

CONCURSO

CREA 3.0

Bitácora Emocional: Innovación con TIC * 10MA EDICIÓN

Bases del concurso

1RA CATEGORÍA
(5to y 6to grado de primaria)

*“Cuentos Interactivos: El
Arte de contar emociones”*





Título: Cuentos Interactivos: El Arte de contar emociones

Público objetivo: Dirigido a estudiantes de 5to y 6to de primaria de colegios nacionales y privados.



OBJETIVOS E INVERSIÓN

Objetivo general:

Desarrollar la creatividad y las habilidades de programación en estudiantes, mediante la creación de cuentos digitales interactivos que integren diferentes emociones, promoviendo la comprensión de la inteligencia emocional y su aplicación en la tecnología.

Objetivos específicos:

- 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, entre otros, para crear elementos interactivos en 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.

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

- Las instituciones educativas interesadas en participar en el concurso podrán inscribirse a través del siguiente link: <https://bit.ly/3TaRPCx>
- Los equipos deben ser conformados por tres (3) alumnos y un (1) docente acompañante de cualquier área curricular.
- Cada equipo debe constituirse por alumnos del mismo grado o de diferentes grados y de acuerdo a su categoría.
- Los equipos deben ser liderados por un docente, de cualquier área curricular.
- El o la docente será el (la) encargado (a) de guiar y trabajar con los estudiantes 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

Los estudiantes deberán presentar un video explicando el proceso de creación de su cuento interactivo. Este debe ser informativo y atractivo, además; deben estar presentes todos los integrantes (docente y estudiantes) del equipo, hablando directamente a la cámara para explicar cada aspecto del proyecto.

Los puntos que se deben incluir en el video son:

1. Introducción al Proyecto

- **Presentación del Grupo:** Breve presentación de los miembros del equipo (nombre del equipo, de los estudiantes y del docente encargado).
- **Objetivo del Proyecto:** Explicar brevemente de qué tratará su cuento, cómo van a integrar las emociones en su proyecto y a qué público está dirigido.
- **Propósito:** Describir por qué es importante explorar emociones en los cuentos interactivos en la comunidad educativa.

2. Elección de la Herramienta TIC

- **Herramientas Seleccionadas:** Presentar la herramienta TIC que van a usar (por ejemplo, Scratch, Twine, StoryJumper, etc).
- **Razón de la Elección:** Explicar por qué eligieron esa herramienta en particular y cómo se adapta a su proyecto.

3. Planificación del Cuento Interactivo

- **Estructura del Cuento:** Explicar la estructura básica de la historia (planteamiento, nudo y desenlace) y cómo las emociones influyen en la trama.
- **Ejemplo de Trama:** Proporcionar un breve resumen de la historia y las decisiones interactivas principales.
- **Emociones Exploradas:** Listar las emociones que se explorarán (alegría, tristeza, miedo, etc.).
-





- **Representación de emociones:** Explicar cómo estas emociones se mostrarán a través de los personajes y eventos.
- **Creación de Personajes:** Describir brevemente los personajes y a los conflictos que se enfrenta y cuáles son las emociones que evidencian.
- **Diseño de Escenarios:** Explicar los escenarios que se usarán y cómo apoyarán la narrativa emocional.

4. Integración de Elementos Multimedia

- **Uso de Imágenes y Sonidos:** Explicar cómo usarán imágenes y sonidos para representar emociones (por ejemplo, música triste, efectos visuales, música de suspenso, etc).

Recomendaciones para el Video:

- **Claridad y precisión:** Asegúrate de que cada miembro del equipo participe en el video siguiendo la estructura del proyecto.
- **Visuales:** Muestra imágenes para ilustrar lo que se está explicando (opcional).
- **Interacción:** Los estudiantes deben hablar directamente a la cámara y demostrar entusiasmo para mantener el interés del espectador.
- **Guión:** Aunque es importante hablar de manera natural, tener un guión o una estructura ayudará a cubrir todos los puntos necesarios.
- El video debe tener una duración aproximada de 5 a 7 minutos.
- El cuento interactivo presentado debe ser innovador y original. Esto significa que debe demostrar creatividad, funcionalidad y aplicación. No debe ser una réplica directa de modelos existentes en el mercado o de proyectos con derechos de autor. Si el jurado determina que el producto es una copia de un diseño ya registrado o que está disponible para la venta pública, el equipo será descalificado de la competencia.





