

Bases y condiciones de la convocatoria “Diseña y gamificá una app educativa” 2022

Fundación Ceibal, con apoyo de Socialab, lanza la convocatoria **“Diseña y gamificá una app educativa”**. El objetivo es contribuir a generar mecanismos de colaboración entre el sistema de educación público, la academia e innovadores del sector privado para desarrollar nuevas soluciones que mejoren el desempeño académico en lectoescritura de las niñas y niños de primer año de educación primaria, particularmente de aquellos de contexto vulnerable.

Mediante esta convocatoria se busca que personas y organizaciones creativas e innovadoras puedan hacer contribuciones de narrativa argumental y visual, y por otra parte de gamificación para una aplicación educativa, en el marco del proyecto: “Potenciando el aporte de Edutech para mejorar el aprendizaje de la lectoescritura”, liderado por Fundación Ceibal. Esta aplicación buscará apoyar el aprendizaje de la lectoescritura en idioma español de niños y niñas en etapa de alfabetización inicial, orientada al primer año de educación primaria y con particular atención a contextos de vulnerabilidad social, y se espera que pueda ser utilizada de forma remota, híbrida y/o autoasistida.

1. Concurso

La presente convocatoria (en adelante “Concurso”) es organizada por Fundación Centro Ceibal para el Estudio de las Tecnologías Digitales en la Educación con domicilio en Avenida Italia 6201, Edificio Los Ceibos (Montevideo, Uruguay) y Socialab Uruguay con domicilio en la calle Sarmiento 2430 (en adelante los “Organizadores”). La participación en este Concurso implica el conocimiento y la aceptación de las siguientes bases y condiciones (en adelante las “Bases”) las cuales serán publicadas en la página web: www.socialaburuguay.com/appeducativa (en adelante la “Web”) y el sitio web del Concurso: <https://comunidad.socialab.com/challenges/appeducativa> (en adelante el “Sitio”).

El objetivo del Concurso es la presentación de propuestas en dos ejes (en adelante “Ejes”):

1. Propuestas de narrativa argumental y visual para el desarrollo de la aplicación.
2. Estrategias que incorporen jugabilidad y elementos de *gamificación*.

La aplicación (en adelante "La aplicación") comprende un conjunto de actividades didácticas enmarcadas en 4 módulos y uno introductorio basados en el Método Sophia, que sistematiza el proceso que un niño o niña debe atravesar para adquirir correctamente las competencias de lectura y escritura. Este método fue desarrollado por los departamentos de Educación y de Neurocognición de la Universidad Católica del Uruguay junto a la Fundación Sophia. En el marco de la aplicación de este método, se elaboraron materiales analógicos, los cuales, a través del desarrollo de La aplicación, están siendo adaptados a formato digital.

El módulo introductorio de la aplicación consiste en 6 actividades y cada uno de los 4 módulos siguientes contiene 16 actividades a ser realizadas por los niños y niñas. Cada uno de estos módulos está representado en forma de barrio y se enmarcan en un mundo fantástico llamado Aprendería.

Además del módulo introductorio, Aprendería contará con 4 barrios, cada uno de los cuales corresponde a un módulo y tendrá una torre que funcionará como una etapa de revisión de las lecciones aprendidas, como si se tratase de un Jefe de nivel en un videojuego o una prueba evaluatoria al final de un curso. Asimismo, las torres serán las encargadas de darle la magia a cada barrio. Al completar las actividades de cada barrio y su correspondiente torre, los personajes principales recibirán un pergamino que contiene, en formato poema, parte del hechizo final que le permitirá a los personajes volver al mundo real. Estos pergaminos se completan con las palabras usadas durante las actividades de revisión en cada torre.

La aplicación busca motivar a los usuarios a realizar las distintas actividades de forma progresiva, mediante el uso de una narrativa general que enmarque los distintos módulos y un metajuego vinculado a mecánicas de *gamificación*. De esta manera, se pretende ir alcanzando los resultados de aprendizaje de forma amena, gracias a la presentación de dichas actividades como mini juegos que planteen desafíos prácticos para progresar en una historia.

La Fundación Ceibal se encuentra elaborando la narrativa general de la aplicación ([Ver ANEXO: Marco narrativo](#)) y la narrativa para el módulo introductorio y primer módulo. Se espera que las propuestas presentadas en este llamado, estén orientadas a contribuir con el desarrollo del módulo 2, 3 y 4, teniendo en cuenta el marco narrativo de la aplicación, los escenarios del módulo 1, así como los objetivos de aprendizaje que se detallan a continuación.

