

**APOYO EN LA IDENTIFICACIÓN DEL RIESGO DE DETALLE EN ALGUNAS ZONAS DEL MUNICIPIO DE MEDELLÍN (BUR NOROCCIDENTAL Y MACROPROYECTO LA IGUANA)**

**FASE V.  
ACOMPAÑAMIENTO EN LA SENSIBILIZACIÓN Y SOCIALIZACIÓN A LA COMUNIDAD IMPACTADA  
EN EL TERRITORIO (TRANSVERSAL A LA EJECUCIÓN).**

**TÉRMINOS Y CONDICIONES**

**OLIMPIADAS VIRTUALES DEL CONOCIMIENTO SOBRE GESTIÓN DEL TERRITORIO  
“COMUNIDADES ACTIVAS Y SEGURAS”**

La olimpiada del conocimiento es un método pedagógico de aprendizaje utilizado en diferentes campos del conocimiento a partir de la participación activa de los participantes, estos encuentros estimulan la aprehensión de nuevos conocimientos y el desarrollo de capacidades.

Como metodología, las olimpiadas han sido utilizadas desde las instituciones educativas, las administraciones municipales y las organizaciones no gubernamentales, con el objetivo de promover y premiar la excelencia educativa y evaluar el desempeño de las instituciones o los participantes.

En el marco del contrato entre la Alcaldía de Medellín y la Universidad EAFIT, se realizan las Olimpiadas Virtuales del Conocimiento sobre gestión del territorio, gestión del riesgo de desastres, la gestión ambiental y el cambio climático; cuyo fin no es evaluar, sino buscar la movilización sobre estos temas que promuevan cambios en las comunidades y abra un espacio a la discusión sobre la importancia de estos campos en sus vidas, comunidades y territorios.

**OBJETIVOS**

- Promover la discusión activa sobre la Gestión del Riesgo de Desastres y la Gestión Ambiental.
- Sensibilizar, educar y afianzar conceptos básicos en los campos de la Gestión del Riesgo de Desastres y la Gestión Ambiental.
- Incidir en los cambios culturales necesarios frente a la gestión territorial

## **PARTICIPANTES**

La participación es gratuita y abierta a los siguientes públicos:

Familias de líderes comunitarios y alumnos de instituciones educativas seleccionadas en las zonas donde se realiza actualmente el estudio de riesgo de detalle en la ciudad de Medellín.

Podrán registrarse equipos de 3 personas en los que el líder debe ser mayor de edad y residir en la ciudad de Medellín.

El número de registros está limitado a uno por persona. En el caso de registros múltiples por una misma persona en uno o varios equipos, todos los registros de esa persona serán rechazados automáticamente.

Los menores de edad que se registren como integrante #2 o #3 en un equipo deben tener consentimiento de sus padres o tutores adjuntando la documentación de estos en el formulario de registro.

No habrá límite de equipos en la fase de inscripción siempre y cuando cumplan con los criterios mencionados.

Los equipos participantes deben disponer de conexión a internet para realizar las pruebas y deben estar conectados sus 3 integrantes desde la misma ubicación.

## **METODOLOGÍA**

Las olimpiadas se efectuarán simulando un campeonato de fútbol, en el que los equipos estarán integrados por tres personas, con conformación múltiple (estudiantes, líderes y familiares), los cuales deberán dar un nombre al equipo. Se plantean 4 fases eliminatorias y una ronda final, las fases se harán en modo multijugador.

- **Fases de las Olimpiadas**

### **Fase 0 - Inscripciones**

Se efectúa una convocatoria abierta para que los líderes comunitarios y alumnos de las I.E. de las zonas de estudio, junto a sus familias conformen equipos de 3 personas, quienes pueden inscribirse durante una semana a través de un formulario de Google hasta el martes 10 de noviembre a la 1:00 p.m. No habrá límite de equipos registrados.

## **Fase I - Todos compiten**

Posterior al cierre de la inscripción todos los equipos recibirán vía correo electrónico un cuestionario. Como la fase es asincrónica, no deberán estar conectados al mismo tiempo para responder.

La totalidad de equipos inscritos efectivamente deberán responder 15 preguntas relacionadas con la gestión del riesgo de desastres, gestión ambiental y cambio climático, a través de la plataforma Kahoot, en las que se calificará el número de respuestas acertadas y el tiempo de respuesta, para seleccionar a los 64 mejores equipos, según estos dos criterios, los cuales pasarán a la siguiente fase.

Se dará plazo desde el 10 hasta el 12 de noviembre para ingresar y diligenciar el formulario. El formulario tendrá un límite de tiempo para responder, y genera un ranking de los equipos que respondieron la mayor cantidad de preguntas acertadas, en el menor tiempo posible.

## **Fase II**

16 grupos de 4 equipos cada uno

Para la fase II de la olimpiada se enfrentarán en grupos de 4 equipos de manera simultánea, a través de las plataformas Microsfot Temas y Kahoot, avanzando el mejor de cada grupo de acuerdo a los criterios de calificación antes mencionados, respondiendo 15 preguntas relacionadas con la gestión del riesgo de desastres, gestión ambiental y cambio climático, obteniendo de esta manera 16 equipos que avanzan a la siguiente fase.

## **Fase III**

4 grupos de 4 equipos cada uno

En la Fase III, bajo los mismos criterios de calificación, los 16 equipos se encuentran nuevamente en grupos de 4 equipos a través de las plataformas Microsfot Temas y Kahoot y pasarán a la siguiente ronda los dos mejores de cada grupo. Responderán 15 preguntas temáticas y avanzan 8 equipos a la semifinal.