Criterios de evaluación de la presentación digital

Criterio	Descripción	Puntos		
		2	1	0
Objetivo del Proyecto	Explicación breve y clara de la temática del cuento, cómo se integrarán las emociones y a qué público está dirigido.			
Propósito	Descripción de la importancia de explorar emociones en cuentos interactivos y su relevancia en la comunidad educativa.			
Herramientas Seleccionadas	<p>Presentación adecuada de la herramienta TIC elegida, con una breve descripción de sus características.</p> <p>Explicación clara del porqué se eligió la herramienta y cómo se adapta al proyecto.</p>			
Estructura del Cuento	Explicación de la estructura básica del cuento (planteamiento, nudo y desenlace) y la influencia de las emociones.			



<p>Ejemplo de Trama</p>	<p>Provisión de un resumen breve y claro de la historia, incluyendo decisiones interactivas principales.</p>			
<p>Emociones Exploradas</p>	<p>Listado claro de las emociones que se explorarán en el cuento interactivo.</p>			
<p>Representación de Emociones</p>	<p>Explicación de cómo se mostrarán las emociones a través de personajes y eventos en la historia.</p>			
<p>Creación de Personajes</p>	<p>Descripción de los personajes, destacando cómo reflejan y representan emociones.</p>			
<p>Diseño de Escenarios</p>	<p>Explicación de los escenarios seleccionados y cómo apoyan la narrativa emocional del cuento.</p>			
<p>Uso de Imágenes y Sonidos</p>	<p>Explicación clara de cómo se utilizarán imágenes y sonidos para representar emociones en el cuento.</p>			





Sobre la presentación:

- El video debe subirse al drive de INFOPUCP. El link se compartirá a cada grupo participante una semana antes. Fecha de entrega: [4 de octubre del 2024](#)
- El video será revisado por un jurado especialista; seleccionando así los 10 mejores trabajos.
- Los grupos seleccionados a la semifinal 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 del 2024](#).
- Los trabajos presentados deben ser originales. En caso de detectarse plagio o copia de otros trabajos, los grupos serán descalificados de manera inmediata y definitiva.
- No se aceptarán trabajos fuera de fecha.
- El grupo que no presente su trabajo queda descalificado.

Entrega del segundo trabajo

Los equipos semifinalistas deberán presentar dos productos de su cuento interactivo:

- **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.

Sobre la presentación:

- Los diez (10) grupos semifinalistas deberán subir sus trabajos al drive de INFOPUCP. Fecha de entrega: [04 de noviembre del 2024 \(No habrá prórroga\)](#).
- No se aceptarán trabajos fuera de fecha.





- Los trabajos serán revisados por un jurado especialista; seleccionando así las **5 mejores presentaciones quienes pasarán a la final.**
- 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 **13 de noviembre del 2024.**
- La Sustentación y premiación se realizará el **22 de noviembre del 2024** en las instalaciones de la Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Tener en cuenta que, tras la sustentación de los proyectos por parte de los cinco participantes seleccionados, se premiará a los tres primeros puestos.

