

## I CONVOCATORIA *SCRATCHEANDO*

Bases reguladoras de la convocatoria *Scratcheando* para la promoción del desarrollo de las competencias en comunicación lingüística, la competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, la competencia digital y la competencia aprender a aprender.

### PREÁMBULO

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se han implantado en la rutina diaria de las aulas como métodos de búsqueda de información, como herramientas para la creación y difusión de contenidos, como medios para facilitar la enseñanza a distancia mediante el uso de plataformas *online*, así como para la creación de comunidades de conocimiento gracias a las redes sociales.

En su faceta de herramientas útiles para la elaboración de contenidos, las TIC constituyen el elemento imprescindible para la creación de narrativas digitales y narrativas *transmedia*. Multitud de plataformas utilizadas en este tipo de relatos permiten el desarrollo de cómics, la grabación y edición de audios y vídeos, la publicación de contenidos en múltiples formatos en Internet y la interacción mediante las redes sociales. Sin embargo, a excepción del caso de las redes sociales o los videojuegos, dichas plataformas están enfocadas a un espectador pasivo, que recibe información y la percibe como si de un libro electrónico se tratase. El Marco estratégico Educación y Formación 2020 (ET2020) establece como uno de sus objetivos estratégicos “Incrementar la creatividad y la innovación, incluido el espíritu empresarial, en todos los niveles de la educación y la formación”. Para cumplir con este objetivo, leer.es formula propuestas que contribuyen a desarrollar las siguientes áreas prioritarias del ciclo 2012-2014 y los ámbitos prioritarios del ciclo 2015-2020:

“Áreas prioritarias del ciclo 2012-2014”

- “Capacidades básicas (lectura y escritura, matemáticas, ciencias y tecnología) e idiomas.”
- “Competencias transversales clave, enseñanza del emprendimiento, alfabetización electrónica, alfabetización mediática y entornos de aprendizaje innovadores.”

“Ámbitos prioritarios del ciclo 2015-2020”

- “Conocimientos, capacidades y competencias pertinentes y de alta calidad, obtenidas mediante el aprendizaje permanente, centradas en los resultados de

aprendizaje, a favor de la empleabilidad, la innovación, la ciudadanía activa y el bienestar.”

La Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa, afirma: “Necesitamos propiciar las condiciones que permitan el oportuno cambio metodológico, de forma que el alumnado sea un elemento activo en el proceso de aprendizaje. Los alumnos y alumnas actuales han cambiado radicalmente en relación con los de hace una generación. La globalización y el impacto de las nuevas tecnologías hacen que sea distinta su manera de aprender, de comunicarse, de concentrar su atención o de abordar una tarea”.

Además, considera que “La incorporación generalizada al sistema educativo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), que tendrán en cuenta los principios de diseño para todas las personas y accesibilidad universal, permitirá personalizar la educación y adaptarla a las necesidades y al ritmo de cada alumno o alumna. Por una parte, servirá para el refuerzo y apoyo en los casos de bajo rendimiento y, por otra, permitirá expandir sin limitaciones los conocimientos transmitidos en el aula. Los alumnos y alumnas con motivación podrán así acceder, de acuerdo con su capacidad, a los recursos educativos que ofrecen ya muchas instituciones en los planos nacional e internacional. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación serán una pieza fundamental para producir el cambio metodológico que lleve a conseguir el objetivo de mejora de la calidad educativa.”

Por todo ello:

### **Primero. Objeto**

La finalidad de esta iniciativa es fomentar la participación de centros educativos de enseñanzas no universitarias en la creación de narrativas digitales basadas en obras literarias.

El portal Leer.es, dependiente del Ministerio de Educación y Formación Profesional de España (MEFP) y dedicado a las alfabetizaciones múltiples como herramientas de conocimiento y aprendizaje, promueve proyectos que contribuyan a desarrollar las competencias en comunicación lingüística, la competencia digital, la competencia de aprender a aprender; así como la competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

En este contexto, surge el proyecto *Scratcheando*, propuesta de acercamiento a la narrativa digital creada con Scratch, un lenguaje de programación por bloques desarrollado por el grupo permanente *Kindergarten* en el MIT Media Lab (Instituto Tecnológico de Massachusetts).