A. Marco narrativo de La aplicación ([Ver ANEXO: Marco narrativo](#)):

Línea de trama de La aplicación: *Dos hermanos mellizos, Matías (7) y Sofía (7) cruzan accidentalmente a un mundo fantástico y deben realizar un viaje en tren recolectando palabras para hacer un hechizo y volver al mundo real.*

Sinópsis: *Durante un viaje escolar en tren, los mellizos confunden su vagón, el 8, con el vagón Infinito (∞) y cruzan al mundo fantástico de “Aprendería” donde son recibidos por Capy, un capibara parlante que conduce el tren, que les explica dónde se encuentran y que para volver al mundo real deben recolectar palabras para realizar un hechizo. Durante su viaje van parando en distintas estaciones ayudando a los habitantes de los barrios de Aprendería quienes les enseñan distintas palabras para realizar el hechizo de retorno. Antes de volver al mundo real, Capy les dice que seguramente nadie les crea de sus aventuras en Aprendería, pero que es un mundo muy real que suma más habitantes cada vez que alguien aprende a leer y que crece a medida que se crean más historias. Antes de despedirse les regala un marcador de libros a cada uno, diciéndoles que les servirá de boleto para el próximo viaje en el Capibara Express y que si quieren que más amigos conozcan Aprendería deberán motivarlos a leer y escribir.*

| Nombre del ambiente o Barrio | Correspondencia con Módulo | Descripción |
|-------------------------------------|-----------------------------------|---|
| <i>Dentro del tren</i> | <i>Introdutorio</i> | <p><i>Se desarrolla en el vagón del Capibara Express, el tren que recorre todo el mundo mágico de Aprenderia, donde los personajes aprenderán a leer y escribir. El tren viaja por las nubes rumbo a Villa Libro, el primer barrio de Aprenderia. Por la ventana puede verse como las nubes toman forma de letras y otros objetos.</i></p> <p><i>Capy, un capibara parlante que conduce el tren, pide atención para ver un video con información del viaje que deben tener en cuenta (como sucede en los aviones o trenes al iniciar el viaje).</i></p> |
| <i>Villa Libro</i> | <i>1</i> | <i>El primer barrio de Aprenderia. Este es el primer destino del Capibara Express. Villa Libro está bajo el cuidado de Viviana, la maga bibliotecaria que vive en su torre biblioteca.</i> |
| <i>Antiguo</i> | <i>2</i> | <i>El segundo barrio de Aprenderia. Antiguo es el sector histórico de Aprenderia y es donde se encuentran los edificios más antiguos. Antiguo está bajo el cuidado de Adrián, el guardián del Palacio de Aprenderia, que vive en su torre museo, es la más antigua de las torres.</i> |
| <i>Rincón Letra</i> | <i>3</i> | <i>El tercer barrio de Aprenderia. Aquí es dónde se encuentran la mayoría de las escuelas y edificios educativos de Aprenderia. Rincón Letra está bajo el cuidado de Leticia, la maga educadora que vive en su torre rodeada de lechuzas, es considerada la maga más sabia de todo Aprenderia.</i> |
| <i>Gran Portal</i> | <i>4</i> | <i>El cuarto y último barrio de Aprenderia. Aquí es dónde se encuentra el portal que llevará a los mellizos de nuevo al mundo real. Gran Portal está bajo el cuidado de Portos, el mago portero que vive en su torre con forma de llave y controla el viaje entre mundos.</i> |

B. Escenarios del módulo 1 (Ver ANEXO: marco narrativo).

A modo de referencia, el módulo 1 cuenta con 4 locaciones, y cada una de ellas incluye 4 actividades diferentes, tales como: vocabulario relacionado con la localización planteada, formación de palabras aprendidas uniendo sílabas; elegir la letra que falta en una palabra para poder crearla; unir sílabas para forjar palabras; elegir la palabra adecuada para un enunciado; escritura de palabras.

| <i>Nombre del escenario o locación</i> | <i>Descripción</i> |
|---|--|
| <i>Bosque en las afueras de Villa Libro</i> | Un bosque frondoso lleno de vegetación y aves parlantes. Algunos árboles tienen hojas con forma de letras. |
| <i>Restaurante</i> | Un restaurante mágico en el que los utensilios cocinan solos, muy famoso por su especialidad, la sopa de letras |
| <i>Fábrica de palabras</i> | Una fábrica operada por capibaras ingenieros en la que se producen las palabras que usan los Lectores en el día a día mezclando distintas materias primas como vocales, consonantes, sílabas, etc. |
| <i>Torre de Viviana</i> | Una torre mágica llena de pergaminos y libros voladores en la que Viviana se encarga de organizar y archivar las distintas palabras para que todos los Lectores puedan utilizarlas. |

C. Objetivos de aprendizaje:

A través de este Concurso se espera recibir propuestas en los Ejes planteados líneas arriba (narrativa argumental y estética, y gamificación), que no deberán incluir el desarrollo de actividades. Con fines informativos y buscando contextualizar la convocatoria se comparten a continuación algunos de los objetivos de aprendizaje esperados: escribir palabras; reconocer palabras escritas; comprender literalmente oraciones aisladas y textos cortos; identificar el lugar que ocupa la palabra en la oración según su función; comprender información explícita e implícita en textos orales para inferir relaciones causales, interpretar hechos, comparar y ordenar la información; reconocer sonidos de ortografía arbitraria y dependiente del contexto y realizar la correspondencia con la cantidad de grafías en la escritura; comprender información explícita en textos escritos; identificar el lugar que ocupa la palabra en la oración según su función; comprender información explícita e implícita en textos orales para inferir relaciones causales, interpretar hechos, comparar y ordenar la información; escribir palabras y oraciones.

