

CONCURSO

CREA 3.0

"Innovadores STEAM"

9NA EDICIÓN

Bases del concurso

2DA CATEGORÍA

(1er a 3er grado de secundaria)

"Proyectos sustentables para la mejora de la comunidad"



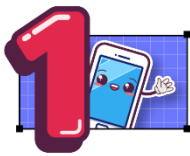
CONCURSO CREA 3.0

“Innovadores STEAM” 9NA EDICIÓN



Título: Proyectos sustentables para la mejora de la comunidad.

Público objetivo: Dirigido a estudiantes de 1ro, 2do y 3ro de secundaria de colegios nacionales y privados.



OBJETIVOS E INVERSIÓN

Objetivo general:

El concurso tiene como objetivo presentar una **página web** integrando el enfoque STEAM (ciencias, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas) cuya finalidad es la resolución de problemas y la independencia de los estudiantes en pos de hacer del aula una comunidad de aprendizaje.

Objetivos específicos:

- Promover habilidades de investigación y análisis para recopilar información relevante sobre los desafíos ambientales específicos de su comunidad y las mejores prácticas para implementarlos.
- Desarrollar habilidades creativas y plantear soluciones prácticas que promuevan la sustentabilidad en su comunidad a través del uso de herramientas tecnológicas.
- Comunicar y sustentar los proyectos propuestos, utilizando herramientas y técnicas de comunicación adecuadas para transmitir sus ideas y generar conciencia sobre la importancia de la sustentabilidad.

Inversión

- *Colegios en convenio:* Incluido en el convenio
- *Colegios invitados:*
Colegios Nacionales: S/. 75 por equipo
Colegios Privados: S/. 150 por equipo





CONVOCATORIA AL CONCURSO

- Se invita al personal directivo, coordinadores, docentes y estudiantes de las Instituciones educativas a la presentación Virtual el [día 3 de agosto del 2023 a las 4:00 pm](#) para dar a conocer el enfoque **Steam** que será la estructura principal del concurso CREA.
- Las instituciones educativas interesadas en participar en el concurso podrán inscribirse a través del siguiente link: <https://forms.gle/Jq8UAUFFTw6FyPf3A>
- Los equipos deben ser conformados por tres (3) alumnos y un (1) docente acompañante.
- Cada equipo deberá constituirse por alumnos del mismo grado o diferentes grados y de acuerdo a su categoría.
- Los equipos deberán ser liderados por un docente, de cualquier área curricular.
- El docente será el encargado de guiar y trabajar con los alumnos la construcción del proyecto y sólo podrá asesorar a un grupo del concurso por cada categoría.
- Cada Institución Educativa podrá inscribir, como máximo, tres (3) equipos por categoría.
- Los equipos conformados deberán identificarse con un nombre relacionado al objetivo y temática del concurso.



PRODUCTOS A ENTREGAR

Entrega del primer trabajo

Presentación de infografía informativa

Cada grupo participante debe realizar una infografía informativa utilizando una herramienta TIC que contenga las tres primeras etapas del enfoque Steam:

Entiende: Presentar el problema social real seleccionado, identificando las causas que lo originan y sus consecuencias.





Imagina: Identificar soluciones viables y factibles, los sectores de la población o del medio ambiente que se ven afectados por el problema.

Diseña: Plantear una hipótesis de trabajo a partir de la solución que se ha propuesto para resolver el problema planteado.

- La infografía informativa debe subirse al drive de INFOPUCP. El link se compartirá a cada grupo participante una semana antes. Fecha de entrega: [18 de septiembre de 2023](#).
- La infografía informativa será revisada por un jurado especialista; seleccionando así los 10 mejores trabajos.
- Los grupos seleccionados serán notificados por correo a las Instituciones Educativas. Además, serán publicados en la página Web y en el Facebook de INFOPUCP el [25 de septiembre de 2023](#).
- Si el jurado encuentra trabajos iguales, los grupos participantes quedan descalificados inmediatamente, sin lugar a reclamo.
- No se aceptarán trabajos fuera de fecha.
- El grupo que no presente su trabajo queda descalificado.
- La infografía informativa debe tener máximo de 2 páginas.
- La infografía debe evidenciar el nombre del equipo y de los integrantes.
- El proyecto sustentable seleccionado debe ser [original](#), [innovador](#), [creativo](#) e [inédito](#). Si el jurado encuentra que el producto se encuentra con derechos de autor o de venta al público, el equipo queda descalificado.