De esta forma, se pretende aunar el fomento de la lectura y de la escritura creativa con el pensamiento computacional y la expresión artística en proyectos de animación realizados con el entorno de programación Scratch.

Las animaciones seleccionadas serán publicadas a través de leer.es y podrán ser empleadas como material para el fomento de la lectura.

## **Segundo. Participantes**

La convocatoria está dirigida a estudiantes que cursen, durante el periodo 2018-2019, alguna de las siguientes enseñanzas oficiales:

- a) 5º y 6º de Educación Primaria.
- b) Educación Secundaria Obligatoria.
- c) Bachillerato.

La participación en la convocatoria se realizará a través del centro docente en el que los alumnos estén cursando sus estudios.

Los docentes participantes se comprometen a respetar la legislación y reglamentación relacionadas con los derechos de imagen y la ley de propiedad intelectual como se especifica en el apartado octavo.

El Ministerio de Educación y Formación Profesional declina toda responsabilidad en caso de que los centros no respeten este marco legal y/o las condiciones previstas en estas bases, la aceptación de las cuales se entenderá aceptada por los centros desde el momento en que cursen inscripciones al concurso.

## **Tercero. Modalidades de participación**

Cada participante podrá inscribirse en una de las modalidades propuestas, que hacen referencia únicamente a la complejidad de cada creación, sin que exista relación directa con la etapa educativa de los participantes.

Se establecen como modalidades de la convocatoria las siguientes:

- Modalidad básica
- Modalidad intermedia
- Modalidad avanzada

Las modalidades se determinan, por un lado, según el grado de desarrollo del alumnado en los conocimientos de programación y manejo de aplicaciones de dibujo por ordenador y, por otro, según los elementos usados de Scratch para los proyectos como son los bloques de programas, extensiones, los fondos, los disfraces de los objetos y los sonidos.

## Requisitos mínimos de cada modalidad

	<b>Computación</b>	<b>Diseño audiovisual</b>
Modalidad básica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Movimiento</li> <li>• Apariencia</li> <li>• Eventos</li> <li>• Uso opcional de la extensión Text to Speech</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 fondo</li> <li>• 4 imágenes entre objetos y disfraces</li> <li>• Sonidos prefabricados</li> </ul>
Modalidad intermedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Movimiento</li> <li>• Apariencia</li> <li>• Eventos</li> <li>• Control</li> <li>• Uso opcional de la extensión Text to Speech</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 fondos</li> <li>• 2 objetos con disfraces, utilizando un mínimo de 8 imágenes</li> <li>• 1 audio editado más sonidos prefabricados</li> </ul>
Modalidad avanzada	<p>Los utilizados en el nivel intermedio y uno más, elegido entre los cuatro siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensores</li> <li>• Operadores</li> <li>• Variables</li> <li>• Mis bloques</li> </ul> <p>Uso, al menos, de una de las extensiones de código Text to Speech o Traducción</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 fondos</li> <li>• 2 objetos con disfraces, utilizando un mínimo de 12 imágenes</li> <li>• 2 audios editados más sonidos prefabricados</li> </ul>

## Cuarto. Recursos para la creación de los proyectos

1. Entorno de programación Scratch: editor *online* o editor sin conexión.
2. Editores de gráficos e imágenes: se proponen como ejemplos Inkscape, Gimp o Vectr.
3. Editores de audio: opcional en caso de incluir archivos de sonidos propios. Se proponen como ejemplos Audacity, Apowersoft Editor u Oceanaudio.
4. Guía Didáctica publicada en leer.es: manual de referencia para la creación de animaciones.

