

LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL ESTADO DE JALISCO

A través de la Subsecretaría de Educación Básica, la Dirección General de Programas Estratégicos, la Dirección de Articulación de Programas Estratégicos y la Dirección de Ciencias Exactas y Habilidades Mentales.

CONVOCA A:

LOS ALUMNOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA Y SECUNDARIA DE ESCUELAS PÚBLICAS Y PARTICULARES DEL ESTADO DE JALISCO A PARTICIPAR EN EL “CONCURSO DE CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS STEAM PLAY” BAJO LAS SIGUIENTES:

BASES

Cuando en la presente convocatoria, se mencione de manera genérica a los estudiantes y participantes, entre otros, se considerará dentro de las mismas, a las y los estudiantes, a las y los participantes; por lo que estas menciones plasmadas en un género se refieren, sin distinción alguna, a todas las personas físicas de todos los géneros, sin preferencia ni discriminación alguna.

PRIMERA. - De la modalidad; En línea, en equipos de 2 participantes.

SEGUNDA. - De los participantes; Podrán inscribirse estudiantes de escuelas públicas o particulares con incorporación a la Secretaría de Educación del Estado de Jalisco que se encuentren inscritos en quinto y sexto de primaria, así como cualquiera de los tres grados de educación secundaria en el ciclo escolar 2021-2022. Se recomienda que los estudiantes tengan aptitudes para la programación y los videojuegos.

TERCERA. - De las categorías; El concurso estará constituido de dos categorías, según el grado de estudios de los estudiantes en el ciclo escolar 2021-2022:

- Categoría A: Primaria
- Categoría B: Secundaria

CUARTA. - Del registro; Se realizará un registro en línea a través del siguiente link: <http://bit.ly/RegistroSTEAMPlay>. La fecha límite para el registro es el 11 de julio del 2021 a las 11:59 p.m. El registro será en equipos de dos participantes, los cuales no necesariamente tendrán que pertenecer a una misma escuela ni al mismo grado académico. Cada estudiante podrá inscribirse solamente en un equipo.

Los estudiantes integrantes de cada equipo deberán pertenecer al mismo nivel educativo, es decir, no podrán inscribirse equipos donde un integrante pertenezca a educación primaria y el otro a educación secundaria.

QUINTA. - Del formato del concurso; Se realizará totalmente en línea, utilizando como medio de comunicación una plataforma de mensajería (Telegram) y el correo institucional de la Dirección de Ciencias Exactas y Habilidades Mentales, siendo:

cienciasexactas.sej@jalisco.gob.mx.

SEXTA. - De la selección; Se seleccionarán los equipos que cumplan con los requisitos estipulados en la base cuarta. No hay cupo limitado. El 12 de julio del 2021 se enviará un correo de confirmación de registro, y además en el mismo se incluirán las instrucciones de cómo unirse al grupo de Telegram correspondiente al concurso.

SÉPTIMA. - Del concurso; El objetivo del concurso es fomentar distintas fortalezas mentales que se desarrollan al crear un

videojuego, como el pensamiento crítico, creativo, lógico, artístico y tecnológico, así como la resolución de problemas de manera optimizada y eficiente, todo con un enfoque divertido e interactivo. Debido a que México es el sexto país a nivel mundial con mayor exportación de animación, videojuegos y software, según el Banco Nacional de Comercio Exterior (Bancomext) es importante promover estas áreas en estudiantes desde temprana edad.

Los participantes realizarán un prototipo de un videojuego cuya temática principal sea STEAM. STEAM se refiere a “Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas”, por lo que los temas podrían ser “ciencia ficción”, “robots”, “experimentos”, “biología”, etcétera. La plataforma de programación de su videojuego será Scratch: <https://scratch.mit.edu/>

Scratch, permite la creación de videojuegos y animaciones de una manera gráfica, sencilla y básica.

Además, contiene muchos tutoriales para aprender a crear tu propia obra.

El equipo participante tendrá que entregar un documento en archivo en PDF donde se redacte una descripción del videojuego que explique su visión, su género, su historia, su relación a STEAM y la audiencia a la que está dirigida.

A los participantes se les apoyará con recursos bibliográficos para consultar sobre programación y diseño de videojuegos en la siguiente carpeta de Google Drive:

<http://bit.ly/RecursosSTEAMPlay>

Los participantes tendrán hasta el 24 de agosto de 2021 para enviar su versión prototipo de su videojuego y el documento al correo cienciasexactas.sej@jalisco.gob.mx, donde serán revisados y evaluados por el jurado con base en los siguientes cuatro rubros:

- Experiencia de juego: Que el videojuego sea entretenido y divertido.
- Creatividad e innovación: Que el concepto del videojuego sea único e ingenioso.
- Claridad y balance: Qué tan justo es el videojuego con el jugador, además de qué tan intuitivo es.
- Fiel al tema estipulado: Que el tema del videojuego se adecúe a lo requerido, o tenga temática STEAM.
- Funcionamiento adecuado: Que el videojuego corra con la menor cantidad de errores posible.