Criterios de evaluación de la infografía informativa

Ítems	5	4-3	2-1	0
Entiende: Presenta el problema social real seleccionado, identificando las causas que lo originan y sus consecuencias.				
Imagina: Identifica soluciones viables y factibles, los sectores de la población o del medio ambiente que se ven afectados por el problema.				
Diseña: Plantea una hipótesis de trabajo a partir de la solución que se ha propuesto para resolver el problema planteado y está debe ser original, innovador, creativo e inédito.				
Se evidencia el nombre del equipo y el de los integrantes. Además, no sobrepasa las 2 páginas.				
TOTAL				

Entrega del segundo trabajo

Presentación narrativa gráfica

Los grupos clasificados deben presentar una representación narrativa gráfica de su proyecto. En esta segunda entrega cada equipo participante **estará a cargo de un Coach** quién los apoyará en las siguientes etapas.

Construye

- Presentación del nombre de la empresa y elaboración del logo empleando una herramienta TIC.
- Presentación del proyecto sustentable de manera creativa y la importancia de su elección.
- En la presentación narrativa gráfica se debe evidenciar el proceso de construcción del proyecto sustentable, tomando en cuenta lo siguiente:
 - o Público objetivo
 - o Modelo de su proyecto
 - o Materiales y recursos
 - o Presupuesto
- En esta etapa el equipo participante debe presentar la herramienta TIC a utilizar para realizar su página web en su proyecto final.





Prueba

- El equipo participante presentará a su coach, el proyecto sustentable y el avance de la página web con la herramienta TIC seleccionada. Ellos analizarán si la solución al problema y el recurso que están planteando es factible o si requiere de algún ajuste final.
- En la narrativa gráfica debe evidenciarse la interacción entre el coach y los integrantes del equipo.
- Los integrantes expondrán sus proyectos “Comunidades sustentables” a otros miembros de la comunidad educativa; con la finalidad de recoger sus críticas constructivas, el cual debe visualizarse en la narrativa gráfica.
- Los diez (10) grupos semifinalistas deben subir sus narrativas gráficas al drive de INFOPUCP. Fecha de entrega: 9 de octubre de 2023. (No habrá prórroga)
- Se debe evidenciar en la narrativa gráfica la participación de todos los miembros del grupo.
- En la narrativa gráfica deben ser inéditos y de autoría propia.
- Si el jurado especialista encuentra copias o partes de otros videos, el grupo queda descalificado inmediatamente, sin lugar a reclamo.
- El grupo que no presente su narrativa gráfica queda descalificado.
- No se aceptarán narrativas gráficas fuera de fecha.
- La narrativa gráfica debe tener como máximo 20 viñetas.
- Los trabajos serán revisados por un jurado especialista; seleccionando así las 5 mejores narrativas gráficas.
- Los cinco grupos seleccionados serán notificados por correo a las Instituciones Educativas. Además, serán publicados en la página Web y en el Facebook de INFOPUCP el 16 de octubre de 2023.





Criterios de evaluación de la narrativa gráfica

Criterios de evaluación		2	1	0
Construye	En la narrativa gráfica se visualizan los insumos, materiales a utilizar y la importancia de la selección del proyecto sustentable elaborado de manera original, innovador, creativo e inédito.			
	En la narrativa gráfica se presenta el presupuesto total del proyecto sustentable.			
	En la narrativa gráfica se explica al público objetivo destinado el proyecto sustentable.			
	El equipo participante presenta la elaboración del logo empleando una herramienta TIC.			
	En la narrativa gráfica se presenta un modelo de su proyecto sustentable.			
	El equipo participante presenta un avance de la página web.			
	En la narrativa gráfica se observa el proceso del proyecto sustentable.			
Prueba	En la narrativa gráfica se evidencia la interacción del grupo con su coach.			
	En la narrativa gráfica se observa que los integrantes del grupo exponen su proyecto sustentable a otros miembros de la comunidad educativa.			
	En la narrativa gráfica se visualiza la participación de los alumnos.			
TOTAL				

Entrega del trabajo Final

Presentación de la página web

Mejora

El equipo participante realiza las adaptaciones sugeridas por su coach y sustentarán su trabajo ante un jurado especialista en la Pontificia Universidad Católica del Perú.





