

## II 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](http://leer.es) formula propuestas que contribuyen a desarrollarlo.

La Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa, establece que: «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 *Scratchendo* como propuesta de acercamiento a la narrativa digital creada con Scratch, un lenguaje de programación por bloques y una comunidad de aprendizaje virtual desarrollados por el grupo Lifelong *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 multimedia programados con Scratch.

Los proyectos seleccionados serán publicados a través de leer.es y podrán ser empleados como material para el fomento de la lectura.

## Segundo. Participantes

La convocatoria está dirigida a estudiantes que cursen, durante el periodo 2019-2020, alguna de las siguientes enseñanzas oficiales:

- a) Educación Primaria.
- b) Educación Secundaria Obligatoria.
- c) Bachillerato y Formación Profesional.

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 inicial
- 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 programación, extensiones, los fondos, los disfraces de los objetos y los sonidos.

## Requisitos técnicos mínimos de cada modalidad

Los proyectos tendrán los siguientes requisitos mínimos en cada una de las categorías:

	<b>Elementos de programación</b>	<b>Elementos audiovisuales</b>
Modalidad inicial	<p>Contendrá al menos algún bloque de programación de las siguientes categorías:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Movimiento</li> <li>• Apariencia</li> <li>• Sonidos</li> <li>• Eventos</li> </ul>	<p>Contendrá al menos los siguientes elementos:</p> <p><i>Imágenes</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 fondos</li> <li>• 4 imágenes entre objetos y disfraces</li> </ul> <p><i>Sonidos</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 o más pistas o clips de audio originales o tomadas de la biblioteca de Scratch o cualquier otra fuente.</li> </ul>
Modalidad intermedia	<p>Contendrá al menos algún bloque de programación de las siguientes categorías:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Movimiento</li> <li>• Apariencia</li> <li>• Sonidos</li> <li>• Eventos</li> <li>• Control</li> </ul>	<p>Contendrá al menos los siguientes elementos:</p> <p><i>Imágenes</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 fondos</li> <li>• 4 objetos con disfraces, utilizando un mínimo de 8 imágenes</li> </ul> <p><i>Sonidos</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 pistas o clips de audio original. Además de otros tomados de la biblioteca de Scratch o cualquier otra fuente.</li> </ul>
Modalidad avanzada	<p>Los utilizados en el nivel intermedio y al menos uno más, elegido entre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensores</li> <li>• Operadores</li> <li>• Variables</li> <li>• Mis bloques</li> <li>• Una de las extensiones: texto a voz, traducir...</li> </ul>	<p>Contendrá al menos los siguientes elementos:</p> <p><i>Imágenes</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 fondos</li> <li>• 4 objetos con disfraces, utilizando un mínimo de 12 imágenes</li> </ul> <p><i>Sonidos</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 pistas o clips de audio original. Además de otros tomados de la biblioteca de Scratch o cualquier otra fuente.</li> </ul>

#### Cuarto. Recursos para la creación de los proyectos

1. [Scratch 3.0](#): editor *online* o [editor sin conexión](#). Cualquiera de los recursos alojados en sus bibliotecas: imágenes o sonidos.
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 2019-2020.
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 la categoría en la que se inscribe deberá cumplir los requisitos técnicos mínimos establecidos en la base 3.
4. Los proyectos presentados cumplirán las reglas de la Comunidad de Scratch<sup>1</sup>.
5. Los proyectos cumplirán la normativa vigente en materia de derechos de autor de la propiedad intelectual.

#### Sexto. Criterios de valoración

1. Narración (35 puntos)
  - *Originalidad y creatividad*
  - *Coherencia narrativa*
  - *Corrección lingüística*
2. Expresión artística (35 puntos)
  - *Originalidad y creatividad*
  - *Uso de las imágenes*
  - *Uso del sonido*
3. Programación (30 puntos)
  - *Uso de todos los bloques de la modalidad*
  - *Creación de una experiencia digital multimedia*

---

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

## **Séptimo. Plazo y presentación de los trabajos**

El plazo de presentación de trabajos será hasta el 25 de mayo de 2020.

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.

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

1. Los trabajos seleccionados podrán ser publicados o divulgados por el Ministerio de Educación y Formación Profesional sin que esto suponga cesión o limitación alguna de los derechos sobre ellos. Por tanto, y en aplicación del artículo 14 del Real decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, la presentación a las convocatorias de cualquier trabajo significará que sus autores autorizan 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 susceptibles de derechos, requieren la autorización de los que son 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 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