2. Validez

El Concurso tendrá validez para cualquier empresa, institución y/o persona mayor de 18 años, sin importar su residencia territorial y permanecerá en vigencia desde el 31 de octubre de 2022 hasta el 20 de noviembre de 2022 a las 23:59 hora Uruguay (en adelante, el “Plazo de Vigencia”).

3. Participación:

a. Podrán participar en el presente Concurso todas aquellas personas físicas mayores a 18 años (en adelante los “Participantes”). No podrán participar los empleados y/o directivos del Organizador, sus parientes hasta el tercer grado de consanguinidad y primero de afinidad, ni los proveedores vinculados a este Concurso. Los empleados de las empresas asociadas podrán participar si lo hacen bajo su propia identidad y no en nombre de la empresa que lo emplea. Asimismo pueden presentarse personas en nombre de organizaciones, empresas, instituciones que tienen interés en ser parte de la convocatoria. Es importante que si bien lo hacen en nombre de una institución puedan asignar a una persona responsable para realizar el proceso.

b. Los Participantes pueden presentarse de forma individual o grupal. En caso que las propuestas sean presentadas en grupos se deberá asignar una persona responsable del proyecto.

4. Forma de Participar:

Para participar de este Concurso los Participantes interesados deberán ingresar a la convocatoria alojada en el Sitio, llamado: “Diseña y gamifica una app educativa”. Una vez registrados en la plataforma, deberán completar el formulario de registro y postulación con el fin de describir la propuesta planteada. Una vez subida su idea al Sitio el usuario ya está participando de la convocatoria.

Todas las propuestas cargadas a través del Sitio se mantendrán visibles para su consulta, aún luego de la etapa habilitada para la carga de propuestas. En caso de querer eliminar la idea, deberá escribir un correo a comunidad@socialab.com comunicando dicha solicitud.

La única vía de presentación de propuestas es a través de el Sitio, no se recibirán por ningún otro medio (redes sociales, correo electrónico u otro medio de comunicación), en el plazo determinado.

El formulario de postulación comprende las siguientes preguntas:

1. Nombre y apellido
2. País de residencia
3. Teléfono de contacto (*Este dato es privado, no será mostrado en tu postulación*)
4. Email (*Este dato es privado, no será mostrado en tu postulación*)
5. ¿Representa a una organización? ¿Cuál?*
6. ¿A qué desafío te estás postulando?
 - A. Desafío 1: Propuestas de narrativa argumental y visual
 - B. Desafío 2: Estrategias que incorporen jugabilidad y elementos de gamificación

Para el desafío 1: Propuestas de narrativa argumental y visual

7. Selección del barrio (módulo) sobre el cual realizarás la propuesta de narrativa argumental y visual.

- Antiguo (módulo 2)
- Rincón Letra (módulo 3)
- Gran Portal (módulo 4)

8. Descripción general de la propuesta - máx 1200 caracteres.

Describí brevemente la idea general de la narrativa argumental para el barrio (módulo) seleccionado de esta aplicación, en función a los materiales de referencia. Esta descripción podría incluir las acciones que los personajes realizarían en ese entorno, así como las interacciones con personajes secundarios.

9. Definición de los nombres de las 4 locaciones en las que se detendrá el Capybara Express y se desarrollarán las actividades del módulo seleccionado. Recordá que es clave que haya un vínculo entre la locación y la posibilidad de trabajar vocabulario en la misma. A su vez, cuanto mayor sea la flexibilidad de integración de actividades en la locación mejor. - máx 1000 caracteres

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

10. Descripción de cada una de las locaciones - máx 1500 caracteres *(Esta respuesta es privada no será mostrada en tu postulación)* -

Describí las 4 locaciones donde van a tener lugar las actividades, las cuales estarán orientadas al logro de los objetivos pedagógicos detallados en el punto 1 C. No se deberán detallar las actividades a desarrollar, sí los escenarios/locaciones donde tendrán lugar. Estos escenarios deberán propiciar el uso de lenguaje coloquial y habitual (evitar locaciones que propicien el uso de lenguaje técnico o no habitual para los usuarios de la aplicación).

Esta descripción deberá incluir: detalles del entorno, elementos que lo conforman, qué sucede habitualmente en ese lugar, cuáles son las características distintivas y de quienes lo habitan/frecuentan. Se deberá tener en cuenta que al desarrollarse en un mundo fantástico, las locaciones deberán incorporar algún o algunos elementos que hagan referencia a esa característica.

