

**COMPETENCIA NACIONAL
FIRST LEGO LEAGUE COLOMBIA 2025-2026**

Corporación Universitaria Minuto de Dios - Parque Científico de Innovación Social

Términos de Referencia para Coorganizadores

Tabla de contenido

PRESENTACIÓN.....	2
IMPORTANCIA DE LOS COORGANIZADORES	3
CONDICIONES ESENCIALES PARA LA REALIZACIÓN DEL EVENTO .	4
OBLIGACIONES DE LAS PARTES:	5
BENEFICIOS DEL COORGANIZADOR.....	7
ACEPTACIÓN	7

PRESENTACIÓN

El Parque Científico de Innovación Social de UNIMINUTO en su misión de articular actores sociales, conectar saberes y propuestas entre la universidad y la comunidad, mediante proyectos e ideas que generan una nueva solución a un problema o necesidad social, presenta la Competencia Nacional “FIRST LEGO League 2025 – 26 UNEARTHED”.

FIRST LEGO League es un programa de investigación que inspira a niños, niñas y jóvenes a explorar las áreas de ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas (STEM) a través de actividades prácticas y desafíos que se desarrollan en diferentes categorías:

- **FIRST LEGO League Discover** es un programa introductorio a la ciencia, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas (STEM), dirigido a niños de entre **4 a 6 años** que permite empezar la exploración del mundo real.
- **FIRST LEGO League Explore** es el programa para niños de entre **6 a 9 años** que permite descubrir la diversión y captar su curiosidad por la ciencia, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas (STEM) a través de un aprendizaje significativo y lúdico.
- **FIRST LEGO League Challenge** es el programa para jóvenes de entre **9 a 16 años** que permite descubrir la diversión por la ciencia, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas (STEM) mientras resuelven problemáticas reales a través de un aprendizaje significativo y lúdico.

FIRST LEGO League no está limitada al contexto escolar. Su flexibilidad permite implementarla como actividad extracurricular, en clubes de ciencia, fundaciones, grupos comunitarios o semilleros de investigación, facilitando así la participación de comunidades educativas diversas.

IMPORTANCIA DE LOS COORGANIZADORES

La participación de los coorganizadores es fundamental para el desarrollo exitoso de la competencia en cada región. Más allá de los aspectos operativos, su compromiso permite ampliar el impacto del programa, conectarlo con realidades locales y asegurar su sostenibilidad a largo plazo.

Los coorganizadores:

1. Contribuyen al fortalecimiento del ecosistema regional de ciencia, tecnología e innovación, articulando actores locales e impulsando procesos de desarrollo territorial desde la educación.
2. Promueven la inclusión y el cierre de brechas educativas mediante la apropiación social del conocimiento, garantizando el acceso a experiencias STEM de calidad para niñas, niños y jóvenes, especialmente en contextos vulnerables o con baja oferta educativa.
3. Fomentan la participación de las comunidades educativas (docentes, familias, estudiantes, egresados), fortaleciendo la identidad local, el sentido de pertenencia y el liderazgo juvenil.
4. Ayudan a consolidar redes interinstitucionales que trascienden el evento, creando vínculos sostenibles entre el sector educativo, empresarial, gubernamental y social.
5. Su rol activo también posibilita el trabajo colaborativo entre diferentes sectores (educación, empresa, gobierno y sociedad civil), generando redes que trascienden la competencia y continúan impactando positivamente los territorios.

CONDICIONES ESENCIALES PARA LA REALIZACIÓN DEL EVENTO

La organización de una competencia regional FIRST LEGO League requiere garantizar condiciones logísticas y técnicas que aseguren una experiencia significativa para todos los participantes. A continuación, se enumeran algunos elementos fundamentales que los coorganizadores deben considerar:

Logística y espacios

1. Un salón amplio con capacidad para 10 stands para zona de pits de la categoría Explore
2. Un salón amplio con capacidad para 30 stands para zona de pits de la Challenge y espacio para 8 mesas de 96" x 48" x 3/8".
3. Seis salones con capacidad para 20 personas necesarios para la evaluación de los equipos para (proyectos, diseño del robot y valores).
4. Un salón para la alimentación de los voluntarios.
5. Señalización clara y accesible.
6. Mobiliario suficiente: 54 mesas, 108 sillas, 50 estaciones de carga eléctrica.

Sonido y tecnología

1. Una consola de sonido de gran potencia.
2. Dos micrófonos inalámbricos para los presentadores.
3. Dos pantallas grandes o proyectores para mostrar puntajes y transmisiones.
4. Diez computadores, iPads o tabletas para digitación de resultados.
5. Conectividad eléctrica y de red estable

Alimentación y bienestar

1. Cien refrigerios en la mañana, almuerzo y refrigerios en la tarde para voluntarios y equipo organizador.
2. Un punto de hidratación para los voluntarios.
3. Una ambulancia en sitio, según número de asistentes y análisis de riesgo.
4. Servicio de aseo y vigilancia durante el evento.

