

**GOBIERNO DEL ESTADO DE JALISCO
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE PROGRAMAS ESTRATÉGICOS
DIRECCIÓN DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL**

CONVOCATORIA

La Secretaría de Educación del Estado de Jalisco, a través de la Dirección General de Programas Estratégicos y la Dirección de Alfabetización Digital.

Invitan a

Estudiantes de Educación Básica en el Estado de Jalisco interesados en el desarrollo y presentación de proyectos científico-tecnológicos a participar en el.

Reto DIPTA Kids 2019

El reto se llevará a cabo en cinco etapas:

1. Inscripción de equipos participantes, antes del 13 de abril de 2019 postulando un proyecto en los temas de Ciencia y Tecnología.
2. Selección de los proyectos que pasarán a la etapa de revisión, desarrollo y mejora.
3. Revisión, desarrollo y mejora de los proyectos seleccionados en la plataforma virtual *Reto DiPTA Kids* y durante las dos sesiones presenciales el 18 de mayo y 1 de junio.
4. Selección y premiación de proyectos ganadores el 8 de junio de 2019 en la Feria de Ciencia y Tecnología *Reto DIPTA Kids 2019*.
5. Participación de los proyectos ganadores en el Concurso Estatal *Expociencias Occidente - Código Ciencia* que se efectuará el 14 y 15 de junio de 2019 y es selectivo para la *Expociencias Nacional 2019* a realizarse en Monterrey, Nuevo León y *Expociencias Latinoamericana 2020* a realizarse en Santa Rosa, Argentina.

El propósito de *Reto DiPTA Kids* es contribuir al desarrollo de talentos en Ciencia y Tecnología, en estudiantes de primaria y secundaria donde aprendan a

manejar y usar las nuevas tecnologías, a poner en práctica la lógica, la resolución de problemas a través del método científico, que aprendan a cooperar y trabajar en equipo como una forma de hacer ciudadanía en su vida cotidiana a través de las comunidades de aprendizaje.

Bases

I. De los participantes. Podrán participar estudiantes de primaria y secundaria en todas sus modalidades entre los 6 y 15 años de edad, inscritos en los planteles públicos e incorporados a la Secretaría de Educación del Estado de Jalisco.

II. De la modalidad. Los equipos estarán conformados hasta por tres estudiantes que serán acompañados por un docente como Asesor del Equipo. En los equipos de 1° y 2° de Primaria deberán además estar acompañados de un padre o tutor.

III. De las categorías.

Los equipos participantes podrán desarrollar sus proyectos en las siguientes categorías:

Categoría	Descripción de la Categoría	Ejemplos
Robótica	Proyectos Multidisciplinarios (mecánica, electrónica, computación) que integran y desarrollan máquinas o prototipos que benefician a los diferentes sectores de la población. Productos que involucren sistemas de control o procesos inteligentes para facilitar las actividades del ser humano.	<ul style="list-style-type: none"> • Sismógrafo • Mano robótica • Sistemas de control de casa inteligente
Desarrollo de software (videojuegos)	<p>Aplicación práctica del conocimiento científico al diseño y construcción de programas de computadora y a la documentación asociada requerida para desarrollar, operar y mantenerlos.</p> <p>Desarrollo de aplicaciones móviles y sistemas de gestión de la información para la toma de decisiones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Apps • Software • Videojuegos