11. Descripción de el(los) personaje(s) que aparecen en las distintas locaciones - máx 1200 caracteres *(Esta respuesta es privada no será mostrada en tu postulación)**

Describí el/los personajes secundarios con los que podrían interactuar los personajes principales en cada una de las 4 locaciones e indicá la función que cumplen en la narrativa (por ej. proponer un desafío a los personajes principales, enseñarles algo, darles una pista para llegar a algo).¹

12. Descripción de la línea estética y el estilo gráfico - máx 1500 caracteres *(Esta respuesta es privada no será mostrada en tu postulación).*

Describí cómo te imaginas que debería ser la línea estética y el estilo gráfico del barrio seleccionado, en función de las locaciones y elementos propuestos (características de los personajes, objetos, paleta de colores, etc.).

13. Referencia - *Te pedimos que compartas una referencia de lo que te imaginas, no tienen por qué ser bocetos creados por ti, pueden ser imágenes tomadas de otros lados. Si quieres compartir un boceto/dibujo de tu autoría ¡también es bienvenido! (Esta respuesta es privada no será mostrada en tu postulación)*

14. Currículum vitae y/o portfolio personal* *(Esta respuesta es privada no será mostrada en tu postulación)*

Para el desafío 2: Estrategias que incorporen jugabilidad y elementos de gamificación

7. Descripción general de la propuesta - máx 1200 caracteres

En base a las referencias compartidas (marco narrativo) describí brevemente cómo se lograría el objetivo general del juego en función de las acciones y recompensas que vayan recibiendo. Se busca un enfoque que permita integrar de forma realizable una mecánica que retenga y motive a los usuarios a progresar a lo largo del juego. Dichas mecánicas de

¹ Se sugiere no superar la presentación de 2 personajes secundarios por locación

gamificación deberán ser integrables a lo largo de toda la aplicación y no estar vinculadas a un barrio o sección específica de la aplicación. Se debe tener en cuenta que las estrategias de gamificación deben contener elementos mágicos, en línea con las características del mundo en el cual se desarrolla la aplicación.

8. ¿Cuál es el desafío que deben resolver en este juego? - máx 1500 caracteres *(Esta respuesta es privada no será mostrada en tu postulación)*

9. ¿Qué obstáculos o impedimentos enfrentará el usuario para superar el desafío? - máx 1200 caracteres *(Esta respuesta es privada no será mostrada en tu postulación)*

10. ¿Cuáles serán las reglas de juego y qué sistema de recompensa se plantea? - máx 1200 caracteres *(Esta respuesta es privada no será mostrada en tu postulación)*

11. CV y experiencia personal y/o institucional* *(Esta respuesta es privada no será mostrada en tu postulación)*

12. ¿Querés compartirnos algún archivo de ejemplo?* *(Esta respuesta es privada no será mostrada en tu postulación)*

*Preguntas opcionales

5. Registro

Los Participantes que se registren en el Sitio se comprometen a tener un comportamiento adecuado y afín al propósito del Concurso. Deberán utilizar un lenguaje adecuado; no está permitido utilizar un lenguaje vulgar, obsceno, discriminatorio u ofensivo ni ninguna actividad que promueva la discriminación ni atente contra el orden público ni la moral. La Organización se reserva el derecho de eliminar todo comentario que no cumpla con los requisitos o vaya contra el desarrollo del Concurso, sin previa notificación. Asimismo, el contenido de cada mensaje enviado por el o la Participante es de única y exclusiva responsabilidad civil y penal de quien lo envió y/o utilizó.

Los Participantes del Concurso declaran ser los autores originales de las propuestas. Son los únicos responsables por el material enviado a los Organizadores y la autenticidad de la información entregada al momento de postular y en posibles entrevistas.

Se hacen totalmente responsables de lo que registren en el Sitio y declaran que provienen de personas que voluntariamente los han puesto a disposición. Por lo tanto, los Organizadores no han sido autor de las ideas ni se responsabilizan por estas.

6. Etapas del Concurso

Etapa 1 - Recepción de postulaciones: del 31/10/22 al 20/11/22 se recibirán propuestas en el formulario alojado en el Sitio. Es el período de recepción de postulaciones. Los Participantes pueden ingresar tantas propuestas como crean convenientes. Queda a cargo del equipo evaluador si solo avanzará con una de ellas. Durante este período los Participantes pueden editar sus postulaciones y realizar cambios en las propuestas presentadas.

Etapa 2 - Evaluación: Del 21/11/22 al 27/11/22 se realizará la evaluación de las propuestas presentadas y se contactará a un máximo de 4 seleccionadas mediante correo electrónico y/o celular que pasarán a la siguiente etapa. Serán seleccionadas hasta 2 propuestas de cada Eje presentado.