## Quinto. Requisitos de los proyectos

1. En todos los casos, los proyectos serán originales y habrán sido realizados durante el curso 2018-2019.
2. En las notas y créditos del proyecto audiovisual deberá aparecer el nivel en el que se participa, el curso educativo de los participantes y el nombre y localidad del centro educativo.
3. Para que un proyecto pueda concursar en el nivel que se inscribe deberá utilizar instrucciones de todos los tipos de bloques y cumplir los mínimos establecidos para el diseño audiovisual.
4. Los proyectos presentados cumplirán las reglas de la Comunidad de Scratch<sup>1</sup>.

## Sexto. Criterios de valoración

1. La calidad artística y creatividad de los trabajos al explorar enfoques innovadores (15 puntos).
2. La calidad y originalidad de las imágenes creadas, así como la incorporación de sonidos en la narrativa digital (25 puntos).
3. El nivel de uso de técnicas empleadas para las animaciones (15 puntos).
4. La complejidad computacional en cuanto al uso de bloques de código y su correcta utilización en cada nivel de participación (25 puntos).
5. La claridad de la historia y la corrección lingüística de los trabajos (20 puntos).

## Séptimo. Plazo y presentación de los trabajos

El plazo de presentación de trabajos será desde el día 1 de febrero hasta el 13 de mayo de 2019.

Los trabajos se presentarán a través de la Sede Electrónica del Ministerio de Educación y Formación Profesional. Será necesario cumplimentar y registrar el formulario de inscripción en el que figuren los datos relativos al docente y, entre otros, el enlace al archivo del proyecto que estará alojado en un espacio de almacenamiento de acceso público para que el jurado pueda descargarlo y valorarlo.

El CNIIE se pondrá en contacto con los seleccionados para informarles sobre el fallo del concurso. Igualmente, se informará del mismo en la web Leer.es.

La presentación de los proyectos supone la aceptación de las bases de la presente convocatoria.

---

<sup>1</sup> [https://scratch.mit.edu/community\\_guidelines](https://scratch.mit.edu/community_guidelines)

## **Octavo. Propiedad intelectual de los trabajos premiados y divulgación de los mismos**

1. Los trabajos seleccionados serán publicados por el Ministerio de Educación y Formación Profesional sin que esto suponga cesión o limitación alguna de los derechos sobre ellos. Por ello, en atención a lo previsto en el artículo 14 del Real decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, la presentación de cualquier trabajo a la presente convocatoria implicará la autorización de su autor o autores para su divulgación.
2. La información de los proyectos deberá respetar la legislación y reglamentación aplicables en materia de protección de datos de carácter personal, propiedad intelectual y uso de imagen. La participación en el concurso conlleva la declaración por todo participante de ser propietario del conjunto de derechos de explotación de los proyectos (comunicación pública, reproducción, distribución y transformación) y la garantía de haber obtenido las autorizaciones necesarias para la difusión de los proyectos que establecen estas bases.

El MEFP recuerda que la utilización de obras musicales, sonidos, imágenes o clips de vídeo preexistentes en elementos concretos de los proyectos, si son objeto de propiedad intelectual, requieren la autorización de sus propietarios, o bien emplear una fuente de creación propia o bajo una licencia Creative Commons que permita este uso.

Todo centro participante exime al organizador, en este caso el Ministerio de Educación y Formación Profesional, de la responsabilidad derivada de la difusión de las obras musicales, sonidos, imágenes o clips de vídeo incluidos en las propuestas.

Los proyectos que no se ajusten a las bases de la convocatoria y a las condiciones de presentación, o bien, no respeten los derechos de imagen, de sonidos y la propiedad intelectual, no podrán participar en el concurso.

3. El Ministerio de Educación y Formación Profesional se reserva el derecho a la reproducción, publicación y difusión de los trabajos seleccionados. De la misma forma, los trabajos seleccionados podrán ser compartidos por sus autores, debiendo hacer constar la condición de seleccionado por el sitio web Leer.es en la presente convocatoria.

Los trabajos no seleccionados no serán publicados en la web Leer.es.