Cada rubro será calificado sobre 10 puntos. El detalle de los rubros será publicado a través de la plataforma de Telegram.

El proyecto deberá ser de autoría propia y será descalificado cualquier proyecto que incurra en el plagio.

OCTAVA. - De los ganadores; El 8 de septiembre de 2021 se publicará la lista de los ganadores. Se premiará con un reconocimiento, una medalla y un premio en efectivo a los ganadores de la siguiente forma:

| Lugar | Número de equipos ganadores (2 participantes por equipo) | Monto de premio por estudiante (MXN) |
|---------|--|--------------------------------------|
| Primero | 2 (1 por categoría) | \$3,500 |
| Segundo | 4 (2 por categoría) | \$2,500 |
| Tercero | 6 (3 por categoría) | \$1,500 |

En total, se otorgarán \$52,000 MXN en premios.

NOVENA. - Del costo de la participación del concurso; El concurso no tiene costo para los participantes.

DÉCIMA. - Del Comité Organizador; estará integrado por personal de la Secretaría de Educación del Estado del Jalisco, siendo:

- El Director de Educación Primaria;
- El Director de Educación Secundaria;
- El Director de Ciencias Exactas y Habilidades Mentales.
- El Coordinador del área de STEAM.
- Tres Asesores Académicos del área de STEAM.
- Un representante de la Dirección General de Programas Estratégicos.

Cualquier situación no contemplada en la presente convocatoria será resuelta por el Comité Organizador y sus decisiones serán inapelables.

Para cualquier duda o aclaración respecto al contenido de esta convocatoria, podrá comunicarse a la Dirección de Ciencias Exactas y Habilidades Mentales a los teléfonos 38 19 27 00 y 30 30 75 00 ext. 57675; correo electrónico: guillermo.duncan@jalisco.gob.mx

DÉCIMO PRIMERA. - Aviso de Privacidad; Los datos personales recabados serán protegidos, incorporados y tratados en la base de datos personales correspondientes, de conformidad con lo dispuesto por la Ley de Protección de Datos

Personales en Posesión de Sujetos Obligados del Estado de Jalisco y sus Municipios y de acuerdo al aviso de privacidad, que puede consultar, en el siguiente link: <https://portalsej.jalisco.gob.mx/home/aviso-de-privacidad-2/>.

Los datos personales que sean recabados con motivo de la presente convocatoria, ya sea de manera directa o indirecta, serán utilizados única y exclusivamente para los fines y objetivos por los que fueron entregados por su titular a la Secretaría de Educación del Estado de Jalisco

DÉCIMO SEGUNDA. - Equidad y no discriminación; La selección de personas destinatarias de las convocatorias emitidas por la Secretaría de Educación del Estado de Jalisco se realiza mediante procedimientos competitivos, eficientes, equitativos, transparentes y públicos, sustentados en méritos y calidad y se obliga a no discriminar a los proponentes por ningún motivo o condición social o física. La Secretaría de Educación del Estado de Jalisco deberá observar en la selección de personas en la presente convocatoria, los principios de equidad y no discriminación, particularmente cuidando la equidad de género.

DÉCIMO TERCERA. - Vigencia de la convocatoria; La presente convocatoria tendrá vigencia a partir del 25 de junio al 8 de septiembre del 2021.

DÉCIMO CUARTA. - Quejas y denuncias; Cualquier aspirante tendrá derecho a presentar quejas y denuncias que puedan dar lugar al establecimiento de responsabilidades administrativas, civiles y/o penales, ante las instancias correspondientes, ya sea por el incumplimiento de las disposiciones contenidas en la presente convocatoria o ante la presunción de la realización de conductas contrarias a la normatividad que resulte aplicable. Podrá realizar dicha queja o denuncia de forma directa (oral) y (escrito) ante la Contraloría del Estado: tel. 800 4663786, 33 36681613, ext. 50704, 50709 y 50712. Correo electrónico: quejasydenunciasce@jalisco.gob.mx Domicilio: Av. Vallarta No. 1252 esquina Atenas, col. Americana de la ciudad de Guadalajara, Jalisco C.P. 45160

Esta convocatoria es pública, ajena a cualquier partido político. Queda prohibido el uso para fines distintos a los establecidos en la convocatoria. Quien haga uso indebido de los recursos de esta convocatoria deberá ser denunciado y sancionado de acuerdo con la ley aplicable y ante la autoridad competente

ATENTAMENTE

Guadalajara, Jalisco, 25 de junio de 2021

JUAN CARLOS FLORES MIRAMONTES
SECRETARIO DE EDUCACIÓN DEL ESTADO DE JALISCO



Au. Central Guillermo
González Camarena 615
Colonia Residencial Poniente,
Zapopan, Jalisco, México