

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.

CONVOCAN A:

LOS ESTUDIANTES 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, 2022” BAJO LAS SIGUIENTES

BASES:

Cuando en la presente convocatoria, se mencione de manera genérica a los estudiantes, participantes y ganadores, se considerará dentro de la misma, a las y los estudiantes, a las y los participantes y a las y los ganadores; 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. – Del objetivo del concurso: 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.

SEGUNDA. – De los participantes: podrán participar todos los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria y los tres grados de educación secundaria de todos los municipios del Estado de Jalisco, inscritos en escuelas públicas o particulares que cuenten con autorización para impartir educación básica durante el ciclo escolar 2021-2022. Se recomienda que los estudiantes tengan aptitudes para la programación y los videojuegos.

TERCERA. – De la modalidad: en línea, en equipos de 2 participantes.

CUARTA. – De las categorías: son las siguientes

- Categoría A: estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de primaria.
- Categoría B: estudiantes de secundaria.

QUINTA. – De las etapas: el concurso contempla una etapa única.

SEXTA. – Del registro: se realizará en línea a través del siguiente link <https://bit.ly/RegistroSTEAMPlay2022>. Será en equipos de dos participantes, los cuales no necesariamente tendrán que pertenecer a una misma escuela ni al mismo grado académico, pero sí a una misma categoría del concurso. Cada estudiante podrá registrarse en solamente un equipo.

Durante el registro se solicitará al estudiante unirse al grupo de chat correspondiente al concurso en la plataforma de mensajería Telegram®, a través del cual se comunicará información importante del concurso.

La fecha límite de inscripción será el viernes 29 de julio del 2022. El concurso no tiene costo alguno para los participantes.

SÉPTIMA. – Del concurso: los participantes realizarán un prototipo de un videojuego cuya temática principal sea “Ciencia

Sustentable”, lo cual se refiere a que deberá tener contenido sobre desarrollo sustentable y el rol de la ciencia en él.

La plataforma donde deberán programar su prototipo será Scratch®: <https://scratch.mit.edu/>. Scratch permite la creación de videojuegos, animación de una manera gráfica, sencilla y básica, por lo que es de fácil acceso para aquellos que apenas comienzan a programar y de forma gratuita, además de que contiene muchos tutoriales para aprender a crear tu propia obra. En la siguiente carpeta de Google Drive® los participantes podrán consultar recursos bibliográficos sobre programación y diseño de videojuegos: <http://bit.ly/RecursosSTEAMPlay>

Además, el equipo participante deberá entregar un documento en PDF, en el que se redacte una descripción del videojuego, su visión, su género, su historia, su relación con la temática estipulada y la audiencia a la que está dirigida. Es importante que dicho documento contenga el link a la página donde se puede probar la versión jugable del prototipo.

Los participantes tendrán hasta el 26 de agosto del 2022 para enviar su versión prototipo del videojuego y el documento al correo cienciasexactas.sej@jalisco.gob.mx. Posteriormente serán revisados con base en los siguientes cinco 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 justa es la progresión de dificultad con el jugador y qué tan intuitivo es.
- Fiel al tema estipulado: que el tema del videojuego se adecúe a la temática requerida.
- Funcionamiento adecuado: que el videojuego corra con la menor cantidad de errores posible.

Cada rubro será ponderado sobre 10 puntos, por lo que el puntaje máximo será de 50 puntos. El detalle de los rubros será informado a través de la plataforma Telegram®.

El proyecto deberá ser de autoría propia y será descalificado cualquier proyecto que incurra en plagio o que sea modificado después de la fecha límite de entrega.

OCTAVA. – De los resultados: los resultados serán enviados al correo electrónico registrado de los participantes y publicados en el grupo de Telegram® en la semana del 5 al 9 de septiembre del 2022.

NOVENA. – De los ganadores: se seleccionarán a los participantes en cada categoría por separado con un reconocimiento, una medalla y un premio en efectivo de la siguiente forma según su puntaje.

Lugar	Número de equipos ganadores por categoría	Monto del premio por integrante del equipo	Total de ganadores de la competencia
Primero	2	\$3,000	8 (4 por categoría)
Segundo	3	\$2,000	12 (6 por categoría)
Tercero	5	\$1,500	20 (10 por categoría)

En total, se otorgarán \$78,000 (setenta y ocho mil pesos 00/100 M.N.) en premios.

Los ganadores tendrán la oportunidad de participar en eventos y concursos nacionales e internacionales en el área de informática y ciencias en los que participa la Secretaría de Educación del Estado de Jalisco.

DÉCIMA. – Del Comité Organizador: es el que dará fe y legalidad de la selección de los ganadores de acuerdo a la base NOVENA y estará integrado por:

- Un representante de la Dirección General de Programas Estratégicos;
- Un representante de la Dirección de Articulación de Programas Estratégicos;
- Un representante de la Dirección de Ciencias Exactas y Habilidades Mentales;
- Un representante de la Dirección de Alfabetización Digital;
- Un representante de la Coordinación del Área de STEAM;

Cualquier situación no contemplada en la presente convocatoria será resuelta por el Comité Organizador.

Para cualquier duda o aclaración respecto al contenido de esta convocatoria comunicarse a la Dirección de Ciencias Exactas y Habilidades Mentales, ubicada en Prol. Alcalde No. 1351, Edificio B, Torre de Educación, Décimo Piso, colonia Miraflores, Guadalajara, Jalisco, a los teléfonos 33 38 19 27 00 y 33 30 30 75 00 ext. 57675; correo electrónico: guillermo.duncan@jalisco.gob.mx

DÉCIMA PRIMERA. - Aviso de privacidad: los datos personales recabados serán protegidos, incorporados y tratados en la base de datos correspondiente, 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 se puede consultar en el siguiente link:

https://transparencia.info.jalisco.gob.mx/sites/default/files/API_CGEDS_SEJ_0.pdf.

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.

DÉCIMA 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.

DÉCIMA TERCERA. – Vigencia: la presente convocatoria tendrá vigencia desde su publicación hasta el 29 de julio del 2022.

DÉCIMA 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/o escrita) ante la Contraloría del Estado, teléfonos 800 4663786, 333 668 16 13 ext. 50704, 50709 y 50712. Correo electrónico: quejasydenunciasce@jalisco.gob.mx. Domicilio: Av. Vallarta No. 1252, esquina Atenas, col. Americana, 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, a 30 de marzo del 2022
 “2022, AÑO DE LA ATENCIÓN INTEGRAL A NIÑAS, NIÑOS
 Y ADOLESCENTES CON CÁNCER EN JALISCO”

JUAN CARLOS FLORES MIRAMONTES
 SECRETARIO DE EDUCACIÓN DEL ESTADO DE JALISCO