Criterios de evaluación

Criterio	Descripción	Puntos
1. Contenido narrativo		4
- Coherencia	La trama sigue una secuencia lógica y fluida.	1
- Desarrollo de personajes	Los personajes están bien definidos y generan empatía en el lector.	1
- Ambientación y descripción	El entorno y los detalles están bien descritos, facilitando la inmersión del lector.	1
- Lenguaje	Uso adecuado del lenguaje (gramática, ortografía y vocabulario).	1
2. Elementos interactivos		2
- Interactividad	El nivel de participación del lector es significativo y permite influir en la historia.	1
- Facilidad de uso	La interfaz es intuitiva y fácil de navegar.	1
3. Relación del cuento con las emociones		6
- Capacidad para evocar emociones	La historia logra generar emociones significativas (alegría, tristeza, miedo, sorpresa, etc.).	2
- Identificación emocional con los personajes	El lector se identifica emocionalmente con los personajes y sus situaciones.	1






- Variedad y adecuación de las emociones a la trama	Las emociones evocadas están en consonancia con los eventos y decisiones del cuento.	1
- Reflexión emocional	La historia invita al lector a reflexionar sobre sus propias emociones.	2
4. Uso de tecnología		4
- Integración de multimedia	Uso adecuado de imágenes, sonidos o videos para mejorar la experiencia emocional y narrativa.	2
- Diseño visual	La elección de colores, tipografía y gráficos es adecuada para la historia y las emociones que se buscan provocar.	2
5. Creatividad y originalidad en el diseño interactivo		1
- Adecuación al público objetivo	La historia y los elementos están bien diseñados para la edad e intereses del público.	1
6. Conclusión y reflexión		3
- Final significativo	El cuento tiene un cierre coherente y satisfactorio tanto a nivel narrativo como emocional.	1
- Reflexión o mensaje emocional	El cuento deja una lección o reflexión clara relacionada con las emociones experimentadas.	2



PREMIOS A ENTREGAR

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

 <p>PRIMER PUESTO</p>	Alumnos:
	<ul style="list-style-type: none"> ● Gift Card por 1,500 soles por el equipo ● 1 beca para cursos de INFOPUCP para escolares en Verano 2025 ● Kit de Souvenir de INFOPUCP ● 1 beca para el curso de Chino Mandarín del Instituto Confucio PUCP, dirigido a niños de 11 a 13 años ● Diploma de reconocimiento

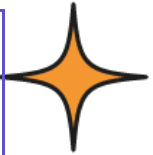




	Docente:
	<ul style="list-style-type: none"> • Gift Card por 500 soles • 1 beca para cursos de INFOPUCP • Kit de Souvenir de INFOPUCP • Diploma de reconocimiento
	Institución educativa:
	<ul style="list-style-type: none"> • Diploma de reconocimiento • 50% de descuento en cursos de INFOPUCP verano 2025 para su docente y alumnos • 5% de descuento en Convenio Educativo 2025 (no acumulable). • 5% de descuento en un convenio institucional • Instituto Confucio PUCP ofrece un 5% de descuento en un convenio institucional

 <p>SEGUNDO PUESTO</p>	Alumnos:
	<ul style="list-style-type: none"> • Gift Card por 900 soles por el equipo • 1 beca para cursos de INFOPUCP para escolares en Verano 2025 • Kit de Souvenir de INFOPUCP • Media beca para el curso de Chino Mandarín del Instituto Confucio PUCP, dirigido a niños de 11 a 13 años • Diploma de reconocimiento
	Docente:
	<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.
	Institución educativa:





	<ul style="list-style-type: none"> • Diploma de reconocimiento • 50% de descuento en cursos de INFOPUCP verano 2025 para su docente y alumnos. • 4% de descuento en Convenio Educativo 2025 (no acumulable) • Instituto Confucio PUCP ofrece un 5% de descuento en un convenio institucional
--	--

 <p>TERCER PUESTO</p>	<p>Alumnos:</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Gift Card por 600 soles por equipo • 1 beca para cursos de INFOPUCP para escolares en Verano 2025 • Kit de Souvenir de INFOPUCP • Media beca para el curso de Chino Mandarín del Instituto Confucio PUCP, dirigido a niños de 11 a 13 años • Diploma de reconocimiento
	<p>Docente:</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 2025 para sus docentes y alumnos. • 3% de descuento en Convenio Educativo 2025 (no acumulable) • Instituto Confucio PUCP ofrece un 5% de descuento en un convenio institucional

