

# MECÁNICA DE PARTICIPACIÓN DE COPA CLARO POR COLOMBIA 2021

La Copa Claro por Colombia Virtual 2021, es un torneo en modalidad virtual en el que 3.000 adolescentes de 36 comunidades vulnerables de los departamentos de Antioquia, Cauca, Valle del Cauca, Sucre, Guajira, Santander, Norte de Santander, Risaralda, Chocó y Tolima, se conectan en vivo para realizar retos simultáneos asociadas al deporte, la educación y la tecnología, y fortalecen sus habilidades para la vida y valores para transformar el mundo. ¡Tecnología que transforma vidas!

La Copa Claro por Colombia Virtual 2021 es impulsada por Claro por Colombia, programa de sostenibilidad de Claro, en alianza con Fútbol con Corazón, el patrocinio de Huawei y el apoyo de Cisco-Webex. Este torneo se desarrollará de forma virtual y presencial a través de la plataforma Cisco Webex en formato de sesiones en vivo o videoconferencias con salas en los que se conectarán y participarán los adolescentes beneficiados. Esta Copa tiene el propósito de contribuir desde el deporte, la educación y la tecnología a la formación en valores y habilidades de adolescentes que viven en ambientes difíciles y que quieren encontrar oportunidades para tomar las mejores decisiones de vida. El deporte, la educación y la tecnología son herramientas de transformación que nos permiten entregar mejores ciudadanos al país y contribuir con el desarrollo del mismo.

## Objetivos:

- Posicionar la Copa Claro por Colombia como un espacio de innovación tecnológica, de integración comunitaria y formación en valores.
- Promover la utilización de las plataformas Prueba T y Capacítate para el Empleo a través del desarrollo de las fases de la Copa.
- Fomentar una cultura de paz y sana convivencia a través del fútbol, la educación y la tecnología.

## Metodología:

El fútbol divierte, mueve sentimientos, desarrolla talentos, pero más importante que eso, es una poderosa herramienta pedagógica que permite inculcar valores y formar niñas, niños y adolescentes que sean capaces de tomar las mejores decisiones sin importar su entorno.

Es por esto que la Copa Claro por Colombia Virtual 2021, se destaca por tener los principios de la metodología de Fútbol con Corazón, basada no sólo en fortalecer física y técnicamente a las niñas, niños y adolescentes, sino en aprender a desarrollar destrezas para la vida por medio de sesiones y retos en vivo que se realizarán de forma virtual. Este año se reinventa para poder llegar a 3.000 niños, niñas y adolescente que viven en comunidades es estado de vulnerabilidad

El torneo se jugará durante las primeras fases a través de retos sincrónicos en sesiones en vivo o reuniones virtuales usando la plataforma Cisco Webex, donde los participantes colocarán a prueba sus habilidades técnicas como lo son el dominio, la conducción, el control de pelota, entre otras. Durante cada encuentro se desarrollarán dos retos por cada participante y su entrenador evaluador y los voluntarios de Claro Colombia tendrán un espacio de retroalimentación y articulación de lo deportivo a lo social, buscando generar experiencias significativas en los participantes.

### **Mecánica de participación en la Copa Claro por Colombia Virtual 2021:**

- Diligenciamiento del formulario de inscripción por cada participante.
- Cumplir con el rango de edad establecido de 11 a 16 Años.
- Autorización del uso de imagen y datos por parte del padre o adulto responsable.
- Contar con herramientas tecnológicas; Celular, Tablet o computadora.
- Contar con la conectividad o acceso a internet.
- Residir en los territorios seleccionados (Antioquia, Cauca, Valle del Cauca, Sucre, Guajira, Santander, Norte de Santander, Risaralda, Chocó y Tolima)
- Participar de los encuentros sincrónicos del torneo en compañía de un acudiente mayor de edad.
- Los entrenadores deberán leer y cumplir el código de “Ética de Entrenadores en todo momento” el cual se encontrará en: [www.claro.com.co/copa-claro-por-colombia](http://www.claro.com.co/copa-claro-por-colombia).
- Los participantes deberán cumplir con todas las medidas de bioseguridad establecidas por el gobierno nacional y las entidades territoriales.
- A la fase presencial los participantes asistirán bajo autorización de sus acudientes.