El equipo evaluador estará conformado por representantes de los Organizadores, pudiendo además integrar representantes de las organizaciones que apoyan la convocatoria. Los Organizadores pueden cambiar a los miembros del comité evaluador en el transcurso del Concurso, así como también agregar nuevos participantes.

Etapa 3 – Elaboración de video y evaluación con usuarios: del 28/11/22 al 7/12/22 - las hasta 4 propuestas seleccionadas serán sometidas a la evaluación con el público objetivo, con el fin de recoger información y definir posibles ajustes y mejoras. Para ello, los finalistas tendrán dos días luego de recibir la comunicación para enviar un video de 1 minuto presentando su propuesta, a fin de ser utilizada en la evaluación con usuarios, la cual estará a cargo de los Organizadores. Posteriormente, los Participantes deberán enviar sus propuestas actualizadas, recogiendo aprendizajes de esta etapa para la evaluación final.

La evaluación final se realizará en función de las propuestas actualizadas. Las cuales deben compartirse antes del 14/12/22.

Etapa 4 - Selección de los ganadores: del 15/12/22 al 20/12/22 - durante este período se realizará un evento online de presentación de los resultados y se comunicará cuáles serán las propuestas ganadoras. Se seleccionará una propuesta para cada Eje.

Las propuestas ganadoras deberán compartir dos entregables para hacerse del premio. Ver punto 9. Premios.

7. Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación de las propuestas para pasar de etapa son los siguientes:

| Desafío: Propuestas de narrativa argumental y visual | |
|--|-----|
| Claridad en la comunicación de la propuesta | 20% |
| Atractivo para el público objetivo y originalidad de las locaciones propuestas | 20% |
| Atractivo para el público objetivo y originalidad de los demás elementos propuestos (como ser personajes) | 20% |
| Capacidad de aplicación, en base a su articulación con el marco narrativo de referencia presentado | 15% |
| Línea estética y estilo gráfico | 25% |

| Desafío: Estrategias que incorporen jugabilidad y elementos de gamificación | |
|--|-----|
| Claridad en la comunicación de la propuesta | 25% |
| Atractivo del desafío y obstáculos a resolver | 20% |
| Simplicidad y claridad de las reglas propuestas | 20% |
| Capacidad de aplicación, en base a su articulación con el marco narrativo de referencia presentado | 15% |
| Asertividad y atractivo según público objetivo del sistema de recompensas propuesto | 20% |

8. Notificación de los seleccionados

- a. Los seleccionados. Las iniciativas seleccionadas en cada etapa se notificarán por el Sitio. También se realizará un envío al correo electrónico entregado por los postulantes en el formulario de registro. Es responsabilidad de estos dar acuse de recibo. Los Organizadores los contactará un máximo de tres veces, y tendrán dos días corridos para contestar. En el caso de que no lo hagan quedarán fuera del proceso.
- b. Reportes de evaluaciones. Las y los participantes pueden solicitar a los Organizadores un reporte con su evaluación. La vía para hacerlo será por medio de un correo electrónico a uruguay@socialab.com. El plazo de envío del mismo dependerá de la demanda de informes solicitados. Así mismo, el participante que pida esta información tiene plazo de dos semanas para hacerlo.

9. Premios

Habrán 2 propuestas ganadoras - una por cada Eje - las cuales obtendrán 5.000 USD (cinco mil dólares americanos) cada una. Los mismos serán otorgados a partir de un último entregable:

- La iniciativa que resulte seleccionada en el desafío de Narrativa argumental y visual deberá presentar un boceto avanzado -ilustraciones pulidas, paleta de colores a usar, inspiración, descripción general del estilo de la narrativa visual y actualizado a partir del feedback obtenido.
- La iniciativa que resulte seleccionada en el desafío de Gamificación y jugabilidad deberá presentar la sugerencia y maquetación de cómo sería la gamificación propuesta.

Estos entregables deberán entregarse antes del 15/01/2023. Posterior a esa entrega se cobrará el premio.

Los premios no son transferibles. Los Organizadores no serán responsables por daños o perjuicios que pudieren sufrir las y los Participantes, o los terceros, con motivo y/u ocasión de la participación en el presente Concurso declinando todo tipo de responsabilidad contractual y/o extracontractual frente a las y los Participantes y/o acompañantes y/o sus sucesores, lo que es aceptado incondicionalmente por cada Participante.

10. La participación en este Concurso es sin obligación de compra de ningún bien o servicio.

11. Responsabilidades de las y los Participantes

Será a cargo de las y los Participantes el pago de todos los gastos en que incurra con motivo o en ocasión de concurrir a reclamar y/o retirar y/o usar su premio. Ejemplo: traslados desde el interior del país.

12. Derechos y responsabilidades de los Organizadores

Los Organizadores se reservan el derecho de eliminar a cualquier Participante que no respete los términos y condiciones establecidos en las presentes Bases.

