valencia**, del **museo de Ciencias Naturales de la Universidad de Zaragoza**, de **experimentar – el museo de ciencias interactivas del Programa Ciencia Viva**, la **Red de Formación del Profesorado de la Comunidad de Madrid**, **Museo Geominero de Madrid**, **Ciutat De Les Arts I Les Ciències - Valencia**, **Museo Elder de la Ciencia y la Tecnología - Las Palmas** y el **Museo Eureka - País Vasco**.

## 2. Objetivo del Concurso

El objetivo central de **Hi Score Science** es despertar el interés por la ciencia y aumentar la cultura científica de la sociedad, especialmente de los más jóvenes.

**Hi Score Science** supone una nueva vía de acercamiento a la comunidad educativa, y especialmente a los estudiantes que viven en la época digital y que invierten gran parte de su tiempo libre en videojuegos.

Sus objetivos son:

- 1) La difusión de la actividad investigadora, innovadora y el método científico de los institutos INMA e ISQCH de un modo divulgativo, acercando la investigación que en ellos se realiza a nuestra vida cotidiana.
- 2) Fomentar el análisis y el pensamiento científico en los más jóvenes despertando la curiosidad y el interés científico por la realidad que nos rodea y en la que escasamente reparamos.
- 3) Acercar la ciencia al ocio y entretenimiento.

4) Involucrar a los estudiantes en el desarrollo y mejora de un proyecto científico, incentivando a los usuarios a investigar sobre la ciencia y la innovación que se desarrolla en los institutos y sobre cómo la ciencia forma parte de nuestras vidas.

5) Acercar el acceso a la divulgación científica en todo momento y sin importar horarios ni localizaciones geográficas.

### 3. Participantes

Se ha creado **un concurso nacional a nivel escolar** en el que podrán participar todos los estudiantes de primaria o primero de secundaria del territorio español.

Los participantes podrán enviar a través del dominio "[HiScoreScience.org](http://HiScoreScience.org)" tantas preguntas, respuestas y explicaciones como deseen.

Los participantes que envíen como mínimo una pregunta con sus respuestas asociadas, que sea seleccionada por el jurado de los institutos de investigación, optarán a la categoría individual, participación y mejor pregunta. **Si además indican el centro de educación y el equipo al que pertenecen optarán con esta misma pregunta a la categoría equipo.** De este modo, un usuario al que se le acepte una pregunta con sus respuestas asociadas obtendrá un máximo de 10 puntos para la categoría individual, un máximo de 10 puntos para la categoría por equipo y su inscripción para las categorías participación y mejor pregunta.

### 4. Premios

Se establecen cinco categorías de premios, individual, equipo, participación, presencial y mejor pregunta.

#### **PREMIOS NACIONALES:**

##### **A) Categoría individual:**

En esta categoría se premiará con un regalo y un certificado a los 3 estudiantes del territorio español que mayor puntuación obtengan.

##### **B) Categoría equipo**

Bajo esta categoría se premiará al equipo del Centro Educativo del territorio español que mayor puntuación obtenga.

Un equipo se corresponderá con los estudiantes una clase o a un grupo formado por un máximo de 36 alumnos, de cualquiera de los centros de educación españoles.

Además, se entregará un certificado al profesor ganador, a los alumnos participantes en el equipo ganador y un último al centro educativo.

### **C) Categoría participación**

Se establece una categoría extra que permite premiar a cualquier estudiante de, primaria o primero de secundaria, del territorio español que haya enviado alguna pregunta. Para ello, se realizará un sorteo entre todos los usuarios que envíen una pregunta a través de la web en el periodo comprendido entre el **13 de septiembre de 2021** y el **16 de mayo de 2022**. El premio consistirá en un regalo.

### **D) Categoría presencial**

Debido a la situación generada por la COVID-19, esta categoría pasa a realizarse, en directo, pero mediante videoconferencia, aunque, en función de la situación de ese momento se realizará de manera combinada presencial/on-line.

En junio de 2022, tendrá lugar un concurso en directo que premiará a los estudiantes que mejor puntuación obtengan compitiendo en directo con la aplicación con otros estudiantes de España. El premio consistirá en un regalo.

**La entrega de premios, la publicación de los premiados a nivel nacional y el concurso presencial se realizará en junio de 2022.**

### **E) Categoría mejor pregunta**

Entre las preguntas recibidas entre **13 de septiembre de 2021** y el **16 de mayo de 2021** se premiará a la mejor pregunta recibida.

## **5. Plazos**

El plazo para la **recepción de preguntas y respuestas** sujetas a concurso está comprendido entre el **13 de septiembre de 2021** y el **16 de mayo de 2022**.

Fuera de este plazo seguirá siendo posible el envío de preguntas y respuestas. Estas preguntas, tras la correspondiente revisión y en caso de ser aprobadas, aparecerán publicadas en el juego, aunque no formarán parte del concurso en su edición 2021-2022.

**La entrega de premios, la publicación de los premiados y el concurso presencial tendrá lugar en junio de 2022.**

## 6. Inscripción y presentación al Concurso

Para poder participar en el concurso, las personas interesadas deberán enviarnos sus preguntas rellenando el formulario disponible en la página web habilitada a tal efecto: [www.HiScoreScience.org](http://www.HiScoreScience.org)

Los campos obligatorios para participar en el concurso son:

- Nombre
- Apellidos
- e-mail de contacto
- Edad
- País de procedencia
- Provincia
- Localidad
- Centro Educativo/Asociación/Empresa/Institución
- Nombre del equipo con el que concursas
- Aceptación de la política de privacidad y protección de datos y bases del concurso

En caso de querer optar al premio en la “categoría equipo” los participantes deberán indicar el centro educativo al que pertenecen y el nombre del equipo con el que desean participar.