- Los 5 grupos finalistas deben subir el link de la página web al drive de INFOPUCP. Fecha de entrega: 23 de octubre del 2023. (No habrá prórroga).
- El grupo integrante debe presentar la página web y el proyecto sustentable.
- Se debe evidenciar en la web la participación de todos los miembros del grupo.
- La página web debe ser inédita y de autoría propia.
- Si el jurado especialista encuentra copias o partes de otras páginas webs, el grupo queda descalificado inmediatamente, sin lugar a reclamo.
- El grupo que no presente la página web queda descalificado.
- No se aceptarán páginas webs fuera de fecha.
- La página web debe tener mínimo 4 pestañas.
 - o Conócenos (presentación de la empresa, objetivos, misión, visión, etc.)
 - o Descripción del proyecto
 - o Galería de fotos y videos
 - o ContáctanosAdicionalmente se debe incluir botones de hipervínculos y animaciones en movimiento.
- La Sustentación y premiación se realizará el 27 de octubre del 2023 en las instalaciones de la Pontificia Universidad Católica del Perú.





Criterios de evaluación de la página web

Criterios de evaluación		2	1	0
Mejora	La página web presenta la importancia del proyecto sustentable.			
	La página web fomenta y motiva una sociedad sustentable.			
	Dentro de la pestaña galería se visualiza la participación de todos los miembros del grupo.			
	La página web cumple con el requerimiento de autoría propia.			
	La página web presenta como mínimo cuatro pestañas.			
	La página web debe tener un diseño atractivo, limpio y fácil de navegar.			
Del uso de herramientas tecnológicas	La elección de la herramienta TIC es adecuada para la realización de la página web.			
	La página web emplea recursos multimedia libres de derechos de autor.			
	El link de la página web debe ser funcional y mostrarse a través de diferentes ordenadores (subirse a un dominio).			
	El sitio web debe ser adaptable y observarse en diferentes dispositivos y tamaños de pantalla.			
TOTAL				






PREMIOS A ENTREGAR


Se premiará a los 3 miembros de cada equipo y al docente participante, según la siguiente lista:

 PRIMER PUESTO	<p>Alumnos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gift Card por 1500 soles por el equipo • 1 beca para cursos de INFOPUCP para escolares en Verano 2024 • Kit de Souvenir de INFOPUCP • Diploma de reconocimiento.
	<p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gift Card por 500 soles • 1 Beca para cursos de INFOPUCP • Kit de Souvenir de INFOPUCP • Diploma de reconocimiento.
	<p>Institución educativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diploma de reconocimiento. • 50% de descuento en cursos de INFOPUCP verano 2024 para sus docentes y alumnos • 5% de descuento en Convenio Educativo 2024 (no acumulable)





 <p>SEGUNDO PUESTO</p>	<p>Alumnos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gift Card por S/ 900 soles por el equipo • 1 beca para cursos de INFOPUCP para escolares en Verano 2024 • Kit de Souvenir de INFOPUCP • Diploma de reconocimiento.
	<p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gift Card por 300 soles • 1 Beca para cursos de INFOPUCP • Kit de Souvenir de INFOPUCP • Diploma de reconocimiento.
	<p>Institución educativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diploma de reconocimiento. • 50% de descuento en cursos de INFOPUCP verano 2024 para sus docentes y alumnos. • 4% de descuento en Convenio Educativo 2024 (no acumulable)

 <p>TERCER PUESTO</p>	<p>Alumnos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gift Card por S/ 600 soles por equipo • 1 beca para cursos de INFOPUCP para escolares en Verano 2024 • Kit de Souvenir de INFOPUCP • Diploma de reconocimiento.
	<p>Docente y Couch:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gift Card por S/200 soles • 1 Beca para cursos de INFOPUCP • Kit de Souvenir de INFOPUCP • Diploma de reconocimiento.
	<p>Institución educativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diploma de reconocimiento. • 50% de descuento en cursos de INFOPUCP verano 2024 para sus docentes y alumnos. • 3% de descuento en Convenio Educativo 2024 (no acumulable)