Nota: Si la competencia regional se realiza fuera de la ciudad de Bogotá, el coorganizador será responsable de cubrir los gastos de transporte y hospedaje de los funcionarios de UNIMINUTO que acompañen la región.

OBLIGACIONES DE LAS PARTES:

Obligaciones de UNIMINUTO:

1. Administrar y garantizar la calidad de la competencia FIRST LEGO League temporada 2025-26.
2. Disponer de profesionales expertos y calificados para brindar acompañamiento técnico y operativo durante la ejecución del evento.
3. Capacitar a los voluntarios participantes del evento.
4. Garantizar presencia de marca en las piezas promocionales del FIRST LEGO League temporada 2025-26.
5. Garantizar presencia de marca en la regional.
6. Garantizar presencia de marca en la pantalla de marcadores.
7. Garantizar que en la Web aparezca el logo del coorganizador.
8. Garantizar el buen uso de los elementos e instalaciones suministrados para el desarrollo de la competencia.
9. Suministrar elementos tecnológicos, como:
 - 9.1. Ocho Tabletas o iPad para digitación de puntajes del juego del robot
 - 9.2. Dos cables de red.
 - 9.3. Dos cables HDMI.
 - 9.4. Dos computadores para el consolidado de las evaluaciones de los jurados y la competencia del juego del robot.
10. Suministrar elementos de papelería, como:
 - 10.1. Diez rollos de cinta doble faz ultra invisible para pegado de pistas en mesas de juego del robot.
 - 10.2. Cuatro reglas o metros.
 - 10.3. Cinco rollos de cinta de peligro para demarcar zonas.
11. Suministrar pendones de demarcación para cada área, así como garantizar las impresiones de rúbricas, marcadores de salas, mesas y demás señalización necesaria.

Obligaciones del Coorganizador:

1. Contar con el recurso humano voluntario necesario para la realización del evento del FIRST LEGO League 2025 -26:
 - 1.1. Seis ingenieros o profesionales en áreas afines (salas de diseño)
 - 1.2. Seis profesionales en áreas relacionadas con las ciencias humanas (salas de valores)
 - 1.3. Seis profesionales con experiencia en diseño y/o ejecución de proyectos (salas de proyectos)
 - 1.4. Ocho profesionales con experiencia en áreas relacionadas con robótica (juego del robot)
 - 1.5. Dos comunicadores encargados de la cobertura del evento.
 - 1.6. Veinticinco estudiantes de último grado o universitarios (runner)
2. Gestionar el uso de los espacios, previo al evento. (validar las autorizaciones y permisos relacionados).
3. Gestionar los espacios necesarios para la competencia como: Cancha múltiple, biblioteca, cafetería, salones, para la realización del evento.
4. Gestionar el préstamo de mínimo dos (2) pantallas grandes o Proyector.
5. Gestionar el préstamo de una consola de sonido de gran potencia.
6. Contar con 30 puntos eléctricos en la cancha múltiple que soporten por lo menos 30 computadores conectados simultáneamente, más cargadores de robots y celulares.
7. Gestionar los permisos de ingreso de personal Logístico destinado por UNIMINUTO, para el montaje y desmontaje del evento FIRST LEGO League 2025-26.
8. Gestionar servicio de aseo y vigilancia durante el desarrollo del evento.
9. Gestionar una ambulancia medicalizada para el día de la realización del evento FIRST LEGO League 2025-26.
10. Contar con mesas para juego del robot.
11. Contar con mesas de 1,60 m x 0,80 m.
12. Contar con 10 mesas adicionales sin medidas específicas.
13. Contar con sillas (2 por mesa)

Nota: La cantidad podrá variar según el número de equipos participantes en el evento.

(*) El uso de la ambulancia se define según el análisis de riesgo basado en el número de participantes del evento, y normatividad del territorio.

Obligaciones Compartidas:

Las siguientes responsabilidades serán asumidas de manera conjunta entre ambas organizaciones, conforme a los acuerdos establecidos durante las conversaciones previas y reuniones de coordinación:

1. Suministrar la alimentación completa para el equipo de voluntarios, incluyendo refrigerios en la mañana, almuerzo y refrigerios en la tarde.
2. Contar con puntos de hidratación accesibles para todos los asistentes del evento.
3. Gestionar la presencia de una ambulancia medicalizada durante el evento para la atención de emergencias.

BENEFICIOS DEL COORGANIZADOR

1. **Visibilidad institucional:** inclusión del logotipo en todas las piezas oficiales de comunicación del evento.
2. **Reconocimiento público:** mención como aliado estratégico de la competencia en espacios de divulgación regional y nacional.
3. **Participación activa:** incidencia en procesos de decisión operativa y logística del evento.
4. **Proyección educativa y social:** posibilidad de articular su misión institucional con un programa internacional de alto impacto en ciencia, tecnología e innovación.
5. **Redes de colaboración:** acceso a comunidades académicas, empresariales y sociales que fortalecen la innovación y la educación STEM a nivel regional y nacional.

ACEPTACIÓN

La aceptación de estos términos podrá realizarse mediante firma de un acta, memorando de entendimiento o carta de compromiso por parte de ambas organizaciones.