### **Proceso de inscripción:**

- Diligencia el formulario de inscripción y envía los documentos solicitados.
- Seguimiento teléfono para verificación de datos. Haremos 3 intentos para comunicarnos con el participante.
- Los participantes seleccionados serán citación para realizar una prueba de conectividad.
- Una vez realizados con éxito los puntos 1, 2 y 3, se asignará un tutor o entrenador que acompañará a los participantes seleccionados durante todo el proceso de la Copa Claro por Colombia Virtual- presencial 2021.
- Los participantes seleccionados serán incluiremos en los grupos de WhatsApp junto a tu acudiente para mantenerte al tanto de todas las noticias.
- Y listo, ya estarás inscrito. Nuestro primer encuentro será para presentarte el reglamento, las fases del torneo y el sistema de puntos y reconocimientos. Tu tutor te dará la fecha.

## Datos y cifras generales de la Copa Claro por Colombia Virtual – Presencial 2021

- Territorios donde estará: Antioquia, Cauca, Valle del Cauca, Sucre, Guajira, Santander, Norte de Santander, Risaralda, Chocó y Tolima.
- Comunidades beneficiadas: 36 comunidades.
- Cupo máximo de participación: 3.000 niños, niñas y adolescentes.
- Número de participantes máximo por departamento: 300 niños, niñas y adolescentes.
- Categorías y rango de edad:
  - Constructores: Niños y niñas entre 11 y 13 años.
  - Promotores: Adolescentes entre los 14 y 16 años.

### Sistema de puntuación

El sistema de juego durante las primeras fases se desarrollará por retos individuales, y los puntos se otorgarán por cumplimiento de criterios de evaluación para cada reto.

3 puntos si el participante cumple con el reto asignado sin ningún error.

2 puntos si el participante cumple con el reto, pero presenta algún tipo de error al momento de la ejecución.

1 punto si intenta desarrollar el reto, pero no lo cumple, dentro de la metodología todos suman puntos por participación, la palabra perdedor no existe.

### Notas:

1. Cada participante, tendrá un máximo de dos (2) intentos en algunos retos.
2. Al finalizar cada fase del torneo se entregará hasta cinco (5) puntos de bonificación a los participantes que estén realizando activamente cursos en las virtuales y gratuitas desarrolladas por la Fundación Carlos Slim:

- Educación – Aprende.org: <https://aprende.org/>
- Educación - 'PruebaT' : <https://pruebat.org/>
- Formación para el Empleo y el Emprendimiento 'Capacítate para el Empleo': <https://capacitateparaelempleo.org/>

Las plataformas virtuales y gratuitas de la Fundación Carlos Slim, emiten certificados y constancias de participación. Todos los niños, niñas y adolescentes deberán remitir a sus facilitadores asignados los certificados y constancias de los cursos realizados; y con base en ellas, los facilitadores de Fútbol con Corazón asignarán una puntuación. Los participantes para recibir esta puntuación deberán al menos realizar 2 cursos por mes.

Los equipos que logren llegar a la final presencial, serán aquellos que, hayan demostrado:

- Asistencia puntual durante los retos individuales de cada fase de la Copa Claro por Colombia 2021.
- Técnica en la ejecución de los fundamentos básicos del fútbol (Pases, dominio, conducción, remate).
- Participación en cursos de las plataformas virtuales y gratuitas desarrolladas por la Fundación Carlos Slim: Prueba T y Capacítate para el Empleo.
- Participación de la familia del participante durante las fases del torneo.
- Manejo y control de emociones durante el desarrollo de los retos individuales.
- Pensamiento creativo y flexible para crear elementos que hacen parte del reto individual.
- Sumatoria de puntos en las fases finales de la Copa.

### **Sistema de juego:**

Cada departamento será representado por 300 participantes, divididos en dos categorías de juegos según su grupo etario (Constructores y Promotores) la categoría Constructor y Promotor tendrán un número de 150 participantes cada una, dividido en 15 grupos de 20 jugadores.