Si un participante indica su nombre, el centro de educación y equipo al que pertenece, la puntuación que obtenga con la pregunta publicada contará a la vez para las categorías: individual, equipo, participación y mejor pregunta.

Cada participante puede enviar tantas preguntas con sus correspondientes respuestas, explicaciones y traducciones como desee indicando siempre un mismo e-mail de contacto que actuará como identificador del participante.

Si el participante no desea que su nombre sea publicado en la aplicación junto con la pregunta que previamente envió deberá indicarlo a la hora de realizar la inscripción.

Una vez inscrito, para participar en el concurso deberá enviar como mínimo una pregunta sobre una temática científica, en español con 4 respuestas indicando cuál es la correcta. Cualquier pregunta recibida de una temática diferente no será publicada y no puntuará de cara al concurso. Estas preguntas, en la medida de lo posible, deberán ser atractivas y no obtenidas directamente a partir de los libros de texto utilizados en las aulas.

Para obtener una mayor puntuación se recomienda incluir una explicación a la respuesta que ayude a la comprensión de la solución y la traducción de los diferentes apartados (pregunta-respuestas y explicación) a inglés (ver apartado 7 Jurado y Criterios de Valoración).

Para poder participar en el concurso es imprescindible que las madres/padres/tutores legales envíen la autorización para participar en el concurso. En caso de que no fuera posible la

obtención de las autorizaciones, sería el profesor el que enviaría las preguntas en nombre de la clase/grupo.

## 7. Jurado y Criterios de Valoración

Las preguntas, respuestas y explicaciones recibidas en español e inglés serán evaluadas por un jurado formado por personal de los institutos ISQCH e INMA que revisará y editará las preguntas y respuestas recibidas en la medida que lo consideren oportuno.

Sólo puntuarán aquellas preguntas y respuestas que se consideren aptas para ser publicadas. La puntuación de las preguntas y respuestas recibidas será:

- Pregunta en español con 4 opciones: Máximo 3 puntos (la pregunta debe tener un tamaño inferior a 140 caracteres y las opciones deben ser como máximo de unas 4 palabras).
- Pregunta en inglés con 4 opciones: Máximo 3 puntos (la pregunta debe tener un tamaño inferior a 140 caracteres y las opciones deben ser como máximo de unas 4 palabras).
- Respuesta corta en español: Máximo 2 puntos (la respuesta debe tener un tamaño inferior a 140 caracteres).
- Respuesta corta en inglés: Máximo 2 puntos (la respuesta debe tener un tamaño inferior a 140 caracteres).

Será posible la inclusión de imágenes creadas por los usuarios siempre y cuando nos cedan los derechos de explotación.

En caso de disponer de información extra que se desee incluir se podrá indicar en el apartado “Información adicional” habilitado para ello.

Las preguntas repetidas y ya publicadas no se tendrán en cuenta a la hora de recibir puntuación.

El juego cuenta con su versión en francés y euskera, pero, en esta edición, no se ha contemplado la posibilidad de introducir preguntas por parte de los usuarios en estos idiomas. En caso de querer realizarlo, se pueden poner en contacto con la organización a través de [Blatre@unizar.es](mailto:Blatre@unizar.es).

## 8. Confidencialidad y Difusión

Los institutos de investigación ISQCH e INMA se comprometen a mantener la confidencialidad sobre aquellas preguntas que no resulten publicadas. Asimismo, los institutos podrán difundir libremente el concurso e informar sobre sus participantes, pudiendo citar a los autores de las preguntas y respuestas que den su consentimiento para ello.

Si se desea recibir información en el correo electrónico sobre posibles novedades del proyecto, se puede enviar un correo a [blatre@unizar.es](mailto:blatre@unizar.es) especificando en el asunto “Hi Score Science”. En cuyo caso el dato de su correo electrónico se tratará al amparo de lo previsto en el apartado e) del artículo 6.1 del Reglamento (UE) 2016/679 General de Protección de Datos por la Unidad de

Cultura científica de los institutos ISQCH e INMA (UCC+i FECYT) en el ejercicio de su función divulgativa. Teniendo derecho de acceso, cancelación, limitación o portabilidad comunicándolo a [blatre@unizar.es](mailto:blatre@unizar.es) especificando los supuestos para los que no quiere que se trate el dato de su correo electrónico. Pudiendo asimismo contactar con el delegado de protección de datos del CSIC: [jose.lopez.calvo@csic.es](mailto:jose.lopez.calvo@csic.es)

## 9. Aceptación de las Bases y Cesión de Derechos

La participación en el Concurso implica la íntegra **aceptación de las bases del concurso, de los avisos legales y de las decisiones del comité de los institutos ISQCH e INMA y del jurado.**

El fallo del jurado, cuya interpretación corresponde a los integrantes del mismo, será inapelable.

Todos los usuarios que envíen información referente a preguntas/respuestas y explicaciones cederán directamente los derechos necesarios a los institutos ISQCH e INMA para su modificación, uso y publicación en la propia aplicación y para la difusión de la misma en medios escritos, audiovisuales, redes sociales, blogs, webs, medios escritos y on-line, radio y televisión.

La decisión de la publicación o no de una pregunta, sus correspondientes respuestas explicaciones y traducciones corresponderá exclusivamente a los miembros de los institutos de investigación INMA e ISQCH habilitados para tal efecto.

Los institutos ISQCH e INMA se reservan el derecho de expulsión de cualquier participante o equipo por incumplimiento de las bases, por el empleo de métodos fraudulentos o incumplimiento de las normas de convivencia en el momento del concurso que estime oportuno.