Los Organizadores no serán responsables por las interrupciones, cortes, fallas de los equipos de comunicación, de la red Internet, de suministro de energía, de las líneas telefónicas, ni por desperfectos técnicos, errores humanos o acciones deliberadas de terceros que pudieran interrumpir o alterar el normal desarrollo del Concurso o causar daños en los equipos o software de las y los Participantes. Tampoco de cualquier deficiencia que pudiere dificultar el acceso y/o la navegación en Internet por parte de las y los Participantes, incluyendo en este sentido deficiencias en los servidores de acceso al Sitio del concurso, que no sean imputables al Organizador. Los Organizadores no responderán ante la falta de funcionamiento del sistema de registro por fallas o interrupciones no imputables al mismo.

13. Propiedad de las propuestas

Los Participantes que resulten ganadores del Concurso aceptan ceder a los Organizadores sus derechos de Propiedad Intelectual sobre las propuestas presentadas (en adelante el “Desarrollo”), cediendo todos los derechos de reproducción, distribución, explotación, comunicación pública y transformación sobre el resultado a favor de los Organizadores y la propiedad de los mismos.

La titularidad del Desarrollo afecta no solo al producto final de la misma, sino al conjunto de trabajos, bocetos, esquemas, documentos previos, diagramas de flujo y, en conjunto, todos y cada uno de los trabajos susceptibles de ser objeto de propiedad intelectual e industrial realizados para el Desarrollo.

Los Participantes garantizan a los Organizadores que el Desarrollo es absolutamente original y que cuenta con la totalidad de los derechos de propiedad intelectual sobre el mismo, habiendo sido completamente realizado por él, por lo que puede garantizar que todo lo presentado no vulnera ninguna normativa, contrato, derecho, interés o propiedad de terceros.

14. Difusión

Los y las Participantes y equipos ganadores autorizan expresamente a los Organizadores a utilizar sus nombres, imágenes personales y/o voces para publicitar este Concurso en cualquier medio, ya sea televisivo, cinematográfico, radial, gráfico, etc., en la forma en que los Organizadores consideren más conveniente y sin que esto genere derecho a compensación alguna por ello, durante la vigencia del Concurso y hasta transcurridos 24 meses de su finalización.

15. Registros

El Organizador se compromete a no vender ni ceder los datos de los registros del concurso sin autorización de las y los Participantes. Excepto aviso en contrario, se considerará que las y los Participantes, por el hecho de participar en el Concurso, autorizan al Organizador a enviarles información sobre actividades que lleve a cabo.

16. La participación en el Concurso implica la aceptación de estas Bases

Los Organizadores podrán modificar los puntos enunciados en estas Bases por razones no imputables al mismo y siempre que no importen un cambio esencial en el concurso, siendo responsabilidad de las y los Participantes corroborar si las Bases han sido modificadas. Las decisiones de los Organizadores sobre todos y cada uno de los aspectos del concurso serán definitivas.

17. Serán de aplicación en el supuesto de controversias las leyes vigentes en la República Oriental del Uruguay y serán competentes los Tribunales Ordinarios con asiento en la Ciudad de Montevideo.

HE LEÍDO ESTAS BASES Y CONDICIONES, ESTOY DE ACUERDO Y ACEPTO TODAS LAS DISPOSICIONES EN ELLAS INCLUIDAS.

Marco Narrativo - Aplicación Lectoescritura

Proyecto: “Potenciando el aporte de Edutech para mejorar el aprendizaje de lectoescritura.”

[Intro:](#)

[Trama:](#)

[Mundo:](#)

[Personajes:](#)

[Actividades:](#)

[Actividades introductorias:](#)

[Locaciones introductorias:](#)

[Actividades módulo 1 \(Villa Libro\):](#)

[Objetivos módulo 1:](#)

[Locaciones módulo 1:](#)

Intro:

El fin de este documento es definir de forma concisa los elementos que definen la historia a trabajar en la aplicación.

Trama:

Línea de trama: *Dos hermanos mellizos, Matías (7) y Sofía (7) cruzan accidentalmente a un mundo fantástico y deben realizar un viaje en tren recolectando palabras para hacer un hechizo y volver al mundo real.*

Sinópsis: *Durante un viaje escolar en tren, los mellizos confunden su vagón, el 8, con el vagón ∞ y cruzan al mundo fantástico de “Aprendería” dónde son recibidos por Capy, un capibara parlante que conduce el tren, que les explica dónde se encuentran y que para volver al mundo real deben recolectar palabras para realizar un hechizo. Durante su viaje van parando en distintas estaciones ayudando a los habitantes de Aprendería*

quienes les enseñan distintas palabras para realizar el hechizo de retorno. Antes de volver al mundo real, Capy les dice que seguramente nadie les crea de sus aventuras en Aprenderia, pero que es un mundo muy real que suma más habitantes cada vez que alguien aprende a leer y que crece a medida que se crean más historias. Antes de despedirse les regala un marcador de libros a cada uno, diciéndoles que les servirá de boleto para el próximo viaje en el Capibara Express y que si quieren que más amigos conozcan Aprenderia deberán motivarlos a leer y escribir.