## **Fase IV – Semifinal**

2 grupos de 4 equipos cada uno

En la semifinal, bajo los mismos criterios de calificación, los 8 equipos se enfrentarán nuevamente en grupos de 4 equipos y pasarán a la final los dos mejores equipos de cada grupo. Esta fase de la olimpiada será transmitida en vivo por YouTube utilizando la plataforma Kahoot en la que responderán 15 preguntas temáticas.

Avanzan 4 equipos a la gran final.

## **Fase V – Final**

En la final, a diferencia de las otras fases, se formularán 20 preguntas y bajo los mismos criterios de calificación se enfrentarán los 4 equipos clasificados definiendo los tres mejores puestos por puntaje. Esta fase de las olimpiadas se realizará en la misma transmisión de YouTube al finalizar las semifinales. Igualmente, la plataforma Kahoot permitirá a los participantes visualizar la posición de los equipos en cualquier momento

## INCENTIVOS

Los tres primeros lugares recibirán como incentivo una tablet por equipo. El primer puesto además recibirá un incentivo adicional.

Es importante aclarar que se entregará **una Tablet** a cada equipo ganador y la recibirá el líder de estos. Sus integrantes serán autónomos para definir el uso de la tablet y es por eso que motivamos a que los integrantes de cada equipo sean pertenecientes a un grupo familiar.

## ESQUEMA DE OLIMPIADA



## ACUERDOS DE PARTICIPACIÓN

Para generar claridad se hace hincapié en una serie de acuerdos a pactarse y socializarse con los jugadores desde la convocatoria. Se establece que, al registrarse en la olimpiada los equipos aceptan los acuerdos, términos y condiciones.

1. Se conforman equipos de tres personas, los cuales pueden estar integrados por un líder mayor de edad y sus familiares o amigos.
2. Cada equipo deberá tener un nombre que no podrá cambiar en el transcurso de esta olimpiada.
3. Los equipos que no se presenten a las diferentes fases quedarán descalificados automáticamente.
4. Las personas solo podrán participar en un equipo, aquellos que tengan integrantes participando en varios equipos serán descalificados.
5. El registro inicial fase 0 no tendrá límite de equipos.
6. La participación en cada fase se deberá hacer con la cámara y el audio activados.
7. Previo a la fase II se enviará un video tutorial para la participación en las siguientes fases de la olimpiada.
8. Avanzar en cada una de las fases se presenta por dos aspectos: acierto y rapidez en la respuesta, esto será controlado por la plataforma que se utilizará (Kahoot).
9. Las inquietudes que se generen serán resueltas a través de los números de WhatsApp 3136972010 – 3137871530 – 3013167992 y al correo electrónico [riesgodetalle@eafit.edu.co](mailto:riesgodetalle@eafit.edu.co)
- 10. Los términos y condiciones de las olimpiadas pueden ser modificados por los organizadores en cualquier momento en pro del buen desarrollo de estas y sujetos a los acontecimientos o contingencias que lo ameriten según su criterio.**

### ● Cronograma de las Olimpiadas

<i>Fase</i>	<i>Actividad</i>	<i>Fecha</i>	<i>Horario</i>
Fase 0 Inscripciones	Se envía formulario de google y se realiza la inscripción.	miércoles 28 de octubre hasta el martes 10 de nov	Todo el día desde el 28 de octubre hasta el 10 de noviembre a la 1:00 p.m.

Fase I	A los equipos inscritos se les envía link por correo electrónico con un formulario de preguntas. Quienes avancen a la Fase II serán anunciados el viernes 13 de noviembre.	Martes 10 hasta el jueves 12 de noviembre	Noche del martes, miércoles todo el día y jueves hasta la 1:00 p.m.
Fase II	El jueves 19 se envía a los equipos el enlace para continuar su participación en el horario asignado el sábado 21 donde responderán el formulario de preguntas para esta fase.	Sábado 21 de noviembre	Cada grupo clasificado tendrá un horario asignado de 20 minutos entre las 8:00 a.m. y las 9:30 a.m.
Fase III	Se anuncian los equipos que avanzan a la siguiente fase y se envía a ellos el enlace de conexión en el horario asignado. Responderán el formulario de preguntas para esta fase.	Sábado 21 de noviembre	Si el equipo clasifica, se le asigna un grupo de competencia a las 10:00 a.m.
Fase IV - Semifinal	Se anuncia clasificados y se envían a todos los equipos el enlace de conexión. Horario simultáneo, una sola transmisión para semifinal y final.	Sábado 21 de noviembre	Si el equipo clasifica, se le asigna un cupo en la semifinal a las 11:00 a.m. con transmisión en vivo por YouTube
Fase V - Final	Los equipos que avanzan a la final continúan en la misma transmisión. Horario simultáneo, una sola transmisión para semifinal y final.	Sábado 21 de noviembre	Luego de finalizar las semifinales. 12:00 m. aproximadamente.

## **ENTREGA DE INCENTIVOS**

El equipo social de EAFIT, acordará la entrega de los incentivos equipos que ocupen las 3 primeras posiciones, se tomarán evidencias frente a la entrega y se recogerán algunas impresiones de estos equipos acerca del proceso, con el propósito de generar una pieza audiovisual que pueda ser difundida por las redes utilizadas para la convocatoria y además se pueda enviar a todos los participantes de la actividad como soporte del cumplimiento de los compromisos.

## **EVIDENCIAS**

Para la tranquilidad de los participantes, se tendrán a disposición los registros de kahoot frente a las respuestas dadas y a los tiempos empleados, además de los videos que se tomen de los encuentros por otras plataformas y la entrega de incentivos.