- El sistema de juego se desarrollará por retos deportivos individuales
- Se jugarán 5 fases de grupo y un pentagonal final presencial.
- La final nacional se jugará en modalidad presencial en la ciudad de Medellín.

### **Primera Fase**

Los participantes de cada grupo, tendrán 8 retos individuales sincrónicos que le permitirán a través de la sumatoria de puntos el paso a la segunda fase del torneo, donde los 15 primeros de cada grupo con mayor número de puntos lograrán pasar

Cada grupo se conectará en un horario preestablecido (viernes y sábados) a sesiones en vivo o reuniones virtuales, a través de la plataforma Cisco Webex, para realizar los retos asignados, poner a prueba sus destrezas y recibir indicaciones por parte de los facilitadores de Fútbol con Corazón. Todos los menores deberán conectarse siempre en compañía de un adulto o acudiente responsable.

### **Segunda Fase**

Los 15 clasificados de cada grupo, se enfrentarán nuevamente a 6 retos individuales que le otorgarán el paso de 10 clasificados a la tercera fase, según el número de puntos alcanzados.

Todos los grupos de 15 participantes se conectarán en un horario preestablecido a sesiones en vivo o reuniones virtuales, a través de la plataforma Cisco Webex, para realizar los retos asignados, poner a prueba sus destrezas y recibir indicaciones por parte de los facilitadores de Fútbol con Corazón. Todos los menores deberán conectarse siempre en compañía de un adulto o acudiente responsable.

### **Tercera Fase**

Los 10 clasificados de cada grupo, se enfrentarán nuevamente a 4 retos que otorgarán el paso de 5 clasificados a la cuarta fase, según el número de puntos alcanzados.

Todos los grupos de 10 participantes se conectarán en un horario preestablecido a sesiones en vivo o reuniones virtuales, a través de la plataforma Cisco Webex, para realizar los retos asignados, poner a prueba sus destrezas y recibir indicaciones por parte de los facilitadores de Fútbol con Corazón. Todos los menores deberán conectarse siempre en compañía de un adulto o acudiente responsable.

### **Cuarta Fase**

Los 5 clasificados de cada grupo, se enfrentarán nuevamente a 4 retos que otorgarán el paso a la quinta fase los dos participantes de cada grupo que logren el mayor número de punto.

Todos los grupos de 5 participantes se conectarán en un horario preestablecido a sesiones en vivo o reuniones virtuales, a través de la plataforma Cisco Webex, para realizar los retos asignados, poner a prueba sus destrezas y recibir indicaciones por parte de los facilitadores de Fútbol con Corazón. Todos los menores deberán conectarse siempre en compañía de un adulto o acudiente responsable.

### **Quinta Fase**

Los participantes clasificados de todas las categorías se enfrentarán de la siguiente

forma:

### **Femenino**

Las 6 participantes se enfrentarán a dos retos sincrónicos que otorgarán el paso de las 4 finalistas a la fase final nacional presencial.

### **Masculino**

Los 8 participantes se enfrentarán a dos retos sincrónicos que otorgarán el paso de los 4 finalistas a la fase final nacional presencial.

En ambos géneros pasaran los 4 que logren el mayor número de puntos a la final presencial, representando a su departamento conformando un equipo de 8 participantes en cada categoría.

Todos los equipos se conectarán en un horario preestablecido a sesiones en vivo o reuniones virtuales, a través de la plataforma Cisco Webex, para realizar los retos asignados, poner a prueba sus destrezas y recibir indicaciones por parte de los facilitadores de Fútbol con Corazón. Todos los menores deberán conectarse siempre en compañía de un adulto o acudiente responsable.

## **EN CASO DE EMPATE:**

El sistema de desempate es general a todas las fases, en caso de ser necesario este se pone en práctica a través el comité deportivo.