Moraleja de la historia: Leer y escribir nos permite visitar un mundo mágico y ayudar a que este mundo crezca.

Mundo:

Mundo de la historia: Aprenderia es un mundo fantástico muy similar al ordinario pero con diferencias como la existencia de la magia y animales parlantes. El “Capibara Express” cruza todo Aprenderia conectando las distintas ciudades llevando pasajeros y distintas necesidades, entre ellas la más importante para los Lectores (habitantes de Aprenderia), libros.

Los Lectores son gente muy amable e ilustrada que siempre está dispuesta a ayudar a otros Lectores y a los Aprendices, el nombre que le dan a los visitantes de su mundo.

Mundo adaptado a interactividad: Con el fin de adaptar el formato de los módulos asociados a un país diferente, Aprenderia contará con 4 barrios que reciben su magia desde una torre. Las torres funcionarán como una etapa de revisión de las lecciones aprendidas como si se tratase de un Jefe de nivel en un videojuego o una prueba evaluatoria al final de un curso. Al completar las actividades de cada torre los mellizos recibirán un pergamino que contiene parte del hechizo en formato de poema. El pergamino se rellena con las palabras usadas durante las actividades de revisión en la torre.

- 1. Villa Libro:** El primer barrio de Aprenderia. Aquí es dónde comienza el recorrido del Capibara Express. Villa Libro está bajo el cuidado de Viviana, la maga bibliotecaria que vive en su torre biblioteca.
- 2. Antiguo:** El segundo barrio de Aprenderia. Antiguo es el sector histórico de Aprenderia y es donde se encuentran los edificios más antiguos. Antiguo está bajo el cuidado de Adrián, el guardián del Palacio de Aprenderia, que vive en su torre museo, es la más antigua de las torres.
- 3. Rincón Letra:** El tercer barrio de Aprenderia. Aquí es dónde se encuentran la mayoría de las escuelas y edificios educativos de Aprenderia. Rincón Letra está

bajo el cuidado de Leticia, la maga educadora que vive en su torre rodeada de lechuzas, es considerada la maga más sabia de todo Aprenderia.

- 4. Gran Portal:** *El cuarto y último barrio de Aprenderia. Aquí es dónde se encuentra el portal que llevará a los mellizos de nuevo al mundo real. Gran Portal está bajo el cuidado de Portos, el mago portero que vive en su torre con forma de llave y controla el viaje entre mundos.*

Personajes:

Nombre: Matías

Edad: 7

Descripción física: Alto y delgado de pelo negro corto, usa lentes y ropa con muchos bolsillos para guardar cosas.

Qué le gusta: Las ciencias, los dinosaurios y la organización.

Qué no le gusta: El desorden y las arañas.

Detalles de trasfondo: Es muy metódico al punto que sus amigos lo apodaron Método. Tiene una colección de dinosaurios de juguete organizada por dieta y época en la que habitaron La Tierra.

Motivación en la historia: Ponerle orden a lo que está sucediendo y volver a su casa con su familia en hora para ver su documental de ciencias favorito.

Nombre: Sofía

Edad: 7

Descripción física: Alta, casi tanto como Matías, de pelo largo y enulado. Tiene una gran sonrisa con aparatos de ortodoncia.

Qué le gusta: Aprender cosas nuevas y viejas, le apasiona la historia. Le gusta hacer deporte, en especial jugar al fútbol y es una excelente golera.

Qué no le gusta: Que le digan que las cosas son así porque sí.

Detalles de trasfondo: Siempre busca entender por qué las cosas son como son, si no entiende algo pregunta o investiga por su cuenta hasta que le encuentra sentido a lo que sucede. Es 3 minutos más grande que Matías y le encanta molestarlo con eso.

Motivación en la historia: Aprender cuanto pueda de este nuevo mundo y las palabras que le enseñan los Lectores, quiere volver a su casa con su familia en hora para jugar su partido.

Actividades:

Actividades introductorias:

Las actividades comienzan luego de que Capy, el capibara conductor del Capibara Express, le explica a los mellizos que deben recolectar 5 pergaminos con partes de un hechizo para así activar un portal y poder volver al mundo real. Tanto los pergaminos como la locomotora del Capibara Express usan la magia de las palabras como combustible.

El viaje comienza con el tren viajando por las nubes en un riel de arcoíris rumbo a Villa Libro, el primer barrio de *Aprenderia*.

Por la ventana puede verse como las nubes toman forma de letras y otros objetos.

Locaciones introductorias:

Locación 1: Vagón ∞

Posibles actividades:

- Asociación de grafemas y fonemas según información en boletos de tren muy simplificados (i.e. el boleto sería simplemente una letra o palabra corta).
- Aprendizaje de palabras asociadas a un viaje.
- Aprendizaje de palabras asociadas a un tren.

