

Bases concurso Cosplay Medallas

Público

1. Podrán participar grupos de 1ero a 6to año de Educación Primaria, de escuelas que forman parte de la Red Global de Aprendizajes, a través de su docente a cargo correspondiente.
2. Se habilitarán 2 categorías, una para primer ciclo (1ero a 3er año) y otra para segundo ciclo (4to a 6to año).

Objetivos

- Fomentar y jerarquizar la apropiación del trabajo en competencias por parte de las y los docentes de Educación Primaria que participan de la Red Global.
- Ofrecer una propuesta pedagógica con foco en competencias, que integra contenido de la Red Global en el trabajo de aula.
- Incentivar la participación de las y los estudiantes en una propuesta lúdica, con contenido específico que vincula áreas de interés.
- Difundir la funcionalidad de la Medallas Red Global como una herramienta efectiva y motivadora para el trabajo en competencias.

¿Qué es el Cosplay?

El **cosplay**, contracción de **costume play** (interpretar disfrazado), es una actividad donde los participantes, también llamados cosplayers, usan disfraces, accesorios y trajes que representan un personaje específico o una idea. (...) Una definición más amplia del término cosplay aplica a cualquier uso de disfraz, de juegos, roles fuera del escenario, además diseñar o confeccionar el traje. Las fuentes favoritas para esto incluyen cómics, cine, libros, anime, manga y videojuegos. (Fuente Wikipedia)

Para el caso de este concurso, se invita a utilizar los personajes incluidos en las Medallas de la Red Global de Aprendizajes.

Materiales a presentar

Para participar del concurso se deberán presentar los siguientes materiales:

1. foto del grupo disfrazados como uno o varios de los personajes incluidos en las [Medallas Red Global](#) (listado de medallas)
2. video de mínimo 1 y máximo 2 minutos, en que uno o varios estudiantes disfrazados narran, entrevistan, personifican, interpretan, etc., hechos de la vida u obra de los personajes de las Medallas Red Global. Estas interpretaciones deben estar vinculadas al contenido conceptual que la dimensión de la medalla representa. Es decir, el video no debe solamente concentrarse en hechos de la biografía del personaje, sino que también debe hacer foco en la dimensión que dicho personaje canaliza.
3. Momento de Aprendizaje Profundo (MAP), a partir de la siguiente plantilla [MAP](#), donde se incluya una descripción del proceso y la foto del grupo de estudiantes disfrazados.

Postulación

- La postulación deberá hacerse completando el siguiente [FORMULARIO](#), en el cual se incluirá el MAP y el video realizado.
- Podrá presentarse más de una postulación, con diferentes personajes, pero deberá completarse un MAP y un formulario para cada una.
- En dicho formulario se completará la siguiente información:
 1. Categoría 1er o 2do ciclo
 2. Centro educativo
 3. Grupo
 4. Nombre, cédula y datos de contacto del/la docente a cargo

5. Archivo con nombre y cédula de todos los integrantes del grupo (máximo 35 estudiantes)
6. Link de Youtube al video realizado
7. Personaje representado
8. Dimensión a la que hace referencia

Cierre de inscripciones

Viernes 30 de septiembre de 2022.

Premios

1. Categoría 1er ciclo

El grupo ganador recibirá un **kit de materiales** didácticos que incluye:

- Titero que personifica una de las dimensiones de la Red Global
- Insumos customizados con personajes de medallas
- Juegos de caja

2. Categoría 2do ciclo

El grupo ganador recibirá una estadía en un **campamento** por 2 días (una noche), que incluye: traslado, alojamiento y alimentación para todo el grupo (máximo 35 estudiantes y 5 adultos).

Los campamentos serán de la lista de centros autorizados a tales efectos por ANEP, para ser utilizado en diciembre de 2022.

Resultados

Los resultados se publicarán a través de la web y redes sociales de la Red Global de Aprendizajes, a partir del viernes 14 de octubre de 2022. A los ganadores se los contactará a través de las vías de comunicación proporcionadas en el formulario de inscripción.

Evaluación

Se seleccionará a los grupos ganadores de acuerdo a los siguientes criterios:

1. La creatividad en la elaboración de los disfraces.
2. Su potencialidad para identificar al personaje seleccionado.
3. La calidad técnica de realización del video.
4. La capacidad de conectar la dimensión que la medalla representa, con el personaje elegido.

IMPORTANTE:

De la imagen y datos personales

ANEP y Ceibal podrán utilizar la imagen y los datos de las personas participantes, así como los videos (y el contenido de estos) que participen en el concurso, para difusión y/o publicación del concurso en distintos medios de comunicación y redes sociales, sin derecho a compensación alguna.

Las personas participantes son las únicas responsables de las imágenes/datos/música, etc contenidos en el video que suban, debiendo contar con las autorizaciones necesarias relativas a derechos de imagen y derechos de autor y propiedad intelectual.

Consideraciones finales

Ceibal se reserva el derecho de decidir acerca de cualquier circunstancia no prevista expresamente en las bases.

Consultas

Por consultas sobre los contenidos de estas bases:

nuevasmediciones@ceibal.edu.uy