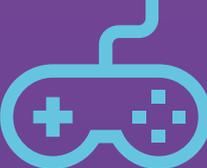


JAM ESTUDIANTIL

× ×



RETO GAMER



× ×

BASES Y CONDICIONES



educ.ar lab
Misiones



Silicon Misiones



Ministerio de Educación,
Ciencia y Tecnología

educ.ar Sociedad del Estado

JAM ESTUDIANTIL RETO GAMER

BASES Y CONDICIONES

Evento Gamificado

El martes 26 de noviembre del corriente año, se llevará a cabo en Educar Lab Misiones la denominada JAM ESTUDIANTIL: RETO GAMER. Este evento reunirá a más de 100 estudiantes de colegios secundarios de la ciudad de Posadas, con el fin de crear videojuegos inspirados en la figura histórica de Andresito Guacurarí.

La actividad se desarrollará en el Pabellón n°2 del Parque del Conocimiento de la ciudad de Posadas, Misiones y contará con la participación de diversas instituciones educativas referentes en la temática de los videojuegos. Los estudiantes, divididos en equipos, trabajarán en conjunto para diseñar y programar sus propios videojuegos en tiempo record (jornada extendida).

Sobre los participantes

Esta propuesta está destinada a (20) colegios secundarios públicos y privados, cuyos estudiantes se encuentren en 3º, 4º y 5º año de colegios secundarios públicos y privados de la ciudad de Posadas, Misiones.

Cada institución educativa podrá inscribir un máximo de hasta (5) estudiantes, siendo el mínimo (3).

La selección de los estudiantes estará a cargo de la institución educativa, es decir, directivos y docentes.

Para la selección de los perfiles estudiantiles por colegio, se deberá tener en cuenta los siguientes requisitos:

- Para prototipar un videojuego es necesario tener referentes en programación, música y dibujo (no excluyente). Con la particularidad de que puedan ser estudiantes de diferentes cursos.
- Cada equipo conformado estará compuesto por (3) mínimo, (5) máximo estudiantes de la misma institución educativa del nivel secundario.
- Los docentes o directivos de cada institución educativa serán los encargados de completar el formulario de participación con los datos de los mínimo (3) o máximo (5) estudiantes.

Por cada institución educativa, se inscribirá (1) docente referente, responsable de su grupo de estudiantes. Este será mentor y acompañará el desarrollo de los prototipos. El mismo, contará con la constancia de no cómputo por inasistencia.

Sobre los prototipos de videojuegos

Los juegos deberán ser creados durante el evento y no deben contener propuestas con contenido violento.

La creación de los prototipos de videojuegos será autoría compartida de Educar Lab Misiones, la institución educativa y de los estudiantes que lo crearon; siendo todos ellos los encargados de difundir, producir y exhibir sin fines de lucro en eventos, plataformas específicas destinadas a su difusión; así como también redes sociales.

Evaluación: un jurado compuesto por profesionales de la industria/ referentes de los videojuegos, evaluará los juegos para destacarlos según criterios: Mejor prototipo, Mejor trabajo en equipo, Juego Innovador, Mejor Diseño Visual, Mejor Diseño Sonoro, Impacto Educativo y Mejor Proceso Creativo.

La premiación tendrá la siguiente distribución:

- **1° Premio al mejor prototipo de videojuegos:** se reconocerá a un único equipo que se destaque y cumpla con distinciones de las categorías mencionadas.

- **(6) categorías de reconocimientos:** Dichas menciones pueden incluir a más de un grupo escolar por categoría.

- **Mejor trabajo en equipo:** Reconocimiento a los equipos que hayan demostrado la mayor colaboración, comunicación efectiva y trabajo coordinado entre los integrantes.

- **Juego Innovador:** Premios a los equipos que hayan presentado la propuesta de videojuego más original y creativa, ya sea en términos de mecánicas, temática o enfoque narrativo.

- **Mejor Diseño Visual:** Se premia a los equipos cuyo videojuego destaque por su diseño gráfico, arte visual y uso creativo de elementos visuales.

Mejor Diseño Sonoro: Reconocimiento a los equipos que haya logrado una ambientación sonora y musical sobresaliente, integrando música y efectos de sonido que enriquezcan la experiencia del juego.

- **Impacto Educativo:** Este premio se otorga a los equipos cuyo videojuego tenga el contenido más alineado con objetivos educativos o curriculares, promoviendo el aprendizaje de manera divertida e interactiva.

- **Mejor Proceso Creativo:** Este premio se otorga a los equipos que, a lo largo del evento, haya demostrado una excelente evolución en el desarrollo de su idea, adaptándose y mejorando a lo largo del evento.

Sobre la temática

La temática será en torno a la efeméride de “Andresito Guacurará, nuestro prócer misionero”. La narrativa contará con 5 recortes históricos de su paso por el territorio misionero, en lo que se conoce actualmente como la provincia de Misiones. Enfocándose en localidades en donde estuvo, y acontecimientos históricos que allí ocurrieron.

Justificación

Las Jam de Videojuegos son espacios ideales para que los estudiantes adquieran conocimientos en programación, diseño gráfico, diseño sonoro, construcción de narrativas y otras disciplinas relacionadas con el desarrollo de prototipos de videojuegos. Al utilizar herramientas y dispositivos tecnológicos, los participantes desarrollan habilidades digitales transferibles a otros campos de estudio y trabajo.

Este tipo de iniciativas fomentan el intercambio y la colaboración, promoviendo el trabajo en equipo. Al unirse para alcanzar un objetivo común, los estudiantes aprenden a comunicarse de manera efectiva, a respetar diferentes opiniones y a asumir diversos roles dentro del equipo, enriqueciendo la dinámica de trabajo conjunto.

En Educar Lab Misiones, hemos adoptado los videojuegos como una estrategia innovadora para el aprendizaje, combinando la motivación y el disfrute, propios del juego con la enseñanza de contenidos curriculares. Por eso, hemos desarrollado experiencias educativas que integran el mundo del videojuego con el aprendizaje académico.

A partir de esta experiencia, proponemos realizar un evento que reúna a estudiantes de diferentes instituciones secundarias de la ciudad de Posadas, con el desafío de diseñar videojuegos en tiempo récord, de manera colaborativa, partiendo de una temática común vinculada a contenidos curriculares.

Objetivos

- Promover la innovación educativa creando un entorno donde los estudiantes puedan experimentar, aprender y desarrollar nuevas habilidades.
- Desarrollar las competencias digitales de los estudiantes, promoviendo el aprendizaje de programación, diseño y otras disciplinas relacionadas con la creación de videojuegos.
- Fomentar el trabajo colaborativo y la resolución de problemas, estimulando el trabajo en equipo y la capacidad de los estudiantes para enfrentar desafíos de manera conjunta.

CRONOGRAMA TENTATIVO

De 08.30 a 17.00h aproximadamente

INSCRIPCIONES AQUÍ: <https://forms.gle/nL3UKmwyViZ3tfVn8>

CONSULTAS

Correo electrónico: informes.conectarlab@gmail.com

Celular: **3764 87-4496 (whatsapp)**

Dirección: **Av. Ulises López. Pabellón N°2, Parque del Conocimiento**

Horario de atención: **Lunes a Viernes de 9.00 a 12.30 y de 14.00 a 18.00h**

DATOS COMPLEMENTARIOS

Los programas que se utilizarán durante la jornada del evento son:

Godot: <https://godotengine.org/download/archive/4.2-stable/>

Krita: <https://krita.org/es/download/>

Piskel: <https://www.piskelapp.com/download>

Jumbox: <https://jummb.us/>