Locación 2: Vista de las nubes y demás elementos del cielo desde el Vagón ∞

Posibles actividades:

- Asociación de grafemas y fonemas según las formas de las nubes.
- Aprendizaje de palabras asociadas al cielo (sol, nube, pájaro, etc)
- Aprendizaje de palabras asociadas al tiempo y clima. El ambiente fantástico permitiría utilizar distintas palabras que entrarían con relativa naturalidad en el contexto.

Actividades módulo 1 (Villa Libro):

El módulo comienza con un mini cómic en el que se puede ver una vista de vuelo de pájaro de Villa Libro, mostrando al tren entrando en la imagen y en el horizonte una gran torre en la que orbitan libros voladores.

Capy le explica a los mellizos que se dirigen rumbo a la torre de Bibliana, la maga bibliotecaria, pero que para llegar deberán ayudar a otros Lectores en el trayecto.

Objetivos módulo 1:

Nivel 1: Villa Libro

Vocabulario

Discriminar sonidos (identificar fonemas y sílabas)

Discriminar letras (identificar vocales y consonantes)

Correspondencia fonema-grafema

Lectura de palabras aisladas y en el contexto de enunciados

Comprender información explícita

Escritura de palabras

Gramática: género y número

Locaciones módulo 1:

El módulo contará con 4 locaciones, cada una de ellas contará con 4 actividades diferentes. Esto es con el fin de mantener el alcance de la aplicación dentro de límites realizables, en caso de contar con el tiempo y presupuesto se podrán crear múltiples escenarios por locación o complejizar las animaciones de los mismos.

Locación 1: Bosque en las afueras de Villa Libro

Cantidad de actividades: 4

Descripción de locación: Un bosque frondoso lleno de vegetación y aves parlantes. Algunos árboles tienen hojas con forma de letras.

Posibles actividades:

- Vocabulario de flora y naturaleza
- Reconocer pájaros y la inicial del nombre de los pájaros.
- Reconocer sílabas en el canto de los pájaros
- Correspondencia fonema-grafema (e.g. reconocer las letras en las hojas de los árboles, juntar al Bicho con el árbol con letras B, etc)

Locación 2: Restaurante

Cantidad de actividades: 4

Descripción de locación: Un restaurante mágico en el que los utensilios cocinan solos, muy famoso por su especialidad, la sopa de letras.

Posibles actividades:

- Vocabulario de alimentos y elementos de cocina.
- Asociación de alimentos y utensilios y su letra inicial.
- Reconocimiento de sílabas en la sopa de letras.
- Formación de palabras aprendidas uniendo sílabas.

Locación 3: Fábrica de palabras

Cantidad de actividades: 4

Descripción de locación: Una fábrica operada por capibaras ingenieros en la que se producen las palabras que usan los Lectores en el día a día mezclando distintas materias primas como vocales, consonantes, sílabas, etc.

Posibles actividades:

- Vocabulario de trabajo y fábricas.
- Elegir la letra que falta en una palabra para poder crearla.
- Unir sílabas para forjar palabras.
- Elegir la palabra adecuada para un enunciado.
- Escritura de palabras.

Locación 4: Torre de Viviana

Cantidad de actividades: 4

Descripción de locación: Una torre mágica llena de pergaminos y libros voladores en la que Viviana se encarga de organizar y archivar las distintas palabras para que todos los Lectores puedan utilizarlas.

Posibles actividades:

- Comprender información explícita mediante la selección de la palabra correcta según el contexto.
- Gramática: género y número
- Revisión de conceptos dados en actividades previas.

Posibles nudos de trama para futuras actividades: *Listado de posibles nudos o momentos en la historia que sucederán a lo largo de la trama.*

- *Ejemplo 1: Ayudan a un granjero a recolectar frutas aprendiendo los nombres de las mismas.*
- *Ejemplo 2: Ayudan a una maga a ordenar su biblioteca aprendiendo las diferencias entre libros, cuadernos, hojas, páginas, etc.*
- *Ejemplo 3: Van a una escuela dónde todos los alumnos son animales y aprenden lecciones en general y sobre los animales.*



- *Ejemplo 4: En la escuela de animales aprenden vocabulario espacial como planetas, estrellas, cometas, etc.*
- *Ejemplo 5: Van al portal de Portalia donde recitan el hechizo usando los pergaminos con las palabras aprendidas para volver al mundo real.*

Nota importante: El formato de parar en estaciones nos permite que pase prácticamente cualquier cosa, así que tendrían amplia libertad de elegir las distintas categorías de palabras para que luego nosotros pongamos en un contexto en el mundo. Idealmente encontraremos contextos fantásticos con temáticas de letras y palabras para sus equivalentes del mundo real. (e.g. en vez de una fábrica común sería una fábrica dónde se manufacturan palabras, en vez de un partido de fútbol entre dos equipos sería un partido de fútbol entre vocales y consonantes, etc.)