Agropecuarias y Alimentos	Actividades humanas orientadas al cultivo del campo como a la crianza de animales. Elaboración de productos alimenticios que ofrezcan un valor nutricional o adición de nutrientes a los alimentos existentes. Proyectos que expongan técnicas que auxilien o modernicen la siembra o cultivo de los productos agrícolas y ganaderos.	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos usos de los alimentos • Fertilizantes • Vacunas para animales
Biología	El estudio de la estructura y comportamiento de los organismos vivos. Los procesos vitales de los seres vivos.	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos usos de las plantas, bacterias, microorganismos • Sistemas y aparatos de los seres vivos
Ciencias Exactas y Naturales	Las matemáticas, física, química y todas sus derivaciones. El estudio de ciencias relacionadas con el planeta.	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación práctica de las leyes de la física • Cambios químicos
Ciencias Sociales y Humanidades	Estudio del comportamiento de la naturaleza del ser humano y su interacción con la sociedad. Estudio de los procesos del pensamiento y del comportamiento de seres humanos y de otros animales en sus interacciones con el ambiente.	<ul style="list-style-type: none"> • Psicología en las relaciones humanas • Cambios en la sociedad
Ciencias de los Materiales	La relación entre la estructura y las propiedades de los materiales. Promover el desarrollo de mejoras de los materiales, creación de nuevos materiales, así como su composición química, comportamiento mecánico, eléctrico, térmico, etc.	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos materiales para construir casas • Crear productos biodegradables
Medicina y Salud	Medicina básica (trabajos realizados en laboratorio, muestreo, encuestas). Medicina clínica (factores asociados a enfermedades). Las ciencias médicas.	<ul style="list-style-type: none"> • Curas para enfermedades • Tratamientos médicos innovadores
Medio Ambiente	Conjunto de componentes físicos, químicos, biológicos, sociales, económicos y culturales capaces de ocasionar efectos directos e indirectos en un plazo corto o largo sobre los seres vivos.	<ul style="list-style-type: none"> • Productos que reduzcan la contaminación • Crear productos orgánicos o no contaminantes
Animación	Secuencia de imágenes que forman una ilusión de movimiento, con una duración máxima de 2.30min (incluyendo créditos).	<ul style="list-style-type: none"> • Cualquier tipo de animación 2d, 3d, stop motion, etc.
Divulgación Científica	Conjunto de actividades que interpretan y hacen accesible el conocimiento científico a la sociedad. La búsqueda de soluciones de problemas a través de la divulgación, haciendo partícipes a los sectores sociales, económicos, educativos y/o gubernamentales.	<ul style="list-style-type: none"> • Dar a conocer investigaciones ya hechas • Creación de campañas informativas
Documental científico	Presentar un documental científico que aborde una problemática de su comunidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Documental de temas que modifiquen la vida

IV. De la participación.

1. Las actividades de las y los estudiantes consistirán en:

a) La creación y postulación de un proyecto original en:

- Robótica
- Desarrollo de Software (videojuegos)
- Agropecuarias y Alimentos
- Biología
- Ciencias Exactas y Naturales
- Ciencias Sociales y Humanidades
- Ciencias de los Materiales
- Medicina y Salud
- Medio Ambiente
- Animación
- Divulgación Científica
- Documental Científico

b) Si el proyecto es seleccionado para la siguiente etapa, los participantes realizarán actividades b-learning (en plataforma y presenciales) para lo que necesitarán:

a. Acceso a internet, un medio para capturar fotos o video, que puede ser una cámara digital, una cámara de celular, una webcam o una cámara de video y un dispositivo electrónico para realizar las actividades de programación, edición de video, etcétera y que puede ser computadora, smartphone o tableta.

b. Asistir a los cuatro talleres presenciales para la mejora de su proyecto que se impartirán en las instalaciones de la DiPTA, ubicadas en Helios No. 1217, Col. Mirador del Sol, Zapopan, Jalisco, los días sábados 18 de mayo y 1 de junio del año en curso con un horario de 9:00 a 14:00 hrs.

c. La presentación y selección de los proyectos ganadores se realizará en las instalaciones de la DiPTA el día 8 de junio del presente año en el Feria de Ciencia y Tecnología *Retos DiPTA Kids 2019*. Durante esta Feria los alumnos montarán un stand y presentarán al Comité Evaluador y comunidad Científica-Tecnológica su proyecto.

Teniendo a la vista su Reporte de Proyecto en español impreso por ambos lados, engrapado. Es opcional presentar una versión en inglés. Bitácora o archivos fuente que evidencian la elaboración del proyecto. Cartel donde se muestre el desarrollo del Proyecto. Stand estéticamente elaborado y acorde a la investigación científica tecnológica realizada.

d. Los proyectos ganadores participarán en el Concurso Estatal *Exposiciones Occidente - Código Ciencia* a celebrarse los días 14 y 15 de junio de 2019.

2. Las actividades de los docentes serán:

- Asesorar y acompañar a los estudiantes en su proceso creativo durante el desarrollo del proyecto en la plataforma virtual y sesiones presenciales, así como en la presentación del mismo.
- En caso de que su equipo resulte ganador, acompañará a los estudiantes al Concurso de Proyectos Científicos y Tecnológicos *Código Ciencia*. Este acompañamiento que el docente dará, se sitúa en la

perspectiva del Modelo Educativo, "las prácticas pedagógicas de los docentes deben contribuir a la construcción de una comunidad de aprendizaje solidaria y afectiva, donde todos sus miembros se apoyen entre sí."