Si dos o más participantes obtienen el mismo resultado en las fases de grupos, su posición se determinará bajo los siguientes mecanismos los cuales se adoptarán en el siguiente orden:

1. Asistencia puntual y permanente a los encuentros sincrónicos
2. Aprobación de cursos o talleres en las plataformas virtuales y gratuitas de la Fundación Carlos Slim: PruébaT y Capacítate para el Empleo.
3. Diferencia entre mayor número de retos alcanzados con 3 puntos.
4. Enfrentamiento directo a dos retos sincrónicos.

## **Final Nacional:**

La fase de grupos departamental otorgará el cupo de 8 finalistas por categorías al cuadrangular final nacional presencial, representados en 4 participantes de cada género.

Al pentagonal final llegará un número de 160 participantes.

El sistema de juego consiste en conformar 2 grupos de 5 equipo por sorteo en cada categoría, los cuales se enfrentarán todos contra todo en cada grupo bajo la metodología de Fútbol por la Paz (FPLP)

Los dos primeros equipos en cada pentagonal se enfrentarán a una semifinal o eliminación directa, jugando de la siguiente manera el primero del grupo A versus el segundo del grupo B y el primero del B versus el segundo del A dando como finalistas a la gran final los dos ganadores que logren el mayor número de corazones.

En esta final participarán en total 32 niños, niñas y adolescentes.

## **Sistema de clasificación**

- La Copa Claro por Colombia 2021 tendrá un total de 150 grupos de 20 participantes
- Cada departamento tendrá 15 grupos de 20 participantes.
- De la 1ra a la 4 fase, quedaran eliminados 5 participantes en cada grupo.
- La primera fase garantiza 8 retos sincrónicos (4 viernes o sábado, un mes de competencia) y el paso de 15 participantes, que sumen la mayor cantidad de puntos, dejando por fuera de la competencia a 5 participantes en cada grupo.
- La segunda fase garantiza 6 retos sincrónicos (3 viernes o sábados de competencia) y el paso de 10 participantes, que sumen la mayor cantidad de puntos, dejando por fuera de la competencia a 5 participantes en cada grupo. La tercera fase garantiza 4 retos sincrónicos (2 viernes o sábados de competencia) y el paso de 5 participantes, que sumen la mayor cantidad de puntos, dejando por fuera de la competencia a 5 participantes en cada grupo.
- La cuarta fase garantiza 4 retos sincrónicos (2 viernes o sábados de competencia) y el paso de 2 participante por grupos, que sumen la mayor

cantidad de puntos,

### **Faltas y sanciones**

- Realizar conductas antideportivas, sea cual fuere el motivo, dará lugar a la pérdida automática de los puntos durante el reto.
- Cualquier caso de suplantación, dará lugar a la pérdida de puntos durante el reto y posible descalificación de la competencia.
- Los jugadores deberán presentarse a los encuentros sincrónicos con el suéter (peto) que le identifique como participantes de la copa, de no ser así no se le permitirá desarrollar el reto.
- Los aspectos no contemplados en el presente reglamento, serán sujeto de resolución por parte del comité disciplinario de la COPA CLARO POR COLOMBIA 2021.

### **Reglas de juego**

Cada reto tendrá su propio reglamento; sin embargo, las reglas mencionadas a continuación deberán tenerse en cuenta para todos:

1. Contar con herramientas tecnológicas; Celular, Tablet o computadora para la participación durante la realización de los encuentros sincrónicos.
2. Contar con la conectividad o acceso a internet.
3. Residir en los territorios seleccionados.
4. Participar de los encuentros sincrónicos del torneo en compañía de un acudiente mayor de edad
5. Ingresar al LINK o sala de reunión con su nombre completo.
6. Presentarse 10 minutos antes de la competencia y permanecer en el video llamada con cámara y micrófono apagados. Únicamente podrá activarlos cuando los entrenadores o facilitador le indique
7. Contestar en uno de los tres llamados de asistencia que realice el profesor, en caso de inasistencia injustificada perderá automáticamente su participación al reto.
8. Los participantes contarán con dos intentos en algunos retos.
9. Cumplir con los requerimientos deportivos solicitados para cada reto.
10. Si alguna persona diferente al deportista que compite interviene en la prueba, se contará como incorrección, se detendrá el tiempo y se reanudará desde el punto de inicio. (El profesor evaluará el caso)
11. El profesor deberá comunicar al deportista el número de aciertos e incorrecciones que presenta, al final de cada encuentro mencionar los resultados de todos los participantes.
12. Si el deportista pierde la conexión y no es clara la ejecución para el profesor, se detendrá el tiempo y se reanudará desde el punto inicial. Si es constante la falla de conexión se podrá esperar a que el deportista solucione el inconveniente, se continuará con el siguiente participante. En caso de que no se haya podido solucionar se le otorgará un punto por participación.

