

CONCURSO

CREA 3.0

Bitácora Emocional: Innovación con TIC * 10MA EDICIÓN

Bases del concurso





CONCURSO CREA 2024

Bitácora Emocional: Innovación con TIC

DETALLES DEL CONCURSO

OBJETIVO:

El concurso CREA tiene como objetivo fomentar la creatividad y la innovación en el desarrollo de productos digitales interactivos mediante el uso de herramientas de programación. Los participantes deberán identificar y expresar diferentes emociones básicas a través de ideas originales en la creación de tecnologías como cuentos digitales, juegos interactivos y chatbots. A través de este proceso, los estudiantes adquirirán competencias tecnológicas y de programación que les permitirán diseñar experiencias interactivas que promuevan la empatía, la autorreflexión y la comprensión emocional tanto en ellos mismos como en sus compañeros.

DIRIGIDO A:

El concurso CREA se encuentra dirigido a los estudiantes de 5to de primaria hasta 5to de secundaria.

CATEGORÍAS:

El concurso CREA cuenta con las siguientes categorías:





PRIMERA CATEGORÍA

Tema: Interactivos: El Arte de contar emociones

Estudiantes: 5to y 6to de primaria.

Objetivos:

- Incentivar la creación de cuentos originales y emotivos con el uso de herramientas TIC, permitiendo que exploren cómo las emociones pueden influir en la narrativa y la experiencia interactiva.
- Fomentar el aprendizaje de lenguaje de programación como Scratch, GameMaker Studio, StoryJumper para crear los elementos interactivos de los cuentos.
- Orientar en la conceptualización y diseño de cuentos interactivos que requieran soluciones creativas para integrar emociones y programación de manera efectiva.
- Promover el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes, desarrollando habilidades interpersonales mientras comparten ideas y soluciones para sus proyectos.

SEGUNDA CATEGORÍA

Tema: Programando Juegos: Aventuras Emocionales

Estudiantes: 1ero, 2do y 3ero de secundaria

Objetivos:

- Estimular el uso creativo y efectivo de recursos digitales, como gráficos, sonidos y animaciones, para enriquecer la experiencia emocional del juego interactivo con diferentes niveles de dificultad.
- Implementar personajes controlados que respondan de manera realista a las emociones y decisiones del jugador, utilizando herramientas como Scratch, Kodu, Minecraft, entre otros.





- Diseñar escenarios de juegos que presenten situaciones de conflicto emocional, donde los jugadores deban tomar decisiones éticas y enfrentar las consecuencias de sus elecciones.
- Fomentar la colaboración entre los estudiantes para diseñar y programar un juego interactivo, integrando diferentes perspectivas y habilidades para enfrentar y resolver desafíos técnicos y creativos en el desarrollo de su proyecto.

TERCERA CATEGORÍA

Tema: Robot Amigable: Expresando Emociones a través de la Tecnología.

Estudiantes: 4to y 5to de secundaria

Objetivos: EmoBot: Tu Compañero Virtual

- Diseñar asistentes virtuales (chatbots) que respondan a diferentes estados emocionales del usuario de manera empática y adecuada, haciendo uso de lenguajes de programación y herramientas TIC.
- Estimular el pensamiento crítico y la resolución de problemas, relacionados con la comprensión y simulación de emociones humanas a través de la programación, desarrollando soluciones innovadoras y eficaces.
- Implementar funcionalidades que permitan a los asistentes virtuales (chatbots) adaptar sus respuestas y comportamientos según el perfil emocional del usuario.
- Fomentar la colaboración entre los alumnos en el desarrollo de sus chatbots, ayudándolos a compartir ideas, discutir estrategias y trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes.





CRONOGRAMA DEL CONCURSO

Ítems	Fechas	Productos a entregar
Lanzamiento del concurso:	29 de agosto	Las inscripciones se realizan de manera virtual a través de un formulario en línea. Es importante destacar que, una vez pasada la fecha límite, no se aceptarán más registros bajo ninguna circunstancia.
Inscripciones:	Del 29 de agosto al 20 de septiembre	
Primera entrega de trabajo:	04 de octubre	Primera Categoría: Grado: 5to y 6to <ul style="list-style-type: none"> Presentación de un video explicando el proceso de creación de su cuento interactivo.
		Segunda Categoría: Grado: 1ero y 2do <ul style="list-style-type: none"> Presentación de un video explicando el proceso de creación de su juego interactivo.
		Tercera Categoría: Grado: 3ero, 4to y 5to <ul style="list-style-type: none"> Presentación de un video explicando la creación de asistentes virtuales (chatbots), mediante el uso de lenguajes de programación y herramientas TIC.
Publicación de resultados	16 de octubre	Los trabajos serán revisados por un jurado especialista; seleccionando así los 10 mejores trabajos.
Segunda presentación de trabajo	30 de octubre	Primera Categoría: Grado: 5to y 6to <i>Cuentos Interactivos: El Arte de contar emociones</i> Presentar dos productos del cuento interactivo:





Segunda presentación de trabajo	30 de octubre	<ul style="list-style-type: none"> • Producto 1: Enlace al cuento interactivo junto con las instrucciones detalladas para su descarga. • Producto 2: Visualización del cuento a través de un video que muestre el funcionamiento interactivo desde el momento de abrir el archivo o acceder al enlace.
		<p>Segunda Categoría Grado: 1ero y 2do</p> <p><i>Programar un juego: Aventuras Emocionales</i></p>
		<ul style="list-style-type: none"> • Producto 1: Enlace del juego interactivo junto con las instrucciones detalladas para su descarga. • Producto 2: Visualización del juego a través de un video que muestre el funcionamiento interactivo desde el momento de abrir el archivo o acceder al enlace.
		<p>Grado: 3ero, 4to y 5to</p> <p><i>Diseñar asistentes virtuales (Chatbots)</i></p>
		<ul style="list-style-type: none"> • Producto 1: Enlace del asistente virtual junto con las instrucciones detalladas para su descarga. • Producto 2: Visualización del asistente virtual a través de un video que muestre el funcionamiento desde el momento de abrir el archivo o acceder al enlace.
Publicación de resultados (Selección de 5 finalistas)	06 de noviembre	Los trabajos serán revisados por un jurado especialista; seleccionando así las 5 mejores presentaciones quienes pasarán a la final.
Sustentación de proyectos	15 de noviembre	Exposición de los 5 equipos finalistas ante el jurado especialista.