3. Las escuelas participantes solo podrán postular como máximo dos proyectos por nivel educativo y los docentes que acompañan al equipo podrán participar en esos dos proyectos.

4. Los proyectos deberán incluir créditos de quienes lo hicieron y bibliografía utilizada.

5. La SEJ tendrá plena capacidad de uso, distribución y publicación de los proyectos presentados en el Reto DiPTA Kids. No obstante, los creadores del proyecto conservan sus derechos de autoría.

6. El postulante mantendrá indemne a la SE por todo reclamo que pudiera presentarse sobre la propiedad del proyecto presentado, asumiendo aquella la responsabilidad unilateral, exclusiva y excluyente emergente de cualquier tipo de daños o perjuicios que pudieran sobrevenir y eximiendo íntegramente a la SE. A los fines de este concurso y frente a la SE el postulante se declara propietario del proyecto presentado.

7. La Secretaría de Educación del Estado de Jalisco se deslinda de cualquier responsabilidad por eventuales casos de plagio o cualquier conducta punible no detectada por la institución en los proyectos participantes. Lo anterior de conformidad con la legislación aplicable respecto a los derechos de autor.

8. La participación en esta convocatoria asume la plena aceptación de estas bases. La interpretación de las mismas o de cualquier aspecto no señalado en ellas, corresponde única y exclusivamente a la Secretaría de Educación del Estado de Jalisco a través de la Dirección de Alfabetización Digital.

V. De la inscripción

La inscripción del proyecto se realizará a través del formulario en línea disponible en <http://bit.ly/retodiPTA-kids2019>.

Las inscripciones se abrirán con la publicación de la presente convocatoria y se cerrarán el 12 de abril de 2019.

Para inscribir el proyecto, el equipo deberá tener un problema y su posible solución e incluir un vídeo de una duración máxima de 3 minutos donde expliquen su problema y la posible solución.

Se integrará un jurado con especialistas en los temas de Ciencia y Tecnología para la selección de los mejores proyectos inscritos.

El día 6 de mayo todos los inscritos recibirán un correo electrónico donde se informará de los equipos que

pasarán a la etapa de Revisión, desarrollo y mejora del proyecto.

A partir del 9 de mayo y hasta el 4 de junio, los participantes seleccionados podrán acceder a la plataforma donde mejorarán su proyecto.

La URL de la plataforma se dará a conocer a través del correo de bienvenida a los 40 equipos seleccionados. Todos los datos recibidos serán manejados conforme al aviso de privacidad disponible en <https://portalsej.jalisco.gob.mx/aviso-de-privacidad-corto/>

VI. De la selección de proyectos

Se integrará un jurado con especialistas de carreras afines (Ciencias Sociales y Humanas, Ciencias de los Materiales, Medicina y Salud, Medio Ambiente, Animación, Divulgación Científica) en los temas de Ciencia y Tecnología para la evaluación y selección de los mejores proyectos durante la Feria de Ciencia y Tecnología *Reto DiPTA Kids 2019*.

VII. De la premiación

1. El anuncio de los equipos ganadores se efectuará el día 8 de junio al finalizar la Feria de Ciencia y Tecnología *Reto DiPTA Kids 2019* en la ceremonia de Premiación.

2. Los equipos ganadores recibirán:

- Los 3 primeros lugares un Trofeo
- Medallas para los finalistas
- Todos los equipos que participen en la final un reconocimiento por su destacada participación.
- Los 5 proyectos ganadores participarán en el Concurso estatal *Expociencias Occidente - Código Ciencia* como la Selección DiPTA Kids 2019.

VIII. De la publicación de los proyectos seleccionados

1. Los proyectos seleccionados serán publicados en El Punto, la Plataforma de recursos educativos de Secretaría de Educación del Estado de Jalisco, con el crédito correspondiente a sus autores.
2. Se entregará constancia de participación a los equipos que presenten su proyecto en la Feria de Ciencia y Tecnología *Reto DiPTA Kids 2019*.
3. Los casos no previstos serán resueltos por el Comité Organizador.

ATENTAMENTE

Guadalajara, Jalisco a 19 de marzo de 2019

“2019, año de la igualdad de género en Jalisco”.

Juan Carlos Miramontes Flores
Secretario de Educación del Estado de Jalisco