### **Formatos de retos:**

El reto se diseñará acorde al grupo etario y estará conformado de la siguiente manera.



1. Nombre del reto: Este debe ser creativo y acorde al fundamento técnico a trabajar
2. Descripción: debe ser clara y precisa para facilitar la lectura y entendimiento del participante
3. Reglas básicas o generales del reto: pautas mínimas que debe cumplir el participante para desarrollar el reto.
4. Sistema de calificación: Estas deben estar descritas y claras para otorgar los puntos según el cumplimiento o rendimiento durante el reto.
5. Requerimientos del reto: Materiales que se necesitan para la ejecución del reto.

### **Metodología de las actividades sincrónicas y asincrónicas:**

**Asincrónicas:** Todos los participantes, recibirán en sus grupos de WhatsApp por parte de los entrenadores los retos en formato de imagen y video, para que puedan desarrollarlos en casa con ayuda de sus acudientes y así prepararse para la competencia oficial.

### **Sincrónicas:**

- 25 entrenadores que tendrán a cargo 120 niño, niñas y adolescentes cada uno, darán cita a los participantes durante las diferentes fases del torneo para desarrollar el proceso de retos deportivos a través de la plataforma CISCO
- Cada entrenador atenderá a 6 grupos de 20 participantes durante la primera fase del torneo
- El tiempo asignado para cada grupo de 20 participantes será de 1 hora 30 minutos
- El tiempo de los retos varía según la descripción y grado de complejidad del mismo.

### **Paso a paso de los retos:**

- Los participantes recibirán un enlace con el cual deberán entrar a las salas
- La sala estar disponible 10 minutos antes del inicio de la actividad, para permitir el ingreso y seguimiento de asistencia de los participantes.
- Completada la sala, se da inicio al desarrollo de la jornada con un saludo por parte del entrenador.
- Los participantes tendrán su cámara abierta al momento de pasar asistencia.
- Previo al inicio de la jornada, el entrenador deberá leer el reto, al igual que su sistema de puntuación y las reglas generales del mismo.
- Los 20 participantes se mantendrán en la sala con sus micrófonos apagados y a la espera de su turno para realizar el reto asignado.
- Los retos a desarrollar serán de manera individual donde el participante pondrá a prueba sus habilidades y destrezas deportivas, estos retos serán diseñados con la intencionalidad de colocar en práctica fundamentos básicos del fútbol tales como: conducción, pase, dominio, definición y control de la pelota, articulados a desarrollo de habilidades socio emocionales como: asertividad, empatía, toma de decisiones y control de las emociones
- Al término de los retos, el profesor tendrá un tiempo para mencionar la puntuación de los participantes y realizar un proceso de evaluación y

autoevaluación de los diferentes momentos de la jornada, buscando extrapolar las situaciones vividas durante los retos a situaciones de la vida diaria.

- A este proceso final le llamamos camerino, ya que a través de la participación activa de los participantes se busca generar experiencias significativas y fortalecer las competencias comunicativas, utilizando preguntas orientadoras tales como, ¿Qué aprendieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué fue lo más complejo o fácil de los retos? Tomado sus respuestas como punto de partida para generar una reflexión final.
- La jornada finaliza felicitando a los participantes y asignando compromisos para desarrollar en casa.

***¡La cancha virtual será el lugar en el que 1.600 niños, niñas y adolescentes harán sus sueños realidad! Un espacio en el que transformarán su vida a través del deporte, la educación y la tecnología, aprendiendo y fortaleciendo tus valores y habilidades para la vida.***

## **ANEXO**

### **MANEJO DEL COMPORTAMIENTO DISRUPTIVO**

Los entrenadores de Fútbol con Corazón se enfrentan a diario en sus grupos de trabajo a conductas disruptivas que no pueden ser omitidas, pues cada una de ellas constituye una oportunidad de fortalecimiento y mediación psicopedagógica. Por tanto, existen recomendaciones básicas relacionadas a la forma adecuada de cómo abordar formativamente y no sancionatoriamente a aquellos comportamientos que interrumpen el normal desarrollo de los espacios pedagógicos propuestos desde la metodología educativa de FCC.

Las medidas que se tomen cuando este tipo de conductas se presenten deben ser educativas y promotoras de un cambio significativo que le represente al niño, niña y joven una utilidad para su crecimiento, socialización y estructuración de su proyecto de vida.

Corregir un “error” de forma incorrecta, lleva a sumar dos errores. Por último, se debe tener en cuenta que la naturaleza del comportamiento puede no ser disruptiva (visto en otros espacios y contextos), pero sí serlo según las necesidades normativas de un espacio de aprendizaje en favor de su buen desarrollo.

#### **Comportamientos corregibles (faltas leves y faltas graves)**

Estos se denominan de forma general. Las características específicas y detalles de los comportamientos deben ser considerados por cada asesor/entrenador para ejecutar la acción formativa, que a su juicio sea la más adecuada. En el caso de no poder darle manejo a un comportamiento, en especial los descritos como graves, deben informarse los detalles y las características al supervisor.

#### **Comportamientos disruptivos leves**

- Interrupciones constantes y deliberadas de las actividades pedagógicas (retos sincrónicos)
- Agresiones verbales y /o gestualizaciones ofensivas a los compañeros o al equipo de trabajo de FCC.
- Desafíos, enfrentamientos o provocaciones hostiles a los compañeros.
- Acciones que afecten levemente el proceder de las actividades.
- Constantes llegadas tarde a las actividades programadas.
- No portar la indumentaria deportiva asignada
- Realizar fraude al evento.

#### **Comportamientos disruptivos graves**

- Agresiones verbales a los compañeros o equipo de trabajo de FCC.
- Matoneo.
- Reiteración de faltas leves.
- Suplantación del participante o adulteración de documentos

## **Acciones**

### **Acciones frente a faltas leves**

- Llamado a la atención individual, asertivo, y en la medida de lo posible, en privado.
- Crear acuerdos de manejo de conducta con el participante.
- Pérdida de los puntos durante la ejecución de los retos sincrónicos.

### **Acciones frente a faltas graves**

- Citación de los padres o tutores para tomar medidas con el participante.
- Pérdida de los puntos logrados durante el reto
- Descalificación inmediata de la competencia

## **Recomendaciones**

Es menester tener en cuenta que los comportamientos disruptivos que se presenten, deben ser aprovechados para transformar de forma positiva al niño, niña o joven. No se trata de sancionar por sancionar, se debe tener en cuenta lo siguiente:

- La decisión de retirar a un niño (a) de la competencia debe contar con el aval del coordinador de operaciones luego del estudio del caso y del consenso en el que también participan entrenadores y supervisores.
- Nunca gritar a los niños (as) ni referirse a ellos con palabras despectivas.
- Nunca indisponga al grupo contra el niño (a) que presenta el comportamiento disruptivo, esto puede generar rechazo y algunos casos de matoneo. Use al grupo como apoyo a sus acciones de mejora.
- Todo ajuste formativo o corrección del comportamiento disruptivo debe ser informado al supervisor y en los casos necesarios, especialmente los graves, a los padres de familia o acudiente del participante.

## **Bibliografía:**

Guía de la Metodología FCC

Vicente Félix, M. (2015) conceptualización del comportamiento disruptivo en niños y adolescentes. Universidad de Valencia, España. Extraído de: <https://www.uv.es/femavi/Elda2.pdf>

***¡La cancha virtual será el lugar en el que harás tus sueños realidad!***